Medien

Nina Rühl

Die Zukunftschancen des eSports. Hat eSports Potential sich als Zuschauersport in Deutschland zu etablieren?

Bachelorarbeit

GRIN

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT

- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit

- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops

- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen und kostenlos publizieren

GRIN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de/ abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2016 GRIN Verlag
ISBN: 9783656985594

Dieses Buch bei GRIN:

https://www.grin.com/document/336985

Nina Rühl

Die Zukunftschancen des eSports. Hat eSports Potential sich als Zuschauersport in Deutschland zu etablieren?

GRIN Verlag

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

http://www.grin.com/

http://www.facebook.com/grincom

http://www.twitter.com/grin_com

Fakultät Medien

BACHELORARBEIT

Zukunftschancen des eSports

Autor:
Nina Fee Rühl

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM13wS4-B

Einreichung:
Mannheim, 07.06.2016

Abstract

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, das Potential zur Etablierung von eSports als Zuschauersport in Deutschland zu analysieren. Dazu werden neben wissenschaftlichen Sekundäranalysen zahlreiche Expertenmeinungen aus unterschiedlichen Bereichen zu der Thematik gegenübergestellt und ausgewertet. Die Ergebnisse bestätigen größten Teils, dass eSports, aufgrund des enorm schnellen Wachstums an Interessenten und Sympathisanten, ein überaus großes Potential aufweist, sich als Zuschauersport auf dem deutschen Sportmarkt einzugliedern. Doch auch wenn die Basis der positiven Nachfrage ein starkes Fundament zum Aufstieg des elektronischen Sports auf dem deutschen Sportmarkt bietet, so stellt sich die Frage, welche Maßnahmen ergriffen werden müssten, um eine Eingliederung sinnvoll und nachhaltig zu gestalten.

Schlüsselbegriffe: eSports, Computerspiele, Videospiele, Sport, Fußball, Medien, Professionalisierung, Zuschauersport, Zukunftssport