



# Prognóza vývoje esportu ve vybraných teritoriích

Bogdan Varlamov

Vedoucí: Ing. Jiří Zmatlík, Ph.D.

2024

České vysoké učení technické v Praze  
Masarykův ústav vyšších studií

## Metodika

Diplomová práce se zaměřuje na historický vývoj a prognózu budoucího stavu elektronického sportu. V rámci této analýzy a prognózy jsou zkoumány čtyři vybraná teritoria: Čína, USA, Evropa a zbytek světa. Sleduje a porovnává trendy v těchto oblastech, analyzuje faktory ovlivňující trh s videohrami a esportem a predikuje jejich budoucí vývoj v těchto regionech.

Data používané v této diplomové práci pocházejí z důvěryhodných internetových zdrojů, které jsou recenzované a ověřené. Mezi tyto zdroje patří webové stránky jako Newzoo.com, Statista.com a Deloitte.com.

Prognózy byly vytvořeny na základě prognostických metod. Tyto metody umožňují identifikovat vzory, trendy a sezónní vlivy v datech, což poskytuje hlubší porozumění a cenné informace pro plánování budoucích akcí a investic. Vzhledem k tomu, že většina dat byla roční, byla tato metoda považována za vhodnou pro analýzu a predikci dlouhodobých trendů.

## Abstrakt

Tato diplomová práce se zaměřuje na analýzu a prognózu vývoje trhu elektronického sportu (esportu) ve čtyřech klíčových teritoriích – Číně, USA, Evropě a zbytku světa. Práce identifikuje hlavní faktory ovlivňující trh esportu v těchto regionech a poskytuje komparativní analýzu vývoje mezi nimi. Důraz je kladen na rostoucí ekonomický vliv esportu a jeho schopnost přizpůsobit se a rozvíjet i v době během pandemie Covid-19. A také to, jak se trh vyvíjel předtím a jak se bude vyvíjet potom. Výzkum zdůrazňuje obrovský potenciál tohoto trhu a jeho schopnost přilákat jak hráče, tak investory. Klíčovými aktéry v odvětví jsou sponzoři, hráče všech druhů, vývojáře a vydavatelé her, diváci esportu, návštěvníci turnajů, fanoušci týmů, streameři a profesionální herní vysílací studia. Výsledky analýzy, která byla provedena pomocí kvantitativních prognostických metod, poskytují důležité informace pro strategické plánování a investice v oblasti esportu a předpovídají růst trhu a jeho ekonomický dopad v nadcházejících letech. Celkově lze říct, že esport je dynamickým a rostoucím segmentem zábavního průmyslu, který si získává stále větší pozornost a přilákává nové zájemce po celém světě.

## Abstract

This master's thesis focuses on the analysis and forecast of the electronic sports (esports) market development in four key territories - China, USA, Europe, and the rest of the world. The thesis identifies the main factors influencing the esports market in these regions and provides a comparative analysis of their development. Emphasis is placed on the growing economic impact of esports and its ability to adapt and develop even during the Covid-19 pandemic. It also examines how the market evolved before and how it will evolve afterward. The research highlights the enormous potential of this market and its ability to attract both players and investors. Key players in the industry include sponsors, players of all kinds, game developers and publishers, esports viewers, tournament attendees, team fans, streamers, and professional gaming broadcasting studios. The results of the analysis, conducted using quantitative forecasting methods, provide important information for strategic planning and investment in the esports industry and predict market growth and its economic impact in the coming years. Overall, esports are dynamic and growing segment of the entertainment industry that is gaining increasing attention and attracting new enthusiasts worldwide.

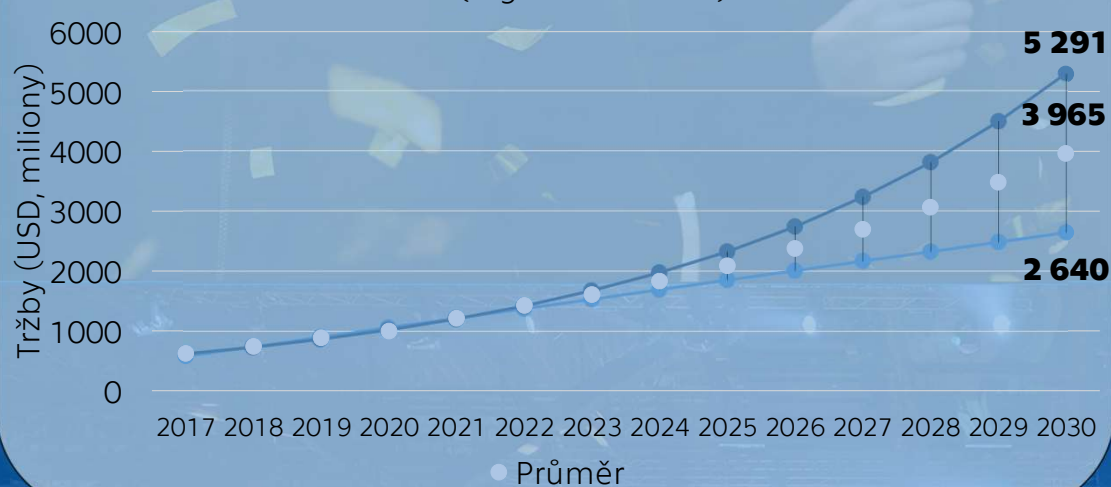
## Závěr

Odvětví esportu je velmi složité prostředí, které se neustále vyvíjí. Na základě této inovativnosti dochází zhruba každých pět let k revolučním změnám, které mění odvětví. Provedeny analýza současného stavu a prognózy vývoje trhu esportu ve čtyřech klíčových teritoriích – Čína, USA, Evropa a zbytek světa. Závěrečná práce ukázala, že esport má obrovský potenciál a je vnímán nejen jako zábava, ale také jako důležitý ekonomický faktor s rostoucím komerčním vlivem.

Zvýšená popularita esportu během pandemie Covid-19 ukázala jeho odolnost a schopnost přizpůsobit se novým podmínkám. Esportovní soutěže přitahují stále více hráčů a diváků po celém světě, což potvrzuje jejich rostoucí vliv a důležitost.

Analýza může poskytnout důležité informace pro podnikatele, investory, hráče a fanoušky. Klíčovými hráči v tomto odvětví jsou sponzoři, nadšenci esportu, profesionální hráči, streameři a profesionální herní vysílací studia, kteří hrají důležitou roli v jeho ekonomickém rozvoji. Je zde také zajímavý trend, z analýzy je známo, že 1/3 podíl příjmů v esportu pochází z reklamy a sponzoringu, lze si však všimnout, že kromě běžné reklamy herních zařízení v tomto odvětví se takoví giganti jako Mercedes a Audi se snaží vstoupit na trh, a co je důležitější, velký kus trhu dnes je obsazen sázkovými společnostmi, téměř všechny týmové dresy mají loga těchto společností, ale část příjmů, který tyto společnosti získaly, ne byly použity ve výpočtech prognóz, pouze nepřímo jako inzerenti.

Prognóza vývoje tržeb globálního esportového trhu do roku 2030 (regresní metoda)



Prognóza vývoje počtu turnajů v období 2017-2030

