

1 Vorwort

Man muss kein Hellseher sein, um zu erkennen, dass wir gerade den Beginn einer neuen Epoche erleben. »Virtuelle Welten« entwickeln sich in der industrialisierten Welt mit rasanter Geschwindigkeit zum Massenphänomen.

Die Zeichen sind eindeutig: Im virtuellen Universum *Second Life* herrscht Goldgräberstimmung. Ein Großunternehmen nach dem anderen will mitmischen. Die Medien springen auf den Zug auf. Vorläufiger Höhepunkt der Kaskade an Presseberichten: die Titelseite des *Spiegel* Nr. 8 vom 17. 2. 2007.

Rund sieben Millionen Bewohner soll die virtuelle Welt bei Drucklegung dieses Buchs haben. Wer die Zahlen analysiert, wird feststellen, dass viele davon schon längst wieder ausgezogen sein dürften. Die Zahl der aktiven Benutzer wird irgendwo im sechsstelligen Bereich liegen. Auch dies genügt jedoch, um Kuriositäten, eine kleine Volkswirtschaft und immer neue kulturelle Phänomene und rechtliche Probleme zu erzeugen. Nicht zuletzt liegt dies an der großen Freiheit, die die Teilnehmer genießen.

Viel beeindruckender sind die Spielerzahlen von *World of Warcraft*. An sich ein klassisches »Massively Multiplayer Online Roleplaying Game« (MMORPG), ein Rollenspiel für Tausende Mitspieler also. Wie Dutzende andere zuvor. Aber derart gut gemacht, dass es heute den Weltmarkt unangefochten dominiert.

Wenn *Second Life* mit seiner grenzenlosen Liberalität eine Anarchie ist, dann ist *World of Warcraft* mit seinem strengen Regelwerk eine Diktatur. In *Second Life* tummeln sich, von den Betreibern ungestört, Glücksspieler, Rechtsextreme, Anarchos und Menschen auf der Suche nach Cybersex, aber auch Unternehmer, Künstler und Leute, die einfach in eine andere Rolle schlüpfen wollen. *World of Warcraft* dagegen soll die perfekte Phantasiewelt sein, frei von Anklängen an die reale Welt, klinisch rein wie die *Truman Show*, ein kinderfreundliches Disneyland der Orks. Die Betreiber wollen verhindern, dass Reichtum aus der realen Welt das Spielerlebnis in der virtuellen beeinflusst und gehen hart gegen solche Spieler vor, die beispielsweise echtes Geld gegen Spielgeld tauschen wollen oder umgekehrt. Auch eine »schwule« Gilde passte nicht ins Konzept und sollte asexuell werden – eine Politik, die heftige Proteste hervorrief und nicht durchgehalten werden konnte.

Eines haben die beiden aber gemeinsam: Sie überwinden Grenzen, die in der realen Welt gesetzt sind. Ermöglichen es, neue Rollen auszuprobieren. Das Mauerblümchen wird in der virtuellen Welt zur begehrten Amazone. Wer introvertiert ist, kann sich als Macho versuchen. Eine Volkshochschullehrerin als Konzernchefin. Wenn es nicht klappt – macht nichts, eine neue Identität ist schnell gefunden, der Cyberspace vergisst, Avatare sind Schall und Rauch. Ideale Voraussetzungen auch für Glücksritter, Hochstapler, Betrüger und andere Kriminelle. Denn der Cyberspace ist ja ein rechtsfreier Raum. Oder doch nicht?

Wir erleben den Übergang zu einer neuen Epoche. Virtuelle Welten werden in den nächsten Jahren vielleicht nicht die Welt verändern, aber das Leben von Millionen Menschen. Es werden Ökonomien entstehen, die auch für die reale Welt von Gewicht sind. Dieses Buch will dem Phänomen ein Stück weit nachgehen. Wo liegen die historischen Wurzeln, was ist der heutige Stand der Dinge, wo werden wir in zehn, in zwanzig Jahren stehen?

Bei aller Faszination und Begeisterung für dieses neue Phänomen darf man sich aber nicht von dem aktuellen Hype blenden lassen und den enthusiastischen Medienberichten zu sehr glauben. Eine derartige Überhitzung der öffentlichen Diskussion war während der Entstehungszeit dieses Buchs bei *Second Life* aufgekommen. Dass die inhaltliche Freiheit des Projekts zu erstaunlichen Entwicklungen führt, ist unbestreitbar. Aber in vielen Medien werden inzwischen die immer gleichen Phrasen nachgeplappert, meist ohne die Fakten wirklich nachzuprüfen. Sollte es nicht nachdenklich stimmen, dass von der »ersten virtuellen Millionärin« in fast allen Medien dasselbe Pressefoto veröffentlicht wird oder dass bereits Monate zuvor in einer anderen virtuellen Welt ebenfalls der erste »virtuelle Millionär« ausgerufen wurde? Und dass scheinbar niemand hinterfragt, ob denn die Konvertierung derart großer Summen Spielgelds in reale Währung tatsächlich möglich wäre?

Dieses Buch versucht, einigen mit virtuellen Welten verbundenen Fragen auf den Grund zu gehen – mal euphorisch, mal kritisch, aber (hoffentlich) immer fundiert. Es soll ein Bogen geschlagen werden zwischen der Beschreibung des Phänomens, der Faszination, der Gefahren und den ökonomischen und rechtlichen Aspekten.

Das Buch möchte Anstöße für Diskussionen geben, vielleicht auch für wissenschaftliche Vertiefungen einiger Aspekte, doch es kann nie so tief gehen wie eine Fachpublikation, wenn es verständlich bleiben soll. Alle Autoren kennen die Bereiche, die sie behandeln, aus eigener Praxis, viele haben in ihren Gebieten einen wissenschaftlichen Background. Im anglo-amerikanischen Bereich gibt es, anders als hierzulande, eine große Anzahl an interessanten Publikationen, gerade diejenigen von Edward Castronova und die Blogs auf *Terra Nova* stellen einen schier unerschöpflichen Fundus dar. Insofern soll dieses

Buch die im deutschsprachigen Raum noch bestehende Lücke schließen, den Status quo zusammenfassen und auch neue Entwicklungen sowie einige spezifisch europäische oder deutsche Entwicklungen aufgreifen. Bei den rechtlichen Erörterungen steht das einheimische Recht im Fokus, das zumindest auf deutsche Unternehmen und Verbraucher recht weitgehend Anwendung findet.

Abschließend möchte ich mich bedanken bei allen, die dieses Buch möglich gemacht haben: Bei meinen Partnern und Kollegen aus der Kanzlei SchulteRiesenkampff, die mich bei diesem Projekt unterstützt und ermuntert haben, allen voran Herr Dr. Josef L. Schulte, der mir seit Jahren alle Freiheiten beim Aufbau eines so exotischen Fachbereichs wie dem der »Rechtsprobleme virtueller Welten« ließ. Bei meiner Sekretärin Patrizia Stryjek, die die enorme Zusatzbelastung durch dieses Buch klaglos ertragen hat. Bei allen Mandanten für ihr Vertrauen in meine Arbeit, fruchtbare Diskussionen und Einblicke in die praktisch relevanten Rechtsprobleme, die in dieses Buch teilweise in vereinfachter Form eingeflossen sind. Und natürlich bei meiner Lebensgefährtin Karine, für unendliche Aufmunterung und Geduld.

Frankfurt am Main, Juni 2007

Dr. Andreas Lober