



Esport se stává stále populárnějším a očekává se, že jeho ekonomický dopad bude dále růst. Esportové turnaje a soutěže jsou velmi sledované a přitahují mnoho diváků, což přináší vysoké reklamní příjmy. Díky tomu se esport stává atraktivním pro sponzory a investory, kteří vidí v této oblasti obrovský potenciál.

USA jsou největší esportový trh na světě a mají mnoho úspěšných týmů a lig, ale nemají tak silnou tradici jako Skandinávie a Jižní Korea. Jižní Korea je domovem nejlepších esportových týmů a hráčů na světě, ale je menší než USA a nemá tak velkou ekonomiku.

Při srovnání ekonomiky esportu ve Skandinávii, USA a Jižní Koreji lze vidět, že každý region má své výhody a slabiny. Skandinávie je vynikající v počtu hráčů na hlavu obyvatel a v počtu úspěšných týmů, ale není tak velká jako USA a nemá tak silnou ekonomiku.

V Jižní Koreji je herní ekonomika velmi rozvinutá a tato země má mnoho úspěšných esportových organizací a turnajů. Například Global StarCraft II League je jedním z nejprestižnějších esportových turnajů v Jižní Koreji a světě. Ekonomický dopad esportu v Jižní Koreji se odhaduje na přibližně 1,1 miliardy dolarů v roce 2021.





Skandinávské země, zejména Švédsko, Dánsko a Finsko, jsou jednou z nejvýznamnějších oblastí pro esport na světě. Když se podíváme na počet hráčů a fanoušků esportu na hlavu obyvatel, jsou Skandinávci v první řadě na světě.

Většina významných evropských týmů pochází z této oblasti, včetně Fnatic a Ninjas in Pyjamas ze Švédska, Astralis z Dánska a ENCE z Finska. Tato oblast se také pyšní několika úspěšnými esportovými ligami, jako je například European League of Legends Championship Series (EU LCS), která má sídlo v Berlíně, ale má mnoho skandinávských týmů.

Ekonomika esportu ve Skandinávii je velmi rozvinutá. Například švédská společnost DreamHack je jednou z největších pořádajících esportových turnajů na světě. Tyto turnaje jsou populární nejen v Evropě, ale i po celém světě.



USA jsou domovem mnoha významných esportových týmů a organizací, jako jsou například Team Liquid, Evil Geniuses a Cloud9. Tyto týmy jsou úspěšné nejen v Americe, ale i v mezinárodním měřítku.

Kromě toho jsou USA domovem několika velkých esportových lig, včetně League of Legends Championship Series (LCS), Overwatch League (OWL) a Call of Duty League (CDL). Tyto ligy mají miliony fanoušků po celém světě a jsou velmi lukrativní pro jejich majitele.

Celkově lze říci, že ekonomika esportu v USA je největší na světě. Podle odhadů by měl trh esportu v USA v roce 2021 dosáhnout hodnoty přibližně 1,08 miliardy dolarů. Většina těchto peněz pochází z reklamy, sponzorování a prodeje vstupenek na esportové akce.



Jižní Korea je považována za kolébkou moderního esportu. Korejští hráči jsou uznáváni pro své schopnosti a jsou respektováni po celém světě. Hlavní esportové hry v Jižní Koreji jsou StarCraft a League of Legends, ale tam jsou i další hry, které jsou populární, jako Overwatch a FIFA Online.

Jižní Korea je domovem mnoha úspěšných esportových týmů a hráčů, jako například SK Telecom T1, který získal tři tituly na světovém šampionátu League of Legends (2013, 2015, 2016). Týmy a hráči z Jižní Koreje jsou všeobecně považováni za nejlepší na světě a korejská liga League of Legends, LCK, je jednou z nejlepších esportových lig na světě.