

10/03/2021

Japan E-Sport Festival giao hữu online giữa game thủ của Việt Nam – Nhật Bản được tổ chức đầy hoành tráng với nhiều nội dung thi đấu.

Một báo cáo mới công bố hé lộ khu vực xem giải đấu Esports nhiều nhất năm 2021 cũng như con số xoay quanh như về doanh thu các sự kiện đó.

Công ty nghiên cứu Juniper Research dự kiến lĩnh vực Esports sẽ phát triển trong năm 2021 với doanh thu tổng cộng là 2,1 tỷ đô la. Khu vực châu Á – Thái Bình Dương sẽ chiếm một nửa số lượng người xem các giải đấu, tỉ lệ cao nhất trong nhóm các khu vực.

Xét trên bình diện quốc tế, 3 thị trường lớn nhất dựa trên doanh thu, sau đó là lượng người theo dõi chính là Bắc Mỹ, Trung Quốc và Tây Âu.



JUNI

RESEA

Juniper Research dự đoán khu vực nào xem giải đấu Esports nhiều nhất
Hãng này dự đoán rằng doanh thu từ phát trực tuyến trò chơi và thể thao điện tử trên toàn thế giới sẽ tăng 70% trong 4 năm tới. Đơn vị này cũng cho hay khoảng 800 triệu người xem Esports và các buổi phát trực tuyến trò chơi.

Tầm nhìn xa hơn, con số này sẽ tăng lên 1 tỷ vào năm 2025. Trên thế giới cứ 9 người thì có 1 người thường xuyên xem các giải Esports chuyên nghiệp, theo tính toán của họ.

Trong năm 2021, số lượng người xem được dự báo cho hay xem phát trực tiếp trò chơi trên toàn cầu sẽ đạt 728,8 triệu người, tăng 10% so với năm 2020 và đến năm 2024, con số này sẽ tăng lên 920,3 triệu người.

Trong đó, giải Vô địch thế giới Liên Minh Huyền Thoại là sự kiện có lượng người xem đông đảo. Số giờ xem tích lũy đạt được là 91,9 triệu giờ. LoL Champions Korea Summer cũng là giải đấu được xem nhiều theo số giờ xem trên cùng các nền tảng với 53,9 triệu giờ.

Những con số được báo cáo trong tài liệu bao gồm doanh thu quảng cáo và từ lượng người đăng ký của các nền tảng phát trực tiếp như Twitch và Facebook Gaming, cũng như quyền phát sóng giải đấu thể thao điện tử, bán vé sự kiện trực tiếp và các hợp đồng tài trợ.



Trong khi đó, hãng Newzoo báo cáo về doanh thu Esports sẽ tăng 14,5% vào năm 2021 so với cùng kỳ năm trước từ 947,1 triệu đô la.

Tháng 10 năm ngoái, hãng đã sửa đổi dự báo ban đầu về doanh thu Esports toàn cầu đạt 1,1 tỷ

đô la xuống 950,3 triệu đô la, do sự thay đổi này dẫn đến đại dịch COVID-19 diễn ra gây ảnh hưởng đến quá trình triển khai, tổ chức của hàng loạt sự kiện.

XEM THÊM CÁC BÀI VIẾT MỚI NHẤT TẠI: <https://tocchienthuyenthoai.com/>

via TOCCHIENHUYENTHOAI.COM

<https://tocchienthuyenthoai.com/khu-vuc-nao-co-khan-gia-xem-giai-dau-esports-nhieu-nhat-nam-2021/>