

Strafrechtlicher Schutz digitaler Gegenstände – Teil 2

– Fortsetzung von Teil 1 (NSW 2026, S. 1 ff.) –

Kai Cornelius, Hamburg*

ABSTRACT

Der – technisch in Übereinstimmung mit den Regeln einer virtuellen Welt – erfolgte täuschungslose Entzug eines digitalen Gegenstandes verwirklicht weder Eigentumsdelikte noch § 303a StGB (Teil 1), sodass eine Diskrepanz des strafrechtlichen Schutzes digitaler und körperlicher Gegenstände zu verzeichnen ist. Nun wird untersucht, ob der täuschungsbedingte Entzug eines digitalen Gegenstandes auch bei einer nur temporär-labilen Vermögensherrschaft des Nutzers einen Betrug darstellt (A.). Außerdem wird die entgegen den Regeln einer virtuellen Welt vorgenommene Erschaffung eines digitalen Gegenstandes strafrechtlich untersucht (B.). Wegen der Diskrepanz des Schutzes digitaler Gegenstände *de lege lata* werden schließlich kriminalpolitische Ergänzungen *de lege ferenda* erwogen (C.).

A. Szenario 2: Betrugsbezogene Täuschung

Abwandlung zu Szenario 1 (vgl. Teil 1, S. 6 ff.): B hat bereits bei der Entleihe des Schwertes von A vor, dieses nicht mehr zurückzugeben, sondern weiter zu veräußern.

B hat den A bezüglich seines Rückgabewillens getäuscht, was zu einem entsprechenden Irrtum bei A führt.¹ Aufgrund dieses Irrtums nimmt A

* 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.

¹ Eingehend zur Frage der Betrugsrelevanz einer Täuschung, wenn die Bedingungen der virtuellen Welt eine solche ausdrücklich zulassen, *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 108 ff.



eine Vermögensverfügung² – nämlich die Übergabe des Schwertes an B – vor. Die zentrale Frage für eine Anwendbarkeit der Vermögensdelikte wie Betrug (§ 263 StGB, aber auch Erpressung, § 253 StGB)³ ist, ob die Nutzer einen Vermögensschaden erleiden, wenn ihnen die Verfügungsgewalt über ein virtuelles Gut entzogen wird. Hierfür ist Voraussetzung, dass digitale Gegenstände überhaupt ihrem Vermögen zuzuordnen sind.

I. Der wirtschaftliche Vermögensbegriff

Im Ausgangspunkt ist es weitgehend unbestritten, dass die unter den Vermögensbegriff subsumierbaren Güter und Positionen einen wirtschaftlichen Wert darstellen müssen.⁴ Der *Bundesgerichtshof* folgt – zumindest dem Wortlaut nach – einer Entscheidung der Vereinigten Strafsenate des *Reichsgerichts* vom 14.12.1904.⁵ Danach gehört zum Vermögen die „Summe der geldwerten Güter einer Person“⁶. Die höchstrichterliche Rechtsprechung hat bis heute trotz einiger Einschränkungen nicht ausdrücklich von einer rein wirtschaftlichen Betrachtung Abstand genommen.⁷

Bei einer solchen Betrachtung spräche nichts dagegen, die Verfügungsgewalt über einen virtuellen Gegenstand als eine wirtschaftlich wertvolle Position anzusehen. Entweder sind Zeit respektive Arbeitskraft aufzuwenden, um den entsprechenden virtuellen Gegenstand zu erobern, oder dieser wird In-World, z.B. mittels In-Game-Währungen erworben.⁸ Ebenso kommt ein Kauf – selbst entgegen der AGB der meisten virtuellen Welten – mit (echtem) Geld auf Handelsplätzen wie *ebay* in Betracht.⁹ Neben dem konkreten Gebrauchswert der im Spiel nutzungsbereiten Resource¹⁰ führt der tatsächlich existierende Markt zu einem Marktwert für

² Entsprechend der herrschenden Meinung wird der Vermögensbegriff im Rahmen des Vermögensschadens problematisiert.

³ Vgl. hierzu *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 149 ff.

⁴ Zur personalen Vermögenstheorie und zum funktionalen Vermögensbegriff *Wessels/Hillenkamp/Schuhr*, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 561.

⁵ RGSt 44, 230.

⁶ RGSt 44, 230, 233; BGHSt 1, 264; 2, 364; 15, 83; 16, 220.

⁷ Vgl. *Zieschang* in Weigend u.a. (Hrsg.), FS Hirsch, 1999, 831; *Hefendehl*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 479 f.

⁸ Vgl. zur Klassifizierung von In-Game-Währungen *Liegmann* BB 2018, 1175.

⁹ *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 135.

¹⁰ *Ewert* in Hentsch/Falk (Hrsg.), Games und Recht, 2023, § 19 Rn. 92; *Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages*, Virtuelle Güter bei Computerspielen, S. 6, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/412052/a2ff34407556f84c8b5a31e90db0df8c/WD-10-085-11-pdf-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 7.4.2026).

das jeweilige virtuelle Gut, der eine wirtschaftlich relevante Position manifestiert.¹¹ Sofern kein Markt existiert und ein Rücktausch des virtuellen Gutes in eine (virtuelle oder echte) Zahlungswährung ausgeschlossen ist,¹² liegt gegebenenfalls nur ein persönlicher Schadenseinschlag¹³ für den Nutzer vor.

Eine solche wirtschaftliche Betrachtung unter Außerachtlassung der zivilrechtlichen Zuordnung hat jedoch erhebliche Kritik erfahren.¹⁴ Das strafrechtlich geschützte Vermögen soll durch eine normative Schranke begrenzt werden, wonach nur solche Güter und Positionen geschützt werden, denen ein wirtschaftlicher Wert beizumessen ist *und* die unter dem Schutz der Rechtsordnung stehen.¹⁵ Bestandteile des Vermögens sind auch sonstige dingliche und obligatorische Rechte (Ansprüche und Forderungen), wenn sie bereits derart konkretisiert sind, dass ihnen ein wirtschaftlicher Gegenwert zukommt.¹⁶ Hierfür spricht, dass auch bei einem Verständnis von Vermögen als „Gesamtheit der einer Person zur Verfügung stehenden wirtschaftlichen (geldwerten) Güter“ eine (rechtliche?) Zuordnung dieser Güter zu einer Person vorausgesetzt wird, die über allein faktische Zugriffsmöglichkeiten und Erwerbchancen hinausgeht.¹⁷ Bei einer Bewertung ist insbesondere die Labilität der Zuordnungskriterien zu dem jeweiligen Nutzer zu berücksichtigen, was nachfolgend untersucht wird.

II. Rechtlicher Schutz auch labiler Vermögenswerte?

1. Begrenzte Zuordnung bei zentralisierten virtuellen Welten

Die Problematik bei den digitalen Gegenständen in zentralisierten virtuellen Welten besteht darin, dass sie den Nutzern nur begrenzt zuorden-

¹¹ *Cornelius*, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 449; *Ewert* in Hentsch/Falk (Hrsg.), Games und Recht, 2023, § 19 Rn. 95 f. Daher ist der Umtausch von In-Game-Währungen in ein gesetzliches Zahlungsmittel auch steuerbar bzw. -pflichtig, vgl. BFH DSr 2022, 547, 551.

¹² Sog. „unidirektionale“ virtuelle Währungen, siehe *Liegmann* BB 2018, 1175.

¹³ Dazu *Fischer*, in Fischer StGB, 72. Aufl. 2025, § 263 Rn. 114.

¹⁴ Vgl. nur *Hirsch* ZStW 81 (1969), 917, 953.

¹⁵ *Wessels/Hillenkamp/Schuhr*, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 563.

¹⁶ *Wessels/Hillenkamp/Schuhr*, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 563.

¹⁷ *Cornelius*, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 450; vgl. RGSt 44, 230, 234, wonach die Frage, ob „ein wirtschaftliches Gut der Person A oder der Person B angehört“ nur „auf Grund der Satzungen des bestehenden bürgerlichen Rechts“ entschieden werden könne; dies wurde jedoch sofort wieder mit dem Hinweis relativiert, dass der zivilrechtlichen Betrachtung des Vermögensbegriffs nur eine untergeordnete Bedeutung zukomme, denn der „Schwerpunkt liegt auf der wirtschaftlichen Seite“.

bar sind. Zwar können sie mit diesen Gegenständen innerhalb dieser virtuellen Welt nach eigenem Gutdünken verfahren, z.B. damit Handel treiben.¹⁸ Jedoch sind sie akzessorisch zum Bestand der virtuellen Welt, zu der sie gehören,¹⁹ und können zumeist nicht in ein anderes Metaversum portiert werden.²⁰ Wenn diese virtuelle Welt – aus welchen Gründen auch immer – nicht mehr weiterbetrieben wird, ist der digitale Gegenstand wertlos.

Außerdem werden von den Providern teilweise jegliche Rechte der Nutzer an den virtuellen Gegenständen negiert. So wird in der Endnutzerlizenzvereinbarung von *Blizzard* (diese gilt beispielsweise auch für *World of Warcraft*) bestimmt, dass ausschließlich *Blizzard* alle Rechte, Titel und Ansprüche im Zusammenhang mit der Plattform hat, wozu auch alle „virtuellen Inhalte, die auf der Plattform erscheinen, einschließlich der *Blizzard*-Spiele, wie zum Beispiel [...] virtuelle Güter wie digitale Karten, Währung, Zaubersprüche, Waffen, Rüstungen, tragbare Gegenstände, Skins, Sprays, Haus- oder Reittiere usw.“ gehören, was auch explizit den gesamten Account (einschließlich der dort enthaltenen In-Game-Items) betrifft.²¹ Konsequenterweise wird es den Nutzern explizit untersagt, einen Account „zu kaufen, zu verkaufen, zu verschenken oder zu tauschen“²². Wenn solche im Verhältnis zwischen Nutzer und Anbieter vereinbarten Klauseln – selbst im Lichte des verbraucher-schützenden § 327 BGB²³ – rechtswirksam sind, folgt daraus, dass mit der Beendigung des Vertrages und der Entziehung des Rechts auf Zugriff und Nutzung der virtuellen Welt sämtliche In-Game-Items für die Nutzer verloren sind.²⁴

Dies würde bedeuten, dass die Nutzer lediglich eine faktische Zugriffs- und Verfügungsmöglichkeit auf die mit ihrem Account steuerbaren

¹⁸ *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 135 f.; *Mössner*, in BeckOGK BGB, Stand: 1.3.2025, § 90 Rn. 98.

¹⁹ *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 137; BeckOGK/BGB-*Mössner*, § 90 Rn. 98.

²⁰ *Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages*, Virtuelle Güter bei Computerspielen, S. 12, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/resource/blob/412052/a2ff34407556f84c8b5a31e90db0df8c/WD-10-085-11-pdf-data.pdf> (zuletzt abgerufen am 7.4.2026).

²¹ Abrufbar unter: <https://www.blizzard.com/de-de/legal/08b946df-660a-40e4-a072-1fbde65173b1/blizzard-endnutzerlizenzvereinbarung> (zuletzt abgerufen am 7.4.2026).

²² Ebenda.

²³ So wird jedenfalls die Gewährung des Zugangs zu virtuellen Spielwelten als von § 327 II 2 Alt. 1 BGB miterfasst gesehen, *Fries*, in BeckOGK BGB, Stand: 1.3.2025, § 327 Rn. 10.

²⁴ *Bosch*, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 141. Beispiele: AG Charlottenburg MMR 2012, 598: Kündigung des Lizenzvertrags wegen Nutzung von in den AGB untersagten „Cheat“- bzw. „Bot“-Funktionen; AG Karlsruhe MMR 2015, 514: Kündigung des Lizenzvertrags wegen in den AGB untersagter Beleidigungen gegenüber anderen Nutzern.

virtuellen Gegenstände haben, *solange* der Provider seinen Dienst aufrechterhält und die Accounts für die Nutzer zugänglich sind. Diese Vermögenswerte sind ihnen also nur *temporär* zugeordnet und könnten unabhängig von deren Willen (bei Wirksamkeit der Vertragsbedingungen auch im Einklang mit der Rechtsordnung) jederzeit entzogen werden. Dies ist Kennzeichen der Labilität solcher Vermögenswerte und könnte zu der Annahme führen, eine Zuordnung zum Vermögen der Nutzer abzulehnen.²⁵

2. Vorläufige Herrschaftsbeziehung ausreichend

Für die Zuordnung eines wirtschaftlichen Wertes kommt es jedoch nicht auf die Endgültigkeit des Zustandes an, sondern eine – wenn auch nur vorläufige – Herrschaftsbeziehung ist ausreichend.²⁶ Denn schon das „Haben einer Sache stellt wirtschaftliche Macht dar und wird auch als solche von der Rechtsordnung anerkannt“.²⁷ Auch wenn eine vorläufig gesicherte Herrschaftsposition nur dann als Vermögen angesehen wird, wenn rechtlich abgesicherte Schutzmechanismen und gleichzeitig vorübergehende vermögenswerte Nutzungschancen bestehen,²⁸ liegen diese Voraussetzungen hier vor.²⁹ Die Nutzer können sich zwar nicht unbedingt gegen Eingriffe eines (gegebenenfalls) „besser“ berechtigten Providers, wohl aber gegen Angriffe von Dritten wehren und sie haben auch Nutzungschancen an den virtuellen Gütern der Accounts, solange der Provider nicht die Plattform oder die Accounts schließt.³⁰ Ihre faktische Verfügungsmacht ist erst recht nicht durch die Rechtsordnung missbilligt.³¹ Damit sind die virtuellen Güter – selbst bei einer (hier unterstellten) rechtlichen Labilität – dem Vermögen der jeweiligen Nutzer zuzuordnen.³²

²⁵ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 454; Cornelius in ders./Hermann (Hrsg.), *Virtual Worlds and Criminality*, 2011, 111.

²⁶ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 455.

²⁷ Otto, *Struktur des strafrechtlichen Vermögensschutzes*, 1970, S. 56.

²⁸ MüKo/StGB-Hefendehl, § 263 Rn. 637. Als Parallele wird das Konstrukt des unrechtmäßigen Besitzers herangezogen: § 859 I BGB gibt diesem ein Selbsthilferecht, obwohl seine Besitzposition und sein Vermögenswert gegenüber dem rechtmäßigen Besitzer minderwertiger sind. Entscheidend ist aber, dass die faktische Verwertungsmöglichkeit ihm gegenüber außenstehenden Dritten eine rechtlich stärkere Stellung einräumt, vgl. BGH NSTZ-RR 2017, 244, 245.

²⁹ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 455.

³⁰ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 456.

³¹ Ebenda.

³² Ebenda.

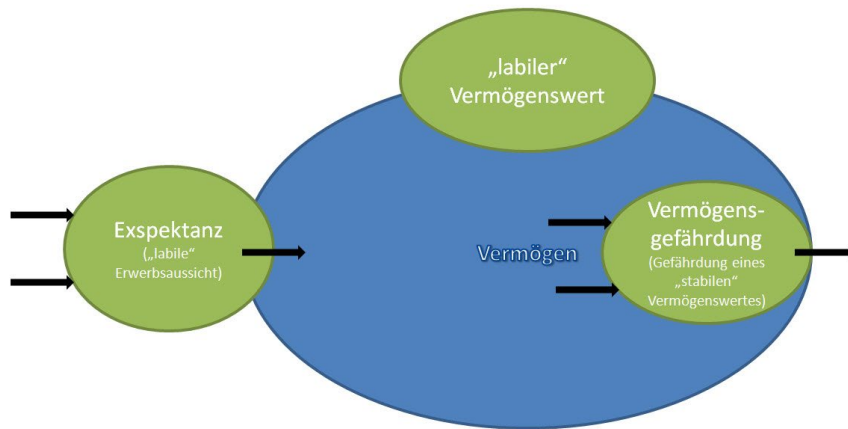


Abbildung: Verortung des labilen Vermögenswertes

So zeigt sich im Ergebnis, dass es für die strafrechtliche Beurteilung des Vorliegens eines Vermögensschadens *nicht* darauf ankommt, ob es sich um einen rechtlich stabilen (bei Unwirksamkeit der Providerbedingung, die eine jederzeitige kompensationslose Schließung des Nutzerzugangs erlaubt) oder um einen labilen Vermögenswert handelt (bei Wirksamkeit der Providerbedingung).³³ Über die virtuellen Güter, welche den Accounts der Nutzer zugeordnet sind, haben diese eine – wenn auch jederzeit durch den Provider beendbare – Verfügungsmöglichkeit, sodass sie als Bestandteil des Nutzervermögens anzusehen sind.³⁴

III. Vermögensschaden

Damit führt ein Entzug dieses Vermögenswertes ohne eine entsprechende Kompensation durch einen Dritten zu einem für den Betrugstatbestand relevanten Vermögensschaden bei den Nutzern.³⁵ Daran ändert auch die Möglichkeit einer unendlichen Reproduzierbarkeit des In-Game-Items durch den Betreiber der virtuellen Welt nichts. Denn selbst wenn der Betreiber einer virtuellen Welt den Nutzer durch die erneute kostenlose Zurverfügungstellung des entzogenen Items kompensieren würde, handelte es sich um einen *nachträglichen* Ausgleich, der nicht

³³ Cornelius, in Leupold/Glossner IT-Recht, 3. Aufl. 2013, Teil 10, Rn. 457.

³⁴ Ebenda.

³⁵ Ebenda.

unmittelbar auf die schadensverursachende Vermögensverfügung zurückgeführt werden kann und damit nicht berücksichtigungsfähig ist.³⁶ Dabei ist es unerheblich, ob ein solcher Ausgleich durch den Provider selbst eine vermögenswirksame Aufwendung für diesen bedeutet oder nicht, da dies an der fehlenden Unmittelbarkeitsbeziehung nichts ändert.³⁷

B. Szenario 3: Erschaffung eines digitalen Gegenstandes

Beispielsfall: T möchte ohne „reale“ Geldausgaben an ein virtuelles Schwert kommen und manipuliert die Charakterdatenbank des Betreibers der zentralisierten virtuellen Welt P so, dass seinem Account nun ein sehr kampfstarkes (und seltenes) Schwert zugeordnet wird. P ist Inhaber der urheberrechtlichen Nutzungsrechte.

Diesem Szenario liegt der Gedanke zugrunde, dass durch Außenstehende eine Manipulation des Spiels in einer vom Systembetreiber nicht vorgesehenen Weise erfolgt, um sich so einen vorteilhaften Spielstand zu verschaffen. Zunächst kommt die Verwirklichung eines Computerbetrugs in der Handlungsvariante einer Programmmanipulation durch eine unrichtige Gestaltung des Programms (§ 263a I Var. 1 StGB) in Betracht. Ein Programm³⁸ ist eine Arbeitsanweisung an den Computer, die durch Daten fixiert wird.³⁹ Eine unrichtige Gestaltung liegt bei jeder Änderung vor, die zu einem fehlerhaften Ergebnis führt.⁴⁰ Durch die manipulierte Verknüpfung seines Accounts mit der Charakterdatenbank hat T eine entsprechende Manipulation vorgenommen.

Weitere Voraussetzung des Computerbetruges ist, dass eine der pönalisierten Tathandlungen das Ergebnis des Datenverarbeitungsvorganges so beeinflusst, dass eine Vermögensdisposition mit unmittelbar vermögensmindernder Wirkung ausgelöst wird.⁴¹ Damit ist immer ein Resultat erforderlich, das ohne die Beeinflussung überhaupt nicht oder mit einem

³⁶ Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 145.

³⁷ A.A. Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 145 ff.

³⁸ Obwohl von den Begrifflichkeiten her unterschiedlich, wird zwischen *Programm* i.S.d. Abs. 1 und *Computerprogramm* i.S.d. Abs. 3 nicht unterschieden, vgl. Fischer/StGB-Fischer, § 263a Rn. 30; Hefendehl/Noll, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 5, 4. Aufl. 2022, § 263a Rn. 188.

³⁹ Hilgendorf/Valerius, Computer- und Internetstrafrecht, 3. Aufl. 2022, § 3 Rn. 303.

⁴⁰ Schmidt, in BeckOK StGB, 64. Ed. 1.2.2025, § 263a Rn. 12 f.

⁴¹ Wessels/Hillenkamp/Schuhr, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 639; Perron, in Tübinger Kommentar StGB, 31. Aufl. 2025, § 263a Rn. 21.

anderen Inhalt entstanden wäre.⁴² Ohne die von T vorgenommene Manipulation wäre ihm dieses Schwert nicht zugeordnet worden, sodass eine entsprechende Beeinflussung erfolgt ist. Allerdings ist fraglich, ob ihr auch eine unmittelbar vermögensmindernde Wirkung zukommt. Zwar wurde bereits festgestellt, dass ein dem Nutzer zugeordnetes virtuelles Schwert einen Vermögenswert darstellt. Jedoch geht es jetzt darum, ob dem Betreiber der virtuellen Welt selbst ein Schaden entstanden ist.

Nun könnte ein Schaden darin gesehen werden, dass T das virtuelle Schwert nutzen kann, ohne das dafür vorgesehene Entgelt an den Betreiber P zu zahlen. Jedoch gelten für die Bestimmung eines Vermögensschadens beim Computerbetrug dieselben Grundsätze wie beim Betrug.⁴³ Diesbezüglich ist allgemein anerkannt, dass nur eine Vermögensminderung und nicht das Ausbleiben einer Vermögensmehrung durch die Enttäuschung von Gewinnerwartungen zu einem Vermögensschaden führt.⁴⁴ Zwar werden auch bereits gesicherte Erwerbssaussichten (Expektanzen) als Vermögensbestandteil anerkannt.⁴⁵ Solche können aber grundsätzlich gegenüber den an der tatbestandsmäßigen Handlung beteiligten Personen niemals in Betracht kommen, da diese immer potentielle Störfaktoren sind, die einem gesicherten Erwerb durch die Verweigerung der Erfüllung der Expektanz entgegenstehen.⁴⁶ Da die Providerbedingungen regelmäßig überhaupt nicht vorsehen, dass sich die Expektanz zu einem Vollwert entwickelt, scheidet ein Schaden wegen der fehlenden Geltendmachung des eigentlich für das Schwert zu zahlenden Entgeltes aus.

Allerdings kommt in Betracht, dass durch die zusätzliche Erschaffung des virtuellen Schwertes selbst ein Schaden entstanden ist. Auf den ersten Blick scheint dem entgegenzustehen, dass das In-Game-Item beliebig oft kopierbar ist und der Betreiber keine Mehrausgaben durch die Erschaffung eines zusätzlichen virtuellen Schwertes hat. Indes ist hier zu beachten, dass P selbst Inhaber der urheberrechtlichen Nutzungsrechte

⁴² MüKo/StGB-Hefendehl/Noll, § 263a Rn. 154; TK/StGB-Perron, § 263a Rn. 19.

⁴³ Wessels/Hillenkamp/Schuh, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 639.

⁴⁴ Cornelius NZWiSt 2012, 259, 266; Fischer/StGB-Fischer, § 263 Rn. 114; Wessels/Hillenkamp/Schuh, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 572; vgl. auch Duttge, in Handkommentar Gesamtes Strafrecht, 5. Aufl. 2022, § 263 Rn. 56: „Der Betrugstatbestand schützt lediglich vor dem Ärmerwerden, nicht jedoch die zerschlagenen Hoffnungen auf den Erwerb von Reichtümern.“

⁴⁵ MüKo/StGB-Hefendehl, § 263 Rn. 527 ff.; Wessels/Hillenkamp/Schuh, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 563.

⁴⁶ Vgl. zum Betrug Becker HRRS 2010, 383, 388 Fn. 80; Cornelius NZWiSt 2012, 259, 266; MüKo/StGB-Hefendehl, § 263 Rn. 559.

ist. Bei solchen hat sich die Aussicht auf Erzielung eines geldwerten Gewinns bereits mit der Übertragung zumindest derart verfestigt, dass der allgemeine Rechtsverkehr dem einen wirtschaftlichen Wert beimisst.⁴⁷ Je größer der Kreis derer ist, die unbefugte Kopien herstellen, desto weniger geldwert ist das Nutzungsrecht des Providers der virtuellen Welt an seinen Spielinhalten, d.h. wenn sehr viele Kopien eines digitalen Inhalts existieren, kann der Wert gegen Null tendieren.⁴⁸

Im Übrigen weist Bosch zutreffend darauf hin, dass die Anzahl der virtuellen Gegenstände in ihrer Gesamtheit zu betrachten sind und ein Eingriff in die Verteilung dieser Güter Einfluss auf die In-Game-Economy hat, die die Balance durcheinanderbringen (und damit die gesamte virtuelle Welt wertlos machen) kann.⁴⁹ Dementsprechend ist davon auszugehen, dass bereits die unbefugte Zuordnung des Schwertes zum Account des T einen Vermögensschaden bei P verursacht. Die weiteren subjektiven Merkmale – Vorsatz und stoffgleiche Bereicherungsabsicht – lassen sich bei T bejahen, so dass ein Computerbetrug (§ 263a StGB) verwirklicht worden ist. Ferner lässt sich auch der tateinheitlich verwirklichte Tatbestand einer Datenveränderung (§ 303a StGB) bejahen. Im Gegensatz zum Szenario 1 erfolgt hier eine technische Manipulation durch T, sodass der Pixelhaufen – fehlerhaft – bei der Charakterdatenbank nun dem Account des T zugeordnet wird.⁵⁰

C. Ergebnis

I. Fazit der Beispiele *de lege lata*

Die drei Beispiele (vgl. auch [Teil 1](#)) haben aufgezeigt, dass *de lege lata* digitale Gegenstände (auch als labile Vermögenswerte) grundsätzlich von den das Vermögen schützenden Delikten erfasst sind. Dagegen ist der für körperliche Gegenstände über die Eigentumsdelikte (wie Diebstahl und Unterschlagung) greifende strafrechtliche Schutz bei den digitalen Gegenständen nicht gegeben. Soweit die (sogenannten) Delikte zur Computerkriminalität einschlägig sind, schützen diese dagegen

⁴⁷ So explizit das OLG Celle MMR 2017, 343 in Bezug auf die Rechte im Handel mit Filmrechten.

⁴⁸ Vgl. OLG Celle MMR 2017, 343.

⁴⁹ Bosch, Straftaten in virtuellen Welten, 2018, S. 146.

⁵⁰ Zu den Voraussetzungen vgl. Teil 1 unter B.III. Datenveränderung.

regelmäßig nur den Informationswert und gerade nicht den wirtschaftlichen oder ideellen Wert der Daten.⁵¹

Insbesondere das Szenario 1 hat aufgezeigt, dass die „Unterschlagung“ weder von den Eigentumsdelikten noch von den Computerdelikten erfasst wird. Selbst wenn das – beispielsweise durch technische Manipulation erfolgte – „Stehlen“ eines digitalen Gegenstandes über die Datenveränderung erfasst wird, ist dies keine mit dem Diebstahl vergleichbare Vorschrift wie bei körperlichen Gegenständen. So ist ein eklatanter Unterschied in der Strafandrohung zu verzeichnen, denn im Falle eines gestohlenen *realen* Sachwerts beträgt die angedrohte Höchststrafe nach § 242 I StGB fünf Jahre, während diese bei Entzug eines *virtuellen* Sachwerts nach § 303a StGB lediglich bei zwei Jahren liegt.

II. Stärkerer Schutz digitaler Gegenstände

Hierin kann nun eine Strafraumendifferenz dergestalt erblickt werden, dass digitale Gegenstände in der Strafrechtsordnung einen geringeren Schutz als reale Güter genießen.⁵² Bis auf die (Un-)Körperlichkeit und Begrenztheit auf das Metaversum weisen sie keinen weiteren nennenswerten Unterschied auf. Der Entzug eines *virtuellen* Gegenstandes – so z.B. das rare und kampfstärke digitale Schwert im Wert von 500 € – weist aus rein wirtschaftlicher Perspektive keinen geringeren Unrechtsgehalt auf als der Entzug eines *körperlichen* Gegenstandes mit gleichem Wert – dem steht die Labilität des Vermögenswertes nicht entgegen. Denn die grundsätzlich mögliche unbegrenzte Reproduzierbarkeit digitaler Güter ist – entweder durch Blockchain-Technologie oder durch zentrale Serverkontrolle – ausgeschaltet, sodass eine künstliche Knappheit erzeugt wird, die der physischen Welt gleicht.

Diese Diskrepanz im strafrechtlichen Schutz wirft Fragen nach einem etwaigen Anpassungsbedarf auf. Das (gar nicht mehr so neue) Phänomen digitaler Vermögenswerte steht mittlerweile auf der Legislativagenda: So hat sich das Bundesjustizministerium im Jahre 2024 der Geltung und Reichweite des Strafrechts im Metaversum angenommen und die Schließung etwaiger Gesetzeslücken, insbesondere in Bezug auf den Diebstahl

⁵¹ Speziell zu § 303a StGB BayObLG wistra 1993, 305 m.Anm. Hilgendorf JR 1994, 478.

⁵² Vgl. Nadeborn/Rädecke KriPoZ 2025, 368 für den Bereich des Kryptodiebstahls.

virtueller Güter, angekündigt.⁵³ Konkrete Gesetzgebungsvorhaben sind daraus nicht entstanden. Deshalb wird nachfolgend diskutiert, wie eine solche Schließung der aufgezeigten Strafraumdifferenz aussehen könnte.

III. Überlegungen de lege ferenda

1. Dateneigentum oder Qualifikation i.R.v. § 303a StGB

Eine Variante (die „große“ Lösung) könnte in der Einräumung von dinglichen Rechten – wie z.B. dem Eigentum – an Daten liegen. Es gibt zwar bereits Diskussionen über die Schaffung von Dateneigentum bzw. eines virtuellen Sachbegriffs,⁵⁴ weil hieran wegen der immensen Werthaltigkeit von Daten ein großes Interesse besteht. Dies ist allerdings eine Entscheidung, die außerhalb des Strafrechts getroffen werden muss, da damit auch erhebliche zivilrechtliche Implikationen verbunden sind. Eine andere Variante (die „ganz kleine“ Lösung) wäre eine Ergänzung beim § 303a StGB durch eine Qualifikation in Anlehnung an § 246 II StGB, wobei dadurch nicht die entscheidende Friktion aufgehoben werden kann, dass es bei der Datenveränderung eigentlich um den Schutz des Informationswertes und nicht um den Schutz des wirtschaftlichen Wertes geht.

2. Kriminalisierung des Entzugs digitaler Gegenstände

Die kriminalpolitische „goldene Mitte“ könnte in der Schaffung einer Vorschrift liegen, welche einen Entzug von (nichtkörperlichen) Gegenständen trotz fehlender Verfügungsbefugnis sanktioniert.

a) Vergleich mit Kryptowährungen

Die Gemeinsamkeiten der digitalen Gegenstände – unabhängig davon, ob diese Kryptowährungen bzw. Token oder virtuelle Güter in zentralisierten virtuellen Welten sind – bestehen in ihrer Unkörperlichkeit, Werthaltigkeit und unbegrenzten Skalierbarkeit sowie darin, dass sie einem

⁵³ Pressemitteilung Nr. 34/24 des Bundesministeriums der Justiz v. 6.5.2024, Strafrecht im neuen digitalen Zeitalter – Metaverse und Generative KI, abrufbar unter: https://www.bmj.de/Shared-Docs/Pressemitteilungen/DE/2024/0605_Metaverse_Generative_KI.html (zuletzt abgerufen am 7.4.2026).

⁵⁴ Dazu exemplarisch *Hoeren* MMR 2023, 32 ff.; *Borkert/Bunes* MMR 2023, 248, 253; *Rieländer* ZEuP 2024, 769 ff.

informationstechnischen System⁵⁵ (Metaversum bzw. Online-Wallet) mit verschlüsselter Zugangssicherung (PIN oder Keys) inhärent sind. So ist die aufgezeigte Differenz im strafrechtlichen Schutz auch beim ähnlich gelagerten „Diebstahl“ von Kryptowährungen bzw. Token zu verzeichnen.⁵⁶ Dies hat sich an einer Fallkonstellation gezeigt, die dem OLG Braunschweig⁵⁷ zur Entscheidung vorlag: Der Angeklagte soll von einer Krypto-Wallet, die er im Auftrag des Opfers für dieses errichtet und für die er die zugehörigen Passwörter absprachewidrig behalten hatte, ohne Ermächtigung des Opfers „Coins“ auf eigene Wallets transferiert haben, sodass das Opfer auf diese nicht mehr zugreifen konnte. Das OLG sah hierin keinen Anknüpfungspunkt für eine strafbare Handlung und bestätigte damit das *obiter dictum* der Ausgangsinstanz, welches hervorhob, dass mangels Sacheigenschaft der Coins „eine ganz erhebliche Strafbarkeitslücke“ bestünde, die „nur durch den Gesetzgeber geschlossen werden“ könne.⁵⁸

Eine Strafbarkeit gem. § 202a StGB hat das OLG abgelehnt, da es in der Ausnutzung des vom Angeklagten nicht rechtswidrig erlangten, sondern ihm bloß bekannten Passwortschutzes kein Überwinden einer Zugangssicherung sieht.⁵⁹ Ebenso wurde eine Strafbarkeit gem. § 303a StGB verneint: Da die Blockchain von einem dezentralen Netzwerk verwaltet werde, erfolge die Veränderung der Zuweisung der darauf gespeicherten „Coins“ gerade nicht durch den Angeklagten, sondern das dazu berechnigte Netzwerk, welchem auch das – wegen fehlender Zuordnungskriterien gewiss schwierig zu ermittelnde⁶⁰ – Datenverfügungsrecht zustehe.⁶¹ Da zudem in der Wallet nicht die „Coins“, sondern die Keys gespeichert sind, werden diese bei einer Transaktion nicht verändert, sondern lediglich verwendet.⁶² Mithin werde der „unerlaubte“ Entzug von Kryptowährung mangels Körperlichkeit der Daten nicht von den

⁵⁵ Hier bietet sich eine Übernahme des Begriffes aus §§ 100a I 2, 3, 100b StPO an.

⁵⁶ Rückert in Maume/Maute (Hrsg.), Rechtshandbuch Kryptowerte, 2020, § 22 Rn. 25; Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 351; Kronast BayZR 2025/1, 4, 16.

⁵⁷ OLG Braunschweig, Beschl. v. 18.9.2024 - 1 Ws 185/24 = BeckRS 2024, 44937.

⁵⁸ LG Göttingen, Beschl. v. 31.5.2024 - 2 Qs 53/24 = BeckRS 2024, 45627, Rn. 12.

⁵⁹ OLG Braunschweig, Beschl. v. 18.9.2024 - 1 Ws 185/24 = BeckRS 2024, 44937, Rn. 22 ff.

⁶⁰ Siehe hierzu bereits A.II.1.

⁶¹ OLG Braunschweig, Beschl. v. 18.9.2024 - 1 Ws 185/24 = BeckRS 2024, 44937, Rn. 59 ff.

⁶² OLG Braunschweig, Beschl. v. 18.9.2024 - 1 Ws 185/24 = BeckRS 2024, 44937, Rn. 57 ff.

Eigentumsdelikten und aufgrund der technischen Struktur der Kryptoplattformen nicht von den Computerdelikten erfasst.

So ist es nicht überraschend, dass bereits Vorschläge für einen neuen Straftatbestand entwickelt wurden: Böhm schlägt in seiner Monographie speziell zu Kryptowährungseinheiten vor, dass derjenige bestraft werden soll, der fremde Kryptowerte einem anderen in der Absicht entzieht, diese sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen.⁶³ Rückert fasst den Anwendungsbereich dagegen weiter auf Vermögenswerte aller Art: Strafbar soll derjenige sein, der sich als Nichtberechtigter Daten verschafft, die zum unmittelbaren Zugriff auf Vermögenswerte geeignet und bestimmt sind, um sich oder einem Dritten diese Vermögenswerte zu verschaffen.⁶⁴

b) Tatobjekt

Für eine universelle Ausgestaltung eines neuen Straftatbestands bezogen auf das Tatobjekt spricht, dass so verschiedenste digitale Vermögenswerte (d.h. Kryptowährungen, tokenisiertes Geld und andere tokenisierte Vermögenswerte) sowie digitale Gegenstände (z.B. Software, Text-, Audio- und Videodateien, virtuelle Güter sowie digitale Plattformen) erfasst werden können und so eine Einzelfallgesetzgebung (Art. 19 I GG) vermieden wird. Der Begriff des (digitalen) Gegenstandes ist wesentlich weiter und vielfältiger als derjenige des Kryptowertes. Daher ist ersterer im Rahmen der Gesamtbetrachtung vorzugswürdig, denn letztlich handelt es sich bei allen Objekten um digitale Daten im Anwendungsbereich des § 202a II StGB⁶⁵ als digitale Repräsentanten von Informationen bzw. Inhalten. Außerdem sollte keine Beschränkung auf digitale Vermögenswerte erfolgen. Eine solche würde eher auf eine Vergleichbarkeit zu den Vermögensdelikten im engeren Sinne (wie Betrug und Untreue) hindeuten. Allerdings wurde aufgezeigt, dass diese Tatbestände bereits aktuell in der Lage sind, auch digitale Vermögenswerte zu erfassen. Die große Lücke besteht eher bei den Eigentumsdelikten wie Diebstahl und Unterschlagung, die an den formalen Eigentumsschutz bei

⁶³ Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 351.

⁶⁴ Rückert in Maume/Maute (Hrsg.), Rechtshandbuch Kryptowerte, 2020, § 22 Rn. 25. So im Wesentlichen auch Kronast BayZR 2025/1, 4, 16.

⁶⁵ Wenngleich eine einheitliche Bestimmung des Datenbegriffs – trotz der bloßen Einschränkung in § 202a II StGB (Fischer/StGB-Fischer/Anstötz, § 202a Rn. 3) – durch den Gesetzgeber noch aussteht, wird an den Begriff der digitalen Daten angeknüpft. So z.B. Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 349 f.

körperlichen Sachen unabhängig von einem etwaigen Vermögenswert anknüpfen. Deshalb bietet es sich an, bei dem Tatobjekt an einen digitalen Gegenstand anzuknüpfen, der zwar einen Vermögenswert haben kann, aber nicht haben muss.

c) Tathandlung

Böhm stellt als Tathandlung i.S.v. § 8 S. 1 StGB erst auf den (späteren) Entzug des Vermögenswertes ab, während Rückert bereits am (zeitlich früheren) Beschaffen von Daten zwecks eines finalen („um“) Beschaffens von Vermögenswerten, d.h. dem Entzug des Private Keys als faktische Verfügungsmöglichkeit über den Vermögenswert, anknüpft. Soweit der Strafgrund der Norm jedoch die dauerhafte Entziehung digitaler Gegenstände i.S.d. klassischen Eigentumsdelikte sein soll, droht hierdurch eine Vorverlagerung der Strafbarkeit auf eine bloß abstrakte Rechtsgutsgefährdung.⁶⁶ Häufig muss die Zugangssicherung zum informationstechnischen System vom Täter vorher überwunden werden (z.B. durch Phishing, Hacking, Entwendung des Private Keys), sodass das Delikt in mehrere Akte aufgespalten werden kann.⁶⁷ Sofern von den Autoren, die sich speziell mit Kryptowerten befassen, der Anknüpfungspunkt des Beschaffens von Zugangsdaten, so z.B. des Private Keys (und gerade nicht des digitalen Gegenstandes), favorisiert wird, weil sich eine Inhaberschaft an Kryptowerten nicht konstruieren lasse,⁶⁸ kann dies nicht gleichermaßen auf virtuelle Güter in Online-Communities übertragen werden. Insbesondere in den hier dargestellten Szenarien kann der erste Akt nämlich in nicht-systemmanipulierenden „in-world“ Handlungen (vgl. Szenario 1) oder „real-world“ Nötigungshandlungen (vgl. Runescape-Fall) liegen, sodass es für das Tatobjekt des digitalen Gegenstandes überzeugender erscheint, auf den Zeitpunkt seines finalen Entzugs abzustellen.

⁶⁶ So auch zutreffend Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 350.

⁶⁷ Siehe zur Strafbarkeit der Erlangung der Zugangsdaten zu einem Krypto-Wallet bereits Rückert in Maume/Maute (Hrsg.), Rechtshandbuch Kryptowerte, 2020, § 22 Rn. 12-19.

⁶⁸ Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 357; Kronast BayZR 2025/1, 4, 15.

d) Fremdheit bzw. Verfügungsbefugnis

Der Umstand, dass digitale Gegenstände als „fremd“ bezeichnet werden können, muss sich vom Körperlichkeitskriterium ablösen.⁶⁹ Um eine solche Vorschrift dennoch sinnvoll in die Systematik der bereits vorhandenen Eigentumsdelikte einzubetten, sollten die Tatbestandsmerkmale der Fremdheit und Zueignungsabsicht in übertragenem Sinne ausgelegt werden.⁷⁰ Die Fremdheit und die Zueignungsabsicht müssen sich dabei – wie die Nennung in § 248c StGB⁷¹ zeigt – längst nicht mehr ausschließlich zivilrechtsakzessorisch auf eigentumsfähige Sachen beziehen, sondern können beispielsweise auch Nutzungsrechte an Immaterialgütern umfassen. In Bezug auf digitale Gegenstände kann der Nutzer einer Online-Community eine „eigentümerähnliche“ – wenn auch labile – Verfügungsbefugnis hieran erlangen.⁷² Entscheidend dürfte sein, dass die Tatbegehung in nicht ordnungsgemäßer Weise erfolgt, was mit Blick auf die §§ 246, 248c StGB bedeutet, dass das Handeln des Täters ohne Berechtigung bzw. Befugnis zum Entzug erfasst ist.⁷³ Ein Abstellen auf die Verfügungsberechtigung an Daten, d.h. des Datenerstellers⁷⁴ oder aller zivilrechtlich ermächtigten Personen,⁷⁵ kann sich hierfür nur temporär eignen, bis in Zukunft für die gesamte Rechtsordnung feste Zuordnungskriterien (z.B. in Form eines Dateneigentums o.Ä.) festgelegt werden.

e) Formulierungsbeispiel

Nach diesen Überlegungen könnte in Anlehnung an § 246 StGB eine Vorschrift entweder als § 246a StGB (um die Nähe zur Unterschlagung zu demonstrieren) oder als § 248d StGB (um die Systematik bezüglich der Nichtkörperlichkeit des Tatobjektes zu wahren) eingefügt werden, welche wie folgt lauten könnte:

⁶⁹ Siehe hierzu bereits die Ausführungen in Teil 1 unter B.I.2.

⁷⁰ So für § 248c StGB *Wessels/Hillenkamp/Schuhr*, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 445 m.w.N.

⁷¹ *Hohmann*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 4, 4. Aufl. 2021, § 248c Rn. 8-10.

⁷² Siehe hierzu bereits die Ausführungen unter A.II.

⁷³ So für § 248c StGB *Fischer/StGB-Fischer*, § 248c Rn. 3a; *MüKo/StGB-Hohmann*, § 248c Rn. 15; *Wessels/Hillenkamp/Schuhr*, Strafrecht BT 2, 47. Aufl. 2025, Rn. 445.

⁷⁴ Für das Kriterium des Skripturakts u.a. OLG Nürnberg, Beschl. v. 23.1.2013 - 1 Ws 445/12; *Bär*, in *Graf/Jäger/Wittig Wirtschafts- und Steuerstrafrecht*, Bd. 1, 3. Aufl. 2024, § 303a Rn. 12.

⁷⁵ Für das Kriterium des schuldrechtlichen Verhältnisses u.a. *Fischer/StGB-Fischer*, § 303a Rn. 6; *Wieck-Noodt*, in Münchener Kommentar StGB, Bd. 6, 4. Aufl. 2022, § 303a Rn. 3.

„I. Wer einen fremden digitalen Gegenstand sich oder einem Dritten rechtswidrig zueignet, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder Geldstrafe bestraft.

II. Ist in den Fällen des Absatzes 1 der Gegenstand dem Täter anvertraut, so ist die Strafe Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe.“

Zwar sind die Vorschriften des unbefugten „Hackings“ (§§ 202a, 202b, 202c StGB) und auch der Datenveränderung (§ 303a StGB) aufgrund des freiwilligen Zugänglichmachens des Ausrüstungsgegenstandes in Szenario 1 nicht einschlägig, jedoch würde die vorgeschlagene Norm zugleich auch eine Vortat zur Datenhehlerei (§ 202d StGB) darstellen, sozusagen eine „Datenunterschlagung“, welche die Weiterveräußerung von Daten erfasst und auf den Schutz fremder Rechtspositionen ausgerichtet ist. Hierzu sollten – ähnlich §§ 243 I 2, 263 III 2 StGB – Regelbeispiele und Qualifikationen ergänzt werden, sofern die Gewerbsmäßigkeit der Tatbegehung oder die Hochwertigkeit der Daten (z.B. In-Game-Item im Wert von mehreren Tausend Euro) eine Strafschärfung indizieren, und ein Strafantragserfordernis für geringwertige Fälle durch Verweis auf §§ 247, 248a StGB normiert werden.⁷⁶

Nicht zu vergessen ist, dass für die Einführung einer Strafvorschrift neben der Strafwürdigkeit auch noch ein Strafbedürfnis notwendig ist. Dies erfordert nach dem Rechtsstaatsprinzip ein verhältnismäßiges Handeln des Staates. Das Strafrecht soll dabei erst als *ultima ratio* zum Einsatz kommen, wobei aufgrund der wachsenden Bedeutung digitaler Güter das hohe Schädigungspotential zu beachten ist. Deshalb sollte nicht nur über strafrechtliche Regelungen nachgedacht werden, sondern über eine Antwort der Rechtsordnung insgesamt.

⁷⁶ Böhm, Der strafrechtliche Schutz der Inhaberschaft von Kryptowährungseinheiten, 2025, S. 360 ff.; *Kronast BayZR* 2025/1, 4, 16.