

NOMOSPRAXIS

Christian-Henner Hentsch | Felix Falk [Hrsg.]

Games und Recht

Games-Entwicklung | Publishing
Vertrieb | Plattformen | Marketing

Praxishandbuch

Prof. Dr. Lutz Anderie | Michaela Bartelt-Krantz | RA Prof. Dr. Malte Behrmann | RA Kai Bodensiek | RA Stephan Breckheimer, LL.M. | RA Prof. Dr. Oliver Castendyk | RA Dr. Patrick Ehinger | RA Konstantin Ewald | RA Dr. Jan-Peter Ewert, FAGewRS | Felix Falk | RA Kai Florian Furch | Ina Göring | RA Dr. Ralph Oliver Graef, LL.M. (NYU), FAUrhMedienR u FAGewRS | RA Dr. Pietro Graf Fringuelli | StB Dr. Hans-Martin Grambeck | RA Tobias Haar, LL.M. | Prof. Dr. Christian-Henner Hentsch, M.A., LL.M. | RA Felix Hilgert, LL.M. | Anna Kastner | Dr. Klemens Kundratitz | Florian Liewer | Prof. Odile Limpach | RA Dr. Andreas Lober | RA Clemens Mayer-Wegelin, LL.M., FAIT-Recht | Thomas Merk | Juliane Müller | RAuN Dr. Claas Oehler, FAUrhMedienR u FAHuGR | Lorenzo von Petersdorff | Jonathan Pukas | RA Prof. Dr. Christian Rauda, FAUrhMedienR, FAIT-Recht u FAGewRS | RA Dr. Gregor Schmid, LL.M. (Cambridge) | Elisabeth Secker | RA Dr. Martin Sester | Anne Völkel | RA Dr. Axel von Walter, FAUrhMedienR u FAIT-Recht | RA Dr. Julian Waiblinger



Nomos

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