

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 It's Match Time! Potentiale und Herausforderungen hybrider Erlebniswelten im E-Sport .....</b>	<b>1</b>
André Schneider, Thomas Wendeborn und Andreas Schmalfuß	
<b>2 E-Sport-Events. Aktueller Rechtsrahmen für öffentliche Wettkampfformate mit dem Einsatz von Online-Games .....</b>	<b>17</b>
Mandy Risch-Kerst und Stephanie Geithe	
<b>3 Datenflow in der Arena. Der datenschutzrechtliche Impact auf E-Sport-Events .....</b>	<b>29</b>
Mandy Risch-Kerst und Theresa Rath	
<b>4 Let's Play! Einsatz von digitalen Spielen als Erfahrungsraum zur Kompetenzentwicklung in der Nachhaltigkeitsbildung .....</b>	<b>55</b>
Marie Englert, Frank Schumann und André Schneider	
<b>5 E-Sport an Hochschulen. Eine Studie zur Nutzungsintention digitaler Spiele von Studierenden im Hochschulsport .....</b>	<b>71</b>
André Schneider, Matthias Baumgart und Claudia Scholz	
<b>6 Spielend studieren? Herausforderungen und Perspektiven einer Ermöglichung von dualen Karrieren im E-Sport .....</b>	<b>107</b>
André Schneider	
<b>7 E-Sport und die Ökonomien des Todes: Konsumpraktiken und Leistungspolitiken in digitalen Spielen .....</b>	<b>119</b>
Miriam Schreiter	