

Uhlenhut, Theresa: Panoramafreiheit und Eigentumsrecht. Peter Lang Verlag, Frankfurt a.M. 2015, 244 S., ISBN 978-3-631-6639-0, € 54.95

Diese von *Artur Wandtke* betreute Dissertation der Humboldt-Universität widmet sich der einhelligen Kritik, welche die BGH-Parallelurteile «Preußische Schlösser und Gärten» (BGH ZUM 2011, 325 und 327) gefunden haben. Danach ist das Urheberrecht durch die in § 59 UrhG gewährte Panoramafreiheit nur dann beschränkt, «wenn nicht das ausschließliche Recht zur gewerblichen Anfertigung und Verbreitung von Fotografien und Filmen über Bauwerken und Gartenanlagen dem Grundstückseigentümer zusteht, weil die Lage seines Grundstücks rein tatsächlich dazu führt, dass verwertungsfähige Bilder nur von seinem eigenen Grundstück, nicht von öffentlichen Plätzen oder anderen Grundstücken aus angefertigt werden können». Demgegenüber argumentiert die Verf., aus der urheberrechtlichen Trennung von geistigem Werk und körperlichem Werkstück folge, dass der Zuweisungsgehalt des Sacheigentums nicht das Recht enthalte, das äußere Erscheinungsbild einer Sache zu vervielfältigen und zu verwerten. Der Eigentümer als dinglich Berechtigter sei nur zur körperlichen Sachnutzung berechtigt, und zwar «zu Handlungen, deren Ausführung oder Folgen durch menschliche Sinne oder technische Hilfsmittel an der Sache wahrnehmbar sind» (S. 231). Darüber hinausgehende Verwertungsmöglichkeiten knüpften hingegen ausschließlich an den immateriellen Gehalt der Sache an und sind daher angesichts fehlenden Zuweisungsgehalts des Sacheigentums dessen Schutze unzugänglich (ebd.). Das Eigentum kann deshalb keine Schranke der Panoramafreiheit sein. Die Ausweitung des Eigentumsrechts durch den BGH zu Lasten der Panoramafreiheit hält die Verf. daher für verfassungswidrig (Art. 14 Abs. 1 S. 2 GG). Verständlich daher der Ruf nach dem Gesetzgeber. Sehr lesenswert.

Prof. Dr. *Manfred Rehbinder*, Zürich

Dein, Jan Felix: Die Repräsentation in Onlinewelten. Die Rechte der Teilnehmer an ihren Charakteren im Kontext virtueller Umgebungen. Hamburger Schriften zum Medien-, Urheber- und Telekommunikationsrecht Bd. 7, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2014, 349 S., ISBN 978-3-8487-1313-4, € 92.–/CHF (fPr) 115.–

Nachdem die Thematik der «virtuellen Welten» oder «Onlinewelten» am Anfang des neuen Jahrtausends stark in den Fokus der Öffentlichkeit und auch der Juristen gerückt war, ist es in den letzten Jahren dahingehend etwas stiller geworden. Dies ändert jedoch nichts daran, dass es diesbezüglich eine Reihe

ungelöster juristischer Probleme gibt. Diese sind auch weiterhin relevant, und möglicherweise werden sie in ähnlicher oder vergleichbarer Form zukünftig noch an Bedeutung gewinnen, wenn sich die Unterhaltungsindustrie in eine heute vielleicht noch unbekannte Richtung entwickelt. *Dein* widmet sich in seiner von *Schulz* an der Universität Hamburg betreuten Dissertation von 2014 der Frage nach dem rechtlichen Schutz virtueller Charaktere in besagten Onlinewelten.

Die Arbeit ist in drei Teile und insgesamt 14 Kapitel gegliedert. In der aus drei Kapiteln bestehenden Einleitung (S. 25–45) stellt *Dein* die Thematik der «virtuellen Welten» zunächst allgemein dar (S. 25–28), bevor er einzelne juristische Fragestellungen und – damit zusammenhängend – auch technische Details dieses Phänomens näher erörtert (S. 29–45). Hier zeigt sich freilich das schon angesprochene Dilemma, denn der Verfasser meint zwar, eine zunehmende wirtschaftliche (und auch juristische) Bedeutung der Thematik nachweisen zu können, er tut dies jedoch unter Hinweis auf eine Veröffentlichung von 2004 (S. 27), was wenig überzeugend ist. Dahingehend lässt sich jedoch leicht belegen, dass die Umsätze beim Handel mit virtuellen Gütern in der Bundesrepublik von 137 Mio. Euro im Jahr 2010 auf ca. 230 Mio. Euro im Jahr 2013 gestiegen sind (vgl. dazu *Hermes*, GRUR-Prax 2013, 400 m.w.N.). Im Fokus stehen dabei «free-to-play»-Titel wie «Runes of Magic» für den PC oder die «Candy Crush Saga» für Mobilgeräte. Die Einleitung ist insgesamt etwas weitschweifig geraten und wirkt jedenfalls dann überladen, wenn Fußnotennachweise den Großteil einer Druckseite einnehmen (S. 25 f.). Eine insgesamt pointiertere Darstellung hätte den Einstieg in die Arbeit erleichtert.

Der Hauptteil der Untersuchung erstreckt sich über mehr als 260 Seiten (S. 46–314). In acht Kapiteln geht *Dein* dem titelgebenden Thema nach. Zunächst behandelt er die Frage, welche Eigenschaften den virtuellen Gegenständen zukommen und ob diese als Sachen iSv § 90 BGB und/oder als Immaterialgüterrechte angesehen werden können (S. 46–49). Während *Dein* jedoch die Sachqualität mangels Körperlichkeit nachvollziehbar verneint, bleibt er bei der Frage der Einordnung als Immaterialgüterrechte höchst vage und beantwortet diese im Ergebnis nicht. Es erstaunt zudem, dass diese wichtige Frage auf insgesamt gerade einmal einer Seite abgehandelt wird (S. 48 f.). An dieser Stelle wäre etwa ein Hinweis auf das 3. Kapitel wünschenswert gewesen. Dort befasst sich der Autor ausführlich mit der urheberrechtlichen Werkqualität virtueller Gegenstände (S. 74–90), wodurch das beschriebene Versäumnis nachträglich korrigiert wird. Dies gilt ebenso für das 5. Kapitel, wo *Dein* umfassend auf die Schutzfähigkeit eingeht, auch unter persönlichkeitsrechtlichen und datenschutzrechtlichen Aspekten (vgl. etwa S. 120 ff., 154 ff., 190 ff.). Lesefreundlich ist dieser Aufbau jedoch nicht.

Anschließend arbeitet *Dein* die diversen Rechtsverhältnisse heraus, die im Kontext virtueller Güter anzutreffen sind (S. 50–73). Die juristische Herausforderung liegt dabei insbesondere darin, die mannigfaltigen rechtlichen Beziehungen der Marktteilnehmer einschließlich der Vertragstypen voneinander abzugrenzen, was dem Autor überzeugend gelingt. Dies gilt vor allem für die Problematik der Handelbarkeit virtueller Gegenstände und des Nutzeraccounts (S. 62–65). Hier greifen zivilrechtliche und insbesondere urheberrechtliche Fragestellungen ineinander. Allgemeine Aussagen zu Vertragsgestaltungen sind indes kaum möglich, denn vor allem vertragsrechtliche Probleme werden erst dann relevant, wenn ein urheberrechtlicher Schutz an den Charakteren mangels Schöpfungshöhe nicht besteht. *Dein* kommt daher zu dem gut begründeten Schluss, dass jeweils auf den Einzelfall abzustellen ist (S. 66). Dies gilt ebenso für die vielfältigen Rechte und Pflichten, die sich aus den vertraglichen Beziehungen ergeben (S. 66–73). Schlüssig sind auch die Ausführungen zu Fragen des AGB-Rechts und insbesondere zur wirksamen Einbeziehung solcher Vertragsbedingungen (S. 71) sowie vergleichbar zu bestimmten sonstigen Verhaltensregeln der Betreiber von Onlinewelten (S. 67, 101).

Nach einem Abschnitt zu «Onlinewelten als Fragmente der Gesamtöffentlichkeit» (S. 91–106) beschäftigt sich *Dein* im umfangreichsten Kapitel der Arbeit ausführlich mit – wie er es nennt – einzelnen Konfliktsituationen im Zusammenhang mit der virtuellen Repräsentation (S. 107–239). Dabei stellt *Dein* zunächst sämtliche denkbare Rechte eines Nutzers an seinen Charakteren in Onlinewelten dar und geht dann auf mögliche Verletzungen derselben ein. Er tut dies aus dem Blickwinkel des Strafrechts, des Datenschutzrechts, des Bürgerlichen Rechts sowie der immaterialgüterrechtlichen Regelungen und des Kunsturhebergesetzes. Die beiden folgenden Kapitel greifen diese Ergebnisse auf. So ist das 6. Kapitel der Frage gewidmet, inwieweit Rechtsverletzungen auf den Schöpfer der virtuellen Charaktere durchschlagen können (S. 240–259). So sind Avatare zwar nicht persönlichkeitsrechtlich geschützt. Bestimmte Handlungen gegen solche virtuelle Personen können jedoch die Persönlichkeitsrechte des dahinterstehenden Nutzers tangieren. Im 7. Kapitel geht es insgesamt um die möglichen Rechtsfolgen von Verletzungen (S. 260–298). Gerade bei diesen drei Kapiteln zeigt sich jedoch auch, dass eine thematisch sinnvolle Eingrenzung des Themas anzuraten gewesen wäre, etwa mit der Beschränkung auf persönlichkeitsrechtliche und immaterialgüterrechtliche Fragen. Indem *Dein* den Versuch unternimmt, die Problematik aus sämtlichen denkbaren Blickwinkeln heraus zu durchleuchten, fehlt es bei einigen behandelten Problemfeldern doch an der notwendigen Begründungstiefe. So wird die Störerhaftung nur sehr kurz und unter Hinweis auf die einschlägige Literatur abgehandelt (S. 293 f.). Mit dem 8. Kapitel, in dem es um den Sonderfall geht,

dass virtuelle Charaktere von ihrer Ursprungswelt getrennt werden (S. 299–314), schließt *Dein* den Hauptteil seiner Untersuchung ab.

Der abschließende Teil (S. 315–328) – Zusammenfassung und Ausblick – besteht aus drei Kapiteln und ist damit sehr umfangreich geraten. Dies hat jedoch den Vorteil, dass so die Erkenntnisse aus dem Hauptteil der Arbeit gut verständlich und nachvollziehbar zusammengefasst werden. Überzeugend ist vor allem der Abschnitt zum Öffentlichkeitsbegriff (S. 319–321). Denn *Dein* gelingt der Nachweis, dass diesem Begriff bei der bearbeiteten Thematik eine entscheidende Bedeutung zukommt, nicht zuletzt im urheberrechtlichen und persönlichkeitsrechtlichen Kontext.

Bei der Durchsicht des Literaturverzeichnisses fällt auf, dass der Autor einschlägige Literatur nicht ausgewertet hat, die als grundsätzliche Werke für diese Thematik anzusehen sind (etwa *Taege/Buchner/Habel/Schubert*, Rechtsfragen virtueller Welte, 2010; *Große Ruse-Khan/Klass/von Lewinski*, Nutzer-generierte Inhalte als Gegenstand des Privatrechts, 2010). Diese Literatur ist zudem aktueller als manches vom Autor zitierte Werk.

Trotz der zu kritisierenden Punkte gelingt *Dein* die lesenswerte Darstellung einer Materie, die allein schon wegen der Fülle an berührten rechtlichen Problemfeldern anspruchsvoll ist. Seine Arbeit wird die Diskussion um die rechtliche Behandlungen von Phänomenen aus virtuellen Welten bereichern.

PD Dr. Ronny Hauck, München

Mešević, Iza Razija: Urheberrechtssysteme und kollektive Rechtswahrnehmung in Südosteuropa. Abhandlungen zum Urheber- und Kommunikationsrecht des Max-Planck-Instituts für Innovation und Wettbewerb Bd. 57, Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2015, 622 S., ISBN 978-3-8487-1433-9, € 139.–

In ihrer von *Hilty* betreuten Dissertation erörtert die Verf. das Urheberrecht und das Verwertungsgesellschaftenrecht Südosteuropas. «Südosteuropa» definiert sie dabei als die «Nachfolgestaaten der ehemaligen Sozialistischen Föderativen Republik Jugoslawien (SFRJ) (...), nämlich (...) Slowenien, Kroatien, Bosnien und Herzegowina, Serbien, Montenegro, Mazedonien und unter Vorbehalt Kosovo» (S. 33). Ergänzend nimmt sie Bulgarien und Albanien in den Blick (S. 34). Die Verf. will mit ihrer Arbeit nicht nur eine Lücke in der wissenschaftlichen Literatur schließen, sondern auch «den regionalen Verwertungsgesellschaften einen Dienst (...) erweisen» (S. 29).