

# RUBIN

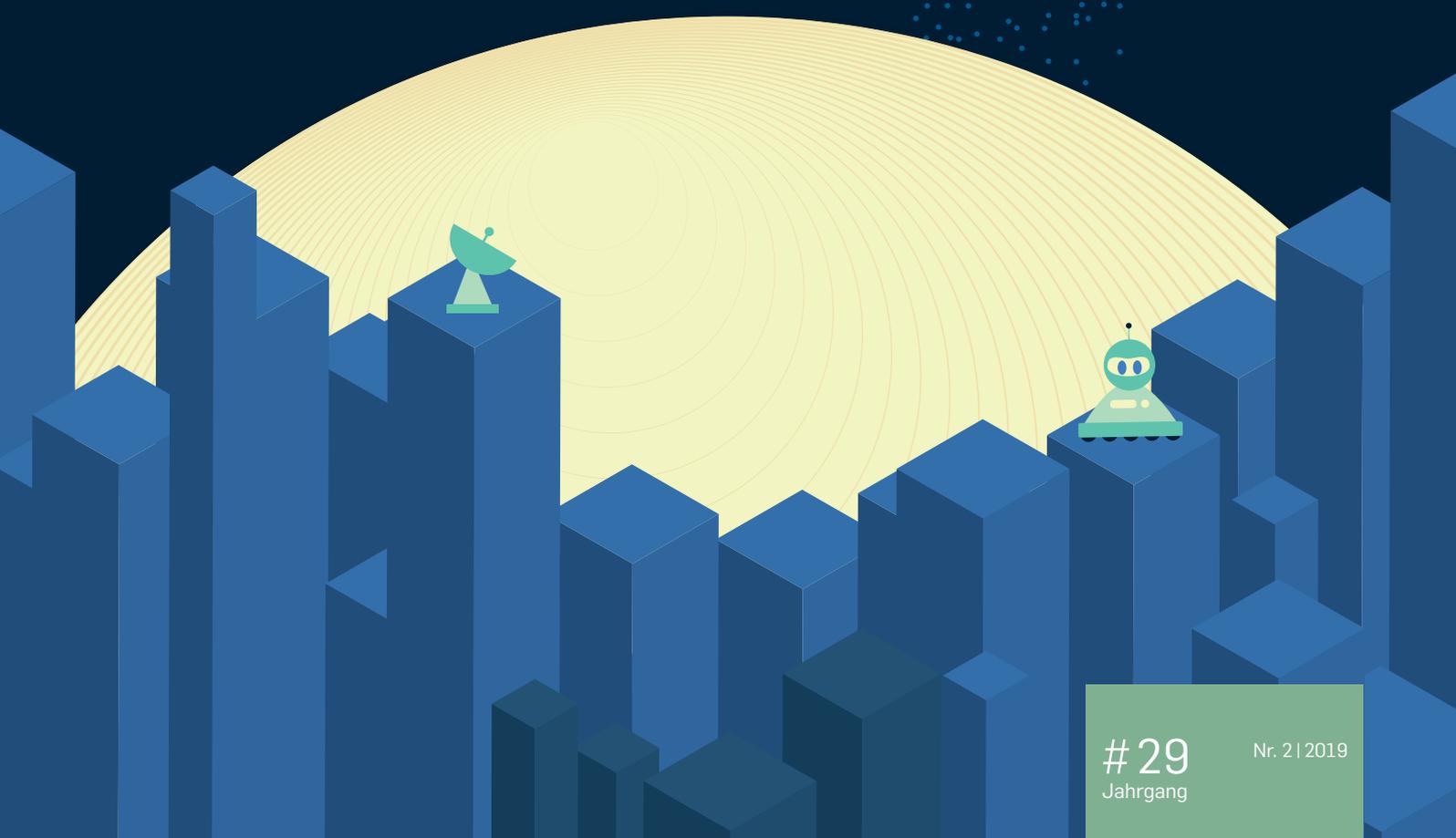
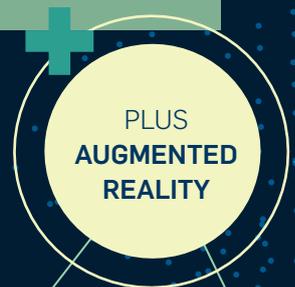
WISSENSCHAFTSMAGAZIN

*Schwerpunkt*

## VIRTUELLE WELTEN



PSYCHISCH KRANKE AVATARE  
GEHEIME BOTSCHAFTEN FÜR ALEXA & CO.  
KÜNSTLICHE UN-INTELLIGENZ



Jura

# STRAFTATEN IN VIRTUELLEN WELTEN

*Wer im Computerspiel die Schätze anderer Avatare plündert, verhält sich moralisch fragwürdig. Aber ist die Tat auch strafbar? Eine Antwort könnte sich im Fußball finden.*





In Computerspielen kann es rüde zugehen.  
Alles nur ein virtuelles Spiel?  
(Foto: rs, Computergrafik: 2004-2019 Blizzard  
Entertainment, Inc. All rights reserved.)

Computerspielwelten können komplex und gefährlich sein – für die Avatare, die sich in diesen Welten bewegen, aber manchmal auch für die Spielerinnen und Spieler, die die Avatare steuern. Denn nicht immer ist die Grenze zwischen realer und virtueller Welt leicht zu ziehen. Das zeigt ein Fall, der 2010 vor dem Amtsgericht in Augsburg landete. Ein 16-Jähriger hatte die Rüstung und Waffen von zwei Computerspielfiguren seiner Freunde verkauft, die ihm ihre Zugangsdaten in dem Glauben gegeben hatten, er würde helfen, ihre Avatare aufzuwerten. Stattdessen tat er genau das Gegenteil. Pikant, da die geschädigten Spieler die Ausrüstung der Avatare für reales Geld erworben hatten. Der Schaden im realen Leben wurde mit einer Strafe in selbigem bedacht: 80 Stunden gemeinnützige Arbeit.

„Als ich von diesem Fall gehört habe, war mein Interesse geweckt“, erzählt Ken Eckstein, Professor für Strafrecht und Strafprozessrecht an der RUB. Damals gab es eine Diskussion um die Rechtsnatur von Gütern in virtuellen Welten im Zivilrecht. Eckstein fragte sich hingegen, inwieweit auch das Strafrecht solche virtuellen Güter schützt.

### Virtuelle Banken plündern

„Beim Augsburger Fall vermischen sich reale und virtuelle Welt, aber es gibt auch Handlungen, die innerhalb der virtuellen Welt begangen werden“, erklärt der Bochumer Jurist. Rechtsfrei ist diese allerdings keinesfalls. „Wenn jemand in einer virtuellen Spielewelt pornografische Bilder von Kindern verbreitet, dann ist das genauso eine Straftat, wie wenn er jemandem ein Heftchen mit solchen Bildern in die Hand drückt“, gibt Ken Eckstein ein Beispiel. „Aber wenn ein Avatar den Avatar eines Mitspielers tötet, ist das natürlich nicht das Gleiche, wie wenn ein Mensch in der realen Welt einen anderen umbringt“, so der Forscher weiter.

Zwischen diesen extremen Beispielen gibt es viele andere Fälle von virtuellen Handlungen in Computerspielen, die anrüchig erscheinen. Aber wie vergleichbar sind sie mit dem wahren Leben? Und sollten sie strafbar sein?

Mit dieser Frage hat Ken Eckstein sich intensiv auseinandergesetzt. Da er selbst kein Computerspieler ist, recherchierte er zunächst ausführlich nach typischen Fällen und informierte sich über die Hintergründe. Ein bekannter und häufig berichteter Fall stammt aus dem weit verbreiteten Spiel „World of Warcraft“. Darin können Spielerinnen und Spieler Gegenstände, sogenannte Items, für ihre Avatare erspielen, beispielsweise Waffen, Rüstungsstücke oder Gold. ▶

### STRAFRECHT UND ZIVILRECHT



*Während das Zivilrecht Auseinandersetzungen zwischen Bürgern regelt, geht es im Strafrecht um das Verhältnis zwischen Staat und Bürgern. Besonders sozialschädliche Verhaltensweisen stellt der Staat im Strafrecht unter Strafe.*

Ausrüstung und Waffen von Avataren wie in „World of Warcraft“ haben für die Spieler oft einen großen Wert – das weckt Begehrlichkeiten. (Bild: 2004-2019 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.)



Ken Eckstein, Professor für Strafrecht und Strafprozessrecht, hat analysiert, inwiefern das Strafrecht Vermögen in virtuellen Spielwelten schützt. (Foto: rs)

„Weil die Spielwelt gefährlich ist, können sich Spieler zu einer Gilde zusammenschließen und eine Bank gründen, in der sie die Items sicher verwahren können“, schildert Eckstein. Sogenannte Gildenmeister verwalten den Besitz und können auf alle Items zugreifen. „Solch ein Reichtum verlockt nicht nur in der realen Welt“, erzählt der Wissenschaftler. „Es kommt anscheinend häufiger vor, dass der Gildenmeister die Bank plündert und die Mitspieler ihre sicher geglaubten Items verlieren.“

### Wie im Fußball

Betrug? Diebstahl? Das Zivilrecht ringt um die rechtliche Natur und den rechtlichen Schutz von Items. Da die Items in Computerspielen nur aus Daten bestehen und Daten wiederum keine körperliche Existenz haben und kopierbar sind, kann es sich juristisch gesehen dabei nicht um Eigentum handeln. Ein Diebstahl ist aber nur an fremdem Eigentum möglich. So wurde der 16-Jährige im Augsburger Fall auch nicht des Diebstahls schuldig gesprochen, sondern der unzulässigen Veränderung von Daten.

„Für die Spieler haben die Items einen riesigen Wert, auch wenn sie nicht real sind“, erklärt Eckstein. Anders als im Zivilrecht ist dieser Wert im Strafrecht leichter zu erfassen. Denn dieses arbeitet nicht nur mit dem Begriff des Eigentums, sondern schützt auch das Vermögen insgesamt. Strafrechtlich wären die Items also durchaus als Vermögen erfassbar, weil sie wirtschaftlichen Wert haben – und Fälle wie die Gildenbankplünderung wären somit theoretisch strafbar. Aber ist es auch sinnvoll, sie so zu behandeln wie eine Straftat im wahren Leben? „Mein Eindruck ist nein“, sagt Ken Eckstein. „In virtuellen Welten sollte es für spielkonformes Verhalten

einen straffreien Raum geben.“ Als spielkonform bezeichnet der Jurist dabei alles, was die Spielwelt sozusagen technisch möglich macht – auch wenn es die Regeln bricht. Seine Argumentation belegt er mit Beispielen aus Spiel und Sport im realen Leben. „Im Fußball gibt es auch jede Menge Tricks und Fouls“, erzählt der Bochumer Wissenschaftler. „Dabei werden ständig die Regeln gebrochen, aber trotzdem wartet am Spielfeldrand nicht der Staatsanwalt.“ Das Strafrecht hat für den Sportbereich einen straffreien Raum definiert. „Der ist wie folgt konstruiert“, erklärt Eckstein. „Die Spieler sind sich einig, dass das Spiel nicht ganz ungefährlich ist, und ihnen ist klar, dass man gefoult werden kann. Es gibt eine unausgesprochene Einwilligung, dass bestimmte Fouls nicht strafbar sind, obwohl sie die Regeln verletzen.“ Gleiches fordert Ken Eckstein auch für Computerspiele.

Seine vorgeschlagene Argumentation wurde mittlerweile von anderen Juristen aufgegriffen und weiterverfolgt. „Die Idee scheint anschlussfähig zu sein“, folgert Eckstein, der sich nun dem nächsten Thema zuwendet: der Abwägung zwischen Freiheit und Sicherheit im Fall von Überwachung der Bürgerinnen und Bürger durch den Staat. So fragt er sich aktuell, wie weit der Staat die Telekommunikation überwachen darf und ob es legitim ist, dass Computer von Verdächtigen mit einem staatlichen Trojaner infiziert werden können. Kann der Staat ohne diese Mittel nicht mit der Kriminalität Schritt halten? Was will die Gesellschaft zulassen? „Das ist ein ziemliches Dilemma“, lautet das erste Zwischenfazit des Wissenschaftlers. „Ich werde mich noch eine Weile damit befassen müssen, um zu einem Fazit zu kommen.“

# The next D.I.T.

## Unsere Zukunft: Digital. Innovativ. Technologisch.

start2grow

Sie haben eine digitale oder technologische Geschäftsidee, aber noch keinen Businessplan?  
Oder braucht Ihr Businessplan nur noch den letzten Schliff?  
In jedem Fall sind Sie beim Gründungswettbewerb start2grow 2020 richtig!

Unser Angebot für Ihre erfolgreiche Gründung:

- Preisgelder im Wert von 84.000€
- Kostenfreies Coaching und Mentoring
- Kontakte zu Wirtschaft und Kapital
- Events zum Netzwerken, Lernen und Feiern
- Bundesweiter Wettbewerb
- Kostenfreie Teilnahme

Jetzt informieren und anmelden: [www.start2grow.de](http://www.start2grow.de)

# REDAKTIONSSCHLUSS

Rund 30 Jahre lang war Helga Schulze als wissenschaftliche Zeichnerin an der Medizinischen Fakultät der RUB tätig und hat anatomische Abbildungen angefertigt. Privat engagiert sich die Diplom-Biologin für den Artenschutz und betreibt unter anderem eine Rettungsstation für Loris. Die Halbaffen werden immer wieder verbotenerweise als Haustiere gehandelt, weil sie so niedlich aussehen. Das hier gezeigte Motiv hat Helga Schulze einem Aberglauben auf Sri Lanka gewidmet, der besagt, Loris würden nachts Pfauen angreifen und erwürgen.

Mehr über die Arbeit von Helga Schulze:

➔ [news.rub.de/wissenschaftlich-zeichnen](https://news.rub.de/wissenschaftlich-zeichnen)

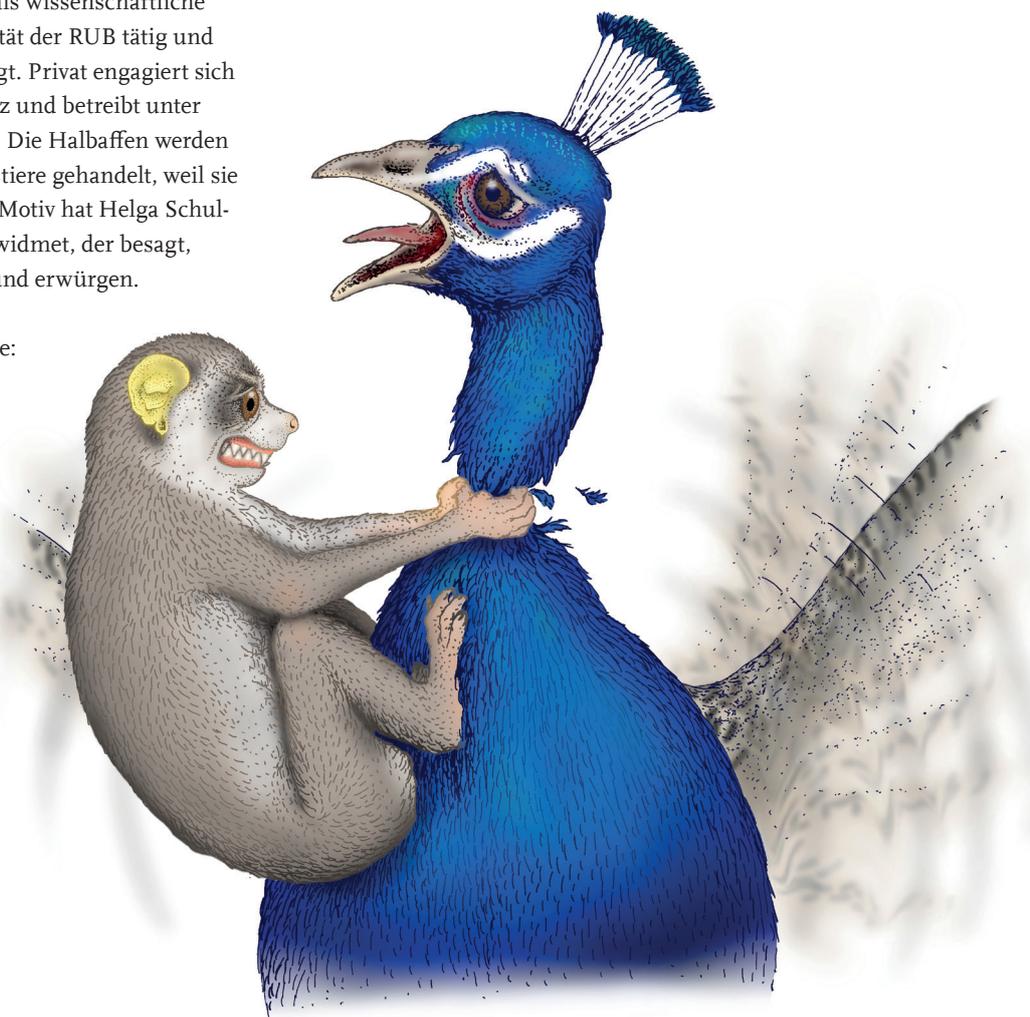


Bild: Helga Schulze



## IMPRESSUM

HERAUSGEBER: Rektorat der Ruhr-Universität Bochum in Verbindung mit dem Dezernat Hochschulkommunikation (Abteilung Wissenschaftskommunikation) der Ruhr-Universität Bochum

WISSENSCHAFTLICHER BEIRAT: Prof. Dr. Gabriele Bellenberg (Philosophie und Erziehungswissenschaften), Prof. Dr. Astrid Deuber-Mankowsky (Philologie), Prof. Dr. Constantin Goshler (Geschichtswissenschaften), Prof. Dr. Markus Kaltenborn (Jura), Prof. Dr. Achim von Keudell (Physik und Astronomie), Prof. Dr. Dorothea Kolossa (Elektrotechnik/Informationstechnik), Prof. Dr. Denise Manahan-Vaughan (Medizin), Prof. Dr. Martin Muhler (Chemie), Prof. Dr. Franz Narberhaus (Biologie), Prof. Dr. Andreas Ostendorf (Prorektor für Forschung, Transfer und wissenschaftlichen Nachwuchs), Prof. Dr. Martin Tegenthoff (Medizin), Prof. Dr. Martin Werding (Sozialwissenschaft), Prof. Dr. Marc Wichern (Bau- und Umweltingenieurwissenschaft), Prof. Dr. Peter Wick (Evangelische Theologie), Prof. Dr. Stefan Winter (Wirtschaftswissenschaft)

REDAKTIONSANSCHRIFT: Dezernat Hochschulkommunikation, Abteilung Wissenschaftskommunikation, Ruhr-Universität Bochum, 44780 Bochum, Tel.: 0234/32-25228, Fax: 0234/32-14136, [rubin@rub.de](mailto:rubin@rub.de), [news.rub.de/rubin](https://news.rub.de/rubin)

REDAKTION: Dr. Julia Weiler (jwe, Redaktionsleitung); Meike Drießen (md); Raffaella Römer (rr)

FOTOGRAFIE: Damian Gorczany (dg), Hofsteder Str. 66, 44809 Bochum, Tel.: 0176/29706008, [damiangorczany@yahoo.de](mailto:damiangorczany@yahoo.de), [www.damiangorczany.de](https://www.damiangorczany.de); Roberto Schirdewahn (rs), Offerkämpe 5, 48163 Münster, Tel.: 0172/4206216, [post@people-fotograf.de](mailto:post@people-fotograf.de), [www.wasaufdieaugen.de](https://www.wasaufdieaugen.de)

COVER: Agentur der RUB

BILDNACHWEISE INHALTSVERZEICHNIS: Teaserfotos für die Seiten 12, 54 und 58: Damian Gorczany; Teaserfotos für die Seiten 32 und 50: Roberto Schirdewahn

GRAFIK, ILLUSTRATION, ANIMATION, LAYOUT UND SATZ: Agentur der RUB, [www.rub.de/agentur](https://www.rub.de/agentur)

DRUCK: VMK Druckerei GmbH, Faberstraße 17, 67590 Monsheim, Tel.: 06243/909-110, [www.vmk-druckerei.de](https://www.vmk-druckerei.de)

AUFLAGE: 4.700

ANZEIGENVERWALTUNG UND -HERSTELLUNG: VMK GmbH & Co. KG, Faberstraße 17, 67590 Monsheim, Tel.: 06243/909-0, [www.vmk-verlag.de](https://www.vmk-verlag.de)

BEZUG: RUBIN erscheint zweimal jährlich und ist erhältlich im Dezernat Hochschulkommunikation (Abteilung Wissenschaftskommunikation) der Ruhr-Universität Bochum. Das Heft kann kostenlos abonniert werden unter [news.rub.de/rubin/abo](https://news.rub.de/rubin/abo). Das Abonnement kann per E-Mail an [rubin@rub.de](mailto:rubin@rub.de) gekündigt werden.

ISSN: 0942-6639

Nachdruck bei Quellenangabe und Zusenden von Belegexemplaren