

# **Virtuelle verdener i juridisk perspektiv**

Dansk Forum for IT-ret, 27 March 2007

**Jan Trzaskowski**  
Copenhagen Business School

# Trends i spilindustrien

## Virtual Reality

- Netværksbaserede multiplayer “communities”
- Inter-kompatibilitet mellem universer
- Ingen foruddefineret univers/storyline

## Kreativitet og interaktion

- Modsat film og TV-underholdning
- Stærkere tilknytning (investering af tid og penge)

## Redskab til at forstærke fantasien

- Virtuelle dobbeltgængere (ofte modificerede)
- Udvidelse af sociale færdigheder

The Sims (online), Nintendodogs, cybersex etc.

# Hvad er en virtuel verden?

## Tre eksempler

World of Warcraft (Blizzard)

Second Life (Linden Lab)

Habbo Hotel (Sulake)

## Nogle kendetegn

Brugerdreven indhold (investering fra brugere)

Underholdning eller business?

Virtuelle økonomier

Mulighed for at optjene/skabe goder

Mulighed for at overdrage/sælge goder

Transaktioner i og uden for spillet

# Et tankeeksperiment

Etablér en identitet i en virtual verden

Navn, titel mv.

Udseende og beklædning

Indtjening (indsamling, job, selvstændig mv.)

Bopæl (område, bygning og indretning)

Etablering af vennekreds

# Handlinger i det virtuelle univers

Du køber et par Levis bukser

Du sælger dine Levis bukser

En bruger stjæler dine Levis bukser

Du modificerer dine bukser

Du etablerer et casino

En konkurrent advarer mod dit casino

Dit casino bliver hacket (økonomisk tab)

Du køber et fritidshus og et stykke land

Du bliver smidt ud af dit hjem (ingen adgang)

Nogle hippier besætter din have

En avis skriver om dine “private” forhold

# Juridiske problemstillinger

Civile rettigheder (ytringsfrihed, privatliv mv.)

    Strafferetten, herunder injurier og hacking

Immaterielle rettigheder

    Privat / offentlig fremførelse

Ejendoms-, aftale- og køberet

    Varer, tjenesteydelser, brugsret eller andet

Erhvervsregulering

    Markedsføringsret, regulerede og forbudte erhverv

Skattemæssige overvejelser

Og mange andre ...

# Løsningen?

Fokus på konsekvenser i den virkelige verden

Hvilken skade sker i den virkelige verden

Navnlig fokus på kobling til “real-money”

Hvad med den ikke-økonomiske opsparing?

Er det bare leg og underholdning?

Kvalifikations- og jurisdiktionsspørgsmål

Er der blot tale om en ny brugergrænseflade?

Til kendte kommunikationsmedier (communities)

Sml. Yahoo Groups, eBay etc.

NB: Virtuelle aktiviteter sker på baggrund af menneskers handlinger i den virkelige verden

# Eksempler på andre “virtuelle verdener”

Fodboldbanen og andre sportsarenaer

Spilleregler, dommere mv.

Accept af risiko i forbindelse med skader

Men der er grænser

Internettet

Tidligere opfattelse (“Cyberspace”)

Netikette og flaming (selvjustits)

Nu: et kommunikationsmedium (med communities)

Kvalifikations- og jurisdiktionsspørgsmål

Fokus på konsekvenserne i den virkelige verden

# Spiludbyderens rolle

Nøgleposition som skaber af universet

Ejerskab over indhold, protokol, “regulering” mv.

Krav til spiludbyderen?

Fastsætte spilleregler

Regulering i programkoden

Civile rettigheder (e.g. løsning af virtuelle konflikter)

Fokus på den ydelse, brugeren køber

Misbrug af “dominerende stilling” (lock-in)

Medvirkenansvar for handlinger i spillet

Udbyder af e-penge / betalingsmidler

Brugeraftalens betydning

# Thank you for your attention!

**Jan Trzaskowski**

Copenhagen Business School (Law Department)

jan@extuto.dk / (+45) 25 37 02 05

[www.legalriskmanagement.com](http://www.legalriskmanagement.com) / [www.cbs.dk](http://www.cbs.dk)