

Second Life aus Sicht der rechtswissenschaftlichen Lehre

Iris Speiser

Universität des Saarlandes

Institut für Rechtsinformatik

66123 Saarbrücken

i.speiser@mx.uni-saarland.de

Virtueller Raum

- ◆ Avatare interagieren miteinander
 - ◆ Dienstleistungsverhältnisse
 - ◆ Austausch virtueller Güter
 - ◆ Erwerb virtuellen Landes
 - ◆ Nutzung virtuellen Landes
 - ◆ Geschäfte mit Außenwirkung
- 
- A stylized, layered mountain range graphic in shades of teal and blue, located in the bottom right corner of the slide.

Virtueller Rechtsraum?

- ◆ Avatare haben keine eigene Rechtsperönlichkeit
→ der Nutzer wird durch Handlungen des Avatars rechtlich gebunden
- ◆ Virtuelle Güter: Kombination aus
 - Parametern zur Darstellung dreidimensionaler Vektorgrafiken
 - Texturen
 - Computerprogrammen

Virtueller Rechtsraum?

- ◆ Kauf virtuellen Landes
 - Einrichtungsgebühr für die (teilweise) Nutzung eines Servers
- ◆ Die Grundsteuer („tier“)
 - Servermiete
 - Gebühr für Betrieb der Infrastruktur

Rechtsfreier Raum?

- ◆ Second Life als „Welt“ hat keine Verfassung, oder Regierung
- ◆ Keine „Rechtsordnung“
- ◆ Rechtsrahmen:
 - „Terms of Service“ (TOS)
 - Big Six
- ◆ Problem: keine bindenden Regeln zwischen den Avataren

Anwendbares Recht

- ◆ Zwischen Linden und Nutzer
 - Laut TOS gilt Kalifornisches Recht
 - Aber: Verbrauchern darf der Schutz der eigenen Rechtsordnung nicht entzogen werden
- ◆ Zwischen den Nutzern
 - Bestimmt sich nach den Regeln des internationalen Privatrechts

Praktische Bedeutung

- ◆ Verletzung von Rechten Dritter
 - Dritte im „Real Life“,
z.B. Markenrechtsverletzungen
 - Dritte im Second Life,
z.B. „raubkopierte Objekte“
→ Verfahren „Volkov Catteneo“, „Rase Kenzo“, „Bragg“
- ◆ Geschäfte in SL mit „Außenwirkung“
 - Verkauf von realen Gütern in SL

Bedeutung für die Lehre

- ◆ Virtuelle Welten sind im Vordringen
- ◆ Rechtliche Bewertung ist erforderlich
- ◆ Rechtswissenschaftliche Ausbildung muss aktuelle Entwicklungen berücksichtigen

Second Life in der Lehre?

- ◆ Juristische Praxis erfordert Fähigkeiten in Kommunikation und Kooperation
 - ◆ Klassische Lehre trägt dem nur bedingt Rechnung
 - ◆ Rollenspiele können dieses Defizit ausgleichen
- 

Moot Court

- ◆ Engl: „Gericht für virtuelle Streitfälle“
- ◆ Studenten wird ein fiktiver oder realer Fall zugeteilt; sie müssen jeweils eine der Prozessparteien vertreten
- ◆ Idee stammt aus den USA; lange Tradition in der juristischen Ausbildung
- ◆ Internationale Moot Courts, z.B. „Willem C. Vis International Commercial Arbitration Moot“ in Wien und Hongkong

Moot Court in Second Life?

- ◆ Kennenlernen der zukünftigen Arbeitsumgebung
 - ◆ Gefahrlose Übung
 - ◆ Spielcharakter nimmt Hemmungen
 - ◆ Immersionseffekt durch realistische Umgebung
- 
- A stylized, layered mountain range graphic in shades of teal and blue, positioned in the bottom right corner of the slide.

Harvard Law School

- ◆ Berkman Center for Law & Society
- ◆ Simuliert regelmäßig reale Fälle in Second Life
 - z.B. auch das „Bragg-Verfahren“



JuraWiki-Moot Court



JuraWiki-Moot Court





öffentliche Sitzung

Jura Wiki.de

SHANDAL!

CREW

SOMMER
4. NOVEMBER
"HIER"

ndlung
m
m UK A





JuraWiki:StartSeite

(←→)

(←→)

EXIT



JuraWiki:Startseite









Ergebnisse des Testlaufs

- ◆ Sehr realistischer Verfahrensablauf
- ◆ Starker Immersionseffekt
 - Bei den Beteiligten
 - Bei den Zuschauern
- ◆ Große Teilnehmerzahl führt zu Performanceproblemen

Fazit

- ◆ Virtuelle Welten als zukünftiges juristisches Tätigkeitsfeld
- ◆ Ergänzung der klassischen Lehre zur Simulation von Kommunikationsvorgängen
 - Gerichtsverfahren
 - Mandantengesprächen
 - Verhandlungssituationen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Iris Speiser
Universität des Saarlandes
Institut für Rechtsinformatik
66123 Saarbrücken
i.speiser@mx.uni-saarland.de