

INHALT

1 Vorwort	8
2 Was ist E-Sport?	11
2.1 Unterscheidung Gaming und E-Sport.....	13
2.2 Entwicklung des E-Sports.....	14
2.3 Meilensteine als Zeitstrahl	18
3 E-Sport als digitale Leichtathletik	20
3.1 Genres	21
3.2 Disziplinen/Videospiele.....	23
4 E-Sport und Gesellschaft	24
4.1 Stellenwert von E-Sport und Gaming.....	26
4.2 Sportliche Aspekte	27
4.3 Sport: Ja oder nein?	28
4.4 E-Sport und Politik	32
5 Ligen und Teams	34
5.1 Interesse an ausgewählten E-Sport-Ligen/-Events/Teams.....	35
6 Konsum von E-Sport	38
6.1 Mediennutzung	39
6.2 Events, Turniere und Ligen	41
6.3 TV – ein Medium für E-Sport?.....	43
7 Ökosystem und Sponsoring	44
7.1 Übersicht über E-Sport-Sponsoren.....	45
7.2 Sponsoren und deren Zielgruppen	47

8 E-Sport: Wer sind die Fans?	50
8.1 Besucher von Events	51
8.2 Plattformen (PC, Konsolen, Mobile)	54
8.3 Demografie und mehr	56
9 Fazit	58
10 Nachwort	60
11 Update 2020	61
11.1 Coronakrise.....	62
11.2 Zahlen für das Jahr 2020	65
11.3 Fazit	68
Anhang	69
1 Literaturverzeichnis.....	69
Über die Autoren	72