

«ILLICIT LUDIC METAVERSE – GESTALTUNG, ÖKONOMIE UND RECHT DER VIRTUELLEN WELTEN»

MITTWOCH, 18. MÄRZ 2009



VORTAGSSAAL DER ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE
AUSSTELLUNGSSTRASSE 60, ZÜRICH

EINLEITUNG

Die virtuellen Welten sind eigene Welten und sind Spielen zumindest ähnlich. In den grafischen Parallelwelten («Metaversen») treten die Akteure spielerisch bis verspielt («ludic») auf. Zuweilen gestaltet sich das Spiel auch zum illegitimen und illegalen («illicit») Handeln, und zwar sowohl innerhalb der virtuellen Welt wie im «grenzüberschreitenden» Verhalten zur realen Welt. Welche Anforderungen heutzutage an die Gestaltung von virtuellen Welten gestellt werden, welche ökonomische und soziale Bedeutung ihnen zukommt und welche Rechtsfragen daran anknüpfen, will die Tagung untersuchen und diskutieren.

PROGRAMM

Themenblock I Prolog/Philosophische Annäherung

12:30	Eröffnung	
12:35	Illicit Ludic Metaverse. Tour d'Horizon	Margarete Jahrmann
13:00	Verträge – das Lebenselixier virtueller Personen	Mathis Berger
13:25	Quid pro quo – oder die Selbstunähnlichkeit	Clemens Belluth
13:50	Persönlichkeitsrechte in virtuellen Welten	Mischa Senn
14:10	Diskussion	
14:40	Pause	

Themenblock II Gestaltung/Design

15:00	Vom vermittelten Dasein und dem gespaltenen Selbst – Designhürden auf dem Weg zu bedeutungsvollen Parallelwelten	Doris Rusch
15:25	Rechtsvisualisierung	Gerhard M. Buurman
15:50	Cybernaut versus Avatar	Max Moswitzer
16:15	Property Rights in virtuellen Welten	Florent Thouvenin
16:35	Diskussion	
17:00	Pause	

Themenblock III Ökonomie

17:20	Virtuelle Welten: Die Diffusion steht noch bevor – Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie	Dirk Martens
17:45	Fortunas Comeback. Casino Royal – Casino Bourgeois?	Ernst Strouhal
18:10	Cyberkriminalität	Christian Schwarzenegger
18:30	Diskussion	
18:55	Schlusswort	
19:00	Apéro	

REFERENTEN

Clemens Belluth, M.A., stellvertretender Leiter Design2context, Institut für Designforschung, Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), Zürich

Mathis Berger, Dr. iur., Partner Nater Dallafior Rechtsanwälte, Geschäftsführer Schweizer Forum für Kommunikationsrecht (SF-FS)

Gerhard M. Buurman, Prof. Dr. phil., Leiter Interaction Design/Game Design, ZHdK, Zürich

Margarete Jahrmann, Prof. Mag. Artis, MAsc, Dozentin Game Design, ZHdK, Zürich

Dirk Martens, Geschäftsführer und Gründer House of Research, Berlin

Max Moswitzer, Lecturer Game Design, Founder of 3rd Life church, ZHdK, Zürich

Doris Rusch, Dr. phil., Senior Research Fellow Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, Bosten, USA

Christian Schwarzenegger, Prof. Dr. iur., Lehrstuhl für Strafrecht, Strafprozessrecht und Kriminologie, Uni Zürich

Mischa Senn, Prof. Dr. iur., Leiter Zentrum für Kulturrecht, ZHdK, Zürich

Ernst Strouhal, a.o. Prof. Dr., Universität für angewandte Kunst, Wien

Florent Thouvenin, Dr. iur., Oberassistent-SNF Uni Zürich, Geschäftsführer Schweizer Forum für Kommunikationsrecht (SF-FS)

ABSTRACTS

Margarete Jahrmann: **Illicit Ludic Metaverse. Tour d'Horizon**

Im Design von Metaversen geht es vorrangig um gesellschaftliche Wirksamkeit von Medien. Deswegen stellt sich die Frage, mit welchen Metaphern Parallelwelten aufgebaut und gestaltet werden. In den benutzten Metaphern, wie Geographie, Geldsysteme oder humanoide Avatare, wird in einem technologischen spielerischen «Meta»-versum als Meta-Zeichen über das Zeichensystem hinaus referenziert. Auf welche Design-historische Entwicklungslinien und welche Bezüge zum Spiel wird in den aktuellen elektronischen Kommunikationsumgebungen und Online-Spielwelten zurückgegriffen? Die Bedeutung des Wortes Ludic als spielerische Methodologie und Referenz auf den Wortstamm Ludus, das regelgeleitete Spiel im Gegensatz zum frei improvisierten Spielerischen, soll in diesem Zusammenhang eingeführt werden. Dazu werden Parallelen gezogen zur Bedeutung von Illicit, als Begriff, der zwischen illegal und noch akzeptabel im Rechtssystem changiert, und Spielregel als verhandelbarem Codex in den Game Studies. Abschliessend soll die Frage gestellt werden, ob ludische Design-Methodologien illegitim sein müssen.

Mathis Berger: **Verträge – das Lebenselixier virtueller Personen**

Um überhaupt in einen virtuellen Raum eintreten zu können, muss die reale Person einen Vertrag mit einem Plattformanbieter abschliessen. Hat sie sich einmal in die virtuelle Welt eingeloggt, definiert sie sich als virtuelle Person, deren Existenz auf einem Geflecht von Verträgen im virtuellen Raum aufbaut. Wie gestaltet sich dieses Geflecht, und gelten diesbezüglich die Rechtsgrundsätze der realen Welt? Was, wenn alles nur ein Spiel wäre?

Clemens Belluth: **Quid pro quo – oder die Selbstunähnlichkeit**

Stellvertreter, Repräsentant, Maske, Anwalt, Schauspielrolle und eben Avatar: Ihre einfachste Gestalt mag das Mensch-ärgere-dich-nicht-Figürchen sein. Und genau dort lassen sich bereits einige überraschende Merkmale ablesen, die sich in der ganzen Reihe durchhalten. Merkwürdige Verhältnisse des Verbergens und Offenbarens, der Selbstschöpfung und Selbstvernichtung, der Selbstähnlichkeit und Selbstunähnlichkeit. Jedenfalls sind Avatare alles andere als eine Selbsterfindung der IT- und Internet-Sphäre. Das Eine fürs Andere auszugeben, das quid pro quo – zudem eine grundlegende »Familienähnlichkeit« aller kapitalistischen Interaktionspraktiken –, ist die offenbarende Lüge, die in ihrem Erfolg selbst wieder Wirklichkeit und Wahrheit schafft. Freilich nur zu nehmen in der Haltung von Nietzsches »Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinn«. Und zuletzt sind es – bis hin zu den Avataren – nichts anderes als selbstreflexive Figuren, die zu Bewusstsein bringen, was ohnehin und unhintergebar die Selbstverstellung und Selbstdarstellung jeder auch noch so unwillkürlichen Selbstpräsenz ausmacht.

Mischa Senn: Persönlichkeitsrechte in virtuellen Welten

Ähnlich wie die Menschen in der realen Welt treten virtuelle Figuren in ihrer eigenen, synthetischen Umgebung auf. In dieser virtuellen Welt als eine Variante von sozialen Räumen der multikulturellen Wirklichkeit sind die virtuellen Figuren die Akteure. Sie handeln und kommunizieren mit ihregleichen, bleiben aber dennoch fiktive Figuren ohne Rechtspersönlichkeit. Trotzdem erlangen sie eine gewisse Identität. Ebenso kann ihr Auftreten Rechtswirkungen verursachen, weshalb ihre Erscheinung und ihr Handeln unter Aspekten der Persönlichkeitsrechte eingehender darzustellen sind. Dabei gilt zu untersuchen, in welchen Fällen überhaupt ein Persönlichkeitsrecht bei virtuellen Figuren tangiert sein könnte und inwieweit die dahinter stehende natürliche Person betroffen ist. Im Vordergrund stehen dabei Aspekte des Persönlichkeitsschutzes.

Doris Rusch: Vom vermittelten Dasein und dem gespaltenen Selbst – Designhürden auf dem Weg zu bedeutungsvollen Parallelwelten

Die Rolle verschiedener Metaphern im Erfahrungsdesign gilt es ausgehend vom Phänomen der Mittelbarkeit von Computerspielen zu diskutieren. Spezielle Aufmerksamkeit verdient dabei das Verhältnis von Spielerin und Avatar. Auch wenn Spiele immer wieder damit beworben werden, den SpielerInnen immersive neue Welten zur Verfügung zu stellen, in denen sie unglaubliche Möglichkeiten haben, selbst die HeldInnenrolle übernehmen und ausprobieren können, was es heisst, James Bond zu sein, oder die Strassen von Liberty City zu erobern, so stösst das Erfahrungsdesign von Computerspielen doch immer wieder an recht enge Grenzen. Warum gibt es kaum Spiele, die abstrakte Konzepte spürbar machen, wie etwa Ehre, Loyalität, Hoffnung, Würde oder sogar Liebe? In Spielen kann man so viel tun, was man im echten Leben nicht tun kann oder darf, und gleichzeitig ist die Handlungs- und Erfahrungsbreite im virtuellen Raum um so vieles eingeschränkter als im ersten Leben.

Gerhard M. Buurman: Rechtsvisualisierung

Das Recht wie die Ökonomie verweisen auf eigenständige Gegenstandsbereiche, und sie prägen die menschlichen Verhältnisse. Sie sind daher für Designer von natürlichem Interesse, da sie zwei wesentliche Kräfte sind, nach denen wir unsere Verhältnisse ausrichten. Wir vermuten darüber hinaus, dass diese so gestalteten Bedingungen auch auf uns selber einen prägenden Einfluss ausüben. Wir selber spiegeln und bestätigen diese Verhältnisse, da wir in ihnen leben. So handeln wir notwendigerweise ökonomisch oder wir verrechtlichen, indem wir gestalten. Diese Fragen und andere werden untersucht und praktische Beispiele gezeigt aus den Zwischenbereichen von Objektivität und Erfahrung.

Max Moswitzer: Cybernaut versus Avatar

Elektronische Avatare treten in ihrer simpelsten Form als bewegter Cursor auf dem Monitor auf, sobald sich der Monitor mit anderen vernetzt. Durch den bewegten Cursor sehen wir den Geist eines dahinter stehenden menschlichen Wesens repräsentiert, das sich durch Informationen bewegt. Die Folge dieses ersten Avatars ist, das Potenzial von Cyberspace, Intersubjektivität und Echtzeitkommunikation zu verbinden. Im Sinne der Programmierung ist der Cursor aber nicht der gestische Ausdruck eines Menschen, sondern ein vierdimensionaler Punkt (3D und Zeit) zum Datenaustausch. In Form einer visuellen Erzählung sollen die Befindlichkeit und Möglichkeit von multiplen Avatar-Repräsentationen im Metaversum Second Life präsentiert werden. Wenn der Eigensinn einer Entität akzeptiert werden soll, stellt sich die Frage nach dem «Bewusstsein» der Avatare und eröffnet damit ein Strom von Fragen. Sollen sich Avatare anstatt auf Personen auf Datenströme in Netzwerken beziehen, auf die Menschheitsgeschichte, 0 und 1 als Gott und Teufel? Oder ist ihre Basis eine Re-Ontologie und die Infosphäre? Wie steht es um Migration, Moral und Polarität der EULA zwischen Cybernauten und Avataren?

Florent Thouvenin: Property Rights in virtuellen Welten

Virtuelle Welten stellen die für reale Welten geschaffenen Rechtsordnungen vor neue Herausforderungen und werfen Fragen auf: Sind auch virtuelle Werke durch das Urheberrecht geschützt? Wie steht es um den Schutz von Patenten und Marken? Was ist zu tun, wenn die selbst geschaffene, real nicht existierende Persönlichkeit verletzt wird? Und wie verteidigt man seinen virtuellen Grund und Boden gegen Eindringlinge? Zugleich eröffnen virtuelle Welten auch die Chance, die Begrenztheit der nationalen Rechtsordnungen zu überwinden und eigene, spezifische Ordnungen zu schaffen. Allein diese können den Besonderheiten der im virtuellen Raum real existierenden, globalen Gemeinschaft angemessene Rechnung tragen.

Dirk Martens: Virtuelle Welten: Die Diffusion steht noch bevor – Ergebnisse einer explorativen Grundlagenstudie

Zunächst hochgejubelt, dann ebenso abrupt fallen gelassen: Am Beispiel von Second Life lässt sich gut nachzeichnen, wie Hypes funktionieren. Oft weder im Auf- noch im Abschwung substantiell begründbar. Auch wenn die Nutzerzahlen relativ gering sind, so ist Second Life doch weder das einzige virtuelle Universum, noch wird es das letzte bleiben: «Synthetische Welten» wie IMVU, sMeet, Twinity und viele weitere sind in den letzten Jahren entstanden – und weitere werden folgen. Was macht den Reiz dieser synthetischen Welten aus, warum werden wir in Zukunft wahrscheinlich in vielen Bereichen des Webs immer häufiger auf «Avatare» treffen? Anhand von Ergebnissen einer Grundlagenstudie zu diesem Thema werden Evidenzen dafür aufgezeigt, dass virtuelle 3D-Angebote in den kommenden Jahren wohl verstärkt in unserem Leben Einzug halten werden.

Ernst Strouhal: Fortunas Comeback. Casino Royal – Casino Bourgeois?

ESpiel ist heute der ökonomisch bedeutendste Teil der Kultur- und Bewusstseinsindustrie, nicht nur in virtuellen Parallelwelten. Vielleicht ist es aber gerade dieser glänzende Erfolg, der es notwendig macht, dass die Rückkehr Fortunas leise vonstatten geht. Spiel ist zwar ein ungebeter Gast in der Stube des Bürgers, aber wie leicht konnten in der Gegenwart ludische Begriffe wie «Casinokapitalismus», «Spekulationswette» und «Börsenspiel» medial etabliert werden, wie rasch und ohne Einspruch die Grenzen zwischen Buchmacher und Broker, zwischen Wettbüro und Bank, zwischen Investor und Zocker aufgehoben werden. Wie dünn also war die ideologische Decke der protestantischen Ethik, die über die Wirklichkeit gebreitet wurde, und wie löchrig war sie doch stets. Fortunas Wiederkehr könnte eine Erosion dieser Kultur des Bürgers anzeigen oder aber bedeuten, dass sie in Wahrheit niemals verschwunden war. Die Kunst und die Idee vom «schönen Spiel» spielt bei dieser Escamotage bis heute eine ambivalente, vielleicht nicht unerhebliche Rolle.

Christian Schwarzenegger: Cyberkriminalität

Die weltweite Zahl der Internetnutzer hat gemäss Schätzungen die 1,3-Milliarden-Marke überschritten. Internet, Telefonfestnetz, Mobilfunknetz und andere Netzwerke verbinden uns mit dem Cyberspace, einer «virtuellen» Welt, die dem Privaten, der Wirtschaft und der Öffentlichkeit eine weitere Dimension erschliesst. Das positive Potenzial ist unverkennbar: leichter Zugang zu Nachrichten und Information, globaler E-Commerce, bürgernahes E-Government usw. Der Cyberspace ermöglicht aber auch die Begehung von Straftaten. Der Vortrag greift folgende Fragen auf: Welche Erscheinungsformen der «Cyberkriminalität» gibt es? Wie reagiert das Strafrecht auf die Darstellung virtueller Realitäten wie z.B. in War-Games und Hentai-Videos? Welche Probleme tauchen bei der Verfolgung dieser grenzenlosen Kriminalität auf?

TAGUNG «ILLICIT LUDIC METAVERSE – GESTALTUNG, ÖKONOMIE UND RECHT DER VIRTUELLEN WELTEN»

MITTWOCH, 18. MÄRZ 2009

VORTAGSSAAL DER ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE
AUSSTELLUNGSSTRASSE 60, ZÜRICH

Das Programm sowie die Anmeldung zur Tagung finden Sie online unter www.zkr.ch (Veranstaltungen).

Die Teilnahme ist kostenlos. Zur Teilnahme ist eine Anmeldung erforderlich.

Anmeldung bis 12. März 2009:

Online: www.zkr.ch / *per E-Mail:* danielle.battaglia@zhdk.ch / *per Fax:* +41 (0)43 446 45 20 /
per Post: Zürcher Hochschule der Künste, Danielle Battaglia, Ausstellungsstr. 60, 8005 Zürich

Name: _____

Vorname: _____

Titel: _____

Firma: _____

Funktion: _____

E-Mail: _____

Mit Ihrer Anmeldung erklären Sie sich einverstanden, dass Ihre Angaben in einem den Teilnehmenden zugänglichen Teilnahmeverzeichnis erscheinen.

TAGUNG «ILLICIT LUDIC METAVERSE – GESTALTUNG, ÖKONOMIE UND RECHT DER VIRTUELLEN WELTEN»

