

## Collectibles mit bekannten Gesichtern – Das Allgemeine Persönlichkeitsrecht im NFT-Handel

Mit dem Launch der Plattform „FIFA+ Collect“ im September 2022 in Vorbereitung auf die Fußball-Weltmeisterschaft ist auch die FIFA in den Markt für **NFT-basierte Collectibles** eingestiegen.

Dort können von nun an als *Moments* bezeichnete tokenisierte Fußballclips zur Weltmeisterschafts-Geschichte in Form von NFTs erworben und gehandelt werden. Vorbild war offensichtlich das virtuelle **Sammelkartenspiel NBA Top Shot**, welches 2020 von der US-Basketballliga gestartet wurde und bereits die erste Hype-Welle überschritten hat. Aber auch Drittanbieter sind bereits in dem Bereich aktiv. So vergab die **DFL** im Frühjahr 2022 Lizenzrechte im Wert von über 170 Millionen Euro zur Vermarktung von NFTs. Hauptpartner ist hier das Unternehmen **OneFootball**, welches sich die exklusiven Rechte für eine Digital Trading Card Collection sicherte. Außerdem beteiligt ist **Sorare**, ein französisches Unternehmen, welches NFT-Collectibles mit **Fantasy Sports** kombiniert und insbesondere für sein Fußball-Management-Spiel bekannt ist. Mit einem Marktwert von zwischenzeitlich über 4 Milliarden Dollar, bekannten (Ex-)Fußballern wie Antoine Griezmann, Gerard Piqué und Oliver Bierhoff als Investoren und mit ausweislich seiner Webseite „*mehr als 300 offiziell lizenzierten Fußballclubs*“ zeigt Sorare das **wirtschaftliche Potential der jungen Branche** auf.

Die FIFA springt auf diesen Zug nun auf und öffnet dafür das Archiv: FIFA+ Collect besteht aus kurzen Clips aus der WM-Geschichte, die – wie bei einem klassischen Sammelkartenspiel – verschiedenen Karten zugeordnet werden, welche wiederum verschiedenen Kollektionen zugeordnet sind und sich nach Häufigkeit unterscheiden. Spieler können eine zufällige Auswahl von *Moments* in Sammlerpacks erwerben und einzelne dieser *Moments* auf einer von der FIFA betriebenen Plattform kaufen und verkaufen. Das erste Sammlerpack wurde am 22.09.2022 zum Verkauf freigegeben.

Für die FIFA als Betreiberin ergeben sich Verdienstmöglichkeiten durch die **Ausgabe neuer Moments** und **Transaktionsgebühren** auf den Handel mit bestehenden *Moments*. Dass der NFT-Handel massiven Umsatz generieren kann, zeigte sich in der Vergangenheit beispielsweise mit den Sammlerwerken

des Bored Ape Yacht Club oder den Cryptopunks. Die sportbezogenen Collectibles haben überdies den Vorteil, auf **bekannte Marken und Persönlichkeiten** zurückgreifen zu können, was die Anschlussfähigkeit an den eher kryptofernen Mainstream erhöht. Allerdings steigert dieser Umstand die rechtliche Komplexität: Was bei der Entwicklung von NFT-basierten Collectibles mit – im Wortsinn – bekannten Gesichtern zu beachten ist, werden wir im folgenden skizzieren.

### 1. Die Verknüpfung von Token und Asset

Ein Non-Fungible Token (NFT) ist eine Art digitale Wertmarke, welche einzigartig, nicht austauschbar und unveränderbar ist. Auf diesem Token kann der Rechteinhaber eingeschrieben werden, sodass der Token als eine Art Eigentumszertifikat genutzt und gehandelt werden kann.

Jeder Token kann mit einem wertgebenden Werk, dem sog. Asset, verknüpft werden. So bestehen beispielsweise die FIFA Collection Assets aus kurzen Clips, welche bedeutsame Momente der WM-Geschichte abbilden. Technisch wird dies mittels eines Programms, eines „**Smart Contracts**“, in einer **Blockchain** implementiert. Der Smart Contract speichert auf der Blockchain die Grundinformationen zu dem mit dem Token verknüpften Asset, die Transaktionsdaten und die **Token-ID** sowie die Daten des dem Erwerber gehörenden **Wallets**, welches für den NFT-Erwerb notwendig ist.

Durch die Einzigartigkeit des Tokens ist es möglich, den NFT wie ein Eigentümerzertifikat jeweils nur einer Person zuzuordnen. Umgekehrt können verschiedene NFTs mit demselben Asset verknüpft werden. So besteht die Möglichkeit, dass ähnlich wie bei analogen Fußball-Sammelbildern mehrere Collectibles mit dem gleichen Inhalt existieren. So kann auch die **Exklusivität und der Sammlerwert** der einzelnen dargestellten Szenen erhöht oder verringert werden, indem man die Anzahl der mit dem Asset verknüpften NFTs limitiert.

Der mit dem NFT verknüpfte Inhalt, das Asset, so zum Beispiel die diversen Videoaufnahmen der ver-

gangenen Weltmeisterschaften, sind jedoch nicht direkter Teil des Dateneintrags auf der Blockchain und somit des NFTs. Die Video- oder Bilddateien werden vielmehr außerhalb der Blockchain in einem sogenannten Interplanetary File System (IPFS) gespeichert, sodass der eigentliche Vermögenswert losgelöst von der technischen Zuordnung durch den NFT betrachtet werden muss. Im NFT selbst befindet sich regelmäßig lediglich der **Hashwert** der Datei, also die digitalen Grundinformationen über das verknüpfte Werk. Ein Zugriff auf das Werk selbst mittels dieser eingespeicherten Informationen ist über den NFT jedoch nicht möglich.

Beim NFT-Handel werden lediglich die digitale Wertmarke und die damit verbundenen Nutzungsrechte gehandelt, im Falle eines Weiterverkaufs wird das NFT mittels **Smart-Contract** dem **Krypto-Wallet** des neuen Owners zugeordnet und diese Transaktion auf der Blockchain vermerkt. Das Asset selbst bleibt jedoch von den Transaktionen unberührt.

## 2. NFT-Handel als einwilligungsbedürftige Handlung

Sobald die NFTs echte Menschen und nicht nur fiktive Cartoonfiguren wie die Bored Apes oder Cryptopunks zeigen, stellt sich die Frage, ob man diese Menschen um Erlaubnis fragen muss.

Nach dem Kunsturhebergesetz ist die **Einwilligung der abgebildeten Person** erforderlich für eine Verbreitung oder öffentliche Zurschaustellung der Abbildung. Es ist also zunächst zu fragen, ob die Erstellung und der Handel mit NFTs eine **Verbreitung oder öffentliche Zurschaustellung** darstellen.

Die **Verbreitung** knüpft typischerweise an körperliche Exemplare eines Bildnisses an. Dies kann eine Vervielfältigung, aber auch das Original betreffen. Erfasst ist die Weitergabe mit dem Risiko der unkontrollierten Kenntnisnahme. Anders als im Urheberrecht kommt es nicht darauf an, dass das Werk der Öffentlichkeit angeboten wird. Bereits das **Kriterium der Verkörperung** könnte ein digitales Bild, welches als Asset verwendet wird, nicht erfüllen. Mit dem Fortschreiten der Technologie fällt mittlerweile jedoch auch die unkörperliche Verbreitung auf digitalem Wege unter den Verbreitungsbegriff des Kunsturhebergesetzes. Mit dem **Upload der Videos** auf der Website wird demnach also eine Verbreitung vorgenommen.

Unter der **öffentlichen Zurschaustellung** ist ein Sichtbarmachen des Bildes zu verstehen. Dies muss

gegenüber einer nicht begrenzten Öffentlichkeit geschehen. Daher stellt der erste **Upload des Assets** durch den Ersteller eine öffentliche Zurschaustellung dar, sofern die Inhalte auf den Websites und Handelsplattformen frei einsehbar sind.

Zwar könnte bei ikonischen Sportszenen – etwa Fußballclips aus der WM-Geschichte an – die Ausnahme vom Einwilligungserfordernis für Bildnisse der Zeitgeschichte zu denken sein. Dies setzt jedoch ein besonderes Informationsinteresse der Allgemeinheit voraus. Die Verwertung der Bilder geschieht bei der Erstellung und dem Handel der NFTs jedoch ausschließlich zu kommerziellen, nicht zu informativen Zwecken.

Anders ist jedoch die rechtliche **Einordnung des Handels** zu bewerten, sobald das Asset einmal hochgeladen wurde. Nach dem Upload des Assets bleibt dieses während aller Transaktionen unberührt, es wird nicht mit jedem Owner-Wechsel erneut hochgeladen. Lediglich der zugehörige NFT und dessen Inhaberschaft wird gehandelt und die in der Blockchain gespeicherten Daten nach einem Transfer verändert. Der neue Owner wird eingetragen und die Transaktion in der Blockchain protokolliert. Es kommt dementsprechend nicht zu einer Weitergabe des Bildes, sondern lediglich des dazugehörigen Wert- oder Eigentumszertifikats.

Grundsätzlich stellt der Weiterverkauf des gehandelten NFTs im Gegensatz zur Erstellung und des Erstverkaufs also keine im Rahmen des Kunsturhebergesetzes relevante und somit einwilligungsbedürftige Handlung dar. Typischerweise kommt es dem Erwerber aber auch darauf an, sein **NFT** auch zu **präsentieren**.

So wird zum Beispiel im Falle der FIFA+ Collectibles dem Erwerber nach den AGBs der Plattform mit Erwerb des NFT die Möglichkeit eröffnet, das damit verbundene Asset zu privaten, nicht-kommerziellen Zwecken in einem **öffentlich einsehbar Sammelalbum**, der „Collection“, auf der Plattform zu zeigen. Ähnlich handhaben es NBA Top Shot und SoRare. Solange dies nur auf der jeweiligen Plattform geschieht, wird regelmäßig keine öffentliche Zurschaustellung des Erwerbers im Sinne des Kunsturhebergesetzes vorliegen, die die erneute Einwilligung der abgebildeten Spieler erforderlich macht. Ein Recht, das **Asset** an anderen Orten im Internet (etwa der eigenen Webseite, in Social Media etc.) oder gar offline zu präsentieren, würde allerdings eine neue Einwilligung zugunsten des Erwerbers erfordern.

## 3. Ohne Lizenzen geht nichts

Für den Betrieb eines NFT-basierten Sammelkartenspiels sind die erforderlichen Rechte bei den Abgebildeten einzuholen. Bei sportbezogenen Collectibles besteht die Besonderheit, dass die Spieler standardmäßig bereits viele Rechte im Rahmen ihrer **Spielerverträge** einräumen. Die **Rechteeinräumung** ist typischerweise umfassend:

So hält bspw. der DFB-Mustervertrag (Stand 2016) fest:

„Der Spieler gestattet dem Verein die Verwertung seiner Persönlichkeitsrechte, soweit sein Vertragsverhältnis als Spieler berührt wird, und erklärt, dieses Recht keinem anderen eingeräumt oder übertragen zu haben. Die Einräumung der Verwertungsrechte bezieht sich auch auf den Bereich aller gegenwärtigen und künftigen technischen Medien und Einrichtungen einschließlich der Multimedia – Anwendungen (Internet, Online-Dienste, PC-Spiele etc.). Dies gilt insbesondere für die vom Verein veranlasste oder gestattete Verbreitung von Bildnissen des Spielers als Mannschafts- und Einzelaufnahmen in jeder Abbildungsform, besonders auch hinsichtlich der Verbreitung solcher Bildnisse in Form von Spielszenen und/oder ganzer Spiele seiner Mannschaft, um somit durch öffentlich- und/oder privatrechtliche Fernsehanstalten und/oder andere audiovisuelle Medien die erforderlichen Nutzungen zu ermöglichen und sie den Landesverbänden, Regionalverbänden, dem DFB und/oder dem Ligaverband zur Erfüllung ihrer, insbesondere in Wahrnehmung ihrer Vermarktungsaufgaben begründeten, vertraglichen Verpflichtungen einzuräumen [...]. Die Verwertung der Rechte kann auch im Rahmen einer Gruppenvermarktung einer Spielklasse durch den Verein oder einen Dritten (z.B. Träger der Spielklasse) erfolgen. Die aus diesen Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit und Werbung erzielten Erlöse stehen ausschließlich dem Verein zu, soweit in diesem Vertrag nicht ausdrücklich Abweichendes geregelt ist. [...]"

Eine Vertragsauslegung schafft für die Spieler also demnach folgende Situation:

Sie haben innerhalb des Vertragsspielerverhältnisses in die **Verwertung ihrer Persönlichkeitsrechte**, darunter auch das Recht am eigenen Bild, gerade auch für **Werbezwecke** und **andere kommerzielle Zwecke**, eingewilligt. Diese Einwilligung erstreckt sich auf alle Arten der Technologie, auch

zukünftige, somit auch NFTs. Der **Widerruf der Einwilligung** ist nach der Rechtsprechung bei einer Vertragsklausel, die das Recht zur allgemeinen Verwertung einräumt, **nur aus wichtigen Gründen** möglich.

Auch eine **Nachvergütung** ist regelmäßig nicht zu entrichten: Da die Klausel mit der vertraglich festgehaltenen Vergütung jegliche Verwertung abdeckt, hat der Spieler die nach dem Kunsturhebergesetz erforderliche Einwilligung erteilt. Ihm steht vertraglich also nur die **Vergütung in der ursprünglich vereinbarten Höhe** zu. Die vertragliche Einwilligung durch solche Klauseln deckt folglich zumindest die Erstellung und Veröffentlichung der NFTs und den damit verknüpften Medien ab.

Werden besonders alte Aufnahmen mit NFTs verbunden – wie es etwa die FIFA mit Szenen aus der **gesamten Historie** der Weltmeisterschaft vorhat – ist allerdings auch zu überprüfen, inwiefern die vor Jahrzehnten mit Spielern geschlossenen **Verträge in alter Fassung** eine entsprechende Einwilligung, insbesondere zur nachvertraglichen Verwendung der Bilder vorsehen. Ist dies nicht der Fall, so ist die Einwilligung gesondert einzuholen.

#### 4. Recht zur Unterlizenzierung

Solange sich die Zurschaustellung der **Assets** in den Grenzen der jeweiligen Plattform bewegt, dürfte die Klärung der Rechte für den Betreiber des NFT-basierten Sammelkartenspiels überschaubar bleiben. Erheblich komplexer wäre die Situation, wenn dem Erwerber der NFTs in Zukunft mit dem Erwerb auch **weitergehende Nutzungsrechte**, beispielsweise das Recht zur Zurschaustellung der mit dem NFT verknüpften Medien im Internet jenseits der abgeschlossenen Plattform, eingeräumt werden sollen. Dann benötigt der Betreiber neben dem Recht, die Medien selbst nutzen zu dürfen, auch das **Recht zur Unterlizenzierung**. Noch weitergehend: Ebenso müssten die Erwerber die Berechtigung haben, die ihrerseits erworbenen Nutzungsrechte an den nächsten Erwerber zu übertragen.

Während im Urheberrecht das Recht zur Unterlizenzierung gesetzlich ausdrücklich geregelt ist, fehlt es im Kunsturhebergesetz und in Bezug auf das Recht am eigenen Bild an einer entsprechenden Normierung. Ob die Generalklauseln von bereits bestehenden Verträgen (ähnlich dem obigen) das Recht zur Unterlizenzierung noch abdecken oder hierfür die erneute Einwilligung und damit einhergehend auch ggf. die gesonderte Vergütung des Spielers notwendig ist, ist **im Einzelfall genau zu prüfen**.

# FREY RECHTSANWÄLTE

Aufgrund der steigenden Beliebtheit von NFT-basierten Collectibles, gerade auch im Bereich des Sports, sollten diese Fragen in Zukunft bei der Vertragsgestaltung ausdrücklich berücksichtigt werden.

## 5. Fazit

Der Einstieg der Sportverbände in die Krypto-Welt zeigt: NFTs haben auch außerhalb der Computer- und Kunstwelt Beliebtheit erlangt und sprechen die breite Masse an. Sie eröffnen wirtschaftliche Möglichkeiten in einem noch immer jungen Markt. Doch

die enge Verknüpfung von Technologie, Wirtschaft und Investment stellt Ersteller, Rechteinhaber und Käufer vor eine Vielzahl von rechtlichen Herausforderungen.

Insbesondere für Sportverbände und Vereine, die sich in dem Feld engagieren wollen, ist es wichtig, die bestehenden Verträge zu prüfen und festzustellen, ob eine Einwilligung der abgebildeten Spieler bereits vorliegt und ob die durch die Spieler eingeräumten Nutzungs- und Verwertungsrechte auch die Vermarktung von Medien in Form von NFT-Asset umfassen.

**Bei Fragen zu Einzelheiten rund um das Thema NFT wenden Sie sich gerne an Prof. Dr. Dieter Frey oder Dr. Hanno Magnus in unserer Sozietät - telefonisch unter +49 221 42074800 oder per Mail an [info@frey.eu](mailto:info@frey.eu).**



V.i.S.d.P./V.i.S.d. §§ 5 TMG, 55 Abs. 2 RStV: Prof. Dr. Dieter Frey  
FREY Rechtsanwälte Partnerschaft mbB | Agrippinawerft 22 (Rheinuhafen) | D-50678 Köln | Tel. +49 221 42 07 48-00 | Fax. +49 221 42 07 48-29 | [info@frey.eu](mailto:info@frey.eu)  
Vertretungsberechtigte Partner RA Prof. Dr. Dieter Frey, LL.M. (Brügge), RA Dr. Matthias Rudolph  
Partnerschaftsregister des Amtsgerichts Essen, PR 2631  
Umsatzsteueridentifikationsnummer: DE 281 489 395  
Zuständige Rechtsanwaltskammer: Rechtsanwaltskammer Köln | Riehler Straße 30 | 50668 Köln  
Berufshaftpflichtversicherung: ERGO Versicherungsgruppe AG vormals: VICTORIA Versicherung AG | Victoriaplatz 2 | 40477 Düsseldorf  
Der räumliche Geltungsbereich des Versicherungsschutzes umfasst Tätigkeiten in den Mitgliedsländern der Europäischen Union und genügt so mindestens den Anforderungen des § 51 Bundesrechtsanwaltsordnung (BRAO).

