

Schriften des Kompetenzzentrums eSport
der Leibniz Universität Hannover

2

Margrit Seckelmann | Andreas H. Woerlein (Hrsg.)

eSport in Recht und Gesellschaft



Nomos

Schriften des Kompetenzzentrums eSport
der Leibniz Universität Hannover

Herausgegeben von
Prof. Dr. Margrit Seckelmann, M.A.
RA Dr. Andreas H. Woerlein, LL.M.

Band 2

Margrit Seckelmann | Andreas H. Woerlein (Hrsg.)

eSport in Recht und Gesellschaft



Nomos

KeSH

eSport in Recht
& Gesellschaft

Die Open-Access-Veröffentlichung dieses Titels wurde durch die Dachinitiative „Hochschule.digital Niedersachsen“ des Landes Niedersachsen ermöglicht.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2023

© Die Autor:innen

Publiziert von

Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden-Baden
www.nomos.de

Gesamtherstellung:

Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Waldseestraße 3–5 | 76530 Baden-Baden

ISBN (Print): 978-3-7560-0663-2

ISBN (ePDF): 978-3-7489-3996-2

DOI: <https://doi.org/10.5771/9783748939962>



Onlineversion
Nomos eLibrary



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

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 Sahn</i>	

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