

21.10.2008

UNI In virtuellen Welten fehlen die Gerichte

versitätZweijähriges Forschungsprojekt in Oldenburg untersucht mögliche Rechtsfragen

MILLIONEN VON MENSCHEN BEWEGEN SICH IN KÜNSTLICHER UMGEBUNG. NOCH BLEIBEN STRAFTATEN DORT OHNE FOLGEN.
HARTMUT KERN

OLDENBURG Wer im Internet seine Identität verbergen möchte, schlüpft einfach in eine andere Rolle und bewegt sich unerkannt in virtuellen Welten. Ob dies in jedem Fall auch ungestraft geschieht, soll jetzt das neue Forschungsprojekt „Virtuelle Welten“ klären. Es wird geleitet vom Oldenburger Juristen, Professor [Dr. Jürgen Taeger](http://www.nwzonline.de/person/taeger.dr.juergen) <<http://www.nwzonline.de/person/taeger.dr.juergen>> von der Universität Oldenburg, in Kooperation mit Professor [Dr. Benedikt Buchner](http://www.nwzonline.de/person/buchner.dr.benedikt) <<http://www.nwzonline.de/person/buchner.dr.benedikt>> von der Universität Bremen und Professor [Dr. Jens M. Schubert](http://www.nwzonline.de/person/schubert.dr.jens.m.) <<http://www.nwzonline.de/person/schubert.dr.jens.m.>> von der Universität Lüneburg sowie der Deutschen Stiftung für Recht und Informatik (DSRI).

Noch weitgehend ungeklärt sind rechtliche Fragen, die sich beim Besuch virtueller Welten ergeben können. Mehr als 15 Millionen registrierte virtuelle Persönlichkeiten – sogenannte Avatare – die durch die künstliche Computerwelt gesteuert werden, zählt zum Beispiel „Second Life“. Fast eine halbe Million Nutzer bewegen dort Woche für Woche ihre Avatare durch die künstliche Welt, kommunizieren dort und treiben Handel.

Aus dem Spiel ist längst eine Plattform für Geschäfte in der realen Welt geworden: Bankgeschäfte werden erledigt, Waren gekauft und Eintrittskarten erworben. Unternehmen präsentieren sich in der Computerwelt, reale Universitäten unterhalten virtuelle Präsenzen, Länderbotschaften haben eine Dependence und auch Religionsgemeinschaften treffen sich in „Second Life“.

Aber das Leben in dieser Welt gibt es nicht umsonst. Die Nutzer bauen sich dort ein zweites, künstliches Leben auf. Zu diesem Zweck werden in dem Spiel Kaufgeschäfte über virtuelle Güter getätigt, virtuelle Grundstücke können erworben werden. Es gibt eine eigene Börse, mit einem relativ stabilen Wechselkurs. US-Dollars können dort in „Linden-Dollars“, der Währung in „Second Life“, getauscht werden. Virtuelle Arbeitsverhältnisse können entstehen.

Daraus ergeben sich für die Forscher viele Fragen: Welche Vertragsverhältnisse entstehen? Welches Recht ist dort anwendbar? Sind Datenschutz und Jugendschutz gewährleistet? Wie verfolgt man Markenschutz- und Urheberrechtsverletzungen? Welche Straftaten werden in „Second Life“ begangen und wie können diese verfolgt werden?

In dem zwei Jahre angelegten Forschungsprojekt „Virtuelle Welten“ sollen mögliche Rechtsfragen aufgedeckt und Lösungen für die Probleme erarbeitet werden.

Leserkommentare (0)

© NWZonline [2012]

Alle Rechte vorbehalten

Vervielfältigung nur mit Genehmigung der Nordwest-Zeitung Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG