

# INHALT

<b>Vorwort .....</b>	<b>8</b>
<b>Persönliche Worte von Timo Schöber .....</b>	<b>10</b>
<b>1 Wie E-Sport den klassischen Sport-Sponsoring-Markt verändert (von Prof. Dr. Andreas Bergmann &amp; Hans D. Gürk) .....</b>	<b>14</b>
<b>2 Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten – Lineares TV als Chance für den E-Sports-Generationenkonflikt (von Florian Merz) .....</b>	<b>21</b>
2.1 Lokales Universum – globale Ziele (von Bernd Unger) .....	24
<b>3 E-Sport und Glücksspiel (von Dr. Lennart Brüggemann).....</b>	<b>29</b>
<b>4 Als Neuling in der E-Sport-Szene (von Dominique Müller) .....</b>	<b>35</b>
<b>5 E-Sport aus rechtlicher Perspektive: Eine Legaldefinition? (von Marie-Christin Bareuther) .....</b>	<b>40</b>
<b>6 E-Sport-Radar 2 – E-Sport regional denken und neue Wege gehen (von Jana Möglich).....</b>	<b>47</b>
<b>7 Japanischer Markt, E-Sport in Fernost (Besonderheiten) – ein Erfahrungsbericht von Stefan H. (von Stefan H.) .....</b>	<b>52</b>
<b>8 Zwischen Selbstorganisation und kulturellen Unterschieden – Training im E-Sport (von Sebastian Demleitner) .....</b>	<b>58</b>
<b>9 E-Sport und Modding (von Stefan Köhler).....</b>	<b>62</b>
<b>10 E-Sport-Radar Schweiz (von Manuel Oberholzer) .....</b>	<b>66</b>
<b>11 Der Megatrend „Drohne“ (von Patrick Batka) .....</b>	<b>73</b>
<b>12 Wie steht es um das Engagement von Fußballvereinen im E-Sport? (von Jakob Ehrensperger) .....</b>	<b>79</b>
<b>13 „Game geboostert! Gesundheit ruiniert?“ (von Dr. Sven Klas Münker) .....</b>	<b>85</b>

<b>14</b>	<b>Die Rolle von Publishern im Ökosystem des E-Sports, Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Publishern (von Philip Hübner) .....</b>	<b>92</b>
<b>15</b>	<b>Mit E-Sports-Marketing die B2C-Reichweite steigern (von Timo Sulcs).....</b>	<b>99</b>
<b>16</b>	<b>Zuerst kam der E-Sport – dann das Recht: Zum Status des E-Sportrechts (von Dr. Oliver Daum).....</b>	<b>110</b>
<b>17</b>	<b>Anmerkungen zum Verhältnis von Sport und E-Sport in Deutschland (von Prof. Dr. Annette R. Hofmann).....</b>	<b>124</b>
<b>Anhang.....</b>		<b>128</b>
1	Bildnachweis.....	128