

Inhaltsverzeichnis

1 Eine Einführung in den E-Sport	1
Tobias M. Scholz	
2 Entwicklungsmanagement bei Publishern	19
Anna Löchner und Jakob Dötter	
3 Eine Einführung ins E-Sport-Recht – Kennzeichen der Branche und rechtliche Implikationen	41
Nepomuk Nothelfer und Philipp Schlotthauer	
4 Wettbewerbsorganisation im E-Sports am Beispiel der ESL	73
Christopher Flato, Eric Rauen und Thomas Mohr	
5 Team Management and Business Development – Creating a Balance	93
Pierre Sesmat	
6 Marketing-Management im E-Sports	115
Paul Mönnekes und Jakob Dötter	
7 Die erfolgreiche Produktdiversifikation als Teil des Marketingmix am Beispiel eines Performance-Drinks für den E-Sport und Gaming Sektor ...	133
Lukas Birnbaum	
8 E-Sports-Zielgruppen im Free-TV?	151
Florian Backhaus und Andreas Gerhardt	
9 Eine Einführung in das Influencer-Management mit Betrachtung der Besonderheiten im E-Sport Markt	163
Benjamin Buchtala	
Fazit	217