

Der Entzug virtueller Gegenstände - Eingriffe in die Herrschaftsmacht über Daten und Störungen von Datenverarbeitungen

Bearbeitet von
Dr. Lucas Hinderberger

1. Auflage 2014. Buch. 301 S. Kartoniert
ISBN 978 3 8487 1394 3
Gewicht: 463 g

Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > EDV, Informatik: Allgemeines, Moderne Kommunikation > Rechtliche Aspekte der EDV

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of increasing size. Below the main text, 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' is written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Lucas Hinderberger

Der Entzug virtueller Gegenstände – Eingriffe in die Herrschaftsmacht über Daten und Störungen von Datenverarbeitungen



Münsterische Beiträge zur Rechtswissenschaft –
Neue Folge

herausgegeben von

Prof. Dr. Heinrich Dörner, Prof. Dr. Dirk Ehlers und
Prof. Dr. Michael Heghmanns

Band 29

Lucas Hinderberger

Der Entzug virtueller Gegenstände –
Eingriffe in die Herrschaftsmacht über Daten
und Störungen von Datenverarbeitungen



Nomos

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

Zugl.: Münster (Westf.), Univ., Diss. der Rechtswissenschaftlichen Fakultät, 2014

ISBN 978-3-8487-1394-3

D6

1. Auflage 2014

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2014. Printed in Germany. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	15
§ 1 Einführung	21
A. Gegenstand und Gang der Untersuchung	21
B. Begriff der Onlinespiele und deren Ablauf	24
C. Handel mit virtuellen Gegenständen	26
D. Rechtliche Verhältnisse der Beteiligten	29
I. Schuldverhältnis Betreiber – Nutzer	29
1.) Erwerb der Software	29
2.) Online-Nutzungsvertrag	30
II. Verhältnis der Spieler untereinander	32
1.) Veräußerung von Items	32
2.) Veräußerung von Accounts	35
3.) Sonstige Leistungen	36
E. Zu untersuchende Verhaltensweisen	37
F. Anwendbarkeit des deutschen Strafrechts	39
§ 2 Diebstahl § 242 StGB	43
A. Sache	43
I. Items	44
1.) Technische Betrachtungsweise	45
2.) Abstrakte Betrachtungsweise	51
3.) Exkurs: Rechtslage Niederlande	51
II. Accounts	52
B. Erweiterte Auslegung des Sachbegriffs	52
C. Ergebnis	55
§ 3 Datenveränderung § 303a StGB	56
A. Tatgegenstand Daten	59
I. Begriff der Daten i.S.d. § 303a StGB	59

Inhaltsverzeichnis

II. Daten bezüglich Items bzw. Charaktere	61
1.) Technische Ausgestaltung	62
2.) Folgerungen	64
III. Speicherort der Daten bezüglich Items bzw. Charaktere	65
1.) Client-Server-Modell	65
2.) Peer-to-Peer-Netzwerk	66
IV. Daten bezüglich des Accounts	67
B. Einschränkung des Tatbestandes	69
I. Zu weite Fassung des § 303a StGB	69
II. Einschränkungsm Merkmale	70
1.) Rechtswidrig	70
2.) Ungeschriebenes Merkmal »fremd«	71
3.) Übereinstimmendes beschränkendes Merkmal	72
4.) Ausgangspunkt: Geschütztes Rechtsgut	73
a) Interesse an der unversehrten Verwendbarkeit von Daten	73
b) Vermögensschutz	74
c) Persönlichkeitsrechtliche Interessen / Betroffenheit durch die Daten	75
5.) Beschränkendes Merkmal der Verfügungsbefugnis	78
6.) Zwischenfazit	79
III. Verfassungsmäßigkeit	80
IV. Verfügungsbefugnis in Bezug auf Daten betreffend Items/ Charaktere	84
1.) Datenträger	89
2.) Persönlichkeitsrecht	93
a) Persönlichkeitsrechtliche Anknüpfung	93
b) Zuordnung über das Grundrecht auf Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme	95
3.) Speicherung/Skripturakt	96
a) Allgemeine Zuordnung bei virtuellen Gegenständen	98
b) Charaktere	99
c) Items	99
d) Persönliche Truhe/Bank	101
e) Gildenbanken	101
f) Alleinige Ausgestaltung durch den Skripturakt/ Folgerungen	102

g) Kritik	105
4.) Besitz- bzw. Nutzungsrechte	109
a) Besitzrechte	110
b) Nutzungsrechte	110
aa) Eigentumsähnliche Nutzungsrechte	111
(1) Urheberrechtliche Ausgestaltung	112
(a) Urheberrechtliche Ausgestaltung der Verfügungsbefugnis bei virtuellen Gegenständen	113
(b) Grundsätzliche Bedenken an einer urheberrechtlichen Ausgestaltung	115
(c) Fazit	118
(2) Sonstige absolute Rechte (sui generis)	119
(a) Keine absoluten Rechte	120
(b) Besitzähnliche Stellung	122
(c) Virtuelles Eigentum	124
(d) Recht am eigenen Datenbestand	126
(3) Sozialtypische Offenkundigkeit – Fallgruppen	133
(a) Zuordnung qua technischer Ausgestaltung	136
(b) Zuordnung durch Ausgestaltung des Spiels	136
(c) Zuordnung qua Wert der Gegenstände	137
(d) Zuordnung nach vertraglichem Verhältnis Spieler – Betreiber	139
(e) Zuordnung über Eigentum i.S.d. Art. 14 I GG	143
(4) Fazit	144
bb) Sonstige Nutzungsrechte	144
(1) Nutzungsrechte der Spieler	146
(2) Nutzungsrechte der Betreiber	147
(3) Folgerungen	148
5.) Ergebnis	149
V. Einwirkungsmöglichkeit als faktische Herrschaftsmacht über Daten	150
1.) Ausformung der zu schützenden Beziehung	151
2.) Begrenzung der Tathandlungen in Mehrpersonenverhältnissen	156

Inhaltsverzeichnis

3.) Bedenken/Kritikpunkte	156
4.) Übereinstimmung mit dem Bestimmtheitsgrundsatz	160
5.) Anwendung auf Daten hinsichtlich Items/Charaktere	162
a) Herrschaftsmacht der Betreiber	162
b) Herrschaftsmacht der Nutzer	163
aa) Auswirkungen von AGB-Verstößen	163
bb) Herrschaftsmacht bei Gilden	165
c) Folgerungen	165
VI. Faktische Herrschaftsmacht über Daten von Accounts	166
VII. Zwischenergebnis	167
C. Tathandlungen	168
I. Löschen	170
II. Unterdrücken	171
III. Unbrauchbarmachen	171
IV. Ändern	172
V. Eingriff in die faktische Herrschaftsmacht der Spieler	173
1.) Tatmodalität	174
2.) Vertragliche Gestattung	175
VI. Eingriff in die faktische Herrschaftsmacht der Betreiber	176
1.) Tatmodalität	177
2.) Vertragliche Gestattung	178
3.) Erheblichkeitsschwelle	179
D. Weitere Merkmale/Voraussetzungen	182
I. Subjektiver Tatbestand	182
II. Strafantrag	182
E. Ergebnis	184
§ 4 Computersabotage § 303b StGB	186
A. Begriff der Datenverarbeitung	188
I. Datenverarbeitung bei Spielern	189
II. Datenverarbeitung bei Betreibern	192
B. Wesentliche Bedeutung	193
I. Wesentliche Bedeutung für Spieler (Private)	194
1.) Begriff der Wesentlichkeit in den Gesetzesmaterialien	194
2.) Auslegungsansätze der Literatur	197
3.) Konkretisierungsvorschlag	201
a) Rechtsgut	202

b) Systematik	204
c) Grundrechtlich geschützte Güter/Interessen	207
d) Gewährleistung der Vertraulichkeit und Integrität informationstechnischer Systeme	209
e) Vermögenswerter Nachteil/Schaden	211
f) Urteil des BGH zum Ausfall des Internetzugangs	213
g) Begrenzung auf vermögenswerte Nachteile	215
4.) Folgerungen für Computerspiele insgesamt	218
5.) Anwendung auf virtuelle Gegenstände	220
6.) Ergebnis	221
II. Wesentliche Bedeutung für Betreiber (Betriebe/ Unternehmen)	222
1.) Betrieb/Unternehmen	222
2.) Wesentliche Bedeutung in Abs. 2	224
3.) Wesentliche Bedeutung von Datenverarbeitung in virtuellen Welten	227
C. Erhebliche Störung	229
I. Störung	229
II. Erheblichkeit	230
1.) Gesetzesbegründung	230
2.) Konkretisierungsmerkmale der Literatur	232
3.) Vergleich zu § 303 StGB	234
4.) Weitere Konkretisierung	235
a) Kosten	236
b) Arbeit/Mühe	241
c) Zeit	242
5.) Ergebnis	244
III. Erhebliche Störung bei Spielern	245
1.) Entzug von Items	245
2.) Entzug von Accounts	247
IV. Erhebliche Störung bei Betreibern	248
D. Sonstige Voraussetzungen/Merkmale	250
I. Subjektiver Tatbestand	250
II. Regelbeispiele	251
III. Antragsdelikt	253
E. Ergebnis	254

Inhaltsverzeichnis

§ 5 Urkundenunterdrückung § 274 StGB	256
A. Beweiserhebliche Daten	256
I. Geschützte Daten	256
1.) Daten i.S.d. § 202a II StGB	257
2.) Urkundengleiche Daten i.S.d. § 269 StGB	258
3.) Stellungnahme	259
II. Datenurkunde	262
III. Items bzw. Charaktere	263
IV. Accounts	264
1.) Beweiserhebliche Erklärung	265
2.) Ausstellererkennbarkeit	271
3.) Ergebnis	274
B. Beweisführungsrecht	274
C. Tathandlungen	278
D. Vorsatz und Nachteilszufügungsabsicht	280
E. Ergebnis	281
Zusammenfassung und Fazit	283
Literaturverzeichnis	285