

## Inhaltsverzeichnis

I.	Geleitwort	7
	<i>Jan Eichelberger</i>	
II.	Der Anfang ist gemacht – Jahresbericht des Kompetenzzentrums für die Jahre 2021–2023	11
	<i>Andreas H. Woerlein und Margrit Seckelmann</i>	
1.	Zur Begriffsbestimmung – Was bleibt vom bisherigen Diskurs?	15
	<i>Nicolas Thöne</i>	
2.	Aus dem Schatten in das Licht? Der rechtliche Status quo des eSports in Deutschland und Vorschläge zu seiner Fortentwicklung	33
	<i>Margrit Seckelmann und Luis Blödorn</i>	
3.	Gaming, Gambling & eSport – glücksspielrechtliche Herausforderungen am Beispiel von Lootboxen und eSport- Wetten	49
	<i>Andreas H. Woerlein</i>	
4.	Lootboxen – virtuelles Warenautomatenspiel oder Sofortauslösung im Internet?	73
	<i>Carl Cevin-Key Coste</i>	
5.	NFT und eSport – Erfolgsrezept oder Risiko?	97
	<i>Marisa Machacek</i>	
6.	Blockchain, Smart Contracts und Tokenisierung: der Game- Changer für den eSport?	119
	<i>Ann-Marie Sahm</i>	

7.	Datenschutz im eSport – die Verarbeitung von Leistungsdaten zur Optimierung des Spielverhaltens <i>Kai Korte</i>	143
8.	Cheating, Exploiting und Privatrecht – digitale Regeln und rechtliche Sanktionen? <i>Anton S. Zimmermann</i>	167
9.	Strafrechtliche Konsequenzen von Cheating und Doping im eSport <i>Fabian Will</i>	191
10.	Kollektive Rechtswahrnehmung im Urheberrecht – braucht es eine „eSport-Verwertungsgesellschaft“? <i>Jasmin Dolling</i>	211
11.	Play hard, work hard – eSport als Fair Game? <i>Lina Marquard und Adrian Fischer</i>	241
12.	eSport als Spiegel der digitalen Gesellschaft – eine Analyse der Plattformisierung des Ökosystems <i>Tobias M. Scholz</i>	265
13.	Zwischen Arbeitsgemeinschaft und Aktiengesellschaft – eSport an deutschen Universitäten <i>Patrick Semrau</i>	273
III.	Informationen zu den Autorinnen und Autoren	283