
Inhaltsverzeichnis

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