



MEDIEN DIGITAL

REALES RECHT UND VIRTUELLE WELTEN

Wolfgang Schulz & Stefan Heilmann

FRIEDRICH
EBERT 
STIFTUNG

MEDIEN DIGITAL

REALES RECHT UND VIRTUELLE WELTEN

Wolfgang Schulz & Stefan Heilmann
unter Mitarbeit von Jan Felix Dein

FRIEDRICH
EBERT 
STIFTUNG

Inhalt

Thesen	5
I. Einleitung	9
II. Interessenkonstellationen in virtuellen Welten	13
III. Reales Recht und virtuelle Phänomene	15
IV. Virtuelle Gegenstände	17
V. Sachenrecht	20
VI. Vertragsrecht	23
VII. Persönlichkeitsrechte	26
VIII. Sonstige regulatorische Fragestellungen	29
IX. Fazit und Ausblick	32
Literatur	34
Relevante Informationsquellen zum Thema im WWW	36
Abbildungsverzeichnis	37
Die Autoren	39

ISBN: 978-3-86872-024-2

1. Auflage

Copyright by Friedrich-Ebert-Stiftung

Hiroshimastraße 17, 10785 Berlin

Stabsabteilung, www.fes.de/stabsabteilung

Redaktion: Beate Martin, Eike-Gretha Breuer, Marion Stichler

Layout & Umschlag: minus Design, Berlin

Illustrationen: minus Design, Berlin

Druck: bub Bonner Universitäts-Buchdruckerei

Printed in Germany 2009

Wir bedanken uns für die freundliche Förderung dieser Publikation durch die Erich-Brost-Stiftung.

Die Position der Autoren gibt nicht in jedem Fall die Position der Friedrich-Ebert-Stiftung wieder.

Thesen

- *Virtuelle Welten – offene wie Second Life genauso wie Spielwelten nach dem Muster von World of Warcraft – haben in den letzten Jahren erhebliche soziale und ökonomische Bedeutung erlangt. Einige sehen darin sogar die Zukunft des Internets, jedenfalls sind dies Anschauungsobjekte für allgemeine Rechtsfragen des Handelns im Netz.*
- *Mangels Körperlichkeit sind virtuelle Gegenstände keine Sachen im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuchs. Erreichen sie die erforderliche Schöpfungshöhe nach § 2 Abs. 2 Urheberrechtsgesetz (UrhG),¹ sind sie allerdings urheberrechtlich geschützt. Daraus ergeben sich rechtliche Folgen, etwa dass Nutzungsrechte eingeräumt werden und andere Nutzer ausgeschlossen werden können (so kann sich auch ein virtuelles Hausrecht ergeben).*
- *Ist die Schöpfungshöhe nicht erreicht, kommt es auf die vertraglichen Beziehungen zwischen den Teilnehmern und Betreibern virtueller Welten an, beispielsweise für die Frage, welche Rechte an virtuellen Gegenständen bestehen. Dass die vertragliche Ausgestaltung solcher Beziehungen den Betreibern einen*

¹ Damit ist das Maß an Individualität bezogen auf ein Produkt aus geistiger Arbeit gemeint.

erheblichen und deshalb zum Teil kritisierten Einfluss vermittelt, haben erste rechtliche Auseinandersetzungen gezeigt (Bragg vs. Linden Lab, siehe Abschnitt V. Sachenrecht). Die Ausgestaltung allgemeiner Geschäftsbedingungen wird zukünftig auch für den Erfolg einer virtuellen Welt eine Rolle spielen.

- *Virtuelle Persönlichkeiten – etwa ein Avatar als Repräsentant eines Nutzers – als solche genießen keinen eigenen Schutz nach Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs. 1 GG (Allgemeines Persönlichkeitsrecht). Dies bedeutet nicht, dass etwa Äußerungen gegenüber einem Avatar rechtlich irrelevant wären. Zum einen kann der Nutzer über den Avatar beleidigt werden, zum anderen kann er als „Schöpfer“ in seinem Urheberpersönlichkeitsrecht betroffen sein. Dabei kann und sollte das Recht berücksichtigen, dass es sich um einen besonderen sozialen Kontext handelt, in dem eigene Regeln des Umgangs gelten können.*
- *Allgemeine Regelungen wie zur Haftung von Plattformbetreibern für nutzergenerierte Inhalte sind auch auf virtuelle Welten anwendbar; rechtspolitisch beklagte Unsicherheiten bei der Anwendung der geltenden Rechtsregeln (inklusive der §§ 7 ff. Telemediengesetz) wirken sich also auch hier aus.*

- *Gesetzgeber und Rechtsanwender sollten sowohl die Eigengesetzlichkeiten als auch die tatsächlichen wirtschaftlichen und sozialen Implikationen der vielen verschiedenen Welten ernst nehmen. Dabei sollte auch das Potential von Selbst- und Co-Regulierung ausgeschöpft werden.*

I. EINLEITUNG

Nachdem in den vergangenen Jahren das Phänomen Second Life als offene, dreidimensional gestaltete virtuelle Parallelwelt in den populären Medien starke Beachtung fand, wurden auf den ersten Blick eher fern liegende, rechtliche Fragestellungen Gegenstand erster juristischer Erörterung. Wie ist es rechtlich zu beurteilen, wenn in der virtuellen Welt ein Gegenstand verkauft wird? Kann ein Betreiber den Nutzer einer derartigen virtuellen Welt ohne weiteres im Sinne eines „virtuellen Hausrechts“ von seiner Plattform verbannen, auch wenn er möglicherweise dort ein Geschäft, Reputation und/oder soziale Kontakte aufgebaut hat? Wie ist es zu beurteilen, wenn der virtuelle Repräsentant einer Person, der Avatar, in der virtuellen Welt beschimpft wird? Kann die dahinter stehende Person zivil- oder gar strafrechtlich gegen ihn beleidigende andere Nutzer vorgehen? Im Finanzministerium mag man sich fragen: Sollen virtuelle Transaktionen, denen ein mehr oder weniger starker Bezug zur realen Welt innewohnt, besteuert werden? All die vorgenannten Fragen sind in den USA bereits Gegenstand von Rechtsstreiten oder zumindest angeregter rechtlicher Diskussionen geworden. In Südkorea, wo das Phänomen virtueller Welten in noch viel stärkerem Maße das Alltagsleben vieler Menschen bestimmt, existieren gar zahlreiche Strafbestimmungen, die auf den Schutz virtueller Güter abzielen.

Derzeit ist zwar von der konkreten Plattform Second Life weniger zu hören, was allerdings keinesfalls bedeutet, dass die angesprochenen Fragen damit obsolet wären. Es sind nämlich mehrere Entwicklungslinien zu beobachten, die die Frage virtueller Repräsentation von Personen und Gegenständen betreffen und deren Klärung nicht nur rechtlich interessant, sondern auch ökonomisch sowie gesellschaftlich bedeutsam sein kann. Zum einen mag sich herausgestellt haben, dass die Idee einer offenen, weitgehend nutzergenerierten Parallelwelt, in der kein spezifisches Ziel verfolgt wird, für einen großen Teil der Nutzer nur begrenzt attraktiv erscheint, wenn auch konkret Nutzerzahlen und Transaktionen in Second Life (wieder) im Steigen begriffen sind:

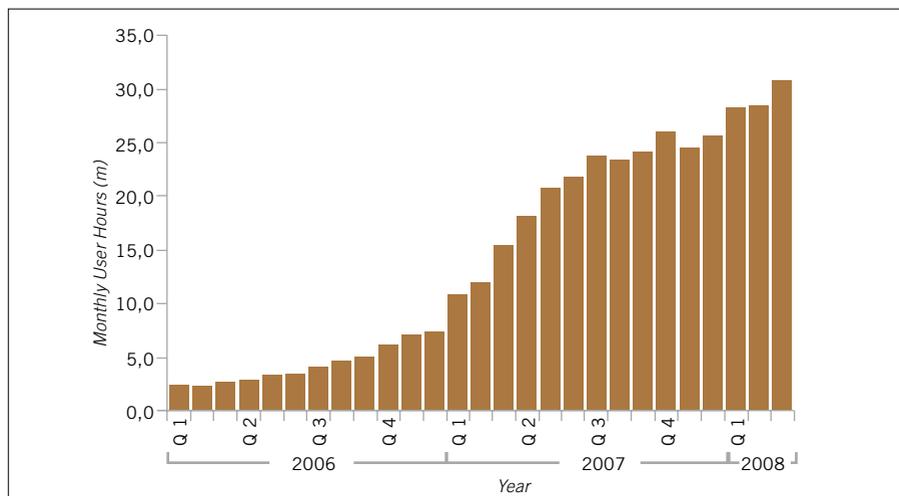


Abbildung 1: Von Nutzern in Second Life verbrachte Stunden pro Quartal in Millionen
 Quelle: <http://secondlife.com/whatis/economy-graphs.php>, Stand 27.11.2008

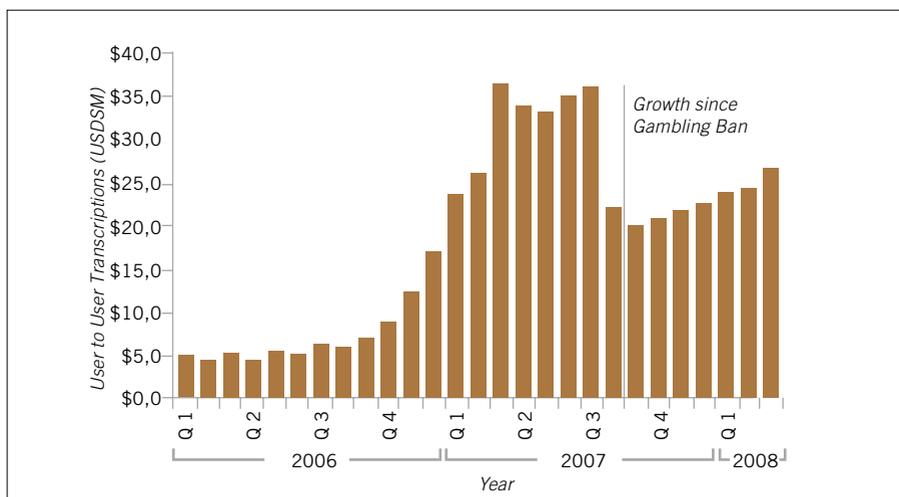


Abbildung 2: Wert von Nutzer-zu-Nutzer-Transaktionen in Second Life pro Quartal in Millionen US\$
 Quelle: <http://secondlife.com/whatis/economy-graphs.php>, Stand 27.11.2008

Ungebrochen ist zudem die Bedeutung der zahlreichen Online-Computergames, die es Spielern erlauben, mit Avataren in einer Spielwelt zu (inter-)agieren, um ein zumindest teilweise vorgegebenes Spielziel zu erreichen. Dabei stellen der Tausch und Kauf virtueller Gegenstände ein wichtiges Spielelement neben anderen dar. Die wachsende kulturelle und wirtschaftliche Bedeutung derartiger Spielwelten ist unbestritten.² Als nur ein Indikator sei an dieser Stelle auf die konstant enorm wachsende Zahl aktiver Mitgliedschaften in virtuellen Welten verwiesen.³

Schließlich sind bestimmte Aspekte – wenn man die 3D-Visualisierung zunächst beiseite lässt – schon ganz alltägliche Phänomene geworden: Der eBay-Account oder das Pseudonym in Diskussionsforen, welche ein Nutzer besitzt, erscheinen als Repräsentanz in der virtuellen Welt und Rechtsstreitigkeiten um falsche oder ehrverletzende Äußerungen über einen Anbieter auf eBay hat es auch in der Bundesrepublik bereits gegeben.⁴ Schon deshalb ist es interessant, sich einen Überblick über die Rechtsmaterien zu verschaffen, die bei den oben genannten Fragen in Deutschland relevant sind.

- 2 Einer Einschätzung des ZDF-Formates „heute“ zufolge sind weltweit bereits 500 Millionen Menschen mit virtuellen Welten in Kontakt gekommen, vgl. <http://www.heute.de/ZDFheute/inhalt/8/0,3672,7224392,00.html>. Bereits aktuell wird im Bereich der Computerspiele mehr Umsatz erzielt als mit Kinofilmen, vgl. Tagesspiegel vom 3.12.2007, abrufbar unter http://www.tagesspiegel.de/wirtschaft/Unternehmen-Computerspiele-Vivendi-Activision;art129,2431880,oder_für_die_Schweiz_vgl._http://www.tagesanzeiger.ch/dyn/news/wirtschaft/873552.html.
- 3 Es existieren im Übrigen zahlreiche Studien, die die ständig steigende Bedeutung virtueller Welten betonen, siehe etwa Global Entertainment and Media Outlook: 2008-2012 von Price-WaterhouseCoopers, abrufbar unter <http://www.pwc.com/extweb/pwcpublications.nsf/docid/5AC172F2C9DE>
- 4 D8F5852570210044EEA7?opendocument&vendor=none;WesternWorldMMOGMarket:2006Review and Forecasts to 2011 von screendigest, abrufbar unter <http://www.screendigest.com/reports/07westworldmmog/readmore/view.html>; Online Games: Global Market Forecast von Martin Olausson, <http://www.strategyanalytics.com/default.aspx?mod=ReportAbstractViewer&a0=3559>.strategyanalytics.com/default.aspx?mod=ReportAbstractViewer&a0=3559.
- 4 Beispielfhaft erwähnt seien die Verfahren vor dem OLG Oldenburg, Urteil vom 3.4.2006 - Az. 13 U 71/05, abrufbar unter <http://www.jurpc.de/rechtspr/20060061.htm> und OLG Brandenburg, Urteil vom 18.5.2005 - Az. 7 U 169/04, abrufbar unter <http://www.lexakt.de/glossar/olgbrandenburg7-U-169-04.php>. In Bezug auf einen Unterlassungsanspruch gegen den Betreiber eines Meinungsforums im Internet wegen eines dort eingestellten ehrverletzenden Beitrags siehe etwa das Urteil des BGH vom 27.3.2007 - Az. VI ZR 101/06, abrufbar unter <http://www.jurpc.de/rechtspr/20070095.htm>.

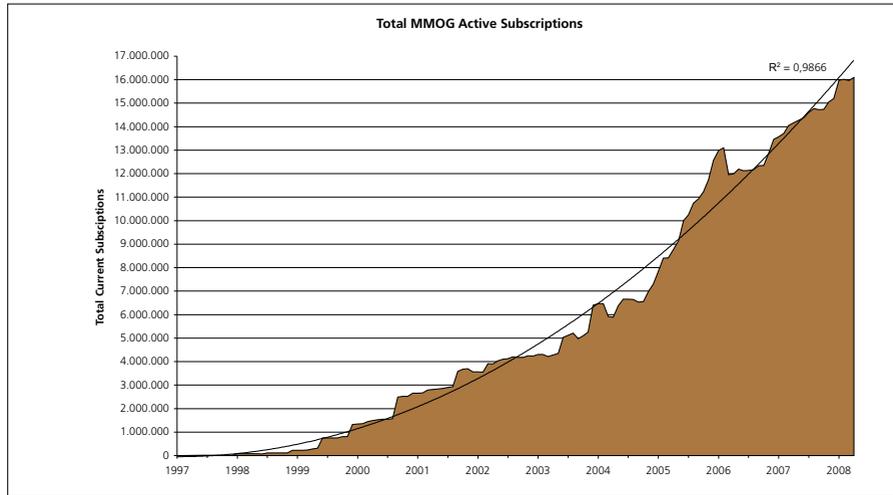


Abbildung 3: Entwicklung aktiv genutzter Accounts in Massively Multiplayer Online Games (MMOG) seit 1997 (Quelle: Woodcock, An Analysis of MMOG Subscription Growth, Version 23.0, <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>)

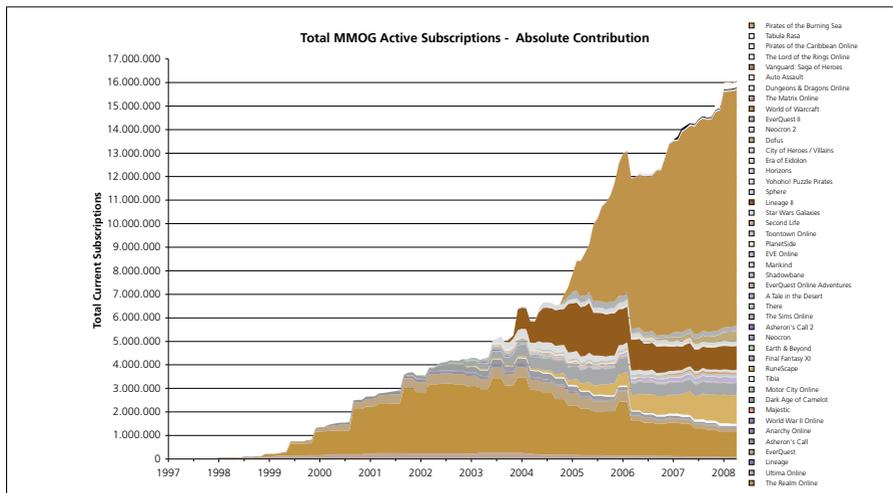


Abb. 4: Verteilung der Accounts auf verschiedene MMOGs (Quelle: Woodcock, An Analysis of MMOG Subscription Growth, Version 23.0, <http://www.mmogchart.com/Chart5.html>)

II. INTERESSENKONSTELLATIONEN IN VIRTUELLEN WELTEN

Bevor die rechtliche Diskussion nachgezeichnet wird, ist es sinnvoll, sich die betroffenen Interessen vor Augen zu führen. Unterscheiden kann man dabei zwischen den Interessen der Betreiber der virtuellen Welten, denen der Spieler und solchen der Allgemeinheit. Zu differenzieren ist zudem zwischen den Ebenen „In-World“ und „reale Welt“. Schließlich ist zu berücksichtigen, dass hinsichtlich der verfolgten Interessen enorme Unterschiede zwischen den verschiedenen virtuellen Welten bestehen. Grob unterschieden werden kann dabei zwischen nutzergenerierten virtuellen Welten mit einer anfangs leeren Spielwelt ohne weitere Vorgaben einerseits und Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) andererseits⁵. Bei letzteren macht der Betreiber strenge(re) Vorgaben hinsichtlich Spielziel, Struktur und Erscheinungsbild der Spielwelt. Kombinationen sind freilich möglich.

Interessen der Spieler ergeben sich zunächst aus Investitionen in das Spiel und deren Realisation in der virtuellen Welt. Sie bestehen in aufgewendeter Spielzeit bei Game-artigen Welten, die sich insbesondere in zunehmenden Fähigkeiten des Avatars niederschlägt, in der Programmierleistung bei der Erstellung virtueller Objekte in offenen Welten oder in möglicherweise durch echtes Geld erworbenen Spielelementen. Daneben existiert ein gemeinsames Interesse des Spielbetreibers und der (meisten) Spieler vor allem in Game-Welten an einem „fairen“ Spiel, das nicht durch Brechen der Spielregeln beeinträchtigt wird. Diesem zuwider laufen Aktivitäten wie Cheating⁶, aber auch der „Real Money Transfer“, also der weit verbreitete Verkauf von virtuellen Gegenständen außerhalb der Spielwelt, wodurch im wahren Wortsinn

⁵ Für weitere Differenzierungen innerhalb der Onlinespiellandschaft siehe Schmidt/Lampert/Dreyer (2008).

das „level playing field“ beschädigt wird, indem zahlungskräftigen Spielern – zumindest nach den Maßstäben des Spiels – unangemessene Vorteile eingeräumt werden. Dies zeigt, dass auch auf der bloßen Spielebene Interessen vorhanden sind, die – ohne unmittelbar die reale Welt zu betreffen – Beachtung verdienen. Möglicherweise betroffene Allgemeingüter sind schließlich die Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen, der Schutz informationeller Selbstbestimmung der Teilnehmer sowie generelle ökonomische und soziale Entwicklungen, die ein Leben im Virtuellen für die Gesellschaft mit sich bringt.

- 6 Denkbar und aufgetreten sind verschiedene Formen von Schummeleien. Große Beachtung haben vor allem die von einigen Teilnehmern verwendeten Automatisierungsprogramme (so genannte Cheatbots) erfahren, mittels derer die Nutzer bestimmte Vorgänge zur Anhäufung virtuellen Vermögens nicht selbst wiederholt ausführen müssen, sondern dies von einem Computerprogramm abgenommen bekommen. Dadurch entstehen (Zeit-)Vorteile gegenüber anderen Mitspielern. Die Onlineweltenbetreiber beklagen dementsprechend eine Beeinträchtigung des Spielgenusses und, damit verbunden, eine in dem schnelleren Erreichen des Spielzieles begründete Einbuße an Einnahmen aus den Abonnements.



III. REALES RECHT UND VIRTUELLE PHÄNOMENE

Der traditionelle Jurist ist geneigt, die Vorgänge in virtuellen Welten nur insoweit zum Gegenstand rechtlicher Betrachtung zu machen, als sie in der realen Welt Effekte haben.

Eine grundsätzliche Auffassung zur virtuellen Welt ist daher, sie als ein „Theater“ zu betrachten, eine Welt, in der alle wissen, dass es nicht ernst gemeint ist, und daher auch keine Ansprüche entstehen. Dann wäre beispielsweise reales Recht erst betroffen, wenn virtuelle Währung in reale umgetauscht wird. Im Sinne einer Betrachtung virtueller Welten als ein „Magic Circle“⁷ dreht es sich dann hauptsächlich um die Frage, inwieweit man die dortigen Vorgänge von der rechtlichen Beurteilung ausnehmen möchte oder kann und stattdessen die Spielregeln der virtuellen Welt anwendet.

Das deutsche Recht kennt Vergleichbares für den Bereich der traditionellen Spiele und Wetten: § 762 des Bürgerlichen Gesetzbuchs (BGB) bestimmt, dass dort eingegangene Verpflichtungen keine Ansprüche begründen, man kann sie nicht rechtlich einfordern – „Spiel-schulden sind Ehrensulden“. Diese Norm passt allerdings nicht

So hat etwa die wirtschaftliche Bedeutung von virtuellen Welten ein solches Ausmaß angenommen, dass Wirtschaftsunternehmen in virtuelle Repräsentanzen in beachtlichem Umfang Geld investieren. Allerdings leben sie dann mit dem Risiko, ihre Investitionen zu verlieren, sobald eine Plattform „out“ ist, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die Inhalte in andere virtuelle Welten zu übertragen. Der Wettbewerb zwischen unterschiedlichen virtuellen Welten tritt als Thema in den Blick.

generell auf virtuelle Welten, denn „Spiel“ im Sinne dieser Norm ist ein solches, bei dem ein Einsatz geleistet wird und der Ausgang des Spiels und damit das Entstehen von Ansprüchen auf einer Seite der Wett- und Spielparteien vom Zufall oder zumindest subjektiver Ungewissheit abhinge (Habersack 2004). Dies ist bei eigentlich allen hier in Rede stehenden Spielen nicht der Fall. Echtes Recht ist also grundsätzlich anwendbar.

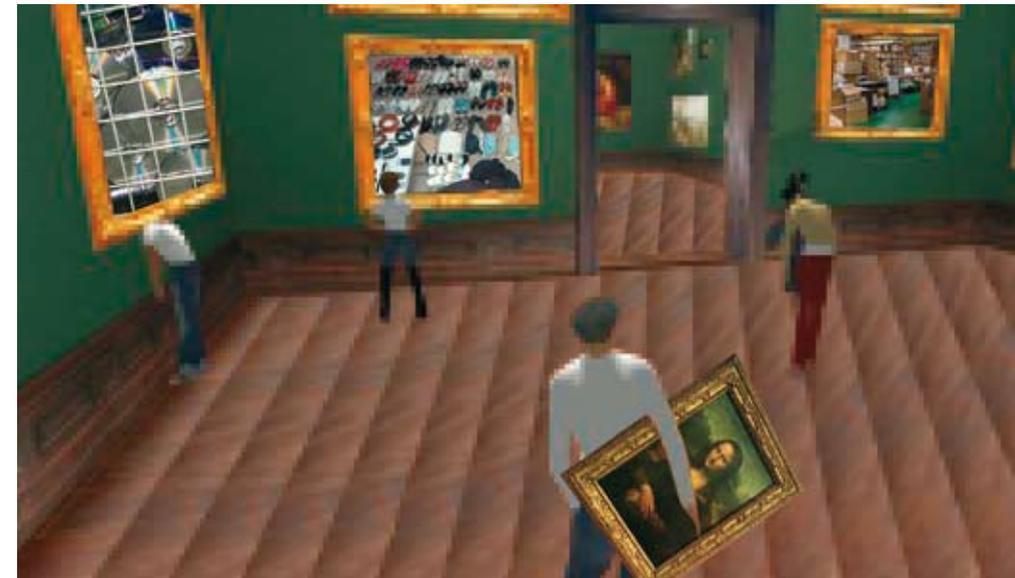
Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich neben dem nationalstaatlichen, „realen“ Recht auch Regeln und Mechanismen der Konfliktlösung in virtuellen Welten herausbilden können und z. T. schon herausgebildet haben. Betrachtet man das Ganze also von einer übergeordneten Perspektive, ist die Frage zu stellen, wo nationalstaatliches Recht sinnvollerweise seinen Regelungsanspruch entfaltet und wo es sachangemessen sein kann, dass Mechanismen der Selbstregulierung greifen oder aber dass staatliche und nicht-staatliche Regulierung in Form etwa der Co-Regulierung zusammenwirken können.

7 Abhandlung zur Thematik des „Magic Circle“ siehe Fairfield (2007b), für eine Zusammenfassung dieses Papers siehe http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/04/the_magic_circl.html

IV. VIRTUELLE GEGENSTÄNDE

Ein in rechtlicher Hinsicht bereits häufiger diskutiertes Phänomen stellen virtuelle Gegenstände dar (Lober/Weber 2005), dessen wirtschaftliche Bedeutung bereits zum jetzigen Zeitpunkt immens hoch eingeschätzt werden kann.⁸ Dabei handelt es sich um abgrenzbare Softwarecodeelemente, die innerhalb eines Spiels einer Spielfigur und damit letztlich deren Spieler ausschließlich zugeordnet sind. Beispiele sind In-World-Währung (im Spiel Second Life etwa die sogenannten Linden-Dollars, bei den meisten Fantasy-Rollenspielen virtuelle Goldstücke), Items (etwa virtuelle Waffen mit speziellen Eigenschaften) oder die Avatare selbst.

8 So gab die Venture-Capital Analystin Susan Wu bereits im Jahr 2007 zu bedenken, dass jedes Jahr mehr als 1,5 Milliarden US-Dollar für virtuelle Gegenstände ausgegeben wurden, siehe <http://www.techcrunch.com/2007/06/20/virtual-goods-the-next-big-business-model/>.



Die Frage, wie virtuelle Gegenstände rechtlich zu beurteilen sind, hat mittlerweile auch ein deutsches Gericht beschäftigt. Dabei ging es konkret darum, inwieweit Texturen in Second Life zur Nachbildung des Kölner Doms (es ging um die Fenster und das Mosaik) den Schutz des deutschen Urheberrechts genießen. Das Landgericht Köln⁹ ging davon aus, dass derartige Gestaltungen Werke im Sinne des Urheberrechts sein können, auch wenn im konkreten Fall ein Anspruch verneint wurde. Dabei muss dem Gericht zufolge auch nicht auf eine neue Kategorie von Werken zurückgegriffen werden, vielmehr handelt es sich um Werke der „bildenden Kunst“ im Sinne von § 2 Abs. 1 Nr. 4 UrhG.

Mit dieser Einordnung als urheberrechtlich zumindest schützbare Werke sind einige Weichenstellungen verbunden. Zum einen gewährt das deutsche Urheberrecht unabdingbare Persönlichkeitsrechte für den Schöpfer eines Gegenstandes – in diesem Fall eines solchen in der

9 Urteil vom 21.04.2008 - Az. 28 O 124/08, abrufbar unter <http://www.jurpc.de/rechtspr/20080077.htm>.



virtuellen Welt. Dazu gehört etwa das Recht, Zugang zu dem Werk zu erhalten (§ 25 Abs. 1 UrhG). Dieser Aspekt kann künftig interessant werden, wenn es etwa darum geht, virtuelle Gegenstände auch dann noch verfügbar zu haben, nachdem der Betreiber einer Plattform den Schöpfer dieses Gegenstandes von seinem Dienst ausgeschlossen hat oder gar „den Stecker zieht“ und seinen Dienst völlig einstellt. „Verfügbar“ kann freilich in diesem Moment nur noch zugänglich in dem Sinne bedeuten, dass vorhandene Daten ausgelesen werden können.

Ein weiterer interessanter Aspekt in diesem Zusammenhang ist § 14 UrhG, der Entstellungen oder sonstige Beeinträchtigungen des Werkes verbietet, die geeignet sind, geistige oder persönliche Interessen des Urhebers am Werk zu gefährden. Insofern kann eine Einwirkung auf einen Avatar möglicherweise auch Persönlichkeitsrechte des Schöpfers verletzen (siehe dazu unten Abschnitt VII. Persönlichkeitsrechte).

Vor allem aber bedeutet die Einstufung als urheberrechtlich geschütztes Werk, dass der Urheber Nutzungsrechte einräumen kann. Es stehen also alle Möglichkeiten einer Lizenzierung zur Verfügung, die das Urheberrecht kennt. Insofern erscheint es auch als eine tragfähige rechtsdogmatische Konstruktion, etwa den „Verkauf“ von virtuellen Gegenständen als die Verpflichtung zur Einräumung von Nutzungsrechten zu klassifizieren. Interessanterweise – wie genau man zu dieser Norm gelangt, hängt von der dogmatischen Konstruktion ab – verweist das deutsche Recht über den § 453 Abs. 1 BGB auf eine entsprechende Anwendung der Vorschriften für den Kauf von Sachen, also körperlichen Gegenständen.

Insofern kann man feststellen, dass zwar virtuelle Gegenstände keine Sachen im Sinne des deutschen Bürgerlichen Gesetzbuches sind, dazu müssten sie tatsächlich körperlich sein. Die Regeln für den Kauf werden aber im Ergebnis weitgehend denen entsprechen, die auch bei Sachen anwendbar sind, soweit eine Übertragung möglich erscheint.

V. SACHENRECHT

Wie eben schon dargestellt, sind virtuelle Gegenstände selbst keine Sachen im Sinne des deutschen Rechts (§ 90 BGB). Dies gilt allerdings nicht für den Computerserver, auf dem die virtuelle Welt und die einzelnen Gegenstände abgespeichert sind. Gerichte haben daher auch bei der Frage, ob Betreibern eines Diskussionsforums ein „virtuelles Hausrecht“ gegenüber beispielsweise pöbelnden Diskutanten zur Verfügung steht, auf den Serverspeicherplatz abgestellt und direkt aus § 1004 BGB einen Abwehrenspruch konstruiert.¹⁰

Diese Konstruktion ist zwar rechtlich haltbar, wirkt aber gekünstelt, da, spätestens wenn es sich um flüchtige Speichermedien handelt, ein physischer Ort nur noch für sehr kurze Momente lokalisiert werden könnte. Unter der Annahme, dass Nutzer Teile ihrer Daten in Zukunft online auf (fremden) Servern speichern werden, wurde in der wissenschaftlichen Diskussion bereits zwischen Cyber-Property und Virtual-Property unterschieden (ausführlich dazu Carrier/Lastowka 2007). Ersteres bezieht sich auf das Eigentum an den zur Speicherung notwendigen Datenträgern und ähnelt einem Hausrecht. Anknüpfungspunkt des Virtual-Property sind wiederum die Rechte, die von den Internetnutzern an den Daten, oder genauer, an den virtuellen Gegenständen gehalten werden, die auf den fremden Servern gespeichert sind. Mögliche Konfliktpunkte ergeben sich aus dem Auseinanderfallen der Rechte an den Speichermedien einerseits und den eigentlichen Daten andererseits.

Für das im Fantasy-Bereich angesiedelte kostenlose Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Tibia stellte das Amts-

gericht Regensburg dementsprechend fest, dass der Betreiber nicht verpflichtet ist, uneingeschränkten Zugang zu dem von ihm betriebenen Spiel zu gewähren.¹¹

Er sei berechtigt, diesen auf Grund seines virtuellen Hausrechts zu verweigern und Accounts von Spielern zu sperren.

Zu diskutieren ist jedoch, inwieweit an dieser Stelle auch verfassungsrechtliche Positionen auf den Inhaber eines entsprechenden Hausrechts einwirken können. Nach deutscher Grundrechtsdogmatik ist jedenfalls die mittelbare Drittwirkung der Kommunikationsfreiheiten zu beachten (Ladeur 2001). Grenzen eines virtuellen Hausrechts werden teilweise auch aus dem Verbot widersprüchlichen Verhaltens, das in § 242 BGB verortet ist, hergeleitet: Wer einmal den Zugang zu seinem Eigentum – in diesem Fall dem Server – unter bestimmten Bedingungen geöffnet hat, soll ihn nicht mehr Einzelnen willkürlich verschließen können (Maume 2007). Einzelheiten sind in diesem Zusammenhang jedoch ungeklärt.

Als weiteres Beispiel für das Durchsetzen eines virtuellen Hausrechts per Accountlöschung kann die bereits Anfang 2006 aufgetretene Auseinandersetzung zwischen dem Second Life-Nutzer Marc Bragg und dem Betreiber Linden Lab herangezogen werden. Bragg hatte mehrere virtuelle Grundstücke zu einem (eindeutig zu) niedrigen Preis erworben, bevor diese (eigentlich) öffentlich zum Verkauf standen. Daraufhin wurde sein Zugang zu Second Life gesperrt, eine Kompensation für die von Bragg im Vorfeld investierten 8000,- US-Dollar fand nicht statt.

10 So etwa das LG München I, Urteil vom 25.10.2006 - Az. 30 O 11973/05, abrufbar unter http://medien-internet-und-recht.de/pdf/vt_MIR_Dok_111-2007.pdf; OLG Köln, Beschluss vom 25.8.2000 - Az. 19 U 2/00, abrufbar unter <http://www.jurpc.de/rechtspr/20000238.htm>; LG Bonn, Urteil vom 10.11.1999 - Az. 10 O 457/99, abrufbar unter http://netlaw.de/urteile/lgbn_02.htm.

11 AG Regensburg, Urteil vom 27.4.2006 - Az. 9 C 3693/05, abrufbar unter <http://www.box.net/shared/x56ls711c0#>.

Als weiteres Beispiel für das Durchsetzen eines virtuellen Hausrechts per Accountlöschung kann die bereits Anfang 2006 aufgetretene Auseinandersetzung zwischen dem Second Life-Nutzer Marc Bragg und dem Betreiber Linden Lab herangezogen werden.¹² Bragg hatte mehrere virtuelle Grundstücke zu einem (eindeutig zu) niedrigen Preis erworben, bevor diese (eigentlich) öffentlich zum Verkauf standen. Daraufhin wurde sein Zugang zu Second Life gesperrt, eine Kompensation für die von Bragg im Vorfeld investierten 8000,- US-Dollar fand nicht statt. Bragg erhob als Folge Klage gegenüber Linden Lab und dessen Geschäftsführer. Der mit Spannung erwarteten gerichtlichen Entscheidung zur Einordnung virtueller Objekte und der In-World-Währung Linden-Dollar kamen die Parteien mit einer außergerichtlichen Einigung zuvor.¹³

12 Siehe etwa die Berichterstattung und Beurteilung bei <http://virtuallyblind.com/2007/09/14/bragg-linden-lab-response-dismiss/>.

13 Vergleiche dazu die von Linden Lab zur Beilegung des Rechtsstreits herausgegebene Pressemitteilung unter <http://blog.secondlife.com/2007/10/04/resolution-of-lawsuit/>.

VI. VERTRAGSRECHT

Vertragsrecht kommt auf mindestens zwei Ebenen zum Tragen, wenn es um die Rechtsbeziehungen in virtuellen Welten geht. Zunächst ist ein potentieller Vertrag zwischen einzelnen Nutzern und Anbietern von Spielen in den Blick zu nehmen. Ein solcher wird oftmals explizit durch die so genannten End User Licence Agreements (EULA) über die Nutzung der Spielsoftware und/oder die Terms of Service (ToS) zur Nutzung der Online-Spielplattform abgeschlossen. In bestimmten Konstellationen kann die Existenz eines rechtsverbindlichen Vertrags aber zweifelhaft sein. Besonders bei kostenlosen Angeboten ist ein rechtsverbindlicher Vertrag vom so genannten Gefälligkeitsverhältnis abzugrenzen, bei dem die Parteien keine rechtlichen Verpflichtungen eingehen wollen.¹⁴

Nimmt man an – was bei kostenpflichtigen Spielabonnements kaum zu bezweifeln ist –, dass ein Vertrag vorliegt, so wird man auf interessante rechtliche Fragen aufmerksam. Das betrifft zum einen, inwieweit die ToS eines Plattformbetreibers auch nach deutschem Recht Bestandteil des Vertrages zwischen Nutzer und Anbieter werden. Sie werden in der Regel als allgemeine Geschäftsbedingungen zu klassifizieren sein, für deren Einbeziehung das deutsche Recht Voraussetzungen statuiert und die insbesondere bei der Beteiligung von Verbrauchern auch einer strengen Inhaltskontrolle unterliegen (Krasemann 2006).

Die zweite bedeutsame Rechtsfrage und damit die zweite betroffene Ebene ist die, inwieweit diese vertraglichen Bestimmungen, wenn sie

14 Dabei stellt das LG München I, Urteil vom 25.10.2006 - Az. 30 O 11973/05, abrufbar unter http://medien-internet-und-recht.de/pdf/vt_MIR_Dok._111-2007.pdf, S. 9, im Fall eines kostenlosen Diskussionsforums darauf ab, dass der Teilnehmer ein hohes Interesse daran hat, nicht willkürlich ausgeschlossen zu werden, da sich über längere Nutzungsdauer hin eine eigene (Foren-)Identität entwickle. Deshalb sei eine rechtliche Bindungswirkung anzuerkennen; die gegenteilige Ansicht vertrat das AG Regensburg im Tibia-Fall (siehe Fußnote 11).

dann Bestandteil geworden sind, auch zwischen den einzelnen Nutzern auf einer Plattform Geltung haben. Sie stellt sich unter anderem bei Transaktionen mit und Beeinträchtigungen von virtuellen Gütern.

In der wissenschaftlichen Diskussion wird die Konstruktion über Verträge allerdings auch kritisch betrachtet, da hierdurch den Betreibern virtueller Plattformen große Gestaltungsmacht eingeräumt wird.¹⁵ Erneut kann an das oben beschriebene Beispiel von Bragg gegen Linden Lab angeknüpft werden. Zwar wurden die exakten Konditionen der zwischen den Parteien abgeschlossenen Vergleichsvereinbarung nicht öffentlich. Jedoch schaltete Linden Lab den Zugang von Bragg zu der Onlinewelt in dem Zusammenhang wieder frei und sein Inventar wurde wiederhergestellt. Dass man sich von Betreiberseite letztlich doch darauf einließ, den Kläger finanziell in gewisser Höhe zu entschädigen, zeigt, dass allein durch einseitige, von privaten Plattformbetreibern möglicherweise willkürlich aufgestellte Regeln nicht immer zufrieden stellende Lösungen erreicht werden können. Vielmehr ist sicherzustellen, dass im Falle der Eliminierung einer digitalen Identität deren Wert rechtlich berücksichtigt werden muss.

Über Generalklauseln wie derjenigen des „wichtigen Grundes“ zur Kündigung eines Vertrags in § 314 BGB oder die „unangemessene Benachteiligung“ in § 307 BGB bei der Überprüfung von EULAs kann den Besonderheiten einzelner virtueller Welten und einzelner Situationen zwar grundsätzlich Rechnung getragen werden. Jedoch beraubt sich der (National-)Staat weitgehend seiner strukturellen Einflussmöglichkeiten, wenn es darum geht, Ungleichgewichte im Nutzer-Betreiber-Verhältnis zu kompensieren. Die Folge wäre ein Rückzug darauf, im Einzelfall gerichtlich zu intervenieren. Die Frage stellt sich, inwieweit es vorzugswürdig erscheint, virtuellen Gegenständen oder Avataren jenseits freier Vertragsgestaltung absolute Rechte zuzuordnen, also

15 Siehe etwa zur vertragsbasierten Regulierung von Onlinewelten, Fairfield, *Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Online Communities*, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=1002997>.

solche Rechte, die von jedem, unabhängig von Vertragsbeziehungen, zu beachten sind. Ansatzpunkte – auch im deutschen Recht – stellen etwa der Schutz von „Goodwill“¹⁶ als Teil des „Rechts am eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb“ in § 823 Abs. 1 BGB oder die im Folgenden zu diskutierenden Persönlichkeitsrechte dar.¹⁷

16 Den Schutz von virtuellem Eigentum als Goodwill hat auch der südkoreanische Richter Ung-gi Yoon im Blick, vgl. Yoon, *Real Money Trading in MMORPG items from a Legal and Policy Perspective*, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=1113327>.

17 Siehe dazu Wagner (2004); in Anlehnung an das anglo-amerikanische Recht für einen eigenständigen Schutz des Goodwill dagegen bereits Becher (1951), S. 540.



VII. PERSÖNLICHKEITSRECHTE

Bereits bedeutsam ist der Fall geworden, dass Avatare in virtuellen Welten beleidigt werden. Kaum eine Darstellung dieser Frage kommt ohne die Schilderung des folgenden skurrilen Vorgangs aus dem Jahr 2006 aus: Anshe Chung, einer der bekanntesten Avatare bei Second Life, hielt eine In-World-PR-Veranstaltung vor anderen Nutzern ab. Ailin Gräf, so die Spielerin hinter diesem Avatar, brachte es durch eine geschickte Firmenpolitik, die auf dem Handel mit virtuellem Land beruhte, mit ihrem Second Life-Unternehmen zur Multi-Linden-Dollar-Millionärin und auch im realen Leben zu Wohlstand. Während der Veranstaltung wurde Chung von fliegenden Penissen attackiert.¹⁸ Hacker hatten die Geschlechtsteile eingeschleust und wollten damit gegen die Vormachtstellung Chungs protestieren. Gleichzeitig sollte dies der Illustration des Vorlebens Chungs dienen, die ihre ersten Linden-Dollars mit virtuellen Eskort-Dienstleistungen verdiente.



In solchen Fällen stellt sich die Frage, inwieweit das geltende Recht bereits Ansprüche, etwa auf Unterlassung, vorsieht. Dies hängt davon ab, ob in dem Fall ein Element des Persönlichkeitsrechts betroffen ist; dann könnte man nach §§ 1004 Abs. 1, 823 Abs. 1 BGB analog i. V. m. Art. 2 Abs. 1 i. V. m. Art. 1 Abs. 1 GG Ansprüche herleiten. Hier ist zunächst festzustellen, dass Avatare selbst nach derzeitiger rechtlicher Konstruktion das allgemeine Persönlichkeitsrecht nicht in Anspruch nehmen können (Müller/Souliotis 2007).

Dabei mag auf den ersten Blick schon der Gedanke an Persönlichkeitsrechte von Avataren absurd erscheinen, der aber an Sonderbarkeit verliert, wenn man unterstellt, dass reale Personen mit ganz unterschiedlichen Eigenschaften ausgestattete Avatare in virtuellen Welten unterhalten können. Im Übrigen nimmt das Recht schon jetzt in Einzelfällen darauf Rücksicht, dass ein Mensch verschiedene Facetten seiner Persönlichkeit getrennt voneinander ausleben möchte. Zu denken ist etwa an den positiven Schutz des Pseudonyms durch das Namensrecht in § 12 BGB (Bayreuther 2004) oder an das Recht eines Künstlers, dass seine wahre Identität nicht mit der durch ihn gespielten Kunstfigur verknüpft wird. Letzteres hat ein Gericht in einem Rechtsstreit betont, den der Schauspieler hinter der Comedy-Figur „Atze Schröder“ führte, um die Nennung seines bürgerlichen Namens zu verhindern.¹⁹ Auch könnte das Urheber-Persönlichkeitsrecht (siehe oben) des Werkschöpfers betroffen sein, wenn der Avatar beleidigt wird, nicht aber die dahinter stehende Person als solche gemeint und getroffen erscheint. Eventuell berührt wäre dann der Schöpfer in seiner geistigen und persönlichen Beziehung zu dem Avatar als seinem Werk, welche nach § 11 UrhG Schutz genießt. Schließlich ist darauf hinzuweisen, dass in der rechtlichen Diskussion das Persönlichkeitsrecht keineswegs immer nur

18 Eine Aufzeichnung des Vorfalls lässt sich – Stand: 27.11.2008 – unter <http://www.youtube.com/watch?v=RedLyae4b2s> betrachten, wobei die Videos häufiger entfernt werden, um anschließend an anderer Stelle wieder aufzutauchen – eine Suche auf Videoportalen mit den Stichworten „Anshe+Chung“ wird mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Ziel führen.

19 LG Berlin, Urteil vom 6.3.2007 - Az. 27 O 72/07, abrufbar unter http://medien-internet-und-recht.de/pdf/vt_MIR_Dok_176-2007.pdf.

auf natürliche Personen beschränkt wird, wie zahlreiche Überlegungen zu einem „Unternehmenspersönlichkeitsrecht“ (Born 2005) zeigen.

In Bezug auf etwaige Rechte in Verbindung mit dem Avatar des Spielers ist daher ein zweigliedriger Ansatz notwendig. Insofern bleibt es

„Spielschulden sind Ehrenschulden“. Diese Norm passt allerdings nicht generell auf virtuelle Welten, denn „Spiel“ im Sinne dieser Norm ist ein solches, bei dem ein Einsatz geleistet wird und der Ausgang des Spiels und damit das Entstehen von Ansprüchen auf einer Seite der Wett- und Spielparteien vom Zufall oder zumindest subjektiver Ungewissheit abhängt.

ungen für Ehrverletzungen bereithalten können, die für die Abwägung relevant sind (Ladeur 1993).

dabei, dass virtuelle Persönlichkeiten als solche keinen eigenen Schutz nach Art. 2 Abs. 1 i. V. m. Art. 1 Abs. 1 GG genießen können. Davon abgesehen wird sich aber immer die Frage stellen, inwieweit über den Avatar der dahinter stehende Mensch betroffen wird. Hierbei kann man auf die allgemeinen Grundsätze zurückgreifen. Das deutsche Recht kennt auch bereits die Differenzierung bei der Abwägung zwischen dem Persönlichkeitsrecht und den Rechten des Äußernden dahingehend, dass unterschiedliche Kontexte möglicherweise unterschiedliche Rahmenbedin-

VIII. SONSTIGE REGULATORISCHE FRAGESTELLUNGEN

Neben den Fragestellungen, die die Interaktion der Nutzer und die Ordnung ihrer Rechtspositionen betreffen, gibt es auch noch weitere Rechtsfragen, die eher mit Gemeinschaftswerten zu tun haben.

Ein grundsätzliches Problem für die rechtliche Einordnung liegt hierbei darin, dass wir es typischerweise mit unterschiedlichen Akteuren zu tun haben, die Inhalte in irgendeiner Form gestalten. Auf der Plattform, die beispielsweise von Linden Lab unter dem Namen Second Life betrieben wird, können unterschiedliche Personen etwa eigene virtuelle Geschäfte betreiben. Ob diese Geschäfte eigenständige Dienstangebote darstellen, mit der Folge, dass die Anbieter bestimmte medienrechtliche Regelungen, etwa zur Impressumspflicht oder zur Kenn-



zeichnung kommerzieller Kommunikation einzuhalten haben, ist eine schwer zu beantwortende Frage. Sie ist allerdings keine, die spezifisch etwas mit virtueller Repräsentation im Netz zu tun hat, sondern reiht sich allgemein in die Diskussion um das Phänomen nutzergenerierter Inhalte (user-generated content) ein. In diesem Zusammenhang ist auch die Frage zu beantworten, inwieweit der Anbieter einer Plattform für darauf befindliche Aktivitäten, auch wenn sie nicht von ihm als eigene Inhalte bereitgestellt werden, verantwortlich ist. Hier spielen die allgemeinen Rechtsregeln zur Störerhaftung sowie zur Privilegierung von Internet Service Providern, etwa nach den §§ 7 ff. Telemediengesetz, eine Rolle.

Als Ziel, welches das Medienrecht (im weiteren Sinne) hier verfolgen kann, ist vor allen Dingen der Jugendschutz relevant. Bei Second Life ist etwa bekannt, dass es viele erotische Angebote gibt, bei denen einige auch in Kategorien fallen, die nach deutschem Rechtsverständnis jugendbeeinträchtigend oder sogar jugendgefährdend sind, mit der



Folge, dass sie online gemäß § 4 bzw. § 5 Jugendmedienschutzstaatsvertrag überhaupt nicht oder nur mit entsprechenden Schutzmechanismen angeboten werden dürften.

Schließlich spielen noch weitere Fragestellungen eine Rolle: So hat etwa die wirtschaftliche Bedeutung von virtuellen Welten ein solches Ausmaß angenommen, dass Wirtschaftsunternehmen in virtuelle Repräsentanzen in beachtlichem Umfang Geld investieren. Allerdings leben sie dann mit dem Risiko, ihre Investitionen zu verlieren, sobald eine Plattform „out“ ist, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die Inhalte in andere virtuelle Welten zu übertragen. Der Wettbewerb zwischen unterschiedlichen virtuellen Welten tritt als Thema in den Blick (Mayer-Schönberger/Crowley 2006). Ist der Betreiber einer derartigen Plattform als marktbeherrschend einzustufen, könnten sich aus dem Kartellrecht Verpflichtungen ergeben, die etwa eine Portabilität von Inhalten ermöglichen.²⁰ Nutzen Unternehmen virtuelle Welten als Plattform für firmeninterne Kommunikation (so aktuell etwa IBM in Second Life) und den Austausch produktbezogener Informationen, können verstärkt Fragen des Datenschutzes betroffen sein, der ohnehin im Betreiber-Nutzer-Verhältnis eine gewichtige Rolle spielt.²¹

Unter der Annahme, dass Nutzer Teile ihrer Daten in Zukunft online auf (fremden) Servern speichern werden, wurde in der wissenschaftlichen Diskussion bereits zwischen Cyber-Property und Virtual-Property unterschieden.

20 Ein Wechsel zwischen verschiedenen virtuellen Welten setzt zunächst auch eine technische Interoperabilität voraus. In Bezug auf die kartellrechtlichen Fragestellungen bilden die Grundsätze zu Monopolstellungen im Softwarebereich in der realen Welt einen Ansatzpunkt für weitere Überlegungen.

21 Siehe dazu das Projekt DOS – Datenschutz in Online-Spielen des Unabhängigen Landeszentrums für Datenschutz Schleswig-Holstein, <https://www.datenschutzzentrum.de/dos/>.

IX. FAZIT UND AUSBLICK

Der Überblick hat gezeigt, dass es nicht angemessen wäre, die Fragen des Rechts im Bereich virtueller Welten als Glasperlenspiel abzutun. Sieht man, dass derzeit viele Bürger etwa auf Versteigerungsplattformen unter Pseudonymen Reputation als Händler aufbauen und damit ihren Lebensunterhalt verdienen und in sozialen Netzwerken für sie wichtige Kontakte knüpfen, so wird deutlich, dass der Bereich der virtuellen Welten ein gutes Testfeld ist, um zu prüfen, inwieweit das reale Recht auf die Problemlagen bereits eingestellt ist.

Dazu ist festzustellen, dass nationales Recht auf Vorgänge in virtuellen Welten anwendbar ist, sofern die Voraussetzungen der jeweiligen Tatbestände vorliegen. Das Urheberrecht, das schon immer mit Immateriellem befasst war, hat naturgemäß am wenigsten Probleme, Vorgänge in der virtuellen Welt zu erfassen. Gegenstände, die die nötige Schöpfungshöhe erreichen, sind vom deutschen Urheberrecht geschützt und dementsprechend auch lizenzier- und damit handelbar.

Als noch nicht völlig rechtlich gelöst erscheint die Frage, inwieweit das Sachenrecht, etwa wenn es um das „Hausrecht“ einer Person in virtuellen Räumen geht, direkt oder entsprechend Anwendung finden kann. Hier greifen Gerichte z. T. noch auf unplausible Konstruktionen zurück.

Für die Politik bedeutsam erscheint die Frage, inwieweit die im Virtuellen vorhandenen Vertragsbeziehungen zu einer sachgerechten und fairen Verteilung von Rechten und Pflichten führen. In diesem Bereich erscheint Rechtssicherheit besonders wichtig, da – wie dargestellt – der wirtschaftliche und soziale Wert derartiger Plattformen deutlich zunimmt. In den USA ist unter Experten ein Disput zu beobachten, der um die Frage kreist, inwieweit die Betreiber von Plattformen durch ihre Geschäftsbedingungen die Struktur virtueller Welten (zu) einseitig determinieren.

Aus medienpolitischer Perspektive am relevantesten dürften auf kurze Sicht allerdings auch im Bereich der virtuellen Welten die Fragen sein, die das Verhältnis von Plattformbetreibern und Nutzern betreffen und dementsprechend auch bei traditionelleren Anwendungen wie Foren oder Ähnlichem auftreten. Die Frage, unter welchen Voraussetzungen hier ein Plattformbetreiber für Inhalte haftet und welche Prüfungspflichten ihm obliegen, ist nach deutschem Recht noch nicht hinreichend geklärt; einzelne Instanzgerichte verfolgen einen restriktiveren Kurs als andere.

Schließlich – auch dies ist allerdings keine Besonderheit virtueller Welten – ist das Problem der Internationalität zu beachten. Rein rechtsdogmatisch muss dies nicht unüberwindbar erscheinen; die Regeln beispielsweise des internationalen Privatrechts ermöglichen auch in diesen Fällen eine klare Antwort auf die Frage, ob deutsche Gerichte zuständig sind und ob deutsches Recht anzuwenden ist. Ob damit aber eine sachgemessene Konfliktlösung möglich wird, wenn etwa sich alle Staaten mit Blick auf ihr nationales Recht für zuständig erklären, ist eine andere Frage. Dies mag dafür streiten, zumindest im Hinblick auf bestimmte Problemkonstellationen auf reine Selbstregulierung innerhalb virtueller Welten oder gar auf die Emergenz eines virtuellen Rechts zu setzen. Damit ist man indes wieder bei der generellen Diskussion um den Cyberspace als eigenen Rechtsraum angekommen, bei der bereits seit vielen Jahren ein „Cyberlaw“ für das Internet postuliert wird. Wichtig erscheint, dass Gesetzgeber und Regulierer sowohl die Eigengesetzlichkeiten als auch die tatsächlichen wirtschaftlichen und sozialen Implikationen der vielen verschiedenen Welten ernst nehmen.

Literatur

Bayreuther, Frank (2006): Kommentierung zu § 12 BGB, in: Münchner Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, 5. Auflage, München.

Becher, Hans: Das Recht am Good Will, Neue Juristische Wochenschrift (NJW) 1951, S. 540 ff.

Born, Christian (2005): Gen-Milch und Goodwill – Äußerungsrechtlicher Schutz durch das Unternehmenspersönlichkeitsrecht, AfP – Zeitschrift für Medien- und Kommunikationsrecht 2005, S. 110 ff.

Carrier, Michael A./Lastowka, Greg (2007): Against Cyberproperty, Berkeley Technology Law Journal Jahrgang 22, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=982026>.

Fairfield, Joshua (2007a): Anti-Social Contracts: The Contractual Governance of Online Communities, Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2007-20, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=1002997>.

Fairfield, Joshua (2007b): The Magic Circle, Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2008-45, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=1304234>

Habersack, Mathias (2004): Kommentierung zu § 762 BGB, in: Münchner Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, 4. Auflage, München.

Koch, Pamela (2006): Die rechtliche Bewertung virtueller Gegenstände auf Online-Plattformen, JurPC Web-Dok. 57/2006, abrufbar unter <http://www.jurpc.de/aufsatz/20060057.htm>.

Krasemann, Henry (2006): Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen, Multimedia und Recht (MMR) 2006, S. 351 ff.

Ladeur, Karl-Heinz (2001): Ausschluss von Teilnehmern an Diskussionsforen im Internet: Absicherung von Kommunikationsfreiheit durch „netzwerkgerechtes“ Privatrecht, Multimedia und Recht (MMR) 2001, S. 787 ff.

Ladeur, Karl-Heinz (1993): Meinungsfreiheit, Ehrenschutz und die Veränderung der Öffentlichkeit in der Massendemokratie, Archiv für Presserecht (AfP) 1993, S. 531 ff.

Lober, Andrea/Weber, Olaf (2005): Money for nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren, Multimedia und Recht (MMR) 2005, S. 653 ff.

Maume, Philipp (2007): Bestehen und Grenzen des virtuellen Hausrechts, Multimedia und Recht (MMR) 2007, S. 620 ff.

Mayer-Schönberger, Viktor/Crowley, John (2006): Napster's Second Life?: The Regulatory Challenges of Virtual Worlds, Northwestern University Law Review (NWLRL), Jahrgang 100 (2006), S. 1775 ff., abrufbar unter <http://www.vmsweb.net/attachments/pdf/NWLRL100n4.pdf>.

Müller, Ulf/Souliotis, Katharina (2007): Avatars, Personality, and Identity, Legal Latitudes 2007, S. 64 ff., abrufbar unter http://www.osgoode.yorku.ca/legallatitudes/documents/Legal_Latitudes_Vol_01_No_04.pdf.

Schmidt, Jan-Hinrik/Lampert, Claudia/Dreyer, Stephan (2008): Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Spiele“, Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 19, Juni 2008, abrufbar unter <http://www.hans-bredow-institut.de/publikationen/apapiere/19Onlinespiele.pdf>.

Wagner, Gerhard (2004): Kommentierung zu § 823 BGB, in: Münchner Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch, 4. Auflage, München.

Yoon, Ung-gi (2004): Real Money Trading in MMORPG items from a Legal and Policy Perspective, Dezember 2004, abrufbar unter <http://ssrn.com/abstract=1113327>.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Von Nutzern in Second Life verbrachte Stunden pro Monat, S. 10

Abbildung 2: Wert von Transaktionen von Nutzer zu Nutzer in Second Life pro Monat in Millionen US\$, S. 10

Abbildung 3: Entwicklung aktiv genutzter Accounts in Massively Multiplayer Online Games (MMOG) seit 1997, S. 12

Abbildung 4: Verteilung der Accounts auf verschiedene MMOGs, S. 12

Relevante Informationsquellen zum Thema im WWW

<http://terranova.blogs.com/>

(Vorwiegend) US-amerikanisches Blog zu wissenschaftlicher und insbesondere rechtswissenschaftlicher Forschung in und über virtuelle Welten, gegründet von Edward Castronova, Julian Dibbell, Dan Hunter und Greg Lastowka. Dort findet sich auch eine laufend aktualisierte Übersicht über rechtswissenschaftliche Abhandlungen zum Thema virtuelle Welten: http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/03/virtual-law-b-1.html.

<http://virtuallyblind.com/>

US-amerikanisches Blog zu „virtuellem Recht“ von Benjamin Duranske, Rechtsanwalt und Autor des Buches Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds.

<http://rechtreal.de/>

Deutschsprachiges Blog zu Recht in virtuellen Welten von Hendrik Wieduwilt, das mit einer Übersicht über deutschsprachige Literatur zum Thema virtuelle Welten und Recht aufwartet: <http://rechtreal.blogspot.com/2008/03/deutsche-literatur-zum-thema-virtuelle.html>.

Die Autoren

Dr. Wolfgang Schulz (geb. 1963) ist Direktor des Hans-Bredow-Instituts für Medienforschung an der Universität Hamburg. Er lehrt am Wahlschwerpunkt Information und Kommunikation an der Fakultät für Rechtswissenschaft der Universität Hamburg und ist Mitglied des Landesjustizprüfungsamtes.

Die Schwerpunkte seiner Arbeit liegen bei Problemen der rechtlichen Regulierung in Bezug auf Medieninhalte – insbesondere Gewaltdarstellungen –, Fragen des Rechts neuer Kommunikationsmedien, vor allem des digitalen Fernsehens, und der Rechtsgrundlagen journalistischer Arbeit, aber auch in den rechtsphilosophischen Grundlagen der Kommunikationsfreiheiten und der systemtheoretischen Beschreibung des publizistischen Systems. Dazu kommen Arbeiten zu Handlungsformen des Staates, etwa im Rahmen von Konzepten „regulierter Selbstregulierung“.

Stefan Heilmann (geb. 1980) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Medien- und Telekommunikationsrecht am Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Er studierte Rechtswissenschaften mit Schwerpunkt Information und Kommunikation an der Bucerius Law School in Hamburg und der Victoria University of Wellington, derzeit fertigt er eine Dissertation über nutzergenerierte Inhalte und telemedienrechtliche Informationspflichten an. Sein Forschungsinteresse gilt darüber hinaus der Regulierung von Kommunikation unter Konvergenzbedingungen.

In dieser Reihe bereits erschienen

01 YouTube, Cliffish und das Ende des Fernsehens? Problemfelder und Nutzung von Videoportalen *Marcel Machill & Martin Zenker*

02 Wie das Internet den Buchmarkt verändert. Ergebnisse einer Delphistudie *Arnold Picot & Christoph Janello*

03 Wer beeinflusst die Auswahl der TV-Programme? Strukturanalyse von Kabelbelegung und Programm navigatoren *Marcel Machill & Markus Beiler*

04 Vorreiter auf neuem Kurs? Die Zukunft der elektronischen Medien in den USA *Hans J. Kleinsteuber & Magnus-Sebastian Kutz*

05 Öffentlich-rechtliche Online-Angebote der nächsten Generation *Robin Meyer-Lucht & Kirsten Gollatz*

06 Print goes Electronic. Strategien großer Verlagshäuser für IPTV, WebTV und Mobilkommunikation *Andreas Vogel*

07 Content first. Der transmediale Prozess und die journalistische Qualität *Wolfgang Kenntemich*

08 Chats, Videos und Communities - Wie Jugendliche das Internet nutzen *Günther Rager / Annika Sehl*

Demnächst in dieser Reihe

10 Internetfernsehen von TV-Sendern und User Generated Content *Claudia Gerhards & Sven Pagel*

„VIRTUELLE WELTEN HABEN IN DEN LETZTEN JAHREN ERHEBLICHE SOZIALE UND ÖKONOMISCHE RELEVANZ ERLANGT. EINIGE SEHEN DARIN SOGAR DIE ZUKUNFT DES INTERNET, JEDENFALLS KÖNNEN SIE ALS ANSCHAUUNGSOBJEKTE FÜR ALLGEMEINE RECHTSFRAGEN DES HANDELNS IM NETZ DIENEN. FRAGEN VIRTUELLER REPRÄSENTATION VON PERSONEN UND GEGENSTÄNDEN UND DEREN KLÄRUNG SIND NICHT NUR RECHTLICH INTERESSANT, SONDERN KÖNNEN AUCH ÖKONOMISCH SOWIE GESELLSCHAFTLICH BEDEUTSAM SEIN.“

Wolfgang Schulz & Stefan Heilmann