Prognóza vývoje E-SPORTU

2020

Autor práce: Bc. Daniel Erlich
Studijní program: Projektové řízení inovací
Vedoucí práce: doc. RNDr. Bohumír Štědroň, CSc.
Pracoviště: Oddělení ekonomických studií, MÚVS, ČVUT

ABSTRAKT:

Hlavním cílem této diplomové práce je obeznámit publikum s velikostí a obsahem elektronického sportu, jeho historickým vývojem a predikcí do roku 2030. První kapitoly popisují videoherní trh a zaměřují se na e-sport z hlediska definic, charakteristik herních organizací, sledovanosti, kryptoměny, platforem a České republiky. Stěžejní část práce vychází z provedené analýzy videoherního trhu, která se orientuje hlavně na základní finanční a demografické ukazatele, a je využita pro prognózu vývoje elektronického sportu. Za pomoci kvalitativních a kvantitativních metod je odhadnut budoucí vývoj a jeho možné směřování do roku 2030. Poslední kapitola je využita k aktuálnímu tématu COVID-19, kde je prostřednictvím případové studie e-sport zasazen do aktuální ekonomické krize.

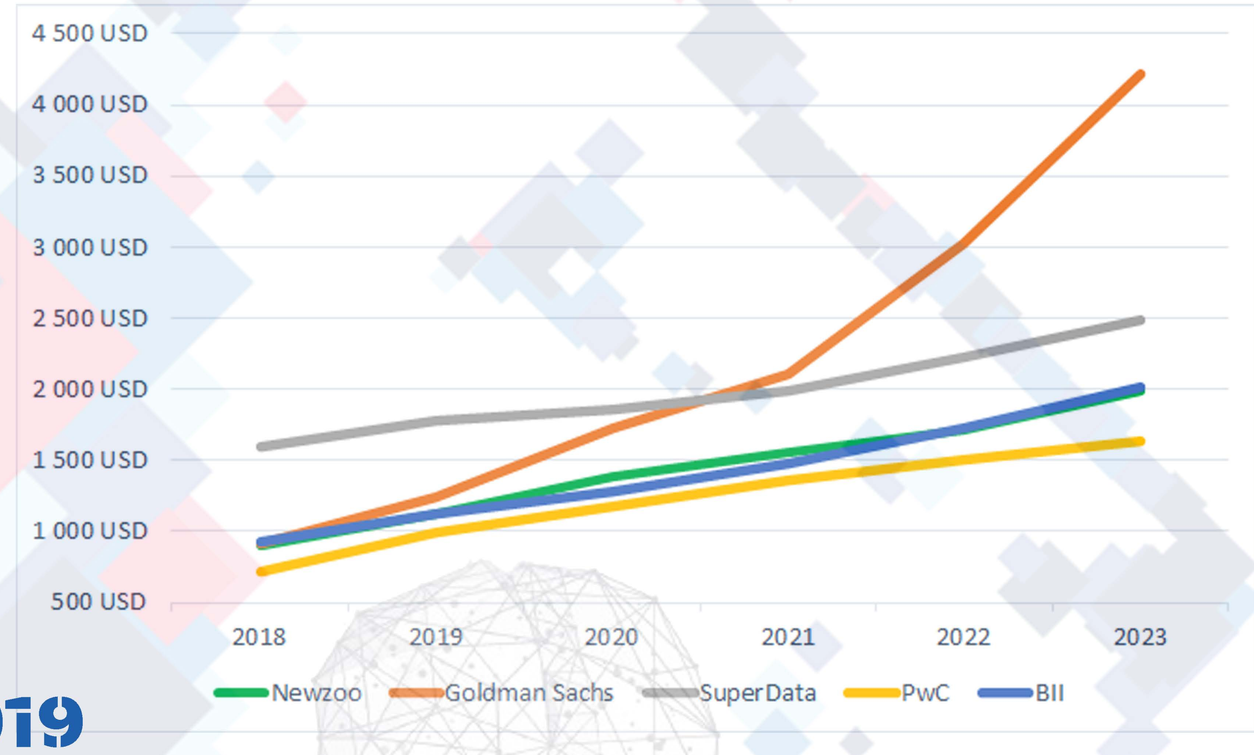
ENGLISH SUMMARY:

The main goal of this thesis is to acquaint the audience with the size and content of electronic sport, its historical development and predictions. The first chapters describe the video game market and focus on e-sports in terms of definitions, characterstics of game organizations, viewership, cryptocurrency, platforms and Czech Republic. The main part of the work is based on the analysis of the video game market, which focuses mainly on basic financial and demographic indicators, and is used to forecast the development of electronic sports. With the help of qualitative and quantitative methods, the future development and its possible direction to 2030 is estimated. The last chapter is used for the current topic of COVID-19, where through a case study e-sport is embedded in the current economic crisis.

METODIKA:

Práce není rozdělena na teoretickou a praktickou část, neboť se prolíná teorie s podloženými daty a fakty, která jsou autorem okomentována. V prvních kapitolách popisuji videoherní trh s e-sportovním. Další část práce bude vycházet z provedené analýzy videoherního trhu a bude využita pro prognózu vývoje elektronického sportu, který byl predikován na základě kvalitativních a kvantitativních prognostických metod. Poznatky z práce jsou zároveň využity pro aktuální téma ekonomické krize ve spojení s COVID-19, a to z pohledu případové studie.

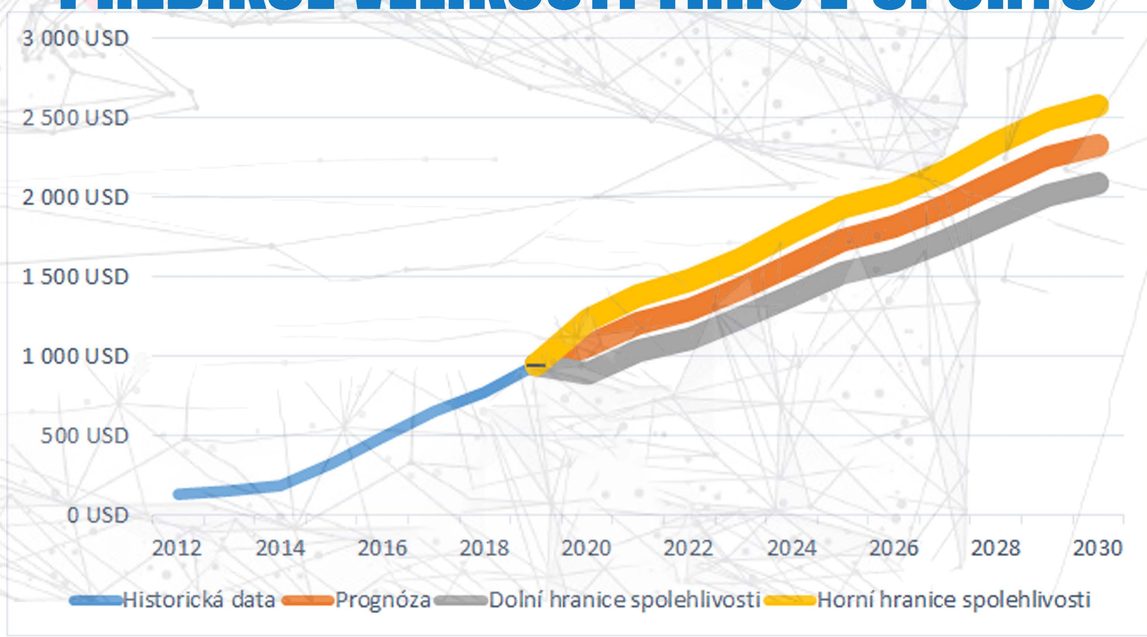
PREDIKCE VELIKOSTI TRHU E-SPORTU DLE ZDROJŮ



2019

Celosvětová populace	7,672.2M
Online populace	4,120.7M
Podvědomí o e-sportu	1,757.5M
Nadšenci e-sportu	201.2M
Příjmy e-sportu	$1,096.1M
Roční příjem na nadšence	$5.45

ZÁVĚR:

Výsledky poukazují na významný růst e-sportu v celosvětovém měřítku. Kompetitivní hraní se stává hitem dnešní doby. Zvyšuje se kapitál, objem herních titulů, streamovacích platforem, sponzorů či počet diváků. Zásadní roli zde hraje stále se zvětšující popularita. Ta přináší nové diváky a zároveň i nové hráče. To přispívá k růstu celého odvětví. Ve vidině potenciálně vysokých zisků to ještě více podporují investoři a sponzoři. Vývoj se navzájem ovlivňuje s technologickými inovacemi. Velký potenciál vidíme v mobilních videohrách a virtuální realitě. Odhadujeme, že elektronický sport se bude nadále vyvíjet rychlým tempem a vytvoří spousty dalších inovativních předmětů či pracovních příležitostí.

PREDIKCE VELIKOSTI TRHU E-SPORTU