

**Česká zemědělská univerzita v Praze**

**Provozně ekonomická fakulta**

**Katedra informačních technologií**



**Bakalářská práce**

**Vývoj, vliv a budoucnost E-Sportu ve světě**

**Artur Šedivý**

**© 2022 ČZU v Praze**



## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Artur Šedivý

Hospodářská politika a správa  
Veřejná správa a regionální rozvoj

Název práce

**Vývoj, vliv a budoucnost E-Sportu ve světě**

Název anglicky

**Evolution, impact and future of E-Sports worldwide**

---

### Cíle práce

Hlavním cílem bakalářské práce je analýza vzniku a rozvoje herního průmyslu a predikce jeho příštího vývoje. Analýza je spjata s ekonomickými charakteristikami herního průmyslu.

### Metodika

Teoretická část se bude zabývat charakteristikami E-Sportu, jeho dosavadním vývojem a jeho současným vlivem ve světě. Praktická část se bude věnovat především budoucnosti E-Sportu a jeho vlivu na budoucí generace. Pro praktickou část bude využita odborná literatura a rozhovory s bývalými i současnými českými E-Sport hráči.

## **Doporučený rozsah práce**

30 – 40 stran

## **Klíčová slova**

gaming, e-sport, videohry, streamer, progaming, MLG, Riot Games, Blizzard, Hearthstone, LoL

---

## **Doporučené zdroje informací**

ANDREJKOVICS, Z. A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming), 1. vydání, Independently published, 2018, 978-1-723-83105-8

COLLIS, W. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games, 1. vydání, RosettaBooks, 2020, 978-1-948-12257-3

PETTMAN, K. E-sporty: Základní průvodce, 1. vydání, Egmont, 2020, 978-80-252-4794-5

TAYLOR, T. L. Raising the Stakes, 1. vydání, The MIT Press, 2012, ISBN 978-0-262-01737-4

---

## **Předběžný termín obhajoby**

2021/22 LS – PEF

## **Vedoucí práce**

Ing. Mgr. Vladimír Očenášek, Ph.D.

## **Garantující pracoviště**

Katedra informačních technologií

---

Elektronicky schváleno dne 17. 8. 2021

**doc. Ing. Jiří Vaněk, Ph.D.**

Vedoucí katedry

---

Elektronicky schváleno dne 19. 10. 2021

**Ing. Martin Pelikán, Ph.D.**

Děkan

V Praze dne 06. 03. 2022

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "Vývoj, vliv a budoucnost E-Sportu ve světě" jsem vypracoval samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu použitých zdrojů na konci práce. Jako autor uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 14.3.2022

---

## **Poděkování**

Rád bych touto cestou poděkoval vedoucímu mé bakalářské práce Ing. Mgr. Vladimíru Očenáškoví, Ph.D. za velmi cenné rady a vstřícnost při konzultacích. Chtěl bych také poděkovat katedře informačních technologií za bakalářský seminář, který mi pomohl s vylepšením praktické části bakalářské práce. Nadále bych chtěl poděkovat organizaci Entropiq a Markovi Brázdovi za poskytnutí jejich znalostí a především zkušeností.

# Vývoj, vliv a budoucnost eSportu ve světě

## Abstrakt

Bakalářská práce „Vývoj, vliv a budoucnost Esportu ve světě“ se zabývá fenoménem 21. století, kterým je eSport neboli elektronický sport. Hlavním cílem této bakalářské práce je prokázat důležitost a vliv herního průmyslu na dnešní společnost a predikovat jeho budoucnost. Dílčím cílem je analýza prospěšnosti tohoto odvětví pro regionální rozvoj. V teoretické části bakalářské práce je kladen velký důraz na vymezení důležitých pojmů a veškerých termínů týkajících se herního průmyslu. Vliv eSportu je v této práci vyobrazen přímo na datech, které dokazují, jak velký vliv herní průmysl skutečně má, ať už po psychické, fyzické či ekonomické stránce. V praktické části je využita odborná literatura a názory profesionálů z tohoto oboru. V neposlední řadě je také analyzován celosvětový regionální vliv eSportu. Pro praktickou část byl také využit dotazník pro širokou veřejnost, který pomohl jakožto nástroj ke zjištění současného povědomí o eSportu v ČR. V závěru bakalářské práce jsou shrnuty hlavní body této práce a také doporučení jak s vlivem, který eSport přináší, pracovat.

**Klíčová slova** LoL, gaming, eSport, Blizzard, videohry, Twitch, progaming, streamer, Riot Games

# **Evolution, impact and future of E-Sports worldwide**

## **Abstract**

The bachelor thesis „Evolution, impact and future of esports worldwide" deals with the phenomenon of the 21. century called eSport which is an abbreviation of electronic sport. The primary objective of this thesis is to establish the importance of gaming industry for today's society and to predict its future. The secondary objective is the analysis of the benefits of this industry for the regional development. With regard to the less publicly known topic, the theoretical work is devoted to the definition of important concepts and entities in the gaming industry. The analytical part is aimed at providing valid data that show as well as prove the amount of impact that eSport possesses. From the physical, psychical, or even economic perspective. Specialized literature and opinions from eSport professionals are used in the analytical part of the thesis. Last but not least the regional development of this industry is defined and analysed. To gather data about the current awareness of the gaming industry in Czech Republic there is also a public survey used in the analytical part of the thesis. The conclusion consists of summary of the main points of the thesis as well as recommendation how to work with impact and influence that eSport provides.

**Keywords:** LoL, gaming, eSport, Blizzard, videohry, Twitch, progaming, streamer, Riot Games



# Obsah

<b>1 Úvod.....</b>	<b>11</b>
<b>2 Cíl práce a metodika .....</b>	<b>12</b>
2.1 Cíl práce .....	12
2.2 Metodika .....	12
<b>3 Teoretická východiska .....</b>	<b>13</b>
3.1 Videohry.....	13
3.2 Proč videohry? .....	13
3.3 Videoherní žánry a platformy .....	13
3.3.1 FPS (First-person shooter).....	14
3.3.2 MOBA .....	14
3.3.3 Digital collectible card game .....	14
3.3.4 Battle Royale game.....	15
3.3.5 Mobilní zařízení .....	15
3.3.6 Herní konzole.....	16
3.3.7 Hraní na počítači .....	17
3.4 Herní vydavatelství .....	18
3.4.1 Sony Interactive Entertainment .....	19
3.4.2 Tencent Games .....	19
3.4.3 Activision Blizzard .....	20
3.4.4 Blizzard Entertainment .....	20
3.5 Populární eSport hry .....	20
3.5.1 League of Legends.....	21
3.5.2 Dota 2.....	22
3.5.3 Fortnite Battle Royale.....	22
3.6 eSport .....	23
3.6.1 První rozvoj eSportu .....	23
3.7 Sledování eSportu .....	23
3.7.1 Twitch.....	24
3.7.2 YouTube .....	24
3.8 Turnaje .....	25
3.8.1 Worlds.....	25
3.8.2 Dreamhack .....	26
3.8.3 The International.....	26
3.8.4 Intel Extreme Masters.....	26
3.8.5 Blizzcon .....	26

<b>4 Vlastní práce .....</b>	<b>27</b>
4.1 Fyzický vliv eSportu .....	27
4.1.1 Životní styl eSport hráčů.....	27
4.1.2 Zdravotní rizika hraní videoher.....	28
4.1.3 Vzdělávání díky videohrám .....	29
4.2 Psychický vliv eSportu a videoher .....	30
4.2.1 Stres a závislost.....	30
4.2.2 Sociální sítě a eSport hráči.....	30
4.3 Ekonomický vliv eSportu.....	31
4.3.1 Investice .....	31
4.3.2 Finance .....	34
4.4 Regionální vliv eSportu.....	35
4.4.1 Tuzemský rozvoj.....	36
4.4.2 Dotace v eSportu.....	37
4.5 Budoucnost eSportu .....	38
4.5.1 Sport vs eSport.....	39
4.5.2 Ekonomická budoucnost eSportu.....	40
4.6 Výsledky dotazníku .....	41
4.6.1 Základní data z dotazníku .....	42
4.6.2 Vliv.....	44
4.6.3 Budoucnost.....	46
<b>5 Závěr.....</b>	<b>49</b>
<b>Seznam použitých zdrojů .....</b>	<b>50</b>
<b>Seznam obrázků .....</b>	<b>52</b>

# 1 Úvod

Pro některé je to plýtvání drahocenným časem, pro některé zábava, bez které si neumí představit svůj pracovní týden. I tak by se dal ve zkratce popsat herní průmysl, ale o to ve finále vůbec nejde. Jde především o ten skvělý technologický vývoj, který herní průmysl od svého vzniku zažil.

Vývoj herního průmyslu zažívá neskutečný růst i 70 let od jeho začátku. O tom vypovídá i jeho ekonomický růst v podobě více jak zdvojnásobení tržní hodnoty za posledních 9 let. S rozvíjejícími se technologiemi bude tento vývoj a celkový vliv videoher nadále zesilovat, dokud se nestane naprostým mainstreamem.

S videoherním průmyslem souvisí i celý eSport, což zjednodušeně znamená profesionální hraní videoher. Tento poměrně nový koncept se v posledních několika letech velmi uchytil a jeho popularita každoročně roste. Hlavní výhodou eSportu jsou nízké vstupní náklady, které umožňují téměř každému v tomto oboru začít a případně se v něm i uchytit. Celému konceptu eSportu, jeho vlivu a budoucnosti se tato bakalářská práce věnuje.

## **2 Cíl práce a metodika**

### **2.1 Cíl práce**

Hlavním cílem bakalářské práce je analýza vzniku a rozvoje herního průmyslu a predikce jeho příštího vývoje. Analýza je spjata s ekonomickými charakteristikami herního průmyslu.

### **2.2 Metodika**

Teoretická část se zabývá charakteristikami eSportu, jeho dosavadním vývojem a jeho současným vlivem ve světě.

Praktická část se věnuje především budoucnosti eSportu a jeho vlivu na budoucí generace. Pro praktickou část je využita odborná literatura a rozhovory s bývalými i současnými českými eSport hráči.

## 3 Teoretická východiska

### 3.1 Videohry

Může se zdát, že videohry jsou záležitostí tohoto tisíciletí. Ve skutečnosti se první videohra objevila už roku 1958, kdy americký fyzik William Higinbotham představil svou hru „*Tennis for Two*“. Jak už z názvu plyne, jednalo se o tenisový simulátor, který mohli hrát až dva hráči na analogovém počítači. Dalším známějším pokusem byl výtvar studentů americké vysoké školy MIT, kteří naprogramovali hru „*Spacewar!*“. V této hře proti sobě bojovaly vesmírné lodě, které mohli studenti ovládat skrz jejich ovladače. Od 80. let minulého století zažíval videoherní průmysl exponenciální vývoj, především díky rychle se vyvíjejícím se technologiím (Šulc, 2011).

### 3.2 Proč videohry?

V první řadě je potřeba si vysvětlit, proč je videoherní průmysl tak populární. Videohry umožňují člověku výstup z reality, který chce a potřebuje téměř každý alespoň jednou za čas zažít. Člověku dávají pocit výjimečnosti, při kterém se zároveň naučí novým věcem, které by se v reálném světě nikdy nenaučil. Nejlepší vlastností videoher jsou nízké vstupní bariéry do začátku, jelikož je třeba jen internet a konzole či stolní počítač. S postupným zlevňováním a vylepšenou technologií je dnes hraní videoher dostupné opravdu téměř pro každého. Je to také velmi dobrá možnost, jak se motoricky a intelektuálně vylepšovat. V herním průmyslu je velký důraz na vývoj, jelikož hráči jsou čím dál tím více nároční a uspokojit jejich touhu po kvalitním herním zážitku si přeje každý výrobce (Collis, 2020).

### 3.3 Videoherní žánry a platformy

V dnešní době si každý hráč najde svoji cestu. Je jedno, jestli hraje na počítači, mobilním telefonu nebo třeba na herní konzoli. Pokud daného hráče nebaví střílečky, může hrát sportovní nebo logické hry. Výběr je opravdu rozmanitý a na to sází i herní studia, která vytvářejí obsah tak, aby si každý vybral to, co mu sedí nejvíce.

### 3.3.1 FPS (First-person shooter)

FPS hra je zkratka pro First-person shooter, což v překladu znamená „střílečka z pohledu první osoby“. V dnešní době jsou FPS hry jedním z nejpobulárnějších žánrů videoher. Tyto hry nabízejí především často velmi realistický pohled na bojiště a jejich hlavním cílem je počet zabít nepřátel nebo využití svých zbraní k obraně území. Většinou se jedná o týmové bitvy, což dává příležitost, ač by to člověk nečekal, seznamovat se a vytvářet nová přátelství.

Mezi nejznámější FPS hry patří Call of Duty, Fortnite nebo Counter-Strike: Global Offensive. Všechny tyto hry spojuje možnost hraní na všech možných zařízeních, od herních konzol až po mobilní telefony (Pettman, 2020).

### 3.3.2 MOBA

MOBA neboli Multiplayer Online Battle Arena je žánr videoher, u kterého se utkají dva týmy, které proti sobě bojují. Nejčastěji proti sobě bojují dva týmy o pěti hráčích, každý z hráčů si na začátku hry vybere svou vlastní postavu a za ní musí celou hru hrát. Cílem nejznámějších MOBA her je zničení protivníkovy základny. Každá postava neboli šampion má své specifické schopnosti, které spadají pod její třídu, jako jsou např. rytíř, bojovník, medik nebo mág. Hráči si proto musí dobře rozmyslet, jak svůj tým postaví, aby měli výhodu nad soupeři.

Mezi nejpobulárnější MOBA hry patří například League of Legends nebo Dota 2.

### 3.3.3 Digital collectible card game

V překladu „Digitální sběratelská karetní hra“, která se zaměřuje na postupné sbírání vzácných virtuálních karet, které poté hráč využije v zápasu proti dalšímu sběrateli. Karty jsou většinou ve stylu fiktivních příšer a každá karta má jiné využití podobně jako u MOBA her. Cílem celé hry je zničit protivníka za pomoci těchto karet a sebrat mu všechny životy. Tento žánr her většinou vyžaduje i využití reálných peněz, protože každý sběratel chce, co největší sbírku a k tomu potřebuje otevřít mnoho balíčků, které stojí buď měnu virtuální nebo skutečnou. Takovému termínu se říká „Pay-to-win“, neboli „plat a vyhraješ“.

Jednou z nejznámějších her tohoto žánru je dodnes hra Hearthstone, jejíž popularita ale za poslední roky postupně klesá.

#### 3.3.4 **Battle Royale game**

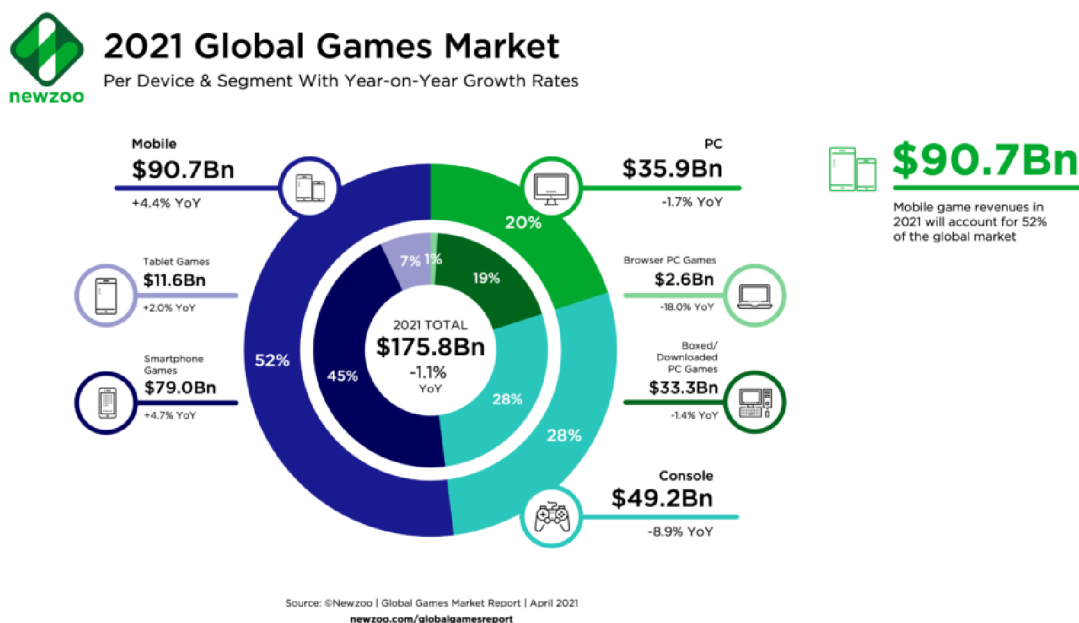
V tomto případě se jedná o velmi ojedinělý typ herního žánru, který nabral na popularitě několik posledních let. Především díky hrám jako Fortnite, Call of Duty nebo PUBG, které tento žánr dokázaly dostat mezi elitní eSport žánry.

Battle Royale je především o přežití, objevování a o jediném cíli – zůstat jako poslední naživu. Tento typ je především populární v takzvaném „Všichni proti všem“ módu, ve kterém se na jedné mapě sejde předem určený počet hráčů, kteří spolu musí bojovat o první místo. Vše je fér, jelikož všichni hráči začínají naprosto nevybavení a vše potřebné si musí obstarat. Mapa sama o sobě to také hráčům nedělá lehčí, jelikož se každých několik minut zmenšuje až do chvíle, kdy úplně zmizí. Nemůže se tedy stát, že by hra trvala hodiny, a nakonec by nebyl žádný vítěz. První místo získá ten, kdo dokáže nejdéle na mapě přežít a poté zničí posledního nepřítele. S vysokou popularitou a také poptávkou po vícečlenných módech se začaly objevovat módy typu „Duo“ nebo „Squad“, které mají stejné podmínky i cíl, ale hráč už nehraje pouze sám za sebe, nýbrž může kooperovat v týmu. Tento mód se stal velice populární, jelikož spolu mohou hráči neustále komunikovat a tím si i vytvářet přátelství.

#### 3.3.5 **Mobilní zařízení**

Už z logiky věci vyplývá, že největší herní komunitou a zároveň i platformou jsou hráči na mobilních telefonech. Tržby z mobilního hraní tvoří až 52 % veškerých tržeb, nebo také přes 90 miliard amerických dolarů. Takzvané mobilní hraní se ještě dělí na smartphone hraní a hraní na tabletech. První skupina tvoří 45 % celkového trhu a vytváří příjmy, které dosahují téměř 80 miliard amerických dolarů. Téměř každý má dnes možnost hrát hry na svém smartphonu, a proto tuto skutečnost mnoho lidí využívá. Výhod je hned několik, jako např. levná pořizovací cena nového mobilního zařízení, možnost hrát kdekoli a kdykoli a v neposlední řadě jednoduchost těchto her, neboť ovládat mobilní telefon zvládne dnes opravdu každý bez ohledu na věk (Wijman, 2021).

Mezi nejznámější mobilní hry je možné například zařadit Subway Surfer, Angry Birds, Candy Crush Saga, Pokémon GO či Fruit Ninja. Tyto hry, byť nejsou přímo nejstahovanějšími hrami, tak patří mezi marketingově nejúspěšnější. Paradoxně je každá z těchto her postavená na úplně jiném principu, čímž se krásně ukazuje různorodost mobilního herního průmyslu.



Obrázek 1 Srovnání herních tržeb za rok 2021 (Zdroj: NewZoo, 2022)

### 3.3.6 Herní konzole

Druhou nejvýdělečnější herní platformou jsou herní konzole. Tvoří 28 % celkových příjmů herního průmyslu. Velký podíl na tom mají společnosti Sony, Microsoft a Nintendo, které vyrobily dnes už velmi známé konzole, kterých jsou v oběhu stovky miliónů, ať už funkčních nebo nefunkčních. Herní konzole jsou skvělé pro ty největší herní fanoušky, jelikož jejich hlavním smyslem je čistě hraní, narozdíl třeba od PC nebo mobilních zařízení. V dnešní době existují tři typy herních konzolí – stolní, kapesní a hybridní. Stolní konzole jsou typicky položené na stole nebo ve skříně, jsou připojené do televize nebo monitoru a ovládají se herním ovladačem. Kapesní konzole jako například PSP mají oproti stolním konzolím spoustu výhod. Jednou z těchto výhod je skladovatelnost. Již výše zmíněné PSP



váží 280 gramů a vejde se do batohu, někomu i do kapsy. Hybridní konzole jsou velmi specifické, jelikož je lze připojit do televize, ale dají se používat i konzole kapesní.

Rekord v počtu prodaných konzolí stále drží společnost Sony se svou konzolí PlayStation 2, které se prodalo 155 miliónů kusů. Jedná se o druhou generaci PlayStationu, jejíž prodej byl zahájen v roce 2000. Úplně první herní konzolí společnosti Sony byl PlayStation, také známý jako PlayStation 1, který byl světu představen roku 1994 a bylo jej prodáno více jak 102 miliónů kusů. PlayStation je dodnes nejoblíbenější herní konzolí, i když má proti sobě velkou konkurenci.

Po obrovském úspěchu první generace PlayStationu se rozhodla společnost Microsoft vytvořit vlastní konzolí, která by mu mohla konkurovat. První představení jejich konzole Xbox bylo roku 2001 a trhu s herními konzolemi to velmi prospělo, jelikož se PlayStation začal více snažit a celkově si herní průmysl zajistil velkou publicitu. Ačkoliv se tohoto Xboxu prodalo „jen“ 24 mil. kusů, tak to byl pro Microsoft krok dobrým směrem. Druhá generace Xboxu, Xbox360, se stala nejprodávanější konzolí společnosti Microsoft vůbec.

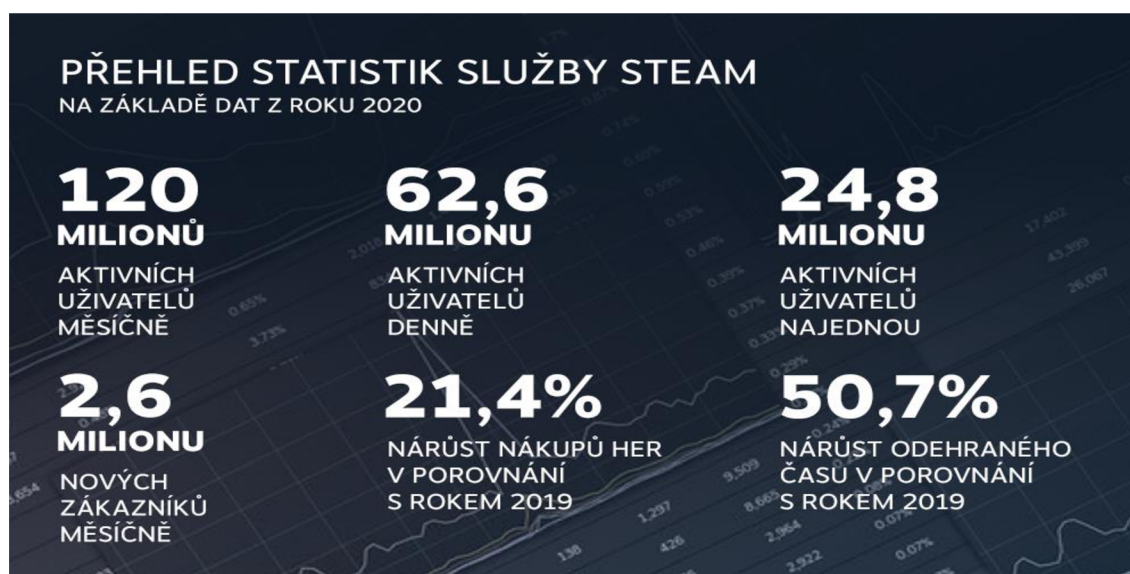
Třetím konkurentem na poli herních konzolí je společnost Nintendo, která se soustředí především na kapesní konzole. Tato společnost má s herním průmyslem dlouholeté, kdy už v roce 1977 představila první herní konzolí s pojmenováním Nintendo Color TV-Game. Společnost se na poli herních konzolí předvedla až v roce 2004, kdy představila Nintendo DS a v průběhu let ještě mnoho dalších verzí této konzole. Díky vizionářské představě vedení společnosti se stal tento model hitem, což dokazují i prodeje v podobě 154 mil. prodaných kusů. Společnost představilo i velmi známou konzolí Wii, která simulovala sportovní aktivity v pohodlí domova.

### **3.3.7 Hraní na počítači**

Počítačové hraní videoher je druhá nejrozšířenější herní platforma, tedy především co se počtu aktivních hráčů týká. Počítače se rozdělují na stolní a přenosné, respektive laptopy. Pro hraní videoher je v dnešní době stále výhodnější hrát videohry na stolním počítači, protože lépe zvládá grafiku a celkově má lepší hardware než laptop. Hraní na počítači je v mnoha ohledech podobné jako hraní na mobilních zařízeních. Počítače jsou také

velmi dostupné, jsou téměř v každé rodině a více jak 85 % počítačových her je zdarma ke stažení (WEPC, 2020). Není tedy žádným překvapením, že PC hry tvoří až 20 % veškerých příjmů herního průmyslu. Na světě je v dnešní době přes 1,3 miliardy aktivních hráčů na počítači, což je téměř 17 % světové populace. Mezi nejznámější platformu počítačového gamingu patří Steam od společnosti Valve Corporation, kde si mohou hráči kupovat, ale i prodávat hry či herní doplňky.

Hraní přináší kromě vlastního požitku i mnoho dalších zajímavých aspektů, jako například navazování kontaktů či učení cizích jazyků. Ty nejpobulárnější hry nabízejí chatovací místnosti, kde se mohou hráči seznámit a případně se i skamarádit.



Obrázek 2 - Přehled statistik služby Steam za rok 2020 (Zdroj: Steam, 2021)

### 3.4 Herní vydavatelství

Jedním z nejdůležitějších faktorů herního průmyslu jsou samotná vydavatelství a pod ně spadající vývojářská a herní studia, která se starají o vznik a celkovou funkčnost videoher. Schopnosti herního studia se již delší dobu nedají hodnotit pouze podle funkčnosti videohry. Velký důraz se také klade na kinematografii, kterou hra nabízí. Hráči si v dnešní době potrpí jak na kvalitní zpracování hry, tak i na kvalitní příběh, který by hra měla nabízet. Bohužel se najdou studia, kterým nejde o kvalitu, ale spíše o rychle vydělané peníze. Tato studia investují velké finanční prostředky do marketingu, ale výsledek je většinou spíše zklamáním a studio zkrachuje.

V dnešní době je soupeřivost mezi herními studii velmi vysoká, proto dochází i k mnoha akvizicím neboli procesu, kdy větší studio nebo firma koupí celé konkurenční studio a získá nad ním kontrolu. Microsoft je toho skvělým příkladem, vlastní už celkem 24 herních studií, která mu zajišťují skvělou možnost zůstat kompetitivní v celé řadě odvětví.

Představa, že s lepšími technologiemi se výroba nových videoher musí zjednodušovat je naprosto mylná. Když herní průmysl začínal, tak hru zvládlo vytvořit několik nadšenců během několika týdnů. V dnešní době na vývoji jedné hry pracují desítky až stovky lidí, kteří se snaží uspokojit všechny videoherní aspekty.

V podstatě se jedná o firmu jako každou jinou. Každé takové studio má své marketingové, právní, finanční a mnoho dalších oddělení, kde se denně vystřídají desítky lidí. Velká studia nedají dopustit na kvalitní marketing, který se dokáže na rozdíl od ostatních produktů šířit organicky a nemusí do něj investovat tak velké finanční prostředky.

#### **3.4.1 Sony Interactive Entertainment**

Největší herní studio na světě, které mělo za loňský rok 18 miliard dolarů, je vlastněno společností Sony Group Corporation, sídlící v Kalifornii. Vzniklo v roce 1993 v Japonsku jako reakce na rychle vzrůstající zájem o videohry. Jejich první produkt, herní konzole PlayStation 1, začali prodávat v roce 1994 v Japonsku, kde byl zájem o herní konzole největší. Později se k PlayStationu 1 přidal i PlayStation 2, který měl tak obrovský úspěch, že se ho prodalo 155 milionů kusů a stal se nejprodávanější herní konzolí v historii. Sony tým také dokázalo, že videohry už nejsou a nebudou jen počítačovou záležitostí.

#### **3.4.2 Tencent Games**

Vydavatelství, patřící pod Tencent Interactive Entertainment, které vzniklo v roce 2003 v Shenzhen, Číně. Jedná se o největší asijské herní studio, tržby dosáhly v roce 2019 12 miliard dolarů, což studio posunulo na druhé místo celosvětově. Vydavatelství je vlastníkem herní společnosti „Riot Games“, která vyvinula jednu z nejpoblárnějších her současnosti – League of Legends (LoL).

### 3.4.3 Activision Blizzard

Tato americká společnost vznikla roku 2008 sloučením firem Vivendi Games a Activision. Společnost se zabývá především videoherním vývojem a prodejem. Activision Blizzard se může pyšnit hromadou skvělých herních titulů jako například „Call of Duty“ nebo „Destiny“. Obě hry patří do kategorie FPS neboli střílečka z pohledu první osoby. Společnost se díky svému obratu, který přesáhnul v roce 2020 více než 8 miliard dolarů, řadí na šesté místo největších vydavatelství na světě (Collis, 2020).

### 3.4.4 Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment, je americká herní společnost, která vznikla v roce 1991, je zároveň dceřinou společností Activision Blizzard. Od roku 1992 společnost vydávala spoustu her, mezi nejvýznamnější patří nepochybně Diablo (1996), Starcraft (1998) a již výše zmíněný WoW (2004). Tato společnost měla velkou výhodu, jelikož perfektně ovládala videoherní marketing. Hra WoW byla do jisté úrovně zdarma, ale jelikož bylo velmi jednoduché se na ní stát závislým, tak toho vývojáři lehce zneužili a další postup ve hře už byl zpoplatněn. Hráči mohli dosáhnout až „levelu“ 20, ale poté už museli platit 14.99\$ měsíčně, aby mohli pokračovat v hraní. Tento systém se prokázal jako neuvěřitelně perfektní, když v roce 2010 vybrali jen z těchto předplatných neskutečných 1,4 miliardy dolarů za pouhý rok. WoW je do dnešního dne nejpopulárnější videohrou na světě i přesto, že v roce 2019 oslavila už patnáctileté výročí (Collis, 2020).

## 3.5 Populární eSport hry

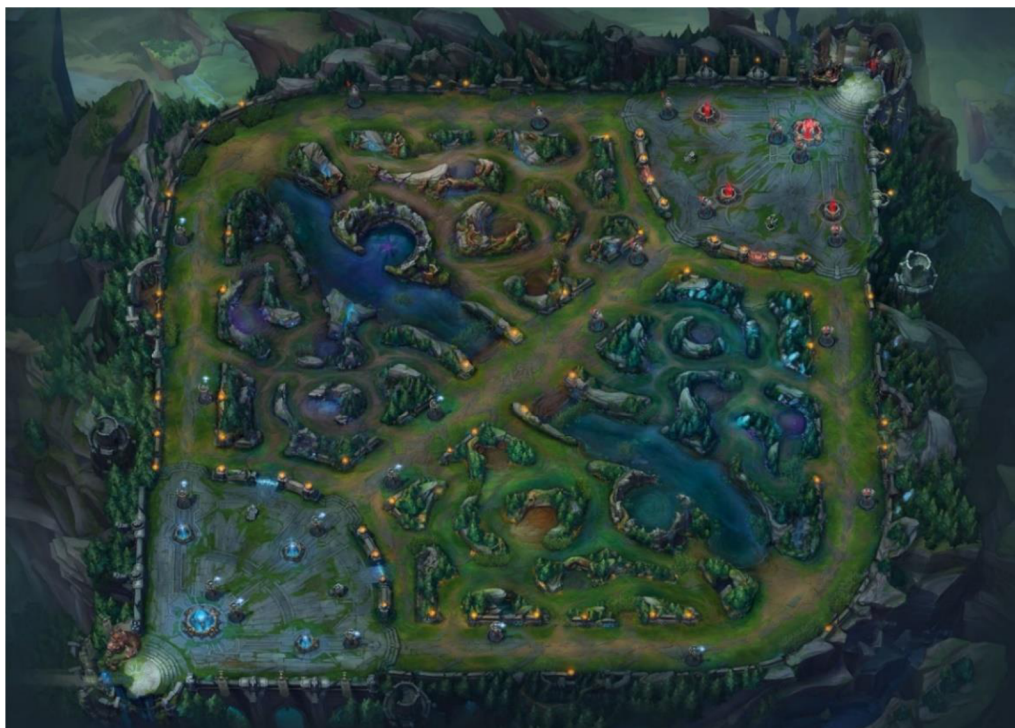
MOBA a FPS hry se prokázaly jako nejvíce populární, když se do žebříčků nejvíce profesionálně hraných her dostaly herní tituly jako například League of Legends, Dota 2 nebo například Counter-Strike: Global Offensive. Úspěšnost těchto her dokazují vysoké finanční odměny a výhry, počet aktivních profesionálních hráčů i počet turnajů, které byly za poslední roky zorganizovány.

Následující podkapitoly jsou věnovány vysvětlení a celkovému přiblížení již výše zmíněných her, které změnily eSport do podoby, ve které je dnes.

### 3.5.1 League of Legends

League of Legends neboli LoL, je jednou z nejznámějších MOBA her, která vznikla v roce 2009 pod vydavatelstvím Riot Games. Až donedávna se jednalo o čistě počítačovou hru, ale nyní si ji mohou skalní fanoušci zahrát i na svých mobilních telefonech. Hra je rozdělena na regiony, aby se vývojáři vyhnuli problémům s internetovým připojením. Česká republika se například nachází v regionu „EUNE“ nebo EU Nordic and East – Severových Evropy.

V této hře proti sobě bojují dva týmy tvořené pěti hráči, kteří musí společnými silami zničit základnu protějšiho týmu.



Obrázek 3 - Herní mapa LoL (Zdroj: leagueoflegends.fandom, 2021)

Každý hráč má na výběr ze 157 šampiónů, přičemž každý z nich má rozdílné schopnosti a role v týmových bojích. Postava vylepšuje své schopnosti především nákupem výzbroje, díky které má například více životů nebo silnější útok. Za tuto výzbroj se platí zlatáky, které hráč získá za zabítí nepřítele nebo nepřátelských poskoků, kteří každému týmu pomáhají zápas vyhrát. Pro tým je tedy velice důležité udržovat takzvané „makro“, což znamená mít přehled o hře, kontrolovat mapu a zároveň získávat dostatek zlata pro vylepšování výzbroje a tím zvyšovat výhodu oproti nepřátelskému týmu. Jedna hra trvá v průměru 30 minut a končí ve chvíli, kdy jeden z týmů úspěšně zničí protivníkovu základnu.

### 3.5.2 Dota 2

Celým názvem Defense of the Ancients, je jednou z nejznámějších videoher vůbec. Jedná se o zdaleka nejlukrativnější hru na světě. O tom svědčí i letošní finanční odměna 40 miliónů dolarů, kterou si rozdělí 18 nejlepších týmů z celého světa. I přes obrovské finanční odměny je Dota 2 až druhou nejpopulárnější MOBA hrou, hned po už zmiňované hře League of Legends.

Dota 2, stejně jako LoL, si získala své fanoušky díky skvěle propracovanému hernímu požitku a velkému výběru všech možných charakterů, které si hráči mohou vybrat. Výhodou je samozřejmě i to, že je Dota 2 zadarmo a tím pádem neurčuje žádné vstupní podmínky pro budoucí hráče.

### 3.5.3 Fortnite Battle Royale

Tato hra byla vypuštěna do světa v roce 2017 společností Epic Games a v dnešní době je možné ji hrát na všech dostupných platformách od chytrého telefonu až po Playstation 5.

Hra je pro všechna tato zařízení zdarma a hráči se mohou sami rozhodnout, zda ve hře nějaké peníze utratí. Na výběr je toho mnoho, od speciálního vybavení pro své charaktery až po Sezónní pas, který nabízí hráčům výhody především z designového hlediska.



Obrázek 4 – Fortnite: vzhledová úprava charakterů (Express, 2020)

Hra Fortnite Battle Royale je i přes její nízký věk velmi oblíbenou a pro mnohé hrou i velmi lukrativní. Letošní finanční odměny dosahují 20 miliónů dolarů, které si rozdělí pouze 4 týmy.

### **3.6 eSport**

Esport je zkratka pro „Elektronický sport“, v podstatě se jedná o další evoluci sportu, tentokrát do elektronické podoby. Tento výraz je obecným výrazem pro profesionální hraní videoher, respektive kompetitivního hraní. Hlavními aktéry kompetitivního hraní videoher jsou profesionální eSport hráči, kteří mají smlouvy s jednotlivými organizacemi, které se o ně starají. Možná by se zdálo, že hraní her je vcelku jednoduchá záležitost, ale profesionální hráči videoher trénují i 12 hodin denně, aby se konstantně zlepšovali. Velkou roli u těchto hráčů hraje také talent, to ale neznamená, že talent přebije tvrdou práci, ostatně jako v normálním sportu.

#### **3.6.1 První rozvoj eSportu**

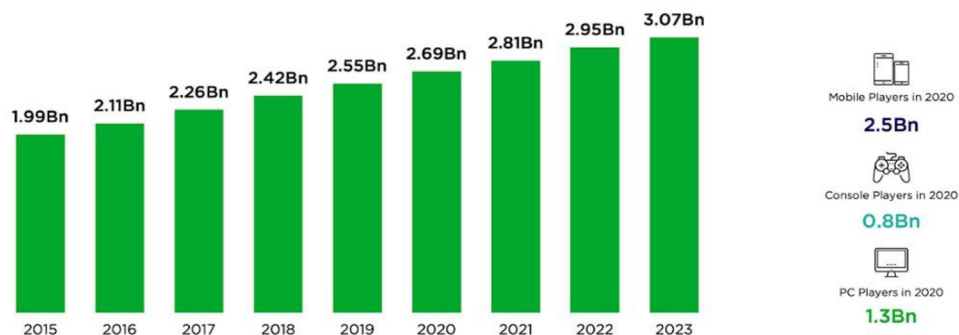
První náznaky eSportu vznikaly již v roce 1980, kdy došlo k prvnímu kompetitivnímu hraní na počítačích Atari. V té době se jednalo především o arkádové hry. Velký rozmach v 90. letech minulého století způsobily hry Quake a Doom. Obě hry patřily do žánru FPS, tedy stříleček z první osoby. Quake se stala tak populární, že se dokonce hrála v roce 1996 kompetitivně na QuakeConu v Americe, kde si mohli hráči dokonce odnést i hodnotné ceny.

Nejvýznamnější moment pro videoherní průmysl přišel na konci roku 2004, kdy herní společnost Blizzard Entertainment vydala hru World of Warcraft (WoW). WoW funguje na bázi MMOG neboli „Massively multiplayer online game“, což v podstatě znamená, že jednu hru hraje několik hráčů najednou. Hra byla neskutečně úspěšná, jelikož dovolila hráčům „customisation“ neboli úpravu vlastních herních charakterů. Také se do her poprvé dostalo „levelování“ či vylepšování jak charakterů, tak předmětů. Dá se říct, že WoW začalo veškeré kompetitivní hraní (Collis, 2020).

### **3.7 Sledování eSportu**

Na světě se nachází už 2,8 miliardy lidí, kteří hrají hry, ať už na svém chytrém telefonu nebo na herní konzoli. Toto číslo stoupá každým dnem, kdy předpověď pro rok

2023 předvídá překročení hranice 3 miliard aktivních hráčů. Z grafu níže je vidět, že nejvíce hráčů si oblíbilo hraní na chytrých telefonech. Hlavním důvodem je minimální vstupní bariéra, především v dnešní době, kdy má chytrý telefon téměř každý člověk na světě, respektive 6,05 miliardy lidí (O'Dea, 2021).



Obrázek 5 - Počet hráčů podle kategorie (Zdroj: NewZoo, 2022)

### 3.7.1 Twitch

Hraní videoher je skvělé, ale co kdyby šlo každou hru sdílet se stovkami dalších lidí? To lze, říká se tomu „live stream“ a internetoví tvůrci takto mohou sdílet své herní zážitky s těmi, kdo o to mají zájem. Tato skupina lidí se nazývá pasivní hráči. Pasivní hráči nemají chuť či čas videohry hrát, ale rádi se podívají na někoho, kdo je hraje za ně. Tito pasivní hráči jsou nedílnou součástí eSportu, jelikož bez nich by celý tento obor neobešel. V červnu roku 2011 vznikl projekt twitch.com, což je platforma pro živé vysílání, která se specializuje na herní živá vysílání. Twitch vznikl ze staršího konceptu justin.tv, který nebyl velmi úspěšný, jelikož se soustředil jen na edukativní živé přenosy. Twitch funguje i jako platforma pro živý přenos eSport turnajů, které měsíčně přilákají až desítky tisíc unikátních sledujících. Celá platforma má celkově až 2 miliony sledujících měsíčně a funguje na bázi předplacení unikátních streamerů a také z reklam. Nejnižší stupeň měsíčního předplatného stojí 5\$ a nejvyšší stupeň se dá pořídit za 24.99\$, ze kterých si Twitch bere půlku na provoz a fungování webu. Za úspěch Twitche může bezpochyby to, že byl zakoupen roku 2014 společností Amazon, která do jeho vývoje dává velké množství svých prostředků (Collis, 2020).

### 3.7.2 YouTube

V dnešní době již fenomén, který zná každý člověk. Tato platforma vznikla v roce 2005 a hned rok poté byl YouTube odkoupen společností Google. Jedná se o největší



platformu pro sdílení videí, bohužel streamování na této platformě není zatím tak populární jako již výše zmíněný Twitch. Ani jedna platforma nemá zcela výhradní práva na streamování některých eSport turnajů, proto jich mnoho probíhá souběžně na obou platformách. Popularita streamování na YouTube se ale každoročně zvyšuje, především díky novým spolupracím. Poslední velkou spoluprací bylo uzavření smlouvy s Esports Championship, které se věnuje především turnajům ze hry Counter-Strike: Global Offensive.

Na rozdíl od Twitchu je na YouTube mnohem lehčí prorazit. Hlavně díky nižší věkové struktuře sledujících, kteří někdy ani neví, co vlastně sledují, protože samotný obsah moc nevnímají.

Společnost YouTube se snaží prorazit ve všech možných kategoriích, a to se jim i díky Googlu velmi daří. Jakmile se objeví koncept, kterému by jako společnost mohl YouTube konkurovat, tak vytvoří a spustí novou divizi této platformy. Ať už se jedná o YouTube Music, YouTube Premium nebo YouTube Gaming. Právě poslední zmiňovaná platforma má být největší konkurencí platformě Twitch.

### **3.8 Turnaje**

Esport je tam, kde je, i díky turnajům a tím narůstající popularitě. Na turnaje se profesionální hráči připravují několik měsíců a jsou ochotni kvůli nim trénovat i 16 hodin denně. Odměnou jsou jim však hodnotné ceny a perfektní atmosféra, kterou vytvoří tisíce přítomných diváků přímo v aréně. Velké firmy jsou si vědomé těchto turnajů a velmi rády je sponzorují, např. Coca-Cola či známé energetické drinky, které hráči přímo na pódiu pijí. Ani samotní diváci neodcházejí na prázdno. Ty největší turnaje nabízí mnoho soutěží a her, během kterých mohou diváci vyhrát hodnotné ceny v podobě skinů nebo sezónních pasů.

#### **3.8.1 Worlds**

Mezi nejvýznamnější eSportové turnaje patří Worlds, což je největší turnaj ve hře League of Legends, zkráceně LoL. Turnaj se naposledy konal v Šanghaji v roce 2020 a hrálo na něm 22 týmů ze všech koutů světa. Asie má jedny z nejlepších LoL týmů na světě a nejenom to, umí odměnit diváky skvělou atmosférou a zároveň hodnotnými dary. Na tomto

turnaji se rozdaly mezi týmy peněžní odměny v celkové výši 2,25 milionu amerických dolarů (Andrejkovics, 2021).

### 3.8.2 **Dreamhack**

Tento turnaj je pořádán švédskou společností Dreamhack. Jeho hlavní předností je neskutečně kvalitní technické vybavení, díky němuž nejsou některé týmy zvýhodňované a vše je fair play. Mezi hlavní hry, které se během tohoto turnaje hrají, patří CS:GO, Hearthstone a Super Smash Bros. Hlavní cenou každého turnaje je 100 tisíc amerických dolarů.

### 3.8.3 **The International**

Turnaj, na kterém se utkají nejlepší týmy z celého světa ve hře Dota 2. Celá akce je organizována vývojářem této hry, kterým je studio Valve Corporation. Jedná se o vsutku velkolepou akci, během které se v roce 2021 rozdaly peněžní odměny v celkové výši 40 milionů dolarů, resp. 835 milionů korun českých (Andrejkovics, 2021).

### 3.8.4 **Intel Extreme Masters**

Organizace ESL, která je jednou z nejstarších v eSport odvětví, pořádá každoročně tento turnaj, na kterém jsou k vidění hry jako Counter-Strike Global Offensive, LoL nebo PUBG. Turnaj se koná všude po světě, ale finále je vždy pořádané v Polsku, přesněji ve městě Katowice, které už si v hráčské komunitě vytvořilo obrovské jméno a je pro hráče čest se těchto finálových turnajů účastnit.

### 3.8.5 **Blizzcon**

Pokud by se dal tento herní turnaj k něčemu přirovnat, tak by to byla herní konvence, kterou pořádá herní společnost Blizzard Activision. Na této události mohou návštěvníci sledovat a hrát hry jako je Hearthstone, Overwatch nebo WoW. Kromě sledování a hraní her dostanou návštěvníci také spoustu novinek týkajících se nových her od společnosti Blizzard. Vstupné na tuto akci stojí od 100 až 200 amerických dolarů (Andrejkovics, 2021).

## 4 Vlastní práce

Praktická část bakalářské práce se věnuje především vlivu a budoucnosti eSportu. Ačkoliv se to nezdá, tak hraní videoher ovlivňuje širokou škálu generací, ať už psychicky či fyzicky. O psychické i fyzické stránce hraní videoher a eSportu byl veden rozhovor s jedním z nejlepších českých profesionálních hráčů Markem Brázdou alias Humanoidem, ale i se zástupcem největší české herní organizace Entropiq. Na přání obou zmíněných nejsou tyto rozhovory přímou součástí bakalářské práce, v práci jsou obsaženy pouze jejich parafrázované názory. Je tedy hraní videoher opravdu tak škodlivé, jak se často tvrdí nebo má i své neopominutelné výhody? Jakým vlivům jsou hráči vystaveni a jak moc je videoherní průmysl důležitý pro ekonomiku?

### 4.1 Fyzický vliv eSportu

Téměř každý si dnes umí představit, trávit několik hodin u počítače, ať už se jedná o pracovní povinnosti nebo učení do školy. Pouze malé procento lidí si ale umí představit, jak to vypadá, když trénuje profesionální počítačový hráč během sezóny. Na rozdíl od normálního povolání je hráčská kariéra práce na 6-7 dní v týdnu a je zcela běžné, že hráči mají někdy i 16hodinové „směny“. Tento údaj samozřejmě závisí na tom, zda je sezóna či jen předsezóna. Jsou ovšem organizace, které mají ve smlouvách napsáno, kolik hodin musí hráč videohrám týdně obětovat. Například americký League of Legends tým „Team Liquid“ požaduje od hráčů minimálně 50 hodin týdně. Realita je ale naprosto odlišná, kdy sami hráči mluví o 12 až 14 hodinách denně (Harrison, 2015).

#### 4.1.1 Životní styl eSport hráčů

Jak už bylo v předchozí kapitole zmíněno, normální den profesionálních hráčů se skládá především z několikahodinového sezení a hraní. S tím spojená strava, která je většinou v podobě fast foodů a energetických drinků, velmi neprospívá tomuto životnímu stylu. Hráči se nechali slyšet, že se takto dlouho žít nedá, a proto končí svoje kariéry v podobném věku jako sportovci, tzn. kolem 30 let. Jedním z takových případů je hráč „Uzi“, který ukončil svou kariéru na doporučení lékařů, kteří mu zjistili cukrovku 2. typu. Hlavními faktory tohoto onemocnění byly podle lékařů nedostatek spánku, špatná strava a nekončící dennodenní stres (Gibbs, 2021).

Největší herní organizace na výzvu lékařů ihned reagovali a dali hráčům k dispozici sportovní trenéry, kteří s nimi denně trénují a udržují je v kondici. Tyto trenéry mají vždy k dispozici, jelikož s nimi i bydlí a dohlíží na jejich stravu a celkový pohyb. Lepší organizace svým hráčům zajišťují i osobní šéfkuchaře, kteří dbají na správnou, a především zdravou stravu.

#### 4.1.2 Zdravotní rizika hraní videoher

Z předchozí kapitoly je zřejmé, že hraní her není pro zdraví člověka úplně to nejlepší a bohužel s sebou přináší i mnoho zdravotních nepříjemností, o kterých se v médiích ani mezi hráči moc nemluví. Tato zdravotní rizika je potřeba komunikovat a řešit, protože jsou většinou nevratná. Častými problémy přímo u eSport hráčů jsou únava očí, bolesti zad, hlavy a rukou. Na rozdíl od normálních hráčů mají připravené profesionály, kteří jim s problémy pomohou.

Mezi největší riziko patří zcela určitě obezita, která je způsobena nedostatkem pohybu, nekvalitní stravou a stresem. U eSport hráčů to díky vylepšením pracovních podmínek už není tak obvyklé a dá se spíše říct, že tito hráči jsou v dobré kondici. Problém nastává u regulérních hráčů, kteří trenéra ani kuchaře nemají. Právě u této obrovské skupiny lidí je potřeba využít jejich herní idoly – eSport hráče, aby jim ukázali, že to není v pořádku a mají se o svá těla starat. Potěšující okolností může ovšem být německá studie z roku 2019, která ukazuje, že videohry mají efekt na obezitu jen u dospělých subjektů, a to pouze u 1 % z nich. Tato studie byla provedena na 38 000 subjektech a ve finále se ukázalo, že hlavním problémem je nedostatek času na cvičení (Lozina, 2019).

Dalším zdravotním problémem u hráčů videoher je syndrom karpálního tunelu, který je u hráčů čím dál běžnější. V tomto případě se jedná o onemocnění, které je přímo zaviněné dlouhým držetím a klikáním na myš.

#### 4.1.3 Vzdělávání díky videohrám

I přes všechna zdravotní rizika jsou videohry velmi dobrým učitelem, a naopak některé funkce lidského těla mohou vylepšit. Řeč je například o zlepšení mobility, zvýšení koncentrace a lepších rozhodovacích schopnostech.

Dle mnoha studií pomáhají FPS videohry (Call of Duty, PUBG a další) zvyšovat koncentraci a dlouhodobým hraním se nervová soustava stává aktivnější. Další výhodou je vylepšené prostorové vnímání a celkové zlepšení funkce očí. Studie z roku 2011 dokonce prokázala, že hraním FPS hry *Medal of Honor: Pacific Assault* po dobu 40 hodin dokáže zmírnit průběh takzvaného „líného oka“ – nesprávné postavení oka (Sarkar, 2013).

Dalším významným benefitem hraní videoher je zrychlení reakcí a rychlejší schopnost rozhodování. Na tento fakt přišla studie, během níž se dvanáct subjektů ve věkovém rozmezí 18-25 let rozdělilo na dvě skupiny, přičemž jedna skupina hrála akční videohru a druhá skupina hru strategickou. Obě skupiny měly 50 hodin na hraní a po vyhodnocení obou experimentů došli autoři studie k závěru, že při testu, jehož hlavním úkolem bylo rychlé rozhodnutí a následná reakce, byla první skupina o 25 % rychlejší než skupina hrající pomalou logickou hru (University of Rochester, 2010).

Populární videohra Minecraft drží rekord za nejvíce prodejů v historii videoher a není se čemu divit. Hra nabízí maximální volnost, a i ty nejšílenější nápady mohou být realizovány. Vše záleží na hráči a jeho fantazii, které se v Minecraftu skutečně meze nekladou. Hra zlepšuje schopnost řešit problémy, zlepšuje logické myšlení a především kreativitu. Není tedy divu, že se na této hře tvoří velmi silná závislost, která je právě spojená s nekonečnými možnostmi této videohry.

Velkou součástí hraní videoher je i komunikace, a to především v cizích jazycích. Díky velkému zastoupení amerických videoher si mnoho hráčů vylepší hlavně anglický jazyk, jelikož tyto hry obsahují obsah převážně v angličtině. Ke zlepšení dochází i na úrovni sociální interakce, kdy mezi sebou mohou hráči během každé hry komunikovat, a tak se také vzdělávat. Při výběru správné videohry se může hráč mnoho věcí dozvědět a případně své znalosti rozvíjet.

## 4.2 Psychický vliv eSportu a videoher

Ač se hraní her může zdát jako nekončící zábava, opak je někdy pravdou. Pro mnohé je gaming útěk z reality a pro některé závislost, od které se nemohou oprostít. V následujících kapitolách jsou zmíněny hlavní faktory ovlivňující dnešní generaci a je mimo jiné zodpovězena i všudypřítomná otázka, zda je gaming a eSport prospěšný či nikoliv.

### 4.2.1 Stres a závislost

Stejně jako v tradičním sportu hraje stres velkou roli při výkonu hráčů. Velká pódia, davy lidí sledující každý pohyb a majitelé organizací, kteří rozhodují o změnách v týmu. Nikoho asi nepřekvapí, že videohry celkový stres snižují, ale jen pod jednou podmínkou – hráči musí hrát hry, které je baví. Psychologická studie z roku 2019 měla ukázat rozdíly mezi herními žánry, resp. mezi logickou a bojovou hrou. Studii podstoupily dvě skupiny subjektů, jedna skupina hrála bojovou hru a druhá hru logickou. Výsledky prokázaly, že hraní bojové hry je více stresové, kdy subjekty z této skupiny pociťovaly kardiovaskulární stres. U druhé skupiny došlo naopak ke snížení stresových úrovní. Překvapením ale bylo, že skupina hrající bojovou hru, by si ji zahrála radši než hru logickou. Hlavním faktorem tohoto rozhodnutí je adrenalin, který nás nutí se k tomuto typu her vracet a hrát dále. Problém nastává ve chvíli, kdy už hra stres nesnižuje, jelikož si na ní hráč zvykne, ale z důvodu silné závislosti už nemůže přestat a tím se pro něj hraní stává kontraproduktivní (Lal, 2021).

Se stresem velmi úzce souvisí i závislost, která je přirovnávaná k závislosti na gamblingu. Vzhledem k tomu, že správně vybrané videohry stres opravdu snižují, tak nám podvědomě vytváří silnou závislost. Je to logické, jelikož hraní her je pro každého z nás plně dostupné a spustit hru trvá maximálně vyšší jednotky vteřin. Samotná závislost je samozřejmě velmi negativní faktor, který nás ovlivňuje stejně jako gambling, kdy hráči bezmyšlenkovitě utrací na hrách své peníze a může je to více poškodit než jim pomoci.

### 4.2.2 Sociální sítě a eSport hráči

V této podkapitole se chci věnovat spíše profesionálním hráčům, jelikož jsou sociálními sítěmi velmi ovlivňováni. Sociální sítě jsou v dnešní době naprostou samozřejmostí, ať už z pohledu byznysu pro herní organizace či osobní potřeby hráčů. Je

skvělé sdílet své úspěchy a podělit se o radost s herními nadšenci. Co když se ale hra nebo turnaj nepovede? Toto téma bylo probíráno s již zmíněným Markem Brázdou alias Humanoidem, což je v dnešní době nejlepší český hráč hry League of Legends, který se svým týmem Mad Lions vyhrál evropský turnaj dva roky v řadě a umístil se v top 10 na světovém turnaji. Dle jeho názoru je potřeba s nenávisť na internetu počítat a spíše se po neúspěšném výkonu na sociálních sítích neukazovat. Vysvětloval, že mnoho jeho spoluhráčů sociální sítě po špatných výkonech rovnou odinstaluje, aby se nemuseli s vlnou nenávisť vůbec setkat. On sám to bere s nadhledem, ale také se radši po neúspěchu na nějakou dobu odmlčí. Důvodem nenávisť je často sázení, kdy fanoušci bez přemýšlení sází na svůj oblíbený tým a po neúspěchu si svou zlost vybíjí přímo na hráčích skrze sociální sítě.

### 4.3 Ekonomický vliv eSportu

Ačkoliv je eSport stále v zárodku, už nyní je jeho financování a podpora na velmi vysoké úrovni. Od miliardářů, kteří eSport financují, až po celebrity, které ho propagují, profesionální hraní se pomalu, ale jistě stává mainstreamem. V následujících podkapitolách jsou analyzovány veškeré důležité ekonomické faktory herního průmyslu, které ho v budoucnu vyženou na absolutní vrchol zábavního odvětví.

#### 4.3.1 Investice

S rapidním rozvojem herního průmyslu se objevil prostor pro sponzory a investory. Investice do herního průmyslu byla v minulosti považována za velmi riskantní, dnes je to spíše sázka na jistotu. Na akciovém trhu jsou společnosti herního průmyslu stále oblíbenější, jako příklad je možné použít akcie společnosti Tencent či Activision Blizzard, o kterých již byla řeč v teoretické části této bakalářské práce. Pro lepší diverzifikaci je také možné využít speciálních fondů, pod které spadá celé herní odvětví a tím pádem investor snižuje risk ztráty svých prostředků. Jedná se o takzvané „Exchange traded funds“ neboli burzovně obchodované fondy, které spravují desítky jednotlivých akcií v daném odvětví. Tyto fondy jsou perfektní pro začínající investory, kteří chtějí částečně eliminovat investiční riziko.

0700 · HKG

Tencent

444,80 \$ ↑ 54 813,58 % +443,99 Maximum

29. 12., 16:08:27 UTC+8 · HKD · HKG · Prohlášení

1 d 5 d 1 m 6 m YTD 1 r 5 r MAX



Obrázek 6 - Graf akcie společnosti Tencent (Google Finance, 2022)

Jak je z grafu na obrázku 6 viditelné, tak investováním do této společnosti bylo z dlouhodobého hlediska téměř nemožné, přijít o peníze. Je také ovšem z grafu zřejmé, že největší cenový růst zažila společnost v posledních 6 letech, kdy vyrostla o více jak 500 %. Výhoda této společnosti je, že během velkých ekonomických krizí není tak poznamenána, jelikož jejím hlavním byznysem je internetové prostředí, které naopak v krizi vzkvétá. Tuto skutečnost lze vidět na obrázku 7, kdy během koronavirové ekonomické krize společnost na rozdíl od ostatních společností rostla.



Obrázek 7 – Graf akcie společnosti Tencent (Google Finance, 2022)



V prvním kvartálu 2020 vzrostly tržby z mobilních her této společnosti o 64 %, především díky vytvoření nových her, které přímo konkurují nejpopulárnějším mobilní hram. Dá se tedy říct, že tato společnost nejvíce těžila na lockdownu, kdy lidé neměli jinou možnost než hrát videohry, ať už na mobilu nebo PC/konzoli.

ATVI • NASDAQ

## Activision Blizzard

**66,67 \$** ↑ 7 932,53 % +65,84 Maximum

Předburzovní cena: 67,10 \$ (↑ 0,64 %) +0,43

Zavřeno: 29. 12., 5:13:04 UTC-5 · USD · NASDAQ · Prohlášení



Obrázek 8 - Graf akcie společnosti Activision Blizzard (Google Finance, 2022)

Podobný vývoj zažívají i akcie americké společnosti Activision Blizzard, která díky koronavirové krizi dosáhla na cenová maxima.

V tuzemsku už se do eSportu začíná také více investovat, posledním známým investorem, který se v eSportu začal angažovat je český miliardář Karel Janeček. Ten se svými investicemi v řádu desítek milionů korun stal i spoluvlastníkem české eSport organizace Entropiq, která byla založena známým českým pokerovým hráčem Martinem Kabrhelem. Zástupce této organizace poskytl cenné informace týkající se investic, ale i zákulisní informace ze světa eSportu. Podle něj je na dotace či investice od státu zatím brzy, a to právě kvůli tomu, že ČR není ještě mentalitou a pochopením na úrovni Asie, Ameriky

či Švédska, kde jsou profesionální hráči oslavováni na podobné úrovni, jako hráči tradičního sportu.

Zatímco v ČR se o investicích zatím jen tiše diskutuje, tak v Asii už jedou na plné obrátky. Mezi zeměmi s největší angažovaností v eSportu jsou Čína, Malajsie, Jižní Korea a Filipíny. Čína dokonce nechala vystavět eSportové „město“ uprostřed města Chang-čou, kde trénují elitní čínské týmy jako je například LGD. Tato investice stála čínskou vládu 290 miliónů dolarů, v přepočtu přes 6 miliard Kč. Čína ovšem ví, že se tyto investice brzy vrátí a považuje to za stejný mezinárodní závod, jako být první ve vesmíru. V tomto závodu je ovšem Čína napřed a každým rokem se vzdaluje mílovými kroky.

#### 4.3.2 Finance

Finance jsou velmi důležitou součástí eSportu, jelikož stejně jako v tradičním sportu, tak i v tom virtuálním musí hráči a organizace nějakým způsobem vydělávat. Rozdíly oproti sportu by se zde hledaly těžko, stejně jako u sportu se jedná z většiny o sponzoring, reklamu a peněžní výhry za turnaje a zápasy. Jediný rozdíl je ve výši částek, která je například v tuzemsku velmi odlišná.

Právě výdělky českých hráčů byly probírány se zástupcem Entopiqu, tak Markem Brázdou. Oba podotkli, že v ČR je situace zatím velmi bídná a většina hráčů pobírá průměrnou českou mzdu plus samozřejmě smlouvou daná procenta z výher a sponzorství. Osobní finance hráčů prý nejsou nijak profesionálně zpracovávány, což přispívá ke špatné finanční gramotnosti. V posledních letech ale vznikají společnosti, které se zajímají o finanční stránku eSportu a jsou i ochotné některým hráčům s financemi pomoci.

Pro většinu profesionálních hráčů kariéra nekončí ani po odchodu do takzvaného herního „důchodu“. Mnoho z nich se buď stane eSport trenéry či streamery na plný úvazek. Marek Brázda k tomu dodal, že je výhodné během aktivní hráčské kariéry budovat velkou „fanbase“, neboli fanouškovskou základnu, se kterou může později hráč nadále pracovat, například v podobě využití k reklamním účelům či již zmíněného streamování.

Ve finále je tedy velmi důležité těmto hráčům poskytnout pomocnou ruku při zajištění finanční gramotnosti a zajistit, aby byli schopni po své hráčské kariéře nadále

dostatečně vydělávat, aby si udrželi svou životní úroveň i v „důchodu“. Nadále je potřeba zajistit dostatečné investice a dotace, které by spustily rychlejší rozvoj eSportu v tuzemsku, aby nám neujel vlak. Jedním z takových způsobů je ukázat lidem, že se již nejedná jen o bezmyšlenkovité sezení u počítače, ale o regulérní kariérní možnost, kterou by talentovaní jedinci měli následovat. Sám Marek Brázda zmínil, že kvůli bídnému finančnímu ohodnocení českých profesionálních hráčů jich mnoho přechází do zahraničních organizací, kde se dočkají několikanásobku a je o ně kompletně postaráno. Zatím se v tuzemsku investuje pouze v soukromém sektoru, což není špatně, ale není to zdaleka dostatečné pro udržení tempa se zbytkem světa.

#### 4.4 Regionální vliv eSportu

Esport neovlivňuje pouze jednotlivce, ale jeho vliv je možné sledovat i na národní úrovni. V předchozí kapitole již byla zmíněna velká investice do eSportového města, která stála čínskou vládu přes 6 miliard Kč. Město pokrývá 366 tisíc metrů čtverečních a nachází se v něm hotel, lokální nemocnici a eSportová akademie. Toto město už má před sebou velké plány, především hostování „Asian Games 2022“, kde by se poprvé v historii měly předávat i medaile pro výherce vybraných eSportů. Esporty byly zařazeny do kategorie Mind sports, kam mimo jiné patří například šachy.



Obrázek 9 - eSportové město v Číně (Zdroj: thetechpanda, 2018)

Podobnou investici lze objevit i v jiné asijské zemi, Malajsii. Tam v roce 2020 vzniklo „Esports City“, což sice není úplně město, jak by se z názvu mohlo zdát, ale spíš velké zařízení, obsahující stadion s kapacitou pro tisíc diváků, mnoho nahrávacích místností, jídelnu a mnoho dalšího. Investice byla mnohem nižší, přibližně 20 milionů Kč.

Napříč velkému zájmu ostatních asijských zemí o eSport, Čína stále drží jasné prvenství. Šanghaj je nejvíce oblíbeným městem pro pořádání eSportových eventů v Asii, druhé nejoblíbenější na světě, hned po Los Angeles. Celková velikost eSportového trhu v Číně je kolem 20 miliard amerických dolarů, s tím, že přímo Šanghaj pořádá přes 40 % veškerých eSportových eventů.

Velkou součástí eSportového prostředí je i turismus, který souvisí především s turnaji pořádanými po celém světě. Jedním z takových turnajů je IEM Master, který se pořádá po celém světě a ročně přivítá desetitisíce návštěvníků z celého světa. Takové turnaje stmelují mezinárodní obecnost a vytváří komunity, které se každoročně rozrůstají. V roce 2017 bylo v Polsku na takové podobné akci přes 170 tisíc diváků, což je současný rekord, který plánují tento rok ještě překonat. Je potřeba zmínit, že takové turnaje rozvíjí i trh práce, jelikož na takové akce je potřeba zaměstnat tisíce lidí, kteří se postarají o kompletní funkčnost celé akce. Zatím se takové turnaje pořádají spíše ve větších městech, ale s narůstající popularitou eSportu vznikají i speciální arény, kde se hráči setkávají a vytváří své unikátní hráčské komunity.

#### 4.4.1 Tuzemský rozvoj

V České republice zatím nejde mluvit o nějakém silném regionálním vlivu, ale už vznikají první projekty, které ukazují, že i v ČR zájem o eSport roste a je vnímán jako velmi dobrá investice. Jedním takovým projektem je otevření Vodafone PLAYzone Areny na Chodově. Arena bude hostit velké turnaje, především ve hře CS:GO, jedním z prvních turnajů bude Mistroství České republiky v již zmíněném CS:GO.

Zcela ideální by pro tuzemský regionální rozvoj bylo vybudování několika podobných arén, především ve větších městech, kde by se hráči sházeli a zároveň hráli pro diváky profesionální turnaje. Chodovská aréna stála podle odhadů novinářů přibližně 100 milionů Kč, což by pro Ministerstvo pro místní rozvoj ČR nebyla až tak problematická

částka, když pracuje s ročními výdaji kolem 29 miliard Kč, viz schválený rozpočet Ministerstva pro místní rozvoj za rok 2021 (MMR, 2022).

#### 4.4.2 Dotace v eSportu

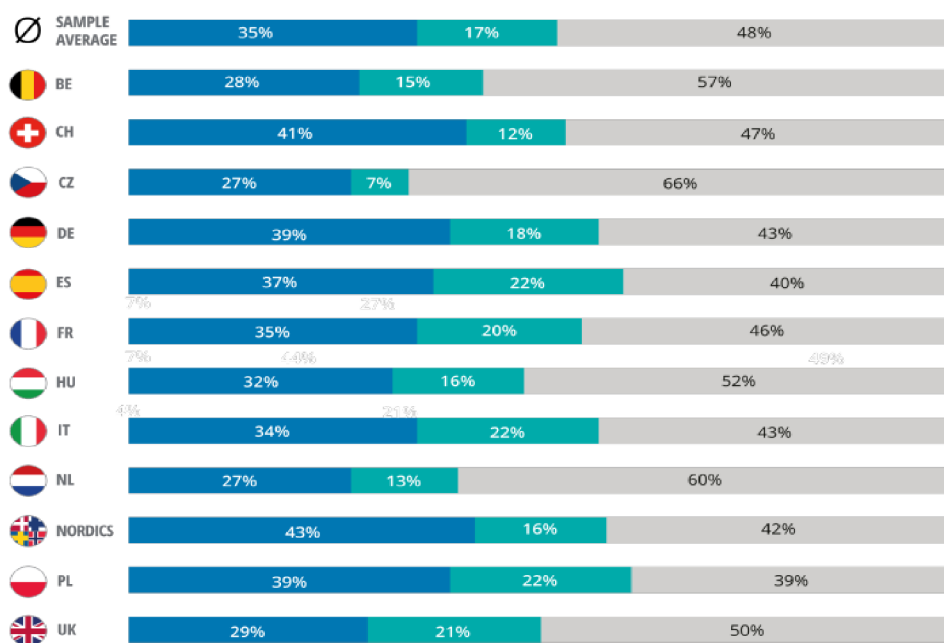
S rostoucí popularitou roste i zájem ze strany státních institucí, které vnímají, jak eSport ovlivňuje současné i budoucí generace. Nejvíce se dotačně eSport podporuje v Americe, kde bylo za poslední dekádu proinvestováno téměř pět miliard amerických dolarů. Druhé místo obsadila Čína, která především přitahuje investory svým velkým zájmem ze strany čínské vlády. Samotná Čína do eSportu investovala v přepočtu přes dvě miliardy dolarů. Jednou z nejvíce angažovaných provincií je Hainan, kde je podpora z vládní strany opravdu obrovská. Poslední vládní dotace do této provincie byla 145 milionů amerických dolarů, v přepočtu přes 3 miliardy Kč (Moncay, 2019).

V Americe se kromě dotací rozvíjí i eSportové vzdělávání, především skrz univerzity, které dávají studentům možnost tento obor studovat. Také jsou využívány dotace pro vytváření videoher, které pomáhají zlepšovat lidské vnímání a mobilitu. Tyto hry mají prozatím sloužit jako vzdělávací prvek pro univerzity, ale později se mají dostat i mezi širokou veřejnost. Amerika také ve velkém dotuje stavbu arén a tím pomáhá americkým týmům s přípravou a verbováním nových hráčů.

Česká republika se zatím dotacím věnuje jen velmi zřídka, ale k pokroku dochází díky transformaci „Státního fondu kinematografie“ na „Státní fond audiovize“. Tento fond je rozdělen na čtyři oblasti a jednou z nich je již zmíněný videoherní průmysl. Do tohoto fondu během příštích dvou let poputuje až třičtvrtě miliardy Kč. Dle herních studií je zatím zájem od státu minimální, a to není zdaleka ten největší problém. Tím je především nízká kvalifikace zaměstnanců, což zmiňují představitelé herních studií především ve spojitosti s přehnaně komplikovanou byrokracií při přijímání zahraničních zájemců o práci. Velkou pomocí by ze strany státu bylo zjednodušení tohoto procesu a zakomponování eSportu do vzdělávání, například jako zájmový kroužek na středních školách (Broniek, 2021).

## 4.5 Budoucnost eSportu

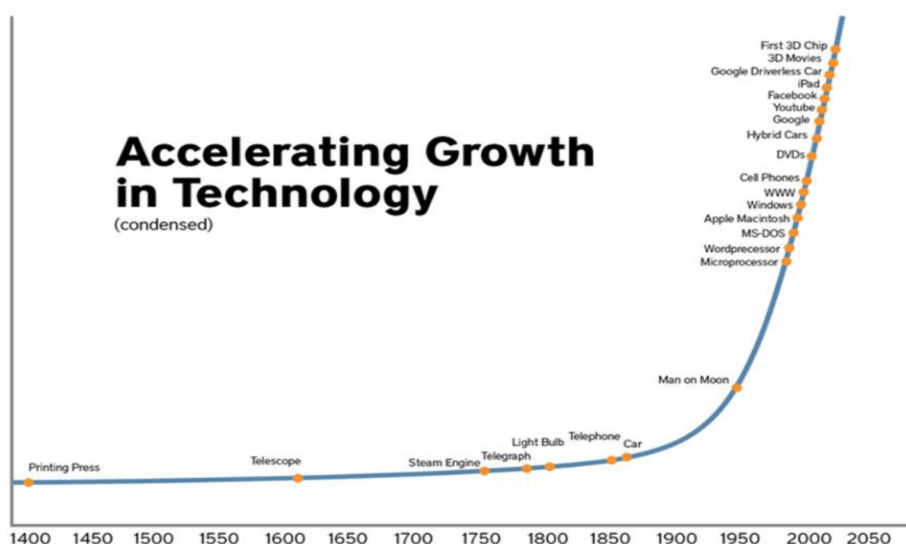
V době rychle měnících se trendů je těžké odhadnout, jakou budoucnost před sebou eSport má, ale našlápnuto má velmi dobře. Vždyť právě eSport by měl konkurovat svému staršímu „bráchovi“, tradičnímu sportu. Už teď je zcela jisté, že v tuzemsku a celkově střední Evropě je taková myšlenka zatím velmi nereálná. Jsou ale země, kde je tomu přesně naopak, což dokazují například Čína či Jižní Korea. Jak se situace bude vyvíjet v Evropě zatím není jasné, ale přechod do virtuálního světa je v dnešní době téměř neodmyslitelný. Pro udržitelný rozvoj eSportu je potřeba vytvořit konkurenční výhodu v podobě výhodných lokalit, skvělých turnajů a také budování komunit na mezinárodní úrovni. V Evropě je zatím tento rozvoj na dobré úrovni, především ve Skandinávii, kde je eSport velmi rozšířený. Až 43 % dotázaných v těchto zemích o eSportu ví, zatímco Česká republika skončila na posledním místě s 27 %. Obrázek 10 ukazuje procentuální povědomí o eSportu v jednotlivých evropských zemích. Procenta s modrým odstínem vyjadřují podíl respondentů, kteří o eSportu ví a umí ho i definovat, procenta se zeleným odstínem vyjadřují podíl respondentů, kteří o eSportu ví, ale neumí ho definovat a procenta s šedým odstínem vyjadřují podíl respondentů, kteří neví, co eSport je.



Obrázek 10 – Povědomí o eSportu v Evropě (Zdroj: Deloitte, 2021)

#### 4.5.1 Sport vs eSport

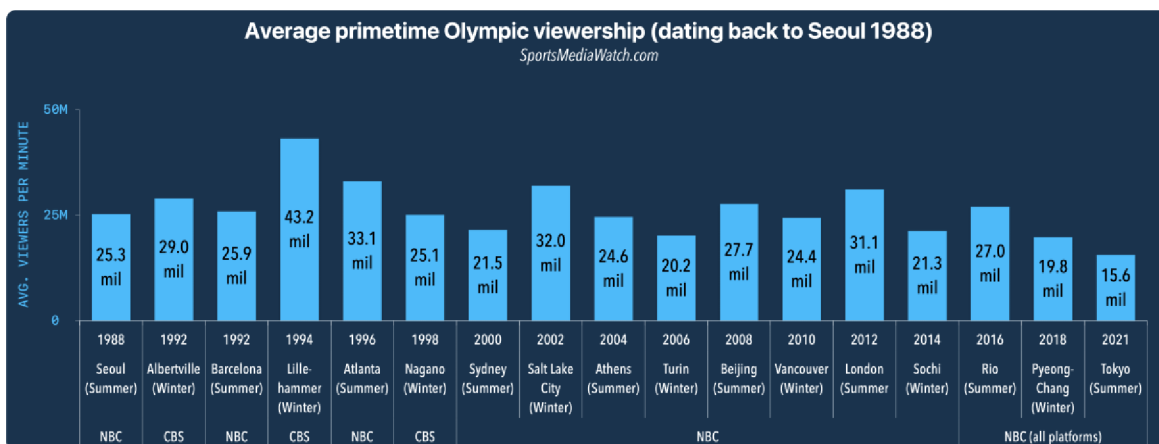
První známky sportu je možné nalézt již tisíce let před naším letopočtem, zatímco profesionální sport začal existovat až ke konci 19. století. Tato skutečnost dává sportu více jak 150 let náskoku vůči eSportu. Faktor, který hraje eSportu do karet je neskutečně rychlý vývoj technologií, kdy lidstvo od začátku druhého tisíciletí udělalo větší pokrok, než za posledních 500 let předtím, viz obrázek 10. Je téměř nepředstavitelné, že by graf pokračoval nadále stejně exponenciálně jako tomu bylo doteď, ale už tato úroveň technologického vývoje eSportu naprosto dostačuje. Čím více lidí si uvědomí, že nejde jen o videohry a hráče, ale i tvoření komunit, vzdělávání se a zlepšování se, tím rychleji se svět eSportu znormalizuje. Sám zástupce Entropiqu si myslí, že eSport ještě dlouho plně nenahradí tradiční sport, ale spíše se bude rozvíjet v pozadí a konkurovat mu jen v určitých odvětvích.



Obrázek 11 - Technologický pokrok (Cadbury Communications, 2016)

V poslední se době se začalo i spekulovat i o tom, že by se eSport objevil na olympijských hrách. Esport je uznáván jako sport ve více než 100 zemích a v Jižní Koreji byla dokonce založena organizace IESrF – International Esports Organisation, která se snaží celosvětově o eSportu šířit osvětu a docílit jeho uznání jako regulérního sportu. V této organizaci je dokonce více jak 40 evropských zemí, včetně České republiky. Čína ale neztrácí čas, a proto na Asijských hrách 2022 bude jednou z disciplín i eSport. Hrát se budou následující herní tituly: FIFA, PUBG Mobile and Arena of Valor, Dota 2, League of Legends, Dream Three Kingdoms 2, HearthStone a Street Fighter V. Toto je pro eSporty premiéra a pokud se toto rozhodnutí osvědčí, tak je velmi možné, že se eSporty objeví i na

další olympiádě. Přejít k virtuálnímu sportu dává smysl i ekonomického hlediska, jelikož přitahují velké masy diváků, které televize potřebují. Největším eSportovým hitem se stal letošní LoL turnaj „Worlds“, na který se v jednu chvíli dívalo až čtyři milióny diváků. Poslední olympijské hry naopak zažily rekordní propad sledovanosti, kdy maximální počet aktivních diváků dosáhl „pouhých“ 15,6 miliónů diváků (Paulsen, 2021).



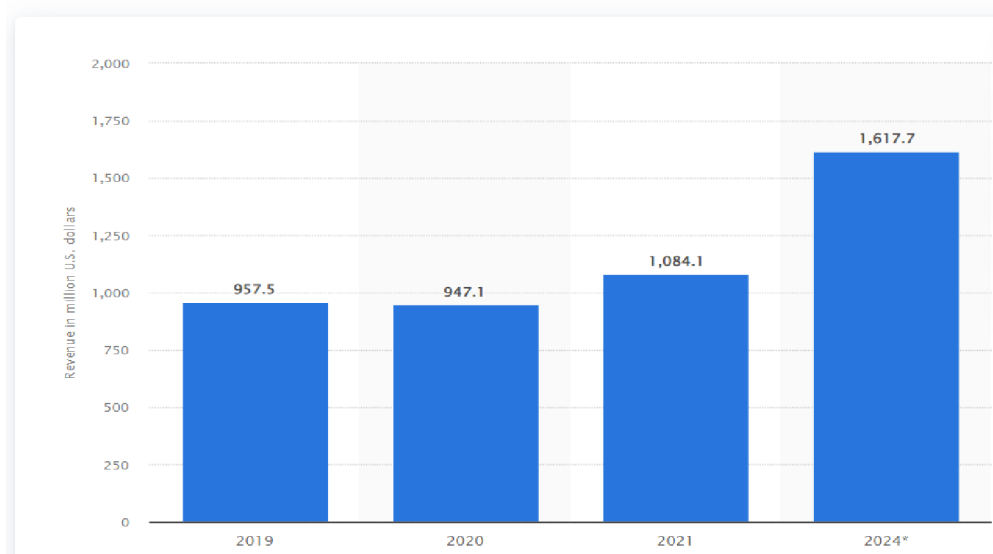
Obrázek 12 - Průměrná sledovanost olympijských her (Zdroj: Sportsmediawatch, 2021)

#### 4.5.2 Ekonomická budoucnost eSportu

S rostoucí popularitou eSportu roste i výdělečnost tohoto odvětví a není žádným překvapením, že růst zatím zdaleka nezpomaluje. Za rok 2021 překročily tyto příjmy miliardu amerických dolarů a predikce pro rok 2024 předvídá růst tržeb až o 60 %, viz obrázek 12.

#### eSports market revenue worldwide from 2019 to 2024

(in million U.S. dollars)



Obrázek 13 - Globální příjmy eSportu (Gough, 2021)

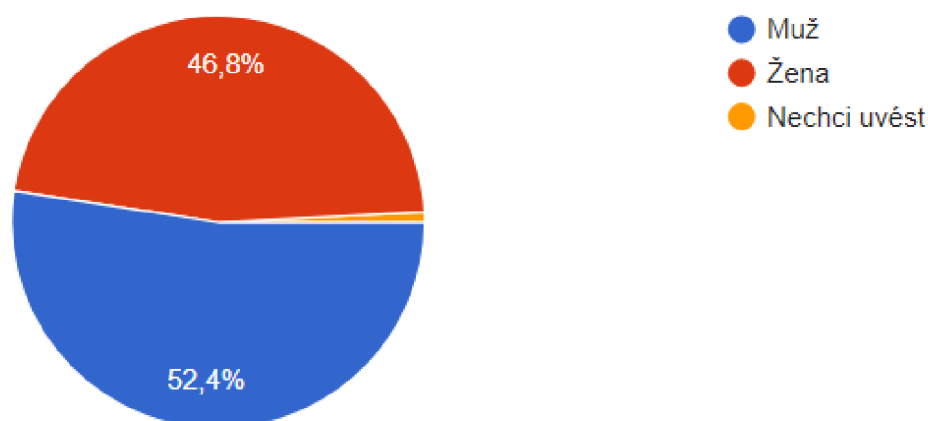


Vyspělejší státy jsou si tohoto růstu velmi dobře vědomi, a proto do eSportu čím dál více investují a zároveň i vymýšlejí, jak by tomuto odvětví více pomohly. Ve světě je už dokonce i možné eSport studovat a motivace bývá veliká. Od placeného školného či příslib profesionální kariéry po dokončení studijních programů. Nyní je možné eSport studovat v Americe na čtyřech univerzitách, na švédském gymnáziu, norské střední škole a brzy to možné i na japonské střední škole, která bude letos otevřena.

#### 4.6 Výsledky dotazníku

Dotazník byl vytvořen za účelem zjistit, co nejvíce informací o dnešních hráčích a hráčkách. Jak už bylo zmíněno v metodikách této práce, jedná se o dotazník pro širokou veřejnost s hlavním cílem zjistit, jak se při hraní videoher respondenti cítí a jak vnímají budoucnost videoherního průmyslu. Celkem se zúčastnilo 124 respondentů, očekáváno bylo vyšší procento mužských respondentů, ale ve finále převaha byla jen v řádu jednotek procent. To také nasvědčuje tomu, že videohry už nejsou jen mužskou záležitostí.

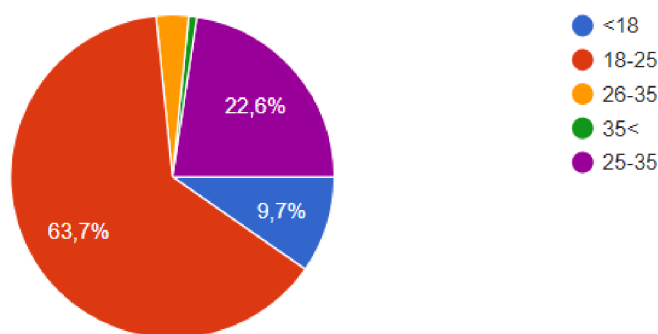
První získanou informací bylo pohlaví respondenta, přičemž bylo zjištěno, že přes 52 % z nich bylo mužského pohlaví a téměř 47 % pohlaví ženského viz obrázek 14.



Obrázek 14 - Rozdělení respondentů dle pohlaví (Zdroj – vlastní zpracování)

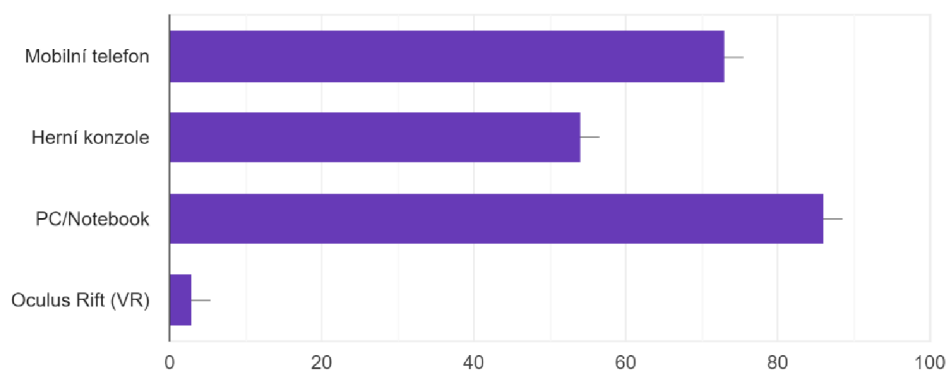
#### 4.6.1 Základní data z dotazníku

Z obrázku 15 vyobrazeném níže lze vypočítat, že většina respondentů byla ve věku 18–25 let, druhé místo držela skupina 25–35 let, kde se mi bohužel zdvojila data, která ale ve finále dala celkem 25,8 %. Ze skupiny >35 byl pouze jediný respondent.



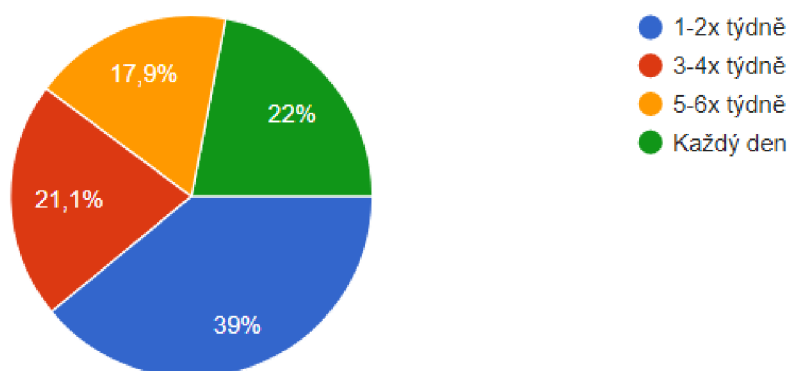
Obrázek 15 - Věkové rozdělení respondentů (Zdroj – vlastní zpracování)

Velkým překvapením by pro mnohé mohla být statistika, která ukazuje, na jakých zařízeních respondenti videohry hrají. Téměř 70 % dotázaných uvedlo, že hraje videohry na počítači či notebooku, zatímco na mobilu jich videohry hraje „jen“ necelých 59 %. Výsledek byl vcelku překvapivý, jelikož mobilní telefon má v tuzemsku v dnešní době téměř každý, respektive 90 % u obyvatel ve věku 16–54 let. Třetí místo podle očekávání obsadily herní konzole, které jsou spíše doplňkovým herním zařízením a cenově nemusí sednout každému (Miksa, 2021).



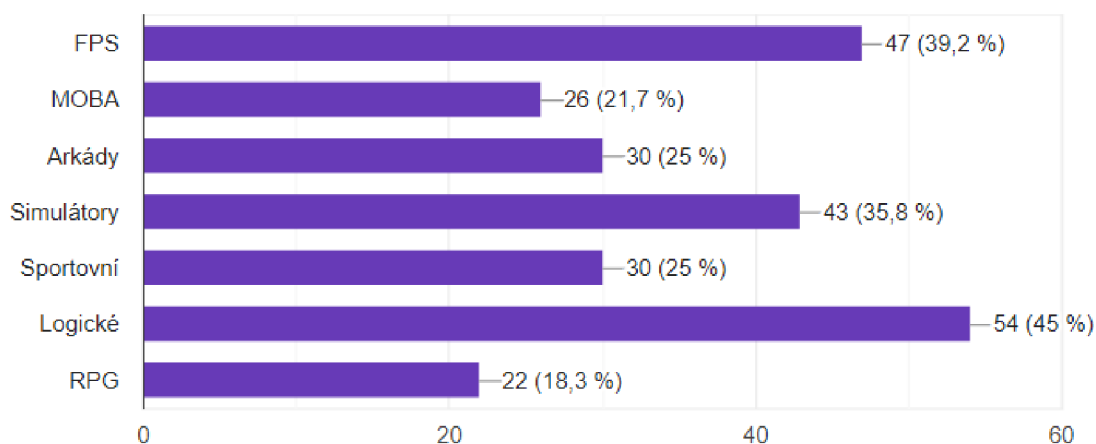
Obrázek 16 – Rozdělení respondentů dle herních zařízení (Zdroj – vlastní zpracování)

Další zajímavým zjištěním bylo, kolikrát do týdne respondenti videohry hrají. Ukázalo se, že pro 39 % dotázaných je optimální hrát 1 - 2x týdně. Zároveň ale obsadila druhé místo skupina hrající videohry každý den s 22 %. Je možné tedy pozorovat dva extrémy, kdy téměř 40 % hraje videohry max. 2x do týdne a druhý extrém, kdy podobně velká skupina (39,9 %) hraje videohry více jak 5 dní v týdnu.



Obrázek 17 – Frekvence hraní videoher (Zdroj – vlastní zpracování)

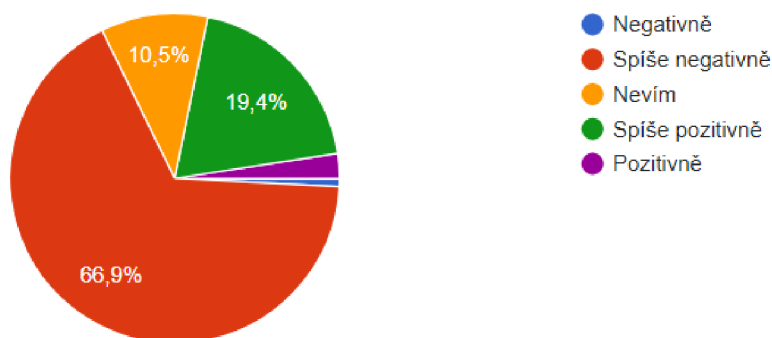
Co se týče videoherních žánrů, tak se ukázalo, že nejoblíbenější jsou videohry logické, které získaly hlas 45 % respondentů. Druhé místo dle očekávání získaly FPS hry a velmi těsně za nimi skončil simulátory. Právě u logických her jde sledovat silnou korelaci s mobilními telefony, kde se logické hry objevují nejčastěji.



Obrázek 18 – Populární žánry videoher (Zdroj – vlastní zpracování)

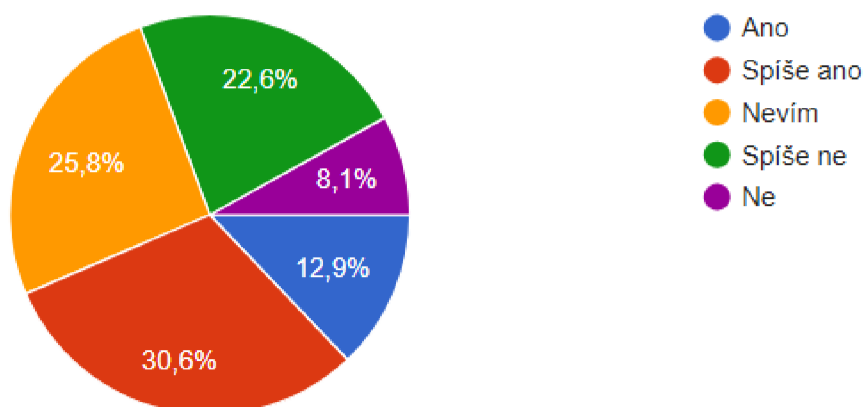
#### 4.6.2 Vliv

Videohry jsou podle dotázaných vnímány v ČR spíše negativně, kdy pro tuto možnost hlasovalo téměř 67 % respondentů. Toto úzce souvisí i s otázkou důvěry, která již byla zmíněna v předchozí kapitole, kdy není možné v tuzemsku eSport rozvíjet, když nemá důvěru od společnosti.



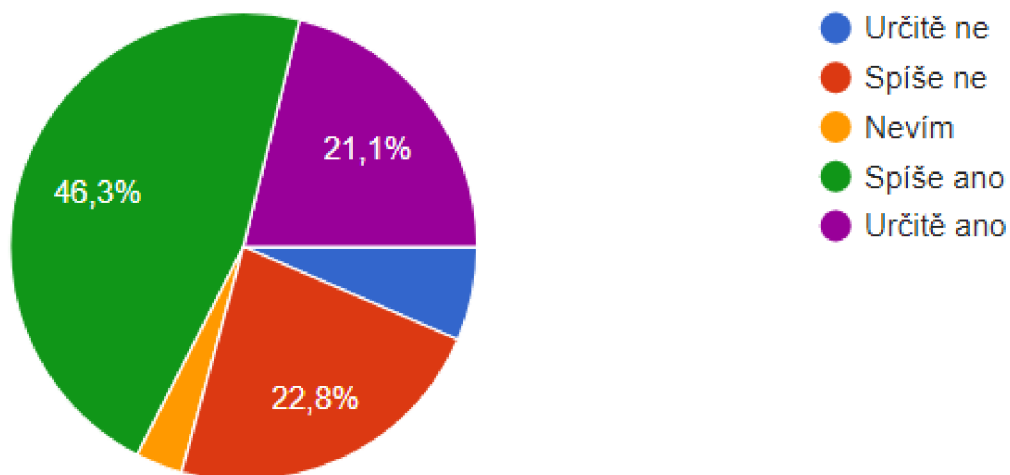
Obrázek 19 – Vnímání videoher v ČR (Zdroj – vlastní zpracování)

Naopak otázka týkající se investování do herního průmyslu ze státního rozpočtu byla příjemným překvapením, kdy se celkem 42,5 % přiklonilo k tomu, že jim toto investování přijde správné. Tato otázka měla ještě otevřenou podotázku, kde mohli respondenti vyjádřit svůj názor v krátké odpovědi. Odpovědi byly především negativní a často se objevovaly připomínky, že stát má investovat do důležitějších věcí a rozhodně to zrovna v této době ani nezvažovat. Důležitou připomínkou bylo zdůraznění faktu, že se videoherní průmysl dokáže uživit sám ze soukromého faktoru a dotace nepotřebuje.



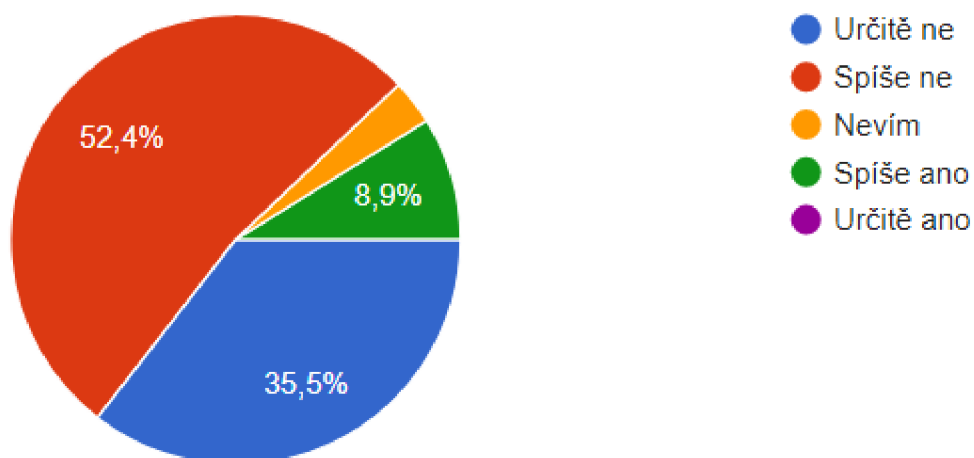
Obrázek 20 – Investování do videoher ze státního rozpočtu (Zdroj – vlastní zpracování)

Další část dotazníku se zaměřovala na psychický vliv videoher, přičemž bylo zjištěno, že více než 67 % respondentů se cítí být videohrami ovlivněno viz Obrázek 21. Tento jev je jednoduše vysvětlitelný, pro mnoho lidí jsou videohry útekem od reality, a proto je uklidňují a celkově jim zlepšují náladu.



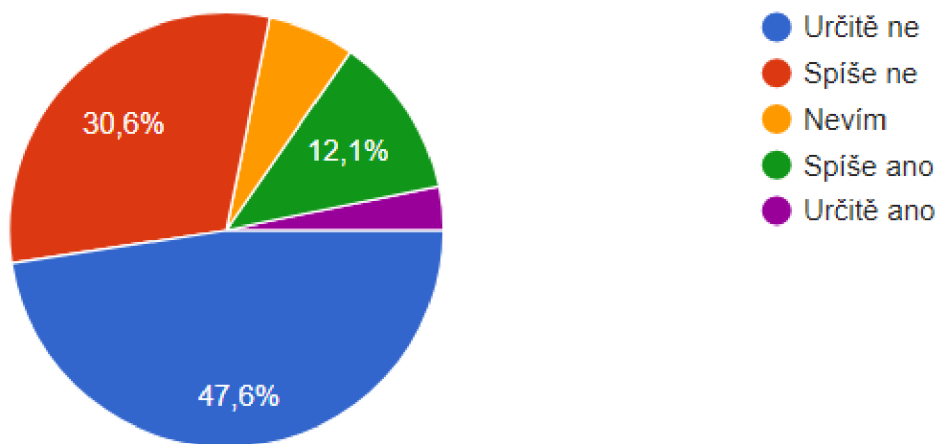
Obrázek 21 – Vliv videoher (Zdroj – vlastní zpracování)

Na otázku, zda se respondenti cítí během hraní ve stresu, jich „pouze“ 8,9 % odpovědělo, že se cítí být během hraní ve stresu. Tato skutečnost je již více vysvětlena v kapitole týkající se psychického vlivu.



Obrázek 22 – Stres během hraní (Zdroj – vlastní zpracování)

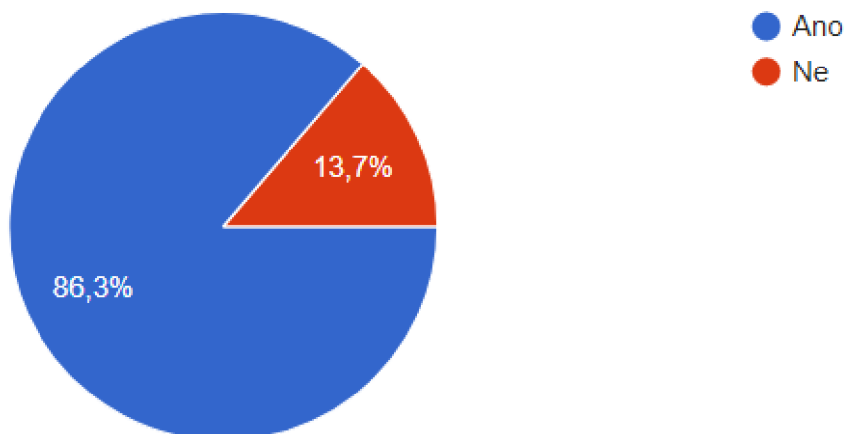
Dobrym výsledkem je skutečnost, že se pouze 15 % respondentů cítí být závislími na videohrách. Tento výsledek je velice překvapivý jen z jednoho důvodu a to, že si to tolik respondentů dokázalo přiznat. Celosvětově se jedná o velmi podobné procento.



Obrázek 23 – Závislost na videohrách (Zdroj – vlastní zpracování)

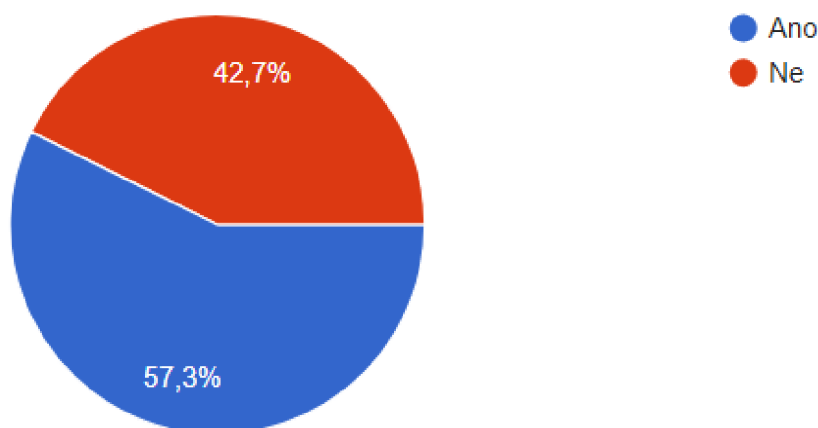
#### 4.6.3 Budoucnost

Poslední část dotazníku se zabývala eSportem a jeho budoucností. Výsledky byly pozitivně i negativně překvapivé, kdy téměř 87 % dotázaných vědělo, co eSport je. Oproti datům od společnosti Deloitte zmíněné na stránce 37 je to významný rozdíl. Tento rozdíl je zapříčiněn především menším vzorkem respondentů a jejich věkovým průměrem.



Obrázek 24 – Povědomí o eSportu (Zdroj – vlastní zpracování)

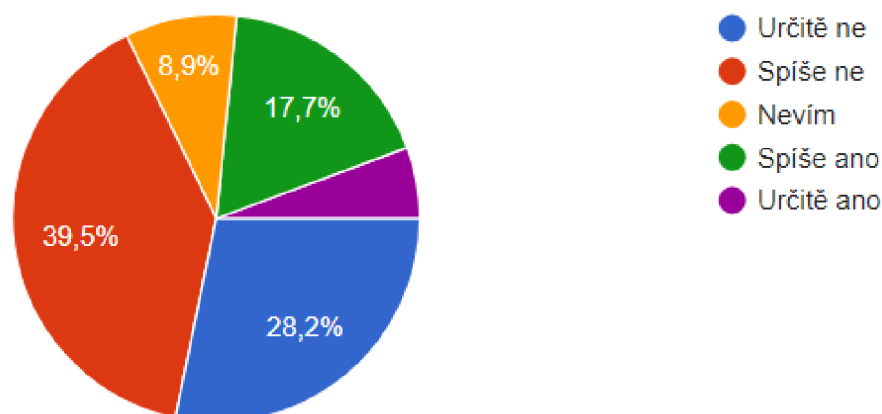
Stále se ukazuje, že ačkoliv se eSport dostává do povědomí, tak není mainstreamem a na větší sledovanost si ještě bude muset počkat. Překvapením bylo, že více jak 53 % zná nějakého českého eSport hráče či organizaci.



Obrázek 25 – eSport v ČR (Zdroj – vlastní zpracování)

Finální otázky směřovaly na budoucnost eSportu, jakožto konkurenta tradičnímu sportu. Tato část spustila silné emoce a díky otevřené podotázce bylo získáno mnoho názorů, které byly spíše negativní.

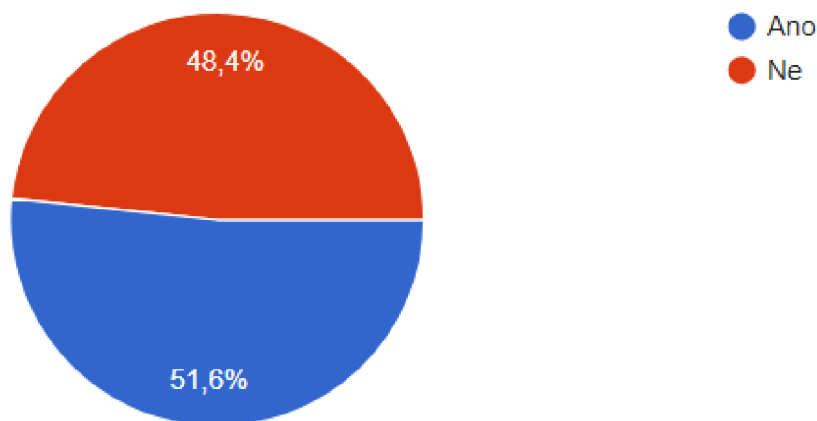
První otázkou v této části byla otázka, zda by měl být eSport součástí olympijských her. Ačkoliv se našlo i několik zastánců této myšlenky, přesněji více jak 33 %, tak většina respondentů byla proti, respektive 67 % všech dotázaných.



Obrázek 26 – Esport na olympijských hrách (Zdroj – vlastní zpracování)

Největší pozdvižení ovšem přinesla otázka, která měla zjistit, zda bude podle respondentů eSport populárnější než tradiční sport. Z grafu na obrázku 27 je vidět, že se respondenti nedokázali stoprocentně rozhodnout, zda bude eSport někdy populárnější než tradiční sport a vyšel z toho téměř dokonale vyrovnaný výsledek. Většinu ale získala možnost „Ano“ a to, že podle dotázaných skutečně eSport někdy tradiční sport překoná.

Od odpůrců této myšlenky přišla zpětná vazba, která nejvíce zmiňovala, že klasický sport bude vždy populárnější, právě díky své tradici a historii. Ostatní respondenti například zmiňovali to, že eSport není sport, protože to není fyzická aktivita.



Obrázek 27 – Popularita eSportu oproti tradičnímu sportu (Zdroj – vlastní zpracování)



## 5 Závěr

Tato bakalářská práce se zabývá přiblížením vývoje videoherního průmyslu, vymezením psychického i fyzické vlivu videoher, analýzou ekonomické situace tohoto odvětví a v neposlední řadě i zjišťováním společenského názoru na videohry a eSport. Teoretická část se zabývá především základy eSportu, jakožto profesionálního hraní videoher. V této části jsou analyzovány nejpopulárnější herní zařízení, základní ekonomická data, ale také postupný vývoj ve sledovanosti a celkovém povědomí o eSportu. Ve vlastní části bakalářské práce je vysvětlen a analyzován vliv videoher, jak psychický a fyzický, tak i ten ekonomický. Hlavní důraz je kladen na psychické vlivy v podobě stresu a závislosti, které jsou u videoher nejvíce rozšířené. Dle postupné analýzy je zjištěno, že psychický vliv může být během hraní videoher jak pozitivní, tak negativní, přičemž hlavní roli hraje právě již zmíněný stres. Vysvětleny jsou i fyzické vlivy hraní videoher, jako je například obezita či syndrom karpálního tunelu. Nechybí ani analýza ekonomické stránky eSportu, respektive rozbor investic a financí v tomto sektoru. Tyto investice jsou představeny na dvou konkrétních videoherních společnostech Tencent a Activision Blizzard. Investice jsou také probírány na regionální úrovni, respektive dotace, které by měly přímý vliv na regionální rozvoj v ČR i světově. V Asii jsou takové investice či přímo dotace naprosto normální, například v Číně je postaveno celé město, které slouží jen pro eSportové potřeby. Tyto investice přilákají především pořadatele turnajů, jelikož jsou takové eventy divácky velmi populární. Je to tedy skvělá příležitost k posílení turismu, ale i pro budování světových eSportových komunit. Pro vlastní práci byly použity dva rozhovory a dotazník určený pro širokou veřejnost. Rozhovory byly vedené s profesionály v tomto sektoru, konkrétně s nejlepším českým hráčem populární videohry League of Legends Markem Brázdou alias „Humanoidem“ a zástupcem největší české eSport organizace Entropiq. Dotazník pro širokou veřejnost sloužil jako nástroj pro zjištění současného vnímání eSportu v tuzemsku a ve světě. Zúčastnilo se ho přes 120 respondentů ve věku od 18 do 35 let a i přesto, že je povědomí o eSportu velmi rozšířené, tak jeho popularita mezi respondenty není příliš vysoká. Vláda České republiky by se měla především zaměřit na implementování eSportu do vzdělávacího systému, přičemž by se zvýšila jeho celková popularita a v budoucnu i výnosnost. Za zvážení stojí i zjednodušení byrokracie při přijímání zaměstnanců ze zemí, které nejsou součástí Evropské unie.

## Seznam použitých zdrojů

ANDREJKOVICS, Z., 2018, *A Newborn Business: Esports (Discover the Industry Behind Professional Gaming and Streaming)*, 1. vydání, Independently published, 978-1-723-83105-8

BRONIEK, P., *ANALÝZA: Stát poprvé podpoří herní studia. Vznikne nový audiovizuální fond.*, [online]. 2021, [cit. 2022-03-05]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/domaci/analiza-stat-poprve-podpori-herne-studia-vznikne-novy-audiovizualni-fond-1382277>

COLLIS, W., 2020, *The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games*, 1. vydání, Rosetta Books, 978-1-948-12257-3

GIBBS, D., *How much do esports players practice and what age do most athletes retire?* [online]. 2021, [cit. 2021-12-26]. Dostupné z: <https://metro.co.uk/2021/03/12/how-much-do-esports-players-practice-and-what-age-do-athletes-retire-14222059/>

GOUGH, CH., *Sports market revenue worldwide from 2019 to 2024*, 2021 [cit. 2021-12-26]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

HARRISON, J., *Here 's the insane training schedule of a 20-something professional gamer* [online]. 2015, [cit. 2021-12-26]. Dostupné z: <https://www.businessinsider.com/pro-gamers-explain-the-insane-training-regimen-they-use-to-stay-on-top-2015-5?r=US&IR=T>

LAL, K., *Do Video Games Reduce Stress?* [online]. 2021, [cit. 2021-12-26]. Dostupné z: <https://www.healthygamer.gg/blog/do-video-games-reduce-stress>

LOZINA, K., *Do Video Games Drive Obesity?* [online]. 2019, [cit. 2021-12-26]., Dostupné z: <https://www.uni-wuerzburg.de/en/news-and-events/news/detail/news/do-video-games-drive-obesity/>

MIKSA, M., *Pouze 1 % obyvatel ČR stále nemá vlastní mobil. Smartphony už si oblíbili i senioři* [online]. 2021, [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://mobilmania.zive.cz/clanky/pouze-1--obyvatel-cr-stale-nema-vlastni-mobil-smartphony-uz-si-oblibili-i-seniori/sc-3-a-1353422/default.aspx>

MMR, *Schválený rozpočet* [online]. 2022, [cit. 2021-02-03]. Dostupné z: <https://www.mmr.cz/cs/ministerstvo/urad/rozpocet/schvaleny-rozpocet>

MOCAY, M. *Hainan province seeks to drive esports further in China* [online]. 2021 [cit. 2022-03-01].

Dostupné z: <https://win.gg/news/hainan-province-seeks-to-drive-esports-further-in-china/#:~:text=Tencent%20and%20the%20government%20of%20Hainan%20province%20in,million%20fund%20for%20esports%20developments%20in%20the%20province.>

O'DEA, S. *Number of smartphone users from 2016 to 2021* [online]. 2021, Statista [cit. 2021-10-10]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>

PAULSEN, *Tokyo Olympics least-watched ever, Summer or Winter* [online]. 2021 [cit. 2021-12-26]. Dostupné z: <https://www.sportsmediawatch.com/2021/08/olympics-ratings-nbc-lowest-ever-viewership-summer-winter-tokyo/>

PETTMAN, K., 2020, *E-sporty: Základní průvodce, 1. vydání, Egmont*, 978-80-252-4794-5

TAYLOR, T. L., 2012, *Raising the Stakes*, 1. vydání, The MIT Press, ISBN 978-0-262-01737-4

SARKAR, S., *Research shows playing first-person shooters improves learning abilities, cognitive function* [online]. 2013 [cit. 2021-12-25]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/2013/1/30/3932876/research-playing-first-person-shooters-improves-learning-abilities-cognitive-function>

ŠULC, T., *Vývoj technologií počítačových her* [online]. 2011 [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <https://pctuning.cz/article/vyvoj-technologie-pocitacovych-her-prvni-dil?chapter=3#article-header>

University of Rochester, *Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate* [online]. 2011. Dostupné z: <http://rochester.edu/news/show.php?id=3679>

WEPC. *Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021* [online]. 2020, [cit. 2021-10-19]. Dostupné z: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

WIJMAN, T., *Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023* [online]. 2021, NewZoo. [cit. 2021-10-9]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>

## Seznam obrázků

Obrázek 1 Srovnání herních tržeb za rok 2021 (Zdroj: NewZoo, 2022) .....	16
Obrázek 2 - Přehled statistik služby Steam za rok 2020 (Zdroj: Steam, 2021) .....	18
Obrázek 3 - Herní mapa LoL (Zdroj: leagueoflegends.fandom, 2021) .....	21
Obrázek 4 – Fortnite: vzhledová úprava charakterů (Express, 2020).....	22
Obrázek 5 - Počet hráčů podle kategorie (Zdroj: NewZoo, 2022).....	24
Obrázek 6 - Graf akcie společnosti Tencent (Google Finance, 2022) .....	32
Obrázek 7 – Graf akcie společnosti Tencent (Google Finance, 2022) .....	32
Obrázek 8 - Graf akcie společnosti Activision Blizzard (Google Finance, 2022).....	33
Obrázek 9 - eSportové město v Číně (Zdroj: thetechpanda, 2018).....	35
Obrázek 10 – Povědomí o eSportu v Evropě (Zdroj: Deloitte, 2021) .....	38
Obrázek 11 - Technologický pokrok (Cadbury Communications, 2016).....	39
Obrázek 12 - Průměrná sledovanost olympijských her (Zdroj: Sportsmediawatch, 2021) .	40
Obrázek 13 - Globální příjmy eSportu (Gough, 2021) .....	40
Obrázek 14 - Rozdělení respondentů dle pohlaví (Zdroj – vlastní zpracování) .....	41
Obrázek 15 - Věkové rozdělení respondentů (Zdroj – vlastní zpracování) .....	42
Obrázek 16 – Rozdělení respondentů dle herních zařízení (Zdroj – vlastní zpracování) ...	42
Obrázek 17 – Frekvence hraní videoher (Zdroj – vlastní zpracování) .....	43
Obrázek 18 – Populární žánry videoher (Zdroj – vlastní zpracování) .....	43
Obrázek 19 – Vnímání videoher v ČR (Zdroj – vlastní zpracování) .....	44
Obrázek 20 – Investování do videoher ze státního rozpočtu (Zdroj – vlastní zpracování) .	44
Obrázek 21 – Vliv videoher (Zdroj – vlastní zpracování) .....	45
Obrázek 22 – Stres během hraní (Zdroj – vlastní zpracování) .....	45
Obrázek 23 – Závislost na videohrách (Zdroj – vlastní zpracování) .....	46
Obrázek 24 – Povědomí o eSportu (Zdroj – vlastní zpracování).....	46
Obrázek 25 – eSport v ČR (Zdroj – vlastní zpracování).....	47
Obrázek 26 – Esport na olympijských hrách (Zdroj – vlastní zpracování) .....	47
Obrázek 27 – Popularita eSportu vs sportu (Zdroj – vlastní zpracování).....	48