

Oliver Castendyk

# Spiel oder Ernst

## Bis wohin muss der Staat die Autonomie des Spiels respektieren?<sup>1</sup>

### Anmerkung:

<sup>1</sup>  
Der Beitrag basiert auf einem Vortrag, der bei der Tagung „Rechtsfragen virtueller Welten“ der Friedrich-Ebert-Stiftung am 28. Mai 2008 vom Verfasser gehalten wurde.

Virtuelle Onlinespiele waren anfangs eine Art „rechtsfreier Raum“. Nachdem Spieler in virtuellen Welten wie *Second Life* reales Geld verdienen können, Kinderpornografie „gespielt“ wurde und Firmen dort ihre Waren, Dienstleistungen und Marken präsentieren, bemühen sich Juristen jenseits und diesseits des Atlantiks, diese Welten rechtlich einzuhegen. Der folgende Artikel beschäftigt sich mit einer Grundfrage: Gibt es grundlegende Grenzen der „Verrechtlichung“ von virtuellen Welten?



Second Life



World of Warcraft, Entropia, Gaia Online

„Spiele sind Grundlage und Faktor der Kultur“ (Huizinga 1956, S. 13). Das Spiel gehört so grundlegend zum menschlichen Dasein wie die Sprache oder die Kunst (Caillois 1982, S. 16). Seine Funktion für die Gesellschaft geht über die Erziehung der Kinder zu Fähigkeiten und Sekundärtugenden wie Ballbeherrschung und „Fair Play“ (weit) hinaus. So zeigt sich der praktische Wert auch nicht nur bei militärischen „Sandkastenspielen“, Simulationen einer Stadtverwaltung (z. B. *Sim-City*) oder der Voraussage komplexer wirtschaftlicher Entscheidungen in der ökonomischen Spieltheorie (vgl. hierzu Rieck 2007). Der Kern der gesellschaftlichen und damit auch verfassungsrechtlichen Bedeutung des Spiels ist vielmehr darin zu sehen, dass ein Raum für die freie Entfaltung der Persönlichkeit zur Verfügung gestellt wird. Welche Spiele wir auch nehmen, Brett- oder Rollenspiele, Scharaden oder Räuber & Gendarm, einfache Ballspiele oder komplexe Simulationen – sie bieten den Menschen eine Möglichkeit, eine Bühne, einen „frame of reference“ für kreative Entwicklung und persönliche Entfaltung oder in den Worten von Friedrich Schiller: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1964, S. 63).

#### Videospiele und virtuelle Welten

Die Spiele haben sich weiterentwickelt wie alles andere auch: Einfachste Varianten wie *Pong* haben filmisch anmutenden Videospielen wie *Far Cry*, *Grand Theft Auto IV* oder *Myst* mit perfekter Grafik, fast realen Handlungsoptionen und menschlichen Protagonisten Platz gemacht. (vgl. hierzu Wirsig 2003). Virtuelle Welten mit Namen wie *SecondLife*, *World of Warcraft*, *Entropia* oder *Gaia Online* sind aus der heutigen Computer- und Internetwelt kaum noch wegzudenken. Es handelt sich hierbei um sogenannte persistente, computergenerierte und zentral organisierte Umgebungen, die Interaktionen zwischen einer Vielzahl von Nutzern zulassen (Nänni 2008, S. 3). Jeder kann dort, nimmt man *Second Life* als Beispiel, als Bewohner fast all jene Dinge tun, die er auch im realen Leben machen kann. Ein Spiel, sagen die einen – eine Art zweites Leben, sagen die anderen. Die Struktur ist offen oder labyrinthisch (vgl. Kent 2001; Brittnacher/Janz 2007, S. 217 ff.; Hocke 1957, S. 98 ff.). Das kommerziell bisher bei weitem erfolgreichste Spiel mit einer weltweiten Spielergemeinde von täglich mehreren Millionen Spielern ist *World of Warcraft* (*WoW*). In diesem – an *Der Herr der Ringe* erinnernden – Spiel wählt sich der Spieler einen Charakter aus (z. B. Krieger, Zauberer, Zwerg, Troll o. Ä.), den er nach Belieben ausbauen und für den und mit dem er virtuelle „Items“ erspielen kann.

Im Februar 2008 sprach sich Olaf Zimmermann vom Deutschen Kulturrat dafür aus, dass auch Computerspiel-Entwickler als Künstler anzuerkennen wären. Hans-Joachim Otto, Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und

Medien des Deutschen Bundestages, pflichtete ihm bei und erklärte, dass die Entwicklung von Spielen ein hohes Maß an kreativer und künstlerischer Arbeit erfordere. Auch in der juristischen Literatur wird vertreten, dass Computerspiele als Kunstwerke im Sinne von Art. 5 Abs. 3 GG eingestuft werden können (Küchenhoff 2007, S. 337ff.)

Der zentrale Unterschied zwischen „alten“ Spielen wie *Monopoly* und einem online gespielten „game“ ist der Übergang vom Privaten zum Öffentlichen. Gesellschaftlich wie rechtlich macht es einen großen Unterschied, ob jemand im privaten Kreis ein Gedicht rezitiert oder dies auf einer öffentlichen Bühne tut: Privat handelt es sich um eine freie Nutzung, öffentlich ist es eine zustimmungspflichtige Verwertung eines Urheberrechts. Ähnliche Differenzierungen sind im Jugendschutz, im Bereich des Strafrechts und – zumindest in praktischer Hinsicht – auch hinsichtlich Persönlichkeitsrechtsverletzungen vorzunehmen. Damit stellen sich aber erstmals Rechtsprobleme, die es früher bei rein „privaten“ Spielen nicht gab.

### Das Problem

In virtuellen Welten können theoretisch nicht nur verschiedene Rechte verletzt werden wie z. B. (virtuelles) Eigentum, Urheber- oder Persönlichkeitsrechte. Daneben können auch diverse Verbote missachtet werden, z. B. im Bereich des Jugendschutzes. Die Frage, der ich deshalb nachgehen möchte, lautet: Kann hierauf das Recht angewendet werden oder würde dadurch nicht vielmehr die Autonomie des Spiels verletzt? Sollte es Grenzen bei der „Verrechtlichung“ (zu diesem Problem vgl. Friedman 1985; Kübler 1985; Kummer 1973, S. 10; Mayer 1996, S. 1790ff.) von Konflikten zwischen Spielern geben? Diese Problematik kann an den folgenden drei Beispielen illustriert werden.

Fall 1: Bei *WoW* können die Spieler im Chat miteinander kommunizieren und sich in ihren Rollen ansprechen („Ich werde dich vernichten, Du Sohn einer rädigen Hure!“) oder auch den dahinter stehenden realen Spieler meinen. In einem *WoW*-Forum beschwerte sich ein Spieler über Beleidigungen beim Spiel. Er fragte sich, ob es nicht an der Zeit wäre, mit rechtlichen Mitteln gegen diese Verletzungen von Persönlichkeitsrechten vorzugehen. Die Kontrolle der Systemadministratoren gehe ihm nicht weit genug. Dadurch wird letztlich die Frage aufgeworfen, ob die Mitspieler, die ihn beleidigt haben, nicht argumentieren könnten, es sei doch alles nur ein Spiel?

Fall 2: In der virtuellen Welt von *Second Life* legen sich die Nutzer eine virtuelle Persönlichkeit zu: „Residents“ werden zu „Avatars“. Dabei ist es für erwachsene Spieler auch möglich, ein Kind zu spielen, eine Art Kinder-Avatar. Mit diesen Kinder-Avatars kann man wiederum alles spielen, was *Second Life* möglich macht, offenbar auch



Rechtsfreie Räume in virtuellen Welten?

virtuellen Sex (Ritlewski 2008, S. 94 ff.; Hopf/Braml 2007, S. 354 ff. mit Verweis auf „tomorrow“ vom 01.02.2007, S. 38 ff.).

Dies rief in Deutschland die Staatsanwaltschaft auf den Plan. Wegen des Verdachts der Kinderpornografie leitete die zuständige Schwerpunktstaatsanwaltschaft in Halle ein Ermittlungsverfahren gegen unbekannt ein (vgl. Stöcker 2007). Linden Labs – der Betreiber von *Second Life* – will deshalb mithilfe eines Altersverifikationsverfahrens gewährleisten, dass Kinder zu bestimmten Bereichen des Spiels keinen Zugang erhalten. Während also Linden Labs verhindern wollte, dass sich reale Kinder und Jugendliche als Kinder-Avatars an virtuellen sexuellen Handlungen beteiligen, bezog sich die deutsche Debatte schon auf die virtuelle Dimension. Für den Vorwurf der Kinderpornografie war es gleichgültig, ob hinter den Avatars volljährige oder minderjährige Spieler standen. Lässt sich dagegen einwenden, es sei doch nur ein Spiel? Ist es rechtlich relevant, dass echte Kinder an diesem Sexspiel nicht beteiligt waren?

Fall 3: Der Springer-Verlag mietete sich vom Betreiber des Spiels *Second Life* eine Insel, auf der er bis heute eine virtuelle Zeitschrift betreibt: „Avestar“. Das Logo ähnelte der geschützten Wort-Bild-Marke der tatsächlich existierenden Zeitschrift „Stern“, welche dem konkurrierenden Verlag Gruner & Jahr angehört. Dieser verklagte den Springer-Verlag wegen unbefugter Benutzung seiner Marke – und das Landgericht Hamburg gab ihm recht (Klickermann 2007, S. 766 ff.). Außerdem wurden Texte verwendet, die urheberrechtlich geschützt wurden. Nehmen wir an, es ist nicht der Springer-Verlag, sondern eine Privatperson, die „aus Spaß an der Freude“ handelt. Sind Marken- und Urheberrechte auch in einem nicht kommerziellen Spiel geschützt?

### Verrechtlichung der freien Spielwelten

In der Rechtswissenschaft jenseits und diesseits des Atlantiks wird bereits fleißig an einer Dogmatik des Rechts virtueller Welten gearbeitet (vgl. überblicksartig Bürge 2006). Man grübelt über virtuelles Eigentum nach, über Urheberrechte an besonders kreativ gestalteten Avatars, fordert die Trennung zwischen Werbung und Spiel (Schaar 2005, S. 912 ff.) und setzt sich mit dem Handel virtueller Güter auseinander (Wemmer/Bodensiek 2004, S. 432 ff.). Gerichte in den USA mussten sich bereits u. a. mit einer Klage gegen die Sperrung eines Accounts oder wegen Urheberrechtsverletzungen an einem Bett befassen (vgl. Darstellung bei Geis/Geis 2007, S. 721 ff.).

Demgegenüber sehen andere Autoren Spiele als „rechtsfreien Raum“. Castronova argumentiert, virtuelle Spielwelten würden ihren Wert für die Gesellschaft als Ort des Ausprobierens von neuen Rollen, Vorstellungen, Ideen und Interaktionen verlieren, wenn sie recht-

lich als reale Welten behandelt würden (Castronova 2004, S. 185 ff.). Kummer sieht im Spiel ein in sich geschlossenes System von Regeln, ähnlich einer Rechtsordnung. Diese Spielregeln würden durch Mittel des Spiels selbst durchgesetzt, mithin ihrerseits Spielregeln. Dagegen würde eine Erzwingung der Regeln des Spiels mit den Regeln des Rechts das Spiel zerstören. Daraus folgert er, dass das Spiel notwendigerweise „Nichtrecht“ ist. Es handle sich um ein System von Sätzen, das gegen die Einmischung des Rechts hermetisch abgeschlossen ist. Wer spiele und insoweit nach Spielregeln handle, könne demzufolge „Recht“ nicht wollen. Das eine schließe das andere aus (Kummer 1973, S. 44).

Eine vermittelnde Meinung will ein Spiel nur dann den Regeln des Rechts unterwerfen, wenn Spieler echtes Geld einsetzen, mithin wenn es sich um kommerzielle Spiele handelt (vgl. Habel 2008, S. 73, der insbesondere bei *Second Life* die Grenzen des „Spiels“ als überschritten ansieht).

Wie weit man die Autonomie eines von der Gesellschaft anerkannten „Spielraums“ fassen kann, wurde für einen parallelen Bereich schon vor langer Zeit beantwortet: bei der (Kunst der) Fiktion. Sie genießt eine gewisse Unabhängigkeit, die verfassungsrechtlich durch die Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 3 GG) als abgesichert gilt, und wenn die künstlerische Durchformung des Stoffes nicht ausreichend groß ist, durch die allgemeine Handlungsfreiheit (Art. 2 Abs. 1 GG). Meine These lautet also: Das, was Fiktion darf, muss auch Virtualität dürfen.

### Gemeinsame Regeln für Fiktion und Virtualität

Nehmen wir an, jemand beginnt einen Bericht mit folgender Aussage: „Es war einmal ein König, der beschloss, den Teufel und seine Großmutter zu besuchen.“ Der mögliche Einwand, ein solcher König habe niemals existiert und der Teufel habe keine Großmutter, würde Stirnrunzeln hervorrufen. Sobald ein Text deutlich macht, dass er fiktional ist und daher keinen Anspruch auf Wahrheit oder Übereinstimmung mit der Realität anstrebt, ist der Text von der Wahrheitsregel freigestellt (zur historischen Entwicklung vgl. Iser 1993, S. 398, Fn. 150). In einem Theaterstück dürfen Menschen einander zum Schein beleidigen, verletzen, foltern oder töten, ohne dass die Staatsgewalt einschreitet. Es geschieht schließlich nur zum Schein – Menschen und ihre Interessen werden nicht verletzt. Das berühmte Theaterstück *Publikumsbeschimpfung* von Peter Handke hat allein die Beleidigung der Zuschauer durch vier Schauspieler zum Inhalt. Die Zuschauer haben am Ende trotzdem geklatscht (Neis 1978, S. 4f.).

Die beiden Konzepte „Spiel“ und „Fiktion“ sind verwandt (vgl. zum Verhältnis von Realität und Fiktion/Spiel u. a. Eco 1983, S. 31 ff.; Esposito 2007, S. 13 ff.; Iser 1993,

S. 443 ff.; Sigl 2006). Ich halte die Ähnlichkeiten für evident genug, um sofort auf die Folgefrage einzugehen, welche Konsequenzen sich daraus für die rechtliche Behandlung des Einwands „Es ist nur ein Spiel!“ parallel zum Einwand „Es ist nur Fiktion!“ ergeben könnten.

Zu Fall 1 (Beleidigung bei *WoW*): Persönlichkeitsrechte werden bei fiktionalen Geschichten, die von fiktiven Personen handeln, nicht verletzt. Anders ist dies nur, wenn die Protagonisten realen Personen ähneln. In der Literatur bezeichnet man dies als Schlüsselroman (vgl. von Becker 2007). Sind reale Personen erkennbar und berührt die Darstellung deren Persönlichkeitsrechte, z. B. durch Darstellung ihrer Intimsphäre oder durch ehrverletzende Aussagen, schützt die Fiktion den Autor nicht vor Klage. Bezogen auf die Grenzen der fiktiven Darstellung lässt sich daraus folgern, dass die Grenze der Fiktion auch die Grenze der Freiheit der Fiktion ist. Handelt es sich wirklich um Fiktion, sind Personen und Geschehnisse frei erfunden, können Rechte realer Personen nicht verletzt werden.

Dasselbe müsste auch für virtuelle Welten gelten. Soweit Avatars nicht realen Personen gleichen, kommen Verletzungen des allgemeinen oder besonderen Persönlichkeitsrechts nicht in Betracht. Hält man die Analogie zur rechtlichen Behandlung fiktiver Inhalte für zutreffend, würde sich für Fall 1 ergeben, dass die Spielfiguren sich nicht im Rechtssinne beleidigen können. Die Autonomie des Spiels dürfte durch die Rechtsordnung nicht eingeschränkt werden und zwar unabhängig davon, ob ein eigenes Sanktionssystem existiert. Anders zu beurteilen ist der Fall, bei dem die Teilnehmer sich anlässlich des Spiels beleidigen. Hier handelt nicht der fiktive Charakter, sondern der dahinter stehende Spieler. Dies ist für den anderen auch erkennbar. Objekt der Beleidigung ist nicht der Protagonist in der fiktiven Rolle, sondern eine reale Person. Damit läge diese Beleidigung außerhalb des spielerischen Kontextes und wäre damit prinzipiell strafbar.

Zu Fall 2 (Kinderpornografie bei *SecondLife*): Jugendschutz wird bei fiktionalen Medieninhalten ebenso hochgehalten wie bei dokumentarischen. Es macht keinen Unterschied, ob ein pornografischer Film ein Spielfilm oder ein Dokumentarfilm ist. Niemand könnte sich dem Vorwurf der Pornografie durch das Argument entziehen, es sei keine ernst gemeinte reale Darstellung von Sexualität. Sexualität in virtuellen Welten sollte man analog behandeln:

Einfache Pornografie darf von Erwachsenen konsumiert werden; sie unterliegt jedoch Werbe- und Vermarktungsverboten, weil Kinder und Jugendliche von ihr ferngehalten werden sollen. Auf Basis eines solchen Gesetzeszwecks reicht es aus, durch (wirksame) Zugangskontrollsysteme zu verhindern, dass Kinder und Jugendliche Zugang zu den virtuellen Räumen erhalten, in denen virtuelle Sexualität stattfinden kann.

Kinderpornografie hingegen ist in Deutschland absolut verboten. Man darf sie weder verkaufen noch kaufen und auch nicht besitzen. Die Gesellschaft lehnt hier nicht nur die zu frühe Konfrontation von Kindern mit Sexualdarstellungen ab. Vielmehr soll das Verbot mögliche Gewöhnungs- und Nachahmungseffekte bei Erwachsenen verhindern. Dieser Zweck gilt auf fiktionaler wie auch auf virtueller Ebene. Handelt es sich im Rechtssinne um „Darstellungen“ von Kindesmissbrauch, würden sich die Spieler in Fall 2, gegebenenfalls sogar Linden Labs als Teilnehmer, strafbar machen. So absurd es erscheinen mag, dass sich ein Staatsanwalt für „consenting adults“ interessiert, die einen sexuellen Missbrauch von Kindern nur „spielen“, so sehr zeigt die Analogie zur fiktionalen Welt der Texte und Bilder, dass auch hier ein totales Verbot vertretbar ist.

Zu Fall 3: Betrachten wir zuletzt den Fall „Avastar“: Grundsätzlich spielt es keine Rolle, ob eine Marke in einem fiktionalen oder nonfiktionalen Kontext verwendet wird. Ob eine Coca-Cola-Dose in einem Spielfilm oder in den Nachrichten auftaucht, macht keinen Unterschied. Entscheidend ist vielmehr die Frage, ob der Filmemacher mit Wettbewerbsabsicht handelt. Dazu muss er wenigstens als Nebenziel eigenen oder fremden Wettbewerb fördern wollen. Dies ist – außer bei Product-Placement – regelmäßig nicht der Fall.

In Analogie zu dieser Beurteilung kann auch in virtuellen Welten eine Markennutzung rechtswidrig sein. So wollte der Springer-Verlag in Fall 3 mit „Avastar“ seinen Wettbewerb fördern. Wenn aber eine Wettbewerbsabsicht fehlt, z. B. wenn nicht der Springer-Verlag sondern eine Privatperson „Avastar“ verwendet hätte, wäre dies zulässig. Diese „private“ Nutzung kann es in „kommerziellen“ und „nicht kommerziellen“ virtuellen Welten geben. Die Unterscheidung beider Welten, wonach nur letztere Autonomie genießen, ist deshalb nicht sinnvoll.

Auch im Urheberrecht können Fiktion und Virtualität parallel behandelt werden. So sind Texte, Fotografien, Filme oder Musikstücke auch geschützt, wenn sie in einem fiktiven Werk verwendet werden. Die Tatsache, dass das Werk keinen Anspruch auf Wahrheit erhebt, ändert daran nichts. Dasselbe gilt für virtuelle Welten. Wenn ein Avatar ein Gedicht rezitiert, könnte der Urheber Unterlassung verlangen. Dabei macht es keinen Unterschied, ob der Avatar ein kommerzielles Interesse damit verfolgt oder nicht. Entscheidend ist, dass er den Text öffentlich wiedergibt. Diese Öffentlichkeit liegt vor, wenn eine unbestimmte Zahl von mit ihm nicht persönlich verbundenen Personen diese „Wiedergabe“ wahrnehmen kann. Nur wenn die Kommunikation im Spiel als privater Chat zwischen zwei einzelnen Spielern ausgestaltet ist, wäre es anders.

## Schlussbemerkung

Zurück zum berühmten Satz von Friedrich Schiller: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Schiller 1964, S. 63). Der Dichter bezieht diesen Satz auf Spiele, aber auch auf Theaterspiele und fiktionale Texte. Sein Pathos speist sich nicht nur aus Freiheit und Selbstbestimmung, die im Spielen verwirklicht werden sollen, sondern auch aus dem Ziel, das er erreichen will: den Sinn des Menschen für das Schöne und Erhabene – modern formuliert, für die Kunst im Leben – zu entwickeln. Von dieser emphatischen Idee des Spiels sind die meisten virtuellen Welten allerdings noch etwas entfernt.

### Literatur:

**Becker, B. von:**  
*Der Fall Esra*. München 2007

**Ders.:**  
*Der geschlossene Vorhang – Der Beschluss des BVerfG zum ESRA-Fall*. In: Kommunikation & Recht 2007, S. 620–622

**Brittnacher, H. R./ Janz, R.-P. (Hrsg.):**  
*Labyrinth und Spiel*. Göttingen 2007

**Bürge, S.:**  
*Online Gaming – Reale rechtliche Stolpersteine in virtuellen Welten*. In: sic! 11/2006, unter [www.sic-online.ch](http://www.sic-online.ch) (abgerufen am 23.09.2008)

**Caillois, R.:**  
*Les Jeux et les Hommes*. Paris 1958 (hier zitiert nach der deutschen Ausgabe *Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch*. Frankfurt am Main/Berlin 1982)

**Castronova, E.:**  
*The Right to Play*. In: New York Law School Law Review 49/1/2004, S. 185–210

**Eco, U.:**  
*Postille a „Il nome de la rosa“*. Mailand 1983

**Esposito, E.:**  
*Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität*. Frankfurt am Main 2007

**Friedman, L. M.:**  
*Total Justice*. New York 1985

**Geis, I./Geis, E.:**  
*Rechtsaspekte des virtuellen Lebens*. In: Computer und Recht 2007, S. 721–725

**Habel, O. M.:**  
*Eine Welt ist nicht genug – Virtuelle Welten im Rechtsleben*. In: Multimedia und Recht 2008, S. 71–77

**Hocke, G. R.:**  
*Die Welt als Labyrinth – Manier und Manie in der europäischen Kunst*. Reinbek 1957

**Hopf, K./Braml, B.:**  
*Virtuelle Kinderpornographie vor dem Hintergrund des Online-Spiels Second Life*. In: Zeitschrift für Urheber und Medienrecht 51/5/2007, S. 354–363

**Huizinga, J.:**  
*Homo Ludens*. Leiden 1938 (hier zitiert nach der deutschen Ausgabe. Reinbek 1956)

**Iser, W.:**  
*Das Fiktive und das Imaginäre*. Frankfurt am Main 1993

**Kent, S. L.:**  
*The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Roseville 2001

**Klickermann, P. H.:**  
*Virtuelle Welten ohne Rechtsansprüche*. In: Multimedia und Recht 2007, S. 766–769

**Kübler, F. (Hrsg.):**  
*Verrechtlichung Wirtschaft, Arbeit und sozialer Solidarität*. Frankfurt am Main 1985

**Küchenhoff, B.:**  
*„Killerspiele“ – verfassungsrechtliche Möglichkeiten für ein Verbot gewalttätiger Computerspiele*. In: Neue Justiz 8/2007, S. 337–343

**Kummer, M.:**  
*Spielregel und Rechtsregel*. Bern 1973

**Mayer, F. C.:**  
*Recht und Cyberspace*. In: NJW 1996, S. 1782–1791

**Nänni, M.:**  
*Der Vertrag über die Nutzung virtueller Welten*. In: Jusletter vom 25.02.2008

**Neis, E.:**  
*Erläuterungen zu Peter Handke: Publikumsbeschimpfung, Kaspar. Hollfeld/Ofr. 1978*

**Rieck, C.:**  
*Spieltheorie – eine Einführung*. Eschborn 2007

**Ritlewski, K. M.:**  
*Virtuelle Kinderpornographie in Second Life*. In: Kommunikation & Recht 2008, S. 94–100

**Schaar, O.:**  
*Rechtliche Grenzen des „In-Game advertising“*. In: GRUR 11/2005, S. 912–917

**Schiller, F.:**  
*Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart 1964

**Sigl, R.:**  
*Die Welt hinter dem Bildschirm*. In: Telepolis vom 28.12.2006, [www.heise.de/tp/r4/magazin/what/24089/1.html](http://www.heise.de/tp/r4/magazin/what/24089/1.html) (abgerufen am 23.09.2008)

**Stöcker, C.:**  
*Second Life. Staatsanwalt ermittelt wegen Sex mit virtuellen Kindern*. In: Spiegel online vom 07.05.2007, [www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481467,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,481467,00.html) (abgerufen am 23.09.2008)

**Wemmer, B./ Bodensiek, K.:**  
*Virtueller Handel – Geld und Spiele*. In: Kommunikation & Recht 9/2004, S. 432–437

**Wirsig, C.:**  
*Das große Lexikon der Computerspiele*. Berlin 2003

Prof. Dr. Oliver Castendyk ist Direktor des Erich Pommer Instituts in Potsdam und lehrt Öffentliches und Privates Medienrecht an der Juristischen Fakultät der Universität Potsdam. Außerdem ist er als Anwalt in Berlin tätig.

