

9. Strafrechtliche Konsequenzen von Cheating und Doping im eSport

Fabian Will

A. Einleitung

In den vergangenen Jahren nahmen die Fälle von Cheating und Doping im eSport¹ stark zu.² Sowohl technisch (im Bereich des Cheatings) als auch physiologisch (im Bereich des Dopings) nehmen sie neue Formen an, deren strafrechtliche Konsequenzen bislang wenig untersucht sind. Die Fülle der Möglichkeiten im eSport zu „betrügen“ ist mindestens so groß wie im klassischen Sport, wenn nicht sogar größer. Zwar lassen sich leistungssteigernde Substanzen für eSportler, mit denen der klassischen Sportler in der Regel vergleichen.³ Im Bereich des Cheatings sind dem eSportler jedoch technisch nahezu keine Grenzen gesetzt, mit denen er sich einen unzulässigen Vorteil verschaffen kann.⁴ Dass Cheating und Doping im eSport zunehmen, verwundert schon aufgrund der enormen wirtschaftlichen Bedeutung des eSports nicht. So lag der globale Umsatz der eSport-Wirtschaft im Jahr 2017 noch bei rund 618 Mio. Euro und wird im Jahr 2023 wohl auf weit mehr als das Doppelte, rund 1.623 Mio. Euro, ansteigen.⁵

Dieser Beitrag widmet sich daher der Frage, welche strafrechtlichen Konsequenzen cheatende und dopende eSportler erwarten können und wie das Strafrecht insbesondere zur Sicherung der Integrität des eSports beitragen kann. Hierfür werden zunächst die Begriffe Cheating und Doping erläutert (B.), um nachfolgend die strafrechtlichen Konsequenzen genau zu betrachten (C.) und ein Fazit ziehen zu können (D.).

1 Ausführlich zum Begriff *Daum*, E-Sport – Eine Definition, *SpoPrax* 2023, 96.

2 Zu bekannten Cheating-Beispielen <https://www.fragster.com/the-top-10-cheaters-in-esports-who-have-been-caught/> (zuletzt eingesehen am 27.04.2023).

3 *Heene*, Gehirndoping im Denk- und eSport, *SpuRt* 2016, 98 (99); zur Geschichte des Sportdopings *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 36 ff.

4 Mit einer Aufzählung der gängigen Cheating-Möglichkeiten *Meisheit*, Cheating im eSport, *SpuRt* 2021, 272 (273).

5 Statista, ESports Market Report, abrufbar unter <https://de.statista.com/statistik/studie/id/125095/dokument/esports-market-report/> (zuletzt eingesehen am 27.04.2023).

B. Bedeutung von Cheating und Doping

Um im weiteren Verlauf auf die möglicherweise strafbaren Verhaltensweisen eingehen zu können, sind die Begriffe Cheating und Doping im eSport zu definieren.

I. Cheating

Ein einheitliches Verständnis des Begriffs Cheating hat sich in der Literatur noch nicht herausgebildet. *Kubiciel* definiert Cheating als den Einsatz unzulässiger Hilfsmittel oder Programme zu dem Zweck, das Ergebnis eines Wettbewerbs zu manipulieren.⁶ Vom Begriff des unzulässigen Hilfsmittels könnte durchaus auch Doping unter diese Definition gefasst werden. Dass dies aber ersichtlich nicht gemeint ist, zeigt *Kubiciel* indem er Doping ein mit dem Cheating vergleichbares Schädigungspotenzial attestiert.⁷ *Maties/Püschel* setzten den Schwerpunkt auf Software-Programme zum Cheating und beschreiben es als die Einwirkung auf den Programmcode oder das Verwenden von das Spielerlebnis unmittelbar modifizierenden, unzulässigen Drittprogrammen, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.⁸ Diese Definitionen haben gemein, dass sie ein Betrügen mittels technischer Manipulation beschreiben.⁹

Nothelfer/Trunk versuchen eine Definition zu schaffen, die alle Möglichkeiten abdeckt, indem sie Cheating als das vorsätzliche Verschaffen, Ausnutzen oder Dulden eines Vorteils im Wettkampf durch regelwidrige Einwirkung auf die Spiel-Software, Hardware oder den Server, durch regelwidrige Nutzung von Fremd-Software oder Fremd-Hardware sowie durch regelwidrige externe Informationsgewinnung definieren.¹⁰ Die zuletzt genannte Definition hat den Vorteil, dass sie die Vielfältigkeit der derzeit denkbaren Möglichkeiten des Cheatings vollumfänglich erfasst und damit keinen Freiraum für Umgehungen lässt. Soweit im Folgenden von Cheating

6 *Kubiciel*, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, ZRP 2019, 200 (202).

7 *Kubiciel*, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, ZRP 2019, 200 (202); *Shmatenko*, Rechtliche Probleme des eSports und Schiedsgerichtsbarkeit als mögliche Lösung, SpuRt 2022, 2 (6) spricht von eDoping.

8 *Maties/Püschel*, Cheating und Exploiting im eSport (Teil I), SpoPrax 2022, 222 (224).

9 Wie auch *Frey/Pommer*, Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSport, MMR — Beilage 2018, 7 (9).

10 *Nothelfer/Trunk*, Die Verletzung der Wettkampfigtegrität im eSport durch Umgehen spielinterner Ranking-Systeme, SpoPrax 2022, 341 (341).

gesprochen wird, wird aufgrund der Vielfältigkeit der Cheating-Möglichkeiten das zuletzt genannte Begriffsverständnis zugrunde gelegt. In Zukunft erscheint es denkbar, ebenso wie im Falle des Dopings (s. B. II.) aufgrund der stetigen Fortentwicklung auf Listen zurückzugreifen, die die Cheating-Möglichkeiten erfassen.

II. Doping

Für den Begriff des Dopings gibt es auch keine einheitliche Definition. In der Vergangenheit gab es verschiedene Versuche, den Begriff Doping im klassischen Sport zu definieren.¹¹ Aufgrund der Schwierigkeit, dass sich die Dopingmethoden stetig fortentwickeln und daher die Umschreibung aller verbotenen Formen der Leistungssteigerung nicht gelingt, wird in der Praxis auf Listen zurückgegriffen, in denen die verbotenen Dopingmethoden für bestimmte Sportarten aufgeführt werden.¹² Eine solche Liste findet sich beispielsweise in der Anlage zu § 2 Abs. 3 AntiDopG.

C. Strafrechtliche Konsequenzen

Die strafrechtlichen Konsequenzen für cheatende und dopende eSportler wurden in der Vergangenheit nur vereinzelt diskutiert.¹³ Sowohl im Bereich des Cheatings als auch im Bereich des Dopings kommt eine Strafbarkeit nach § 263 StGB in Betracht, weshalb hierfür eine gemeinsame Prüfung stattfindet. Zudem ist die Strafbarkeit des Cheatings vor dem Hintergrund der §§ 303b, 303a StGB zu überprüfen. Letztlich könnte sich ein dopender eSportler im Rahmen des AntiDopG strafbar machen.

11 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 53 ff.

12 *Volkmer/Fabricius*, in: Patzak/Volkmer/Fabricius, BTMG, 10. Aufl. 2022, Vor. Rn. 3.

13 *Hefendehl*, in: MüKo StGB, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 1066 f.; *Kubiciel*, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, ZRP 2019, 200 (202 f.); *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272; *Ruppert*, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106; *ders.*, Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, CR 2019, 691.

I. § 263 Abs. 1 StGB

Cheatende und dopende eSportler könnten sich nach § 263 Abs. 1 StGB strafbar machen, indem sie gegenüber unmittelbar oder mittelbar an einer eSport-Veranstaltung Beteiligten vorspiegeln, sie würden sich den Regeln der Veranstaltung entsprechend verhalten. Dadurch könnten sie sich einen rechtswidrigen Vermögensvorteil verschaffen, der zu einem Schaden dieser Personen(-gruppen) führen könnte. Als getäuschte und geschädigte Personen kommen insoweit der Veranstalter, die Konkurrenten, der eigene Clan¹⁴ sowie die Sponsoren in Betracht.

1. Gegenüber und zulasten des Veranstalters in Bezug auf das Preisgeld

Da die Preisgelder bei eSport-Veranstaltungen inzwischen sehr hoch sind und für eSportler und Clans einen erheblichen Teil ihrer Einnahmen bilden, ist zunächst die Strafbarkeit des cheatenden oder dopenden eSportlers gegenüber und zulasten des Veranstalters in Bezug auf das Preisgeld zu prüfen.¹⁵

a) Täuschungsbedingter Irrtum

Hierfür müsste beim Veranstalter ein täuschungsbedingter Irrtum hervorgerufen werden.

Eine Täuschungshandlung liegt vor, wenn der Täter mit dem Ziel der Irreführung auf das intellektuelle Vorstellungsbild eines anderen einzuwirken sucht.¹⁶ Ein Irrtum liegt vor, wenn das Vorstellungsbild des Getäuschten von der Wirklichkeit abweicht.¹⁷

In Bezug auf die Täuschungshandlung kommt das Vorspiegeln falscher Tatsachen in Betracht, indem der eSportler gegenüber dem Veranstalter ausdrücklich oder konkludent vermittelt, dass er sich an die Regeln der Ver-

14 Der Begriff Clan ist vergleichbar mit dem Begriff des Teams oder des Vereins aus dem klassischen Sport.

15 Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis Februar 2023, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoechstdotierten-esports-turniere/?locale=de> (zuletzt eingesehen am 27.04.2023).

16 Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 11.

17 Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 33.

anstellung hält, bzw. nicht gegen diese verstößt.¹⁸ Denn in den Regelwerken jeder eSport-Veranstaltung sind Cheating und Doping untersagt.¹⁹ Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass der eSportler im Rahmen des Vertragsschlusses mit dem Veranstalter ausdrücklich erklärt, dass er die Regeln der Veranstaltung einhält. Selbst wenn hier expressis verbis nicht zum Ausdruck gebracht wird, dass sich der eSportler an die Regeln hält, so kann jedenfalls in der Teilnahme an der Veranstaltung eine konkludente Erklärung diesbezüglich gesehen werden, indem der eSportler durch schlüssiges Verhalten gegenüber dem Veranstalter zum Ausdruck bringt, dass seine Teilnahme regelkonform erfolgt.²⁰ Durch dieses Verhalten geht der Veranstalter davon aus, „alles sei in Ordnung“ und unterliegt mithin einem Irrtum.²¹

b) Vermögensverfügung

Aufgrund dieses Irrtums müsste es zu einer Vermögensverfügung des Veranstalters kommen. Eine Vermögensverfügung ist jedes Handeln, Dulden oder Unterlassen des Getäuschten, das bei diesem selbst oder bei einem Dritten unmittelbar zu einer Vermögensminderung im wirtschaftlichen Sinn führt.²² Die Vermögensminderung müsste ohne weiteres eigenmächtiges deliktisches Handeln des eSportlers eintreten.²³

Als Vermögensverfügung des Veranstalters kommt das Auszahlen des Preisgeldes in Betracht. Zu beachten ist, dass es nur dann zu einer Auszahlung durch den Veranstalter kommt, wenn der eSportler tatsächlich eine Platzierung erreicht, die ihm einen Anspruch auf Auszahlung vermittelt. Erreicht er trotz des Cheatens oder Dopens keine solche Platzierung, wird es zu keiner Vermögensverfügung von Seiten des Veranstalters kommen. Wird jedoch eine entsprechende Platzierung erreicht, muss der notwendige ursächliche Zusammenhang zwischen Täuschungshandlung und Verfü-

18 Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 12.

19 So etwa 1.7.1 und 1.7.3 des Regelwerks der ESL Meisterschaft, abrufbar unter <https://pro.eslgaming.com/deutschland/wp-content/uploads/2020/03/ESL-Meisterschaft-Regelwerk.pdf> (zuletzt eingesehen am 27.04.2023).

20 Meisheit, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (274).

21 Beukelmann, in: Heintschel-Heingg, BeckOK StGB, 56. Ed. 2023, § 263 Rn. 25; Mau, Strafrechtliche Verantwortung der Sportdopings de lege lata, S. 176.

22 BGHSt 14, 170 (171).

23 Wessels, Hillenkamp, Schuhr, Strafrecht BT 2, 45. Aufl. 2022, Rn. 544.

gung vorliegen. Dabei muss die Erregung oder Aufrechterhaltung des Irrtums beim Veranstalter nicht alleinige Ursache für die Vermögensverfügung sein.²⁴ Es genügt vielmehr, wenn sie mitbestimmend war.²⁵ In diesem Fall ist davon auszugehen, dass der Veranstalter dem eSportler das Preisgeld nicht ausbezahlt hätte, wenn er Kenntnis von dem Regelverstoß gehabt hätte, sodass auch eine Vermögensverfügung durch den Veranstalter vorliegt.

c) Vermögensschaden

Weiterhin müsste der Veranstalter einen Vermögensschaden haben.

Unabhängig davon, ob der ökonomische²⁶ oder juristisch-ökonomische²⁷ Vermögensbegriff zugrunde gelegt wird, handelt es sich bei dem Vermögen des Veranstalters um strafrechtlich geschütztes Vermögen. Die Ermittlung des Vermögensschadens erfolgt im Wege eines Vergleichs der Vermögenslage unmittelbar vor und nach der Verfügung (Prinzip der Gesamtsaldierung).²⁸ Durch die Auszahlung des Preisgeldes vermindert der Veranstalter unstreitig sein Vermögen. Problematisch ist jedoch, ob ein Schaden vorliegt.

Für das Vorliegen eines Vermögensschadens spricht, dass davon auszugehen ist, dass der Veranstalter nur an den eSportler zahlen möchte, der sich auch entsprechend den Regelungen der Veranstaltung verhält.²⁹ Zudem ergibt sich das Problem, dass der Veranstalter mit dem Rückzahlungsrisiko des cheatenden oder dopenden eSportlers belastet wird. Allerdings könnte dem Vorliegen eines Vermögensschadens entgegenstehen, dass der Veranstalter von vornherein damit rechnet, das Preisgeld an die eSportler ausbezahlen zu müssen. Die Höhe der Vermögensminderung wird insoweit einkalkuliert.³⁰ Zudem weiß der Veranstalter, dass er – zumindest unmittelbar – keine

24 Perron, in: Schönke/Schröder, StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 77.

25 Wessels, Hillenkamp, Schuhr, Strafrecht BT 2, 45. Aufl. 2022, Rn. 549.

26 Vgl. etwa. BGHSt 2, 364 (365); 16, 220 (221); 26, 346 (447).

27 Duttge, in: Dölling/Duttge/König/Rössner, Gesamtes Strafrecht, § 263 StGB Rn. 40.

28 Duttge, in: Dölling/Duttge/König/Rössner, Gesamtes Strafrecht, § 263 StGB Rn. 37.

29 Ruppert, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106 (111).

30 Meisheit, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (274).

Gegenleistung für die Auszahlung des Preisgeldes erhalten wird (bewusste Selbstschädigung).³¹

Die Rechtsprechung hat jedoch in Fällen, in denen dem Geschädigten bewusst ist, dass er für seine Verfügung keine wirtschaftlich äquivalente Leistung erhält, einen Vermögensschaden durch sogenannte Zweckverfehlung teilweise bejaht.³² Als klassisches Beispiel lässt sich der Fall des Spendenbetrugs nennen, in dem der Täter den Opfern vorspiegelt, Geld für einen wohltätigen Zweck zu sammeln, tatsächlich aber die Spendenbeträge für sich behält.³³ Folgt man der Ansicht der Rechtsprechung, dass es für die Strafbarkeit darauf ankommt, dass ein sozialer Zweck verfolgt wird und dass die Verfügung nicht durch ein wirtschaftliches Äquivalent ausgeglichen werden darf, stellt sich die Frage, welchen Zweck eSport-Veranstaltungen verfolgen.

Wird in der Auszahlung des Preisgeldes der Zweck gesehen, den eSport als solches zu fördern und in der Gesellschaft noch stärker zu implementieren, ließe sich möglicherweise mit der Zweckverfehlungslehre ein Vermögensschaden bejahen.³⁴ Näherliegend erscheint es jedoch, eine eSport-Veranstaltung als wirtschaftliche Veranstaltung zu sehen, die auf die kommerzielle Vermarktung der Spiele und der Werbung für Sponsoren gerichtet ist.³⁵ Es stehen nicht soziale Zwecke im Mittelpunkt, sondern vielmehr – ebenso wie im klassischen Sport – die Wirtschaftlichkeit. Dem kann auch nicht entgegengehalten werden, dass den Veranstalter das Rückzahlungsrisiko des cheatenden oder dopenden eSportlers trifft.³⁶ Denn ohne konkrete

31 *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (274); m.w.N. zum Begriff der bewussten Selbstschädigung *Heger*, in: Lackner/Kühl/Heger, StGB, 30. Aufl. 2023, § 263 Rn. 55.

32 BGH, Urt. v. 12.05.1992 – 1 StR 133/92, juris Rn. 5; zur wohl veralteten Ansicht, die verlangte, dass dem Opfer die vermögensmindernde Wirkung seiner Verfügung nicht bewusst sein dürfte *Heinrich*, in: Arzt/Weber/Heinrich/Hilgendorf, Strafrecht BT § 20 Rn. III.

33 OLG München, Bes. v. 11.11.2013 – 4 St RR 184/13.

34 *Ruppert*, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106 (III).

35 *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (274); vgl. auch *Hefendehl*, in: MüKo StGB, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 1061, der schon die Zwecksetzung Förderung des Sports als wirtschaftlich irrelevant benennt.

36 *Ruppert*, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106 (III).

Anhaltspunkte, dass der Rückerstattungsanspruch nicht oder nicht in vollem Umfang durchsetzbar ist, ergibt sich kein negativer Saldo.³⁷

d) Zwischenergebnis

Der cheatende oder dopende eSportler erfüllt somit nicht den objektiven Tatbestand des Betrugs gegenüber und zulasten des Veranstalters in Bezug auf das Preisgeld. Überdies wäre – insbesondere in Bezug auf Dopingverstöße – der subjektive Tatbestand problematisch, nämlich dann, wenn der eSportler das Preisgeld nicht als notwendiges Zwischenziel anstrebt, sondern (nur) die eigene Höchstleistung zu erreichen sucht.³⁸

2. Gegenüber und zulasten des Veranstalters in Bezug auf das Antrittsgeld

Etwas anderes könnte sich hingegen in Bezug auf ein etwaig gezahltes Antrittsgeld ergeben. Dieses wird vom Veranstalter an die eSportler für ihre bloße Teilnahme am Turnier ausgezahlt.

Täuschungshandlung sowie Irrtum bleiben in Bezug auf das Antrittsgeld gleich. Interessant ist indes der Unterschied in der Vermögensverfügung und dem Vermögensschaden.

Die Vermögensverfügung des Veranstalters kann schon in der vertraglichen Verpflichtung zur Zahlung des Antrittsgeldes liegen (Eingehungsbetrug).³⁹ Hierfür muss die Gefahr des Vermögensschadens zum Zeitpunkt der Verpflichtung so konkret sein, dass nach einer wirtschaftlichen Betrachtungsweise eine Verschlechterung der gegenwärtigen Vermögenslage vorliegt.⁴⁰ Weiß der eSportler, dass er cheaten wird oder ist er schon im Zeitpunkt des Vertragsschlusses gedopt, so ist in diesem Zeitpunkt das Vermögen des Veranstalters in wirtschaftlicher Sicht so konkret gefährdet, dass ein Betrug vorliegt.

37 *Hefendehl*, in: MüKo StGB, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn.1062; a.A. *Kerner/Trüg*, JuS 2004, 140 (142).

38 Im Bereich des Dopings im klassischen Sport *Heger*, Zur Strafbarkeit von Doping, JA 2003, 76 (81).

39 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 180; näher zum Begriff des Eingehungsbetrugs *Hefendehl*, in: MüKo StGB, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 801 ff.

40 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 180.

Wird das vereinbarte Antrittsgeld ausgezahlt, so führt jedenfalls die Auszahlung zur unmittelbaren Vermögensminderung des Veranstalters (Erfüllungsbetrug).⁴¹ Denn der eSportler kann aufgrund des Cheatings oder Dopings seine vertragliche Verpflichtung nicht mehr erfüllen (§ 275 Abs. 1 BGB) und hat somit auch keinen Anspruch auf die Auszahlung des Antrittsgeldes (§ 326 Abs. 1 S. 1 BGB).⁴² Im Unterschied zu dem oben besprochenen Preisgeld wird der Veranstalter dadurch in seinem Vermögen geschädigt, dass er das Antrittsgeld an keinen eSportler ausgezahlt hätte. Er hätte sein Vermögen - im Unterschied zum Preisgeld - nicht ohnehin gemindert. Denn kein anderer eSportler hätte im Falle der Disqualifikation einen Anspruch auf das Antrittsgeld gehabt. Der Veranstalter erhält zudem keine äquivalente Kompensation in Form der (regelkonformen) Teilnahme am Wettbewerb, sodass ein Vermögensschaden vorliegt.⁴³ Der gewährte Vermögensvorteil (Antrittsgeld) stellt auch die Kehrseite des Vermögensschadens dar, sodass neben den sonstigen subjektiven Tatbestandsmerkmalen der Vorsatz bezüglich der Stoffgleichheit vorliegt.⁴⁴

Folglich liegt für den Fall des Cheatings und Dopings bei eSport-Veranstaltungen ein Betrug gegenüber und zulasten des Veranstalters nach § 263 Abs. 1 StGB vor, wenn sich der Veranstalter dazu verpflichtet, ein Antrittsgeld zu zahlen bzw. ein solches auszahlt.

3. § 263 Abs. 1 StGB zulasten der Konkurrenten

In Bezug auf die Konkurrenten des cheatenden oder dopenden eSportlers ist zwischen zwei Fällen zu unterscheiden. Der erste Fall betrifft einen Betrug zulasten aller Konkurrenten, indem durch die Teilnahme des eSportlers deren Gewinnchance erheblich vermindert wird. Im zweiten Fall hingegen stellt sich die Frage, ob ein Betrug zulasten des Nächstplatzierten vorliegt, indem dieser das ihm eigentlich zustehende Preisgeld nicht geltend macht.

41 Näher zum Begriff des Erfüllungsbetrugs *Perron*, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 135 f.

42 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 181.

43 *Ruppert*, Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, CR 2019, 691 (694).

44 BGH, Urt. v. 29.05.1987 – 3 StR 242/86-, juris Rn. 49; *Perron*, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 168.

a) Betrug gegenüber dem Veranstalter und zulasten der Konkurrenten

Der erste Fall könnte einen Dreiecksbetrug gegenüber dem Veranstalter und zulasten der Konkurrenten darstellen. Die Konkurrenten selbst tätigen in der Teilnahme an der Veranstaltung keine Verfügung.⁴⁵ Problematisch ist insoweit die Vermögensverfügung des Veranstalters, die zu einem Schaden bei den Konkurrenten führen müsste.⁴⁶ Als Vermögensverfügung kommt die Zulassung des cheatenden oder dopenden eSportlers zur Veranstaltung in Betracht, indem sich dadurch die Gewinnchance der Konkurrenten verringert.⁴⁷ Es kommt folglich darauf an, ob die Gewinnchance bei einer eSport-Veranstaltung zum strafrechtlich geschützten Vermögen im Sinne des Betrugstatbestands gehört.

Zum Vermögen gehören solche Aussichten und Hoffnungen, die nicht nur allgemein und unbestimmt sind, sondern bei denen schon vor der Verfügung eine Sachlage vorliegt, die mit gewisser Wahrscheinlichkeit einen Vermögenszuwachs erwarten lässt.⁴⁸ Hat sich die Gewinnmöglichkeit allerdings noch nicht so weit verdichtet, dass nach dem gewöhnlichen Lauf der Dinge eine Erwerbchance besteht, kommt ihr noch kein Vermögenswert zu.⁴⁹ Im Rahmen von eSport-Veranstaltungen lässt sich feststellen, dass die Chance zu gewinnen durch die täuschungsbedingte Zulassung des cheatenden oder dopenden eSportlers erheblich gemindert wird.⁵⁰ Teilweise wird zur Begründung einer Vermögensverfügung des Veranstalters über das Vermögen der Konkurrenten die Rechtsprechung des BGH zu Lotterielosen herangezogen.⁵¹ Argumentiert wird dabei, dass der BGH der geringen Chance des Gewinns bei einem Lotterielos schon einen Vermögenswert zuerkannt hat und dies folglich auch für die Gewinnchance bei eSport-Veranstaltungen gelten müsse, da grundsätzlich jeder Teilnehmer die gleiche Möglichkeit habe, (regelkonform) zu gewinnen.⁵²

45 Ruppert, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106 (110).

46 Der täuschungsbedingte Irrtum des Veranstalters bleibt insoweit gleich.

47 Meisheit, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (274).

48 Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 87.

49 Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 88.

50 Ruppert, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, SpuRt 2020, 106 (111).

51 BGH, Urt. v. 03.11.1955 – 3 StR 172/55.

52 BGH, Urt. v. 03.11.1955 – 3 StR 172/55-, juris Rn. 25; Ruppert, Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, CR 2019, 691 (695).

Allerdings steht – ebenso wie im klassischen Sport – im eSport der Wettkampf im Vordergrund. Eine Übertragung dieser Rechtsprechung, die sich auf Glücksspiele bezieht, kann nicht verfangen. Für Glücksspiele ist die Zufallskomponente konstitutiv. eSport hingegen zeichnet sich durch den intensiven Wettbewerb aus und lebt von der Ungewissheit, welcher der eSportler durch seine eigene Leistung gewinnt. Eine derartige Nähe der Gewinnchance zum Vermögen aller Konkurrenten anzunehmen, ist fernliegend.⁵³ Letztlich ist dabei auch zu berücksichtigen, dass die Betrugsstrafbarkeit nicht ins uferlose ausgeweitet werden darf. Ein Dreiecksbetrug gegenüber dem Veranstalter und zulasten der Konkurrenten scheidet somit aus.

b) Gegenüber und zulasten des Nächstplatzieren

In Hinblick auf den Betrug gegenüber und zulasten des Nächstplatzierten ist festzustellen, dass dieser vom cheatenden oder dopenden eSportler jedenfalls durch schlüssiges Verhalten über die regelkonforme Teilnahme getäuscht wird und der Nächstplatzierte dadurch dem Irrtum unterliegt, in einem fairen Wettkampf anzutreten.⁵⁴

Eine Vermögensverfügung des Nächstplatzierten könnte allenfalls in der Nichtgeltendmachung des ihm eigentlich zustehenden Preisgeldes liegen. Dies wäre dann der Fall, wenn die Fehlvorstellung über das regelkonforme Verhalten mitursächlich für die Nichtgeltendmachung des Anspruchs gegen den Veranstalter ist. Kausal im Sinne der Äquivalenztheorie ist eine Bedingung, die nicht hinweggedacht werden kann, ohne dass der Erfolg in seiner konkreten Gestalt entfiel.⁵⁵ Gefragt werden muss vorliegend, ob der Irrtum des Nächstplatzierten, gegen einen sich regelkonform verhaltenden eSportler verloren zu haben, hinweggedacht werden kann, ohne dass dies Einfluss auf die Nichtgeltendmachung des Preisgeldes hat. Zu beachten ist dabei, dass der Anspruch des Konkurrenten auf das Preisgeld erst mit der Feststellung seiner Platzierung besteht (§ 661 Abs. 2 BGB).⁵⁶ Da er im Zeitpunkt der Nichtgeltendmachung keinen Anspruch hatte (der

53 *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (275).

54 Daran zweifelnd *Linck*, Doping und staatliches Recht, NJW 1987, 2545 (2551).

55 *Rengier*, Strafrecht AT, 14. Aufl. 2022, § 13 Rn. 3.

56 *Hefendehl*, in: MüKo StGB, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 1061; *Schäfer*, in: MüKo BGB, 9. Aufl. 2023, § 661 Rn. 36.

cheatende bzw. dopende eSportler war bis zu seiner Disqualifikation Anspruchsinhaber), kann der Irrtum des Nächstplatzierten nicht kausal zu einer Vermögensverfügung durch die Nichtgeltendmachung führen. Soweit im Übrigen vorgeschlagen wird, § 661 Abs. 2 BGB sei aufgrund der bloß deklaratorischen Natur der Entscheidung, wem das Preisgeld zusteht, teleologisch zu beschränken, dass (quasi) ein Anspruch des (vorübergehend) Nächstplatzierten bestünde und damit eine Vermögensverfügung und einen Vermögensschaden beim Nächstplatzierten gegeben sei, liegt eine Strafbarkeit dennoch fern.⁵⁷ Der Betrug zulasten des Nächstplatzierten scheidet jedenfalls an dem subjektiven Tatbestandsmerkmal des Vorsatzes bezüglich der Stoffgleichheit.⁵⁸ Denn der cheatende oder dopende eSportler möchte sich um das Preisgeld bereichern, nicht um den Anspruch des Nächstplatzierten.⁵⁹ Mithin liegt ein Betrug des cheatenden oder dopenden eSportlers gegenüber und zulasten des Nächstplatzierten nicht vor.⁶⁰

c) Zwischenergebnis

Ein Betrug zulasten der Konkurrenten liegt mithin in keinem Fall vor. Zum einen verfügt der Veranstalter nicht über das Vermögen der Konkurrenten, indem er einen cheatenden oder dopenden eSportler teilnehmen lässt. Zum anderen führt der Irrtum des Nächstplatzierten nicht zu einer Vermögensverfügung desselben, jedenfalls fehlt es beim cheatenden oder dopenden eSportler an dem Vorsatz der stoffgleichen Bereicherung.

4. Gegenüber und zulasten des Clans und der Sponsoren

Ein cheatender oder dopender eSportler könnte sich gegenüber und zulasten des eigenen Clans und seiner Sponsoren nach § 263 Abs. 1 StGB strafbar machen.

57 Ruppert, Drei Tage Wach? Zur Strafbarkeit von Doping im eSport, *SpuRt* 2020, 106 (110); ders. Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, *CR* 2019, 691 (695 f.).

58 Zum Begriff der Stoffgleichheit Perron, in: Schönke/Schröder StGB, 30. Aufl. 2019, § 263 Rn. 168.

59 Diener/Hoffmann-Holland, Sportliche Leistung, *Jura* 2009, 946, (951); Jahn, Strafrecht BT: Doping als Sportbetrug, *JuS* 2012, 181 (181).

60 Auch um derartige Strafbarkeitslücken im klassischen Sport zu schließen, wurde das AntiDopG im Jahre 2015 erlassen BT-Drs. 18/4898, S. 19; zur Anwendbarkeit des AntiDopG auf eSports s. III. 1.

a) Täuschungsbedingter Irrtum

Soweit der eSportler für einen Clan an Veranstaltungen teilnimmt, wird er grundsätzlich dafür entlohnt.⁶¹ Dabei erklärt er entweder ausdrücklich gegenüber dem Clan im Rahmen des Vertragsschlusses oder jedenfalls konkludent durch die Teilnahme an den Veranstaltungen, dass keine regelwidrigen Cheating- oder Dopingmittel verwendet werden. Dadurch wird ein Irrtum bei seinem Clan hervorgerufen, es sei denn, der Clan wüsste davon oder hat das regelwidrige Verhalten sogar initiiert.⁶² Dieser Gedanke ist im Wesentlichen auf den täuschungsbedingten Irrtum bei den Sponsoren übertragbar.⁶³

Sollte der eSportler zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses noch keinen Vorsatz bezüglich der Täuschung gehabt haben, lässt sich möglicherweise eine Täuschung durch Unterlassen begründen. Hierfür müsste ihn eine Garantienpflicht in Form einer Aufklärungspflicht gegenüber seinem Clan und den Sponsoren treffen (§ 13 Abs. 1 StGB).⁶⁴ Bei der Annahme von Aufklärungspflichten ist insbesondere in Arbeitsverhältnissen Vorsicht geboten.⁶⁵ Allerdings wird im Rahmen des Arbeitsverhältnisses zwischen dem eSportler und seinem Clan aufgrund der in der Regel mehrjährigen Zusammenarbeit ein besonderes Vertrauensverhältnis begründet, dessen Kern unter anderem die regelkonforme Teilnahme an eSport-Veranstaltungen ausmacht.⁶⁶ Auch das Verhältnis zwischen eSportler und Sponsoren ist meist langfristig und beruht für den Sponsor darauf, dass der eSportler regelkonform an Veranstaltungen teilnimmt, da hierdurch das Image des Sponsors beeinflusst wird.⁶⁷ Somit liegt ein täuschungsbedingter Irrtum bei dem Clan und den Sponsoren (gegebenenfalls durch Unterlassen) vor.

61 *Maties/Püschel*, Cheating und Exploiting im eSport (Teil 1), *SpoPrax* 2022, 222 (223).

62 Wovon ohne konkrete Anhaltspunkte nicht ausgegangen werden kann.

63 *Cherkeh/Momsen*, Doping als Wettbewerbsverzerrung? Möglichkeiten der strafrechtlichen Erfassung des Dopings unter besonderer Berücksichtigung der Schädigung von Mitbewerbern, *NJW* 2001, 1745 (1749).

64 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 173.

65 *Hefendehl*, in: *MüKo StGB*, Band 5, 4. Aufl. 2022, § 263 Rn. 308 f.

66 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 174.

67 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 173.

b) Vermögensverfügung und Vermögensschaden

Die Vermögensverfügung des Clans und der Sponsoren kann zum einen darin bestehen, den Vertrag nicht mit sofortiger Wirkung außerordentlich gekündigt zu haben.⁶⁸ Zum anderen kann die Vermögensverfügung in der Zahlung des entsprechenden Entgelts für die Zeit, in der gecheatet oder gedopt wurde, gesehen werden.⁶⁹ Infolge der jeweiligen Vermögensverfügungen entsteht bei dem Clan und den Sponsoren ein Schaden. Die Ermittlung der Schadenshöhe ist zwar insofern nicht einfach, als dass sich der Wert des eSportlers nicht ausschließlich in seinen Leistungen bemisst, sondern weitere Faktoren wie Image und Bekanntheitsgrad den Wert beeinflussen.⁷⁰ Allerdings ist eine Wertermittlung bei bestehenden Unsicherheiten anhand der konkreten Umstände des Einzelfalles im Wege einer tragfähigen Schätzung nach der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts möglich.⁷¹ Ein cheatender oder dopender eSportler kann seine Leistung nicht mehr vertragsgemäß erbringen. Für derartige Verstöße droht zumindest für eine bestimmte Zeit der Ausschluss von der Teilnahme an den Veranstaltungen. Folglich kann der ausgeschlossene eSportler nicht mehr für seinen Clan an Veranstaltungen teilnehmen und sein Marktwert sinkt. Die Leistung eines cheatenden oder dopenden eSportlers ist minderwertig, sodass ein Vermögensschaden vorliegt.⁷²

Im Übrigen wäre weder der Clan noch die Sponsoren bei Ausspruch einer Kündigung dazu verpflichtet gewesen, dem eSportler das vereinbarte Entgelt zu zahlen, indem er als Dienstverpflichteter seine Leistung nicht vertragsgemäß erbracht hat, §§ 326 Abs. 1 S. 1, 275, 320 Abs. 1 S. 1 BGB.⁷³

c) Zwischenergebnis

Folglich kann sich ein cheatender oder dopender eSportler auch nach § 263 Abs. 1 StGB gegenüber und zulasten des eigenen Clans sowie seiner Sponsoren (durch Unterlassen) strafbar machen.

68 OLG Stuttgart, Bes. v. 29.09.2011 – 2 Ws 33/11 -, juris Rn. 24.

69 OLG Stuttgart, Bes. v. 29.09.2011 – 2 Ws 33/11 -, juris Rn. 24.

70 *Mau*, Strafrechtliche Verantwortung des Sportdopings de lege lata, 2020, S. 197.

71 BVerfG, Bes. v. 07.12.2011 – 2 BvR 2500/09, 2 BvR 1857/10, Rn. 176.

72 *Ruppert*, Die strafrechtliche Relevanz des Einsatzes von Cheatbots im eSport, CR 2019, 691 (696).

73 OLG Stuttgart, Bes. v. 29.09.2011 – 2 Ws 33/11 -, juris Rn. 29.

II. Cheatingspezifische Strafbarkeit

Unabhängig von der im einzelnen umstrittenen Frage der betrugsrechtlichen Strafbarkeit, kommt eine Strafbarkeit eines cheatenden eSportlers nach § 303b StGB und § 303a StGB in Betracht.

1. § 303b Abs. 1 Nr. 2 StGB

Ein cheatender eSportler könnte sich nach § 303b Abs. 1 Nr. 2 StGB strafbar machen. Danach macht sich strafbar, wer eine Datenverarbeitung, die für einen anderen von wesentlicher Bedeutung ist, dadurch erheblich stört, dass er Daten (§ 202a Abs. 2 StGB) in der Absicht, einem anderen einen Nachteil zuzufügen, eingibt oder übermittelt. Schutzobjekt ist dabei die Datenverarbeitung. Nach dem Willen des Gesetzgebers ist der Begriff weit auszulegen und umfasst nicht nur den einzelnen Datenverarbeitungsvorgang, sondern auch den weiteren Umgang mit Daten und deren Verwertung.⁷⁴ Umfasst ist damit nicht nur die Erfassung, Speicherung, Dokumentierung, Aufbereitung und Verwendung von Daten, sondern auch alle elektronischen Rechengänge in ihrer Gesamtheit.⁷⁵

Tathandlung ist das Eingeben oder Übermitteln von Daten. Daten im Sinne des § 202a StGB sind solche, die elektronisch, magnetisch oder sonst nicht unmittelbar wahrnehmbar gespeichert sind oder übermittelt werden. Eingeben meint dabei die Umwandlung von Informationen in technische Impulse, die in das Computersystem eingespeist werden.⁷⁶ Indem der cheatende eSportler Programme wie „Wall Hacks“, „Aimbots“ oder „Scripts“⁷⁷ verwendet, greift er durch das Einspeisen von Informationen in die Spielsoftware ein. Die Spielsoftware wird dadurch nicht nur unerheblich beeinträchtigt.⁷⁸

Fraglich ist jedoch, ob dieser Eingriff in den Datenverarbeitungsvorgang für einen anderen von wesentlicher Bedeutung ist. Das Merkmal der wesentlichen Bedeutung hat der Gesetzgeber als Filter für Bagatelldfälle nach

74 BT-Drs. 10/5058, S. 35.

75 Bär, in: Wabnitz/Janovsky/Schmitt, Handbuch Wirtschafts- und Steuerstrafrecht, 5. Aufl. 2020, Kap. 15 Rn. 126.

76 Wieck-Noodt, in: MüKo StGB, Band 6, 4. Aufl. 2022, § 303b Rn. 12.

77 Ausführlich zu diesen Begriffen *Shmatenko*, Rechtliche Probleme des eSports und Schiedsgerichtsbarkeit als mögliche Lösung, *SpuRt* 2022, 2 (6).

78 *Wieck-Noodt*, in: MüKo StGB, Band 6, 4. Aufl. 2022, § 303b Rn. 13.

der Änderung des § 303b StGB im Jahre 2007 aufrechterhalten, um den Tatbestand nicht zu weit auszudehnen.⁷⁹ Bei Privatpersonen als Geschädigten ist nach den Gesetzesmaterialien darauf abzustellen, ob die Datenverarbeitungsanlage für die Lebensgestaltung der Privatperson eine zentrale Funktion einnimmt.⁸⁰ Im Rahmen der Erwerbstätigkeit, einer schriftstellerischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Tätigkeit hingegen, ist die Datenverarbeitung regelmäßig als wesentlich einzustufen.⁸¹ Soweit nun bei einer professionellen eSport-Veranstaltung gecheatet wird, könnte der Datenverarbeitungsvorgang für den Veranstalter von wesentlicher Bedeutung sein. Dasselbe gilt für den Publisher⁸², wenn dieser nicht auch Veranstalter ist.⁸³ Für den Veranstalter ist es von herausragender Bedeutung, dass bei seiner Veranstaltung die Regeln eingehalten werden. Dies wird beispielsweise durch den Einsatz von sogenannten Anti-Cheatbots versucht zu gewährleisten. Die Veranstaltung bedarf eines fairen Wettbewerbs zur Sicherung der wirtschaftlichen Interessen des Veranstalters. Ist bekannt, dass es wiederholt zu Regelverstößen bei einer bestimmten Veranstaltung kommt, werden die Einnahmen durch Zuschauer und durch Sponsoring schnell sinken. Zudem kann nur durch den fairen (e)sportlichen Wettbewerb die Integrität des eSports gewährleistet werden.

Ähnliches gilt für den Publisher selbst. Denn gerade bei kompetitiven Spielen ist für die Community unerlässlich, dass das Spiel ohne Eingriffe Dritter in die Datenverarbeitung funktioniert. Dem cheatenden eSportler ist zudem bewusst, dass der Nachteil beim Veranstalter und Publisher notwendige Folge des Cheatens ist.⁸⁴ Somit ist das zusätzliche subjektive Tatbestandsmerkmal der Nachteilszufügungsabsicht bei einem cheatenden eSportler erfüllt. Außerdem wird aus den angeführten Gründen regelmäßig die Qualifikation im Sinne des § 303b Abs. 2 StGB erfüllt sein, da es sich bei Veranstalter und Publisher aus Tätersicht um fremde Unternehmen handelt.⁸⁵

79 BT-Drs. 16/3656, S. 13.

80 BT-Drs. 16/3656, S. 13.

81 BT-Drs. 16/3656, S. 13.

82 Zum Begriff des Publishers *Horst*, Was schützt den E-Sport vor dem Publisher?, 2022, S. 121 ff.

83 Sog. Drittanbieter-Modell *Francken/Nothelfer/Schlotthauer*, Der Arbeitnehmer im professionellen eSport, NZA 2019, 865 (866).

84 *Wieck-Noodt*, in: MüKo StGB, Band 6, 4. Aufl. 2022, § 303b Rn. 12.

85 *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (276); *Wieck-Noodt*, in: MüKo StGB, Band 6, 4. Aufl. 2022, § 303b Rn. 20.

2. § 303a Abs. 1 StGB

Weiterhin könnte sich eine Strafbarkeit aus § 303a Abs. 1 StGB ergeben. Nach § 303a Abs. 1 StGB macht sich strafbar, wer rechtswidrig Daten (§ 202a Abs. 2 StGB) löscht, unterdrückt, unbrauchbar macht oder verändert. In Bezug auf die oben genannten Cheating-Mittel kommt das Verändern von Daten in Betracht. Verändern von Daten ist jede denkbare Form des inhaltlichen Umgestaltens gespeicherter Daten, die eine Bedeutungsveränderung der Daten in ihrem Informationsgehalt oder Aussagewert und somit eine Funktionsbeeinträchtigung zur Folge hat.⁸⁶ Indem der cheatende eSportler durch den Einsatz des Cheating-Mittels in das Spiel eingreift, verändert er ihren Informationsgehalt. Die vom Entwickler in das Spiel eingebrachten Daten können folglich ihren ursprünglichen Zweck – ordnungsgemäße Funktion des Spiels – nicht mehr erfüllen.⁸⁷ Somit werden durch den cheatenden eSportler Daten im Sinne des § 303a Abs. 1 StGB unterdrückt.

3. Zwischenergebnis

Der cheatende eSportler macht sich unabhängig von der Strafbarkeit nach § 263 Abs. 1 StGB nach § 303b StGB sowie nach § 303a StGB strafbar.

III. Dopingspezifische Strafbarkeit

Ein dopender eSportler könnte sich neben den Vorschriften des StGB zudem nach den Vorschriften des AntiDopG strafbar machen.

1. Anwendbarkeit der Vorschriften des AntiDopG auf eSport

Eine Strafbarkeit nach den Vorschriften des AntiDopG kommt allerdings nur dann in Betracht, wenn die Vorschriften des AntiDopG überhaupt auf eSport anwendbar sind.

86 BT-Drs. 10/5058, S. 35; *Wieck-Noodt*, in: MüKo StGB, Band 6, 4. Aufl. 2022, § 303a Rn. 15.

87 *Meisheit*, Cheating im eSport, SpuRt 2021, 272 (276).

Die Frage, ob eSport als Sport anzuerkennen ist, soll nicht Teil dieses Beitrags sein. Vielmehr wird nachfolgend davon ausgegangen, dass eSport Sport ist.

2. Strafbarkeit nach §§ 4 Abs. 1 Nr. 3, 3 Abs. 1 und §§ 4 Abs. 1 Nr. 5, 3 Abs. 2 AntiDopG

Konkret kommt im Fall des Dopings eine Strafbarkeit nach §§ 4 Abs. 1 Nr. 4, 3 Abs. 1 S. 1 AntiDopG und nach §§ 4 Abs. 1 Nr. 5, 3 Abs. 2 AntiDopG in Betracht. Ein eSportler macht sich nach §§ 4 Abs. 1 Nr. 4, 3 Abs. 1 S. 1 AntiDopG strafbar, wenn er ohne medizinische Indikation, in der Absicht, sich in einem Wettbewerb des organisierten Sports einen Vorteil zu verschaffen, ein Dopingmittel, das in Anlage I des Internationalen Übereinkommens gegen Doping aufgeführt ist, anwendet oder anwenden lässt. Nach §§ 4 Abs. 1 Nr. 5, 3 Abs. 2 AntiDopG macht er sich strafbar, wenn er in der gleichen Weise an einem Wettbewerb des organisierten Sports teilnimmt.

Ein Wettbewerb des organisierten Sports ist nach § 3 Abs. 3 AntiDopG jede Sportveranstaltung, die von einer nationalen oder internationalen Sportorganisation oder in deren Auftrag oder mit deren Anerkennung organisiert wird und bei der Regeln einzuhalten sind, die von einer nationalen oder internationalen Sportorganisation mit verpflichtender Wirkung für ihre Mitgliedsorganisationen verabschiedet wurden.

a) Wettbewerb des organisierten Sports

Fraglich ist, ob eSport-Veranstaltungen Wettbewerbe des organisierten Sports sind. Nach den Gesetzgebungsmaterialien sollen Sportveranstaltungen und sportliche Betätigungen ausgeschlossen werden, die rein privat sind, das heißt dem Freizeitbereich zugeordnet werden.⁸⁸ Als Sportorganisation veranstalten der nationale eSport-Bund Deutschland (ESDB) sowie der internationale Dachverband World eSports Association (WESA) regelmäßig Turniere und Wettbewerbe, die auf höchstem (e)sportlichen Niveau stattfinden und deren Protagonisten eSport häufig als Hauptberuf

88 BT-Drs. 18/4898, S. 28.

ausüben.⁸⁹ Zudem unterliegen diese Veranstaltungen verbindlichen Regeln, ohne deren Einhaltung eine Teilnahme ausgeschlossen ist. Es handelt sich folglich um Wettbewerbe des organisierten Sports.

Eine andere Frage ist, ob Veranstaltungen, die weder vom ESDB noch von der WESA, sondern von den Publishern selbst organisiert werden, auch als Wettbewerbe des organisierten Sports zu verstehen sind. Nähert man sich vom Sinn und Zweck des Gesetzes, müssen auch derartige Veranstaltungen erfasst sein. Zweck des AntiDopG ist neben dem Schutz der Gesundheit der (e)Sportler auch die Integrität des (e)Sports.⁹⁰ Die Verbandsstrukturen im eSport sind nicht so verfestigt wie im klassischen Sport. Die Publisher als Rechteinhaber an den Spielen haben an der eigenen Veranstaltung ein großes wirtschaftliches Interesse. Diese – im Vergleich zum klassischen Sport – offenere Struktur kann nicht dazu führen, dass es zu einer unnatürlichen Aufspaltung der Veranstaltungen kommt. Um den gesundheitlichen Schutz der eSportler und der Integrität des eSports ausreichend Rechnung zu tragen, müssen auch von den Publishern selbst veranstaltete Wettbewerbe erfasst sein.⁹¹ Unabhängig davon werden die meisten Wettbewerbe der Publisher mit Billigung des ESDB oder der WESA organisiert, sodass ohnehin von einem Wettbewerb des organisierten Sports nach der obigen Definition auszugehen ist.

b) Spitzensportler

Weiterhin müssten die betreffenden eSportler auch Spitzensportler im Sinne des § 4 Abs. 7 AntiDopG sein. Als Spitzensportler gilt, wer als Mitglied eines Testpools im Rahmen des Dopingkontrollsystems Trainingskontrollen unterliegt oder aus der sportlichen Betätigung unmittelbar oder mittelbar Einnahmen von erheblichem Umfang erzielt. Unabhängig vom rechtlichen Wert dieser Vorschrift⁹², wird bei professionellen eSportlern jedenfalls das zweite Merkmal erfüllt sein. Sie erwirtschaften – ebenso wie klassische Sportler – Einnahmen aus Arbeits- und Sponsoringverträgen, die

89 Zu den Verbandsstrukturen *Frey/Pommer*, Herausforderungen für die weitere Entwicklung des eSport, MMR-Beil. 2018, 7 (8).

90 BT-Drs. 18/4898, S. 22.

91 In Hinblick auf den engen Wortlaut zweifelnd *Ruppert*, Drei Tage wach? Zur Strafbarkeit des eSport, *SpuRt* 2020, 106 (109).

92 *Freund*, in *MüKo StGB*, Band 7, 4. Aufl. 2022, §§ 1–4a AntiDopG, Rn. 112.

deutlich über die bloße Kostenerstattung hinausgehen.⁹³ Sie sind mithin Spitzensportler im Sinne des § 4 Abs. 7 AntiDopG.

c) Zwischenergebnis

Wird davon ausgegangen, dass eSport Sport im Sinne der Vorschriften des AntiDopG ist, macht sich ein dopender eSportler schließlich auch nach den §§ 4 Abs. 1 Nr. 4, 3 Abs. 1 sowie §§ 4 Abs. 1 Nr. 5, 3 Abs. 2 AntiDopG strafbar.

D. Fazit

Die eSport-Branche wächst und wächst. Damit steigt ebenfalls das Potenzial der regelwidrigen Einwirkung auf Veranstaltungen, um sich selbst oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vorteil zu verschaffen. Ob das deutsche Strafrecht für derartige Fälle des Cheatings und Dopings ausreichend Schutz der Betroffenen bietet, ist fraglich. Die Betrugsstrafbarkeit von Cheating und Doping hängt von vielen Details ab. Auch deshalb hat der Gesetzgeber für den klassischen Sport im Falle des Dopings 2015 mit der Schaffung des AntiDopG reagiert. Die Anwendbarkeit des AntiDopG hängt von der Grundfrage ab, ob eSport als Sport zu qualifizieren ist. Diese Annahme ist nicht zuletzt für den Schutz der Gesundheit der eSportler und die Sicherung der Integrität des eSports begrüßenswert. Zwar häufen sich in der Literatur die Stimmen, die eSport als Sport verstehen. Doch wäre der Gesetzgeber in der Pflicht, Klarheit zu schaffen.

In Bezug auf Cheating konnte gezeigt werden, dass neben den (klassischen) Problemen der Betrugsstrafbarkeit, auch eine Strafbarkeit nach § 303b StGB sowie § 303a StGB in Betracht kommt, sodass jedenfalls hier cheatende eSportler nicht vor dem teilweise veralteten deutschen Strafrecht verschont bleiben.

93 BT-Drs. 18/4898, S. 32.