

## Vortragsankündigung



### **Thomas-Gabriel Rüdiger: Virtuelle Welten – Spielorte für Sexualtäter?**

Immer mehr Menschen weltweit verbringen ihre Freizeit in virtuellen Welten wie World of Warcraft und Second Life. Die Faszination, die diese Welten ausstrahlen, speist sich vor allem aus den möglichen Interaktions- und Kommunikationsprozessen mit Millionen von anderen Spielern. Wer aber wirklich hinter den Avataren – den Spielfiguren – steht, kann niemand mit Sicherheit sagen. Sicherlich reizt dabei viele gerade die Möglichkeit in andere Rollen, Charaktere oder gar Geschlechter zu schlüpfen. Problematisch wird dies aber, wenn sich insbesondere erwachsene Männer mit ihren Avataren als Kinder ausgeben, um über dieses Alibi das Vertrauen von realen Kindern im Spiel zu erlangen. Dabei wollen einige dieser Personen in einer anderen Weise mit den Kindern „spielen“, als nur virtuell. Solche Sexualtäter nutzen insbesondere virtuelle Welten mit kindgerechter Optik um potentielle Opfer für einen sexuellen Missbrauch zu finden. Diese Vorgehensweise wird als Cyber-Grooming, die gezielten Anbahnung sexueller Kontakte mit Kindern über die Möglichkeiten des Internets, bezeichnet und ist in Online-Spielen weiter verbreitet als man im Allgemeinen annehmen könnte.

Im Rahmen des Vortrages „Virtuelle Welten – Spielorte für Sexualtäter?“ wird der studierte Kriminologe Thomas-Gabriel Rüdiger das weitestgehend unerforschte Phänomen des Cyber-Grooming darstellen und im weiteren Verlauf des Vortrages auch auf andere bekannte Sexualdelikte in virtuellen Welten eingehen.

Der Vortrag findet im Rahmen des Forschungsseminars des Lehrstuhls für Komplexe Multimediale Anwendungsarchitekturen des Instituts für Informatik

**am Dienstag, dem 17.07.2012, um 14 Uhr  
im Hörsaal 03.06.H06  
(Universitätskomplex in Griebnitzsee, Haus 6)**

statt. Interessenten sind herzlich eingeladen!



**Thomas-Gabriel Rüdiger (31)**, ist studierter Kriminologe (Abschluss als Master of Arts im Fach Kriminologie an der Universität Hamburg) und Polizeibeamter. In diesem Rahmen widmet er sich der kriminologischen Aufarbeitung des Phänomenfeldes Cyber-Crime in Form von Forschungen, Vorträgen und Publikationen im deutschsprachigen Raum. Im Jahr 2011 veröffentlichte er mit „Gamecrime und Metacrime“ das erste deutschsprachige Fachbuch, das aus einer kriminologischen Sicht strafrechtlich relevante Handlungen in virtuellen Welten beschreibt. Seine weiteren Forschungsschwerpunkte umfassen dabei unter anderem die sicherheitspolitische Bedeutung von sogenannten Hacktivisten (etwa Anonymous, LulzSec, The Unknowns), Cyber-Grooming und -Mobbing, Risiken und kriminogene Faktoren von virtuellen Welten, Formen und Möglichkeiten der virtuellen Geldwäsche sowie Fragen des Kinder- und Jugendschutzes im virtuellen Raum.

---