

## Virtueller MootCourt

Von Prof. Dr. Stephan Barton/Wiss. Mit. Thorsten Berenbrink/Bernhard Freund, Bielefeld

*Der virtuelle MootCourt ermöglicht es, Kenntnisse im Bereich des Strafprozessrechts induktiv im Sinne eines juristischen Rollenspiels am PC zu erwerben und vorhandenes Wissen anwendungsbezogen zu vertiefen. Im Internet werden dazu unter »www.mootcourt.de« realitätsnah gestaltete Fälle präsentiert, welche es für die Teilnehmer aus Verteidigersicht zu bearbeiten gilt, indem sie »gegen den PC antreten«. Ergänzend werden Wissenskontrollen, Lernhilfen und Diskussionsforen im Internet angeboten.*

### 1. Problemlage

Die Inhalte des Strafprozessrechts sind allein auf herkömmliche Art und Weise, also in universitären Vorlesungen und Übungen sowie durch Lehrbücher, nur schwer vermittelbar. Diese Rechtsmaterie sträubt sich gewissermaßen gegen eine deduktive Vermittlung. Das Prozessrecht braucht zwangsläufig die Lebendigkeit und das »Spielerische« der Rechtswirklichkeit. Andererseits sind vertiefte Kenntnisse im Strafverfahrensrecht bedeutsam für den Erfolg in der juristischen Berufspraxis. Es ist jedoch zu beobachten, dass der Kenntnisstand vieler Kandidaten im 1. juristischen Staatsexamen auf diesem Gebiet nur mäßig ist. Die Relevanz des Strafprozessrechts wird nicht selten den jungen Juristen erst beim Einstieg in die Berufspraxis klar. Dann bleibt aber oft keine Zeit mehr für eine gründliche, wissenschaftlich reflektierte Einarbeitung.

Hinzu kommt, dass die juristische Ausbildung an den Universitäten gegenwärtig vorwiegend aus der Richterperspektive erfolgt. Dadurch ergeben sich Defizite im Bereich der Vermittlung der spezifischen Sicht- und Denkweise von Anwälten sowie in der Methodik und Theorie der Strafverteidigung<sup>1</sup>. Die Arbeitsmarktsituation erfordert jedoch eine anwaltsorientierte Juristenausbildung, denn etwa drei Viertel der Studierenden werden nach Ablegen der Staatsexamina als Rechtsanwälte tätig.

### 2. Lösungsansatz: Virtueller MootCourt

Der virtuelle MootCourt ist dazu konzipiert, zur Lösung dieser Problemlage beizutragen. Es handelt sich dabei um ein von Juristen und Informatikern an der Universität Bielefeld interdisziplinär betriebenes Projekt, das vom Universitätsverbund Multimedia des Landes Nordrhein-Westfalen<sup>2</sup> in den Jahren 2000 und 2001 gefördert wurde und das jetzt im Internet unter der Adresse »www.mootcourt.de« allen Interessierten offen steht.

Bevor das spezifisch »virtuelle« Element beschrieben wird, soll kurz erläutert werden, was man grundsätzlich unter einem Moot Court versteht<sup>3</sup>: Als Moot Courts bezeichnet man üblicherweise Lehrveranstaltungen mit dem Charakter von Prozessrollenspielen, bei denen Studierende in die Rolle eines der Verfahrensbeteiligten schlüpfen und aus dessen Sicht einen Fall zu bearbeiten haben, indem sie die jeweils erforderlichen Prozesshandlungen ausführen<sup>4</sup>. In derartigen Veranstaltungen wurden positive Lernerfahrungen gemacht, da Relevanz und Strukturen des Prozessrechts hier anschaulich und praxisnah zu erfahren sind. Allerdings werden solche realen Moot Courts – so erfolgversprechend sie unter didaktischen Gesichtspunkten auch sind – gegenwärtig an den Universitäten nicht flächendeckend für alle Studierenden angeboten, zumal sie sehr personalintensiv sind und gerade in der Juristenausbildung das zahlenmäßige Verhältnis von Lehrenden zu Lernenden ungünstig wie in keinem anderen Studiengang ist.

Diese Schwierigkeiten realer Moot Courts vermeidet der virtuelle MootCourt mit seinem neuartigen didaktischen Konzept. Hier ist die Teilnehmerzahl prinzipiell unbegrenzt. Dabei soll der

virtuelle MootCourt herkömmliche universitäre Veranstaltungen zum Strafprozessrecht – also Vorlesungen und Übungen – nicht ersetzen, sondern ergänzen und das dort erworbene Wissen anwendungsbezogen vertiefen. Die durch den virtuellen MootCourt vermittelten Inhalte berühren den strafverfahrensrechtlichen Pflichtstoff im 1. juristischen Staatsexamen. Das Konzept des MootCourts ist jedoch auch auf die Ausbildung in der Wahlfachgruppe Strafrechtspflege sowie die postuniversitäre Ausbildung im Referendariat übertragbar.

### 3. Grundidee

Beim virtuellen MootCourt kann jeder Interessierte mitmachen. Erforderlich ist dazu nur, dass man über einen Internet-Zugang mit einem gängigen Browser<sup>5</sup> verfügt. Der Lernende bekommt anhand von Texten, insbesondere originalgetreu gestalteten Aktenstücken – ergänzt durch Piktogramme und Hintergrundgrafiken, welche die verschiedenen Verfahrensbeteiligten in den jeweiligen Prozesssituationen zeigen –, Fälle auf dem Spielbildschirm präsentiert, die er aus Verteidigersicht interaktiv am Computer zu bearbeiten hat. Er tritt dabei gewissermaßen »gegen den PC« an. Es gilt, durch zweckmäßige Verteidigungshandlungen (z. B. Ausübung von Frage- und Erklärungsrechten, Stellen von Beweisanträgen, Einlegen von Rechtsbehelfen) die weitere Verfahrensentwicklung für den »virtuellen Mandanten« möglichst günstig zu beeinflussen.

Dabei bewertet das Programm die Verteidigungshandlungen des Spielers und liefert Rückmeldungen. Diese sind – je nach Fall – unterschiedlich ausgestaltet. Entweder bekommt der Teilnehmer sofort nach einer rechtlich fehlerhaften oder unzureichenden Verteidigungshandlung einen Hinweis auf den Bildschirm oder das »virtuelle Strafverfahren« wird zunächst fortgeführt und der Spieler sieht dann in der weiteren Entwicklung des Falles, dass er eine verfehlte Handlung ausgeführt oder eine gebotene unterlassen hat, und wie sich sein Fehler auswirkt. Diese Rückkopplung erlaubt es dem Lernenden, sein Verhalten zu reflektieren und sichert den Lernerfolg.

Durch die spielerische Ausgestaltung des virtuellen MootCourts soll auch der »Spaßfaktor« nicht zu kurz kommen. Ergänzend zu dem virtuellen Rollenspiel werden im Internet Wissenskontrollen, Lernhilfen, Diskussionsforen, Links etc. angeboten, um dem Interessierten eine Vertiefung und Wiederholung des in den Fällen vermittelten Stoffs zu ermöglichen.

### 4. Darstellung des Spielverlaufs

Wer »www.mootcourt.de« anklickt, wird eine Startseite mit einer Projektbeschreibung und einer Spielanleitung vorfinden, sowie über das Projektteam und die Kooperationspartner informiert.

1 Vgl. dazu BARTON, Strafverteidigungsorientierte Ausbildung im Studium, JA 2001, S. 164 (165 f.).

2 Weitere Informationen zum UVM und zu den dort geförderten Projekten finden sich im Internet unter »www.uvm.nrw.de«.

3 Nachfolgend wird die getrennte Schreibweise »Moot Court« verwendet, wenn der Begriff allgemein im Sinne eines Gerichtsrollenspiels gebraucht wird. Die Schreibweise »MootCourt« bezeichnet das hier dargestellte spezielle Internet-Lernspiel.

4 An der Universität Bielefeld werden im Rahmen des alljährlich stattfindenden Kompaktkurses für Anwalts- und Notartätigkeit regelmäßig Moot Court-Übungen durchgeführt, näheres zum Kompaktkurs unter: »www.kompaktkurs.de«.

5 Empfohlen werden die Browser Netscape 4.7 und Internet Explorer (5.0.1<5.5).

Zum eigentlichen Spielen wird ein Passwort benötigt, das man durch einen einfachen Anmeldevorgang zugewiesen bekommt.

Nach erfolgreichem Einlogg-Vorgang kann das Rollenspiel im Internet und damit die virtuelle »Karriere« als Strafverteidiger beginnen. Dazu sucht sich der Spieler auf der Fallauswahlseite einen Fall aus. Er bekommt dann in einem eigenen Spielfenster den Fall schrittweise auf dem Bildschirm präsentiert. Aus den einleitend angezeigten Texten sowie einer am linken Rand des Spielbildschirms vorhandenen Navigationsleiste ergibt sich, welche Verfahrensstadien zuvor schon durchlaufen wurden und in welcher Lage des Strafverfahrens der »virtuelle Mandant« ver-eidigt werden muss.

Von besonderer Bedeutung für die Prozess-Spiele sind die sog. »Dokumentenbox« und das »Handlungsoptionenmenü«. In der Dokumentenbox befinden sich die jeweils im Verfahrensverlauf entstandenen Gerichtsakten, Handakten des Verteidigers sowie weitere Dokumente, welche die Spieler jederzeit ansehen und durchlesen können. Das per Mausklick aufrufbare Handlungsoptionenmenü offeriert dem Spieler – abhängig von der konkreten Spielsituation – verschiedene Handlungsmöglichkeiten, die dieser ausführen oder unterlassen kann. Diese Handlungsoptionen stellen dabei mögliche Prozesshandlungen und Realakte dar. Sie sind – unabhängig von den verschiedenen Spielen und Situationen – in sieben verschiedene Kategorien unterteilt, die dem Spieler die Orientierung erleichtern helfen. Es handelt sich dabei im einzelnen um »Fragen/Erklärungen«, »Anträge«, »Rügen«, »Rechtsbehelfe«, »Realakte«, »Innenverhältnis zum Mandanten« und »Nichts«, wobei letzteres dann anzuklicken ist, wenn es dem Spieler geboten erscheint, in der konkreten Verfahrenssituation keine Handlung vorzunehmen.

Der Spieler kann mit dem Cursor über die sieben Kategorien fahren und erhält beim Anklicken jeweils ein Set von verschiedenen konkreten Handlungsoptionen präsentiert. Er muss sich dann für die »richtige« Kategorie und die gebotene Option entscheiden. Im Anschluss daran erhält er regelmäßig eine Rückmeldung über die Korrektheit der Wahl; ggf. muss die Auswahl wiederholt werden.

In manchen Spielsituationen bekommen die Spieler allerdings auch Handlungsmöglichkeiten direkt auf dem Spielbildschirm angeboten (also ohne Umweg über das Handlungsoptionenmenü), z. B. verschiedene Varianten einer Verteidigungsschrift, bei der die beste auszuwählen ist. Zusätzlich werden in einzelnen Fällen Multiple Choice Tests angeboten.

Alle Bedienungselemente des virtuellen MootCourts sind selbsterklärend konzipiert, so dass, gleichgültig ob die Interaktion über das Handlungsoptionenmenü oder auf sonstige Weise erfolgt, auch informationstechnisch weniger versierte Spieler mühelos und ohne aufwändige Einarbeitung mit der Handhabung zurecht kommen. Die Eingaben erfolgen ganz überwiegend allein per Mausklick, ein Griff zur Tastatur ist nur selten erforderlich.

Möchte der Spieler das virtuelle Rollenspiel unterbrechen, um es später fortzusetzen, muss nur die Anwendung geschlossen werden. Die spieler-spezifischen Daten bleiben erhalten. Will er zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen, muß er sich einfach erneut einloggen.

## 5. Die vier Fälle

Hier nun ein kurzer Blick auf die vier momentan angebotenen Fälle, wobei – um den Spaß beim Spielen und Lösen nicht zu verderben – nicht zu viel verraten werden soll.

### a) Strafsache gegen Brenzke

In der neugegründeten »virtuellen Kanzlei« des Spielers erscheint der ratsuchende Herr Brenzke. Er legt einen Strafbefehl wegen Widerstandes gegen Vollstreckungsbeamte (§ 113 StGB) und Beleidigung (§ 185 StGB) vor, der gegen ihn wegen einer Aus-

einandersetzung mit zwei Bundesgrenzschutzbeamten erlassen worden ist. Für den Spieler gilt es an dieser Stelle zu erkennen, dass er nun zunächst einmal auf möglichst geschickte Weise ein Mandatsanbahnungsgespräch zu führen hat. Im Verlauf dieses Gesprächs sowie durch Einsichtnahme in die Gerichtsakten muss er sich genauere Kenntnisse über den Sachverhalt verschaffen, um Chancen und Risiken eines Einspruchsverfahrens (§§ 410 ff. StPO) realistisch abzuschätzen und in zweckmäßiger Weise für den Mandanten tätig zu werden. Dieser Fall eignet sich sowohl nach seinem rechtlichen Schwierigkeitsgrad als auch nach seiner besonders bedienungsfreundlichen technischen Konzeption mit der Steuerung fast ausschließlich über das Handlungsoptionenmenü gut als Einstieg ins virtuelle Rollenspiel.

### b) Strafsache gegen Köhler

Hier steht der Spieler vor der Herausforderung, die Verteidigung des in Untersuchungshaft befindlichen Mandanten Köhler zu übernehmen. Dem »virtuellen Mandanten« wird vorgeworfen, einen Diebstahl von wertvollen Armbanduhren durch einen sogenannten »Blitzeinbruch« in ein Juweliergeschäft begangen zu haben. Als der Spieler den Mandanten in der Haftanstalt besucht, räumt er die Tat ihm gegenüber ein. Der Spieler muss nun unter Berücksichtigung der Beweislage gemeinsam mit dem Mandanten eine angemessene Verteidigungsstrategie entwickeln und ihm zu einem zweckmäßigen Einlassungsverhalten raten. Dabei ist durch Absprache mit den anderen am Verfahren beteiligten Verteidigern auch dem Umstand Rechnung zu tragen, daß mehrere Mitbeschuldigte vorhanden sind (sogen. »Sockelverteidigung«). Doch damit nicht genug: als einer der Mitbeschuldigten einen Verteidigerwechsel plant, ergeben sich Probleme in Zusammenhang mit dem Verbot der Mehrfachverteidigung (§ 146 StPO). Im weiteren Verlauf des Spiels kommt es dann zur Hauptverhandlung, wo es einige unvorhergesehene Ereignisse geben wird ... Da das Programm Hilfestellungen leistet, dürfte ein MootCourt-Teilnehmer mit Grundkenntnissen im Bereich der StPO ohne große Schwierigkeiten in der Lage sein, die sich beim Fall »Köhler« stellenden Aufgaben zu bewältigen.

### c) Strafsache gegen Heinrich

Von diesem Fall wurden zwei Versionen erstellt, um die Spieler ihrem Geschlecht entsprechend differenziert zu behandeln. In der ersten Variante agiert ein männlicher Strafverteidiger. Weibliche Spieler wählen die zweite Version, in der eine Strafverteidigerin tätig wird. Inhaltlich sind beide Versionen ansonsten gleich. Dem Beschuldigten Heinrich, den es zu verteidigen gilt, wird versuchter Totschlag an seiner Ehefrau im Verlauf einer Familienstreitigkeit vorgeworfen. Zunächst steht das Problem im Vordergrund, mit ihm während einer Vernehmung bei der Polizei Kontakt aufzunehmen und unbedachte selbstbelastende Einlassungen zu verhindern. Im weiteren sind dann geschickte Gesprächsführung mit dem Mandanten sowie menschliche und »sozialarbeiterische« Betreuung des Mandanten und seiner Angehörigen durch den Spieler gefragt. Es geht ferner um Fragen des Haftrechts (§§ 112 ff. StPO) und die angemessene Vorbereitung der Hauptverhandlung. In der Verhandlung stellen sich u. a. die Problematik eines Befangenheitsantrages gegen einen Schöffen (§§ 24, 31 I StPO) und praktische Schwierigkeiten in Zusammenhang mit dem Zeugnisverweigerungsrecht (§ 52 StPO). Schließlich gilt es, zur Verfahrensbeendigung die Chancen eines »Deals im Strafverfahren« auszuloten und einen solchen unter Berücksichtigung der damit verbundenen rechtlichen Problematik ggf. geschickt einzufädeln und abzuschließen. Dieser Fall ist textlich am umfangreichsten und auch rechtlich anspruchsvoll. Technisch und didaktisch interessant ist, dass hier Multiple Choice Tests angeboten werden. Außerdem bietet sich dem interessierten Spieler an zahlreichen Stellen die Möglichkeit, weitergehende rechtliche Erläuterungen zur jeweiligen Verfahrenssitua-

tion durch Anklicken eines entsprechenden Links im Spiel zu bekommen.

#### d) Strafsache gegen Müller

Auch in der Strafsache gegen Müller bildet die Tätigkeit des Verteidigers in der Hauptverhandlung den Schwerpunkt. Der Clou ist allerdings, dass – je nachdem, wie geschickt der Spieler seinen Mandanten verteidigt – am Ende des Spieles entweder ein Freispruch oder eine Verurteilung des Angeklagten erfolgt. Das Programm liefert also nicht immer sofort nach einer Verteidigungsmaßnahme des Spielers eine Rückmeldung, sondern wertet dessen Tätigkeit erst am Schluss des Verfahrens aus. Vom Programmablauf her betrachtet wurde damit hier hinsichtlich des Verfahrensausgangs erstmals eine sog. Y-Struktur verwirklicht, was den besonderen informationstechnischen und didaktischen Reiz dieses Falles ausmacht. Nach dem Urteilsspruch erhält der Spieler dann auch eine detaillierte Rückmeldung über die Stärken und Schwächen seines Agierens als Strafverteidiger in diesem Fall. Worum geht es nun inhaltlich? Dem Mandanten wird vorgeworfen, nach seinem finanziellen Scheitern eine Brandstiftung (§ 306 StGB) im Gebäude einer Diskothek begangen zu haben, deren Betreiber er früher gewesen ist. In der Hauptverhandlung geht es unter anderem um den Widerruf eines von ihm in einer polizeilichen Vernehmung abgelegten Falschgeständnisses, das Ausüben des Fragerechts (§ 240 II StPO), das Einführen des Gutachtens eines »eigenen« Sachverständigen in die Verhandlung sowie um die Zulässigkeit einer Urkundenverlesung (§§ 251 ff. StPO). Auch gilt es, die Glaubwürdigkeit von Belastungszeugen durch geschicktes Handeln im Prozess zu erschüttern. Die Ergebnisse einer Überwachung des Fernmeldeverkehrs (§ 100 a StPO) sind zu würdigen. Der Spieler kann Beweisanträge stellen (§ 244 III–VI StPO) und hat unzulässigen Beweiserhebungen rechtzeitig zu widersprechen. Gelingt es dem im Strafprozessrecht schon etwas fortgeschrittenen MootCourt-Spieler, seine Fähigkeiten als Verteidiger unter Beweis zu stellen, wird er am Ende den Freispruch seines Mandanten erreichen.

Mehr wird jetzt aber wirklich nicht über die Fälle verraten; wer sie näher kennen lernen möchte, ist eingeladen, selbst als »virtueller Strafverteidiger« im Internet tätig zu werden.

## 6. Technische Beschreibung

Der virtuelle MootCourt stellt nicht nur aus juristischer Sicht Neuland dar, sondern ist auch informationstechnisch reizvoll. Dazu einige Informationen für technisch Interessierte:

#### a) Grundkonzept

Da der virtuelle MootCourt eine webbasierte Anwendung ist, laufen alle Informationen und die Spielverwaltung auf dem zentralen MootCourt-Server zusammen. Die Spieler können sich von einem beliebigen Computer mit Internetzugang aus einloggen und auch unterbrochene Spiele jederzeit von jedem Ort aus wieder aufnehmen.

Der MootCourt-Server speichert also die nötigen Daten über den Spielverlauf für jeden einzelnen Benutzer. Außerdem läuft das Herzstück, die komplett in Java geschriebene MootCourt-Engine, auf diesem Zentralrechner. Sie generiert aus den Beschreibungen der Fälle fertige HTML-Seiten, wodurch das Spielen über Internet-Browser überhaupt erst möglich wird. Zugleich wertet sie auch die Handlungen der Spieler aus und protokolliert die getroffenen Entscheidungen.

Die Fallstruktur, die den einzelnen Strafverteidigungs-Szenarien zugrunde liegt, ist als eine Reihe von »Knoten« auf dem Server abgelegt. Diese Knotendateien werden in der Web-Sprache XML (»Extensible Markup Language«), die ein verbreitetes, softwaretechnisch bereits gut unterstütztes und deshalb leicht zu implementierendes Format für den Austausch strukturierter Daten ist, abgelegt. Unter einem Knoten kann man sich eine

konkrete Spielsituation vorstellen, für die jeweils eine bestimmte Auswahl von Hilfsmitteln (z. B. Akten) und Handlungsoptionen zur Verfügung steht. Je nach gewählter Aktion gelangt der Spieler von dort aus zu einem der Folgeknoten, und so fort, bis ein Endknoten erreicht wird, was im Spielverlauf dann – je nach Verteidigungsgeschick – z. B. einem Freispruch oder einer Verurteilung entspricht<sup>6</sup>.

#### b) »CaseMaker«

Bei der Gestaltung des virtuellen MootCourts prallten zwei Welten aufeinander: Jurisprudenz und EDV, Geisteswissenschaft und moderne Technologie. Nur wenige sind Wanderer zwischen diesen Welten, fähig, abstrakt wie ein Jurist zu denken und zugleich analytisch wie Programmierer.

Im Rahmen des virtuellen MootCourts führte diese Ausgangssituation zu konkreten Schwierigkeiten bei der Falleingabe. Hier stellte sich das Problem, die zunächst gedanklich oder auf dem Papier fertiggestellten neuen Fälle aus der Vorstellung des juristischen Autors in eine Form zu bringen, die vom PC verstanden wird. Doch welcher Jurist spricht schon fließend die Programmiersprache XML?

Es liegt auf der Hand, dass es unpraktikabel ist, die gleichen Personen, die juristisch anspruchsvolle Fälle ausarbeiten, mit der ebenfalls nicht einfachen Codierung dieser Strukturen gemäß der XML-Syntax zu betrauen. Dies würde eine Doppelqualifikation voraussetzen, eine natürlich ungewollte Einschränkung des Personenkreises, der in der Lage ist, die Fälle zu gestalten. Darüber hinaus sind große XML-Dateien, solange sie im Quelltext bearbeitet werden, unübersichtlich. Auch gängige, DTD-unabhängige XML-Editoren erleichtern die Eingabe nur marginal, da sie nicht auf die speziellen, durch die Datenstruktur vorgegebenen Anforderungen des MootCourt-Systems zugeschnitten sind.

Es stellte sich also die Frage, wie man auf effizientem und für Nichtinformatiker beschreibbarem Wege das MootCourt-System mit neuen Fällen »füttern« konnte. Naheliegend war, die komplizierte Umwandlungsarbeit selbst wieder einem Computerprogramm zu übertragen. Dieses müsste für Juristen, also für jedermann, bedienbar sein und die Eingabe neuer Fälle erlauben, als Ergebnis sollte es die berichtigten XML-Dateien liefern.

Genau diesen Zweck erfüllt der im Zuge des Projekts entwickelte CaseMaker. Dieser stellt ein leicht handhabbares, intuitiv bedienbares Programm dar, mit dem ohne weitere Hilfsmittel die Fälle »vom Reißbrett weg« direkt in das System eingespeist werden können. Dem Wesen nach ist der CaseMaker ein spezialisierter XML-Editor, mit dem sich die XML-Dateien anlegen lassen, welche die Fallstruktur in sich tragen. Spezialisiert deshalb, weil er an die für die MootCourt-Fälle entworfene DTD angepasst ist und daher auch nur für die Bearbeitung von XML-Dateien tauglich ist, die diesem Schema entsprechen. Durch die automatische Syntaxüberprüfung wird gewährleistet, daß nur der DTD entsprechende (= valide) XML-Dokumente angelegt und abgespeichert werden.

Mit dem Casemaker können daher jederzeit – auch ohne fundierte XML-Kenntnisse – Aktualisierungen der vorhandenen Fälle durchgeführt und neue Rollenspiele erstellt werden<sup>7</sup>.

## 7. Ausblick

Mit dem virtuellen MootCourt steht ein neuartiges Instrument zur Verfügung, das es Studierenden und angehenden Praktikern erleichtert, sich gleichermaßen realitätsnah wie spielerisch in das

<sup>6</sup> Ausführlichere Informationen zum technischen Konzept des virtuellen MootCourts finden sich in unserer Projektbeschreibung im Internet unter: »www.mootcourt.de/start.html?«.

<sup>7</sup> Auch zum Casemaker-Programm finden sich nähere Informationen in der Projektbeschreibung auf der Startseite von »www.mootcourt.de«.

Strafprozessrecht aus Verteidigersicht einzuarbeiten. Es versteht sich von selbst, dass nach nur zweijähriger Projektzeit Verbesserungen am MootCourt noch möglich sind. Geplant ist, in einige der Fälle ein »virtuelles Notizbuch« des Verteidigers einzuarbeiten, das es dem Spieler ermöglicht, im Laufe der Bearbeitung eines Falles relevante Informationen, z. B. Sachverhaltsschilderungen seines Mandanten oder Zeugenaussagen, per Eingabe über die Tastatur in eigenen Worten festzuhalten und die Einträge in späteren Verfahrenssituationen jederzeit wieder abzurufen. Über entsprechende Rückmeldungen wird dem Spieler die Relevanz einer sorgfältigen Dokumentation für die Verteidigung vor Augen geführt. Dieses technisch und didaktisch reizvolle Ergän-

zungselement befand sich bei Redaktionsschluss dieses Beitrages allerdings noch in der Erprobungsphase.

Für die Zukunft wäre es vor allem zu begrüßen, wenn zu den vier vorhandenen Fällen weitere hinzukämen. Daneben ist zu hoffen, dass die Diskussionsforen, die der virtuelle MootCourt eröffnet, rege genutzt werden. Die Projektmitarbeiter freuen sich auf Rückmeldungen der Spieler!

Eine letzte Bemerkung: Eine Übertragung der MootCourt-Idee auf weitere Rechtsgebiete und Praxisfelder ist grundsätzlich möglich. Es muss also nicht bei Strafrechtsfällen bleiben. Vielmehr können virtuelle Gerichtsrollenspiele auch zur Bereicherung verfahrensrechtlicher Lehrveranstaltungen im Zivil- und Öffentlichen Recht beitragen.