

Inhaltsverzeichnis

Bearbeiterverzeichnis	XVII
Vorwort	XXI
Literaturverzeichnis	XXIII

§1

Gerichtliche Zuständigkeit/Konfliktlösung

I. Zivilprozesse, Schiedsverfahren und Zwangsvollstreckung: Eine neue Welt?	1
II. Zivilprozesse	2
1. Internationale Zuständigkeit deutscher Gerichte	2
2. Wirksamkeit von Vereinbarungen zu Gerichtsständen und pro- zessualen Smart Contracts	4
3. Verwendung digitaler Instrumente im Zivilprozess: Der digitale Zivilprozess der Zukunft	5
a) Beweiskraft elektronischer Dokumente	5
b) Videoverhandlungen auch im Metaverse?	5
c) Spezifische zivilprozessuale Onlineverfahren?	6
4. Der Umgang mit dem Wunsch der Metaverse-Nutzer nach Anonymität	6
III. Schiedsverfahren	7
1. Wirksamkeit von Schiedsvereinbarungen	8
2. Metaverse-spezifische Anforderungen an Schiedsverfahren	9
a) Schiedsgerichtsordnungen für Online-Schiedsverfahren	10
b) Videoverhandlungen und Online-Beweisaufnahmen	10
c) Schiedsort im Metaverse?	11
d) Schiedsspruch als Online-Schiedsspruch oder <i>Smart Contract</i> ?	11
3. Der Umgang mit dem Wunsch nach Anonymität	12
4. Blockchain-Arbitration	13
IV. Zwangsvollstreckung und Metaverse	15
1. Anonymität und Zwangsvollstreckung – Vollstreckung zwischen Avataren?	15
2. Zwangsvollstreckung in Avatare?	16
3. Vollstreckung bei Herausgaben von Avataren	17
4. Grenzüberschreitende Vollstreckung	17

§2

Internationales Privatrecht und Zivilrecht

I.	Zuständigkeit und Anwendbares Recht	19
	1. Zuständiges (internationales) Gericht	20
	2. Vertragliche Ansprüche	21
	a) Materielles Einheitsrecht am Beispiel des CISG	21
	b) Rom I-VO	22
	aa) Rechtswahl der Parteien	23
	bb) Rechtsbestimmung ohne Vereinbarung	25
	cc) Verbraucherverträge	26
	dd) Fazit	26
	3. Außervertragliche Schuldverhältnisse	27
	4. Ordre Public-Vorbehalt	27
II.	Weitere zivilrechtliche Aspekte des Metaverse	28
	1. Vertragsgegenstand	28
	2. Vertragsparteien	29
	3. Einordnung digitaler Grundstücke	30
	4. Haftung & Gewährleistung von digitalen „Items“	30
III.	Smart Contracts	31
	1. Einordnung und Definition	31
	2. Funktionsweise	31
	3. Einsatzbereich	32

§3

Arbeitsrecht

I.	Einleitung	33
II.	Anwendbares Recht	34
	1. Arbeitsvertragsparteien mit Sitz in Deutschland	35
	2. Arbeitsvertragsparteien mit Sitz in verschiedenen Staaten	35
	3. Arbeitsverhältnisse mit Schwerpunkt der Tätigkeit im Metaverse	36
III.	Der Einstieg ins Metaverse	36
	1. Individualrechtliche Umsetzung	37
	2. Kollektivrechtliche Umsetzung	38
	a) Zuordnung zum Betrieb	38
	b) Mitbestimmung des Betriebsrats	39
	aa) §87 Abs. 1 Nr. 1 BetrVG: Ordnung und Verhalten im Betrieb	39
	bb) §87 Abs. 1 Nr. 2 BetrVG: Verteilung der Arbeitszeit	40
	cc) §87 Abs. 1 Nr. 4 BetrVG: Art und Auszahlung der Vergütung	40
	dd) §87 Abs. 1 Nr. 6 BetrVG: Einführung von IT Systemen	40
	ee) §87 Abs. 1 Nr. 7 BetrVG: Gesundheitsschutz	42
	ff) §87 Abs. 1 Nr. 14 BetrVG: Mobile Arbeit	42

gg) § 95 Abs. 3 S. 1 BetrVG: Versetzung	43
hh) §§ 96 ff. BetrVG: Weiterbildung	43
IV. Gestaltung der Avatare	44
V. Vergütung	45
VI. Arbeitsschutz	47
VII. Arbeitnehmerdatenschutz	48
VIII. Konfliktlösungsansätze	50

§ 4

Gesellschaftsrecht/Mergers & Acquisitions

I. Gesellschaftsrecht	55
1. Gesellschaftsrecht auf der Ebene der Metaverse-Betreiber	56
a) Dezentrale Metaverse-Strukturen – DAOs als zentrale Erscheinungsform	56
aa) Anwendbares Recht	57
bb) Errichtung	59
cc) Außenverhältnis und Haftungsbeschränkung	60
dd) Innenverhältnis: Innere Willensbildung und Governance-Struktur	62
ee) Fehlende Flexibilität im Krisenmanagement als neue Herausforderung der Governance	67
b) Zentrale Metaverse-Strukturen	68
2. Gesellschaftsrecht auf der Ebene des Metaverses selbst	69
a) Metaverse als Kommunikationsplattform für gesellschaftsrechtliche Vorgänge	69
b) Originäre Metaverse-Gesellschaften	69
aa) Anwendbares Recht	70
bb) Beteiligte Rechtssubjekte	70
cc) Denkbare Gesellschaftsformen	71
II. Mergers & Acquisitions	71
1. M&A auf der Ebene der Metaverse-Betreiber und Metaverse-Wegbereiter	71
a) Token	72
aa) Token-Arten	72
bb) Token-Transaktionen	73
cc) Token-Regelungen im Rahmen von M&A-Transaktionen	76
dd) Erwerb von Equity Token – „Öffentliche Übernahmen“ und Verschmelzungen im Metaverse-Bereich?	77
b) (Weitere) Besonderheiten bei Legal Due Diligence und Vertragsdokumentation	77
aa) Legal Due Diligence	77
bb) Vertragsdokumentation	78

2. M&A auf der Ebene des Metaverses selbst	78
a) Metaverse als Kommunikationsplattform im M&A-Prozess	78
b) M&A betreffend originäre Metaverse-Gesellschaften	79

§5

Compliance & Investigations

I. Einleitung	81
II. Compliance	81
1. Grundsätze eines „CMS“: Pflicht zur Einrichtung und fortlaufenden Anpassung eines CMS und Risikoanalyse	81
a) Risikoanalyse um angemessene Informationsgrundlage zu schaffen	82
b) Errichtung einer Organisationsstruktur (unternehmerische Entscheidung zum Wohl der Gesellschaft)	82
2. Metaverse und Web3 – Anwendbares Recht?	84
a) Wesen der Blockchain	84
b) Wesen des Metaverses	84
c) Zwischenfazit	85
d) Anwendung deutschen Strafrechts	85
aa) Allgemeine Grundsätze	85
bb) Erfolgsdelikte	85
cc) Abstrakte Gefährdungsdelikte	86
dd) Mittäterschaft und Teilnahme	87
ee) §§ 5–7 StGB	87
ff) Ausblick	87
e) Anwendung ausländischen Rechts	87
aa) Relevanz?	87
bb) Rechtsvergleich mit den USA	88
f) Zusammenfassung	90
3. Pflichten des Unternehmens im Einzelnen:	90
a) Metaverse und Web3 Risikoanalyse	90
b) Einrichtung und Betrieb eines angemessenen Compliance Management Systems	91
4. Risikoschwerpunkte im Web3 und Metaverse	92
a) Metaverse ja – aber welches?	92
b) Betrug	94
aa) „Rug Pull“	94
bb) Pyramidensystem	95
cc) Decentralized Finance	96
c) „Insiderhandel“ (mit oder ohne Finanzinstrument)	96
d) Unerlaubte Veranstaltung eines Glücksspiels	97
e) Geldwäsche und Sanktionen	98
III. Investigations im Metaverse und Web3	101
1. Pflicht Anhaltspunkte von Fehlverhalten zu ermitteln	101
2. Besonderheiten einer Investigation im Web3 und Metaverse	101
a) Pseudonyme aus der ganzen Welt	101

Inhaltsverzeichnis

b) Transaktionen im Web3	102
c) Aufbewahrungspflichten im Unternehmen	103
d) Zusammenfassung	103

§6 IP

I. Einleitung	105
II. Territorialitätsprinzip	105
III. Markenrecht	107
1. Markenschutz neuer virtueller Marken und Dienstleistungen	108
2. Markenschutz im virtuellen Raum durch für physische Waren oder Dienstleistungen eingetragene Marken?	110
a) Doppel-Identität	110
b) Ähnlichkeit und Verwechslungsgefahr	111
c) Bekanntheitsschutz	112
IV. Designrecht	114
1. Schutzfähigkeit von Designs im Metaverse	114
2. Berechtigte	115
3. Verletzungshandlungen	115
V. Patentrecht	116
1. Hardware	116
2. Software	116
3. Daten	117
4. Insbesondere: Blockchain-Technologien	118
5. Patentverletzungen im virtuellen Raum	119
VI. Urheberrecht	120
1. Dem Metaverse zugrunde liegende Software	120
2. Schöpfungen innerhalb des Metaverse	121
a) Schutzfähigkeit von originären Schöpfungen innerhalb des Metaverse	121
b) Berechtigte	123
c) Verletzungshandlungen	124
3. Urheberrechtlicher Schutz vor dem Nachbau physischer Werke im Metaverse	125
4. Insbesondere: Urheberrecht und NFTs	126

§7

Regulatory – Produktsicherheit, Cyber-Security und Medienrecht

I. Einleitung	129
II. Regulatorischer Rahmen	130
1. Anwendbares Recht	130
2. KI-Verordnungs-Entwurf	131

Inhaltsverzeichnis

a)	Sachlicher Anwendungsbereich	132
b)	Risikobasierter Ansatz	133
aa)	Einstufung als Hochrisiko-KI-System	134
bb)	KI-System als Sicherheitskomponente	134
cc)	Ausdrücklich genannte Hochrisiko-KI-Systeme	135
c)	Pflichten der Wirtschaftsakteure	136
aa)	Adressaten der Pflichten	136
bb)	Pflichten in Bezug auf Hochrisiko-KI-Systeme	138
cc)	Pflichten für KI-Systeme unabhängig von einem erhöhten Risiko	141
d)	Marktüberwachung und Durchführung	141
e)	Fazit	144
3.	Cyber-Resilience-Act-Entwurf	144
a)	Sachlicher Anwendungsbereich	145
b)	Allgemeine Marktzugangsregelungen	146
c)	Pflichten der Wirtschaftsakteure	147
aa)	Pflichten der Hersteller	147
bb)	Konformitätsbewertungsverfahren	147
cc)	Dokumentations- und Prüfpflichten	148
dd)	Informationspflichten	148
ee)	Überwachungs- und Beseitigungspflichten	149
ff)	Meldepflichten	149
d)	Pflichten des Quasi-Herstellers	149
e)	Pflichten der Importeure und Händler	150
f)	Marktüberwachung und Durchsetzung	150
g)	Fazit	151
4.	Digital Services Act	152
a)	Anwendungsbereich	152
aa)	Sachlicher Anwendungsbereich	152
bb)	Territorialer Anwendungsbereich	153
b)	Wesentliche Regelungen	154
aa)	Haftungsprivilegien	155
bb)	Einrichtung einer zentralen elektronischen Kontaktstelle	156
cc)	Anforderungen an Allgemeine Geschäftsbedingungen und Transparenzpflichten	156
dd)	Einrichtung eines Melde- und Abhilfeverfahrens	157
ee)	Begründungspflicht bei Nutzungsbeschränkungen und internes Beschwerdeverfahren	158
ff)	Eigene Meldepflichten bei Verdacht auf bestimmte Straftaten	158
gg)	Verbot von Dark Patterns	159
hh)	Werbung	159
ii)	Jugendschutzbestimmungen	160
jj)	Verbraucherschutzbestimmungen	160
c)	Durchsetzung und Sanktionen	161
5.	Plattform-to-Business-Verordnung	161
a)	Anwendungsbereich	162
aa)	Sachlicher Anwendungsbereich	162

Inhaltsverzeichnis

bb) Territorialer Anwendungsbereich	162
b) Wesentliche Regelungen	163
aa) Anforderungen an Allgemeine Geschäftsbedingungen . .	163
bb) Internes Beschwerdemanagementverfahren und Mediation	165
c) Durchsetzung und Sanktionierung	166
6. Nationale Regelungen	166
a) Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG)	166
aa) Anwendungsbereich	167
bb) Verhältnis zum DSA	167
b) Telemediengesetz	168
III. Ausblick	169

§8

Datenschutzrecht

I. Funktion und Rechtsquellen des Datenschutzes	171
II. Schutzgegenstand: personenbezogene Daten	172
1. Definition, Identifizierbarkeit	172
2. Datenkategorien im Metaverse	174
III. Rollen der Beteiligten	176
1. Überblick der datenschutzrechtlichen Rollen: Verantwortliche, gemeinsam Verantwortliche und Auftragsverarbeiter, betroffene Person	176
2. Einordnung der Metaverse-Akteure	177
a) Plattformanbieter	178
b) Betreiber von Metaverse-Präsenzen	178
c) Besucher	179
3. Insbesondere: gemeinsame Verantwortung	180
IV. Grundprinzipien für zulässige Datenverarbeitung	182
1. Verarbeitungsgrundsätze des Art. 5 Abs. 1 DS-GVO	182
2. Rechtmäßigkeit der Datenverarbeitung (Rechtsgrundlagen) . . .	183
3. Rechtsgrundlagen der Datenverarbeitung durch Plattformanbieter	185
4. Rechtsgrundlagen für Betreiber von Metaverse-Präsenzen	186
5. Datenübermittlungen in Drittländer	187
V. Betroffenenrechte	188
1. Überblick	188
2. Pflichtenabgrenzung Plattformanbieter/Betreiber von Metaverse-Präsenzen	190
3. Einzelfragen	191
VI. Sanktionen	192
1. Schadensersatz	192
2. Bußgelder	192

**§9
Kartellrecht**

I.	Einleitung	195
II.	Kartellverbot: Art. 101 Abs. 1 AEUV, §1 GWB	196
	1. Unternehmensbegriff	196
	2. Rechtsträger/Haftungszurechnung	197
	a) Rechtsträger bei zentral organisierten Metaverse- Plattformen	197
	b) Rechtsträger bei dezentral organisierten Metaverse- Plattformen	198
	c) Pseudonymisierung der Nutzer als Haftungshindernis für Verhalten im Metaverse?	200
III.	Vereinbarung zwischen Unternehmen bzw. aufeinander abgestimmte Verhaltensweisen	200
	1. Vereinbarungen	200
	2. Abgestimmte Verhaltensweisen/Informationsaustausch	201
IV.	Wettbewerbsbeschränkung	202
V.	Freistellungsmöglichkeiten	203
VI.	Kartellverstöße im Metaverse	203
	1. Generelle Themenfelder	203
	2. Standardsetzung/Normierung	204
	3. Verbot von Bestpreisklauseln	205
VII.	Missbrauchsverbote und Regulierung einseitiger Verhaltensweisen	206
	1. Relevante Tatbestände	206
	a) Missbrauchsverbote	206
	b) DMA	208
	c) § 19a GWB	209
	2. Ausgewählte Verhaltensweisen	210
	a) Zugangsansprüche im Metaverse-Kontext	210
	aa) Zugang zu Metaverse-Plattformen?	211
	bb) Zugang zu Daten	212
	cc) Datenportabilität/Interoperabilität	213
	b) Technische Durchlässigkeit von Plattformen (sideloading/anti-steering Verbot)	215
	c) Kopplung und Bündelung	215
	d) Selbstbevorzugung	218
	e) Zusammenführen von Daten aus verschiedenen Quellen ...	220
	f) Nutzung von Dritt-Transaktionsdaten	221
VIII.	Compliance und Kartellrechtsdurchsetzung	222
	1. Kartellrechtliche Compliance im Metaverse-Kontext	222
	2. Besonderheiten im Kartellverfahrensrecht	222

IX. Fusionskontrolle	224
1. Kartellrechtlicher Unternehmensbegriff	224
2. Marktabgrenzung im Metaverse-Kontext	224
3. Besonderheiten des Zusammenschlusstatbestandes bei Zusammenschlüssen zwischen Metaverse-Plattformen	226
4. Bedeutung der fusionskontrollrechtlichen Schwellenwerte	226
a) Relevante Schwellenwerte nach der FKVO/GWB	226
b) Transaktionswertschwelle nach § 35 Abs. 1a GWB	227
c) Verweisung an die EU-Kommission nach Art. 22 FKVO	229
d) Unterrichtungspflicht nach Art. 14 DMA	231
5. Wettbewerbliche Effekte im Zusammenhang mit Metaverse-Plattformen und -Diensten	231
a) Ausgangspunkt	231
b) Daten als Wettbewerbsfaktor	232
aa) Kumulation wettbewerbsrelevanter Daten	233
bb) Marktabstottung mittels wettbewerbsrelevanter Daten	234
c) Konglomerate Zusammenschlüsse: Stärkung digitaler Ökosysteme	235

§ 10

Finanzaufsichtsrecht

I. Einleitung	237
II. Anwendbarkeit des deutschen Finanzaufsichtsrechts	238
III. Virtuelle Vermögenswerte im Metaverse	239
1. Exkurs: Gesetzliche Zahlungsmittel	239
2. E-Geld	240
a) Definition des E-Geldes	240
aa) Elektronisch, darunter auch magnetisch, gespeichert	240
bb) Monetärer Wert	241
cc) Forderungen gegenüber einem Emittenten	241
dd) Gegen Zahlung eines Geldbetrages	243
ee) Durchführung eines Zahlungsvorgangs	243
ff) Von anderen natürlichen oder juristischen Personen als dem Emittenten angenommen	243
b) E-Geld im Metaverse	244
3. Kryptowerte (insbesondere virtuellen Währungen)	244
a) Definition des Kryptowertes	244
b) Kryptowerte im Metaverse	246
4. Security Token	246
a) Definition des Security Tokens	246
b) Security Token im Metaverse	247

IV. Die Verwahrung von Kryptowerten	247
V. Ausblick: Verordnung über Märkte in Kryptowerten	249
VI. Zahlungsdienste im Metaverse	249
1. Die Akzeptanz von „Hauskarten“ im Metaverse	250
2. Gebündelte Dienste und Produkte	252
3. Plattformen im Metaverse	253
VII. Beratung in Bezug auf virtuelle Vermögenswerte	253
1. Erlaubnispflicht und Folgepflichten bei Anlagenberatung in Bezug auf Finanzinstrumente	254
a) Vorgaben gemäß WpIG/IFR	254
b) Organisatorische Pflichten aus dem WpHG	256
2. Wohlverhaltenspflichten des WpHG	257

**§ 11
Steuerrecht**

I. Einleitung	261
II. Ertragsteuern	261
1. Vermögensverwaltung oder Gewerbebetrieb?	262
2. Bilanzielle Fragen	263
a) Bilanzierung und Folgebewertung von Fungible Token	263
b) Bilanzierung und Folgebewertung von NFTs	265
III. Umsatzsteuer	266
1. Steuerpflichtige Umsätze	266
a) In-Game- oder Außenumsätze?	266
aa) Ausgangspunkt: BFH-Rechtsprechung zu „Second Life“	266
bb) Übertragbarkeit der Rechtsprechung auf andere virtuelle Welten und Kritik	267
cc) Praktische Erwägungen	267
b) Einsatz virtueller Währungen	268
c) Lieferung oder sonstige Leistung	270
aa) Analoge Gegenstände	270
bb) Veranstaltungen im Metaverse	270
cc) Umsätze mit NFTs	270
2. Ort der Leistung	271
a) Die Verkäufe im Metaverse	271
aa) Analoge Gegenstände	271
bb) NFTs	271
cc) Nebeneinander von analogen Gegenständen und NFTs	272
b) Veranstaltungen im Metaverse	273
c) Zwischenfazit/Praxishinweis	273

IV. Lohnsteuer	274
1. Veranlassung aus dem Arbeitsverhältnis	274
2. Barlohn oder Sachbezug	275
3. Bewertung	276
4. Zufluss	276
5. Zwischenfazit/Praxishinweis	277

§ 12

Implikationen des Lieferkettensorgfaltspflichtengesetzes für das Metaverse

I. Einleitung	279
II. Überblick über die Pflichten nach dem LkSG	279
1. Adressatenkreis	280
2. Pflichtensphären	280
3. Sorgfaltspflichten	281
4. Drohende Rechtsfolgen bei Verstößen	283
III. Auswirkungen des LkSG für das Metaverse	284
1. Im Metaverse tätige Unternehmen als Adressat des LkSG?	284
2. Metaverse als Teil der Lieferkette	285
a) Zulieferbeziehungen des Erstellers eines digitalen Gegenstands	285
b) Zulieferbeziehung zum Veräußerer eines digitalen Gegenstands	287
c) Zulieferbeziehung zu dem Unternehmen, welches die Schnittstelle zum Metaverse bereitstellt	287
d) Zulieferbeziehungen wegen der Hardware, die für den eigenen Zugang zum Metaverse erforderlich ist	288
3. Auswirkungen des Bezugs zum Metaverse auf die Pflichtenerfüllung nach dem LkSG	288
a) Auswirkungen auf die Vertragsgestaltung	289
b) Auswirkungen auf die Pflicht zur Durchführung von Risikoanalysen (§ 5 LkSG)	290
c) Auswirkungen auf die Pflicht zur Einführung eines Beschwerdeverfahrens (§ 8 LkSG)	290
d) Auswirkungen auf die Pflichten gegenüber mittelbaren Zulieferern	291
e) Auswirkungen auf weitere Sorgfaltspflichten	291
Sachverzeichnis	293