# Theme

Integration de l'E-Sport dans la culture Western.

# Problematisation

Quels sont les facteurs d’intégration de l’E-Sport dans la culture européenne et nord-américaine.

# Hypothèses

Les ressources générées par le milieu sont en pleine expansion => augmente les moyens mis en oeuvre => augmente la qualité et l’accessibilité => augmente la popularité.

La place de l’E-Sport dans la culture eastern sert de modèle de développement.

Le déploiement d’un réseau internet plus puissant est un important facteur technique de démocratisation.

# Méthodologie

Etude de la place de l’E-Sport dans la culture Eastern, mise en évidence des analogies entre les 2 cultures et le rapport au jeu vidéo.

Etude des différents chiffres des dernières années (audience, nbr de joueurs, chiffre d’affaire, différents acteurs (entreprises) ).

Etude de l’intégration dans les médias grand public.

# Corpus/terrain (presenter et justifier)

Chiffres publics du CA, spectateurs, principaux investisseurs.

Prévisions dans les années à venir.

Domaine du livestreaming.

# Etat de l’art

# Difficultés à prévoir

# Plan

Comparaison Eastern/Western.

Evolution des réseaux de télécommunications (France pour exemple)

Evolution de l’image des métiers liés au numérique/jeu vidéo. (Youtube + Twitch + Pro Gamer)

Intégration en douceur dans les médias grand public.

Evolution du nombre de spectateurs, joueurs et CA généré.

# Bibliographie

nolose