

# Inhaltsverzeichnis

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

<b>Kapitel 5 Verhältnis zwischen eSport-Organisationen und Profi-eSportlern ....</b>	<b>181</b>
§ 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
<b>Kapitel 6 Rechtliche Fragestellungen bei der Organisation von Wettkämpfen .....</b>	<b>219</b>
§ 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
<b>Kapitel 7 Kommerzielle Verwertung .....</b>	<b>249</b>
§ 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
<b>Kapitel 8 eSport und Steuern .....</b>	<b>315</b>
§ 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