

Überwachen und Strafen im eSport: Eine juristische und soziologische Perspektive auf *Valves* *Overwatch*-Verfahren

Von Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich

I. Online-Spiele und Regeldurchsetzung in selbstverwalteten Digitalökonomien

Im Schatten der unter großer Beobachtung stehenden digitalen Plattformen wie *Facebook*, *Twitter* oder *YouTube* haben sich Online-Spiele zu einer relevanten wirtschaftlichen und sozialen Größe in der Digitalökonomie entwickelt. Ähnlich wie bei Plattformen werden viele Titel mit kostenlosen Nutzungs- und Einstiegsmöglichkeiten angeboten.¹ Die Umsätze werden mit „Premium“-Angeboten, „Seasonpasses“ oder Werbung generiert. Online-Spiele weisen eine zunehmende Ähnlichkeit zu anderen Bereichen der Digitalökonomie auf, was insbesondere im Bereich der Regelsetzung und -durchsetzung einen Vergleich ermöglicht.²

Nutzer:innen sind in unterschiedlichen digitalen Strukturen den jeweils geltenden Regeln unterworfen. Sie ko-konstruieren diese bisweilen und werden mitunter auch zur Kontrolle und Durchsetzung dieser herangezogen. Zugleich werden Regeln im Digitalen zunehmend automatisiert durchgesetzt.³

Zusammenfassend sollen solche Strukturen als *Selbstverwaltungsökonomien* bezeichnet werden. Diese werden auch *Plattformen*, *Intermediäre* oder *Netzwerke* genannt. Solche Selbstverwaltungsökonomien geben sich eigene Regelwerke und schaffen Institutionen, um deren Einhaltung sicherzustellen. Die Bestrebungen zur Aufrechterhaltung der Funktion und Ordnung und damit der Profitabilität der Selbstverwaltungsökonomie selbst lassen

1 Umfassend hierzu Sauer, eSport, Netzwerkeffekte und Lindahl-Preise, 2018, S. 45 ff.

2 Siehe auch die Diskussion um das aktuelle Stichwort „Metaverse“, womit die Verschränkung von diversen Online-Angeboten gemeint ist, siehe: Ravenscraft, What Is the Metaverse, Exactly?, wired.com, <https://kurzelinks.de/ks10>.

3 Gorwa/Binns/Katzenbach, Algorithmic content moderation: Technical and political challenges in the automation of platform governance, *Big Data & Society* 2020/1, 1 (2).

sich als *Integritätserhaltungsmaßnahmen* definieren. Oftmals sind Selbstverwaltungsökonomien nicht auf die Verfolgung und Durchsetzung ihrer selbstgesetzten Normen angewiesen – vielmehr nutzen sie technische Hilfsmittel und psychologisch fundierte Strategien, um Regelkonformität zu erreichen oder gar die Möglichkeit, regelwidriges Verhalten von vornherein faktisch auszuschließen.⁴ Sie bilden sich meistens unter der Kontrolle eines einzelnen Unternehmens, dessen Hauptzielgruppe nicht bloß passiv konsumierende „Kund:innen“ sind, sondern wesentlich aktivere „Nutzer:innen“, die in einer „Community“ miteinander interagieren sollen.⁵ Dies steigert indirekt den Wert der Selbstverwaltungsökonomie und damit den des Unternehmens selbst.⁶ Die Selbstverwaltungsökonomien imitieren bei ihren Integritätserhaltungsmaßnahmen teilweise die staatlichen Institutionen: So ist etwa von „Verfassungen“ und „Gerichtshöfen“ die Rede⁷ oder auch von „Ermittlern“, die eingesetzt werden, um „Urteile“ zu fällen.⁸ Die Schaffung solcher Parallelstrukturen ist zunehmend auch Bestandteil von vor allem unionsrechtlichen Gesetzesvorhaben und lässt sich in immer mehr Rechtsnormen finden.⁹

-
- 4 Grundlegend hierzu etwa Mendelssohn, Die „normative Macht“ der Plattformen – Gegenstand der zukünftigen Digitalregulierung?, MMR 2021, 857; Raue, Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken, JZ 2018, 961; Kühling, „Fake News“ und „Hate Speech“ – Die Verantwortung der Medienintermediäre zwischen neuen NetzDG, MStV und Digital Services Act, ZUM 2021, 461; Roßnagel, Technik, Recht und Macht – Aufgabe des Freiheitsschutzes in Rechtssetzung und -anwendung im Technikrecht, MMR 2020, 222; Wernicke/Mehmel, Privatisierung des Rechts als Folge der Digitalisierung der Wirtschaft, ZEuP 2020, 1; Becker, Von der Freiheit, rechtswidrig handeln zu können, ZUM 2019, 636; Paal, Vielfaltssicherung bei Intermediären, MMR 2018, 567; Friehe, Löschen und Sperren in sozialen Netzwerken, NJW 2020, 1697; Fries, PayPal Law und Legal Tech – Was macht die Digitalisierung mit dem Privatrecht?, NJW 2016, 2860.
- 5 Die „Community“ als „Warenform der Gemeinschaft“, siehe Han, Udinge: Umbrüche der Lebenswelt, 2021, S. 24.
- 6 Kenney/Zisman, The Rise of the Platform Economy, Issues in Science and Technology 03/2016, 61 (66 ff.).
- 7 Klonick, Inside the Making of Facebook’s Supreme Court, The New Yorker 2021; Golia, Beyond Oversight: Advancing Societal Constitutionalism in the Age of Surveillance Capitalism, 2021.
- 8 CS:GO – Overwatch-System, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/8zoy>.
- 9 Tschorr, Privatisierung der Rechtsdurchsetzung in der digitalen Welt: Ist Unionsrecht der Motor?, K&R 2021, 82; bspw. Art. 40 ff. DSGVO, §§ 3 ff. NetzDG; Art. 14 ff. DSA.

1. Online-Spiele und eSport

Online-Spiele unterscheiden sich in Bezug auf die Integritätserschließungsmaßnahmen zu den sozialen Netzwerken insofern, als dass die regulative Dimension, die das Aufeinandertreffen und den gegenseitigen Umgang miteinander festlegt, greifbarer scheint, als es bei Debatten um *Netiquette* oder *Hate Speech* der Fall ist. Dies macht Online-Spiele zu einem speziellen Fall der Selbstverwaltungsökonomien, da angenommen werden kann, dass eine große Unterstützung ihrer Community hinsichtlich der Regeldurchsetzung besteht. Diese Regeln sind zumeist ausdrücklich festgelegt und kommuniziert. Das mehr oder weniger freiwillige Unterwerfen unter diese Regeln macht den Spielspaß bei einem Mehrparteienspiel aus.¹⁰ Computerspiele haben – anders als analoge Spiele – die Möglichkeit, ihre Regeln unumkehrbar im Quellcode festzuschreiben. Doch gibt es – ähnlich wie bei klassischen Spielen und Sportarten – auch im Online-Gaming Versuche, Regeln zu brechen und sich unerlaubter Vorteile zu bedienen, was als *Cheating* bezeichnet wird. Konfliktträchtig ist Cheating dann, wenn es nicht nur um das eigene Spielerlebnis geht,¹¹ sondern die Gewinnchancen und die Spielerfahrungen Dritter beeinträchtigt werden. Besonders bei Online-Spielen ist die Aufrechterhaltung gleicher Regeln für alle ein wichtiges Ziel. Digital vorgegebene Regeln erscheinen als notwendige Bedingung eines gleichen Zugangs zum Spiel und zum Spielspaß. Und wer Regeln bricht, darf nicht mitspielen. Vor dem Hintergrund dieser simplifizierten Vorstellung von Regeln haben Spieleplattformen unterschiedliche Regime installiert, um mit Regelbrüchen in Form von Cheating umzugehen.

In diesem Aufsatz soll eines der wichtigsten eSport-Unternehmen – die amerikanische Firma *Valve* mit dem Branchenprimus, dem Multiplayer-Taktik-Shooter *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* – und dessen Konfliktlösungsmechanismus *Overwatch* als empirisches Beispiel für eine solche Integritätserschließungsmaßnahme herangezogen und analysiert werden. Nach einer allgemeinen Einführung in den Bereich des eSport (II) erfolgt eine Deskription des spezifischen Spiels (III) und dessen Anti-Cheat-Maßnahmen (VI). Anschließend wird das *Overwatch*-Verfahren rechtlich eingeordnet (V). *Overwatch* wird schließlich als Überwachungs- und Strafmecha-

10 Werner, Eingriff in das (Rollen-)Spielsystem – Spielregeln und regelwidrige Drittprogramme bei Online-Spielen, CR 2013, 516.

11 Wie etwa bei sog. Easter-Eggs (vgl. Kap. IV.1).

nismus im Foucaultschen Sinne¹² diskutiert (VI). Der Beitrag schließt mit einem Ausblick auf die Potenziale der durch die Gaming-Branche etablierten Integritätserschließungsmaßnahmen (VII).

II. Die Entwicklung, Bedeutung und Funktionsweise des eSport

Um sich Online-Spielen zu nähern, bedarf es einer Klärung der wirtschaftlichen und sozialen Relevanz ebenso wie einer Bestimmung der Besonderheiten dieses Bereiches, der Eigenschaften des klassischen Sports, aber auch der Umgebung digitaler Angebote aufweist. Diese Kombination macht Online-Spiele sowohl bei den beobachtbaren Dynamiken der Selbstregulierung als auch bei ihrer rechtlichen Einordnung zu einem Beispiel, aus dem sich Rückschlüsse über den Spiele-Sektor hinaus ziehen lassen.

„Gaming“ wird mehr und mehr zu einem gesellschaftlichen Massenphänomen, mit beeindruckenden Umsatzzahlen.¹³ Moderne Videospiele im „Blockbuster“-Segment kosten mehr Geld in der Entwicklung als vergleichbare Film- oder Musikproduktionen.¹⁴ Auch im eSport als der wett-kampforientierten Ausformung des Gaming steigt der Umsatz beständig; im deutschen sowie im internationalen Markt ist bis heute ein anhaltender Wachstumstrend zu verzeichnen.¹⁵ Im Jahr 2020 sollen knapp 450 Mio.

12 Foucault, Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses, 16. Aufl. 2007.

13 Bspw. Vervierfachung des Umsatzes in Deutschland von 2012–2020 auf 8,5 MRD EUR, siehe [statista.com, https://kurzelinks.de/1xnm](https://kurzelinks.de/1xnm); weltweiter Anstieg von 75 MRD EUR im Jahr 2017 auf knapp 200 MRD EUR im Jahr 2025, siehe [statista.com, https://kurzelinks.de/6waz](https://kurzelinks.de/6waz); vgl. auch Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 2019, S. 17 ff. oder Ruppert, Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, CR 2019, 619; vgl. etwa Puppe, Deutliches Plus im Corona-Jahr: Deutscher Games-Markt wächst um 32 Prozent, game.de, <https://kurzelinks.de/z0y9>; [statista.com, https://kurzelinks.de/ud38](https://kurzelinks.de/ud38).

14 Bspw. 500 Mio. USD Entwicklungs- und Marketingkosten für den Online-Shooter *Destiny*, siehe: Bis zu 500.000.000 Dollar: Das sind die 9 teuersten Spiele der Welt, chip.de, <https://kurzelinks.de/mggn> – im Gegensatz zur bisher teuersten Filmproduktion *Fluch der Karibik 4: Fremde Gezeiten*, der auf „nur“ 430 Mio. USD Kosten kommt, siehe: Da rollt der Rubel: Die 10 teuersten Filme aller Zeiten, film.at, <https://kurzelinks.de/p5db>.

15 Der Umsatz im deutschen Markt stieg von 8,3 Mio. EUR im Jahr 2013 auf 77 Mio. EUR im Jahr 2019 mit Aussicht auf Verdoppelung bis 2024, siehe [statista.com, https://kurzelinks.de/pm52](https://kurzelinks.de/pm52); weltweit hat er 2021 die 1-Milliarde-Dollar Grenze überschritten, siehe statista.com, <https://kurzelinks.de/ud38>.

Menschen weltweit eSport-Veranstaltungen angeschaut haben.¹⁶ Das Finale der beiden besten Teams des eSport-Hits *League of Legends* in 2018 sahen mehr Zuschauer:innen (205 Mio.) als den *Super Bowl* desselben Jahres (104 Mio.) oder das Fußball-WM-Finale zwischen Kroatien und Frankreich (163 Mio.).¹⁷ Immer mehr Menschen bestreiten mit Gaming und eSport ihren regulären Lebensunterhalt, etwa mit der Teilnahme an Turnieren, dem (Live-)Streaming oder der Berichterstattung darüber.¹⁸ Die Verschränkungen dieser unterschiedlichen Geschäftsbereiche haben in den letzten Jahren so stark zugenommen, dass mittlerweile von einem eigenen „eSport-Sektor“ gesprochen wird.¹⁹

Als eSport gelten die kompetitiv ausgetragenen Wettkämpfe in einem Videospiel-Titel nach einem vorher festgelegten Regelwerk zwischen Amateur- und seit einigen Jahren zunehmend auch Profisportler:innen.²⁰ Das Spektrum der im eSport verwendeten Spiele reicht dabei einerseits von eher klassischen Sportspielen (wie etwa *FIFA*) über Titel, die mehr durch Strategie- und Taktikelemente gekennzeichnet sind (wie *DOTA 2* oder *League of Legends*) bis hin zu actionorientierten „Shootern“ wie *CS:GO*, *Valorant* oder *Fortnite*. Die relevanten eSport-Titel zeichnen sich durch einen Fokus auf objektiv vergleichbare Fähigkeiten und einen Mangel an Zufallselementen aus, wodurch sie sich für einen leistungsorientierten Wettbewerb eignen.²¹

16 Statista.com, <https://kurzelinks.de/9qb4>.

17 eSports stärker als der Super Bowl, Sport1.de, <https://kurzelinks.de/6454>.

18 Dies zeigt sich bspw. auch an der gewachsenen Anzahl an täglichen Nutzer:innen und auch der Streamer:innen auf der vorrangig für Gaming genutzten Streaming-Plattform *Twitch*, siehe Baltrusaitis, Twitch hits a record 3 million weekly average viewership for the first time, finbold.com, <https://kurzelinks.de/s2rq>.

19 Ludwig/Lachmann/Papenbrock/Mesonero, Lets Play! 2021, Studie von *Deloitte*, <https://kurzelinks.de/w7ur>.

20 Vgl. Kubiciel, Entwicklung des eSport und Schutz seiner Integrität, ZRP 2019, 200; Jagnow/Baumann, eSport aus verbandlicher Perspektive – Rechtsbegriff, Regulierungspraxis und aktuelle rechtliche Herausforderungen, MMR-Beilage 2018, 12 (13); Brtko, eSport: Die Spiele beginnen – Welche Rechtsfragen sind zu klären?, GRUR-Prax 2017, 500.

21 So werden auch eher ruhigere Titel mittlerweile kompetitiv ausgetragen, siehe etwa: Oezbey, Heuballen und Trecker – So läuft der eSport im Landwirtschafts-Simulator, esports.com, <https://kurzelinks.de/kcar>.

1. Verhältnis von Sport und eSport

Die rechtliche Frage, ob eSport dabei auch als Sport im engeren Sinne anzusehen ist, ist höchst umstritten.²² Da die Vielfalt der Aktivitäten bei den in Frage kommenden eSport-Titeln sehr groß ist, sollte an dieser Stelle – so wie bei den analogen Sportarten auch – nach den einzelnen Disziplinen bzw. den relevanten eSport-Titeln differenziert werden.²³ Bei Betrachtung der Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs zum Thema²⁴ können viele der relevanten eSport-Titel hinsichtlich des körperlichen Elements und des Erfordernisses von Reaktionsfähigkeit und Auffassungsgabe durchaus den regulären Sportarten gleichgestellt werden.²⁵ Der Deutsche Olympische Sportbund spricht – ähnlich zur Position des IOC – bei der Frage über die Aufnahme von eSport nur von der Anschlussfähigkeit solcher Titel, die virtualisierte Sportarten darstellen.²⁶ Eines der wohl am meisten rezipierten Argumente in der Diskussion um die mögliche Gleichstellung des eSport zum klassischen Sport betrifft dessen Geschäftsmodell: Im Gegensatz zu anderen Sportarten läge beim eSport die kommerzielle Verwertung in der Hand eines gewinnorientierten Unternehmens, meistens des Publishers²⁷ des Spiels. Bei einer eventuellen Gleichstellung sei die Gemeinwohlorientierung des Vereinssports mit den damit verbundenen Privilegien be-

22 Breuer/Görlich, eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale/Nothelfer/Schlotthauer, S. 52 (52 f.).

23 Breuer/Görlich, eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale/Nothelfer/Schlotthauer, S. 52 (S. 55).

24 BFH 27.09.2018 – V R 48/16, DStRE 2019, 165 Rn. 34 m.w.N.; s. a. BFH 29.10.1997 – I R 13/97, DStR 1998, 113 („Motorsport-Entscheidung“); BFH 02.09.1986 – VII K 13/85, BeckRS 1986, 22007789 („Lenkdrachen-Entscheidung“); BFH 27.09.2019 – V R 48/16 („ISPC-Schießen“).

25 „Wer professionell eSport betreibt, klickt bis zu 400-mal in der Minute auf Maus, Tastatur oder Gamepad“, siehe: Breuer/Görlich, eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale/Falk/Puppe, S. 33 (44 f.); Breuer/Görlich, eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale/Nothelfer/Schlotthauer, S. 52 (55); siehe auch: Jagnow/Baumann, eSport aus verbandlicher Perspektive – Rechtsbegriff, Regulierungspraxis und aktuelle rechtliche Herausforderungen, MMR-Beilage 2018, 12 (13); Holzhäuser/Bagger/Schenk, Ist E-Sport „echter“ Sport?, SpuRt 2016, 94 (96).

26 DOSB-Positionierung „eSport“, 2018, <https://kurzelinks.de/an55>, 2; zur vergleichbaren Position des IOC siehe IOC-Session Statement Olympic Agenda 2020+, 2021, <https://kurzelinks.de/sxn1>.

27 Welcher strukturell mit dem „Verleger“ klassischer Medien vergleichbar ist, siehe Holzhäuser/Bagger/Schenk, Ist E-Sport „echter“ Sport?, SpuRt 2016, 94 (95).

droht.²⁸ Das Spielen von Videospielen könne aufgrund dieses Umstandes gar nicht zum schützenswerten “Kulturgut” werden, weil die Spieler:innen im Ergebnis nur ein gewerblich vertriebenes Produkt nutzen würden.²⁹

2. Die Machtstellung von Publishern im eSport

Unabhängig davon, ob sich der Vergleichbarkeit von Sport und eSport angeschlossen wird oder nicht: Feststellbar ist, dass die enge Bindung der einzelnen eSport-Disziplinen zum Publisher als dem Rechteinhaber in jedem Fall eine zentrale Abhängigkeit bedeutet. Der Publisher strukturiert den Ablauf etwaiger eSport-Wettkämpfe, stellt das Regelwerk dafür auf und sorgt für dessen Durchsetzung. Die teilnehmenden Spieler:innen haben nur eingeschränkte Gestaltungsmöglichkeiten. So könnten beispielsweise Spieler:innen von *CS:GO* zwar einen für den Titel relevanten eSport-Verband gründen; gleichwohl könnte dieser Verband nie autonom über das für *CS:GO* gültige Regelwerk oder die Durchführung kommerzieller Wettkämpfe ohne die Zustimmung des Publishers entscheiden.³⁰ Im Umfeld eines relevanten eSport-Titels entsteht damit eine Form der bereits angesprochenen Selbstverwaltungsökonomie, die maßgeblich durch ein (Einzel-)Unternehmen kontrolliert wird.³¹ Dabei sind diese Strukturen – anders als beim Sport mit dessen Aufbau aus Verbänden und Vereinen – weitgehend frei von einer Beteiligung der ausübenden Personen. Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass Publisher die von ihnen kontrollierte Struktur vielmehr in der proprietären Art und Weise moderner digitaler Plattformen verwalten.³²

Zwar funktioniert auch der übrige Sport grundsätzlich nach dem Modell einer geschlossenen Selbstverwaltungsökonomie mit autonomen Strukturen und gewissen eigenständigen Regeln.³³ Im Gegensatz zum

28 Vgl. Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 2019, S. 16.

29 Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 2019, S. 16.

30 Vgl. Fischer, Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig, 2019, S. 46.

31 Vgl. Pusch, Trennt „eSport“ und Sport nur ein Vokal?, npoR 2019, 53 (57).

32 Wie zum Beispiel bei *Facebook*, siehe Kettemann/Schulz, Setting Rules for 2.7 Billion. A (First) Look into Facebook’s Norm-Making System: Results of a Pilot Study, 2020.

33 Steiner, Autonomieprobleme des Sports – Versuch einer Bilanzierung, SpuRt 2018, 186.

eSport sind diese jedoch stärker verschränkt mit anderen gesellschaftlichen Institutionen und werden durch die Mitglieder selbst gestaltet. So gibt es ein eigenes Sportrecht im engeren Sinne und eine spezielle Sportgerichtsbarkeit. Für das Sportrecht im weiteren Sinne wird jedoch auch auf das BGB, das StGB oder andere, allgemeingültige Normen zurückgegriffen und Entscheidungen der Sportschiedsgerichte können vor ordentlichen Gerichten unter bestimmten Umständen angegriffen werden.³⁴ Die privaten Konfliktlösungsstrukturen, die bestimmte Publisher zur Aufrechterhaltung ihrer Selbstverwaltungsökonomien eingerichtet haben, sind im Gegensatz dazu opaker und von den gesellschaftlichen Institutionen stärker abgegrenzt, da es im Kern um die Durchsetzung der durch das jeweilige Unternehmen privat gesetzten Normen geht.

eSport-Spiele sind also über die Frage des Sports hinaus als Symptom der wachsenden Dominanz gewinnorientierter und privatisierter Normräume zu verstehen. Der Zugang zu und das Bewegen in diesen virtuellen Räumen wird durch Lizenzvereinbarungen, Nutzungsbedingungen und immaterielle Schutzrechte stark reglementiert. Zentrale Konflikte entstehen bei eSport- und Mehrspieler-Titeln vor allem durch Cheating. Die privaten Konfliktlösungsmechanismen – wie das noch näher zu analysierende *Overwatch*-Verfahren vom Spiele-Publisher *Valve* – die zu deren Lösung eingesetzt werden, bestimmen das Handeln und Wirken der Nutzer:innen innerhalb der Selbstverwaltungsökonomie. *CS:GO* weist hierbei eine ganze Reihe typischer Eigenschaften hinsichtlich der Setzung und Durchsetzung von Regeln sowie der Nutzung eigener Gestaltungsmacht in proprietären Umgebungen auf. Im Folgenden wird auf diesen Titel exemplarisch eingegangen.

III. Das Beispiel *Counter-Strike*

Counter-Strike: Global Offensive (2012) ist der dritte Titel der Reihe des Publishers *Valve*. Das Spielprinzip von *Counter-Strike* hat sich über die Jahre nicht wesentlich verändert: Zwei Teams bekämpfen sich auf einer virtuellen Karte und müssen unterschiedliche taktische Aufgaben erfüllen. Die Spielrunden dauern jeweils nur wenige Minuten und weisen eine hohe

34 Grundlegend hierzu BGH 28.11.1994 – II ZR 11/94 – NJW 1995, 583 (584 ff.); siehe auch Monheim, Sportlerrechte und Sportgerichte im Lichte des Rechtsstaatsprinzips, 2006; vgl. auch Heermann, Die Sportgerichtsbarkeit nach dem Pechstein-Urteil des BGH, NJW 2016, 2224.

Dynamik und Geschwindigkeit auf. Um das im Grundsatz eher reduzierte Kernspiel hat *Valve* ein komplexes Ökosystem angesiedelt. Maßgeblich zur Funktion dieser Umwelt trägt die Einbettung von *CS:GO* in die Vertriebsplattform *Steam* bei.³⁵ Wie bei anderen Titeln³⁶ ist das Grundspiel kostenfrei spielbar. Im Rahmen sogenannter „Seasonpasses“ können temporäre Zusatzinhalte kostenpflichtig erworben werden. Dazu kommt ein umfassendes Angebot an Merchandise, Community-Inhalten, Trophäen und Ähnliches. Eine weitere Einnahmequelle bildet der Verkauf von und der Handel mit „Skins“. Dabei stellen diese lediglich rein optische Anpassungen dar, die keinen Einfluss auf die Spielmechaniken haben. Im Gegensatz zu den Waffen, die im Spiel zu Beginn der Runden mit automatisch zuge teiltem Spielgeld gekauft werden müssen, haben Skins reale, monetäre Preise, die über die *Valve*-eigene Vertriebsplattform *Steam* zu entrichten sind. Skins sind jedoch nicht einfach zu festen Preisen erhältlich. Sie sind in ihrer Menge begrenzt und einer eigenen Ökonomie unterworfen. Über sogenannte „Lootboxen“³⁷ können Skins in einem kostenpflichtigen Lotterieverfahren³⁸ entweder gewonnen oder auf dem *Steam*-eigenen Community-Markt erworben und verkauft werden. Hierbei gilt ein freies Preisgestaltungsprinzip, bei dem die temporäre Preisentwicklung der spezifischen Skins angezeigt wird.³⁹ Käufer- und Verkäufer:innen können für eine

35 Ursprünglich zum (seinerzeit innovativen) digitalen Verkauf der eigenen Spiele und deren automatischer Aktualisierung wurde *Steam* 2003 von *Valve* gegründet und gilt heute als eine der größten digitalen Spieleplattformen. Mit über einer Milliarde Benutzer:innenkonten, 90 Millionen aktiven Nutzer:innen im Monat und inzwischen über 30.000 Spielen (Wes Fenlon, *Steam now has 90 million monthly users*, PCGamer.com, <https://kurzelinks.de/eexc>) – auch von Drittanbieter:innen – verfügt *Steam* über eine enorme Anzahl erreichbarer Spieler:innen und potenzieller Kund:innen für *CS:GO*.

36 Wie etwa die im eSport relevanten Titel *DOTA 2*, *League of Legends*, *Fortnite* oder *Hearthstone*.

37 Maties, Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, NJW 2020, 3685.

38 Die Frage, inwieweit diese Form des zufallsabhängigen Erlangens digitaler Güter mit realem Geldwert Glückspielrechtliche Implikationen hat, wird hier nicht eingegangen.

39 Der Skin Markt in *CS:GO* ist hochkomplex, sodass aus Gründen des Umfangs hier auf eine vereinfachte Darstellung zurückgegriffen wird. Für weitere Erläuterungen siehe: Thorhauge/Nielsen, *Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies*, *Journal of Consumer Culture* 2021, 21(1), 52 (59); Hardenstein, "Skins" in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling, *UNLV Gaming Law Journal* 2017, 7(2), 117; Ballou/Gbadamosi/Zendle, *The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features*, Preprint 2020; Clark, *Characteris-*

Transaktion einen eigenen Preis angeben und diesen – je nach Marktlage – auch realisieren. Diese freie Preissetzung hat die Folge, dass Skins tatsächliche Verkaufspreise von wenigen Cent bis hin zu mehreren tausend Dollar erreichen können. An den Umsätzen auf *Steam* verdient *Valve* anteilig (derzeit 10 %).⁴⁰ Die Skins sind zudem fest mit dem jeweiligen *Steam*-Account verknüpft und auch nur über diesen veräußerlich.⁴¹

Das Beispiel der Skins verdeutlicht die großen ökonomischen Werte, die teilweise mit den einzelnen Nutzer:innenkonten verbunden sind. Etwaige Spielausschlüsse aufgrund von Cheating und der Verlust von Konten und Skin-Portfolios haben potenziell große Einschnitte – auch ökonomischer Natur – zur Folge.

IV. *Valves Anti-Cheat Regime: Zwischen technischen und sozialen Kontrollmechanismen*

Valve verfolgt bei *CS:GO* eine Mischung aus technischer und sozialer Kontrolle zur Aufrechterhaltung der Integrität seiner Selbstverwaltungsökonomie. Im Folgenden werden – nach einer Abgrenzung und Begriffsbestimmung – *Valves* Strategien zur Unterbindung von Cheating und zur Sanktionierung von Cheater:innen analysiert.

1. *Cheating als digitaler Regelbruch*

Der Begriff des Cheating soll hier in einem weiten Sinne verstanden werden, der nicht nur die Verwendung von *Cheat Codes*, sondern jede vom Publisher nicht intendierte Eingabe oder Spielweise erfasst. Hierbei kann je nach eingesetzter Technik und Eingriffsschwere unterschieden werden:

tics of Online Gaming Market Structures: Evidence from Steam's Online Gaming Marketplace, NCUR 2019, 868.

40 Steam FAQ, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/0foi>.

41 Auch wenn sich außerhalb von *Steam* eine ganze Reihe externer Kauf- und Handelsplattformen entwickelt hat, bleibt der *Steam*-Account zwingend notwendig, um Zugriff auf die Skins zu gewähren; vgl. Hardenstein, "Skins" in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling, UNLV Gaming Law Journal 2017, 7(2), 117 (121 ff.).

- Als „milde“ Form durch Ausnutzen von Cheat Codes oder *Easter Eggs*, die durch den Publisher selber eingebaut wurden, was in Online-Spielen aber regelmäßig nicht zu finden sein wird.⁴²
- Ausnutzen von unbeabsichtigten Programmfehlern (*Glitches*), was meist zu unfairen, nicht vorhergesehenen Vorteilen für die Cheaterin führt und deshalb häufig pönalisiert wird.⁴³
- Das Verwenden von spezieller Soft- oder Hardware, die dem Spiel gewisse menschliche Eingaben vortäuscht (wie etwa *Aimbots*⁴⁴ für Shooter-Spiele). Dies ist die häufigste Cheating-Form, die üblicherweise mit einer Sperrung des Spielekontos bestraft wird.⁴⁵
- Das Auslesen und Manipulieren der den Spieler:innen üblicherweise nicht zugänglichen Spieledaten⁴⁶ als schwerste Form des Cheating.

Ein häufig im Zusammenhang mit Cheating genanntes Verhalten ist das sogenannte *Griefing*. Damit wird ein Verhalten bezeichnet, bei dem die Spielerin formell zwar nicht gegen die Spielregeln verstößt, aber den Spielablauf behindert oder einzelne Spieler:innen belästigt und dadurch den Spielspaß erheblich beeinträchtigt.⁴⁷ Bei wiederholtem Griefing reagieren Publisher mit temporären oder bisweilen auch dauerhaften Sperrungen.⁴⁸

Cheating stellt dabei nicht nur einen Regelbruch dar. Abhängig von den eingesetzten Techniken kann der Einsatz von Cheating Tools auch rechtlich relevant sein. So kann insbesondere die letztgenannte Form des Cheating einen erheblichen Eingriff in die Rechte des Publishers darstel-

42 Bekanntes Beispiel ist der Code „rosebud“ – eine Hommage an den Filmklassiker *Citizen Kane* –, der im Computerspiel *Die Sims* für einen Geldsegen sorgt, siehe Electronic Arts, FAQ zu Sims 4, „Mit welchem Cheat erhalte ich mehr Simoleons?“, ea.com, <https://kurzelinks.de/shyr>.

43 Etwa der „No-Loss“-Glitch bei *FIFA*, siehe Grunwald, Nach No-Loss-Glitch in FUT: EA SPORTS bannt 30.000 Nutzer, kicker.de, <https://kurzelinks.de/su1k>.

44 Was bedeutet "aimbot"? Bedeutung und Definition, netzwelt.de, <https://kurzelink.s.de/ynk2>.

45 So z. B. in den Nutzungsbedingungen des Publishers *Riot Games* unter 7.1, Nr. 10, in denen die Verwendung „nicht zugelassene[r] Programme von Drittanbietern“ unter der Androhung von u. a. Kontosperrungen verboten wird, riotgames.com, <https://kurzelinks.de/ac3w>.

46 Bspw. durch einen sog. *Wallhack* oder ein Eingriff in spielrelevante Werte wie Geldstand oder Gesundheitspunkte mittels des Programms *Cheat Engine*, siehe About Cheat Engine, cheatengine.org, <https://kurzelinks.de/l6to>.

47 Valve bestraft per CS:GO-Update Grierer härter, esports.com, <https://kurzelinks.de/brpt>.

48 Valve bestraft per CS:GO-Update Grierer härter, esports.com, <https://kurzelinks.de/brpt>.

len, wenn die Erstellung oder der Einsatz des Tools auf *Reverse Engineering* basiert, was ohne Erlaubnis des Publishers bereits nach §§ 69 c, 69 e UrhG unzulässig ist.⁴⁹ Darüber hinaus kann allein die Verbreitung von Cheating Tools gem. § 202c Abs. 1 Nr. 2 StGB strafbar sein. Das gilt insbesondere dann, wenn die Tools primär dafür geschaffen sind, in den verschlüsselten und authentifizierten Datenverkehr zwischen Client und Server des Publishers einzugreifen, um Daten abzufangen oder zu modifizieren (bspw. durch einen *Man-in-the-Middle-Angriff*).⁵⁰

2. Cheating im eSport

Eine besondere Brisanz bekommt der Einsatz von Cheat-Technologien durch die steigende Popularität des eSports. Mit steigenden Preisgeldern und einer zunehmenden Professionalisierung verbindet sich der eigene wirtschaftliche Erfolg immer mehr mit der persönlichen Performance im Spiel, wodurch der Anreiz zum Einsatz unerlaubter Mittel wächst.

Bei eSport kann auf verschiedensten Ebenen technisch in den Spielablauf eingegriffen werden. So können Spieler:innen Software oder Hardware verwenden, die die Eingaben eines Menschen simuliert oder diese auf unfaire Weise unterstützt. Auch kann in den Datenverkehr mit der Betreiberin des Spiels eingegriffen werden. Zwar ermöglicht das Livestreaming von eSport-Veranstaltungen eine gewisse Kontrolle des Spielablaufs durch die Zuschauer:innen, doch betrifft das lediglich den sichtbaren Teil. Für die Zuschauer:innen bleiben die tatsächlichen Datenverarbeitungsvorgänge auf dem Server des Publishers während des Spiels opak.

Die tatsächliche Relevanz des Cheating im eSport genau einzuschätzen, ist schwer möglich. Jedoch gibt es immer wieder Einzelfälle, bei denen eSportler:innen beim Einsatz von Cheats auffliegen oder den Einsatz von

49 Vgl. hierzu Hoeren/Sieber/Holznapel, MMR-HdB/Ernst, 57. EL 2021, Teil 7.1 Grundlagen des Urheberrechts, Rn. 14.

50 Die Verschlüsselung solchen Datenverkehrs mittels TLS/SSL-Transportverschlüsselung sowie die Verwendung von Authentifizierungs-Tokens (die „sonstige Sicherungscodes“ i. S. d. § 202c Abs. 1 Nr. 1 darstellen dürften) ist Industriestandard, sodass eine Software, die den Datenverkehr manipuliert und unter Verwendung der Authentifizierungs-Tokens an den Server des Publishers sendet, als unzulässiges Computerprogramm i. S. d. § 202c Abs. 1 Nr. 2 einzustufen sein dürfte, vgl. Sander, MüKo StGB/Graf, 4. Aufl. 2021, § 202c StGB Rn. 12, 15. Bei einem spezialisierten Cheating-Tool, das gerade für diesen Einsatz entwickelt wurde, ist auch die sonst umstrittene Zweckbestimmung im Rahmen des § 202c unproblematisch.

Cheats anprangern.⁵¹ Die Publisher selbst geben sich bezüglich des Ausmaßes von Cheating in ihren Spielen sehr diskret. Der durch Cheating bedingte Verlust der Integrität des Spielablaufs verringert die Vergleichbarkeit der sportlichen Leistungen der Spieler:innen, was langfristig die Attraktivität des jeweiligen Spieletitels für die Ausübung von eSport und damit auch die wirtschaftlichen Interessen der Publisher wesentlich beeinträchtigen kann.

3. Gegenmaßnahmen in CS:GO: VAC und Overwatch

CS:GO ist das weltweit meistgespielte kompetitive Online-Spiel und einer der wichtigsten eSport-Titel.⁵² Das Spiel ist zugleich dafür bekannt, an zahlreichen Cheater:innen zu leiden.⁵³ Aufgrund des massiven Cheating-Problems wendet *Valve* zahlreiche, teils neuartige Anti-Cheat-Techniken wie das *Overwatch*-Verfahren an, das später näher besprochen wird.

Zum Einsatz kommt zudem das eigens durch *Valve* entwickelte Anti-Cheat-System „VAC“. Dieses soll automatisiert mittels „digitaler Fingerabdrücke“ bekannte Cheating-Software und Änderungen des Spiele-Codes erkennen. Ähnlich wie bei Anti-Virus-Software ist auch bis zu einem gewissen Maße eine heuristische Erkennung möglich, etwa wenn ein Programm versucht, während der Laufzeit auf den CS:GO-Prozess und dessen Daten zuzugreifen. Im Anschluss daran werden detektierte Cheater:innen dauerhaft von offiziellen Servern ausgeschlossen. Den Entwickler:innen von lukrativer Cheating Software gelingt es jedoch immer wieder, die Erkennung durch VAC zu umgehen.⁵⁴

51 Johnson/Abarbanel, Ethical judgments of esports spectators regarding cheating in competition, *Convergence* 2022: 2; CS GO: 5 pro players who were caught hacking, sportskeeda.com, <https://kurzelinks.de/40jm>.

52 CS:GO war 2021 mit durchschnittlich 600.000 gleichzeitig spielenden Personen der beliebteste Titel auf Steam, Most Played Games on Steam, githyp.com, <https://kurzelinks.de/9gus>. Im Jahr 2021 fanden die meisten professionellen eSports-Wettkämpfe (494) in CS:GO statt, dabei wurden über \$ 21 Mio. an Preisgeldern vergeben, *esportearnings.com*, <https://kurzelinks.de/4dd0>.

53 Das Unterforum für CS:GO bei *Unknown Cheats* verzeichnete Anfang April 2021 435.670 Beiträge, knapp das Dreifache des zweitmeistdiskutierten Spiels, *Grand Theft Auto 5* mit 146.017 Beiträgen, *unknowncheats.me*, <https://kurzelinks.de/aqb7>.

54 Zum VAC-System siehe Video von GameStar, Der endlose Cheater-Krieg – Valve Anti Cheat – VAC-Bans, Overwatch & Co erklärt, YouTube.com, <https://kurzelinks.de/h9zm>.

Das *Overwatch*-Verfahren hingegen setzt auf einer anderen Ebene an: In einem ersten Schritt werden Spieler:innen, die des Cheatings verdächtigt werden, gemeldet. Die Meldung wurde bis Ende 2016 ausschließlich durch andere Spieler:innen vorgenommen. Seit Anfang 2017 betreibt Valve zudem *VACnet*, einen Deep-Learning-basierten Algorithmus, der jedes Match auf den offiziellen Servern in bestimmten Spielmodi beobachtet, verdächtige Spielweisen erkennt und diese automatisch dem *Overwatch*-Verfahren zuführt.⁵⁵

Danach beginnt das *Overwatch*-Verfahren. Hierbei bekommen „vertrauenswürdige“⁵⁶ Spieler:innen, von *Valve* als „Ermittler:innen“ bezeichnet, eine zehnminütige Spielaufnahme (das „Beweismaterial“) der verdächtigen Spieler:innen vorgelegt. Diese Aufnahme ist der einzige Anknüpfungspunkt für die Ermittler:innen, sie bekommen keine weiteren Informationen über den Fall zur Verfügung gestellt. Die Namen sämtlicher Spieler:innen werden ersetzt, die zu beurteilende Spielerin wird als „Verdächtige“ gekennzeichnet.

Im Anschluss sollen die Ermittler:innen die Schuld der Spielerin in vier verschiedenen Kategorien feststellen:

- die Verwendung externer Software zur Zielhilfe (Aimbots), um die Zielsicherheit zu verbessern,
- die Verwendung externer Software zur Sichthilfe, um auf nicht vorgesehene Weise Informationen über den Standort von Gegner:innen zu erlangen (*Wallhack*),
- anderweitige externe Hilfe zur Erlangung eines unvorhergesehenen Vorteils,
- spielbehinderndes Verhalten, das als störend, unsportlich und/oder unsozial wahrgenommen wurde (*Griefing*).

Dabei sollen die Ermittler:innen davon ausgehen, dass die Verdächtige „unschuldig“ ist. Als „Urteil“ stehen unter jeder Kategorie zwei Buttons zur Verfügung: „Unzureichende Beweise“ oder „Zweifellos erkennbar“.

55 Instruktiv dazu der Vortrag des *Valve*-Entwicklers John McDonald auf der Game Developers Conference, Using Deep Learning to Combat Cheating in CSGO, gdcvault.com, <https://kurzelinks.de/0294>.

56 *Valve* schreibt dazu: „Ermittler werden auf Basis ihrer Aktivitäten in CS:GO (Wettkampfsiege, Alter des Accounts, Spielstunden, Skill-Gruppe, geringe Anzahl an Meldungen usw.) und, falls zutreffend, vorheriger *Overwatch*-Teilnahme und -Wertung (ein Resultat der Richtigkeit ihrer Urteile als Ermittler) ausgewählt“, blog.counter-strike.net, <https://kurzelinks.de/xhnq>.

Darüber hinaus können die Ermittler:innen ein Urteil über den Fall aussetzen, wenn sie sich nicht entscheiden wollen.⁵⁷

Wenn die Ermittler:innen unabhängig voneinander ein weitgehend konsensuales Urteil fällen (im Schnitt mit 99,8 % Übereinstimmung⁵⁸) und die verdächtige Person für schuldig befinden, wird ein sogenannter „Overwatch-Bann“ ausgesprochen. Dieser kann zeitlich beschränkt oder dauerhaft sein. Der Bann führt dazu, dass die Spieler:innen nicht mehr auf offiziellen, durch VAC-gesicherten Servern spielen können (Dies sind rund 98 % aller existierenden Server).⁵⁹ Insbesondere können gebannte Spieler:innen ihre virtuellen Gegenstände nicht mehr verkaufen. Das Zustandekommen des Urteils ist weitgehend opak. Bekannt ist, dass für eine Verurteilung eine Entscheidung von sieben Personen genügt.⁶⁰ Die Ermittler:innen erfahren die Urteile der anderen nicht, die Einzelurteile werden mittels einer „Overwatch-Punktzahl“⁶¹ durch *Valve* gewichtet und zu einem Gesamturteil zusammengefasst.⁶²

V. Rechtliche Perspektive auf das Overwatch-Verfahren

Nachdem die technische Dimension des *Overwatch*-Verfahrens aufgezeigt wurde, soll erörtert werden, ob sich auch rechtliche Rahmenbedingungen dafür herleiten lassen. Zuerst soll der strukturelle Unterschied der Integritätserhaltungsmaßnahmen von Sport und eSport verdeutlicht werden.

57 CS-GO – Overwatch-System, [steampowered.comhttps://kurzelinks.de/8zoy](https://kurzelinks.de/8zoy), <https://kurzelinks.de/v3yj>.

58 McDonald, Using Deep Learning to Combat Cheating in CSGO, Game Developers Conference, [gdcvault.com, https://kurzelinks.de/0294](https://kurzelinks.de/0294), Minute 24:00.

59 McDonald, Using Deep Learning to Combat Cheating in CSGO, Game Developers Conference, [gdcvault.com, https://kurzelinks.de/0294](https://kurzelinks.de/0294), Minute 14:52.

60 McDonald, Using Deep Learning to Combat Cheating in CSGO, Game Developers Conference, [gdcvault.com, https://kurzelinks.de/0294](https://kurzelinks.de/0294), Minute 24:00.

61 Die Ermittler:innen erhalten Punkte, wenn sie mit den anderen Ermittler:innen übereinstimmen und verlieren Punkte, wenn sie zu einem anderen Urteil kommen. Die Höhe der Punkteänderung ist abhängig davon, wie einstimmig die anderen Ermittler:innen entschieden haben. In Verbindung mit extra dafür eingesetzten Testfällen soll laut *Valve* dadurch die Qualität der Urteile sichergestellt werden, [blog.counter-strike.net, https://kurzelinks.de/xhnq](https://kurzelinks.de/xhnq).

62 Steam Knowledge Base, [steampowered.com, https://kurzelinks.de/sed8](https://kurzelinks.de/sed8).

1. Spielregeln zur Integritätserhaltung im Sport

Die Regeln der Sportverbände dienen der Verhängung von verbandsinternen Sanktionen wie Geldbußen und Wettkampfsperren.⁶³ Sie stellen keine allgemeinverbindlichen Rechtsvorschriften dar, werden aber zur Auslegung verschiedener Normen herangezogen.⁶⁴ Wie der BGH in seiner *Reitsport*-Entscheidung statuierte, entziehen sich die durch die Sportverbände festgelegten Regeln einer etwaigen Kontrolle gem. §§ 305 ff. BGB. Der im AGB-Recht angelegte Gedanke des Interessensausgleichs zwischen strukturell überlegener Verwenderin einerseits und Verbraucherin andererseits sei nicht auf Sportregeln anwendbar, da der Verband und die Sporttreibende an der fairen Ausübung des Sports ein gleiches Interesse hätten.⁶⁵ Die Sportregeln stellten vielmehr „Normenwerke sozial-organisatorischer Natur“ dar, die von den durch das AGB-Recht erfassten „Leistungsaustauschbeziehungen“ abzugrenzen seien.⁶⁶ Die durch die Verbände bestimmten Spielregeln seien zur Ausgestaltung einer vordergründig zwischenmenschlichen Beziehung gedacht.⁶⁷

2. Spielregeln im eSport

Die Regeln, die durch Gaming-Unternehmen für die Ausübung ihrer eSport-relevanten Titel gelten, sind ein Bestandteil der vertraglichen Vereinbarung zwischen Publisher und Spielerin. Sie gelten zumeist für die Nutzung dieses Spiels auf offiziellen Servern im Internet. Diese erscheinen der Spielerin als vorformulierte Nutzungsbedingungen, die vor dem erstmaligen Starten des Spiels akzeptiert werden müssen.

63 Weber, Rechtswörterbuch, 27. Edition 2021, Spielregeln im Sport.

64 „Materiellrechtliche Wirkung der Sportregeln“, Kaiser, Sport- und Spielrecht als materielles Nichtrecht? Zur Frage der Justiziabilität von Sport und Spiel, SpuRt 2009, 6 (8); bspw. Maßstab der Sorgfaltswidrigkeit im Rahmen der Prüfung von § 222 StGB, siehe Sander, MüKo StGB/Hardtung, 4. Aufl. 2021, § 222 StGB Rn. 18 ff.

65 BGH 28.11.1994 – II ZR 11/94, NJW 1995, 583 (585).

66 BGH 28.11.1994 – II ZR 11/94, NJW 1995, 583 (585).

67 Kaiser, Sport- und Spielregeln als materielles Nichtrecht? Zur Frage der Justiziabilität von Sport und Spiel, SpuRt 2009, 6 (7).

3. Der Steam-Nutzungsvertrag als Grundlage des Overwatch-Verfahrens

Bei Betrachtung des beschriebenen *Overwatch*-Verfahrens von *Valve* zeigt sich zunächst, dass sich für die Nutzung von *CS:GO* keine ausdrückliche Vereinbarung finden lässt. Zum Nutzen des Spiels wird ein Abonnement bei *Valves* Distributionsplattform *Steam* benötigt, über das der Titel heruntergeladen und gestartet wird und zu der auch während des (Online-)Spiels eine Internetverbindung bestehen muss.⁶⁸ Für die Nutzung dieser Plattform wiederum existiert eine Vereinbarung („Steam-Nutzungsvertrag“), die die für die Verwendung von *CS:GO* maßgeblichen Regeln beinhaltet.⁶⁹ Bei Ziff. 1 B. *Steam*-Nutzungsvertrag wird ausgeführt, dass sich *Valve* dazu verpflichtet, den Abonnent:innen ihrer Plattform den „Zugang zu [...] Software [und] insbesondere Videospiele“ zur Verfügung zu stellen.⁷⁰ Unter Ziff. 4 *Steam*-Nutzungsvertrag wird die Möglichkeit benannt, dass die Spiele über „Funktionsmerkmale“ verfügen können, um „Software- oder Hardware-Prozesse [...] zu erkennen“, die Spieler:innen „einen unlauteren Vorteil im Wettbewerb verschaffen können („Mogelwerkzeuge“)“. Mit den Abonnent:innen wird weiterhin vereinbart, dass diese die „Ausführung von Steam oder Inhalten und Leistungen nicht [...] manipulieren“ und dass ihnen durch *Valve* im Falle der Zuwiderhandlung die weitere Teilnahme an Mehrspieler-Online-Spielen untersagt werden kann. *Valve* räumt sich darüber hinaus ausdrücklich das Recht ein, das Konto einer Spielerin – u. a. im Falle „der Verwendung eines Mogelwerkzeuges“ – auch ohne vorherige Benachrichtigung zu löschen und das Abonnement bei *Steam* zu kündigen.

Das *Overwatch*-Verfahren selbst wird in den Nutzungsbedingungen nicht aufgeführt. Es ist jedoch davon auszugehen, dass es als Teil der erwähnten „Funktionsmerkmale“ zum Erkennen von Cheater:innen verstanden werden kann. Die FAQ von *Valve* zum Verfahren enthalten jedoch eine Beschreibung der Maßstäbe der „Verurteilung“ durch die „Ermittler:innen“:⁷¹ So wird mitgeteilt, dass die „Strafen“, die die „Verdächtigen auferlegt bekommen“, nicht für alle Vergehen gleich sind, sondern „pro-

68 Ähnlich wie dies bspw. für das Spielen des Online-Spiels *World of Warcraft* und dem Spiele-Client *Battle.net* erforderlich ist, siehe BGH 6.10.2016 – I ZR 25/15, GRUR 2017, 266 („Umfang der Nutzungsrechteinräumung bei Erwerb einer Client-Software für ein Spiel – World of Warcraft I“).

69 Wie auch in einer Anfrage der Autor:innen an den Kund:innensupport von *Valve* bestätigt wurde.

70 *Steam*-Nutzungsvertrag, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/s4u0>.

71 *CS:GO* – *Overwatch*-System, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/8zoy>.

portional zu[m] Verhalten“ der „Verdächtigen“ sind. Diese würden von „moderaten Strafzeiten“ für „Spielbehinderung“ (*Griefing*) bis zum dauerhaften Spielausschluss für „Betrüger:innen“ reichen. In den FAQ ausdrücklich erwähnt wird, dass sämtliche der durch *Overwatch* (also durch die „Ermittler:innen“) verhängten Spielausschlüsse nicht „verhandelbar“ und durch den Kund:innensupport nicht „aufhebbar“ seien, was widersprüchlich erscheint. Auch müsse der Grund des Ausschlusses nicht mitgeteilt werden.⁷² *Valve* selbst bezeichnet *Overwatch* als ein System, mit dem „sich die CS:GO-Community selbst regulieren kann“.⁷³ Die Urteile des Verfahrens werden durch *Valve* nur stichprobenartig kontrolliert.⁷⁴

Valve kann zur Rechtfertigung stets auf die Ermittler:innen verweisen, die ihrer Auffassung nach die letztentscheidende Instanz im konkreten Fall darstellen. Dabei sollte jedoch nicht übersehen werden, dass *Valve* jederzeit das gesamte *Overwatch*-Verfahren kontrolliert. Ein großer Teil der Fälle wird durch *VACnet* ausgewählt, wobei im Anschluss mithilfe eines automatisierten Koordinators bestimmt wird, welche Fälle ein *Overwatch*-Verfahren durchlaufen sollen. Ebenso werden die Arten des „strafwürdigen“ Verhaltens, die „Urteilsmöglichkeiten“ und die Hilfstexte vorgegeben. Auch die Anzahl der benötigten Stimmen, deren Gewichtung untereinander und die Punktzahl der einzelnen Ermittler:innen werden von *Valve* bestimmt und sind nicht extern durch die Community überprüfbar.

4. Kontrollfähigkeit des Steam-Nutzungsvertrages

Für eine Überprüfung der infolge eines *Overwatch*-Verfahrens verhängenen Sperre bietet sich eine AGB-rechtliche Kontrolle der zugrundeliegenden Geschäftsbedingungen des *Steam*-Nutzungsvertrags an. Da es sich beim *Steam*-Nutzungsvertrag um einseitig vorformulierte Vertragsbedingungen handelt, unterliegen diese zumindest formell auch dem AGB-Begriff gem. § 305 Abs. 1 BGB.⁷⁵ Auch kollisionsrechtlich betrachtet ist von der Anwendung verbraucherschützender Normen hinsichtlich der Spieler:innen in

72 CS:GO – Ich wurde vom Spiel ausgeschlossen, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/3izw>.

73 CS:GO – Overwatch-System, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/8zoy>.

74 McDonald, Using Deep Learning to Combat Cheating in CSGO, Game Developers Conference, [gdcvault.com, https://kurzelinks.de/0294](https://kurzelinks.de/0294), Minute 52:30.

75 Gsell/Krüger/Lorenz/Reymann, beck-online.GROSSKOMMENTAR BGB/Lehmann-Richter, Stand: 01.12.21, § 305 Rn. 79.

Deutschland auszugehen.⁷⁶ Darüber hinaus wird jedoch auf Ebene des sachlichen Anwendungsbereiches teilweise argumentiert, dass die in den Nutzungsbedingungen festgehaltenen Spielregeln – unter Verweis auf die *Reitsport*-Entscheidung – nicht dem AGB-Recht unterliegen würden; auch im eSport hätten sowohl die Publisher als auch die Spieler:innen ein gleiches Interesse an dem „ordnungs- und regelmäßigen Ablauf des Spiels“, sodass die Publisher hier bei der Durchsetzung dieser Integritätserhaltungsmaßnahmen auch die Interessen der übrigen Spieler:innen wahrnehmen würden.⁷⁷ Diesbezüglich ist jedoch der Unterschied zwischen Sport und eSport zu beachten: Die Publisher haben – anders als Sportverbände – ein wirtschaftliches Eigeninteresse an der Aufrechterhaltung ihrer Selbstverwaltungsökonomie. Dementsprechend zielen ihre Integritätserhaltungsmaßnahmen auf einen maximierten ökonomischen Vorteil aus der Vertragsbeziehung. Die Regeln von *CS:GO* stellen zwar ebenfalls ein „sozialnormatives Regelwerk“ dar – wichtiger ist jedoch ihre Funktion als Grundlage des Leistungsaustausches zwischen *Valve* und den Kund:innen. Auch bei *Overwatch* drückt sich dieser Interessengegensatz aus: Die „Verdächtigen“ verlieren bei einem Spielausschluss den Zugriff auf sämtliche ihrer erspielten oder erhandelten Vermögensgegenstände⁷⁸ und können zumindest mit diesem Konto nicht mehr aktiv am eSport-Ökosystem partizipieren, womit ihnen u. U. ihre Lebensgrundlage entzogen wird.⁷⁹ Bei einem Bann von einer Übereinstimmung der Interessen zwischen gebannter Spielerin und *Valve* auszugehen, ist zweifelhaft. Dies gilt zwar auch für gesperrte Sportler:innen analoger Sportarten, erhält jedoch eine andere Konnotation, wenn die sperrende Organisation selbst ein wirtschaftliches Interesse mit dem Bann verfolgt. Darüber hinaus soll es in dieser Analyse der Nutzungsbedingungen und des *Overwatch*-Verfahrens nicht um die Spielregeln von *CS:GO* als solche gehen, sondern um die Folgen der Beschränkung des Zugangs zum Spiel, die eine eventuelle Verletzung rechtlicher Interessen mit sich bringen könnte.⁸⁰ Festzustellen ist, dass das AGB-Recht für die Beurteilung der *Steam*-Nutzungsbedingungen zur Anwendung kommt, auch

76 Werner, Eingriff in das (Rollen-)Spielsystem – Spielregeln und regelwidrige Drittprogramme bei Online-Spielen, CR 2013, 516 m.w.N.

77 Werner, Eingriff in das (Rollen-)Spielsystem – Spielregeln und regelwidrige Drittprogramme bei Online-Spielen, CR 2013, 516 (516 f.).

78 Die bereits angesprochenen Skins, vgl. Kap. III Fn. 39.

79 Vgl. Mythos Permabann – Sollte man dauerhaft sperren?, eSports.com, <https://kurzelinks.de/tyzw>.

80 siehe auch „WOW-II“-Entscheidung, BGH 12.01.2017 – I ZR 253/14, MMR 2017, 394 (396).

unter der Maßgabe einer Einschränkung hinsichtlich der professionellen eSportler:innen gem. § 310 Abs. 1 BGB.⁸¹ *Valve* selbst scheint von der Anwendbarkeit des AGB-Rechts auf den *Steam*-Nutzungsvertrag auszugehen. So finden sich Ausnahmen hinsichtlich der Gerichtsstandsvereinbarung und der Rechtswahlklausel für Menschen mit europäischem Wohnsitz.⁸²

5. Inhaltskontrolle der für das *Overwatch*-Verfahren maßgeblichen Klauseln

Somit ist die Kontrolle der *Steam*-Nutzungsbedingungen nach den AGB-Vorschriften eröffnet. Gem. Ziff. 1 B. *Steam*-Nutzungsvertrag verpflichtet sich *Valve* zur Verfügungstellung der vertraglichen Leistungen, also auch zur Verfügungstellung von *CS:GO*. Durch die Umsetzung eines im Rahmen des *Overwatch*-Verfahrens verhängten dauerhaften oder auch nur temporären Spielausschlusses mit entsprechender Kontosperrung verletzt *Valve* diese Vertragspflicht gegenüber der betroffenen Abonnettin bzw. Spielerin.⁸³ Grundlage für diese Sperrung seitens *Valve* ist Ziff. 4 *Steam*-Nutzungsvertrag. Mangels Einschlägigkeit der spezifischen Klauselverbote der §§ 308, 309 BGB hinsichtlich dieser Vertragsbedingung kommt eine Überprüfung nach der Generalklausel gem. § 307 Abs. 1 BGB in Betracht.⁸⁴

Grundsätzlich ist die AGB-Kontrolle dazu gedacht, ein strukturelles Ungleichgewicht der Vertragsparteien in den Fällen auszugleichen, bei denen die Verwenderin durch ihre überlegene Verhandlungsmacht die Vertragsbedingungen einseitig diktieren kann.⁸⁵ Eine Klausel wird dann als unangemessen i.S.d. § 307 Abs. 1 BGB betrachtet, wenn die Verwenderin in missbräuchlicher Weise ihre eigenen Interessen auf Kosten und ohne Berücksichtigung und Ausgleich der Interessen der Vertragspartnerin durch-

81 Vgl. Gsell/Krüger/Lorenz/Reymann, beck-online.GROSSKOMMENTAR BGB/Richters/Friesen, Stand: 01.01.2022, § 310 Rn. 52.

82 Siehe Ziff. 10, 11 *Steam*-Nutzungsvertrag, steampowered.com, <https://kurzelinks.de/s4u0>.

83 Vgl. BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1436).

84 Hinsichtlich anderer Vertragsbedingungen ist zumindest für deutsche (Amateur-)Spieler:innen durchaus ein Verstoß gegen die spezifischen Klauselverbote auszumachen: Ziff. 11 *Steam*-Nutzungsvertrag, der ein obligatorisches Schiedsverfahren vor der Einleitung rechtlicher Schritte vorsieht, verstößt gegen § 309 Nr. 14 BGB, was an der in Deutschland verschärften Umsetzung der Richtlinie liegt, vgl. Hau, Abbedingungsverbot und Streitthematisierung, ZfPW 2018, 385 (405).

85 Gsell/Krüger/Lorenz/Reymann, beck-online.GROSSKOMMENTAR BGB/Lehmann-Richter, Stand: 01.12.21, § 305 Rn. 8.

zusetzen versucht.⁸⁶ In besonderen Fällen kann der Prüfungsmaßstab strenger sein, etwa wenn die Vertragspartnerin in gesteigerter Weise auf die Leistung der Verwenderin angewiesen ist, weil diese über eine gewisse wirtschaftliche oder soziale Schlüsselstellung verfügt.⁸⁷ Die Bestimmung dieser besonderen Zwangslage und die daraus folgende Einschränkung der Vertragsausgestaltungsfreiheit der Verwenderin erfolgt nicht linear, sondern graduell und richtet sich u.a. auch danach, ob mittelbar Grundrechte der Vertragspartei betroffen sein könnten.⁸⁸

Zur Orientierung, ob diese Einschränkung auch hinsichtlich der AGB von *Valve* vorgenommen werden muss, bietet sich ein Rückgriff auf die *Intermediär*-Rechtsprechung von BVerfG und BGH an: Hier haben die obersten Gerichte rechtliche Rahmenbedingungen für die Ausgestaltung von frei zugänglichen, aber durch ein einzelnes Unternehmen beherrschte öffentliche Räume gesetzt, die eine gewisse gesellschaftliche Relevanz aufweisen. Inwieweit Grundrechte mittelbar in solche Vertragsverhältnisse einstrahlen und durch private Intermediäre beachtet werden müssen, hängt laut der Rechtsprechung von der „Unausweichlichkeit von Situationen, [dem] Ungleichgewicht zwischen sich gegenüberstehenden Parteien, [der] gesellschaftliche[n] Bedeutung von bestimmten Leistungen oder [der] soziale[n] Mächtigkeit einer Seite“ ab.⁸⁹ Als verbindendes Element der Urteile erscheint hier die Ausstrahlungswirkung elementarer Grundrechte, wie das Recht auf Meinungsäußerungsfreiheit,⁹⁰ Versammlungsrechte⁹¹ oder das Gleichbehandlungsrecht politischer Parteien⁹². Als relevant wurde ebenso der gleichheitsgerechte Zugang zu Sportveranstaltungen angesehen.⁹³ Insbesondere letzterer Fall bietet sich als Anknüpfungspunkt zu eSport im Allgemeinen und CS:GO im Speziellen an. Innerhalb dieses Beitrags wurde bereits festgestellt, dass die Herausbildung des eSport-Bereiches stetig voranschreitet und sich zunehmend als gleichbedeutend zu den herkömmlichen Sportangeboten darstellt. Demzufolge könnte eine Übertragung und Anwendung dieser Grundsätze auch auf die

86 BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1438).

87 Raue, Plattformnutzungsverträge im Lichte der gesteigerten Grundrechtsbindung marktstarker sozialer Netze, NJW 2022, 209.

88 Raue, Plattformnutzungsverträge im Lichte der gesteigerten Grundrechtsbindung marktstarker sozialer Netze, NJW 2022, 209.

89 BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1668).

90 BGH 29.7.2021 – III ZR 192/20, ZUM-RD 2021, 612; BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433.

91 BVerfG 22. 2. 2011 – 1 BvR 699/06, NJW 2011, 1201.

92 BVerfG 22.5.2019 – 1 BvQ 42/19, NJW 2019, 1935.

93 BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667.

im *Steam*-Nutzungsvertrag vereinbarten Integritätserhaltungsmaßnahmen geboten sein. Damit verbunden wäre, dass ein gleichheitsgerechter Zugang zu dem offenen Angebot von *Valve* gewährleistet sein muss.

6. Die Elemente der Intermediär-Rechtsprechung und deren Anwendung auf *Overwatch*

Voraussetzung in den genannten Fällen war jeweils, dass sich das Angebot der Selbstverwaltungsökonomie ohne vorherige Einschränkung an eine breite Öffentlichkeit richtet.⁹⁴ Eine besondere Verantwortung erwächst nach der Rechtsprechung dann, wenn die angebotene Leistung für die Betroffenen eine wesentliche Form der Teilnahme am gesellschaftlichen Leben darstellt.⁹⁵ Dementgegen dienen die zugangsbeschränkende Integritätserhaltungsmaßnahmen der dahinterstehenden Unternehmen jedoch auch dem Schutz ihrer durch Grundrechte abgesicherten Rechte und wirtschaftlichen Interessen.⁹⁶ Dahingehend ist eine Abwägung dieser mit denen der Vertragspartner:innen vorzunehmen.⁹⁷ Eine Folge dieser Abwägung ist, dass der Zugang zu diesen gesellschaftlich relevanten Leistungen nicht willkürlich durch das beherrschende Unternehmen beschränkt werden kann. Die Integritätserhaltungsmaßnahmen müssen gewisse verfahrensrechtliche Anforderungen erfüllen, um einen entsprechenden Grundrechtsschutz zu ermöglichen.⁹⁸ Nach der Rechtsprechung kann dies u. a. beinhalten,⁹⁹

- dass durch die Selbstverwaltungsökonomie zumutbare Anstrengungen zur Aufklärung des Sachverhalts, der als Grundlage für die Auferlegung der Zugangsbeschränkung dient, betrieben werden. Dies kann bei schwerwiegenden Maßnahmen eine vorherige Anhörung der Betroffenen erforderlich machen.

94 BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1669); Raue, Fn. 86, 209.

95 BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1669); krit. Denga, Plattformregulierung durch europäische Werte: Zur Bindung von Meinungsplattformen an EU-Grundrechte, EuR 2021, 569 (589 ff.).

96 BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1440 f.).

97 BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1441 f.).

98 „Grundrechtsschutz durch Verfahren“, siehe Raue, Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken, JZ 2018, 961 (969 ff.); BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1442).

99 Vgl. BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1670); BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1443).

- dass die Maßnahme an objektive, überprüfbare Tatbestände anknüpft.
- den Vertragspartner über die beabsichtigte Sperrung umgehend zu informieren.
- die Maßnahme auf Verlangen zu begründen.
- eine Möglichkeit der Gegendarstellung mit anschließender Neubeurteilung einzuräumen.

Zu prüfen ist somit, ob beim *Overwatch*-Verfahren die Anforderungen für die Anwendung der *Intermediär*-Rechtsprechung erfüllt sind. Die Eröffnung des Angebotes an eine breite Öffentlichkeit ist gegeben, jedoch müsste die angebotene Leistung auch eine wesentliche Form der Teilnahme am gesellschaftlichen Leben darstellen, wobei die Rechtsprechung auf einen subjektiven Maßstab des Vertragspartners abstellt.¹⁰⁰ Mittlerweile ist anerkannt, dass auch der Zugang zu virtuellen Räumen für die gesellschaftliche Teilhabe relevant ist.¹⁰¹ Online-Spiele sind heute mehr als das reine Spiel, denn durch integrierte Sprach- und Textchats, Foren und Clans, in denen sich Spieler:innen zusammenschließen, hat sich eine ganze Subkultur herausgebildet. Innerhalb dieser Gruppe nimmt *CS:GO* eine herausragende Rolle ein und ist Gegenstand und Ort sozialer und kultureller Interaktion. Der Zugang zum Spiel kann somit für Betroffene, insbesondere für eSportler:innen, in erheblichem Umfang über die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben entscheiden. Die Voraussetzungen für die Anwendung der *Intermediär*-Rechtsprechung liegen somit vor.

Im Folgenden sind die Rechtsgüter der Beteiligten abzuwägen. Mit dem *Overwatch*-Verfahren verfolgt *Valve* das Ziel, Betrüger:innen aus *CS:GO* fernzuhalten. In erster Linie dienen diese Maßnahmen der Integritätserhaltung von *CS:GO*, denn ein kompetitives (Online-)Spiel, in dem regelmäßig betrogen wird, verliert langfristig an Attraktivität. *Valve* verfolgt damit seine wirtschaftlichen Interessen, da es mit der Attraktivität von *CS:GO* Geld verdient – ein Recht, das durch Art. 12 Abs. 1 GG abgesichert ist. Auf der anderen Seite sind die Rechte der Spieler:innen bei einem Ausschluss zu berücksichtigen. Durch eine *Overwatch*-Sperrung scheint in erster Linie der gleichheitsgerechte Zugang zum Spiel gem. Art. 3 Abs. 1 GG gefährdet zu sein. Eine „Verurteilung“ führt dazu, dass das Konto von der Teilnahme an *CS:GO* ausgeschlossen ist. Die Betroffenen haben mit diesem Konto keine

100 BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1669).

101 BGH 29.7.2021 – III ZR 179/20, GRUR 2021, 1433 (1440); schon 2013 entschied der BGH, dass sich „das Internet zu einem die Lebensgestaltung eines Großteils der Bevölkerung entscheidend mitprägenden Medium entwickelt hat“, BGH 24.1.2013 – III ZR 98/12, NJW 2013, 1072 (1073).

Möglichkeit mehr, den eSport auszuüben. Darüber hinaus kommt insbesondere für die Menschen, die mithilfe von Streaming, der Teilnahme an Wettbewerben oder der Berichterstattung darüber ihren Lebensunterhalt mit *CS:GO* bestreiten, eine Einschränkung ihrer Berufsfreiheit gem. Art. 12 Abs. 1 GG in Betracht. Zweifelhaft ist jedoch, ob durch einen Ausschluss von einem Online-Videospiel bereits ein solch belastender Eingriff vorliegt, dass von einer Beschränkung der allgemeinen Handlungsfreiheit gem. Art. 2 Abs. 1 GG auszugehen ist.¹⁰² Anders wäre es, wenn entsprechende Online-Angebote nicht einen großen Teil, sondern einen weit überwiegenden Anteil an möglichen Formen der Freizeitgestaltung einnehmen – ein Szenario, was zumindest in weiter Zukunft („Metaverse“) vorstellbar erscheint. Zu überprüfen ist also, ob *Valve* bei der durch *Overwatch* verhängten Sperre die dargestellten verfahrensrechtlichen Mindestanforderungen einhält, die den mittelbaren Grundrechtsschutz der betroffenen Spieler:innen garantieren sollen.

Feststellbar ist, dass eine Sperre durch *Overwatch* im Gegensatz zu einer VAC-Sperre¹⁰³ nicht auf objektiven, überprüfbaren Anhaltspunkten beruht, sondern auf dem Urteil der „Ermittler:innen“. Zwar liegt dieser Entscheidung überprüfbares Videomaterial vor, doch sperrt *Valve* die Spieler:innen nicht nach einer Analyse dieses, sondern aufgrund der erfolgten „Verurteilung“, also der Mehrheitsentscheidung der „Ermittler:innen“. Der „Verdächtige“ könnte die Möglichkeit einer Gegendarstellung eingeräumt werden, die z. B. den „Ermittler:innen“ vor deren „Urteil“ eingeblendet werden könnte. Eine Anhörung und eine entsprechende Begründung könnte erforderlich sein, falls von *Valve* ein temporärer oder dauerhafter Spielausschluss verhängt wird. Auch eine Beschwerdemöglichkeit mit der Folge einer nochmaligen Überprüfung durch *Valve* oder durch andere „Ermittler:innen“ sollte zumindest bei einem dauerhaften Ausschluss gegeben sein. All diese Punkte stellen zudem keine übermäßige Belastung dar und werden bereits von anderen Unternehmen der Digitalbranche praktiziert, sodass deren Umsetzung vorstellbar erscheint.

7. Fazit und Ausblick der rechtlichen Analyse von *Overwatch*

Zusammenfassend wird also deutlich, dass das *Overwatch*-Verfahren nicht den verfassungsrechtlich gebotenen verfahrensrechtlichen Anforderungen

102 Vgl. BVerfG 11.04.2018 – 1 BvR 3080/09, NJW 2018, 1667 (1669).

103 Vgl. Kap. IV.3.

genügt. Darin ist eine unangemessene Benachteiligung i. S. d. § 307 Abs. 1 S. 1 BGB zu sehen. Die Klausel Ziff. 4 *Steam*-Nutzungsvertrag, die die Sperre im Rahmen des *Overwatch*-Verfahrens begründet, ist damit unwirksam.

Im Hinblick auf das Inkrafttreten des *Digital Services Acts* könnte sich die rechtliche Situation für *Valve* noch einmal verschärfen, da viele der hier dargestellten, bisher lediglich größtenteils durch die Rechtsprechung herausgearbeiteten Vorgaben für Plattformanbieter dann auch Gesetzesrang genießen sollen.¹⁰⁴ Wie dargestellt, bietet *Valve* mit dem Dienst *Steam* nicht nur Videospiele-on-Demand an, sondern stellt auch umfangreiche Interaktions- und Kommunikationsmöglichkeiten für die Nutzer:innen der Plattform zur Verfügung. So hebt sich *Valve* einerseits von den Konkurrenzangeboten ab (etwa dem *Games Store* von *Epic*) und ermöglicht andererseits auch Sekundärdienstleistungen wie den Handel mit *Skins*. Damit dürfte *Valve* jedoch auch als „Online-Plattform“ der Anwendung des DSA gem. Art. 2 Ziff. h DSA-E unterliegen; in Betracht kommt darüber hinaus auch die Einordnung als „Vermittlungsdienst“ iSd. Art. 2 Ziff. f DSA-E.

Valve könnte damit etwa bei Sperrungen im Rahmen des *Overwatch*-Verfahrens zur Einrichtung eines internen Beschwerdemanagementsystems gem. Art. 17 DSA-E verpflichtet sein. Damit verbunden wäre auch die Verweisung auf die außergerichtliche Streitbeilegung gem. Art. 18 DSA-E. Falls sich herausstellt, dass es in (Multiplayer-)Spielen, die über *Steam* als Plattform gespielt werden, zur Benutzung von gegen Urheberrechte oder andere Rechtsvorschriften verstoßende Cheat-Programmen kommt und diese damit als „illegale Inhalte“ gem. Art. 2 Ziff. g DSA-E anzusehen wären (wie beim Einsatz von *Reverse Engineering* oder der Manipulation des Datenverkehrs, siehe oben bei IV.1), könnte *Valve* auch zur Einrichtung von Melde- und Abhilfeverfahren gem. Art. 14 DSA-E verpflichtet sein. Modellcharakter könnte in diesem Rahmen auch der Art. 19 DSA-E für das *Overwatch*-Verfahren haben, wobei aber zugleich auch genauere rechtliche Rahmenbedingungen dafür vorgeschrieben würden. Möglicherweise könnte *Valve* auch als Anbieter einer sehr großen Online-Plattform, gem. Art. 25 DSA-E einzuordnen sein. Dies wäre der Fall, wenn *Steam* in der Europäischen Union 45 Mio. aktive Nutzer:innen aufweisen würde, Art. 25 Abs. 1, 3 DSA-E. Laut *Valve* gab es im Jahr 2021 132 Mio. aktive Nutzer:innen auf *Steam*,¹⁰⁵ wobei unklar ist, wie viele davon Unionsbürger:innen sind. Mit

104 Vgl. etwa Härting/Adamek, Digital Services Act – ein Überblick, CR 2021, 165; Berberich/Seip, Der Entwurf des Digital Services Act, GRUR-Prax 2021, 4; Gießen/Uphues, Regulierung von Markt- und Meinungsmacht durch die Europäische Union, EuZW 2021, 627.

105 Siehe *Steam*, Das Jahr 2021 im Rückblick, <https://kurzelinks.de/w19t>.

dieser Einordnung verbunden wäre etwa die Vornahme einer Risikobewertung gem. Art. 26 DSA-E oder die Offenlegung der Parameter des Empfehlungssystems von *Steam*, Art. 29 DSA-E.

VI. *Overwatch* als Kontrollsystem doppelseitiger Disziplinierung

Den rechtlichen Schwächen und potenziellen Unsicherheiten zum Trotz scheint *Overwatch* jedoch für *Valve* zu funktionieren, was auch die Einführung des Verfahrens in *Valves* Titel *DOTA 2* belegt.¹⁰⁶ Das Verfahren macht den Umgang mit Cheater:innen sichtbar und soll Spieler:innen die Möglichkeit bieten, das Spielerlebnis selbst zu regulieren.

Vordergründig werden damit Fälle, die VAC nicht automatisch behandeln kann, adressiert und *Valve* wird ökonomisch entlastet, da die qualifizierte Arbeit, die *Overwatch* bedeutet, nicht bezahlt werden muss.¹⁰⁷ Die große Offensichtlichkeit, mit der Spieler:innen in die Ermittlung und Sanktionierung miteinbezogen werden, macht eine weitere Funktion dieser soziotechnischen Form der Normdurchsetzung deutlich: die doppelte Disziplinierung.

Mittels Anleihen aus der Denkfigur des *Panoptismus*, die *Foucault* in *Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses*¹⁰⁸ einführt, lassen sich die komplexen Wirkweisen von *Overwatch* über das direkte Bannen von Cheater:innen hinaus greifen. Eingebettet in seine 1975 veröffentlichte Untersuchung der Genese des modernen Straf- und Disziplinarsystems nutzt *Foucault* das *Panopticon* als Beispiel und Analogie, um die Wandlung der ehemals auf Abschreckung und körperliche Zerstörung ausgerichteten Strafsysteme hin zu einer subtil und gewaltlos disziplinierenden Ordnungsmacht zu illustrieren. Das *Panopticon* ist eine 1791 von *Bentham* ersonnene Gefängnisarchitektur¹⁰⁹, deren Funktionsprinzip *Foucault* nicht nur in Strafanstalten, sondern auch in Schulen, Kasernen, Irren- und

106 *Overwatch* jetzt auch in *Dota*, [dota2.com](https://kurzelinks.de/2xe6), <https://kurzelinks.de/2xe6>.

107 Partin, Towards “Game Governance”: Community Moderation in Competitive Digital Games, Vortrag auf der Tagung „First Annual Conference of The Platform Governance Research Network“ am 24.03.2021.

108 Foucault, *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*, 16. Aufl. 2007.

109 „Sein Prinzip ist bekannt: an der Peripherie ein ringförmiges Gebäude; in der Mitte ein Turm, der von breiten Fenstern durchbrochen ist, welche sich nach der Innenseite des Ringes öffnen; das Ringgebäude ist in Zellen unterteilt, von denen jede durch die gesamte Tiefe des Gebäudes reicht [...]. Es genügt demnach, einen Aufseher im Turm aufzustellen und in jeder Zelle, einen Irren, einen Kranken, einen Sträfling, einen Arbeiter oder einen Schüler unterzubrin-

Krankenhäusern verortet. Hierbei ist die „Hauptwirkung des *Panopticon*: die Schaffung eines bewußten [sic!] und permanenten Sichtbarkeitszustandes“¹¹⁰, dem die Menschen ausgesetzt sind. Dieser Zustand besteht unabhängig davon, ob der aus den Zellen nie sichtbare, aber potenziell immer sehende „Aufseher“ im Wachturm wirklich da ist oder nicht. Ergebnis dieses stets angenommenen disziplinären Blicks von außen ist ein invertierter Blick auf das eigene Verhalten und eine damit verbundene Hemmung der Devianz.

Anders als bei manch anderen Überwachungs- und Sichtbarkeitsdynamiken der Digitalisierung, die auf den Panoptismus bezogen wurden,¹¹¹ ist ein Bewusstsein über die omnipräsente Möglichkeit der Überprüfung bei den Spieler:innen in *CS:GO* durchaus unterstellbar. Spieler:innen werden aufgefordert, bei der Regeldurchsetzung zu helfen und kommentierte *Overwatch*-Videos erfreuen sich großer Popularität.¹¹² Neben den genannten ökonomischen Erwägungen zur Integritätsrettung, dürfte – ob gezielt eingesetzt oder nicht – die Disziplinierung der Spieler:innen durch Sichtbarkeit eine wichtige Funktion von *Overwatch* sein. Doch *Overwatch* besitzt eine weitere, von den Foucaultschen Überwachungs- und Strafreimen abweichende Funktion: die Disziplinierung durch Partizipation.

So wie die sonst anonymen Wachhabenden können die Spieler:innen in den metaphorischen Turm steigen und aus dieser Warte selbst das Verhalten von „Verdächtigen“ überprüfen. Insofern stellt *Overwatch* einen gewissen disziplinären Anachronismus dar, der im Bereich der unmittelbaren Regeldurchsetzung und der privatisierten Entscheidungsstrukturen gegenwärtig Karriere macht. Begünstigt wird dies in besonderer Weise durch die scheinbare Eindeutigkeit der Regeln und des Regelbruchs sowie durch die Sonderstellung, die ein Spiel als soziale Interaktion innehat. Das Spiel als kontrollierte, abgeschlossene Situation, in der sich die Spielenden freiwillig notwendigen Regeln unterwerfen, scheint eine drastische Sanktionierung, wie den permanenten Ausschluss, zu rechtfertigen. Ambiguitäten, die bei vergleichbaren Ausschlüssen – etwa bei Hate Speech – bestehen, scheinen hier zugunsten eines großen Gewinns der Gruppe

gen.“ Foucault, *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*, 16. Aufl. 2007, S. 256 f.

110 Foucault, *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*, 16. Aufl. 2007, S. 258.

111 Kritisch hierzu vgl. Rölli/Nigro, *Vierzig Jahre »Überwachen und Strafen«: Zur Aktualität der Foucaultschen Machtanalyse/Gehring*, 2017, S. 21.

112 Wie zum Beispiel „WAY TOO OBVIOUS! (CS:GO Overwatch)“ von SMii7Y mit über 2,7 Millionen Aufrufen, youtube.com, <https://kurzlinks.de/6rfq>.

bei einem vordergründig kleinen Schaden für die sanktionierte Person in den Hintergrund zu treten. Kurz: Die drakonische Sanktionierung des Regelbruchs durch permanentes Bannen der delinquenten Person erscheint opportun und adäquat. Hinzu kommt, dass die Sanktionierung in prämoderner Manier nicht im Verborgenen stattfindet. Sie ist durch das *Overwatch*-Verfahren und „In-Game-Notifications“¹¹³ öffentlich und partizipativ. Dadurch kommt dem *Overwatch*-Verfahren benannte Doppelrolle zu. Der Blick nach außen macht Spieler:innen zu „Ermittlern“ und Urteilenden und provoziert zudem einen invertierten Blick, der schließlich zur Selbstdisziplinierung beiträgt. Anders als bei opaken, technischen Anti-Cheat-Programmen (wie etwa VAC¹¹⁴), die im Hintergrund für Ordnung sorgen, wird die Cheat-Problematik als von *Valve* adressiertes Thema ins Bewusstsein und der Kampf gegen Cheating in die (Mit-)Verantwortung der Spieler:innen selbst gerückt.

VII. Fazit und Ausblick

Somit steht *Counter-Strike* mit den Mechanismen zur Erhaltung der eigenen Integrität als Beispiel für eine Reihe typischer Entwicklungen, die in der gegenwärtigen Digitalökonomie beobachtet werden können.

Im stetig wachsenden und zunehmend sozial wie ökonomisch relevanten Bereich des eSport ist *CS:GO* ein Branchenprimus, der bereits mit Systemen wie VAC, aber auch mit In-Game-Käufen und Turnierspielen Trends definiert und Standards gesetzt hat. Mit dem in ein festes Verfahren gegossenen Community-basierten Überwachungs- und Sanktionssystem *Overwatch* ist eine neue Form von Integritätserschließungsmaßnahmen vorzufinden, die mit *DOTA 2* bereits in einem weiteren globalen Top-Titel des eSports Verwendung findet. Bemerkenswert ist dabei nicht nur, dass sich das *Overwatch*-Verfahren rechtlich stellenweise in schwierigem Fahrwasser befindet. Die partizipative Überwachung und Bestrafung durch „vertrauenswürdige“ Spieler:innen stellt zugleich auch eine andere Qualität der Disziplinierung der eigenen Nutzer:innen dar.

Die Akzeptanz solch folgenschwerer Mitwirkungsmöglichkeiten scheint durch die Eindeutigkeit von Regeln und Regelbrüchen im Spiel bedingt. Dass es sich beim Sanktionsgegenstand vordergründig nur um eines von

113 Wird eine Person während des Spiels gebannt, so werden die übrigen Spieler:innen davon unterrichtet.

114 Vgl. Kap. IV.3.

vielen Online-Spielen handelt, mag die geringe Beachtung erklären, die dieses System in der Öffentlichkeit sowie in der wissenschaftlichen Literatur bislang erfahren hat. Begründet ist sie dadurch hingegen noch nicht. Als Kontrollinstrument für viele Millionen Nutzer:innen-Konten, monetäre Werte wie Skins und den Grundlagen professioneller Karrieren erscheint es fraglich, inwieweit der Einsatz von Verfahren wie *Overwatch* in dieser Form geeignet und gerechtfertigt ist.

Zugleich sind auch Online-Spiele wie *CS:GO* in die größeren Zusammenhänge der zunehmend konzentriert erscheinenden Digitalökonomie eingebettet. Im multimedialen Metaversum, in dem die Verquickung verschiedener Dienste und Online-Angebote erklärtes Ziel ist, drängt sich die Frage auf, inwieweit Verfahren der Integritätserhaltung bei Online-Spieleanbietern auch andernorts Anwendung finden können. Der Kurznachrichtendienst *Twitter* experimentiert seit einiger Zeit mit einem Programm namens *Birdwatch*, bei dem besonders vertrauenswürdige Nutzer:innen irreführende Nachrichten mit korrespondierenden, geprüften Informationen versehen sollen.¹¹⁵ *Birdwatch*, das wie *Overwatch* den disziplinierenden Blick schon im Namen trägt, zeigt, wie groß das Anwendungspotenzial solcher Verfahren in Zeiten von Desinformation, Hassbotschaften und anderem devianten Verhalten auch fernab von Online-Spielen ist. Die in diesem Beitrag herausgearbeiteten Funktionsweisen, aber auch deren Einbettung in die gegenwärtige Rechtslage geben Hinweise, wie solche in Zukunft möglicherweise auch noch anderweitig eingesetzten Verfahren analytisch wie normativ eingeordnet werden können.

115 Pröllochs, Community-Based Fact-Checking on Twitter's Birdwatch Platform, 2021.

