

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	5
Bearbeiterverzeichnis .....	9
Abkürzungsverzeichnis .....	13

## Teil I.

### Einführung in die Games-Branche

§ 1 Games: Wirtschaftsfaktor, Kulturgut und Innovationstreiber .....	23
§ 2 Der Games-Standort Deutschland .....	33
§ 3 Games-Recht .....	49

## Teil II.

### Games-Entwicklung

§ 4 Entwicklung von Computerspielen .....	69
§ 5 Finanzierung und Förderung .....	87
§ 6 Rechtsfragen der Unternehmens- und Projektfinanzierung: Finanzierung von Games-Projekten durch Investment .....	103
§ 7 Gesellschaftsrechtliche Aspekte in der Computerspielindustrie .....	115
§ 8 Arbeitsverträge .....	131
§ 9 Urheberrecht für Games .....	149
§ 10 Angemessene Vergütung .....	175
§ 11 Marken- und Werktitelrecht im Zusammenhang mit Computerspielen ...	191

## Teil III.

### Publishing

§ 12 Games Publishing in Deutschland .....	209
§ 13 Verträge zwischen Entwicklern und Publishern .....	227
§ 14 Lokalisierung .....	241
§ 15 Gesetzlicher Jugendmedienschutz .....	249
§ 16 Spruchpraxis zur Alterskennzeichnung .....	267

**Teil IV.  
Vertrieb**

§ 17 Geschäftsmodelle der Games-Branche .....	277
§ 18 Verbraucherverträge .....	291
§ 19 Rechtsfragen bei virtuellen Gegenständen .....	317
§ 20 Rechtsdurchsetzung .....	335
§ 21 Besonderheiten für Games im Datenschutz .....	361
§ 22 Umsatzsteuer .....	381

**Teil V.  
Plattformen**

§ 23 Konsolen und Plattformen .....	407
§ 24 Kartellrechtlicher Rahmen .....	419
§ 25 Technischer Jugendmedienschutz .....	431
§ 26 Toxic Players .....	447

**Teil VI.  
Marketing**

§ 27 Wir wollen nur spielen: Wie moderne Gaming-Kommunikation gelingt ..	461
§ 28 Medien- und wettbewerbsrechtliche Fragestellungen im Games- Marketing .....	473
§ 29 Influencer-Marketing und Influencer-Verträge .....	487
§ 30 Guidelines und Lizenzen für Let's-Plays .....	509
§ 31 Esports .....	525
Stichwortverzeichnis .....	535