

Tisková konference

24.6.2020

VŠB – Technická univerzita Ostrava



CESA

CZECH ELECTRONIC SPORT ASSOCIATION



Program

1. Esport
2. Představení národního svazu elektronických sportů
3. Propojení akademické sféry a esportu
4. Spuštění největší studentské esport ligy v ČR

Esport obecně

„Esport je rychle rostoucí segment na průsečíku tří oblastí, které jsou každá sama o sobě dnes velmi přitažlivé: sport, zábava a gaming,“

Rodrigo Samwell, CMO ESL, leader na trhu esportu, v roce 2017

Platí to i nadále, celý segment esportu roste, což potvrzují


- údaje z posledních let o růstu počtu diváků a revenue,
- mediální a licenční kontrakty (Youtube, ESPN, Twitch, OW licence v řádu desítek mil. USD)
- vstup předních organizací ze světa klasických sportů (NBA, NHL, F1, profesionální týmy z světa fotbalu, hokeje, basketbalu a další)
- vstup velkých značek jako Louis Vuitton, BMW, Mercedes do esportu


V době Covid byl esport jediným sportem, který pokračoval a baví diváky po celém světě!

Esport ve světě

SVĚTOVĚ 2018,2019,2020,2023

RŮST SLEDOVANOSTI V ESPORTU

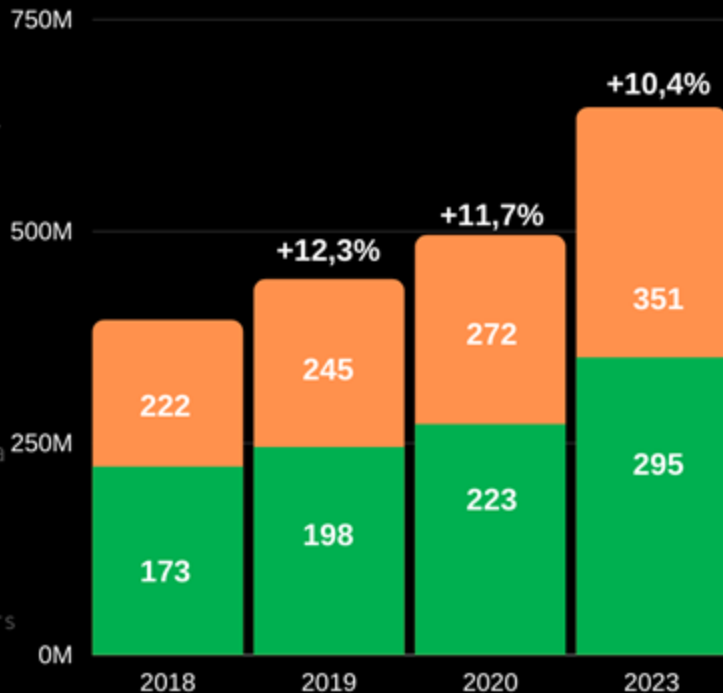
 Příležitostní diváci

 Skalní fanoušci

• Tato čísla pochází z února 2020.

• Aktualizované informace
naleznete na:

www.newzoo.com/keynumbers



Esport ve světě

SVĚTOVÉ 2018, 2019, 2020, 2023

RŮST VÝNOSŮ V ESPORTU

- Tato čísla pochází z února 2020.
- Aktualizované informace naleznete na:
www.newzoo.com/keynumbers



Esport ve srovnání se sportem

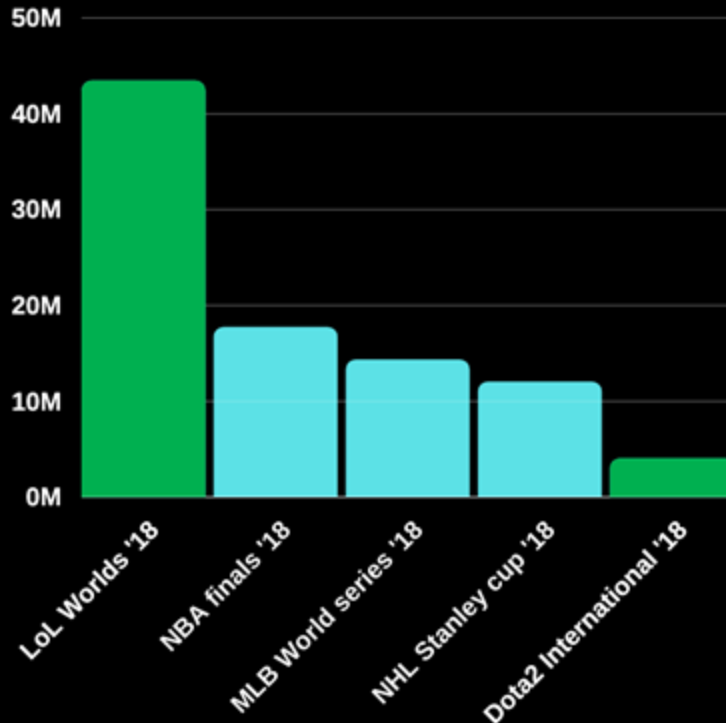
SLEDOVANOST V ROCE 2018

SLEDOVANOST V
MILIONECH
ESPORT VS SPORT

 Sport

 Esport

- Tato čísla pochází z výzkumu Worcester Polytechnic Institute



Esport ve srovnání se sportem

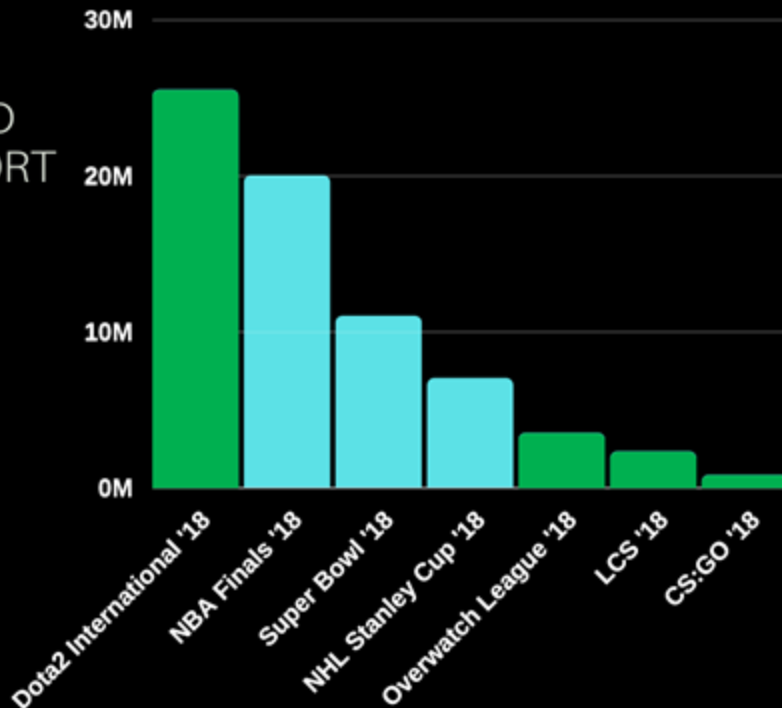
PRIZEPOOLS V ROCE 2018

PRIZEPOOL V
MILIONECH USD
ESPORT VS SPORT

● Sport

● Esport

- Tato čísla pochází z výzkumu Worcester Polytechnic Institute



Esport v ČR

- Esport v Česku se dotýká až **900 tisíc lidí ve věku 15 až 50 let**
- Celé odvětví elektronických her zasahuje **až 3,4 milionu**
- Hráči a fanoušci esportu jsou ve srovnání s obecnou populací spíše skupinou **mužů (63 %) a mladších lidí ve věku 15–34 let (66 %)**.
- Oproti běžné populaci také publikum esportů více dbá na **zdravou životosprávu, zajímá se o módní trendy a má více času na sebe a své aktivity**.

„Lidé věnující se esportu tráví v průměru srovnatelné množství volného času sportem jako hraním.“

zdroje: výzkum OMG Research a CNC, 2020

Členská základna CESA

OSTRAVA
CHAMPIONSHIP

ESA
ESPORT STUDENT ASSOCIATION

MISHKINO
LEAGUE



blacklotus
GAMERS

ESGA

AVERIA NEWS



GAMERS GENERATION



Zakládající členové CESA

VŠB TECHNICKÁ
UNIVERZITA
OSTRAVA

USP
united sport partners

ATComputers



Národní svaz a federace esportu

Proč je tu CESA - Poslání

- Umožňujeme všem, **bez rozdílu**, účastnit se dění v esportu
- Prosazujeme **striktní** dodržování etických, procesních a fair play zásad
- Zajišťujeme přímé **propojení** mezi **veřejnou správou a esport komunitou**
- Za pomoci **výzkumných a vzdělávacích aktivit** zabezpečuje pro naše členy i širokou veřejnost objektivní informace o dění v esportu
- Utváříme **stabilní, etické a fair play** prostředí esportu pro všechny

Národní svaz a federace esportu

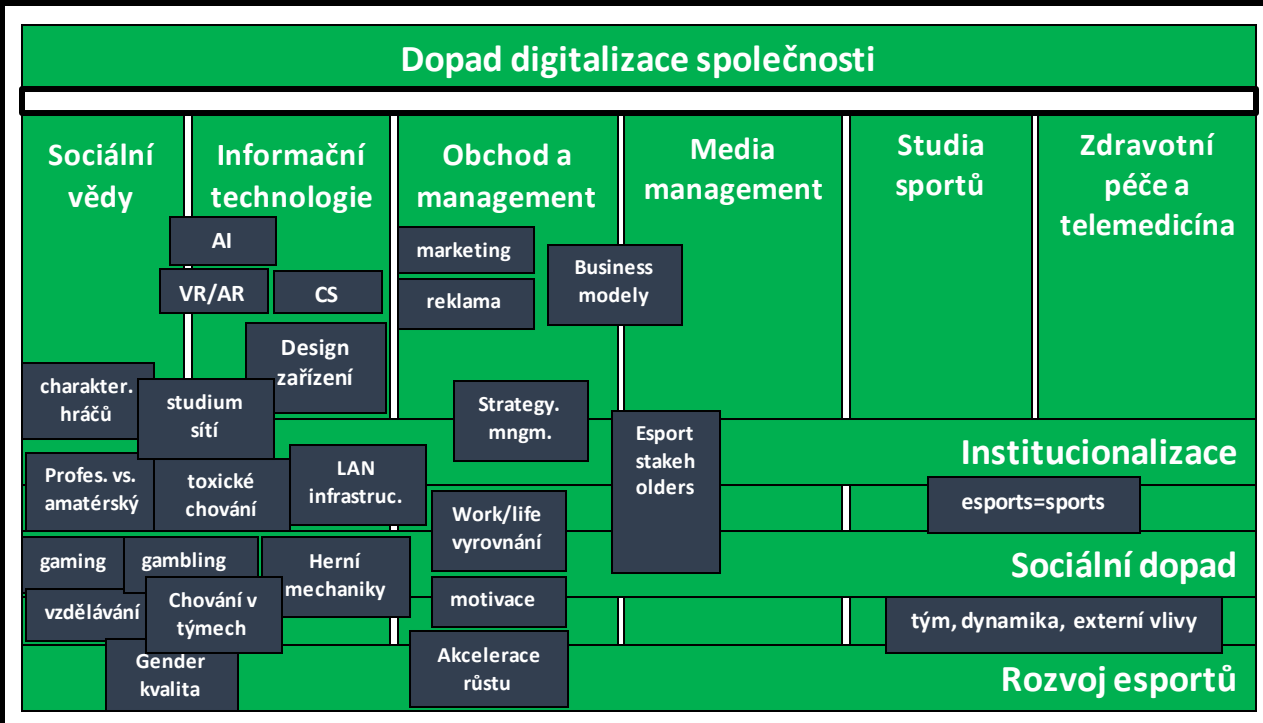
Proč je tu CESA - Vize

- Jsme **Brána** pro hráče, týmy, organizace asociace i partnery při vstupu do esport prostředí
- Jsme **Garantem** procesních, etických a FairPlay pravidel pro esporty
- Jsme **Partnerem** a mediátor mezi státem a komunitou esportu
- Jsme uznávaná **autorita** poskytující objektivní informace o esportu
- Jsme **vzorová asociace** pro esportovní organizace a asociace v ČR i zahraničí

Propojení akademické sféry s esportem

- Studijní programy z oblasti esportu jsou v **mnoha zemích světa již samozřejmostí**, jejich obsahem je studenty vzdělat v oblasti ekosystému, organizování eventů, stavění a řízení organizací a vytváření obsahu
- V USA v roce 2016 bylo pouze 7 škol a univerzit s esportovými programy, nyní jich je **přes 200 a jejich počet stále roste**
- **Univerzity mají své vlastní esportové týmy** a vysílají je na národní i mezinárodní soutěže (např. University esports masters)
- Své univerzitní soutěže mají například v **Anglii, Polsku, Španělsku, Německu, Itálii, Nizozemsku**, dalších země přibývají
- V zemích, ve kterých mají univerzity esportové programy je možné pozorovat **rychlejší nárůst esportových aktivit a jejich mediálního dosahu**, nárůst nabídek práce v esportu, esport se stává součástí obsahu mainstreamových medií

Propojení akademické sféry s esportem



Dopad digitalizace společnosti vs. vzdělávání, vývoj a výzkum

Propojení VŠB-TUO s esportem

- Studijní programy zaměřené na esport **zvyšují atraktivitu výuky**
- První **Esport laboratoř / učebna v ČR byla otevřena** na VŠB-TUO
- **Výzkum a vývoj** pro oblast esportu - problematika zdravotních a bezpečnostních rizik při provozování esportu
- **Gesční podpora VŠB-TUO** při tvorbě metodik pro řízený rozvoj **esport aktivit na úrovni základních a středních škol**



Propojení esportu se sportem



Pomáháme utvářet
týmové prostředí

Největší studentská esport liga v ČR

Akademické mistrovství ČR - 3E league

- Univerzitní esport má **dlouhodobou tradici**
- Univerzitní esport má oficiální **podporu univerzit** a cílem je do dvou let získat záštitu většiny univerzit v ČR
- Univerzitní esport reprezentuje **více než 1300 hráčů** a jde o největší esport komunitu v ČR
- Univerzitní mistrovství se stane **vzorem** propojení **organizovaného esportu** s akademický světem

Největší studentská esport liga v ČR

Akademické mistrovství ČR - 3E league

- 3 herní tituly
- 1300+ registrací v 3E lize
- Zapojení studentů z 31 univerzit (ČR+SK)
- 4 univerzitní esport kluby
- 700+ proběhlých zápasů
- Univerzitní derby
- Univerzitní duely
- Studentské 3E meetupy
- Edukativní Dny esportu
- Offline eventy
- a mnoho dalšího



CESA brána esportu v obývacím pokoji

Esportovní portál ve všech televizních přijímačích



Sledovanost
esportu roste na
celém světě –
chceme iniciovat
její rozvoj

Čas pro Vaše otázky



Děkujeme a těšíme se na brzké shledání

