

Virtual Reality in der Justizpraxis

Simon J. Heetkamp

A. Einleitung

Virtual Reality-Anwendungen finden zunehmend Einzug in das tägliche Leben der Menschen. Sowohl die Hardware als auch die Software werden dabei kontinuierlich leistungsfähiger. Die neueste Generation von VR-Headsets kann fast lebensgroße Bilder darstellen und zum Teil auch für Augmented Reality- oder Mixed Reality-Anwendungen genutzt werden. Ein Beispiel für die Fortschritte in dieser Technologie zeigt das Interview des Informatikers, Podcasters und YouTubers Michael Fridman mit Meta-Chef Zuckerberg, das nach der entsprechenden Eigenwerbung das erste Interview im „Metaverse“ sein soll.¹ Obwohl die beiden in der realen Welt Hunderte Kilometer voneinander entfernt sind, sprechen in dem Interview ihre fotorealistischen Avatare, die dank neuester Codec-Technologie fast nicht von echten Menschen zu unterscheiden sind.

B. VR-Anwendungen in der Justizpraxis

I. Die „Polizisten-Morde“ von Kusel

Das (soweit bekannt) erste Mal, dass ein Richter in einem deutschen Gerichtssaal eine VR-Brille trug, war im Rahmen des Strafverfahrens wegen der sog. Polizisten-Morde von Kusel vor dem Landgericht Kaiserslautern im Juli 2022. Der Vorsitzende Richter nahm dabei per VR-Brille den Tatort in Augenschein, den zuvor das LKA Rheinland-Pfalz und das BKA per Laserscanner virtualisiert hatten.² Was war passiert? Bei einer Verkehrskon-

1 Siehe das entsprechende Interview unter: <https://www.youtube.com/watch?v=MVYrJJNdrEg>.

2 Siehe entsprechende Presseberichte: <https://www.swr.de/swraktuell/rheinland-pfalz/anwalt-nebenklage-im-kusel-prozess-100.html> und <https://www.bild.de/regional/saarland/saarland-news/polizisten-morde-von-kusel-richter-mit-vr-brille-am-virtuellen-tatort-80631568.bild.html>.

trolle stoppten eine junge Polizistin und ein junger Polizist zwei Männer, die illegal geschossenes Wild in ihrem Fahrzeug transportieren. Um ihre Wilderei zu verdecken, eröffnete der Haupttäter daraufhin das Feuer auf die Polizist:innen und tötete sie. Im Gerichtssaal hatten nunmehr die Anwesenden die Möglichkeit, den virtuellen Rundgang des Vorsitzenden über den Tatort über große Leinwände mitzuverfolgen. Der Vorsitzende durchschritt virtuell den Tatort, wobei sowohl die Leichen der Polizistin und des Polizisten erkennbar sind. Die virtuelle Tatortbegehung dauerte über eine Stunde. Auch die Verteidigung und die Vertreter der Nebenklage können den Vorsitzenden bitten, bestimmte Blickrichtungen und Positionen einzunehmen; sie selbst tragen allerdings keine VR-Brillen. Der Vorsitzende Mall wurde später in der Presse in Bezug auf den VR-Einsatz mit den Worten „Das ist Wahnsinn.“ zitiert.³ Auch ein Vertreter der Nebenklage, Rechtsanwalt Kai-Daniel Weil, lobte öffentlich die zusätzlichen Erkenntnisse, die durch die VR-Darstellung gewonnen wurden.⁴ Dabei ist zum einen anzumerken, dass der virtuelle Tatort zusätzlich zu 272 Lichtbildern des Tatorts und einer Positionsbestimmung der Asservate per GPS erfolgt. Eine wichtige Besonderheit: In den Laserscan des Tatorts wurde das Täterfahrzeug nachträglich eingefügt.⁵

II. Das Strafverfahren gegen Reinhold Hanning

Auch in einem weiteren Strafprozess in Deutschland wurde Virtual Reality eingesetzt. 2016 stand der damals 94-jährige Reinhold Hanning vor dem Landgericht Detmold. Hanning war während der Nazizeit als Aufseher im KZ Auschwitz-Birkenau tätig. Die Staatsanwaltschaft warf ihm vor, durch seine Wachtätigkeit in 170.000 Fällen Beihilfe zum Mord geleistet zu haben. Hanning argumentierte unter anderem, dass er nur auf den Wachtürmen und außerhalb des Lagers im Einsatz gewesen sei und nicht gewusst habe, was im Inneren des Lagers geschah. Das Bayerische Landeskriminalamt

3 Siehe entsprechende Presseberichte: <https://www.swr.de/swraktuell/rheinland-pfalz/anwalt-nebenklage-im-kusel-prozess-100.html> und [https://www.bild.de/regional/saarland-news/polizisten-morde-von-kusel-richter-mit-vr-brille-am-virtuellen-tatort-80631568.bild.html](https://www.bild.de/regional/saarland/saarland-news/polizisten-morde-von-kusel-richter-mit-vr-brille-am-virtuellen-tatort-80631568.bild.html).

4 Siehe entsprechendes Interview im SWR unter: <https://www.swr.de/swraktuell/rheinland-pfalz/anwalt-nebenklage-im-kusel-prozess-100.html>.

5 Siehe entsprechende Ausführungen im Urteil des Landgerichts Kaiserslautern vom 30. November 2022 – 4 Ks 6035 Js 2146/22.

wurde eingeschaltet und erstellte basierend auf Bauplänen und Laserscans vor Ort ein VR-Modell, um zu demonstrieren, was von den Wachtürmen aus gesehen werden konnte.⁶

Allerdings wurde dieses VR-Modell während der Hauptverhandlung nicht mit VR-Brillen betrachtet, sondern über Beamer und Leinwand gezeigt, entgegen der Darstellung in einer Zeitung.⁷ Die Visualisierung ähnelte einem Drohnenflug durch das Lager Auschwitz. Die VR-Datei wurde von einem Sachverständigen über einen Computer und mit einem handelsüblichen Medioplayer abgespielt und dem Gericht erläutert. Das Gericht verurteilte Hanning zu fünf Jahren Haft wegen Beihilfe zum Mord in mindestens 170.000 Fällen. Allerdings wurde das Urteil nie rechtskräftig, da Hannings Anwalt Revision einlegte. Hanning verstarb im Mai 2017 im Alter von 95 Jahren, wodurch das Verfahren gemäß § 206a StPO beendet wurde und das Urteil des LG Detmold (Az. 4 Ks 45 Js 3/13–9/15) somit gegenstandslos war.

III. Der Raser von Wiesbaden

Ein weiterer Anwendungsfall von VR-Technologie fand in Wiesbaden statt. Dort kam es – wie in den letzten Jahren so häufig – zu einem weiteren Raserfall mit tödlichem Unfallgeschehen.⁸ Bei der entsprechenden Tatkonstruktion wurden 360°-Kameras in den Fahrzeugen und an der Position eines Zeugen positioniert. Die entsprechenden Videos aus den Unfallfahrzeugen wurden durch die Hochschule für öffentliches Management und Sicherheit (HöMS) bearbeitet. Ziel war es, die Bewegungen der Fahrzeuge und den Ablauf des Unfalls genau nachzustellen, um zu klären, was aus den jeweiligen Blickwinkeln sichtbar war. Die Rekonstruktion fand am 20.01.2023 am Unfallort statt, wobei Fahrzeuge gleichen Typs wie die unfallbeteiligten Fahrzeuge verwendet wurden, die mit Kameratechnik ausgestattet waren. Außerdem wurde eine statische Kamera an der Position eines Zeugen (Fußgängerin) aufgestellt. Es kam die VR 360°-Aufnahmetechnik zum Einsatz. Die dabei entstandenen Rohdaten wurden an der HöMS bearbeitet, jedoch ohne inhaltliche Änderungen am Bild vorzunehmen.

6 Siehe entsprechende Darstellungen der polizeilichen Arbeit in der Kurz-Doku „Nazi VR“, online abrufbar unter: <https://davidfreid.com/portfolio/nazi-vr>.

7 In einer entsprechenden Darstellung der Zeitung „Krone“ trägt die Vorsitzende eine VR-Brille, siehe <https://www.krone.at/604704>.

8 Siehe entsprechenden Bericht unter: <https://www.hessenschau.de/panorama/mord-ermittlungen-polizei-stellt-raser-unfall-nach,video-178392.html>.

Die erstellten 360°-Videos wurden zunächst als Standard-Videos mit dem VLC Media Player während der Hauptverhandlung mehrfach abgespielt und begutachtet. Die HöMS hatte darüber hinaus auch Vergleichsaufnahmen (Verkehrsüberwachung vs. Unfallrekonstruktion) als Standard-Videos aufbereitet.

Die Betrachtung der Videos erfolgte im Rahmen der Befragung des Mitarbeiters der HöMS, der die Rekonstruktion leitete und erklärte, welche Technik eingesetzt wurde und wie die Vergleichsvideos erstellt wurden. Anschließend setzte der Zeuge eine VR-Brille auf, die mit einem Laptop verbunden war, auf dem die notwendige Software installiert war. Der Laptop war wiederum an die im Sitzungssaal vorhandenen Beamer angeschlossen, sodass alle Anwesenden gleichzeitig das sehen konnten, was der Zeuge durch die VR-Brille sah. Der Zeuge wurde gebeten, verschiedene Perspektiven (Angeklagter, Opfer, Fußgängerin) in unterschiedlichen Geschwindigkeiten (die Rekonstruktion erfolgte zunächst bei 70 km/h, wurde aber auch so bearbeitet, dass eine Geschwindigkeit von 140 km/h simuliert wurde) abzuspielen. Zudem drehte der Zeuge den Kopf nach links und rechts, um das Sichtfeld der Fahrerpositionen zu verdeutlichen. Diese Aufnahmen wurden als Augenscheinsobjekte zur Beweisaufnahme herangezogen. Im Urteil wurde beschrieben, was auf den Videoaufzeichnungen zu sehen war.

IV. Einsatz von VR auf internationaler Ebene

Auch international findet VR-Technologie Anwendung in strafrechtlichen Ermittlungs- und Gerichtsverfahren. In Schweden werden beispielsweise Tatortbegehungen mit 360°-Panoramen durchgeführt. In der Schweiz ist der regelmäßige Einsatz von VR zur Rekonstruktion von Tatorten bei strafrechtlichen Ermittlungen und Gerichtsverfahren dokumentiert, begleitet sowohl von der Tagespresse als auch von Fachartikeln in der (rechts-)wissenschaftlichen Literatur. Früher wurden diese VR-Modelle als Ausdrucke für die Gerichtsverhandlung genutzt, jetzt erfolgt die Einsichtnahme direkt über VR-Brillen.

Auch in China kam VR-Technologie in einem Strafverfahren zum Einsatz: Ein Zeuge, der eine VR-Brille trug, wurde virtuell an den Tatort zurückversetzt, um seine Erinnerungen während der Aussage zu unterstützen.

zen.⁹ Auch weitere Länder setzen VR in staatsanwaltlichen Ermittlungs- und gerichtlichen Strafverfahren ein.

V. Einsatz von VR in US-amerikanischen Zivilverfahren

Recherchiert man nach einem VR-Einsatz in Zivilverfahren stößt man überraschenderweise lediglich auf ein einziges Verfahren aus den USA aus dem Jahre 1992. Dieser Fall wurde vom Superior Court of California, County of Placer, am 25.06.1992 entschieden.¹⁰ In der Rechtssache Stephenson v. Honda Motors Ltd of America forderte die Klägerin nach einem Sturz mit ihrem Honda-Motorrad Schadensersatz und behauptete, das Motorrad sei fehlerhaft produziert oder konstruiert und dadurch instabil gewesen, was zu ihrem Sturz geführt habe. Die Beklagte konterte, dass die Klägerin mit dem Motorrad auf zu unwegsamen Gelände gefahren sei. Anstatt Fotos oder Videos des Geländes vorzulegen, erstellte die Beklagte eine VR-Darstellung, die die Jury mithilfe von VR-Headsets betrachten konnte. Das Gericht akzeptierte dieses Beweismittel und die Klage wurde abgewiesen.

VI. Einsatz von VR in deutschen Zivilverfahren

1. Status Quo

In Deutschland kam es – soweit ersichtlich – noch nie zu einem Einsatz einer VR-Darstellung mittels VR-Brille in einem zivilgerichtlichen Verfahren. Klar ist: Die Inaugenscheinnahme von Fotos und Videos ist grundsätzlich problemlos möglich, jedoch oft nicht ausreichend aussagekräftig oder verständlich genug. Ein vom Verfasser als Richter erlebtes Beispiel ist ein Nachbarschaftsstreit mit über 50 Fotos, bei denen unklar war, wie sie zusammengehören, da sie aus verschiedenster Perspektive, aus unterschiedlichen Jahreszeiten und aus einem Zeitraum von über 20 Jahren herrührten.

⁹ Zum Ganzen und mit weiteren Nachweisen: Heetkamp, Virtual Reality-Technologie im Zivilverfahren, S. 35, abrufbar unter: https://epb.bibl.th-koeln.de/frontdoor/delivery/index/docId/2066/file/Heetkamp_Virtual_Reality.pdf.

¹⁰ D. Schofield, The use of computer generated imagery in legal proceedings, Digital Evidence and Electronic Signature Law Review, 2016, 3 (II) unter Benennung des Entscheidungsdatums und Aktenzeichens des Falles.

Im Falle von Verkehrsunfällen erfordern Sachverständigengutachten und Zeit-Weg-Diagramme oft Übung und sind nicht immer leicht verständlich. In einem Fall, den der Verfasser zu entscheiden hatte, wurde nach einem unfallanalytischen Sachverständigengutachten eine Dashcam-Aufnahme vorgelegt. Der visuelle Eindruck des Unfalls war völlig anders als das vom Sachverständigen erstellte Diagramm. Auch hier zeigt sich, dass verschiedene visuelle Mittel zu unterschiedlichen Eindrücken und Überzeugungen führen können.

Ortstermine sind selten, da sie zeitaufwendig und problemanfällig sind. Besonders problematisch wird es bei einem Richter:innenwechsel in der Kammer. Ein Beispiel für einen außergewöhnlichen Ortstermin ist der Fall einer Klimaklage eines peruanischen Bauern vor dem Oberlandesgericht Hamm.¹¹ Der Bauer fordert Schadensersatz von RWE aufgrund von Schäden, die seiner Meinung nach durch den CO₂-Ausstoß von RWE verursacht wurden. Zwei beauftragte Richter, die Mitglieder des Senats sind und allein zur Beweisaufnahme durch Augenschein bestimmt wurden, führten den Ortstermin durch. Hier wäre zu erwägen gewesen, ob man den Zustand der Örtlichkeit durch einen Laserscan konserviert und zur VR-Inaugenscheinnahme zugänglich macht.

Insgesamt führen diese Umstände in komplexen und/oder umfangreichen Verfahren zu extrem umfangreichen Schriftsätzen. Dies fordert die sprachlichen Fähigkeiten der Prozessbevollmächtigten und die Konzentrations- und Verständnisfähigkeiten des Gerichts auf das Äußerste heraus. Dabei weiß jeder: Menschen nehmen Informationen am besten und schnellsten über visuelle Eindrücke auf. Ein Sprichwort sagt: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Man könnte ergänzen: Eine VR-Darstellung sagt mehr als 10.000 Worte.

Dabei sind sowohl Nachteile als auch Vorteile eines VR-Einsatzes denkbar.

2. Vorteile eines VR-Einsatzes

Die möglichen Vorteile von VR im Zivilverfahren sind vielfältig und können das gesamte Verfahren erheblich verbessern. Ein wesentlicher Vorteil ist das bessere Verständnis der Tatsachen, das durch die immersive Erfahrung der virtuellen Welt erreicht wird. Nutzer:innen können sich innerhalb

¹¹ Siehe dazu etwa folgenden Pressebericht: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/klimaklage-richter-bei-ortstermin-in-peru-wegen-rwe-verfahren-18062762.html>.

der virtuellen Darstellung frei bewegen und umsehen, was ihnen eine genauere Beurteilung der relativen Größen von Gegenständen, der Abstände und der Sichtverhältnisse ermöglicht – viel umfassender als bei einer zweidimensionalen Darstellung.

Australische Studien haben gezeigt, dass das tatsächliche Verständnis von Entscheider:innen stark davon abhängig ist, welche Art von visueller Unterstützung zur Verfügung steht. Demnach sind Fotos besser als reiner Textvortrag; dreidimensionale Darstellungen übertreffen zweidimensionale in ihrer Wirksamkeit. Dies spiegelt sich auch in den Eindrücken wider, die Rechtsanwalt Weil im Verfahren der ermordeten Polizist:innen von Kusel geschildert hat.¹²

Ein weiterer Vorteil der VR-Technologie ist der erhöhte Informationsgehalt. In einer virtuellen Umgebung können zusätzliche Informationen interaktiv eingebettet werden. Auf einer digitalisierten Baustelle könnten beispielsweise relevante Anlagenteile eingeblendet werden, um Abweichungen zwischen dem tatsächlichen Bauzustand und den vertraglichen Vorgaben deutlich zu machen. Ein zusätzlicher Nutzen von VR ist der Effizienzgewinn, der sich allein durch das schnellere Verständnis visueller Darstellungen ergibt. Häufig sitzen Richter:innen vor einer Akte oder einem Schriftsatz und benötigen mehrere Durchgänge, um den Inhalt vollständig zu erfassen. VR kann dieses Verständnis erheblich beschleunigen und somit den gesamten Prozess effizienter gestalten. Dies könnte auf verschiedenen Verfahrensstufen genutzt werden, zum Beispiel informativ während einer Güteverhandlung oder zur Unterstützung einer Zeugenaussage mithilfe eines VR-Modells.

3. Nachteile eines VR-Einsatzes

Mögliche Nachteile der VR-Technologie im Zivilverfahren sind jedoch nicht zu unterschätzen. Ein wesentlicher Nachteil ist die potenziell hohe Suggestionskraft, die dazu führen kann, dass Zeugen sich scheinbar an Dinge erinnern, die sie tatsächlich nicht mehr wussten, sondern nur im virtuellen Modell gesehen haben. Dies kann die Verlässlichkeit von Zeugenaussagen erheblich beeinträchtigen. Gleiches gilt für Parteivortrag.

Ein weiterer bedeutender Aspekt sind die (potentiell) hohen Kosten, die mit der Implementierung und Nutzung von VR-Technologie einhergehen.

12 Siehe dazu oben unter I.

Diese könnten insbesondere bei kleineren Streitsummen und bedürftigen Parteien eine finanzielle Hürde darstellen.

Die technische Handhabbarkeit von VR-Systemen ist ebenfalls ein kritischer Punkt. Die Nutzung solcher Systeme setzt eine gewisse technische Kompetenz voraus, die nicht bei allen Beteiligten vorhanden sein dürfte. Ein Aufsatz zur Videoverhandlung mit dem Titel „Eine Vielzahl fummeliger Knöpfe“ verdeutlicht, dass der menschliche Faktor bei der Einführung technischer Neuerungen in der Justiz nicht unterschätzt werden darf.¹³

Darüber hinaus erschwert die Nutzung von VR die Würdigung von Zeugenaussagen, da die Mimik und Gestik durch das VR-Equipment nur noch eingeschränkt zu lesen sind. Sollte eine (Einzel-)Richter:in eine VR-Brille im Rahmen des Verfahrens tragen, könnte die eingeschränkte Wahrnehmung der Sitzung problematisch sein. Denn die Ausübung der Sitzungsgewalt wird durch VR verkompliziert, insbesondere im Hinblick auf Störer und die Möglichkeit unerlaubter Aufzeichnungen der Sitzung.

Insgesamt müssen diese potenziellen Nachteile sorgfältig abgewogen werden, bevor VR-Technologie in Zivilverfahren eingesetzt wird.

VII. Weitere VR-Anwendungen im Justizkontext

Im Justizkontext sind weitere VR-Anwendungen bekannt. So werden VR-Simulationen im Rahmen der Rückfallprävention genutzt oder um herauszufinden, welche Auswirkungen die Aussage vor Gericht auf Opfer sexueller Gewalt hatte.

Anfang 2023 sorgte eine kolumbianische Richterin für Aufsehen, als sie eine verwaltungsgerichtliche Verhandlung in der virtuellen Realität durchführte, genauer gesagt in Metas VR-App Horizon Workrooms.¹⁴ Die Richterin argumentierte, dass diese Art der Verhandlung sowohl schneller als auch effizienter sei und ferner den Zugang für weit entfernt wohnende Parteien erleichtere. Zudem wäre ein solches Vorgehen unter Inklusionsgesichtspunkten anzuraten. Solch ein Vorgehen ist in Deutschland derzeit (noch) nicht vorstellbar. Allenfalls im Kontext von § 495a ZPO könnte man sich eine Gerichtsverhandlung im Metaverse vorstellen. Die aktuelle Reform des § 128a ZPO verdeutlicht die detaillierte und eher zurückhalten-

13 S. Roller, Eine Vielzahl fummeliger Knöpfe, COVuR 2021, 135 (135 ff.).

14 Siehe ein entsprechendes Video unter: <https://www.youtube.com/watch?v=JuFIVMPF004>.

de Herangehensweise in Deutschland. Dabei wird deutlich, wie schwer es einigen fällt, sich Gerichtsverfahren ohne physische Anwesenheit der Richter:innen vorzustellen.

Ein weiterer Bereich der Digitalisierung der Justiz betrifft die Rechtsantragsstellen, die durch verschiedene Maßnahmen modernisiert werden sollen. So wird erwogen, diese Stellen mit einem Chatbot auszustatten, der auf der Homepage des jeweiligen Gerichts integriert werden könnte, um Bürger:innen bei ihren Anliegen zu unterstützen. Dieser Chatbot könnte nicht nur einfache Fragen wie Öffnungszeiten und Terminvereinbarungen beantworten, sondern auch komplexere Aufgaben übernehmen, wie die Identifikation des Anliegends und die Information darüber, welche Unterlagen mitzubringen sind. Zudem sieht der neue § 129a Abs. 2 ZPO vor, dass Urkundsbeamte:innen Anträge und Erklärungen auch per Bild- und Tonübertragung entgegennehmen können. Wenn man diese Ansätze konsequent weiterdenkt und um eine VR-Komponente erweitert, erscheint die Schaffung einer VR-Antragsstelle im Metaverse durchaus erstrebenswert.

VIII. Virtual Reality in der juristischen Ausbildung

Über den Reformbedarf der juristischen Lehre wird derzeit viel gestritten.¹⁵ In der (gebotenen) Modernisierung des Jurastudiums bzw. auch der juristischen Referendarsausbildung kann VR eine wichtige Rolle spielen.

Der Verfasser hat in dieser Hinsicht das Projekt eines „KI-gestützten Zeugenavatars in einem virtuellen Gerichtssaal“ umgesetzt. Der Avatar ist mit einem großen Sprachmodell gekoppelt und vorab umfassend gepromptet worden. Der Prompt umfasst sowohl den (fiktiven) Lebenssachverhalt, zu dem der Zeuge befragt werden soll, als auch die Biographie des Zeugen und Vorgaben zur Aussageart. Ziel dieses Projektes ist es, Studierenden, Referendar:innen und angehenden (Probe-)Richter:innen die virtuelle Übungsmöglichkeit einer Zeugenvernehmung zu geben.

Ein kurzes Video gibt einen Eindruck von dem Programm.¹⁶ Dieses könnte auch in der Erwachsenenbildung (etwa in Volkshochschulen) oder in der Anleitung von Laienrichter:innen eingesetzt werden.

¹⁵ Vergleiche nur zu den verschiedenen Reformbestrebungen: <https://iurreform.de/>.

¹⁶ Siehe das entsprechende Video unter: https://www.youtube.com/watch?v=2SiV_7ZSC5k&t=46s.

C. Fazit und Ausblick

Es ist schon jetzt sicher, dass VR-Anwendungen zunehmend im Justizwesen eine Rolle spielen werden. Sei es in der Ausbildung, zur Darstellung von streitrelevanten Örtlichkeiten und Gegenständen oder als Art der Verfahrensführung. Bisher war die Erstellung entsprechender virtueller Darstellungen mithilfe von Laserscannern sowohl zeitaufwendig als auch kostspielig. Durch jüngste Fortschritte in der Technologie des sogenannten Gaussian Splattings könnte sich dies jedoch ändern. Mit Gaussian Splatting ist es möglich, ein 3D-Modell bereits aus einem kurzen Handyvideo zu erstellen. Diese technologischen Neuerungen wurden im Sommer 2023 auf der Konferenz Siggraph, der weltweit führenden Messe für Computergrafik, vorgestellt und gewannen dort den Best Paper Award. Sollte die Technologie ihre Versprechen halten, könnte dies dazu führen, dass in naher Zukunft jeder ohne spezielle Hardware Tatort-Darstellungen oder Abbilder relevanter Streitorte problemlos erzeugen kann. Dies eröffnet bei spielsweise für Zivilverfahren, wie Bau- und Verkehrsstreitigkeiten, völlig neue Möglichkeiten.

Verwandt – aber nicht identisch mit VR – ist das Thema „Metaverse“. So beschäftigt sich das Bundesministerium der Justiz schon mit diesen virtuellen Welten. Bei einer entsprechenden Fachkonferenz am 6. Mai 2024 wurden unter dem Titel „Strafrecht im neuen digitalen Zeitalter – Metaverse und Generative KI“ neue Rechtsfragen erörtert.¹⁷

Klar ist: Die Jurist:innen von morgen sollten sich schon heute mit den Zukunftstechnologien VR und Metaverse beschäftigen.

¹⁷ Eine Aufzeichnung der Veranstaltung ist online abrufbar unter:
https://www.bmj.de/SharedDocs/Veranstaltungen/DE/2024/0506_Metaverse.html.