

esports u brojkama

**Globalni fenomen
u velikoj ekspanziji**



vip

Video igrice treća su po veličini zabavna industrija po zaradi (108,9 milijardi dolara u 2017. godini, što je porast od 7,8% u odnosu na godinu ranije), nakon televizije i izdavaštva (knjiga).

Svjetska industrija video igara po vrijednosti premašuje filmsku industriju!

Prodaja medijskih prava u gaming industriji u 2018. godini iznosi 160,7 milijuna dolara što je povećanje u odnosu na prošlu godinu od čak 72,1%.

Porast mobilne gaming industrije - gaming industrija uprihodila je više od 50 milijardi dolara 2017. godine. Više od tri četvrtine tog iznosa proizlazi iz smartphone gaming industrije, dok preostali iznos otpada na tablet.

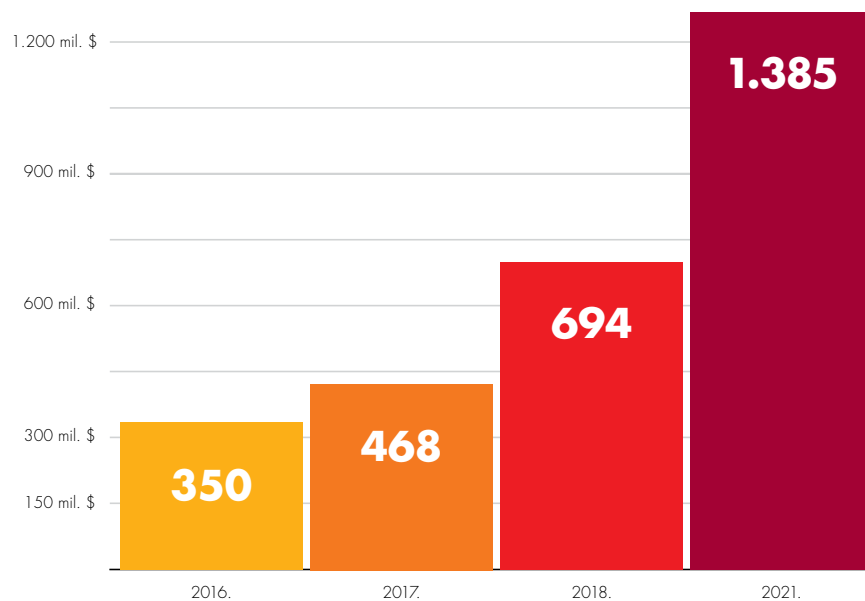
Ukupni prihodi globalne gaming industrije u 2018. godini dosegnut će 906 milijuna dolara, s porastom od 38,2% u odnosu na godinu ranije, pri čemu su sredstva podijeljena na:

- Sponzorstva — 359,4 milijuna dolara (+53,2%)
- Oglašavanje — 173,8 milijuna dolara (+23,8%)
- Izdavačke naknade — 116,3 milijuna dolara (+11%)
- Medijska prava — 160,7 milijuna dolara (+72,1%)
- Prodaja ulaznica — 95,5 milijuna dolara (+16,2%)

Projekcija prihoda na globalnoj razini (ukupni prihodi): **prihodi će u projiciranom petogodišnjem razdoblju porasti s trenutnih 901 milijuna dolara (2018.) na gotovo 1,67 milijardi dolara 2021. godine.**

Prihodi od sponzorstva dosegnut će 694 milijuna dolara, što čini čak 77% svih prihoda. Očekuje se povećanje do 1.4 milijarde dolara do 2021. godine, odnosno 84% svih prihoda. Drugi najveći izvor prihoda, nakon sponzorstva, je oglašavanje koje će dostići iznos od 173,8 milijuna dolara u 2018. godini. Najbrži rast u prihodima bilježe medijska prava te se očekuje kako će do dosegnuti 340 milijuna dolara 2020. godine sa sadašnjih 160,7 milijuna dolara.

Projekcija prihoda od brendova na globalnoj razini po godinama (medijska prava, oglašavanje i sponzorstva): 2016. (350 mil), 2017. (468 mil), 2018. (694 mil), 2021. (1,385 milijardi)



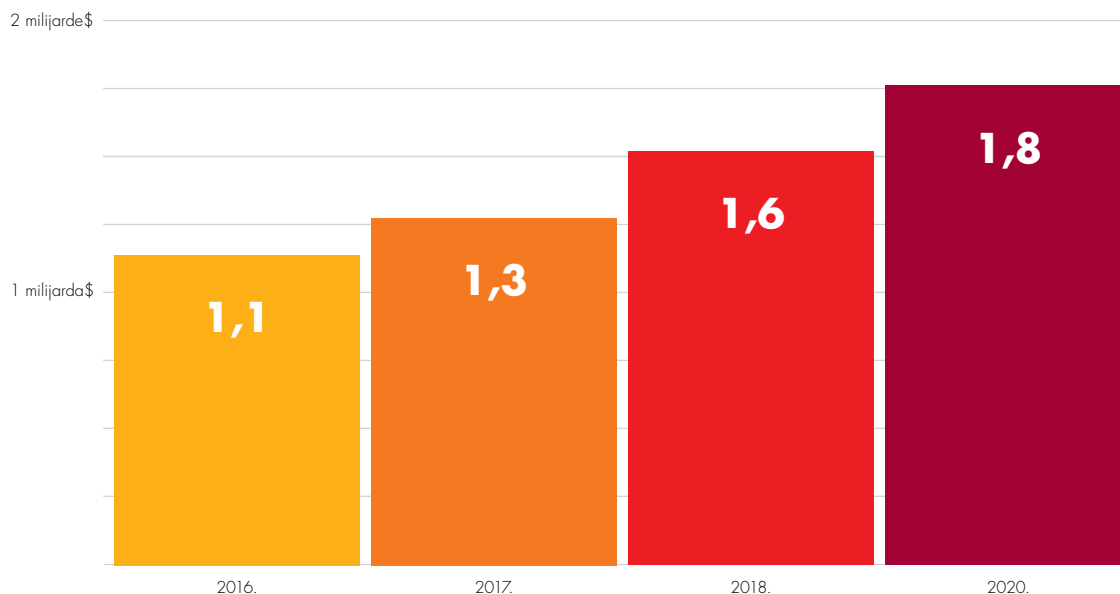
¹ Izvor – Newzoo, 2017 Global Games Market Report

PREGLED PUBLIKE

esports publika na globalnoj razini dosegnut će 380 milijuna u 2018. godini (povećanje od 13,5% u odnosu na prošlu godinu), a činit će je 165 milijuna esports entuzijasta (povećanje od 15,2% u odnosu na prošlu godinu) i 215 milijuna povremenih gledatelja.

Očekuje se porast broja esports entuzijasta od 66% do 2021. godine, sa sadašnjih 165 milijun na ukupno 250 milijuna.

Projekcija rasta ljudi upoznatih s terminom esports: 2017. (1,3 milijardi), 2018. (1,6 milijardi)



NATJECANJA

U 2017. godini zabilježeno je 588 velikih esports eventa na kojima je 2017. godine od prodaje ulaznica prihodovano ukupno 59 milijuna dolara, čak 27 milijuna više u odnosu na 2016. godinu.

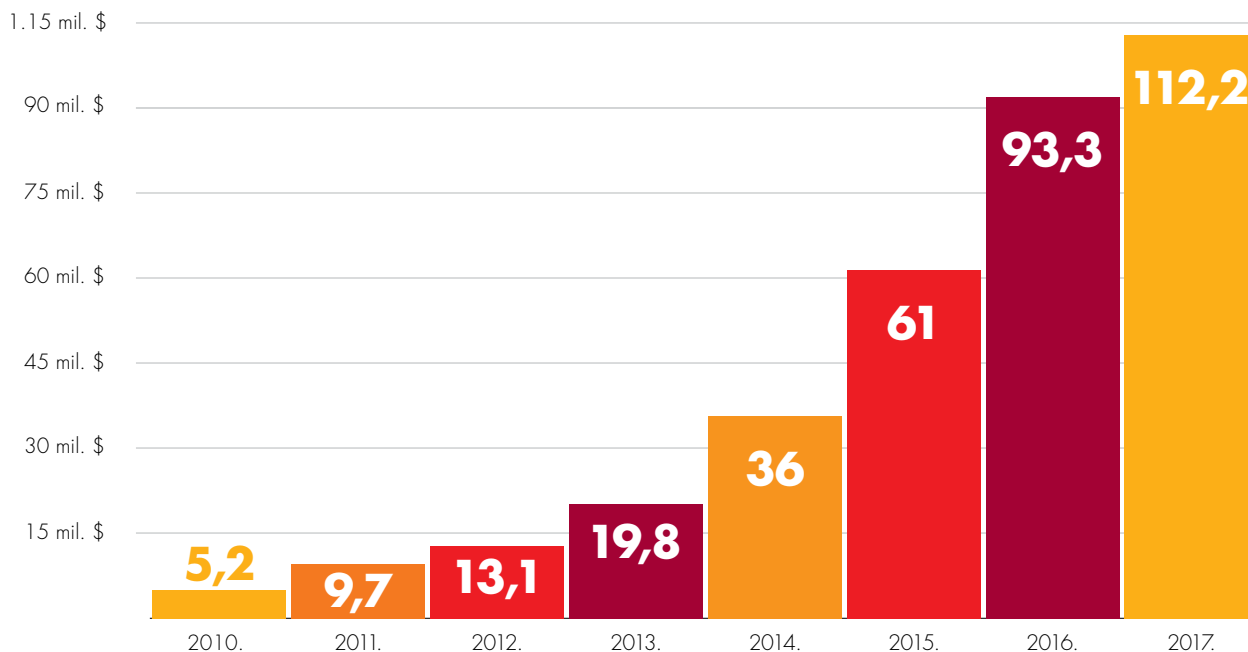
Finalnu seriju League of Legendsa u 2016. godini pratilo je čak 36 milijuna ljudi u Sjedinjenim Američkim Državama, više nego finalnu seriju NBA-ja (31 milijun ljudi) i MLB-a (22 milijuna).

LIVE STREAMING

Twitch TV - **Svjetsko prvenstvo League of Legends 2017. godine najgledaniji je esports turnir na Twitchu u 2017. godini s preko 49,5 milijuna sati gledanja.** Također, ovaj turnir uprihodio je 5,5 milijuna dolara samo od ulaznica.

NAGRADNI FONDOVI

Ukupni nagradni fond na natjecanjima prošle je godine iznosio 112,2 milijuna dolara, što je porast od 20,26% u odnosu na godinu ranije (93,3 milijun dolara).



ESPORT vs. TRADICIONALNI SPORTOVI¹

Mnogo je različitih vrsta multiplayer video igara, a neke od najigranijih su: MMO (Masive Multiplayer Online games), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) i FPS (First Person Shooter). Uspoređujući esports s tradicionalnim sportovima, vidljivo je kako je esport na području Sjeverne Amerike među Millennials generacijom (21 do 35 godina starosti) po popularnosti dostigao hokej na ledu.

Više europskih nogometnih liga u procesu lansiranja esports nogometnih liga, a Francuska, Španjolska i Nizozemska su već oformile lige u virtualnoj nogometnoj simulaciji FIFA-i s nacionalnim nogometnim klubovima. Nekolicina europskih klubova poput Schalkea, Paris-Saint Germainea, Ajaxa, Manchester Cityja, Valencije i Sportinga već su investirale i oformile vlastite esports timove, kao i NBA momčadi Philadelphije 76ersa i Dallas Mavericksa. Prošle su godine Nike i Adidas počeli sponzorirati dresove mnogih esports momčadi.

Jedan od glavnih sponzora Astralis teama koji je osvojio Eleague Major i Lol ECS je Audi u sklopu njihove #untaggable kampanje za Q2 model.

¹ Izvor: Whitepaper, The evolution of gaming both a model and an opportunity for the IT industry

Više europskih nogometnih liga u procesu lansiranja eSports nogometnih liga, a Francuska, Španjolska i Nizozemska su već oformile lige u virtualnoj nogometnoj simulaciji FIFA-i s nacionalnim nogometnim klubovima. Nekolicina europskih klubova poput Schalkea, Paris-Saint Germainea, Ajaxa, Manchester Cityja, Valencije i Sportinga već su investirale i oformile vlastite eSports timove, kao i NBA momčadi Philadelphije 76ersa i Dallas Mavericksa. Ove su godine Nike i Adidas počeli sponzorirati dresove eSports momčadi.

Jedan od glavnih sponzora Astralis teama koji je osvojio Eleague Major i Lol ECS je Audi u sklopu njihove #untaggable kampanje za Q2 model.

OVERWATCH LEAGUE²

Overwatch liga (OWL) prva je esports liga organizirana po uzoru na američke lige poput NBA-a, MLB-a, NFL-a ili NHL-a. Cilj je postići najekskluzivniju ligu u svijetu esportsa koja će dovesti esports na razinu tradicionalnih sportova.

Momčadi su stalne franšize vezane uz svjetske gradove. Liga je podijeljena na Atlantsku i Pacifičku diviziju, a u svakoj se nalazi po 6 momčadi.

Igrači su pod ugovorom svojih momčadi s najmanjom mogućom plaćom od 50 tisuća dolara što im daje sigurnost i mogućnost da se definiraju kao esports profesionalci.

Uz trofej i prestižnu titulu najboljeg tima na svijetu dolazi i novčana nagrada od milijun dolara, dok cjelokupni nagradni fond iznosi 3,5 milijuna dolara.

² Izvor : <https://overwatchleague.com/en-us/>

IGRAČI

Devetorica igrača esportsa u ovom trenutku zaradila su tijekom svojih karijera više od 2 milijuna dolara¹. Čak 80 od 100 esports igrača s najvećom zaradom igra planetarno popularni naslov Dota 2. Najplaćeniji igrač svijeta je Nijemac Kuro „KuroKy“ Takhasomi koji je tijekom svoje karijere, na temelju uspjeha na Dota 2 turnirima, uprihodio više od 3,5 milijuna dolara, a prate ga njegov Jordanac Amer „Miracle“ Barqawi sa zaradom od 3,1 milijuna dolara i Amerikanac Saahil „UNiVeRsE“ Arora težak 2,9 milijuna dolara, također igrači Dota 2².

Nikola “Niko” Kovač svojim je transferom s početka 2017. godine, kada je iz mousesportsa prešao u FaZe klan, srušio rekord i postao vlasnik najvećeg transfera u svijetu Counter Strike: Global Offensive³. Njegov je transfer težio 500 tisuća dolara, a dotadašnji je rekord držao Adil “ScreaM” Benrlitom koji je u rujnu 2015. godine za 160 tisuća dolara zamijenio majicu sadašnjeg G2 Sportsa za dres Titana.

TIMOVI

Sjevernoamerička esports organizacija Team Liquid (TL) na samom je vrhu liste timova s najvećom zaradom, a do sada su, nastupajući na 1147 natjecanja, uprihodili više od 18,7 milijuna dolara. Slijedi ih Evil Geniuses sa zaradom od 16,9 milijuna dolara, također iz Sjeverne Amerike te kineska momčad Newbee na trećem mjestu sa zaradom od 12,3 milijuna dolara.

³ U navedene iznose ne ulaze prihodi od plaća, oglašavanja, streaminga i bonusa od sponzora

⁴ <https://www.esportsearnings.com/players>

⁵ <https://dotesports.com/business/niko-buyout-faze-clan-mousesports-breaks-csgo-record-4744>

