



DIE ÖKONOMIE VON VIRTUELLEN SPORTARTEN

TERMINOLOGISCHE GRUNDLAGEN

E-Sport ist

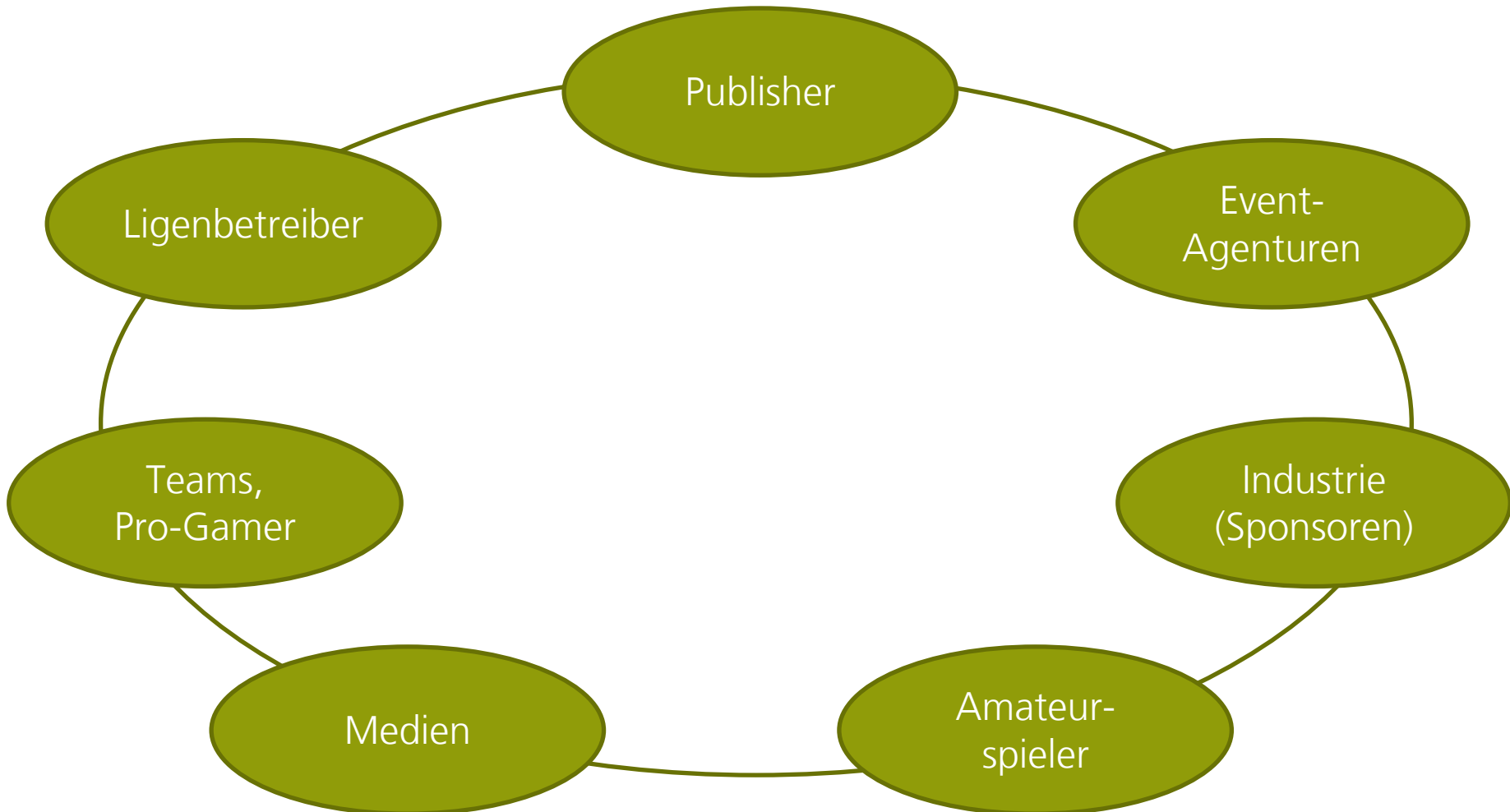
„das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- oder Videospiele im Einzel- oder Mehrspielermodus“.

(Müller-Lietzkow, 2006)

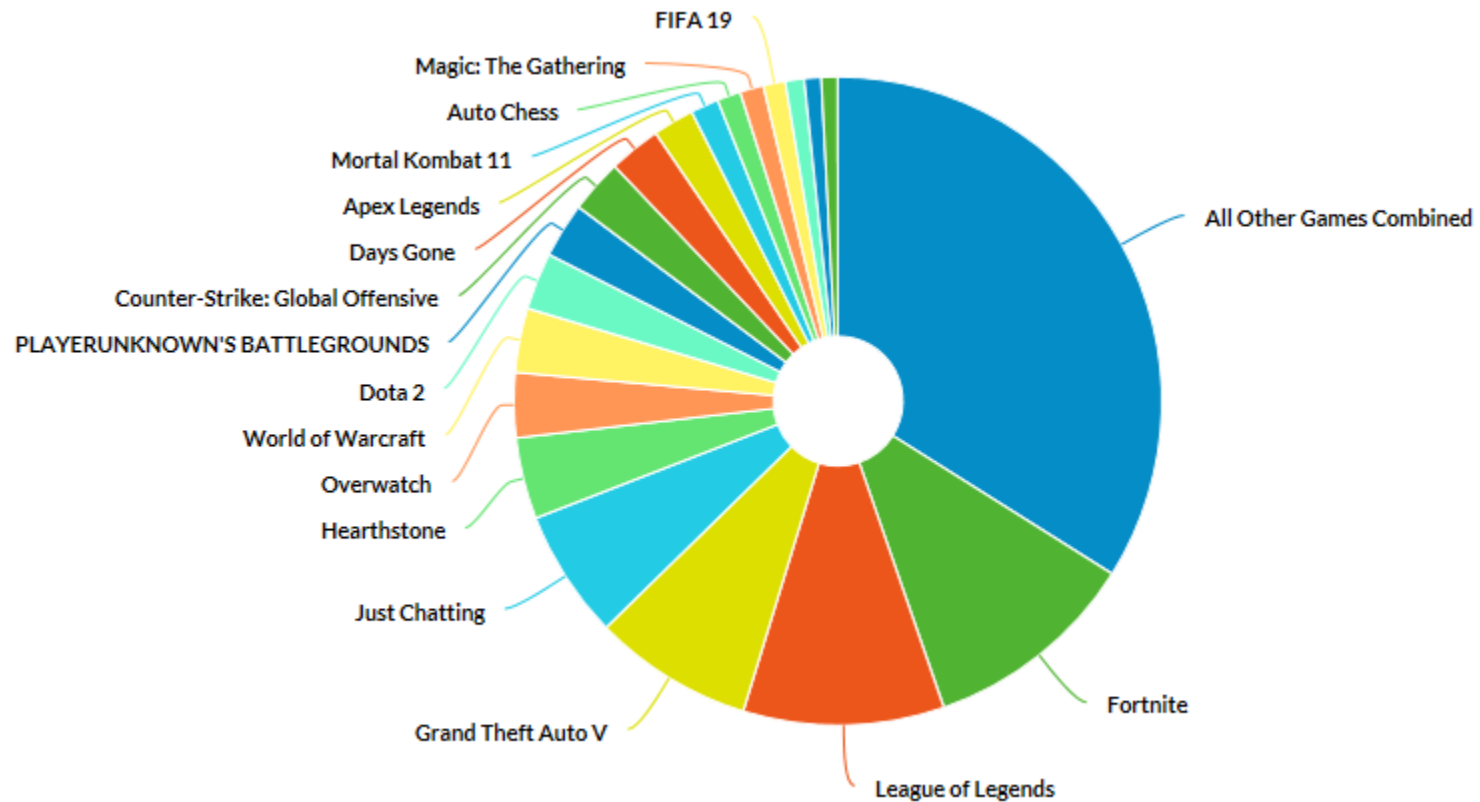
„Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: virtuelle Sportarten) wird immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist.“

(DOSB, 2018)

DAS "E-SPORT UNIVERSUM" KENNT MINDESTENS SIEBEN AKTEURE (NEWZOO, 2015)

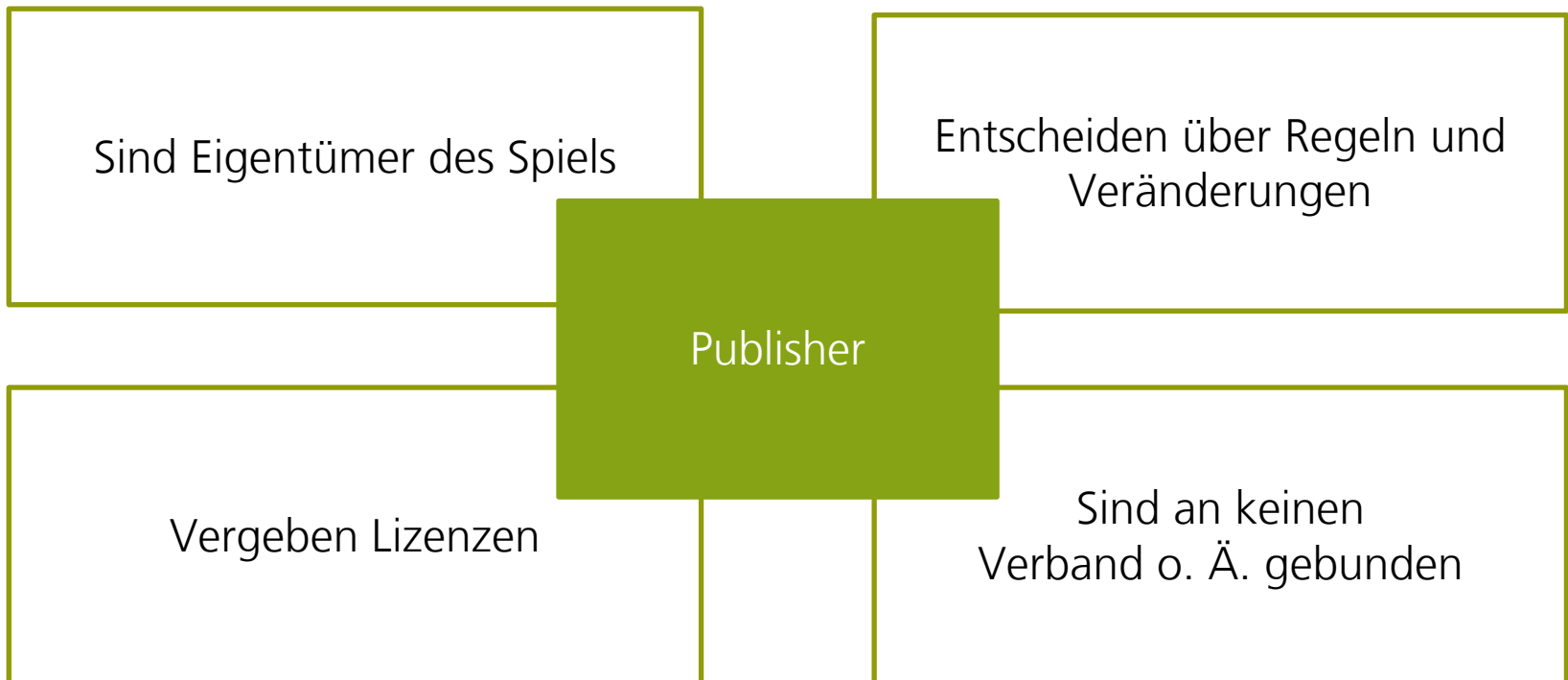


2019 SPIELEN VIRTUELLE SPORTARTEN EINE UNTERGEORDNETE ROLLE IM PASSIVEN E-SPORT-KONSUM



Twitch, Marktanteile im Zeitraum 26.04.-02.05.2019, <https://twitchtracker.com/statistics/games>

PUBLISHER – DER GRÖßTE UNTERSCHIED ZWISCHEN VIRTUELLEM UND KLASSISCHEM SPORT



E-SPORT UND DIE FUßBALL BUNDESLIGA – A NEW HOPE?

2019



VfL WOLFSBURG

E-SPORT



2006

„Jetzt ist es soweit. Anscheinend haben die traditionellen Sportvereine endlich Wind davon bekommen, wie man jungen Menschen das Interesse an Vereinen der klassischen Machart versüßen kann. Als Vorreiter ist hier Hertha BSC Berlin zu nennen, die sich jetzt mit einem Fußballspieler der "anderen Art" verstärkt haben. Der 20-jährige Javkhan Tahery mit dem Spielernick "Javman" ist seit kurzem beim Berliner Bundesliga-Club unter Vertrag“

http://www.gamestar.de/news/1464773/fifa_2006.html,
veröffentlicht am 18. September 2006

E-SPORT TEAMS ALS ANKER FÜR NEUE SPONSOREN – DAS BEISPIEL DES VFL WOLFSBURG

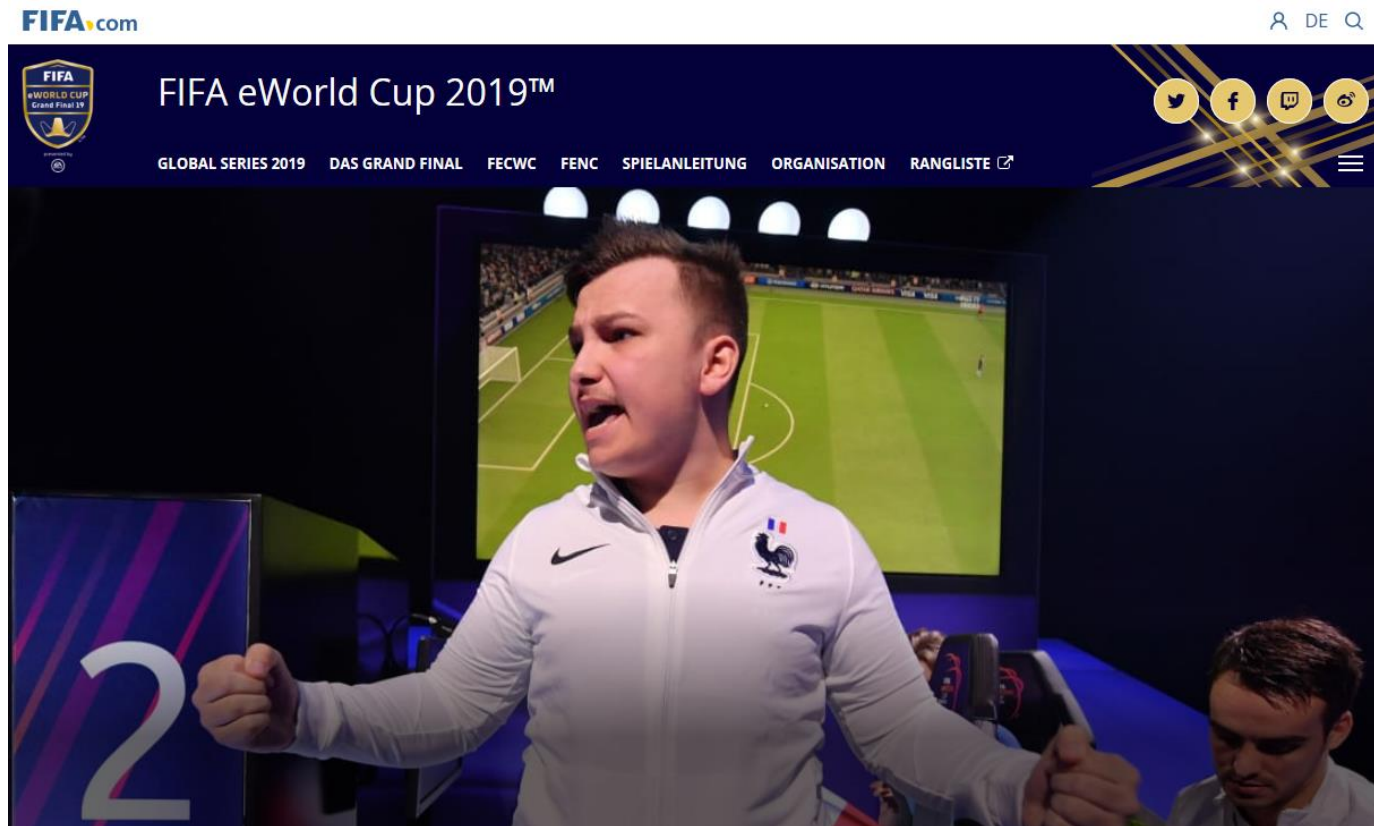
Hauptpartner



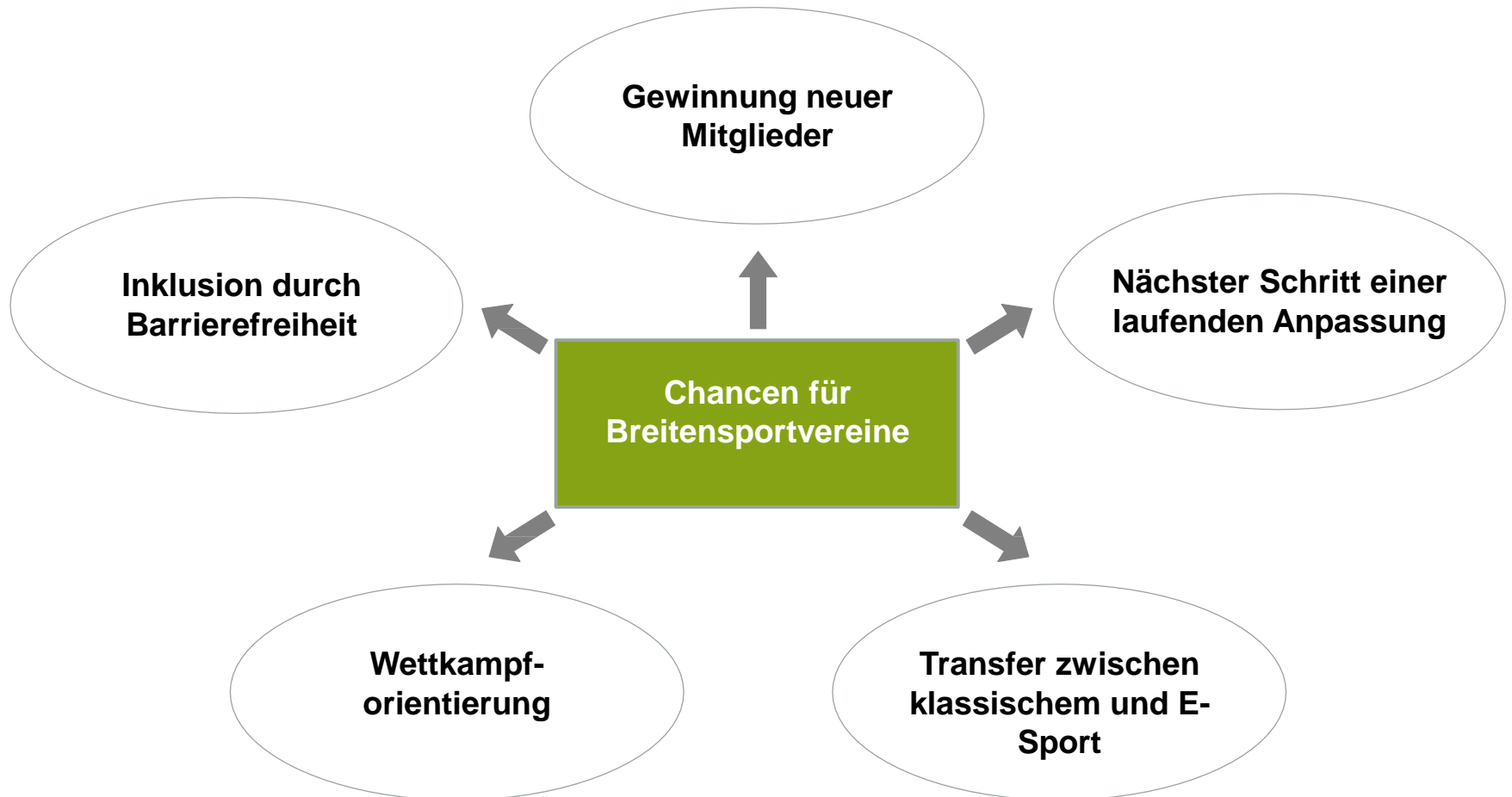
Partner



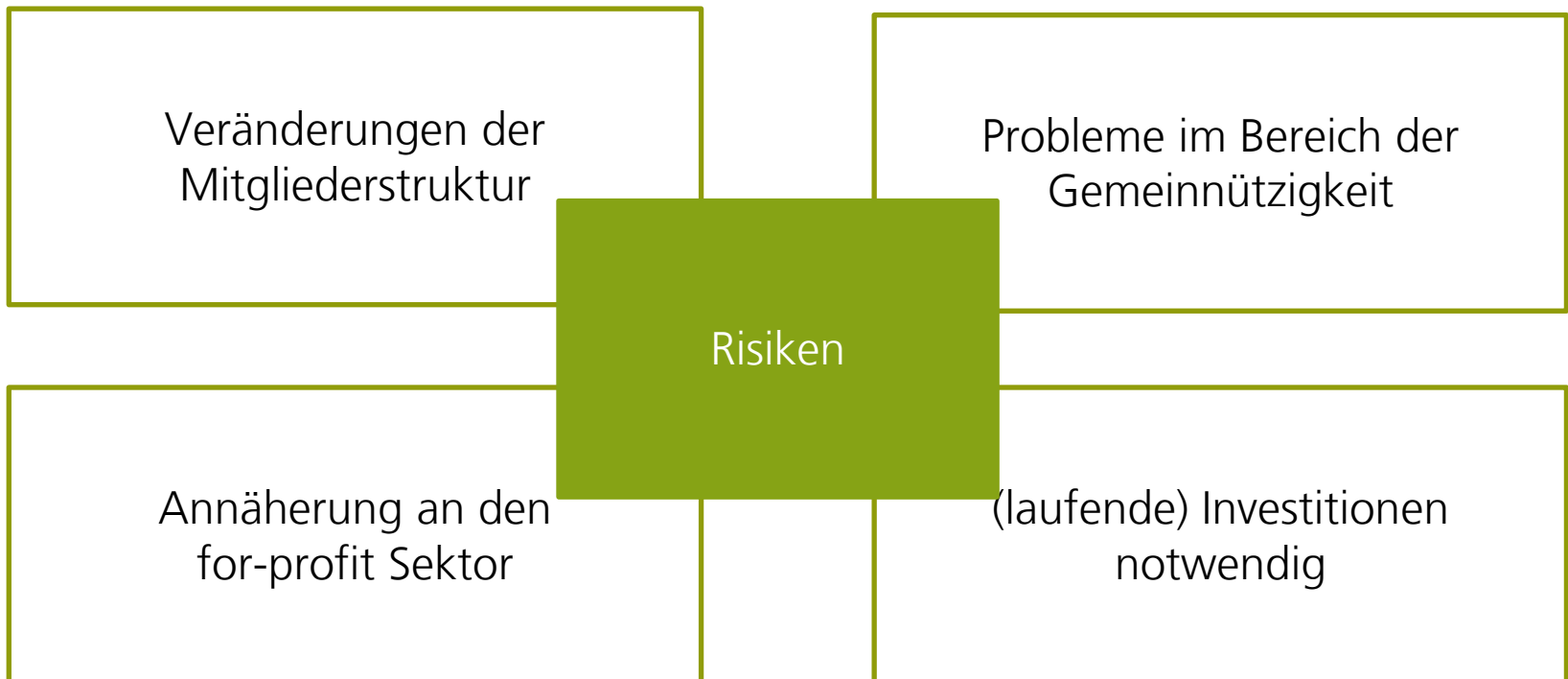
AUCH DIE FIFA HAT FIFA ENTDECKT...



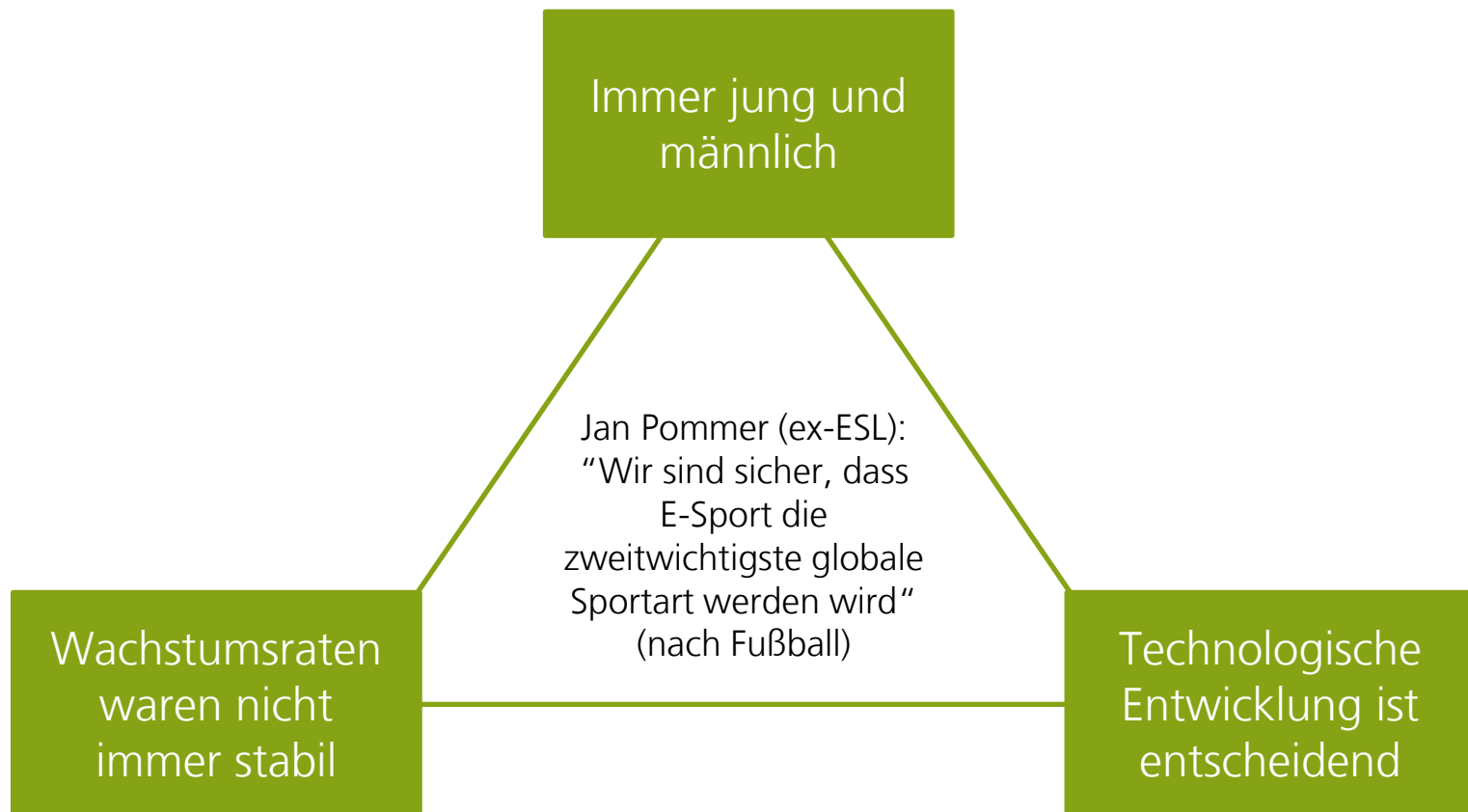
CHANCEN FÜR BREITENSPORTVEREINE



RISIKEN FÜR BREITENSPORTVEREINE



VIRTUELLE SPORTARTEN 2019 – UND 2025?



VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!