



*Medienimpulse*  
*ISSN 2307-3187*  
*Jg. 49, Nr. 2, 2011*  
*Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT*

Gamecrime und Metacrime: Strafrechtlich  
relevante Handlungen in Zusammenhang mit  
virtuellen Welten Cindy Krebs und Thomas-  
Gabriel Rüdiger

Patrick Drexler

*Verlag für Polizeiwissenschaft*

*Auflage: 1. Auflage.*

*Ort: Frankfurt*

*Erscheinungsdatum: 15. Dezember 2010*

Cindy Krebs und Thomas-Gabriel Rüdiger nehmen sich in ihrer Abschlussarbeit "Game- und Metacrime: Strafrechtlich relevante Handlungen in Zusammenhang mit virtuellen Welten" einer bislang wenig erforschten Thematik an. Die beiden Autoren konzentrieren sich dabei vorrangig auf die Sach- und Rechtslage in der Bundesrepublik Deutschland und machen dabei deutliche Unterschiede zwischen den

deutschen Bundesländern kenntlich. Sie informieren über Missstände und beschreiben die Probleme welche entstehen, wenn sich die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt überschneiden.

Krebs und Rüdiger gehen der Frage nach, ab wann man - virtuell bzw. real - überhaupt von einer strafrechtlich relevanten Tat sprechen kann. Sie unterscheiden dabei zwischen Taten innerhalb der virtuellen (z.B. Beleidigungsdelikte) und außerhalb der virtuellen Welt (z.B. Hacker-Angriffe). Zu Beginn der Abschlussarbeit werden wesentliche Begriffe in Zusammenhang mit der virtuellen Welt erklärt. Kurz und prägnant versuchen die beiden Autoren, Personen für die Thematik zu sensibilisieren. Grundlegende Begriffe werden erläutert und vermeintlich strafrechtlich relevante Handlungen in- und außerhalb des virtuellen Raumes werden beispielhaft dargestellt.

Die Autoren müssen im Zuge ihrer Arbeit erkennen, dass es im deutschsprachigen Raum noch großen Aufholbedarf gibt. Sowohl im sozialen Bereich engagierte Personen als auch Strafverfolgungsbehörden haben demnach erheblichen Nachholbedarf, wenn es um das Thema "Virtuelle Welten" geht. Nur wenige deutsche Bundesländer würden diesbezügliches Engagement zeigen. Auch kommen die Verfasser zu dem Schluss, dass es in der Bundesrepublik Deutschland bislang keine einschlägige Rechtsprechung bei Kriminalität in Zusammenhang mit virtuellen Welten gibt. Um strafrechtlich relevanten Handlungen in virtuellen Welten nachgehen zu können, bedürfe es daher einer weitgehenden Sensibilisierung.

Krebs und Rüdiger liefern eigene Vorschläge zum besseren Umgang mit strafrechtlich relevanten Handlungen in- und außerhalb der virtuellen Welten. Bei den Ideen und Vorschlägen stützt sich die Studie auf Statistiken und Eigenrecherche bzw. auf eigene Erfahrungen in virtuellen Welten.

Das Buch eignet sich für jenen Personenkreis, welcher sich zwangsläufig beruflich oder auch privat mit Kriminalität in Zusammenhang mit virtuellen Welten auseinandersetzen muss. Es bedarf eines bestimmten Vorwissens, um die weitreichende Abschlussarbeit gänzlich verstehen

und erfassen zu können. Die wissenschaftliche Arbeit ist keine leichte Kost, überzeugt jedoch durch objektiv aufbereitete Tatsachen und umfangreich begründete Lösungs- und Denkansätze der beiden Autoren.