



Universität
Basel

Juristische
Fakultät



Arbeiten im Metaverse – Arbeits- und sozialversicherungs- rechtliche Herausforderungen

Referat an der Tagung «Die Zukunft ist jetzt – Herausforderungen an das
Arbeits- und Sozialversicherungsrecht» – 17. März 2023
Schweizer Sektion der ISLSSL

Prof. Dr. iur. Kurt Pärli

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV Fokus «Metaverse-Plattformen»

V. Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Unternehmen

VI. Fazit

Einleitung (1)

- Zum Begriff Metaverse
- Nur ein Marketinginstrument für Zuckerberg?
- Worum geht es?
 - Virtuelle Räume
 - Augmented reality (AR), Verknüpfung analoger und digitaler Ebenen durch Smartphone (z.B. Pokémon go) oder AR-Brille
 - Virtual Reality (VR), Darstellung, Wahrnehmung und Kommunikation in einer virtuellen Wirklichkeit (VR-Brille = erlaubt Eintauchen in die virtuelle Welt)
 - Verbindung zwischen realer und virtueller Welt durch Avatare
 - Immersion, vollständiges Eintauchen in die virtuelle Umgebung (Verschaffung «echter» Erlebnisse in virtueller Welt)

Einleitung (2)

- Vorboten und Treiber des (heutigen) Metaverse
 - in Science Fiction Stories, z.B. 1992, Neal Stephenson, Snow Crash
 - Secondlife (2003)
 - Gaming-Industrie
- Entwicklung des Internets / Digitalisierung
 - Web1: Internet als Ort der Hinterlegung von Informationen (keine Interaktion)
 - Web2: Interaktion, Social Media, Machtkonzentration der Tech-Player
 - Web3: Künstliche Intelligenz, Blockchaintechnologie, Dezentralisierung
- Verbreitung remote-office (Pandemie als Treiber), neue Arbeitswelten

Gegenstand und Fragestellung des Referats

Ganz allgemein:

- Arbeitsrechtliche Bedeutung des Metaverse

Insbesondere:

- «Game to earn» und andere Formen der Erwerbstätigkeit im Metaverse (Vertragsverhältnisse, anwendbares Recht, Gerichtsstand, sozialversicherungsrechtliche Fragen)
- Arbeiten im Metaverse in einer Unternehmung (Persönlichkeits- und Gesundheitsschutz, Mobbing / Diskriminierung, Überwachung / Arbeitnehmerdatenschutz, Mitbestimmung)

Ganz grundsätzlich:

- (Welche) arbeitsrechtlichen Regeln für das Metaverse und wie können sie durchgesetzt werden?

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV. Fokus «Metaverse-Plattformen»

V. Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Unternehmen

VI. Fazit

II. Arbeitsrechtlicher Rahmen

Ausgangslage:

- Arbeitsrecht = Regelungen betreffend der *abhängigen Arbeit* (Tätig sein gegen Entgelt in untergeordneter Stellung)
- Globale Regelungen (ILO, UN-Pakte, EMKR usw.) richten sich primär an die Staaten
- Arbeitsrecht ist (in weiten Teilen) nationales Recht (auch die EU hat keine umfassende Arbeitsrechtskompetenz gegenüber den Mitgliedstaaten)
- Durchsetzung des Arbeitsrechts durch nationale Gerichte / Behörden / Sozialpartner

Metaverse / Web 3.0:

- «Erfassbarkeit» des virtuellen Raums, Gerichtsstand, anwendbares Recht, Rechtsdurchsetzung
- Zuordnungsfragen, z.B. bei Belästigung eines Avatars bzw. Belästigung durch einen Avataren
- Verantwortlichkeitsfragen (Daten-, Persönlichkeits- und Diskriminierungsschutz usw.)

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV Fokus «Metaverse-Plattformen»

V. Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Unternehmen

VI. Fazit

III) Fokus «game to earn»

- Das Versprechen der Gaming-Industrie:
 - Geld verdienen durch «gamen»
 - NFT-basiert (Non-Fungible Token)
- In vielen Fällen sind Vorinvestitionen notwendig
- Bezahlung in Kryptowährung

- Fragestellung aus arbeits- (sozialversicherungsrechtlicher) Sicht:
 - Vertragsverhältnis der Gamer zum Game-Betreiber?
 - Sozialversicherungsrechtliche Behandlung des Erwerbseinkommens?
 - Selbstständigerwerbend = Abgabepflicht
 - Unselbstständigerwerbend = Beiträge Arbeitgeber (aber wer ist das?) und Arbeitnehmer?
 - Gerichtsstand, anwendbares Recht, Durchsetzung des Rechts

- Kontext/Problematik
 - Arbeitsbedingungen in der Branche prekär
 - Roblox und andere Spiele: Neue Formen der Kinderarbeit

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV. Fokus «Metaverse-Plattformen»

V. Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Unternehmen

VI. Fazit

IV) Fokus «Metaverse-Plattformen»

Metaverse ermöglicht ...

- Virtuelle Organisationen ... weltweiter Zugang zu Fachkräften ... in Ländern mit niedrigen Löhnen & wenig Arbeitnehmerschutz ... Bezahlung in Kryptowährung ... keine Sozialversicherungsbeiträge ... vertragliches Wegbedingen staatlicher Gerichte ... Code is Law

Arbeitsrechtliche Aspekte:

- Zulässigkeit von Schiedsvereinbarungen für Beschäftigungsverhältnisse
 - Uber & Co. lassen grüssen
- Gerichtstand
 - Ort der (realen) Beschäftigung?
 - Plattformbetreiber?
 - Weitere involvierte Unternehmen?
- Anwendbares Recht
 - Code is Law?
 - Ort der Beschäftigung? Weltweit geltende Standards?
- Kollektive Interessenvertretung im Metaverse

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV Fokus «Metaverse-Plattformen»

V. Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Unternehmen

VI. Fazit

V) Fokus Arbeiten im Metaverse im Unternehmen

Das «Versprechen» des Arbeitens in virtuellen Räumen:

- Neue Formen der Zusammenarbeit für Teams, Konferenzen usw.
- Verbesserung der HR-Arbeit (vor allem im Bereich «recruiting»)
- Weltweiter Zugang zu Arbeitnehmenden / Dienstleistenden
- Verbesserte Integration von Arbeitnehmenden mit Mobilitäts- (und ggf. anderen) Einschränkungen

Arbeitsrechtliche Fragen / Probleme:

- Arbeiten via digitalen Zwilling (Avatar)
 - Auswahl des Avataren (Analogie zum «Dresscode»?)
 - Belästigung / Mobbing / Diskriminierung
- Arbeitnehmerdatenschutz
 - «augmented (und «virtual) reality» = erhöhte Datenbearbeitung, inkl. biometrische Daten und Umgebungsdaten
 - Überwachungspotenzial (und aus betrieblicher Sicht die Notwendigkeit steigt(en))
- Sicherheit / Gesundheit
 - Gesundheitliche Auswirkungen des Arbeitens mit VR-Brillen (nach Studien Unterschiede bei den Geschlechtern)

Inhaltsübersicht

I. Einleitung

II. Allgemeiner arbeitsrechtlicher Rahmen

III. Fokus «game to earn»

IV Fokus «Arbeiten im Metaverse» im Rahmen «normaler» Jobs

V. Fokus «Metaverse-Plattformen»

VI. Fazit

VI) Fazit

Ausblick:

Two things are certain. First, this future that is already here will look quite different in the decades to come. Second, the metaverse will be much more than just a game. The rest has yet to be written.

Garon, Jon. «Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future». SSRN Scholarly Paper. Rochester, NY: Social Science Research Network, 3. Januar 2022. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4002551>.

Worauf es ankommt ...

- Allgemeine Lehren aus Web1 und Web2:
 - Netzwerke – wenn von Privaten (oder Staaten) ohne demokratische Kontrolle betrieben werden = Gefahr der Tyrannei
 - Kontrollen und aktive Gestaltung durch Politik und Zivilgesellschaft sind notwendig
- Arbeitsrechtliche Lehren aus Web1 und Web2:
 - Bestehende Regeln sind grundsätzlich auch auf neue Akteure und neue Phänomene anwendbar (Arbeitsvertrag / Arbeitsgesetz, sozialversicherungsrechtliche Regeln usw.)
 - Flucht aus dem Arbeits- und Sozialversicherungsrecht durch Plattformen bzw. «augmented reality» und «virtuel reality»: durchaus innovativ, aber nicht schützenswert
 - Digitales bzw. virtuelles Arbeiten ist eine reale Gefahr für die Gesundheit (verschwindende Grenzen zwischen Arbeit und Freizeit, Überwachung, Belastungen usw.)
 - Gesundheit am Arbeitsplatz = nach Gesetz Gegenstand der innerbetriebliche Mitwirkung: Umgang mit neuen Technologien haben eine gesundheitliche Dimension und sind somit Mitwirkungsthema



Universität
Basel

Juristische
Fakultät



Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit

kurt.paerli@unibas.ch