

Inhaltsverzeichnis

| | |
|-----------------------------|----|
| Vorwort | 5 |
| Bearbeiterverzeichnis | 9 |
| Abkürzungsverzeichnis | 13 |

Teil I. Einführung in die Games-Branche

| | |
|--|----|
| § 1 Games: Wirtschaftsfaktor, Kulturgut und Innovationstreiber | 23 |
| § 2 Der Games-Standort Deutschland | 33 |
| § 3 Games-Recht | 49 |

Teil II. Games-Entwicklung

| | |
|---|-----|
| § 4 Entwicklung von Computerspielen | 69 |
| § 5 Finanzierung und Förderung | 87 |
| § 6 Rechtsfragen der Unternehmens- und Projektfinanzierung: Finanzierung von Games-Projekten durch Investment | 103 |
| § 7 Gesellschaftsrechtliche Aspekte in der Computerspielindustrie | 115 |
| § 8 Arbeitsverträge | 131 |
| § 9 Urheberrecht für Games | 149 |
| § 10 Angemessene Vergütung | 175 |
| § 11 Marken- und Werktitelrecht im Zusammenhang mit Computerspielen ... | 191 |

Teil III. Publishing

| | |
|---|-----|
| § 12 Games Publishing in Deutschland | 209 |
| § 13 Verträge zwischen Entwicklern und Publishern | 227 |
| § 14 Lokalisierung | 241 |
| § 15 Gesetzlicher Jugendmedienschutz | 249 |
| § 16 Sprachpraxis zur Alterskennzeichnung | 267 |

**Teil IV.
Vertrieb**

| | |
|---|-----|
| § 17 Geschäftsmodelle der Games-Branche | 277 |
| § 18 Verbraucherverträge | 291 |
| § 19 Rechtsfragen bei virtuellen Gegenständen | 317 |
| § 20 Rechtsdurchsetzung | 335 |
| § 21 Besonderheiten für Games im Datenschutz | 361 |
| § 22 Umsatzsteuer | 381 |

**Teil V.
Plattformen**

| | |
|---|-----|
| § 23 Konsolen und Plattformen | 407 |
| § 24 Kartellrechtlicher Rahmen | 419 |
| § 25 Technischer Jugendmedienschutz | 431 |
| § 26 Toxic Players | 447 |

**Teil VI.
Marketing**

| | |
|---|-----|
| § 27 Wir wollen nur spielen: Wie moderne Gaming-Kommunikation gelingt .. | 461 |
| § 28 Medien- und wettbewerbsrechtliche Fragestellungen im Games-Marketing | 473 |
| § 29 Influencer-Marketing und Influencer-Verträge | 487 |
| § 30 Guidelines und Lizenzen für Let's-Plays | 509 |
| § 31 Esports | 525 |
| Stichwortverzeichnis | 535 |