



TAGUNG

Metaversen 2.0 – oder: Die Welt ist nicht genug

Zu Kunst, Handel und Recht in den virtuellen Welten

Dienstag, 21. Juni 2022, 13:00–18:00
Vortragssaal Museum für Gestaltung,
Ausstellungsstr. 60, Zürich

Virtuelle Welten hatten den Charakter von Spielen: In grafischen Parallelwelten (Metaversen) traten Akteure und Aktanten spielerisch auf, wobei sich das Spiel grenzüberschreitend in die reale Welt ausdehnte. Nach «Second Life» befinden wir uns in einem zweiten Hype, indem grosse Unternehmen wie Meta (Facebook) ebenfalls diese Welt «entdeckten» und alternative Geschäftsmodelle etablieren wollen. Damit verlagert sich der ursprüngliche Spielcharakter zusehends in hybride Formen. Das Spektrum der Mög-

lichkeiten ist gross: Sei es spielerisch wie das digitale «Züchten» virtueller Katzen, künstlerisch mit digitaler Kunst oder geschäftlich beim Handel von (virtuellen) Gegenständen und (digitalen) Kunstwerken mittels Non-Fungible-Token (NFT). Das Ineinandergreifen der realen und virtuellen Welt und der damit verbundenen immersiven Erfahrung wird im Metaversum deutlich akzentuierter. Welche neuen Anforderungen dabei entstehen, welche gestalterische und gesellschaftliche Bedeutung ihnen zukommt und welche Rechtsfragen daran anknüpfen, will die Tagung untersuchen und diskutieren.

PROGRAMM

13:00 Begrüssung

Dominik Marosi

13:00 FACHTEIL

Bin ich schon drin? Metaversen aus historischer Perspektive

Das Referat untersucht, aus kunsthistorischer und medienhistorischer Perspektive, Phänomene, die sich um den Marketingbegriff des «Metaversums» ranken. Zu den beleuchteten Phänomenen gehören u.a. (historische) Beispiele immersiver Bildmedien als Vorläufer einer marktreifen, aktuellen virtuellen Realität, Topoi des Eintauchens und Verschwindens sowie der Einsatz von VR als Material in der Kunst.

Stephan Schwingeler

13:30

Die Zukunft des Kunsthandels ist digital – was denn sonst?

Die Digitalisierung von Distributionssystemen wurde von der Pandemie beschleunigt, die Nachfrage nach digitaler Kunst vom Auftreten einer neuen Generation der Sammlerschaft auf den internationalen Kunstmärkten. Zertifizierungen durch NFT-Technologie hat Sicherheiten geschaffen, vor allem aber einen beispiellos erfolgreichen Brand. Stellen sie nach wie vor einen Bruchteil des NFT-Handels, so sind die «Kunst-NFT» zu Investmentvehikel und Statussymbol geworden, vor allem aber eine Unabhängigkeits-erklärung der Künstlerschaft. Bislang haben die klassischen Kunstmarktplattformen ihre Definitionsmacht erhalten, künftig könnte der Kunsthandel vor allem im Metaversum stattfinden. Sehen wir eine Spekulationsblase, oder eine Zeitenwende?

Dirk Boll

14:00 RECHTSTEIL

Die rechtliche Spielwiese von Akteuren und Aktanten

Ähnlich wie Menschen als Akteure in der realen Welt treten virtuelle Figuren in einer synthetischen Umgebung auf. In dieser virtuellen Welt sind die Figuren die Aktanten der realen Akteure: Sie handeln und kommunizieren mit ihresgleichen und erlangen aufgrund ihrer Charaktere eine gewisse Identität. Sie werden damit zu einem Rechtsobjekt. Ihr durch Akteure gesteuertes Handeln kann zudem Rechtswirkungen zur Folge haben.

Das Referat zeigt einerseits die Abgrenzung, in welchen Fällen ein «Persönlichkeitsrecht» bei Figuren tangiert sein könnte und inwieweit die realen Akteure in ihrer Persönlichkeit betroffen sind. Andererseits werden die in Frage kommenden immaterialgüterrechtlichen Schutzrechte an Figuren dargestellt.

Mischa Senn

14:30 Pause

15:00

NFT und Immaterialgüterrechte – Chancen und Risiken für Rechtsinhaber, Händler und Erwerber

Von Beeple's Collage Everyday's, über NBAs Top Shot bis hin zum Meta Birkin Bag – der Handel mit NFT geschützter Objekte liegt voll im Trend und scheint ökonomisch lukrativ. Wie stellt sich die Situation aber aus immaterialgüterrechtlicher Sicht dar? Wann und auf welcher Grundlage kann der Rechtsinhaber die Herstellung (das sog. «minting») eines NFT und den Handel mit demselben verbieten? Welche Rolle kommt den Plattformen zu? Welche Rechte werden dem Erwerber eines NFT eingeräumt? Das Referat stellt die rechtlichen Chancen und Risiken im Handel mit NFT immaterialgüterrechtlich geschützter Objekte anhand aktueller Beispiele dar.

Sandra Marmy

15:30

Das Metaversum: Reale Verträge konstruieren eine virtuelle Welt

Der Eintritt ins Metaversum ist nur aufgrund eines Vertrags mit einem Plattformbetreiber möglich, der das virtuelle Leben in nicht unbedeutendem Mass mitprägt. Einmal im Metaversum angekommen, erfolgt der Geschäftsverkehr betreffend «virtueller Gegenstände» mittels Verträgen. Es zeigt sich, dass die «virtuelle Existenz» von Personen und Gegenständen aus rechtlicher Perspektive von Vertragsgeflechten stark geprägt sind. Heute hat sich das Recht mit den sogenannten «Smart Contracts» für das Metaversum fit gemacht.

Mathis Berger

16:00 SPIEL-PERFORMANCE

Wie experimentelle Spielkulturen im Omniverse Realität schaffen – NFT/UID/UBIK?

Thematisiert werden Objekte, Avatare und Identität – der UID (Unique Identifier) als Gegenpol zur Non-Fungible Tokens Euphorie. In einer künstlerisch forschenden Spiel-Performance werden die vorangehenden Inhalte reflektiert, in einem eigens für die Tagung gestalteten Omniverse Island. Max Moswitzer und Selavy Oh als PionierInnen des Metaverse schaffen diese neue Umgebung, treffen sich mit humanen und nicht-humanen SpielerInnen nach dem Motto: UBIK spielt! Semper et ubique!

Max Moswitzer, Selavy Oh, Margarete Jahrmann

16:30 PANELDISKUSSION

ReferentInnen und Gäste

Moderation: Dominik Marosi

17:30 Apéro

REFERATE / PANEL:

Mathis Berger, Dr. iur., Rechtsanwalt, Lehrbeauftragter für Immaterialgüterrecht, Universität Zürich

Dirk Boll, Prof. Dr., Vorstand Christie's für Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts, Lehrgebiet am Institut KMM Hamburg: Management und Bildende Kunst, Schwerpunkt Kunstmarkt

Margarete Jahrmann, Univ. Prof. Dr. phil. Mag. art., Head of dept. Experimental Game Cultures, Universität für angewandte Kunst Wien

Sandra Marmy-Brändli, Dr. iur., Rechtsanwältin, Baker McKenzie

Dominik Marosi, Projektentwickler bei iart, Dozent an der Universität Basel

Max Moswitzer, Dozent und Artistic Researcher «Neuromatic Game Art», Experimental Game Cultures, Universität für angewandte Kunst Wien

Selavy Oh, Metaverse Künstlerin, Online persona, home: Omniverse & Metaverse

Stephan Schwingeler, Prof. Dr., Professor für Medienwissenschaft an der HAWK Hildesheim, Fakultät Gestaltung

Mischa Senn, Prof. Dr. iur., Dozent für Immaterialgüter- und Kommunikationsrecht, Handelsrichter am Handelsgericht Zürich

Anmeldung Tagung

Ich nehme an der Tagung vom 21.6.2022 gerne teil (bitte ankreuzen):

- Normalgebühr: CHF 120.–
- Studierende: CHF 30.–
- Alumni-Mitglieder: CHF 50.–
- Studierende/Angehörige ZHdK: kostenfrei

Name, Vorname:.....

Titel/Funktion:..... Verband/Unternehmen:.....

Adresse:.....

Telefon:..... E-Mail:

Ich verpflichte mich zur Bezahlung innert 14 Tagen ab Zustellung der Rechnung.

Bei Abmeldung ist eine Rückvergütung ausgeschlossen. Mit meiner Anmeldung erkläre ich mich einverstanden, dass mein Name, Funktion und Ort in einem den Teilnehmenden zugänglichen Teilnahmeverzeichnis erscheinen.

Datum: Unterschrift:.....

Anmeldeschluss: 10.6.2022

Anmeldung senden an: Zürcher Hochschule der Künste,
Sekretariat Zentrum für Kulturrecht, Pfingstweidstrasse 96, 8031 Zürich
oder info.zkr@zhdk.ch

Das Programm und die Online-Anmeldung finden Sie unter www.zkr.ch
