

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](http://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