

Sociale controle in onlinegemeenschappen: voordelen van zelfregulering op internet

JACOB VAN KOKSWIJK^[1]

Onlinegemeenschappen zijn net echte werelden: er is controle nodig om het een prettige samenleving te laten zijn. Dat wil niet vanzelfsprekend zeggen dat het overheidscontrole of bedrijfstoezicht moet zijn. In veel virtuele gemeenschappen bestaat al jaren een vorm van sociale controle die toereikend is voor de ordehandhaving in die openbare virtuele ruimte. Is er dan geen wet nodig? Sommige mensen schreeuwen om internetpolitie die de openbare orde in het cyber-Gomorra moet handhaven.

Volgens Robert Ellickson, hoogleraar rechten aan de Yale University, kan er orde zonder wet zijn. Niet alleen is wetgeving niet nodig voor recht, maar recht is niet nodig voor orde. Na het bestuderen van geschillen tussen boeren en veehouders in Shasta County (Californië) besefte hij dat de meeste mensen het 'ieder wordt geacht de wet te kennen' te moeilijk vinden en dat de kosten van procedures zo hoog zijn, dat ze vanzelf terugvallen op de normen van gezond verstand. Ellickson ontdekte dat alle drie functies van het recht (regelvorming, handhaving en geschillenbeslechting) door middel van deze informele normen worden uitgeoefend. En als de kosten van het leren begrijpen en toepassen van de wet zo hoog blijken te zijn, heeft het weinig nut voor de overheid om de wetten aan te passen, omdat de burgers die toch negeren. Die hoge transactiekosten worden ineens een argument om te onderhandelen in plaats van de ingewikkelde oplossingen die de overheid voor eigendomsconflicten biedt.

Waarom zouden we dan (nieuwe) regels maken, als er al (te veel?)^[2] regels zijn? Zijn sociale normen, controle en arbitrage niet voldoende? Deze en soortgelijke vragen komen op als we 'het leven' in de onlinegemeenschappen beschouwen.

Exceptionele gedragingen in de onlinegemeenschap leiden bij buitenstaanders veelal tot de roep om overheidsmaatregelen. Toch is zelfregulatie de eerste en beste keuze. Het meeste wangedrag op het internet blijkt via interne correctie of regulatie te worden opgelost, met uitzondering van spamming, hacking, kinderpornografie, pedofilie, seksisme, racisme en fascisme. Door een veelheid aan belangen blijkt het moeizaam om hieraan een halt te roepen. Enkel zelfregulering van online gemeenschappen is dus ontoereikend. Bij ernstig misbruik en strafrechtelijke zaken zal de overheid ingrijpen. Een goed evenwicht tussen externe en interne regulering kan worden gevonden door alle in de keten betrokken partijen samen een zelfregulatie te laten opstellen, waarbij toezicht, ordehandhaving, geschillenbeslechting en wangedrag onderling openlijk wordt georganiseerd. Draconische maatregelen zoals politici vaak uit onkunde voorstaan, zullen daarentegen weinig effect ressorteren, omdat gezond verstand oplossingen zoekt in de toekomst en wetgeving is gebaseerd op het verleden.

Dit artikel beschrijft de voordelen van zelfregulering op internet en de (on)mogelijkheden die sociale controle biedt.

*Culture always builds on the past;
the past always tries to control the future;
our future is becoming less free;
to build free societies you must limit the control of the past.^[3]*

Onlinegemeenschappen zijn al zo oud als de telegraaf. Zo'n honderdvijftig jaar geleden creëerden telegrafisten met de wereldomspannende telegraaf virtuele werelden door op afstand hun belevenissen uit te wisselen. En om dat allemaal in goede banen te leiden, werd er gaandeweg regulering toegepast (Standage, 1999). Op afstand communiceren tussen gemeenschappen werd mogelijk door telefonie (de eerste telefoontoestellen stonden immers in de straat) en met de televisie kon 'de hele wereld' gemeen zijn, wat vervolgens ook tot staatsregulering en zelfregulering op nationaal niveau leidde (Ottens, 2005).

Besturen of vrijlaten?

Elke nieuwe mediatechnologie krijgt meer regels (Van Kokswijk, 2007). De mediasector zelf is (zoals diverse beroepsgroepen) van mening dat zelfregulering veruit te verkiezen is boven overheidsbemoeienis (Van Es, 2004) waarbij in België en Groot-Brittannië een vorm van zelfregulering 'in the shadow of the law' (Mentink, 2006: 191)

wordt toegepast (VanderWilk, 2009).^[4] Digitaliseren van telefonie, internet en televisie en het aanleggen van glasvezelnetwerken leiden tot het verdwijnen van bestaande verschillen tussen kabel- en telefonienetwerken, met bijbehorende

- [1] Jacob van Kokswijk is als hoogleraar 'Virtualisatie' verbonden aan Computational Neuroscience Research Group van de Medische faculteit van de KU Leuven, en aan de Universiteit Twente in Enschede (NL). www.kokswijk.com
- [2] Er wordt gesproken van overregulering: "Britain's new Internet law — as bad as everyone's been saying, and worse. Much, much worse", www.boingboing.net/2009/11/20/britains-new-interne.html (4 december 2009).
- [3] Brett Gaylor, "RiP: A Remix Manifesto", 2009, www.imdb.com/video/imdbblink/vi2808022297.
- [4] Veranderingen in het toezicht op journalistieke gedragingen in Groot-Brittannië, Duitsland en Vlaanderen kwamen pas tot stand na dreiging van ingrijpen door de wetgever: naar analogie van de ontstaansgeschiedenis van de Britse Press Complaints Commission 'in the shadow of the law'.

content, waarna uit oogmerk van concurrentiebevordering de nu verschillende regulering van kabel- en telefonienetwerken op één lijn worden gebracht. Internet vormt de ultieme samensmelting van communicatie en entertainment op afstand. Deze beide eigenschappen van internet komen prominent naar voren in onlinegemeenschappen en virtuele werelden.

Het onderscheid tussen traditionele en virtuele of onlinegemeenschappen is kunstmatig. Het gaat om het (willen) horen bij een gemeenschap van mensen rond een gezamenlijk thema, belang, doel, gevoel, liefhebberij of gezindheid. Elektronische communicatie maakt het mogelijk gemeenschappen te vormen buiten de oude structuren als familie, kerk en dorp.

Naarmate de wereldbevolking steeds meer verstedelijkt, komen deze nieuwe gemeenschappen ook tegemoet aan de behoeften om de onpersoonlijke anonieme leefomgeving aan te vullen met verbanden met andere mensen. Rheingold (1993), de pionier van de virtuele gemeenschap, ziet grote overeenkomsten tussen (de opkomst van) nationale staten en (online)gemeenschappen.^[5] Een bindende factor en een gemeenschappelijke vijand helpen om zich te verbinden. Centraal bestuur, zoals de VN afweegt^[6], kan door beheersingsmaatregelen een democratie (en dus zelfregulering) beperken. Het zijn afwegingen die overigens ook spelen bij de implementatie van onlinegemeenschappen in de communityvoorzieningen van een bedrijf of instelling.

Voor de meeste mensen is spelen en ontspannen op internet voldoende, dus waarom zou je méér dan een paar spelregels nodig hebben? De praktijk leert dat schaarse excessen breeduit in de media worden belicht waarna ‘men’ om maatregelen en dus regulering roept. Nadat Price & Verhulst (2000) het verloop van zelfregulering op internet in een mondiale omgeving in kaart hebben gebracht, stelt Murray (2007) dat de controle van de onlineomgeving via allerhande middelen moet gebeuren. Murray (2008) noemt dat de ‘Symbiotic Regulation’ en biedt een model van cyberverordening die zijn ware complexiteit erkent.

Het model kan worden gebruikt door zowel regelgevers als regelgevingstheoretici om een meer omvattende strategie voor de regelgeving van cyberspace te ontwerpen. Ook Bonnici (2008) beschrijft na haar onderzoek de ‘formele’ reguleringen van zelfregulering. Geen van beiden richt zich echter op de ‘informele’ gedragsnormen die tussen de leden

[5] Interview met Rheingold, www.bbc.co.uk/blogs/digital-revolution/2009/10/title.shtml (4 december 2009).

[6] “The Internet Governance Forum (IGF) is to support the United Nations Secretary-General in carrying out the mandate from the World Summit on the Information Society (WSIS) with regard to convening a new forum for multi-stakeholder policy dialogue by an interactive, collaborative online and offline space where all stakeholders can air their views and exchange ideas”, www.intgovforum.org/cms (4 december 2009).

in onlinegemeenschappen worden gebruikt (p. 5). Toch is – door de snelle opkomst van socialenetwerksites – de zelfregulering van het gedrag binnen de onlinegemeenschappen zeer actueel. De vraag van vandaag is immers of daár ook overheidsregels nodig zijn of dat zelfregulering het kan oplossen.

Zelfregulering om de overheid voor te zijn

Zelfregulering is een institutionele regeling waarbij een organisatie de normen van het gedrag van haar leden regelt (Baggott, 1989). In de literatuur wordt echter benadrukt dat zelfregulering geen vastomschreven begrip is (Alvisi, 1999; Giesen, 2007). De essentie van zelfregulering zou een proces van collectief regeren zijn. In 1996 stelde Julia Black dat de term ‘zelfregulering’ wordt gebruikt om de discipline van het eigen gedrag te beschrijven:

“Self-regulation describes the situation of a group of persons or bodies, acting together, performing a regulatory function in respect of themselves and others who accept their authority.”

Dat wil echter niet zeggen dat de staat geen feitelijke rol kan hebben in de verordening. Zelfregulering ontstaat niet vanzelf, maar onder invloed van politieke of maatschappelijke ontwikkelingen: men probeert de overheid voor te zijn (Giesen, 2007). Veel vormen van zelfregulering hebben de staat als initiatiefnemer van de zelfregulerende acties, als deelnemer van de handhaving of als de ultieme bewaker van de rechten van de burgers (Maxwell e.a., 2000; Cannataci & Bonnici, 2002).

Met andere woorden, in plaats van het overnemen van alle onderdelen van de regelgeving kan de ‘zelfregelaar’ worden betrokken bij de wetgeving door het ontwikkelen van een gedragscode, terwijl handhaving een overheidstaak blijft of via verordeningen wordt gedelegeerd aan de particuliere sector. Soms kan de regering het mandaat van een regulator overnemen en die zelfreguleringscode handhaven. Vaker zal een zelfregulerende instantie zichzelf bezighouden met zelfregulering in een poging om overheidsregelgeving af te wenden.

Als alternatief kan zelfregulering ontstaan om wetgeving aan te vullen. Op dit punt meent Shackleton (1985) dat zelfregulering een belangrijk kenmerk van de regelgeving in Groot-Brittannië is. Een aantal rapporten en studies hebben bevestigd dat Britse beleidsmakers op diverse terreinen – zoals de regulering van vrije beroepen, de reclame en de pers – hebben gekozen voor een hogere mate van zelfregulering dan hun tegenhangers in andere landen (al zal de onlangs aangenomen Britse Digital Economy Bill hiervan veel terugdraaien).^[7]

Bij de virtuele werelden is een belangrijke onderscheidende factor (en een extra argument voor zelfregulering) dat ze

[7] Digital Economy Bill, www.publications.parliament.uk/pa/ld200910/ldbills/001/10001.i-ii.html.

alle zijn gemaakt en worden geëxploiteerd door private partijen (bedrijven, ideële instellingen en particulieren). Een onlinegemeenschap wordt gecreëerd door een producent of aanbieder. Deze producent zet de lijnen uit waarbinnen de deelnemers van deze virtuele wereld kunnen opereren. De regulering van de onlineomgeving bestaat dus in eerste instantie uit door de aanbieder of producent van de wereld aangereikte kaders, die zichzelf via zelfregulering verbindt aan (inter)nationale maatschappelijke normen.^[8] In een *terms of use*-overeenkomst met de deelnemer van de virtuele wereld bepaalt de producent welke rechten en plichten er heen en weer bestaan. De spelers die aan deze wereld deelnemen, zullen niet alleen deze spelvoorwaarden in acht nemen, maar ook al dan niet gedragsregels hanteren en sociale conventies volgen. Dat is een tweede vorm van interne regulering, namelijk tussen de spelers onderling.

De soorten onlinegemeenschappen die mensen de gelegenheid bieden om in interactie te treden met elkaar zijn reeds eerder besproken, maar juridisch bestaat er voor de term ‘onlinegemeenschap’ of ‘virtuele wereld’ geen overeenstemming over wat daar precies onder moet worden verstaan.^[9] Op hoofdlijnen kunnen in beginsel twee verschillende typen virtuele of onlinewerelden worden onderscheiden^[10], dat ook vanuit sociaal en juridisch perspectief relevant is:^[11]

- Massive Multi-player Online Role Playing Game – MMORPG;
- Multi User Virtual Environments – MUVE.

MMORPG

In de eerste plaats zijn er ‘spelletjes’ waarin veelal grote groepen spelers tegelijkertijd via internet in sprookjesachtige (*fantasy*) omgevingen werken (aan het vervullen van opdrachten en/of het strijden met elkaar). Doorgaans wordt hiervoor de term MMORPG (Massive Multi-player Online Role Playing Game) of kortweg MMOG (Massive Multi-

player Online Game) gebruikt. Kenmerkend voor een MMORPG is dat:

- a) een speler binnen het spel vertegenwoordigd wordt door één en soms ook een aantal virtuele identiteiten of karakters, zogenaamde avatars;
- b) het spel continu te spelen is en ook als de speler zelf niet ingelogd is, doorgaat (persistentie);
- c) de speler een deel van zijn sociale leven verplaatst naar de virtuele omgeving;
- d) de speler alleen of in groepsverband (ook wel gilde) probeert opdrachten te vervullen en door spelen extra vaardigheden, aanzien, vermogen enzovoort^[12] te verwerven. Een karakter kan ‘krachtiger’ worden en groeien van een beginner tot een expert, veelal aangeduid met levels (0-10, 10-20 enz.).

Het bekendste en ’s werelds populairste voorbeeld is *World of Warcraft* met wereldwijd meer dan tien miljoen betalende deelnemers.

In Aziatische landen is het spelen van onlinegames bijzonder populair. Miljoenen spelers nemen deel aan de speciaal op de Aziatische markt gerichte Lineage I en II, waarbij op enig moment zelfs meer dan twee miljoen spelers tegelijkertijd aanwezig waren in deze virtuele wereld (zogenaamde *concurrent users*). In 2008 hielden 51 miljoen Chinese internetgebruikers zich bezig met onlinegames in een of andere vorm. De jeugd besteedt meer tijd aan het spelen van onlinegames dan aan het kijken naar tv.^[13]

MUVE

De Multi User Virtual Environment (MUVE) ontbeert de onder d) (spelelement) genoemde eigenschap, maar de verplaatsing van het sociale leven naar de virtuele onlineomgeving (onder c) is prominenter; daarom wordt MUVE wel als sociale virtuele omgeving aangeduid. Een bekend voorbeeld is *Second Life*, waar particulieren en bedrijven niet alleen converseren maar ook en vooral creëren. Dat spelers veel vrijer zijn in het creëren van spelelementen is een belangrijk verschil tussen MUVE’s zoals *Second Life*, *Entropia Universe*, *There*, en MMORPG’s. In *Second Life* wordt bijvoorbeeld alles in het spel gemaakt door de spelers. De producent levert alleen ‘dorre virtuele grond’ en de middelen om ze te bebouwen. Ook de sociale onlinegemeenschappen, zoals *Hyves*, *Facebook*, *MySpace* (met wereldwijd talloze varianten in allerlei talen en vormen) bieden vrije mogelijkheden om spelelementen te creëren en de onlineparticipanten voegen hier zelf spelregels aan toe. Zolang de beheerder van de onlineomgeving (en de software) het mogelijk maakt, scheppen de virtuele ‘bewoners’ een gemeenschap naar eigen inzicht, waarbinnen wel degelijk zelfregulering plaatsvindt.

[8] Safer social networking: the choice of self-regulation; “The Safer Social Networking Principles for EU” werden ondertekend op 10 februari 2009 tijdens de Safer Internet Day in Luxemburg, http://ec.europa.eu/information_society/activities/social_networking/eu_action/selfreg/index_en.htm.

[9] In Duranske (2008) wordt in de openingszin vermeld dat ieder zijn eigen definitie hanteert: “If you ask ten people who participate in virtual worlds to tell you what a virtual world is, you will get ten different answers”.

[10] In dit artikel gebruik ik de term ‘onlinewereld’ als overkoepelend begrip voor MMORPG en MUVE. Deze indeling wordt ook gevolgd door Schermer (2008).

[11] Er wordt hier volstaan met het noemen van karakteristieken van virtuele werelden. Er bestaan verschillende uitgebreide, goede overzichten. Voor een groot aantal virtuele werelden inclusief links, zie <http://terranova.blogs.com>. Voor een overzicht inclusief categorisering naar eigenschappen, zie www.virtualenvironments.info. Zie ook Castronova, 2005.

[12] Ook wel aangeduid met de term avatarkapitaal, vgl Malaby, 2006 en Castronova, 2005.

[13] Social Impact of ICTs, Canada, 22 mei 2007, www.oecd.org/dataoecd/37/56/38738648.pdf (4 december 2009).

Een toepassing die wat betreft de mogelijkheden om zelf objecten te creëren, meer aansluit bij MMORPG's, maar door het primair sociale aspect en het ontbrekende spelelement toch onder MUVE moet worden geschaard, is het Habbo Hotel. In dit eenvoudig vormgegeven virtuele hotel zoekt de jeugd elkaar op en chat in deze driedimensionale omgeving.

Social Networks^[14] en andere onlinemeenschappen behoren tot de MUVE's, en nemen langzamerhand de meerderheid in.^[15] Het Verre Oosten is daarbij leidend. Met 220 miljoen actieve internetgebruikers heeft China nu de grootste onlinegebruikersgroep ter wereld, waarbij één op de drie Chinezen in een onlinewereld sociale contacten onderhoudt.^[16] Meer dan de helft daarvan is jonger dan dertig jaar, verblijft een groot deel van de dag 'op internet' voor de 'window for outside world' en zegt niet zonder onlinecontact te kunnen leven.^[17] Wereldwijd wordt het aantal bezoekers aan onlinemeenschappen op bijna 500 miljoen geraamd. En elke bezoeker blijkt diverse identiteiten te hebben ...

Meer persoonlijkheden, meer participanten, meer regels

In een onlinemeenschap is je lichaam niet aanwezig, maar vertegenwoordigd door een digitale representant, bijvoorbeeld een aantal lettertekens (alias of nickname) en/of een grafische afbeelding (avatar). Deze tweede 'ik' (en veel mensen hebben diverse online-aliassen) is een afbeelding, die gebruikt wordt als visuele representatie van de gebruiker op forums op internet of op chatprogramma's zoals MSN. In onlineomgevingen is de avatar een driedimensionale 'persoon' die de aanwezige – afhankelijk van de specifieke virtuele wereld – in meerdere of mindere mate naar eigen smaak kan aankleden en stylen. Via deze avatar is de speler in staat om allerlei handelingen te verrichten. Een avatar wordt gewoonlijk gebruikt als verpersoonlijking van de persoon achter de computer.^[18] Het is de digitale

verschijning van een speler in de virtuele wereld, een *digital ego*, die net als de *virtual agent* (een kunstmatige tussenpersoon) een eigen persoonlijkheid met juridische status kan krijgen (Van Kokswijk, 2007/2008). De binnen een virtuele wereld gebruikte onlinepersoonlijkheden vormen tezamen met driedimensionale virtuele objecten de virtuele wereld.

Regulering heeft steeds betrekking op deze virtuele objecten of op gedragingen van de onlinepersoonlijkheden. Voor de regulering relevante actoren zijn:

- de personen die onlinepersoonlijkheden gebruiken en de rechten die ze op virtuele objecten hebben;
- de aanbieder van de virtuele omgeving, annex onlinemeenschap;
- derden (bv. belangorganisatie, zoals de World of Warcraft Players Union; Nederlands forum voor Secondlife-gebruikers);
- de overheid.

Behalve in de indeling in deze verschillende actoren, is duidelijk dat er op ten minste drie verschillende niveaus sprake van regulering is: contract, sociale conventies en juridische regels:

- In de eerste plaats regelt het contract, dat een deelnemer van een onlinemeenschap heeft afgesloten met de aanbieder van de virtuele wereld, de basis van de verhouding tot virtuele objecten en de relaties tussen onlinepersoonlijkheden (zgn. avatars e.d.).
- In de tweede plaats worden de verhoudingen binnen de virtuele wereld tussen avatars en hun virtuele objecten geregeld door sociale conventies.
- Ten slotte kunnen ook juridische regels toepassing vinden, niet alleen in de verhouding tussen de onlinepersoonlijkheden onderling en hun objecten (contractenrecht, auteursrecht, belediging enz.). Juridische regels kunnen ook worden toegepast door derden, de overheid of de producent op ongewenst gedrag (discriminatie, laster, enz.) of objecten die op enigerlei wijze het recht schenden (auteursrecht, kinderporno, enz.).

Om te kunnen uitleggen hoe zelfregulering hierbij een grote rol speelt en kan spelen, is het nodig om de juridische betrokkenheid rond onlineomgevingen op te delen in verschillende invalshoeken om de vormen van regulering en de verhouding daartussen in kaart te brengen. Hierbij wordt de problematiek belicht vanuit de actoren die een beroep op regulering (kunnen) doen. Dat leidt tot de bijbehorende vragen:

- Welke regulering is van toepassing op gedragingen tussen onlinepersoonlijkheden?
- Welke regulering regelt de verhouding tot virtuele objecten?

(in de ICD-classificatie terminologie: meervoudige of multiplepersoonlijkhedenstoornis). Bij een online realtime wereld kan normaliter gesteld worden dat 'persoon = verpersoonlijking', maar de opkomst van *virtual agents*, autonome kleine robotjes die zich voor een onlinepersoonlijkheid uitgeven, vertroebelt de relatie tussen actoren (Schermer, 2007).

[14] Zie voor overzicht: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites (4 december 2009).

[15] Er is een trend om de synergie tussen onlinegames en sociale platforms te combineren tot 'social games', zoals ook Huizinga's 'mijn spelen is mijn leren' heeft geleid tot 'serious games'. Dat zal het MMO-onderscheid vervagen.

[16] CNNIC report: "One-in-three in China socializes in online world – Social network users reach 124 million in China", www.china.org.cn/china/2009-11/13/content_18879694.htm (4 december 2009).

[17] "Virtual and actual worlds to net-surfing kids – A way of live", http://news.xinhuanet.com/english/2009-11/11/content_12431544.htm (4 december 2009).

[18] Verpersoonlijking: (letterlijk:) de identiteit van een andere geautoriseerde persoon aannemen door gebruik te maken van de identificatie van die persoon. In deze context wordt het gebruikt om een van de identiteiten van een persoon in de virtuele omgeving weer te geven, zonder dat er sprake is van dissociatieve identiteitsstoornis (DIS)

- Welke actoren kunnen onder welke omstandigheden ingrijpen in de virtuele wereld?
- Welke actor kan in welke gevallen het beste ingrijpen en met welk type regulering?

De eerste drie vragen zijn voornamelijk empirisch, de laatste vraag is normatief. In een onderzoek voor het Nederlandse Rathenau-instituut is aan de hand van verschillende casussen, waarbij regulering van virtuele werelden een rol speelt, antwoord op de bovenstaande vragen verkregen, gebruikmakend van internationale bronnen (literatuur, internet) en interviews met relevante experts (academici, politie, openbaar ministerie) (Van Kokswijk & Lodder, 2008).

De eerste conclusie is dat zelfregulering in deze context betrekking kan hebben op:

- eigendom en intellectuele eigendom, onder andere de juridische status van virtuele objecten;
- de spelvoorwaarden, onder andere handelen in strijd met de gedragsregels en uitsluiting als straf;
- politieke en sociale gedragingen, zoals ongewenst gedrag.

Wanneer gesproken wordt over onlinewerelden en regulering, dan gaat de discussie in veel gevallen over het strafrecht en de sanctionering van hiermee strijdig gedrag in virtuele werelden. Dat is op zichzelf niet verwonderlijk, aangezien het strafrecht tot de verbeelding spreekt. In de literatuur wordt daarentegen in de meeste gevallen gekeken naar de privaatrechtelijke invalshoek: auteursrecht, contracteren, algemene voorwaarden enzovoort.

De magische scheiding in regulering

Het uitgangspunt bij virtuele werelden is om zo veel mogelijk zaken binnen de online-gemeenschap zelf op te lossen. Dat wordt aangeduid met de term *Magic Circle*^[19], die staat voor de scheiding tussen de fantasie van virtuele werelden en de werkelijkheid. Het idee is dat de cirkel onlineomgevingen beschermt tegen invloeden van buitenaf zoals geld, recht, *real world economy* enzovoort. Veel problemen kunnen ook intern worden opgelost. Aangezien de producent de virtuele wereld creëert, beheert en veelal ook exploiteert, heeft die vrijwel altijd de mogelijkheid om effectief in te grijpen. De producent stelt spelregels op (de zgn. gebruiksvoorwaarden) en kan technische maatregelen nemen om in zijn ogen ongewenst gedrag te voorkomen. Ook kunnen spelers, als de producent daar aanleiding toe ziet, uit de virtuele wereld verwijderd of verbannen (*kicked or banned*) worden.

Over het algemeen is er dan ook geen behoefte vanuit de aanbieders van virtuele werelden om externe hulp in te roepen bij interne problemen. In een enkel geval – bij malversaties of strafbare feiten – wordt contact gezocht met de

politie. In april 2007 droeg Linden Labs aan de FBI de namen over van degenen die de servers van Linden Labs keer op keer opzettelijk overbelastten. Er ontstond wereldwijd nogal wat ophef hierover, maar de teneur was niettemin dat deze roep om externe inmenging terecht was:

*“Some people shut down the MMO Second Life by creating self-replicating objects with the in-game scripting system that replicated so much that they crashed the server (...). In almost all of these cases, good answers are ‘have the developer fix the problem in the code’ or possibly ‘allow players a way of policing or otherwise sort out the problem themselves’ (...). Perhaps in this extreme case, it *IS* correct for the developer to step in and ban, and call the authorities. Almost anything less than this probably does not warrant a ban or any penalty to the player from the developer.”*^[20]

Ingegeven door vergelijkbare overwegingen als inzake de *Magic Circle* is de terughoudendheid om externe regulering op virtuele werelden toe te passen (Lastowka & Hunter 2004). De meerderheid van juristen ziet de onhoudbaarheid van de magische cirkel in (Balkin 2005). De ‘buitenwereld’ is bovendien onlosmakelijk verbonden met de virtuele wereld, aangezien virtuele objecten via bijvoorbeeld eBay verhandeld worden tegen gewoon geld.

Het in elkaar overlopen van de virtuele en fysieke wereld vindt steeds vaker plaats (Van Kokswijk, 2003). Onder andere om die reden wordt de juridische en sociale analyse van wat zich binnen deze werelden afspeelt complexer. Uit casuïstiek en jurisprudentie blijkt dat ondanks de *Magic Circle* een situatie is ontstaan waar uitsluitend externe regulering geldt zoals bij virtuele kinderporno, belastingheffing op virtuele bezittingen en het tegengaan van activiteiten met een terroristisch oogmerk.

Ook zijn er mondiaal terugkerende discussies over de (on)mogelijkheid om in een onlineomgeving een wettelijk huwelijk te sluiten of te beëindigen. Wanneer gedragingen of objecten juridische relevantie hebben buiten de onlinewereld, dan kan deze invloed zich uitstrekken over diverse jurisdicties.

Met alleen interne regulering kan dus niet worden volstaan. Hoe een goed evenwicht gevonden kan worden tussen externe en interne regulering is echter op voorhand niet duidelijk. De producent opereert veelal als een almachtige en verenigt in zich de traditionele rollen van wetgever (de voorwaarden), uitvoerder (al dan niet naleven en handhaven) en rechter (oplossen van conflicten). Al langer is er discussie (tot in de rechtszaal) over de vraag tot hoever de macht van de producent zich kan uitstrekken. De almachtigheid van de producent wordt ter discussie gesteld, zeker nu voor deelnemers van deze werelden behalve emotionele ook steeds vaker financiële belangen spelen.

Het uitgangspunt bij virtuele werelden is om zo veel mogelijk zaken binnen de online-gemeenschap zelf op te lossen. Dat wordt aangeduid met de term Magic Circle.

[19] Zie bv. Joshua Fairfield, www.law.indiana.edu/webinit/papers/fairfield_the_magic_circle_weiss.pdf.

[20] “Second Life calls the FBI”, www.sirlin.net/archive/second-life-calls-the-fbi (4 december 2009).

De deelnemers zijn in zekere zin beperkt in hun doen en laten door de voorwaarden van de producent, maar hebben afhankelijk van de virtuele wereld meer en minder mogelijkheden om zichzelf, hun omgeving en de interacties met anderen naar eigen inzicht in te richten. In het verleden zijn er deelnemers door collectief handelen van andere deelnemers uit een wereld gebannen, een recht dat in beginsel alleen de producent toekomt. Niet alleen de spelers kunnen door al dan niet collectief handelen een bres slaan in de door de producent opgelegde kaders. Ook het recht kan die inperken.

Consumentenbescherming kan er bijvoorbeeld aanleiding van zijn de bestaande spelvoorwaarden bij te stellen omdat ze in strijd zijn met de wettelijk benoemde redelijkheid van algemene voorwaarden. Bepaalde rechten die aanbieders van MMORPG's menen te kunnen invoeren, zijn moeilijk vol te houden. Zoals dat zij het auteursrecht zouden hebben verkregen op vrijwel alles binnen de virtuele wereld, zoals ook de communicatie tussen de spelers binnen het spel. Het auteursrecht brengt ook een niet direct bij het spel betrokken partij in beeld. Derden kunnen namelijk bij MUVE's virtuele objecten als in strijd met hun intellectuele eigendomsrechten zien (merkrecht, auteursrecht).

Een voor regulering relevante partij is de overheid zelf, dat wil zeggen: de overheid die de specifiek voor online-werelden geldende regels opstelt, en die de regulering handhaaft.

Zelfsturing of robotcorrectie

Primair vanuit technologische, economische en politieke redenen is zelfregulering naar voren gebracht als een passend regelgevend systeem voor onlinewerkelijkheden. Door het transnationale karakter van internet en de daarop gebezigde cyberspace-activiteiten is er vanuit de regelgeving bijzondere aandacht voor zelfregulering. De gedragscode van Internet Service Providers toont aan dat er een aantal beperkingen van effectieve zelfregulering zijn, zoals de gebondenheid aan nationale grenzen (de code regelt het gedrag van de deelnemers die uit een bepaald gebied afkomstig zijn), het gebrek aan doeltreffende sancties, de publieke verantwoording en het toezicht, en de werkelijke herziening van systemen. Cannataci & Bonnici (2003) betogen dat zelfregulerende systemen in staat zijn verder te gaan dan de genoemde beperkingen. Nieuwe initiatieven moeten bewijzen dat zelfregulering in staat is om de transnationale beperking van de regelgeving voor de digitale wereld op te lossen. Dat kan worden bereikt in de regulering van bepaalde activiteitsgebieden, vooral wanneer de markt een verordening vereist maar deelnemende staten geen prikkel hebben om in te grijpen.

Het concept 'zelfsturing' is een veelgebruikte term voor het proces van zelforganiserende systemen die in staat zijn zichzelf te sturen. Het verwijst vaak naar het zelfsturende vermogen van (een deel van) de samenleving. Zelfsturing

is gebaseerd op vrijwilligheid. Wel is het een proces van collectief wederzijds gerichte beïnvloeding: de organisatie bindt de leden en zichzelf. Het concept wordt vaak op een lijn geplaatst met zelforganisatie of zelfordening. Gelet op de ontwikkeling van zelfsturing in sociale onlinegemeenschappen is zelfregulering als deregulering van overheidsbeleid een interessant alternatief voor de virtuele omgeving. Er valt een vergelijking te trekken naar de dagelijkse overheidsomgeving.

Als middel tot vermindering of vereenvoudiging van overheidsregelingen onderscheidt Geelhoed (1993) vier typen van zelfregulering:

- vrije (of zuivere) zelfregulering waarbij de overheid het initiatief volledig aan de ander overlaat;
- vervangende zelfregulering: de overheid grijpt in als beschermingswaardige belangen niet of onvoldoende bescherming genieten; ze kan dan bijvoorbeeld zelf met wetgeving komen;
- geconditioneerde zelfregulering: twee partijen maken prestatieafspraken (soms vastgelegd in wettelijke regelingen); de overheid laat bijvoorbeeld het initiatief en de realisatie aan de markt, mits ze voldoen aan de randvoorwaarden;
- een convenant dat ook tot bindendheid leidt voor beide partijen, vergelijkbaar met netwerksturing.

Zelfregulerende gedragsregels zijn overeenkomsten die onder het privaatrecht vallen (Baarsma e.a., 2003).

Dresden (2004) plaatst kanttekeningen bij de heersende gedachte dat 'zelfregulering' eenvoudiger is:

- *Zelfregulering is niet hetzelfde als geen regulering of deregulering.* Het gaat gepaard met (soms wel meer) regels. Alleen zijn die regels door de betrokkenen zelf opgesteld en sluiten daarmee beter aan op hun leefwereld, wat een positief effect kan hebben op de uitvoering en naleefbaarheid.
- *Zelfregulering houdt niet op met het maken van bepaalde afspraken.* Er zullen waarborgen moeten zijn ingebouwd dat de uitvoering, handhaving en financiering door betrokkenen zelf goed zijn geregeld. De uitvoering en handhaving zullen door een van de betrokkenen onafhankelijke, professionele organisatie moeten gebeuren. De rol van de overheid bestaat dan uit een metatoezicht hierop.
- *Zelfregulering staat niet los van het overheidsbeleid.*
- *Zelfregulering staat niet los van de beschikbaarheid van een effectief wettelijk instrumentarium.*
- *Zelfregulering verlicht de taak van de overheid en de bestuursrechter, maar intensiveert het beroep op de civiele rechter.* De private vormen van geschillenbeslechting zullen van tijd tot tijd bij de civiele rechter eindigen.

Toch blijken alternatieve wetgevingsconcepten in combinatie met gebruikersvoorwaarden (op basis van een overeenkomst tussen aanbieder en online-aanwezige: Lex Mercatoria) populair op internet. In een aantal gevallen (zoals bij iden-

tificatie in het USA Cybersecurity plan) vindt zelfs een publiek-private samenwerking plaats.^[21]

Een vaker optredend alternatief voor overheidsregulering is maatschappelijke controle als reguleringsmechanisme. Volgens Van Erp & Brandsen (2006) gaat het bij dit alternatief om een mechanisme dat zelfregulering en marktwerking kan ondersteunen. Maatschappelijke controle op de online-gemeenschappen zal in de huidige context alleen van de grond komen als het sociale gedrag in de onlinegemeenschappen publiekelijk ter discussie komt, dan wel als klanten van het aanbiederende bedrijf overstappen naar andere aanbieders als gevolg van negatieve publiciteit rond kwesties in die onlinegemeenschap, of als bedrijven reageren op (vermeende) reputatieschade.

Behalve de reeks netiquette, gedragscode, gebruiksvoorwaarden en andere zelfsturing is robotcorrectie, de inzet van technologie als handhavingsinstrument, aan een stille opmars begonnen. Software als een nieuw, zeer belangrijk reguleringsinstrument heeft ongekende mogelijkheden voor automatische *regelgeving, handhaving en arbitrage* (Lessig, 1996/2005). Blijkbaar is de opmars van dit reguleringsinstrument zo stil verlopen dat de reguliere rechtsorde het niet heeft opgemerkt. Leenes & Prins (2006) beschrijven dat het technologisch alternatief in zijn meest extreme vorm menselijk gedrag afdwingt, met als gevolg dat de moeizame discussies over nalevingsbereidheid er in feite niet meer toe doen. Lessig noemt dat cynisch:

“In the well implemented system, there is no civil disobedience. Law as a code is a start to the perfect technology of justice.”

Het bijzondere van deze reguleringsvorm is dat de handhaving wordt afgedwongen door middel van technische beperkingen die bewust worden ingebouwd met het oog op de naleving van private normen. Leenes & Prins werpen de fundamentele vraag op of deze private regulering voldoende recht doet aan publieke belangen en wat de inbreng van de wetgever moet zijn.^[22]

In zijn algemeenheid gaan aanbieders/exploitanten van onlinegemeenschappen erg ver in het stellen van randvoorwaarden waarbinnen het spel zich afspeelt (zgn. *terms of service*) door ‘wurg’-contracten met de deelnemers van

de virtuele wereld af te sluiten, en daarbovenop nog elektronische voorzieningen te treffen om toezicht, handhaving en sanctie geautomatiseerd uit te voeren. Hoewel deze interne regulering gedekt wordt door de juridische contractvrijheid, zijn er niettemin grenzen aan wat bepaald kan worden in algemene voorwaarden. Gebruikers zijn weinig geïnteresseerd in juridische teksten (of kunnen die net als bij de boeren in Californië moeizaam lezen en begrijpen?) waardoor spelaanbieders bepalingen zonder verzet kunnen opnemen die op zijn minst dubieus zijn. Het is begrijpelijk dat een spelaanbieder zichzelf zo veel mogelijk rechten toe-eigent, maar deze interne regulering heeft zijn grenzen. Onredelijke voorwaarden op grond waarvan deelnemers zonder opgave van reden de toegang tot een onlineomgeving ontzegd kan worden, of waarbij waardeverminderende sancties worden toegepast, zijn een proefproces waard.^[23]

Sociale controle in de virtuele gemeenschappen

Internet is grotendeels door de VS gevormd – het is er immers ontstaan (ARPANET, Hafner & Lyon, 1998). Geleidelijk aan is het web mondiaal geworden. Deze ontwikkeling hebben de VS ook zelf gesignaleerd, en in de tweede helft van de jaren negentig is besloten een evolutie in beweging te zetten naar privatisering en zelfregulering van het technische beheer en de verdere technische ontwikkeling van internet. Bij wet werden regels gesteld aan het gedrag op internet, onder andere onfatsoenlijkheid en obsceniteit. Dat leidde tot protesten van de gebruikers die meenden dat internet als virtuele omgeving niet onder de regels van de fysieke wereld viel, en bovendien zichzelf regelde:

“You do not know our culture, our ethics, or the unwritten codes that already provide our society more order than could be obtained by any of your impositions. You claim there are problems among us that you need to solve. You use this claim as an excuse to invade our precincts. Many of these problems don’t exist. Where there are real conflicts, where there are wrongs, we will identify them and address them by our means. We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. Our world is different.”^[24]

Software als een nieuw, zeer belangrijk reguleringsinstrument heeft ongekende mogelijkheden voor automatische regelgeving, handhaving en arbitrage.

[21] Public/private competition/collaboration, <http://opt-out.cdt.org/egov/handbook/publicprivate.shtml> (4 december 2009).

[22] “Als de wet geen rekening houdt met veranderingen in de technologie, dan wordt de technologie zelf het middel voor het opstellen, naleven en opheffen van wetten, en het democratisch proces wordt irrelevant [...] en ontstaat een situatie waarin individuele rechten en vrijheden zijn aangetast”, uit: E. Warncke, “Techno-Regulatory Arbitrage and the Future of the Internet”, 3 december 2009, http://salem-news.com/articles/december032009/internet_ew.php (4 december 2009).

[23] Als je op je e-mailadres bepaalde rechten hebt geregistreerd, bv. Paypal of licentie op Adaware, Total Record, dan heb je een probleem als je e-mailadres wordt beperkt of verval. “Virtuele werelden en regulering” (Van Kokswijk & Lodder, 2008).

[24] Barlows manifest verscheen op internet op 8 februari 1996, de dag nadat de US Telecom Reform Act als wet was aangenomen, www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html (4 december 2009).

In steeds meer landen greep de overheid in en ze probeerde met vallen en opstaan het gedrag van mensen op en via internet onder controle te krijgen, overeenkomstig het ingrijpen in de fysieke wereld. Fijnaut (2003) stelt dat de sociale controle, die in (kleine) gemeenschappen is gaan ontbreken, door de overheid naar zich toe is getrokken. Om het maatschappelijk vertrouwen te bewaken heeft de overheid datasystemen opgebouwd om de alledaagse kennis, die vroeger iedereen had, ter beschikking te stellen:

“Wanneer deze overheid democratisch is gekozen en rechtsstatelijk wordt gecontroleerd, heb ik er dan ook problemen mee dat in veel van de privacywetgeving een institutioneel wantrouwen ten aanzien van die overheid bestaat.”^[25]

Daar staat tegenover dat de overheid de snelle ontwikkeling van internet tot een mondiaal communicatiemiddel en tot een sociaal platform niet heeft kunnen bijhouden, politiek noch juridisch. Het gebruik en beheer van internetplatforms zoals online sociale gemeenschappen is daarmee een zaak van de aanbieders/exploitanten geworden.

Bij sommige online sociale netwerken maakt de aanbieder/exploitant gebruik van vrijwilligers die bereid zijn om op regelmatige basis in het betreffende netwerk actief aanwezig te zijn, de zogenaamde moderators.^[26] In de vergelijking tussen de fysieke en virtuele samenlevingen is het duidelijk dat in de virtuele samenleving de meeste ordehandhavingselementen van de fysieke maatschappij zijn gekopieerd, maar zijn uitgebreid met de code-elementen van besturingssoftware, zodat het veel doelmatiger is om

controle uit te oefenen op verboden handelingen. Dat kan – in de digitale omgeving – worden bereikt door het zodanig veranderen van de softwarecode dat de verboden gedragingen niet kunnen optreden, of door het toezicht op het gedrag op een zodanige wijze te automatiseren dat het een triviale zaak is om de overtreder te vinden. Op deze manier is de code van de wet toegepast om de code van software in dienst van sociale controle te stellen. Dit soort softwarecontrole kan worden gebruikt voor de regels en sancties die Ellickson (1991) in zijn ‘elementen van een uitgebreid systeem van sociale controle’ beschrijft.^[27]

Belangrijk om in deze context te realiseren is dat met de ontdekking van de informatietechnologie de natuurkundige wetten (over tijd en ruimte) bij de virtuele werelden lijken te zijn vervallen, waarmee menselijk gedrag minder wordt ‘beperkt’ tot een bepaalde plaats en tijd, en nu dezelfde technologie wordt gebruikt om gedrag bij te sturen. De beheersing van jezelf in je gedrag, de zogenaamde ‘zelfcontrole’, wordt in de virtuele samenleving ondersteund door automatische software (*bots*) en de bijsturing van buitenaf gebeurt door verschillende vormen van communicatiebeperking, bijvoorbeeld beperking van de functies in het gebruik (zoals het gebruik van tijd, optie, niveau, volume), het op gang brengen van ‘bijscholingsprogramma’s’, het blokkeren van functies of toegang, en een toegangsblokke op basis van het IP-adres van een aangesloten computer. In de tabel wordt vergelijkenderwijs zichtbaar hoe personen in fysieke en virtuele samenlevingen worden gecontroleerd.^[28]

[25] “Opsporing: misplaatst vertrouwen in ICT, een te eenzijdige blik naar art. 8 EVRM en de gevolgen van onrecht institutioneel wantrouwen. In gesprek met C.J.C.F. Fijnaut” in *Zeven essays over informatietechnologie en recht*, ITeR 63/2003, http://ejure.nl/mode=display/dossier_id=215/id=97/downloads/ITeR_63_Zeven_essays1.pdf (4 december 2009).

[26] Moderator is een term die op internet gebruikt wordt voor een gebruiker met bepaalde privileges. Vaak hebben moderators als taak om een forum, mailinglijst of website te kuisen of een discussie te leiden. Om deze taak te volbrengen hebben moderators vaak rechten om berichten van gebruikers aan te passen of te verwijderen en om gebruikers te corrigeren. Hoewel moderators geacht worden zich aan bepaalde regels te houden en erop moeten toezien dat gewone gebruikers zich ook aan deze regels houden, komt het ook voor dat een moderator buiten zijn boekje gaat. Veel forums of mailinglijsten hebben in zo’n geval nog een *sysop* of netwerkbeheerder waar geklaagd kan worden. Op bulletinboards werden moderators aangesteld om niet-relevante berichten snel te kunnen verwijderen. In de begintijd van internet waren sommige exploitanten pure dictators die fulltime online bleven, net als Badass AA, een IRC-operator die het erg leuk vond als ze vergeleken werd met een dictator nadat ze iemand had geblokkeerd. Zie bv. ook: “Dumb People Moderating Internet Forums”, <http://thestuffdumbpeoplelike.blogspot.com/2009/06/moderating-internet-forums.html>.

[27] David Friedman, “Less Law Than Meets the Eye”, in: *University of Michigan Law Review* 1992, 90, 6, 1444-1452, www.daviddfriedman.com/Academic/Less_Law/Less_Law.html (4 december 2009).

[28] “Physical society input adapted from Ellickson”, in: RC Ellickson, *Order without Law: How Neighbors Settle Disputes*, Cambridge, Harvard University Press, 1991.

Tabel. Elementen van een uitgebreid systeem van sociale controle

Regulering	Fysieke Gemeenschap			Virtuele gemeenschap		
	Regels	Sancties	Combinatie	Regels	Sancties	Combinatie
Primair						
Overtreder	Persoonlijke ethiek & waarden	Zelfbeperking	Zelfcontrole	Persoonlijke ethiek & netiquette	Zelfbeperking	Zelfcontrole + softwarecode (= beperking door robot)
Secundair						
Contractpartij	Contracten	Persoonlijke benadering met verwijzing naar afspraken	Toezichhouder op basis van contracten	Gebruikers-overeenkomst; herinnering door pop-ups in softwarecode	Correctie en beperking door beheerders en/of softwarecode	Softwarecode (beperking van mogelijkheden, uitsluiting enz. op basis van IP-nr.)
Extern						
Sociale omgeving	Normen	Bijstand door geestelijke, maatschappelijk werker enz.	Informele controle	Situationele & peergroep-normen	Te kijk zetten, uitsluiting	Negeren van online-persoonlijkheid (met softwarecode); pressie door peer leader
Organisatie	Organisatorische regels	Organisatorische handhaving	Organisatorische controle	Organisatorische regels	Organisatorische handhaving	Organisatorische openbare druk
Overheid	Wet	Staatshandhaving	Wettelijk systeem	Enkele regels & jurisprudentie	Staatshandhaving	Wettelijk systeem
Internationale organisatie	Verdrag	Coöperatieve handhaving	Wettelijk systeem	Verdrag	Staatshandhaving	Wettelijk systeem

De tabel laat zien dat ‘regels’, ‘toezicht’ en ‘straf’ in de virtuele samenleving worden ondersteund door de randvoorwaarden van cyberspace: elektronische apparatuur. Menselijk onlinegedrag wordt sterk geregisseerd door – veelal niet-transparante – softwarecode, soms op een abrupte onmenselijke manier.

Significant is de maatschappelijk brede acceptatie van softwarecode als een gecombineerd systeem van regels, toezicht en sancties in de virtuele samenleving (vergelijk de toepassing van softwarecode in de verkeersomgeving). Het resultaat is een beweging naar steeds meer onder ‘gewoonrecht’ vastgelegde particuliere rechten. Zoals Ellickson (1993) schrijft: *“Er is overvloedig bewijs dat een groep [...] geen bewuste beslissing hoeft te nemen om particuliere eigendomsrechten vast te stellen. [...] Mensen die herhaaldelijk interacteren kunnen regels genereren door middel van communicatie, monitoring en sanctionering. Daarom is geen centrale autoriteit met dwangmaatregelen nodig om recht te produceren in een dergelijke sociale gemeenschap.”*

Benson stelt dat dwang alleen vereist is wanneer er sterke prikkels moet worden weerstaan, meestal omdat de wet te grof onderscheid maakt tussen individuen en groepen in de toekenning van rechten en rijkdom.^[27]

[27] B.L. Benson, “Where Does Law Come From?”, 1997, www.independent.org/publications/article.asp?id=202 (4 december 2009).

Kaders voor een effectieve online-zelfregulering

In een disciplinerende stijl bestaat reguleren hoofdzakelijk uit kanaliseren, in de letterlijke zin van ‘reguleren’ als aan ‘maat en regel binden’. In de doelgerichte stijl bestaat reguleren daarentegen uit het maken en uitvoeren van beleid. Beleid wordt gevormd op basis van doelstellingen. Reguleren is hier dus niet alleen kanaliseren maar ergens naartoe dirigeren (Westerman, 2003).

Bovendien worden er acceptatie-eisen gesteld aan de zelfregulering: een regel is pas bruikbaar als die:

- “een bestendig karakter biedt dat houvast en zekerheid geeft”;
- “mensen in staat stelt om in hun onderling verkeer of in het verkeer met de overheid vorm te geven aan hun omgeving”; en
- mensen in staat stelt om “hun handelen vruchtbaar te maken”.^[28]

In tegenstelling tot de gebruikelijke opstellers van zelfregulerende regels (bedrijfscode, beroepscode, branchecode, ereco) is de zelfregulering van de onlinegemeenschap om “in vruchtbaar handelen [...] vorm te geven aan hun omgeving” een zaak van de drie betrokken partijen: de platformaanbieder, de gebruikers/participanten en de overheid. Om naleving van een onlinegedragscode te bewerkstelligen is het van belang dat er duidelijke, transparante nalevingmechanismen worden ontwikkeld en speciale

[28] Nota Bruikbare Rechtsorde, (Nederlandse) Kamerstukken II 2003-2004, 29 279, nr. 9, p. 4.

functionarissen worden aangesteld om toezicht te houden op de naleving van de code. Met hulp van moderators (uit de gebruikersgroep), beheerders (van de aanbieder) en ‘wijk’-agenten (vanuit de overheid) kan een eerste-, tweede- en derdelijnsordehandhaving worden georganiseerd, waarbij de overheid slechts bij strafrechtelijke zaken ingrijpt.

In belangrijke mate zal moeten worden vertrouwd op de sociale controle bij naleving van de gedragscode, omdat het niet mogelijk noch wenselijk is om naleving geheel te controleren op basis van formele procedures. Met internet zijn de mogelijkheden voor sociale controle groter geworden, zowel langs geautomatiseerde weg (monitoring) als via menselijke tussenkomst. Een dergelijk ‘eigen’ transparant toezicht wordt als prettiger en effectiever ervaren dan wanneer de overheid anonieme en ongrijpbare internetcontroleurs inzet.

Ook geschillenbeslechting past binnen de zelfregulering van de onlinegemeenschap. Er moet wel een adequate arbitrage- en sanctieregeling voor de afhandeling van klachten en geschillen te zijn waarvan de participanten van de virtuele omgeving op de hoogte zijn. Als er herkenbare, doeltreffende straffen worden opgelegd bij overtredingen van de code, leidt dat tot een relatief lagere overtreding van codes.

Een mogelijkheid om een sanctieregime ‘tanden’ te geven is het instellen van een arbitragecommissie of een tuchtcollege met leden uit de peergroup waar klachten in behandeling kunnen worden genomen, en eventueel sancties uitgesproken kunnen worden. Mogelijke sancties zijn: waarschuwing, berisping, boete, schorsing en verbanning/opzeggen van contract. Deze vorm van sociale controle komt vaak voor, en is simpeler en efficiënter uit te voeren dan extern toezicht waarbij een externe deskundige of de overheid het gehele internet controleert op naleving van de gedragsafspraken.

Sociale controle kan niet altijd voorkomen dat er discussie ontstaat over het eigendom van virtuele goederen en andere waardevolle attributen in de onlinegemeenschap. Bij diefstal van virtuele objecten spelen zowel interne als externe reguleringvragen. De strafbepaling van diefstal is een voorbeeld van externe regulering^[29], maar een mogelijkheid is om diefstal binnen het spel zelf op te lossen (bv. doordat de exploitant van de onlinewereld de actie via elektronische weg ‘terugdraait’). Deels in het verlengde van de discussie over de vraag of interne dan wel externe regulering hier het

best op zijn plaats is, ligt de vraag of het hier gaat om de regulering van gedrag of bezit. Indien de gedraging als diefstal wordt gekwalificeerd is er tevens sprake van bezit dat wordt weggenomen. Wanneer de gedraging binnen het spel wordt opgelost, is het niet noodzakelijk de virtuele objecten als bezit te zien.

Exceptionele gedragingen in de onlinegemeenschap leiden bij buitenstaanders vaak tot de roep om overheidsmaatregelen en strafrechtelijke vervolging. Toch is zelfregulering de eerste en beste keuze.^[30] In de twintig jaar van bestaan blijkt het meeste wangedrag op internet via interne correctie of regulering te worden opgelost, met uitzondering van spamming, hacking, kinderpornografie, pedofilie, seksisme, racisme en fascisme. Het blijkt moeizaam om dat een halt toe te roepen. Het probleem daarbij is dat er veel belangen – zoals geld en relaties – op het spel staan en dan zijn politici en ondernemers – gevoed door eigen belangen – niet bereid om doeltreffende maatregelen te nemen. De meest effectieve wijze van toezicht is echter het geld te volgen en de identiteit van partijen bij transacties via internet vast te leggen.

Samenvatting

Alleen zelfregulering van onlinegemeenschappen is ontoereikend. Bij ernstig misbruik en strafrechtelijke zaken zal de overheid ingrijpen. Een goed evenwicht tussen externe en interne regulering kan worden gevonden door alle in de keten betrokken partijen samen een zelfregulering te laten opstellen, waarbij toezicht, ordehandhaving, geschillenbeslechting en wangedrag onderling openlijk wordt georganiseerd.

Tot slot: wie de sociale controle op internet niet vertrouwt rest nog één mogelijkheid: de stroom naar uw hand-, schoot- of tafelcomputer onderbreken. Zonder elektriciteit geen onlinegemeenschap.

Verantwoording

Een deel van deze tekst is eerder verschenen als: “Virtuele werelden en regulering” respectievelijk “Recht in online reality. De juridische werkelijkheid in fantasiewerelden” door Jacob van Kokswijk & Arno Lodder, 2008.

[29] Zie de gerucht makende diefstal van goederen uit Habbo Hotel. “Dit heeft niets meer te maken met de spelregels van het Habbohotel” zoals de rechtbank het formuleert: LJN BH9789 en LJN BH9791, 2 april 2009, <http://blog.iusmentis.com/2009/04/08/habbo-meubis-wegnemen-is-diefstal-en-computervredebreuk>.

[30] Die conclusie heeft voor- en tegenstanders, vooral bij privacy: www.broadcastingcable.com/article/367678-CDD_Industry_Self_Regulation_Has_Failed_For_Online_Privacy.php (4 december 2009); http://ec.europa.eu/information_society/activities/social_networking/eu_action/selfreg/index_en.htm; www.publications.parliament.uk/pa/cm200708/cmselect/cmcomeds/353/35302.htm (4 december 2009)

Bibliografie

- Alvisi, C. "Pubblico e privato nei sistemi autoregolamentari. Il problema dei controlli sull'autonormazione nel settore della pubblicità commerciale", 1999, p. 463, die zelfreguleringsmechanismen beschrijft als complexe verschijnselen van zelfregulering van private actoren, zoals privaatrechtelijke voorschriften verordeningen kunnen vervangen, voorbijgaan of aanvullen.
- Baarsma, B. e.a., *"Zelf doen? Inventarisatiestudie van zelfreguleringsinstrumenten"*, 2003. Onderzoek in opdracht van Nederlandse ministerie van Economische Zaken. § 2.3, 'Regulering en zelfregulering'.
- Baggott, R. "Regulatory reform in Britain: the changing face of self-regulation", *Public Administration* 1989, 67, p. 438.
- Balkin J.M. & Noveck, B.S., *The State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds*, New York University Press.
- Black, J., "Constitutionalising Self-Regulation", *Modern Law Review* 1996, 59, p. 24.
- Bonnici, J.P.M.B., *Selfregulation in Cyberspace*, Den Haag, TMC Asser Press, 2008.
- Boonk, M.L. & Lodder, A.R., "How to apply e-commerce and intellectual property law in Virtual worlds? On the blurring borders between the real world (IRL) and virtual reality (in game)", *Proceedings BILETA*, 2007.
- Cannataci A. & Bonnici, J.P., "Can Self-Regulation satisfy the transnational requisite of successful Internet Regulation?", *International Review of Law, Computers & Technology* 2003, 17, 1, 3, p. 51-61.
- Castronova, E., *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago University Press, 2005.
- Dresden, M.J., *Proefschrift Algemeenverbindendverklaring van overeenkomsten in het milieubeleid*, 2004, p. 35 (Stelling: "zelfregulering wordt met de mond beleden maar metterdaad bestreden").
- Dibbell, J., *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, Basic Books, 2006.
- Duranske, B.T., *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*, American Bar Association, 2008.
- Ellickson, R.C., *Order without Law: How Neighbors Settle Disputes*, Harvard University Press, 1991.
- Ellickson, R.C., "Property in Land", *Yale Law Journal* 1993, 102, p. 1366.
- Erp, J. van & Brandsen, T., "Maatschappelijke controle als reguleringsmechanisme", in: "Op weg naar bruikbare regulering", *Recht der Werkelijkheid, Tijdschrift voor de Sociaal-Wetenschappelijke Bestudering van het Recht* 2006, 3, p. 97-116.
- Es, R. van (red.), *Communicatie en ethiek: organisaties en hun publieke verantwoordelijkheid*, 2004, p. 150.
- Geelhoed, L.A., "Deregulering, herregulering en zelfregulering", in: Ph. Eijlander, P.C. Gilhuis & J.A.F. Peters (red.), *Overheid en zelfregulering*, 1993.
- Giesen, I., *Alternatieve regelgeving en privaatrecht*, 2007.
- Gutwirth, S., *Waarheidsaanspraken in recht en wetenschap* (diss.), Brussel/Antwerpen, 1993.
- Hafner, K. & Lyon, M., *Where wizards stay up late, the origins of the internet*.
- Hart, H.L.A., *The concept of law*, Oxford University Press, 1961.
- Johnson, D.R. & Post, D.G., "Law and borders: The Rise of Law in Cyberspace", *Stanford Law Review* 1996, 48.
- Jong, A. de & Schuilenburg, M., *Mediapolis, Popular culture and the City*, Rotterdam, 010 Publishers, 2006.
- Kokswijk, J. van, *Architectuur van een Cyber Cultuur*, 2003.
- Kokswijk, J. van, *Digital Ego, Social and Legal Aspects of Virtual Identity*, 2007, p. 13. Quote "Nieuwe media krijgen meer regels" vrij naar Peter van der Wel (EPN).
- Kokswijk, J. van, "Granting Personality to Virtual Agents", *International Journal for Human and Social Science* 2008, 2, 4, www.waset.org/journals/ijhss/v2/v2-3-37.pdf (4 december 2009).
- Kokswijk J. van & Lodder, A.R., *Recht in online reality, De juridische werkelijkheid in fantasiewerelden*, Parijs, 2008 (uitwerking van de studie *Virtuele werelden en regulering* voor het Rathenau Instituut).
- Lagemaat, A.C., Boonk, M.L. & Briet, M., "Vermogensrechtelijke aspecten", p. 21-40, in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVvIR, Elsevier, 2006.
- Lastowka, F.G. & Hunter, D., "The Laws of the Virtual Worlds", *California Law Review* 2004, 92, 1.
- Lessig, L., "The Zones of Cyberspace", *Stanford Law Review* 1996, 48, p. 1408 e.v.
- Lessig, L., "Code and Other Laws of Cyberspace." / "Code v2", 2006, <http://codev2.cc/> (4 december 2009).
- Lodder, A.R. (red.), *Recht in een virtuele wereld: Juridische aspecten van Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*, verslag van de NvvIR studietoelcommissie Virtual Law, Den Haag, Elsevier Juridisch, 2006.
- Malaby, T., "Parlaying Value. Capital in and beyond virtual worlds", *Game and Culture* 2006, 1, p. 141-162.
- Maxwell, J.W. e.a., "Self-regulation and social welfare: the political economy of corporate environmentalism", *Journal of Law and Economics* 2000, 2, p. 584.
- Mentink, J.H., *Veel raad, weinig baat. Een onderzoek naar nut en noodzaak van de Raad voor de Journalistiek*, 2006, aanbevelingen voor gedragscodes.
- Murray, A., *The Regulation of Cyberspace: Control in the Online Environment*, Abingdon, 2007.
- Murray, A., "Symbiotic Regulation", 2008, http://works.bepress.com/andrew_murray/1 (4 december 2009)
- Leenes, R. & Prins, C., "Techniek als alternatief reguleringsinstrument; Implicaties voor privaatrechtelijke verhoudingen", in: "Op weg naar bruikbare regulering", *Recht der Werkelijkheid, Tijdschrift voor de Sociaal-Wetenschappelijke Bestudering van het Recht* 2006, 3, p. 117-134.
- Otten, R., *Achter televisie: omroepmarkten en -structuren in West-Europa*, 2005, p. 22 (mengvormen van regulering).
- Price, M.E. & Verhulst, S.G., "In search of the self: charting the course of self-regulation on the Internet in a global environment", p. 58, in: C. Marsden, *Regulating the global information society*, 2000.

- Rheingold, H., *The Virtual Community*, Addison-Wesley Pub. Co., 1993, 1st. ed.
- Shackleton, J.R., “UK privatisering – US deregulering”, *Politiek* 1985, oktober, p. 8-16. Met betrekking tot de Italiaanse zelfregulering, zie F. Cafaggi, *Reframing zelfregulering in European Private Law*, 2006.
- Schermer, B.W. e.a., *Meer dan een spelletje*, 2008. Een onderzoek naar de economische, juridische en maatschappelijke aspecten van computerspellen en online werelden in Nederland, ECP.NL (in opdracht van het Nederlandse ministerie van Economische Zaken).
- Schermer, B.W., “Virtuele werelden, echte belangen: aansprakelijkheid van aanbieders van virtuele werelden”, *Tijdschrift voor Internetrecht* 2008, 1, p. 9-14.
- Schermer, B.W., “Alan Turing and the Matrix: Intelligent System for Law Enforcement in Virtual Worlds”, 2007, http://virtuallyblind.com/files/reading-room/B19_schermer.pdf (4 december 2009).
- Standage, T., *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers*, 1996.
- Viersma, M. & Keupink, B., “Virtuele criminaliteit: all in the game”, p. 41-59, in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVvIR, Elsevier, 2006.
- Westerman, P.C., *Twee pleidooien voor formalisering* (oraties Amsterdam VU en Groningen), Den Haag, Boom Juridische uitgevers, 2003.
- Wilk, E.W. van der, *Macht, Media & Montesquieu: Over nieuwe vormen van publieke macht en machtsevenwicht*, 2009.