

Internetrecht und Digitale Gesellschaft

Band 14

Straftaten in virtuellen Welten

Eine materiellrechtliche Untersuchung

Von

Sebastian Bosch



Duncker & Humblot · Berlin

SEBASTIAN BOSCH

Straftaten in virtuellen Welten

Internetrecht und Digitale Gesellschaft

Herausgegeben von
Dirk Heckmann

Band 14

Straftaten in virtuellen Welten

Eine materiellrechtliche Untersuchung

Von

Sebastian Bosch



Duncker & Humblot · Berlin

Die Juristische Fakultät der Universität Potsdam
hat diese Arbeit im Jahre 2017 als Dissertation angenommen.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten
© 2018 Duncker & Humblot GmbH, Berlin
Satz: Klaus-Dieter Voigt, Berlin
Druck: CPI buchbücher.de gmbh, Birkach
Printed in Germany

ISSN 2363-5479
ISBN 978-3-428-15585-9 (Print)
ISBN 978-3-428-55585-7 (E-Book)
ISBN 978-3-428-85585-8 (Print & E-Book)

Gedruckt auf alterungsbeständigem (säurefreiem) Papier
entsprechend ISO 9706 ☺

Internet: <http://www.duncker-humblot.de>

Für meine Mutter

Vorwort

Diese Arbeit lag der Juristischen Fakultät der Universität Potsdam im Sommersemester 2017 als Dissertation vor.

Mein besonderer und herzlicher Dank gilt meinem Doktorvater, Herrn Prof. Dr. Wolfgang Mitsch, der die Arbeit von Beginn an mit großem Interesse begleitet und gefördert hat. Viele Gespräche während der Promotionszeit – sei es im Hinblick auf die Dissertation oder andere strafrechtliche Themen – haben erheblich zum Gelingen dieser Arbeit beigetragen.

Für die Übernahme und zügige Erstellung des Zweitgutachtens sowie viele bereichernde Gespräche danke ich Frau Prof. Dr. Anna H. Albrecht. Weiterhin danke ich Herrn Prof. Dr. Dirk Heckmann für die Aufnahme der Arbeit in die von ihm herausgegebene Schriftenreihe „Internetrecht und Digitale Gesellschaft“.

Bedanken möchte ich mich zudem bei meinen Freunden und Kollegen an der Universität Potsdam. Der häufige Austausch und die in loser Folge abgehaltenen Doktorandentreffen haben wertvolle Beiträge und nicht zuletzt auch Zerstreuung geliefert, wenn diese notwendig war.

Großer Dank gebührt zudem meiner Lebensgefährtin Deborah Schidlowsky, die insbesondere in der Schlussphase der Dissertation durch ihre Geduld, ihre Hilfsbereitschaft und ihr Können einen kaum zu überschätzenden Beitrag geleistet hat.

Gewidmet ist diese Arbeit meiner Mutter Christiane Bosch. Ohne ihre Unterstützung in jeder Hinsicht, ihre uneingeschränkte Zuneigung und ihre ständige Gesprächsbereitschaft wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen. Hierfür empfinde ich große Dankbarkeit.

Die Johanna und Fritz Buch Gedächtnis-Stiftung hat das Erscheinen dieser Arbeit mit einem großzügigen Druckkostenzuschuss gefördert.

Berlin, im Juli 2018

Sebastian Bosch

Inhaltsverzeichnis

A. Einleitung	23
B. Gang der Untersuchung	25

Teil 1

Virtuelle Welten 26

A. Definition des Begriffs „Virtuelle Welt“	26
I. Virtuelle Welten: alles nur Spiel?	27
II. Online-Spiele in virtuellen Welten	29
1. Offline-Spiele mit Online-Komponenten	29
2. Browser-Games	30
3. Online-Spiele im engeren Sinne	30
III. Technische Grundlagen	31
1. Virtuelle Objekte	31
2. Server	32
3. Clients	33
4. Peer-to-Peer-Technologie (p2p)	34
IV. Die Attraktivität virtueller Welten	34
1. Interaktivität	35
2. Kommunikation	35
3. Persistenz	36
4. Verfügbarkeit	37
5. Anonymität	37
6. Freiheit	37
B. Die Geschichte virtueller Welten	38
I. MUDs	38
II. Graphische Revolution	39
C. World of Warcraft	42
I. Wertschöpfungsmodell des Herstellers	42
II. Spielverlauf	42
1. Realms	43
2. Rassen und Klassen	43
3. Erste Schritte	44

4. Level-System	45
5. Gilden	45
III. Handel mit virtuellen Gütern	46
1. In-Game-Handel	47
2. Externer Handel	47
3. Gold Farming	49
a) Begriff	49
b) Übergabe des virtuellen Goldes	50
c) Einordnung des Marktes	50
d) Verbot von Gold Farming	51
e) Bedeutung für diese Arbeit	52
D. Second Life	52
I. Verlauf	53
II. Erlösmodell	54
III. Handel mit virtuellen Gegenständen	55
IV. Bedeutung für diese Arbeit	56
E. Fazit zu Teil 1	57

Teil 2

Virtuelle Kriminalität	58
A. „Virtuelle Kriminalität“: Einordnung und Definition	58
I. Der Handlungsbegriff	59
II. Kriminelles Verhalten	60
1. Die Begriffe „Kriminalität“ und „Verbrechen“	60
2. Der materielle Verbrechensbegriff	61
III. Definition „Virtuelle Kriminalität“	63
IV. Zusammenfassung	65
B. Formen virtueller Kriminalität	66
I. Deliktsart	67
1. Vermögensdelikte/Eigentumsdelikte	67
a) Diebstahl, § 242 StGB/Unterschlagung, § 246 StGB	67
b) Betrug, § 263 StGB	68
c) Erpressung, § 253 StGB	68
d) Untreue, § 266 StGB	68
2. Beleidigungsdelikte	69
3. Verbreitungsdelikte (insbesondere Pornographie)	69
II. Begehungsform	69

C. Beispiele virtueller Kriminalität	70
I. Dragon-Saber	70
II. Beispiele nach Deliktsarten	72
1. Vermögensdelikte	72
a) Betrug/Untreue	72
aa) World of Warcraft	72
bb) EVE Online: Bad Bobby	74
(1) Überblick	74
(2) Bad Bobbys Scam	75
(3) Einordnung	76
(4) Bewertung	77
b) Erpressung/Diebstahl: Runescape	78
2. Verbreitungsdelikte/Sexualdelikte	79
a) Second Life	79
b) GTA Online	80
c) LambdaMOO	81
D. Umfang krimineller Aktivitäten in virtuellen Welten	82
I. Hellfeldausschnitt	82
II. Dunkelfeldausschnitt	83
E. Fazit zu Teil 2	84

Teil 3

Anwendbarkeit strafrechtlicher Normen in virtuellen Welten	85
A. Erstreckung des Strafrechts auf virtuelle Welten	85
I. Staatlicher Strafanspruch und staatliche Strafverpflichtung	86
II. Virtuelle Welten: Teil der realen Welt	87
III. Strafklageverbrauch wegen Sanktionierung durch den Betreiber oder die virtuelle Gesellschaft	88
IV. Ausschluss der Anwendung von Strafrecht innerhalb des „Magic Circle“ ..	89
V. Fazit	90
B. Anwendbarkeit deutschen Strafrechts: Strafrechtliche Anknüpfungsprinzipien	91
I. Das Territorialitätsprinzip, § 3 StGB	92
1. Handlungsort	93
2. Erfolgsort	93
a) Abstrakte Gefährdungsdelikte im Internet	94
aa) Die Ansicht der Rechtsprechung	95
bb) Ansätze in der Literatur	97
b) Würdigung der Ansätze	99

c) Fazit	101
II. Personale Anknüpfungsprinzipien	102
1. Aktives Personalitätsprinzip, § 7 Abs. 2 Nr. 1 StGB	102
2. Passives Personalitätsprinzip, § 7 Abs. 1 StGB	103
3. Ergebnis	104
C. Fazit zu Teil 3	104

Teil 4

Virtuelle Kriminalität und deutsches Strafrecht	106
A. § 263 StGB: Betrug	107
I. Überblick	107
II. Die objektiven Tatbestandsmerkmale des Betrugs	108
1. Tathandlung: Die Täuschung	108
a) Ontologischer Täuschungsbegriff der herrschenden Ansicht	109
b) Normativ geprägter Täuschungsbegriff	111
aa) <i>Pawliks</i> Ansatz	112
bb) <i>Kindhäusers</i> Ansatz	115
cc) Bewertung	116
dd) Zwischenergebnis	120
e) Bedeutung des Meinungsstreits für die Betrugsstrafbarkeit von Handlungen in virtuellen Welten	121
(1) Heterogenität virtueller Welten und persönliche Beziehungen	121
(2) Außerhalb der virtuellen Welt liegende Täuschungsziele ..	124
(3) Bewertung	124
ff) Zwischenergebnis	126
c) Viktimodogmatische Ansätze im Rahmen des Täuschungsmerkmals	126
aa) <i>Ellmers</i> viktimodogmatischer Ansatz	127
bb) Der Gedanke der Opfermitverantwortung in virtuellen Welten ..	129
cc) Einschätzung	130
d) Ergebnis zum Täuschungsbegriff	130
2. Irrtum in der Person des Täuschungsadressaten	131
3. Vermögensverfügung/Vermögensschaden	131
a) Vermögenslehren	132
aa) Juristische Vermögenslehre	132
bb) Wirtschaftliche Vermögenslehre	132
cc) Juristisch-ökonomische Vermittlungslehren	133
dd) Zwischenergebnis	134
b) Einordnung virtueller Gegenstände unter den juristisch-ökonomischen Vermögensbegriff	135

aa) Einordnung virtueller Gegenstände unter zivilrechtliche Konzeptionen	136
(1) Keine Sachen, aber Gegenstände	136
(2) Denkbare Rechtsfiguren	137
bb) Zwischenergebnis	141
cc) Negation der Nutzerrechte an Items durch den Betreiber	141
dd) Verbot der Weiterveräußerung von virtuellen Gegenständen außerhalb der virtuellen Welt	142
ee) Zwischenergebnis	143
c) Schaden	144
aa) Minderung des Vermögenswerts	144
bb) Infinite Reproduzierbarkeit virtueller Gegenstände	145
III. Ergebnis	146
B. § 253 StGB: Erpressung	148
I. Tathandlung	149
1. Gewalt	149
a) Übersicht	150
b) Erforderlichkeit der Kraftentfaltung auf Täterseite	150
c) Erforderlichkeit der physischen Zwangswirkung auf Opferseite	154
d) Gewalt gegen Sachen	155
e) „Online-Sitzblockade“	156
aa) Die Ansicht des AG Frankfurt a. M.	156
bb) Die Ansicht des OLG Frankfurt a. M.	157
cc) Stellungnahme	158
f) „Gewalt“ in virtuellen Welten	159
g) Zwischenergebnis	161
2. Drohung mit einem empfindlichen Übel	162
a) Überblick	162
b) Drohung mit einem empfindlichen Übel innerhalb virtueller Welten	163
aa) World of Warcraft	163
bb) Second Life	165
II. Nötigungsfolge: Handeln, Dulden oder Unterlassen	167
III. Vermögensnachteil	168
IV. Ergebnis	168
C. § 266 StGB: Untreue	168
I. Überblick	169
II. Der Tatbestand der Untreue	171
1. Die Missbrauchsvariante	172
a) Fremdes Vermögen	172
b) Verfügungs- und Verpflichtungsbefugnis	172

aa) Die Befugnis in virtuellen Welten	173
bb) Unkenntnis der Identität der Nutzer	174
cc) Rechtsbindungswille	175
c) Zwischenergebnis	179
2. Die Treubruchvariante	179
a) Vermögensbetreuungspflicht	180
aa) Überblick	180
bb) Treueverhältnis	182
cc) Treueverhältnis und Vermögensbetreuungspflicht in virtuellen Welten	182
dd) Zwischenergebnis	184
b) Tathandlung: Pflichtverletzung	185
3. Vermögensnachteil	185
III. Ergebnis	187
D. Äußerungsdelikte (§§ 185 ff. StGB)	187
I. Überblick	189
1. Das Rechtsgut der Beleidigung	189
2. Rechtsgutsinhaber	190
II. Tatbestand der Beleidigung nach § 185 StGB	192
1. Äußerung von Missachtung oder Nichtachtung	192
2. Kundgabe	192
III. Die Beleidigung im Internet	193
IV. Die Beleidigung in virtuellen Welten	194
1. Äußerung der Missachtung bzgl. des Äußeren eines Avatars	195
a) Beleidigungsadressat: anderer Nutzer	195
b) Objektive Eignung zur Ehrverletzung	196
2. Kundgabe bei Verwendung von Pseudonymen	197
3. Äußerung der Missachtung mittels szenetypischer Begrifflichkeiten	198
4. Virtuelle Welten als „beleidigungsfreier Bereich“	200
V. Die üble Nachrede gem. § 186 StGB in virtuellen Welten	202
VI. Fazit	204
E. Verbreitungssexualdelikte und sexueller Kindesmissbrauch § 184b/c StGB/ § 184d StGB/§ 184e StGB/§ 176 StGB	205
I. Überblick	206
II. Tatbestände der Pornographiedelikte	208
1. Definition des Begriffs der „Pornographie“	208
a) Entwicklung des Pornographiebegriffs	208
b) Erfassung fiktivpornographischer Inhalte	209
2. § 184b Abs. 1 StGB: „Age-Play“ als kinderpornographische Schrift?	211
3. § 184d StGB	212

a) Absatz 1	212
aa) Überblick	212
bb) Zugänglichmachen	213
b) Absatz 2	214
4. § 184e n.F. StGB	216
5. § 176 Abs. 4 Nr. 4 StGB	218
6. Exkurs: § 24 Abs. 1 Nr. 1 lit. k) JMSStV	219
a) Verhältnis von Straf- und Ordnungswidrigkeitennorm	220
b) „Angebote“ und „Anbieter“	220
c) Tatbestand	221
aa) Erfolgsverursachung	221
bb) Objektive Sorgfaltspflichtverletzung	222
cc) Objektive Zurechenbarkeit des Erfolges	222
dd) Erlaubtes Risiko oder sozialadäquates Handeln	222
ee) Zwischenergebnis	223
7. Die strafrechtliche Verantwortlichkeit von Linden Lab	223
a) Überblick	224
b) Anbieter virtueller Welten als Diensteanbieter?	225
c) Content-Provider, Access-Provider, Host-Service-Provider	225
d) Einordnung der Anbieter virtueller Welten	226
e) Ergebnis	229
III. Fazit	229
F. Fazit zu Teil 4	229

Teil 5

Strafrechtliche Privilegierung virtueller Welten

231

A. Das Sportstrafrecht	233
I. Der Begriff des Sports	234
II. Die Sonderbehandlung des Sports aus strafrechtlicher Sicht	235
III. Verhältnis von Sportregeln und staatlichem Recht	238
IV. Strafrechtsdogmatische Lösungsansätze für die Strafflosigkeit der Körperverletzung im Sport	240
1. Tatbestandsausschließende oder -einschränkende Ansätze	241
a) Restriktive Auslegung der Tatbestände	241
b) Sozialadäquanz	242
c) Sportadäquanz	243
d) Erlaubtes Risiko	244
e) Eigenverantwortlichkeitsprinzip	246
2. Rechtfertigende Ansätze	246

a) Einwilligung und Risikoeinwilligung	246
b) Mutmaßliche Einwilligung	248
3. Kritik	249
4. Ergebnis	253
V. Fazit zum Sportstrafrecht	254
B. Die strafrechtliche Privilegierung weltkonformer Verhaltensweisen in virtuellen Welten	254
I. Vergleichbarkeit des Untersuchungsgegenstands	255
1. Unterschiede	255
2. Gemeinsamkeiten	257
3. Abwägung	258
II. Die „klassische“ virtuelle Straftat und der Regelfall der Vorsatztat	260
III. Der Privilegierungsansatz <i>Ecksteins</i>	261
1. Spielkonformität	261
2. Vergleich mit dem Sportstrafrecht	263
3. Einordnung des Ansatzes in den sportstrafrechtlichen Kontext	265
IV. Kritik an Ecksteins Ansatz	266
V. Spielregeln in virtuellen Welten	266
1. Definition des Begriffs der Spielregel in virtuellen Welten	266
2. Spielkonformität und Regeln	267
a) Die Notwendigkeit von Spielregeln in virtuellen Welten	268
b) Das Zugeständnis freier Kommunikation an die Nutzer	269
c) Das Verbot beleidigender oder täuschender Spielweise	270
d) Telos der Spielregeln in virtuellen Welten und im Sport	271
e) Regeln positiver Art vs. Regeln negativer Art	272
f) Sanktionen in virtuellen Welten	274
g) Definitionsmacht der Betreiber	275
h) Nichtgeltung der Privilegierung bei Verletzung nicht-disponibler Rechtsgüter	278
aa) Nutzersicht	278
bb) Betreibersicht	279
VI. Kenntnis der Nutzer vom Verbot	280
VII. Eigener Ansatz	281
VIII. Ergebnis	284
C. Fazit	285
Literaturverzeichnis	288
Stichwortverzeichnis	302

Abkürzungsverzeichnis

3D	dreidimensional
a. A.	andere Ansicht
a. a. O.	am angegebenen Ort
a. E.	am Ende
a. F.	alte Fassung
Abs.	Absatz
ADA	Americans with Disabilities Act
AEUV	Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union
AG	Amtsgericht
AGB	Allgemeine Geschäftsbedingungen
Alt.	Alternative
Anm.	Anmerkung
AOL	America Online
ARPANET	Advanced Research Projects Agency Network
Art.	Artikel
AT	Allgemeiner Teil
Aufl.	Auflage
BayObLG	Bayerisches Oberstes Landesgericht
Bd.	Band
BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BGBI.	Bundesgesetzblatt
BGH	Bundesgerichtshof
BGHSt	Entscheidungen des Bundesgerichtshofes in Strafsachen, Amtliche Sammlung
BGHZ	Entscheidungen des Bundesgerichtshofes in Zivilsachen, Amtliche Sammlung
BKA	Bundeskriminalamt
BRJ	Bonner Rechtsjournal
Bsp.	Beispiel
bspw.	beispielsweise
BT	Besonderer Teil
BT-Drs.	Drucksachen des Deutschen Bundestages
BVerfG	Bundesverfassungsgericht
BVerfGE	Entscheidungen des Bundesverfassungsgerichts, Amtliche Sammlung
bzgl.	bezüglich
bzw.	beziehungsweise

ca.	circa
CCP	Crowd Control Productions
CR	Computer und Recht
d. h.	das heißt
ders.	derselbe
DFB	Deutscher Fußballbund
DJ	Discjockey
DoS	Denial of Service
DRiZ	Deutsche Richterzeitung
DVD	Digital Versatile Disc
Einl.	Einleitung
ENISA	European Network and Information Security Agency
et al.	et alii, et aliae, et alia = und andere
etc.	et cetera
EULA	End-User-License-Agreement
f.	folgende (Seite/Randnummer)
ff.	fortfolgende (Seiten/Randnummern)
FFA	Free-for-all
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
Fn.	Fußnote
FS	Festschrift
GA	Goltdammer's Archiv für Strafrecht
GB	Gigabyte
GbR	Gesellschaft bürgerlichen Rechts
gem.	gemäß
GG	Grundgesetz
ggf.	gegebenenfalls
GM	Game-Master
GRUR	Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht
GS	Gedenkschrift
GSG	Grenzschutzgruppe
GTA	Grand Theft Auto
h. L.	herrschende Lehre
h. M.	herrschende Meinung
HB	Handbuch
HRRS	Onlinezeitschrift für Höchstgerichtliche Rechtsprechung zum Strafrecht
Hrsg.	Herausgeber
HTML	Hypertext Markup Language
i. d. R.	in der Regel
i. E.	im Ergebnis
i. e.	id est = das heißt

i. S. d.	im Sinne des/der
i. V. m.	in Verbindung mit
IP	Internet Protocol
ISK	Inter-Stellar-Kredits
IT	Informationstechnik
ITID (Journal)	Information Technologies & International Development Journal
JA	Juristische Arbeitsblätter
JMStV	Jugendmedienschutz-Staatsvertrag
JR	Juristische Rundschau
JURA	Juristische Ausbildung
JurPC	Internet-Zeitschrift für Rechtsinformatik und Informationsrecht
JuS	Juristische Schulung
JuSchG	Jugendschutzgesetz
JW	Juristische Wochenschrift
JZ	JuristenZeitung
K&R	Kommunikation & Recht
KG	Kammergericht
km ²	Quadratkilometer
KrimAbh	Kriminalistische Abhandlungen
krit.	kritisch
L\$	Linden Dollar
LG	Landgericht
LGBT	Lesbian-Gay-Bi-Transgender
lit.	littera = Buchstabe
LK	Leipziger Kommentar
Ls.	Leitsatz
m. E.	meines Erachtens
m. w. N.	mit weiteren Nachweisen
MAH	Münchener Anwaltshandbuch
MDR	Monatsschrift für Deutsches Rechts
MDSTV	Mediendienste-Staatsvertrag
Mio.	Millionen
MMA	Mixed Martial Arts
MMORPG	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
MMR	Multimedia und Recht
MUD	Multi-User-Dungeon
MüKo	Münchener Kommentar
n. F.	neue Fassung
NJW	Neue Juristische Wochenschrift
NJW-RR	Neue Juristische Wochenschrift, Rechtsprechungs-Report Zivilrecht
NK	Nomos Kommentar
NL-StGB	niederländisches Strafgesetzbuch

No.	number
NPC	Non-Player-Character
Nr.	Nummer
NStZ	Neue Zeitschrift für Strafrecht
NStZ-RR	Neue Zeitschrift für Strafrecht, Rechtsprechungs-Report Strafrecht
NVwZ	Neue Zeitschrift für Verwaltungsrecht
NZWiSt	Neue Zeitschrift für Wirtschafts-, Steuer- und Unternehmensstrafrecht
OHG	Offene Handelsgesellschaft
OK	Online-Kommentar
OLG	Oberlandesgericht
OWiG	Ordnungswidrigkeitengesetz
p2p	Peer-to-Peer
PC	Personal Computer
PCIJ	Publications de la Court permanente de Justice internationale
PGA	Professional Golfers Association
PHB	Praxishandbuch
PKS	Polizeiliche Kriminalstatistik
PLEX	Pilot License Extension
PvE	Player versus Environment
PvP	Player versus Player
RG	Reichsgericht
RGSt	Entscheidungen des Reichsgerichts in Strafsachen, Amtliche Sammlung
RGZ	Entscheidungen des Reichsgerichts in Zivilsachen, Amtliche Sammlung
Rn.	Randnummer
RP	Role-Playing
S.	Satz, Seite
Sch/Sch	Schönke/Schröder
SDÜ	Schengener Durchführungsübereinkommen
SexualdelÄndG	Gesetz zur Änderung der Vorschriften über die Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung und zur Änderung anderer Vorschriften
SK	Systematischer Kommentar
SL	Second Life
sog.	sogenannt
SpuRt	Sport und Recht
SSW	Satzger/Schluckebier/Widmaier
StÄG	Strafrechtsänderungsgesetz
StGB	Strafgesetzbuch
StIGH	Ständiger Internationaler Gerichtshof
StPO	Strafprozessordnung
StrRG	Gesetz zur Reform des Strafrechts

StV	Strafverteidiger (Zeitschrift)
SWR	Südwestrundfunk
TDDSG	Teledienststedatenschutzgesetz
TDG	Teledienstegesetz
TMG	Telemediengesetz
ToS	Terms of Service
ToU	Terms of Use
u. a.	und andere, unter anderem
UrhG	Urheberrechtsgesetz
Urt.	Urteil
USB	Universal Serial Bus
usw.	und so weiter
v.	von, vom
Var.	Variante
VG	Verwaltungsgericht
vgl.	vergleiche
Vol.	Volume
Vorbem.	Vorbermerkung
vs.	versus
wistra	Zeitschrift für Wirtschafts- und Steuerstrafrecht
WoW	World of Warcraft
XP	experience Points
z. B.	zum Beispiel
ZIS	Zeitschrift für Internationale Strafrechtsdogmatik
ZRP	Zeitschrift für Rechtspolitik
ZStW	Zeitschrift für die gesamte Strafrechtswissenschaft
ZUM	Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht

A. Einleitung

Die Kriminalität im Internet rückt in der öffentlichen Wahrnehmung immer stärker in den Fokus. Hackerangriffe auf die IT-Netzwerke großer Unternehmen oder staatlicher Stellen sind keine Randerscheinungen mehr. Im privaten Bereich wird im großen Stil das sog. Phishing betrieben, wobei etwa die Nutzer von Online-Banking-Angeboten dazu veranlasst werden sollen, den Tätern ihre Zugangsdaten preiszugeben. Mittels gefälschter Emails oder Webseiten, die den Originalen zum Verwechseln ähneln, gelangen Kriminelle an die sensiblen Informationen. Die Bedrohungslage wurde mittlerweile erkannt: Das Bundesministerium des Innern legte im November 2016 eine groß angelegte „Cyber-Sicherheitsstrategie“¹ vor, das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik versucht mit viel Aufwand eine Sensibilisierung der Bürger für die Gefahren des Internets zu erreichen und die Bundeskanzlerin Angela Merkel fordert zur Abwehr von Cyberangriffen eine enge Zusammenarbeit von Industrie und staatlichen Stellen.² Auch die Strafrechtswissenschaft beschäftigt sich seit vielen Jahren mit der Thematik. Eine kaum noch zu überblickende Anzahl an Aufsätzen, Lehrbüchern und Monographien sind im Bereich des Computer-, Internet- oder Medienstrafrechts erschienen.³ Kaum Beachtung gefunden hat – zumindest in der deutschen Strafrechtswissenschaft – bisher aber ein Bereich, der dogmatisch besonders interessante Fragen aufwirft: die (spielerischen) virtuellen Welten. Der Begriff der virtuellen Welten, der im ersten Teil dieser Arbeit genauer vorgestellt werden soll, meint dabei nicht – wie teilweise angenommen – den gesamten Bereich des Internets. Vielmehr sind davon nur solche graphisch dargestellten persistenten Umgebungen erfasst, in denen sich die Nutzer mittels von ihnen gesteuerter Figuren bewegen und mit anderen Nutzern in Kontakt treten können. Häufig sind diese Welten als Rollenspiele ausgestaltet, in denen die Nutzer mit-

¹ http://www.bmi.bund.de/DE/Themen/Sicherheit/IT-Cybersicherheit/Cybersicherheitsstrategie/cybersicherheitsstrategie_node.html (zuletzt abgerufen am 6. April 2017).

² <http://www.zeit.de/news/2016-11/29/elektro-cyber-sicherheit-merkel-fuer-zusammenarbeit-mit-industrie-29205604> (zuletzt abgerufen am 6. April 2017).

³ Vgl. z.B. *Ceffinato*, NZWiSt 2016, 464; *Eisele*, Computer- und Medienstrafrecht (2013); *Faßbender*, Angriffe auf Datenangebote im Internet (2003); *Gercke*, ZUM 2016, 825; *ders.*, ZUM 2015, 772; *Gercke/Brunst*, PHB Internetstrafrecht (2009); *Hilgendorf/Valerius*, Computer- und Internetstrafrecht, 2. Aufl. (2012); *Koch*, GA 2002, 703; *Kochheim*, Cybercrime und Strafrecht in der Informations- und Kommunikationstechnik (2015); *Kudlich*, StV 2012, 560; *Marberth-Kubicki*, Computer- und Internetstrafrecht (2010); *Mitsch*, Medienstrafrecht (2012); *Sieber*, NJW 1999, 2065; *Wengenroth*, Zur Strafbarkeit virtueller Sit-Ins (2014).

tels Avataren Aufgaben bewältigen und Kämpfe bestehen müssen. Die bekannteste dieser Welten ist World of Warcraft. Innerhalb dieser Welt ist es möglich, virtuelle Gegenstände zu erspielen und zu handeln. Wer viele hundert Stunden Spielzeit in die Welt investiert, kann seltene und innerhalb der Welt besonders begehrte virtuelle Objekte erlangen. Diese Objekte können einen messbaren Marktwert erlangen. Sie sind auf eBay handelbar und in Einzelfällen mehrere hundert Euro wert. Dies wirft die Frage auf, was gilt, wenn innerhalb der Welt ein Nutzer durch Täuschung in den „Besitz“ eines derartigen Gegenstands gelangt. Begeht er einen Betrug i. S. d. § 263 StGB?⁴

Ziel dieser Arbeit ist es, bestimmte Verhaltensweisen innerhalb virtueller Welten auf ihre strafrechtliche Relevanz hin zu überprüfen. Im Fokus stehen dabei ganz klassische Straftatbestände, insbesondere aus dem Bereich der Vermögenskriminalität. Nicht berücksichtigt werden die sog. Computerdelikte, die stets eine Veränderung, Zerstörung oder Unterdrückung von Daten voraussetzen.⁵ Untersucht werden nur solche Delikte, die mittels gewöhnlicher Spielmechanik innerhalb der virtuellen Welt begehrbar sind. Diese werfen m. E. besonders interessante Fragen auf, weil sie dazu zwingen, die besondere (spielerische) Umgebung in der strafrechtlichen Bewertung zu berücksichtigen. Die Frage nach deren Auswirkungen auf die Strafbarkeit der Nutzer virtueller Welten durchzieht diese Untersuchung und tritt an zahlreichen Stellen zutage. Es ist die ungewöhnliche Situation einer Kollision von Spiel und Strafrecht – zwei sich auf den ersten Blick vollkommen fremden Materien – die für mich den Reiz an der Untersuchung möglicherweise strafbarer Handlungen innerhalb virtueller Welten ausmacht.

⁴ Nicht verschwiegen werden soll an dieser Stelle, dass die Hochzeit der hier im Fokus stehenden virtuellen Welten schon einige Jahre zurückliegt. Mitte der 2000er-Jahre erlebten das Fantasy-Rollenspiel *World of Warcraft* und die virtuelle Form einer modernen westlichen Gesellschaft – *Second Life* – einen wahren Ansturm. Die Euphorie, die zu dieser Zeit in Bezug auf virtuelle Welten herrschte, ist heute jedoch merklich abgekühlt. Immer weniger Menschen loggen sich in *Second Life* ein und auch *World of Warcraft* (*WoW*) hatte in der Vergangenheit höhere Abonnenten-Zahlen vorzuweisen. Dennoch – und das ist für ein „Computerspiel“ von großer Seltenheit – wird *WoW* auch heute, mehr als 12 Jahre nach dessen Veröffentlichung, noch von Millionen von Spielern weltweit genutzt. Betreiber Blizzard Entertainment erhält die virtuelle Welt mit großem Aufwand „am Leben“ und veröffentlicht in loser zeitlicher Folge Ergänzungspakete zur Urversion. Die strafrechtlichen Probleme, die im Zusammenhang mit dieser Welt auftreten, sind also keinesfalls überholt. Zudem erscheinen nach wie vor neue virtuelle Welten, wie etwa das 2011 veröffentlichte *Star Wars: The Old Republic*. In den kommenden Jahren soll das „Mammutwerk“ *Star Citizen* des bekannten Spieleentwicklers Chris Roberts erscheinen. Das durch Crowdfunding finanzierte Projekt gilt als nächste große virtuelle Welt und sorgt bereits jetzt für Schlagzeilen (vgl. Hackenbroch, in: DER SPIEGEL, Nr. 2 2017, S. 106). Die sich für die spezielle Umgebung virtueller Welten stellenden strafrechtlichen Fragen werden also auch in Zukunft von einiger Relevanz sein.

⁵ Vgl. hierzu die Dissertation von *Hinderberger*, Der Entzug virtueller Gegenstände (2014).

B. Gang der Untersuchung

Im ersten Teil wird der Untersuchungsgegenstand näher beleuchtet. Erst wenn der Begriff der virtuellen Welten klar eingegrenzt wurde, lassen sich die in diesen stattfindenden Handlungen einer strafrechtlichen Untersuchung unterziehen. Zudem werden die diese Untersuchung bestimmenden Beispiele virtueller Welten (*World of Warcraft* und *Second Life*) ausführlich vorgestellt. Diese beiden virtuellen Welten eignen sich für eine exemplarische Betrachtung, da sie die jeweils erfolgreichsten und am weitesten verbreiteten Vertreter ihres Genres sind.⁶ Im zweiten Teil wird der Begriff der „virtuellen Kriminalität“ eingeführt und anhand von Beispielen erläutert. Der dritte Teil widmet sich den Fragen, ob das Recht generell Anwendung innerhalb virtueller Welten finden kann und wann das deutsche Strafrecht einschlägig ist. Im vierten – und umfangreichsten – Teil werden einzelne Straftatbestände anhand von Beispielen auf ihre Einschlägigkeit in virtuellen Welten untersucht.⁷ Bereits hier werden die Besonderheiten virtueller Welten, die sich aus der Freiwilligkeit der Teilnahme und der Abgrenzbarkeit gegenüber der äußeren Umwelt ergeben, berücksichtigt. Im fünften – und letzten – Teil der Arbeit wird der Frage nachgegangen, ob virtuelle Welten in der Hinsicht mit dem Sport vergleichbar sind, dass ihren Nutzern eine vergleichbare Privilegierung zugutekommen sollte, wie den Sportlern, die im Rahmen der gewöhnlichen Sportausübung Körperverletzungen verursachen. Möchte man dies bejahen, müssten die eine Privilegierung im Sport bedingenden Aspekte sich so auch in virtuellen Welten wiederfinden lassen. Diese These zu verifizieren, ist Ziel und Schluss der Untersuchung gleichermaßen.

⁶ Im November 2016 gab es weltweit ca. 48 Millionen angemeldete Nutzer bei *Second Life* von denen zwischen 30.000 und 60.000 gleichzeitig in das System eingeloggt sind (www.gridssurvey.com, zuletzt abgerufen am 6. April 2017). *World of Warcraft* hatte Ende 2015 ca. 5,5 Millionen zahlende Abonnenten. Die Zahl dürfte mittlerweile aufgrund eines 2016 erschienenen Add-Ons wieder höher liegen, genaue Zahlen hat Blizzard aber nicht veröffentlicht (*Linken*, „WoW: Legion – Zahl der Abonnenten so hoch wie seit Jahren nicht mehr“, abrufbar unter: http://www.gamestar.de/spiele/world-of-warcraft-legion/news/wow_legion,52691,3302169.html, zuletzt abgerufen am 6. April 2017).

⁷ Diese Arbeit hat nicht den Anspruch, jeden in virtuellen Welten möglicherweise erfüllbaren Tatbestand des StGB herauszuarbeiten und darzustellen. Vielmehr sollen einzelne Tatbestände herausgegriffen und detailliert auf ihre Einschlägigkeit untersucht werden.