

Christian Soll

**Die Strafbarkeit von Wettbewerbs-
manipulationen im E-Sport**

unter besonderer Berücksichtigung des
Sportwettbetrugs nach § 265c StGB



Christian Soll

**Die Strafbarkeit von Wettbewerbsmanipulationen
im E-Sport unter besonderer Berücksichtigung des
Sportwettbetrugs nach § 265c StGB**

utzverlag · München 2022

Neue Juristische Beiträge
Band 137

Ebook (PDF)-Ausgabe:
ISBN 978-3-8316-7694-1 Version: 1 vom 24.02.2022
Copyright© utzverlag 2022

Alternative Ausgabe: Hardcover
ISBN 978-3-8316-4929-7
Copyright© utzverlag 2021

Inauguraldissertation zur
Erlangung des akademischen Grades eines
Doktors der Rechte
durch die
Juristische Fakultät der Ruhr-Universität Bochum

Die Strafbarkeit von
Wettbewerbsmanipulationen im E-Sport
unter besonderer Berücksichtigung des
Sportwettbetrugs nach § 265c StGB

Von Christian Soll aus Bottrop

Dekanin: Prof. Dr. Andrea Lohse
Erstgutachter: Prof. Dr. Gereon Wolters
Zweitgutachter: Prof. Dr. Michael Gubitx
Tag der mündlichen Prüfung: 14. Juli 2021

Christian Soll

**Die Strafbarkeit von
Wettbewerbsmanipulationen im E-Sport
unter besonderer Berücksichtigung des
Sportwettbetrugs nach § 265c StGB**



Neue Juristische Beiträge

herausgegeben von

Prof. Dr. Klaus-Dieter Drüen (Ludwig-Maximilians-Universität München)

Prof. Dr. Georg Steinberg (Universität Potsdam)

Prof. Dr. Fabian Wittreck (Westfälische Wilhelms-Universität Münster)

Zugl.: Diss., Bochum, Univ. , 2021

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

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Sämtliche, auch auszugsweise Verwertungen
bleiben vorbehalten.

Copyright © utzverlag GmbH · 2021

ISBN 978-3-8316-4929-7 (gebundenes Buch)

Printed in EU
utzverlag GmbH, München
089-277791-00 · www.utzverlag.de

Vorwort

Die vorliegende Arbeit wurde im Sommersemester 2021 von der Juristischen Fakultät der Ruhr-Universität Bochum als Dissertation angenommen. Schrifttum und Rechtsprechung konnten bis einschließlich Juni 2021 berücksichtigt werden.

Mein allergrößter Dank gilt zunächst meinem Doktorvater, Herrn *Professor Dr. Gereon Wolters*, der sich von Anfang an für das Thema begeistern ließ, während der Erstellung der Arbeit jederzeit mit Rat und Tat zur Seite stand und mir durch die Gelegenheit der Mitarbeit an seinem Lehrstuhl das Privileg einer großartigen Arbeitsumgebung ermöglichte. Herrn *Professor Dr. Michael Gubit*z danke ich herzlich für die zügige Erstellung des Zweitgutachtens. Den Herausgebern dieser Schriftenreihe danke ich zudem für die Aufnahme dieser Arbeit.

Mein Dank gilt darüber hinaus all den Kolleginnen und Kollegen des Lehrstuhls, die mir bei der Literaturrecherche, durch Feedback in inhaltlicher und sprachlicher Hinsicht und beim Kontrolllesen eine große Hilfe waren, insbesondere *Delal Altun*, *Dr. David Chrobok*, LL.M. und *Jennifer Grafe*, LL.M. Für die Unterstützung insbesondere im Finalisierungsstadium der Arbeit gebührt mein Dank daneben *Christopher Lorenz*, *Benjamin Merten* und *Hanna Püschel*.

Für Oma Elisabeth und Opa Alfred

Inhaltsverzeichnis

Literaturverzeichnis.....	IX
Einleitung	1
1. Kapitel – Geschichtlicher Kontext und Begriffsbestimmung.....	5
§ 1 Einordnung des Phänomens „E-Sport“ in den Kontext der Entwicklung von Videospiele.....	5
A. Das Videospiel als wachsender gesellschaftlicher Trend des 20. Jahrhunderts und dessen gesellschaftliche Dimension	5
B. Digitale Wettkampfformen als auftauchende Entwicklung – Das Entstehen des „E-Sports“	9
§ 2 Begriffsbildung: Was ist E-Sport?.....	15
A. Fehlen einer Legaldefinition und Verständnis des Gesetzgebers	16
I. Positionierungen des Bundesgesetzgebers zum E-Sport-Begriff.....	16
II. Gesetzesinitiativen und Positionierungen auf Landesebene	19
B. Definitorischer Ansatz des organisierten Sports.....	19
C. Verbandliches Selbstverständnis	21
D. Definitionsansätze aus der rechtswissenschaftlichen Literatur	24
E. Erarbeitung einer eigenen Arbeitsdefinition.....	25
I. Kritische Wertung der dargestellten Definitionsansätze	25
II. Herausarbeitung einer eigenen Arbeitsdefinition	26
2. Kapitel – E-Sport im strafrechtlichen Kontext	28
§ 3 Die Strafbarkeit von Spielbeeinflussungen im E-Sport – Allgemeines	28
A. Prämissen der Strafbarkeitsprüfung im Folgenden	28
B. Die relevantesten Verhaltensweisen mit strafrechtlicher Relevanz	29
C. Straftatbestände und Prüfungsumfang	32
D. Grundzüge des (E-)Sportwettenrechts in Deutschland im unionsrechtlichen Kontext.....	33
I. Rechtliche Ausgangssituation des Sportwettenrechts in Deutschland...33	
II. Im Besonderen: Die Zulässigkeit von E-Sport-Wetten.....	34

III. Die tatsächliche Dimension von E-Sport-Wetten	37
§ 4 Matchfixing im E-Sport am Maßstab der §§ 263, 263a StGB.....	38
A. Strafbarkeit einer Spielmanipulation ohne Wettbezug	38
B. Das Matchfixing mit Wettbezug als Betrug nach § 263 StGB.....	41
I. Die verbandliche Sanktionierung von Matchfixing mit Wettbezug.....	41
II. Spielmanipulationen mit Wettbezug in strafrechtlicher Würdigung	42
§ 5 Die Wettmanipulation im E-Sport als Sportwettbetrug im Anwendungsbereich der §§ 265c bis 265e StGB.....	46
A. Neuer Bezugspunkt für die Prüfung von Wettmanipulationen durch das Inkrafttreten der §§ 265c und 265d StGB	46
I. Wesentliche Merkmale des Tatbestands und Relevanz der Tatbestandsmerkmale für die Strafbarkeit im E-Sport.....	46
II. Dogmatische Kritik an den Strafnormen	48
B. Anwendbarkeit des § 265c StGB auf den E-Sport: Der Wettbewerb des organisierten Sports als sachlicher Anwendungsbereich.....	50
I. E-Sport-Veranstaltungen als „Wettbewerb“	51
II. Der E-Sport als „Sport“ im Sinne des Gesetzes	52
1. Ausgangspunkt: Keine (strafrechtliche) Legaldefinition des Sports.....	52
2. Der E-Sport als Grenzbeispiel des Sport-Begriffs in der strafrechtlichen Literatur	54
3. Rechtspolitische Ausführungen zum E-Sport als Sport	57
4. Das Verständnis des Gesetzgebers im strafrechtlichen Kontext – Die Reichweite der gesellschaftlichen Anschauung.....	59
a) Die Anerkennung durch einen Sportverband als Anhaltspunkt für die Reichweite des Sport-Begriffs.....	60
aa) Integration des E-Sports in den organisierten Sport in Deutschland: Prüfung der sportlichen Voraussetzungen nach § 3 AufnahmeO des DOSB	60
bb) Die Anerkennung durch das Internationale Olympische Komitee als internationaler Sportorganisation.....	74
cc) Zwischenergebnis: Kein Vorliegen einer Indizwirkung.....	75

b)	E-Sport als Sport nach gesellschaftlicher Anschauung.....	76
aa)	Bestimmbarkeit des Sport-Begriffs durch Heranziehung bestehender Rechtsprechung.....	77
bb)	Empirische Ansatzpunkte: Betrachtungen zur Gleichstellung von E-Sport und Sport in der Bevölkerung.....	87
cc)	Zwischenergebnis: Kein Sport im allgemeinen Begriffsverständnis	92
dd)	Abweichung durch einen strafrechtlichen Sport-Begriff?	92
c)	Zwischenergebnis zum Begriff des „Sports“	106
III.	Überprüfung anhand der weiteren Merkmale des § 265c Abs. 5 StGB	107
1.	Nationale oder internationale Sportorganisation oder mit deren Anerkennung (Absatz 5 Nr. 1)	108
a)	Die Organisation des Sports in Deutschland als Anhaltspunkt für die Merkmale einer „Sportorganisation“	108
b)	Der <i>E-Sport Bund Deutschland</i> als mögliches Äquivalent zum nationalen Fachsportverband	111
c)	Internationale Dimensionen des E-Sports: <i>EEF</i> , <i>iESF</i> und <i>WESA</i> ...	114
d)	Der Publisher: Ein Softwareunternehmen als Sportorganisation?	116
e)	Der Veranstalter im Konflikt zwischen Gestaltung und Vorgaben	120
2.	Verabschiedung von Regeln mit verpflichtender Wirkung für ihre Mitgliedsorganisationen (Absatz 5 Nr. 2)	122
a)	Zur Regelsetzung im Sport	123
b)	Verbindlichkeit der Regeln im E-Sport.....	124
c)	Auslegung des Begriffs der „Mitgliedsorganisation“	127
d)	„Verabschiedung“ durch die Sportorganisation.....	127
3.	Auswertung: Der E-Sport ist „organisiert“	128
IV.	Gegenstand der Manipulationsabrede: Die öffentliche Sportwette	129
V.	Ergebnis des sachlichen Anwendungsbereichs	130
C.	Der persönliche Anwendungsbereich des Sportwettbetrugs:	
Potenzielle Strafbarkeit von Akteuren im E-Sport		131
I.	Keine weitergehenden Anforderungen an den Vorteilsgeber	131

II. Auf Vorteilsnehmerseite: Sportler oder Trainer (Absatz 1)	132
1. Der E-Sportler als Sportler im Sinne des § 265c Abs. 1 StGB.....	132
2. Die Strafbarkeit eines E-Sport-Trainers.....	132
a) Anforderungen an die Trainerqualität oder das Vorliegen einer gleichgestellten Person	132
b) Darstellung der typischen Vereins- und Mannschaftsstrukturen im E-Sport und Herausstellung relevanter Akteure	134
c) Die Rolle des <i>Coaches</i> im E-Sport und dessen Vergleichbarkeit mit dem Trainer	135
d) Skizzierung des Personenkreises nach § 265c Abs. 6 S. 2 StGB	137
III. Auf Vorteilsnehmerseite: Schieds- Wertungs- oder Kampfrichter und deren Pendant im E-Sport (§ 265c Abs. 3 StGB)	138
1. Die Abgrenzung der Personengruppen zueinander	138
2. Überwachung von Regelwidrigkeiten im E-Sport.....	139
3. Anwendbarkeit der Strafvorschrift auf Akteure im E-Sport.....	140
D. Der E-Sport als berufssportlicher Wettbewerb nach § 265d StGB.....	141
I. Einführendes zur Norm und Abgrenzung zu § 265c StGB	141
II. Anwendbarkeit der Norm auf den E-Sport.....	142
E. Vorliegen eines besonders schweren Falles nach § 265e StGB	144
F. Zusammenfassung zur Anwendbarkeit der §§ 265c bis 265e StGB	145
§ 6 Manipulation durch den Gebrauch von Cheat-Software	146
A. Sanktionierung durch Publisher und Turniervveranstalter	146
B. Strafrechtliche Bewertung der Nutzung von Cheat-Software.....	147
§ 7 Die tatsächliche und strafrechtliche Relevanz des Eigendopings im E-Sport.	151
A. Strafbarkeit des gedopten E-Sportlers wegen Betrugs (§ 263 StGB)	152
B. Strafbarkeit des Eigendopings des E-Sportlers nach den §§ 3, 4 Anti-Doping-Gesetz.....	153
Zusammenfassung und Fazit	157

Literaturverzeichnis

- Adams, Michael/Rock, Jan-Philipp:** Sportwetten und Spielmanipulation, ZfWG 2010, 381-386
- Ahlberg, Hartwig/Götting, Horst-Peter:** Beck'scher Online-Kommentar Urheberrecht, München, 30. Ed. 2021 [zit.: *Verf.*, in: BeckOK-UrhR]
- Auer-Reinsdorff, Astrid/Conrad, Isabell (Hrsg.):** Handbuch IT- und Datenschutzrecht, München, 3. Aufl. 2019 [zit.: *Verf.*, in: Handbuch IT- und Datenschutzrecht]
- Bagger v. Grafenstein, Tim:** eSport: Welche Vor- und Nachteile bringt eine rechtliche Qualifizierung als Sport mit sich? – Folgen einer Aufnahme im DOSB, MMR-Beilage 2018, 20-24
- Bagger v. Grafenstein, Tim/Bischoff, David:** Schaffung von eSport-Strukturen im Verein, SpuRt 2020, 75-79
- Bagger v. Grafenstein, Tim/Feldgen, René:** Fördert eSport die Allgemeinheit? Aufnahme des eSport als gemeinnützigen Zweck im Rahmen des § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO sowie ausgewählte Fragen der Besteuerung von eSportlern, DStZ 2019, 326-332
- Bauer, Martin:** Kultur und Sport im Bundesverfassungsrecht, Bern 1998
- Behrmann, Malte:** Kulturgut Computerspiele – Runter von der Blacklist, Politik & Kultur 3/2018, 33
- Berberich, Bernd:** Sportwettbetrug und Manipulation von berufssportlichen Wettbewerben, ZfWG 2017, 347-352
- Beukelmann, Stephan:** Bekämpfung des Rechtsextremismus und der Hasskriminalität, NJW-Spezial 2020, 90
- Bohn, André:** Die fortschreitende Ausweitung des materiellen Strafrechts am Beispiel der zukünftigen Strafbarkeit des Sportwettbetrugs und der Manipulation berufssportlicher Wettbewerbe, KriPoZ 2017, 88-94
- Borggreffe, Carmen:** eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports, German Journal of Exercise and Sport Research 2018, 447-450
- Bösing, Jan:** Manipulationen im Sport und staatliche Sanktionsmöglichkeiten. Zur Notwendigkeit eines neuen Straftatbestandes gegen Bestechlichkeit und Bestechung im Sport, Diss. Jur. Marburg 2014

- Breuer, Markus/Görlich, Daniel (Hrsg.):** eSport – Status quo und Entwicklungspotenziale, Wiesbaden 2020 [zit.: *Verf.*, in: eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale]
- Brtka, Roman:** eSport: Die Spiele beginnen – Welche Rechtsfragen sind zu klären?, GRUR-Prax 2017, 500-502
- Brüggemann, Lennart/Nothelfer, Nepomuk:** eSport im Fadenkreuz der Sportwettensteuer – Eine Analyse des § 15 RennwLottDV-E, SpoPrax 2021, 116-122
- Brüggemann, Sebastian:** Urheberrechtlicher Schutz von Computer- und Videospielen – Ein gordischer Knoten bzw. eine Aufgabe für den Gesetzgeber, CR 2015, 697-703
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.):** Wertewandel in der Jugend und anderen gesellschaftlichen Gruppen durch Digitalisierung, Berlin 2016 [zit.: *BMFSFJ* (Hrsg.), Wertewandel durch Digitalisierung 2016]
- Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware (Hrsg.):** Fokus eSports 2017: Aus der Nische ins Stadion, Berlin 2017, https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/08/game_Fokus_eSports_2017.pdf [zit.: *BIU* (Hrsg.), Fokus eSports 2017]
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.):** Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019 – Teilband Computerspiele und Internet, Köln 2020 [zit.: *BZgA* (Hrsg.), Drogenaffinität Jugendlicher 2019]
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.):** Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2015 – Teilband Computerspiele und Internet, Köln 2017 [zit.: *BZgA* (Hrsg.), Drogenaffinität Jugendlicher 2015]
- Castendyk, Oliver/Müller-Lietzkow, Jörg:** Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland – Daten – Fakten – Analysen, Hamburg 2017
- Cherkeh, Rainer/Momsen, Carsten/Orth, Jan F. (Hrsg.):** Handbuch Sportstrafrecht, München 2021 [zit.: *Verf.*, in: Handbuch Sportstrafrecht]
- Cherkeh, Rainer/Momsen, Carsten:** Doping als Wettbewerbsverzerrung? Möglichkeiten der strafrechtlichen Erfassung des Dopings unter besonderer Berücksichtigung der Schädigung von Mitbewerbern, NJW 2001, 1745-1752
- Cherkeh, Rainer:** Betrug (§ 263 StGB) verübt durch Doping im Sport, Frankfurt am Main 2000
- Chrobok, David:** Zur Strafbarkeit nach dem Anti-Doping-Gesetz, München 2017

Conraths, Timo: Der urheberrechtliche Schutz gegen Cheat-Software – Die Veränderung des Spielkonzepts eines Online-Games als Urheberrechtsverletzung, CR 2016, 705-708

DAK Gesundheit/forsa GmbH (Hrsg.): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird – Ergebnisse einer Befragung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren, 2019, <https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html> [zit.: DAK/Forsa (Hrsg.), Geld für Games 2019]

Deloitte Wirtschaftsprüfungsgesellschaft/game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Let's Play! 2020 – The European esports market, München 2020, <https://documents.deloitte.com/insights/LetsPlay2020> [zit.: Deloitte (Hrsg.), Let's Play! 2020]

Deloitte Wirtschaftsprüfungsgesellschaft/game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Continue to play: Der deutsche eSports-Markt in der Analyse, München 2018, <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/editor.production.pressmatrix.com/emags/114258/pdfs/original/96d908e3-493e-479b-8690-1e425e3df7ca.pdf> [zit.: Deloitte (Hrsg.), Continue to play 2018]

Deutsche Sporthochschule Köln (Hrsg.): Die Psychologie des eSports, Paper Nr. 2/2020, <http://www.dshs-koeln.de/aktuelles/forschung-aktuell/archiv/nr-22020/paper/>

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit (Hrsg.): Drogen- und Suchtbericht 2019, Berlin 2019 [zit.: BMG (Hrsg.), Drogen- und Suchtbericht 2019]

Diener, Sven: Strafbarkeitsrisiken bei Online-Sportwetten im Lichte des Glücksspielstaatsvertrags-Entwurfs, CaS 2020, 285-301

Dietlein, Johannes/Peters, Sascha: Das Sportwetten-Konzessionsmodell auf dem unionsrechtlichen Prüfstand, ZfWG 2015, 158-170

Dittrich, Joachim: Die Integrität des Sports – Schutzzweck oder Gesetzesziel?, ZWH 2017, 189-196

Ernst, Stefan: Recht kurios im Internet – Virtuell gestohlene Phönixschuhe, Cyber-Mobbing und noch viel mehr, NJW 2009, 1320-1322

Epping, Volker/Hillgruber, Christian (Hrsg.): Beck'scher OnlineKommentar Grundgesetz, München, 44. Ed. 2020 [zit.: Verf., in: BeckOK-GG]

Fasten, Ines/Oppermann, Gregor: Betrug im Rahmen manipulierter Fußballwetten, JA 2006, 69-74

Fischer, Daniel: Anm. zu BFH, Urteil v. 27.09.2018 – V R 48/16, jurisPR-SteuerR 7/2019, Anm. 2

Fischer, Peter: Zur Gemeinnützigkeit des eSports – game over?, npoR 2020, 61-67

Fischer, Peter: Rechtsfragen einer Anerkennung des E-Sports als gemeinnützig, Gutachten erstellt für den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB), Düsseldorf 2019 [zit.: *Peter Fischer*, DOSB Gutachten 2019]

Fischer, Peter: Gemeinnützigkeit und Zeitgeist, DStR 2018, 1394-1398

Fischer, Thomas: Strafgesetzbuch mit Nebengesetzen, München, 68. Aufl. 2021 [zit.: *Thomas Fischer*, StGB]

Francken, Johannes Peter/Nothelfer, Nepomuk/Schlotthauer, Philipp: Der Arbeitnehmer im professionellen eSports, NZA 2019, 865-870

Franke, Andy/Scholz, Tobias: Die Gründung des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen, SpoPrax 2021, 152-156

Friedrich, Daniel/Hook, Christopher: Grenzen der rechtfertigenden Einwilligung im Sport bei Doping des Gegners, SpuRt 2020, 295-299

Frisinger, Jürgen/Summerer, Thomas: Doping als unlauterer Wettbewerb im Profibereich – Eigene Ansprüche der Mitbewerber gegen den Dopingsünder aus dem UWG, GRUR 2007, 554-558

Fritzweiler, Jochen/Pfister, Bernhard/Summerer, Thomas (Hrsg.): Praxishandbuch Sportrecht, München, 4. Aufl. 2020 [zit.: *Verf.*, in: Praxishandbuch Sportrecht]

Frey, Dieter (Hrsg.): eSports und Recht Handbuch, Baden-Baden 2021 [zit. *Verf.*, in: eSports und Recht]

Frey, Dieter: eSports – Rechtsfragen eines komplexen Ökosystems im Überblick, SpuRt 2018, 2-5, 53-59

Frey, Dieter/Pommer, Jan: Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSports – Überlegungen aus der Perspektive des Veranstalters, MMR-Beilage 2018, 7-12

Gajo, Marianne: Der eSports-Markt in Deutschland, GmbHR 2017, R299-R301

game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.): Fokus eSports, Berlin 2019 [zit.: *Game Verband* (Hrsg.), Fokus eSports 2019]