

Das Phänomen E-Sports in rechtlicher Hinsicht – Literaturhinweise

Literatur und Aufsätze können über den Campus-Zugang von Beck-Online abgerufen werden. Von außerhalb können Angehörige der Universität über den VPN-Full-Tunnel auf die Datenbank zugreifen. Die Blog-Beiträge und Gerichtsentscheidungen sind frei verfügbar.

I. Zum Einstieg in das Thema E-Sports

- [ESBD, Verbandliche Definition des E-Sports, Beschluss der Mitgliederversammlung des ESport-Bund-Deutschland e.V. v. 26.10.2018.](#)
- [ESBD-Präsidium, ESport in Deutschland 2018 – Struktur, Herausforderungen und Positionen in Schriftenreihe ESport im Blickpunkt, 2018.](#)
- [Frey, Professionalisierung des E-Sports – Von der Subkultur zum Massenphänomen, in LTO v. 21.08.2018.](#)
- [Frey, E-Sport und Verbandsrecht – Wettkampf im rechtsfreien Raum?, in LTO v. 25.08.2020.](#)

II. Aufsätze

- [Francken/Nothelfer/Schlotthauer, Der Arbeitnehmer im professionellen eSport, in NZA 2019, 865–870.](#)
- [Kurt/Nothelfer, Die Anwendbarkeit des technischen Arbeitsschutzrechts bei spielbezogenen eSport-Tätigkeiten, in RdA 2020, 211–220.](#)
- [Kubiciel, Entwicklung des eSports und Schutz seiner Integrität, in ZRP 2019, 200–203.](#)
- [Fischer, Zur Gemeinnützigkeit des eSports – game over?, in npoR 2020, 61–67.](#)
- [Maties, Lootboxen aus zivilrechtlicher Sicht, in NJW 2020, 3685–369.](#)

III. Weiterführende Links

- Forschungsstelle für eSport-Recht (FeSR) an der Universität Augsburg (Prof. Dr. Martin Maties): [Homepage](#) und [Vorträge](#)
- [ESports and the Law: Online-Magazin über die rechtlichen Entwicklungen im Bereich E-Sports](#)
- [Recht und Netz, Plattform zu den Themen Internet und Social Media der Universität Hamburg](#)