

Andreas Lober

Virtuelle Währungen

Die erste Pleite einer Bank in Second Life zeigt: Virtuelle Ökonomien bergen Risiken. Dennoch blühen Finanzgeschäfte. Einige davon bewegen sich an der Grenze der Legalität.

Ein bisschen Wehmut schwingt mit auf der schmucklosen Seite: „Ginko Financial wurde im Dezember 2004 gegründet, als Second Life weniger als 20 000 Residents hatte.“ Jetzt bleibt dem einstmaligen stolzen vCommerce-Pionier, der in den besten Zeiten tausende Kunden hatte, nur noch, sein Scheitern einzuräumen. Der Hintergrund: Nachdem Second Life-Betreiber Linden Lab angekündigt hatte, in ihrer virtuellen Welt ein Glücksspielverbot durchzusetzen, brach Panik am Finanzmarkt aus. Die Einwohner von Second Life, die so genannten Residents, wollten in großem Stil ihr Geld abziehen. Ginko Capital konnte die laut eigenen Angaben nachgefragten 50 Millionen Linden-Dollar (knapp 180 000 US-Dollar) nicht zur Verfügung stellen. Die „AvaStar“, Axel Springers Blatt in Second Life, titelte in bester Boulevardmanier „Banken-Skandal erschüttert SL“ und speulierte

über frisierte Unternehmenskennzahlen.

Die Darlehen der Kunden von Ginko Capital werden nun zwangsweise in „Ginko Perpetual Bonds“ umgewandelt. Den Anlegern bleibt ein Funken Hoffnung, dass diese irgendwann einmal werthaltig sein werden. Damit sind nicht alle glücklich. „AvaStar“ zitiert einen Bewohner: „Ich muss meine Rechnungen bezahlen und komme nicht an mein Geld.“

Banklizenzen in virtuellen Welten

Um derartigen Problemen vorzubeugen, benötigen Kreditinstitute in den meisten Ländern der Welt eine solide Kapitalausstattung und stehen unter behördlicher Aufsicht. In Deutschland ist für den gewerbsmäßigen Betrieb von Bankgeschäften und Finanzdienstleistungen eine Erlaubnis der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht (BaFin)

notig. Diese kann durchaus auch für Bankgeschäfte in virtuellen Welten relevant werden.

Was Bankgeschäfte sind, steht gleich in Paragraph 1 des Gesetzes über das Kreditwesen (KWG). Die Liste ist lang. Sie reicht von der Annahme fremder Gelder als Einlagen, über die Vergabe von Krediten bis zur Ausgabe und der Verwaltung von elektronischem Geld (e-Geld). Die Vorschrift ist auch dann anwendbar, wenn die Geschäfte nur in einer virtuellen Welt abgewickelt werden. Für die Anwendbarkeit des KWG kommt es nur darauf an, ob das Unternehmen einen Sitz in Deutschland hat oder wenigstens eine Niederlassung (Paragraph 53 KWG).

Nur in Ansätzen geklärt ist allerdings, wann Geschäfte mit virtuellen Währungen – ob es sich nun um Linden-Dollar aus Second Life oder Gold aus World of Warcraft handelt – Bankgeschäfte sind. Solange der Kunde keinen Anspruch auf Rückzahlung hat, liegt wohl jedenfalls kein Einlagengeschäft vor. Daher ist es sicher kein Zufall, dass Linden Lab den Verkauf von Linden-Dollar dem Markt überlässt.

Betreiber von Banken in virtuellen Welten versprechen dagegen gerade eine Rückzahlung. Das wäre ein klassisches Einlagengeschäft – nur eben mit virtueller Währung. Die Anscheinschuldung, bekannt durch die in Second Life mit Immobilien verdienten Gelder, verweisen dann auch darauf, für ihr Engagement in dem noch stärker als Second Life kommerzialisierten Entropia Universe eine „Banklizenz“ erworben zu haben. Tatsächlich hat dessen Anbieter im Frühsommer fünf Banklizenzen vergeben und will damit über 400 000 US-Dollar eingenommen haben. Mit Geschäft hat dies viel, mit einer echten Banklizenz wenig zu tun. Soweit nach den realen Gesetzen eine Erlaubnis von der Bankaufsicht benötigt wird, kann diese nicht durch eine Lizenz des An-

bieters einer virtuellen Welt ersetzt werden.

Doch auch eine Erlaubnis von der zuständigen Behörde feilt nicht immer vor Problemen, wie man in Folge der US-Hypothekenkrise auch bei ganz realen Geldhäusern besichtigen kann. Aber wenn es in der realen Welt zu vergleichbaren Situationen kommt, greifen meist die Notenbanken ein, um eine Ausweitung der Krise zu verhindern. Insider vermuten, dass sich Linden Lab nach Einführung des Glücksspielverbotes und der Ginko-Pleite nicht anders verhielt. Der Linden-Dollar blieb im Verhältnis zum US-Dollar überraschend stabil, obwohl man eher einen Kurseinbruch erwartet hätte. Dies lässt den Schluss zu, dass Linden Lab – oder auch andere Investoren in Second Life – hier kursstützende Maßnahmen getroffen haben.

Kursstützende Maßnahmen

Das mag sinnvoll gewesen sein, um einen vollständigen Vertrauensverlust zu vermeiden. Andererseits wären die Leidtragenden solche Unternehmen, die darauf vertraut haben, dass die Ökonomie in Second Life tatsächlich dem freien Spiel der Kräfte überlassen bleibt. Immerhin betont Linden Lab bei jeder sich bietenden Gelegenheit, sich nur als Anbieter einer Plattform zu sehen. Wer in den „Terms of Service“ von Second Life nachschaut, wird allerdings in Ziff. 1.4 fündig: Dort behält sich Linden Lab ausdrücklich das Recht vor, in die virtuelle Ökonomie nach eigenem Ermessen einzugreifen.

Wenn man an diese Klausel das AGB-rechtliche Millimeterpapier anlegen wollte, käme man ins Zweifeln: Überraschende Klauseln in Allgemeinen Geschäftsbedingungen – dazu gehören auch die „Terms of Service“ – sind nichtig. Indessen besteht bei virtuellen Welten wie Second Life ebenso wie in Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) die unabwiesbare Notwendigkeit für regelnde Eingriffe, was (Spiel-)Inhalt und Balance angeht, die ebenfalls Auswirkungen auf die Ökonomie haben. Dies ist den Nutzern auch bekannt. In diesem Licht wirkt dann auch ein Recht zu gezielten – aber nicht willkürlichen – Eingriffen in die Ökonomie nicht mehr ganz so überraschend.



Die Deutsche Bank hat ihre Berliner Testfiliale in Second Life nachgebildet – Bankgeschäfte sind hier nicht möglich.



Je mehr die Bewohner von Second Life die Bonds der Ginko-Bank kaufen, desto weniger verlieren die bisherigen Anleger der Bank.

schend. Wer in virtuelle Welten investiert, muss sich also auf noch mehr Erschütterungen einstellen als in der realen Welt. Dennoch fällt dies natürlich im Rechtssinne nicht, wie manchmal gespottet wird, unter das Verbot illegalen Glücksspiels – es werden nirgends Preise ausgelobt.

Diese Unsicherheit führt laut einer Veröffentlichung der Deutschen Bank zu einer Dämmung der Wachstumsaussichten: „Laut Institutionentheorie der Volkswirtschaftslehre drosseln unsichere Rahmenbedingungen wirtschaftliche Aktivität“, schreiben die Autoren Stefan Heng und Moritz Meyer, und weiter: „Das Dilemma besteht darin, dass die virtuelle Welt zum einen eine Heimstätte für die Kreativen sein will. Zum anderen braucht die Ökonomie in der virtuellen Welt verlässliche Rahmenbedingungen, um weiter wachsen zu können. Regeln und Normen schränken aber Kreativität ein und verprellen so manchen kreativen Kopf ...“ Dies sei eine persönliche Einschätzung der Autoren, sagt das Institut, das sich selbst ganz vorsichtig an das Thema virtuelle Banken herantastet.

Filiale der Deutschen Bank

Unter dem Namen „Q110 – Die Deutsche Bank der Zukunft“ wurde eine bis zum Jahresende befristete Präsenz in Second Life errichtet – als Nachbau der entsprechenden Testfiliale in Berlin. Dort kann man sich umschauen, die Nachbildung gleicht weitgehend dem Original. Man kann auch Hochzeiten planen. Was man nicht kann: Bankgeschäfte tätigen.

Ein Unternehmenssprecher: „Banking und Beratung sind in Second Life insbesondere aus Gründen mangelnder Legitimation und eingeschränkter Diskretion nicht möglich. Die Besucher

können das Q110-Team aber virtuell treffen und auf Wunsch einen realen Beratungstermin vereinbaren.“ Insofern geht es zunächst einmal um das Aus-testen neuer Konzepte und um Kommunikation. Pläne für ein Engagement im Sinne von Geschäften mit virtuellen Währungen bestehen derzeit nach Unternehmensangaben aber nicht.

Die Wirecard Bank AG ging einen Schritt weiter und bietet in ihrer Second-Life-Filiale Beratung und Bezahldienste an. Allerdings auch nur einen kleinen Schritt: „Jegliche Beratung des Kunden ist nur im Rahmen allgemeiner Verständnisfragen möglich. Wir geben keine Auskunft zu konkreten Kunden oder Konten innerhalb Second Life“, so eine Unternehmenssprecherin. Zudem will man sich auch in Entropia Universe engagieren.

Auch andere Geldhäuser beobachten virtuelle Welten oder engagieren sich schon. Sollten die Banken hier ein lukratives Geschäftsfeld entdecken, werden sie auf die Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen drängen. Dann dürfte die Zeit, in der die Pioniere ohne Banklizenz Geschäfte machen, vorbei sein. Dahingehend äußert sich auch Wirecard: „Wir verfolgen interessiert, welche Finanzdienstleistungen innerhalb Second Life angeboten werden. Das wichtigste ist aus unserer Sicht, dass der Schutz des Konsumenten und der Gesellschaft innerhalb Second Life genauso sichergestellt sein muss, wie es in der realen Welt erfolgt.“ (bb)

Der Autor arbeitet als Rechtsanwalt in Frankfurt am Main unter anderem im Bereich Games und virtuelle Welten.

Literatur

- [1] www.the-avastar.com/epaper/archive/2007/TheAvaStar_Issue33_de.pdf
- [2] www.entropiauniverse.com/de/richt/6357.html
- [3] www.marketing-boerse.de/News/details/Wirecard-Bank-Die-erste-deutsche-Bank-in-Second-Life/6434
- [4] <https://ginkofinancial.com/> 