

fragen aufwerfen, die von Rechtsprechung und Literatur aus unterschiedlichen Perspektiven eingehend zu beleuchten und letztlich auch zu beantworten sind. Hierfür wird die ZfWG – wie schon in der Vergangenheit – auch zukünftig ein breites Forum bieten, durch das die Leser ausgewogen und umfassend über die aktuellen Entwicklungen informiert werden.

Angesichts der Dynamik des Glücksspielrechts wird die Zeit bis zum nächsten runden Geburtstag der ZfWG garantiert „wie im Fluge vergehen“.

Dr. Felix B. Hüsken, Düsseldorf\*

\* Auf Seite III erfahren Sie mehr über den Autor.

# Editorial

## „Eine gute Glücksspielsucht-Prävention hilft gegen Spielmanipulation!“

Im Jahr 2017 wurden in Deutschland die neuen Straftatbestände Sportwettbetrug (§ 265 c StGB), Manipulation von berufssportlichen Wettbewerben (§ 265 d StGB) und besonders schwere Fälle des Sportwettbetrugs und der Manipulation von berufssportlichen Wettbewerben (§ 265 e StGB) in das Strafgesetzbuch aufgenommen.

Ein erheblicher Vorteil des neugeschaffenen § 265 d StGB ist die Tatsache, dass es ausreicht, wenn ein berufssportlicher Wettbewerb vorliegt. Wenn sich also Sportler\*innen oder Trainer\*innen zur Manipulation verabreden, reicht schon diese Verabredung aus, um den Straftatbestand einer Manipulation zu begründen. Das war vorher anders. Bisher brauchte man eine platzierte Wette, um diesen als erfüllt anzusehen. Die Kausalkette von Wettplatzierung und handelnden Tätern ist somit durchbrochen. Der Wettschein wird nicht mehr zwingend als Beweismittel benötigt.

Auch der geänderte Glücksspielstaatsvertrag (gültig ab Juli 2021) enthält einige Regelungen zur Vorbeugung von Spielmanipulation. So sind Sportwetten unzulässig, die in erheblichem Maße anfällig für Manipulationen sind oder die die Integrität des sportlichen Wettbewerbs gefährden. Dies betrifft insbesondere Geschehnisse, die ein/e Teilnehmer\*in eines Sportereignisses selbst willkürlich herbeiführen kann. Die Veranstalter von Sportwetten sind ferner verpflichtet, sich an einem unabhängigen Frühwarnsystem zu beteiligen, welches der Abwehr von Manipulationen des sportlichen Wettbewerbs dient und geeignet ist, diese frühzeitig zu identifizieren.

Über die Verbreitung von Glücksspielproblemen unter Profisportler\*innen liegen international nur wenige empirische Erkenntnisse vor. In einer Untersuchung aus Großbritannien, bei der 350 Fußball- und Cricket-Profis interviewt

worden sind, wurde eine Problemprävalenz von 6 % ermittelt. Dieser Wert ist dreimal so hoch wie bei vergleichbaren (jungen) Männern der Gesamtbevölkerung. Bei einer kürzlich veröffentlichten Studie über eine Befragung unter professionellen Sportler\*innen und Trainer\*innen aus Schweden (N=1.800) ergab sich, dass 13 % der männlichen und 2 % der weiblichen Athlet\*innen als mindestens riskante Glücksspieler\*innen eingestuft werden können.

Ferner gibt es einige Darstellungen von Einzelfällen, die eine hohe Aufmerksamkeit in den Medien gefunden haben. Darunter befinden sich die beiden Biografien über bzw. von René Schnitzler und Dietmar Hamann. Der zuerst Genannte – ein ehemaliger Profi vom FC St. Pauli – war aufgrund seiner Spielsuchtprobleme in Wettmanipulationen verstrickt: „Ich habe zu der Zeit alles gemacht, um an Geld zu kommen. Ich brauchte es zum Zocken“ (www.welt.de, 1.9.2011). Zockende Profis sind besonders für Spielmanipulation anfällig. Sie sind Mittel zum Zweck – ohne sie ist eine Manipulation nicht durchführbar. Da die meisten anfälligen Spieler\*innen selbst großes Suchtpotenzial entwickelt haben, sind sie für die Mafia die idealen Opfer. Beispiele wie Thomas Chichon (ehemals VfL Osnabrück) oder Sanel Kuljic (ehemals FK Austria Wien) sprechen hier Bände.

Deshalb: Eine gelungene Glücksspielprävention im Sportbereich kann effektiv gegen Spielmanipulation wirken. Was ist über die genannten gesetzlichen Regelungen hinaus zu tun? Zunächst einmal sollten nur bestimmte Sportwetten zugelassen werden. So erhöhen Live-Wetten einerseits die Gefahr, die Kontrolle über das Glücksspiel zu verlieren, und zudem sind sie besonders at-



© Connie Klüter (Foto Leck)

traktiv für Spielmanipulationen, wenn zum Beispiel auf die nächste Gelbe Karte oder den nächsten Eckball gewettet werden kann. Der beste Schutz gegen die Entstehung von Glücksspielproblemen als auch gegen Spielmanipulation könnte also ungefähr die folgende Wette sein: eine Kombinationswette (mindestens 3 Spiele) mit Festquoten auf eine Teamsportart in einer ersten Liga.

Ferner sollte eine möglichst verpflichtende Aufklärung zum Themenbereich „Glücksspiel und Spielmanipulation“ in allen Sportvereinen stattfinden. Darüber hinaus sind – angefangen im untersten Jugendbereich bis hin zum Profibereich – vertrauenswürdige Ansprechpartner\*innen in jedem Verein zwingend erforderlich. Der Nachwuchsleistungsbereich müsste sich auf seine Fahne schreiben, dass

Erziehung und Wertevermittlung Teil des sportlichen Lehrplans wird – und zwar ständig, nicht nur halbjährlich oder gar jährlich.

Und abschließend sei die prinzipielle Frage aufgeworfen, ob der monetäre Gewinn, dem moralischen Sinn überlegen sein sollte. Es ist schwierig zu vermitteln, dass Wetten Sucht hervorruft, Existenzen zerstören kann und einer Profikarriere erheblich im Wege stehen kann, wenn die Zielperson in einem Trikot mit Wett-Werbepartner aufläuft.

Dr. Jens Kalke und Michael Bahrs, Hamburg\*

\* Auf Seite III erfahren Sie mehr über die Autoren.

# Aufsätze

Prof. Dr. Dr. h.c. Michael Kubiciel, Augsburg\*

## Strafrechtliche Risiken von Wetten auf eSport-Wettbewerbe

*Wetten auf e-Sport-Wettbewerbe sind ein noch recht junges Phänomen, das zahlreiche ungeklärte Rechtsfragen aufwirft. Der Beitrag geht der Frage nach, ob solche Wetten künftig lizenzierungsfähig sind, und zeigt strafrechtliche Risiken nicht-lizenzierter Angebote.*

### I. Wetten auf eSport: gekommen, um zu bleiben

Als die Fußball-Bundesligen und die meisten anderen Ligen der Welt von Mitte März bis Mitte Mai 2020 ihren Spielbetrieb in Folge der COVID-19-Pandemie einstellten, als die Fußball-Europameisterschaft und die Olympischen Sommerspiele um ein Jahr verschoben und eine Vielzahl von Wettbewerben im Tennis, der Leichtathletik und im Motorsport abgesagt wurden, erlitten nicht nur Sportler, Vereine, Verbände und Ausrichter erhebliche wirtschaftliche Schäden.<sup>1</sup> Betroffen war auch eine Vielzahl von Branchen im Umfeld des professionellen Sports. Dazu zählen nicht zuletzt die Anbieter von Sportwetten, die mit den Sportereignissen die Bezugsgegenstände ihrer Wetten und damit einen großen Teil ihres Umsatzes verloren. Infolgedessen suchten Buchmacher und Sportwettanbieter – wie andere Branchen – nach Alternativen, um den Umsatzeinbruch abzufedern. Fündig wurden sie u. a. im eSport, dessen Wettbewerbe virtuell ausgerichtet werden können und den daher die Pandemie, von großen Publikumsevents abgesehen, nicht existentiell trifft.

Obgleich der Fußball in den meisten Stadien wieder rollt, Tennis gespielt und Formel-1-Rennen gefahren werden, hält der Trend zu eSport-Wetten an. Inzwischen offerieren namhafte Unternehmen über Internetplattformen auch in Deutschland Wetten auf eSport-Wettbewerbe. Diese Wett-

form hat nicht mehr nur die Rolle eines Lückenfüllers bzw. funktionalen Äquivalents klassischer Sportwetten, sondern schickt sich an, zu einem eigenständigen Bereich des Glücksspielmarktes zu werden. Das liegt vor allem daran, dass sich der eSport selbst zu einem altersgruppenübergreifenden und weltumspannenden Massenphänomen entwickelt. In Gesellschaften, deren Medien sich digitalisieren, für die das sog. Home-Entertainment wichtiger wird als klassische Formen der Geselligkeit und deren Mitglieder sich über soziale Medien und auf Plattformen austauschen, ist der eSport ein besonders attraktives Freizeitangebot. Hier kann der *homo ludens* eine besondere Form der Zerstreuung finden, da ihm der digitale Wettkampf Möglichkeiten eröffnet, die ihm in der realen Welt verschlossen sind. Weil der eSport mehrere gesellschaftliche Großentwicklungen zusammenführt und den Menschen in seiner Eigenschaft als „spielenden Menschen“ auf besondere Weise anspricht, hat er sich inzwischen als Freizeitunterhaltung fest etabliert und wird weiter an Bedeutung wachsen.<sup>2</sup> Parallel dazu erfreut sich der Bereich des digitalen Spitzensports wachsender Aufmerksamkeit – und zwar nicht so sehr durch Live-Großereignisse in Stadien und Hallen oder mittels klassischer Medien (Fernsehen, Radio, Presse), sondern vor allem mit Hilfe von sozialen Medien und Plattformen, über die die Ereignisse weltweit gestreamt werden. All dies schlägt sich auch in einer dynamischen Entwick-

\* Auf Seite III erfahren Sie mehr über den Autor.

1 Für eine auf den Profi-Fußball bezogene Auswertung siehe Statista, Corona und die Bundesliga, Dossier, Mai 2020, abrufbar unter: <https://de.statista.com/statistik/studie/id/72326/dokument/corona-und-die-bundesliga> (zuletzt abgerufen am 9.11.2020).

2 Dazu bereits Kubiciel, in: Maties (Hrsg.), eSport-Recht, 2020, S. 87 f.; ders., ZRP 2019, 200 f.