

Pengaruh eSports pada tren Korea Selatan = The influence of eSports on South Korean trends

Choi Tae Hee, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20482445&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Dengan diperkenalkannya e-Sports, game telah muncul sebagai budaya publik baru. Juga, itu memiliki efek positif pada industri terkait termasuk game, konten, penyiaran, IT dan lainnya. Studi tentang perilaku konsumen eSports diperlukan untuk vitalisasi berkelanjutan industri eSports. Dalam studi ini, kita akan membahas faktor pengembangan e-sports di Korea melalui kasus Riot Games(League of Legends) dan berkaitan dengan faktor-faktor Tipping point(Malcomm galdwell). Studi ini diharapkan menjadi dasar dari studi pengembangan e-sports, dan arah masa depan e-sports akan menjadi dasar untuk menetapkan strategi untuk pemasaran ke arah mana.

<hr>

ABSTRACT

With the introduction of e-Sports, games have emerged as a new public culture. Also, it has had positive effects on related industries including game, contents, broadcasting, IT and more. Studies on eSports consumer behavior are required for the continuous vitalization of the eSports industry. In this study, we will discuss the factors of e-sports development in Korea through the Riot Games (League of Legends) case and related to the Tipping point factors (Galdwell Malcomm).This study is expected to be the basis of the e-sports development study, and the future direction of e-sports will be the basis for establishing a strategy for marketing in which direction.