

A digitalizáció térhódítása a sport világában a bevételek tükrében

Szűcsné Dr. Markovics Klára
Miskolci Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Gazdálkodástani Intézet
vgtklara@uni-miskolc.hu

Bevezetés

Napjainkra a digitalizáció a társadalom és a gazdaság különböző szegmenseibe „tette be a lábát” és olyan területeken is elkezdte hódító útját, amit néhány évvel ezelőtt az emberek többsége gondolni se mert volna. Ilyen terület talán a sport is, ahová, ha nem is robbanásszerűen tört be, de lassacskán beszivárgott a digitalizáció, egy új fogalmat, iparágat, sportágat, az e-sportot létrehozva. Mind a szakemberek, mind a hétköznapi emberek körében vita tárgyát képezi, hogy vajon igazi sportnak tekinthető-e az e-sport, vagy pedig nem több egy versenyszerűen játszott számítógépes játéknál.

E vitától függetlenül a számok önmagukért beszélnek. Akár sport, akár nem sport az e-sport, a globális nézőszám az idén elérheti a 450 millió főt (Statista, 2019), a tervezett e-sport események száma pedig várhatóan megközelíti a tízezret (Narus Advisors, 2016). Az egyik legnépszerűbb e-sporttal, a League of Legends-szel naponta 27 millióan játszanak világszerte, a 2013-as döntőjét 32 millió néző látta a Twitch nevű streamoldalon (Tóth, 2017). A V4 országokban 23 millióan érdeklődnek az e-sportok iránt. Lengyelországban, Csehországban, Szlovákiában és Magyarországon a piac mérete 700 millió euró (Digitális Jólét Program, 2018). 2017-ben 3,7 millió ember játszott valamilyen típusú videojátékkal Magyarországon, ez a 18 és 65 év közötti népesség 58 százaléka. A piac mérete – beleszámítva a videojáték vásárlást, a hardvervásárlást és az in-game költést – meghaladta az évi 28 milliárd forintos forgalmat. (Digitális Jólét Program, 2018). Azoknak a hagyományos sportokat űző csapatoknak a száma, amelyek közvetlenül vagy közvetve érdekeltek az e-sportban, meghaladja a 200-at és számuk folyamatosan növekszik. A nemzetközi csapatok példáját követve egyre több magyar „hagyományos” sportegyesület hoz létre e-sport szakosztályt, mint például a DVTK, MTK, Honvéd, DVSC, FTC, UTE (PWC, 2018).

A tanulmány egy rövid fogalmi áttekintést követően néhány aktuális, az e-sporthoz kapcsolódó (elsősorban bevételi) adaton és diagramon keresztül mutatja be a digitalizáció térhódítását a sport területén.

Rövid fogalmi áttekintés

Sokak számára talán meglepő, hogy az e-sport gyökerei egészen az 1970-es évek elejéig nyúlnak vissza: az első virtuális összecsapást 1972-ben a Spacewar nevű játékkal játszották. Egy amerikai szórakoztatóelektronikai cég, az Atari szervezésében 1980-ban már több mint tízezer résztvevővel rendeztek videojáték versenyt (PWC,

Szűcsné Markovics Klára: A digitalizáció térhódítása a sport világában a bevételek tükrében; In: Karlovitz, János Tibor (szerk.): Tanulmányok a kompetenciákra épülő, fenntartható kulturális és technológiai fejlődés köréből; Komárno, Szlovákia : International Research Institute s.r.o., (2019)

2018). A mai értelemben vett e-sport kialakulása az 1990-es évekre tehető; ekkorra vált ugyanis lehetővé, hogy a játékosok ne csak a számítógép ellen játszassanak, hanem egymással is összemérhessék tudásukat.

De mi is valójában az az e-sport? Hemphill 2005-ös meghatározása szerint az e-sport egy alternatív valóság, ahol a versenyzők elektronikusan kiterjesztett formában jelennek meg egy digitalizált sportolási közegben (Hemphill, 2005). Wagner az e-sportot a sporttevékenységek olyan területének tekinti, ahol az emberek az információs és kommunikációs technológiák használatához szükséges szellemi vagy fizikai képességeiket fejlesztik (Wagner, 2006). A brit e-sport szövetség (British Esports Association) szerint az e-sport olyan versenyszerűen játszott videójáték, amelyben a játékosok online vagy sportcsarnokokban nézők előtt versenyeznek, általában valamilyen díjazás fejében (BEA, 2017). Hamari és Sjöblom, (2017) a következőképpen definiálja a fogalmat: az e-sport a sportnak egy olyan formája, ahol a sport elsődleges aspektusait az elektronikus rendszerek teszik lehetővé; a játékosok és csapatok bevitele, valamint az eSports rendszer kimenete az emberi-számítógép interfészek közvetítésével történik. A gyakorlatban az e-sport általában olyan versenyszerűen üzött (profi és amatőr) videójátékokat jelent, amelyeket gyakran különböző ligák és szövetségek koordinálnak, különféle üzleti szervezetek által támogatott versenyeket szerveznek, amelyeknek résztvevői általában valamely csapatnak vagy sportszövetségnek a tagjai (Hamari és Sjöblom 2017). A PWC 2018-as tanulmánya szerint e-sportról akkor beszélünk, amikor professzionális játékosok szervezeten, versenyszerűen mérik össze képességüket videójátékokban. A tanulmány kiemeli, hogy ehhez mindhárom kritériumnak teljesülnie kell, vagyis az otthon, hobbiszinten végzett videójátékozás nem tekinthető e-sportnak (PWC, 2018)

Összegzésként megállapítható, hogy az e-sportról alkotott definíciók ugyan nem egységesek, részletezettségüket, tartalmukat tekintve eltérőek, egy dologban viszont megegyeznek: mindegyik versenyszerűen folytatott videójátékként értelmezi az e-sportot.

E-sport a bevételek tükrében

Az információs és kommunikációs technológia fejlődése, illetve az ezzel „kéz a kézben járó” digitalizáció a világ gazdaságát rövid időn belül átformálta. A digitalizáció gazdasági hatása a sport területén is meglehetősen szerteágazó. Jelen cikk az e-sporthoz köthető bevételek alakulásán keresztül szemlélteti e szerteágazó hatásoknak egy piciny szegletét.

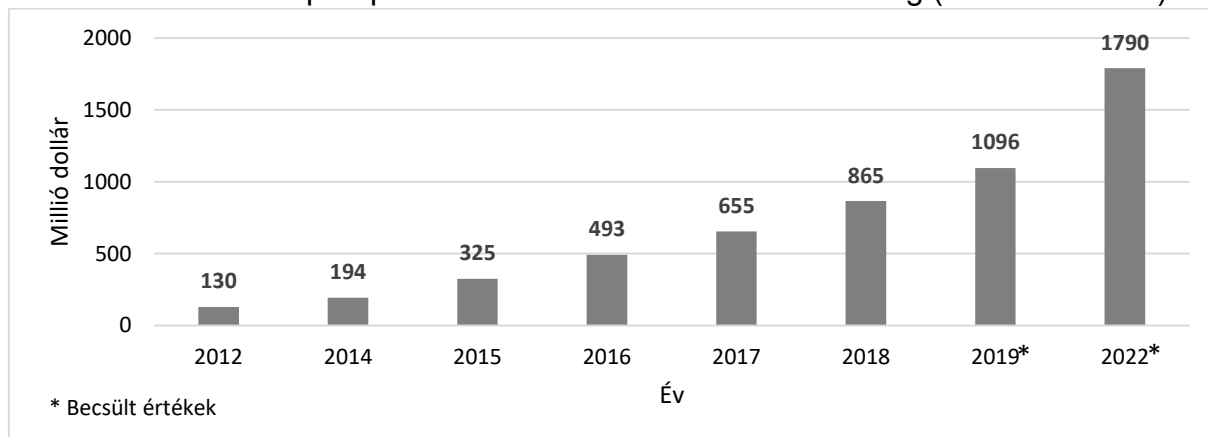
A globális e-sport üzletág bevételei évről évre töretlenül növekednek: 2012-ben még „csak” 130 millió dollárt tettek ki, 2017-re már ennek több mint ötszörösét, 655 millió dollárt. 2018-ban már megközelítették a 900 millió dollárt, az idén várhatóan eléri az 1,1 milliárd dollárt, 2022-re pedig a becslések szerint közel 1,8 milliárd dollárosra fog gyarapodni az üzletág. A globális e-sport üzletág bevételeinek alakulását az 1. ábra szemlélteti.

A bevételek 37%-a Észak-Amerikában, egyötöde (19%-a) Kínában, 6%-a Dél-Koreában keletkezik; a maradék 38%-on osztozik a világ többi része. Ebből jól látszik, hogy az észak-amerikai kontinens, valamint az ázsiai régió egyes országai osztoznak

Szűcsné Markovics Klára: A digitalizáció térhódítása a sport világában a bevételek tükrében; In: Karlovitz, János Tibor (szerk.): Tanulmányok a kompetenciákra épülő, fenntartható kulturális és technológiai fejlődés köréből; Komárno, Szlovákia : International Research Institute s.r.o., (2019)

az e-sport piacának majdnem kétharmadán. Az e-sport piaci bevételek régiók szerinti megoszlását a 2. ábra szemlélteti.

1. ábra: Az e-sport piaci bevételek alakulása 2012-2022-ig (millió dollárban)

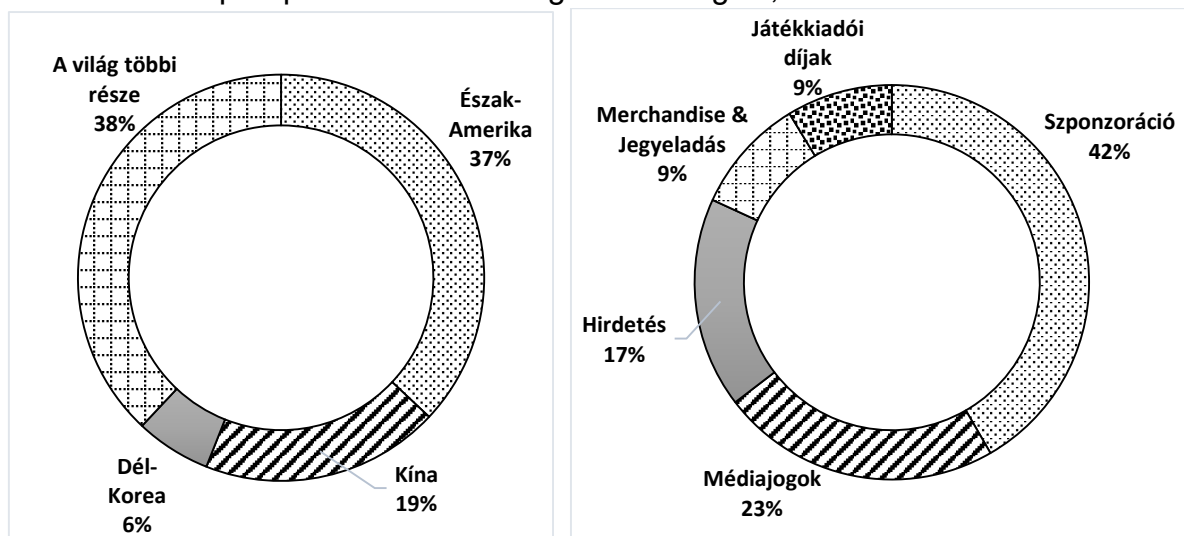


Forrás: A Statista honlapja alapján saját szerkesztés

<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

A bevételek jelentős része, mintegy 40%-a szponzoroktól, 23%-a médiajogok eladásából, 17%-a pedig hirdetések, reklámokból származik. A bevételek forrás szerinti megoszlását a 2. ábra szemlélteti. Ezek az arányok talán nem is olyan meglepőek, ha a nézőszámok alakulását megvizsgáljuk: 2017-ben a rendszeres és az alkalmi nézők száma 335 millió fő volt, 2018-ban már megközelítette a 400 millió főt. Az előzetes becslések szerint 2019-ben az e-sportot nézők száma tovább fog emelkedni, meghaladva a 450 millió fős értéket, 2022-re pedig 650 millió fő felé fog növekedni. (A nézők számának alakulását a 3. ábra szemlélteti.)

2. ábra: Az e-sport piaci bevételek megoszlása régiók, illetve bevételi források szerint



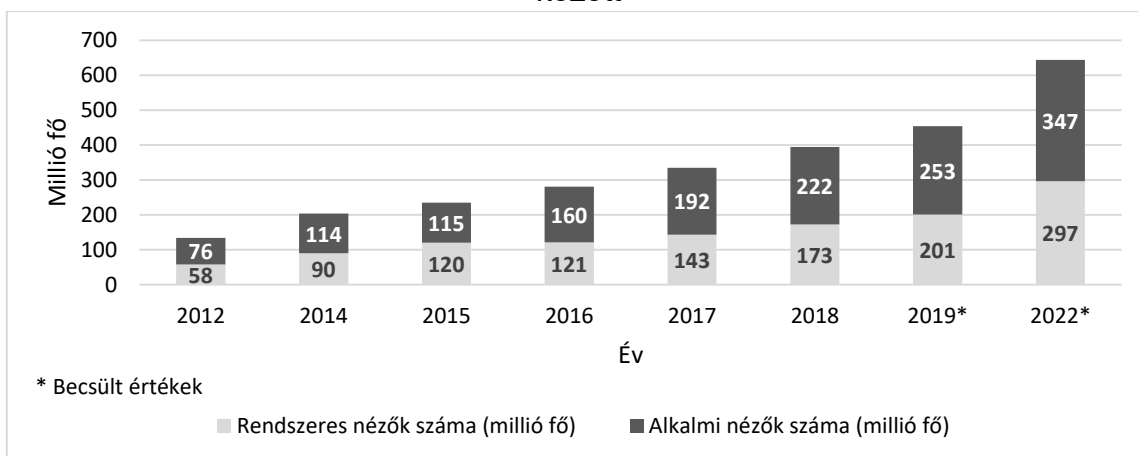
Forrás: A Statista honlapja alapján saját szerkesztés

<https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/>

<https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>

Szűcsné Markovics Klára: A digitalizáció térhódítása a sport világában a bevételek tükrében; In: Karlovitz, János Tibor (szerk.): Tanulmányok a kompetenciákra épülő, fenntartható kulturális és technológiai fejlődés köréből; Komárno, Szlovákia : International Research Institute s.r.o., (2019)

3. ábra: Az e-sportok rendszeres és alkalmi nézői számának alakulása 2012-2022 között

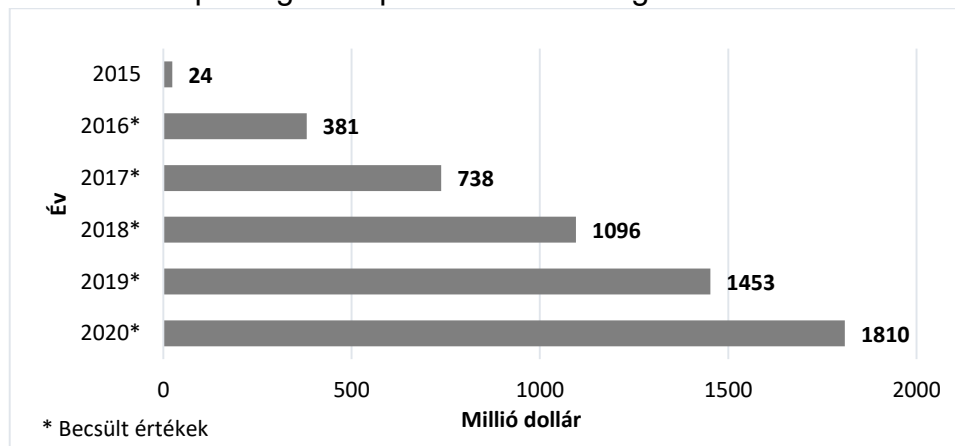


Forrás: A Statista honlapja alapján saját szerkesztés

<https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>

Az e-sportoknak köszönhetően egyes sporthoz kapcsolódó üzletágak is jelentős bevételeket könyvelhettek el az utóbbi években. Az e-sportfogadás globális árbevétele 2015-ben még „csak” 24 millió dollárt tett ki, mely a becslések szerint 2016-ban már majdnem elérte a 400 milliót, 2017-ben a 750 milliót, 2018-ban pedig már 1 milliárd dollár felé emelkedett. 2020-ra az e-sportfogadási piac bevételei várhatóan meg fogják közelíteni a 2 milliárd dollárt. Az e-sportfogadási piac bevételeit a 4. ábra szemlélteti.

4. ábra: Az e-sportfogadási piac bevételei világszerte 2015-2020 között



Forrás: A PWC honlapja alapján saját szerkesztés

<https://www.pwc.com/hu/hu/kiadvanyok/assets/pdf/esport.pdf>

Összegzés

Az információs és kommunikációs technológia fejlődésének és a digitalizációs folyamatoknak köszönhetően született meg az e-sport, amely néhány év alatt nagy népszerűsége tett szert, szinte a világ minden táján. Ennek ellenére még mindig vita tárgyát képezi, hogy sport-e az e-sport. E vitától függetlenül a nézőszám évről évre

Szűcsné Markovics Klára: A digitalizáció térhódítása a sport világában a bevételek tükrében; In: Karlovitz, János Tibor (szerk.): Tanulmányok a kompetenciákra épülő, fenntartható kulturális és technológiai fejlődés köréből; Komárno, Szlovákia : International Research Institute s.r.o., (2019)

dinamikusan növekszik, amely az e-sportból származó bevételekben is megmutatkozik. 2018-ban a globális e-sport iparág bevételei megközelítették a 900 millió dollárt, az idén várhatóan elérik az 1,1 milliárd dollárt, 2022-re pedig a becslések szerint közel 1,8 milliárd dollárosra fog gyarapodni az üzletág. A bevételek jelentős része szponzoroktól, médiajogok eladásából, valamint hirdetésekből, reklámokból származik. Emellett az e-sportfogadási piac is folyamatosan bővül: az ebből származó bevételek idén várhatóan megközelítik majd a másfél milliárd dollárt.

A Nemzetközi Olimpiai Bizottság 2017 novemberében sporttevékenységnek ismerte el az e-sportot. A benne rejlő (üzleti) lehetőségeket felismerve a NOB titkára jó esélyt lát arra, hogy a 2024-es párizsi olimpiai játékokon, ha nem is hivatalos sportágként, de bemutató sportágként ott legyen az e-sport is.

Irodalomjegyzék

- BEA (British Esports Association) (2017): Esports: The world of competitive gaming – An overview; <https://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>; [2019. 05. 10.]
- Digitális Jólét Program (2018) Több tízezer vettek részt a V4 esportversenyen és – konferencián; <https://digitalisjoletprogram.hu/hu/hirek/tobb-tizezren-vettek-reszt-a-v4-esportversenyen-es-konferencian>; [2019. 03. 27.]
- Hamari J. – Sjöblom M. (2017): What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 (2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hemphill D. (2005): Cybersport; *Journal of the Philosophy of Sport*, 32 (2); 195-207. <https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>
- Narus Advisors: E-sports & Gambling: Where's The Action? – Analyzing the intersection of the gambling and esports industries, 2016, <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf>; [2019. 05. 10.]
- PWC (PricewaterhouseCoopers) (2018): Az e-sport nem játék – Üzleti elemzés Magyarország és a V4-ek e-sport-piacáról; <https://www.pwc.com/hu/hu/kiadvanyok/assets/pdf/esport.pdf>; [2019. 03. 27.]
- Statista honlapja (2019): Az e-sport piaci bevételek alakulása 2012-2022-ig; <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>; [2019. 05. 10.]
- Statista honlapja (2019): Az e-sport piaci bevételek megoszlása bevételi források szerint; <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/>; [2019. 05. 10.]
- Statista honlapja (2019): Az e-sport piaci bevételek megoszlása régiók szerint; <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-esports-by-region/>; [2019. 05. 10.]
- Statista honlapja (2019): Az e-sportok nézőszámának alakulása; <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>; [2019. 05. 10.]
- Tóth R. (2017): E-sport: Orbán adott kétmilliárdot és rögtön nagyhatalmi terveket szőhet; (https://hvg.hu/itthon/20171114_Ketmilliarddal_tori_ra_az_ajtot_a_kormany_az_esporta); [2019. 03. 27.]
- Wagner M. G. (2006): On the Scientific Relevance of eSports; Konferencia kiadvány; Conference: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada