

So Who Needs Law?

Tina van der Linden

Naar aanleiding van Rb. Leeuwarden 21 oktober 2008, LJN BG0939.

RuneScape is een online computerspel van het type Massively Multiplayer Online Game (MMOG), een van de vele virtuele werelden op het internet. De speler speelt het spel door middel van een avatar, zijn digitale alter ego. In zo'n spel kunnen quests vervuld worden, er kan geknokt worden tegen andere spelers, en allerlei andere activiteiten kunnen ontplooid worden. Hiervoor kan men onder andere 'items', zoals een masker of een amulet, verkrijgen. De items hebben elk afzonderlijk een waarde, uitgedrukt in 'coins' en die waarde fluctueert op basis van vraag en aanbod van die items. Met die coins kan men als speler 'skills' trainen. Hoe meer coins de speler heeft, hoe sterker hij wordt.<sup>1</sup>

Slachtoffer en beide verdachten hadden ieder een RuneScape account. Het slachtoffer had in zijn account een virtuele amulet en een virtueel masker. Verdachten hebben het slachtoffer met niet gering fysiek geweld gedwongen om in te loggen, en hebben hem vervolgens in het spel het virtuele amulet en masker afhandig gemaakt.

De rechtbank oordeelt dat hier sprake is van diefstal met geweld (art. 312 Sr.). Ook een virtueel goed is, naar het oordeel van de rechtbank, een goed dat gestolen kan worden: in casu heeft het goed voor de bezitter ervan waarde, het hoeft niet stoffelijk te zijn, en bij diefstal verkrijgt de dief de feitelijke macht over het gestolen goed, terwijl het slachtoffer de feitelijke macht door het wegnemer daarover verliest. Toepassing van "real life" recht dus, op handelingen die zich deels (de diefstal wel, de mishandeling niet) in een virtuele wereld afspelen.

### Inleiding

In deze bijdrage wil ik niet zozeer ingaan op de juridische kwalificatie van virtuele goederen als goederen die gestolen kunnen worden.<sup>2</sup> Ik wil de wat ruimere vraag aan de orde stellen of het recht zich überhaupt moet bemoeien met virtuele werelden.<sup>3</sup> Natuurlijk zat er aan deze zaak ook een "offline" aspect: de fysieke mishandeling van het slachtoffer, maar de daders zijn voor virtuele diefstal met geweld veroordeeld, niet

---

<sup>1</sup> Lezers die onbekend zijn met het fenomeen virtuele werelden wordt aangeraden 's een kijkje te nemen, bijvoorbeeld op de site van RuneScape (<http://www.runescape.com/>), waar een aardige trailer staat die het sfeer van het spel goed weergeeft. Met betrekking tot Second Life is een YouTube filmple van GConstable een goede (en korte) introductie: <http://www.youtube.com/watch?v=O62GHclVKS4>. Voor World of Warcraft verwijs ik naar A Beginner's Guide to World of Warcraft door SirQuady, op <http://www.youtube.com/watch?v=mmz3nxbnB2k>.

<sup>2</sup> Zie hiervoor bijvoorbeeld de noot van M. Viersma bij dit vonnis in het Tijdschrift voor Internetrecht, tweede jaargang nr 1, februari 2009, pp. 19-21.

<sup>3</sup> Zie hierover ook, uitgebreider, Arno Lodder, Recht in een virtuele wereld, juridische aspecten van Massive Multiplayer Online Role Playing games (MMORPG), Reed Business, oktober 2005, en Jacob van Kokswijk & Arno R. Lodder, Recht in Online Reality. De juridische werkelijkheid in fantasiewerelden, Uitgeverij Paris, 2008, en Jacob van Kokswijk en Arno R. Lodder, Virtuele werelden en regulering, Rathenau Instituut, juni 2008, te downloaden vanaf <http://www.rathenau.nl/showpage.asp?steID=1&item=3558>.

voor mishandeling. Later heeft ook een andere rechter het fenomeen diefstal van virtuele goederen erkend.<sup>4</sup>

Als gezegd is een MMOG een virtuele wereld. Er is nog een tweede type virtuele werelden, de zogenaamde Multi User Virtual Environments (MUVE's), waarvan Second Life het meest bekende voorbeeld is. In een MUVE ontbreekt een concreet speldoel, en ligt het accent meer op sociale interactie en het creëren van "dingen" (ik vermijd angstvallig de term goederen), van een virtueel winkelcentrum tot kleding en allerlei hebbedingetjes.

Een virtuele wereld wordt aangeboden door een bedrijf, de spelaanbieder. Om deel te kunnen nemen moet je een account aanmaken, waarbij je de spelvoorwaarden (End User License Agreement, EULA, soms Terms of Service, TOS) moet accepteren, anders krijg je simpelweg geen toegang. In die EULA legt de spelaanbieder de regels van het spel, en de verhouding tussen spelaanbieder en speler vast.

De EULA, én het feit dat de spelaanbieder de virtuele wereld "draait" op zijn webservern en dus feitelijk de macht heeft om alles wat hij maar wil in de virtuele wereld te doen, zijn de redenen dat de spelaanbieder ook wel "Game God" genoemd wordt. Hij heeft immers juridisch én feitelijk de absolute macht.

#### Juridische positie van spelers

Een speler is ten opzichte van de spelaanbieder gebonden aan de EULA. De EULA is, uiteraard, nogal eenzijdig in het belang van de spelaanbieder opgesteld. Tussen spelers onderling gelden de spelregels en de beperkingen van het spel. Voor zover het binnen het spel mogelijk is om de spelregels te overtreden, is handhaving een kwestie van de spelaanbieder (die sancties kan opleggen zoals "toaden" – het veranderen van een avatar in een pad – of de speler de toegang tot het spel helemaal ontzeggen), of eigenrichting door de spelers (bijvoorbeeld door de overtreder uit te sluiten uit de "clan").

Ondanks het feit dat EULA's over het algemeen handel in virtuele goederen verbieden, is er een levendige markt op internet in virtuele goederen en spelposities.<sup>5</sup> Maar wat je nou precies koopt, als je een virtueel World of Warcraft zwaard voor 1000 euro aanschaft, is juridisch uitermate onduidelijk. Ook de juridische status van vermogen dat bijvoorbeeld binnen Second Life is opgebouwd<sup>6</sup> is onduidelijk: er zijn mensen die in Second Life hun brood verdienen, maar blijkens de Terms of Service

---

<sup>4</sup> Rechtbank Amsterdam 2 april 2009 (diefstal Habbo hotel), LJN BH9789 en BH9791.

<sup>5</sup> Zelfs op marktplaats.nl is op het moment van schrijven van dit stuk een spelpositie in RuneScape te koop: "Heeey , heb hier een pure strength account tekoop! Daarom zijn de skills aangepast , 82 strength & 40 attack & 1 defence & 72 hitpoints. Overige skills zijn minder (belangrijk) want dit is een pure strength account. Natuurlijk own je dus hard met dit account in de pvp , wildie , bounty hunter enz... Dit account is nog nooit member geweest dus alle member skills zijn level 1. Interesse of vragen , bel me op & mail... Koper krijgt password bij mij thuis. Belangrijk : bel me meteen want alle runscape advertenties worden binnen 2 dagen verwijderd door marktplaats! , daarom zie je bijna geen advertenties van runscape. "

<sup>6</sup> Zie hierover: Wim Boonstra, De economie van Second Life, online beschikbaar op [http://www.rabobankgroep.nl/asp/default.asp?node\\_id=14887&version\\_id=1](http://www.rabobankgroep.nl/asp/default.asp?node_id=14887&version_id=1). Actuele cijfers over de economie van Second Life zijn te vinden op <http://secondlife.com/statistics/economy-data.php>.

(Second Life's EULA) hebben ze, als puntje bij paaltje komt, geen poot om op te staan.<sup>7</sup>

Virtuele werelden zijn aldus te beschouwen als dictaturen, waar spelers nauwelijks rechten hebben en overgeleverd zijn aan de grillen van elkaar en van de Game God. Rechtenloze werelden: interessant als denkstof, waarom we recht überhaupt nodig hebben of zouden willen, ook in de fysieke wereld.

### Recht in virtuele werelden?

Ik stel me zo voor dat de reden waarom iemand een deel van zijn leven verplaatst naar een virtuele wereld is om aan de sociale, fysieke en juridische beperking van het echte leven te ontsnappen. In veel virtuele werelden gaat het er vaak nogal gewelddadig aan toe. Dat kan heel goed een uitlaatklep zijn voor agressieve gevoelens. Moet het recht zich er dan weer mee bemoeien?

Zoals (bijna) altijd is ook hier het antwoord: dat hangt ervan af. Ik zal uitleggen waar het mijns inziens van af hangt.

Er zijn "gesloten" virtuele werelden, die geen wisselkoers hebben met echte valuta, en waarbij de spelaanbieder probeert op te treden tegen handel in virtuele goederen of spelposities buiten het spel om. Het lijkt mij dat dergelijke werelden in aanmerking komen voor bescherming door een "magische cirkel",<sup>8</sup> zodat er zorgeloos gespeeld en gefantaseerd kan worden, en spelers de kans krijgen met een schone lei binnen het spel een nieuw leven op te bouwen. Het beeld is dat van een beschermende ring die om de virtuele wereld gelegd wordt, om wat zich daarbinnen afspeelt te beschermen van invloeden van buitenaf, zoals bemoeienis van bijvoorbeeld fiscus en recht. Problemen binnen de magische cirkel moeten vooral daarbinnen blijven, en dáár worden opgelost.

Dat verhaal gaat niet op voor een virtuele wereld zoals Second Life, die een wisselkoers kent en waar het om "echte" belangen gaat. Dan hebben spelers, lijkt mij, recht op bescherming door het recht van hun virtuele vermogen en virtuele belangen.<sup>9</sup>

Het magische cirkel-verhaal gaat ook niet op als de effecten van handelingen in een virtuele wereld zich uitstrekken naar het echte leven. Ik vind dat het recht op zou

---

<sup>7</sup> Zie bijvoorbeeld art. 1.4 van de Terms of Service van Second Life, online beschikbaar op <http://secondlife.com/corporate/tos.php>: "You acknowledge that the Service presently includes a component of in-world fictional currency ("Currency" or "Linden Dollars" or "L\$"), which constitutes a limited license right to use a feature of our product when, as, and if allowed by Linden Lab. Linden Lab may charge fees for the right to use Linden Dollars, or may distribute Linden Dollars without charge, in its sole discretion. Regardless of terminology used, Linden Dollars represent a limited license right governed solely under the terms of this Agreement, and are not redeemable for any sum of money or monetary value from Linden Lab at any time. You agree that Linden Lab has the absolute right to manage, regulate, control, modify and/or eliminate such Currency as it sees fit in its sole discretion, in any general or specific case, and that Linden Lab will have no liability to you based on its exercise of such right."

<sup>8</sup> Edward Castronova, The Right to Play, 49 N.Y.I. Sch. L Rev., p. 188, online beschikbaar op [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=733486](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=733486).

<sup>9</sup> Goed beschreven door Benjamin Tyson Duranske, Virtual Law: Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds, American Bar Association, April 2008, in zijn hoofdstuk 5 over Property Law and Virtual Worlds, p. 79 e.v.

moeten (kunnen) treden tegen bijvoorbeeld uitingsdelicten, zoals bedreiging en discriminatie, óók als ze in virtuele werelden plaatsvinden. Hoe dat zou moeten en door wie, is natuurlijk een tweede, niet geheel onbelangrijke vraag.

Fairfield heeft erop gewezen dat het niet zozeer gaat om de grens binnen of buiten het spel, maar binnen of buiten datgene waar spelers mee hebben ingestemd.<sup>10</sup> Vergelijk het met een voetbalwedstrijd: een normale tackle zou buiten het veld onrechtmatig en misschien zelfs strafbaar zijn als mishandeling, maar binnen de context van het spel gelden de spelsancties, bijvoorbeeld een vrije trap of een gele kaart. Als je gaat voetballen dan heb je er rekening mee te houden dat je getackled wordt. Iets anders is het als de tackle buitenproportioneel is en je er bijvoorbeeld blijvend letsel aan overhoudt: dan is er wel ruimte voor privaatrechtelijke aansprakelijkheid en een strafrechtelijke sanctie.<sup>11</sup>

### Afsluiting

Terug naar de casus. Is het nou wenselijk dat de rechter hier geoordeeld heeft dat het strafrecht van toepassing is op het afhandig maken van goederen in een virtueel spel? Ik denk het, in dit geval, niet. Het afhandig maken heeft feitelijk plaats gevonden doordat het slachtoffer, onder fysieke dwang, het masker en het amulet heeft laten vallen, waarna de verdachten ze meteen konden oppakken; alles dus binnen het spel. RuneScape is een virtuele wereld zonder brug naar de echte wereld, reden waarom ik denk dat het recht zich er in principe niet mee zou moeten bemoeien. Ik vind dat de spelaanbieder van RuneScape, Jagex, in dit geval ervoor zou moeten zorgen dat masker en amulet teruggegeven worden aan het slachtoffer, en de daders eventueel een binnen het spel gepaste straf krijgen. Het spel kent een Report Abuse feature, dat een onderzoek door het Jagex Player Support team in werking kan zetten. Een soort in-game rechtsgang dus. Uiteraard moet het recht wèl optreden tegen de fysieke mishandeling, die vond immers in het echte leven plaats.

---

<sup>10</sup> Joshua Fairfield, "The Magic Circle", accepted paper Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, forthcoming 2009, online beschikbaar op [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1304234](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1304234).

<sup>11</sup> Een paar voorbeelden uit de rechtspraak: Hof 's-Gravenhage 29 mei 2006, LJV AX5782, Rechtbank 's-Gravenhage 6 februari 2008, LJV BC3860 en HR 22 april 2008, LJV BB7087.