

Juraen og det virtuelle spilunivers

Nordisk Handelsretslærerkonference, 28 April 2006

Jan Trzaskowski
Copenhagen Business School

Agenda

Informationsteknologiske trends

Trends i spilindustrien

- Virtuelle spiluniverser

- Spiløkonomier

- In game advertising

Juridiske udfordringer

- Spiludbyderens rolle

- Andre “virtuelle universer”

Informationsteknologiske trends

Traditionelle faktorer

Båndbredde

Mobilitet

Regnekraft

Andre faktorer

Netværk - “connecting people”

Grid computing

Pervasive computing

Mobiltelefoner, iPods, spilkonsoler, pda etc.

Fokus på open source og åbne standarder

Afhængighed af netværksteknologien

Trends i spilindustrien

Virtual Reality

- Communities (netværksbaseret multiplayer)

- Ikke veldefinerede universer

- Ingen foruddefineret storyline

Kreativitet og interaktion

- Modsat film og TV-underholdning

- Stærkere tilknytning (investering af tid og penge)

“Amplification of powers of imagination”

- Virtuelle dobbeltgængere (modificeret)

- Udvidelse af sociale færdigheder

- The Sims (online), Nintendodogs, cybersex etc.

Sammensmeltning af virtuelle universer

Eksemplar fra Electronic Arts' spilunivers

The Sims (online)

Need for Speed og andre bilspil

FIFA World Cup og andre sportsspil

Battlefield, Medal of Honor og andre krigsspil

Inter-kompatibilitet mellem universer

Netværkskoblet => platformuafhængig

Spiløkonomier

Project Entropia

\$100.000 space resort (Club Neverdie)

Living space: Rooms selling at \$200

Mall: Floor space and storefront

Stadium: Tickets at \$20

Biodome: Hunting and mining (5%)

Forventet årlig indkomst \$2,4 mio.

Hvad skal beskattes?

Bytteforhold mellem menneskepenge og virtuelle værdier

Elektroniske penge?

In game advertising

Årlig omsætning 360 mio kroner i 2005

Forventet: 3 mia kroner i 2009

Nye muligheder i netværksbaserede spil

Massive Incorporated

Reklamer i over 50 titler

Bl.a. Coca-Cola automater i Splinter Cell (CT)

Billboards

Microsoft har købt virksomheden

Hvem er målgruppen?

Sml. product placement

Brug af “kunstig intelligens”

Massive Incorporated

The Massive Network represents a complete technology and media solution. The network brings together publishers, developers, advertisers and gamers, who all benefit from the realism that advertising brings to video games across all platforms.

By aggregating the largest audience of gamers and providing real time delivery of advertising across top-selling video games, we can provide publishers and developers \$1–\$2 profit per unit shipped for their titles.

For advertisers, the Massive Network provides unprecedented access to the gamer audience through dynamic and targeted delivery of ad messages.

Et tankeeksperiment

Etablér en identitet i en virtual verden

Navn, titel mv.

Udseende og beklædning

Bopæl (område, bygning og indretning)

Indtjening (indsamling, job, selvstændig mv.)

Etablering af vennekreds

Handlinger i det virtuelle univers

Du køber et par Levis bukser

Har du fortrydelsesret?

Du sælger en kopi af dine Levis bukser

En bruger stjæler dine Levis bukser

Du etablerer et casino (hasardspil)

En konkurrent advarer mod dit casino

Du bliver smidt ud af dit hjem

I strid med lejeaftalen

En avis skriver om dine “private” forhold

Juridiske udfordringer

Hvordan skal vi forholde til handlinger i de virtuelle universer?

Civile rettigheder (ytringsfrihed, privatliv mv.)

Ejendomsretten

Varer, tjenesteydelser, brugsret eller andet

Aftaleretten

Markedsføringsret, immaterielle rettigheder mv.

Strafferetten, herunder injurier og hacking

Andre offentligretlige krav

Regulerede og forbudte erhverv

Mv.

Løsningen?

“Real-world relevance”

Hvilken skade sker i den virkelige verden

Navnlig fokus på kobling til “real-money”

Hvad med den ikke-økonomiske opsparing?

Kvalifikations- og jurisdiktionsspørgsmål

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

Hvad er jura?

Det, der kan håndhæves?

Traditionel og alternativ retshåndhævelse

Masseselv mord i Warcraft (Kina)

Spiludbyderens rolle

Nøgleposition som skaber af universet

Kommunikationmodel

Indhold, protokol og hardware

Krav til spiludbyderen?

Fastsætte spilleregler

Regulering i programkoden

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

Overvågning og bevissikring (logging)

Misbrug af “dominerende stilling”

Brugeraftalens betydning

Eksempler på ander “virtuelle universer”

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

Nu: et kommunikationsmedium

Men som også søger at skabe universer

Fokus på “real-world relevance”

Kvalifikations- og jurisdiktionsspørgsmål

Thank you for your attention!

Jan Trzaskowski

Copenhagen Business School (Law Department)

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

www.legalriskmanagement.com / www.cbs.dk