

Strafrechtlicher Schutz digitaler Gegenstände – Teil 1

Kai Cornelius, Hamburg*

ABSTRACT

In zwei zusammenhängenden Beiträgen wird untersucht, inwieweit für Konstellationen des Entzugs (Teil 1), aber auch der Erschaffung (Teil 2) virtueller Gegenstände in Online-Communities der „klassische“ Eigentums- und Vermögensschutz des StGB greift. Dies betrifft die strafrechtliche Einordnung digitaler Gegenstände und ihre rechtliche Zuordnung aufgrund ihrer Existenz in einer virtuellen Welt. Es wird sich zeigen, dass der wirtschaftliche Wert von Daten im Rahmen der Vermögensdelikte im engeren Sinne (wie Betrug und Untreue) ebenso geschützt sind wie verkörperte Vermögenswerte. Dagegen zeigt sich im Bereich der Eigentumsdelikte (wie Diebstahl und Unterschlagung), dass für digitale Gegenstände *de lege lata* kein vergleichbarer strafrechtlicher Schutz wie für körperliche Sachen existiert, weshalb schließlich ein Vorschlag *de lege ferenda* erarbeitet wird.

A. Einleitung

Während das Strafgesetzbuch im 19. und 20. Jahrhundert primär um den Schutz körperlicher Integrität und physischen Eigentums herum konzipiert wurde, findet wertbildende Interaktion im 21. Jahrhundert zunehmend im digitalen Raum statt. Die ökonomische Relevanz digitaler Gegenstände wurde durch aktuelle Entwicklungen im Bereich des „Web3“, das Aufkommen des „Metaverse“ und die damit verbundene Etablierung von kryptografischen Vermögenswerten („Crypto-Assets“) und Non-

* RiOLG Prof. Dr. Kai Cornelius, Universität Hamburg. Kontakt: kai.cornelius@uni-hamburg.de.
Für die tatkräftige Unterstützung bei der Erstellung dieses Manuskriptes bedanke ich mich herzlich bei Rechtsanwältin Dr. Anja Holzer.



Fungible Tokens (NFTs) massiv gesteigert. In Online-Communities, insbesondere in sogenannten *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) wie *World of Warcraft* (WoW),¹ auf Plattformen der Creator Economy wie *Roblox* und *Fortnite* sowie in virtuellen Ökonomien wie *Decentraland*, werden insgesamt Milliardenumsätze generiert. Allein der (deutsche) Games-Markt wird, insbesondere für In-Game-Items, stetig größer und konnte in den letzten Jahren Zuwächse von 17-32 % verzeichnen.² Ein – auch für die strafrechtliche Diskussion – wichtiger Aspekt ist der Wandel vom reinen Konsum zur Produktion. In Plattformen wie *Roblox* und *Fortnite* sind Nutzer nicht mehr nur Spieler, sondern Ersteller (Creators) von Inhalten, die dafür direkt entlohnt werden. *Roblox* zahlte von März 2024 bis März 2025 mehr als eine Milliarde US-Dollar an seine Entwickler-Community aus.³ Auch *Fortnite* schüttete im Jahr 2024 über 350 Millionen US-Dollar an Ersteller von „*Fortnite Islands*“ aus. Nutzer investieren nicht nur erhebliches Kapital, sondern auch Zeit und Arbeitskraft („*Grinding*“), um virtuelle Güter zu erwerben oder zu erschaffen. Für diese Personen sind die virtuellen Güter (selbst erstellte Spiele, Kleidung für Avatare) keine Spielgegenstände, sondern das Betriebsvermögen ihres Unternehmens.

I. Virtuelle Welten

Ein paradigmatisches Beispiel für die Langlebigkeit und monetäre Potenz virtueller Welten ist das von Blizzard Entertainment entwickelte *World of Warcraft*.⁴ Seit seiner Veröffentlichung im Jahr 2004 hat das Spiel eine persistente Ökonomie etabliert, die auf dem Erwerb, Besitz und Handel virtueller Ausrüstungsgegenstände basiert. Während ein Computerspiel durch den jeweiligen Nutzer jederzeit an- und ausstellbar ist, bleibt die virtuelle Welt erhalten und kann sich – entsprechend den zu Grunde liegenden Spielregeln – auch verändern (sog. Metaversum oder Metaverse). Damit ist der einzelne Nutzer zwar jederzeit in der Lage, sich ein- oder

¹ *Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages*, Virtuelle Güter bei Computerspielen – Begriff, rechtlicher Hintergrund und wirtschaftliche Bedeutung, WD 10-3000-085/11, S. 5, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/412052/a2ff34407556f84c8b5a31e90db0df8c/WD-10-085-11-pdf-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

² *Falk* in Hentsch/Falk (Hrsg.), Games und Recht, 2023, § 1 Rn. 5; *Anderie* in Hentsch/Falk (Hrsg.), Games und Recht, 2023, § 17 Rn. 50.

³ Vgl. <https://corp.roblox.com/newsroom/2025/09/roblox-annual-economic-impact-report> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

⁴ Vgl. die Statistik für *World of Warcraft*, abrufbar unter: <https://icon-era.com/blog/world-of-warcraft-live-player-count-and-statistics.167/> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

auszuloggen, hat aber über den Fortgang der virtuellen Welt und die Aktionen der anderen Nutzer nach dem Ausloggen keine Kontrolle mehr.⁵ Insofern kann man die virtuelle Welt als eine Art „Verlängerung des Internets“ bezeichnen.⁶ Nachdem sich der Nutzer eingeloggt hat, bewegt er sich mit seiner Spielfigur in der künstlich erzeugten Umgebung.⁷ Das Ziel eines Teilnehmers besteht darin, seinen Avatar zu verbessern und für diesen neue Kleider, Ausrüstungsgegenstände oder Waffen zu erwerben, denn vom jeweiligen Entwicklungsstand des Avatars ist es abhängig, welche Aufgaben gelöst werden können bzw. welchen „sozialen“ Status der Teilnehmer in der virtuellen Welt über seine Spielfigur genießt.⁸

II. Differenzierung zwischen zentralisierten und dezentralisierten Systemen

Bei Daten als Grundbaustein digitaler Güter handelt es sich im Ausgangspunkt um nicht-rivale (weil eine Nutzung des Gutes durch mehrere Personen gleichzeitig möglich ist), nicht-exklusive (da man mit ihnen von ihrer Natur aus unbegrenzt und nicht auf eine Person bezogen handeln kann) und nicht-abnutzbare Gegenstände.⁹ Ein digitales Gut unterliegt, sobald es einmal entwickelt ist, theoretisch keiner mengenmäßigen Einschränkung. Es ist, ohne dass dabei Qualitätsverluste entstehen, unendlich teilbar.¹⁰ Der Nutzen der Güter hängt von der Art der jeweiligen Community ab. Bei Online-Spielen wird es sich regelmäßig um funktionale Gegenstände handeln (wie z.B. Rüstung oder Waffen einer Spielfigur). Mit diesen Items können die Teilnehmer individuelle Avatare als grafische Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt gestalten.¹¹

Allerdings stellen virtuelle Welten wie MMORPGs in der Regel geschlossene Systeme dar. Items sind – in Abgrenzung zur Grunddatenstruktur des Online-Spiels – veränderbare Objekte (sog. Entities) und werden im

⁵ Nänni, Vertrag über die Nutzung virtueller Welten, 2008, S. 3; vgl. zur Funktionsweise virtueller Welten auch Habel MMR 2008, 71, 72; Psczolla, Onlinespielrecht, 2008, S. 5.

⁶ Hilgendorf JZ 2024, 677, 683, 686. So bereits Darstellung bei Lodder in Cornelius/Hermann (Hrsg.), Virtual Worlds and Criminality, 2011, 80.

⁷ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 434.

⁸ Ebenda.

⁹ Hoeren MMR 2023, 32, 36.

¹⁰ Diemar, Die digitale Kopie zum privaten Gebrauch, 2002, S. 8; Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 145.

¹¹ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 433.

jeweiligen Nutzerbestand (sog. Armory) gespeichert.¹² Das Aussehen und die Eigenschaften der virtuellen Gegenstände werden durch einen Eintrag in einer (Item-)Datenbank definiert, während in einer anderen (Charakter-)Datenbank festgeschrieben ist, wie die Zuordnung zu dem jeweiligen Nutzer erfolgt.¹³ Diese Zuordnung wird durch einen zentralen Server (Provider) kontrolliert. So existiert ein „Schwert“ als Datenbankeintrag, der mit dem Avatar des Spielers verknüpft ist. Diese Items sind an die entsprechende Softwareumgebung gebunden, also nur dort existierende Gebilde.¹⁴ Trotz der Kontextgebundenheit ist die Zuordnung der Items zu den Nutzern, so z.B. durch einverständlichen Rechtskauf i.S.v. § 453 BGB,¹⁵ änderbar.

Im Gegensatz dazu zielen Blockchain-basierte Metaversen wie *Decentraland* explizit auf die Monetarisierung und Übertragbarkeit virtueller Güter ab. Hier werden virtuelle Grundstücke (LAND) als Non-Fungible Tokens (NFTs) gehandelt. Die Zuordnung wird nicht durch einen zentralen Intermediär, sondern durch ein dezentrales Ledger (Distributed Ledger Technology) gesichert. Dies ermöglicht eine Form der „digitalen Einzigartigkeit“, die der physischen Einzigartigkeit nahekommt. Insoweit handelt es sich um rivale Wirtschaftsgüter.¹⁶ Dabei kommt es jeweils auf die Datengenauigkeit und -zuordnung an.¹⁷

III. Strafrechtliche Risiken

Ein Eingriff in die Ökonomie virtueller Welten, etwa durch den „Diebstahl“ von High-End-Accounts oder seltenen Gegenständen (die auf dem grauen Markt oft tausende Euro wert sind), ist somit ein direkter Angriff auf wertschöpfende Prozesse. Hier tritt eine eklatante Diskrepanz zwischen dieser ökonomischen Realität und der strafrechtlichen Erfassung in Deutschland zutage: Während der Diebstahl eines physischen Gegenstandes von geringem Wert, etwa eines Schokoriegels im Supermarkt, zweifelsfrei den Tatbestand des § 242 StGB erfüllt, stößt das deutsche Strafrecht bei der Entwendung eines virtuellen Gegenstandes – unab-

¹² Für einen Überblick über die Funktionsweise siehe *Hinderberger*, Der Entzug virtueller Gegenstände, 2014, S. 26 ff.; *Hegmanns/Kusnik* CR 4 (2011), 248.

¹³ *Nanni*, Märkte virtueller Welten, 2008, S. 4; *Psczolla*, Onlinespielrecht, 2008, S. 5.

¹⁴ *Mössner*, in BeckOGK BGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 98.

¹⁵ *Mössner*, in BeckOGK BGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 101.

¹⁶ *Rieländer* ZEuP 2024, 769, 790.

¹⁷ *Ewert* in *Hentsch/Falk* (Hrsg.), Games und Recht, 2023, § 19 Rn. 84 f.

hängig von dessen Wert – an seine dogmatischen Grenzen. Das Kernproblem liegt in der Interpretation des Sachbegriffs und der Anwendbarkeit der Computerstraftatbestände auf Sachverhalte, bei denen keine technische Manipulation im Sinne eines „Hackings“ vorliegt, sondern lediglich eine unbefugte Übertragung von Werten innerhalb der technisch zulässigen Systemlogik. Es wird aufgezeigt, dass die fehlende Kriminalisierung des reinen „Datenentzugs“ nicht nur eine dogmatische Lücke darstellt, sondern ein erhebliches Risiko für die Integrität digitaler Märkte und die Rechtssicherheit der Nutzer birgt.

Dabei muss für die strafrechtliche Bewertung grundsätzlich differenziert werden: Handlungen, die regelkonform sind, d.h. die Grenzen des Metaversums nicht verlassen und nicht in die reale Welt durchschlagen, sollen straffrei sein, so z.B. spielimmanente Tötungs- und Wegnahmehandlungen in kriegsähnlichen Metaversen (bloße virtuelle Kriminalität).¹⁸ Vielmehr muss das jeweilige Verhalten aus der „real world“-Perspektive betrachtet und auf seine Strafbarkeit untersucht werden, d.h. beispielsweise, ob die mutmaßliche Straftat äquivalent-kausal zum Verlust eines Vermögenswertes mit realem Wert geführt hat und dem menschlichen Akteur objektiv zugerechnet werden kann (sog. *virtureale Kriminalität*).¹⁹ Ein Normverstoß kann nach Maßgabe der Möglichkeiten nur dann vorliegen, wenn der Täter entweder den technischen Rahmen (z.B. die Betriebsssoftware) der virtuellen Umgebung oder den Willen des Opfers durch unangemessene Maßnahmen wie Täuschung oder Gewalt manipuliert; ansonsten bestehen im Rahmen der Möglichkeiten des Metaversums keine offensichtlichen Handlungsverbote und -gebote.²⁰

Spätestens sobald digitale Gegenstände in echtes Geld umgetauscht werden können, wird deutlich, dass sich ein Betrug (vgl. Szenario 2) in virtuellen Welten genauso lohnt wie in der realen Welt. Diese Folge gilt ebenso für die unberechtigte Wegnahme bzw. das Behalten von in der jeweiligen virtuellen Welt bedeutsamen Items (vgl. Szenario 1). Die nachfolgenden Szenarien orientieren sich dabei an zentralisierten virtuellen Welten,

¹⁸ Eckstein in Rüdiger/Pfeiffer (Hrsg.), *Game! Crime?*, 2015, 199, 205.

¹⁹ Cornelius in ders./Hermann (Hrsg.), *Virtual Worlds and Criminality*, 2011, 105 f.; so auch Hilgendorf JZ 2024, 677, 684.

²⁰ Cornelius in ders./Hermann (Hrsg.), *Virtual Worlds and Criminality*, 2011, 107; Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 268 ff., 283 sieht dagegen keine Straffreiheit für solche Handlungen, die gegen das vom Hersteller aufgestellte Regelwerk verstößen.

wobei im zweiten Teil der Ausarbeitung auch ein vergleichender Blick auf dezentralisierte virtuelle Welten geworfen wird.

B. Szenario 1: Keine Täuschung

Wenden wir uns zur Veranschaulichung dem folgenden Ausgangsfall zu:

A hat für die Dauer eines geplanten zweiwöchigen Urlaubs sein besonders kampfkraftiges (virtuelles) Schwert zu dem Account des in derselben virtuellen Welt aktiven B übertragen. Dabei waren sich beide einig, dass B dieses Schwert nach dem Urlaubsende von A wieder an diesen zurück überträgt. Bevor dies geschieht, kommt B in Geldnot und verkauft dieses Schwert für 5.000 € an C, der es nun nutzt. Die Übertragungen erfolgen jeweils auf dem vom Provider dafür vorgesehenen Wege, ohne dass technische Manipulationen vorgenommen werden.

Offensichtlich ist, dass mangels Täuschung kein Betrug (§ 263 StGB) vorliegt, da B im Zeitpunkt der Entleihe des Schwertes durch A noch keinen Vorsatz hatte, dieses nicht zurückzugeben. Selbst wenn das Schwert als urheberrechtsfähig angesehen wird, ist die Weitergabe keine Vervielfältigung. Denn beim Transfer des Schwertes wird keine „Kopie“ im Sinne einer Verdoppelung erstellt: In der „Item-Datenbank“ kommt es nicht zu Veränderungen, nur in der „Charakter-Datenbank“ mit der Zuordnung der virtuellen Gegenstände zu den jeweiligen Nutzern werden Datenbankreferenzen umgeschrieben. Ebenso wenig kommt eine Strafbarkeit wegen des Ausspähens von Daten (§ 202a StGB) in Betracht, da B keine Zugangssicherung überwinden muss, sondern dieser das Schwert im Einverständnis mit A bekommt. Dass auch die Eigentumsdelikte (Diebstahl und Unterschlagung) sowie Untreue und Datenveränderung ausscheiden, wird nachfolgend näher beleuchtet.

I. Eigentumsdelikte

Der zentrale Anknüpfungspunkt für Eigentumsdelikte ist der Begriff der „Sache“. Gemäß § 242 StGB (Diebstahl) und § 246 StGB (Unterschlagung) muss das Tatobjekt eine Sache sein.

1. Der Sachbegriff und das Körperlichkeitsdogma

Das Strafgesetzbuch selbst sieht keine Definition für den Begriff der Sache vor. Unter Sache wird dabei – insoweit in Übereinstimmung mit

§ 90 BGB – ein körperlicher Gegenstand verstanden, unabhängig davon, ob dieser strafrechtsautonom²¹ oder zivilrechtakzessorisch²² bestimmt wird.²³ Zwar sind digitale Gegenstände in virtuellen Welten individualisierbar und ihnen wird eine beschränkte Verkehrsfähigkeit zugesprochen,²⁴ sie weisen jedoch keine Sachqualität auf, da sie nicht körperlich sind.²⁵

Denn die Körperlichkeit als Wesensmerkmal des Sachbegriffs setzt räumliche Abgrenzbarkeit sowie Fassbarkeit voraus.²⁶ Zwar erwecken virtuelle Güter durch ihre Visualisierung den Anschein, auch in der virtuellen Welt körperlich zu sein,²⁷ wegen der tatsächlich fehlenden Körperlichkeit in der realen Welt kommt ihnen in rechtlicher Hinsicht jedoch keine Sacheigenschaft zu.²⁸ Virtuelle Objekte bleiben graphische Darstellungen aus Datenpixeln, sodass ein physischer Zugriff denklogisch ausgeschlossen ist. Eine Anknüpfung an die Verkörperung des Speichers, auf dem sich die Daten befinden, scheitert an der fehlenden Abgrenzbarkeit der Daten, welche den digitalen Gegenstand generieren, zur übrigen (durch ein Computerprogramm erzeugten) virtuellen Welt.²⁹

2. Rechtsvergleich und Kritik des deutschen Sachbegriffs

Dieses Erfordernis der Körperlichkeit beim Sachbegriff ist nach deutschem Verständnis eindeutig. Allerdings zeigt ein vergleichender Blick auf den niederländischen Diebstahlstatbestand, dass durchaus auch ein anderer Weg möglich ist. So ist Art. 310 NL-StGB von einem Körperlichkeitskriterium entkoppelt und der Sachbegriff („enig goed“) weiter

²¹ Wittig, in BeckOK StGB, 64. Ed. 01.02.2025, § 242 Rn. 4; Schmidt, in Matt/Renzikowski StGB, 2. Aufl. 2020, § 242 Rn. 4.

²² Heger, in Lackner/Kühl/Heger StGB, 31. Auflage 2025, § 242 Rn. 2; Schmitz, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 4, 4. Aufl. 2022, § 242 Rn. 25.

²³ Kindhäuser/Hoven, in Nomos Kommentar StGB, 6. Aufl. 2023, § 242 Rn. 9; Bosch, in Tübinger Kommentar StGB, 31. Aufl. 2025, § 242 Rn. 9.

²⁴ Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 149; Mössner, in BeckOGK BGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 98.

²⁵ So Wittig, in BeckOK StGB, 64. Ed. 01.02.2025, § 242 Rn. 4.1; Kindhäuser/Hoven, in Nomos Kommentar StGB, 6. Aufl. 2023, § 242 Rn. 10.

²⁶ Mössner, in BeckOGK BGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 99; Schmidt, in Matt/Renzikowski StGB, 2. Aufl. 2020, § 242 Rn. 4; Schmitz, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 4, 4. Aufl. 2022, § 242 Rn. 25.

²⁷ Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages, Virtuelle Güter bei Computerspielen – Begriff, rechtlicher Hintergrund und wirtschaftliche Bedeutung, WD 10-3000-085/11, S. 5, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/412052/a2ff34407556f84c8b5a31e90db0df8c/WD-10-085-11-pdf-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

²⁸ Büchner, Die rechtlichen Grundlagen der Übertragung virtueller Güter, 2011, S. 47 ff.; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, 2014, S. 50.

²⁹ Mössner, in BeckOGK BGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 99.

gefasst.³⁰ Ähnlich ist auch der französische Diebstahlstatbestand ausgestaltet.³¹

Letztlich geht dies schon auf die Rechtsprechung des *Hoge Raad* (Oberster Gerichtshof der Niederlande) zum Elektrizitätsdiebstahl zurück, in welcher die Anwendbarkeit der Vorschrift zum Diebstahl auch bei dem Entzug elektrischer Energie festgestellt wurde.³² Dabei ist es entscheidend, ob das strafrechtlich geschützte „Gut“ für den Besitzer einen Wert hat, also ob es sich um einen subjektiven Wert handelt.³³

An diese Rechtsprechung hat der *Hoge Raad* in seiner „Runescape“-Entscheidung zum Diebstahl virtueller Gegenstände angeknüpft. Dort zwangen die Täter das Opfer im realen Leben unter Androhung von Gewalt (Schläge und Bedrohung mit einem Messer), sich in seinen Runescape-Account einzuloggen und wertvolle virtuelle Gegenstände (eine Maske und ein Amulett) auf den virtuellen Boden zu werfen („drop“), damit die Täter sie mit ihren Avataren aufsammeln konnten.³⁴ Da zwar der Gewahrsamsübergang im virtuellen Bereich, aber das maßgebliche Nötigungsgeschehen in der „echten“ Welt erfolgt ist (virtuelle Kriminalität), fand nationales Strafrecht anstatt virtueller Schlichtungsmaßnahmen Anwendung.³⁵ Die Verteidigung argumentierte, dass virtuelle Güter keine „Güter“ im Sinne des niederländischen Diebstahlparagrafen seien, da sie immateriell sind und eigentlich dem Spielehersteller (Jagex) gehören. Der *Hoge Raad* verwarf diese Argumentation und definierte virtuelle Gegenstände als „Goed“ (Gut) anhand der folgenden drei Kriterien: Zunächst muss das Opfer die *alleinige* tatsächliche Verfügungsgewalt über die Gegenstände innerhalb der Spielwelt haben. Außerdem müssen die

³⁰ Dieser lautet: „Hij die enig goed dat geheel of ten dele aan een ander toebehoort wegneemt, met het oogmerk om het zich wederrechtelijk toe te eigenen, wordt, als schuldig aan diefstal, gestraft met gevangenisstraf van ten hoogste vier jaren of geldboete van de vierde categorie.“ In Übersetzung: „Wer ein fremdes Gut ganz oder teilweise in der Absicht entwendet, es sich rechtswidrig anzueignen, wird wegen Diebstahls mit Freiheitsstrafe bis zu vier Jahren oder mit Geldstrafe vierter Klasse bestraft.“

³¹ Art. 311-1 Code pénal: „Le vol est la soustraction frauduleuse de la chose d'autrui“, was so viel bedeutet wie: „Diebstahl begeht, wer eine fremde Sache arglistig entwendet“. Wobei Art. 311-2 Code pénal die elektrische Energie der Sache gleichstellt, sie hiervon also nicht umfasst sieht.

³² Hooge Raad, Entscheidung vom 23.5.1921, Nederlandse Jurisprudentie 1921, 564.

³³ Steur, Grenzen van rechtsobjecten, 2003, S. 82.

³⁴ Hoge Raad (Oberster Gerichtshof der Niederlande), Urteil vom 31.1.2012, ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, abrufbar unter: <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=E-CLI:NL:HR:2012:BQ9251> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

³⁵ Ausführlich dazu *Lodder* in Cornelius/Hermann (Hrsg.), Virtual Worlds and Criminality, 2011, 87 ff.; *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 78 f.

Gegenstände einen Wert für den Spieler repräsentieren, resultierend aus der Zeit und Mühe („Arbeit“), die in ihre Erlangung investiert wurde, sowie ihrem Marktwert in der Community. Schließlich muss das Opfer diese Herrschaft durch die Nötigung zur Übergabe verloren und der Täter diese erlangt haben.³⁶

Das Gericht zog eine explizite Analogie zu einem Urteil von 1921, in dem Elektrizität erstmals als stehlbares Gut anerkannt wurde.³⁷ Obwohl Elektrizität nicht körperlich ist, hat sie einen wirtschaftlichen Wert und ist übertragbar. Diese teleologische Auslegung ermöglichte die Bestrafung wegen Diebstahls, anstatt auf weniger passende Delikte auszuweichen.

Eine weitere Verurteilung wegen Diebstahls von virtuellen Gütern (und „Hacking“ gem. Art. 138a II NL-StGB) erging in einem Fall, in dem die Täter in dem Onlinespiel „Habbo Hotel“ durch Erschleichen der Zugangsdaten mittels einer „Phishing“-Mail dem Account des Opfers virtuelle Möbelstücke entzogen und auf ihre Accounts übertrugen,³⁸ obwohl dieses Geschehen sich ausschließlich in der virtuellen Welt abspielte.³⁹

Diesen Verurteilungen liegt zugrunde, dass unter den Sachbegriff i.S.d. Art. 310 NL-StGB in der niederländischen Rechtsprechung jedes vermögenswerte Gut (d.h. Gegenstände, Ressourcen, Giralgeld o.Ä.) subsumiert wird. Daher können auch immaterielle Items, die ihren Wert ausschließlich in der virtuellen Welt ausschöpfen, als Sache verstanden werden. Virtuelle Güter sind nach der niederländischen Rechtsprechung auch wegnahmefähig, da der Nutzer zwar – ähnlich einem Reisepass –

³⁶ Hoge Raad (Oberster Gerichtshof der Niederlande), Urteil vom 31.1.2012, ECLI:NL:HR:2012:BQ9251, abrufbar unter: <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:HR:2012:BQ9251> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

³⁷ Ebenda wird ausgeführt: „Het hof dient thans de vraag te beantwoorden of een virtueel voorwerp een goed is in de zin van artikel 310 van het Wetboek van Strafrecht. De gedachte dat aan de eis van stoffelijkheid moet zijn voldaan wil een goed binnen de reikwijdte van genoemd artikel vallen is reeds sedert het Elektriciteitsarrest uit 1921 verlaten. Dat elektriciteit een vermogensobject met een gebruikswaarde betrof – en betreft – werd door de Hoge Raad destijds van grotere betekenis geacht voor het antwoord op de vraag of het al dan niet om een voor diefstal vatbaar goed ging, dan het onstoffelijke karakter ervan.“ Dies bedeutet übersetzt (mit Unterstützung von DeepL): „Das Gericht muss nun die Frage beantworten, ob ein virtuelles Objekt eine Sache im Sinne von Artikel 310 des Strafgesetzbuches ist. Die Vorstellung, dass die Anforderung der Materialität erfüllt sein muss, damit eine Sache in den Anwendungsbereich des genannten Artikels fällt, wurde bereits seit dem Elektrizitätsurteil von 1921 aufgegeben. Dass es sich bei Elektrizität um einen Vermögensgegenstand mit Gebrauchswert handelte – und handelt –, wurde vom Obersten Gerichtshof damals für die Beantwortung der Frage, ob es sich um eine diebstahlfähige Sache handelte, für bedeutender angesehen als deren immaterieller Charakter.“

³⁸ Rechtbank Amsterdam, Urteil vom 2.4.2009, abrufbar unter: <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:RBAMS:2009:BH9791> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

³⁹ Lodder in Cornelius/Hermann (Hrsg.), Virtual Worlds and Criminality, 2011, 92.

ohne deren rechtlicher Eigentümer zu sein, dennoch die exklusive und (vermeintlich) ungestörte Verfügungsgewalt über sie ausübt und die Güter zum nächsten Gewahrsamsinhaber verschieben kann.⁴⁰

Die niederländische Rechtsprechung entkoppelt den Sachbegriff von der Körperlichkeit und stellt auf die Beherrschbarkeit und den Vermögenswert ab. Damit stellt der niederländische Diebstahlstatbestand heutzutage statt eines reinen Eigentumsdelikts ein verkapptes Vermögensdelikt dar, was sich auch daran zeigt, dass hierunter sogar der unbefugte Transfer von Girogeldern über Konten subsumiert wurde.⁴¹

Dieser Blick auf das niederländische Strafrecht zeigt zwar, dass das Körperlichkeitskriterium eine normative Entscheidung und keine Naturgesetzlichkeit ist. Für das deutsche Strafrecht bleibt dieser Weg jedoch *de lege lata* versperrt. Denn die Entwicklung in der niederländischen Rechtsprechung steht im scharfen Kontrast zur deutschen Rechtsprechung. So hat das deutsche *Reichsgericht* eine Subsumtion von Elektrizität unter den Sachbegriff des vergleichbaren § 242 StGB als unvereinbar angesehen, was eine Reaktion des Gesetzgebers mit der Schaffung des § 248c StGB notwendig machte.⁴² Das Erfordernis der Körperlichkeit hat sich seitdem im deutschen Strafrecht tradiert. Der deutsche Gesetzgeber hat im Fortgang bewusst technische Äquivalenztatbestände zur Trennung von (körperlichem) Sach- und (unkörperlichem) Datenbegriff geschaffen (vgl. §§ 202a, 202b, 263a, 303a, 303b StGB).⁴³ Damit hat er zum Ausdruck gebracht, dass immaterielle Daten gerade nicht den Sachdelikten unterworfen werden sollen. Mit Blick auf den Beispielsfall bedeutet dies, dass die unberechtigte Weitergabe durch B an C mangels Sachqualität des virtuellen Schwertes kein Eigentumsdelikt darstellen kann. Ein virtuelles Gut ist kein taugliches Tatobjekt eines Diebstahls oder einer Unterschlagung.

⁴⁰ Berufungsgericht Leeuwarden, Urteil vom 10.11.2009, ECLI:NL:GHLEE:2009:BK2773, abrufbar unter: <https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:GHLEE:2009:BK2773&show-button=true&keyword=leeuwarden%2B10.11.2009&idx=5> (zuletzt abgerufen am 26.1.2026).

⁴¹ *Lodder* in Cornelius/Hermann (Hrsg.), *Virtual Worlds and Criminality*, 2011, 88.

⁴² RG, Urt. v. 1.5.1899 – Rep. 739/99, RGSt 32, 165. Sodann die Gesetzesänderung vom 9.4.1900, vgl. RGBl. 228.

⁴³ *Hinderberger*, *Der Entzug virtueller Gegenstände*, 2014, S. 54; *Hegmanns/Hinderberger*, *Reale Straftaten in virtuellen Welten*, *Jahrbuch für Recht und Ethik*, 2015, S. 345, 346.

II. Untreue

Die Verwirklichung einer Untreue (§ 266 StGB) als Vermögensdelikt würde jedenfalls nicht am Sachkriterium scheitern.⁴⁴ Die Verwirklichung der beiden Varianten dieses Tatbestandes erfordert die Verpflichtung zu einer besonderen fremdnützigen Vermögensfürsorge (also im Interesse des Vermögensinhabers und nicht im eigenen Interesse).⁴⁵ Dabei muss es sich einerseits um eine Hauptpflicht handeln und andererseits muss der Vermögensbetreuungspflichtige eine gewisse Selbständigkeit mit Entscheidungsspielraum haben: Daran fehlt es, wenn die Tätigkeit in allen Einzelheiten vorgezeichnet ist und kein Raum für eigene Beurteilungen besteht.⁴⁶ Solange dies nicht gegeben ist, scheidet eine Untreue aus. Da die Ermächtigung durch A sich ausschließlich auf die Nutzung des Schwertes bezog, hatte B keinen eigenen Beurteilungsspielraum und eine Vermögensbetreuungspflicht scheidet aus.

III. Datenveränderung

Als nächstes könnte eine Datenveränderung (§ 303a StGB) in Betracht kommen. Nach dieser Vorschrift wird bestraft, wer rechtswidrig Daten (§ 202a II StGB) löscht, unterdrückt, unbrauchbar macht oder verändert. Dabei ist es nach der herrschenden Ansicht notwendig, dass eine Rechtsposition Dritter beeinträchtigt wird. An dieser Stelle mag dahinstehen, ob dies an einer ungeschriebenen Voraussetzung der „Fremdheit“⁴⁷ von Daten oder an dem Merkmal „rechtswidrig“ als Tatbestandsmerkmal festgemacht wird.⁴⁸ Die Prüfung der Rechtsbeziehungen im Hinblick auf virtuelle Güter ist durch das oft unübersichtliche Netzwerk von Betreibern, Website-Herstellern und Nutzern und deren zivilrechtlichen Beziehungen zueinander erschwert.⁴⁹ Zwar ist jüngst durch den Data Act⁵⁰ Bewegung in die Diskussion um ein Dateneigentum oder von Ausschließlich-

⁴⁴ Zum Vermögensbegriff wird ausführlich im zweiten Teil unter A.I. Stellung bezogen.

⁴⁵ *Dierlamm/Becker*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 5, 4. Aufl. 2022, § 266 Rn. 41; diff. *Perron*, in Tübinger Kommentar StGB, 31. Aufl. 2025, § 266 Rn. 2.

⁴⁶ *Dierlamm/Becker*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 5, 4. Aufl. 2022, § 266 Rn. 48 ff.

⁴⁷ So die h.M., *BayObLG JR* 1994, 476; *Fischer/Lutz*, in *Fischer StGB*, 72. Aufl. 2025, § 303a Rn. 4, 4a m.w.N.; *Wieck-Noodt*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 6, 4. Aufl. 2022, § 303a Rn. 10; *Hilgendorf JuS* 1996, 890, 892.

⁴⁸ OLG Braunschweig, Beschl. v. 18.09.2024 – 1 Ws 185/24 = BeckRS 2024, 44937.

⁴⁹ *Hegmanns/Hinderberger*, Reale Straftaten in virtuellen Welten, Jahrbuch für Recht und Ethik, 2015, S. 345, 348.

⁵⁰ VO (EU) 2023/2854.

keitsrechten bei der Nutzung von Daten gekommen.⁵¹ Allerdings trifft der Data Act selbst nur Regelungen für Daten, die bei der Nutzung eines vernetzten Produkts⁵² oder eines verbundenen Dienstes⁵³ erzeugt werden und bezieht sich dabei auf Rohdaten und nicht auf aufbereitete Daten.⁵⁴ Dabei sind vernetzte Produkte körperliche Gegenstände.⁵⁵ Die Regelungen des Data Act sind damit auf Daten von „Internet of Things“-Geräten gerichtet,⁵⁶ sodass eine direkte Anwendbarkeit für virtuelle Welten nicht gegeben ist.

Für ein – den Sachen vergleichbares – eigentumsähnliches Recht an Daten scheitert es nach wie vor am Vorhandensein einheitlicher und flächendeckender Zuordnungskriterien.⁵⁷ Nichtsdestotrotz sind Daten derart verkehrsfähig, dass an ihnen dauerhafte Nutzungsrechte bzw. -lizenzen bestehen, denen zumindest eine relative Aussagekraft in Bezug auf die Verfügungsgewalt zukommt.⁵⁸ Entscheidend ist, wer der jeweils Befreitete für die Verarbeitung, Löschung, Nutzung oder Verfügung der Daten ist. Der dabei diskutierte Ansatzpunkt der Zuordnung der Daten zum Eigentümer des Speichermediums (das Datenträgereigentum),⁵⁹ hilft nur begrenzt weiter, da dies bei vernetzten Umgebungen (wie den virtuellen Welten) unter Außerachtlassung der Interessen der jeweiligen Nutzer allein die Interessen des Servertreibers berücksichtigen würde. In eine solche Rechtsposition des Providers greift B nicht ein, da die Übertragung des virtuellen Schwertes an C in Übereinstimmung mit den vom Provider vorgesehenen technischen Möglichkeiten erfolgt. Die weiter diskutierte Anknüpfung an den Skripturakt⁶⁰ (Zuweisung der Rechte an den Ersteller der Daten) würde hier dazu führen, dass der B der Befreitete ist, da die Zuordnung des virtuellen Schwertes zu seinem

⁵¹ Hoeren MMR 2023, 32.

⁵² Das sind nach Art. 2 Nr. 5 Data Act Gegenstände, die Daten über ihre Nutzung oder Umgebung erzeugen und elektronisch übermittelt werden können.

⁵³ Das sind nach Art. 2 Nr. 6 Data Act digitale Dienste, die mit dem Gerät verbunden sind und für die Verwendung des Gerätes essentiell sind.

⁵⁴ Müller RdI 2024, 297, 301.

⁵⁵ Wiedemann/Conrad/Salemi K&R 2024, 157, 161.

⁵⁶ Müller RdI 2024, 297, 301.

⁵⁷ So Mössner, in BeckOGKBGB, Stand: 01.03.2025, § 90 Rn. 100; Hinderberger, Der Entzug virtueller Gegenstände, 2014, S. 111 ff., 149. Für Zuordnungskriterien eines Daten-„Gewahrsams“ vgl. Hegemanns/Hinderberger, Reale Straftaten in virtuellen Welten, Jahrbuch für Recht und Ethik, 2015, S. 345, 347 ff.

⁵⁸ Psczolla, Onlinespielrecht, 2008, S. 88; AG Charlottenburg MMR 2012, 598, 599.

⁵⁹ Vgl. Nadeborn/Rädecke KriPoZ 2025, 368, 374 m.w.N.

⁶⁰ Vgl. ebenda.

Account mit der Annahme der Übertragung durch A erfolgt ist. Die außerdem diskutierte Verknüpfung mit dem urheberrechtlichen Schutz⁶¹ greift nur bei Erreichen der Schöpfungshöhe. Da es nicht um das virtuelle Schwert in der Item-Datenbank, sondern allein um die Verwaltungsdaten der Zuordnung dieses Schwertes zum Account des B in der Charakter-Datenbank geht, ist diese Schöpfungshöhe nicht erreicht. Eine weitere Meinung zieht eine Parallele zum Gewahrsamsbegriff des § 242 StGB,⁶² wobei es um den Eingriff in die Herrschaftssphäre eines anderen gehe (den Datenherrschers).⁶³ Dies ist jedoch auch der B als der Nutzer des Accounts, dem das Schwert zugeordnet ist. Auch wenn man zugrunde legt, dass eine dem Nutzer durch den Provider vertraglich eingeräumte Möglichkeit der faktischen Nutzung des Accounts ausreicht, um diesen wegen der „Zuordnung des Pixelhaufens zu seinem Account“ als Berechtigten anzusehen,⁶⁴ würde dies den B als Nutzer des Accounts ausweisen. Dies verdeutlicht, dass nach den diskutierten Ansätzen nach der Übertragung des Schwertes durch A an B dieser nicht mehr als Berechtigter im Sinne des § 303a StGB angesehen werden kann.

IV. Fazit zu Szenario 1

Damit ist das Übertragen des virtuellen Schwertes durch B auf den Dritten C kein Eingriff in eine von der Vorschrift zur Datenveränderung geschützte Rechtsposition des ursprünglichen Inhabers A.⁶⁵ Ebenso wenig erfolgt ein Eingriff in die Rechtsposition des Providers, da die Übertragung nicht durch technische Manipulationen erfolgt.

Es lässt sich bereits an dieser Stelle festhalten, dass ein Wertungswiderspruch zwischen dem Schutz körperlicher und digitaler Güter existiert. In der physischen Welt kann der Diebstahl eines körperlichen Gegenstandes nach § 242 StGB mit bis zu 5 Jahren Freiheitsstrafe bestraft werden. Die Unterschlagung nach § 246 StGB hat eine Strafbarkeitsandro-

⁶¹ Statt vieler *Rippert/Weimer* ZUM 2007, 272, 275; krit. *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 139.

⁶² *Hegmanns/Hinderberger*, Reale Straftaten in virtuellen Welten, Jahrbuch für Recht und Ethik, 2015, S. 345, 351 ff.

⁶³ *Hegmanns/Hinderberger*, Reale Straftaten in virtuellen Welten, Jahrbuch für Recht und Ethik, 2015, S. 345, 355 ff., 359.

⁶⁴ So auch *Hinderberger*, Der Entzug virtueller Gegenstände, 2014, S. 149 ff.

⁶⁵ Das AG Augsburg (BeckRS 2010, 37613) ging zwar von einer Verwirklichung des § 303a StGB bei einem unberechtigten Verkauf von Items durch den Angeklagten aus. Dabei bezog es sich auf eine Schädigung des von der Vorschrift des § 303a StGB geschützten Vermögens, obwohl dieser gerade kein Vermögensdelikt ist.

hung von Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren. Dagegen ist der Entzug eines digitalen Gegenstandes in einer virtuellen Welt weder ein Diebstahl noch eine Unterschlagung. In dem hier zugrunde gelegten Szenario greift nicht einmal eine Strafbarkeit wegen Datenveränderung (§ 303a StGB), obwohl keine geringere Schutzwürdigkeit besteht. Zwar sind digitale Gegenstände grundsätzlich reproduzierbar. Jedoch kann – entweder durch Blockchain-Technologie oder durch zentrale Serverkontrolle – eine künstliche Knappheit erzeugt werden, die der physischen Welt gleicht. Für das Opfer kann der Verlust eines digitalen Gegenstandes genauso schwer wie der Verlust einer körperlichen Sache wiegen, ohne dass ein vergleichbarer strafrechtlicher Schutz im Bereich der Eigentumsdelikte existiert.

Fortsetzung des Beitrags in Heft 2/2026