

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Bearbeiterverzeichnis	9
Abkürzungsverzeichnis	11
Glossar	19
Kapitel 1 Grundlagen	27
§ 1 Einführung (<i>V. Frey</i>)	27
§ 2 Komplexes Ökosystem eSport (<i>V. Frey</i>)	40
§ 3 Ausblick und Trends (<i>V. Frey</i>)	58
Kapitel 2 Anerkennung des eSports als eigene Sportart	61
§ 4 Diversität der Begriffsdefinitionen (<i>Pusch</i>)	63
§ 5 Voraussetzungen zur Aufnahme in Vereins- und Verbandsstrukturen des Sports (<i>Pusch</i>)	76
Kapitel 3 Etablierung von eSport-Wettbewerben und Reglements	85
§ 6 eSport-Verbände und Bestimmungen (<i>V. Frey</i>)	86
§ 7 Vorgaben von Veranstaltern (<i>Baumann</i>)	94
§ 8 Etablierung von Ligen (<i>D. Frey/Dresen</i>)	106
Kapitel 4 Rechtliche Positionen der Akteure	127
§ 9 Publisher (<i>D. Frey/van Baal</i>)	128
§ 10 eSportler (<i>D. Frey/van Baal</i>)	141
§ 11 eSport-Organisationen und Teams (<i>D. Frey</i>)	149
§ 12 Veranstalter von eSport-Events (<i>V. Frey</i>)	157
§ 13 Sponsoren und Werbetreibende (<i>Rudolph</i>)	162
§ 14 Investoren (<i>D. Frey/Dresen</i>)	169

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 5 Verhältnis zwischen eSport-Organisationen und Profi-eSportlern	181
§ 15 Werk-, Dienst- oder Arbeitsvertrag des Spielers (<i>Baumann/Pasternak</i>)	182
§ 16 Vertragsparteien und ihre Pflichten (<i>Baumann/Pasternak</i>)	189
§ 17 Leistungsstörungen (<i>Baumann</i>)	197
§ 18 Transfers von eSportlern (<i>Baumann</i>)	204
§ 19 Beendigung des Vertragsverhältnisses (<i>Baumann/Pasternak</i>)	210
Kapitel 6 Rechtliche Fragestellungen bei der Organisation von Wettkämpfen	219
§ 20 Verhältnis zwischen Veranstaltern und Publishern (<i>D. Frey/van Baal</i>)	220
§ 21 Verhältnis zwischen Veranstaltern und eSport-Organisationen (<i>D. Frey</i>)	230
§ 22 Verhältnis zwischen Veranstaltern und eSportlern (<i>van Baal</i>)	235
§ 23 Verhältnis zwischen eSport-Veranstaltern und Zuschauern (<i>V. Frey</i>)	241
Kapitel 7 Kommerzielle Verwertung	249
§ 24 Mediale Verwertung (<i>D. Frey</i>)	250
§ 25 Sponsoring und Werbung (<i>Rudolph</i>)	266
§ 26 Regulatorische Aspekte der kommerziellen Verwertung von Veranstaltungen (<i>Radtke</i>)	288
Kapitel 8 eSport und Steuern	315
§ 27 Besteuerungssystematik im eSport (<i>Alvermann</i>)	315
§ 28 eSport und Gemeinnützigkeit (<i>Alvermann</i>)	322
§ 29 Besteuerung der eSport-Organisation (<i>Alvermann</i>)	329
§ 30 Steuerfragen bei Veranstaltungen (<i>Alvermann</i>)	352
§ 31 Besteuerung der eSportler (<i>Alvermann</i>)	360
Stichwortverzeichnis	369