

Définition des thématiques

Les **thématiques** (par exemple la Pop Culture) sont des regroupements **arbitraires** de catégories (librairies BD Mangas Comics, figurines à collectionner, etc) d'un même secteur (par exemple l'Entertainment) permettant une analyse de benchmarking plus rapide. Elles existent en version **transversale** pour répondre à des analyses spécifiques

Thématiques du Secteur Entertainment :

- **Pop Culture (6):** Multi-Pop avec Jeux Vidéos, Multi-Pop sans JV, Figurines à collectionner, Librairies BD Mangas Comics, Mangas Kissa & Cafés, Spécialités.
- **Jeu Moderne (7):** Jeux de Société, Bars à Jeux, Jeux de Figurines-de Rôle-Historiques, Cartes Stratégiques, Puzzles & Casse-têtes, Commerces de Location de jeux, Jeux Classiques.
- **Jeu Evasion (7):** Escape Games, Escape Games en Extérieur, Labyrinthes, Action Games, Quiz Games & Blind Tests, Sensory Games, Haches & Fury.
- **Culture Geek (9):** E-Sport, VR, Bars Gaming, Gaming PC, Rétro Gaming, Arcades & Flippers, Modélisme, Construction, STEM.
- **Complexes de Loisirs**
- **La Fête**
- **Edition & Industrie**
- **Jeu Enfant**

Thématiques Transversales :

- **Débites de Boisson Entertainment (6):** Mangas Kissa & Cafés, Bars à Jeux, Bars Gaming, Bars Fléchettes & Shuffle, Bars & Restaurants de Complexes de loisirs, Karaoké.
- **Collection (4):** Figurines à collectionner, Cartes Stratégiques, Construction Bricklink, Modélisme– mini voitures
- **Occasion (4) :** Librairies BD Mangas Comics, Bébé, Jouet, Rétro Gaming