

Überwachen und Strafen im Online-Gaming?

Überwachungs- und Strafregime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre Regulierungsforschung

Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich¹

Spielregeln im Online-Gaming

Während die Art und Weise, wie große digitale Social-Media-Plattformen Regeln setzen und regulieren, Gegenstand großer Debatten in der Sozial-, Politik-, und Rechtswissenschaft ist, haben auch Online-Spiele und Spieleplattformen ein eigenes Ökosystem an Regelsetzungs- und -durchsetzungsmechanismen. Spiele wie *Counter Strike: Global Offensive* (CS:GO), *League of Legends* (LoL), *Valorant* oder *DOTA 2*² und ihre angrenzende Umwelt haben sich mittlerweile zu einer relevanten wirtschaftlichen und sozialen Größe in der Digitalökonomie entwickelt.

Spiele haben Regeln. Diese Regeln sind zumeist ausdrücklich festgelegt und klar kommuniziert. Computerspiele haben – anders als analoge Spiele – ihre Regeln zudem potenziell unbrechbar im Quellcode festgeschrieben. Ebenso wie beim Fußball, bei Würfel- oder Kartenspielen gibt es jedoch auch im Online-Gaming Versuche, Regeln zu brechen und sich unerlaubter Vorteile zu bedienen. Besonders prominent ist das *Cheating*, also das intendierte und zumeist unter Zuhilfenahme externer Software ermöglichte Brechen von Regeln. Die große Mehrheit der Spielenden, so darf angenommen werden, akzeptiert und schätzt jedoch die digital vorgegebenen Regeln als notwendige Bedingung eines gleichen Zugangs zum Spiel und zum Spielspaß.

-
- 1 Simon Schrör ist Leiter der Forschungsgruppe *Normsetzung und Entscheidungsverfahren* am Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft und forscht zu digitalisierungsbezogenen Regulierungsprozessen in Kulturwirtschaften. Ferdinand Müller ist assoziierter Forscher der Forschungsgruppe und forscht zum Einsatz der Technologien der Künstlichen Intelligenz im Rechtsverkehr. Finn Schädlich war studentischer Mitarbeiter der Forschungsgruppe und studierte Rechtswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin.
 - 2 Valve Corporation und Hidden Path Entertainment, *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, PC/Mac/Xbox/Playstation/Linux, 2012); Riot Games, *League of Legends* (Riot Games, PC/Mac, 2009); Riot Games: *Valorant* (Riot Games, PC, 2020); Valve Corporation, *Dota 2* (Valve Corporation, PC/Mac/Linux, 2013).

Vor dem Hintergrund dieser mitunter simplifizierten Vorstellung von Regeln und dem Regelbruch durch Cheating haben Spieleplattformen auf Grundlage ihrer Nutzungsbedingungen unterschiedliche Regime installiert, um mit Regelbrüchen umzugehen. Der Beitrag argumentiert, dass die Eindeutigkeit von Regeln und die soziale Unerwünschtheit des Regelbruchs den Spieleplattformen umfassende Möglichkeiten der Überwachung, der Kontrolle und der Regeldurchsetzung einräumt.

Die Miszelle skizziert typische Regime zur Überwachung und Bestrafung vermeintlicher Cheater*innen, die bisweilen auf tiefgreifende technische Überwachung, aber auch auf community-basierte Entscheidungs- und Urteilsverfahren zurückgreifen. Neben einem deskriptiven Überblick werden auch erste sozial- und rechtswissenschaftliche Ansatzpunkte zur tieferen Auseinandersetzung mit solchen Regimen sowie deren Bedeutung für die (Selbst-)Regulierungsmöglichkeiten angrenzender Bereiche der Digitalökonomie aufgezeigt.

Zur Relevanz von eSport und Online-Gaming

Zunächst sei auf den – auch weit über den hier vorgestellten Bereich der Spielregeln hinaus für die Wissenschaft relevanten – Bedeutungszuwachs der Computerspielebranche in den letzten Jahren eingegangen. Hielten sich Computerspiele lange in der gesellschaftsdiskursiven als auch wissenschaftlichen Peripherie, so rücken sie mittlerweile – wie auch der vorliegende Sammelband zeigt – in den Fokus der Öffentlichkeit. Einher geht diese zunehmende Betrachtung mit der enormen ökonomischen Entwicklung, die die Branche derzeit durchmacht.³ Besonders die doppelte Natur vieler Online-Games, die sich für kompetitiven Wettbewerb – also als eSport⁴ – eignen, ist hierbei herauszustellen. Einerseits haben erfolgreiche Online-Games viele Millionen aktive Freizeitspieler*innen, aus welchen sich dann andererseits eine kleine Gruppe professioneller eSportler*innen rekrutiert. Turniere unter diesen binden wiederum Publikum und machen das Spiel auch langfristig relevant.⁵ Die Branche erreicht mittlerweile Zuschauer*innenzahlen von ca. einer halben Milliarde jährlich und auch der Umsatz liegt im Milliardenbereich.⁶

Hierbei setzen Spielehersteller (und Publisher) zunehmend auf Logiken der Plattformwirtschaft und der dort etablierten Mechanismen der Kund*innenbindung.⁷ Online-Spiele – vor allem die im Bereich des eSports relevanten Titel – sind heute oft

3 Mark Johnson und Jamie Woodcock, »Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports«, *Media, Culture & Society* 43, no. 8 (2021): 1450; Joshua Newman et al., »Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy«, *Communication & Sport* 10, no. 2 (2022); Stefan Ludwig et al., *Let's Play! 2021 – The European esports market* (Diegem: Deloitte, 2021).

4 Hendrik Pusch, »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?«, npoR (2019): 57.

5 Den erfolgreichen eSport-Titel CS:GO gibt es seit 2012, LoL seit 2009 und DOTA 2 seit 2013.

6 »Report: eSports to Generate \$1.38 Bn as Engagement, Revenue, and Segments Flourish«, *wcftch*, zugegriffen 07.05.2022, <https://tp.de/whcl5>.

7 Andrei Zanesco, Marc Lajeunesse, und Martin French, »Speculating on steam: consumption in the gamblified platform ecosystem«, *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021): 34f.

in sogenannten *Free to Play*-Modellen kostenlos spielbar.⁸ Ihren bemerkenswerten Umsatz machen die Publisher solcher Titel meist mit kostenpflichtigen Zusatzleistungen, wie zeitlich befristeten Karten und Turnieren, sog. *Seasonpasses*, optischen Verschönerungen für Spielfiguren und Waffen (sog. *Skins*⁹), sowie durch die Vermarktung von Wettbewerben im Rahmen des eSports. Besonders der Bezug von Seasonpasses und Skins sowie die zunehmende Professionalisierung einzelner Spieler*innen im Rahmen von eSport-Karrieren¹⁰ oder dem (Live-)Streaming von Spielen bedingen eine – auch für den Umgang mit Cheating relevante – ökonomische Verschiebung. Die Nutzer*innenkonten von Spieler*innen sind – mittelbar oder unmittelbar – von bisweilen großem ökonomischem Wert. Frei handelbare Skins erzielen schnell hohe Preise¹¹ und die Konten professioneller Spieler*innen oder Streamer*innen¹² werden zur Grundlage des Lebensunterhalts. Auch die popkulturelle Einhegung und die Funktionen von Spieleplattformen als soziokultureller Austauschraum machen den Zugang zu Nutzer*innenkonten zu mehr als nur einer Bedingung für die Freizeitgestaltung.

Vor diesem Hintergrund lässt sich festhalten, dass *Free to Play* und Plattformisierung¹³ zu einem allgemeinen Bedeutungszuwachs des Zugangs der Spieler*innen, aber auch der Integritätsrettung seitens der Publisher geführt haben. Der Erfolg eines Spieles bemisst sich nicht mehr vorrangig an singulär verkauften Kopien, sondern vielmehr an den Umsätzen, die mit Zusatzinhalten gemacht werden. Hierzu ist eine langfristig attraktive, innovative und nicht zuletzt faire Spielumgebung eine Notwendigkeit.

-
- 8 Dies gilt neben *CS:GO*, *LoL* und *DOTA 2* auch für *Fortnite* [Epic Games, *Fortnite: Battle Royale* (Epic Games, PC/Mac, 2018).], *Hearthstone* [Blizzard Entertainment, *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, Android/iOS, 2014).] oder das Smartphone-Spiel *Arena of Valor* [TiMi Studio Group und Tencent Games, *Arena of Valor* (Garena, Tencent Games und Level Infinite, Android/iOS/Switch, 2016).].
- 9 Taylor Stanton Hardenstein, »Skins in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling«, *UNLV Gaming Law Journal* 7, no. 2 (2017); Martin Kornberger, »The visible hand and the crowd: Analyzing organization design in distributed innovation systems«, *Strategic Organization* 15, no. 2 (2017); Anne Mette Thorhauge und Rune KL Nielsen, »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies«, *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021); Nick Ballou, Charles Gbadamosi und David Zendle, »The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features«, *psyarxiv.com* preprint (2020).
- 10 Johnson und Woodcock, »Work, play, and precariousness«, 1487.
- 11 Dies gilt nicht nur für professionelle Spieler*innen oder eine Nische. Das Phänomen der geldwerten Skins ist fester Teil der Alltagsspielekultur. Vgl. Thorhauge und Nielsen, »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies«, 64.
- 12 Jason Boomer, Tracy Harwood und Tony Garry, »Value transformation in the ›let's play‹ gaming subculture«, *Journal of Creating Value* 4, no. 2 (2018).
- 13 Tim Glaser, »Steam und die Plattformisierung virtueller Güter. Eine Analyse der Waffenskin-Ökonomie in COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE«, *Navigationen* 20, no. 1 (2020): 116.

Anti-Cheat Regime im Online-Gaming

Für erfolgreiche eSport-Titel ist – da dürften sich Publisher und Spieler*innen einig sein – das regelkonforme Spielen notwendige Bedingung für den sportlichen wie ökonomischen Spielerfolg. Aufgrund der vordergründigen Eindeutigkeit von Spielregeln besteht bei Online-Games – anders als etwa bei *Hatespeech* oder Pornografie – weniger Interpretations- und Anschauungsspielraum. Publisher konnten hier – anders als andere Plattformanbieter – umfassendere und tiefgreifendere Regulierungsmechanismen etablieren, als dies etwa in sozialen Netzwerken der Fall ist. Auch daher eignet sich der Bereich der Regeldurchsetzung im Gaming als Vergleichs- und Prüfgröße im Feld der Online-regulierung.

Ohne an dieser Stelle umfassend auf die verschiedenen Formen des Cheating eingehen zu können,¹⁴ lassen sich zwischen sog. *Cheatcodes*, entwicklerseitig eingebauten *Schummelhilfen* in Einzelspielerspielen und den vom Publisher unbeabsichtigten Eingaben und Spielweisen unterscheiden. Letztere sind neben dem Ausnutzen von Spielfehlern (*Glitches*) und sozial missbräuchlichem Verhalten (*Griefing*) vor allem das besonders deviante Nutzen externer Hard- oder Software (z. B. sog. *Aimbots* zur Zielhilfe) oder das Manipulieren bzw. Auslesen¹⁵ der eigentlich unzugänglichen Spieldaten (z. B. bei sog. *Wallhacks* zur Sichthilfe).

Bei den Anti-Cheat Maßnahmen lässt sich analytisch zwischen sozialen und technischen Formen unterscheiden. Faktisch liegen, besonders wenn soziale Anti-Cheat-Mechanismen eingesetzt werden, jedoch meist Mischformen¹⁶ aus technischer und sozialer Kontrolle vor. Beide haben gemein, dass am Ende des Verfahrens eine Entscheidung hinsichtlich des Vorliegens und der Schwere des Cheatings sowie der Strenge der Strafe steht. Die Strafen reichen von Verwarnungen über temporäre Spielausschlüsse bis hin zur unwiderruflichen Sperrung von Accounts auf den Plattformen von Publishern sowie lebenslangen Sperren im eSport. Vor dem Hintergrund der oben skizzierten Bedeutung von Nutzer*innenkonten haben besonders Sperren zum Teil drastische Auswirkungen auf die Bestraften.

-
- 14 Einen Überblick liefern Simon Schrör, Ferdinand Müller, und Finn Schädlich, »Überwachen und Strafen im eSport – Eine juristische und soziologische Perspektive auf Valves Overwatch-Verfahren« in *Entscheidungssträger im Internet*, hg. Simon Schrör, Alexandra Keiner, Ferdinand Müller und Pablo Schumacher (Baden-Baden: Nomos, 2022), 45–73; Steven Daniel Webb und Sieteng Soh, »Cheating in networked computer games: a review«, *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (2007); Jeff Yan und Brian Randell, »A systematic classification of cheating in online games«, *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games* (2005).
- 15 Solche Eingriffe verstoßen nicht nur gegen die AGB der Publisher, sondern stellen als *Reverse Engineering* auch einen Verstoß gegen das Urheberrecht (§§ 69 c, 69 e UrhG) dar. Vgl. hierzu Stefan Ernst, »Grundlagen des Urheberrechts« in *Handbuch Multimedia-Recht*, hg. Thomas Hoeren, Ulrich Sieber und Bernd Holznapel (München: Beck, 2021), Teil 7.1: Rn. 14.
- 16 Wie z. B. ehemals bei LoL (vgl. Yubo Kou und Bonnie A Nardi, »Governance in League of Legends: A hybrid system«, *FDG 7* (2014).) oder gegenwärtig bei CS:GO und DOTA 2.

Im Folgenden wird auf eine Auswahl an Spielen eingegangen, die als global erfolgreiche eSport-Titel besonders typisch und von enormer Relevanz für Millionen Spieler*innen sind.

Tiefgreifende technische Überwachung

Die auf den ersten Blick naheliegendste und am häufigsten angewandte Anti-Cheat Maßnahme ist die technische Überwachung der Spielenden. Hierbei werden – entweder innerhalb des Spiels oder parallel zum laufenden Spiel – Programme eingesetzt, die detektieren sollen, ob etwa eine Cheat-Software in das Spiel eingreift.

Praktisch alle gegenwärtig relevanten eSport-Titel und kompetitiven Online-Games nutzen Anti-Cheat-Software.¹⁷ Diese wird zum Teil *in-house* entwickelt, manche Software wird auch spieleübergreifend eingesetzt und gegen neue Cheatingversuche aktualisiert.¹⁸ Neue Software provoziert hierbei stets Versuche, diese zu umgehen, sodass von einer Art Wettrüsten zwischen Entwickler*innen und Cheater*innen gesprochen werden kann. Hierbei lässt sich der Trend erahnen, dass nicht nur technologisch (etwa durch *Deep Learning*-Verfahren wie bei *VACnet* des Publishers *Valve*¹⁹), sondern auch bei der Tiefe der Eingriffe in die Computer der Spieler*innen aufgerüstet wird.

Besonders tiefgreifend sind Systeme, die auf der Kernebene des Betriebssystems der Client-Rechner funktionieren und somit umfassende Privilegien genießen, was den Zugriff auf und die Überwachung von laufenden Prozessen anbelangt. So nutzen etwa *LoL* und *Valorant*, beide vom Entwickler Riot Games, sog. Kernel-basierte Anti-Cheat Programme.

Da Anti-Cheat Software in der Regel unmittelbare technische Beweise für Cheating als Bedingung zur automatisierten Entscheidung benötigt, sind Fehlentscheidungen²⁰ zumeist nicht Gegenstand der Kritik. Vielmehr sorgen tiefgreifende Überwachungsmechanismen für Fragen nach der Verhältnismäßigkeit,²¹ wie sie auch in anderen Datenschutzdiskursen bestehen. Herauszustellen ist, dass es hierbei nicht um das *Ob*, sondern das *Wie* geht. An der Notwendigkeit des Einsatzes solcher Software bestehen en Gros keine Zweifel.

17 Einen umfassenden Überblick über Geschichte, technische Grundlagen und Formen gibt Samuli Johannes Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games«, (Masterarbeit, Universität Helsinki, 2020).

18 Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.«: 5.

19 »Valve bekämpft Cheater in Counter-Strike mit Deep Learning«, Heise, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/tv1lh>.

20 Dennoch sorgt überempfindliche Kernel-basierte Software bisweilen für obskure Probleme z. B. »If you type ›Cheat Engine‹ in Google your League of Legends will crash«, YouTube, 2018, zugegriffen 08.05.2022, <https://t1p.de/ahub4>.

21 »Neues Anti-Cheat-System von LoL greift tief in euer Windows ein«, [gamestar.de](https://www.gamestar.de), 2020, zugegriffen 08.05.2022, <https://t1p.de/ry7is>; Anton Maario et al., »Redefining the Risks of Kernel-Level Anti-Cheat in Online Gaming« *8th International Conference on Signal Processing and Integrated Networks* (2021).

Community-basierte Entscheidungsverfahren

Mit großer Selbstverständlichkeit und geringer Sichtbarkeit funktioniert Anti-Cheat Software, die nach jedem Spielstart im Hintergrund läuft, also als Grundbedingung der meisten Online-Games. Anders verhält sich dies mit den – wohl auch intendiert – sichtbaren Regimen sozialer Kontrolle unter den Spielenden. Die Spieler*innen werden hierbei zu aktiver Mithilfe bei der Durchsetzung von Spielregeln und der Bestrafung von Devianz eingesetzt.

Zu nennen sind hier vor allem zwei prominente Verfahren: *Overwatch*²² von Valve [nicht zu verwechseln mit dem Spiel *Overwatch*] sowie das *Tribunal*²³, das Riot Games von 2011 bis 2013 in *LoL*²⁴ einsetzte. Während letzteres bereits Gegenstand wissenschaftlicher Arbeiten ist,²⁵ blieb *Overwatch*, das bei *CS:GO* und *DOTA 2* derzeit eingesetzt wird, bislang wissenschaftlich wenig beachtet.²⁶

Das *Tribunal* von Riot Games funktionierte vorrangig auf Textebene. Chatprotokolle und Rahmendaten von Spielen wurden vertrauenswürdigen und erfahrenen Spieler*innen vorgelegt, die schließlich über Freispruch oder Bestrafung der verdächtigten Person entscheiden sollten. Permanente Spielausschlüsse waren hierbei nicht unmittelbare Folge, bei mehrfacher Verwarnung sollte sich jedoch der Kundendienst dieser Fälle annehmen und ggf. Sperren verhängen. Somit ist das *Tribunal* vor allem als warnendes, sichtbarmachendes und nicht zuletzt für den Publisher vorsortierendes System zu verstehen.

Ähnlich, aber tiefgreifender funktioniert *Overwatch*. Mehrfach von Spielenden gemeldete, oder auch von VACnet detektierte Spieler*innen werden als *Verdächtige* dem System zugeführt. Hier sehen sich erfahrene Spieler*innen mit guter, technisch ermittelter Reputation anonymisierte Aufnahmen der verdächtigen Spiele an und werden im Duktus eines Gerichtsverfahrens aufgefordert, am Ende ein Urteil abzugeben und die Form des Fehlverhaltens zu bestimmen. Die Folgen können drastisch sein: Kommt eine nicht genau spezifizierte Anzahl von Overwacher*innen zu dem einhelligen Ergebnis, dass eine schwere Form des Cheatings vorliegt, kann das Konto der verurteilten Person unwiderruflich gesperrt werden.²⁷ Davon betroffen sind dann auch die Skins und andere geldwerte Inhalte, die mit diesem Konto verknüpft sind.

22 »Overwatch FAQ«, Counter-Strike, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/4zqvs>.

23 »The Tribunal«, YouTube, 2011, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/z8gnb>.

24 »Archiv: Das Tribunal« Fandom, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/aoj79>.

25 Julian Dütsch, »Zur diskursiven Konstruktion von Normen: eine diskursanalytische Betrachtung der Emergenz und Transformation von Normen im Online Videospiel League of Legends«, (Bachelorarbeit, Universität Bamberg, 2015); Yubo Kou et al., »Managing disruptive behavior through non-hierarchical governance: Crowdsourcing in League of Legends and Weibo«, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 1 (2017); Yubo Kou und Bonnie Nardi, »Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends«, *iConference Proceedings* (2013): 616; Kou und Nardi, »Governance in League of Legends«.

26 Eine Ausnahme: William Partin, »Towards »Game Governance«: Community Moderation in Competitive Digital Games«, 1st Annual Conference of The Platform Governance Research Network am 24.03.2021, platgov.net.

27 Counter-Strike, »Overwatch FAQ«.

Der Einsatz solcher Verfahren zeigt unter anderem, dass technische Überwachungsregime allein oft nicht ausreichen, um z.B. Nuancen des Fehlverhaltens einzuordnen oder auch technisch neues und dadurch noch nicht detektierbares, aber für das menschliche Auge offensichtliches Cheating zu sanktionieren.

Ansatzpunkte zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung

Cheating und Anti-Cheat Regime stellen ein soziotechnisch hochgradig relevantes Konfliktfeld dar. Die Anzahl der potenziell Betroffenen ist enorm, die ökonomischen Interessen der Publisher sind mittlerweile eine Größe in der globalen Unterhaltungsindustrie und die Rolle von Nutzer*innenkonten sowie Fragen von Zugang und Autonomie gegenüber proprietären Anbietern dürften in Zukunft noch prominenter werden. Dennoch ist besonders der Bereich der Regeldurchsetzung im Rahmen der allgegenwärtigen Anti-Cheat Regime in den sozial- wie rechtswissenschaftlichen Debatten noch peripher. Vorliegende Arbeiten sind häufig computertechnischer oder ethnografischer Natur.²⁸ Im Folgenden werden kursorisch einige Ansatzpunkte für eine an der Regeldurchsetzung orientierte rechts- und sozialwissenschaftliche Begleitung von eSport und Online-Games skizziert.

Hierbei ist die Art und Weise, wie reguliert und mit welchen Mitteln dies durchgesetzt wird, anschlussfähig an viele Fragen der Onlineregulierung. Regelsetzung und -durchsetzung in sozialen Medien stehen derzeit im Zentrum vieler regulatorischer Debatten.²⁹ Juristisch spannend ist beim Gaming die Frage, wie das Rechtsverhältnis zwischen Spieler*innen und Publishern generell ausgestaltet ist. Grundlage für die Anti-Cheat Maßnahmen sind die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Publisher. Hier ist generell prüfwürdig, ob und wie die Rechte, die die Spieler*innen gegenüber den Publishern haben, hierbei gewahrt bleiben. Besonders das auf der Mitarbeit und Einschätzung

-
- 28 Jeremy Blackburn et al., »Cheating in online games: A social network perspective«, *ACM Transactions on Internet Technology (TOIT)* 13, no. 3 (2014); Lehtonen, »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.«; Jeni Paay et al., »Motivations and practices for cheating in Pokémon GO«, *Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (2018); Webb und Soh, »Cheating in networked computer games«; Yuehua Wu und Vivian Hsueh Hua Chen, »Understanding online game cheating: Unpacking the ethical dimension«, *International Journal of Human-Computer Interaction* 34, no. 8 (2018); Yan und Randell, »A systematic classification of cheating in online games«.
- 29 Grundlegend hierzu etwa Juliane K. Mendelssohn, »Die »normative Macht« der Plattformen – Gegenstand der zukünftigen Digitalregulierung?«, *MMR* 2021, 857; Benjamin Raue, »Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken«, *JZ* 2018, 961; Jürgen Kühling, »Fake News: und »Hate Speech« – Die Verantwortung der Medienintermediäre zwischen neuen NetzDG, MStV und Digital Services Act«, *ZUM* 2021, 461; Alexander Roßnagel, »Technik, Recht und Macht – Aufgabe des Freiheitsschutzes in Rechtssetzung und -anwendung im Technikrecht«, *MMR* 2020, 222; Stephan Wernicke und Friedrich-Joachim Mehmel, »Privatisierung des Rechts als Folge der Digitalisierung der Wirtschaft«, *ZEuP* 2020, 1; Maximilian Becker, »Von der Freiheit, rechtswidrig handeln zu können«, *ZUM* 2019, 636; Boris P. Paal, »Vielfaltssicherung bei Intermediären«, *MMR* 2018, 567; Mattthias Friehe, »Lösungen und Sperren in sozialen Netzwerken«, *NJW* 2020, 1697; Martin Fries, »PayPal Law und Legal Tech – Was macht die Digitalisierung mit dem Privatrecht?«, *NJW* 2016, 2860.

anderer Spieler*innen beruhende *Overwatch* hat sich hier als problematisch erwiesen.³⁰ Publisher könnten aufgrund aktueller höchstrichterlicher Rechtsprechung zu Facebook und anderen Netzwerken zur Überarbeitung ihrer Geschäftsbedingungen verpflichtet sein. Auch die Frage der Verhältnismäßigkeit Kernel-basierter Überwachungssoftware kann von Interesse sein. Wie bei den meisten gegenwärtigen Fragen der Onlineregulierung in Deutschland sind auch die geplanten EU-Regulationsvorhaben, wie z.B. der *Digital Services Act* von Relevanz.³¹ Hier wird zu prüfen sein, ob und wie Transparenz- und Verfahrensregeln oder die Pflicht zur Einrichtung von Beschwerdemanagementverfahren für Online-Plattformen auch für den Massenmarkt der Online-Games gelten. Zuletzt kann auch die in der Rechtswissenschaft geführte Debatte über die sportrechtliche Einordnung von eSport³² durch die Frage der Machtverhältnisse im Rahmen der Regel(durch)setzung und der Sanktionen neue Anstöße finden.

Auch soziologisch liegen vertiefungswürdige Ansätze offen. Foucaults *Überwachen und Strafen*³³ wird (z.B. in den *Surveillance Studies*³⁴) gegenwärtig unterschiedlich auf die Digitalökonomie bezogen. Soziotechnische Verfahren wie *Overwatch* oder das *Tribunal* sind an solche Arbeiten nicht nur empirisch anschlussfähig, sondern liefern durch ihre gegenwärtig einzigartige Doppelform aus Fremddisziplinierung und dadurch provozierter Selbstdisziplinierung ein Beispiel für eine neue Form der disziplinierenden Regeldurchsetzung. Die Art und Weise wie Nutzer*innen zur Pflege der Integrität und damit der Geschäftsgrundlage der Publisher eingebunden werden, ist zudem ein Gegenstand für arbeitssoziologische Fragestellungen³⁵ und kann auch hier durchaus Anschluss an bestehende Debatten finden.

-
- 30 Schrör, Müller und Schädlich, »Überwachen und Strafen im eSport« (Working Paper, Baden-Baden: Nomos, 2022).
- 31 Vgl. etwa Niko Härting und Max V. Adamek, »Digital Services Act – ein Überblick«, *Computer und Recht (CR)* 37, no. 3 (2021): 165–171; Matthias Berberich und Fabian Seip, »Der Entwurf des Digital Services Act«, *GRUR-Prax* 1 (2021): 4–7; Nico Gielen und Steffen Uphues: »Regulierung von Markt- und Meinungsmacht durch die Europäische Union« *Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht (EuZW)* 14 (2021): 627–637.
- 32 Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer, »(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehung zwischen Clan und eSportler«, in *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. Markus Breuer und Daniel Görlich (Wiesbaden: Springer 2020): 52; Felix Falk und Martin Puppe, »eSports in Deutschland: eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.«, in *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. Markus Breuer und Daniel Görlich (Wiesbaden: Springer 2020), 33–48.; Pusch, »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?« 57.
- 33 Michel Foucault, *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*, (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 2007).
- 34 Einführend: David Murakami Wood, »Beyond the panopticon? Foucault and surveillance studies«, in *Space, Knowledge and Power*, hg. Stuart Elden und Jeremy Crampton (London: Routledge, 2016), 245–263. Kritisch: Petra Gehring, »Das invertierte Auge«, in *Vierzig Jahre »Überwachen und Strafen«: Zur Aktualität der Foucault'schen Machtanalyse*, hg. Marc Rölli und Roberto Nigro (Bielefeld: transcript, 2017), 21–42.
- 35 Partin, »Towards »Game Governance«.

Für eine wissenschaftliche Begleitung der Regeldurchsetzung in Online-Spielen

Die Miszelle hat die Relevanz und Potenziale von Regeln in eSport und Online-Gaming skizziert und bestehende Fragen aufgezeigt. Besonders im Bereich der soziotechnisch hybriden Regulierung finden sich wertvolle Ansatzpunkte für eine wissenschaftliche Begleitung auch abseits der Computerwissenschaften.

Im Bereich des Gamings etablieren sich – in einem wissenschaftlich noch überraschend nischenhaften Bereich – umfassende und tiefgreifende Überwachungs- und Strafmechanismen. Im Rahmen einer sich bereits andeutenden Verzahnung verschiedener Angebote über das Gaming hinaus hin zu holistischen, proprietären Umgebungen (wie sie unter dem Begriff *Metaverse* etwa bei Meta, Microsoft oder Amazon bereits diskutiert werden³⁶) dürfte, insbesondere der Umgang mit Nutzer*innenkonten bei Fehlverhalten, relevanter werden. Auch lassen sich mit Systemen wie *Birdwatch*³⁷ auf Twitter erste Versuche erkennen, Community-basierte Regulierungsmodelle zu erproben.

Eine empirisch informierte und aufmerksame Begleitung der regulativen Realitäten im Milliardenmarkt des Gamings kann hierbei Erkenntnisse generieren, die sich in das wissenschaftliche Wissen um die Digitalisierung einordnen lassen und helfen, fundiert Stellung zu bestehenden und notwendigen Regulierungen zu beziehen. Die Kombination juristischer und soziologischer Ansätze mit ihrem geteilten Interesse an Regeln, Normen und Prozessen eignet sich hierfür in besonderer Weise.

Medienverzeichnis

- Ballou, Nick, Charles Gbadamosi und David Zendle. »The hidden intricacy of loot box design: A granular description of random monetized reward features.« *psyarxiv.com preprint* (2020).
- Becker, Maximilian. »Von der Freiheit, rechtswidrig handeln zu können«, in *ZUM*, 636 (2019).
- Berberich, Matthias und Fabian Seip. »Der Entwurf des Digital Services Act.« *GRUR-Prax* 1 (2021): 4–7.
- Blackburn, Jeremy, Nicolas Kourtellis, John Skvoretz, Matei Ripeanu und Adriana Iamnitchi. »Cheating in online games: A social network perspective.« *ACM Transactions on Internet Technology (TOIT)* 13, no. 3 (2014).
- Boomer, Jason, Tracy Harwood und Tony Garry. »Value transformation in the ›let's play‹ gaming subculture.« *Journal of Creating Value* 4, no. 2 (2018).
- Dütsch, Julian. »Zur diskursiven Konstruktion von Normen: eine diskursanalytische Betrachtung der Emergenz und Transformation von Normen im Online Videospiel League of Legends.« Bachelorarbeit, Universität Bamberg, 2015.

36 »What Is the Metaverse, Exactly?«, *Wired*, zugegriffen 11.05.2022, <https://t1p.de/kb8zz>.

37 Nicolas Pröllochs. »Community-Based Fact-Checking on Twitter's Birdwatch Platform« *arxiv.org Preprint* (2021): 4.

- Ernst, Stefan. »Grundlagen des Urheberrechts.« In *Handbuch Multimedia-Recht*, hg. v. Thomas Hoeren, Ulrich Sieber und Bernd Holznapel, Teil 7.1: Rn. 14. München: Beck, 2021.
- Falk, Felix und Martin Puppe. »eSports in Deutschland: eine Betrachtung aus Perspektive des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.« In *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. v. Markus Breuer und Daniel Görlich, 33–48. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Fandom. »Archiv: Das Tribunal.« Fandom, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/aoj79>.
- Foucault, Michel. *Überwachen und Strafen: die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2007.
- Friehe, Matthias. »Löschen und Sperren in sozialen Netzwerken«, in *Neue Juristische Wochenschrift*, 1697 (2020).
- Fries, Martin. »PayPal Law und Legal Tech – Was macht die Digitalisierung mit dem Privatrecht?« In *Neue Juristische Wochenschrift*, 2860 (2016).
- Gehring, Petra. »Das invertierte Auge.« In *Vierzig Jahre »Überwachen und Strafen«: Zur Aktualität der Foucault'schen Machtanalyse*, hg. v. Marc Rölli und Roberto Nigro, 21–42. Bielefeld: transcript, 2017.
- Gielen, Nico und Steffen Uphues. »Regulierung von Markt- und Meinungsmacht durch die Europäische Union.« *Europäische Zeitschrift für Wirtschaftsrecht (EuZW)* 14 (2021): 627–637.
- Gieselmann, Hartmut. »Valve bekämpft Cheater in Counter-Strike mit Deep Learning.« Heise, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/tvllh>.
- Glaser, Tim. »Steam und die Plattformisierung virtueller Güter. Eine Analyse der Waffenskin-Ökonomie in COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.« *Navigationen* 20, no. 1 (2020): 116.
- Hardenstein, Taylor Stanton. »Skins« in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling.« *UNLV Gaming Law Journal* 7, no. 2 (2017).
- Härtig, Niko und Max V. Adamek. »Digital Services Act – ein Überblick.« *Computer und Recht (CR)* 37, no. 3 (2021): 165–171.
- Johnson, Mark und Jamie Woodcock. »Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports.« *Media, Culture & Society* 43, no. 8 (2021).
- Köpf, Alexander. »Neues Anti-Cheat-System von LoL greift tief in euer Windows ein.« gamestar, zugegriffen 08.05.2022. <https://t1p.de/ry7is>.
- Kornberger, Martin. »The visible hand and the crowd: Analyzing organization design in distributed innovation systems.« *Strategic Organization* 15, no. 2 (2017).
- Kou, Yubo und Bonnie Nardi. »Governance in League of Legends: A hybrid system.« *FDG* 7 (2014).
- Kou, Yubo und Bonnie Nardi. »Regulating anti-social behavior on the Internet: The example of League of Legends.« *iConference Proceedings* (2013): 616–622.
- Kou, Yubo, Xinning Gui, Shaozeng Zhang und Bonnie Nardie. »Managing disruptive behavior through non-hierarchical governance: Crowdsourcing in League of Legends and Weibo.« *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 1 (2017).
- Kühling, Jürgen. »Fake News« und »Hate Speech« – Die Verantwortung der Medienintermediäre zwischen neuen NetzDG, MStV und Digital Services Act.« In *ZUM*, 461 (2021).

- League of Legends. »The Tribunal.« YouTube, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/z8gnb>.
- Lehtonen, Samuli Johannes. »Comparative Study of Anti-cheat Methods in Video Games.« Masterarbeit, Universität Helsinki, 2020.
- Lopez, Ule. »Report: eSports to Generate \$1.38 Bn as Engagement, Revenue, and Segments Flourish.« *wccfttech*, zugegriffen 07.05.2022. <https://t1p.de/whcl5>.
- Ludwig, Stefan, Kim Lachmann, Jakob Papenbrock und Sergi Mesonero. *Let's Play! 2021 – The European esports market*. Diegem: Deloitte, 2021.
- Maario, Anton, Vinod Kumar Shukla, A. Ambikapathy und Purushottam Sharma. »Redefining the Risks of Kernel-Level Anti-Cheat in Online Gaming.« *8th International Conference on Signal Processing and Integrated Networks* (2021).
- Mendelssohn, Juliane K. »Die »normative Macht« der Plattformen – Gegenstand der zukünftigen Digitalregulierung?« *Multimedia und Recht*, no. 11, 857 (2021).
- Murakami Wood, David. »Beyond the panopticon? Foucault and surveillance studies.« In *Space, Knowledge and Power*, hg. v. Stuart Elden und Jeremy Crampton, 245–263. London: Routledge, 2016.
- Newman, Joshua, Hanhan Xue, Nicholas M. Watanabe, Grace Yan und Christopher M. McLeod. »Gaming gone viral: An analysis of the emerging esports narrative economy.« *Communication & Sport* 10, no. 2 (2022).
- Nothelfer, Nepomuk und Philipp Schlotthauer. »(e)Sport im rechtlichen Sinne und privatrechtliche Beziehung zwischen Clan und eSportler.« In *eSport – Status Quo und Entwicklungspotenziale*, hg. v. Markus Breuer und Daniel Görlich, 49–80. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Paal, Boris P. »Vielfaltssicherung bei Intermediären«, in *Multimedia und Recht*, 567 (2018).
- Paay, Jeni, Jesper Kjeldskov, Daniele Internicola und Mikkel Thomasen. »Motivations and practices for cheating in Pokémon GO.« *Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (2018).
- Partin, William. »Towards »Game Governance«: Community Moderation in Competitive Digital Games«, 1st Annual Conference of The Platform Governance Research Network am 24.03.2021, platgov.net.
- Pusch, Hendrik. »Trennt »eSport« und Sport nur ein Vokal?« *npoR* (2019): 53–61.
- Raue, Benjamin. »Meinungsfreiheit in sozialen Netzwerken.« In *Juristenzeitung*, 961 (2018).
- Ravenscraft, Eric. »What Is the Metaverse, Exactly?« *Wired*, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/kb8zz>.
- Roßnagel, Alexander. »Technik, Recht und Macht – Aufgabe des Freiheitsschutzes in Rechtssetzung und -anwendung im Technikrecht.« *Multimedia und Recht*, 222 (2020).
- Schrör, Simon, Ferdinand Müller, und Finn Schädlich. »Überwachen und Strafen im eSport – Eine juristische und soziologische Perspektive auf Valves Overwatch-Verfahren.« In *Entscheidungsträger im Internet: Private Entscheidungsstrukturen und Plattformregulierung*, hg. v. Simon Schrör, Alexandra Keiner, Ferdinand Müller, und Pablo Schumacher, 45–73. Baden Baden: Nomos, 2022.
- Thorhauge, Anne Mette und Rune KL Nielsen. »Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies.« *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021).
- Valve. »Overwatch FAQ.« Counter-Strike, zugegriffen 11.05.2022. <https://t1p.de/4zqv5>.

- Vandiril. »If you type ›Cheat Engine‹ in Google your League of Legends will crash.« YouTube, zugegriffen 08.05.2022. <https://t1p.de/ahub4>.
- Webb, Steven Daniel und Sieteng Soh. »Cheating in networked computer games: a review.« *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (2007).
- Wernicke, Stephan und Friedrich-Joachim Mehmel. »Privatisierung des Rechts als Folge der Digitalisierung der Wirtschaft«, in *Zeitschrift für europäisches Privatrecht*, 1 (2020).
- Wu, Yuehua und Vivian Hsueh Hua Chen. »Understanding online game cheating: Unpacking the ethical dimension.« *International Journal of Human-Computer Interaction* 34, no. 8 (2018).
- Yan, Jeff und Brian Randell. »A systematic classification of cheating in online games.« *Proceedings of 4th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games* (2005).
- Zanescu, Andrei, Marc Lajeunesse, und Martin French. »Speculating on steam: consumption in the gamblified platform ecosystem.« *Journal of Consumer Culture* 21, no. 1 (2021).

Ludografie

- Blizzard Entertainment. *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Blizzard Entertainment. Android/iOS. 2014.
- Epic Games. *Fortnite: Battle Royale*. Epic Games. PC/Mac. 2018.
- Riot Games. *League of Legends*. Riot Games. PC/Mac. 2009.
- Riot Games. *Valorant*. Riot Games. PC. 2020.
- TiMi Studio Group und Tencent Games. *Arena of Valor*. Garena, Tencent Games und Level Infinite. Android/iOS/Switch. 2016.
- Valve Corporation. *Dota 2*. Valve Corporation PC/Mac/Linux. 2013.
- Valve Corporation und Hidden Path Entertainment. *Counter-Strike: Global Offensive*. Valve Corporation. PC/Mac/Xbox/Playstation/Linux. 2012.