

Henry Krasemann

Identitäten in Online-Spielen

Wer spielt wem etwas vor?

Der Boom der Online-Spiele hat gerade erst begonnen. Mehr und mehr vernetzte Rollenspiele wie World of Warcraft oder simulierte Welten wie Second Life werden veröffentlicht. Einige Menschen verbringen inzwischen einen Großteil ihrer Zeit in den Onlinewelten. Ihr Avatar wird zum bestimmenden Abbild seiner selbst. Bedarf es deswegen einer Erweiterung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts auf diese virtuellen Identitäten?

Einleitung

Der Frühling 2007 war gezeichnet von dem Hype um Second Life. Kaum ein Medium, das dieses Thema ausgelassen hätte. Kulturpessimisten erwarteten das Ende der direkten zwischenmenschlichen Kommunikation. Das Leben würde ins Virtuelle abgleiten. Und auch die Wirtschaft sah sich im Zugzwang. Sollte Adidas tatsächlich demnächst mehr programmierte Sportschuhe verkaufen, als selbige aus Stoff? Goldgräberstimmung brach aus.

Ein Jahr später ist es ruhig geworden. Viele hastig aus dem Boden gestampfte Second Life Filialen fristen ein verwaisetes Dasein. Der Untergang der Offline-Welt wurde noch einmal vertagt. Alles nicht mehr als ein mediales Strohfeuer? Nicht ganz. Virtuelle Welten boomen. Dies gilt insbesondere für Online-Spiele. Wo Second Life eine Spielwiese ist, von einigen als besserer Chatroom in-

zwischen verschrien, da tobt in Online-Spielen der Kampf. Der Kampf um Punkte, Highscores... und die virtuelle Identität.

1 Auf der Suche nach der eigenen Identität

Der Begriff der Identität ist je nach Sichtweise unterschiedlich definiert. Die Juristen verstehen darunter etwa die Übereinstimmung der personenbezogenen Daten mit einer natürlichen Person. Die Soziologen sehen darin die Summe der Merkmale, anhand derer sich ein Individuum von anderen unterscheiden lässt¹. Identität ist die einen Menschen kennzeichnende Eigentümlichkeit seines Wesens. Sie unterscheidet uns von anderen Menschen².

In der Offline-Welt braucht man Jahre, um seine Identität zu festigen, Eigenschaften und Fähigkeiten auszubilden und Kollegen-, Bekannten- und Freundeskreise aufzubauen und zu halten. In der Onlinewelt geht alles viel schneller. Einige Stunden Spielen genügt und erste vorzeigbare Ergebnisse sind abrufbar. Wenn einem die neue virtuelle Identität nicht gefällt, dann wird sie einfach ge-

löscht und neu gestartet. Oder man übernimmt für einen mehr oder weniger geringen „Unkostenbeitrag“ die ausgereifte Identität eines anderen. Etwas, das bisher nur in aufwändigen Zeugnenschutzprogrammen oder actiongeladenen Hollywood-Filmen möglich war.

Ein Marktführer im Bereich der „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPG) ist World of Warcraft von der Firma Blizzard Entertainment³ und hat schon vor einigen Wochen die 10 Millionen Spieler-Grenze überschritten. Die neue virtuelle Identität, auch Avatar genannt, ist dort mit wenigen Klicks zusammengestellt. Geschlecht, Körperbau, Haarwuchs, Hautfarbe und Kleidung sind schnell ausgewählt. Auch verschiedene Fantasy-Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten warten auf Ihre Integration in das eigene virtuelle Ich. Danach geht es unter Gleichgesinnte in die weite und meist kostenpflichtige Onlinewelt. Mit Tastatur und Maus werden simulierte Welten durchschritten, immer auf der Suche nach Aufgaben, Gegnern oder Freunden. Je länger man spielt, umso weiter entwickelt sich der eigene Avatar. Fähigkeiten werden trainiert und verbessern sich. Augenscheinlich sind dieses nur Zahlenwerte in der Persönlichkeitsstatistik, die sich erhöhen oder verringern. Werden besondere Werte erreicht, steigt



Henry Krasemann

Referent beim Unabhängigen Landeszentrum für Datenschutz Schleswig-Holstein (ULD) für den Bereich Datenschutz Gütesiegel und Projektleiter DOS: Datenschutz in Online-Spielen
E-Mail: henry@krasemann.com

¹ Vgl. für die erste Übersicht: <http://de.wikipedia.org/wiki/Identit%C3%A4t>.

² Siehe auch hierzu die Ergebnisse im EU-Projekt Future of Identity in the Information Society (FIDIS): <http://www.fidis.net/resources/deliverables/#c1666>.

³ <http://www.worldofwarcraft.com>.

man einen Level auf. Der Level bestimmt die Hierarchie in der Online-Welt. Je höher umso angesehener der Avatar. Und Ansehen ist wichtig. Denn nach einigen Stunden des Spielens merkt man, dass sich viele Aufgaben besser in der Gruppe lösen lassen. Doch diese sogenannten Clans nehmen nicht jeden auf.

Auch andere Online-Rollenspiele funktionieren nach diesem Muster. Herr der Ringe Online, Guild Wars und EverQuest sind nur einige der in Europa bekanntesten derartigen Spiele. Viele neue stehen 2008 in den Startlöchern.

Nicht alle sehen diese Entwicklung positiv. Die Elterninitiative „Rollenspielsucht“⁴ warnt schon davor, dass sich hier eine neue Sucht entwickelt, die vor allem Jugendliche erfassen kann. Aber nicht nur die.

Asien ist da schon einige Schritte weiter. Online-Rollenspiele sind dort längst Alltag. Menschenmassen stehen an Erstveröffentlichungstagen von neuen Spielen vor den Geschäften wie bei uns nicht mal beim Erscheinen eines neuen Harry-Potter-Bandes. Viele verdienen mit dem Spielen ihren Lebensunterhalt. Ganze Spielfarmen beherbergen hunderte professionelle Spieler, die nur darauf aus sind, Avatare so schnell wie möglich aufzurüsten. Denn mit ihnen lässt sich beim Verkauf an bequeme Einsteiger Geld verdienen. Nicht jeder möchte mit seiner virtuellen Identität bei Null beginnen.

Viele Betreiber von Online-Rollenspielen sehen dieses nicht gerne. Die meisten AGBs verbieten den Verkauf von Spielerrungenschaften⁵. Doch es gibt nur wenige Möglichkeiten, dem auf die Spur zu kommen. So haben einige Betreiber schon aus der Not eine Tugend gemacht. Sie eröffnen eigene Handelsbörsen und verdienen kräftig mit⁶.

2 Juristische Grundlagenarbeit

Die Juristen wissen noch nicht so richtig, wie sie mit diesen virtuellen Identitäten umgehen sollen⁷. Haben Avatare

⁴ www.rollenspielsucht.de

⁵ Lober/Weber, MMR 2005, 653 ff.; Krasemann, MMR 2006, 351 ff.

⁶ So etwa Sony bei dem Spiel Everquest2: <http://stationexchange.station.sony.com>

⁷ Krasemann, MMR 2006, 351 ff.; Klickermann, MMR 2007, 766ff.

ein eigenes Persönlichkeitsrecht? Bedeutet wirklich ein Angriff auf den Avatar einen Angriff auf die eigene Persönlichkeit? Das allgemeine Persönlichkeitsrecht ergibt sich u.A. aus Artikel 1 Abs. 1 des Grundgesetzes (GG): „Die Würde des Menschen ist unantastbar.“ Und Artikel 2 Abs. 1 GG ergänzt: „Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit [...]“. Es geht um den Menschen und seine Persönlichkeit. Ist der Avatar Teil der Persönlichkeit seines Spielers? Wer die meiste Zeit im stillen Kämmerlein spielt und den realen Kontakt in der Offline-Welt meidet, für den dürfte sein Avatar der eigentliche Repräsentant seiner selbst sein: Wer seinen Avatar beleidigt, der beleidigt ihn?

Angriffe auf die eigene Persönlichkeit werden insbesondere im Strafgesetzbuch (StGB) geregelt. Da finden sich etwa die Beleidigung (§ 185 StGB) und die üble Nachrede (§ 186 StGB). Beleidigungsfähig ist jedoch nur der Mensch. Die Beleidigung ist der Angriff auf seine Ehre durch Kundgabe ihrer Missachtung⁸. Sachen und Ideen haben keine Ehre. Ihnen wird erst durch den Menschen dahinter Leben eingehaucht. Nur seine Persönlichkeit ist relevant und geschützt.

3 Wer beleidigt hier wen?

Eine digitale Identität kann man nicht beleidigen. Meine mich repräsentierende digitale Identität aber schon. Das gilt jedoch nur, wenn wirklich die Beleidigung auf den Spieler selber durchschlägt. Für die Kundgabe der Miss- oder Nichtachtung gegenüber einem anderen ist erforderlich, dass die Person des Beleidigten erkennbar und hinreichend konkretisiert ist⁹. So muss man sich in solchen Situationen stets fragen: ist der Mensch hinter der virtuellen Identität betroffen? Wer dem Avatar mit unflätigen Worten sein Aussehen beschreibt, der bleibt im Spielsystem. Regt er sich jedoch über den Menschen dahinter auf und wirft diesem ausdrucksstark Unfähigkeit oder schlechten Geschmack vor, dann kann er sich strafbar machen. Dabei ist es nicht erforderlich, den Spieler zu kennen oder gar zu benennen. Auch wer unter Pseudonym in der Online-

Spielwelt umherstreift, kann hierunter eine Reputation aufgebaut haben, die direkt auf ihn als Spieler durchschlägt. Behandelt wurden solche Fälle schon bei eBay. Ungerechtfertigte schlechte Bewertungen können gerichtlich angegangen werden¹⁰, auch wenn sie vordergründig nur „trilan76“ betreffen. Denn gemeint und getroffen wird der Mensch dahinter – seine Ehre. Wer in Online-Spielen als ehrenwertes Clan-Mitglied geschätzt wird, der darf sich diesbezüglich vom Recht geschützt fühlen.

Auch der Datenschutz beruht auf dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht. Das Bundesverfassungsgericht hatte 1983 das Recht auf informationelle Selbstbestimmung als Ausfluss des allgemeinen Persönlichkeitsrechts erkannt¹¹. Die personenbezogenen Daten des Spielers sind geschützt. Dies gilt insbesondere, wenn er unter Pseudonym auftritt. Ohne Rechtsgrund oder Einwilligung darf die wahre Identität hinter dem Avatar nicht aufgedeckt werden. Das Telemediengesetz (TMG) fordert sogar grundsätzlich von den Anbietern von Telemedien, wozu auch Online-Spiele zählen, dass sie deren Nutzung und Bezahlung anonym oder unter Pseudonym ermöglichen, sofern dieses technisch möglich und zumutbar ist (§ 13 Abs. 6 TMG). Doch auch das Recht auf informationelle Selbstbestimmung und damit auch die Datenschutzgesetze richten sich nur an Menschen bzw. natürliche Personen – in Ausnahmefällen auch mal juristische Personen. Doch es sind kaum Fälle denkbar, wo die Datenschutzregelungen nicht auf die den Avatar steuernde Person durchschlagen. Wer etwa die Bewegungen eines Avatars in der virtuellen Welt systematisch erfasst, der verarbeitet auch damit das Steuerungsverhalten des dahinter stehenden Spielers.

Das Erstrecken des Persönlichkeitsrechts über die geschilderten Vorgänge hinaus auf virtuelle Identitäten erscheint nicht notwendig. Virtuelle Identitäten sind geschützt, soweit der sie steuernde Mensch betroffen ist. Mehr ist nicht erforderlich. Zu unstete Gebilde sind sie, als dass es gerechtfertigt wäre, ihnen einen darüber hinausgehenden Schutz einzuräumen. Dies gilt zumindest solange, wie sie in spielerischen und expe-

¹⁰ Vgl. LG Konstanz, MMR 2005, 54; AG Eggenfelden, MMR 2005, 132.

¹¹ BVerfGE 65, 1.

rimentellen Umgebungen eingesetzt werden. Gerade die Betreiber solcher Systeme behalten sich vor, in das Spielgeschehen und damit auch die virtuellen Identitäten einzugreifen, wenn sich herausstellt, dass dieses des Spieles wegen notwendig wird. Avatare können gelöscht, manipuliert und gekauft werden. Nur der Mensch dahinter bleibt. Er ist zu schützen.

Ausblick

Es abzusehen, dass es in der Zukunft bei der reinen Spielerei nicht bleibt. Second Life hat erste Ansätze für eine neue Art virtuelles Leben gegeben. Hier ist ein echtes Wirtschaftssystem integriert und

werden Werte geschaffen, die nachhaltig das Offline-Leben beeinflussen können. Ausbauten und Nachfolger werden den Anspruch erheben, das berufliche und soziale Leben des Nutzers maßgeblich mitzubestimmen. Relevant wird aber auch hier stets der Mensch hinter dem Avatar bleiben. Doch Werte und die Gefahren, denen eine virtuelle Identität ausgesetzt ist, werden sich verschieben. Grundgesetzänderungen sind nicht zu erwarten. Doch kann es notwendig werden, Gesetze diesen neuen Gegebenheiten und der wachsenden Bedeutung des eigenen Repräsentanten in der Online-Welt anzupassen. Seine Löschung wird nicht zum Mord werden. Aber wenn ohne funktionierenden und etablierten Avatar kein geordnetes gesellschaftli-

ches Leben online wie offline mehr möglich ist, dann ist es Zeit, dies auch gesetzlich abzubilden.

Literatur

- Klickmann, Paul H.: Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche?, MMR 2007, 766ff.
 Krasemann, Henry: Von wegen Recht des Stärkeren – Recht in Onlinespielen, GameStar/dev Ausgabe 3/2006
 Krasemann, Henry: Onlinespielrecht – Spielwiese für Juristen, MMR 2006, S. 351ff.
 Lober, Andreas und Weber, Olaf: Money for Nothing? Der Handel mit virtuellen Gegenständen und Charakteren, MMR 2005, S. 653 ff.
 Projekt Datenschutz in Online-Spielen (DOS): www.datenschutzzentrum.de/dos
 Projekt Future of Identity in the Information Society (FIDIS): www.fidis.net