

FORSCHUNG

Wenn die zweite Identität kriminell wird

Virtuelle Computerwelten werfen bisher unbekannte Rechtsfragen auf

LS



Virtuelle Welt: Die Niederlassung von Mercedes-Benz in der Internet-Welt „Second Life“, vor der einige Avatare als Besucher stehen.
Bild: DPA

OLDENBURG In der virtuellen Computerwelt „Second Life“ nehmen innerhalb einer Woche fast eine halbe Million Nutzer eine andere Identität an – als so genannte Avatare. Insgesamt sind mehr als 15 Millionen virtuelle Persönlichkeiten registriert. Doch welches Recht gilt in dieser Welt? Was geschieht wenn ein Avatar eine Straftat begeht und wie wird sie verfolgt? Sind Daten- und Jugendschutz gewährleistet? Welchen Einfluss hat die virtuelle Währung auf die Geldmenge? Denn in „Second Life“ gibt es eine eigene Börse und Währung, Niederlassungen zahlreicher Unternehmen, Universitäten sowie Länderbotschaften.

Mit diesen rechtlichen Fragen, die bei virtuellen Welten wie „Second Life“ auftreten können, beschäftigt sich das Forschungsprojekt „Virtuelle Welten“, das von dem Oldenburger Juristen Professor [Dr. Jürgen Taeger](http://www.nwzonline.de/person/taeger.dr.juergen) in Kooperation mit Professor [Dr. Benedikt Buchner](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.) von der Universität Lüneburg sowie der Deutschen Stiftung für Recht und Informatik (DSRI) geleitet wird.

Leserkommentare (o)

© NWZonline [2012]

Alle Rechte vorbehalten

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