

Diplomandenseminararbeit
Diplomandenseminar aus Internetrecht
Seminarleiter:
ao. Univ. Prof. Dr. Wolfgang ZANKL
Institut für Zivilrecht an der Universität Wien

“SECOND LIFE”

RECHTLICHE HERAUSFORDERUNGEN DER VIRTUELLEN WELT

Gregor SCHÜTZE
Matr. Nr.: 0306326
E-Mail: gregor_schuetze@gmx.at

Sommersemester 2007

INHALTSVERZEICHNIS

1. SECOND LIFE.....	3
1.1. Einführung in das System.....	3
1.2. Daten und Fakten	3
1.3. Der „Linden Dollar“	4
1.4. Der Boom „Second Life“	4
1.5. Second Life als Arbeitsplatz der Zukunft	7
1.6. Österreich im Second Life	7
1.7. The „Big Six“: Regeln und Recht im Second Life.....	8
2. RECHTLICHE PROBLEME	10
2.1. Zivilrechtliche Probleme	11
2.1.1. Anzuwendendes Recht.....	11
2.1.2. Rechtsverhältnisse zwischen Usern	13
2.1.3. Handel mit virtuellen Gegenständen	13
2.1.4. Dienstvertrag / Werkvertrag	14
2.2. Strafrechtliche Probleme	15
2.2.1. Beleidigung	15
2.2.2. Diebstahl und Raub	17
2.2.3. Betrug	17
2.2.4. Betrügerischer Datenverarbeitungsmissbrauch	18
2.2.5. Nötigung und Erpressung	18
2.2.6. Kinderpornographie im Second Life.....	19
3. RESÜMEE.....	21
4. LITERATURVERZEICHNIS.....	23

1. SECOND LIFE

1.1. Einführung in das System

Second Life stellt unter www.secondlife.com eine virtuelle 3D - Welt dar, in welcher der User in die Rolle eines so genannten „Avatars“ schlüpft.

Als Avatar bezeichnet man im Hinduismus die Manifestation einer Gottheit in Tier- oder Menschengestalt, im Internet bezeichnet es eben den visualisierten Teilnehmer einer virtuellen Welt. Damit erklärt sich auch, warum Aussehen wie auch Geschlecht oder gar eine Erscheinung in Tiergestalt frei wählbar ist.

Der Avatar kann sich in dieser Welt frei bewegen: die Figur kann gehen, fliegen, Fahrzeuge jeglicher Art benutzen und sich auch an andere Orte teleportieren.

Die Mitgliedschaft ist in der Basisversion grundsätzlich kostenlos, allerdings ist eine wirklich aktive Teilnahme erst mit einem Premiumzugang für mindestens 6 US-Dollar monatlich möglich. Erst dann sind Grundstückskäufe und -verkäufe möglich, erst dann kann mit selbst hergestellten oder erworbenen Gegenständen Handel betrieben werden.

Da die Welt zunächst leer ist, ist der User angehalten diese selbst zu gestalten, was die erste Neuerung von Second Life gegenüber anderen Onlinespielen darstellt. Der Raum ist nicht vorgegeben sondern wird vom User selbst programmiert und nach seinen Vorstellungen und Wünschen, in Form von Landschaften, Gebäuden und Gegenständen gestaltet.

Im Zentrum von Second Life stehen die Szene-, Party- und Konsumwelten. Dort kann man einkaufen, verkaufen, und vor allem andere Avatare kennen lernen¹.

1.2. Daten und Fakten

Second Life wurde vom Unternehmen „Linden Labs“ 2003 in Kalifornien (USA) gegründet und fristete bis Herbst 2006 ein Schattendasein. Seither ist allerdings ein

¹ Vgl Der Spiegel, 17.2.2007, 150f.

enormer Anstieg der Mitglieder zu verzeichnen. Waren es im Oktober 2006 noch 1 Million Avatare, so sind es im Juni 2007 schon knapp 7 Millionen mit einer steigenden Tendenz.

Philipp Rosdale, Gründer von Linden Labs wurde erst kürzlich vom Time Magazine unter die „100 most influential people in the world“ gehoben².

1.3. Der „Linden Dollar“

Da Handel und Dienstleistungen auch in einer zweiten Welt vergütet werden müssen, hat man eine eigene Second Life Währung eingeführt. Nach der Programmierfirma benannt, kann reales Geld via Kreditkarte in Linden Dollar (L\$) umgetauscht werden. Dies geschieht im Wechselbüro LindeX, wo sich der Kurs über Angebot und Nachfrage³ bestimmt und nur minimal variiert. Jederzeit ist auf diesem Webinterface der Kauf und auch wieder Verkauf, als Rücktausch in echtes Geld möglich. Ende Mai 2007 waren 1000 Linden\$ umgerechnet rund 4,08 US\$ wert.

Das Problem mit dieser virtuellen Währung ist jedoch, dass sich Linden Labs nach seinen Terms of Service nur als Vermittler von Kauf und Verkauf von realem und virtuellem Geld zwischen den Usern sieht und nicht als eine Art Bank. Es besitzt jedoch jeder User ein Konto, An- und Verkauf von L\$ funktioniert grundsätzlich problemlos. Allerdings gab es Berichten von Usern zufolge trotzdem auch schon Schwierigkeiten beim Rücktausch von hohen Linden\$ - Beträgen in reales Geld.

1.4. Der Boom „Second Life“

Die starke Medienpräsenz des Systems und die damit verbundene bzw. in Wechselbeziehung stehende Goldgräberstimmung hat in den letzten Monaten einen Mitgliederanstieg von über 600% bewirkt und es lässt sich schon von einem eigenen Boom rund um das zweite virtuelle Leben sprechen.

Vor allem die vermeintliche Chance, schnell zu viel Geld zu kommen, dürfte viele neue User ins Second Life getrieben haben. Allerdings stellt sich diese Möglichkeit doch als schwerer heraus als erhofft. Schätzungen zufolge sind es knapp 17.000

² Vgl TIME, 14.5.2007, 104.

³ Vgl Internet Magazin, 6/07, 21.

User die in Second Life ernsthaft versuchen, Geld zu verdienen, rund 3000 Menschen können davon leben, wobei nur etwa 100 User wirklich einen Gewinn von mehr als 5000 realen Dollar monatlich verbuchen können⁴.

Einen kleinen Anstoß für den im Herbst begonnen Boom dürfte auch eine Deutsche mit asiatischen Wurzeln gemacht haben. Ailin Gräf, im Netz jedoch berühmt unter Anshe Chung, kaufte früh leere Grundstücke im Second Life auf, lies von ihren Programmierern Luxusdomizile errichten und verkaufte diese wieder mit großem Gewinn an betuchte Avatare weiter. So soll sie die Erste Millionärin im zweiten Leben sein.

Ebenso haben auch die Wirtschaft und Politik diese neue Welt für sich als Plattform entdeckt. Zahlreiche Unternehmen haben schon in Second Life eigene Shops gebildet in denen ihre Produkte nun virtuell verkauft werden. Von Sportschuhen von Nike über T-Shirts von American Apparel bis hin zu einer eigenen Wochenzeitung des Springer Verlages ist mittlerweile alles zu haben. Vielfach sind diese virtuellen Shops dann mit realen Onlineshops verlinkt, um den User nicht nur die Möglichkeit zu geben das Produkt virtuell, sondern genau das gleiche auch real zu bestellen⁵.

Neben Verkaufsstrategien ist es aber auch schon eine Imagefrage geworden im Second Life entsprechend vertreten zu sein. IBM hat über 10 Mio US\$ investiert um seine US-Firmenzentrale detailgetreu nachbauen zu lassen um dort virtuelle Meetings abzuhalten.

Toyota testet auf einer eigens angekauften Insel virtuell Formel-1 Autos.

Das derzeit erfolgreichste Unternehmen in Zusammenhang mit Second Life dürfte die Firma „Millions of Us“ sein, die für ca. 100.000 US\$ Auftritte im System entwickelt. Zu den Kunden zählen unter anderem Cnet, Toyota und Sun Microsystems.⁶

Auch die Politik versucht seit kurzem in Second Life ihre Gesichter und Themen zu positionieren. So waren im Vorfeld der französischen Präsidentschaftswahl Plakate von Ségolène Royal und Nicolas Sarkozy im ganzen System verteilt und letzterer lies

⁴ Vgl Die Presse, hightech special, April 2007, 24.

⁵ Vgl Die Presse, hightech special, April 2007, 24.

⁶ Vgl News, 22.3.2007, 126.

sogar „L´ile Sarkozy“ („Die Sarkozy-Insel“) errichten und verteilte zu deren Eröffnung virtuelle Pizzastücke.

In Österreich hat die ÖVP den ersten, wenn auch nur mäßig erfolgreichen Schritt gesetzt. Rund eine Hand voll Avatare besuchten die Übertragung des Bundesparteitags im April.

Politikberater sind noch skeptisch, inwieweit Second Life wirklich eine wichtige Plattform für die Politik wird, es gilt jedoch als sicher, dass 2008 im US Wahlkampf massiv auf dieses neue Medium Rücksicht genommen werden wird⁷.

Seitens der Europäischen Union ist man positiver eingestellt. So will die Kommission in naher Zukunft ein EU-Büro im Second Life installieren um näher an die Unionsbürger heranzutreten und mit ihnen zu kommunizieren, denn immerhin sind 54% aller User Europäer⁸.

Als erstes Land der Erde hat Schweden am 30.5.2007 offiziell eine virtuelle Botschaft im Second Life eröffnet⁹. Die Kopie der schwedischen Botschaft in Washington (USA)¹⁰ soll im Netz eine Infoplattform für Kunst und Kultur sein, die Möglichkeit dort auch ein Visum zu beantragen ist allerdings noch nicht gegeben¹¹.

Wie und inwieweit dieser Boom als Ganzes nun tatsächlich anhalten wird, ist dennoch umstritten. So berichtete das Österreichische Computermagazin WCM in seiner Maiausgabe 2007 von geringeren Umsatzergebnissen von Linden Lab als erwartet und einer viel geringeren tatsächlichen Userzahl als kolportiert¹². Wie viele User tatsächlich im Second Life aktiv sind, weiß allerdings nur Linden Labs.

All diese Entwicklungen, gepaart mit der Tatsache, dass mittels virtuellen Geldes tatsächlich Reales verdient werden kann, werfen zahlreiche Fragen und Probleme auf. Auf die rechtlichen Problemstellungen wird diese Arbeit im Kapitel 2 näher eingehen.

⁷ Vgl Die Presse, 24.4.2007, 33.

⁸ Vgl weekend Magazin, 5./6.5.2007, 25.

⁹ Vgl Bericht der Zeit im Bild 2 vom 30.5.2007

¹⁰ Vgl www.sweden.se/secondlife

¹¹ Vgl www.sweden.gov.se

¹² Vgl WCM, Mai 2007, 3.

1.5. Second Life als Arbeitsplatz der Zukunft¹³

Der Boom den Unternehmen von Second Life erwarten und die Investitionen die sie im System tätigen, schaffen in weiterer Folge natürlich Arbeitsplätze.

Es gilt hier jedoch zu differenzieren zwischen realen und virtuellen Jobs. Reale Arbeitsplätze entstehen vor allem im Bereich Grafik, Programmierung und Werbung. So beschäftigt die vorhin genannte Immobilienkönigin Anshe Chung mittlerweile mehr als 30 Programmierer, die für ihr Unternehmen Luxusdomizile in Second Life erschaffen.

Aber auch die Möglichkeiten, virtuell im System zu arbeiten, sind vielfältig. Vom Portier bei Luxushotels über Türsteher bei Clubs bis hin zur Beratung bei Inselvermietungen wird alles gesucht. Nicht zuletzt stehen auch erotische Dienste in dieser anonymen Welt hoch im Kurs. Der Verdienst liegt meist bei rund 10% dessen, was man im realen Leben mit der selben Arbeit verdienen würde.

Die deutsche Management- und Technologieberatung PA Consulting hat erst kürzlich eine Personalmesse in Second Life veranstaltet, an der Avatare von 15 Studenten begeistert teilnahmen.

Ob und inwieweit nun aber die Arbeit des Avatars im Netz den realen Job völlig ersetzen kann und ob diese Möglichkeit für die breite Bevölkerungsmasse tauglich sein wird, darüber streiten die Experten.

14.000 aktive Unternehmen im Second Life sind dennoch ein starkes Signal für eine positive Entwicklung.

1.6. Österreich im Second Life

Auch österreichische Unternehmen sind im Second Life schon sehr aktiv. Das erste heimische Unternehmen war Österreichs größtes Ingenieurbüro und IT-Dienstleister Beko, der einen Avatar als Trendscout Geschäftsideen erspähen lässt¹⁴.

Aber auch im Netz ist beispielsweise der „X-Bow,“ ein Sportwagen der oberösterreichischen Firma KTM schon in der virtuellen Welt Probe zu fahren, obwohl er in der realen Welt noch nicht am Markt ist¹⁵.

¹³ Vgl Frankfurter Allgemeine Zeitung, 7.4.2007, C1.

¹⁴ Vgl Die Presse, 2.3.2007, 24.

Ein österreichischer Vorreiter ist auch das „First Spa Hotel“, ein virtuelle Kopie des Salzburger Luxushotels „Übergossene Alm“. Die dazugehörige Skipiste existiert auch bereits¹⁶.

Ebenfalls entsteht zurzeit eine Insel „Austria“, gestaltet von der Wiener Web-Agentur „next horizon“, die eine Plattform für österreichische Unternehmen bieten soll. Das Riesenrad und der Donauturm stehen bereits, am Schloss Schönbrunn wird noch gearbeitet¹⁷.

1.7. The „Big Six“: Regeln und Recht im Second Life

Das System kennt grundsätzlich keine Gesetzgebung, kein Recht, bis auf die „Big Six, und keine Polizei. Allerdings ist bekannt, dass Avatare als Vertrauenspersonen von Linden Labs im System unterwegs sind und vor allem Verstöße gegen die, von Linden Labs aufgestellten, großen sechs Regeln melden. In Folge werden Avatare die sich regelwidrig verhalten bestraft.

Die als „**Big Six**“ deklarierten Straftaten sind¹⁸:

1) Intoleranz: Wie auch im realen Leben soll man sich nicht abfällig oder abwertend gegenüber anderen Avataren verhalten. Das gilt insbesondere in Bezug auf deren Rasse, Kultur, Religion, Geschlecht oder sexuelle Orientierung.

2) Belästigung: Belästigung kann in einer virtuellen Welt viele Formen annehmen, die einen gemeinsamen Nenner haben: Jemand anderes wird verärgert, gestört oder bedrängt. Aktivitäten die in diese Richtung gehen sind prinzipiell zu unterlassen. Verärgern Taten oder Bemerkungen jemand anders, sollte der Avatar eine Entschuldigung aussprechen.

3) Angriffe: Dies beinhaltet schubsen, auf andere schießen und wegdrängeln eines anderen Avatars in einer als „Sicher“ markierten Gegend. Andere User zu verärgern,

¹⁵.Vgl Die Presse, hightech special, April 2007, 25.

¹⁶ Vgl HGV Praxis, Ausgabe 4, April 2007, 75-77.

¹⁷ Vgl www.next-horizon.at

¹⁸ Vgl www.sl-inworld.com.

indem sie als Zielscheibe für selbst entwickelte Objekte benutzt werden, ist ebenfalls nicht zulässig

4) Weitergabe von Informationen: Informationen anderer Avatare können nur frei veröffentlicht werden, wenn es in ihrem Display auf dem Profil so angegeben ist oder wenn die Erlaubnis zur Weitergabe dieser Infos explizit gewährleistet ist. Ist das nicht der Fall, ist die Weitergabe strengstens untersagt. Darunter fallen sowohl Daten, die die Identität im echten Leben als auch jene im Second Life betreffen. Inhalte von Gesprächen dürfen außerdem nicht an Dritte weitergegeben werden.

5) Schamlosigkeit: Könnten die eigenen Handlungen oder Äußerungen das Schamgefühl anderer Avatare stören oder beleidigend für andere sein, so soll man entsprechende Handlungen ausschließlich auf seinem eigenen Land und Privatgrundstück ausführen. Hat sich eine Interessensgruppe gebildet, die ihre Vorlieben auf dem eigenen Land ausleben will, ist dies bei expliziten Ankündigungen zulässig.

6) Den SL-Frieden stören: Kurz gesagt: Man sollte den anderen Bewohnern nicht auf die Nerven gehen. Jeder Bewohner hat das Recht auf ein erfreuliches, friedliches zweites Leben.

Bestrafungen für Verstöße gegen diese Regeln werden meist mit einer Nutzungssperre für Second Life von Linden Labs geahndet. Die Strafen gehen von einem Benutzungsverbot für ein paar Stunden bis hin zu mehreren Wochen.

Die Höchststrafe stellen hier der Ausschluss und die Löschung des Accounts dar.

2. RECHTLICHE PROBLEME

Durch den starken Boom von Second Life in den letzten Monaten und den enormen Anstieg sowohl von privaten Usern als auch von Unternehmen im System, stieg die wirtschaftliche Bedeutung dieser neuen Form der Interaktion immens.

Als Konsequenz wirft diese neue parallele zweite, virtuelle Welt viele neue juristische Fragen auf.

Einen Ausweg aus dem komplexen Gemisch der nationalen Rechtsordnungen sehen viele Second Life Bewohner in virtuellen Gesetzen und virtuellen Gerichten, die es zum Teil in verschiedenen Städten schon gibt. So haben sich die Bewohner der Stadt „Neufreistadt“ eine eigene Verfassung und einen Katalog von Regeln gegeben, die vor eigenen Gerichten mit virtuellen Richtern durchsetzbar sind.¹⁹

In weiterer Folge erhebt sich die Frage ob hier neues Recht geschaffen wird. Auch virtuellen Gemeinschaften sei das Recht sich eigene Regeln zu geben durchaus zugesprochen, jedoch darf es die Anwendbarkeit nationalem Rechts weder behindern, noch darf ihm widersprochen werden. Folglich sei jedoch die Anwendbarkeit nationalen Rechts auch in Frage zu stellen und damit das Problem des Rechts im virtuellen Raum aufgeworfen.

In den folgenden Kapiteln wird in der vorliegenden Arbeit sowohl auf zivilrechtliche, als auch strafrechtliche Probleme eingegangen und versucht, Lösungsansätze zu schaffen. Es sei darauf hingewiesen, dass nur Grundzüge der einzelnen Problematiken behandelt werden, der vorgegebene Umfang lässt eine Vertiefung in die äußerst komplexe Materie nicht zu.

¹⁹ Vgl Die Presse, Rechtspanorama, 26.3.2007, 7.

2.1. Zivilrechtliche Probleme²⁰

Wie bereits ansatzweise erläutert, stellt Linden Labs anfangs nur leeren virtuellen Raum für den User zur Verfügung. Als User ist dieser Raum durch virtuelle Gegenstände frei gestaltbar, bei denen es sich um Computerprogramme handelt, die der Benutzer selbst erstellt und über die er frei verfügen kann.

Diese freie Verfügung schließt auch die Veräußerung ein, mit Linden Dollars wird im Gegenzug bezahlt. Dies gilt für Grundstücke, Gegenstände, aber auch Dienstleistungen.

Täglich werden laut eigenen Angaben 1.6 Mio US \$ im Second Life umgesetzt. Somit kann von einem klaren Bezug zur Realität gesprochen werden, der eben viele Rechtsprobleme mit sich bringt²¹.

2.1.1. Anzuwendendes Recht

Im ersten Schritt gilt zu klären welches Recht überhaupt Anwendung findet.

Second Life wird von Millionen Usern aus verschiedenen Staaten mit verschiedenen Nationalitäten genutzt, zusätzlich sind die Server von Linden Labs auch in verschiedenen Staaten platziert.

Der User schließt im Moment der Erstellung des Accounts einen Vertrag mit Linden Labs über die Nutzung von Second Life ab. Bei Akzeptanz der Terms of Service (ToS) kommt der Vertrag zustande.

Grundsätzlich wird in den ToS eine Rechtswahl für das Recht des Bundesstaates Kalifornien, USA getroffen. Gemäß Art 3 EVÜ ist diese Rechtswahl zulässig.

Jedoch ist zu überlegen ob nicht die Verbraucherschutznormen des Art 5 EVÜ und des § 13a KSchG zu Anwendung kommen, falls der User ein Verbraucher ist, welche 90% der User darstellen.

Somit darf die Rechtswahl für den Verbraucher nicht dazu führen, dass er dem Schutz der zwingenden Bestimmungen des Rechts des Staates in dem er seinen

²⁰ Vgl *Krasemann*, Onlinespielrecht-Spielwiese für Juristen, MMR 2006 Heft 6.

²¹ Vgl Die Presse, Rechtspanorama, 26.3.2007, 7.

gewöhnlichen Aufenthalt hat entzogen wird. Die Terms of Service wiederum schließen jedoch jede Anwendung von Kollisionsnormen aus.

Da die User hinter den Avataren meist verschiedene Nationalitäten haben und sich in verschiedenen Staaten befinden, gestaltet sich hinsichtlich der Rechtsgeschäfte der User untereinander die Bestimmung des anwendbaren Rechts sehr viel schwieriger. Wenn eine wirksame Rechtswahl fehlt, kommt grundsätzlich das gesetzliche Vertragsstatut zur Anwendung (Art 4 EVÜ).

Diesem folgend wählt das EVÜ das für Schuldverträge gesetzlich maßgebende Recht nach dem Grundsatz der engsten Verbindung aus, gemäß Art 4 Abs 1 EVÜ.

Die engste Verbindung besteht nach der allgemeinen Vermutung für das Recht am Sitz des Erbringers der vertragscharakteristischen Leistung.²²

Diese wiederum wird immer bei selbst programmierten Gegenständen am Ort des Programmierers liegen da immer die Programmierung, also die Erstellung des Gegenstandes im Fall des Werkvertrages, oder aber die Überlassung der Nutzung im Fall der Kaufvertrages die charakteristische Leistung darstellen wird.

Bei Grundstücken ist diese schwerer zu beurteilen, da es sich bei Liegenschaften in Second Life ja um Grundstücke in der virtuellen Welt handelt, die auch nur in dieser existieren. Somit können sie auch keine Liegenschaften iSd ABGB sein und damit ist auch der Belegenheitsort als Anknüpfungspunkt für die charakteristische Leistung im Falle einer Veräußerung nicht möglich.

Man muss auch Grundstücke im Second Life wieder als das betrachten was sie technisch sind, kleine Computerprogramme. Die charakteristische Leistung im Falle eines Kaufvertrages wird wieder aufgrund der Überlassung zur Nutzung beim Verkäufer liegen.

Bei Dienstleistungen wird auf den Ort der Leistungserbringung als Anknüpfungspunkt abgestellt. Dieser wird dort sein von wo der User aus seinen Avatar, der technisch die Leistung im System erbringt, steuert.

²² Vgl *Schwimann*, Internationales Privatrecht, 108f.

2.1.2. Rechtsverhältnisse zwischen Usern

Gerade die Möglichkeit im Second Life etwas zu verkaufen, zu vermieten oder eine Dienstleistung anzubieten und damit viel reales Geld zu verdienen hat in den letzten Monaten den bereits erwähnten Boom ausgelöst.

Nun stellt sie aber die Frage wie die verschiedensten Rechtsgeschäfte zu beurteilen sind, die die Avatare bzw ihre dahinter stehenden realen User untereinander eingehen.

Natürlich können jedem Vertragsabschluss die Parteien ihrem Vertrag eigene Regeln zu Grunde legen, die auch im Rahmen eines realen Gerichtsverfahrens zu berücksichtigen sind. Dabei ist aber immer zu beachten dass die vertraglichen Regelungen nur soweit vereinbart werden können, soweit nicht zwingende Bestimmungen des anwendbaren nationalen Rechts entgegenstehen.²³

2.1.3. Handel mit virtuellen Gegenständen²⁴

Der Handel mit virtuellen Gegenständen im Second Life ist groß. Er wird von Unternehmen, die primär ihre Produkte in virtueller Form am Markt testen, betrieben. Aber auch von Privaten, die mit ihren selbst programmierten Gegenständen Geld verdienen wollen. Es stellt sich die Frage nach der rechtlichen Einordnung von diesen so genannten virtuellen Gegenständen.

Sie sind als solche individualisierbar. Der Zugriff auf sie innerhalb des Systems kann praktisch übertragen werden, selbst wenn sie auch nur innerhalb von Second Life existieren und auch nur dort technisch existieren können.

Es kann eine Abgrenzung somit vom gesamten System Second Life getroffen werden, auch wenn sie einen Teil dessen selber darstellen. Ein Avatar kann auf virtuelle Gegenstände zugreifen, diese nutzen, sowie andere User von dieser Nutzung ausschließen.

²³ Vgl Die Presse, Rechtspanorama, 26.3.2007, 7.

²⁴ Vgl *Lober/Weber*, Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren, MMR 2005

Selbst programmierte Gegenstände haben einen potentiellen Vermögenswert da sie ja gegen Linden\$ veräußerbar sind, gekaufte Gegenstände haben diesen Wert per se.

Allerdings wird die Gegenstandsqualität dadurch in Frage gestellt, da sie davon abhängt ob, Linden Labs Second Life weiter betreibt. Wenn das System unter geht, geht auch der Gegenstand unter. Jedoch kann auch bei anderen Sachen die Eigentümerstellung durch Rechte Dritter belastet werden.

Die Rechtsordnung muss grundsätzlich alle Gegenstände des Marktes, wenn auch hier des virtuellen im Second Life, erfassen.

Virtuelle Gegenstände sind daher Gegenstände des Bürgerlichen Rechts: als Immaterialgüter sind sie abgrenzbare, wenngleich von Second Life abhängige Objekte die übertragbar sind. Ihr Recht definiert sich dadurch, dass sie als abgrenzbarer wenn auch nur sehr kleiner Teil eines Computerprogramms nach Maßgabe der „Big Six“, ausschließlich für den eigenen Avatar nutzbar sind.

Da es sich bei den Gegenständen um unkörperliche Sachen gemäß § 292 ABGB handelt, liegt bei der Veräußerung von virtuellen Gegenständen ein Verkauf einer Software und damit ein Rechtskauf vor.

Somit kommen auch in weiterer Folge die Regeln über den Kauf, § 1053ff ABGB zur Anwendung, im nächsten Schritt auch das Gewährleistungsrecht § 922ff ABGB.

2.1.4. Dienstvertrag / Werkvertrag

Sowohl der Dienst- als auch der Werkvertrag gemäß §§ 1151 ff ABGB ist in Second Life als Vertragsform möglich und kommt sehr häufig zur Anwendung.

Die geschuldete Leistung aus dem Dienstvertrag kann vielfältig sein, § 1153 ABGB spricht davon dass diese in eigener Person zu leisten ist. Man kann im Fall von Second Life durchaus den Avatar als eigene Person qualifizieren.

Bei einem Werkvertrag gemäß § 1165 ABGB schuldet der Werklieferer ein spezielles Werk, zudem ist er verpflichtet dieses persönlich auszuführen. Da virtuelle Gegenstände, wie Eingangs erwähnt, de facto ein kleines Computerprogramm darstellen und man diese Erstellung als Werk bezeichnen kann, ist die Möglichkeit des Werkvertrages klar zu bejahen.

2.2. Strafrechtliche Probleme

Es kann festgehalten werden dass sich die Bestimmung des anwendbaren Rechts im virtuellen Raum als schwierig erweist.

Die Welten des Second Life unterliegen jedoch klar den rechtlichen Bestimmungen der realen Welt, von besonderer Bedeutung ist dies vor allem im Strafrecht²⁵.

Grundsätzlich erfassen die Normen des österreichischen Strafrechts ausschließlich die Handlungen in der realen Welt, einige sind jedoch auch für Second Life von Bedeutung, da es sich ja um reale Handlungen in Form der Befehlseingabe am Computer handelt.

Die österreichischen Strafgesetze gelten gemäß § 62 StGB für alle Taten die im Inland begangen wurden.

Sollte nun von einem PC in Österreich eine Straftat im System des Second Life ausgeführt werden, so ist in den meisten Fällen eben jener Standort des Computers entscheidend für die Anwendbarkeit des Strafrechts.

Die Server von Second Life, die über verschiedene ausländische Staaten verteilt sind, führen nur den Befehl des Users aus. Somit sind Standort der Server und auch die Nationalität des Users unbeachtlich²⁶.

Die meisten User im Second Life treten mit ihren Avataren unter Pseudonymen auf. Somit muss für eine eventuelle Verfolgung für begangene Straftaten meist auf Linden Labs, zurückgegriffen werden um die wahre Identität hinter dem Avatar zu ermitteln.

Im Folgenden wird auf die relevanten Straftatbestände mit besonderer Schwerpunkt wird auf aktuelle Fälle der Kinderpornographie im Second Life in Deutschland näher eingegangen.

2.2.1. Beleidigung

Die häufigste Straftat zwischen Avataren stellt sicherlich die Beleidigung gemäß § 115 StGB dar. Die Tathandlung kann dabei wörtlich, schriftlich, bildlich, symbolisch

²⁵ Vgl Die Presse, Rechtspanorama, 26.3.2007, 7.

²⁶ Vgl *Krasemann*, Onlinespielrecht-Spielwiese für Juristen, MMR 2006 Heft 6.

oder auch durch schlüssige Handlungen erfolgen. Second Life unterstützt all diese Handlungsformen, welche auch individuell erweiter- und steuerbar.

Dass das Recht auf freie Meinungsäußerung auch im Internet keine Beleidigungen erlaubt, hat unter anderem auch das deutsche LG Coburg 2003 festgestellt²⁷.

Um den Tatbestand zu erfüllen bedarf es einer öffentlichen oder vor mehreren Leuten stattfindenden Beschimpfung oder Verspottung. Die Tatbilder der Misshandlung sind hier irrelevant weil dies das System nicht zulässt.

Das Element der Öffentlichkeit wird dann erfüllt, wenn die Tat von einem größeren Personenkreis wahrgenommen werden kann. Für die öffentliche Begehung genügt es wenn von einem größeren Personenkreis nur wenige Personen, jedoch unbestimmt welche davon, die Tathandlung wahrnehmen können.

Tatbegehung vor mehreren Leuten setzt nach der Legaldefinition des § 115 Abs 2 StGB voraus, dass die Tathandlung vor mehr als zwei, ab mindestens drei, vom Täter und Beleidigten verschiedenen Personen begangen wird und von diesen wahrgenommen werden kann²⁸.

Beide Tatbegehungen sind anhand des Systems im Second Life verwirklichtbar, vor allem da die Chatvorgänge zwischen zwei Avataren innerhalb eines gewissen Radius von jedermann wahrgenommen werden können.

Ebenso möglich wie die Begehung gemäß § 115 Abs 1 u. 2 StGB ist auch der Entschuldigungsgrund gemäß Abs 3.

Eine Einschränkung die sich allerdings ergeben kann, ist jene nach der Art der Orte und der dort befindlichen Avatare.

Sollte der User sich beispielsweise in einer Second Life Area aufhalten, die auf einen rüden Umgangston ausgelegt ist oder bei der mit Gewaltspielen geworben wird, wird die Schwelle ab der der Tatbestand erfüllt ist eher hoch liegen. Im Gegensatz wie beispielsweise zu einem Shoppingcenter.

²⁷ LG Coburg, U. v. 20.11.2002 – 21 O 595/02.

²⁸ Vgl *Leukauf/Steininger*, Kommentar zum StGB, 686f.

Bei der Beurteilung derartiger Fälle ist stets auf die konkrete Situation Rücksicht zu nehmen. Schlüpft bei Second Life oftmals der Avatar bewusst in eine gewisse Rolle um sich anders als im realen Leben zu verhalten²⁹.

2.2.2. Diebstahl und Raub

Wer eine fremde bewegliche Sache einem anderen mit dem Vorsatz wegnimmt, sich oder einen Dritten durch deren Zueignung unrechtmäßig zu bereichern, ist wegen Diebstahls gemäß §§ 127 ff StGB strafbar³⁰. Sollte diese Wegnahme mit Gewalt gegen eine Person oder durch Drohung mit gegenwärtiger Gefahr für Leib und Leben erfolgen liegt eine Strafbarkeit wegen Raubes gemäß §§ 142 ff StGB vor.

Da aber sowohl Diebstahl und Raub eine bewegliche Sache voraussetzen und diese hier nicht vorliegt, weil computergespeicherte Informationen, also selbst programmierte virtuelle Inhalte keine Sachen sind, sind beide Tatbestände nicht erfüllbar.

Es ist hier entscheidend, den strafrechtlichen Begriff der Sache von dem Sachenbegriff des ABGB abzugrenzen. Sachen im Sinne des StGB sind nur körperliche bewegliche Sachen, diese sind im Second Life als solche nicht vorhanden.

2.2.3. Betrug

Eines der Grundelemente in Second Life ist der Handel mit Waren, das Angebot von Dienstleistungen und deren Bezahlung mit Linden Dollars, die, da ein Rücktausch in reales Geld möglich ist, einen Vermögenswert darstellen. Ein virtueller Gegenstand kann wenn er für Linden Dollar erworben wird ein geldwertes Gut sein.

Somit ist Betrug auch gemäß § 146 StGB möglich, wenn die kausale Kette von Täuschung, Irrtum, Vermögensverfügung und Vermögensschaden erfüllt wird.

Die Betrugshandlung selbst kann außerhalb des Spiels aber auch im System passieren. Der Täuschung und des damit verbundenen erregten Irrtums steht auch nicht entgegen, dass es um eine rein simulierte Handlung gesteuert von

²⁹ Vgl *Krasemann*, Onlinespielrecht-Spielwiese für Juristen, MMR 2006 Heft 6.

³⁰ Vgl *Fabrizy*, Kommentar zum StGB und ausgewählten Nebengesetzen, § 127, Rz 1ff.

Computerprogrammen geht. Der Server von Second Life führt die vorsätzlich getätigten Handlungen von realen Personen nur aus.

Da die virtuellen Gegenstände im System einen Vermögenswert darstellen, ist die Übergabe somit auch eine Vermögensverfügung, die sich unmittelbar vermögensmindernd auf Seiten des Übergebers auswirkt.

Der kausale Vermögensschaden ergibt sich im Endeffekt aus der Vermögensminderung ohne adäquate Gegenleistung.

Bei Dienstleistungen ist Betrug ebenso möglich wenn im Resultat die erwünschte Leistung nicht erbracht wird, für eine bereits geleistete Dienstleistung das Entgelt verweigert wird oder der die Bezahlung schuldende Avatar nicht mehr auffindbar ist.

Vielfach taucht dieses Problem in Zusammenhang mit etwaigen Liebesdiensten und anderen erotischen Leistungen auf.

2.2.4. Betrügerischer Datenverarbeitungsmissbrauch

Um den Tatbestand im Sinne des § 148a StGB zu erfüllen, bedarf es einer Vermögensbereicherung mittels automationsunterstützter Datenverarbeitung durch Gestaltung des Programms durch Eingabe, Veränderung oder Löschung von Daten. Die Abgrenzung zum Betrug lässt sich insofern treffen, dass keine Täuschung und kein Irrtum vorliegen müssen, sondern rein auf den Missbrauch durch das Programm abgestellt wird.

Im Second Life ist dieser Tatbestand zwar möglich, allerdings aufgrund der Voraussetzungen einer Veränderung und eines Eingriffs in die gut gesicherten Server von Linden Labs eher selten.

2.2.5. Nötigung und Erpressung

Gemäß § 105 StGB ist zu bestrafen, wer einen anderen mit Gewalt oder durch gefährliche Drohung zu einer Handlung, Duldung oder Unterlassung nötigt.

Fraglich ist, ob in der virtuellen Welt des Second Life dieser Tatbestand überhaupt zu verwirklichen ist. Die Möglichkeit einer gefährlichen Drohung oder einer Nötigung mit Gewalt ist zwischen Avataren dennoch zu bejahen. Allerdings nur wenn sich ein User dem anderen als quasi übermächtig ausgibt. Dies kann durch Vortäuschung

bestimmter Fähigkeiten, beispielsweise die Möglichkeit der Löschung eines Accounts oder die Manipulation des Avatars der bedrohten Person, passieren³¹. Denkbar ist allerdings auch eine Drohung zur Schädigung der realen Person.

Wenn der Täter durch dieses Verhalten den Bedrohten soweit motiviert, dass er dem Täterverlangen entspricht, ist der Tatbestand erfüllt.

Wenn die abgenötigte Handlung, Duldung oder Unterlassung auch noch einen Vermögensnachteil beim Bedrohten herbeiführt ist auch der Tatbestand der Erpressung gemäß § 144 StGB erfüllt. Der Vermögensnachteil kann hier in realen Gütern aber auch in virtuellem Geld, Gegenständen und Grundstücken bestehen.

Eine Möglichkeit geschlechtlicher Nötigung gemäß § 202 StGB ist zu verneinen, da dies an der Unkörperlichkeit der virtuellen Figur scheitert.

2.2.6. Kinderpornographie im Second Life

Das Echo des Beitrages im ARD Magazin „REPORT MAINZ“ vom 7.5.2007³² war enorm. Zwei Reporter hatten sich als Avatare ins System des Second Life begeben und Fälle von Kinderpornographie aufgedeckt.

Sowohl der Handel mit echten kinderpornographischen Inhalten als auch Sex in der Virtuellen Welt zwischen Avataren in Kindergestalt (erwachsene User) und Erwachsenen wurde aufgedeckt.

Erstmals seit dem seit Monaten anhaltenden Boom rund um Second Life meldete sich ein Mitarbeiter der Betreiberfirma zu Wort. Robin Harper, Vizepräsidentin von Linden Labs erklärte, dass diese Fälle leider immer wieder aufgetaucht seien aber man solchen Usern ab Kenntnis derer Identität den Account sofort gesperrt hätte.

Nun liegt aber ein Novum in der virtuellen Welt vor: erstmals ermittelt eine Staatsanwaltschaft, im konkreten Fall die Staatsanwaltschaft Halle in Deutschland,

³¹ Vgl. *Krasemann*, Onlinespielrecht-Spielwiese für Juristen, MMR 2006 Heft 6.

³² Vgl. www.swr.de/report.

wegen eines derartigen Falles in Second Life. Zu Beginn ermittelte die Staatsanwaltschaft gegen Unbekannt, jedoch meldete am 23.5.2007³³ die Austria Presse Agentur (APA) dass bereits Name und Adresse eines mutmaßlichen Täters vorhanden seien.

Jedoch hat Kinderpornographie im System zwei Ausprägungen³⁴.

Zum einen den Handel mit realem kinderpornographischem Material, weswegen in Deutschland ermittelt wird und der auch in Österreich gemäß § 207 a StGB unter Strafe gestellt ist.

Zum anderen stellt sich das Problem des virtuellen Sex zwischen einem Erwachsenen und einem Avatar in Kindergestalt, dem so genannten „Age Play“.

In 95% der bekannten Fälle steckt hinter diesem „Kinderavatar“ jedoch ein Erwachsener und somit eine reale erwachsene Person. Auf wen wird nun abgestellt und inwieweit ist der Straftatbestand des sexuellen Missbrauchs Minderjähriger gemäß §§ 207 ff StGB erfüllt?

Da auch bei anderen Delikten auf die reale Person hinter dem Avatar abgestellt wird, muss dies auch hier getan werden und somit kann das oben angeführte Age Play derzeit nicht strafrechtlich geahndet werden.

Dem entgegen steht das deutsche Strafrecht, wonach gemäß § 184 b des deutschen Strafgesetzbuches Verbreitung, Erwerb und Besitz von Kinderpornographie verboten ist. Grundsätzlich gilt dies zwar auch so in Österreich, jedoch nach bisheriger deutscher Rechtsprechung ist der Tatbestand auch dann erfüllt, wenn nicht reale Kinder involviert sind, sondern nur wirklichkeitsähnliche Abbildungen³⁵ wie im konkreten Fall Avatare in Kindergestalt³⁶.

Aus österreichischer Sicht ist in naher Zukunft eine Alterskontrolle einzuführen, um zumindest Kinder und Jugendliche vor diesen Gefahren zu schützen. Von Seiten Linden Labs wurden auch schon derartige Maßnahmen in Aussicht gestellt.

³³ Vgl Der Standard, Webstandard, 23.5.2007.

³⁴ Vgl Der Standard, Webstandard, 12.5.2007.

³⁵ Vgl Frankfurter Allgemeine Zeitung, NET FAZ, 11.5.2007.

³⁶ Vgl www.reticon.de, 11.5.2007.

3. RESÜMEE

Second Life hat sich in den letzten Monaten als einzigartiges Phänomen gezeigt.

Es scheint, dass sich rund um den Erdball eine neue Goldgräberstimmung breit macht und nach der Skepsis vor wenigen Jahren, nach Platzen der Dotcom-Blase, wieder eine positive Stimmung rund um Geschäfte und Investments im world wide web entsteht.

Dort wo viele Menschen sind und viele Geschäfte abgeschlossen werden, sind Rechtsprobleme nicht weit. Gerade diese Rechtsprobleme und das virtuelle Neuland für Juristen hat mich fasziniert und motiviert, mich mit dem Thema und dem zweiten Leben im Netz aus einem juristischen Blickwinkel zu befassen.

Es scheint, dass vieles in dieser neuen virtuellen Welt rechtlich nicht klar ist.

Fragen hinsichtlich der Qualität und nach dem Funktionieren des Systems, der Qualifikation des Linden Dollars und seines Wechselsystems, nach Haftungen in der virtuellen und im nächsten Schritt in der realen Welt, sowie die damit verbundene große Frage der Rechtsdurchsetzbarkeit treten auf.

Auch völlig ungeklärt scheint das Verhältnis zu staatlichen Glücksspielmonopolen, die durch die Glücksspiele im Second Life, genauso wie etliche datenschutzrechtliche Bestimmungen, berührt werden.

Weiter interessant ist die Geltung der Terms of Service von Linden Labs, die massive Haftungsfreizeichnungen enthalten und so geschickt mit Klauseln und Verweisen an Schiedsgerichte versehen sind. Der Frage der Rechtsdurchsetzbarkeit gegen andere User, aber vor allem auch gegen Linden Lab ist dabei ein hoher Stellenwert beizumessen.

Bedenklich ist auch die Tatsache, dass laut den Terms of Service ein sofortiges Abschalten des gesamten Systems ohne Angabe von Gründen jederzeit möglich ist, die Konsequenzen für den einzelnen User jedoch unklar sind.

Neben all den zivilrechtlichen Problemen muss auch auf die strafrechtliche Seite Rücksicht genommen werden. Dort wo Anonymität herrscht, erscheint die Möglichkeit für Menschen mit pädophilen Neigungen groß, diesen dort nachzugehen. Es bedarf dringend einer Schranke für Kinder und Jugendliche, wie auch eine

Überprüfbarkeit der Person notwendig ist, um die Durchsetzung von nationalen strafrechtlichen Vorschriften zu gewährleisten.

Ich hoffe dass in der vorliegenden Seminararbeit dennoch manche Grundsatzfragen beantwortet werden konnten und dem Leser einen Einblick in die rechtlichen Herausforderungen der virtuellen Welt gegeben haben.

Gregor Schütze
Wien, Juni 2007

4. LITERATURVERZEICHNIS

Fabrizy, Kommentar zum Strafgesetzbuch und ausgewählten Nebengesetzen, 9.Auflage, Manz Wien 2006

Krasemann, „Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen“, MMR 2006 Heft 6

Leukauf/Steininger, Kommentar zum Strafgesetzbuch, 3.Auflage, Prugg Verlag Eisenstadt 1992

Lober/Weber, „Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren“, MMR 2005

Schwimann, Internationales Privatrecht einschließlich Europarecht, 3.Auflage, Manz Wien 2001

Straube/Fina, Österreichisches und Europäisches E-Commerce- und Internetrecht, 4.Auflage, Manz Wien 2007

Zeitungen:

Die Presse, Ausgabe vom 2.3.2007

Die Presse, Rechtspanorama, Ausgabe vom 26.3.2007

Die Presse, Ausgabe vom 24.4.2007

Frankfurter Allgemeine Zeitung, Nr.82, Ausgabe vom 7.4.2007

Magazine:

Der Spiegel, Nr.8, Ausgabe vom 17.2.2007

Die Presse, hightech spezial, Ausgabe April 2007

Focus, Ausgabe 12/2007

Gamestar, Sonderheft zu Second Life, 0507

HGV Praxis, Zeitschrift für Österreichische Hotellerie, Gastronomie und Großverpflegung, Ausgabe 4, April 2007

Internet magazin, Ausgabe 6/07

News, Nr.12, Ausgabe vom 22.3.2007

Time, Ausgabe vom 14.5.2007

WCM, Das österreichische Computermagazin, Ausgabe Mai 2007

weekend magazin, Nr.6, Ausgabe vom 5./6.5.2007

Websites:

www.secondlife.com

www.reticon.de

www.derstandard.at

www.diepresse.at

www.faznet.de

www.swr.de/report

www.sweden.gov.se

www.sweden.se/secondlife

www.sl-inworld.com

www.next-horizon.at

Weiters wurden Informationen eingearbeitet aus:

Vortrag und Diskussion zu „Second Life – Schon wieder ein rechtsfreier Raum?“ am
Universitätslehrgang für Informationsrecht und Rechtsinformation, 31.5.2007

Zeit im Bild 2, ORF, Bericht vom 30.5.2007