BENCONT WEEKLY REPORT

ROČNÍK 2021| ČÍSLO 21



AKÝ VEĽKÝ JE BIZNIS E-SPORTU?

Elektronické športy predstavujú vo všeobecnosti súťažné hranie počítačových hier na úrovni profesionálneho športu. Takíto hráči teda inými slovami zarábajú prostredníctvom hraním videohier.

V tomto čísle:

→ *Prekvapivý pokles spotreby v Nemecku*

→ *Pohľad na súvahu ECB počas roka 2020*

→ *Snaha Janet Yellen o zavedenie globálne 15% dane*

→ *Rast predaja automobilov za mesiac apríl*

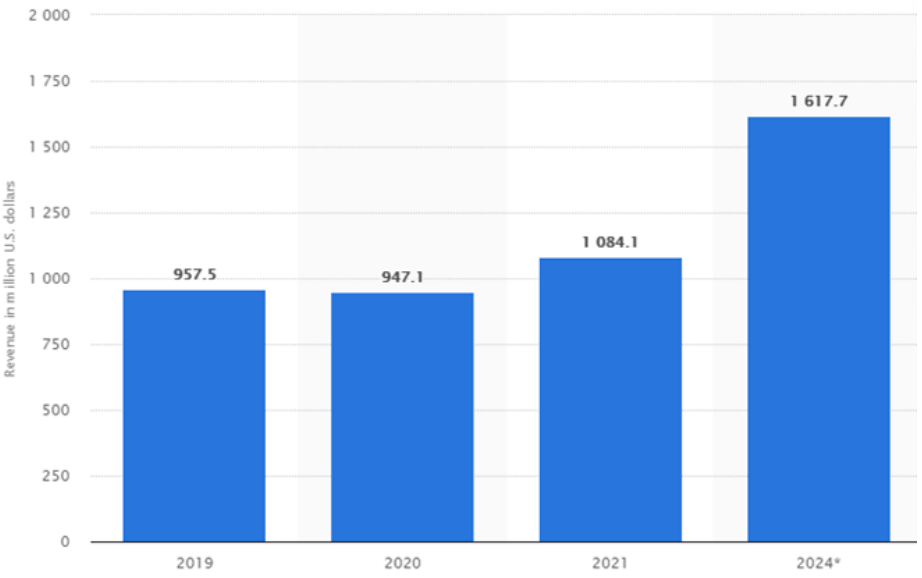
→ *Turizmus na Slovensku stále v červených číslach*

Krátko k histórii

Kým kedysi hranie hier bola aktivita združujúca najmä kamarátov, dnes sa z nej stal miliardový herný priemysel, ktorý naberá každým rokom na sile. Začiatok veku konkurenčných počítačových hier sa datuje do 50. rokov kedy prišiel medzi prvými nápad implementovať do počítaču hru Tic-Tac-Toe. Zaujímavosťou je, že v tej dobe sa však táto hra dala hrať iba s oponentom, ktorým bol samotný počítač. Prvé e-sporty podobajúce sa na súčasnosť vznikali v 70. a 80. rokoch, kedy sa videohry stávali neustále populárnejšie. Prvá oficiálna súťaž sa konala na Stanfordskej univerzite v októbri roku 1972. 24 študenti súťažili v hre s názvom Spacewar (vesmírna bojová hra) a hlavná cena pre výhercu malo byť ročné predplatné časopisu Rolling Stone. Táto hra však bola vyvinutá už v 1962, kde môžeme vidieť počiatky videohier a trvalo teda desať rokov kým sa Spacewar stala súčasťou väčšieho hráčskeho stretnutia. Spacewar je taktiež považovaná za vôbec prvú digitálnu počítačovú hru na svete a v niektorých štatistikách aj ako jedna z najlepších hier všetkých čias. V rovnakom roku ako sa konal prvý esport turnaj bola vyvinutá aj prvá herná konzola pripojiteľná k televízoru. Postupne sa tak vývoj hier zdokonaľoval a v

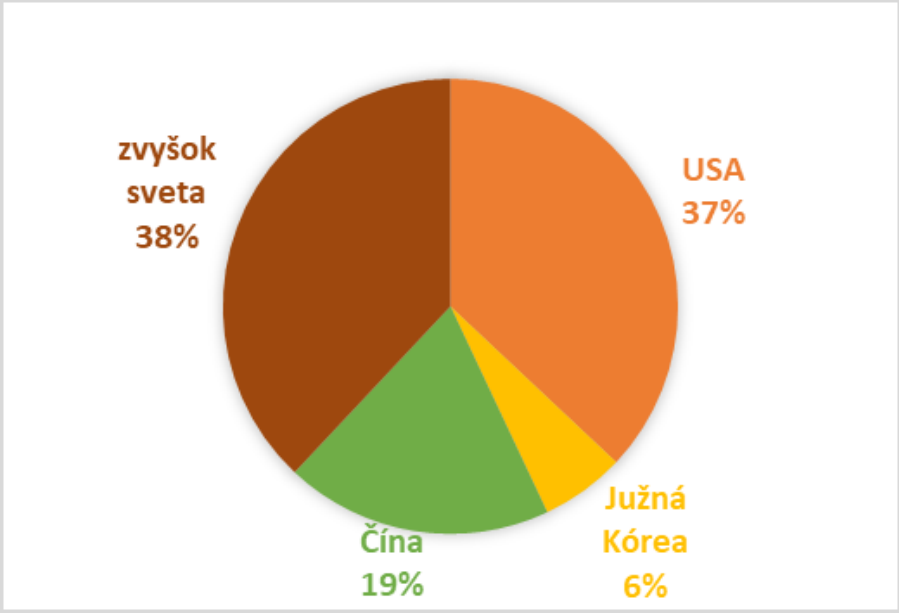
80. rokoch sa v Guinessovej knihe rekordov aj prvýkrát objavili publikované najvyššie skóre za rôzne videohry. Za rozmach esportu je zodpovedná v týchto rokoch najmä spoločnosť Atari s jej videohrami a mimo nej aj to, že sa videohry dostali do televízie. V roku 1980 usporiadala Majstrovstvá vesmírnych útočníkov, kde sa prvýkrát stretlo až 10 tisíc účastníkov. Úspech sa najskôr zaznamenal v Severnej Amerike odkiaľ sa rozšíril do celého sveta. Veľký videoherný boom však bol medzi rokmi 1982-1985 oslabený. Spoločnosti produkujúce videohry mali prognózovaný obrovský dopyt, a tak sa neusilovali až o tak veľké technické zlepšovania svojich hier. Trh bol presýtený mnohými nekvalitnými spoločnosťami, záujem klesal, a tak tento trh zažíval recesiu, čo spôsobilo aj pokles globálnych príjmov z videohier. Neskôr sa ruka v ruke so zlepšujúcou sa technikou, rozširovaním internetového pripojenia či vynájdením domácich hracích konzol dopyt oživil. Od 90tych rokov až po súčasnosť sa masívne organizujú svetové turnaje elektronického športu a z hlavnej výhry, ktorá kedysi bola

predplatné časopisu sa stávajú ceny v hodnote viac ako 30 miliónov dolárov. Krajiny, ktoré aktuálne najviac obľubujú esport sú: USA, Južná Kórea, Čína, Nemecko, Švédsko, Brazília či Rusko. Existujú rôzne žánre hier, od kartových, strategických až po bojové. Rozdeľujú sa taktiež aj v závislosti od počtu hráčov. Medzi najznámejšie a najziskovejšie hry v súčasnosti patria: Dota 2, CS: GO, Fortnite, League of Legends, Starcraft Heroes of the Storm či Counter Strike. Majoritne, až v 85% tvoria sledovanosť muži a len 15% žien. Sú to taktiež zväčša mladí ľudia vo vekovej kategórie približne od 18 rokov do 35 rokov. Veľkosť globálneho trhu elektronického športu bola v roku 2020 na úrovni 947 milióna dolárov, pričom sa očakáva, že do najbližších rokov sa má táto hodnota výrazne navyšovať. Súčasne však oproti predošlému roku kedy boli celkové príjmy z esportu na úrovni 957 miliónov vidíme mierny pokles 10 miliónov dolárov, ktorý bol spôsobený pandémiou a stratou z príjmu zo vstupeniek na turnaje. Počas pandémie však na druhej strane nastal prílev divákov priamych prenosov vďaka čomu trh esportu poklesol iba minimálne a do ďalších rokov tak nová divácka základňa ostane rozšírená, čo spô



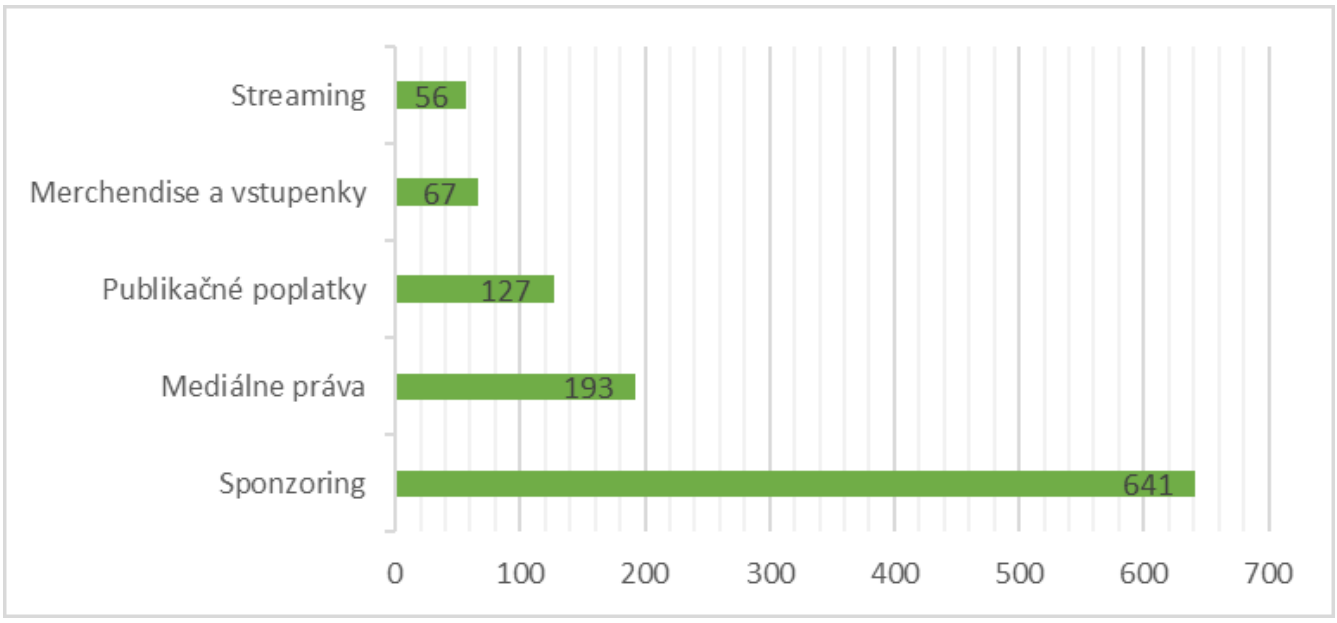
Globálne príjmy z esportu, v miliónoch dolárov zdroj: statista.com

sobí navyšujúce sa príjmy. Už v roku 2021 sa očakáva medziročný rast príjmov vo výške 14%. Tempo rastu tohto odvetvia sa s rozvojom streamovacích služieb, techniky a väčšími investíciami či už do reklám alebo vývoja hier, bude v najbližších rokoch zvyšovať (až na viac ako 24%) a do roku 2024 sa esport môže priblížiť k dvojmiliardovej hranici a do 2027 násobne vyššie - až cez 6 miliárd dolárov. Z príjmov generujú najviac Spojené štáty americké s 37%, Čína s 19%, Južná Kórea 6% a zvyšok tvoria ostatné krajiny sveta.



Podiel krajín na svetovom príjme z E-sportu

Z týchto čísiel možno pozorovať jasnú dominanciu Severnej Ameriky, ktorá je popredným predstaviteľom elektronického športu a eventov s ním spojených na celom svete. Celkové globálne príjmy sú v súčasnosti tvorené najmä sponzoringom 40% a mediálnymi právami približne 25%. Do sponzoringu investujú firmy z titulu oslovenia diváka, plagátmi, reklamnými pútačmi či videami. Zvýšenie popularity je pre značky veľmi podstatné, a tak napríklad spoločnosti ako Nvidia či Intel majú s e-sportovými lídrami a tímami uzavreté sponzorské dohody. Do sponzoringu esportu však investujú aj firmy, ktoré s videohrami nemajú nič spoločné. Využívajú ho vo veľkom napríklad Volkswagen Group, Daimler AG (Mercedes Benz), McDonald's i Tinder. Zvyšnú časť popri sponzoringu a mediálnych právach tvoria publikačné poplatky, vstupenky na turnaje, merchandise a streaming.
Svetové publikum e-sportu bolo v roku 2020 približne 662 miliónov ľudí pričom do konca roku 2021 sa očakáva prílev 70 miliónov sledovateľov, čiže dokopy 730 miliónov. V rokoch 2015/2016 sa však toto číslo divákov pohybovalo len niekde okolo 400 miliónov. Ako je už vyššie spomenuté, trh esportu sa má s rokmi značne zväčšovať a do 5



Predpokladané príjmy podľa segmentu v 2021, v milión dolároch

má s rokmi značne zväčšovať a do 5 rokov by počet sledujúcich mohol dosiahnuť viac ako 920 miliónov ľudí. Zaujímavosťou je, že v roku 2016 sledovalo o 12 miliónov ľudí viac svetové finále esportovej hry League od Legends ako finále NBA v rovnakom roku. Rozmach sledovateľov spôsobili aj streamovacie paltformy ako Twitch, Huya, Douyu, Youtube, Facebook alebo ruské VK. Tieto služby sprístupnili sledovanie a hranie širšiemu publiku. Twitch má v máji 2021 okolo 9,4 milióna aktívnych streamerov a cez 100 miliónov divákov mesačne. Okrem toho bude dopyt po elektronickom športe stále viac podporený popularitou mobilných hier v krajinách Latinskej Ameriky, južnej či juhovýchodnej Ázie. Celosvetovo bude segment mobilných hier v tomto roku tvoriť až 45% celkového trhu s hrami.

Najvyššie výhry

V posledných rokoch sa ceny pre výhercov súťažiacich v kategórii elektronického športu výrazne navyšovali. Iba v prvých sto historicky najvyšších výhrach sa naakumulovalo okolo 350 miliónov dolárov. V nasledujúcej tabuľke sú znázornené najvyššie výhry vôbec. Na prvých piatich miestach sú turnaje The International od spoločnosti Vave v Dote 2, ktoré sa konajú každoročne a posledné roky držia prvenstvo v objeme ceny pre výhercov. V poslednom turnaji, ktorý sa konal v roku 2019 bola zaznamenaná absolútne najvyššia výhra v objeme dokopy 34 miliónov dolárov. Pokiaľ by sme brali do úvahy celé finále Fortnite World Cup Finals, ktoré je v tabuľke rozdelené na solo a duo finále, dostalo by sa dokopy veľkosťou výhry 30 miliónov dolárov na historicky druhé miesto za The International 2019. Aj napriek zohľadneniu tohto rozdelenia sa však obidve finále dostali s veľkosťou výhry do top desať najvyšších. Len pre porovnanie objem výhier na Wimbledone či US Open sa pohybuje na úrovni okolo 50 miliónov dolárov. Na druhej strane sa však e-sport svojimi výhrami nedokáže ani zďaleka priblížiť Lige Majstrov UEFA (1,3 miliardy dolárov), Formule 1 (700 mil.dolárov) či Svetovému pohára FIFA (580 miliónov dolárov). Je však možné, že pokiaľ bude popularita a investície do e-sportu s časom naberať na sile, budú sa výrazne navyšovať aj

Event	Výhra	Hra
The International 2019	34,3	Dota 2
The International 2018	25,5	Dota 2
The International 2017	24,7	Dota 2
The International 2016	20,8	Dota 2
The International 2015	18,4	Dota 2
Fortnite World Cup Finals 2019 -solo	15,3	Fortnite
Fortnite World Cup Finals 2019 - duo	15,1	Fortnite
The International 2014	11	Dota 2
PGI.S 2021 Main event	7	PUBG

História najvyšších výhier esportu, v miliónoch dolárov

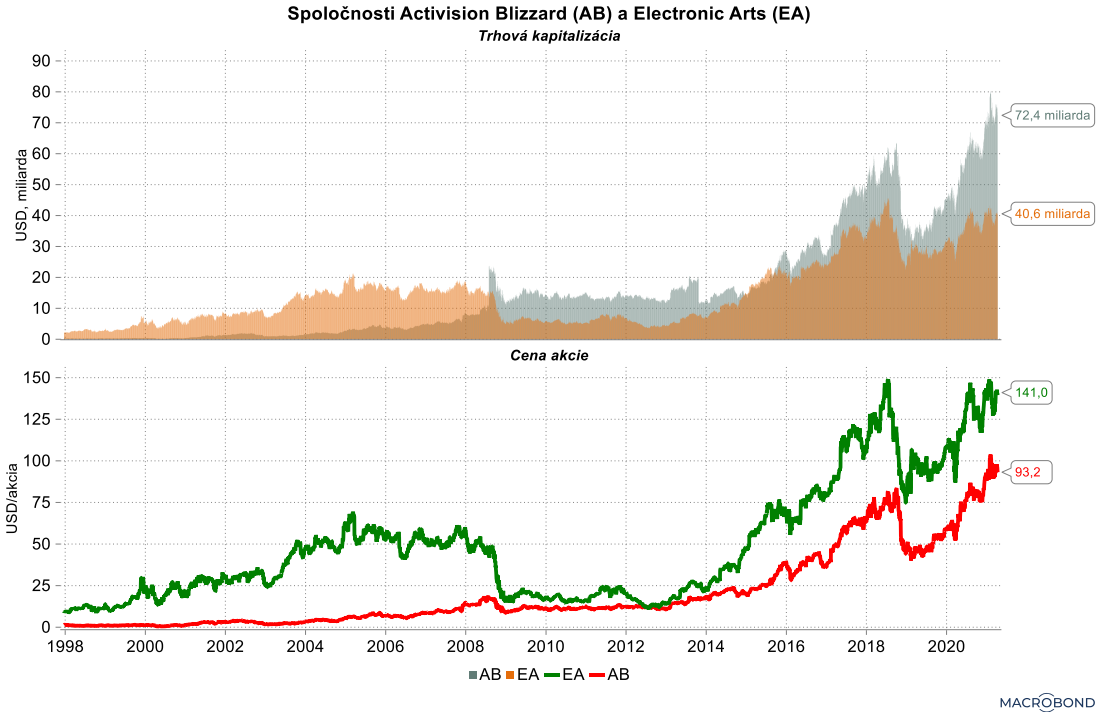
Významné E-sport spoločnosti

Activision Blizzard patrí medzi popredných svetových vývojárov a vydavateľov softvéru pre interaktívnu zábavu. Táto americká spoločnosť prevádzkuje tri hlavné obchodné segmenty: Activision (zameraný na konzoly), Blizzard (zameraný na PC) a King Digital (zameraný na mobilné zariadenia). Jej trhová kapitalizácia sa aktuálne pohybuje na úrovni 75 miliárd dolárov. V roku 2020 dosiahla zisk na úrovni 2,2 miliardy dolárov a tržby 8 miliárd dolárov. Medziročne si tak pripísali +700 miliónov na zisku a +1,6 miliardy dolárov na tržbách. Activision Blizzard generuje príjmy z troch hlavných distribučných nástrojov: obsah distribuovaný prostredníctvom digitálnych online kanálov predstavoval viac ako 82% celkových výnosov; maloobchodné kanály tvorili niečo viac ako 9%; a ostatné zdroje predstavovali viac ako 8%. Activision Blizzard vydáva dve veľmi dôležité ligy, ktoré sú veľkou súčasťou esportu, a to Overwatch League a Call of Duty League. Overwatch League obsahuje 20 tímov (11 z USA, 4 z Číny, 2 z Kanady, a po jednom z Južnej Kórey, Spojeného kráľovstva a Francúzska). Systém hry je veľmi podobný ako pri tradičnom športe. Overwatch podpísalo aj dvojročnú zmluvu s Twitch o výhradných mediálnych právach vo výške 100 miliónov dolárov. Cena akcie spoločnosti sa aktuálne pohybuje na svojich historických maximách pri 100 dolároch. Pre porovnanie, v roku 2019 sa cena pohybovala len vo výške 45 dolárov. Pandémia a zvýšený záujem ľudí o túto oblasť tak významne potiahol ako príjmy spoločnosti, tak aj cenu ich akcií.

Ďalšou dôležitou spoločnosťou je americká firma Electronic Arts (EA) zaoberajúca sa taktiež vývojom a distribúciou počítačových hier a videohier. Táto spoločnosť má po Activision Blizzard druhé najväčšie príjmy aj trhovú kapitalizáciu. Kapitalizácia je aktuálne na úrovni 40 miliárd dolárov. Čo sa týka ich ročného výsledku, v 2020 dosiahli zisk 3 miliardy dolárov a príjem 5,5 miliardy dolárov. Rok predtým bol zisk podstatne nižší len na úrovni 1 miliardy dolárov. V ich vlastníctve sú hry ako: FIFA, Madden NFL, The Sims či Battlefield. EA je najväčším poskytovateľom tradičných športových líg, odhaduje sa, že od roku 2018 dokázali predať až 260 miliónov kópii hry FIFA. Taktiež ako Activision Blizzard sa EA darí v súčasnosti aj na burze, kde sa jedna akcia predáva za 143 dolárov pričom pred dvomi rokmi to bolo v priemere len za niečo okolo 100 dolárov.

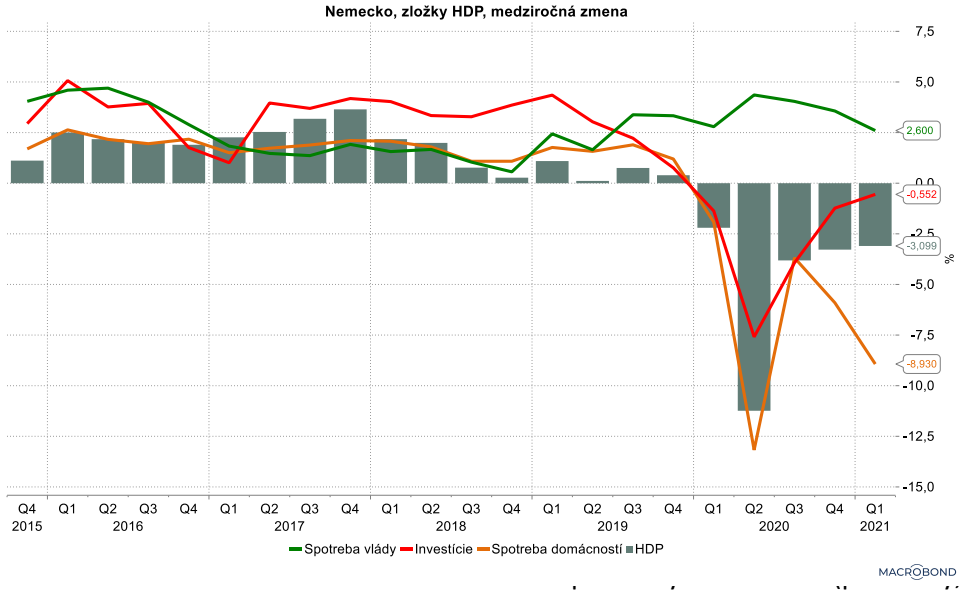
Olympiáda?

Už dlhšiu dobu sa milovníci a hráči e-sportu snažia o to, aby boli súčasťou olympijských hier. Spor však stále nastáva v klasifikácii elektronického športu ako tradičnej športovej disciplíny. Olympijský výbor však v apríli 2021 oznámil, že sa bude konať séria piatich udalostí ešte pred letnou olympiádou v Tokiu, ktoré budú obsahovať ukážkové e-športové podujatia. Budú zahŕňať medzinárodné federácie a vydavateľov hier v bejzbale, cyklistike, veslovaní, plachtení a motoristickom e-športe. Bude sa tak týmto spôsobom prepájať svet reálneho športu a toho virtuálneho. Ešte nie je jasné, či víťazi takejto virtuálnej olympijskej série budú dostávať tradičné olympijské medaily, no určite budú udeľované ceny nejakého druhu. Olympijský výbor si od kroku približujúceho virtuálny svet športu s tým reálnym sľubuje najmä prilákanie širšieho pléna mládeže k olympijským hrám a ich hodnotám.

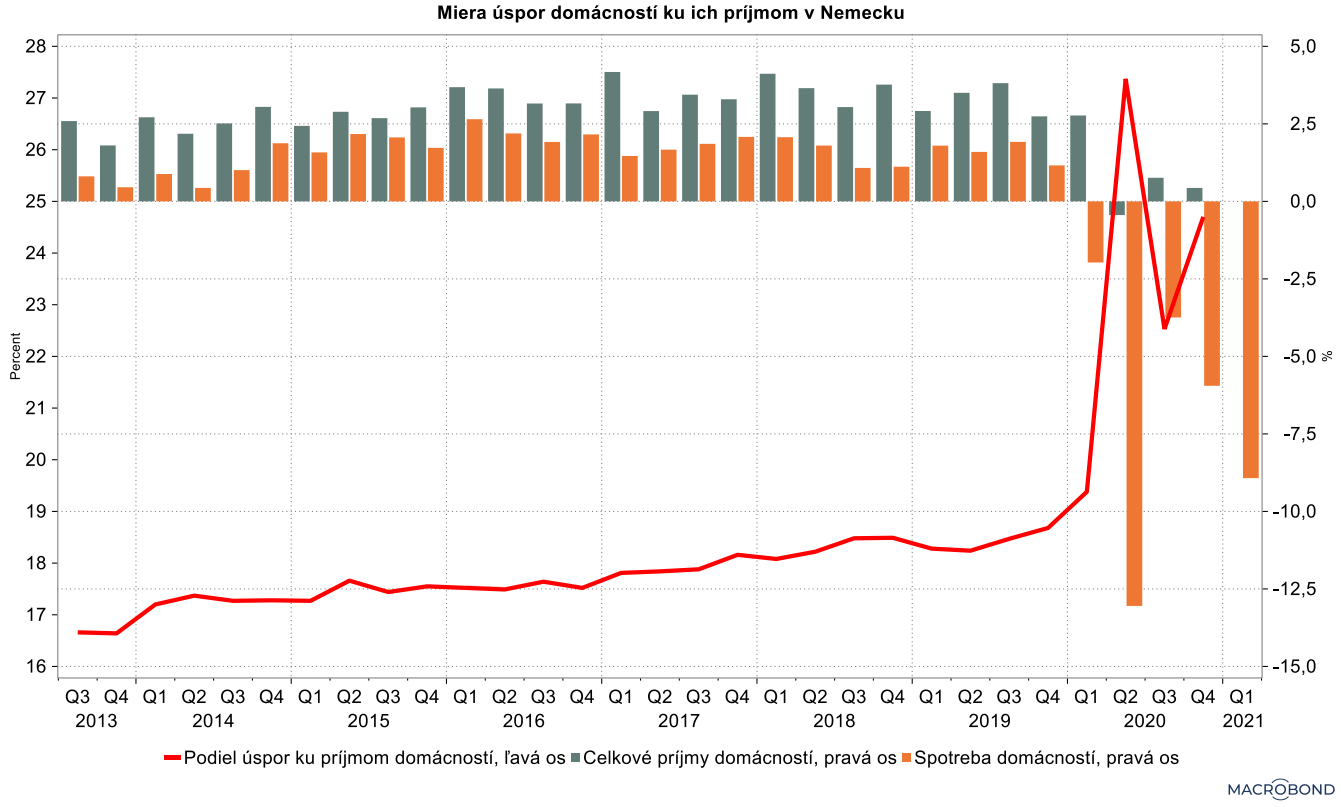


Prudký pokles spotreby v Nemecku

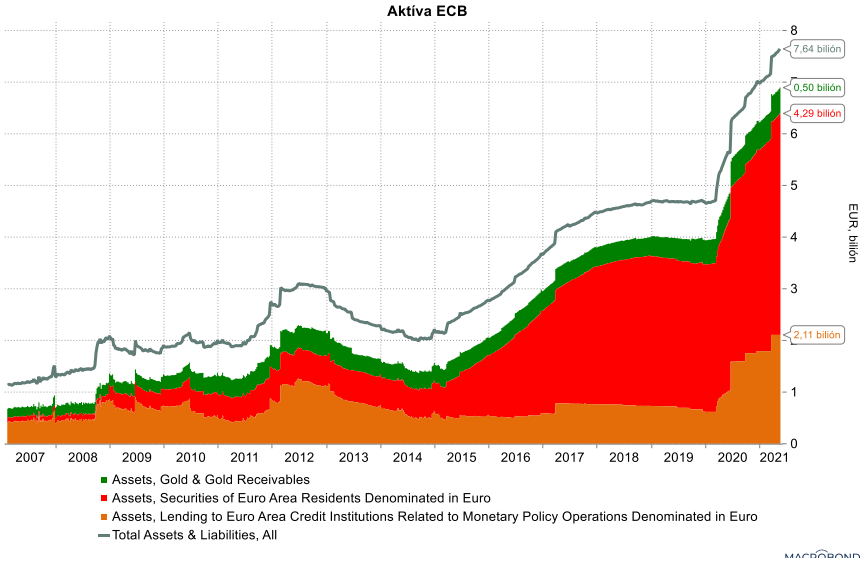
Za prvý kvartál 2021 evidujeme pokles nemeckého hospodárstva na medziročnej úrovni -3,4%. Tento pokles je spôsobený hlavne kvôli pretrvávajúcim reštrikciám na zníženie mobility, ktoré prirodzene znižujú aj spotrebu domácností. Zaujímavé údaje vidíme aj v jednotlivých zložkách HDP. Kým počas 2Q 2020 sme videli pokles nemeckého HDP na úrovni -3,7%, tak spotreba domácností v tomto kvartáli klesla len o -3,7%. V 1Q 2021 evidujeme pokles spotreby domácností na úrovni -9,1% (druhý najvyšší pokles v histórii). Môžeme teda povedať, že nemecké domácnosti svoju spotrebu počas 1Q 2021 neobnovili (ako sme spomínali, najmä kvôli pretrvávajúcim opatreniam). Toto opätovné zníženie spotreby bude kladne pôsobiť aj na rast pomeru úspor nemeckých domácností ku ich príjmom. Ešte počas 4Q 2020 bol tento pomer na úrovni 24,7%, čo je vysoko nad dlhodobým priemerom (17%). Podľa údajov o vysokom poklese spotreby v 1Q 2020 môžeme tvrdiť, že aj počas tohto kvartála uvidíme rast pomeru úspor nemeckých domácností ku ich príjmom (v predošlom kvartáli sme videli rast pomeru úspor pri poklese spotreby na úrovni 6%). Prečo sú tieto čísla dôležité ?



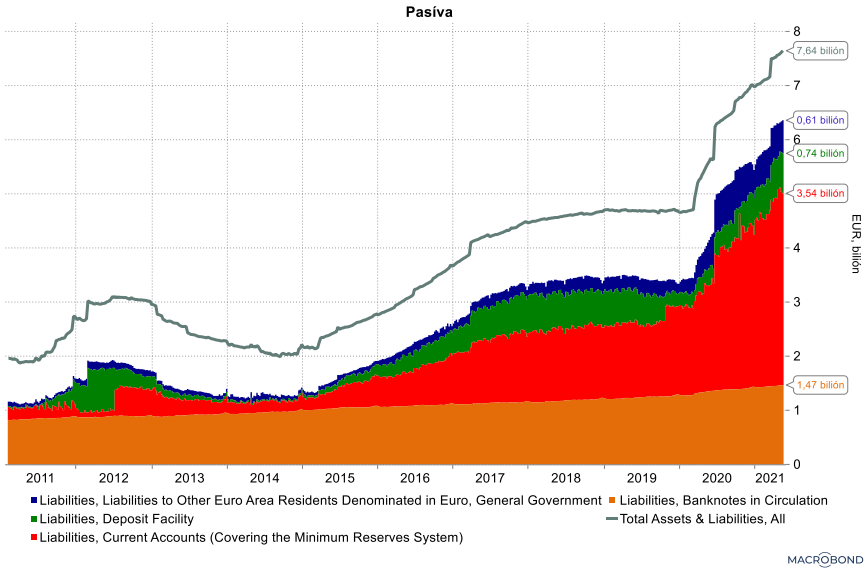
V posledných mesiacoch pozorujeme nárast inflácie vo väčšine vyspelých krajín sveta. Tento rast cien je do veľkej miery zapríčinený rastom cien komodít. Zmena situácie vo vývoji cien nastane v momente, kedy ceny začnú rásť aj oblečenie...). Tento scenár nastane vtedy, ak sa agregátny dopyt dostane nad úroveň potencionálneho produktu hospodárstva. V momentálnej situácii to znamená, že ak spotrebitelia začnú spotrebúvať nahromadené úspory, tak takéto zvýšenie agregátneho dopytu bude tlačiť aj na rast cien spotrebných statkov (podotýkame, že súčasný rast inflácie zatiaľ nie je spôsobovaný rastom spotreby domácností). (mm)



Pohľad na súvahu ECB za rok 2020



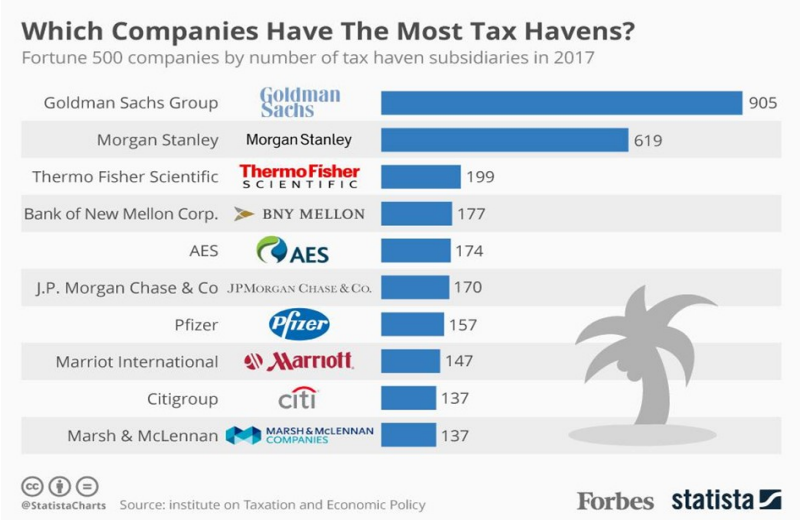
refinančné operácie (nárast o 1,17 bil. EUR). Tieto dve položky na strane aktív ECB priamo súvisia s poskytovaním likvidity pre štáty (dlhopisy) a pre banky (refinančné operácie). Na strane záväzkov ECB sa to prejavilo v položke bežné účty (nárast o 1,3 bil. EUR), čo sú povinné minimálne rezervy úverových inštitúcii, ktoré musia držať v národných centrálnych bankách. Na strane pasív sa rovnako zvýšil aj celkový objem bankoviek v obehu a to o 0,2 bil. EUR (z 1,2 bil. EUR na 1,4 bil. EUR). (mm)



V roku 2020 svet postihla pandémia COVID-19 a svetové hospodárstvo sa na pár mesiacov zastavilo. Na túto situáciu reagovali všetky centrálne banky sveta formou spustenia expanzívnych politík. ECB v tomto smere spustila kvantitatívne uvoľňovanie na podporenie udržania zamestnanosti. Celkové aktíva ECB sa počas roka 2020 zvýšili o 47% (z 4,67 bil. EUR na 6,98 bil. EUR). Na strane aktív sa to prejavilo najmä v položke cenných papierov držaných rezidentmi (nárast o 1,05 bil. USD) a v položke dlhodobejšie

15%-tná globálna daň

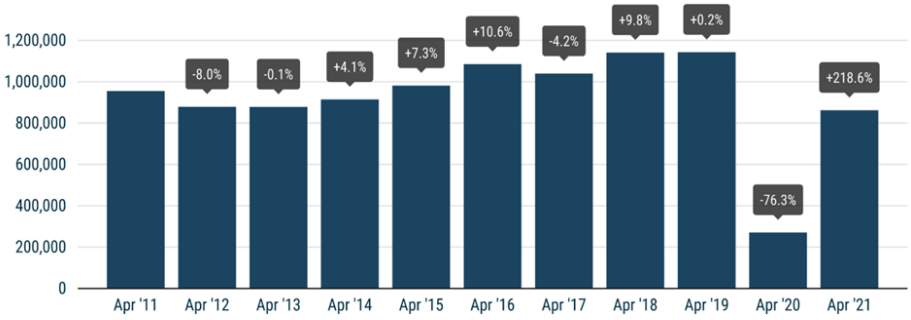
Americká ministerka financií, Janet Yellen, predstavila nový návrh o zavedení globálnej dane z príjmu PO na úrovni 15%. Tento krok smeruje priamo ku tzv. "daňovým rajom", čo sú krajiny s nízkym daňovým zaťažením pre korporácie. Odhaduje sa, že krajiny vo svete prídu ročne o 500 – 600 mld. USD príjmu do rozpočtu na výbere dane z príjmu PO. Keďže daňové raje využívajú zväčša nadnárodné spoločnosti, tak dochádza aj vplyvom nízkeho zdaňovania ku prehlbovaniu rozdielov v príjmoch medzi bohatou a chudobnou vrstvou obyvateľstva. Kým ešte v 90. rokoch minulého storočia bol pomer amerických nadnárodných spoločností využívajúcich daňové raje na úrovni 5-10%, tak dnes to je už na úrovni 25-30% (po daňovej reforme D. Trumpa sa toto číslo o niečo znížilo). Práve zavedenie globálnej minimálnej dane pre PO by tento trend mohol zmeniť a rovnako tak aj spomaliť prehlbovanie rozdielu v príjmoch. (mm)



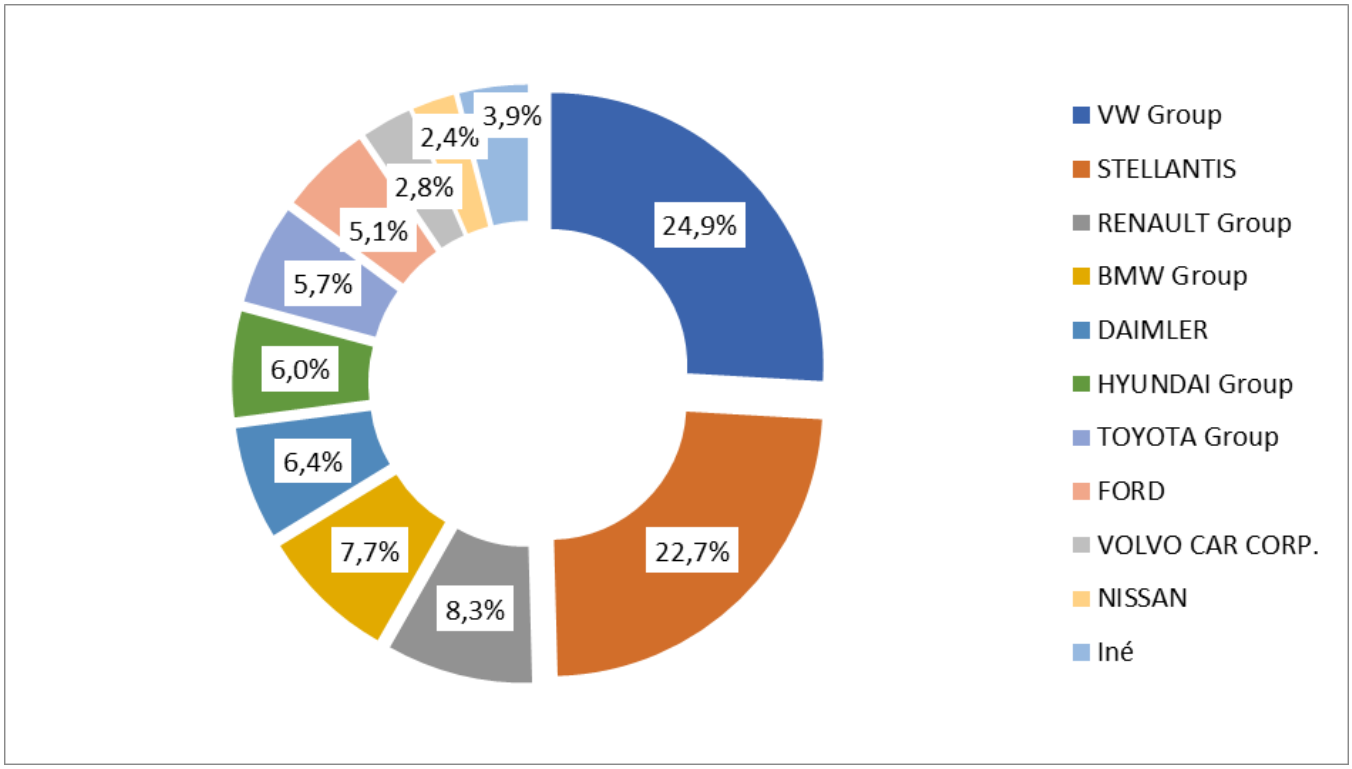
Nárast registrácii automobilov počas apríla

Za mesiac apríl evidujeme medziročný nárast registrácii nových automobilov v EÚ na úrovni 219%. Najpredávanejším automobilovým koncernom je za mesiac apríl 2021 Volkswagen (232 000), konkrétne značka Volkswagen (102 563). Stále najväčším európskym trhom pre nové automobily je Nemecko a to s celkovým počtom 229 650 nových áut. Druhý v poradí je Taliansky trh (145 033) a Francúzsky (140 426). (mm)

Celkový počet registrácii nových automobilov v EÚ



Podiel automobilových koncernov na celkovom počte registrácii nových automobilov v EÚ, január až apríl 2021



Pokles cestovného ruchu naďalej pretrváva

Za mesiac marec evidujeme medziročný pokles počtu prenocovaní na úrovni 71,2% (515 914 v marci 2020; 148 460 marec 2021). Tento pokles ešte zapríčiňujú opatrenia na zníženie mobility, ktoré sa počas apríla už uvoľňovali. Najvyšší relatívny pokles podľa krajov evidujeme v Nitrianskom kraji (-81,6%) a v Žilinskom kraji (-80,2%). Z celkového počtu prenocovaní počas marca tvorí až 88% domácich zákazníkov. Bratislavský kraj má dlhodobo najvyššiu mieru podielu zahraničných turistov na celkovom počte prenocovaní a to hlavne kvôli pracovným cestám (zahraničný zákazníci tvorili 31% podiel na celkovom počte prenocovaní v BA aj v marci). (mm)

AKTUÁLNY VÝVOJ NA TRHOCH

EUR/USD



EUR/CZK



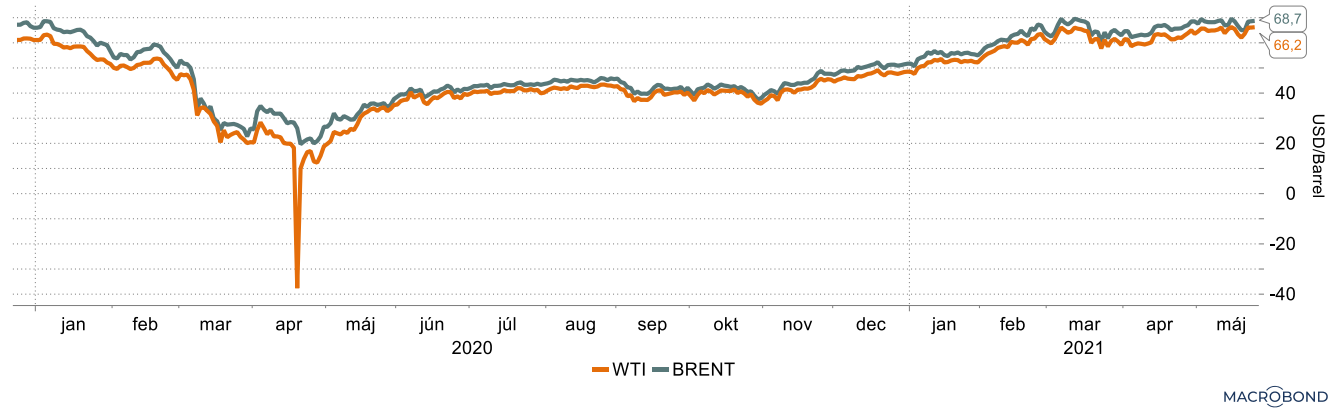
EUR/RUB



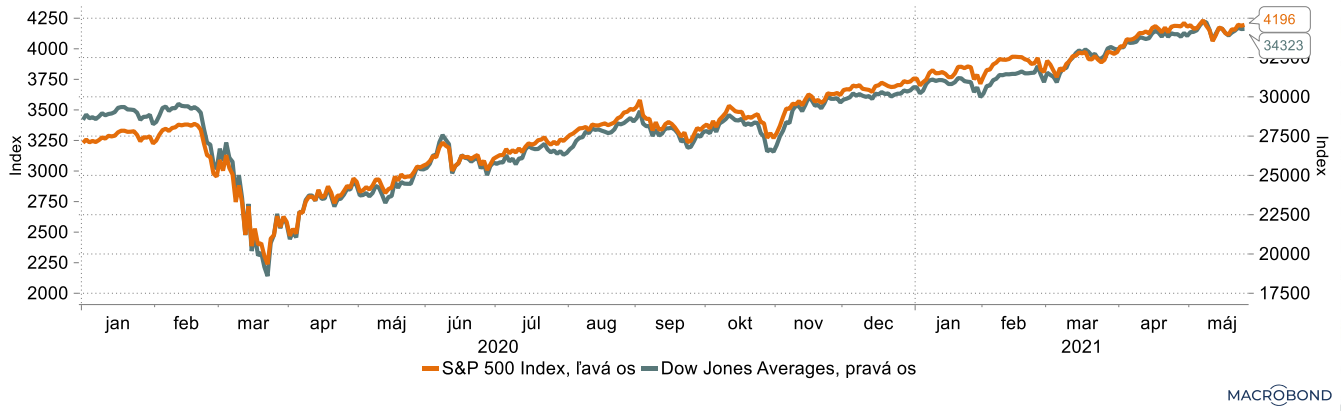
ZLATO



ROPA



INDEXY



SPRÁVY Z FINANČNÝCH TRHOV

→ Spoločnosť NVIDIA oznámia vysoký rast tržieb počas 1Q 2021. Ich tržby dosiahli hodnotu 5,66 mld. USD, čo predstavuje nárast o 84%. Odhad analytikov bol na úrovni 5,41 mld. USD, čiže ide o pozitívne prekvapenie. Akcie spoločnosti NVIDIA sa v súčasnosti obchodujú na medziročnej úrovni 90% a majú tendenciu rásť.

→ Počiatočné žiadosti o podporu v nezamestnanosti v USA dosiahli pozitívne hodnoty. Odhadovaný počet bol na úrovni 0,425 mil. no výsledná hodnota bola 0,406 mil. Tento údaj značí o rýchlom raste amerického hospodárstva, čo sa prejavuje už aj na trhu práce.

→ Zlato sa dostalo na maximá od februára 2021. Jedna unca tohto drahého kovu sa obchodovala už nad úrovňou 1900 USD. Momentálny býčí trh pri zlate je stimulovaný narastajúcou infláciou a tiež oslabujúcim dolárom.

→ Česká koruna posilňuje voči Euru aj voči Americkému doláru, kvôli očakávanému zvýšeniu úrokových sadzieb Českou národnou bankou. Ku zvýšeniu hlavnej úrokovej sadzby by malo dôjsť už v júni tohto roku.

Tento dokument je publikovaný pre spoločnosti skupiny BENCONT , a môže byť reprodukovaný a ďalej šírený len s jej písomným súhlasom. Informácie v tomto dokumente boli získané z externých zdrojov, ktoré boli spoločnosťou považované za spoľahlivé.

Analytici:
Jozef Prozbík
prozbik@bencont.sk
Nebesník Martin
nebesnik@bencont.sk
Bruchánik Rudolf
bruchanik@bencont.sk

Junior analytici:
Vražda Ján
Ďurišková Petra
Majerčák Marco
Huňorová Júlia

Vajnorská 100/A
831 04 Bratislava
www.bencont.sk



BENCONT INVESTMENTS



BENCONT GROUP



BENCONT DEVELOPMENT