

Presse & Kommunikation

20. Oktober 2008 431/08 Forschung

Wenn der Avatar kriminell wird

Virtuelle Computerwelten werfen Rechtsfragen auf

Oldenburg. Das Annehmen einer anderen Identität – in Zeiten des Internets ist das für viele Menschen mehr als nur ein Zeitvertreib. In der virtuellen Computerwelt „Second Life“ können TeilnehmerInnen in unterschiedliche Rollen schlüpfen und sich durch die künstliche Welt bewegen. „Second Life“ ist eines der erfolgreichsten und eines der bekanntesten Online-Spiele im Internet, ein sogenanntes „Massively Multiplayer Online Social Game“. Die rechtlichen Fragestellungen, die bei virtuellen Welten wie „Second Life“ auftreten können, stehen im Mittelpunkt des neuen Forschungsprojekts „Virtuelle Welten“, das von dem Oldenburger Juristen Prof. Dr. Jürgen Taeger in Kooperation mit Prof. Dr. Benedikt Buchner von der Universität Bremen und Prof. Dr. Jens M. Schubert von der Universität Lüneburg sowie der Deutschen Stiftung für Recht und Informatik (DSRI) geleitet wird.

Über 15 Millionen registrierte virtuelle Persönlichkeiten – sogenannte Avatare – die durch die künstliche Computerwelt gesteuert werden, zählt „Second Life“. Innerhalb einer Woche bewegen fast eine halbe Million Nutzer ihre Avatare durch die 3-D-Landschaften der künstlichen Welt, kommunizieren dort und treiben Handel.

Längst ist das Leben in dieser virtuellen Welt nicht mehr nur Spiel. Es ist zu einer 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, auch Religionsgemeinschaften treffen sich in „Second Life“. Insofern hat die virtuelle Welt das Potenzial, sich zum Browser des Internets zu entwickeln.

Aber es muss auch für das Leben innerhalb dieser Welt gezahlt werden. In virtuellen Welten wie „Second Life“ entsteht ein eigenes Universum, 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.

Durch virtuelle Welten wie „Second Life“ und deren komplexe Systeme ergeben sich vollkommen neue Themenstellungen für die Volkswirtschaftslehre, die Betriebswirtschaftslehre und die Rechtswissenschaft: Welchen Einfluss hat die virtuelle Währung auf die Geldmenge? Welche Vertragsverhältnisse entstehen in „Second Life“? Welches Recht ist dort anwendbar? Sind in „Second Life“ Datenschutz und Jugendschutz gewährleistet? Wie verfolgt man Markenschutz- und Urheberrechtsverletzungen? Welche Straftaten werden in „Second Life“ begangen und wie können diese verfolgt werden? Dies sind nur einige Rechtsfragen, mit denen sich das Forschungsprojekt „Virtuelle Welten“ auseinandersetzt. Dabei sollen mögliche Rechtsfragen identifiziert und Lösungsmöglichkeiten der Rechtsprobleme erarbeitet werden. Die Untersuchung wird von der Stiftung Bremer Wertpapier Börse gefördert und ist auf eine Dauer von zwei Jahren angelegt.

① www.uni-oldenburg.de/privatrecht/index.html

Ⓞ Kontakt:

Prof. Dr. Jürgen Taeger, Tel.: 0441/798-4134,
E-Mail: j.taeger@uni-oldenburg.de