
Schriften der Jungen Wissenschaft im Öffentlichen Recht

JuWissDay 2024 Speyer

Rechtsfragen virtueller Welten



Schriften der Jungen Wissenschaft im Öffentlichen Recht

JuWissDay 2024 Speyer

Rechtsfragen virtueller Welten

Mit Beiträgen von:

Dr. Alexander Brade | Jun.-Prof. Dr. Jennifer Grafe | Daniel Hauck | Prof. Dr. Simon J. Heetkamp | Franziskus Horn | Dr. Luise Lautenbach | Dr. Martin Meier | Armin Mozaffari Jovein | Prof. Dr. Peter Parycek | Maximilian Petras | Nitharshini Santhakumar | Dr. David M. Schneeberger | Nicolas Ziegler | Jaouhara Zouagui

Herausgegeben von:

Dr. Jonas Botta | Martin Feldhaus | Dr. Katharina Goldberg | Dr. Sarah Hartmann
Carolin Kemper | Dr. Luise Lautenbach | Nik Roeingh



Nomos

Zitievorschlag: Autor:in, in: Botta et al. (Hrsg.), Rechtsfragen virtueller Welten, Baden-Baden 2025, S. ...

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2025

© Die Autor:innen

Publiziert von

Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Walzseestraße 3–5 | 76530 Baden-Baden
www.nomos.de

Gesamtherstellung:

Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Walzseestraße 3–5 | 76530 Baden-Baden

ISBN (Print): 978-3-7560-2260-1

ISBN (ePDF): 978-3-7489-4912-1

DOI: <https://doi.org/10.5771/9783748949121>



Onlineversion
Nomos eLibrary



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Vorwort

Virtuelle Welten waren noch vor wenigen Jahren klassischer Science-Fiction-Stoff, etwa für die „Matrix“-Trilogie der Wachowski-Schwestern oder Steven Spielbergs „Ready Player One“. Moderne Technologien lassen es aber immer wahrscheinlicher werden, dass aus dieser Vision bereits in den nächsten Jahr(zehnt)en digitale Realität wird. Virtuelle Welten gelten mittlerweile als „The Next Big Thing“. Sie beschäftigen längst nicht mehr nur die Führungsriege globaler IT-Giganten, sondern die gesamte Gesellschaft – und auch bereits die Gesetzgeber auf nationaler und unionaler Ebene. Das „Internet von morgen“ soll und wird – so die häufig verkündete Propheteiung – unser aller Verhältnis zum digitalen Raum revolutionieren, indem es physische, erweiterte und virtuelle Realität miteinander verschmilzt.

Dass virtuelle Welten in der Rechtswissenschaft gleichwohl noch wenig Beachtung gefunden haben, verwundert nicht.¹ Schließlich eilt ihr allgemein der Ruf voraus, dem technologischen Fortschritt bestenfalls verhalten, schlimmstenfalls sogar ablehnend gegenüberzustehen. Dennoch finden sich im virtuellen Raum auch juristische Pionierinnen und Pioniere. So führte die kolumbianische Verwaltungsrichterin María Victoria Quiñones Triana am 15. Februar 2023, fast 20 Jahre nach dem Kinostart des dritten Matrix-Films, weltweit eine der ersten Gerichtsverhandlungen im sog. Metaversum durch.² Die Prozessbeteiligten „erschienen“ also nicht physisch in einem Gerichtssaal, sondern trugen Virtual-Reality-Brillen und trafen sich als Avatare rein virtuell. Die Öffentlichkeit wurde dadurch hergestellt, dass Interessierte die Verhandlung via Livestream verfolgen konnten. Eine Gerichtsverhandlung mit Vorbildcharakter? Zumindest in Deutschland wäre das gegenwärtig noch ausgeschlossen (womit sich der erwähnte Ruf der technikaversen Jurisprudenz weiter verfestigen mag). Zwar sehen alle Prozessordnungen schon länger die Möglichkeit vor, Videoverhandlungen

1 Siehe zu den bislang wenigen Ausnahmen insbesondere H. Steege/K. J. Chibanguza (Hrsg.), *Metaverse*, Baden-Baden 2023; M. Kaulartz/A. Schmid/F. Müller-Eising, *Das Metaverse – eine rechtliche Einführung*, RDi 2022, 521 ff.; M. Martini/J. Botta, *Der Staat und das Metaversum*, MMR 2023, 887 ff.; E. Wagner/M. Holm-Hadulla/M. Ruttlöffel (Hrsg.), *Metaverse und Recht*, München 2023.

2 Online nachzusehen unter: <https://web.archive.org/web/20240409034416/> <https://www.youtube.com/watch?v=LXi2TX9OBmQ>.

Vorwort

durchzuführen. Aber die komplette Verlagerung in einen rein virtuellen Gerichtssaal erlauben Vorschriften wie § 102a VwGO oder § 128a ZPO (auch nach ihrer jüngsten Reform) noch nicht. Gleichwohl sind virtuelle Welten auch hierzulande kein „Nischenthema“ mehr, sondern längst in aller Munde.

Die prognostizierte Veränderung des Internets mag sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht hinreichend klar abzeichnen. Virtuelle Welten sind (gegenwärtig) kein feststehender Sachverhalt, sondern wirken vielfach wie „Zukunftsmausik“ – ähnliches wurde in den vergangenen 30 Jahren jedoch auch anderen, mittlerweile selbstverständlich etablierten, regulierten und rechtswissenschaftlich erforschten digitalen Infrastrukturen, Endgeräten und Plattformen entgegengehalten. Als Mitte der 1990er-Jahre die damals noch unbekannten Unternehmen Amazon und ebay auf den sehr jungen Online-Markt traten, zweifelten selbst prominente IT-Experten zunächst an der Bedeutung und Zukunftsfähigkeit des Internets. Zugleich begann mit der Veröffentlichung des Kommissionsentwurfs zur Richtlinie über den elektronischen Geschäftsverkehr bereits im Jahr 1998 der Versuch der Europäischen Gemeinschaft, die sich erst grob abzeichnende Entwicklung digitaler Geschäftsmodelle im Recht abzubilden bzw. regulatorisch zu begleiten. Noch im Jahr 2001, ein Jahr nach Inkrafttreten der Richtlinie, nutzten weniger als 40 % der in Deutschland lebenden Menschen überhaupt das Internet. Sollten sich virtuelle Welten nur ansatzweise ähnlich rasant und nachhaltig etablieren, ist es dringend geboten, die bereits absehbaren oder fundiert zu erwartenden Chancen und Potentiale, aber auch den Umgang mit Risiken, frühzeitig zu diskutieren. Um die daraus erwachsenen Rechtsfragen rechtzeitig beantworten zu können, braucht es ebenfalls juristischen Pioniergeist.

Unter dem Titel „Rechtsfragen virtueller Welten“ fand daher am 27. und 28. September 2024 der JuWissDay 2024 beim Deutschen Forschungsinstitut für öffentliche Verwaltung (FÖV) in Speyer statt. Die dort vorgebrachten und hier veröffentlichten Beiträge beleuchten, was sich hinter dem Hype um das Metaversum (oder auch Web3, Web 4.0 etc. genannt) konkret verbirgt, welche Akteure es gestalten, und vor allem auch welche realen Rechtsfragen bzw. regulatorischen Aufgaben und Herausforderungen (künftige) virtuelle Welten für Staat und Gesellschaft aufwerfen. Dabei kamen nicht nur alle drei juristischen Fachsäulen zusammen, sondern die Tagung konnte auch von einem Austausch mit der Praxis profitieren. Der vorliegende Tagungsband skizziert somit eine große Auswahl relevanter Aspekte künftiger virtueller Welten.

Ein besonderer Dank gilt den beiden Keynote-Speakern Herrn Prof. Dr. Simon Heetkamp, LL.M. und Herrn Prof. Dr. Matthias C. Kettemann, LL.M. (Harvard) für ihre gewinnbringenden Forschungseinblicke. Das Tagungsteam dankt außerdem dem Deutschen Forschungsinstitut für öffentliche Verwaltung, dem Verein Junge Wissenschaft im Öffentlichen Recht, dem Verlag C. H. Beck, dem Kohlhammer Verlag, der Kanzlei Rittershaus und der Kanzlei Spirit Legal für die großzügige Unterstützung des JuWiss-Day sowie dem Nomos Verlag, namentlich Herrn Dr. Marco Ganzhorn, zusätzlich zur finanziellen Förderung für die Veröffentlichung und hervorragende Betreuung des Tagungsbandes.

Jonas Botta, Martin Feldhaus, Katharina Goldberg, Sarah Hartmann, Carolin Kemper, Luise Lautenbach und Nik Roeingh

Inhaltsverzeichnis

<i>Simon J. Heetkamp</i>	
Virtual Reality in der Justizpraxis	11
<i>Jaouhara Zouagui, Peter Parycek</i>	
Digitaler Zwilling im Metaverse – Eine rechtliche Untersuchung zum Authentifizierungsprozess	21
<i>David M. Schneeberger</i>	
Virtuelle Zwillinge und Diabetes	49
<i>Alexander Brade</i>	
Die Digitalisierung der Bauleitplanung: Eine verpasste Chance?	71
<i>Nicolas Ziegler</i>	
Das Verbot der Totalausforschung und seine digitale Zukunft	85
<i>Nitharshini Santhakumar</i>	
„Legal Design“ für HessenData (§ 25a HSOG) – ein abgestuftes Kontrollkonzept	103
<i>Luise Lautenbach</i>	
Digitale Zwillinge von KRITIS Potenziale und Anforderungen zur Erhöhung der IT-Sicherheit	121
<i>Jennifer Gafe</i>	
Möglichkeiten und Grenzen des Strafrechts als Grundrechtsschutz im virtuellen Raum	147
<i>Maximilian Petras</i>	
„Virtuelle Welten“ einer Kreislaufwirtschaft Digitale Koordination durch die Europäische ÖkodesignVO	165

Inhaltsverzeichnis

<i>Armin Mozaffari Jovein</i>	
Die Regulierung des Wettbewerbs im Metaverse	181
<i>Martin Meier</i>	
Normadressaten bei der Regulierung von Decentralized Autonomous Organizations (DAOs) – am Beispiel der Decentraland DAO	203
<i>Daniel Hauck</i>	
Immersion, Interoperabilität und Inhaltsmoderation: Welche Auswirkungen hat der Digital Services Act auf virtuelle Welten?	225
<i>Franziskus Horn</i>	
„Sachlich, bitte!“ – Zur Regelung von Nutzerverhalten in virtuellen Diskursräumen des Staates	245
Personenverzeichnis	263