



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Bescherming van mensenrechten in een virtuele spelomgeving

Balen, J.V. van; Groothuis, M.M.; Oosterbaan, O.D.; Lodder A.R.

Citation

Balen, J. V. van, Groothuis, M. M., & Oosterbaan, O. D. (2006). Bescherming van mensenrechten in een virtuele spelomgeving. In *Recht in een virtuele wereld. Juridische aspecten van Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (pp. 61-79). Amsterdam: Elsevier. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/13560>

Version: Not Applicable (or Unknown)

License: [Leiden University Non-exclusive license](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/13560>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

4 Bescherming van mensenrechten in een virtuele spelomgeving

Een verkenning van nationaal- en internationaalrechtelijke aspecten

J.V. van Balen, M.M. Groothuis, O.D. Oosterbaan¹⁰¹

The Virtual Mall

De mannen van de groep hangouderen roepen tegen langskomende jongedames – onder wie Petra (in real life (IRL): Peter): ‘Hé lekker ding’, ‘Je mag wel even een ritje op mijn rollator maken’. Zij knijpen deze dames regelmatig in hun billen. In reactie op het gedrag van de mannen roepen de dames op hun beurt dingen als ‘Seniele oude zak’, ‘NSB’er’ en ‘Pedofiel’.

De mannen richten ook een vereniging ‘De aard van het beestje’ op die het aanstootgevende gedrag als doel heeft. De vrouwelijke karakters verzoeken de spelbeheerder van The Virtual Mall vervolgens om deze vereniging binnen het spel niet toe te staan. Dit verzoek wordt niet gehonoreerd.

Verder heeft iemand in The Virtual Mall een poster opgehangen met daarop de tekst ‘Harmen (IRL: Rien van der Plas) is in het verleden strafrechtelijk veroordeeld voor het bezit van kinderporno. Hij woont in Oude Pekela’.

4.1 Inleiding

Met de komst van online computerspellen¹⁰² rijst de vraag in hoeverre binnen die spellen de mensenrechten dienen te worden gerespecteerd. Geldt bijvoorbeeld binnen een computerspel het recht om niet gediscrimineerd te worden op ras of seksuele geaardheid? En geldt binnen het spel het uitgangspunt dat ieder vrij is om zijn mening te uiten?

¹⁰¹ Juliette van Balen is advocaat bij Loyens & Loeff, praktijkgroep Technologie, Media en Procesrecht te Rotterdam. Marga Groothuis is universitair docent bij de afdeling Staats- en bestuursrecht van de Universiteit Leiden. Olivier Oosterbaan is advocaat bij Loyens & Loeff, Pratijsgroep Technologie, Media en Procesrecht te Rotterdam.

¹⁰² In de context van dit boek gaat het dan vooral om spelen die ook wel worden aangeduid als *Massively Multiplayer Online* spelen. Kenmerkend voor deze spelen is dat de deelnemers elkaar met velen tegelijkertijd *online* ontmoeten in een cinematografische omgeving en daar tegen elkaar spelen.

Naast de vraag of mensenrechten gelden binnen een computerspel, rijzen er ook vragen rondom de bescherming van mensenrechten van de deelnemers aan het spel, dat wil zeggen de mensen in real life die zich voor een computerspel hebben aangemeld en daar via hun personage aan deelnemen. Mogen spelers er vanuit gaan dat hun privacy zal worden gerespecteerd en dat er geen persoonsgegevens over henzelf in het spel openbaar worden gemaakt? Zo heeft in het bovenstaande voorbeeld uit *The Virtual Mall* iemand binnen het spel bekendgemaakt dat een speldeelnemer, Rien van der Plas, in het echte leven strafrechtelijk is veroordeeld wegens het bezit van kinderporno. Mag Rien verwachten dat deze informatie na publicatie binnen het spel onmiddellijk wordt verwijderd, en zo ja, tot wie kan hij zich wenden? En kan degene die deze informatie binnen het spel had geuit zich beroepen op zijn vrijheid van meningsuiting?

Typend voor online computerspellen (MMORPG's) is dat er een in-game wereld is die 'bestaat' op de servers van de exploitant (waarmee de speler tegen betaling verbinding maakt). Het is een wereld die blijft bestaan zolang de exploitant van het spel deze wereld onderhoudt.¹⁰³ In het computerspel neemt de speler een rol aan, van bijvoorbeeld tovenaars, beautiful young person of eekhoorn. Hierbij staat het spelelement centraal. In de 'echte wereld' bevinden zich de mensen achter de personages, en mensen of bedrijven die het spel aanbieden.¹⁰⁴

In dit hoofdstuk staat de vraag centraal of, en zo ja in hoeverre, mensenrechten gelden in een virtuele spelomgeving.¹⁰⁵ Eerst wordt onderzocht welke handelingen binnen virtuele spellen vanuit mensenrechtelijk perspectief relevant zijn. Vervolgens wordt voor vier mensenrechten – de vrijheid van meningsuiting, het recht om niet gediscrimineerd te worden, de verenigingsvrijheid en het recht op privacy – onderzocht in hoeverre deze van toepassing zijn in een virtuele omgeving en welke knelpunten zich kunnen voordoen bij botsing van deze mensenrechten binnen (en soms buiten) het spel. Daarbij komt ook aan de orde in hoeverre een aanbieder van een virtueel spel verplichtingen heeft om ervoor te zorgen dat in de virtuele spelomgeving geen mensenrechten worden geschonden. Ten slotte wordt de vraag behandeld of een speler (of anderen) kunnen optreden

¹⁰³ Het is ook de exploitant die spelers toegang tot het spel geeft (en kan onthouden) en technische maatregelen binnen het spel kan nemen om bijvoorbeeld een uiting te verwijderen.

¹⁰⁴ Vergelijk ook: A.H.J. Schmidt, 'Recht om te spelen', *Javi* nr. 3, juni 2003 p. 87-100.

¹⁰⁵ Ten overvloede: mensenrechten van personen, *avatars* (de online karakters in het spel) zijn in juridische zin nimmer personen.

tegen de exploitant of andere spelers als er in een spel mensenrechten worden geschonden.

4.2 Mensenrechten in het virtuele spel: uitgangspunten

4.2.1 Kenmerken van virtuele spelen

Welke handelingen binnen virtuele spelen zijn vanuit mensenrechtelijk perspectief relevant? Voor de beantwoording van die vraag kunnen een drietal relevante kenmerken worden geïdentificeerd die vrijwel alle virtuele spelomgevingen gemeen hebben.

Ten eerste is er een mogelijkheid tot het creëren van een online karakter, een zogenaamde avatar. In principe is een avatar aan een en dezelfde speler gebonden. Elke keer als de speler aan het spel deelneemt, is dit met dezelfde avatar. Een avatar kan een menselijke verschijningsvorm hebben, maar dit hoeft niet altijd.

In de tweede plaats er is een mogelijkheid om binnen het spel te communiceren. Dit kan communicatie van tijdelijke aard zijn, bijvoorbeeld bij chat- of voice-communicatie; of communicatie die minder tijdelijk is, bijvoorbeeld bij in-game kranten of tijdschriften, vergelijkbaar met een Bulletin Board System (BBS) of online forum. Daarnaast kan de communicatie gericht of ongericht zijn en voor iedereen in het spel zichtbaar zijn of alleen voor een beperkte kring. Soms is het aan de andere spelers bekend wie de in real life (IRL) persoon achter de avatar is, meestal niet.

Ten derde is er vaak de mogelijkheid om zich binnen het spel tijdelijk te verzamelen in een groep, of men kan zich zelfs verenigen om het spel samen (tegen anderen) te spelen. Dit laatste gebeurt bijvoorbeeld in een zogenaamd guild.

Deze elementen zijn vanuit mensenrechtelijk perspectief bezien van belang: men kan door deze kenmerken binnen het spel zo handelen dat een of meer mensenrechten, zoals het recht op vrije meningsuiting, het recht om niet gediscrimineerd te worden, de vrijheid van vereniging en het recht op respect voor de persoonlijke levenssfeer een rol gaan spelen. Zo ook in *The Virtual Mall*: Petra bijvoorbeeld neemt geen blad voor haar mond, de mannen verenigen zich in 'De aard van het beestje' en 'iemand' hangt posters op.

4.2.2 Toepassing van mensenrechten in virtuele spellen

Medio jaren negentig, toen het gebruik van internet en het web sterk toenam, was er onder internetgebruikers en juristen discussie over de vraag of het recht in het algemeen, en mensenrechten in het bijzonder, in een virtuele (digitale) omgeving van toepassing waren.¹⁰⁶ De discussie ging bijvoorbeeld over de vraag of het plaatsen van een foto van een persoon op een website zonder diens toestemming een schending van de persoonlijke levenssfeer opleverde. Thans, tien jaar later, is er nauwelijks discussie meer over de vraag of het recht, en meer in het bijzonder de mensenrechten, ook in een virtuele omgeving gelden. Het juridische debat op het nationale en internationale niveau gaat nu meer over de vraag hoe juridische normen, waaronder mensenrechten, moeten worden uitgelegd wanneer zij worden toegepast op online omgevingen, alsmede over de vraag of aanvullende – specifiek op de online omgeving gerichte – normen nodig zijn.¹⁰⁷ Het ging en gaat hier overigens om de directe bescherming van mensenrechten van natuurlijke personen.

Voor de rechtsbetrekking tussen de exploitant en de spelers IRL van een virtueel spel is de leer van horizontale werking van mensenrechten van belang. In het Nederlandse rechtstelsel hebben mensenrechten alleen directe werking in de relatie tussen overheden en burgers (verticale werking).¹⁰⁸ Zij hebben geen rechtstreekse werking in relaties tussen burgers onderling, maar kunnen wel een rol

¹⁰⁶ Zie in dit verband de regeringsnota *Wetgeving voor de elektronische snelweg* (1998), Kamerstukken II, 1997/1998, 25 880, nrs. 1-2.

¹⁰⁷ Zie over bescherming van mensenrechten in een virtuele omgeving: Commissie Grondrechten in het digitale tijdperk, 'Grondrechten in het digitale tijdperk', Den Haag 2000, http://www.minbzk.nl/grondwet_en/grondwet/persberichten/commissie_franken; Adviezen van de Raad van State over wetsvoorstellen 'grondrechten in het digitale tijdperk' (nrs. 2004-0000018207, 2004-0000018200, 2004-0000018194), http://www.minbzk.nl/grondwet_en/grondwet/parlementaire/brieven_aan_de; Brief van de minister voor Bestuurlijke Vernieuwing en Koninkrijksrelaties aan de Tweede Kamer van 28 november 2005, 2005/06, 30 300 VII, nr. 35 (aankondiging nieuwe grondwetsvoorstellen); *UN Declaration of Principles for the World Summit on the Information Society (WSIS)*, 12 December 2003, Document WSIS-03/GENEVA/DOC/4-E, <http://www.itu.int/wsisis/documents/index1.html>; *Declaration on Human Rights and the Rule of Law in the Information Society* van het Comité van Ministers van de Raad van Europa (CM(2005)56 final, 13 mei 2005, http://www.coe.int/T/CM/adoptedTexts_en.asp#P89_8263.

¹⁰⁸ Zie hierover: C.A.J.M. Kortmann, *Constitutioneel recht*, Deventer: Kluwer 2005, p. 392-395; T. Barkhuysen en M.L. Van Emmerik, 'De eigendomsbescherming van artikel 1 van het Eerste Protocol bij het EVRM en het Nederlands burgerlijk recht', in: *Preadviezen 2005 uitgebracht voor de Vereniging voor Burgerlijk Recht*, Kluwer: Deventer 2005; A.K. Koekkoek, 'De betekenis van grondrechten voor het privaatrecht', *WPNR* 1985, p. 385 e.v.; L.F.M. Verhey, 'Horizontale werking van grondrechten', *TVO* 1989, p. 349 e.v.; J.L.M. Elders, M.B.W. Biesheuvel, *Burgerlijk recht en Grondrechten. Preadviezen voor de Vereniging voor Burgerlijk Recht*, Koninklijke Vermande: Leystad 1986.

spelen bij de ‘inkleuring’ van open juridische termen als de goede trouw en de maatschappelijke zorgvuldigheid¹⁰⁹. De rechter weegt dan een in een mensenrecht uitgedrukt belang af tegen andere belangen.¹¹⁰

Bij de beoordeling van uitingen of gedragingen in een virtuele spelomgeving dient rekening te worden gehouden met het feit dat deze binnen een spelomgeving worden gedaan. Binnen de besloten ruimte van het spel kan een andere zorgvuldigheidsnorm gelden dan IRL.

Voor wat betreft de grondrechtelijke analyse, zijn er overeenkomsten tussen een online spelomgeving en een toneelstuk¹¹¹ of een sportwedstrijd.¹¹² In een toneelstuk kunnen door karakters bepaalde uitingen worden gedaan die IRL zouden gelden als discriminerend. Toch wordt binnen het kader van het toneelstuk een dergelijke uiting niet snel als zodanig opgevat. Simpelweg omdat de uiting in het kader van een toneelstuk geschiedt en bovendien door iemand die een (fictief) karakter speelt. Of denk aan een sport- en spelsituatie; in het kader van een wedstrijd binnen de lijnen van bijvoorbeeld een voetbalveld geldt tussen de spelers een andere zorgvuldigheidsnorm dan wanneer die zelfde personen elkaar IRL treffen. Men zou kunnen stellen dat de regels van wat toelaatbaar is gezien de zorgvuldigheid en maatschappelijke betamelijkheid in dergelijke situaties worden opgerekt. Er mag meer, maar niet alles. Waar de grens precies ligt verschilt per geval.

Op grond van het bovenstaande kunnen we concluderen dat binnen virtuele spellen de regels van zorgvuldigheid en maatschappelijke betamelijkheid mede worden ingekleurd door de doorwerking van mensenrechten. In die zin dienen in een virtueel spel dan ook de mensenrechten te worden gerespecteerd. De vraag daarbij is of, hoe en tot op welke hoogte een deelnemer aan het spel – en mogelijk

¹⁰⁹ Barkhuysen en Van Emmerik (2005, p. 39-42; zie voetnoot 108) beschrijven verschillende modellen van doorwerking van grondrechten in privaatrechtelijke verhoudingen. Naast de indirecte doorwerking via algemene open rechtsnormen beschrijven zij ook: 1) indirecte werking via in particuliere verhouding geldende wetgeving waarmee grondrechten worden geïmplementeerd, en 2) een zekere werking van grondrechten via betrokkenheid van de rechter die zichzelf gebonden acht aan grondrechten, hetgeen repercussies kan hebben voor de voorziening die hij in het geschil kan bieden. Voorts wijzen zij erop dat staten, via het concept van positieve verplichtingen, in sommige situaties verplicht zijn een zekere – indirecte – werking aan EVRM-normen toe te kennen in relaties tussen particuliere partijen.

¹¹⁰ De beperkingssystematiek die geldt voor de verticale werking speelt in de horizontale verhoudingen, enkele uitzonderingen daargelaten, geen rol: Kortmann 2005, p. 394 (zie noot 108).

¹¹¹ Zie over de mensenrechtelijke aspecten van het toneel: T. Schiphof, *De vrijheid van het toneel* (diss.), Amsterdam: Otto Cramwinckel Uitgever 1994.

¹¹² Zie over de normen van maatschappelijke betamelijkheid in sport en spel: HR 20 april 2004 (Natrap), LJN: AO1239.

andere burgers en groepen buiten het spel – een hem of haar toekomend mensenrecht kan handhaven tegenover een (andere) deelnemer aan het spel of tegenover de exploitant. In het onderstaande zal dit vraagstuk worden belicht voor vier mensenrechten die in virtuele spelen dikwijls een rol spelen: de vrijheid van meningsuiting, het recht om niet gediscrimineerd te worden, de verenigingsvrijheid en het privacyrecht.¹¹³

4.3 Vier mensenrechten nader belicht

4.3.1 *Recht op persoonlijke levenssfeer*

4.3.1.1 **In-game privacy: een voorbeeld**

Iemand in The Virtual Mall heeft een poster opgehangen met daarop de tekst ‘Harmen (IRL: Rien van der Plas) is in het verleden strafrechtelijk veroordeeld voor het bezit van kinderporno. Hij woont in Oude Pekela’.

In The Virtual Mall is een van de spelers klaarblijkelijk te weten gekomen wie de avatar Harmen in het echte leven is: Rien van der Plas. Rien, die wel onder een pseudoniem deelneemt aan het spel, kan dit zelf aan een andere speler verteld hebben, of een andere speler kan dit afgeleid hebben uit wat Rien in-game heeft verteld aan andere spelers. De meeste – zo niet alle – spelen zijn zo opgezet dat de IRL-namen van de spelers niet bekend zijn voor de andere spelers. In principe gaat achter elke in-game avatar een IRL-speler schuil.

Mag Riens strafrechtelijke verleden zo op straat worden gegooid, of in dit geval in The Virtual Mall worden aangeplakt? Of kan Rien een beroep doen op de eerbiediging van zijn persoonlijke levenssfeer op grond waarvan zijn strafrechtelijke verleden niet zou mogen worden geopenbaard, of in ieder geval niet door dit aan te plakken in The Virtual Mall?

4.3.1.2 **Normatief kader**

Eenieder heeft recht op bescherming van zijn persoonlijke levenssfeer.¹¹⁴ Met ‘eenieder’ wordt ieder natuurlijk persoon bedoeld. Het lijkt overbodig om op te merken, maar alleen de natuurlijke persoon heeft recht op bescherming van zijn

¹¹³ Vanwege de beschikbare ruimte beperken wij ons tot deze vier mensenrechten.

¹¹⁴ Het recht op de eerbiediging van de persoonlijke levenssfeer is vastgelegd in de Grondwet, artikel 10, maar ook in artikel 8 EVRM.

persoonlijke levenssfeer, niet de door de natuurlijke persoon gecreëerde avatar.¹¹⁵ Een en ander wordt dus pas relevant op het moment dat er in-game gegevens bekend worden gemaakt die slaan op een natuurlijke persoon. Dat kan de natuurlijke persoon achter een bepaalde avatar zijn, maar het zou ook een natuurlijke persoon kunnen zijn die niet meespeelt in de game.

De Wet Bescherming Persoonsgegevens

Ter bescherming van de persoonlijke levenssfeer stelt de Wet Bescherming Persoonsgegevens (WBP) regels in verband met het vastleggen en verstrekken van persoonsgegevens. De WBP ziet op het verwerken van gegevens die herleidbaar zijn tot een natuurlijke persoon en welke gegevens in een geautomatiseerd bestand zijn opgenomen of zullen worden opgenomen. Daar zal in ieder geval onder vallen de database met gegevens die de exploitant bijhoudt van de personen IRL die zich hebben aangemeld om aan de game mee te kunnen doen. De WBP is echter alleen van toepassing als de verwerking van persoonsgegevens in het kader van activiteiten van een vestiging van een verantwoordelijke in Nederland plaatsvindt. De ‘verantwoordelijke’ is degene die het doel van en de middelen voor de verwerking van persoonsgegevens vaststelt. We nemen aan dat dat de exploitant van de game is. De exploitant moet aldus de game exploiteren vanuit een vestiging in Nederland.¹¹⁶ Is zulks het geval, dan is de WBP van toepassing en dient de exploitant te handelen conform de verplichtingen uit de WBP. Het gaat buiten het bestek van dit hoofdstuk deze verplichtingen verder te behandelen.

Een ‘persoonsgegeven’ (artikel 1 sub a WBP) en ‘verwerking van persoonsgegevens’ (artikel 1 sub b) zijn zo ruim geformuleerd dat mogelijk alle verwijzingen in een geautomatiseerde omgeving naar een natuurlijke persoon kunnen worden opgevat als een verwerking van persoonsgegevens in de zin van de WBP. Het gevolg zou zijn dat ook in het hier gegeven voorbeeld – persoonsgegevens van Rien van der Plas worden in een virtuele game (dus geautomatiseerd) bekendgemaakt – de WBP van toepassing zou zijn. Onzes inziens gaat dat te ver en is

¹¹⁵ Zo volgt onder meer uit de Wet Bescherming Persoonsgegevens; artikel 1 sub a van deze wet verwijst expliciet naar de natuurlijke persoon.

¹¹⁶ Onder ‘vestiging’ wordt verstaan één of meerdere centra van economische activiteit, een vorm van rechtspersoon o.i.d. is niet vereist. De WBP is overigens ook van toepassing indien de verantwoordelijke geen vestiging heeft in de Europese Unie maar wel gebruikmaakt van *servers* die zich in Nederland bevinden, tenzij deze slechts worden gebruikt voor de doorvoer van persoonsgegevens (artikel 4 lid 2 WBP). De verantwoordelijke die geen vestiging heeft in de Europese Unie mag overigens alleen persoonsgegevens verwerken indien hij in Nederland een persoon of instantie aanwijst die namens hem handelt overeenkomstig de bepalingen van de WBP (artikel 4 lid 3 WBP).

zulks niet de bedoeling geweest van de WBP. Zo valt ook af te leiden uit artikel 2 WBP. Het gaat erom dat de persoonsgegevens in een bestand zijn opgenomen, of daartoe bestemd zijn te worden opgenomen. Er dient sprake te zijn van een gestructureerd geheel dat toegankelijk is en bovendien betrekking heeft op verschillende personen. Een min of meer 'incidentele' vermelding zoals in The Virtual Mall van één persoon betreft naar onze mening daarom geen verwerking van persoonsgegevens waarop de WBP van toepassing is; de poster in The Virtual Mall met vermelding van gegevens over IRL Rien van der Plas.

Het zou mogelijk anders zijn indien op structurele wijze in de game persoonsgegevens zouden kunnen worden geraadpleegd. Zoiets is bijvoorbeeld voor te stellen met virtuele gastenboeken in virtuele hotels, waarbij gegevens van of over de personen IRL worden achtergelaten. In het algemeen zal het in virtuele games echter gaan om vermeldingen van persoonsgegevens van meer incidentele aard waarop de WBP niet van toepassing is. Verdere bespreking van de WBP blijft hier daarom achterwege.

4.3.1.3 Mogelijke acties

Terug naar Rien; zijn privacy wordt geschonden door de poster in The Virtual Mall. Eenieder, dus ook Rien, heeft recht op eerbiediging van zijn persoonlijke levenssfeer (artikel 10 Grondwet). De poster levert een inbreuk op Riens recht op, en Rien heeft als gevolg daarvan een actie uit onrechtmatige daad (artikel 6:162 BW). Alleen jegens wie? In ieder geval jegens degene die de informatie heeft geplaatst, maar ook jegens de exploitant?

Exploitant

Is de exploitant aansprakelijk voor de informatie op de poster? Of dient de exploitant de informatie te verwijderen? Als gevolg van de Richtlijn 2000/31/EG inzake de elektronische handel is in de Nederlandse wet opgenomen dat 'degene die diensten van de informatiemaatschappij verricht' niet aansprakelijk is voor de opgeslagen informatie indien hij niet weet van de activiteit of informatie met een onrechtmatig karakter of daarvan niet redelijkerwijs behoort te weten, dan wel zodra hij daarvan weet of redelijkerwijs behoort te weten prompt de informatie verwijdert of de toegang daartoe onmogelijk maakt.¹¹⁷ Ook de exploitant van een

¹¹⁷ Artikel 6:196c BW.

virtuele game zal zijn aan te merken als aanbieder van ‘diensten van de informatiemaatschappij’.¹¹⁸

Indien Rien bekendmaakt aan de exploitant dat zich een poster bevindt in The Virtual Mall met onrechtmatige informatie jegens Rien, maakt dat nog niet dat de exploitant weet of redelijkerwijs behoort te weten dat de informatie een onrechtmatig karakter heeft. Dat is anders indien de informatie onmiskenbaar onrechtmatig is.

De informatie op de poster in The Virtual Mall is niet onmiskenbaar onrechtmatig. Voor een buitenstaander, zoals de exploitant, is niet duidelijk in hoeverre een en ander met feiten is te ondersteunen (weet de exploitant wel of Rien van der Plas een persoon IRL is en geen avatar?), en in hoeverre het publiekelijk uiten van dergelijke informatie gerechtvaardigd is. Dat de informatie een ernstige beschuldiging betreft die bovendien anoniem wordt geuit, brengt niet zonder meer mee dat de informatie onmiskenbaar onrechtmatig is.¹¹⁹ Om die reden zal de exploitant niet aansprakelijk zijn voor de informatie op de poster jegens Rien en rust op hem ook geen plicht deze te verwijderen. Degene die de informatie heeft geplaatst, is mogelijk wel aansprakelijk, maar hoe komt Rien aan diens (NAW-)gegevens?

Plaatsers informatie

Wil Rien de ‘echte dader’ – de posterplakker – kunnen aanspreken, dan zal Rien zich moeten wenden tot de exploitant. Ervan uitgaande dat voor de exploitant technisch is te achterhalen wie (IRL) de poster heeft geplaatst, heeft Rien de mogelijkheid om afgifte van de naam-, adres en woonplaatsgegevens (verder: NAW-gegevens) van die persoon IRL te vorderen van de exploitant.

¹¹⁸ Artikel 3:15d lid 3 BW bepaalt: ‘Onder dienst van de informatiemaatschappij wordt verstaan elke dienst die gewoonlijk tegen vergoeding, langs elektronische weg, op afstand en op individueel verzoek van de afnemer van de dienst wordt verricht zonder dat partijen gelijktijdig op dezelfde plaats aanwezig zijn. Een dienst wordt langs elektronische weg verricht indien deze geheel per draad, per radio, of door middel van optische of andere elektromagnetische middelen wordt verzonden, doorgeleid en ontvangen met behulp van elektronische apparatuur voor de verwerking, met inbegrip van digitale compressie, en de opslag van gegevens.’

¹¹⁹ Vgl. Pessers/Lycos, HR 25 november 2005, LJN: AU4019, Hoge Raad, C04/234HR.

Weigert de exploitant afgifte, dan handelt hij mogelijk onrechtmatig jegens Rien, ook al is de informatie op de poster zelf niet onmiskenbaar onrechtmatig.¹²⁰ Dit kan met name het geval zijn indien zich de volgende omstandigheden voordoen:

- a de mogelijkheid dat de informatie, op zichzelf beschouwd, jegens Rien (de derde) onrechtmatig en schadelijk is, is voldoende aannemelijk;
- b Rien (de derde) heeft een reëel belang bij de verkrijging van de NAW-gegevens;
- c aannemelijk is dat er in het concrete geval geen minder ingrijpende mogelijkheid bestaat om de NAW-gegevens te achterhalen;
- d afweging van de betrokken belangen van Rien (de derde), de exploitant en de posterplakker (voorzover kenbaar) brengt mee dat het belang van Rien behoort te prevaleren.¹²¹

Het komt dus neer op een belangenafweging en hangt af van de omstandigheden van het geval. Is *The Virtual Mall* een game die zich vooral ook op kinderen richt, dan is voor te stellen dat de posterplakker verder anoniem kan blijven. Het belang van anderen en de posterplakker gaan dan voor het belang van Rien. Is *The Virtual Mall* een game die meer weg heeft van een zogenaamde shooter game, dan zou de belangenafweging mogelijk een andere uitkomst hebben.

4.3.2 *Tussenconclusie*

In-game privacy schending van natuurlijke personen IRL kan worden bestreden door de benadeelde. Deze kan de exploitant aanspreken om de privacygevoelige informatie te verwijderen; verplicht is de exploitant daartoe niet. De exploitant is ook niet aansprakelijk voor dergelijke informatie. Dat wordt anders indien de informatie onmiskenbaar onrechtmatig is.

Ook al is de informatie niet onmiskenbaar onrechtmatig, dan kan de exploitant toch aansprakelijk worden als hij afgifte van NAW-gegevens weigert van de

¹²⁰ Pessers/Lycos, Overweging 4.10 van het Hof: 'Ook indien de op een website gepubliceerde informatie niet onmiskenbaar onrechtmatig is, kan een serviceprovider onder omstandigheden onrechtmatig handelen door de bij haar bekende NAW-gegevens van de desbetreffende websitehouder niet op verzoek aan een belanghebbende derde bekend te maken. Indien voldoende aannemelijk is dat de gepubliceerde informatie jegens de derde wel onrechtmatig zou kunnen zijn en dat deze daardoor schade kan lijden, zou het maatschappelijk bezien ongewenst zijn indien die derde geen enkele reële mogelijkheid heeft de websitehouder daarop – zonedig in rechte – aan te spreken. Onder omstandigheden kan dan ook een weigering van de serviceprovider om de NAW-gegevens van de websitehouder aan de derde bekend te maken in strijd komen met de zorgvuldigheid die de serviceprovider jegens een zodanige derde in acht dient te nemen.'

¹²¹ Pessers/Lycos, Overweging 4.10 van het Hof.

informatieverstrekker, indien: aannemelijk is dat de informatie jegens de derde onrechtmatig en schadelijk is; de derde een reëel belang heeft bij de verkrijging van de NAW-gegevens; aannemelijk is dat de derde niet op andere wijze de gegevens kan achterhalen; en een belangenafweging meebrengt dat het belang van de derde behoort te prevaleren.

4.4 Vrijheid van meningsuiting

4.4.1 *In-game uitingen: enkele voorbeelden*

Binnen virtuele spelen bestaan voor de spelers IRL diverse mogelijkheden om hun mening te uiten via hun karakters. Dit kan bijvoorbeeld door chat- of voicecommunicatie, maar ook door het ophangen van een in-game poster (feitelijk een plaatje) of het verspreiden van een in-game krant. Als zo een uiting een andere speler of groep van spelers niet welgevalt, kunnen zij bij de Game Master¹²² (als eerste aanspreekpunt en uitvoerende instantie van de exploitant) klagen. Die kan vervolgens overgaan tot het verwijderen van de uiting of tot het de speler tijdelijk of permanent ontzeggen van de toegang tot het spel.

4.4.2 *Normatief kader*

Bij de beslissing om een uiting, en mogelijk een speler, uit het spel te verwijderen, moet een exploitant (en in eerste instantie de Game Master) onzes inziens voldoen aan een zorgvuldigheidsnorm (de zorgvuldigheid die in het maatschappelijk verkeer betaamt, 6:162 BW).¹²³ Bij de inkleuring van deze norm weegt enerzijds het belang mee van de vrijheid van meningsuiting van de persoon, zoals deze tot uitdrukking komt via zijn of haar in-game karakter, en anderzijds het eigenbelang dat de exploitant beoogt te beschermen. Dat is in het bijzonder de voortgang en de sfeer van het spel, waaronder bijvoorbeeld het belang dat er in-game niet wordt gediscrimineerd, maar ook het consistent optreden tegen overtredingen van de gebruiksvoorwaarden binnen het spel.

¹²² Een *Game Master* is een werknemer van de exploitant die deelneemt aan het spel en daar onder andere klachten van spelers ontvangt. De *Game Master* handhaaft in eerste instantie de gebruiksvoorwaarden. Binnen een spel zijn er meestal meerdere *Game Masters*.

¹²³ Artikel 6:196c lid 4 BW, (als uitwerking van de richtlijn Elektronische handel, 2000/31/EC), en de daarin genoemde uitzonderingen voor aansprakelijkheid (*mere conduit*, *caching* en *hosting*), is niet relevant. Het gaat hier namelijk niet om het al dan niet aansprakelijk zijn van de exploitant voor 'door een afnemer van de dienst verstrekte informatie' maar om het mogelijk aansprakelijk zijn van de exploitant tegenover de speler die juist zulke informatie wil verstrekken.

4.4.3 Mogelijke acties

Als de exploitant de zorgvuldigheidsnorm niet correct hanteert bij het verwijderen van (een uiting van) een speler uit het spel, heeft de speler van wie vrijheid van meningsuiting binnen het spel wordt beperkt in beginsel een actie (op grond van onrechtmatige daad) tegen de exploitant. Waaruit bestaat de (ongeschreven) zorgvuldigheidsnorm waaraan de exploitant zich moet houden? De norm om niet de vrijheid van meningsuiting van een andere persoon te beperken volgt uit de horizontale doorwerking van de vrijheid van meningsuiting. Deze norm wordt binnen de context van het virtuele spel ingeperkt door het gesloten karakter van het spel en door het feit dat een speler zich aan de gebruiksvoorwaarden gebonden zal hebben:

- Door het gesloten karakter van het spel kan het zijn dat er binnen het spel meer is goorloofd dan IRL. Maar het omgekeerde kan ook; in een virtuele wereld die zo goed als utopisch is te beschouwen zullen juist striktere zorgvuldigheidsnormen gelden dan IRL.
- De speler zal bij het akkoord gaan met de gebruiksvoorwaarden dikwijls bepaalde beperkingen geaccepteerd hebben. De voorwaarden verschillen natuurlijk per spel. Zo kan het zijn dat de Terms of Use geen bepalingen kennen omtrent beperkingen van uitingen. In zo'n geval mag een speler onzes inziens verwachten dat het beperken van uitingen niet lichtvaardig gebeurt. Overigens kennen veel voorwaarden een catch-all bepaling die de exploitant een brede discretionaire bevoegdheid tegenover de spelers geeft, waaronder ook de bevoegdheid tot het verwijderen van uitingen of het corrigeren van gedragingen.¹²⁴

Hierdoor, en door de relatief zwakke doorwerking van mensenrechten in een 'horizontale' relatie tussen private partijen, heeft de exploitant onzes inziens veel discretionaire ruimte bij het nemen van een beslissing om de vrijheid van meningsuiting van een speler te beperken.

Als een speler tegen de exploitant als censor een onrechtmatige daadsactie begint, zal de Nederlandse rechter – tegen de achtergrond van de zorgvuldigheidsnorm die voor de exploitant geldt – naar onze verwachting een afweging maken tussen enerzijds het belang van de speler om zijn of haar mening vrij te

¹²⁴ Zie bijvoorbeeld de *User Agreement* van de *Sims Online* van *Electronic Arts* (<http://www.ea.com/official/thesims/thesimsonline/us/nai/info.html>): '[Electronic Arts] reserves the right to terminate *the Sims Online* service after 90 days notice.' In dit hoofdstuk gaan wij overigens voorbij aan de mogelijke beperkende werking van artikel 6:233 BW.

kunnen uiten, en anderzijds het belang van de exploitant om het spel te kunnen exploiteren.¹²⁵ Onze inschatting is dat de afweging van de rechter – vanwege de relatief zwakke verplichting die op de exploitant rust, en de unieke kenmerken van een virtueel spel waardoor deze nog meer worden afgezwakt – niet snel in het voordeel van de speler uit valt. Wij achten de kans van slagen van een onrechtmatige daadsactie van een deelnemer aan een virtueel spel tegen de exploitant voor het inperken van de vrijheid van meningsuiting dan ook klein.

4.5 Recht om niet gediscrimineerd te worden

4.5.1 *In-game discriminatie: enkele voorbeelden*

De meest voor de hand liggende manier om binnen de omgeving van een virtueel spel gediscrimineerd te worden, is door een discriminerende uiting van een andere speler.¹²⁶ Het kan ook anders, zoals de volgende voorbeelden illustreren.

In de MMORPG *World of Warcraft* (verder: *WoW*) werden aan het begin van 2006 Chineessprekende spelers gediscrimineerd. Waarom? Een van de doelen in *WoW* is om items en goud te verzamelen. Zoals in hoofdstuk 2 van dit boek al werd aangegeven, heeft dit verzamelen, en de mogelijkheid om via online marktplaatsen (currency exchanges) dit virtuele goud om te wisselen voor harde valuta, ertoe geleid dat op georganiseerde wijze in lagelonenlanden in een spel items en goud wordt verzameld. In *WoW* waren er (groepen van) vooral Noord-Amerikaanse spelers die ervan uitgingen dat elke speler die niet goed genoeg Engels sprak alleen aan het spel deelnam om zoveel mogelijk goud en items te verzamelen (gold farmers of gold miners), waarmee volgens hen de speelbaarheid van het

¹²⁵ Vergelijk in dit opzicht ook EHRM, Perrin tegen het Verenigd Koninkrijk 18 oktober 2005, *European Human Rights Cases* 2006, afl. 2, 7 februari 2006, p. 112-119, mt. nt. Groothuis, waarin het Hof in verband met een zaak van een strafrechtelijk veroordeelde pornograaf bevestigt dat artikel 10 EVRM ook bescherming biedt voor uitingen (in casu foto's) op het internet. Het Hof vond de beperking van Perrin's uitingsvrijheid proportioneel, onder andere omdat hij veroordeeld was voor het aanbieden van beeldmateriaal op een voor iedereen toegankelijke publieke 'teaser' pagina, niet voor het aanbieden van beeldmateriaal op het afgeschermd (betaalde) gedeelte van zijn site. Voorzover hier van belang, lijkt deze zaak aan te geven dat voor artikel 10 EVRM onderscheid wordt gemaakt tussen verschillende modi van online zijn; tussen onbeperkt publiekelijk toegankelijke en niet-direct publiekelijk (want betaalde) toegankelijke gedeelten van het internet. (Overigens gebruiken veel spelen, en dan met name van het type MMORPG, internet alleen voor TCP/IP-verkeer tussen game-clients en de game-server. Andere spelen, met name die sterk zijn gericht op chat, zoals *Habbo Hotel*, zijn dan weer alleen Web-based.) In het geval van virtuele spelen zou Perrin kunnen betekenen dat artikel 10 EVRM minder bescherming verdient in een niet-direct publiekelijk toegankelijke omgeving.

¹²⁶ Het gaat hier om discriminatie van een natuurlijke persoon: discriminatie van de *avatar* (spelfiguur) is niet mogelijk.

spel in gevaar werd gebracht. Vervolgens discrimineerden deze Engelssprekende spelers de niet-Engelssprekende spelers, met name door het maken van discriminerende opmerkingen en het niet mee laten spelen in een groep (guild).¹²⁷ Hier werd dus gediscrimineerd op basis van taal, en door discriminerende uitingen en uitsluiting uit een groep.¹²⁸

Een tweede voorbeeld van discriminatie in een spel. In de MMORPG *A Tale in the Desert* – met als setting het oude Egypte – had een aantal spelers een NPC (Non-Player Character, een soort van chatbot of intelligent agent) gemaakt die niet aan vrouwelijke karakters verkocht.¹²⁹ Aardig detail is dat het de ontwikkelaars zelf waren geweest die de NPC hadden gemaakt.¹³⁰ Ook opvallend was dat de Terms of Use van *A Tale in the Dessert* dit soort gedrag toestonden, althans niet verboden.¹³¹

4.5.2 *Begripsafbakening*

In ons voorbeeld van *The Virtual Mall* discrimineren de mannen van de groep hangouderen op het geslacht van de in-game avatars, en de spelers van de gediscrimineerde vrouwelijke avatars discrimineren op hun beurt weer op de leeftijd van de in-game avatars. Dit brengt ons bij de vraag wanneer er nu in-game gediscrimineerd wordt.

In deze context kan worden opgemerkt dat in spelen die het mogelijk maken om op mensen gelijkende avatars te kiezen – zoals in ons voorbeeld – spelers niet altijd een avatar kiezen die dezelfde kenmerken heeft als henzelf. Jonge, manne-

¹²⁷ http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=62493; zie ook http://www.pressbox.co.uk/detailed/Internet/Discrimination_Surfaces_in_World_of_Warcraft_49114.html

¹²⁸ Hoewel niet expliciet genoemd, kan men ook discrimineren op grond van taal. Zie artikel 14 EVRM ('enig onderscheid op welke grond ook') en artikel 1 Gw ('of op welke grond dan ook'). In dit geval maakt de gebruikerspolicy van *World of Warcraft* – waaraan spelers gebonden zijn – het voor de exploitant Blizzard overigens mogelijk om tegen dit gedrag op te treden. De *policy* staat taalgebruik dat raciale of etnische haat bevordert niet toe: Rules Related to 'Chat' and Interaction With Other Users: 'When engaging in Chat in *World of Warcraft*, or otherwise utilizing *World of Warcraft*, you may not: [...] Transmit or post any content or language which [...] is deemed to be [...] racially, ethnically or otherwise objectionable.' (<http://www.blizzard.com/support/wowgm/?id=agm01315p#raciaethnic>).

¹²⁹ Zie bijvoorbeeld, Daniel Terdiman, *Wired*, 3 november 2004, <http://www.wired.com/news/games/0,2101,65532,00.html>.

¹³⁰ Id. 'But the trader was actually a non-player character controlled by the developers to intentionally start a controversy in a virtual world they feel is sometimes too polite.'

¹³¹ Uit de veel korter dan gebruikelijk Rules of Conduct (<http://game1.atitd.com:80/conduct.html>): 'We do not have a policy against offensive behavior, but be aware – if you offend the other players, they have the power to punish you. They can even exile you permanently from the land of Egypt – game over, don't come back. If you choose to behave in a way that is annoying to other players, we will not protect you from the wrath of the other players.'

lijke spelers kunnen een oudere vrouwelijke avatar kiezen, en vice versa. Het gaat om een role playing game, en het is juist aardig om een keer iemand anders te spelen. Dit kan betekenen dat wat in-game lijkt op discriminatie, dit IRL niet is.¹³² Andersom kan het ook gebeuren dat een speler zonder het door te hebben een andere speler discrimineert; dit dan op een eigenschap die de speler niet deelt met zijn of haar in-game persona. Dit is weliswaar sociologisch interessant, maar rechtens minder relevant: het gaat, ten overvloede, om de speler die zich gediscrimineerd weet, ongeacht de kenmerken van zijn of haar karakter in het spel.

Soms sorteert in-game discriminatie een breder effect, buiten het betreffende spel. Bij The Virtual Mall bijvoorbeeld kan de algemene groep van ouderen zich gediscrimineerd voelen. Onzes inziens maakt het feit dat de discriminerende uiting gedaan wordt in een niet voor iedereen meteen toegankelijke – want tegen betaling toegankelijke – omgeving van het spel geen verschil. Dit betekent in ons voorbeeld dat niet alleen de oudere spelers van The Virtual Mall belang hebben bij handhaving van het discriminatieverbod, maar elke oudere, en in het verlengde daarvan elke groep die de belangen van ouderen om niet gediscrimineerd te worden tot doel heeft en actief navolgt.¹³³

4.5.3 Mogelijke acties

Als we ons beperken tot de gediscrimineerde speler: tegen wie kan deze optreden? Wij zien in de eerste plaats een mogelijke actie tegen de discriminerende speler. Ten tweede heeft de gediscrimineerde speler mogelijk een actie tegen de exploitant, wanneer de exploitant niet op verzoek of uit eigen beweging een discriminerende uiting of speler uit het spel verwijdert. Ten derde heeft de gediscrimineerde speler mogelijk een actie tegen de exploitant om de NAW-gegevens van de discriminerende speler te achterhalen, voor het geval deze niet al op een

¹³² De opzet om *op de persoon* te discrimineren is niet nodig, bij discriminatie beschermt de norm de gediscrimineerde als onderdeel van een groep. Vergelijk artt. 90quater en 137c Sr. Zie ook Rechtbank Amsterdam, 25 januari 2006, LJN: AV2201 (veroordeling vanwege het doen van beledigende uitlatingen over homoseksuelen als groep). Ook de in de rechtspraak bestaande 'literaire exceptie' is hier waarschijnlijk niet van toepassing. Overigens gaat de voor de hand liggende vraag of de acties van een *NPC (Non-Player Character)* toegerekend kunnen worden aan de speler die deze creëerde gaat buiten het bestek van dit hoofdstuk; wij vermoeden dat dit meestal kan, in ieder geval op basis van de meeste gebruiksvoorwaarden.

¹³³ Artikel 3:305a BW. Zie ook Rechtbank Den Haag, 7 september 2005, LJN: AU2008, Stichting Proefprocessenfonds Clara Wichmann e.a. tegen de Staat der Nederlanden (over het toelaten van vrouwen als verkiesbare leden binnen de Staatkundige Gereformeerde Partij), waarbij de rechtbank als belang van klagsters aanmerkte 'handhaving van het verbod van discriminatie' (r.o. 3.5).

andere manier bekend zijn, bijvoorbeeld doordat de discriminerende speler deze zelf in-game heeft gedeeld.

De als eerste genoemde actie is, hoewel maatschappelijk relevant, in de context van een online spel niet anders dan in elk ander geval van discriminatie tussen burgers IRL.

Wat is het toetsingskader bij de tweede actie? Voor een actie tegen de exploitant, waarin de speler vraagt om een uiting uit het spel te verwijderen, kan – als wij ervan uitgaan dat hier gaat om een hosting activiteit van de exploitant, en niet een mere conduit activiteit – dezelfde redenering worden gevolgd als hierboven voor de bescherming van de persoonlijke levenssfeer. Ook hier is het de vraag of een bepaalde uiting onrechtmatig is of een kennelijk onrechtmatig karakter draagt; een beoordeling die voor een discriminerende uiting mogelijk makkelijker is te maken maar ook hier nooit 100% zeker.¹³⁴ Als een uiting onmiskenbaar onrechtmatig is, en de exploitant niet overgaat tot het verwijderen hiervan, dan is deze in principe aansprakelijk. De beoordeling door de exploitant of een uiting al dan niet onrechtmatig is dient af te hangen van alle omstandigheden van het geval (waaronder het belang van vrije meningsuiting van de speler die de mededeling doet). Mocht een speler of belanghebbende (groepering) het met de afweging door de exploitant niet eens zijn en een onrechtmatige daadsactie instellen op basis van het wel of niet verwijderen van een bepaalde uiting, dan zal de Nederlandse rechter in het kader van die actie opnieuw een belangenafweging maken teneinde te bepalen of de uiting nu wel of niet rechtmatig was.

Daarnaast kunnen wij ons voorstellen dat de speler de exploitant vraagt om de discriminerende speler zelf uit het spel te verwijderen; bijvoorbeeld omdat deze zich herhaaldelijk schuldig maakt aan discriminatie, of omdat deze de discriminerende uitingen alleen via (het tijdelijke) chat doet. Hierbij geldt dat de exploitant een afweging zal moeten maken tussen enerzijds het belang van de gediscrimineerde bij handhaving van het discriminatieverbod en anderzijds het belang van de mogelijk te verbannen speler bij vrije meningsuiting. Wij verwijzen hier korthedshalve naar hetgeen over de belangenafweging is opgemerkt in paragraaf 4.4 (vrijheid van meningsuiting).

¹³⁴ Vergelijk in dit kader ook het toekomstige *Notice en Takedown (NTD) systeem* voor Nederland, in het kader waarvan mogelijk ook meldingen van discriminatie mogelijk zullen zijn. Zie Kamerstukken II, 2004/05, 28 197, nr. 22. Overigens valt de exploitant van een *online* spel mogelijk buiten de groep die zich verbindt aan het Nederlandse NTD-systeem.

Wat is ten slotte het toetsingskader bij de derde actie? Een actie tegen de exploitant om de NAW-gegevens van de discriminerende speler te achterhalen zal worden beoordeeld op basis van het Pessers/Lycos-arrest van de Hoge Raad.¹³⁵ Hier geldt dezelfde afweging als hiervoor gegeven voor bescherming van de persoonlijke levenssfeer.

4.6 Vrijheid van vereniging

4.6.1 *In-game verenigingen: een voorbeeld*

Veel virtuele spellen bieden de mogelijkheid om zich te verenigen in een tijdelijk of meer permanent verband, meestal Group of Guild genoemd. Zo een groep kent vaak een eigen hiërarchie en rolverdeling, en de leden ervan voeren samen opdrachten in het spel uit. Dikwijls stelt de exploitant aan het zich kunnen verenigen bepaalde materiële, non-discriminatoire eisen, bijvoorbeeld een minimumaantal spelers dat nodig is voor het kunnen oprichten van een groep. Een voorbeeld uit, wederom, het populaire World of Warcraft (WoW) laat zien dat het zich verenigen in groepen binnen een spel niet altijd wordt toegestaan.

In dit spel – dat zich afspeelt in een Tolkien-achtige fantasiewereld – was het gebruik ontstaan om in de general chat (chat die voor iedereen zichtbaar is) bij bepaalde acties te roepen ‘that’s so gay’.¹³⁶ Ook hadden spelers ‘don’t get the AIDS’ geroepen bij een snel om zich heen grijpende epidemie.¹³⁷ Een speler die zich aan (de frequentie van) deze uitingen stoorde kondigde begin 2006 aan om een ‘GLBT friendly’¹³⁸ Guild op te richten, met onder andere als wervende tekst: ‘We are not “GLBT only”, but we are “GLBT friendly”.’ Een Game Master reageerde hierop met een waarschuwing dat deze guild niet gevormd kon worden, omdat deze, tegenstrijdig genoeg, in strijd zou zijn met de harassment policy. Aanvankelijk bevestigde Blizzard, uitgever en exploitant van het spel, dit:

‘We have determined that advertising sexual orientation is not appropriate for the high fantasy setting of the World of Warcraft and is therefore not permitted.’

¹³⁵ Waarbij dan geldt dat de gelaedeerde eerst andere wegen moet proberen om de NAW-gegevens van de speler langs andere wegen te achterhalen.

¹³⁶ http://www.innewsweekly.com/innews/?class_code=Ga&article_code=1172.

¹³⁷ In het fantasiespel *WoW* is het mogelijk om tegen je tegenstander(s) te vechten door deze met een toverspreuk *health points* te doen verliezen; vergelijkbaar met het doen krijgen van een ziekte.

¹³⁸ *GLBT* staat voor *Gay, Lesbian, Bisexual, Transgender*.

Hoewel Blizzard uiteindelijk haar eigen policy anders uitlegde en het Guild toestond,¹³⁹ schetst dit voorbeeld dat het zich verenigen in een spel niet onder alle omstandigheden wordt toegestaan.

In ons voorbeeld van The Virtual Mall krijgen de heren geen toestemming om hun controversiële vereniging De aard van het beestje op te richten.

4.6.2 *Mogelijke acties*

Wat kunnen spelers nu beginnen wanneer hun in-game vereniging niet wordt toegestaan of wordt ontbonden? Bij beslissingen over het toestaan of het ontbinden van in-game verenigingen moet de exploitant onzes inziens in de afweging (van wat 'maatschappelijk betamelijk' is) rekening houden met de doorwerking van het grondrecht van vrijheid van vereniging. In theorie kan een speler een onrechtmatige daadsactie stellen tegen de exploitant wanneer deze een in-game vereniging ontbindt. Bij de beoordeling van zo een actie zal de Nederlandse rechter naar onze verwachting een afweging maken tussen de belangen van, in dit geval een groep van, spelers, om zich in-game te verenigen en het belang van de exploitant om het spel zo goed mogelijk in te richten. Daarbij zal ook hier meewegen dat de spelers in kwestie akkoord zijn gegaan met beperkende voorwaarden. Naar onze mening zal zo een groep spelers met een dergelijke civiele actie dan ook geen grote kans van slagen hebben.

4.7 **Conclusie**

In dit hoofdstuk stond de vraag centraal of, en zo ja in hoeverre, mensenrechten gelden in een virtuele spelomgeving. In dat kader is eerst onderzocht welke handelingen binnen virtuele spellen vanuit mensenrechtelijk perspectief relevant zijn. Daarbij zijn een drietal relevante kenmerken geïdentificeerd die vrijwel alle virtuele spelomgevingen gemeen hebben. Ten eerste is er een mogelijkheid tot het creëren van een online karakter, een zogenaamde avatar. In de tweede plaats er is een mogelijkheid om binnen het spel te communiceren. Ten derde is er vaak de mogelijkheid om zich binnen het spel tijdelijk te organiseren in een groep (guild).

¹³⁹ Zie News.com van 8 februari 2006: *Blizzard apologizes for GLBT Guild Warning*, http://news.com.com/2061-10797_3-6037002.html.

Vervolgens hebben wij onderzocht of en hoe mensenrechten doorwerken in een virtuele spelomgeving. Op basis van literatuur- en jurisprudentieonderzoek concluderen wij dat in virtuele spelen de regels van zorgvuldigheid en maatschappelijke betamelijkheid, mede ingekleurd door de mensenrechten, doorwerken. In die zin dienen in een virtueel spel dan ook de mensenrechten te worden gerespecteerd.

Bij de beoordeling van uitingen of gedragingen in een virtuele spelomgeving dient onzes inziens wel rekening te worden gehouden met het feit dat deze binnen een spelomgeving worden gedaan. Binnen de besloten ruimte van het spel kan een andere zorgvuldigheidsnorm gelden dan IRL. In dat verband hebben wij het virtuele spel vergeleken met een toneelstuk en een voetbalwedstrijd. Men zou kunnen stellen dat de regels van wat toelaatbaar is gezien de zorgvuldigheid en maatschappelijke betamelijkheid in dergelijke situaties worden opgerekt. Er mag meer, maar toch is er een grens. Waar die grens precies ligt, is niet altijd even duidelijk. Dit dient te worden beoordeeld in het licht van de specifieke omstandigheden van het geval.

Een volgende vraag was of en hoe een deelnemer aan het spel – en mogelijk andere burgers en groepen buiten het spel – een hem of haar toekomend mensenrecht kan handhaven tegenover een (andere) deelnemer aan het spel of tegenover de exploitant. Wij hebben dit vraagstuk belicht voor vier mensenrechten die in virtuele spelen dikwijls een rol spelen: de vrijheid van meningsuiting, het recht om niet gediscrimineerd te worden, de verenigingsvrijheid en het privacyrecht.

Eerst hebben we aan de hand van enkele praktijkvoorbeelden geïllustreerd wat de betekenis van deze vier mensenrechten is in een virtuele spelomgeving en hoe deze rechten binnen het spel met elkaar kunnen botsen. Vervolgens hebben we beschreven op welke wijzen en tot op welke hoogte deelnemers aan het spel of anderen kunnen optreden tegen schendingen van deze mensenrechten binnen het spel. Tevens hebben we aangegeven in hoeverre de exploitant van een virtueel spel verplichtingen heeft om ervoor te zorgen dat in het kader van zijn spel deze mensenrechten niet worden geschonden.

Op basis van ons onderzoek concluderen wij dat een goed begrip van de specifieke kenmerken van een virtuele spelomgeving belangrijk is om een oordeel te kunnen vormen over de vraag of in een concrete online spelsituatie een mensenrecht is geschonden. Tegelijk zijn wij van oordeel dat het mensenrechtelijke kader, zoals neergelegd in hoofdstuk 1 van de Grondwet en in de mensenrechtenverdragen, ook in een virtuele spelomgeving goed kan worden toegepast.