

IL BOOM DEGLI ESPORTS

vincere è un gioco da ragazzi

Il fenomeno degli esports genera un fatturato di 196 miliardi di dollari in tutto il mondo. Il settore è in crescita grazie al boom del gaming digitale, soprattutto in Asia, e al fatto che i giochi sono più popolari, e più redditizi, di qualsiasi sport tradizionale. Negli esports si possono scommettere i soldi.

QUANTI TIPI DI ESPORTS ESISTONO?

MES Masters of the Summoner's Ring Competizione di League of Legends	ESPORTS Electronic Sports Competizione di giochi digitali
ESPORTS PERSONAL GAMES Competizione di giochi per PC e console	ESPORTS ON UP Competizione di giochi per PC e console
ESPORTS DANCES Competizione di giochi per PC e console	ESPORTS DANCES Competizione di giochi per PC e console

LA TOP 3 DEI PRO-PLAYER PIÙ RICCHI

2° Johan "Nero" Sundelin Team Liquid Esports (League of Legends)	1° Kuro Takemichi Team Liquid Esports (League of Legends)	3° Arzer Akhmedov Team Liquid Esports (League of Legends)
--	---	---

LA TOP 5 DEI TEAM IMBATTIBILI

1° Team Liquid Esports (League of Legends)	2° Team Phoenix Esports (League of Legends)	3° Team Phoenix Esports (League of Legends)	4° Team Phoenix Esports (League of Legends)	5° Team Phoenix Esports (League of Legends)
---	--	--	--	--

HAPPY DEI FAN DEGLI ESPORTS

AUDIENCE: 380 milioni
di utenti, 110 milioni di utenti ricorrenti

USA 110 milioni	EUROPA 110 milioni	ASIA 110 milioni
---------------------------	------------------------------	----------------------------

I PAESI CHE GENERANO PIÙ RICAVI

STATI UNITI 110 milioni	EUROPA 110 milioni	CINA 110 milioni
-----------------------------------	------------------------------	----------------------------

DA DOVE DERIVANO I RICAVI

Sponsorship 37% (142,5 milioni)	Media e Content 10% (38 milioni)	Direct Media 20% (76 milioni)	Advertising 33% (124,5 milioni)
---	--	---	---

MONTEPREMI DA RECORD

The International Dota 2 Championships
25.532.177 milioni di dollari

ENTRO IL 2022 IL FATTURATO SALIRÀ A 2,96 MILIARDI DI \$

FEBBRE DA FORTNITE

Il gioco che monetizza più in tutto il mondo

- 100 milioni di giocatori
- 100 milioni di \$ di premio per il torneo 2018-2019
- 100 milioni di \$ di ricavi generati in un mese

L'AUDIENCE DEGLI ESPORTS

il 79% del pubblico ha meno di 35 anni

YouTube PIATTAFORMA VIDEO SU CUI SI SEGUONO GLI ESPORTS	Twitch PIATTAFORMA VIDEO SU CUI SI SEGUONO GLI ESPORTS	Huajia PIATTAFORMA VIDEO SU CUI SI SEGUONO GLI ESPORTS
---	--	--

QUANTO TEMPO DEDICANO A SEGUIRE GLI ESPORTS

355 miliardi di minuti guardati dagli utenti nel 2017

98 minuti è il tempo trascorso ogni giorno dagli utenti con il gioco

TWITCH CRESCE DEL 22% OGNI ANNO E ATTUALMENTE RAGGIUNGE L'84% DEL LIVE STREAMING IN USA

PUBBLICO DA RECORD

L'audience degli esports supera quella dei maggiori eventi sportivi americani

22 MILIONI NFL	28 MILIONI MLB	38 MILIONI NBA	124 MILIONI ESPORTS
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------

ESPORTS SPORT OLIMPICO

Nel 2022 gli Esports entreranno nelle discipline olimpiche, grazie al fatto che il Comitato Olimpico Internazionale ha riconosciuto il loro status di sport.

Chi riceverà la medaglia d'oro?

Il Comitato Olimpico Internazionale non ha riconosciuto gli Esports come disciplina olimpica. Gli Esports di Parigi del 2024 sono ancora in fase di discussione.

Se ne parla ancora per la prossima volta?

INFORMAZIONE REALIZZATA DA

Securify