

Vorwort

Das Max-Planck-Institut für Geistiges Eigentum veranstaltete im Oktober 2009 zum wiederholten Male in München eine Tagung, die Nachwuchswissenschaftlern eine Plattform zum wissenschaftlichen Austausch, aber auch zum gegenseitigen Kennenlernen bot.

Im Zentrum der diesjährigen Tagung stand das Phänomen der nutzergenerierten Inhalte, das immer stärkere Bedeutung erlangt und das Recht täglich vor neue Herausforderungen stellt. Es umfasst nicht nur Blogs, Wikis und Videoportale wie YouTube und MyVideo, sondern auch soziale Netzwerke wie MySpace und Facebook sowie andere Plattformen, in denen Nutzer interagieren und/oder kollektiv Inhalte schaffen und so zunehmend die Rolle des passiven Rezipienten verlassen und zum Produzenten ihrer eigenen Beiträge werden. Der „Prosument“ hat also die Bühne betreten und – soviel lässt sich schon vorab feststellen – er hat eine Menge juristischer Probleme und Fragen in seinem Gepäck.

So stellt sich angesichts des veränderten Nutzerverhaltens und der neuartigen Rahmenbedingungen bei der Produktion von Medieninhalten nicht nur aus urheberrechtlicher sondern auch aus kollisionsrechtlicher und haftungsrechtlicher Sicht eine Vielzahl von Fragen: Passt das Urheberrecht in seiner jetzigen Form noch für Inhalte, die kollektiv über einen längeren Zeitraum erstellt werden? Inwieweit ist es zulässig, fremde urheberrechtlich geschützte Werke und Leistungen zu übernehmen, zu verändern oder sie mit anderen Inhalten zu kombinieren, um neue Medieninhalte zu generieren und diese im Internet zu veröffentlichen? Inwiefern müssen bestehende Lizenzierungsmodelle angepasst und verändert werden? Brauchen wir vielleicht eine neue Schranke für das Web 2.0? Wer haftet für mögliche Rechtsverletzungen im Netz? Wie können Managementsysteme das Haftungsrisiko von Providern beeinflussen? Können eventuell Haftungsgrundsätze aus anderen Rechtsbereichen fruchtbar gemacht werden? Welches Recht findet in virtuellen Räumen Anwendung? Passt das Recht der realen Welt im „virtuellen Kontext“ überhaupt? Welche rechtlichen Maßstäbe sind bei der Bewertung auf Meinungsportalen zu beachten? Was kann der Rechtsinhaber tun, wenn seine Marke virtuell neu geschaffene Produkte schmückt? Dies sind nur einige Fragen, denen sich die Beiträge in diesem Tagungsband widmen werden.

Der erste Beitrag dieses Tagungsbandes mit dem Titel „User Generated Content – Urheberrechtliche Zulässigkeit nutzergenerierter Medieninhalte“ des Autors *Christian Alexander Bauer* wendet sich einigen ganz zentralen urheberrechtlichen Aspekten zu, wobei die Frage, ob angesichts des veränderten Nutzerverhaltens eine zusätzliche urheberrechtliche Schranke und damit ein neuer Privilegierungstatbestand geschaffen werden sollte, im Zentrum der Untersuchung steht.

Daran anschließend untersucht *Marian Klingebiel* in seinem Beitrag „Wikis und das Urheberrecht – Lösung über Lizenzierung“ wie mit Hilfe des Urheberrechts das gemeinschaftliche Schaffen der Autoren angemessen erfasst werden kann.

Probleme ergeben sich im Kontext des Web 2.0 aber wie schon erwähnt nicht nur in Bezug auf das Urheberrecht – vielmehr stellen sich auch mit Blick auf das allgemeine Persönlichkeitsrecht und das Haftungsrecht ganz zentrale Fragen. So mussten sich auch die Gerichte in den letzten Monaten vermehrt mit der Frage befassen, inwiefern Bewertungsportale wie *spick.mich.de* und *meinprof.de* mit dem geltenden Recht in Einklang stehen. Einen anschaulichen Überblick hierzu sowie eine Bewertung der aktuellen rechtlichen Situation liefern die Autoren *Holger Greve* und *Florian Schärdel* in ihrem Beitrag „Bewertungsportale im Internet“. Mit dem Aspekt der Haftung von Host Providern für rechtsverletzende Inhalte und Möglichkeiten der Kalkulation entsprechender unternehmerischer Risiken beschäftigt sich hingegen der Beitrag von *Leonie Kempel* und *Patrick Wege* mit dem Titel „Die Haftung von Plattformbetreibern für ‚eigene Inhalte‘ – Welchen Einfluss hat ein Managementsystem auf den Umgang mit Haftungsrisiken. In dem darauffolgenden Beitrag „Verantwortlichkeit und Verkehrspflichten für nutzergenerierte Inhalte“ geht *PD Dr. Rüdiger Wilhelmi* der Frage nach, ob und inwieweit presserechtliche Wertungsmaßstäbe im Rahmen der zivilrechtlichen Haftung für die Bereitstellung nutzergenerierter Inhalte fruchtbar gemacht werden können.

Mit dem Phänomen der virtuellen Welt beschäftigen sich sodann gleich drei Beiträge: Das Autorenduo *Andrea Vetter* und *Susanne Gössl* untersucht in dem Beitrag „Handel mit virtuellen Gegenständen in Second Life“, ob das deutsche Recht den Problemen der virtuellen Welt gewachsen ist und welches Kollisionsrecht in derartigen Konstellationen Anwendung finden sollte. *Matthias Berberich* geht in seinem Beitrag „Virtuelles Eigentum – Der Dualismus von Rechten am Werk und am Werkstück in der digitalen Welt“ der Frage nach, wie virtuelle Gegenstände rechtlich einzuordnen sind und versucht, einen – parallel zum Sacheigentum in der physisch-realen Welt – existierenden Rechtsrahmen für die rivalisierende Nutzung gegenständlich abgrenzbarer Dateneinheiten zu schaffen. Zuletzt wendet sich *Aileen Prill* in ihrem Beitrag „Virtuelle Markenpiraterie – Der Schutz realer Marken in virtuellen Welten“ der Frage zu, inwiefern das Markenrecht eine geeignete Waffe im Kampf gegen die unrechtmäßige Benutzung von Marken zur Kennzeichnung virtueller Gegenstände ist.

Die Herausgeber dieses Tagungsband wünschen den Lesern nunmehr eine anregende und ertragreiche Lektüre und hoffen, dass die Beiträge, die selbstverständlich allein die Ansicht des jeweiligen Autors/der jeweiligen Autoren wiedergeben, neue Impulse zur weiteren Forschung auf dem Gebiet der nutzergenerierten Inhalte geben können.

Henning Große Ruse-Khan, Nadine Klass, Silke v. Lewinski.

Nutzergenerierte Inhalte als Gegenstand des
Privatrechts

Aktuelle Probleme des Web 2.0

Große Ruse-Khan, H.; Klass, N.; von Lewinski, S. (Hrsg.)

2010, VII, 239 S., Hardcover

ISBN: 978-3-642-12410-5