

“作弊作为违反雇佣合同义务的行为”

马丁·马蒂斯教授、博士，奥格斯堡大学电子竞技法研究中心主任

日期：2026年9月18日 上午9:50

地点：北京航空航天大学（中国北京）
时长：约90分钟，含
讨论时间

马丁·马蒂斯教授



议程



- 1 作弊的概念
- 2 作弊作为一种失职行为
- 3 作弊行为的劳动法后果
- 4 作弊的民法后果
- 5 结论

大部分研究结果来自

Maties [Hrsg.]

StichwortKommentar

eSport-Recht

Beratungs- und Anwendungswissen

Alphabetische Gesamtdarstellung



Nomos

电子竞技法关键词评注

出版日期：2023年8月

页数：1070

作者：56位

关键词：122

出版社：Nomos

作弊 该 术语





著名的作弊案例

两个例子

时间：2018年11月

人物：CS:GO选手 “Forsaken”

地点：线下锦标赛

方式：被裁判（管理员）检测到使用瞄准外挂

后果：

- OpTic India战队被取消参赛资格
- Forsaken被开除出该战队
- 遭电子竞技诚信委员会（ESIC）处以五年禁赛
- 游戏发行商Valve实施VAC封禁



著名的作弊案例

两个例子

时间： 2012

涉事方： “Azubu Frost” 战队

地点： 《英雄联盟》世界锦标赛

方式： 失联（请参阅“回头看看”部分获取更多信息）

后果： 被Riot Games处以30,000美元罚款

→ 作弊形式各异，但法律后果也各不相同



定义

作弊

作弊行为与恶意行为（有时被视为一个统称）一样，是破坏性最大的因素之一，并对电子竞技的诚信构成了最大威胁！

前提：打击作弊是电子竞技发展中最紧迫的任务之一。

- “ (P) ‘作弊’ 一词 **并非法律术语，也不构成违法行为。**
- 该术语的使用非常 **不一致。**
- 目前 **没有形成既定的共识。**
- 作弊是一种 **真实存在的现象。**



作弊

从语言学角度看

在定义该术语时，必须区分其三个语言含义：

1. 口语用法
2. 技术用法（除非法律是相关技术领域）
3. 法律用法

通常含义相同，但也可能存在差异（参见例如“持有”和“魔菇”）

“作弊” → 英语：cheat，意为“偷工减料”或“欺骗”



作弊的概念

方法论概念化

定义通常应从目的论角度进行表述（目的论概念形成）

→ 需植根于电子竞技的具体语境中，若涉及法律文本，则还需植根于法律体系中（以相关法律条款的立法目的为指导）

但：只要且在没有相关法律的情况下，目标就是描述现象的实际发生情况，并将其与其他现象区分开来

→ **本体论或现象学概念化**

也就是说，根据当前的理解，对属于该概念范畴的行为表现进行考察；随后将这些特征抽象出来，从而形成定义。



区分

我自己的定义

定义：作弊是指通过实施相关合同所禁止的行为而获得优势。

特征：相对概念（非绝对）

关键特征：

1. 禁止性
2. 违约
3. 利益

任何定义的目的都是为了将该概念与生活中的其他情况区分开来；因此，应考察其与其他术语的关系。



定义

作弊 – 利用漏洞 – 有毒行为

根据本文采用的理解，必须将以下三个术语相互区分：

作弊：如前所述

利用漏洞：源自英语 “to exploit” （利用）——即利用漏洞在游戏中获得优势（同义词：“glitching” 或 “bug abusing”）

有毒行为 = 反社会行为，通常源于互联网上的匿名性（但也可能以公开、直接的方式出现）

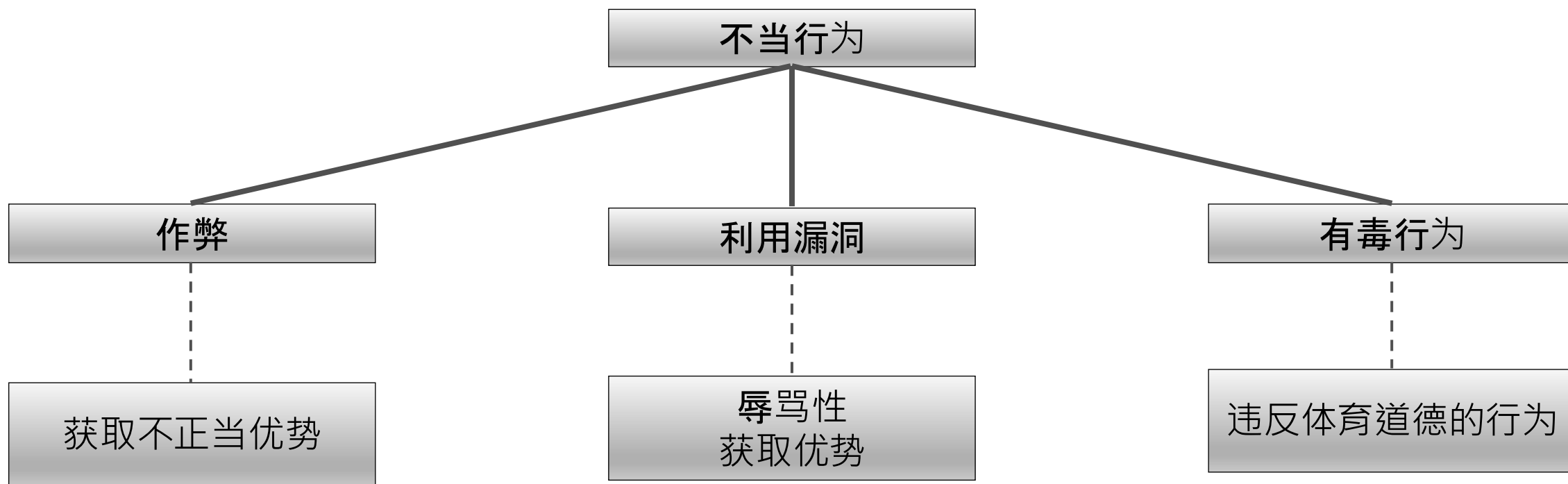
为何这很重要？ → 因为涉及不同的法律后果

注：在某些情况下，“有毒行为”也被视为作弊、漏洞利用和人身攻击的统称。推测这里的“有毒”是指对游戏氛围的影响，而本文重点探讨的是针对个别电竞选手的行为。



区分

图形



作弊
作为
违反职责





违约

先决条件

义务要成立，必须存在合同关系，参见《德国民法典》（BGB）第311条第1款。

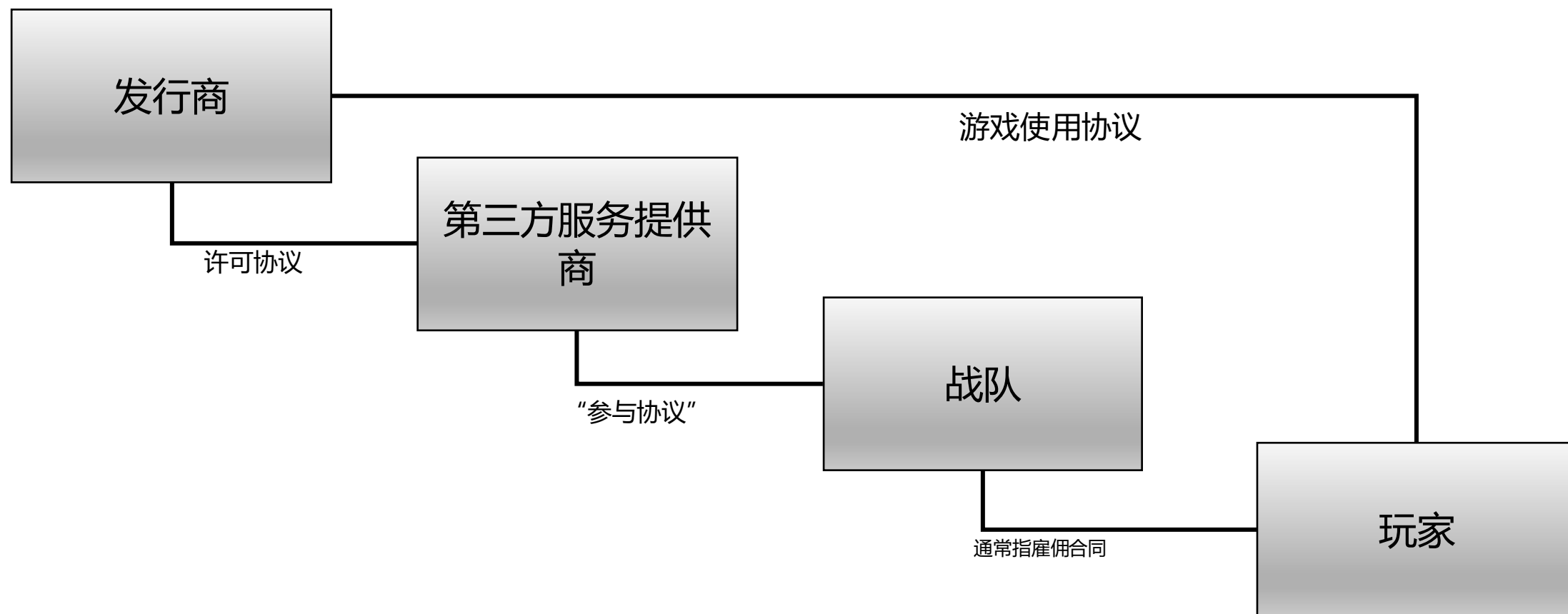
- 通过法律运作（变体2）或
- 通过合同（变体1）

在此，必须区分这些法律关系。在缺乏规定的情况下，合同关系尤为重要。



合同关系

谁与谁？



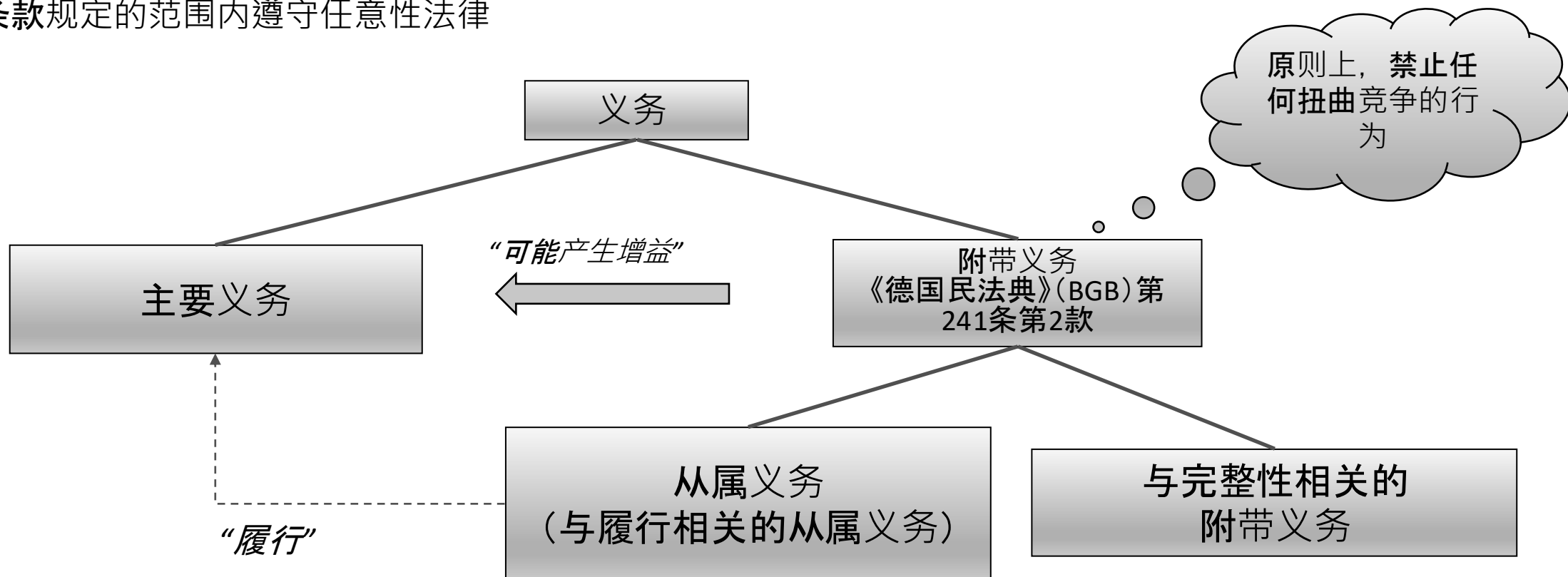
合同自由



任意性

《基本法》第2条第1款、第1条第1款 → 确定合同内容的自由

义务的约定不得超出强制性法律的限制；对于一般条款和条件，则须在《德国民法典》（BGB）第305条及以下条款规定的范围内遵守任意性法律





合同义务的相对性

一人为大家，大家为一人？

作弊 = 作弊？

示例：游戏发行商未对游戏中使用可编程键盘作出任何规定，而赛事组织方则有相关规定。该战队在雇佣合同中未设定此类要求，也未发布任何禁止使用宏键盘的指示。

(即使未获得任何优势，仍属作弊，因为这取决于行为本身。)

如果电竞选手在比赛中使用了此类键盘，那么：

- 该电竞选手对游戏发行商而言并不构成作弊（在未被禁用该设备的情况下）
- 该战队对赛事主办方而言构成作弊（因合同中的禁止性条款）
- 该电竞选手对战队而言构成作弊（基于《德国民法典》（BGB）第241(2)条规定的义务）

通常情况下，合同禁止条款会出于自身利益而“向下”延伸。

作弊行为的 劳动法影响





此处的调查对象

氏族 – 玩家

电子竞技选手以雇员身份进行作弊，构成对雇佣合同的违约。

因此，可能会产生以下后果：

- 可能导致间接无法履行工作
- 书面警告
- 解雇
- 赔偿
- 违约金



封禁及其后果

氏族 – 玩家

禁令可能会阻止选手使用该电子竞技游戏（由发行商施加的禁令）。

此外，赛事主办方可能对选手实施禁赛（禁止其参加比赛或拒绝签订进一步的参赛协议）。

根据劳动合同的条款（如果义务不仅限于比赛和训练），这可能构成部分或完全无法履行工作。

→ 《德国民法典》（BGB）第275条第1款关于主债务的规定

→ 《德国民法典》（BGB）第326条第1款关于对价的规定（注：若战队已下达指令，则适用第2款）



书面警告

氏族 – 玩家

警告信作为最轻微的处罚（除口头警告外），仅为以行为不端为由解雇铺平道路。

投诉，

- 雇主必须明确说明员工被指控违反劳动合同的具体事实。

通知，

- 还必须明确表示今后绝不宽容此类不当行为。

以及公告。

- 并须明确说明，若员工再次发生相同或类似的不当行为，将采取的具体措施。



解雇

氏族 – 玩家

必须区分解雇（在《解雇保护法》（KSchG）适用范围内与范围外）

若属于 → 《解雇保护法》（KSchG）第1条第1款

行为相关 → 违反职责且继续维持雇佣关系不合理（通常如此（+））

个人原因 → 因不适合而无法继续雇佣（禁赛可能（潜在地暂时）消除该不适合状况）

例外情况：战队指示选手作弊

→ 不构成违职；因此，不能以行为为由解雇

→ 是否可以基于个人理由解雇，或者《德国民法典》（BGB）第242条是否排除了这种可能性，尚存争议

作弊——若属故意行为——通常也构成《德国民法典》（BGB）第626条所指的正当理由



赔偿

氏族 – 玩家

以下情形可视为承担损害赔偿义务的依据：

- 《德国民法典》（BGB）第280条第1款关于诚信义务违反（例如因负面形象转移导致失去赞助商）
- 《德国民法典》（BGB）第280条第(1)款、第(3)款及第281条关于履行不善的条款（因违反等价原则（P）：难以或无法证明）

(P)：在大多数情况下，雇员已达到法定年龄（因义务教育及其职业培训或大学学习）（《德国民法典》（BGB）第2条）。

→ 不存在《德国民法典》（BGB）第280条第(1)款第二句所指的责任问题 → 问题：在劳动合同中无效（《德国民法典》第619a条）

→ 但：在电子竞技领域，员工为未成年人的情况也完全可能发生

(P)：《德国民法典》（BGB）第276条第1款第二句援引了《德国民法典》第828条（第3款[年满7周岁但未满18周岁]可能适用）→ 具体个案中的理解能力（评论通常遵循针对特定行为/法律交易的经验法则 → 在电子竞技领域难以适用）



违约金

氏族 – 玩家

《德国民法典》（BGB）第339条第1、2句

- 禁止行为义务（作弊）

- (P)：需经合同约定

→ 通过劳动合同表示同意

→ 依据《德国民法典》（BGB）第310条第3款第2项审查合同条款

- 《德国民法典》（BGB）第309条第6款并不排除此种情况，因其不涉及合同的终止

- 《德国民法典》（BGB）第307条第1款第一句：不合理的不利影响
（此处利益衡量倾向于雇主；关于损害及其程度的举证责任）

- 《德国民法典》（BGB）第307条第1款第二句：由于“欺诈”

这一表述含糊不清而导

致缺乏透明度？

→ 可能不成立

- (P)：金额？联邦劳动法院（BAG）的经验法则不适用（基于

通知期内的工资）

作弊的民法 后果





赔偿

选手之间

损害项目:

取消参赛资格 → 丧失奖金 (P: 根据《德国民法典》(BGB) 第252条所指的可证明性 / 因果关系)

对整个队伍的禁赛 → 丧失在未来赛事中获胜的机会 (P: 无受保护的权利)

(P): 主流观点: 员工之间不存在合同关系 (反对观点: Riesenhuber在《JZ》中的观点)



赔偿

选手——主办方

因赛事可能需要重赛而产生的损害赔偿

(P): 主办方与选手之间是否存在合同关系?

→ 需根据具体情况个案裁定 (取决于是否仅由战队成为合同方 [推定为通常情况])

无论如何, 战队均应对主办方承担损害赔偿责任。

在此情况下, 该战队可在适用时向员工寻求追偿 (见上文) (注: 内部损害赔偿 → 然而, 作弊通常属于故意行为, 即应承担全部责任; 但亦可能存在例外情况)。



赔偿

氏族 – 氏族

因失去奖金而产生的赔偿 (P: 根据《德国民法典》(BGB) 第252条所指的可证明性 / 因果关系)

索赔依据: 《德国民法典》(BGB) 第280条第1款关于参赛合同的规定

(P): 战队之间是否存在合同关系? 若适用, 则类推适用《德国民法典》(BGB) 第328条

在我看来, 将反作弊规定视为一项同样惠及其他参赛者的保障措施是完全合理的。若经明确约定, 此种做法比依据《德国民法典》(BGB) 第241条第2款产生的义务更易于论证。

结论





可转让性

体育法 + 居家办公 + 劳动法 = 电竞劳动法

- 体育法和劳动法中的许多见解均可加以应用。
- 其显著特征在于：与传统体育法相比，电子竞技涉及的利益相关方更多，这使得法律关系的相互作用更为复杂。
- 另一个显著特征是：玩家对游戏发行商不享有绝对权利，因此发行商可通过合同（许可协议或最终用户许可协议）对一切事项进行规范。
- 如果发行商并非赛事组织者，则发行商对作弊行为的禁止规定通常（除非另有约定）可被解释为赛事组织者与氏族或电竞选手之间合同的一部分（《德国民法典》（BGB）第157条）。
- 特殊情况 → 目前很难处理发行商“简单地”实施禁赛的情况（合同中必须有效保留该法律权利；此外，根据《德国民法典》（BGB）第315条第3款所作的选择是否可验证，以及平等原则是否产生影响，均存有疑问）



非常感谢各位的关注

