

University of Groningen

Wetgeving heeft amper grip op virtuele wereld van secondlife

Paapst, Mathieu/M.H.

Published in:
Staatscourant

IMPORTANT NOTE: You are advised to consult the publisher's version (publisher's PDF) if you wish to cite from it. Please check the document version below.

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Publication date:
2007

[Link to publication in University of Groningen/UMCG research database](#)

Citation for published version (APA):
Paapst, MM. H. (2007). Wetgeving heeft amper grip op virtuele wereld van secondlife. *Staatscourant*.

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

The publication may also be distributed here under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license. More information can be found on the University of Groningen website: <https://www.rug.nl/library/open-access/self-archiving-pure/taverne-amendment>.

Take-down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Downloaded from the University of Groningen/UMCG research database (Pure): <http://www.rug.nl/research/portal>. For technical reasons the number of authors shown on this cover page is limited to 10 maximum.

Wetgeving heeft amper grip op Second Life

Recentelijk gaf een meerderheid van de Tweede kamer aan dat zij virtuele kinderporno in 3D-animatievorm op internet strafbaar wil stellen. De onrust daarover ontstond doordat volwassenen zich op Second Life, een online 3D-wereld, voordeden als virtueel kind en daarbij op virtuele wijze seksuele handelingen verrichtten. Omdat er nog weinig jurisprudentie bestaat over virtuele kinderpornografie liet het College van procureurs-generaal aan de hoofden van de parketten weten dat het College wenst te bevorderen dat meer zaken aan de rechter worden voorgelegd. Dat werpt echter de vraag op of het Nederlandse recht zich in een breder verband überhaupt wel leent voor internationale handhaving in een digitale wereld.

Second life is een virtuele online-wereld met 4,3 miljoen inwoners, die in 2003 is ontworpen door het bedrijf Linden Labs uit San Francisco. Door een zogenaamde viewer te downloaden op de computer kan een ieder een virtueel poppetje, een avatar, aanmaken en daarmee een virtueel bestaan opbouwen. Zo is het mogelijk een virtueel stuk land te kopen en daar een huis op te bouwen. Betaling van alle diensten gaat door middel van Linden Dollars, een virtuele munteenheid die met echte dollars aangekocht kan worden tegen de LindeX-wisselkoers. Hierdoor is een virtuele economie ontstaan waarmee echt geld verdiend kan worden. Dit is de reden dat veel bedrijven nu vestigingen openen in deze virtuele wereld.

Second Life onderscheidt zich van andere 3D-games omdat er geen doel is en er geen speciale spelregels zijn. Er bestaan slechts een aantal eenvoudige gedragsregels. De vestiging van bedrijven en organisaties die in het echte leven ook bestaan, maakt echter dat het belang van Second Life toeneemt. De aanwezigheid in deze wereld is vergelijkbaar met de groeiende aanwezigheid de afgelopen jaren van bedrijven en organisaties op internet. Daardoor zijn parallellen te trekken met de problematiek die zich daarbij voordeed. Zo is de rechtshandhaving van Nederlandse wet- en regelgeving nu al een reëel probleem.

Intellectuele eigendomsrechten

De auteursrechten van alles wat gemaakt wordt in Second Life liggen bij de maker. Net als in het echte leven verkrijgt iemand immers het auteursrecht op eigen oorspronkelijke werken. Programmeurs en ontwerpers verdienen daarom veel geld aan virtuele innovaties, die ze vervolgens te koop aanbieden. Maar het komt ook voor dat er auteursrechtelijk beschermde werken in beeld en geluid binnen Second Life openbaar worden gemaakt door anderen dan de auteursrechthebbende. Deze moet dan aankloppen bij Linden Labs met

het verzoek hier tegen op te treden. Omdat Linden Labs als Amerikaans bedrijf gebonden is aan de Digital Millennium Copyright Act (DMCA) zal zij volgens haar 'notice-and-takedown'-procedure het beweerde inbreukmakende werk offline halen, waarna in een procedure moet blijken wie de daadwerkelijke auteursrechthebbende is. Door het consequent volgen van deze procedure kan Linden Labs in beginsel niet worden aangesproken voor eventuele schade wegens inbreuk.

Merkrechten

Voor handelsnamen en merkrechten biedt de DMCA echter geen uitkomst. Iedereen is in staat om onder een willekeurige handelsnaam een virtueel bedrijfje te beginnen in Second Life. Denk hierbij aan de begintijden van internet toen domeinnamen in groten getale werden geregistreerd door domeinkapers, die ze vervolgens tegen hoge bedragen doorverkochten aan bedrijven wier handelsnaam men had gebruikt. De Nederlandse handelsnamenwet bleek tegen deze praktijken geen echte bescherming te bieden. Bedrijven moesten terugvallen op het Benelux-merkenrecht om daarmee het gebruik van de domeinnamen te beëindigen en er zelf rechthebbende op te kunnen worden. Dit had tot gevolg dat een handelsnaam alleen te beschermen was tegen domeinnaamkapers indien hij ook als merk geregistreerd stond. In Second Life lijkt een dergelijke registratie geen tot weinig indruk te maken op de aanwezige avatars die naar hartelust virtuele goederen verkopen met daarop de namen van bekende merken. Daarbij kan er ook te goeder trouw sprake zijn van merkgebruik. Denk bijvoorbeeld aan een Japanner die nog nooit heeft gehoord van een bepaald Nederlands merk en stomtoevallig dezelfde naam gebruikt voor zijn commerciële activiteiten op Second Life.

Uiteraard kunnen rechthebbenden proberen hier tegen op te treden. In Nederland neemt de rechter in tegenstelling tot zijn Belgische collega over het algemeen vrij gemakkelijk rechtsmacht aan, indien de informatie vanuit Nederland toegankelijk is. De rechter acht zich daarmee bevoegd over de zaak een uitspraak te doen. Daarbij moet men zich echter afvragen in hoeverre het juist is dat een merk dat slechts in de Benelux geregistreerd staat mogelijk wereldwijde gelding zou kunnen krijgen door het enkele feit dat Second Life vanuit Nederland bereikbaar is. Anders is dat uiteraard indien er sprake is van een internationaal depot van het merk. In alle gevallen moet echter duidelijk zijn wie de daadwerkelijke inbreukmaker is, oftewel wie de echte mens achter de avatar is. Voor het instellen van een verbodsactie of het vorderen van schadevergoeding zal men dus eerst Linden Labs om de NAW-gegevens moeten vragen. Vooralsnog is echter onduidelijk of het bedrijf hier aan kan of zal meewerken.

Online gokken

Het zijn niet alleen intellectuele eigendomsrechten die onder druk staan. In Second Life is het ook mogelijk een gokje te wagen in een van de vele virtuele casino's. Indien de deelnemers geen overwegende invloed kunnen uitoefenen op het winnen van de prijzen, en er dus sprake is van een kansspel dan is in Nederland de Wet op de kansspelen van toepassing.

Omdat hier te lande Holland Casino de enige vergunninghouder is, kan geconcludeerd worden dat de virtuele casino's in Second Life niet in het bezit zijn van een volgens de wet vereiste kansspelvergunning. Deze vergunning is noodzakelijk indien men zich richt op een Nederlands publiek. De rechtspraak gaat er daarbij vanuit dat het feit dat er vanaf Nederlandse grondgebied kan worden deelgenomen aan een dergelijk spel, voldoende is om te eisen dat men moet voldoen aan de Nederlandse wet.

Ook internationaal trekt het virtueel gokken de aandacht van overheden en opsporingsdiensten. Recentelijk heeft de FBI op uitnodiging van Linden Labs een bezoek gebracht aan een virtueel casino. De groei van de gokactiviteiten was voor hen aanleiding om Second Life in de gaten te gaan houden.

Virtueel geld

Ook de uitgifte van virtueel geld, de zogenaamde Linden dollars, stuit mogelijk op handhavingproblemen in de Nederlandse wetgeving. Linden Labs verkoopt aan Second Life-deelnemers virtueel geld tegen een door hen vastgestelde wisselkoers met de dollar. Het virtuele geld kan vervolgens binnen Second Life worden gebruikt voor betalingen van door derden aangeboden diensten en virtuele goederen. Zo kan men onder meer grond, gebouwen en eilanden aankopen. De ontvanger van de Linden-dollars kan deze weer inwisselen voor 'echt' geld door ze aan te bieden op bijvoorbeeld veilingssites als eBay. Linden Labs is daarom mogelijk te beschouwen als een zogenaamde elektronisch-geldinstelling, omdat het onder meer zijn bedrijf maakt van het ter beschikking verkrijgen van gelden in ruil waarvoor elektronisch geld wordt uitgegeven waarmee betalingen kunnen worden verricht, ook aan anderen dan degene die het elektronische geld uitgeeft.

Daarmee is het tevens een kredietinstelling die valt onder de nieuwe Wet op het financieel toezicht. Deze wet eist van kredietinstellingen van buiten de EU die in Nederland een bijkantoor willen openen, dat zij daarvoor een vergunning aanvragen bij de Nederlandsche Bank.

Ook is het volgens de wet verboden om naar Nederland diensten te leveren vanuit een vestiging in een staat die geen EU-lidstaat is. Omdat Linden Labs geen vestiging heeft in de EU, zou zij door haar handelswijze mogelijk een economisch delict plegen. De Nederlandsche Bank laat desgevraagd via woordvoerder Herman Lutke Schipholt weten dat de kwestie de indringende aandacht heeft, maar dat er vooralsnog geen definitief standpunt is ingenomen. Dit vindt zijn oorzaak in de

juridische complexiteit van Second Life en het feit dat Linden Labs niet te beschouwen is als een traditionele bank.

Belastingen

De groei van virtuele winkels in Second Life die goederen afleveren en afrekenen in de 'echte' wereld, is voor de Belastingdienst aanleiding om de verkoopactiviteiten van kleine Nederlandse ondernemers op Second Life in de gaten te houden. Net als bij gewone webwinkels ziet de fiscus graag dat over de gerealiseerde verkopen belasting wordt geheven. Toch bestaat ook in dit geval een extra problematiek. Zo is het bijvoorbeeld onduidelijk of er BTW moet worden afgedragen over de verkoop van virtuele goederen en diensten. Een ander aspect is de mogelijke afdracht van loonbelasting voor de avatars die werkzaamheden verrichten voor een virtuele werkgever en die salaris ontvangen in Linden-dollars. Vooralnog onderzoekt de fiscus eerst nog hoeveel geld er daadwerkelijk verdiend wordt in de virtuele wereld, alvorens zij standpunten wil innemen.

Conclusie

Hoewel Second Life vooral een hype lijkt te zijn, in Nederland zijn er volgens optimistische schattingen maar 10.000 actieve deelnemers, geeft de situatie wel aan dat de Nederlandse wetgeving nog niet ontwikkeld genoeg is om de digitale problemen serieus aan te kunnen pakken. Naast de beschreven problemen komen er ook zaken voor als virtuele oplichting, discriminatie en virtuele schade. Ook het grensoverschrijdende aspect van het spel maakt handhaving moeilijk en zet rechthebbenden en het Openbaar Ministerie op een achterstand. Deze achterstand is echter niet virtueel.

mr. Mathieu Paapst

v0.5 23-04-2007