



Nico Nowarra

Wo Linden-Dollars regieren

3D-Chat-Plattform und Nicht-Rollenspiel: Medienliebling Second Life

Kaum ein Tag in den letzten Monaten verging, an dem Fernsehen, Rundfunk, Print-Magazine, Online-Medien und sogar biedere Tageszeitungen nicht irgendetwas über Second Life veröffentlicht hätten. Doch wer sich auf der Simulations-, Chat- und Geschäftsplattform mit ihren angeblich 4,3 Millionen Bewohnern umsieht, stellt fest, dass nur sehr wenige davon wirklich aktiv sind. Viele der Avatare, denen man begegnet, gehören Leuten aus Werbung und Marketing – die meisten davon sind im gewöhnlichen Leben damit beschäftigt, Unternehmen eine Präsenz in Second Life zu verschaffen. Und kaum jemand behauptet, das Treiben dort mache großen Spaß – viel öfter heißt es hingegen: „Da musst du hingehen, denn da wird richtig Geld verdient.“

Es herrscht Goldgräberstimmung in der Online-Welt von Second Life [1] – so hört man es allerorten. Die bereits 2002 von dem in San Francisco, USA, ansässigen Unternehmen Linden Labs geschaffene Mischung aus 3D-Chat, Handelssystem und technischem Online-Rollenspielgerüst mit veränderbarer Umwelt führte zunächst jahrelang ein Mauerblümchendasein, bis sich Mitte 2006 die Massenmedien darauf stürzten. Bekannte Unternehmen wie IBM,

Coca-Cola und adidas verschafften sich einen Sitz in der virtuellen Welt und engagierten sich dort mit viel Werbung und dem Verkauf virtueller Dinge.

Das kann jeder – so die oft gehörte Second-Life-Version des amerikanischen Traums: zum findigen Unternehmer werden und mit irgendetwas, das man von Avatar zu Avatar für Linden-Dollars (abgekürzt L\$) versetzen kann, schnell und unkompliziert ans große Geld kommen. Denn die virtuelle

Währung lässt sich beim „Linden Dollar Exchange“ (Lindex) im System nicht nur per Kreditkarte oder über PayPal für reales Geld erwerben, sondern auch gegen solches verkaufen.

Der offizielle Kurs für den Einkauf lag zum Redaktionsschluss bei 268 L\$ für einen Euro, im Rücktausch bringen wiederum 375 L\$ einen Euro. Auf Online-Marktplätzen wie eBay kann man die virtuelle Währung direkt von Teilnehmern etwas billiger übertragen bekommen.

Wer in der Second-Life-Welt, dem sogenannten Grid, Land erwerben will, um beispielsweise ein Unternehmen dort aufzuziehen, muss statt des kostenlosen Basis-Accounts einen Premium-Account eröffnen, den Linden Labs sich mit umgerechnet rund 7,60 Euro pro Monat bezahlen lässt. Aber dann, so liest man, steht dem ungehemmten Fluss der Linden-Dollars nichts mehr entgegen.

Und der technische Zugang gestaltet sich einigermaßen problemlos. Der kostenlos herunterzuladende Client, den der Hersteller Anfang Januar als Open-Source-Software unter der GNU-GPL 2 freigegeben hat [2], ist für Windows-, Mac- und Linux-Nutzer gleichermaßen verfügbar.

Spiel ohne Ziel?

Die Idee, mit virtuellen Gütern aus Online-Welten echtes Geld zu verdienen, gibt es seit langem auch anderswo: Schon das 1999 gestartete Online-Fantasy-Rollenspiel Everquest kannte einen regen Handel mit Gegenständen, die zur Verbesserung der Spielcharaktere dienten.

Auch das derzeit größte und bekannteste Spiel des MMORPG-Genres, „World of Warcraft“ (WoW), weist einen integrierten Markt für virtuelle Items auf. Wer beim deutschen eBay-Zweig den Spieltitel als Suchbegriff eingibt, wird mit Angeboten zu „Gold“, der WoW-Währung, sowie kompletten Spiel-Accounts einschließlich der dazugehörigen Charaktere, ihrer Erfahrungswerte und Gegenstände nur so überhäuft.

Ogleich Linden Labs selbst Second Life als „Game“ bezeichnet, möchten gerade besonders aktive Teilnehmer keineswegs Spieler genannt werden. Für sie ist das Ganze eine zutiefst ernste Angelegenheit; sie betrachten die Welt der Avatare als Social Software oder gar als eine ganz eigene, revolutionierte Art des Internet.

Wer sich Second Life mit den Augen eines Spieletesters nähert, sieht viel Enttäuschendes: eine etwa gegenüber WoW technisch vorsintflutlich anmutende Darstellung ohne fortschrittliche Grafikeffekte, mit größtenteils reizloser Umweltdarstellung und grob geschnittenen Avataren in ziemlich einheitlicher Größe. Der Ablauf hakelt und „laggt“ immer

wieder; die Animationen neigen zum Ruckeln. Es gibt keinen Surround-Sound; der gewöhnliche Avatar lässt gar nichts hören, sondern verlegt sich aufs getippte Wort.

Der größte Mangel, den ein Rollenspiel haben könnte, ist jedoch: Von Haus aus gibt es weder eine Spielstory noch Quests, weder ein Spielziel noch geregelte Charakterentwicklung. Teilnehmer haben in Second Life zwar selbst Dungeons gebaut, in denen man tatsächlich spielen kann. Aber das sind Randerscheinungen. Im Großen und Ganzen fehlt genau das, was ein Rollenspiel normalerweise reizvoll macht.

Es gibt eine herausragende Stärke: eine veränderbare Umwelt, und genau die hat der Hersteller zum eigentlichen Gegenstand der Sache gemacht. Er liefert sozusagen nur das Potenzial, und die Teilnehmer machen daraus, was sie selbst wollen.

Was dabei herauskommt, lässt sich mit den Augen eines Spieltesters nicht mehr angemessen beurteilen. Viel Werbung und Marketing, urbanes, jetzzeitiges Treiben, das einer leicht überdrehten, schwer amerikanisch geprägten Art von jungem Alltag ähnelt, prägen die Szene.

Selbst ist der Avatar

Das von Second-Life-Freunden stets geäußerte Argument „Da wird richtig Geld verdient“ ist sehr schwer zu ver- oder falsifizieren. Legendenartige Informationen über Einzelpersonen, die durch virtuellen Handel im realen Leben zu Millionären geworden sein sollen, werden getreulich von einem Zeitungsartikel zum nächsten weitergereicht. Niemand kann diese Geschichten überprüfen – auch unser Versuch, dies zu tun, schlug fehl.

Belege fanden wir nur dafür, dass Leute mit dem, was sie in Second Life tun, in eher bescheidenem Rahmen Geld einnehmen, während sie einiges davon aber auch sehr schnell wieder los sind, denn beginnend bei der bescheidensten Tanz-Animation für den Avatar kostet alles, was das virtuelle Leben irgendwie lebendiger erscheinen lässt, Linden-Dollars.

Neben der Möglichkeit zum Geldverdienen und -ausgeben begeistert vor allem ein Aspekt etliche Bewohner des Grid: die Gelegenheit zur Selbstverwirk-



lichung. Da wird dann aus einem braven Sachbearbeiter ein cooler DJ, der Mit-Avatare zum Tanzen bringt. Mancher entdeckt das virtuelle Handwerk für sich und stellt aus Bits und Bytes Kleider, Schuhe oder Frisuren für Avatare her. Was auch immer die eigene Vorstellung in Wallung bringt, kann unter Umständen in Second Life viel Geld wert sein – so zumindest die Theorie.

Die Sache mit den Wallungen spiegelt sich im Angebot auf dem Grid wider – und hier fühlt sich mancher Neuling bei seiner Ankunft zunächst an Bahnhofsviertel in Großstädten erinnert: Auf der einen Seite Sexshops und Ramschläden sowie Betriebe des virtuellen horizontalen Gewerbes, auf der anderen Shopping-Paradiese mit Kaufhäusern, Modeboutiquen und Cafés.

Wer in Second Life einen Blick auf die Liste der meistbesuchten Orte riskiert, wird feststellen, dass an oberster Stelle erotische An-

gebote und Spielcasinos stehen. Zum Leidwesen mancher überzeugter Systembewohner kippt das gesamte Image der virtuellen Welt in den Augen der nichtvirtuellen Öffentlichkeit zunehmend in Richtung Schmutz. Da ist es beruhigend zu wissen, dass nur Erwachsene Zugang zu Second Life haben – wenn auch die Anmeldung keine sichere Altersverifikation nach den strengen Regeln des deutschen Jugendschutzes bietet. Für 13- bis 17-Jährige gibt es seit 2006 „Teen Second Life“ (<http://teen.secondlife.com>) mit ebenso viel Kommerz, aber ohne virtuelle Prostitution.

Reporter und Prototypen

„Ganz wie im Internet“, kommentiert ein Mitarbeiter der Hamburger Agentur Elephant Seven AG die Rotlicht-Aspekte. Er ist jedoch der festen Überzeugung, dass dergleichen nicht das Eigentliche

Ein solches Traumhaus in Second Life erfordert ein geeignetes virtuelles Grundstück – und das geht kräftig ins Geld.

ausmacht, weder im World Wide Web noch in Second Life.

Pixelpark, die Muttergesellschaft von Elephant Seven, war federführend mit der technischen Umsetzung des „Avastar“ betraut, des ersten Boulevard-Magazins für und über Second Life. Es erscheint als Gemeinschaftsprojekt von T-Online und Axel Springer AG wöchentlich in Form eines PDF-Dokuments; sein Preis liegt bei ungefähr 70 Eurocent. Außer durch den Verkaufspreis finanziert sich das virtuelle Druckwerk über Anzeigenwerbung. Dabei finden sich Werbekunden aus der realen Welt Seite an Seite mit denen aus der virtuellen. Natürlich hat die Zeitung auch einen Sitz in Second Life.

Entworfen und gebaut wurde die gesamte Insel, auf der sich das Redaktionsgebäude befindet, von einer Spezialistin, deren Firma ausschließlich Produkte für Second Life anbietet – ein offensichtlich lukratives Geschäft, das derzeit gefragt ist. Unternehmen drängen aufs Grid, um ihre Waren und Produkte dort an den Avatar zu bringen oder noch besser: an die Personen hinter den Kunstfiguren.

So bietet Mazda kostenlose virtuelle Testfahrten in einer Fahrzeugstudie an; auch BMW und Toyota haben sich längst auf dem Grid eingefunden, adidas betreibt ein Shopping-Center, in dem die jeweils aktuelle Kollektion für die Avatare zum Kauf bereitsteht. Daneben gibt es Gelegenheit, mit einem Klick auf den gewöhnlichen Internet-Shop des Sportartikelherstellers zu gelangen, wo man das reale Gegenstück des virtuellen Turnschuhs erwerben kann.

Nicht nur Großunternehmen finden den Weg aufs Grid, auch politische Kräfte haben Second Life für sich entdeckt. Frankreichs ultrarechte Front National war eine der ersten Parteien, die eine Dependence dort eröffnete. Als Reaktion gab es zahlreiche Proteste, wobei die technischen Grenzen des Systems das Zustandekommen regelrechter Massendemonstrationen nicht erlauben.

Mittlerweile sind auch die französischen Präsidentschafts-

Multimedia mit Hindernissen

Wer in Second Life anderen Bewohnern Live-Musik oder Videos bieten möchte, der muss entweder selbst Land auf dem Grid besitzen oder sich mit dem Inhaber einer Parzelle gut verstehen – die virtuelle Welt akzeptiert das Einspielen von Multimedia-Daten nur dann, wenn sie als Stream gesendet werden und dessen URL in den Eigenschaften des Landstrichs als Quelle angegeben ist. Ein solches Flag kann nur der jeweilige Besitzer setzen.

Audio-Daten werden im Prinzip als schlichter Internet-

Radio-Stream für die Besucher einer virtuellen Region hörbar gemacht. Wer also selbst Musik einspielen möchte, muss beispielsweise die Webradio-Produktionssoftware Shoutcast nutzen, um sich in Second Life verständlich zu machen.

Videos müssen als Quicktime-Streams vorliegen, wenn der Datenstrom erfolgreich ins System gelangen soll. Mittlerweile hat Linden Labs eine Erweiterung für den Second-Life-Client angekündigt, die eine Sprachübertragung in die virtuelle Welt erlauben soll.

kandidaten Nicolas Sarkozy und Segolène Royal in Second Life eingezogen – oder besser ihr Wahlkampf ist es, denn außer Plakaten und Wahlprogrammen, die man anschauen kann, bieten sie dort eigentlich nichts.

Ob wohl der als kleine Sensation überall gemeldete bevorstehende Einzug einer „virtuellen Botschaft“ Schwedens in die Welt von Second Life etwas mehr hergibt? Den Ankündigungen zufolge soll das vom schwedischen Institut betriebene Projekt in erster Linie repräsentative Zwecke erfüllen und Werbematerial zur Verfügung stellen. Anstatt sich Pässe oder andere Dokumente ausstellen zu lassen, werden Interessenten dort Informationen darüber finden, wohin sie sich in der realen Welt wenden müssen, um dergleichen zu erhalten.

Grenzen der Technik

Die virtuelle Landfläche auf dem Grid wird in Sims unterteilt, wobei jedes Sim einer Größe von 250 m × 250 m entspricht. Die verwendete Grafikengine er-



Dem virtuellen Fernsehstudio von „Bunch.tv“ in Second Life ist ein Lounge-Bereich angeschlossen.

laubt es, dort maximal 15 000 „Prims“ unterzubringen – das sind Objekte wie Rechtecke oder Kugeln, aus denen jeder Gegenstand zusammengebastelt wird. Wer also üppig bauen will, braucht reichlich Platz. Den erwirbt man direkt von Linden Labs oder von Teilnehmern. Zum Kaufpreis kommt eine

monatliche Gebühr, eine Art Grundsteuer – das alles ist in realem Geld zu bezahlen. Ein Insel-Sim kostet beispielsweise rund 1280 Euro, hinzu kommt der monatliche Obolus an Linden Labs in Höhe von rund 220 Euro.

Als Nutzer eines kostenlosen Basis-Accounts kann man kein Land erwerben – es gibt aber die

Möglichkeit, dem Avatar dadurch ein Dach über dem Kopf zu verschaffen, dass man sich bei einem anderen Teilnehmer einmietet.

Dank der etwas tückischen Grafikengine lassen sich etliche Plätze auf dem Grid bisweilen nicht betreten. Wenn sich 40 oder mehr Avatare am gleichen Ort einfinden, geht die Performance des Clients selbst auf aktueller Rechnerhardware in die Knie – die ständige Umgebungsberechnung in Echtzeit fordert ihren Tribut. Um Pannen zu vermeiden, sperrt das System den Zutritt von Avataren, wo es zu Massenansammlungen zu kommen droht.

Zweiklassengesellschaft

Während gerade ein oberflächlicher Besucher von allen Seiten nur Kommerz zu sehen bekommt, hat Second Life auch noch eine andere Seite: Sie ist gemeint, wenn aktive Teilnehmer davon sprechen, solche Systeme stellten den nächsten Schritt in der Entwicklung der Online-Medien dar. Nach dem zweidimensionalen Web komme nun

Zweites Leben, zweites Recht?

Viele Freunde von Second Life rühmen, dass es sich um einen rechtsfreien Raum handle: Wie im Klischee vom Wilden Westen könne man tun, was man wolle. Tatsächlich sind aber die Gesetze der realen Welt genauso wenig außer Kraft gesetzt wie sonst im Internet.

Beispielsweise setzt sich derjenige, der in Second Life Glücksspiele veranstaltet, in Deutschland den bekannt restriktiven Gesetzen aus. Das bedeutet, er riskiert nach Paragraph 284 des Strafgesetzbuchs (StGB) bis zu zwei Jahren Freiheitsstrafe, bei gewerbsmäßiger Veranstaltung sogar bis zu fünf Jahren. Selbst die Teilnahme und das Werben dafür stehen unter Strafe. Da Linden-Dollars in reales Geld umgetauscht werden können, gibt es kaum Möglichkeiten, sich in die Legalität zu argumentieren.

Strafverfolgungsbehörden würden sich derzeit allerdings wohl schwer tun, die Identität eines Anbieters illegaler Aktivitäten zu ermitteln. Wer sich in Se-

cond Life kommerziell betätigt und seine Niederlassung in der EU hat, müsste zwar dem Telemediengesetz (TMG) beziehungsweise dessen Pendant im EU-Ausland entsprechend sein Angebot mit denselben Angaben versehen wie ein Web-Impressum, aber das wird bisher nicht flächendeckend praktiziert. Über IP-Adresse oder Kreditkartendaten würde sich ein Täter bei Bedarf dennoch ermitteln lassen – aber möglicherweise mit erheblichem Aufwand.

Das bekannte Haftungsprivileg

Der Plattformbetreiber Linden Labs erklärt sich ähnlich wie ein Webhoster für nicht verantwortlich, was den angebotenen Content in Second Life betrifft. Nach deutschem Recht käme das Unternehmen – wenn es denn belangt würde – unter diesem Gesichtspunkt wohl in den Genuss des Haftungsprivilegs aus § 8 TMG (siehe hierzu den Artikel ab S. 208).

Bei einer virtuellen Welt sind viele nationalen gesetzlichen Bestimmungen naheliegenderweise schwer einzuhalten – noch schwerer als auf gewöhnlichen Webseiten. Wie hier ein funktionierendes rechtliches Gefüge im Hinblick auf die Schwierigkeiten internationaler Rechtsdurchsetzung aussehen kann, weiß wohl derzeit niemand.

Straftaten ganz real

Einzelne Bereiche erscheinen einer Regelung noch relativ leicht zugänglich: Beleidigungsdelikte etwa sind in allen Rechtsordnungen strafbar; sie kommen unter Online-Spielern häufig vor und werden in krassen Fällen auch von Ermittlungsbehörden verfolgt (in Deutschland nach §§ 185 ff. StGB). Ähnlich verhält es sich mit Betrugsfällen: Wenn in der virtuellen Welt ein Mitspieler übers Ohr gehauen wird, kann er ganz real Anzeige erstatten und erwarten, dass die Tat bestraft wird (in Deutschland nach § 263 StGB). Das Problem besteht dann aller-

dings darin, die Tat gerichtsfest zu beweisen.

Aus Second Life wurde noch kaum etwas in dieser Richtung gemeldet, aber das Phänomen ist aus Online-Rollenspielen wie WoW durchaus bekannt: Strafanzeigen wegen Beleidigung sind hier an der Tagesordnung und werden je nach Ermittlungsfreude der lokal zuständigen Behörden auch verfolgt. Beweismittel reichen von Screenshots, auf der eine beleidigende Nachricht zu sehen ist, bis zu schlichten Aussagen des Betroffenen oder von Zeugen. Das Anfertigen von Screenshots zur Dokumentation oder das Hinzuziehen von Zeugen ist auch in Second Life empfehlenswert, wenn es um wichtige Geschäfte geht, bei denen ein Betrug nicht ausgeschlossen werden kann. Zudem bietet Second Life die Möglichkeit, Unterhaltungen zu protokollieren.

Urheberrechtliches

Second Life ermöglicht den Teilnehmern sehr viel weiter gehend als etwa WoW die Herstellung in-

das dreidimensionale globale Dorf, in dem man etwa virtuelle Vorlesungen (die von einzelnen Universitätsinstituten bereits in Second Life angeboten werden) besuchen kann. Bei Elephant Seven glaubt man daran, dass Second Life einen Vorsprung vor jeder anderen „Metawelt“ habe – immerhin ist das System von Linden Labs das erste Produkt dieser Art gewesen.

Das Berliner Medienentwicklungsunternehmen Exozet ist für den Auftritt von „Bunch.tv“ in Second Life verantwortlich. Mit einer speziellen Streaming-Technik schafft es sein eigentlich Web-orientiertes Fernseh-Vollprogramm im MPEG-4-Format zu virtuellen TV-Geräten auf dem Grid. Derzeit ist die Nutzung des Angebots noch gratis. Für das Streaming bezahlt die Carlsberg-Brauerei, die mit ihren Flaschen in der virtuellen Sendezentrale präsent ist.

Trotz dieses Engagements sieht man bei Exozet in Second Life nicht der Weisheit letzten Schluss. Dennoch gehöre „Metawelten“ die Zukunft, denn sie



stünden für die Möglichkeit, Gesprächspartner aus aller Welt an einem immer gleichen, leicht zu erreichenden Ort zu treffen. Ein Prinzip, das bereits IBM für sich entdeckt hat: Das Computerunternehmen verfügt über eine Dependance in Second Life und nutzt diese vorwiegend als Ort für Meetings von Projektgruppen, die längerfristig miteinander arbeiten.

So lässt sich also mit Second Life tatsächlich einiges an Geld verdienen – wenn auch vielleicht nicht von Otto Normalverbraucher, der davon träumt, durch

das virtuelle Stricken von Pullis für Avatare reich zu werden. Vom Run auf das „zweite Leben“ profitieren aber sehr wohl Firmen, die im Auftrag anderer Firmen mit der Entwicklung und Umsetzung von Bauvorhaben in Second Life beschäftigt sind.

Für Privatleute ohne größere unternehmerische Ambitionen besteht ein relativ schneller Weg, an ein paar Linden-Dollars zu kommen, darin, ihre Avatare als Ranking-Vieh einzusetzen: Ähnlich wie es bei Google in Bezug auf Webseiten geschieht, gibt es auch in Second Life Wege, be-

Lebhaften Publikumsverkehr muss man auf dem Grid meistens mit der Lupe suchen; auch in Clubs herrscht oft gähnende Leere.

stimmte Angebote in den Suchlisten nach oben zu bringen. Mancher ist bereit, etwas dafür zu bezahlen, dass „Happy Camper“ sich mehrere Stunden lang in seinem Bereich niederlassen und auf diese Weise die Besucherzahlen steigern.

Virtuelles untätiges Herumsitzen gegen virtuelles Honorar zum Vortäuschen virtueller Betriebsamkeit – sehr viel virtueller geht es nun wirklich nicht mehr. (ps2)

Literatur

- [1] Anmeldung und Kurzinformationen des Anbieters (englischsprachig): www.second-life.com
- [2] Second-Life-Client unter GNU-GPL 2, Eintrag im offiziellen Linden-Labs-Blog: <http://blog.second-life.com/2007/01/08/embracing-the-inevitable/>

dividueller Items. Diese sind, eine entsprechende Schöpfungshöhe vorausgesetzt, geistiges Eigentum ihres Urhebers. Dabei kann man im Einzelnen bei den in Second Life möglichen Schöpfungen darüber diskutieren, wann es sich um geschützte Grafiken, Filmwerke oder Computerprogramme handelt. Jedenfalls erkennt Linden Labs in den „Terms of Service“ ausdrücklich an, dass die Teilnehmer Inhaber des Urheberrechts an ihren virtuellen Produkten sind, und lässt sich nur ein genau definiertes Nutzungsrecht daran einräumen.

Urheberrechtlicher Schutz wird übrigens auch für das Aussehen der vom Spieler gesteuerten Figur bestehen, sofern der Avatar individuell gestaltet ist. Entsprechend greift der urheberrechtliche Schutz; Kopien sind damit tabu. Das gilt auch für Musik oder Computersoftware, für Bilder und – mit einigen Einschränkungen – für Marken aus der realen Welt. In dieser Hinsicht stimmen die Grundzüge des Schutzes geistigen Eigentums in den meisten

Ländern der Welt überein, zumindest was die wirtschaftlich relevanten Aspekte betrifft.

Ein besonderes Thema ist das Rechtsverhältnis zwischen dem Teilnehmer der virtuellen Welt und deren Betreiber. Beispielsweise besteht ein praktisches Bedürfnis, Regelverstöße zu ahnden. Zumindest als letztes Mittel möchte sich jeder Betreiber eines solchen Systems den Ausschluss von Störenfrieden vorbehalten – was für diese dann normalerweise den Verlust ihres virtuellen Besitzes bedeutet. Ein Ausschluss aus der virtuellen Welt muss vom Nutzungsvertrag gedeckt sein.

Linden Labs behält sich in den „Terms of Service“ ein ausgesprochen weit gehendes Recht zum Ausschluss vor (Ziffer 2.6). Danach soll der Betreiber jederzeit ohne Angabe von Gründen Accounts sperren oder löschen dürfen. Rechtlich stellt dies eine Kündigung des Nutzungsvertrags dar. Das wäre nach deutschem Recht zumindest dann unwirksam, wenn der Teilnehmer einen

kostenpflichtigen Premium-Account erworben hat und dieser vor Ablauf der vereinbarten Zeit gekündigt wird. Deshalb sieht Linden Labs sicherheitshalber auch noch gleich ein außerordentliches Kündigungsrecht für den Fall des Vertragsbruchs vor (Ziff. 2.7).

Nach deutschem Recht müsste hier vor einem Ausschluss zunächst abgemahnt werden, wenn der Vertragsverstoß nicht so schwerwiegend ist, dass dem Betreiber ein Festhalten am Vertrag nicht zugemutet werden kann – ganz abgesehen davon, dass ohnehin alle Unklarheiten in den „Terms of Service“ zugunsten des Teilnehmers auszulegen wären. Allerdings enthalten diese die Klausel, dass das Recht von Kalifornien zur Anwendung kommen soll und im Streitfall ein in San Francisco ansässiges Schiedsgericht nach den Regeln der International Chamber of Commerce zu entscheiden habe.

Wäre diese Klausel wirksam, würde sie für deutsche Nutzer einen Rechtsstreit gegen Linden

Labs normalerweise schon an den Kosten scheitern lassen. Zumindest was Verbraucher mit Wohnsitz in Deutschland angeht, ist sie es aber nicht. Hier sind deutsche Gerichte zuständig, die deutsches AGB-Recht anwenden. Die Beurteilung kann sich aber ändern, falls der Verbraucher in Second Life plötzlich zum Gewerbetreibenden mutiert.

Der derzeit weltweit bekannteste Rechtsstreit hinsichtlich Second Life (Marc Bragg gegen Linden Labs) betrifft einen Spieler, der wegen behaupteter Regelwidrigkeiten im Zusammenhang mit dem Ersteigern von Land ausgeschlossen wurde. Nach fast zwei Jahren ist hier allerdings noch nicht einmal die Zuständigkeit des Gerichts geklärt. (Dr. Andreas Lober)

Der Autor arbeitet als Rechtsanwalt in Frankfurt am Main und ist Experte für Rechtsfragen im Bereich Games und virtuelle Welten (alober@schulte-lawyers.de).