

MIKROEBENE

Auf der Makroebene geht es um die Teilnehmer von E-Sport-Events (Spieler) und die Fans. Dabei wurden folgenden Forschungsfragen erarbeitet, die jeweils separat für Spieler und Fan zu beantworten sind. Wobei nach der Analyse ein Vergleich vorgenommen wird, da vielleicht ähnlich Handlungsmuster vorliegen:

Spieler	Fan
1a) Welche Motivation steckt hinter dem Spielen von Computerspielen?	2a) Welche Motivation hat ein Fan von Computerspielen?
1b) Welche Motivation steckt hinter dem professionellen Spiel?	2b) Welche Motivation hat ein Fan von E-Sport?
1c) Welche Spielmöglichkeiten gibt es?	2c) Welche Zugangsformen gibt es, um mit Computerspielen/E-Sport in Kontakt zu kommen?
1d) Wie kommunizieren Spieler und Fans miteinander?	2d) Welche Rolle spielt der Shoutcaster bei der Kommunikation zwischen Fan und Spieler?

MESOEbene

Auf der Mesoebene wird es um die übergeordneten Organisationsstrukturen von E-Sport gehen. Demnach um Teams, Ligenstrukturen, Spiele-Verbände, Spieleentwickler (Game Designer), Sponsoren, das Marketing und wie all diese Bereich miteinander in Verbindung stehen. Darüber hinaus soll es auch darum gehen, inwiefern die Berichterstattung sich positiv oder negativ auf die Vermarktung von E-Sport auswirken kann. Dabei wurden folgende Forschungsfragen erarbeitet:

Wirtschaft und E-Sport

3a) Welche Organisationsstrukturen haben Teams, Ligen und Verbände?

3b) Wer investiert in E-Sport und wie sieht das Sponsoring im E-Sport-Bereich genau aus?

3c) Wie lässt sich E-Sport vermarkten?

3d) Welchen Einfluss haben die Fans auf den wirtschaftlichen Erfolg von E-Sportlern und der E-Sport-Szene im Allgemeinen?

Medien und E-Sport

3e) Wie wird über E-Sport in deutschen Leitmedien berichtet?

3f) Wie sieht (deutscher) E-Sport-Journalismus aus?

MAKROEBENE

Auf der Makroebene schließlich, geht es um die Einordnung von E-Sport ins "große Ganze". Hierfür wurden folgende Forschungsfragen erarbeitet:

4a) Etabliert E-Sport - gerade im Sportbereich - eigene Konventionen und setzt neue Standards?

4b) Entstehen neue Vergemeinschaftungsprozesse durch E-Sport?

4c) Welche Kommunikationsmuster formt E-Sport aus (Gerade in der Fan-Spieler-Kommunikation)?

4e) Handelt es sich bei E-Sport um ein transkulturelles Phänomen?