



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 realitiy»: 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](mailto:kurt.paerli@unibas.ch)