

Indice

p.	11	Abbreviazioni
	13	Prefazione di Paolo Boccardelli
	17	Introduzione
	25	Capitolo 1
		<i>L'ecosistema eSport</i>
	1.1.	Brevi cenni storici, 25
	1.2.	Aspetti definitivi, 33
	37	Capitolo 2
		<i>Traiettorie evolutive e modelli di analisi</i>
	2.1.	La fase di nascita degli eSport, 37
	2.2.	La fase di crescita degli eSport, 41
	2.3.	La fase di stabilità degli eSport, 45
	2.4.	La crisi finanziaria: nuovo slancio per gli eSport, 50
	2.5.	La fase delle M&A negli eSport, 56
	63	Capitolo 3
		<i>Gli stakeholder degli eSport</i>
	3.1.	Fondamenti teorici, 63
	3.2.	Caratteristiche degli stakeholder, 66

- 3.3. Analisi degli stakeholder primari, 70
- 3.4. La governance degli eSport: un framework analitico, 90
- 3.5. Stakeholder secondari, 94
- p. 105 Capitolo 4
 - Il costruttivismo sociale negli eSport*
 - 4.1. La teoria del costruttivismo sociale, 105
 - 4.2. L'abitudine, l'istituzionalizzazione e la legittimazione negli eSport, 107
 - 4.3. La digitalizzazione del settore, 109
- 113 Capitolo 5
 - Il modello di business degli eSport*
 - 5.1. Gli eSport: un modello di business reticolare, 113
 - 5.2. Coopetizione, 115
 - 5.3. Convergenza, 117
 - 5.4. Creare, trasferire e catturare valore negli eSport, 118
- 129 Capitolo 6
 - Principali contributi e future domande di ricerca*