

Virtuele werelden en regulering

Juni 2008

Jacob van Kokswijk en Arno R. Lodder

Rathenau Instituut



© Rathenau Instituut, 2008

Rathenau Instituut
Anna van Saksenlaan 51

Correspondentieadres:
Postbus 95366
2509 CJ Den Haag

Telefoon: 070 - 342 15 42
Fax : 070 - 363 34 88
E-mail : info@rathenau.nl
Website : www.rathenau.nl

Het Rathenau Instituut stimuleert publiek debat en politieke oordeelsvorming over maatschappelijke, ethische en politieke effecten van moderne wetenschap en technologie. Daarnaast onderzoekt het instituut hoe het wetenschapssysteem is georganiseerd en hoe dit reageert op wetenschappelijke, maatschappelijke en economische veranderingen.

Deze publicatie kan als volgt worden aangehaald:

Kokswijk, J. en A.R. Lodder, *Virtuele werelden en regulering*. Den Haag: Rathenau Instituut, 2008

Preferred citation:

Kokswijk, J. en A.R. Lodder, *Virtuele werelden en regulering*. Den Haag: Rathenau Instituut, 2008

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van het Rathenau Instituut.

No part of this book may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means without prior written permission of the holder of the copyright.

*All the world's a stage,
And all the men and women merely players*

Voorwoord

Lang volstonden op het internet fatsoensregels ('netiquette') die door de gebruikers van het internet zelf werden opgesteld en nageleefd. Vooral na het voor het algemene publiek openstellen van internet begin jaren negentig, begon deze zorgvuldig opgebouwde zelfregulering scheuren te vertonen. De oproep aan de overheid om gebruikers van het internet 'met rust te laten'¹ vond midden jaren negentig nog weerklank, maar is inmiddels al geruime tijd verstomd. In de loop der jaren is de overheid zich steeds meer voor internet gaan interesseren. Enerzijds als aanbieder van overheidsdiensten en anderzijds om via regelgeving grip te krijgen en/of te houden op de gedragingen op internet.

Er zijn op verschillende niveaus parallellen te trekken tussen de ontwikkeling van het internet in het algemeen en die van de laatste jaren steeds populairdere virtuele werelden. Voor het onderhavige onderzoek naar regulering is met name relevant dat aan de vraag naar op welke wijze virtuele werelden gereguleerd dienen te worden, de vraag voorafgaat of virtuele werelden gereguleerd dienen te worden. Voor het internet werd deze vraag in het invloedrijke artikel van David Johnson en David Post (Johnson & Post 1996) niet zonder meer bevestigend beantwoord. Deze mede uit een ideologie over vrijheid op internet voortgekomen stellingname inzake een 'wetteloos' internet is niet vol te houden.

Het project 'De spelregels van de harde virtuele werkelijkheid' maakt onderdeel uit van het werkprogramma 2007-2008 van het Rathenau Instituut. Het project is voorafgegaan door een reeks interviews en een expertmeeting (28 maart 2007) in samenwerking met XS4All en de Universiteit Twente. Tijdens de in NEMO te Amsterdam gehouden expertmeeting werden de thema's geld (economie), regulering (recht) en identiteit (sociaal) uitgebreid besproken. Het reguleringsvraagstuk is in onderhavig rapport nader uitgewerkt.

Herzogenrath/Amsterdam, mei 2008

Jacob van Kokswijk
Arno R. Lodder

¹ Zie J.P. Barlow, <<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>>.

Inhoudsopgave

Voorwoord	4
Inhoudsopgave	5
1 Inleiding	6
1.1 Virtuele werelden	7
1.2 Regulering.....	9
1.3 Onderzoeksvragen en opbouw.....	11
2 Eigendom en intellectuele eigendom	14
2.1 Diefstal in virtuele werelden: Habbo Hotel.....	14
2.2 Auteursrechtinbreuken: Kevin Alderman	19
2.3 Marc Bragg en de status verworven virtuele bezittingen	21
3 De spelvoorwaarden	24
3.1 De almachtige producent, een Nederlandse zaak.....	24
3.2 Handel buiten spelvoorwaarden om - golddigging.....	29
4 Externe regulering	31
4.1 Virtuele kinderporno.....	31
4.2 Virtueel trouwen.....	36
4.3 Echte belasting betalen over virtuele verdiensten	38
4.4 Virtueel terrorisme: terroristische trainingskampen.....	41
5 Sociale en politieke gedragingen	44
5.1 Virtueel fascisme.....	44
5.2 Virtuele politieke beweging	48
5.3 Verslaving	50
6 Conclusie.....	53
6.1 Rol overheid.....	53
6.2 Drie reguleringsniveaus	53
6.3 Beantwoording onderzoeksvragen	54
6.4 Slot.....	57
7 Literatuur	58

1 Inleiding

Virtuele werelden zijn al zo oud als Plato's vertellingen,² maar technologie heeft de mens geholpen deze belevingen realistischer te maken. Zo'n 150 jaar geleden creëerden telegrafisten met de wereldomspannende telegraaf virtuele werelden door op afstand hun belevenissen uit te wisselen. Op afstand communiceren werd voor het grote publiek mogelijk door telefonie en met de televisie kon 'de hele wereld' in beeld en geluid de huiskamer worden binnengeloodst. Het internet vormt de ultieme samensmelting van communicatie en entertainment op afstand. Deze beide eigenschappen van het internet komen prominent naar voren in online virtuele werelden.

Eind vorige eeuw kwam er een nieuwe generatie elektronica op de markt om de oude spelconsoles, die in het daaraan voorafgaande decennium zo populair waren, te vervangen. Het internet werd geïntroduceerd in de gamewereld, en games werden ontwikkeld en georiënteerd op het 'samenspelen' met een groter aantal spelers, met elkaar verbonden via netwerken zoals het internet. Vandaag de dag leven tientallen miljoenen mensen online een tweede leven in een virtuele wereld.

Door de massale deelname aan virtuele werelden hebben deze interactieve, technische representaties van de fantasie betekenis gekregen in zowel economische, sociale als juridische zin. Ook binnen de overheid is het debat rond virtuele werelden actueel. Zo hield het Amerikaanse parlement op 1 april 2008 voor de eerste keer hearings met als onderwerp virtuele werelden.³

'It was cast as an educational hearing, essentially a first look at these spaces for subcommittee members. With a few notable exceptions, the subcommittee members displayed a better understanding of virtual worlds than one might have expected, and both their comments and the testimony offer a look at the future of virtual law and the interaction between real world governments – or at least the U.S. government – and virtual worlds.'

Dit onderzoek heeft deels een vergelijkbaar doel als deze hearings, namelijk inzicht geven in virtuele werelden en de regulering ('virtual law') daarvan. Onder regulering worden zowel begrepen de regels van de virtuele wereld (de spelregels) als de regels van het recht. Deze, vanuit het perspectief van de virtuele wereld gezien, interne en externe regulering alsmede de spanning tussen deze vormen van regulering, zal in dit rapport aan de hand van casus worden geanalyseerd.

Dit eerste hoofdstuk is verder opgebouwd als volgt. In paragraaf 1.1 wordt een korte typering gegeven van virtuele werelden. Vervolgens wordt ingegaan op de rol die verschillende vormen van regulering kunnen spelen (1.2). Tot slot worden de onderzoeksvragen geformuleerd en wordt de opbouw van dit rapport toegelicht (1.3).

² Vgl. Langham (1994): 'In the *Phaedrus*, Plato has Socrates deliver what may be the earliest protest in Western history against the dehumanizing effects of "modern" technology'.

³ <<http://virtuallyblind.com/2008/04/01/congress-virtual-worlds/>>

1.1 Virtuele werelden

Net als voor het begrip ‘het recht’⁴ geldt ook voor de term virtuele wereld dat er geen overeenstemming bestaat over wat daar precies onder moet worden verstaan.⁵ Op hoofdlijnen kunnen in beginsel twee verschillende typen virtuele werelden worden onderscheiden,⁶ welk onderscheid ook vanuit sociaal en juridisch perspectief relevant is:

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

In dit onderzoek gebruiken we de term ‘virtuele wereld’ als overkoepelend begrip voor MMORPG en MUVE.⁷

1.1.1 MMORPG

In de eerste plaats zijn er ‘spelletjes’ waarin veelal grote groepen spelers tegelijkertijd via het 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 meerdere virtuele identiteiten of karakters, zogenaamde avatars;
- b) Het spel 24/7 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, etc.⁸ te verwerven. Een karakter kan ‘krachtiger’ worden en groeien van een beginner tot een expert, veelal aangeduid met levels (0-10, 10-20, etc.).

Het bekendste en populairste voorbeeld is World of Warcraft met wereldwijd meer dan 10 miljoen betalende deelnemers.

⁴ Hart (1961): ‘Few questions concerning human society have been answered (...) by serious thinkers in so many diverse, strange, and even paradoxical ways as the question “What is law?”’.

⁵ In het recent verschenen Duranske (2008) wordt in de openingszin aangegeven 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’.

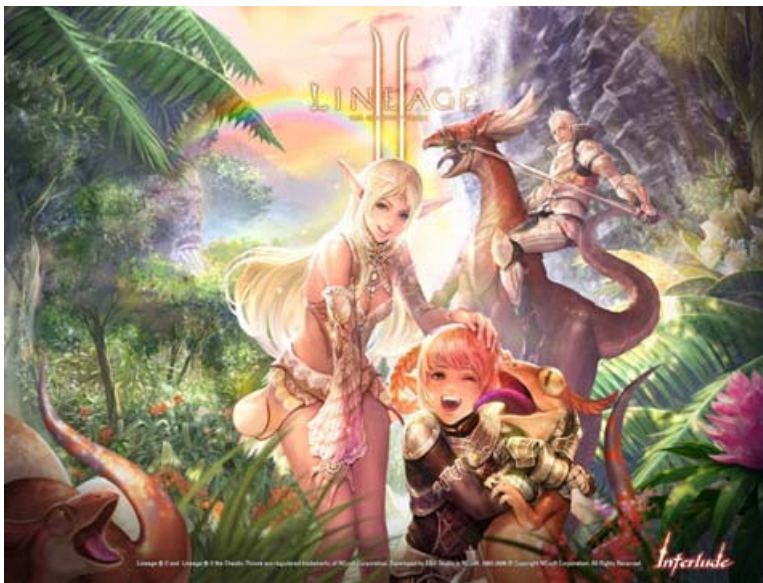
⁶ We volstaan hier met het noemen van karakteristieken van virtuele werelden. Er bestaan verschillende uitgebreide, goede overzichten. Voor een groot aantal virtuele werelden inclusief links, zie <<http://terranova.blogs.com>>. Voor een overzicht inclusief categorisering naar eigenschappen, zie <<http://www.virtualenvironments.info/>>. Zie ook (Castronova 2005).

⁷ Deze indeling wordt ook gevolgd door Schermer (2008).

⁸ Ook wel aangeduid met de term avatarkapitaal, vgl. (Malaby 2006) en (Castronova 2005).



In Aziatische landen is het spelen van online games bijzonder populair. In bijvoorbeeld Taiwan besteedt de jeugd meer tijd aan het spelen van online games dan aan het kijken naar televisie. 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).



1.1.2 MUVE

De Multi User Virtual Environment (MUVE) ontbeert de hierboven onder d (spelelement) genoemde eigenschap, maar de verplaatsing van het sociale leven naar de virtuele omgeving (onder c) is prominenter, reden waarom MUVE wel als sociale virtuele omgeving wordt aangeduid. Het bekendste 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 MUEs zoals Second Life, Entropia Universe, There en MMORPGs. In Second Life wordt bijvoorbeeld alles in het spel gemaakt door de spelers. De producent levert enkel 'dorre virtuele grond' en de tools om deze te bebouwen. In de afbeelding hierboven is een virtuele weergave van het winkelcentrum in Alphen aan den Rijn te zien, gemaakt door een van de winkeliers.

Een toepassing die wat betreft de mogelijkheden om zelf objecten te creëren, meer aansluit bij MMORPGs, maar vanwege het primair sociale aspect en ontbrekende spelelement toch onder MUE moet worden geschaard, is het Habbo Hotel.



In dit eenvoudig vormgegeven virtuele hotel zoekt de jeugd elkaar op en chat in deze driedimensionale omgeving.

1.2 Regulering

Een virtuele wereld wordt gecreëerd door een producent of aanbieder. Deze producent zet de lijnen uit waarbinnen de deelnemers aan deze wereld kunnen opereren. De regulering van de virtuele wereld bestaat dus in eerste instantie uit door de aanbieder of producent van de wereld aangegeven kaders. In een overeenkomst met de deelnemer aan de wereld bepaalt de producent welke rechten en plichten er over en weer bestaan. De spelers die aan deze wereld deelnemen zullen naast het in acht nemen van deze spelvoorwaarden al dan niet gedragsregels hanteren en sociale conventies volgen. Dit is een tweede vorm van interne regulering, namelijk tussen de spelers onderling.

Het uitgangspunt bij virtuele werelden is om zo veel mogelijk zaken binnen de virtuele wereld zelf op te lossen. Dit wordt wel aangeduid met de term 'Magic Circle',⁹ die staat voor de scheiding tussen de fantasie van virtuele werelden en de werkelijkheid. Het idee is dat de cirkel virtuele werelden beschermt tegen invloeden van buitenaf zoals geld, recht, 'real world economy', etc. Veel problemen *kunnen* ook intern worden opgelost. Aangezien de producent de virtuele wereld creëert, beheert en veelal ook exploiteert, heeft deze vrijwel altijd de mogelijkheid om effectief in te grijpen. De producent 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 'geband' 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 overbelasten. 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'.¹⁰

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 met name 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.¹¹ Mede om die reden wordt de juridische en sociale analyse van hetgeen zich binnen deze werelden afspeelt complexer.

Met enkel 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 (recentelijk zelfs 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

⁹ Zie bijvoorbeeld Joshua Fairfield,

<http://www.law.indiana.edu/webinit/papers/fairfield_the_magic_circle_weiss.pdf>

¹⁰ 'Second Life calls the FBI'; WWW: <<http://www.sirlin.net/archive/second-life-calls-the-fbi/>>.

¹¹ Zie bijvoorbeeld De Jong & Schuilenburg (2006). Ook werd in het voorjaar van 2006 tijdens een boekpresentatie over virtuele werelden van Karin Spaink e.a., *Een wereld te winnen*, Nijgh & Van Ditmar 2006 (zie ook www.tnt.nl), in de Melkweg te Amsterdam het eerste exemplaar overhandigd... op de Dam! Tijdens de fysieke bijeenkomst werden beelden getoond van de Second Life avatars van Karin Spaink en Menso Heus.

voor deelnemers aan deze werelden naast emotionele ook steeds vaker financiële belangen spelen.

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 deze inperken.

Consumentenbescherming kan bijvoorbeeld aanleiding zijn de bestaande spelvoorwaarden bij te stellen wegens strijd met de zogenaamde grijze en zwarte lijst bij algemene voorwaarden.¹² Bepaalde rechten die aanbieders van MMORPGs menen te kunnen invoeren, zijn moeilijk vol te houden. Zoals dat zij het auteursrecht zouden hebben en verkrijgen 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 met name bij MUVES virtuele objecten als in strijd met hun intellectuele eigendomsrechten zien (merkrecht, auteursrecht).

Een voor regulering relevante partij is de overheid zelf. Hierbij doelen we op de overheid die de regulering toepast, alsmede als eventuele opsteller van specifiek voor virtuele werelden geldende regulering.

Wanneer gesproken wordt over virtuele werelden en regulering, dan gaat de discussie in veel gevallen over het strafrecht en de sanctionering van hiermee strijdig gedrag in virtuele werelden. Dit bleek bijvoorbeeld tijdens de door Rathenau/EPN/XS4all in maart 2007 georganiseerde expertmeeting in NEMO. Dit 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, contracten, algemene voorwaarden, etc. In dit rapport wordt zowel aan het strafrecht als aan het privaatrecht aandacht besteed. Wanneer gedragingen of objecten juridische relevantie hebben buiten de virtuele wereld, dan kan deze invloed zich uitstrekken over meerdere jurisdicties. In dit rapport zal het Nederlandse recht steeds het uitgangspunt zijn. Bij de bespreking van de verschillende rechtszaken die in de Verenigde Staten gevoerd zijn, wordt dan ook niet diepgaand op de Amerikaanse juridische merites ingegaan.

1.3 Onderzoeksvragen en opbouw

Een avatar is een afbeelding, die gebruikt wordt als visuele representatie van de gebruiker op fora op het internet of op chatprogramma's als MSN. In virtuele werelden is de avatar een 3-dimensionale 'persoon' die de speler – afhankelijk van de specifieke wereld – in meer 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

¹² Art. 6:236 BW geeft aan welke in algemene voorwaarden opgenomen bedingen onredelijk bezwarend zijn (zwarte lijst) en art. 6:237 BW geeft aan welke in algemene voorwaarden opgenomen bedingen vermoed worden onredelijk bezwarend te zijn (grijze lijst).

gewoonlijk gebruikt als verpersoonlijking voor de persoon achter de computer. Het is de verschijning van een speler in de virtuele wereld.

De binnen een virtuele wereld gebruikte avatars vormen tezamen met drie dimensionale virtuele objecten de virtuele wereld. Regulering heeft steeds betrekking op deze virtuele objecten of op gedragingen van de avatars. Voor de regulering relevante actoren zijn:

- de personen die avatars gebruiken en de rechten die ze op virtuele objecten hebben;
- de aanbieder van de virtuele wereld;
- derden;
- de overheid.

Naast de indeling in deze verschillende actoren, werd hierboven tevens duidelijk dat er op tenminste drie verschillende niveaus sprake van regulering is. In de eerste plaats regelt het contract, dat een deelnemer aan een virtuele wereld heeft afgesloten met de aanbieder van de virtuele wereld, de basis van de verhouding tot virtuele objecten en de relaties tussen avatars. In de tweede plaats worden de verhoudingen binnen de virtuele wereld tussen avatars en hun verhoudingen tot virtuele objecten geregeld door sociale conventies. Ten slotte kunnen ook juridische regels toepassing vinden. Niet alleen in de verhouding tussen de avatars onderling en hun objecten (contractenrecht, auteursrecht, belediging, etc.). Juridische regels kunnen ook worden toegepast door derden, de overheid of de producent op ongewenst gedrag (discriminatie, laster, etc.) of objecten die op enigerlei wijze het recht schenden (auteursrecht, kinderporno, etc.).

Dit onderzoek zal vanuit verschillende invalshoeken de vormen van regulering en de verhouding daartussen in kaart brengen. Hierbij wordt de problematiek belicht vanuit de actoren die een beroep op regulering (kunnen) doen. Dit leidt tot de volgende onderzoeksvragen.

- Welke regulering is van toepassing op gedragingen tussen avatars en welke regulering regelt de verhouding tot virtuele objecten?
- 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 twee vragen zijn voornamelijk empirisch, de laatste vraag is normatief. In dit onderzoek zal aan de hand van verschillende casus, waarbij regulering van virtuele werelden een rol speelt, antwoord op bovenstaande vragen worden verkregen. Wij hebben gebruikgemaakt van bronnen (literatuur, internet) en interviews met relevante experts (politie, openbaar ministerie).

De selectie van de casus is deels ingegeven door de actualiteit, zo worden verschillende rechtszaken behandeld. Deels speelt ook het maatschappelijk debat over onderwerpen mee in onze keuze, zoals de discussie in de Tweede Kamer over virtuele kinderporno. De casus zijn ook zo geselecteerd dat de verschillende actoren en typen regulering alle aan de orde komen. Ze zijn als volgt ingedeeld.

De juridische status van virtuele objecten wordt behandeld in hoofdstuk 2 over eigendom en intellectuele eigendom. De mogelijkheid om het wegnemen van virtuele objecten als diefstal te kwalificeren, wordt besproken aan de hand van de zaak van de eind vorig jaar opgespoorde verdachte die virtuele objecten van spelers van het Habbo Hotel wegnam (2.1). Het auteursrecht van virtuele objecten komt aan de orde bij de

rechtszaak van het kopiëren van een virtueel bed in Second Life, die in de zomer van 2007 in Amerika aanhangig is gemaakt (2.2). Een eveneens in 2007 spelende Amerikaanse rechtszaak tussen de producent van Linden Labs en Marc Bragg, ging over de rechten die spelers op objecten kunnen hebben (2.3).

De spelvoorwaarden staan centraal in hoofdstuk 3. In de eerste zaak wordt een uitsluiting van een Nederlandse speler in de MMORPG Travian behandeld (3.1). De tweede zaak is wederom een Amerikaanse rechtszaak, waarin spelers een bedrijf aanklagen die in strijd met de spelvoorwaarden virtuele objecten verkoopt en avatars tegen betaling op een hoger spelniveau brengt (0).

Hoofdstuk 4 gaat over gevallen waarin enkel externe regulering een rol speelt. De eerste casus handelt over virtuele kinderporno (4.1). In de tweede casus wordt ingegaan op de (on)mogelijkheid om een wettelijk huwelijk te sluiten in een virtuele wereld (4.2). Ten slotte wordt de belangstelling die de overheid heeft om belasting te heffen op virtuele bezittingen (4.3) en om activiteiten met een terroristisch oogmerk tegen te gaan (4.4) behandeld.

Hoofdstuk 5 behandelt een aantal politieke en sociale gedragingen. Om te beginnen wordt ingegaan op hoe opgetreden kan worden tegen binnen de virtuele wereld voorkomend fascisme (5.1). De virtuele wereld als platform voor politieke activiteiten komt aan de orde in 5.2. Ten slotte wordt aandacht besteed aan een ander ongewenst effect van virtuele werelden: verslaving (5.3).

In het slothoofdstuk worden de belangrijkste bevindingen gepresenteerd en de onderzoeksvragen beantwoord.

2 Eigendom en intellectuele eigendom

Als iets van waarde door een ander dan de bezitter wordt weggenomen zonder diens toestemming, dan wordt deze handeling al snel als diefstal gezien. Er is echter een verschil tussen het concept diefstal in het gewone spraakgebruik en het juridische begrip. Zo kunnen de Rolling Stones bijvoorbeeld roepen dat de riff uit het nummer 'Bitter Sweet Symphony' van The Verve gestolen is uit de instrumentale versie van hun nummer 'The last time'. Ook inzake het kopiëren en downloaden van muziek wordt de term diefstal regelmatig gebezigd. Deze gevallen zijn echter niet te kwalificeren als diefstal in de zin van art. 310 Wetboek van Strafrecht (Sr), maar vallen net als de zinsnede 'hij heeft mijn idee gestolen' onder mogelijke inbreuken op intellectuele eigendomsrechten zoals het auteursrecht. De reden dat een object van intellectuele eigendom niet gestolen kan worden, is deels een juridisch dogmatische keuze,¹³ maar is daarnaast ingegeven door het feit dat weggenomen intellectuele eigendom nog steeds ook in het bezit van de oorspronkelijke eigenaar is. De Rolling Stones hadden nog steeds hun auteursrechten¹⁴ op het 'gestolen' riff, enkel de exclusiviteit van hun recht was verminderd.

Dit hoofdstuk gaat in op de juridische status van virtuele objecten. Paragraaf 2.1 kent een strafrechtelijke invalshoek en behandelt de mogelijkheid om het wegnemen van virtuele objecten als diefstal te kwalificeren. De intellectuele eigendom, in casu auteursrecht, wordt behandeld in paragraaf 2.2. De privaatrechtelijke verhoudingen tussen spelers en virtuele objecten worden behandeld in paragraaf 2.3.

2.1 Diefstal in virtuele werelden: Habbo Hotel

Een gebruiker van het Habbo Hotel logde in op andermans account en nam vervolgens objecten van deze andere speler weg. De producent van het Habbo Hotel probeerde aanvankelijk via interne regulering het gedrag van deze speler te beïnvloeden. Toen dit zonder resultaat bleef, werd een beroep gedaan op de overheid (politie, openbaar ministerie) en externe regulering (strafrecht). De spelers hebben aangifte van diefstal gedaan. Het openbaar ministerie heeft besloten de zaak te vervolgen. Er is nog geen zitting geweest.

Het zonder enige twijfel bekendste voorbeeld van virtuele 'diefstal' is het tragische geval van de om een verduisterd¹⁵ virtueel zwaard vermoorde Aziatische gamer. De 41 jaar oude Qui Chengwei had zijn virtuele Sabre-zwaard uit het spel Legends of Mir II geleend aan zijn vriend Zhu Caoyuan. Deze laatste gaf het virtuele zwaard na gebruik

¹³ Zie voor een uitstekende analyse van de keuze van de Europese Unie om 'diefstal' van andermans software onder het auteursrecht te brengen (Gutwirth 1993).

¹⁴ Het ging om naburige rechten, omdat het een instrumentale uitvoering van hun nummer betrof. Voor de kern van het betoog is dit onderscheid niet van belang en voert te ver om hier dieper op in te gaan.

¹⁵ Van verduistering is sprake als niet een goed wordt weggenomen (zoals bij diefstal), maar een ander een goed dat hij niet voor zichzelf houdt gaat beheren alsof het van hemzelf is. Art. 321 Sr luidt als volgt: 'Hij die opzettelijk enig goed dat geheel of ten dele aan een ander toebehoort en dat hij anders dan door misdrijf onder zich heeft, wederrechtelijk zich toeëigent, wordt, als schuldig aan verduistering, gestraft met gevangenisstraf van ten hoogste drie jaren of geldboete van de vijfde categorie'.

echter niet terug, maar verkocht het aan een andere speler. Qui Chengwei was bijzonder teleurgesteld over de gang van zaken en deed bij de politie aangifte van diefstal. De politie was echter van mening dat onder de Chinese strafwet het wegnemen van virtuele objecten niet als diefstal wordt gekwalificeerd.

Terzijde kan worden opgemerkt dat zelfs als virtuele diefstal erkend wordt, in te denken is dat de politie de aangifte van een volwassene over een weggenomen virtueel zwaard niet bijzonder serieus zou nemen. Je komt immers ook niet aangifte doen van een tijdens een spelletje Monopoly gestolen huis of hotel. Een belangrijk verschil is dat dit huis of hotel alleen waarde heeft binnen het spel, een zwaard ook daarbuiten. Het Sabre-zwaard was bijvoorbeeld 700 euro waard. Zhu Caoyuan was bereid dit geld aan Qui Chengwei te betalen, maar deze wilde geen geld maar zijn zwaard terug. De emotionele waarde was belangrijker voor hem dan de financiële en Qui Chengwei was dermate ontzet dat hij uit pure frustratie zijn vriend vermoordde. De doodstraf werd tegen hem geëist, maar uiteindelijk kreeg hij 'slechts' levenslang.

Diefstal is in het Nederlandse wetboek van strafrecht (Sr) te vinden in artikel 310.

Hij die enig goed dat geheel of ten dele aan een ander toebehoort wegneemt, met het oogmerk om het zich wederrechtelijk toe te eigenen, wordt, als schuldig aan diefstal, gestraft met gevangenisstraf van ten hoogste vier jaren of geldboete van de vierde categorie.

Bij diefstal van virtuele objecten spelen zowel interne als externe reguleringsvragen. De strafbepaling van diefstal is een voorbeeld van externe regulering, maar een mogelijkheid is om diefstal binnen het spel zelf op te lossen. 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 om de virtuele objecten als bezit te zien.

Eind 2007 is naar ons bekend de eerste keer dat naar aanleiding van virtuele diefstal vervolging is ingesteld. Het betrof het wegnemen van objecten uit het Nederlandse Habbo Hotel. De diefstal kreeg ruimschoots internationale aandacht.¹⁶ Zo was op BBC teletekst te lezen:

'A Dutch teenager has been arrested for allegedly stealing virtual furniture from "rooms" in Habbo Hotel, a 3D social networking website'.

Op 13 november 2007 besteedde de actualiteitenrubriek Nova hier aandacht aan. Barend Frans van de Digitale Recherche Amsterdam lichtte toe dat de verdachte(n) computervredesbreuk, vernieling, heling en diefstal ten laste waren gelegd. De eerste twee zijn typische IT-delicten (artt. 138a Sr en 350a Sr), de tenlastelegging van diefstal is waar het nu met name om gaat.

¹⁶ BBC News, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7094764.stm>>. See also <<http://virtuallyblind.com/2007/11/14/habbo-theft/>, <http://www.technovelgy.com/ct/Science-Fiction-News.asp?NewsNum=1310>>.

Door een phishing-actie¹⁷ wisten de verdachten de inloggegevens van de inwoners van het Habbo Hotel te achterhalen. De virtuele meubeltjes werden vervolgens verplaatst van de oorspronkelijke kamer (zoals in hotels gebruikelijk kun je in het Habbo Hotel ook een kamer hebben) naar die van de verdachten. De meubels in het Habbo Hotel hebben een economische waarde, ze kunnen gekocht en verkocht worden met credits (1 credit is ongeveer 15 eurocent), die onder andere via telefoontikken worden aangeschaft. Het argument dat wat je wegneemt in een elektronische omgeving ook aanwezig blijft bij de bestolene, gaat in een virtuele wereld niet op (vergelijk de discussie naar aanleiding van het Computergegevens-arrest¹⁸ uit de jaren 80). Algemeen wordt aanvaard dat giraal geld gestolen kan worden,¹⁹ dus waarom zou een drie-dimensionale weergave van dit geld niet gestolen kunnen worden? Niets lijkt aan kwalificatie als diefstal in de weg te staan.

Interessant is de stellingname van Viersma & Keupink (2006) dat een avatar niets kan stelen van een andere avatar. Er is altijd voorafgaande inbraak in het account van de ander nodig. Feitelijk is dit juist, want wat er in wezen gebeurt is dat een gehackte avatar goederen aan een andere avatar (doorgaans van de hacker) geeft. Het resultaat is dat een ander zich deze goederen heeft toegeëigend en ze ook met dat doel zijn weggenomen. De wegnemer is echter de oorspronkelijke bezitter, althans als avatar. Hier werkt het onderscheid IRL (in real life) en ingame verhelderend. Ingame is er niet sprake van diefstal. Een avatar geeft namelijk gewoon goederen aan een andere avatar. IRL is er echter wel sprake van diefstal. Het geavanceerde instrument (de avatar) dat van een ander is, wordt gebruikt om goederen van die avatar te bemachtigen. Vergelijk het met een 'inbreker' op een online bankrekening die – alsof hij de eigenlijke bezitter van de rekening is – tegoeden naar hem welgevallige rekeningen verplaatst. Hier is ook voorafgaande hacking of phishing nodig, maar uiteindelijk vindt er opzettelijk en wederrechtelijk wegnemen van goederen plaats.

Het is afwachten of het OM ook diefstal doorzet. Voor het opleggen van een straf is dit namelijk niet per se nodig. Voor de theorievorming is het interessant als een rechter zich hierover uitspreekt, ongeacht zijn oordeel.

Naar aanleiding van een post over dit onderwerp op het international blog-forum Terra Nova dat gewijd is aan virtuele werelden,²⁰ kwamen meer dan zestig reacties die een goed beeld geven van de verschillende posities die aangaande virtuele diefstal worden verdedigd. Hieronder een selectie van de belangrijkste reacties die aan de gedachtevorming over dit onderwerp bijdragen.

Greg Lastowka:

'I generally agree. If we accept the premise of virtual property, we have to accept, I think, that there can be interferences with the possession of virtual property, a.k.a. conversion.

¹⁷ Door het verzenden van e-mails en het opzetten van echt lijkende nep-sites, worden mensen bewogen gevoelige informatie in te voeren. Deze informatie (pincode, accountinformatie, wachtwoorden) wordt dan vervolgens gebruikt door de phisher.

¹⁸ Hof Arnhem 27 oktober 1983, NJ 1984, 80.

¹⁹ Beginnend bij arrest Hoge Raad, 11 mei 1982, NJ 1982, 583

²⁰ A.R. Lodder, 'Why not qualify the taking away of virtual objects as theft?', <http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/02/why-not-qualify.html#more>

There are many interesting things about “virtual theft”, however. (...) Second, it is premised on a private software structure that is malleable and could, potentially, be used to restore the virtual property at issue to the true owner.’

Diefstal is te repareren door de producent van het spel. Een virtueel object is immers nooit echt weg, maar de oorspronkelijke rechten kunnen altijd hersteld worden.

In dezelfde zin John:

‘The company, after all, is effectively god in their little virtual world. If they recognize it as hacking they just need to transfer the item back and place some sort of punishment on the hacker. (...) The only way something can be lost in a virtual world is if the god allows it to be lost’.

De vraag is dan dus wat de relevantie is om hetgeen voorgevallen is als diefstal te zien. Vili Lehdonvirta:

‘One could argue that the article on theft in the Criminal Code is not necessary, for a possible case of theft is always preceded by unlawful hacking. The problem with this approach is that only the operator will then have standing to sue’.

De macht om op te kunnen treden enkel bij de producent te leggen, is wat beperkt.

Een ander naar voren gebracht punt is dat iets waar je geen eigenaar van bent niet gestolen kan worden. Backrazor:

‘(...) Most devs / managers do indeed claim ownership of all the objects in their game, at the point of Eula or ToS. So in theory, this impedes concepts of virtual theft, since the objects don't belong to the victim in the first place’.

Matt Mihaly in vergelijkbare zin:

‘The original owners are Sulake [producent van Habbo, JvK/ARL], not the users, and as such theft is literally impossible’.

Een reden om een beroep op diefstal te doen, kan zijn dat we het niet als de taak van een spelaanbieder zien om hiertegen op te treden, maar het gedrag maatschappelijk zo verwijtbaar vinden dat strafrecht op zijn plaats is. Interessant is dat de producent van Habbo in eerste instantie zelf optrad tegen de ‘dief’. Deze is meerdere keren verzocht te stoppen met zijn phishing-acties. Pas toen hij bleef doorgaan, schakelde men de politie in. Overigens werd door Habbo *niet* aangifte van diefstal gedaan, mogelijk vanwege bovenstaande overwegingen. De kinderen die aangifte deden, noemden hetgeen voorgevallen was wel diefstal.

Lastowka merkt verder nog op dat de waarde van virtuele objecten niet altijd goed in te schatten is. Dit is met name het geval, zoals bij het Habbo Hotel, als het niet mogelijk is om geld uit het spel op te nemen of om items buiten het spel om te verkopen. Er is echter ook in die gevallen wel echt geld in het spel gebracht dat correleert met de credits die binnen het spel gebruikt worden.

Een laatste punt is dat een spel diefstal kan toelaten, omdat het onderdeel van het spel is. Dit is voor diefstal duidelijk, maar er zijn strafbare feiten waar de scheidslijn tussen

ingame en wat strafrechtelijk relevant is minder scherp te trekken is, zoals bij elders in dit rapport besproken gevallen van terrorisme en met name discriminerende uitingen.

De reactie van Adam Hyland lijkt aan te sluiten bij het onderscheid dat gemaakt wordt tussen gemakkelijk te veelelvoudigen elektronische objecten en unieke, doorgaans fysieke, zaken:

'(...) if the object were unable to be replaced, theft is clearly theft. (...) Even if the object is replaceable, it is the same as stealing a replaceable object in the rest of life'.

De nadruk wordt hier gelegd op de mogelijkheid om te vervangen. Een boek waar er duizenden van zijn is eenvoudig te vervangen, de eerste druk van de Max Havelaar niet. In het gewone leven maakt het voor de kwalificatie van diefstal niet uit of een goed vervangbaar is. In een virtuele wereld naar ons idee wel. Het is te vergelijken met intellectuele eigendom. Als het object vervangbaar is, dan neemt de exclusiviteit daarvan af als een ander het wegneemt. Voor het wegnemen van een eenvoudig te vervaardigen object lijkt kwalificatie als diefstal een te zwaar middel.

Een onderscheid dat algemeen gemaakt wordt (Second Life versus World of Warcraft, zie ook ons inleidende hoofdstuk) is ook hier relevant. Prokofy Neva:

'(...) it seems to me that you have to divide this discussion into a) theft in open-ended virtual worlds with RMT and user-generated content, and b) theft in closed game worlds with only the publisher's content'.

In het geval van een MUVE is het virtuele geld doorgaans inwisselbaar tegen echt geld (zoals in Second Life de Linden-dollar tegen euro's of Amerikaanse dollars) en worden objecten gecreëerd door de spelers. Bij een MMORPG blijven vrijwel alle objecten het eigendom van de producent en zou het wegnemen enkel betekenen dat een object van de producent door een andere avatar beheerd wordt.

Peter S. Jenkins vraagt zich los van bovengemaakt onderscheid af of de rechter eigendom van virtuele objecten wel zal honoreren:

'Property rights only exist due to the coercive powers of the state, which must be convinced that there are valid socioeconomic and public policy reasons for it to expend its resources on upholding/enforcing such rights. In a virtual world where the taken object can be instantly replaced (as well as deleted from the taker's account) due to a code entry, it may be difficult to convince a court that such reasons exist'.

Greg Lastowka trekt in algemene zin in twijfel of de bovengenoemde beweegredenen van de overheid noodzakelijk zijn, maar voor het strafrecht merkt hij op:

'I don't think I would disagree if you were just arguing that prosecutors would not put policing virtual theft high on their to do list'.

Over de relevantie van de problematiek merkt Prokofy Neva op:

'\$1.4 million *US dollars* is exchanged in SL daily, and content creators get a large chunk of that. They make their living on it. This is a model for the coming 3-D Internet. Reuters doesn't have to beat around the bush: they call it crime,

they call it theft, and they say there are no real police taking care of this problem.²¹

Het feit dat er geld verdiend wordt door bedrijven, is op zichzelf niet een doorslaggevend argument om het wegnemen van virtuele objecten als diefstal te zien. Het toont wel het belang dat niet alleen door traditionele deelnemers aan virtuele objecten wordt gehecht, maar ook de belangen van commerciële uitbaters binnen deze werelden.

Wat uit de discussie in ieder geval naar voren komt, is dat de producent onmogelijk aangifte van diefstal kan doen. Van de producent wordt immers niks weggenomen, de objecten blijven binnen het spel. Door de spelers wordt dit anders ervaren, zo blijkt ook uit de zaak van de diefstal uit het Habbo Hotel. Er zijn genoeg argumenten om het wegnemen van objecten als diefstal te zien. Van geval tot geval zal bekeken moeten worden in hoeverre vervolging opportuun is. Naarmate meer mensen deel zullen deelnemen aan virtuele werelden, zal de overheid eerder tegen strafbare gedragingen optreden. Denkbaar is echter ook dat de Habbo-zaak uniek blijft.

2.2 Auteursrechtinbreuken: Kevin Alderman

Objecten in een virtuele wereld kunnen het auteursrecht van anderen schenden. Dit kan in eerste instantie intern worden opgelost door de schender van het auteursrecht hierop aan te spreken, waarbij ook vergoeding van eventueel geleden schade gevraagd kan worden. Vervolgens is het mogelijk om de producent aan te spreken en te eisen dat het inbreukmakende object wordt verwijderd. Ten slotte kan een rechtszaak worden aangespannen met als inzet het inbreukmakende object te laten verwijderen of een inbreukmakende gedraging te laten beëindigen, alsmede schadevergoeding te eisen. In deze casus gaat het om een avatar die een object van een ander heeft gekopieerd zonder zijn toestemming, de persoon achter de avatar wordt gedagvaard.

Begin maart 2007 werd op de veilingssite eBay Amsterdam te koop aangeboden. Gelijk het eerste bod was voor de verkoper hoog genoeg, want nog voordat anderen een bod hadden kunnen uitbrengen werd de transactie gesloten. De overeengekomen prijs was \$ 50.000. Tot voor enkele jaren zou iedereen weten dat dit een verzonnen casus is of dat de aanbieder een oplichter is, vergelijkbaar met verkopers van stukken grond op Mars of de Maan. Het zou zelfs een vorm van 'witwassen' kunnen zijn. De verkoop van Amsterdam vond echter werkelijk plaats, zij het dat het om een virtuele versie van Amsterdam in Second Life ging. Begin mei 2007 werd de koop van virtueel Amsterdam teruggedraaid. Volgens populaire media²² omdat de advocaten er – na zo'n twee maanden - achter waren gekomen dat ze niet de volledige intellectuele eigendom van virtueel Amsterdam konden verkrijgen. Het is de vraag of dit de werkelijke reden was, want na (vluchtige) bestudering van de *Terms of Service* is dit al duidelijk. Hoe dan ook, eind juni 2007 werd bekend dat Amsterdam aan een andere koper is overgedaan, naar het zich laat aanzien een die meer ingevoerd is in de juridische merites van virtuele werelden.²³

²¹ Zie meer uitgebreid over deze zaak <<http://SecondLife.reuters.com/stories/2008/02/07/virtual-retailers-decry-second-life-crime-wave/>>

²² Onder andere nu.nl, webwereld

²³ <<http://www.3dutch.com/>>.

Begin juli 2007²⁴ was er een bericht over een aanbieder van bedden in Second Life, Kevin Alderman. Dit is dezelfde man die Amsterdam via eBay verkocht heeft. Voor de virtuele bedden schijnt hij maar liefst \$ 45 per stuk ontvangen te hebben en deze verkocht te hebben in onwaarschijnlijk grote aantallen (100 duizend). Volkov Catteneo biedt een vrijwel identieke kopie voor *slechts* \$ 15. Het gaat hierbij om echte dollars, niet om de ongeveer 500 keer minder waard zijnde Linden-dollars. Het zonder toestemming namaken van een auteursrechtelijk werk (het bed) levert een schending van zijn auteursrecht op. Interessant, omdat de inbreuk eruit bestaat dat een binnen een virtuele wereld vervaardigd object wordt nagemaakt.



Kevin Alderman weet echter niet wie de persoon is achter de betreffende avatar. Hij heeft hiervoor de medewerking van Linden Labs nodig, maar dat het lastig zal worden blijkt uit een verklaring van Catteneo:

'I'm not some kind of noob. My name isn't on file'.

Omdat de werkelijke identiteit van Catteneo nog niet bekend is, wordt in de rechtszaak de gedaagde aangeduid als 'John Doe'. Dit is een gebruikelijke aanduiding in Amerikaanse zaken als de werkelijke identiteit of naam van de gedaagde niet bekend is. In Nederland is het in een dergelijk geval niet mogelijk te procederen. Wellicht dat het op termijn zowel in Amerika als Nederland mogelijk wordt om 'de avatarnaam' als naam van de wederpartij te gebruiken.

De auteursrechtinbreuk van deze zaak speelt zich geheel binnen de virtuele wereld af. Het bed is gemaakt in Second Life en de inbreuk vindt ook plaats in Second Life. Je zou de zaak dus het beste intern kunnen afdoen, binnen Second Life. Op dit moment is voor geschillenoplossing binnen een virtuele wereld altijd de medewerking van de partijen noodzakelijk. Er is geen virtuele rechtspraak, enkel alternatieve geschillenoplossing (mediation, arbitrage). Catteneo zal echter nooit instemmen met een dergelijke vrijwillige procedure. Dit volledig virtuele conflict wordt dus noodzakelijkerwijs de gewone rechtspraak ingetrokken.

De eerste stap is dan de identiteit te achterhalen. Zo Linden Labs bereid is haar medewerking hieraan te geven, lijkt dit in eerste instantie niet veel op te zullen leveren. Er is namelijk geen enkele controle op de juistheid van de bij registratie ingevoerde gegevens. Linden Labs registreert echter veel meer dan enkel de registratiegegevens. Zo heeft Linden Labs zicht op hoe de Linden-dollars van Catteneo in echte dollars worden omgezet.

In deze zaak gebruikte Alderman een zogenaamde subpoena (gerechtelijk bevel om informatie te verstrekken) tegen zowel Linden Labs als PayPal. In dit geval werd

²⁴ <<http://mmorpg.qj.net>> een bijdrage op 4 juli 2007 van Isaac C.

verzocht om informatie te verstrekken die mogelijk kan leiden tot het identificeren van Catteneo.²⁵ Zowel Paypal als Linden Labs gaven gehoor aan deze oproep en met behulp van aldus verkregen IP-adressen werd vervolgens een subpoena gebruikt om informatie van de ISPs los te krijgen. Na meer dan vier maanden van onderzoek, ook door privé-detectives, werd het eind 2007 duidelijk dat het om Robert Leatherwood ging. Deze bleef enkele maanden bij hoog en bij laag ontkennen en werkte overigens niet mee aan de gerechtelijke procedure. Uiteindelijk gaf deze 19-jarige Amerikaan begin maart 2008 inderdaad toe Catteneo te zijn.²⁶ De zaak is half maart 2008 geschikt.²⁷ Zoals gebruikelijk is de schikking niet openbaar, behalve dat de voor de hand liggende bepaling naar buiten gebracht is dat Robert Leatherwood (Catteneo) niet meer het bed zal kopiëren.

Gevallen als bovenstaand zijn niet uniek (Boonk & Lodder 2007). Het schenden van intellectuele eigendomsrechten zal een steeds groter probleem worden. Behalve auteursrechtinbreuken vinden ook merkinbreuken op grote schaal in Second Life en andere MUVes plaats. Bestaande merken worden in virtuele vorm aangeboden, veelal zonder dat de merkaanbieder in Second Life actief is dan wel anderszins betrokken. In deze zaak is in ieder geval duidelijk geworden dat als de eiser er maar genoeg geld aan wil besteden de identiteit van de schender achterhaald kan worden.

Intellectuele eigendomsrechten zijn een duidelijk voorbeeld van externe regulering die doordringt in de virtuele wereld. Een producent als Linden Labs erkent ook nadrukkelijk de DMCA (Digital Millennium Copyright Act). Deze wet kent een zogenaamde 'Notice-and-take down'-procedure, die inhoudt dat een aanbieder (Linden Labs) content die (vermeend) inbreuk op auteursrecht maakt, onverwijld moet weghalen. Onder het Nederlandse recht bestaat deze procedure niet en kan bij een klacht de provider zelf beslissen of er gehoor aan gegeven wordt. Interne regulering, vanuit de producent of tussen de spelers onderling, is bij auteursrechtinbreuken minder geschikt. Niettemin zijn wij van mening dat het ook hier voorkeur verdient als spelers bij een inbreuk eerst contact opnemen met de avatar die de inbreuk pleegt. Pas als deze actie zonder gevolg blijft, is een beroep op externe regulering aan de orde.

De regulering ziet niet op een gedraging, maar op een vervaardigd object. Het in bezit hebben van een dergelijk object, levert de inbreuk op. Iedere bezitter van een hier besproken bed pleegt dus inbreuk, maar een aanpak bij de bron (degene die de bedden in het verkeer brengt) is in dit geval de meest geëigende weg.

2.3 Marc Bragg en de status verworven virtuele bezittingen

De zaak van Marc Bragg tegen Linden Labs gaat primair om bezit binnen een virtuele wereld en hoe ver het binnen de wereld toegekende eigendomsrecht strekt. Dit is een intern recht en de vraag is welke waarde daar extern, binnen het reguliere privaatrecht, aan moet worden toegekend. Daarnaast is deze zaak interessant omdat de verstreckende spelvoorwaarden onderwerp van het geschil zijn. Op basis van de spelvoorwaarden van de meeste virtuele werelden is het immers mogelijk om uit het spel gezet te worden 'for any reason or no reason at all' (zie hierover ook paragraaf 3.1).

²⁵ <<http://SecondLife.reuters.com/stories/2007/09/06/net-tightens-around-john-doe-avatar/>>

²⁶ <<http://SecondLife.reuters.com/stories/2008/03/06/volkov-catteneo-yes-i-am-robert-leatherwood/>>

²⁷ <<http://virtuallyblind.com/2008/03/14/leatherwood-settlement/>>

Marc Bragg is uitgesloten van Second Life omdat hij gebruikmakend van een cheat²⁸ land gekocht zou hebben voor een prijs ver beneden de normale grondprijs. Hij is door uit het spel gezet te zijn, ook zijn binnen het spel opgebouwd vermogen van ongeveer achtduizend dollar kwijt. De eerste vraag die speelt is in hoeverre Bragg werkelijk de spelvoorwaarden heeft overtreden. Hij heeft op land geboden die officieel nog niet opengesteld was om te veilen, waardoor hij ver beneden de normale prijs (hij was namelijk de enige bieder) land kon verwerven. De manier waarop hij hierin slaagde, geeft echter te denken over de manier waarop Linden Labs haar veilingproces inricht. Bragg vond namelijk door het veranderen van wat nummers in een URL verwijzingen naar dus nog niet officieel opgestelde veilingen.

De webpagina's waren dus al aangemaakt en bereikbaar, maar de precieze informatie was nog niet verstrekt. Behalve dat dit weinig professioneel overkomt, zou je op zijn minst verwachten dat het binnen het systeem opvalt als geboden wordt op nog niet in veiling genomen land. Hoe het zij, of de wijze van verkrijging nu wel of niet in strijd met de spelvoorwaarden moet worden gezien, in deze kwestie draait het om de vraag of het virtuele vermogen van Bragg kan worden afgenomen dat hij op reguliere wijze verworven heeft. Hij is namelijk niet alleen zijn 'illegale' land kwijt. Daarnaast heeft hij ook veel tijd en energie 'geïnvesteed' in Second Life.

Als een pokerspeler uit een casino geband wordt, dan betekent dit ook niet dat hij alles wat hij ooit in het casino verdiend had kwijt is. Buiten de praktische onmogelijkheid om het geld van een gokker op geoorloofde wijze afhandig te maken, lijkt dit juridisch ook niet toelaatbaar.

Naar onze mening is – zelfs als Bragg in Second Life 'vals gespeeld' heeft en daarmee voordeel gehaald – het niet redelijk om wat hij op eerlijke wijze verdiend en gecreëerd heeft hem tevens afhandig te maken. Temeer daar Second Life precies kan nagaan of en in welke mate het geld oneerlijk verdiend zou zijn. De principiële kwestie of een speler met verlies van zijn vermogen uit het spel kan worden gezet, is vooral ook interessant omdat hiermee mogelijk ook, tenminste indirect, wordt ingegaan op de generieke vraag of een aanbieder zijn hele wereld zonder sanctie zou mogen beëindigen.

Tot een uitspraak is het niet gekomen. Er is wel een tussenuitspraak geweest waarin de rechter de arbitrageclausule terzijde schoof. Dit betekent dat hij in ieder geval een deel van de overeenkomst onverbindend achtte. De voor 17 december 2007 geplande zitting heeft echter geen doorgang gevonden. Begin oktober 2007 vond een schikking plaats en Bragg neemt inmiddels weer deel aan Second Life.

Hiermee lijkt Linden Labs ook ingezien te hebben dat niet alles mogelijk is als producent. Helaas is er geen precedent, een schikking wordt vrijwel altijd geheim gehouden, ook in dit geval. De zaak levert wel interessante overwegingen op in de eerdere processtukken over de aard van virtuele eigendom.

In deze zaak speelt bezit van virtuele objecten een prominente rol, maar ook gedragingen (bieden op nog niet officieel in veiling genomen land) waren inzet van het conflict. De spelvoorwaarden (interne regulering) zijn deels getoetst aan externe

²⁸ Een gat in de programmatuur waardoor niet door de aanbieder gewenste handelingen kunnen worden verricht.

regulering. Helaas is slechts een klein deel van deze toetsing openbaar, omdat enkel over de onverbindendheid van de arbitrageclausule een uitspraak is gedaan.

3 De spelvoorwaarden

In de rechtszaak Linden Labs versus Marc Bragg waren de door Linden Labs gehanteerde spelvoorwaarden mede inzet van het geschil. De producent van een wereld kan in zijn contracten in beginsel bepalen wat hem goeddukt, maar daarmee is niet per se gezegd dat deze voorwaarden ook afgedwongen kunnen worden. In dit hoofdstuk wordt op twee gevallen ingegaan waarin de spelvoorwaarden centraal staan. Paragraaf 3.1 gaat over de verstrekkende spelvoorwaarden van de Nederlandse versie van de MMORPG Travian, die illustratief zijn voor virtuele werelden in het algemeen. In de paragraaf worden niet de spelvoorwaarden ter discussie gesteld, maar wordt juist naleving van deze voorwaarden geëist. Het betreft een Amerikaanse rechtszaak waarin een groep spelers van World of Warcraft gezamenlijk een rechtszaak hebben aangespannen tegen een bedrijf (niet de producent) dat de spelvoorwaarden schendt.

3.1 De almachtige producent, een Nederlandse zaak

Producenten van virtuele werelden stellen de randvoorwaarden vast waarbinnen het spel zich afspeelt door contracten met de deelnemers aan de wereld af te sluiten. Hoewel deze interne regulering gedekt wordt door de juridische contractsvrijheid, zijn er niettemin grenzen aan wat bepaald kan worden. In deze zaak worden de voorwaarden op grond waarvan deelnemers zonder opgave van reden de toegang tot een spel ontzegd kunnen worden ter discussie gesteld.

Een uitvloeisel van het feit dat gebruikers zich weinig voor algemene voorwaarden interesseren, is dat hierin door spelaanbieders bepalingen kunnen worden opgenomen die op zijn minst dubieus zijn. Het is begrijpelijk dat een spelaanbieder zichzelf zo veel mogelijk rechten toe-eigent, maar deze interne regulering kent zijn grenzen. De discussie hierover in Nederland werd bijvoorbeeld in 2006 tijdens de bijeenkomsten van de Virtual Law studiegroep van de Nederlandse Vereniging voor Informatietechnologie en Recht beperkt door het feit dat de bekende aanbieders van buiten Nederland kwamen (Lagemaat *et al.* 2006). Algemeen werd de mening gedeeld dat sommige bepalingen in de Terms of Service de toets van de al eerdergenoemde grijze en zwarte lijst bij algemene voorwaarden (art. 6:236 en 6:237 Burgerlijk Wetboek (BW)) niet zouden doorstaan.

Interessant aan de Travian-zaak die hier besproken wordt, is dat het een Nederlandse aanbieder betreft. Het Nederlandse recht is hier dus van toepassing. Eind 2007 is onder meer onderstaande zaak besproken met een groep IT/IE-advocaten en die waren unaniem van mening dat een proefproces over de hier gehanteerde voorwaarden, die exemplarisch zijn voor de gehele branche, zeker kans van slagen had. Helaas lukt het niet meer om contact te krijgen met de speler waar onderstaande zaak over gaat, die in een eerder stadium zelf met de suggestie kwam om een proefproces te beginnen.

Travian is een avonturenspeel, waarbij spelers samenwerken en opdrachten uitvoeren. Ze kunnen ook virtuele dorpen inrichten. Hieronder is een voorbeeld opgenomen van een beginsituatie en een na een tijd spelen volgebouwd dorp.²⁹



Het spel wordt in meer dan twintig verschillende landen aangeboden. Het aantal actieve spelers is volgens de opgave van de website opvallend hoog, bijna honderdduizend. Dit is vooral hoog als men bedenkt dat het spel geen grote bekendheid heeft.³⁰

De Nederlandse algemene voorwaarden bepalen onder andere:

Alle geschillen uit hoofde van of in verband met deze algemene voorwaarden zullen bij uitsluiting worden voorgelegd aan de bevoegde rechter in Nederland.

Met deze bepaling is op zich niks mis, hoewel een oplossing buiten de rechter om hier meer op zijn plaats lijkt, bij voorkeur online. Een eerste vraag die rijst, is of Nederlandse rechters de volgende binnen de virtuele werelden zeer gebruikelijke voorwaarde als redelijk zullen beoordelen:

De Sites kunnen door WEBGAMIC op elk moment zonder opgaaf van reden tijdelijk, dan wel definitief buiten werking worden gesteld, zonder enige voorafgaande waarschuwing of opgaaf van reden.

²⁹ Zie <www.travian.nl>

³⁰ Zo waren online game-experts tijdens een door ECP.NL in het najaar van 2007 georganiseerde bijeenkomst (Schermer *et al.* 2008) niet bekend met dit spel.

Wij gaan even voorbij aan het dubbele gebruik van 'zonder opgaaf van reden', maar op zichzelf is het merkwaardig dat het contract op grond waarvan een speler aan een spel deelneemt en daar tijd, energie en mogelijk ook geld in investeert (het spel kent betalende deelnemers) zonder enige verantwoording eenzijdig beëindigd kan worden. Stel je volgt een schilderscursus en vrolijk fiets je naar de vijfde les. Aldaar aangekomen blijkt de cursus plotseling, zonder dat duidelijk is waarom, te zijn stopgezet. Dat zoiets zou gebeuren, lijkt uitgesloten. Maak van de schilderscursus een gamedesigncursus die online wordt afgenomen. Wederom lijkt een dergelijk abrupte stopzetting niet in de rede te liggen. Is een dergelijke voorwaarde nu het een virtuele wereld betreft wel redelijk? Wij menen van niet. Het feit dat er een vrije keuze is en ook andere virtuele werelden bestaan (met mogelijk dezelfde voorwaarden), maakt deze eenzijdig opgelegde voorwaarde niet minder onredelijk. Ook het contractenrecht kent zijn grenzen en er zal weinig discussie over bestaan dat bovenstaande voorwaarde onder de zwarte of grijze lijst bij algemene voorwaarden valt. Bij de zwarte lijst kan bijvoorbeeld gedacht worden aan:

a. dat de wederpartij geheel en onvoorwaardelijk het recht ontnemt de door de gebruiker toegezegde prestatie op te eisen.

Van de grijze lijst komen in aanmerking:

b. dat de inhoud van de verplichtingen van de gebruiker wezenlijk beperkt ten opzichte van hetgeen de wederpartij, mede gelet op de wettelijke regels die op de overeenkomst betrekking hebben, zonder dat beding redelijkerwijs mocht verwachten;

d. dat de gebruiker van zijn gebondenheid aan de overeenkomst bevrijdt of hem de bevoegdheid daartoe geeft anders dan op in de overeenkomst vermelde gronden welke van dien aard zijn dat deze gebondenheid niet meer van hem kan worden gevergd;

h. dat als sanctie op bepaalde gedragingen van de wederpartij, nalaten daaronder begrepen, verval stelt van haar toekomstige rechten of van de bevoegdheid bepaalde verweren te voeren, behoudens voor zover deze gedragingen het verval van die rechten of verweren rechtvaardigen;

Opgemerkt zij dat deze bepaling niet per se betekent dat als een aanbieder besluit de stekker uit het spel te trekken, hij alle inkomsten kan behouden. De belastingdienst lijkt, zoals we in hoofdstuk 4 zullen zien, wel deze mening toegedaan. Ook geldt in vele online spellen de regel dat na het verbreken van de elektronische verbinding je intussen opgebouwde rechten en 'bezittingen' verdwenen (kunnen) zijn. Tevens kun je betogen dat iemand maandelijks betaalt voor het kunnen spelen van een spel en niet meer dan dat. Door het bijzondere karakter van het spel, virtuele werelden waar spelers in grote aantallen graag tijd doorbrengen en geld aan uitgeven, is een op wat zorgvuldiger wijze stopzetten op zijn plaats. In Travian richten spelers niet alleen dorpen in, maar werken ze gezamenlijk, bijna een jaar lang, aan het vervullen van een opdracht.

De algemene voorwaarden kennen echter een voor de individuele speler zo mogelijk nog verstrekkender bepaling:

WEBGAMIC behoudt zich het recht voor Registraties van gebruikers zonder opgaaf van reden te weigeren, verwijderen, blokkeren of wijzigen.

Dit is wederom binnen virtuele werelden geen uitzonderlijke bepaling, de aanbieder van Second Life gebruikt een vrijwel identieke bepaling.³¹ Dus nu kom je de vijfde schildersles het cursuslokaal nog wel binnen, maar word je zonder reden het lokaal uitgestuurd en zie je vanuit je ooghoeken nog net dat het schilderij dat je gemaakt had in de oud papierbak verdwijnt. Onwaarschijnlijk offline, in virtuele werelden dagelijkse praktijk.

Hieronder volgt een voorbeeld van een geval waarin toepassing van bovenstaande verstrekkende regels een rol speelden. In de zomer van 2007 stuurde speler 'Z' een mail waarin hij aangaf dat hem in het spel Travian een tijdelijke ban was opgelegd. Veelal accepteren spelers een opgelegde straf (bijvoorbeeld in dit spel het legen van een graansilo), ongeacht of ze weten wat ze hebben gedaan en zelfs als ze weten dat ze niet hebben gedaan waarvan ze beschuldigd worden. De reden hiervoor is dat als ze de straf accepteren ze direct verder kunnen spelen. Speler Z begrijpt niet waarom hij is uitgesloten en is niet bereid een straf te accepteren zonder de reden te weten, dus vraagt daarnaar. Zoals hierboven duidelijk werd, zou de aanbieder deze reden niet hoeven geven. Hij krijgt de reden echter wel te horen, namelijk:

- Proxymisbruik en
- het inloggen op andermans accounts.

De kwestie van het Proxymisbruik laten wij even voor wat het is. Wat betreft het inloggen leert verdere navraag dat Z vanaf een IP-adres is ingelogd en een andere speler 5 minuten later vanaf hetzelfde IP-adres inlogde. Deze feitelijke informatie vormt op zichzelf geen overtuigend bewijs, omdat niet iedereen een vast IP-adres heeft en computers door meerdere personen kunnen worden gebruikt. Hier komt nog bij dat de inlogprocedure niet via veilige verbindingen verloopt. De systeembeheerders van de speler Z gaven aan dat:

‘ze met een sniffer in no time de wachtwoorden van alle travian-spelers binnen het bedrijfsnetwerk konden oppikken. En dat geldt dus ook voor universiteitsnetwerken waar ook veel travianspelers zijn’.

Wachtwoorden kunnen dus makkelijk worden onderschept. Bovendien is het binnen een bedrijfsnetwerk goed denkbaar dat twee spelers na elkaar inloggen op dezelfde computer dan wel via hetzelfde IP-adres.³² Tegen de beschuldiging is het lastig om je te verdedigen en bovendien zijn de gronden waarop de uitsluiting rust verre van waterdicht. Na enige discussie stelt de aanbieder van het spel niettemin:

‘Ik was van plan jou dezelfde straf te geven als X [degene op wiens naam Z zou hebben ingelogd, JvK/ARL]. Je pakhuizen en 50% van je graansilo wordt geleegd, daarna kan je weer spelen. De straf wordt uitgevoerd zodra je accoord gaat’.

Dat wil deze speler dus niet.³³ Een impasse derhalve. Een mogelijke uitweg is om het hogerop te zoeken bij de Game Administrator. Die komt echter enkel met algemene adviezen van de orde:

³¹ Linden Lab has the right at any time for any reason or **no reason (!)** to suspend or terminate your Account.

³² Wij gaan niet in op de eventuele arbeidsrechtelijke aspecten van het deelnemen aan een spel tijdens werktijd. Vanwege de steeds grotere vermenging van werk en privé is er bovendien niet snel sprake van oneigenlijk gebruik.

³³ De voorwaarden raden het gebruik van een proxy af, maar verbieden dit niet. Onze analyse van de zaak is dat twee verschillende spelers via eenzelfde proxyserver zullen hebben ingelogd. Dat maakt beide beschuldigingen onjuist.

'Werk mee en probeer je te verplaatsen in de redenering van de Multihunter, dit kan je straf aanzienlijk verminderen'.

Spelers willen graag spelen en de meeste spelers zullen hun straf accepteren. Op basis van onduidelijke bewijzen van de kant van de aanbieder, die daarbij gesteund wordt door algemene voorwaarden op grond waarvan spelers zelfs zonder reden uitgesloten kunnen worden. Het kan ook zo zijn dat spelers helemaal niet meer toegelaten worden tot een spel dat ze bijzonder graag spelen. Nu zijn er ook voetbalsupporters die door een stadionverbod de wedstrijden van hun geliefde club niet meer kunnen bijwonen. De zaak van virtuele werelden is echter meer te vergelijken met een onschuldige skybox-bezitter die plotseling te horen krijgt dat hij niet meer welkom is in het stadion. Behalve de toegang ontzegd, wordt hem ook de inventaris van zijn skybox ontnomen. Te verstrekking voor de offline wereld, maar in virtuele werelden vooralsnog niet onmogelijk.

Nu zijn spelaanbieders door bestaand misbruik helaas genoodzaakt om maatregelen als hierboven beschreven te nemen. De vraag is alleen tegen welke prijs ze bereid zijn dat te doen. Om te beginnen zouden ze altijd direct kunnen aangeven waarom iemand uitgesloten is, omdat deze zich op die manier ook kan verdedigen in geval de beschuldiging om een of andere reden niet terecht blijkt. Technisch lijkt ons in ieder geval dat je inlogprocedures niet over open kanalen moet laten lopen als je er de hiergenoemde consequenties aan verbindt.

In virtuele werelden waar spelers als het ware het spel schrijven, is het des te meer schrijnend om, met name zonder reden, uitgesloten te worden. Stel dat je in Second Life een schildersatelier hebt ingericht met prachtige ezels en paletten om cursisten in de schilderkunst te onderrichten. En van de ene op de andere dag is je account afgesloten. Dan komen er mogelijk ook grote financiële belangen bij kijken.³⁴

Behalve financiële belangen is een ander punt dat je meestal zorgvuldig een 'persoonlijke' avatarnaam hebt gekozen, die bij je (doel) past. Een nickname is uniek en kan maar eenmalig worden uitgegeven, dus gekozen. Sommige mensen maken de mooiste acronymen of letter-cijferconstructies, zoals < 4us > (virus, maar ook four-us). Als je dan gewist wordt, zijn de meeste systemen zo ontworpen en gebouwd dat je die naam niet meer kunt (her)kiezen. De databank wordt niet 'geschoond' en technisch blijft het account 'bezet' (komt dus niet vrij, zoals een domeinnaam). Je moet dus een andere naam zoeken, die vaak niet meer zo sterk/mooi/bijzonder is als wat je had. Dat kan in geval van handel – als je die naam ook in gebruik hebt voor je webwinkel en mogelijk ook voor je fysieke straatwinkel – schade (of extra marketinginspanning = kosten) opleveren.

De interne regulering zoals door aanbieders van virtuele werelden opgesteld, zou meer rekening moeten houden met het belang dat deelnemers stellen in het deelnemen aan een dergelijke wereld. Het zonder reden deelnemers uitsluiten, is bijvoorbeeld een onredelijk bezwarend beding. De markt van aanbieders heeft, ook internationaal, haar beleid op dit punt nog niet aangepast.

Er komt een moment dat de belangen zo groot zijn, ook van in virtuele werelden investerende overheden en bedrijven, dat de gehanteerde bepalingen niet langer meer

³⁴ Vgl. als je op je e-mailadres bepaalde rechten hebt geregistreerd, bijv. licentie op Adaware, Total Record, dan heb je ook een probleem als je e-mailadres wordt beperkt.

gehandhaafd kunnen worden. Tot die tijd is het wachten op een rechtszaak, bij voorkeur in Nederland, of ingrijpen van overheidswege. Dit laatste lijkt vooralsnog een te zwaar middel, maar een rechterlijke uitspraak kan een ommekeer inluiden.

3.2 Handel buiten spelvoorwaarden om – golddigging

Een groep World of Warcraft-spelers, onder aanvoering van Hernandez, heeft eind mei 2007 een rechtszaak aangespannen tegen IGE wegens zogenaamde goldfarming. In deze zaak wordt naleving van de spelregels geëist, maar niet van de aanbieder van het spel maar van derden. Deze derde, het bedrijf IGE, heeft mensen in dienst die het spel spelen en verdiend geld met hetgeen deze werknemers binnen het spel doen. De zaak dient 8 december 2008.

In World of Warcraft kunnen spelers door het uitvoeren van opdrachten geld verdienen. Sommige bedrijven laten in lage-lonen-landen spelers tegen een klein bedrag de hele dag spelen. Het verschil tussen uitbetaling en spelinkomsten is groot, dus deze handel is lucratief. De spelvoorwaarden verbieden deze zogenaamde goldfarming of golddigging. De inzet van een op 30 mei 2007 aanhangig gemaakte rechtszaak is om de naleving van deze spelvoorwaarden af te dwingen bij een bedrijf dat zich aan goldfarming schuldig maakt.

De eisers zijn een groep spelers die niet gediend zijn van deze praktijk. De gedaagde is het bedrijf Internet Gaming Entertainment (IGE), dat volgens eisers tientallen miljoenen verdiend heeft met wat ook wel online sweat shops genoemd worden. In China werken naar schatting minstens 200.000 mensen³⁵ op deze manier in online werelden, een relatief grote bedrijfstak derhalve. Er wordt op twee manieren geld verdiend. In de eerste plaats worden objecten binnen de wereld verzameld die vervolgens worden verkocht. In de tweede plaats wordt door de Chinese spelers met een avatar van bijvoorbeeld een Amerikaan of Europeaan gespeeld (vergelijk even het stuur overnemen op een moeilijk traject of als loods functioneren). Deze betalen dan voor het zogenaamde 'up-levelen'. Naarmate er meer niveaus worden toegevoegd aan de speelkracht van de avatar is uiteraard de te betalen prijs hoger.

Er is binnen het spel in zekere zin opgetreden tegen deze praktijk. Wanneer spelers merkten dat een avatar gebrekkig, dan wel voor een Chinees typerend, Engels sprak, dan werd deze speler verder niet meer bij het spel betrokken of anderszins dwarsgezeten. Het effect van deze sociale tegenactie ofwel de poging tot interne regulering, heeft een reactie teweeggebracht aan de kant van de digitale sweat shop beheerders. In World of Warcraft kun je het beste je niveau opvoeren als je samenwerkt met anderen, veelal binnen een gilde. Wat gebeurde was dat in sommige digitale sweat shops een fysieke groep samen een virtueel gilde ging vormen. Zo hadden ze geen last meer van het gebrek aan samenwerking met anderen.

De rechtszaak is uiteraard een poging om via externe regulering een einde te maken aan bovengenoemde praktijken. Wat deze zaak bijzonder maakt, is dat de voorwaarden die gelden in de verticale verhouding tussen de producent van het spel en de spelers, worden ingeroepen tegen 'medespelers'. De naleving van spelvoorwaarden

³⁵ Van 100.000 wordt gesproken op <<http://careers.propeller.com/story/2008/05/07/why-venture-in-gold-farming>>, de Nederlandse documentaire Cyberkoelies uit 2006 spreekt van 200.000.

wordt dus niet ingeroepen door de aanbieder, maar door de spelers ten aanzien van het binnen World of Warcraft actieve bedrijf IGE:

'Despite the fact that gold farming within *World of Warcraft* is expressly prohibited by Blizzards Entertainment's [de producent van World of Warcraft, JvK/ARL] EULA and ToU, Defendants engage in the business of selling *World of Warcraft* gold for real money'.³⁶

De grond voor de claim is dat door de goldfarming van IGE de legitieme spelers substantiële economische schade toegebracht wordt. Er wordt een beroep gedaan op onder meer de oneerlijke handelspraktijkenwet, derdenwerking van contractuele bepalingen en onrechtmatige daad.³⁷

Het gevaar is wel dat de rechter zich mogelijk afvraagt waarom de producent niet optreedt als er in strijd met de spelvoorwaarden wordt gehandeld en eruit afleidt dat deze spelvoorwaarden in zekere zin een dode letter zijn. De spelaanbieder kan immers belang hebben bij goldfarming. Al die 200.000 Chinezen hebben immers betaalde accounts.

Eerder trad Blizzard wel op tegen bijvoorbeeld een zogenaamde bot, een programmaatje dat automatisch spelen in World of Warcraft mogelijk maakt. Een dergelijk programma heeft geen account, maar kan door een speler gebruikt worden. Dat is wellicht de reden dat hier wel door de spelaanbieder werd opgetreden. Op 16 februari 2007 werd een claim ingediend tegen Michael Donnely van Glider,³⁸ die er bijna drie miljoen dollar mee verdiend zou hebben en in maart 2008 werden de argumenten (Motions) van de beide partijen ingediend.³⁹

In zowel de door Blizzard aangespannen zaak tegen Donnely als de zaak Hernandez versus IGE wordt naleving van interne regulering, namelijk de spelvoorwaarden, via externe regulering afgedwongen. De externe regulering betreft met name wetgeving en case law waarin niet naleving van contractuele afspraken wordt gesanctioneerd, in Nederland wanprestatie in de zin van art. 6:75 BW.

Het gedrag wat hier gereguleerd wordt, betreft gedrag buiten het spel, namelijk het betalen van anderen om het spel te spelen. Dit gedrag is wel gesanctioneerd in de spelvoorwaarden. Ook bezit speelt hier een rol, omdat gehandeld wordt in virtuele objecten.

Wij schatten de kans dat de eisers deze zaak winnen zeker niet laag in. Met deze zaak wordt een weg geopend tot afdwingen van spelvoorwaarden buiten de producent om. Dit is een ontwikkeling die zich naar verwachting vaker zal gaan voordoen, omdat uiteindelijk de spelers met elkaar de virtuele wereld vormen en de producent in dat opzicht enigszins een buitenstaander is. Er kan hier een parallel worden getrokken met de 'social order without law' waarin veehouders en landbouwers in Shasta County (California, USA) met elkaar afspraken maken om problemen onderling op te lossen (Ellickson 1991).

³⁶ Complaint, p. 6 (punt 24).

³⁷ Tortious Interference with Business Relationships.

³⁸ <<http://www.mmoglider.com/>>

³⁹ <<http://kotaku.com/373770/blizzard-versus-glider-the-motions>> en <http://www.news.com/8301-13772_3-9904532-52.html>.

4 Externe regulering

In bovenstaande hoofdstukken kwamen steeds onderdelen van externe regulering aan bod, veelal als middel om interne regulering af te dwingen. In dit hoofdstuk worden vier gevallen besproken die enkel externe regulering betreffen. Achtereenvolgens worden behandeld virtuele kinderporno (4.1), het daadwerkelijk trouwen in een virtuele wereld (4.2), belastingheffing (4.3) en terroristische trainingskampen (4.4).

4.1 Virtuele kinderporno

Kinderporno is een strafbepaling waarbij een afbeelding strafbaar is gesteld. De gedraging die op de afbeelding staat afgebeeld, is afzonderlijk strafbaar. Omdat het enkel om afbeeldingen gaat, bestaat de mogelijkheid dat er helemaal geen echte gedraging afgebeeld wordt, maar bijvoorbeeld een die uit een virtuele wereld afkomstig is. Hoewel er externe regulering bestaat is, kent het Openbaar Ministerie geen hoge prioriteit aan de vervolging van virtuele kinderporno toe.

Kinderporno in virtuele werelden is in Nederland vooral onder de aandacht gekomen door een uitzending van Netwerk in februari 2007.⁴⁰ In deze uitzending werden beelden uit Second Life getoond waarin een ingame meerderjarige avatar met een ingame minderjarige seksuele handelingen verrichtte. De uitzending bracht de nodige commotie teweeg, onder andere vanwege de uitspraak van de psycholoog Jos Buschman die hetgeen in Second Life voorviel, zag als een 'leerschool voor pedofielen'. Buschman vreest dat de virtuele seksuele handelingen aanzetten tot misbruik van kinderen. Dat is serieuze kritiek, die de in virtuele werelden vervaardigde beelden van een extra dimensie voorziet. In de uitzending gaf bovendien Portefeuillehouder zedenzaken bij het Openbaar Ministerie, Kitty Nooij, te kennen dat er over virtuele kinderporno nog niet zo veel zaken waren en dat men daarom een proefproces wilde. In de verschillende online en offline media ontspoon zich een discussie over deze kwestie.⁴¹ Een kamermeerderheid bleek voor strafbaarstelling van deze virtuele kinderporno. Enkele maanden later besloot de Belgische overheid nadrukkelijk om van strafwaardigheid van deze in virtuele werelden vervaardigde kinderporno af te zien.

Hoewel art. 240b Sr in diverse rechtszaken aan de orde is geweest, is pas half maart 2008 voor het eerst een dader veroordeeld voor het in bezit hebben van virtuele kinderporno. Deze kinderporno was echter niet vervaardigd in/voor een virtuele wereld.

In titel XIV van het Wetboek van Strafrecht inzake 'Misdrijven tegen de zeden' is na de algemene pornografie bepalingen (geschrift art. 240 Sr, audiovisueel art. 240a Sr) artikel 240b betreffende kinderpornografie opgenomen dat luidt als volgt.

Artikel 240b Wetboek van Strafrecht

⁴⁰ <<http://www.youtube.com/watch?v=QExBWtOXads>>.

⁴¹ K. Spaink, 'Misbruik in First Life', *Het Parool* 27 februari 2007, zie ook <<http://www.spaink.net/parool/20070227.html>>, Justine Pardoën <http://mijnkindonline.web-log.nl/mijnkindonline/2007/02/moet_kinderporn.html>, Een interview met Lodder hierover bij de wereldomroep http://www.wereldomroep.nl/actua/nl/justitie/act20070316_SecondLife.

1. Met gevangenisstraf van ten hoogste vier jaren of geldboete van de vijfde categorie wordt gestraft degene die een afbeelding – of een gegevensdrager, bevattende een afbeelding – van een seksuele gedraging, waarbij iemand die kennelijk de leeftijd van achttien jaar nog niet heeft bereikt, is betrokken of schijnbaar is betrokken, verspreidt, openlijk tentoonstelt, vervaardigt, invoert, doorvoert, uitvoert of in bezit heeft.

2. Met gevangenisstraf van ten hoogste zes jaren of geldboete van de vijfde categorie wordt gestraft degene die van het plegen van een van de misdrijven, omschreven in het eerste lid, een beroep of een gewoonte maakt.

De Aanwijzing kinderpornografie van 30 juli 2007 (Stcrt. 2007, 162)⁴² bevat een summier samenvatting van de wetshistorie van art. 240b Sr, met name de wijziging ten opzichte van de laatste wetwijziging. Bijlage 1 van de Aanwijzing bevat een toelichting op de voor de opsporingspraktijk bepalende delictsbestanddelen van art. 240b Sr, terwijl bijlage 2 criteria geeft om te bepalen of sprake is van een seksuele gedraging in de zin van hetzelfde artikel.

Het bezit van kinderporno was tot voor enkele jaren alleen strafbaar als bij de vervaardiging van het materiaal daadwerkelijk kinderen misbruikt waren. Sinds enige tijd is het ook strafbaar als onschuldig beeldmateriaal met bestaande kinderen zodanig gemanipuleerd wordt dat seksuele beelden ontstaan. De precieze reikwijdte van deze bepaling is niet helder, nu in de wettekst het begrip 'schijnbaar' is opgenomen.⁴³ De aanwijzing kinderpornografie geeft aan:

'Het is denkbaar dat het aldus omschreven belang van kinderen onverminderd groot is in gevallen waarin de virtuele afbeeldingen in mindere mate realistisch zijn. Ook afbeeldingen die niet evident levensecht zijn, kunnen bijvoorbeeld seksueel misbruik van kinderen suggereren of deel uitmaken van een subcultuur die seksueel misbruik van kinderen bevordert'.⁴⁴

De aanwijzing geeft hier op de voet van de wetsgeschiedenis⁴⁵ als criterium: realistische, niet van echt te onderscheiden afbeeldingen. Terecht merkt de Aanwijzing op dat er (te) weinig jurisprudentie bestaat over hoe dit criterium toepassing kan vinden, dit met name met het oog op de beschermwaardigheid van kinderen tegen:

- beeldmateriaal dat seksueel misbruik suggereert;
- gedrag dat kinderen kan aanmoedigen of verleiden deel te nemen aan seksueel gedrag;
- gedrag dat deel uit kan maken van een subcultuur die seksueel misbruik van kinderen bevordert.

Deze belangen zouden kunnen vorderen dat eerder een brede dan een beperkte uitleg wordt gehanteerd met betrekking tot de duiding van virtuele kinderporno. Ook het gebruik van 'niet van echt te onderscheiden' kinderpornografische afbeeldingen kan genoemde negatieve gevolgen in het leven roepen. De mate waarin dergelijke afbeeldingen door minderjarigen of door anderen die met dit materiaal worden geconfronteerd als 'realistisch en niet van echt te onderscheiden' wordt ervaren, is toch primair een subjectieve ervaring die zich moeilijk in objectieve criteria laat vangen.

⁴² Dit zijn beleidsregels die het Openbaar Ministerie bij bepaalde delicten opstelt.

⁴³ De Roos & Koops 2007, die ook het citaat uit de volgende noot van de aanwijzing aanhalen.

⁴⁴ Aanwijzing kinderpornografie (artikel 240b WvSr), *Stcrt.* 2007, nr. 162, p. 8.

⁴⁵ TK 2001-2002, 27745, nr. 3 p. 4 en 27745, nr. 6, p. 8-9.

De reden voor het opnemen van het bestanddeel ‘schijnbaar’ in art. 240b Sr is gelegen in de internationale verplichtingen die Nederland heeft aangegaan middels het Cybercrimeverdrag.⁴⁶

Artikel 9 Cybercrime verdrag, Offences related to child pornography

1. Each Party shall adopt such legislative and other measures as may be necessary to establish as criminal offences under its domestic law, when committed intentionally and without right, the following conduct:

- a. producing child pornography for the purpose of its distribution through a computer system;
- b. offering or making available child pornography through a computer system;
- c. distributing or transmitting child pornography through a computer system;
- d. procuring child pornography through a computer system for oneself or for another;
- e. possessing child pornography in a computer system or on a computer-data storage medium.

2. For the purpose of paragraph 1 above ‘child pornography’ shall include pornographic material that visually depicts:

- a. a minor engaged in sexually explicit conduct;
- b. a person appearing to be a minor engaged in sexually explicit conduct;
- c. realistic images representing a minor engaged in sexually explicit conduct.

Het Explanatory Memorandum van het Cybercrimeverdrag beschrijft in *para* 101 virtuele kinderporno als

‘images although “realistic”, do not in fact involve a real child engaged in sexually explicit conduct. The latter scenario includes pictures that are altered, such as morphed images of natural persons, or even generated entirely by the computer’.

Het criterium dat hierboven in het parlementaire debat is gesteld (‘realistisch, niet van echt te onderscheiden’) stelt aldus een hogere kwalitatieve eis aan genoemd materiaal dan wellicht uit hoofde van het te beschermen rechtsbelang geboden is. Voor zover er discussie is over de vraag of in virtuele werelden gemaakte beelden naar Nederlands recht als kinderporno kunnen worden gekwalificeerd, laat de op grond van het Cybercrimeverdrag aangegane verplichting deze ruimte niet. Voor strafwaardigheid hoeft er op grond van het Cybercrimeverdrag immers niet een echt kind bij betrokken te zijn. Niettemin is het vanwege het feit dat dit verdrag geen rechtstreekse werking heeft, zaak om de omzetting van deze bepaling in art. 240b Sr als uitgangspunt te nemen.

In de recente uitspraak van de Rechtbank Den Bosch is ook duidelijk aansluiting gezocht bij de toelichting van art. 240b Sr en niet het criterium van het Cybercrimeverdrag. In casu betrof het een filmpje waarin een als 8 jaar overkomend ‘meisje’ een man bevredigt. De toevoeging ‘niet van echt te onderscheiden’ maakt de bewijslast zwaarder dan op grond van het Cybercrimeverdrag noodzakelijk is, waarin

⁴⁶ Dit is een verdrag van de Raad van Europa, waarbij behalve de meeste Europese landen ook de Verenigde Staten waren betrokken.

zoals gezegd gesproken wordt van 'realistic images'. In deze zaak geeft de rechtbank aan

'weliswaar voor volwassenen van echt is te onderscheiden, maar niet voor het gemiddelde kind'.

En vervolgt

'In verband met dat laatste merkt de rechtbank op dat dit naar haar oordeel in het onderhavige geval de criteriumfiguur moet zijn waartegen wordt getoetst, zulks temeer nu de maker van het filmpje blijkens de zo-even weergegeven titel en aankondiging, de cursusachtig aandoende weergave van manuele bevrediging en de vrolijke omlijsting op die doelgroep mikt'.

De vraag is of de Rechtbank in wezen wel veroordeelt voor de virtuele beelden. Wij krijgen de indruk dat hier eigenlijk minder de beelden op zich bestraft worden dan hetgeen met die beelden beoogd wordt. In dit geval wil de veroordeelde man kinderen duidelijk maken dat het gewoon/spannend/etc. is om seks te hebben met volwassenen. Hij lokt als het ware de minderjarige uit (niet uitlokking in strafrechtelijk zin, uiteraard).

Grondslag voor bestraffing in deze is namelijk

'Bescherming tegen gedrag dat kan worden gebruikt om kinderen aan te moedigen of te verleiden om deel te nemen aan seksueel gedrag en gedrag dat deel kan gaan uitmaken van een subcultuur die seksueel misbruik van kinderen bevordert'.

Dit in ogenschouw nemend, is de vraag of 'het van echt te onderscheiden' zo doorslaggevend moet zijn. Veeleer lijkt de context van belang (zo ook hier), hoewel deze niet als zodanig in art. 240b Sr tot uitdrukking komt. Wellicht is het op termijn noodzakelijk andere strafbepalingen in te voeren. Zoals het nu wordt uitgelegd, lijkt in virtuele werelden vervaardigde kinderporno onder art. 240b Sr te kunnen vallen. De bijkomende omstandigheden zoals hierboven aangehaald, zullen in een virtuele wereld meewegen, omdat die ook door minderjarigen (de doelgroep in kwestie) bezocht kan worden.

Er is met betrekking tot binnen virtuele werelden nog een andere complicatie. Van belang is namelijk dat wordt vastgesteld dat de dader de kinderporno:

'verspreidt, openlijk tentoonstelt, vervaardigt, invoert, doorvoert, uitvoert of in bezit heeft'.

Gesteld kan worden dat de producent de beelden in haar 'bezit heeft' of 'openlijk tentoonstelt'. Het zal duidelijk zijn dat de producent van een virtuele wereld, zoals in geval van Second Life het bedrijf Linden Labs, zich in beginsel niet schuldig maakt aan strafbare handelingen nu deze enkel de omgeving ter beschikking stelt. De vereiste opzet ontbreekt hier aan de kant van Linden Labs. Die opzet zou onder omstandigheden kunnen worden geconstrueerd vanaf het moment dat de producent kennis heeft van bepaalde delen van een wereld waar deze tot kinderpornografische afbeeldingen leidende handelingen gewoonlijk worden verricht en zij daar niet tegen optreedt. Nog afgezien van de internationale complicaties vanwege dat het een Amerikaanse producent betreft, zal de indirecte betrokkenheid van een producent niet snel als strafbaar handelen worden gezien en als dat wel zo is, zal de prioriteit om een dergelijke producent te vervolgen laag zijn. Dit zal mogelijk anders zijn als een, met

name Nederlandse, producent een spelomgeving zou ontwikkelen die enkel en uitdrukkelijk bedoeld is om virtuele sex met minderjarigen te hebben.

De avatars die de virtuele seksuele handelingen verrichten, maken zich in beginsel schuldig aan het vervaardigen van kinderporno. Het kwam al eerder aan de orde, maar een probleem is dat het niet altijd eenvoudig te achterhalen is wie er in werkelijkheid achter een avatar zit, temeer daar bijvoorbeeld Linden Labs (aanbieder van Second Life) virtuele sex met minderjarigen avatars niet als problematisch ziet. Daar komt bij dat bij kinderporno het resultaat strafbaar wordt gesteld, de afbeelding, en het denkbaar is dat bijvoorbeeld twee zestienjarigen (IRL) ingame, de een als volwassene en de ander als minderjarige, seksuele handelingen verrichten. Er is dan qua resultaat sprake van kinderporno, maar het is op zijn minst twijfelachtig of de betreffende kinderen hiervoor vervolgd zouden kunnen of moeten worden. Dit door elkaar heenlopen van de virtuele en fysieke werkelijkheid geeft het onderwerp virtuele kinderporno een extra dimensie.

Wanneer we naar de in de Aanwijzing genoemde criteria kijken, is in ieder geval helder dat bij kinderporno in virtuele werelden kinderen niet daadwerkelijk misbruikt zijn. De ophef is van recente datum, maar het verschijnsel is niet nieuw. Al in 2004 (en mogelijk zelfs eerder) bood het Japanse 'kinderlijke' animatiekarakter Sasami haar diensten aan in Second Life. Wat er wel veranderd is, is het aantal deelnemers. Second Life heeft op dit moment meer dan 10 miljoen geregistreerden (waarvan ongeveer 300.000 actieve gebruikers), tegen 2 jaar geleden nog geen 100 duizend (waarvan enkele duizenden actieve gebruikers). Daardoor wordt de impact van virtuele sex met kinderen tussen naar alle waarschijnlijkheid in werkelijkheid twee volwassenen groter. Althans, indien inderdaad twee IRL (in het werkelijke leven) meerderjarige avatars de beelden 'vervaardigd' hebben. Het zou ook nog een computer gegenereerde kunstmatige film (zogenaamde machinema) kunnen zijn, waar geen sprake hoeft te zijn van een 'dader'.⁴⁷

Er kan enige discussie zijn, zeker als het de wat onhandig handelende avatars uit Second Life betreft die in Netwerk ten tonele werden gevoerd, over de vraag of het beeldmateriaal seksueel misbruik suggereert. Niet op voorhand uit te sluiten is dat kinderen die virtuele kinderporno zien, worden verleid deel te nemen aan dergelijk seksueel gedrag in de werkelijke wereld. In hoeverre de 'gewone man' genoeg zal scheppen in het in een virtuele wereld seksuele handelingen verrichten met ingame minderjarigen is de vraag. In de meeste gevallen zullen de personen achter de avatars wel deel uitmaken van 'een subcultuur die seksueel misbruik van kinderen bevordert'. Zo op het eerste gezicht lijkt er genoeg aanleiding om virtuele handelingen met minderjarigen te kwalificeren als kinderporno. Dit geldt eens temeer wanneer in ogenschouw wordt genomen dat virtuele werelden steeds echter worden. Het is zelfs niet ondenkbaar dat op de niet al te lange termijn de in virtuele werelden vervaardigde beelden niet meer van echt te onderscheiden zijn. Op zichzelf zou het een positieve ontwikkeling zijn als kinderporno zich zou gaan beperken tot in virtuele werelden vervaardigde kinderporno, maar uit de opsporingspraktijk is helaas bekend dat de echte 'liefhebbers' enkel genoeg nemen met beelden waarbij sprake is van daadwerkelijk misbruikte minderjarigen.⁴⁸

⁴⁷ Gekoppeld aan een 'human machine interface' kan – gezien de interactieve porno-DVD ontwikkelingen vanuit het verre oosten – de virtuele wereld een zeer realistisch gevoel geven.
http://www.theregister.co.uk/2007/05/23/apple_sex_toy_spat/, <http://msn.portablegear.nl/index.htm?NID=6368>
<http://www.lovehoney.co.uk/>, <http://www.annsummers.com/single.asp?gid=7&cat=2&pid=4294>.

⁴⁸ Zie hierover binnenkort verschijnend WODC-rapport over Kinderporno en Internetfilters van o.a. Stol, Kaspersen en Lodder.

Bij de kwestie van virtuele kinderporno moet steeds gerealiseerd worden dat het in de buurt komt van het strafbaar stellen van gedachten. Als het bijvoorbeeld op termijn mogelijk wordt gedachten af te 'tappen', willen we dan ook strafbare gedachten strafbaar stellen? Een verschil is dat de fantasie binnen Second Life ook voor derden zichtbaar is en wat iemand thuis in zijn stoel denkt niet. Niettemin zijn de scheidslijnen dun.⁴⁹

4.2 Virtueel trouwen

In Nederland is het niet noodzakelijk om op het stadhuis te trouwen. Er zijn op aantrekkelijke locaties 'dependances' van het stadhuis en daarnaast kan in beginsel op iedere willekeurige plek getrouwd worden. De vraag is of de trouwlocatie zich ook enkel in een virtuele wereld zou kunnen bevinden.

In het verleden is er discussie geweest over de vraag of bijvoorbeeld een in Schotland bij de smid gesloten huwelijk in Nederland rechtskracht moest hebben. Een smederij in Gretna Green bood huwelijksdiensten van 1754-1940 aan en in de jaren zestig is een aldaar gesloten huwelijk voor de Nederlandse rechter erkend. In België zijn via deze smederij zelfs twee minderjarigen ontsnapt aan de toestemmingsplicht die op grond van de Belgische wet vereist is.⁵⁰ De voor dit onderzoek relevante vraag is of de locatie van de huwelijksplechtigheid ook enkel virtueel zou kunnen zijn.

Trouwen en echtscheiding zijn gedragingen die een constitutioneel rechtsgevolg hebben. Ze roepen een juridisch erkende toestand in het leven die er voordien niet was. Vanwege dit rechtsgevolg is het van belang dat een met openbaar gezag bekleed individu erbij betrokken is: in geval van trouwen een ambtenaar van de burgerlijke stand en in geval van echtscheiding een rechter. In beide gevallen gaat het om externe regulering.

Op dit moment is het in Nederland nog niet voorgevallen, maar in lijn met de huidige ontwikkelingen is te verwachten dat op de niet al te lange termijn de eerste avatars officieel zullen trouwen, althans de personen die deze avatars bedienen. Een officieel huwelijk tussen avatars op zich, zonder duidelijke link naar de persoon erachter zal zich waarschijnlijk nooit gaan voordoen.

Virtuele werelden kunnen gezien worden als moderne, geavanceerde communicatiemiddelen. Veel eerder, al in de negentiende eeuw, zijn er in Amerika stellen getrouwd via de telegraaf.⁵¹ Het op afstand huwen met behulp van communicatiemiddelen is op zich dan ook geen nieuw verschijnsel. De technologie wordt wel geavanceerder. Jaren geleden had Lycos al de mogelijkheid om in de grafische chatroom te kunnen trouwen, waarbij de kapitein van de Lycos-boot de plechtigheid leidt.

History was made on this 8th of May, 1996 at 9pm Central Standard Time as the first ever wedding was held in a multi-user Internet-based graphical virtual

⁴⁹ Vgl. de registratie van kiesvoorkeuren bij de stemwijzer, waar het College bescherming persoonsgegevens terecht tegen op kwam.

⁵⁰ Rb. Brugge, 3 november 1965, bevestigd door Gent, 19 januari 1967, RW 1966-67, 1339.

⁵¹ New York Times 26 mei 1879, MARRIAGE BY TELEGRAPH.; A WOMAN IN MILWAUKEE WEDDED TO A MAN IN MINNESOTA: 'A novel ceremony took place last evening, extending from this city to Owatonna, Minn., in the marriage by telegraph of Miss M.E. Buddington and Mr. Louis W. Walker'.

*world! Alphaworld was the site of this milestone event in human contact and culture in digital space. A couple (Janka and Tomas) were married in a ceremony attended by several dozen of their friends and well wishers, all digitally dressed for the occasion as avatars.*⁵²

Vanuit Rusland⁵³ wordt zelfs een virtuele kapel aangeboden, voor trouwen en scheiden:

- Going to propose, marry, take wedding picture or even divorce, visit wedding ceremony or look through our archive?
- Then our Virtual Wedding Chapel is specially for you!
- Get married and receive your marriage certificate!
- At present, applications were sent 931, pairs were registered 240.

Het is niet aannemelijk dat een in de Lycos-boot of voor de virtuele Russische kapel gesloten huwelijk in Nederland zal worden erkend. Naar onze mening verzet het Burgerlijk Wetboek zich echter niet tegen een in een virtuele wereld te houden ceremonie waarbij naast de getuigen ook de ambtenaar van de burgerlijke stand in de hoedanigheid van een avatar aanwezig is.

Artikel 63

Een huwelijk wordt in tegenwoordigheid van ten minste twee en ten hoogste vier meerderjarige getuigen in het openbaar in het gemeentehuis voltrokken ten overstaan van de ambtenaar van de burgerlijke stand (...)

Artikel 65

De aanstaande echtgenoten zijn verplicht bij de voltrekking van hun huwelijk in persoon voor de ambtenaar van de burgerlijke stand te verschijnen.

Hierboven twee relevante bepalingen uit boek 1 van het Burgerlijk Wetboek. Zoals al eerder aangegeven kan ook buiten het gemeentehuis in een dependance worden getrouwd. Niet valt in te zien waarom deze plek beperkt zou moeten blijven tot de fysieke wereld. Temeer nu er in virtuele werelden door gemeenten virtuele gemeentehuizen worden geopend.

Het 'in persoon verschijnen' lijkt een groter obstakel. Uiteraard is van belang dat bij een dergelijk huwelijk de identiteit van de aanwezige partijen geverifieerd kan worden. Ook hier moet echter niet al te zwaar gewicht aan worden toegekend. De ambtenaar moet kunnen vaststellen wie hij in de echt verbindt. Het is niet ondenkbaar dat avatars hiertoe zouden kunnen volstaan, hoewel hier een probleem is dat niet ondubbelzinnig kan worden vastgesteld dat degene die de avatar bediend ook daadwerkelijk degene is die hij zegt te zijn. Hier zijn echter technische oplossingen mogelijk zoals digitale of biometrische handtekeningen. Ook is denkbaar dat de sessie in de virtuele wereld simultaan met bijvoorbeeld een Skype-sessie met webcam of andere VoiP plaatsvindt. Kort en goed, de mogelijke wettelijke obstakels lijken niet onoverkomelijk.

Er is ook ongetwijfeld een doelgroep voor. Zeker voor personen bij wie een groot deel van hun leven zich in een virtuele wereld afspeelt ligt een aldaar gesloten huwelijk voor de hand, in het bijzonder virtuele lovers die in 'het echt' trouwen.⁵⁴

⁵² <<http://www.ccon.org/events/wedding.html>>

⁵³ <http://wedding.rin.ru/index_e.html>

⁵⁴ http://icwales.icnetwork.co.uk/news/uk-news/tm_headline=virtual-couple-ready-for-real-life-wedding&method=full&objectid=19535482&siteid=50082-name_page.html

'I didn't think I'd make it to him. It's like I've been in a dream for the last two years and now I'm waking up and it's real.'

Dergelijke virtuele contacten gaan vaak gepaard met het in de steek laten van bestaande partners in de fysieke wereld. Een saillant voorbeeld van dit laatste is het Bosnische echtpaar dat elkaar virtueel tegen het lijf liep zonder dit door te hebben. Na een fysieke ontmoeting viel het echtpaar door de mand en besloot direct daarop te scheiden.⁵⁵ Ze beschuldigden elkaar van vreemdgaan, hoewel wellicht meer voor de hand had gelegen deze ontmoeting als een nieuw begin te zien.

Ook op andere wijze hebben echtscheidingen in de virtuele wereld inmiddels hun sporen achtergelaten. In 2005 was er een Chinees echtpaar (Wang) dat in de echtscheidingsprocedure een beslissing van de rechter verlangde over wie het recht op hun gezamenlijke avatar had.⁵⁶ De man wilde alle virtuele bezittingen voor zichzelf en het appartement aan zijn vrouw laten. De rechter besloot echter de gehele boedel gelijkmatig over de echtelieden te verdelen.

Op dit moment, voorjaar 2008, loopt in Canada een rechtszaak.⁵⁷ Net als bij reguliere echtscheiding maakt het verschil of de echtelieden onder huwelijksvoorwaarden getrouwd zijn of in gemeenschap van goederen. In een commentaar bij de zaak is door Chris Bennett al aangegeven dat de virtuele bezittingen niet als aparte bezittingen zullen worden gekwalificeerd maar naar Canadees recht op hun economische waarde worden geschat. Interessant aan deze zaak is dat wanneer gemeenschappelijk geld gebruikt wordt om een karakter te verbeteren, dit als van economische waarde wordt gezien, zelfs als de spelaanbieder het verhandelen van items buiten het spel om verbiedt.

4.3 Echte belasting betalen over virtuele verdiensten

Als er geld wordt verdiend (inkomstenbelasting) of diensten worden verleend (BTW) is de fiscus meestal wel geïnteresseerd om belasting te heffen. Vooralsnog zijn virtuele werelden een betrekkelijk onontgonnen terrein voor de belastingdienst.

In virtuele werelden is het mogelijk om objecten te bezitten die een werkelijke waarde vertegenwoordigen. Betekent het dan ook dat er vermogensbelasting geheven kan worden? En maakt het daarbij verschil of een object officieel een werkelijke waarde heeft (zoals in Second Life) of dat er op grond van de spelregels niet in objecten buiten het spel gehandeld mag worden (zie paragraaf 3.1) en er dus geen officiële relatie met echt geld is? Lastige vragen waar op dit moment geen eenduidig antwoord op gegeven kan worden. De belastingdienst is in ieder geval nog niet zo ver. Wel lijken de MUVes zoals Second Life veel eerder in aanmerking te komen voor belastingheffing dan een MMORPG als World of Warcraft. Probleem is dat de vermogenstransacties voor een belastingdienst niet gemakkelijk zichtbaar zijn in Second Life. Het zal dus voorlopig van de individuele aangifteplichtige afhangen of de belastingdienst kennisneemt van in virtuele werelden geïnvesteerd vermogen. Vooralsnog lijkt het bezitten van virtueel vermogen een mogelijke manier om onder vermogensbelasting uit te komen.

⁵⁵ http://www.nu.nl/news/1238666/122/rss/Echtpaar_gaat_online_vreemd_met_elkaar.html

⁵⁶ <http://gochongqing.com/index.php>

⁵⁷ <http://www.davis.ca/en/news/Chris-Bennett-Discusses-Virtual-Assets-in-Business-in-Vancouver-Article>

Er zijn al gevallen bekend van de worsteling die de belastingdienst had met inkomstenbelasting. Deze vorm van belastingheffing wordt actueler nu meer mensen ook daadwerkelijk inkomsten vergaren in virtuele werelden. Julian Dibbell, een Amerikaanse journalist, verdiende in 2004 bijna 4.000 dollar per maand met 'selling imaginary suits of armor'.⁵⁸ Dibbell ondervindt wat problemen bij het doen van aangifte, de belastingdienst begrijpt niet direct wat hij heeft gedaan. Na lang overleg is de Amerikaanse belastingdienst zover dat ook deze virtuele inkomsten kunnen worden opgegeven. Hij moet daartoe wel een schriftelijk verzoek indienen bij de belastinginspecteur (Dibbell 2006).

De meeste MUVes worden gezien als een speelterrein en minder als een economische omgeving. Second Life benadert door aard en vorm en regels echter meer de werkelijke wereld. Er valt ook geld te verdienen. Coolzor Courier gaf op de Second Life Meeting in Gent daar een overzicht van en noemde onder andere werken (als gids, winkelbediende), verkopen (meubels, haar, kleren, huizen) en uitbaten (casino's, clubs).⁵⁹

De meeste mensen worden overigens niet 'rijk' van hun bezigheden in Second Life. Slechts een enkeling (volgens ook Alderman, paragraaf 2.2) verdient veel. Voor normale economische activiteiten is Second Life nog altijd een omvangrijk lage-loonland. De in Duitsland woonachtige Chinese Ailin Graef claimt de eerste miljonair in de virtuele wereld Second Life te zijn. Het vermogen van de dame, die in Second Life Anshe Chung heet, is de optelsom van haar virtuele grondhandel, projectontwikkeling en investeringen in 'onroerend goed'. Projectontwikkelaar Chung schijnt fiat te hebben gegeven aan de virtuele versie van Nederland in Second Life.⁶⁰

Het Congres van de Verenigde Staten kondigde in 2006 aan dat het de hoeveelheid online handel zou onderzoeken die in virtuele spelwerelden plaatsvindt.⁶¹ Het zei alleen geïnteresseerd te zijn in het overzicht aan transacties dat binnen online werelden zoals Second Life voorkomt. Hoewel een economische waarde aan deze handel kan worden toegekend, werd het onderzoek niet uitgevoerd om belasting op deze handel te kunnen heffen. Kort daarna waarschuwde de Australische belastingdienst de burgers om te overwegen of hun spel een hobby of onderneming is, anders zouden zij inkomstenbelasting op hun echte winst op virtueel bezit moeten betalen.⁶² Wie met een virtueel leven virtueel fortuin in virtuele werelden maakt, zoals in World of Warcraft of Second Life kan een echte belastingaanslag verwachten.

Ook de Nederlandse belastingdienst heeft laten weten kritisch te kijken naar verdiensten via en in de virtuele omgevingen:⁶³

'Op Second Life zijn de aan- en verkopen voor ons interessant zodra spullen via een virtuele winkel in de werkelijke wereld worden afgeleverd en afgerekend. We volgen deze ontwikkeling op Second Life scherp, iedereen

⁵⁸ <http://www.juliandibbell.com/playmoney/>

⁵⁹ Guide to jobs in Second Life <<http://SecondLife.com/knowledgebase/article.php?id=077>>

⁶⁰ E Boogert, 'Eerste Second Life-miljonair door virtuele kavelhandel' (29-11-2006)

<<http://www.emerce.nl/nieuws.jsp?id=1782455>>

⁶¹ US Joint Economic Committee: 'Virtual economies need clarification, not more taxes' Press Release #109-98, 17-10-2006. WWW: <<http://www.house.gov/jec/news/news2006/pr109-98.pdf>>.

⁶² NN, 'Virtual world: tax man cometh' (2006). WWW: <<http://www.theage.com.au:80/news/biztech/virtual-world-tax-man-cometh/2006/10/30/1162056925483.html>>.

⁶³ Peter-Paul de Jong (09-04-2007) <<http://www.spotlighteffect.nl/?p=234>>

mag verwachten dat de fiscus belasting heft, ook als dat inkomen in de virtuele wereld is ontstaan’.

Een merkwaardige redenering, waarom pas als er in de werkelijke wereld wordt afgeleverd? Een langs elektronische weg geleverde dienst lijkt toch ook relevant voor de belasting. De reden om dit criterium aan te leggen is waarschijnlijk omdat hiermee een duidelijk en direct verband met het Nederlandse grondgebied ontstaat. Voor een vestiging in de virtuele wereld is het nog te vroeg.

In Korea zou volgens een ambtenaar van de Koreaanse belastingdienst, M. Choi, de dienst alle transacties voor belastingheffing van virtuele goederen kunnen volgen. Volgens de deelname voorwaarden (TOS) van speluitgevers behoren de punten en de munten die voor echt geld kunnen worden verhandeld niet tot de gamer maar tot hen. Dus zou de heffing eigenlijk moeten plaatsvinden bij de exploitant van de virtuele wereld. De Koreaanse belastingdienst heeft een compromis gesloten met de belangrijke aanbieders die hebben beloofd om de transactiedetails van hun cliënten aan autoriteiten te verstrekken. Dit opmerkelijke resultaat van onderhandelingen houdt in dat als de speler grof geld gaat verdienen, de belastingdienst BTW wil zien.⁶⁴

Maar wat als de spelers die virtueel geld verdienen in World of Warcraft en Second Life hun vermogen niet inwisselen voor echt geld? Dat virtuele geld heeft waarde, want het is direct inwisselbaar voor euro’s. Heb je dus na een paar uren spelen geld verdiend, of is het pas geld als je het inwisselt? En als je nu omgerekend in virtueel geld 30.000 euro hebt, moet je dat dan op je belastingaangifte opgeven bij box 3, sparen en beleggen?

David Nieborg belt de Nederlandse Belastingdienst:

‘Ik heb dit jaar geld verdiend met de handel in virtuele goederen in de online wereld van Second Life. Moet ik hierover belasting betalen?

“Voor zover wij kunnen nagaan is het een inkomen. U kunt het nepgeld dat u verdient inwisselen tegen echte euro’s, toch?”

Er komt een spervuur van vragen: “Is het niet hobbymatig allemaal? Als het een hobby is en u verdient er vijf eurocent per uur mee, dan hoeft u geen belasting te betalen”.

Voordat inkomsten uit handel in virtuele goederen opgegeven dienen te worden, moet er aan drie criteria worden voldaan:

‘Aan de eerste twee criteria wordt met gemak voldaan, het gaat dan om de aard van het werk en de rol binnen de economie. De derde voorwaarde is de vraag of sprake is van activiteiten waarvan winst te verwachten valt. En dat is vaak, en zeker in het geval van Second Life, niet het geval omdat er altijd sprake is van een bepaalde onzekerheid. Daarnaast zijn er bergen kosten die terugverdiend moeten worden voordat je winst maakt als virtuele ondernemer. Denk onder meer aan je pc, internetabonnement en Second Life-abonnement.

⁶⁴ ‘South Korea to tax Virtual Assets’, <<http://kotaku.com/gaming/one-of-the-only-certainties-in-life/south-korea-to-tax-virtual-assets-273957.php>>
RMT taxation starts in Korea from 1 July 2007 (26-07-2007) <<http://im69.com/entry/ENG-RMT-Taxation-starts-in-Korea-from-1-July-2007>>

Grote bedrijven die in Second Life veel omzet maken en dus wel winst maken, moeten gewoon belasting betalen. Maar hobbymatig bezig zijn is iets anders'.⁶⁵

Als het aankomt op belasting betalen, dan zitten de meeste virtuele wereldbewoners nog goed. Anderzijds blijkt ook dat er voorlopig nog genoeg (denk)werk en discussiemateriaal is.⁶⁶

4.4 Virtueel terrorisme: terroristische trainingskampen

Virtuele werelden kunnen gebruikt worden als platform voor activiteiten met een terroristische achtergrond. Vanzelfsprekend is de overheid geïnteresseerd hierin. Hoewel de overheid hierbij graag zoveel mogelijk medewerking verkrijgt van de producent van de virtuele wereld, beperkt het optreden zich hier tot de overheid.

Gelijk aan de fysieke wereld hebben ook verzet, criminaliteit en terrorisme hun weg gevonden in de virtuele omgevingen. Niet alleen actievoerders⁶⁷ en politici gebruiken de virtuele wereld als toneel voor hun stellingen,⁶⁸ maar kwaaddenkenden, criminelen en terroristen gebruiken ieder op hun eigen manier de kunstmatige wereld voor het bereiken van hun doel. Vliegende penissen,⁶⁹ streakers⁷⁰ en andere vormen van verstoring van de 'openbare orde' lijken een maandelijks ritueel van activisme. Soms neemt het bedreigende vormen aan, zoals bij het aanwenden voor training van terroristen en financiële transacties door terroristen.

Het Nederlandse Wetboek van Strafrecht beschouwt terrorisme als een misdrijf met een terroristisch oogmerk. Artikel 83a geeft de definitie van een terroristisch oogmerk:

Onder terroristisch oogmerk wordt verstaan het oogmerk om de bevolking of een deel der bevolking van een land ernstige vrees aan te jagen, dan wel een overheid of internationale organisatie wederrechtelijk te dwingen iets te doen, niet te doen of te dulden, dan wel de fundamentele politieke, constitutionele, economische of sociale structuren van een land of een internationale organisatie ernstig te ontwrichten of te vernietigen.

De vraag is waar de grens ligt tussen wel en niet geaccepteerd terrorisme, en hoe de media en politiek hierop reageren. Een bericht in de Australische krant 'The Inquirer' gaat vooral in op de schade en de relatie naar echte terroristen:⁷¹

⁶⁵ Politie en fiscus loeren op virtuele wereld, 3-4-2007

<http://www.planet.nl/planet/show/id=118880/contentid=829344/sc=c123b9>

⁶⁶ The Future of Credit Cards - Earning virtual currency for spending in the real world & other world bridging
<http://blog.makezine.com/archive/2006/03/the_future_of_credit_cards_ear.html>

⁶⁷ Activists hold 'virtual march' on Washington, CNN, 29-02-2003:

<<http://www.cnn.com/2003/TECH/ptech/02/26/virtual.protest/>>

⁶⁸ A Second Life in Politics, Politicians and Social Activists Use Virtual World to Reach Out Online, S. Grove, 19-01-2007: <<http://abcnews.go.com/Politics/Story?id=2809023&page=1>>

⁶⁹ Vliegende penissen in het Second Life omgevingsbeeld verstoren Daniel Terdiman's interview met Second Life real estate magnaat Ailin Graef op 21-12-2006 <<http://gamepolitics.com/2006/12/21/second-life-event-interrupted-by-flying-penis-attack/>> <http://blogs.business2.com/futureboy/2006/12/the_flying_peni.html>

⁷⁰ Naaktlopers verstoren de persconferentie in het virtuele gemeentehuis van Zoetermeer 29-03-2007

<<http://webwereld.nl/articles/45730/naaktlopers-verstoren-opening-virtueel-stadhuis.html>>

⁷¹ Second Life, WoW plagued by terrorists (The Inquirer, 01-08-2007); WWW:

<<http://theinquirer.net/?article=41361>>.

'Apparently there are three jihadi terrorists registered and two elite jihadist terrorist groups in Second Life and they use the site for recruiting and training'.

Na het bericht in 'The Inquirer' gaan veiligheidsdiensten zich in het fenomeen verdiepen. Het bericht suggereert namelijk dat Second Life en andere virtuele werelden gebruikt worden als omgeving voor werving en training van extreme terroristische groeperingen. Het is op zich bekend dat nieuwe (multi)media zoals virtuele werelden als communicatiemiddel worden gebruikt voor contacten die de gebruikers liever niet laten traceren en af luisteren, maar hard bewijs dat terroristische groeperingen virtuele werelden als een ontraceerbaar communicatiekanaal voor fysiek terrorisme gebruiken, is er niet.

Ook World of Warcraft⁷² wordt in verband met terroristen gebracht en door de Amerikaanse veiligheidsdiensten gemonitord, op zoek naar potentiële extremisten. De Directeur van de National Intelligence USA beschrijft dat in een rapport van 15 februari 2008.⁷³ De Amerikaanse overheid gaf recentelijk ook toe dat het de mogelijkheden onderzoekt om datamining-technieken in te zetten in goedbezochte virtuele werelden. Met verschillende door het Congres goedgekeurde projecten start de jacht op extremisten in online games en communities.

Het zogeheten project Reynard is bedoeld om potentieel terroristische gedragspatronen bij spelers te lokaliseren.⁷⁴ Het project gebruikt, aldus het rapport, 'publiekelijk beschikbare data' en destilleert daar met observerende studies 'basisgedrag' uit. Daarna kan afwijkend gedrag in kaart worden gebracht. De bedoelingen van deze analyses zijn nog vaag, maar een rapport van de Intelligence Advanced Research Projects Activity (IARPA) maakt de Amerikaanse gedachtegang rondom internetgebruik volslagen helder.⁷⁵ De onderzoeksgroep van Defensie waarschuwde voor 'gebruik van virtuele werelden' door terroristen. Second Life werd met name genoemd als 'zaakgrond voor transnationale dreiging', enkel en alleen omdat communicatie en financiële transacties mogelijk zijn die niet te monitoren of af te luisteren zijn door inlichtingendiensten.

Er zijn ook werelden zoals het op Second Life lijkende HiPiHi, dat ontwikkeld is voor de Chinese markt. Een van de eigenschappen van deze wereld zou moeten zijn dat avatars zich niet tot een wereld hoeven te beperken, maar tussen verschillende werelden kunnen bewegen. Deze interoperabiliteit baart de inlichtingendiensten zorgen, omdat hiermee het volgen en traceren van terroristen zo mogelijk nog lastiger wordt. Het koppelen van virtuele omgevingen is niet nieuw en gebeurde ruim tien jaar geleden al met de verschillende nationale versies ('channels') van 'On Chat', waardoor je als bezoeker vrijelijk kon overstappen.⁷⁶ Voorstanders van een wereldwijde vrije virtuele omgeving zien daarom nauwelijks kwaad in het koppelen van virtuele werelden. HiPiHi zelf benadrukt dat 'The World exist because of you':

'HiPiHi World is a 3D digital world as rich and complex as the real world, and is created, inhabited and owned by its residents. The residents are the Gods of

⁷² <http://www.depers.nl/buitenland/177275/De-CIA-jaagt-nu-op-gamers.html>

⁷³ Director of National Intelligence USA (15-02-2008) < <http://www.fas.org/irp/dni/datamining.pdf> >

⁷⁴ R Singel, 'U.S. Spies Want to Find Terrorists in World of Warcraft' (Wired, 22-02-2008) < <http://blog.wired.com/27bstroke6/2008/02/nations-spies-w.html> >

⁷⁵ 'Spies' Battleground Turns Virtual; Intelligence Officials See 3-D Online Worlds as Havens for Criminals', Robert O'Harrow Jr. (06-02-2008) < http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/02/05/AR2008020503144_pf.html >

⁷⁶ On Chat; <<http://www.onchat.com/>>

this virtual world; it is a world of limitless possibilities for creativity and self-expression, within a complex social structure and a full functioning economy’.

De nieuwsgierigheid van de veiligheidsdiensten wordt als ‘overtrokken’ ervaren, maar ook als gevaarlijk want met de potentiële overheidstoegang tot virtuele werelden wordt het steeds makkelijker voor inlichtingendiensten om data te verzamelen en te analyseren. De IARPA zelf ziet het als het tijdig herkennen van kwaadwillenden. Ter voorbereiding heeft de CIA al zelf trainingskampen in virtuele werelden opgezet.

Terreurbestrijders juichen de Amerikaanse projecten, zoals Reynard, toe. Andrew Cochran van de ‘Counterterrorism Foundation’ noemt het een stap in de goede richting:

‘We lopen al een aantal jaar achter bij de jacht op online jihadisten. Alle grote terroristische verhandelingen zijn online verspreid, dus voor hen is het een kleine stap om multiplayer online games daarbij te betrekken’.⁷⁷

Roderick Jones, voormalig medewerker van de Britse anti-terreureenheid ‘Special Branch’, noemt het echter ‘hoogst onwaarschijnlijk’ dat terroristen Second Life of World of Warcraft zullen gebruiken:

‘Daarvoor zijn zij niet veilig genoeg. Terroristen gebruiken internet alleen op met wachtwoorden afgeschermd forums’.⁷⁸

Hij acht het waarschijnlijker dat de komende vijf jaar speciale ‘Jihad-werelden’ op internet komen: vanwege de visuele mogelijkheden zijn virtuele werelden geschikte locaties om rekruten technieken te leren.

Moeten we ons zorgen maken over deze Amerikaanse acties? Er spelen Nederlanders mee in World of Warcraft en Second Life heeft een soort Nederlandse ‘kolonie’. Ook kunnen Nederlandse bedrijven betrokken raken bij de undercover acties. Exploratief onderzoeken – zoals project Reynard beoogt – doen universiteiten ook: zolang de data zijn losgekoppeld van de individuele speler is er niet zoveel aan de hand. Toch vinden sommigen de situatie zorgelijk, zoals John Henry Clippinger, Senior Fellow aan het Berkman Centrum voor Internet en Maatschappij aan de Harvard Law School:

‘Wat openbaar is gemaakt, is het topje van de ijsberg en waarschijnlijk onderdeel van een groter project waar niemand iets van weet en wat allang begonnen is’.⁷⁹

⁷⁷ <http://webwereld.nl/articles/50139/vs-jagen-op-terroristen-in-virtuele-werelden.html>

⁷⁸ <http://webwereld.nl/articles/50139/vs-jagen-op-terroristen-in-virtuele-werelden.html>

⁷⁹ <http://www.depers.nl/buitenland/177275/De-CIA-jaagt-nu-op-gamers.html>

5 Sociale en politieke gedragingen

Los van het spelelement dat in de MMORPGs overheerst en het creatieve element dat zich in MUVes manifesteert, oefent de virtuele omgeving in zijn algemeenheid ook aantrekkingskracht uit vanwege de onbegrensd lijkende vrijheid aan sociale en politieke gedragingen. In de beginjaren hadden internationale discussies daarover nog een elitair, bijna academisch karakter, waarbij theorieën werden ontwikkeld voor een nieuwe democratische wereld zonder grenzen waarin geen onderscheid zou worden gemaakt in geslacht, leeftijd, huidskleur, cultuur, afkomst, etc. Maar naar mate zich een doorsnee van de aardbevolking in de virtuele wereld representeert, komt ook het oergedrag uit de mens tevoorschijn. In dit hoofdstuk worden enkele van deze politieke en sociale gedragingen eruit gelicht. Het hoofdstuk sluit af met de problematiek rond gameverslaving.

5.1 Virtueel fascisme

In de meeste samenlevingen zijn fascistische uitingen en gedragingen in meer of mindere mate verboden. De vraag is of dit ook geldt voor dergelijk gedrag in virtuele werelden. Dit is mede afhankelijk van de reden voor het ontwikkelen van een dergelijke wereld (educatief, economisch, 'ideëel'). Alle reguleringsaspecten komen hier aan de orde, want als er opgetreden wordt kan dit door de spelers zelf, de producent of de overheid.

In ieder debat rond bestuur en virtuele werelden is verondersteld dat we uiteindelijk moesten werken aan één of andere ideale vorm van gelijkheidspluralisme. Democratie, maar beter. De spelers in die virtuele wereld werden voorzien van hulpmiddelen om democratische structuren tot stand te brengen. Maar tot wat heeft het eigenlijk geleid? Oligarchieën, plutocratieën, egocultussen, stammen, kartels, militaristisch feodalisme, alles behalve democratie.⁸⁰ Zo zijn er sporen van fascisme in virtuele omgevingen, onder andere in Second Life.⁸¹

'There have been reports of traditional Nazi targets – blacks, gays, Jews – finding themselves the victims of 'griefers'. As yet, no one can link all these attacks to Front National, but the group remain the object of intense suspicion and indeed hostility from many people on Second Life'.

Maar om het onderzoek zuiver te houden, is het gewenst om na te gaan of het virtuele fascisme voldoet aan Britt's veertien karakteristieken van fascisme in de werkelijke wereld (zoals angst zaaien, corruptie, geen vakbonden, machtsmisbruik van politie, manipulatie van de media, marteling, militaire glamour, etc.).⁸² Hieraan getoetst blijken

⁸⁰ D. Rickey, 'Fascism is Fun' (23-11-2003)

<http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/11/fascism_is_fun.html>

⁸¹ J Kuznicki, 'Virtual Fascists and the Value of Private Property' (23-01-2007)

<<http://www.positiveliberty.com/2007/01/virtual-fascists-and-the-value-of-private-property.html>>

⁸² Dr. Lawrence Britt heeft de fascistische regimes van Hitler, Mussolini, Franco, Suharto e.a. onderzocht en vergeleken, en vond 14 karakteristieke overeenkomsten, L Britt, 'Fourteen Defining Characteristics Of Fascism', <<http://www.rense.com/general37/char.htm>>

dit soort virtuele handelingen wel fascistische karaktertrekken te hebben, maar lang niet de impact als fascisme in de werkelijke wereld. Desalniettemin kunnen deze handelingen andere participanten van de virtuele omgeving gevoelig raken.

Zo werd in Second Life een virtuele moskee betreden door virtuele aanvallers met fascistische neigingen.⁸³ De eigenaar van de moskee verzocht de leden van Front National de moskee te verlaten en diende ook een klacht in bij Linden Labs. Dit werkte niet en vervolgens besloot hij de toegang tot de moskee te reguleren door uitsluiting van de fascisten.

'The next day, on Muslim New Year, the mosque suffered multiple attacks, the first by two unknown avatars spouting anti-Semitic slogans and sitting on the Qur'an. An illegal script was then set off, which caused everyone inside the mosque to crash out of Second Life'.⁸⁴

Nu dit elektronisch uitsluiten ongewenste effecten had, werd overgegaan tot het reguleren van de toegang in de vorm van een gesloten gebruikersgroep. Sommige moslims zien de virtuele moskee als een heilige ruimte. Schending van deze ruimte zal zich minder snel voordoen als gewerkt wordt met een gesloten gebruikersgroep, maar deze vorm van interne regulering met behulp van technische middelen door de spelers kent zijn beperkingen. De eerste keer dat je de moskee aantreft als moslim of andere geïnteresseerde kun je niet meer zomaar binnenlopen. Daarnaast kunnen kwaadwillende avatars nog steeds, bijvoorbeeld onder een tijdelijk speciaal daarvoor aangemaakt account, de heilige ruimte schenden.

Virtuele werelden zijn in hun aard maakbare werelden, waarbij avatars iedere gewenste rol kunnen vervullen. De vraag is in hoeverre 'gespeeld' fascisme, racisme, seksisme, intolerantie, geweld en dergelijke als een spel moet worden geaccepteerd. In de post 'The Horde is Evil' van Castronova op het blog 'Terra Nova' vraagt Mark Wallace zich af.⁸⁵

'Imagine a game in which you have the choice of playing as a German WW2-era concentration camp administrator and your goal is to gather and kill as many Jews as possible'.

Op echt lijkende concentratiekampen zijn binnen virtuele werelden vooralsnog niet gesignaleerd. Jim Ballard, SF-schrijver van o.a. 'Crash', geeft aan dat er allerlei morele dilemma's ontstaan als je de ene dag een Nobelprijswinnaar wil zijn en de volgende dag een concentratiekamp commandant bent.⁸⁶

'I mean one would be morally free to play with one's own psychopathology as a game. That's rather dangerous, putting it mildly'.

Een (deel van een) wereld of een spel met een fascistische connotatie kan vanuit historisch perspectief leerzaam zijn, maar ook verkeerde mensen trekken. Als een

⁸³ 'Virtual Nazis Are No Joke For Second Life Muslims', Posted by Julaybib 23-01-2007 02:23:53
<<http://archive.eteraz.org/story/2007/1/23/22353/3548>>

⁸⁴ J Kuznicki, 'Virtual Fascists and the Value of Private Property' (23-01-2007)
<<http://www.positiveliberty.com/2007/01/virtual-fascists-and-the-value-of-private-property.html>>

⁸⁵ M Wallace <<http://www.walking.com>> Posted 24-12-2005 14:33:56 op:
<http://terranova.blogs.com/terra_nova/2005/12/the_horde_is_ev.html>

⁸⁶ Grave New World, BBC Radio 3, 10-11-1998; Interview by David Gale,
<<http://www.jgballard.com/gravenewworld.htm>>

fascistische wereld binnen een bestaande wereld zoals Second Life wordt gecreëerd, dan kan de producent daar desgewenst tegen optreden. Bij de moskee was het de gebruiker die optrad, Linden Labs heeft wegens schending van de gebruiksvoorwaarden (TOS) het hele gebied van de Woodbury University verwijderd:

'(...) in violation of the terms of service. These problems include incidents of grid attacks, racism and intolerance, persistent harassment of other residents, and crashing the Woodbury University region itself while testing their abusive scripts'.⁸⁷

Dit werd door de gebruikers, studenten van de Woodbury University, onder leiding van 'Tizzers Foxchase', een zich 'G-Team Policy Tester in de SL Universe Forums' noemende 'spelende studente', niet op prijs gesteld. Een zegsman van de universiteit wil de sluiting (en het elektronisch verwijderen van het universitaire eiland) aanvechten bij Linden Labs op grond van 'academische vrijheid':

'it is unreasonable to invite universities into the world and then ask them to stop acting like a university'.

Hij noemt het als boosdoeners aanwijzen van alle universitaire studenten een vorm van heksenjacht.⁸⁸ Het zou gaan om 1 van de 11.000 dagelijkse bezoekers.

'Ik ga geen studenten afwijzen omdat zij niet voldoen aan de dresscode van Linden Labs of omdat ze Engels met een Spaans accent spreken. Wat nog belangrijker is, ik laat Linden Labs niet dicteren hoe de studenten zouden moeten worden opgeleid of wat zij zouden moeten weten. De vernietiging van de virtuele Woodbury 2,0 campus is, naar mijn mening, een ongehoord schot voor de academische boeg'.

Het gebrek aan een duidelijke beroepsgang baart hem zorgen. Anderen vinden 'Tizzers Foxchase' niet zo'n onschuldig game-spelende studente:

'It is criminal; it's like a denial-of-service attack. Their grieving contains Nazi symbols, racist avatars and cliches against blacks, anti-gay rhetoric, and gross obscenity'.⁸⁹

In zijn algemeenheid zijn de commentaren op blogs ondersteunend voor de ingreep van Linden Labs.⁹⁰ Als een producent niet optreedt of het een op zichzelf staande wereld betreft, dan speelt de vraag of mogelijk ingrijpen door de overheid gewenst is. Dit hangt in de eerste plaats van de context af. In een afnemende schaal van gewenstheid is een educatief verantwoorde invulling denkbaar, puur economische motieven kunnen de ontwikkeling motiveren of fascistische beweegredenen kunnen hieraan ten grondslag liggen.

⁸⁷ 'Woodbury University Island Destroyed' (01-07-2007) <<http://www.SecondLifeherald.com/slh/2007/07/woodbury-univer.html>>, zie ook: 'Griefers form Alliance and Strike Multiple Communities in Week Long Event' (27-06-2007) <<http://sltimes.wordpress.com/2007/06/>> Zie voor soortgelijke discussie:

<<http://www.SecondLifeherald.com/slh/2007/07/attack-educatio.html>>; <http://www.SecondLifeherald.com/slh/2007/04/griever_u.html> .

⁸⁸ <<http://www.SecondLifeherald.com/slh/2007/07/interview-with-.html>>

⁸⁹ Posted by: Prokofy Neva, 03-07-2007 11:03, in Blog 'Second Thoughts on Second Life: Lessons from Woodbury University',

<http://theubiquitouslibrarian.typepad.com/the_ubiquitous_librarian/2007/06/second_thoughts.html>.

⁹⁰ NB: Het virtuele eiland is niet meer teruggekeerd op Second Life.

Zelfs in dat laatste geval is de vraag of morele oordelen als grondslag voor overheidsoptreden wenselijk zijn. De reden van de bestaande strafbepalingen is dat confrontatie met bepaalde denkbeelden bijzonder kwetsend kan zijn voor anderen en dat wij als samenleving bepaalde uitingen zo kwalijk vinden dat de grens van de vrijheid van meningsuiting wordt overschreden. In veel Europese landen is het bijvoorbeeld verboden om de holocaust te ontkennen. In beslotenheid van de huiselijke kring is echter veel mogelijk. Indien iemand daar behoefte toe voelt, mag hij thuis best achter de gordijnen in zijn zelf gemaakte Nazi-pak rondlopen en fascistische uitingen doen. De vraag is of een speciaal ontwikkelde wereld voor mensen met dergelijke gevoelens⁹¹ toegelaten moet worden. Ook een dergelijke wereld heeft uitstraling naar buiten, maar het is te betwijfelen of deze als voldoende sterk moet worden beoordeeld om daarmee overheidsoptreden te rechtvaardigen.

Ongewilde confrontatie ligt daarbij niet direct voor de hand, zoals dat wel het geval is als dergelijke uitingen binnen een andere virtuele wereld worden gedaan zoals bij de Woodbury University. In dat laatste geval vindt er in zijn algemeenheid voldoende tegenspel plaats van zowel de producent als de medespelers, zeker als er sprake is van fascisme.⁹² In een aantal extreme gevallen is merkbaar dat medebewoners van virtuele werelden tot zelfregulering willen komen (door gedragsregels op te stellen), dan wel de moderator of operator om regulering vragen. Ingrijpen door de overheid lijkt dan niet direct noodzakelijk.

Behalve de beslotenheid op zichzelf is vooral ook relevant in hoeverre de besloten omgeving publiek kan worden (bijvoorbeeld gordijnen openlaten als je voor het raam bezig bent). Al voor het ontstaan van virtuele werelden waren er technieken om een eigen fantasiewereld 'over de huiselijke grens' te delen met anderen (bijvoorbeeld corresponderen, op schrift beschrijven of tekenen, en dan in besloten kring uitlenen), ook als het om fascistische uitingen gaat (zie de zaak rondom de 'praatgroepen' van de Haagse Mohammed, en wat Al Queda in eigen besloten kring via internet verspreid). Het wordt anders wanneer het gekozen communicatiemiddel de eigenschap kan/gaat krijgen om het publiekelijk te delen, dan wel er een publiekelijk effect mee te beogen (bijvoorbeeld samenzwering tot misdaad). Daar ligt ons inziens de grens van wel of niet gerechtvaardigd overheidsoptreden.

Indien de overheid optreedt, kan dat in Nederland op basis van art. 137c-e Sr, waarin discriminerende uitingen strafbaar zijn gesteld. Het basisdelict staat in art. 137c lid 1 Sr:

Hij die zich in het openbaar, mondeling of bij geschrift of afbeelding, opzettelijk beledigend uitlaat over een groep mensen wegens hun ras, hun godsdienst of levensovertuiging of hun hetero- of homoseksuele gerichtheid, wordt gestraft met gevangenisstraf van ten hoogste een jaar of geldboete van de derde categorie.

Hier vallen door Nederlanders binnen virtuele werelden gedane discriminerende uitingen onder. De vervolging is lastig, omdat enerzijds van een avatar niet altijd duidelijk is welke nationaliteit de gebruiker daarvan heeft. Anderzijds is in die gevallen waarin duidelijk is dat een Nederlander een avatar gebruikt binnen een door een buitenlands bedrijf geproduceerde wereld, de medewerking van deze producent noodzakelijk. Deze zal niet altijd medewerking verlenen, zeker niet als het een

⁹¹ Vgl. de discussie in 4.1 over speciaal voor pedofielen ontwikkelde werelden.

⁹² Zie ook 5.1.

Amerikaanse producent betreft. In Amerika wordt aan de vrijheid van meningsuiting bijzonder veel belang gehecht. Het 'first amendment' strekt veel verder dan wat in Nederland nog toelaatbaar wordt geacht.

Tijdens een bezoek aan de Amsterdamse digitale recherche bleek de spanning tussen Nederlandse regelgeving en de Amerikaanse vrijheid van meningsuiting. De Amsterdamse politie wilde de NAW-gegevens verkrijgen van Nederlanders die zich schuldig hadden gemaakt aan 'haatzaaiing', art. 137c lid 1 Sr. De Amerikaanse producent was echter niet bereid hier medewerking aan te verlenen.

Het fascisme van en in virtuele werelden is een goed voorbeeld van de grenzen tussen interne en externe regulering. Afhankelijk van de context van een spel is discriminatie in meer of mindere mate toelaatbaar. De reactie op dit gedrag zal in eerste instantie van medespelers of de spelaanbieder komen. Er zijn echter uitingen of gedragingen die ook in een virtuele wereld de grenzen van toelaatbaar gedrag overschrijden en dan kan besloten worden tot vervolging over te gaan.

5.2 Virtuele politieke beweging

De virtuele wereld kan als platform gebruikt worden om politieke ideeën uit te dragen. Dit kan de traditionele politiek betreffen die de virtuele wereld gebruikt. De overheid als externe partij betreedt dan de virtuele wereld, maar de relevante regulering is hier intern: reacties van medespelers en eventueel gebruiksvoorwaarden die dergelijke gedragingen niet toestaan. Een andere vorm van virtuele politiek is het optreden van avatars om de producent tot verandering te bewegen, zogenaamde democratiseringsstromingen binnen de virtuele wereld.

Tijdens de campagne voor de landelijke verkiezingen op 22 november 2006 trokken de politici Bert Bakker (D66), Arda Kerkens (SP), Zsolt Szabó (VVD) en Ad Koppejan (CDA) Second Life in om daar virtueel campagne te voeren.⁹³ Politiek doet derhalve haar intrede in de virtuele wereld. Een met de vorige paragraaf samenhangend onderwerp is de vestiging van het Franse 'Front National' in Second Life.

Bezoekers van Second Life protesteerden via hun avatar tegen het aldaar gevestigde virtuele hoofdkwartier van het 'Front National', de rechtse politieke partij van Jean-Marie Le Pen. Virtuele passanten ergerden zich aan de discriminerende uitingen van deze politieke beweging. Na hevige discussies ontstonden virtuele gevechten, waarbij virtuele wapens werden gebruikt en digitale explosies plaatsvonden (die met kleurvlekken in beeld het zicht op de virtuele wereld ontnemen). Naast het Front National-kantoor in Second Life werd de Left Unity group (SLLU) gevestigd, die voorbijgangers posters toonde tegen het Front National.⁹⁴ Met dergelijke 'publieke acties' van virtuele politieke bewegingen krijgt de virtuele wereld een plaats in het politieke spectrum.

De elkaar vijandige Spaanse politieke partijen Partido Popular (PP) en de socialistische arbeiderspartij PSOE hebben een nieuw middel om de oppositie te dwarsbomen gebruikt: de virtuele wereld. Online blijkt ongestraft veel meer mogelijk dan in het echte leven. Lokale afdelingen van zowel de PP als de PSOE richtten virtuele partijbureaus

⁹³ Voor een impressie, zie <http://www.youtube.com/watch?v=Kqod_Fyyot0>

⁹⁴ 'Fighting the Front' (15-01-2007): <http://nwn.blogs.com/nwn/2007/01/stronger_than_h.html>

op. Het politiek aan de man brengen onder jongeren mondde uit in een golf van protesten en geweld in Second Life.⁹⁵

‘Allereerst trachtte volgens virtuele getuigen een groep virtuele aanhangers van de PSOE het Second Life partijgebouw van de PP in Gijón in brand te steken.’

Het gebouw was zodanig beveiligd dat de actie mislukte, maar elders ontstond wel brand. De partij gaf de virtuele terrorist aan bij de toezichhoudende commissie van Second Life. Het online geweld werd door bijna alle Spaanse media direct tot Kale Borroka virtual gedoopt, verwijzend naar de Baskische term Kale Borroka waarmee straatgeweld en vandalisme uit politieke onvrede wordt bedoeld. Sommige media noemden het virtueel terrorisme.

Bijzonder in dit bericht is dat gesproken wordt over **virtuele getuigen**. In de Franse case werd gesproken over bezoekers van Second Life die **via hun avatar protesteerden** tegen het SL-hoofdkwartier van het Front National. Dat wekt de indruk dat er virtuele personages zijn, die met hun virtuele identiteit kunnen getuigen respectievelijk demonstreren en protesteren. De juridische status van een avatar als ‘virtuele personage’ met een ‘virtuele identiteit’ is echter nog lang niet uitgekristalliseerd. Evenmin is in formele kringen geaccepteerd dat deze virtuele persoonlijkheden autonoom kunnen zijn (Van Kokswijk 2003).

Opmerkelijk is dat in de vele weblogs gedurende de weken na de gewelddadige virtuele acties een relatie wordt getrokken met allerlei andere gewelddadige acties in de fysieke wereld, en dat de actievoerders daarmee hun eigen geweld goedpraten. Je kan je afvragen of er een groot verschil is tussen acties in de ‘echte’ en denkbeeldige wereld.

Een interne politieke beweging is het Second Life bevrijdingsfront. Op 26 februari 2007 werd de Second Life opgeschrikt met een snel rondgaand bericht over een (virtuele) terroristische aanslag door (virtuele) terroristen.⁹⁶

‘According to its Website, the SLLA is the “military wing of a national liberation movement within Second Life” dedicated to establish democracy, handing residents a vote in the direction of the world. It accuses Linden Labs as ‘functioning as an authoritarian government’ and the only ‘appropriate response is to fight’.

Als we deze actie nader bekijken is het zeer de vraag of hier sprake is van terrorisme in de zin zoals wij die beleven (met bijvoorbeeld bloederige aanslagen op mensen). De aanslaglocaties en doelen waren virtuele winkels van Amerikaanse bedrijven (onder andere Reebok). Uit de even later op Internet gepubliceerde verklaring blijkt dat de actievoerders Second Life willen ‘bevrijden’ van het autoritaire regime van de producent Linden Labs en politieke grondrechten willen bereiken voor de avatars in Second Life.⁹⁷

⁹⁵ A Vos, ‘Politiek Spanje gebruikt virtueel geweld’ (Planet, 14-05-2007)

<<http://www.planet.nl/planet/show/id=67777/contentid=844565/sc=6b1471>>

⁹⁶ ‘Terrorists attack Second Life’ (26-02-2007): <<http://www.nowpublic.com/node/213622>>. ‘Second Life under Virtual Attack’ (28-02-2007): <<http://www.woyano.com/view/853/Second-Life-under-virtual-attack>>

⁹⁷ <<http://secondlla.googlepages.com/>> en < <http://slla.blogspot.com> >

'The SLLA will conduct a political and military campaign to ensure its demands are met and avatar rights are established. The SLLA's demands are simple: The establishment of basic political "rights" for avatars within Second Life'.

Om dat te bereiken zal de actie niet het functioneren van Second Life aantasten. Dit maakt duidelijk dat dit soort 'terrorisme' wezenlijk verschilt van het gewelddadige terrorisme dat we kennen van vliegtuigkapingen, bomaanslagen en dergelijke. In de vele blogs werden na de aanslag meningen geuit, die in overhand de ondertoon hadden dat het hier dus niet gaat om crimineel terrorisme maar om een demonstratie tegen de komst van multinationals in de nieuwe 'commercievrije' wereld.

Met name nadat Linden Labs de softwareprogrammering had aangepast om de bedrijven te faciliteren, ontstonden er heftige discussies bij 'bewoners' van Second Life. Gesteld zou kunnen worden dat de computercode versies van atoombommen in de winkels in de virtuele wereld enkel bedoeld zijn om de vercommercialisering tegen te gaan. Dit kun je als terrorisme typeren, maar het is ook goed mogelijk het te zien als een democratiseringsproces waarbij de boze burgers het heft in handen nemen zoals bij de Franse Revolutie.

5.3 Verslaving

Verslaving is een maatschappelijk ongewenst verschijnsel. In het geval van virtuele werelden ondervindt de samenleving niet direct hinder van de uren achter de computer hangende spelers. Toch kan de overheid uit het oogpunt van maatschappelijk welzijn en volksgezondheid overwegen om op te treden middels reguleren en voorlichting over de mogelijke gevaren aan met name kinderen.

Al bij de stand-alone PC-spelletjes is regelmatig gesproken over schadelijke effecten waaronder verslaving (Griffiths & Davies 2005). Ook bij virtuele werelden speelt deze discussie. Bekend zijn de excessen van spelers die een bepaalde onafgebroken tijd World of Warcraft speelden en hieraan, mede door het niet eten, drinken en slapen gedurende enkele dagen, bezweken.⁹⁸ De nieuwe film *Second Skin* is een documentaire en laat zien hoe mensen verslaafd raken aan het spelen in online virtuele werelden.

'Second Skin introduces us to couples who have fallen in love without meeting, disabled players who have found new purpose, addicts, Chinese gold-farming sweatshop workers, wealthy online entrepreneurs and legendary guild leaders - all living in a world that doesn't quite exist'.⁹⁹

Niet alleen World of Warcraft komt aan de orde, maar ook andere werelden zoals Everquest en Second Life komen in beeld. De documentaire laat een aantal cases zien waarin spelers het zicht op de fysieke wereld lijken te hebben verloren. Er zijn nauwelijks empirische onderzoeken gedaan naar de effecten van virtuele werelden, en nog minder naar de verslaving(skans). In zijn algemeenheid betreft het gedragsmatige verslaving, die zelfs fysiologisch is te verklaren: de participatie in de virtuele wereld zorgt voor een stijging van dopaminegehalte in de hersenen waardoor het beloningssysteem in werking treedt en men een prettig gevoel krijgt (De Pauw et al., 2008).

⁹⁸ http://www.nu.nl/news/991248/55/rss/Chinese_gamer_overlijdt_na_marathonsessie.html

⁹⁹ <http://www.secondskinfilm.com/>

Het verslavende effect van online entertainment is pas echt aan de orde gesteld sinds de opkomst van de MMORPGs zoals World of Warcraft en MUVes zoals Second Life. Deze vormen van online entertainment zijn ook een sociaal gebeuren; wil men meer bereiken dan is men bijna verplicht samen te werken met anderen. Naast het klassieke attractieve element speelt hier ook de sociale druk mee. Ten slotte is de activiteit intrinsiek oneindig; de virtuele wereld gaat voortdurend door en staat dus nooit 'stil'.

Alhoewel bij het verslavend karakter van virtuele werelden in hoofdzaak gedacht wordt aan gedragsmatige handelingen, kan volgens Griffiths & Davis (2004) ook een verslaving worden aangetoond wanneer voldaan is aan de zes criteria voor verslavingen zoals opgenomen in de DSM-IV (2000). Toegepast op de zogenaamde online activiteiten, zijn dit de criteria van compulsief internetgebruik:

- aantrekkingskracht: dit is aan de orde wanneer het online zijn een belangrijke rol inneemt in het leven van iemand en het bijgevolg een invloed heeft op het denkpatroon, gevoelens en handelingen van deze persoon;
- stemmingswisseling: door het online zijn kunnen verschillende emotionele behoeften vervuld worden, zoals verveling tegengaan, stress verminderen, plezierige stemming oproepen,...;
- tolerantie: als men tolerant wordt, heeft men steeds meer prikkels nodig om zijn behoeften te bevredigen;
- ontwenningverschijnselen: irritaties, stemmingswisselingen die optreden bij het staken van de activiteit;
- conflict: conflicten die optreden binnen de interpersoonlijke relaties of conflicten met andere activiteiten zoals werk, studies, sociaal leven,... ;
- terugval: problemen die online participant ervaart wanneer hij stopt met online contact (en interactie).

Om als verslaafde aan een virtuele wereld te worden erkend, moet men aan deze zes criteria voldoen.

Interactieve diensten zoals Internet Relay Chat (IRC) en Multi User Domains (MUDs) zijn het meest verslavend voor wat internettoepassingen betreft, omdat zij ervoor zorgen dat men met anderen kan praten en tegelijkertijd kan wegvluchten van eventuele negatieve boordelingen in het persoonlijke leven (Young 1998). De online participatie is een belangrijke sociale ervaring. Mensen geraken zodanig verbonden met de online gemeenschap dat hun wereld als het ware in elkaar valt indien het online contact wegvalt, net omdat het deel uitmaken van de community belangrijker is dan het spelen zelf (Baup 2007).

Virtuele werelden worden door gebruikers wel gezien als heroïne, omdat zij de verslavende eigenschappen van zowel IRC als MUD bevatten, namelijk sociaal contact met anderen, daarenboven nog eens eindeloos zijn (Brian & Wiemer-Hastings 2005) en een spelelement kennen. Men komt steeds voor nieuwe uitdagingen te staan en ziet de MMORPG als een vervanger van het sociale contact uit het echte leven. Volgens De Rooij en Van den Eijnden (2007), beiden onderzoeker voor het IVO (Instituut voor Verslavingsonderzoek in Rotterdam), geldt voor World of Warcraft:

'Veel gamers vertonen symptomen van een obsessieve compulsieve stoornis. Het is een gedragsverslaving die veel parallellen heeft met gokken'.

De conclusies van De Rooij en Van den Eijnden sluiten aan op het onderzoek van Maressa Orzack, professor op de medische faculteit van de Amerikaanse Harvard-

universiteit. In augustus 2006 concludeerde Orzack op basis van haar onderzoek dat 40 procent van de World of Warcraft-spelers lijdt aan een gedragsstoornis die nagenoeg identiek is aan gokverslaving.¹⁰⁰

Dat het onderwerp veel in de belangstelling staat, blijkt onder andere uit een binnenkort te verschijnen rapport van het IVO over verslaving aan virtuele werelden. Daarnaast is in opdracht van de Belgische overheid een onderzoek gehouden dat in juni 2008 in boekvorm verschijnt, getiteld *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming, een overzichtsstudie*.

¹⁰⁰ http://www.tomsgames.com/us/2006/08/08/world_of_warcraft_players_addicted/

6 Conclusie

Uit deze onderzoeksrapportage zal duidelijk zijn geworden dat virtuele werelden zich dankzij de technologische ontwikkelingen een bepaald bestaansrecht hebben verworven en geen tijdelijk verschijnsel zijn. Omdat virtuele werelden een creatie van de mens zijn, en via de communicatienetwerken en energievoorziening vanuit de werkelijke wereld worden gefaciliteerd ('de stekker eruit en de droom is over'), behoren ze ook tot het domein van de mens en daarmee ook tot de staat. Echter, vooralsnog is er sprake van een globaal dus internationaal netwerk, het internet, waarin de virtuele omgevingen zich manifesteren. Uit rechtspraak en internationale wetgeving zal blijken in hoeverre nationale overheden meer of minder zeggenschap hebben over de virtuele wereld(en) waarin hun ingezetenen zich in allerlei gedaanten (bijvoorbeeld via avatars) representeren.

6.1 Rol overheid

Hoe zou de overheid met virtuele werelden moeten omgaan? In de eerste plaats accepteren dat deze ontwikkeling er is en zal uitgroeien tot een belangrijk geïntegreerd deel van onze maatschappij waarin een groot deel van de bevolking participeert. Het is wel belangrijk dat er enige voorzichtigheid geboden wordt. Een waarschuwend of informierend systeem dat de geschiktheid en veiligheid van een bepaalde online gemeenschap aantoont, kan hierin een belangrijke rol spelen. Een leeftijdsrating (zoals bij films en games) kan ondersteunend werken als de juiste context en perceptie wordt toegepast. Een risicorating kan helpen bij het beslissen over vrijgeven van privacy en/of financiële gegevens.

De overheid kan zich ook richten op het informeren en sensibiliseren. De digitale generatie zal zijn weg wel vinden, maar ouders en ouderen kunnen attent worden gemaakt waar bepaalde informatie over virtuele werelden is terug te vinden. Ook kan aandacht worden gevestigd op de positieve aspecten, zoals (simu)leren en socialiseren.

6.2 Drie reguleringsniveaus

In dit onderzoek is vanuit verschillende invalshoeken ingegaan op virtuele werelden en regulering. In sommige casus speelden enkel de overheid en externe regulering een rol (3.1, virtuele kinderporno). In andere casus alleen de spelaanbieder en interne regulering (4.1, de almachtige producent). In de meeste casus waren verschillende actoren (spelers, aanbieder, overheid, derden) en typen regulering relevant.

Via de leveringsvoorwaarden (Terms of Service) proberen aanbieders van virtuele werelden hun positie zo sterk mogelijk te maken. Hierbij is sprake van een duidelijk onderscheid tussen de MMORPGs waarbij de mogelijkheden en rechten van spelers beperkt zijn en de MUEs waar bewust meer controle aan de kant van de deelnemers aan de virtuele wereld is gegeven.

Er bestaat consensus over het uitgangspunt dat problemen die zich voordoen over virtuele bezittingen en ongewenst gedrag in eerste instantie binnen de virtuele wereld dan wel met medewerking van de spelaanbieder dienen te worden opgelost. Dit wordt

wel aangeduid met de term Magic Circle. Pas als er op die manier niet uitgekomen wordt, is de toepassing van externe regels aan de orde.

De invloed van externe regulering is echter niet buiten virtuele werelden te houden. Enerzijds omdat private partijen hier een beroep op doen en/of rechtszaken beginnen en anderzijds omdat de overheid ingrijpt bij strafrechtelijke overtredingen. De in de inleiding beschreven regulering op drie niveaus¹⁰¹ blijft derhalve spelen, maar de invloed van de externe regulering neemt toe.

6.3 Beantwoording onderzoeksvragen

In dit onderzoek stonden de volgende vragen centraal:

- Welke regulering is van toepassing op gedragingen tussen avatars en welke regulering regelt de verhouding tot virtuele objecten?
- 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 casus waren in de hoofdstukken 2-5 als volgt gegroepeerd:

- Eigendom en Intellectuele eigendom;
- De spelvoorwaarden;
- Externe regulering;
- Sociale en politieke gedragingen.

In het licht van de onderzoeksvragen worden hieronder de belangrijkste punten van alle binnen de verschillende hoofdstukken behandelde casus besproken.

Eigendom en Intellectuele eigendom

Diefstal

Voor diefstal geldt dat in de meeste virtuele werelden de spelvoorwaarden het zonder toestemming van een medespeler wegnemen van objecten niet toelaten. De producent kan ingrijpen als er objecten ten onrechte van de ene avatar naar de andere worden verplaatst, hij kan deze handeling namelijk technisch ongedaan maken. Een reden om toch een beroep op externe regulering (diefstal) te doen, kan zijn dat we het niet als de taak van een spelaanbieder zien om hiertegen op te treden, maar het gedrag maatschappelijk zo verwijtbaar vinden dat strafrecht op zijn plaats is.

Wat uit de discussie in ieder geval naar voren is gekomen, is dat de producent onmogelijk aangifte van diefstal kan doen. Van de producent wordt immers niets weggenomen, de objecten blijven binnen het spel. Door de spelers wordt dit anders ervaren, zo blijkt ook uit de zaak van de diefstal uit het Habbo Hotel.

Er zijn genoeg argumenten om het wegnemen van objecten als diefstal te zien. Van geval tot geval zal bekeken moeten worden in hoeverre vervolging opportuun is.

Wij verwachten dat naarmate meer mensen zullen deelnemen aan virtuele werelden, de overheid eerder tegen strafbare gedragingen zal optreden. Het maatschappelijk belang wordt dan immers groter. Niet ondenkbaar is echter dat de Habbo-zaak uniek blijft.

¹⁰¹ Het gaat om de volgende 3: 1. contract aanbieder en speler; 2. afspraken tussen spelers onderling; 3 externe regulering.

Auteursrechtinbreuk

Auteursrechtinbreuken kunnen binnen de virtuele wereld opgelost worden door de spelers onderling. Als dit niet het gewenste effect sorteert of parallel daaraan, kan de producent worden aangesproken met het verzoek het inbreukmakende object te verwijderen. Ten slotte kan een rechtszaak worden aangespannen met als inzet het inbreukmakende object te laten verwijderen of een inbreukmakende gedraging te laten beëindigen, alsmede schadevergoeding te eisen.

Het schenden van intellectuele eigendomsrechten zal een steeds groter probleem worden. Op dit moment vinden al auteursrechtinbreuken alsmede merkinbreuken op grote schaal in Second Life en andere MUVes plaats.

In de zaak Alderman versus Cattaneo is in ieder geval duidelijk geworden dat als de eiser er genoeg geld aan wil besteden de identiteit van de schender achterhaald kan worden. Het is een dure procedure, dus in veel gevallen kan optreden beter afgeraden worden.

Verbanning en confiscatie

Een speler die met verlies aan virtuele bezittingen uit Second Life geband was, *Marc Bragg*, heeft een rechtszaak aangespannen. Duidelijk is geworden dat binnen een wereld op legitieme wijze vergaarde bezittingen niet zonder meer van een deelnemer kunnen worden afgenomen, ondanks dat de spelvoorwaarden dit wel bedingen.

De spelvoorwaarden

De almachtige producent

De spelaanbieder kan niet alles bepalen in zijn voorwaarden. De interne regulering zoals door aanbieders van virtuele werelden opgesteld, zou meer rekening moeten houden met het belang dat deelnemers stellen in het deelnemen aan een dergelijke wereld. Het zonder reden deelnemers uitsluiten is bijvoorbeeld een onredelijk bezwarend beding (in strijd met de grijze en zwarte lijst uit het Burgerlijk Wetboek). De aanbieder zou altijd direct dienen aan te geven waarom iemand uitgesloten is, omdat deze zich op die manier ook kan verdedigen in geval de beschuldiging om een of andere reden niet terecht blijkt. Een beroepsweg naar onafhankelijke arbitrage of mediation lijkt ook gewenst.

Golddigging

Een groep World of Warcraft-spelers, onder aanvoering van Hernandez, heeft een rechtszaak aangespannen tegen IGE wegens zogenaamde goldfarming. Wij schatten de kans dat de eisers deze zaak winnen zeker niet laag in. Met deze zaak wordt een weg geopend tot afdwingen van spelvoorwaarden buiten de producent om. Dit is een ontwikkeling die zich naar verwachting vaker zal gaan voordoen, omdat uiteindelijk de spelers met elkaar de virtuele wereld vormen en de producent in dat opzicht enigszins een buitenstaander is. Naarmate producenten van virtuele werelden door de groei en stabiliteit meer reguliere ondernemers worden, zal ook de rechtsverhouding meer vergelijkbaar worden met die tussen consument en producent in de werkelijke wereld.

Externe regulering

Kinderporno

Bij de toepassing van kinderporno is een criterium dat de afbeelding realistisch moet zijn, niet van echt te onderscheiden. De vraag is of 'het van echt te onderscheiden' zo doorslaggevend moet zijn. Veeleer lijkt de context van belang, hoewel deze niet als zodanig in art. 240b Sr tot uitdrukking komt. Wellicht is het op termijn noodzakelijk andere strafbepalingen in te voeren. Zoals het nu wordt uitgelegd, lijkt in virtuele

werelden vervaardigde kinderporno onder art. 240b Sr te kunnen vallen. Belangrijk is om bij de kwestie van virtuele kinderporno steeds te realiseren dat het in de buurt komt van het strafbaar stellen van gedachten.

Virtueel trouwen

Naar onze mening verzet het Burgerlijk Wetboek zich niet tegen een in een virtuele wereld te houden ceremonie waarbij naast de getuigen ook de ambtenaar van de burgerlijke stand in de hoedanigheid van een avatar aanwezig is. Niet valt in te zien waarom de trouwplek beperkt zou moeten blijven tot de fysieke wereld. Temeer nu er in virtuele werelden door gemeenten virtuele gemeentehuizen worden geopend.

Belasting

Als er op grotere schaal geld wordt verdiend (inkomstenbelasting) of diensten worden verleend (BTW) is de fiscus meestal wel geïnteresseerd om belasting te heffen. Vooral nog zijn virtuele werelden een betrekkelijk onontgonnen terrein voor de belastingdienst. Vanwege de gebruikte technologie is het doen en laten in de virtuele omgeving redelijk transparant en zijn transacties goed traceerbaar, hetgeen een automatische vorm van belastingheffing zoals in Zuid-Korea in de hand zal werken.

Terrorisme

Virtuele werelden kunnen gebruikt worden als platform voor activiteiten met een terroristische achtergrond. Vanzelfsprekend is de overheid geïnteresseerd hierin. Hoewel de overheid gedrag in virtuele werelden wil monitoren en de indruk bestaat dat de overheid veel actiever in het virtuele domein is dan vooralsnog naar buiten is gekomen, is er nog geen hard bewijs dat virtuele werelden inderdaad voor (voorbereidingen van) terroristische activiteiten worden gebruikt.

Sociale en politieke gedragingen

Fascisme

Het fascisme van en in virtuele werelden is een goed voorbeeld van de grenzen tussen interne en externe regulering. Afhankelijk van de context van een spel is discriminatie in meer of mindere mate toelaatbaar. De reactie op dit gedrag zal in eerste instantie van medespelers of de spelaanbieder komen. Er zijn echter uitingen of gedragingen die ook in een virtuele wereld de grenzen van toelaatbaar gedrag overschrijden en dan kan besloten worden tot vervolging over te gaan.

Virtuele politiek

De virtuele wereld kan als platform gebruikt worden om politieke ideeën uit te dragen. Dit kan de traditionele politiek betreffen die de virtuele wereld gebruikt. De overheid als externe partij betreedt dan de virtuele wereld, maar de relevante regulering is hier intern: reacties van medespelers en eventueel gebruiksvoorwaarden die dergelijke gedragingen niet toestaan. Een andere vorm van virtuele politiek is het optreden van avatars om de producent tot verandering te bewegen, zogenaamde democratiseringsstromingen binnen de virtuele wereld.

Verslaving

Verslaving is een maatschappelijk ongewenst verschijnsel. In het geval van virtuele werelden ondervindt de samenleving niet direct hinder van de uren achter de computer hangende spelers. Indirect ontstaan er na verloop van tijd significante problemen in de sociale omgeving, zoals gezin, school en werk. Daarom kan de overheid uit het oogpunt van maatschappelijk welzijn en volksgezondheid overwegen om bij excessen op te treden middels reguleren van toegang en verblijf. Voorts is maatwerk-voorlichting over de mogelijke gevaren aan met name kinderen gewenst.

6.4 Slot

Met de komst van ondernemers, overheden, politici en terroristen in de aanvankelijk maagdelijke virtuele wereld is een onomkeerbaar proces op gang gekomen om aan onze fysieke leefomgeving een extra dimensie toe voegen in de vorm van deze denkbeeldige omgeving. Niet alleen spel, vermaak en gedragingen zullen deze dimensie vullen. Nieuwe diensten van alle marktpartijen, inclusief de overheid, zullen hun entree in de virtuele wereld maken. Ook de democratische rechtsorde zal moeten worden bewaakt. Aan vormen van regulering en handhaving valt niet te ontkomen; echter, voor wie onbedreven is in het gebruik van een avatar: bezint eer ge begint.

7 Literatuur

Baup, L. (2007). Addressing the public policy challenges of online gaming.

Boonk, M.L. & A.R. Lodder (2007), '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*.

Brian, D. & P. Wiemer-Hastings. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8, 110-113.

Castronova, E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago University Press.

Dibbell, J. (2006), *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, Basic Books.

DSM-IV (2000): Het Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (kortweg DSM) is een Amerikaans handboek voor diagnose en statistiek van psychische aandoeningen dat in de meeste landen als standaard in de psychiatrische diagnostiek dient. IV-TR staat voor 'text revised', version 2000.

Duranske, B.T. (2008), *Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*, American Bar Association.

Ellickson, R.C. (1991), *Order without Law: How Neighbors Settle Disputes*, Harvard University Press, Cambridge.

Goldstein, J. & J. Raessens (eds.) *Handbook of Computer Game Studies*, Boston, MIT Press.

Griffiths, M.D., M.N.O. Davies (2005), 'Videogame addiction: does it exist?' In: J. Goldstein, R. Raessens, eds. *Handbook of computer game studies*. Boston: MIT Press, 2005: 359-68.

Gutwirth, S. (1993), *Waarheidsaanspraken in recht en wetenschap* (diss.), Brussels/Antwerp.

Hart, H.L.A. (1961), *The concept of law*, Oxford University Press.

Johnson, D.R. & D.G. Post (1996), 'Law and borders: The Rise of Law in Cyberspace', *Stanford Law Review* (48) 1996.

Jong, A. de & M. Schuilenburg (2006), *Mediapolis, Popular culture and the City*, Rotterdam: 010 Publishers.

Kokswijk, J. van (2003) *Digital Ego, social and legal aspects of virtual identities*.

Lagemaat, A.C., M.L. Boonk & M. Briet (2006), 'Vermogensrechtelijke aspecten', in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVVIR, Elsevier, p. 21-40.

Langham, D. (1994), 'The Common Place MOO: Orality and Literacy in Virtual Reality', *Computer-Mediated Communication Magazine*, Volume 1, Number 3: 7.

Lastowka, F.G. & D. Hunter (2004). *The Laws of the Virtual Worlds*. 92 *California Law Review* 1.

Lodder, A.R. (red.)(2006), *Recht in een virtuele wereld: Juridische aspecten van Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*, verslag van de NVvIR studiec commissie Virtual Law. Den Haag: Elsevier Juridisch.

Malaby, T. (2006), 'Parlaying Value. Capital in and beyond virtual worlds', *Game and culture*, 1, (2006) p141-162.

Malliet, S. (2007). *The challenge of video games to media effect theory*. Proefschrift tot het verkrijgen van de graad van Doctor in de Sociale Wetenschappen, Leuven.

Pauw, E. de, et al., 'Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en Gaming, een overzichtsstudie' Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) – Samenleving en Technologie; hoofdstuk 'Onderzoek naar de Effecten van Games'. (2008, Acco, in druk).

Rooij, T van & R. van den Eijnden (2007), *Monitor Internet en Jongeren 2006 en 2007: Ontwikkelingen in internetgebruik en de rol van opvoeding*, IVO.

Schermer, B.W. et al. (2008), *Meer dan een spelletje. Een onderzoek naar de economische, juridische en maatschappelijke aspecten van computerspellen en online werelden in Nederland*, ECP.NL (in opdracht van het ministerie van Economische Zaken).

Schermer, B.W. (2008), 'Virtuele werelden, echte belangen: aansprakelijkheid van aanbieders van virtuele werelden', *Tijdschrift voor Internetrecht* 2008/1, p. 9-14.

Vanfleteren, M. (2007). *Genotsbeleving verklaart aan de hand van 3D hersenscans*. Paper gepresenteerd op Game Over, 19 april 2007, Kortrijk.

Viersma, M. & B. Keupink (2006), 'Virtuele criminaliteit: all in the game', in: A.R. Lodder (red.), *Recht in een virtuele wereld: juridische aspecten van massive multiplayer online role playing games*, NVvIR, Elsevier, p. 41-59.

Young, K. (1998). *Caught in the net: how to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York, John Wiley & Sons.

Bestuur Rathenau Instituut

Drs. W.G. van Velzen (voorzitter)

Mw. prof.dr. C.D. Dijkstra

Mw.dr. A. Esmeijer

Dr.mr. P.W. Kwant

Mw. prof.dr. P.L. Meurs

Prof.dr. H.A.A. Verbon

Prof.dr. A. Zuurmond

Mr.drs. J. Staman (secretaris)

Wie was Rathenau?

Het Rathenau Instituut is genoemd naar professor dr. G.W. Rathenau (1911-1989). Rathenau was achtereenvolgens hoogleraar experimentele natuurkunde in Amsterdam, directeur van het natuurkundig laboratorium van Philips in Eindhoven en lid van de Wetenschappelijke Raad voor het Regeringsbeleid. Hij kreeg landelijke bekendheid als voorzitter van de commissie die in 1978 de maatschappelijke gevolgen van de opkomst van micro-elektronica moest onderzoeken. Een van de aanbevelingen in het rapport was de wens te komen tot een systematische bestudering van de maatschappelijke betekenis van technologie. De activiteiten van Rathenau hebben ertoe bijgedragen dat in 1986 de Nederlandse Organisatie voor Technologisch Aspectenonderzoek (NOTA) werd opgericht. NOTA is op 2 juni 1994 omgedoopt in Rathenau Instituut.