

VU Research Portal

Case note: Gerechtshof Leeuwarden (RuneScape; diefstal van virtuele voorwerpen)

Borgers, M.J.

2010

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

Borgers, M. J., (2010). *Case note: Gerechtshof Leeuwarden (RuneScape; diefstal van virtuele voorwerpen)*, No. 616, Nov 10, 2009. (Nederlandse jurisprudentie; Vol. 2010).

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

Hof Leeuwarden 10 november 2009, RuneScape; diefstal van virtuele voorwerpen
NJ 2010/616, zaaknummer: 24-002668-08, LJN:BK2773

Noot van M.J. Borgers

1.

Om verschillende redenen kunnen zich interpretatievragen voordoen bij de toepassing van (bestanddelen van) delictsomschrijvingen. Vaak heeft dat te maken met de vage, open of anderszins ruime formulering van de delictsomschrijving. Maar ook delictsomschrijvingen die op zich tamelijk concreet zijn geformuleerd, kunnen leiden tot hoofdbreken. Hoe precies en concreet men ook een norm tracht te formuleren, er kunnen zich – op enig moment – feiten en omstandigheden voordoen waardoor vragen rijzen met betrekking tot de interpretatie van één of meer bestanddelen. Schauer omschrijft het als volgt: '(...) words that seem precise, and words that are precise for most applications, will become imprecise in the context of some particular application.' Schauer spreekt daarom van de 'vague edges of normally precise statutes' (Thinking like a lawyer, Cambridge/London: Harvard University Press 2009, p. 163). Delictsomschrijvingen bakenen in algemene bewoordingen af wanneer sprake is van strafbaarheid. Maar welke concrete gevallen onder die algemene bewoordingen vallen, laat zich op voorhand niet zeggen. Dat blijkt pas in confrontatie met de feiten: 'de bewoordingen van het misdrijf [zijn] een afkorting van een nooit volledig te vatten praktijk die door de strafrechter geval per geval dient te worden gearticuleerd' (Claes, Legaliteit en rechtsvinding in het strafrecht, Leuven: Universitaire Pers Leuven 2003, p. 385).

Ook de delictsomschrijving van diefstal kent 'vague edges'. In legio situaties zal nauwelijks discussie bestaan of sprake is van het wegnemen van een 'goed'. Maar zo nu en dan doen zich casus voor waarin daarover gereede twijfel kan bestaan. Circa tachtig jaar geleden deed zich bijvoorbeeld de vraag voor of elektriciteit een goed is (HR 23 mei 1921, NJ 1921/p. 564 m.nt. T). Tegenwoordig kan die vraag worden gesteld – zo laat de hierboven afgedrukte uitspraak zien – met betrekking tot een virtueel masker en amulet in de online game RuneScape. De aanleiding voor discussie is in dergelijke gevallen niet alleen gelegen in de strikte bewoordingen van de strafbaarstelling. Het gaat vooral ook om de vraag welke betekenis die bewoordingen binnen de context van de strafbaarstelling plegen te hebben (vgl. 't Hart in zijn noot onder HR 11 mei 1982, NJ 1982/583). Juist wanneer men onder goed een tastbaar voorwerp meent te moeten begrijpen, is het problematisch om elektriciteit of een virtueel voorwerp als goed aan te merken. Dat ligt anders indien men in plaats van de tastbaarheid de (economische) waarde laat prevaleren. En zo kunnen nog meer gezichtspunten worden genoemd die relevant zijn voor de beantwoording van de vraag of sprake is van een strafbare gedraging.

2.

In het hierboven afgedrukte arrest draait het om drie jongens die fanatieke spelers zijn van het spel RuneScape. Het gaat hierbij niet om een traditioneel bordspel, maar een zogeheten massively multiplayer online role playing game (MMORPG): een spel dat — al dan niet tegen betaling — wordt gespeeld op internet, dat zich afspeelt in een virtuele (fantasie)wereld en dat samen wordt gespeeld met en tegen andere gebruikers. De activiteiten in de virtuele wereld van een MMORPG gaan constant

door. De spelers kunnen op elk gewenst moment in- en uitloggen. Met het oog op het vervullen van de bij het spel behorende opdrachten kunnen voorwerpen worden verzameld. Veelal moeten daarvoor eerst punten of andere meeteenheden binnen het spel worden verworven door middel van het tonen van bepaalde vaardigheden. Soms kunnen die eenheden ook tegen 'echt' geld worden aangeschaft. Ook komt het voor dat er wordt gehandeld — via een door de producent van het spel aangeboden platform of via virtuele handelsplaatsen als Marktplaats of Ebay — in voorwerpen die binnen het spel een rol spelen. RuneScape is een MMORPG met ruim 11 miljoen spelers, dat zowel een gratis als een betaalde variant kent (aldus Wikipedia, alwaar veel meer informatie over RuneScape is te vinden).

De aangever in de onderhavige zaak was vanwege het virtuele bezit van een amulet en een masker een rijk en machtig man binnen de wereld van RuneScape. Dat wekte de jaloezie van twee andere jongens — de verdachte en de medeverdachte — die tevens fervente spelers van RuneScape waren. Door middel van bedreiging en grof geweld hebben zij de aangever gedwongen om zijn account te openen (door in te loggen op RuneScape), waarna zij het amulet en het masker naar het account van de verdachte overhevelen. De rechtens relevante vraag is nu of sprake is van diefstal (met geweld en bedreiging met geweld), en meer in het bijzonder of het amulet en het masker goederen zijn die kunnen worden weggenomen?

Alvorens op deze vraag in te gaan, is het zinvol om de status van het amulet en het masker te duiden (vgl. in dit verband ook de instructieve uiteenzetting van Rijna, NJB 2010/647, afl. 13, p. 790-794). Het mag duidelijk zijn dat deze voorwerpen niet echt bestaan, althans niet als stoffelijke goederen. Echter, alle spelers aanvaarden dat in het spel dergelijke maskers en amuletten een rol spelen. Zonder een dergelijke acceptatie zou het spel zinloos zijn. Dat heeft vooral van doen met de functie die deze voorwerpen hebben binnen het spel. Het bezit van het amulet en het masker maakt dat de aangever, naar eigen zeggen, 'erg rijk' en 'heel sterk' was, en ook dat de verdachte en de medeverdachte gevoelens van jaloezie ondervonden. Hierdoor kan men zeggen dat de virtuele voorwerpen een zekere waarde vertegenwoordigen. Binnen het spel wordt de waarde van voorwerpen ook bepaald door vraag en aanbod. Daarbij wordt gebruik gemaakt van een virtuele geldeenheid ('coins'). De regels van de aanbieder van RuneScape verbieden de handel in virtuele RuneScape-voorwerpen buiten het spel om. Ook is het niet toegestaan om de complete account over te nemen van een speler. Volgens de spelvoorwaarden is het de aanbieder degene die het bezit ('the property') heeft van alle karakters, voorwerpen en accounts. Hiermee beoogt de aanbieder niet alleen de eigen commerciële belangen te beschermen, maar ook de eerlijkheid van het spel in het belang van alle deelnemers te bevorderen. Een korte speurtocht op internet leert dat niet iedereen deze regels respecteert.

3.

Het gerechtshof Leeuwarden sluit de overwegingen omtrent de vraag of al dan niet sprake is van diefstal, af met een overweging die eigenlijk het startpunt van de argumentatie vormt: 'als gevolg van de digitalisering van de maatschappij is een virtuele realiteit ontstaan, die niet in alle opzichten kan worden afgedaan als louter illusie, ten aanzien waarvan het plegen van strafbare feiten niet mogelijk zou zijn'. Daarmee worden impliciet twee belangrijke en ook aansprekende uitgangspunten geformuleerd: a. het bestaan van een virtuele wereld is geen hersenschim, maar realiteit, en b. een virtuele wereld bevindt

zich niet buiten de rechtsorde. Daaruit volgt dat het niet bij voorbaat uitgesloten is dat in gevallen als het onderhavige sprake is van diefstal.

Het gerechtshof overweegt dat het amulet en het masker voor zowel de aangever als de verdachte en de medeverdachte aanzienlijke 'waarde' hebben gehad en dat om die reden gesproken kan worden van goederen in de zin van artikel 310 Sr. Daarbij overweegt het gerechtshof dat het wegnemen van deze goederen heeft plaatsgevonden buiten de context van de spelregels van RuneScape. Voor wat betreft het bestanddeel 'toebehoren' wijst het gerechtshof erop dat de aangever de feitelijke en exclusieve heerschappij heeft gehad over het amulet en het masker, omdat over deze voorwerpen alleen kon worden beschikt vanuit zijn account. De rechten die de aanbieder van het spel kan doen gelden op dat spel en alles wat daartoe behoort, doet er niet aan af dat de aangever als houder van het amulet en het masker door de gedragingen van de verdachte en de medeverdachte is aangetast in zijn (exclusieve) beschikkingsmacht over de voorwerpen. Tot slot brengt het gerechtshof naar voren dat door het handelen van de verdachte en de medeverdachte de beschikkingsmacht naar hen is verschoven, terwijl de beschikkingsmacht van de aangever verloren is gegaan. Een parallel met de rechtspraak over het ontvreemden van bijvoorbeeld computergegevens, waarbij de beschikkingsmacht van de rechthebbende niet verloren hoeft te gaan, doet zich daarom niet voor (vgl. het computergegevens-arrest, HR 3 december 1996, NJ 1997/574 m.nt. 'tH). Op grond van deze argumenten komt het gerechtshof tot een veroordeling wegens diefstal (met geweld en bedreiging met geweld). De rechtbank is in deze zaak eerder op grond van vergelijkbare redenen tot eenzelfde oordeel gekomen (Rb. Leeuwarden 21 oktober 2008, LJN BG0939). Vgl. voorts de uitspraken over de diefstal van virtuele voorwerpen in de Habbo Hotel-zaak (Rb. Amsterdam 2 april 2009, LJN BH9789, BH9790 en BH 9791).

4.

De RuneScape-zaak kan, zo heb ik onder 1 al aangegeven, op één lijn worden gesteld met het befaamde elektriciteitsarrest. Ook nu is er debat mogelijk over de vraag of de grenzen van de delictsomschrijving niet worden getart. Met name de vraag of een virtuele voorwerp als 'goed' in de zin van artikel 310 Sr kan worden aangemerkt, trekt daarbij de aandacht. Van elektriciteit kan worden gezegd dat dit weliswaar geen stoffelijk voorwerp is, maar dat het wel daadwerkelijk bestaat in de fysieke wereld (in de vorm van de lading die wordt belichaamd in protonen en elektronen). Als het aanmerken van elektriciteit als goed al zo omstreden is geweest (vgl. het overzicht van de discussie in Groenhuijsen & Wiemans, Van electriciteit naar computercriminaliteit, Arnhem: Gouda Quint 1989), gaat het dan niet ver — en wellicht te ver — om te stellen dat een virtueel voorwerp onder de reikwijdte van de strafbaarstelling van diefstal te trekken? Is een virtueel voorwerp eigenlijk niet hetzelfde als de pijp op het schilderij van Magritte: men neemt die wel waar, maar ceci n'est pas une pipe?

Tegelijkertijd geldt dat juist met het elektriciteitsarrest een rechtsontwikkeling in gang is gezet waarin de delictsomschrijving van diefstal en meer in het bijzonder het bestanddeel 'goed' meer functioneel wordt geïnterpreteerd, in die zin dat met allerlei technologische en maatschappelijke ontwikkelingen rekening wordt gehouden bij de uitleg en de toepassing van de diverse delictsbestanddelen. Het effect daarvan is dat de inhoud van het begrip 'goed' in zekere zin flexibel is geworden. De inhoud van dit begrip laat zich tegenwoordig niet in een eenduidige definitie vangen, noch waar het gaat om diefstal, noch in relatie tot

andere delictsomschrijvingen waarin het begrip 'goed' voorkomt. De betekenis wordt telkens bepaald aan de hand van de inhoud en de strekking van de delictsomschrijving (zie de rechtspraakanalyse in Van der Steur, *Grenzen van rechtsobjecten*, Deventer: Kluwer 2003, p. 80-90). Binnen deze rechtsontwikkeling past het dat bij het bepalen of sprake is van een 'goed' in de zin van artikel 310 Sr niet zozeer wordt gekeken naar de tastbaarheid van het desbetreffende voorwerp, maar veeleer wordt bezien of dat voorwerp een duidelijke 'waarde' vertegenwoordigt (vgl. ook Groenhuijsen & Wiemans 1989, p. 72 die spreken van 'immatérialisation de la matière'). Zo vormt het gegeven dat telefoontikken een economische waarde hebben, een belangrijk argument om diefstal van die tikken, althans van de waarde daarvan, mogelijk te achten, ook al is (de waarde van) een telefoontik geenszins tastbaar (vgl. Hof Den Haag 2 oktober 2009, LJN BK5255 en Hof Amsterdam 22 februari 2010, LJN BL7472; anders echter Hof Amsterdam 18 januari 2008, LJN BC3449). Een niet onbelangrijk gezichtspunt in dit verband is voorts de functie van een (niet-tastbaar) voorwerp in het maatschappelijk verkeer. Dat blijkt uit het giraal geld-arrest, waarin is uitgemaakt dat 'een in zogenaamd giraal geld bestaand geldbedrag' — in civielrechtelijke zin niets anders dan een vordering op de bank — kan worden aangemerkt als een goed dat aan iemand toebehoort en dat zich leent voor toe-eigening door een ander, kortom dat kan worden gestolen. Daarbij verwijst de Hoge Raad naar 'de functie van zogenaamd giraal geld in het maatschappelijk verkeer' (HR 11 mei 1982, NJ 1982/583; vgl. ook HR 28 januari 1992, NJ 1992/363). Hetgeen in het maatschappelijk verkeer gebruikelijk is, wordt daarbij uiteraard mede bepaald door de mogelijkheden van de techniek. Of er nu 100 euro contant geld wordt gestolen, voor 100 euro aan telefoontikken wordt weggenomen, 100 euro aan een banksaldo wordt onttrokken of 100 euro wordt gepind met een ontvreemde bankpas (vgl. HR 19 april 2005, NJ 2007/386 m.nt. De Jong), het komt, rekening houdend met de inrichting van de maatschappij, in de kern op hetzelfde neer: je raakt (een waarde van) 100 euro kwijt door diefstal. Met Rammelink zou men hier kunnen spreken van 'funktionsidentische zeitgenössische Aequivalente' (Inleiding tot de studie van het Nederlandse strafrecht, Deventer: Gouda Quint 1996, p. 78; vgl. ook Kaspersen, *Strafbaarstelling van computermisbruik*, Deventer: Kluwer 1990, p. 48-67).

Tegen deze achtergrond valt het oordeel van het gerechtshof in de RuneScape-zaak goed te begrijpen. Het lijkt geen twijfel dat de wetgever van 1886 niet aan diefstal van virtuele voorwerpen uit MMORPG's heeft gedacht. De technologische en maatschappelijke ontwikkelingen die zich sindsdien hebben voltrokken, hebben aanleiding gegeven voor een andere, ruimere invulling van de delictsbestanddelen van diefstal. In die lijn trekt het gerechtshof nu ook bepaalde virtuele voorwerpen onder het begrip 'goed'. Ogenschijnlijk is men dan een heel eind verwijderd van hetgeen de wetgever in 1886 voor ogen stond. Tegelijkertijd geldt, zo kan men betogen, dat ontgaan van alle franjes er weinig spectaculairs aan de hand is. Uit de wetgeschiedenis van artikel 310 Sr blijkt dat aan het begrip 'goed' ook in 1886 geen heel specifieke betekenis is toegekend. Er wordt niet méér over opgemerkt dan dat er geen sprake is van een gelijkstelling met roerende zaken in civielrechtelijke zin (Smidt II, p. 487). In dezelfde wetgeschiedenis wordt nog gesproken over de verplaatsbaarheid van goederen. De desbetreffende opmerkingen zijn ongetwijfeld gedaan met stoffelijke en dus fysiek verplaatsbare voorwerpen voor ogen (vgl. Groenhuijsen & Wiemans 1989, p. 67-68), maar dat doet er niet aan af dat ook niet-stoffelijke voorwerpen verplaatsbaar kunnen zijn, in die zin dat die voorwerpen uit de macht van een persoon worden gehaald. Zo bezien, is het gerechtshof betrekkelijk dicht gebleven bij wat men de kern van het

delict zou kunnen noemen (vgl. de rechtspraak van het EHRM over artikel 7 EVRM waarin wordt gerept van 'the essence of the offence', zie onder andere overweging 101 in EHRM 17 september 2009, Scoppola tegen Italië (no. 2), appl.nr. 10249/03, ECHR 2009, 123 m.nt. Peristeridou & Spronken, AB 2010/102 m.nt. Barkhuysen & Van Emmerik).

5.

Op de uitspraak van het gerechtshof in de RuneScape-zaak is ook kritiek geleverd. Met name (Yehudi) Moszkowicz heeft bedenkingen naar voren gebracht in zijn beschouwingen in Strafolblad 2009, p. 495-503 en Computerrecht 2010/3, p. 13-15. Zijn kritiek is in mijn ogen niet altijd even steekhoudend. Zo betoogt Moszkowicz dat de virtuele voorwerpen niet anders zijn dan computergegevens en dat computergegevens niet-individualiseerbaar en niet-exclusief zijn, terwijl de feitelijke macht over die gegevens uiteindelijk bij de aanbieder van de virtuele wereld ligt. Dat is wat al te kort door de bocht. Nog afgezien van het feit dat met een dergelijke redenering ook giraal geld niet meer als goed zou kunnen worden aangemerkt, geldt in de RuneScape-zaak juist dat de aangever het recht had — ook tegenover de aanbieder van het spel (vgl. Neppelenbroek, AAe 2006, p. 30) — om over het amulet en het masker te beschikken. De ongestoorde uitoefening van dat recht is verstoord door de verdachte en de medeverdachte, en wel op zo'n wijze dat zijn zeggenschap over de virtuele voorwerpen verloren is gegaan. Daaraan doet niet af dat de aanbieder actie zou kunnen ondernemen, bijvoorbeeld door die voorwerpen af te nemen van de verdachte en de medeverdachte en terug te plaatsen in het account van de aangever. Die actie vindt pas plaats na het wegnemen van de voorwerpen. Het argument dat met het oordeel in de RuneScape-zaak de stap klein zou zijn om bijvoorbeeld ook virtuele verkrachting mogelijk te achten — waarbij iemand wordt gedwongen om de door de door hem of haar aangestuurde virtuele persoon (avatar) virtuele seksuele handelingen te laten ondergaan — miskent dat de zedendelicten nog altijd zijn geschreven ter bescherming van de lichamelijke integriteit van mensen van vlees en bloed.

Nadere aandacht verdient de stelling van Moszkowicz dat de gedragingen van de verdachte en de medeverdachte ook de delicten computervredesbreuk (artikel 138a Sr) en vernieling van digitale gegevens (artikel 350a Sr) zouden kunnen opleveren. Daar valt inderdaad het nodige voor te zeggen. Men zou ook kunnen wijzen op dwang (artikel 284 Sr) of mishandeling (artikel 300 Sr). Dat in het feitencomplex van de RuneScape-zaak waarschijnlijk al deze delicten kunnen worden ontwaard, betekent dat het openbaar ministerie de tenlastelegging in deze zaak ook op een ander delict dan op diefstal had kunnen toesnijden. Maar het staat — anders dan Moszkowicz betoogt — op zichzelf niet in de weg aan het kwalificeren van de desbetreffende gedragingen als diefstal. Het beschermde rechtsgoed is bij al deze delicten ook niet telkens hetzelfde. In het verlengde hiervan kan worden opgemerkt dat de beslissing in de RuneScape-zaak uiteraard wordt gekleurd door het geweld en de bedreiging jegens de aangever. Hierdoor is het voor de verdachte en de medeverdachte mogelijk geworden om toegang te krijgen tot de account van de aangever. En het laat ook zien dat aan de virtuele voorwerpen waarde wordt toegekend (zie onder 5). Het geweld en de bedreiging hebben echter geen zelfstandige betekenis voor de beslissing om diefstal van die voorwerpen mogelijk te achten. Die diefstal had bijvoorbeeld ook kunnen plaatsvinden wanneer de aangever geheel uit vrije wil toegang had

geboden tot zijn account om een ander de gelegenheid te bieden even het spel met zijn personage te spelen.

Interessant is ook het argument dat een virtuele wereld zoals die van RuneScape, betrekking heeft op een spelsituatie. Geldt voor een spel, en zeker voor een computerspel, nu juist niet dat de regels van het 'echte' leven niet van toepassing zijn? In veel spellen wordt gedrag beloond dat in dat echte leven onacceptabel zou zijn, zoals het doden van tegenspelers, het vernielen van objecten of het bewust misleiden van de tegenstander. Inzet van het strafrecht zou dan onmiddellijk leiden tot het bederven van het spelplezier. Maar zo'n vaart loopt het niet. Nog afgezien van de vraag of in dergelijke gevallen daadwerkelijk de bestanddelen van een delictsomschrijving worden vervuld — men kan bijvoorbeeld op goede gronden betogen dat onder een ander in de zin van artikel 287 Sr geen virtuele personen vallen —, geldt hier nog een andere beperking. Het is niet voor niets dat het gerechtshof in de RuneScape-zaak benadrukt dat het wegnemen van deze goederen heeft plaatsgevonden buiten de context van de spelregels van RuneScape. Uit de rechtspraak van de Hoge Raad over de strafbaarheid van gedragingen die in sport- en spelsituaties plaatsvinden, blijkt reeds dat spelregels mede van belang zijn voor het bepalen van de grenzen van de wederrechtelijkheid, en ook dat in dergelijke situaties tot op zekere hoogte rekening moet worden gehouden met (gevaarlijke) gedragingen waartoe het spel uitlokt (vgl. HR 22 april 2008, NJ 2008/375 m.nt. Keijzer). Strafrechtelijke aansprakelijkheid komt daarmee eerst in zicht bij gedragingen die een substantiële schending van de spelregels inhouden of anderszins duidelijk niet bij het spel passend zijn.

6.

In zijn reeds aangehaalde beschouwing problematiseert Rijna de waarde die in de RuneScape-zaak wordt toegekend aan het amulet en het masker. Hij stelt dat deze voorwerpen eigenlijk alleen waardevol zijn binnen het spel, waardoor die waarde zelf ook virtueel of fictief is. Dat zou naar zijn mening anders liggen indien dergelijke voorwerpen door een voorziening in de virtuele omgeving met regulier geld zouden kunnen worden gekocht of wanneer er een vrije markt voor de handel daarin zou bestaan. Voor voorwerpen zoals die in RuneScape voorkomen, geldt, zo brengt Rijna naar voren, dat de waarde van die voorwerpen niet los kan worden gezien van de functie daarvan binnen het spel, dat de handel in deze voorwerpen niet wordt toegestaan door de aanbieder en dat wanneer er toch — in het grijze circuit — wordt gehandeld, de aanbieder de transactie kan blokkeren (zie Rijna, NJB 2010/647, afl. 13, p. 793-794). Hiermee wordt de vraag op scherp gesteld — en die vraag behandelt Rijna niet — wat de waarde van een voorwerp eigenlijk moet behelzen alvorens van een 'goed' in de zin van artikel 310 Sr kan worden gesproken. Volstaat het dat het gaat om een voorwerp met een subjectieve waarde, die alleen wordt erkend binnen een beperkte groep personen (de spelers van het spel), zonder dat van een reguliere, externe markt sprake is?

Voor alle duidelijkheid: het enkele feit dat iets (economische) waarde heeft, volstaat niet om van een goed te spreken. Daarvoor is eveneens van belang — zo volgt reeds uit het elektriciteitsarrest — dat er sprake is van een voorwerp dat voor menselijke beheersing vatbaar is en dat zich er ook voor leent om uit iemands beschikkingmacht te worden gehaald (vgl. onder 3). Waar het nu om gaat, is of naast deze vereisten ook geldt dat het voorwerp een zekere (economische) waarde moet hebben. Het gerechtshof

neemt in dit verband tot uitgangspunt dat sinds het elektriciteitsarrest 'in de jurisprudentie (...) het economisch waardebegrip steeds verder [is] gerelativeerd en gesubjectieerd. Relevant is vooral of het goed voor de bezitter ervan waarde heeft.' Deze opvatting vindt steun bij Noyon-Langemeijer-Remmelink (aantekening 4 op artikel 310), waarin onder verwijzing naar oudere rechtspraak wordt gesteld dat niet als vereiste geldt dat het goed economische waarde heeft. Daarbij wordt naar voren gebracht dat men moet veronderstellen dat een goed waarde heeft voor de bezitter. Zo bezien, lijkt het geenszins problematisch dat een voorwerp een subjectieve waarde heeft die alleen binnen een beperkte groep mensen wordt erkend. Dat in het onderhavige geval sprake is van dergelijke subjectieve waarde, is nauwelijks voor discussie vatbaar. Alleen het feit al dat personen bereid zijn om geweld toe te passen of daarmee te dreigen teneinde virtuele voorwerpen te verkrijgen, bevestigt dat.

Men zou in de onderhavige zaak naar mijn mening ook heel goed van een zekere economische waarde kunnen spreken. Het is niet voor niets dat de aanbieder van RuneScape in de spelvoorwaarden expliciet verbiedt dat er wordt gehandeld in accounts en voorwerpen. Er bestaat kennelijk een duidelijk behoefte bij (sommige) deelnemers om wel tot die handel over te gaan. Afgezien van de consequenties daarvan voor de eerlijkheid van het spel, zijn hier commerciële belangen aan de orde: de aanbieder ziet liever dat de deelnemers het spel langer doorspelen en ook dat zij overstappen naar de betaalde variant van het spel (waardoor deelnemers onder andere meer voorwerpen tot hun beschikking krijgen), dan dat achter de rug van de aanbieder om er een markt ontstaat waarbij de aanbieder niet in de opbrengsten deelt. Het feit dat personeelsleden van de aanbieder — blijkens mededelingen op de eigen website — dagelijks het internet afstruinen om illegale handelspraktijk op het spoor te komen, illustreert reeds dat die handel een realiteit is en ook dat er iets concreets te verhandelen valt. De illegaliteit van die handel — waar Rijna de nadruk op legt — doet er niet aan af dat virtuele voorwerpen uit RuneScape wel degelijk een zekere economische waarde hebben en dat op basis daarvan transacties in de 'echte' wereld plaatsvinden. Dat de aanbieder op zich de mogelijkheid heeft om de gevolgen van transacties ongedaan te maken door de virtuele voorwerpen af te nemen of terug te plaatsen in een account, doet er niet aan af dat in dat geval reeds een transactie is voltooid. Zo bezien, zijn virtuele voorwerpen uit RuneScape anders van aard dan Monopoly-huisjes en straten, die uitsluitend betekenis en waarde hebben binnen de context van het spel en waarvoor een (legale of illegale) markt ontbreekt (vgl. Lodder, AAe 2008, p. 516 en Rijna, NJB 2010/647, afl. 13, p. 794). Veeleer dringt zich — hoe vreemd dat wellicht ook klinkt — een parallel met drugshandel op: ook daarvoor bestaat geen gereguleerde markt en ook daar bestaat een reëel risico van inbeslagneming, maar dat doet niets af aan de economische (straat)waarde van drugs.

7.

Het gerechtshof Leeuwarden heeft in mijn ogen een alleszins te verdedigen beslissing genomen door het amulet en het masker uit RuneScape aan te merken als goederen die toebehoorden aan de aangever en die zijn toegeëigend door de verdachte en de medeverdachte. Deze zaak is vooral ook interessant omdat die duidelijk maakt dat de delictsbestanddelen van artikel 310 Sr zich tevens laten operationaliseren in een virtuele context waarin van een stoffelijk, tastbaar voorwerp geen sprake is. Veeleer vindt dan een duiding plaats aan de hand van andere gezichtspunten dan de stoffelijkheid, zoals de mogelijkheid tot het uitoefenen van feitelijke beschikkingsmacht, de exclusiviteit van die

beschikkingsmacht, de voordelen die zijn verbonden aan het (virtuele) bezit alsmede de overdraagbaarheid en verhandelbaarheid van de voorwerpen. (Op dit punt zou een parallel kunnen worden getrokken met de duiding van het begrip 'ownership' aan de hand van daarmee verbonden rechten en plichten en de daaruit voortvloeiende afbakening van 'the thing owned', zoals uitgewerkt door Honoré, in: *Making Law Bind*, Oxford: Clarendon Press 1987, p. 161-192). Een dergelijke benadering maakt het mogelijk om een 'klassiek' delict als diefstal te operationaliseren in een 'moderne' context, zonder de kern van dat delict te miskennen.

Anders dan sommige critici, met name Moszkowicz, menen, doet zich mijns inziens niet de situatie voor waarin sprake is van dusdanige twijfel over de vraag of kwalificatie van de bewezenverklaarde gedragingen als diefstal (met geweld en bedreiging met geweld) mogelijk is, dat de rechter ervoor had moeten kiezen om het bestanddeel 'goed' beperkt uit te leggen en daaronder geen virtueel voorwerp te verstaan (vgl. voor dit criterium Groenhuijsen & Wiemans 1989, p. 109). Tegelijkertijd mag niet uit het oog worden verloren dat het aanmerken van het amulet en het masker als goederen in de zin van artikel 310 Sr in de concrete feiten en omstandigheden van deze zaak niet problematisch is. Gebleken is immers dat vooral de aard en de context van het spel RuneScape, de status van de in dat spel voorkomende voorwerpen, de rol van de daarbij geldende spelregels en de (gewelddadige) aard van het optreden van de verdachte en de medeverdachte het nodige gewicht in de schaal leggen. In die feiten en omstandigheden zijn de aanknopingspunten gelegen om van diefstal in de zin van artikel 310 Sr te kunnen spreken. Men mag dan ook niet stellen dat met de uitspraak van het gerechtshof Leeuwarden thans als absolute regel geldt dat voorwerpen die zich in welke virtuele wereld zich ook voordoen, hebben te gelden als goederen die zich lenen voor toeigening door een ander, zoals bedoeld in artikel 310 Sr.

Hiermee stuit men op een vervolgvraag. Ook al beschikt de rechter over goede argumenten om tot een ruime interpretatie te komen, dan nog kan er reden zijn om die stap niet te zetten. Een dergelijke reden zou erin gelegen kunnen zijn dat de rechter anders een terrein betreedt waarop de normering beter door de wetgever dan door de rechter zou kunnen plaatsvinden. Zo betoogt Rijna dat het bij de vraag of, en zo ja in hoeverre virtuele voorwerpen bescherming genieten van het recht, gaat om 'een erg complexe ethische vraag (...) die waarschijnlijk te groot en ingrijpend is om beantwoord te worden door de rechter, gezien zijn rol in het constitutionele stelsel'. En inderdaad, het bestaan van virtuele werelden roept diverse reguleringsvragen op (vgl. Van Kokswijk & Lodder, *Virtuele werelden en regulering*, Rathenau Instituut 2008). Een belangrijk deel van die vragen leent zich er niet voor om — eenvoudig en goed — te worden beantwoord door de rechter. Dat heeft niet alleen van doen met 'technische' complicaties als rechtsmacht (waar bevindt de virtuele wereld zich eigenlijk?), maar vooral ook met het feit dat virtuele gedragingen zich lang niet altijd laten inpassen in bestaande juridische normen. Te denken valt aan zoiets als onzedelijke handelingen en seksuele intimidatie of aan oplichting in een virtuele omgeving. Het lijkt mij geenszins uitgesloten dat hiervan strafbare varianten van (kunnen) bestaan, maar een goede afbakening daarvan is bepaald geen sinecure. De normering van gedragingen in en rondom virtuele werelden moet daarom eerst en vooral door de wetgever geschieden.

Is daarmee geen enkele rol meer weggelegd voor de rechter? Uit het vorenstaande volgt niet dat het nimmer mogelijk zal zijn om gedragingen die verband houden met een virtuele wereld binnen het

bestaande rechtssysteem in te passen. Het gaat er veeleer om dat de rechter er niet voor moet schromen om, indien een dergelijke inbedding in het recht al te complex wordt of dreigt te worden, de kwestie door te schuiven naar de wetgever. De RuneScape-zaak is in die zin uitzonderlijk dat in dit geval — gelet op de concrete feiten en omstandigheden — de kwalificatie van het virtuele amulet en het virtuele masker als goederen in de zin van artikel 310 Sr betrekkelijk eenvoudig bleek te zijn. Zo bezien, ligt er in het arrest van het gerechtshof een belangrijk signaal besloten — en dat signaal had ook best expliciet mogen worden afgegeven —, namelijk dat met de beslissing in deze specifieke zaak nog betrekkelijk weinig is gezegd over de mogelijkheden die de bestaande strafrechtelijke regels in het algemeen bieden ter normering van misdrijvingen in virtuele werelden, en dat daarom nadere reflectie van de zijde van de wetgever geenszins overbodig of onwenselijk is.