

www.jusletter-it.eu

Sarah Montani / Rolf H. Weber

Augmented Reality

Neu in Kunst und Recht

Beitragsart: Beitrag

Rechtsgebiete: Metaverse

Zitiervorschlag: Sarah Montani / Rolf H. Weber, Augmented Reality, in: Jusletter IT Juli-2024

[1] Mit Augmented Reality (AR) wird das Phänomen der Digitalität unmittelbar erlebbar. Physische Räume lassen sich mit virtuell geschaffenen Wirklichkeitsanteilen erweitern, eine physisch existierende Skulptur wird digitalisiert und als 3D Modell in erweiterter Realität programmiert. Die Skulptur erhält dann in einem Museum – z.B. im Kunsthaus Zürich – eine Visualisierung. Traditionelle, analoge Verfahren wie Schweißen, Montagen, Installationen, Ausstellungen werden virtuell – durch AR – erweitert, ergänzt und verändert. Auch der architektonische Raum, in dem die digitale Skulptur visualisiert ist, verändert sich dadurch.

[2] Was ist virtuelle, was erweiterte Realität, was gemischte Wirklichkeit? Wo verlaufen die Grenzen? PAUL MILGRAM und FUMIO KISHINO (A taxonomy of mixed reality virtual displays. Institute of Electronics, Information, and Communication Engineers Transactions on Information and Systems E77-D [12], 1994, 1321–1329) sprechen von einem «Mixed-Reality-Kontinuum»: ein Kontinuum von der einerseits rein physischen Umgebung zu einer andererseits komplett virtuellen Umgebung. Mit dem Begriff «Mixed Reality» wird ausgedrückt, dass sich unterschiedliche Realitätsebenen und -aspekte – mal gezielt und beabsichtigt, mal zufällig – miteinander mischen. Dies ist die Herausforderung für unsere Wahrnehmung, aber auch für unser Verständnis von Wirklichkeit, weshalb in diesem Kontext nicht von «einer» Wirklichkeit ausgegangen wird, sondern von mehreren unterschiedlichen Wirklichkeitsaspekten, die sich aufeinander beziehen und in einem ständigen Diskurs miteinander stehen. Der Philosoph DAVID CHALMERS spricht von Reality+ und postuliert damit, dass die virtuellen Realitäten genauso real sind wie die uns vertraute, nicht digitale Wirklichkeit.

[3] Bei der erweiterten Realität sind wir unserem Empfinden nach in der uns vertrauten, materiellen Wirklichkeit und Umgebung; diese ist nun um digitale Elemente angereichert. «Augmented Reality ergänzt die Realität, anstatt sie vollständig zu ersetzen. Im Idealfall scheint es für Nutzende, dass die virtuellen und [physisch-] realen Objekte in demselben Raum vorhanden sind» (RONALD T. AZUMA, A Survey of Augmented Reality. In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 6/4, August 1997, 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>). Die Skulptur ist in einer dreidimensionalen Darstellung vorhanden, es kann mit ihr interagiert werden, sie wird in Echtzeit angezeigt.

[4] Augmented Reality beruht auf dem Prinzip der Collage bzw. Montage, welche seit dem frühen 20. Jahrhundert auch ein künstlerisches Gestaltungsverfahren ist, das physisch-reale mit digitalen Elementen kombiniert. So verknüpfen sich die digitalen Skulpturen auf dem Bildschirm des Smartphones mit der gewählten physisch-reellen Umgebung.

[5] Das Gestaltungserlebnis und -ergebnis liegt in der Hand des Smartphone-Benutzenden: Dieser achtet beim Fotografieren auf die klassischen fotografischen Gestaltungsmittel wie Form, Narration, aber auch auf Ausschnitt oder Bildformat der beiden aufeinander bezogenen Realitätsebenen. Dadurch entsteht eine Art Collage oder Montage der Wirklichkeit (MICHAEL KLANT/THOMAS KUBIAK, Praxis Kunst. Fotografie. Braunschweig 2005: Schroedel).

[6] Das Prinzip der Montage ist eng mit der Darstellung von Träumen, Illusionen, Paradoxien – von eigentlich nicht Zusammengehörigem – verbunden. Vergleichbar mit dem Surrealismus durchdringen sich in Augmented Reality Vernünftiges, Reales und Bewusstes mit Traumhaftem, Irrealem und Unbewusstem (GEORG PEEZ, Augmented Reality – Erfahrungs- und Gestaltungsmöglichkeiten in einer um virtuelle Anteile erweiterten Realität, BDK-Mitteilungen, 2, 2018, 26–30).

[7] Die digitale Skulptur im Kunsthaus ist zwar «nur» auf dem Smartphone zu lokalisieren und zu sehen, sie manifestiert sich aber durch die Handlung der Smartphone-Benutzenden in ihren

Gedächtnissen. Die Betrachtenden werden möglicherweise im Alltag weiter daran denken und die Skulptur in einem anderen Kontext platzieren. Sie reflektieren vielleicht über individuelle und kollektive Raumwahrnehmungen, -aneignungen und deren Gestaltung, wie Graffiti im Stadtraum. Die Nutzenden erkunden in jedem Fall den Ort und den Raum in einer neuen, ungewöhnlichen Weise, und dokumentieren dies mit ihren Aufzeichnungen auf ihren Smartphones. Dadurch eignen sich die Betrachtenden den Lebensraum an, gestalten diesen nach eigenen Wünschen und Vorstellungen. Augmented Reality ist nicht ein visuelles Erlebnis, sondern auch ein körperlich und geistig wahrnehmbares Fühlen und Empfinden.

[8] Aus rechtlicher Sicht stellt sich die Frage, ob es «erlaubt» oder «verboten» sein könnte, die digitalen Skulpturen in einem Museumskontext zu platzieren und zu visualisieren. Oder die Frage: Wem gehört der öffentliche Raum? Liegt ein Hausfriedensbruch vor? Und weiter: Kann der Architekt etwas dagegen haben, wenn seine imposante Eingangshalle durch eine überdimensionierte Skulptur «besetzt» wird? Oder die Kuratoren/innen des Kunsthauses? Freuen sich die Marketingverantwortlichen über Publizität?

[9] Rechtlich betrachtet führen die neuen Kunstformen somit zu verschiedenen neuen Fragestellungen: Auf Augmented Reality beruhende bildliche Darstellungen sind virtuelle (Kunst-)Werke. Physische Beeinträchtigungen vorhandener Gegenstände können deshalb nicht eintreten. Ein Hausfriedensbruch ist ebenfalls ausgeschlossen, wenn die Eingangshalle des Museums öffentlich zugänglich ist oder die Künstlerin ein Museums-Ticket für die Ausstellungsräume gekauft hat.

[10] Wird ein QR Code verwendet, um die Skulptur virtuell auf dem eigenen Gerät anzuzeigen (sog. Geolocation), fehlt es unmittelbar an der Öffentlichkeit; falls der QR Code aber allgemein zugänglich ist, lässt sich nicht von privatem Gebrauch sprechen. Die Geolocation setzt zudem voraus, dass die Grundsätze des Datenschutzrechts eingehalten werden.

[11] Auf Augmented Reality beruhende Darstellungen verursachen urheberrechtliche Herausforderungen in zweierlei Hinsicht; einerseits geht es um die Schutzfähigkeit der Darstellung selber, andererseits um die potentielle Verletzung von Schutzrechten Dritter. Mit Blick auf die Rechtsposition der Künstlerin gilt der Grundsatz, dass bei Kunstwerken bereits ein relativ geringer Grad an Individualität und Kreativität ausreicht, um die Schutzfähigkeit und damit den Urheberrechtsschutz zu begründen. Insoweit kommen die traditionellen Kriterien zur Anwendung, die sich seit Jahrzehnten bereits entwickelt haben. Die flüchtige Form virtueller Darstellungen beeinträchtigt somit die Schutzfähigkeit nicht.

[12] Schwieriger ist die Beurteilung der Verletzung allfälliger Urheberrechte von dritten Personen, wenn z.B. die auf Augmented Reality beruhende bildliche Darstellung im Eingangsbereich eines traditionellen Museums visualisiert wird. Einerseits ist Architektur selber auch durch das Urheberrecht geschützt; andererseits könnte die visuelle Darstellung z.B. nahe an ein grosses Wandgemälde gelangen, das geschützt ist.

[13] Kommt die Architektur des Museums durch oder neben der mittels Augmented Reality geschaffenen virtuellen Kunst besonders zum Ausdruck, vermag eine Beeinträchtigung der urheberrechtlich geschützten Rechtsposition des Architekten einzutreten. Entscheidend sind insoweit die Umstände des Einzelfalles, d.h. die Frage, wie offensichtlich die virtuelle Darstellung in die Einmaligkeit der Architektur eingebettet ist; kommt sie für den Betrachter einprägsam zum Ausdruck, ist ggf. eine Rechteeinräumung durch den Architekten notwendig.

[14] Ähnliche Überlegungen gelten, wenn z.B. die durch Augmented Reality geschaffene virtuelle Kunst den Gesamteindruck eines dahinter liegenden Wandgemäldes beeinträchtigt oder als Re-

produktion dieses Gemäldes erscheint. Wiederum kommt es auf die konkreten Umstände an, d.h. darauf, ob die Betrachtung der virtuellen Kunst sich auf das entsprechende «unkörperliche Objekt» bezieht oder die Aufmerksamkeit auch einen mitbetroffenen «Hintergrund» miteinschliesst. In der zweitgenannten Situation bedarf es der Zustimmung der urheberrechtlich geschützten Malerin des Wandgemäldes.

[15] Genauer zu analysieren ist anhand der konkreten Umstände überdies die Anwendbarkeit des Gesetzes über den unlauteren Wettbewerb (UWG). Im Vordergrund steht die Bestimmung zur Verwertung einer fremden Leistung; wer das marktreife Arbeitsergebnis eines anderen ohne angemessenen Aufwand durch ein technisches Reproduktionsverfahren als solches übernimmt und verwertet, handelt, unlauter (Art. 5 lit. c UWG). Die Anwendung dieser Bestimmung dürfte indessen oft daran scheitern, dass es an einer gewerblichen bzw. beruflichen Nutzung des übernommenen Arbeitsergebnisses fehlt; selbst wenn der Vorgang des Inverkehrbringens ausreicht, dürfte das Kriterium des Abzielens auf die unmittelbare oder mittelbare Gewinnung geldwerter Vorteile meist nicht erfüllt sein (ROLF H. WEBER/LENNART CHROBAK, in: Heizmann/Loacker [Hrsg.], UWG-Kommentar, Zürich 2018: DIKE, Art. 5 lit. c Rz. 25).

SARAH MONTANI, lic.iur., Digitalpionierin und Künstlerin.

ROLF H. WEBER, Professor für internationales Wirtschaftsrecht an der Universität Zürich, dort Co-Leiter des «Center for Information Technology, Society, and Law» und des «Blockchain Center» sowie Rechtsanwalt in Zürich (Bratschi AG). Alle Internetseiten wurden zuletzt geprüft am 17. Juni 2024. Zum Teil basiert dieser Beitrag auf einem früheren kürzeren Beitrag im PT Magazin: https://www.pt-magazin.de/de/gesellschaft/recht/augmented-reality-neu-in-kunst-und-recht_lomnaios.html.