

## **Wstępny konspekt pracy magisterskiej nr. 1**

*Wpływ okresu pandemicznego w latach 2019-2023 na postrzeganie e-sportu w kulturze graczy.*

1. Wstęp: Podanie definicji aspektów takich jak: e-sport, kultura graczy czy postrzeganie e-sportu jako jednego z socjalnych aspektów życia graczy w okresie pandemii. Zaznaczając korelacje pomiędzy obiektami badawczymi. Sprecyzowanie metod badawczych i metodologicznych według których będą przedstawiane badania w pracy. Cel pracy i uzasadnienie wyboru tematu.
2. Rozdział 1: Przedstawienie czym jest esport i jego geneza. Przytoczenie szczególnych powodów, cech i analiza danych, które poprzez okres pandemiczny pozwoliły do zyskania popularności i rozgłosu e sportu w kulturze graczy i nie tylko. Odniesienie się do naukowych teorii rywalizacji które przejawiają się podczas uczestniczenia w aktywnościach esportowych i ich wpływu na rozwój badanego zjawiska.
3. Rozdział 2: Zdefiniowanie kultury graczy i skutków wywieranych na nią przez e-sport podczas pandemii. Przedstawienie badań, teorii a także metod badawczych wykorzystanych w pracy podczas analizy wpływu okresu pandemicznego na esport. Wyemancypowanie e-sportu spośród mało rozpoznawalnych form rywalizacji w kulturze graczy, przytaczając kluczowe wydarzenia podczas lat 2019-2023 które spowodowały zwiększenie zainteresowania i rozpoznawalności e-sportu. Przedstawienie narzędzi badawczych i metod odnoszących się do zjawiska badanego w pracy.
4. Rozdział 3: Podanie przykładów gier i ich gatunków, dzięki którym e-sport zyskał rozgłos wśród kultury graczy. Analiza danych i zbadanie wniosków, które pojawiły się podczas badania zjawiska przedstawionego w pracy. Prezentacja i analiza danych przedstawiających skutki które esport wywołał na branżę gier i kulturę.
5. Rozdział 4: Miejsce na analizę kluczowych potencjalnych odkryć dotyczących badań pracy, równocześnie uzasadniając ich powiązania z celem aspektów badanych w pracy.
6. Konkluzja
7. Bibliografia, ludografia.