

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra informačních technologií



Bakalářská práce

Vývoj e-sportu a jeho ekonomický přínos

Daniel Bohata

© 2023 ČZU v Praze

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Daniel Bohata

Ekonomika a management

Název práce

Vývoj e-sportu a jeho ekonomický přínos

Název anglicky

Development of e-sports and its economic benefits

Cíle práce

Hlavním cílem bakalářské práce je stanovit ekonomický přínos e-sportu.

Dílčí cíle:

- popis vývoje e-sportu a stanovení významných organizací v této oblasti
- ekonomický přínos e-sportu, zejména ziskovost a sponzorství mezinárodních firem

Metodika

Teoretická část bakalářské práce bude založena zejména na popsání vývoje e-sportu a jeho současné významnosti ve virtuálním světě.

Praktická část bude zaměřena na konkrétní data z hlediska výdělků a jejich vzrůstu za posledních pár let. Hlavním předmětem praktické části bude dotazník, který bude cílit na povědomí respondentů o e-sportu, zda již dříve byli seznámeni s tématem a pokud ano, tak v jaké míře.

Doporučený rozsah práce

30 – 40 stran

Klíčová slova

e-sport, hráči, ekonomický přínos, vývoj

Doporučené zdroje informací

Kim, J., & Kim, M. (2020). Spectator e-sport and well-being through live streaming services. *Technology in Society*

Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-sports and potential for post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871

Semenova, M., Lange, A., Kuposov, D., Somov, A., & Burnaev, E. (2020). Personality traits and coping strategies of eSports players.

Předběžný termín obhajoby

2022/23 LS – PEF

Vedoucí práce

Ing. Ivana Hellerová

Garantující pracoviště

Katedra informačních technologií

Konzultant

Ing. Karel Kubata, Ph.D.

Elektronicky schváleno dne 27. 7. 2021

doc. Ing. Jiří Vaněk, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 5. 10. 2021

Ing. Martin Pelikán, Ph.D.

Děkan

V Praze dne 30. 11. 2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci "Vývoj e-sportu a jeho ekonomický přínos" jsem vypracoval(a) 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(ka) uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušil autorská práva třetích osob.

V Praze dne 30.11.2023

Poděkování

Rád(a) bych touto cestou poděkoval mému vedoucímu práce Ing. Ivaně Hellerové za všechnu pomoc při zpracování této práce.

Vývoj e-sportu a jeho ekonomický přínos

Abstrakt

Tato práce se zabývá stanovením ekonomického přínosu e-sportu a jeho vývojem zejména v České republice. Detailní popis vývoje a stanovení základních organizací v rámci e-sportu jsou základním odrazovým můstkem k určení ziskovosti e-sportu v současné době a za posledních pár let. Práce popisuje tuzemské a zahraniční e-sportové organizace, významné hráče, e-sportové tituly a herní žánry. Ekonomický přínos zahrnuje konkrétní data příjmů za minulé a současné roky s výhledem do budoucnosti. Dále zahrnuje možnosti, které lze využít k získání příjmů v tomto odvětví a jakým způsobem pomáhá e-sport k vytvoření nových příležitostí v rámci pracovních pozic či vzdělávání. Popsány jsou také finanční odměny z e-sportových turnajů za posledních dvacet let. Závěrem jsou zpracovány data z dotazníkového šetření ohledně sledování samotného e-sportu.

Klíčová slova: e-sport, hráči, ekonomický přínos, vývoj, ziskovost, sponzorství, historie, hráči, příjmy

Development of e-sports and its economic benefits

Abstract

This thesis is about determining the economic benefits of e-sports and its development, especially in the Czech Republic. A detailed description of the development and determination of the basic organizations within e-sports are the basic springboard for determining the profitability of e-sports at present and in the last few years. The thesis describes domestic and foreign e-sports organizations, important players, e-sports titles and game genres. Economic benefit includes specific revenue data for past and current years with an eye toward the future. It also covers the opportunities that can be used to generate income in this industry and how eSports helps to create new opportunities for employment or education. Financial rewards from e-sports tournaments over the past twenty years are also described. Finally, data from a questionnaire survey regarding the monitoring of e-sport itself is processed.

Keywords: e-sport, gamer, economic benefits, development, profitability, sponsorship, history, gamers, revenues

Obsah

1 Úvod.....	12
2 Cíl práce a metodika	13
2.1 Cíl práce	13
2.2 Metodika	13
3 Teoretická východiska	14
3.1 Definice elektronického sportu	14
3.2 Vznik a vývoj počítačových her.....	14
3.3 Počátky e-sportu.....	15
3.4 Významné herní organizace v ČR.....	16
3.4.1 eSUBA	16
3.4.2 NecroRaisers.....	17
3.4.3 Inside Games.....	17
3.5 Významné zahraniční organizace	18
3.5.1 SKT T1	18
3.5.2 Fnatic	18
3.5.3 Cloud 9.....	19
3.6 Nejvýdělečnější týmy.....	19
3.6.1 Virtus. pro	19
3.6.2 Team Spirit	19
3.6.3 Evil Geniuses	20
3.6.4 OG.....	20
3.6.5 Team Liquid.....	20
3.7 Významní hráči	21
3.7.1 Lee „Faker“ Sang-hyeok.....	21

3.7.2	Sasha „sImple“ Kostyliiev.....	21
3.7.3	Lee "INnoVation" Shin-hyung.....	21
3.7.4	Johan "N0tail" Sundstein	22
3.7.5	Kyle „Bugha“ Giersdorf.....	22
3.8	E-sportové tituly současnosti.....	22
3.8.1	League of Legends	22
3.8.2	Counter-Strike: Global Offensive	23
3.8.3	Valorant.....	23
3.8.4	DOTA 2.....	23
3.9	Herní žánry e-sportu.....	23
3.9.1	MOBA (Multiplayer online battle arena).....	23
3.9.2	FPS (First person shooter).....	24
3.9.3	Sportovní simulace.....	24
3.9.4	RTS (Real time strategy).....	24
3.9.5	Bojové hry	24
3.9.6	Závodní hry	24
3.10	Ekonomický přínos e-sportu	25
3.10.1	Sponzorství.....	25
3.10.2	Zvyšování zaměstnanosti	25
3.10.3	Vzdělávání	25
3.10.4	Streamování	26
3.10.5	Cestovní ruch	26
3.10.6	Sázkové kanceláře.....	26
3.10.7	Věrnostní programy	26
3.10.8	Investice a finanční trh.....	27
3.11	Finanční odměny z turnajů.....	27
3.11.1	Vývoj finančních odměn v e-sportu.....	27

3.11.2	Vývoj počtu turnajů	28
3.11.3	Vývoj počtu aktivních hráčů.....	29
3.12	E-sport a jeho možný vývoj v číslech	30
3.12.1	Růst publika	30
3.12.2	Demografie publika	30
3.12.3	Diváci živých vysílání	31
3.12.4	Růst příjmů	32
3.12.5	Zdroje příjmů	33
4	Vlastní práce	35
5	Výsledky a diskuse	43
6	Závěr.....	44
7	Seznam použitých zdrojů	45
8	Seznam obrázků, tabulek, grafů a zkratk	48
8.1	Seznam obrázků	48
8.2	Seznam grafů.....	48

1 Úvod

Tématem této bakalářské práce je elektronický sport neboli e-sport. Téma e-sport je velice zajímavé a mělo by se o něm rozšířit povědomí, jelikož se v současnosti stává velice populárním a důležitým ve virtuálním světě. E-sport jako takový není pouhým hraním her na počítačích, jedná se o mnohem více. Spojuje miliony fanoušků, diváků i hráčů dohromady, díky své přátelské komunitě a vášni pro hry. Z hlediska výdělků, je to velice výdělečný průmysl v této době a přináší stále více a více pozornosti a vyvíjí se, roste každým dnem. Turnaje či šampionáty v různých hrách sledují prostřednictvím streamovacích platforem miliony diváků po celém světě.

Elektronický sport je soutěžení hráčů či týmů v různých počítačových hrách v rámci turnajů, lig nebo soutěží napříč celým světem. Nejčastější platformou, na které se soutěží, jsou počítače, avšak platformy jako Xbox či PlayStation jsou také využívány. V posledních pár letech elektronický sport neustále roste, jak z hlediska výdělků hráčů, tak z hlediska sledovanosti, a to nejen v zahraničí, ale i v České republice.

2 Cíl práce a metodika

2.1 Cíl práce

Hlavním cílem bakalářské práce je stanovit ekonomický přínos e-sportu.

Dílčí cíle:

- popis vývoje e-sportu a stanovení významných organizací v této oblasti
- ekonomický přínos e-sportu, zejména ziskovost a sponzorství mezinárodních firem
- seznámení s populárními herními tituly
- představení herních žánrů
- představení významných hráčů v oblasti e-sportu

2.2 Metodika

Teoretická část bakalářské práce je založena zejména na popsání vývoje e-sportu a jeho současné významnosti ve virtuálním světě. Dále jsou popsány významné herní organizace působící v ČR i v zahraničí, nejvýznamnější herní žánry, tituly, hráči a zdroje příjmů e-sportu a konkrétní hodnoty těchto příjmů.

Praktická část je zaměřena na konkrétní data z hlediska výdělků a jejich vzrůstu za posledních pár let. Hlavním předmětem praktické části je dotazník, který cílí na povědomí respondentů o e-sportu, zda již dříve byli seznámeni s daným tématem a pokud ano, tak v jaké míře. Zda e-sport sledují, jak často, jaké žánry a hry sledují a zda považují e-sport za regulérní sport.

3 Teoretická východiska

3.1 Definice elektronického sportu

Elektronický sport, zkráceně e-sport, je profesionální či amatérské hraní počítačových her. Jedná se o jedince či týmy, kteří reprezentují určitou herní organizaci a vzájemně mezi sebou soutěží v rámci různých lig, žebříčků nebo turnajů. Tyto organizace mají ve většině případů několik sponzorů, kteří zajišťují chod celé organizace a samotného e-sportu. Pojem e-sport je velice rozsáhlý, nejedná se jen o hráče a organizace soutěžící o vítězství v turnaji či lize. Z nemalé části sponzorují e-sport statisíce diváků skrze sledování online vysílání přes platformy, jako je Twitch.tv nebo YouTube. Herní komunita je velice úzce propojena právě přes tyto platformy a často právě i samotní profesionální hráči přes ně vysílají svůj pohled na hru. (Hamari, 2017)

3.2 Vznik a vývoj počítačových her

E-sport a jeho vznik je velmi úzce spjat právě se vznikem počítačových her, jelikož bez nich by žádného e-sportu nebylo. Samotný e-sport začal být populární během posledního desetiletí, avšak vznik prvních her zachází až do čtyřicátých let minulého století. První hrou, která vznikla v roce 1948 a byla předchůdcem dnešních počítačových her, byla jednoduchá simulace odpalované střely na cíl. Tvůrci se inspirovali radary používanými za druhé světové války. Ke hře bylo používáno osm katodových trubic.

V roce 1952 byla vyrobena historicky první verze počítače A.S Douglasem, studentem univerzity Cambridge, který na stroji naprogramoval první počítačovou hru s názvem OXO. Jednalo se o grafickou verzi hry piškvorky. Pomocí otočného telefonního číselníku hráči zadávali své pohyby. Kromě studentů z univerzity Cambridge mělo ke hře přístup velice málo lidí. (Museum, 2023)

Dalším přelomovým rokem byl rok 1958, kdy William Higinbotham vytvořil hru Tennis for Two. Tato hra byla unikátní, jelikož zobrazovala plochu tenisového hřiště z boku, a ne ze shora, jako většina ostatních her a jednalo se o první hru pro více hráčů. Hra také generovala zvuk a jednoduše se ovládala pomocí rané formy ovládací páky. Dodnes je dle mnohých tento titul považován jako za zrození e-sportu. (Larch, 2023)

S příchodem sedmdesátých let nastal největší pokrok v technologickém oboru a současně s ním i v herním průmyslu. Roku 1972 vyšla hra Pong, která se stala velice populární ve světě arkád a změnila celý herní průmysl. Následně v roce 1976 vznikla hra Sea Wolf, ve které se začalo soutěžit a postupně se začal rozvíjet e-sport jako takový. Sedmdesátá a následně osmdesátá léta tak odstartovala fenomén e-sportu. (Museum, 2023)

3.3 Počátky e-sportu

První soutěže a turnaje se datují do sedmdesátých a osmdesátých let minulého století. Avšak za opravdový počátek e-sportu můžeme považovat turnaj Red Annihilation konaný v roce 1997, kterého se zúčastnilo přes 2000 hráčů. (Edwardsville, 2023)

Dalším průlomovým datem byl rok 2000, kdy jihokorejská společnost ICM vytvořila olympijské hry e-sportu s názvem World Cyber Games. Roku 2002 vznikla další významná soutěž Major League Gaming (MLG). Jedná se o severoamerickou soutěž, do které se každoročně zapojují statisíce hráčů. MLG je historicky první e-sportovou soutěží, která byla vysílána v televizi na stanici USA Network. (Edwardsville, 2023)

Zdaleka největším průkopníkem ve sledovanosti se stala hra League of Legends, která v roce 2011 přilákala neuvěřitelných 1,6 milionů diváků po celém světě. V roce 2022 sledovalo finále světového šampionátu přes 73 milionů diváků a jedná se tak o rekord ve sledovanosti e-sportu. Na turnaji se hrálo o více než dva milióny dolarů. S postupem času se tato hra stala nejhranější hrou vůbec a k dnešnímu datu má přes 150 milionů registrovaných hráčů, z toho 115 milionů aktivně hrajících.

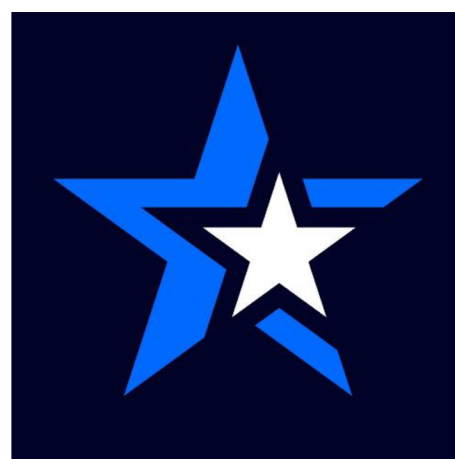
Z hlediska prizepoolu, tedy finanční odměny rozdělené mezi týmy, je však nejdominantnější hrou DOTA 2. Jedná se o stejný žánr hry jako League of Legends (LoL), který nemá takovou sledovanost ani tolik aktivních hráčů, přesto jsou však finanční odměny mnohonásobně vyšší než u LoL. Důvodem jsou doplňky a zkrášlení ve hře, které si hráči mohou zakoupit a navyšují tím tak finanční odměny, které poté směřují právě do prizepoolů. V ostatních hrách jako je LoL si hráči také mohou zakoupit doplňky do hry, avšak tyto částky netvoří tak velkou část jako právě u hry DOTA 2. V roce 2021 tvořil celkový prizepool mistrovství světa v Dotě přes 40 milionů dolarů. Jedná se tak o největší prizepool v historii e-sportu. (Ashley, 2023)

3.4 Významné herní organizace v ČR

3.4.1 eSUBA

Historicky nejúspěšnější herní organizací u nás je tým eSuba. Založena byla roku 2004 Ladislavem Dyntarem a od té doby dominuje české scéně. Organizace nejprve představila tým pro hru Call of Duty, později však rozšířila působnost do mnoha různých her jako jsou League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive či Hearthstone. Za svou dobu existence získala organizace přes 1500 medailí v mnoha různých titulech a turnajích.

Obrázek 1 Logo eSUBA



(eSUBA, 2023)

3.4.2 NecroRaisers

V listopadu 1996 se zrodila první myšlenka založit tuto herní organizaci (klan). Parta kamarádů zajímajících se o počítačové hry a soutěžení tak 1. ledna roku 1997 založila organizaci NecroRaisers. Jedná se o historicky první herní klan zaregistrovaný u iD Software u nás. První hrou, ve které se organizace angažovala a dlouho dobu tvořila základ této organizace, byl Quake. V současnosti organizace působí v pěti herních titulech jako je League of Legends, Counter-Strike či Valorant. Tým za celá léta působení nasbíral přes 400 trofejí. Není tak jedním z nejúspěšnějších týmů, avšak přesto tato organizace vytvořila základ pro český e-sport, tudíž by neměla být opomenuta.

Obrázek 10 Logo Necroraisers



(Necroraisers, 2023)

3.4.3 Inside Games

Tato herní organizace založena v roce 2013 je podstatně mladší než výše zmíněné, avšak z hlediska úspěšnosti se řadí na vrchol českých organizací. Úspěchy nasbírala organizace nejen v tuzemských soutěžích, ale i v zahraničních. Mezi domácí úspěchy se řadí titul z Mistrovství České republiky v roce 2016 či Playzone Challenge 2019. Organizace se zaměřuje zejména na LoL sekci, podporuje však i herní tituly jako Hearthstone, Counter-Strike či mobilní hru BrawlStars. Nejúspěšnějším odchovancem této organizace je hráč Carzzy, který se dostal do nejprestižnější LoL ligy v Evropě – LEC (League of Legends EMEA Championship). Spolu se svým týmem Mad Lions dokázal získat titul a reprezentoval tak Českou republiku na mistrovství světa v LoL (Worlds).

Obrázek 19 Logo Inside Games



(Inside Games, 2023)

3.5 Významné zahraniční organizace

3.5.1 SKT T1

Jedná se o korejskou organizaci založenou v únoru roku 2014. Tato organizace se zaměřuje na jeden herní titul a tím je League of Legends. Od vzniku týmu se pravidelně umísťovala na předních příčkách korejské ligy také známé jako LCK – League of Legends Champions Korea. Největším úspěchem této organizace jsou však tři tituly z nejprestižnějšího turnaje ve hře League of Legends – Mistrovství světa (Worlds), a to v letech 2013, 2015 a 2016. Jsou tak jediným týmem, který byl schopen obhájit svůj mistrovský titul. Jedním z hlavních důvodů jejich úspěchů je jejich hvězdný hráč Lee „Faker“ Sang-hyeok, který od svého debutu zářil a nyní už je dlouhou dobu považován za nejlepšího hráče na světě. V listopadu roku 2019 byla organizace přejmenována pouze na T1.

Obrázek 28 Logo SKT T1



3.5.2 Fnatic

Tato britská herní organizace založená v roce 2004 je jednou z nejúspěšnějších v celém e-sportu. Fnatic soutěží v titulech Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Rainbow Six: Siege, DOTA 2 či Valorant. Jedním z největších úspěchů organizace jsou tři tituly v CS: GO z Majoru v letech 2013 až 2015. Ve hře League of Legends se Fnatic povedlo získat titul z prvního mistrovství světa (Worlds) v roce 2011 a dále sedm titulů v rámci evropské ligy (LEC). Mezi nedávné úspěchy organizace se řadí první místo v turnaji Superdome ve hře Valorant.

Obrázek 37 Logo Fnatic



(Fnatic, 2023)

3.5.3 Cloud 9

Obrázek 44 Logo Cloud 9

Jedná se o severoamerickou herní organizaci založenou roku 2013. Organizace původně vznikla jako profesionální tým ve hře League of Legends a postupně expandovala do ostatních herních titulů, jako CS: GO, Heartstone, Valorant či Overwatch. Mezi největší úspěchy Cloud 9 se řadí první místo na ELEAGUE Major: Boston 2018 ve hře CS: GO. Jednalo se o veliký úspěch, jelikož Cloud 9 se staly prvním severoamerickým týmem, který vyhrál CS: GO Major.



(Cloud9, 2023)

3.6 Nejvýdělečnější týmy

V této kapitole se zaměříme na týmy, které jsou nejúspěšnější z hlediska celkových zisků napříč celým e-sportem.

3.6.1 Virtus. pro

Tato ruská organizace vznikla v roce 2003. Své jmění nasbírala postupnými menšími úspěchy. Mezi nejúspěšnější tituly Virtus. pro patří DOTA 2, CS: GO a PUBG. Celkově si v odměnách z turnajů přišli přibližně na 18 milionů dolarů. (Petermeier, 2022)

3.6.2 Team Spirit

Ruská organizace založená v roce 2015 uspěla zejména v rámci jednoho titulu a tím je DOTA 2, která tvoří téměř 95 % jejich celkových výdělků. Zbylé dvě hry tvoří CS: GO a karetní hra Hearthstone. Celkové výděvky týmu činí 19,9 milionů dolarů. (Petermeier, 2022)

3.6.3 Evil Geniuses

Tato organizace založená v Kanadě roku 1999 působí napříč šedesáti různými hrami. Avšak jeden z titulů je jejím hlavním příjmem, jedná se znovu o hru DOTA 2. Tento titul tvoří 82 % celkových výtěžků týmu. Celkové výtěžky organizace činí 25,5 milionů dolarů. (Petermeier, 2022)

3.6.4 OG

Oproti ostatním uvedeným organizacím je OG poměrně novým týmem. Vznikl roku 2015 v Dánsku a od svého počátku se jedná především o DOTA 2 tým. Tato hra totiž tvoří 97 % jejich celkových výtěžků. Zbytek výtěžků – necelá 3 % zaujímá CS: GO. Celkové výtěžky organizace činí 35,7 milionů dolarů. (Petermeier, 2022)

3.6.5 Team Liquid

Nejvýdělečnější organizací je Team Liquid, jehož celkové výhry činí neskutečných 38,5 milionů korun. Organizace vznikla roku 2000 v Nizozemsku a původně se jednalo o StarCraft klan. V roce 2010 organizace přešla na titul StarCraft 2 a v roce 2015 oznámila rozšíření působnosti do CS: GO, kde během let nasbírala spoustu úspěchů. Nejvýdělečnější tituly Teamu Liquid tvoří DOTA 2, CS: GO a StarCraft. (Petermeier, 2022)

3.7 Významní hráči

Tato kapitola je zaměřena na nejvýznamnější hráče z hlediska jejich vlivu na formování e-sportu a také z hlediska celkových výdělků během jejich kariéry.

3.7.1 Lee „Faker“ Sang-hyeok

Tento jihokorejský profesionální hráč je jedním z nejvíce známých a oblíbených hráčů na světě. Byl narozen 7. května 1996 v Soulu a poslední dekádu je tváří e-sportu ve hře League of Legends. Svoji profesionální kariéru započal roku 2013 a ihned se katapultoval mezi nejlepší. Je znám jako hráč s mimořádnými dovednostmi, přelomovými strategiemi a znalostmi hry. Velice rychlým způsobem tak začal být označován jako nejlepší hráč League of Legends vůbec. Kariéra tohoto korejského mistra započala v týmu SKT T1 – nyní známým jako T1 a pokračuje dodnes. Celkové výdělký z turnajů tohoto veleúspěšného hráče činí zhruba 1,5 milionů dolarů. (Liquipedia, 2023)

3.7.2 Sasha „s1mple“ Kostylev

Jedná se o profesionálního hráče CS: GO. Tento šestadvacetiletý Ukrajinec je považován za vůbec nejnadanějšího hráče této hry. Kariéru započal roku 2013 a rychle si získal uznání celé komunity za svoje mimořádné schopnosti a dovednosti. Mezi jeho nejvýznamnější úspěchy se řadí vítězství na nejprestižnějším turnaji v CS: GO – tzv. Majoru v roce 2023 a 2021. Celkové výdělký tohoto talentovaného Ukrajince činí zhruba 1,7 milionů dolarů. (Playzone, 2023)

3.7.3 Lee "INnoVation" Shin-hyung

Jihokorejský hráč titulu StarCraft II, znám také jako „Bogus“ započal svoji kariéru roku 2012 za tým STX SouL. Pozornost komunity si získal díky svým dovednostem, mezi které patřila zejména výborná strategie. Za svoji kariéru vystřídal několik týmů, ale vždy se rychle přizpůsobil novým podmínkám a patřil mezi nejvíce konzistentní hráče. Celkové výdělký tohoto hráče činí zhruba 807 tisíc dolarů. (Liquipedia, 2023)

3.7.4 Johan "N0tail" Sundstein

Jedná se o hráče hry Dota 2, kterými svými mimořádnými znalostmi a schopným vedením dovedl tým OG k mnoho vítězstvím na prestižních turnajích jako The International. Proslul také svými vynikajícími strategiemi a pozitivním přístupem k soupeřům a fanouškům, proto byl také hlavním hlasem během her, kdy spoluhráčům radil se strategií. Jeho celkové výdělky za kariéru činí zhruba 7 milionů dolarů. (Liquipedia, 2023)

3.7.5 Kyle „Bugha“ Giersdorf

Tento teprve dvacetiletý hráč hry Fortnite je už velkým jménem v této komunitě. Slávu a respekt ostatních hráčů získal při vítězství na prvním Mistrovství světa (World Cup Solo Championship) v roce 2019. Tímto vítězstvím získal peněžní odměnu tři milionů dolarů a nespočet fanoušků po celém světě. Své fanoušky také odměňuje živým vysíláním na streamovací platformě Twitch, kde ho diváci mohou sledovat a podpořit. Celkové výdělky za poměrně krátkou kariéru činí zhruba 3,6 milionů dolarů. (Kotai, 2023)

3.8 E-sportové tituly současnosti

V současné době existuje tisíce her. Mobilní, počítačové či hry na konzolích. V této sekci budou představeny nejpopulárnější e-sportové tituly současnosti hrané především na stolních počítačích.

3.8.1 League of Legends

Jedná se o MOBA hru vydanou roku 2009 společností Riot Games. Hráči jsou ve dvou týmech po pěti a hrají proti sobě za hrdiny, které si zvolí. Následně je jejich cílem zničit nepřátelskou základnu dříve, než soupeř. V současnosti se jedná o nejhranější hru na světě, se svými průměrně 150 miliony aktivních hráčů každý měsíc. (Leagueoflegends, 2023)

3.8.2 Counter-Strike: Global Offensive

Tato FPS vydaná roku 2012 společností Valve má bohatou historii a předcházelo jí několik úspěšných titulů, jako Counter: Strike Source či Counter: Strike 1.6. Společně s League of Legends tvoří velkou část e-sportové scény. (Wikipedia, 2023)

3.8.3 Valorant

Poměrně nová hra vydaná teprve roku 2020 vzrostla velice rychle. Herním studiem, které hru vydalo, jsou právě Riot Games, jejichž zaměstnanci přišli s League of Legends. Nyní vytvořili FPS hru s prvky hrdinů, kteří mají své vlastní schopnosti. Hra by se tak okrajově dala označit jako kombinace Counter:Strike GO a League of Legends. Takový koncept byl velice jedinečný a originální, a proto se hře dostalo velikého úspěchu a nyní je velkým konkurentem těchto titulů na e-sportové scéně. (Playvalorant, 2023)

3.8.4 DOTA 2

Tato MOBA hra je dílem společnosti Valve Corporation. Jedná se o přímého konkurenta hry League of Legends, v každém případě jde o komplexnější hru s výběrem více než 100 hrdinů. (Dota2, 2023)

3.9 Herní žánry e-sportu

3.9.1 MOBA (Multiplayer online battle arena)

V překladu více hráčů v online bojové aréně je jedním z nejpobulárnějších herních žánrů. Jedná se o kompetitivní hry, ve kterých se utkávají zpravidla dva pětičlenné týmy s cílem zničit nepřátelskou základnu. Počátkem tohoto žánru se stal mód do hry StarCraft: Aeon of Strife. Tento mód se roku 2003 vyvinul do zcela nové hry, která odstartovala popularitu tohoto žánru – DotA. Druhý titul, který je přímým konkurentem hry DotA, je League of Legends, které přišlo na scénu roku 2009. Tento titul přinesl obrovský poprask v herní

komunitě a velice rychle se stal nejpoblárnějši MOBA hrou na světě. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.9.2 FPS (First person shooter)

Jedná se o střílečky z pohledu první osoby. Ve hře je tak možno vidět například ruku se zbraní, avšak ne celou postavu, za kterou hrajeme. Mezi hry patřící do tohoto žánru řadíme CS: GO, Valorant, Call of Duty či Rainbow Six Siege. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.9.3 Sportovní simulace

Tento žánr reprezentuje klasické sporty jako fotbal, basketbal či baseball. Nejčastěji se jedná o hry hrané na konzolích prostřednictvím ovladače. Zápasy se hrají především formátem 1v1, tedy jeden hráč proti jednomu. Mezi populární tituly spadající do tohoto žánru řadíme FIFA, NBA2K či MLB. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.9.4 RTS (Real time strategy)

Strategické hry většinou mezi dvěma hráči, kteří se pomocí taktického rozhodování snaží zničit oponentovu základnu. Nejpoblárnějšim titulem tohoto žánru je StarCraft, WarCraft či Age of Empire. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.9.5 Bojové hry

Bojové hry se dělí na 2 D a 3D sféry. 2 D znamená, že hráč může pohybovat svou postavou tam a zpět + použití skoků. 3 D znamená, že hráč může dodatečně pohybovat svou postavou na straně, což dodává žánru hloubku. Tento žánr se hraje formátem 1v1, tedy jeden hráč proti jednomu. Mezi populární hry tohoto žánru se řadí tituly jako Street Fighter, Super Smash Brothers, Mortal Kombat či Tekken. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.9.6 Závodní hry

Jedná se o virtuální reprezentaci klasických závodů v reálném světě. K hraní těchto her na profesionální úrovni je třeba závodní simulátor, který obsahuje pedály a volant. Tímto

způsobem je tak nejlépe simulována zkušenost reálného závodění. Mezi nejpoblárnější tituly se řadí F1 (Formule 1) či GrandTurismo. (GENRES IN ESPORTS, 2023)

3.10 Ekonomický přínos e-sportu

Ekonomických benefitů e-sportu je celá řada. Pojem e-sport zahrnuje širokou škálu úzce souvisejících odvětví, které jsou ekonomicky prospěšné a navzájem se doplňují. Tato část shrne ty nejdůležitější a nejpřínosnější faktory. Příjmy z e-sportového odvětví se skládají zejména ze sponzorství, mediálních práv, živého vysílání, předmětů zakoupených přímo v dané hře, prodaných lístků a poplatků za vydavatele.

3.10.1 Sponzorství

E-sportové organizace jsou z velké části závislé na spolupráci se značkou. Za rok 2021 tvořilo sponzorství 63 % celkových příjmů na e-sportovém trhu. Tato sponzorství s celosvětově známými značkami rozšiřují dosah e-sportu. Roku 2021 organizace TSM podepsala 10letou dohodu o právech na pojmenování s krypto společností FTX za 210 milionů dolarů. Organizace Guild oznámila 3letou dohodu s krypto společností Bitstamp za 6,1milionů dolarů. Spoléhat se však na jediný zdroj příjmů, není ideální a e-sportové organizace postupně rozšiřují svoje zdroje příjmů. Tato diverzifikace příjmů zajišťuje životnost e-sportu a jeho rostoucí popularitu. (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.10.2 Zvyšování zaměstnanosti

Oblast e-sportu také nabízí mnoho pracovních příležitostí. Od hráčů, trenérů či vlastních fyzioterapeutů až po organizátory samotných turnajů, editory, produkci či specialisty na efekty a hudbu. Možných pracovních pozicí je tak spousta a více nových pozicí se nabízí v tomto stále se rozrůstajícím odvětví. (Qlan, 2021)

3.10.3 Vzdělávání

S rostoucí popularitou e-sportu se také pojí příležitosti pro studenty zejména vysokých škol. Některé instituce nabízejí stipendia za úspěchy v této oblasti či specializované obory právě

na e-sport. Gen.G Global Academy zahrnuje do svých vzdělávacích programů například: vzdělávací kurz na zlepšení výkonu v řadě různých her či akademie vyučující herní techniky na vysoké úrovni a připravující studenty na zkoušky, které je mohou dovést ke stipendiím na předních amerických vysokých školách. (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.10.4 Streamování

Streamování neboli živé vysílání je populární formou pro hráče, kteří chtějí svoje zážitky sdílet s ostatními. Skrze streamovací platformy jako Twitch.tv, Kick či YouTube je tak možné sledovat živá vysílání těchto tvůrců obsahu. Tito tvůrci mohou díky divákům z celého světa vydělávat skrze reklamy, odběratele jejich obsahu či příspěvky.

3.10.5 Cestovní ruch

Pořádání turnajů či podobných akcí zvyšuje míru cestovního ruchu v dané oblasti. Díky zvýšenému počtu lidí v oblasti se tak navyšují příjmy z přílehlých hotelů, restaurací a podobných služeb. (Qlan, 2021)

3.10.6 Sázkové kanceláře

Z rostoucího zájmu o e-sport profitují také sázkové kanceláře přijímající sázky od hráčů tipujících na výsledky zápasů.

3.10.7 Věrnostní programy

Pomáhají fanouškům získat unikátní předměty za jejich loajalitu. Tyto programy zvyšují zapojení fanoušků v rámci dané organizace a zároveň tak zvyšují zájem potenciálních sponzorů a investorů. Tým Natus Vincere například přišel s programem, ve kterém své fanoušky odměňuje NFT tokeny za sledování jejich zápasů. (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.10.8 Investice a finanční trh

Kromě sponzorství se některé organizace zaměřily na finanční trh, jako zdroj dalších příjmů. Toronto Defiant, Toronto Ultra a MAD Lions jsou týmy zastřešené organizací OverActive Media. Přední Counter-Strike ligu ESL a FaceIT byly roku 2022 zakoupeny a spojeny společností Savvy Gaming Group. Hodnota této investice se vyšplhala na 1,5 bilionů dolarů. (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.11 Finanční odměny z turnajů

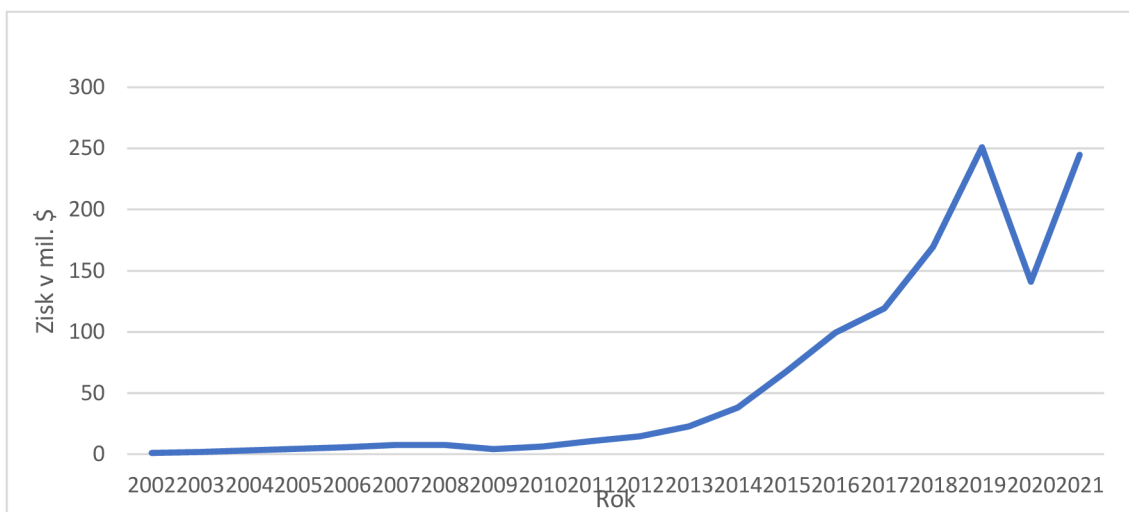
Tato kapitola je zaměřena na analýzu trhu e-sportu porovnáním dat celkových finančních odměn z turnajů (prize-poolů), počtem aktivních hráčů a počtem turnajů během posledních dvaceti let. Tato data nám pomohou lépe pochopit, jakým tempem se e-sport vyvíjí nejen z hlediska výdělků, ale také z hlediska počtu turnajů a počtu profesionálních hráčů. Data pocházejí z webové stránky esports earnings, což je databáze, která obsahuje veškeré informace ohledně e-sportu od historie her, seznamu aktivních hráčů až po historii všech uspořádaných turnajů. Data jsou zpracována do grafů, aby bylo možno lépe si představit vývoj jednotlivých aspektů. (Esportsearnings, 2023)

3.11.1 Vývoj finančních odměn v e-sportu

Tento graf znázorňuje vývoj zisků v e-sportu napříč všemi soutěžemi a hrami za uplynulých dvacet let. Jako počátek sledování tohoto vývoje je zvolen rok 2002, kdy se e-sport začal formovat. Od roku 2002 do roku 2012 můžeme sledovat postupný pomalý růst zisků. Výjimkou je pokles v hodnotách mezi roky 2008 a 2010, jehož příčinou byla celosvětová ekonomická krize. V dalších letech e-sport postupně vzrůstal až do konce roku 2019. Příčinou poklesu v roce 2020 byla celosvětová pandemie COVID-19, která zasáhla i herní průmysl. Některé turnaje byly pořádány z prostředí domova, avšak mnoho celosvětových turnajů bylo zrušeno či omezeno například z hlediska diváků, a tudíž i příjmů. Od roku 2021

se situace opět stabilizovala a ziskovost e-sportu je opět na rostoucí cestě. (Esportsearnings, 2023)

Graf 1 Vývoj finančních odměn



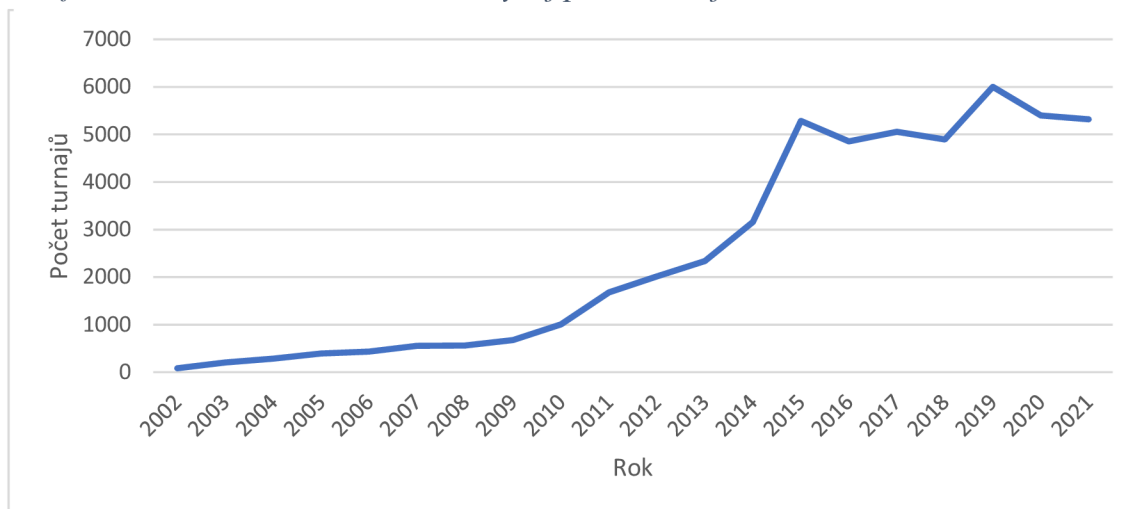
Zdroj: vlastní zpracování

3.11.2 Vývoj počtu turnajů

Počet odehraných turnajů se v posledních letech vyvíjel podobným způsobem jako finanční odměny. Velký nárůst počtu turnajů přišel mezi roky 2014 a 2015, kdy se počet turnajů zvedl přibližně o 1000. Další velký nárůst můžeme sledovat mezi lety 2018 a 2019, kde rozdíl v počtu turnajů činil více než 1000. Lehčí propad lze sledovat mezi roky 2019 a 2020. Zde je příčinou celosvětová pandemie COVID-19. Tento propad však není tak značný jako u vývoje finančních odměn. Turnaje byly během pandemie stále pořádány offline, avšak finanční odměny byly sníženy značně. (Esportsearnings, 2023)

Graf 6

Vývoj počtu turnajů



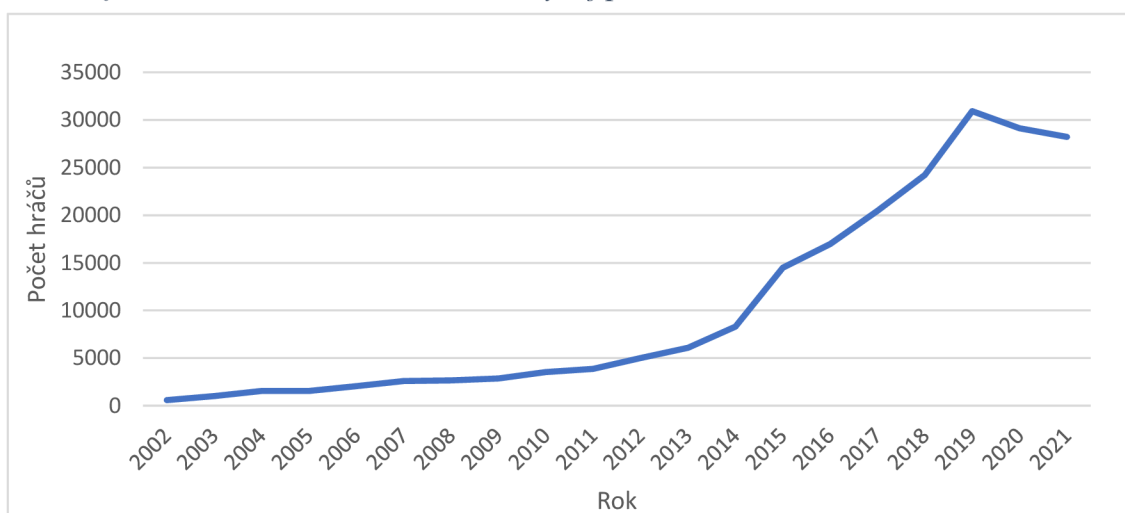
Zdroj: vlastní zpracování

3.11.3 Vývoj počtu aktivních hráčů

U vývoje počtu aktivních hráčů můžeme sledovat velký nárůst mezi lety 2014 a 2015, stejně jako u počtu turnajů. Mezi těmito lety došlo k nárůstu počtu hráčů zhruba o 6 tisíc. Do roku 2019 počet aktivních hráčů stále stoupal a mezi lety 2019 a 2020 došlo k dalšímu propadu, kvůli globální pandemii. Zde došlo ke snížení počtu hráčů zhruba o 1800, což nepředstavuje tak značný propad jako například právě u finančních odměn. (Esportsearnings, 2023)

Graf 10

Vývoj počtu aktivních hráčů

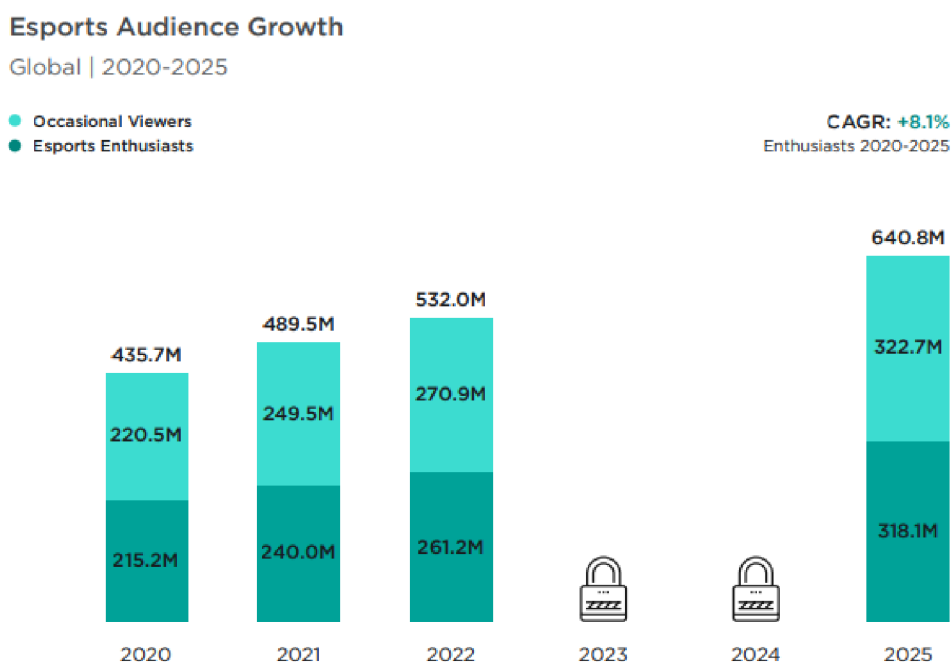


Zdroj: vlastní zpracování

3.12 E-sport a jeho možný vývoj v číslech

3.12.1 Růst publika

V následujícím grafu můžeme vidět množství diváků sledujících e-sport mezi lety 2020 a 2022. Světle modře jsou vyznačeni občasní diváci, zatímco tmavě modře jsou vyznačeni nadšenci e-sportu. Počet e-sportových nadšenců se zvedne na 318 milionů. Průměrné roční tempo růstu investice činí 8,1 % mezi lety 2020 a 2025. Předpokládaný počet celkových fanoušků e-sportu činí 640,8 milionů.

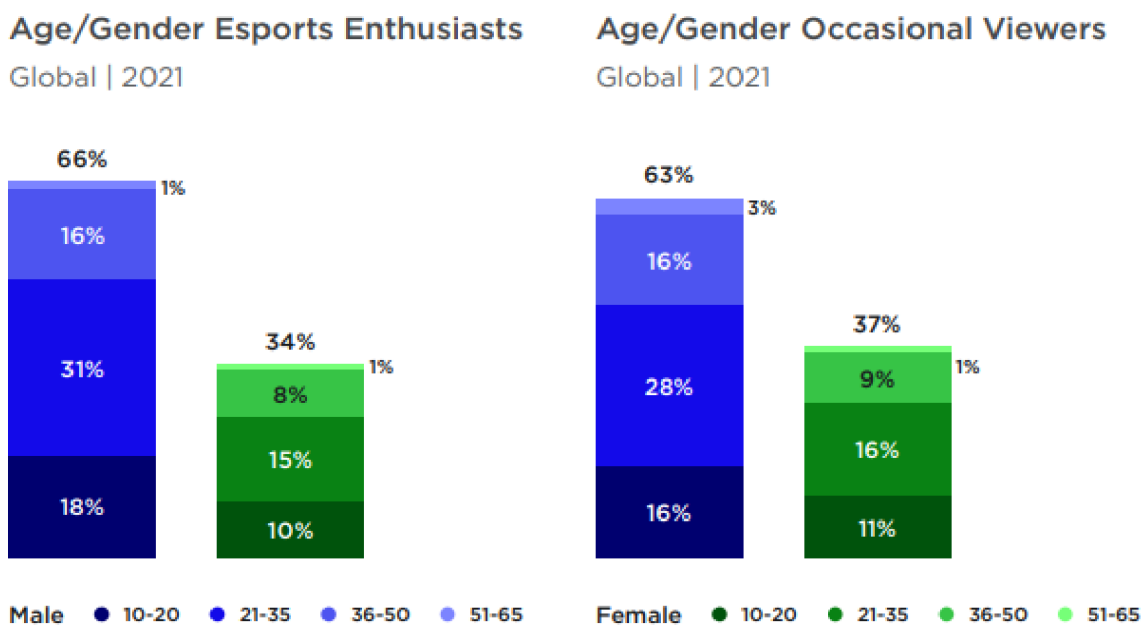


Zdroj: (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.12.2 Demografie publika

Následující graf popisuje věkové a pohlavní složení e-sportových nadšenců a obcasných sledujících e-sportu. 66 % e-sportových nadšenců tvoří muži a 34% ženy. Nejvíce zastoupenou věkovou skupinou mezi muži je 21 až 35 let s 31 %, dále 10 až 20 let s 18 %, 36 až 50 let tvoří 16 % sledujících a zbylé 1% tvoří věková skupina 51 až 65 let. Mezi ženami

jsou věkové skupiny zastoupeny téměř stejně jako u mužů. Největší procento sledujících zastupuje věková skupina 21 až 35 let, zatímco nejmenší procento zastupuje věková skupina 51 až 65 let. U občasných diváků je rozložení pohlaví a věku téměř identické. Ženy zde tvoří zhruba o 3 % více sledujících.



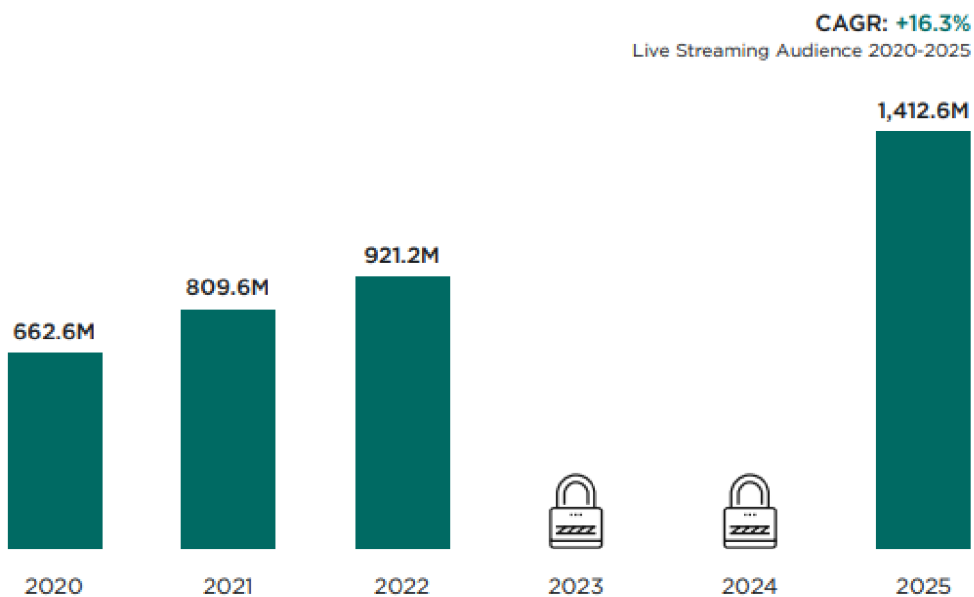
zdroj: (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.12.3 Diváci živých vysílání

Následující graf znázorňuje růst počtu diváků živých vysílání mezi lety 2020 a 2025. Jedná se o živá vysílání zejména na platformách Twitch.tv a YouTube. V roce 2023 bude dosaženo hranice 1 miliardy diváků. V roce 2025 by měl počet diváků živých vysílání činit zhruba 1,4 miliardy, s průměrným ročním tempem růstu investice 16,3 %.

Games Live Streaming Audience Growth

Global | 2020-2025



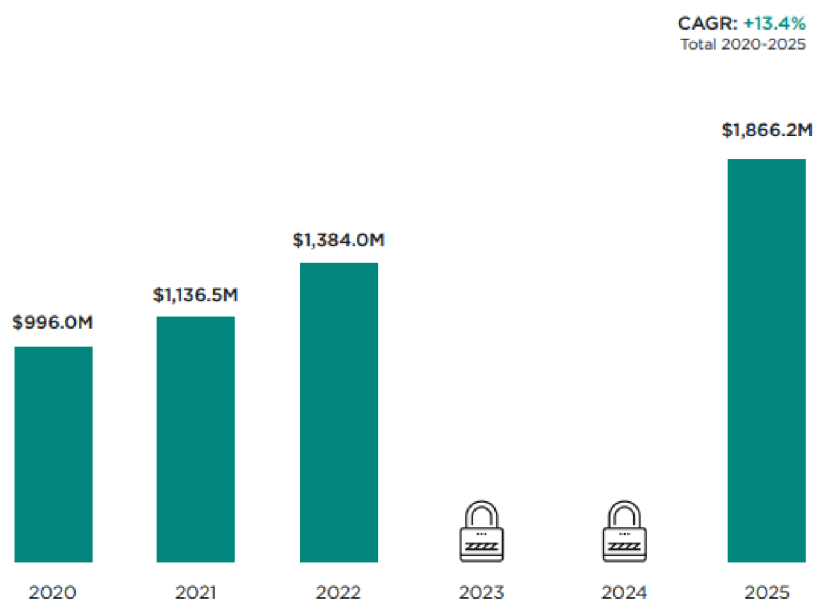
zdroj: (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.12.4 Růst příjmů

Níže uvedený graf znázorňuje růst příjmů za období let 2020 až 2025. Průměrné roční tempo růstu investice činí 13,4 %, zatímco Čína tvoří téměř třetinu celkových příjmů z e-sportu. Nejrychleji prosperujícími regiony jsou Jihovýchodní Asie, středo-jihní Asie a Latinská Amerika. V roce 2025 bude překročena hranice 1,8 miliard dolarů.

Esports Revenue Growth

Global | 2020-2025



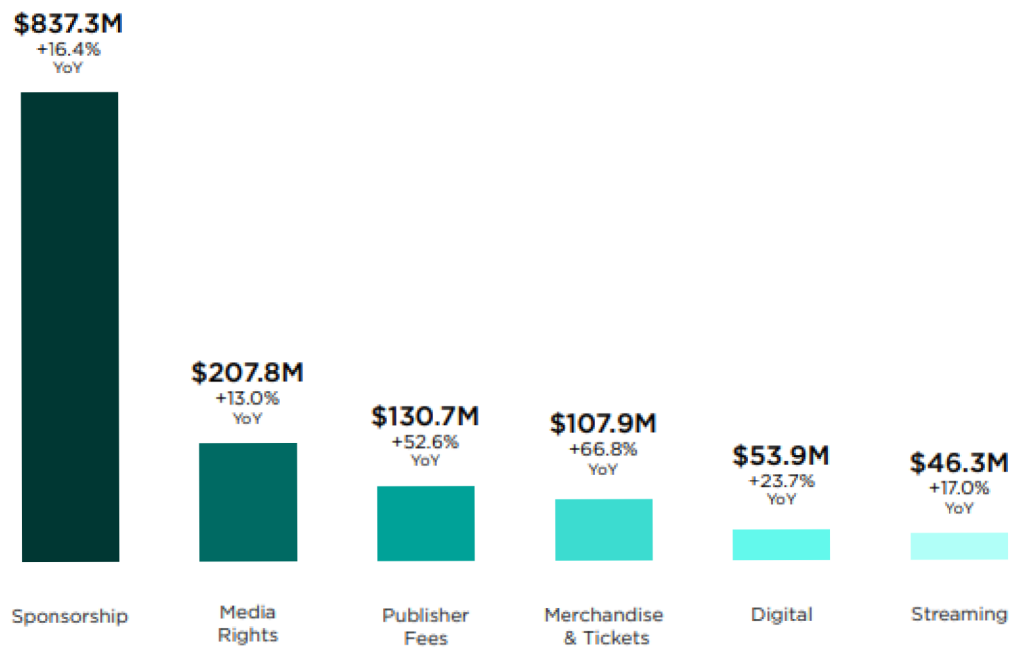
zdroj: (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

3.12.5 Zdroje příjmů

V posledním uvedeném grafu je znázorněno rozložení e-sportových příjmů. Zdaleka největší část příjmů z e-sportového odvětví tvoří sponzorství s částkou 837 milionů dolarů, téměř 60 % celkového trhu. Společnosti podporují růst sponzorství v e-sportu tím, že investují vysoké částky do týmů a turnajů, aby oslovili co nejvíce diváků. Další zdroje příjmů tvoří práva na vysílání, lístky a prodej e-sportových produktů, živé vysílání a digitální zdroje, mezi které patří příjmy za předměty zakoupené přímo v určité hře. Právě digitální zdroje a živé vysílání patří mezi nejrychleji rostoucí zdroje příjmů v rámci e-sportu. S průměrným ročním tempem růstu investice 27,4 % a 24,8 %. Příjmy ze živých vysílání činí 46,3 milionů dolarů, stávají se stále populárnější strategií mezi značkami.

Esports Revenue Streams

Global | 2022



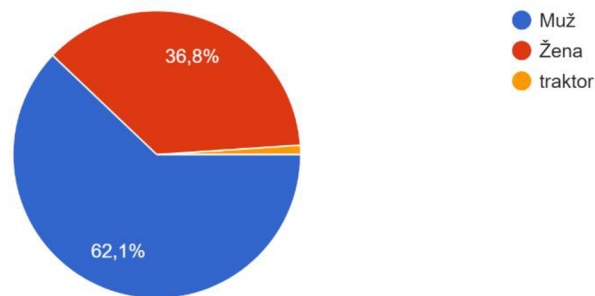
zdroj: (Global Esports & Live Streaming Market Report 2022, 2022)

4 Vlastní práce

Předmětem vlastní práce je dotazník skládající se ze čtrnácti otázek zaměřených na povědomí respondentů o tématu e-sportu. Dotazník byl vytvořen pomocí nástroje Google Forms. Nejprve se seznámíme s demografickými údaji respondentů, postupně se dozvíme, zda respondenti znají pojem e-sport, zda ho sledují, případně, zda považují e-sport za regulérní sport. Celkový počet odpovědí činí 96 napříč všemi věkovými skupinami.

1. Jaké je vaše pohlaví?

95 odpovědí

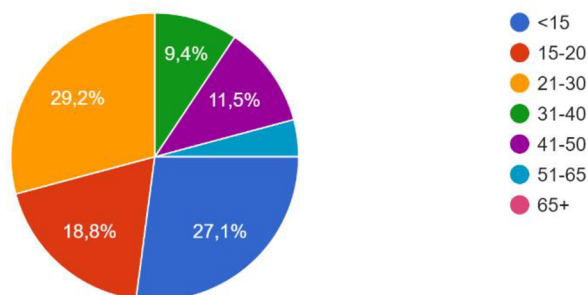


Otázka č.1: Jaké je vaše pohlaví?

62,1 % respondentů tvoří muži, zatímco 36,8 % tvoří ženy. Zbýlé procento nelze uvést.

2. Do které věkové skupiny patříte?

96 odpovědí



Otázka č.2: Do které věkové skupiny patříte?

Věková škála respondentů je značně široká. Nejpočetnější zastoupení tvoří věková skupina od jednadvaceti do třiceti let, a to 29,2 %. 27,1 % dotazovaných tvoří věková skupina patnáct let a méně. Téměř 19 % dotazovaných reprezentuje věkovou skupinu šedesát pět let a více. Věkové skupiny od jednadvaceti do čtyřiceti let a od jednačtyřiceti do padesáti let tvoří obě zhruba 10 % odpovědí. Nejméně početnou skupinou zastupuje skupina od jednapadesáti do pětadesáti let. Lze říct, že respondenti zastupují všechny věkové kategorie a dotazník není zaměřen pouze na určité věkové skupiny.

3. Slyšeli jste již o pojmu e-sport?

96 odpovědí



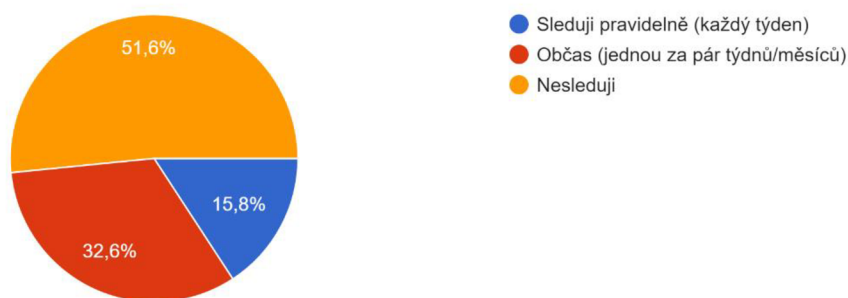
Otázka č.3: Slyšeli jste již o pojmu e-sport?

Nadpoloviční většina dotazovaných je obeznámena s pojmem e-sport na velice dobré úrovni. 31,3 % respondentů pojem pouze zaslechla a zbylých necelých 15 % dotazovaných o pojmu

nikdy neslyšelo. U této otázky lze předpokládat, že mladší věkové kategorie jsou s pojmem e-sport seznámeny ve větší míře než starší věkové kategorie, a je to opravdu tak. Pojem e-sport ve veliké většině případů neznají věkové kategorie od jednadvaceti let a výše. Mezi neznalce tohoto pojmu však také patří respondenti mladší patnácti let.

4. Sledujete e-sport?

95 odpovědí

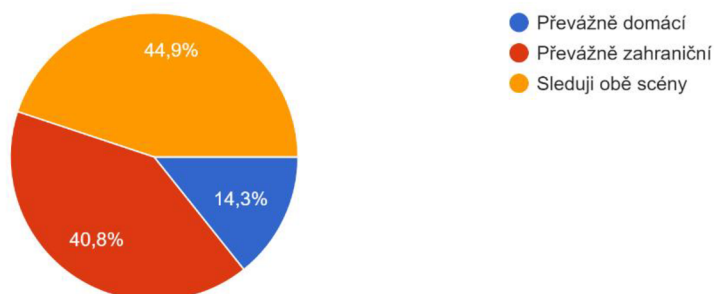


Otázka č.4: Sledujete e-sport?

Nadpoloviční většina dotazovaných e-sport nesleduje za žádných okolností. Nepodporují tak e-sport prostřednictvím živých vysílání či zakoupením lístků na akce, turnaje a další. Většinu nesledujících zastupují neznalci pojmu e-sport, věkové skupiny jednadvaceti let a výše a ženy. Pravidelné sledující zastupují pouze muži, a to nejčastěji ve věkových kategoriích patnáct až dvacet let a jednadvacet let až třicet.

5. Sledujete spíše domácí e-sportovou scénu nebo zahraniční?

49 odpovědí



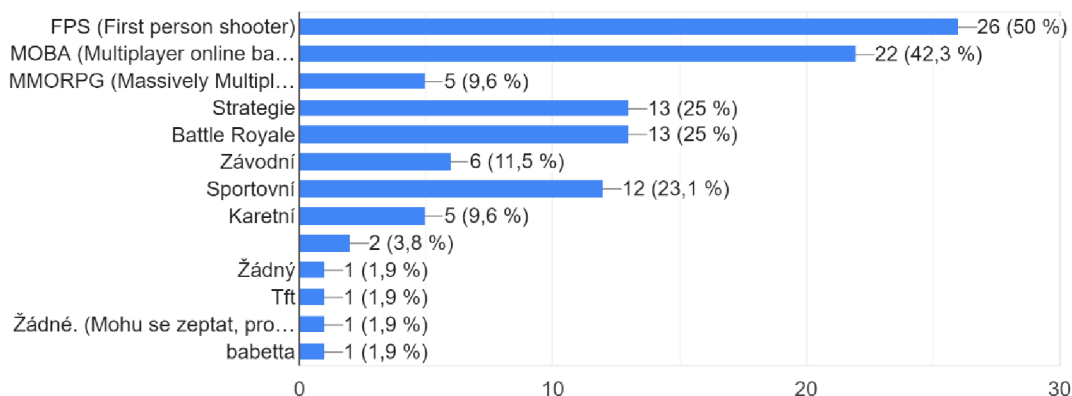
Otázka č.5: Sledujete spíše domácí e-sportovou scénu nebo zahraniční?

Nejvíce respondentů, cca 45 % sleduje jak zahraniční, tak domácí e-sportovou scénu. 40,8 % dotazovaných sleduje převážně zahraniční scénu a pouhých 14,3 % dotazovaných sleduje pouze scénu domácí.

Sledující výhradně domácí scény tvoří zejména občasně sledující muži ve věkových kategoriích patnáct a méně let a patnáct až dvacet let.

6. Jaký žánr/žánry her sledujete?

52 odpovědí

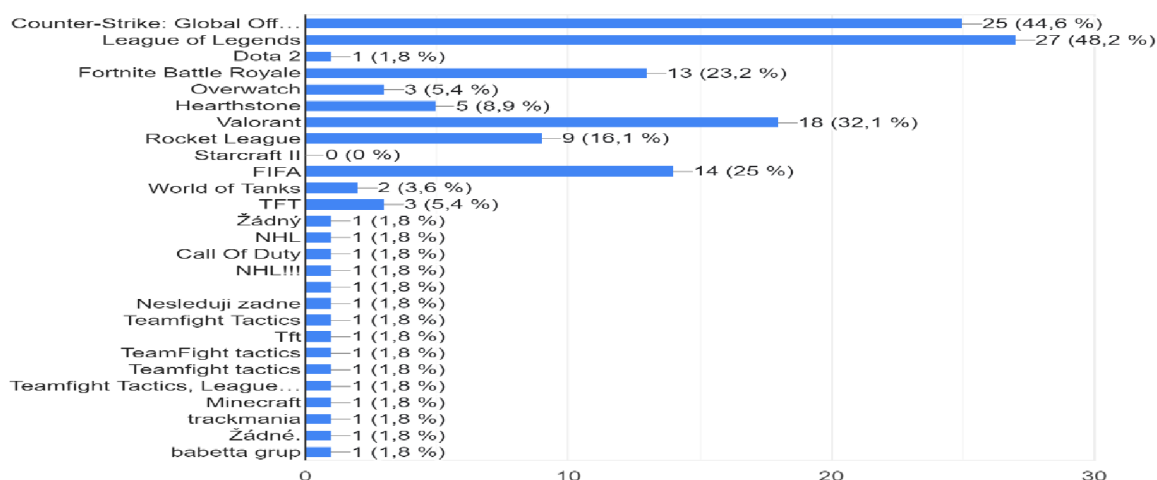


Otázka č.6: Jaký žánr/žánry her sledujete?

Nejvíce sledovanými herními žánry mezi respondenty jsou FPS a MOBA, většina dotazovaných sleduje oba žánry současně. Dalšími nejpočetněji zastoupenými žánry jsou strategické, Battle Royale a sportovní hry. Nejméně sledovanými žánry jsou mezi respondenty hry závodní, karetní a MMORPG.

7. Jaké z těchto e-sportových titulů/her sledujete?

56 odpovědí



Otázka č.7: Jaké z těchto e-sportových titulů/her sledujete?

Mezi nejčastěji zastoupené sledované hry se řadí Counter-Strike: Global Offensive patřící do kategorie her FPS a League of Legends patřící do kategorie her MOBA. Pouze CS: GO sledují 3 dotazovaní a pouze LoL sleduje 5 dotazovaných. Většina respondentů sleduje větší počet her současně, a to zejména CS: GO, LoL, Valorant a Fortnite.

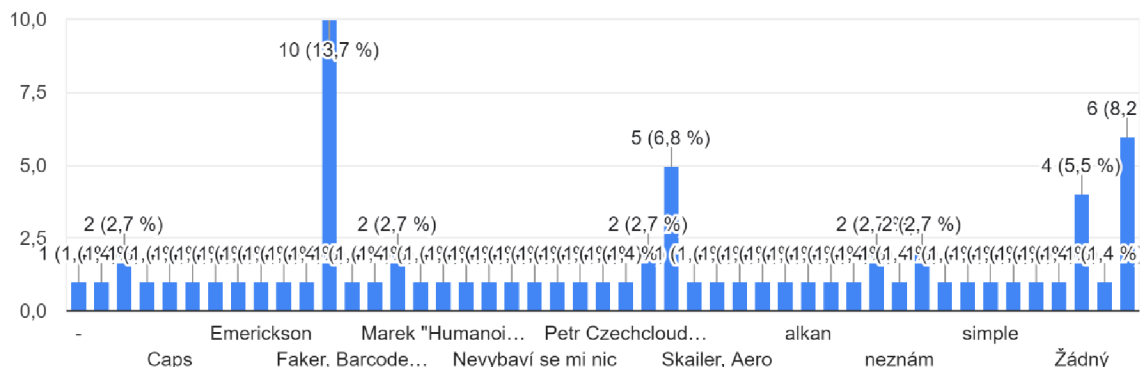
Otázka č.8: Která organizace/tým se Vám vybaví jako první u pojmu e-sport? (U této otázky není k dispozici grafové vyjádření.)

Nejpočetněji zastoupenou odpovědí (33,3 %) je ruská organizace Navi, známá především svojí působností ve hře CS: GO. Důvodem pro znalost tohoto týmu může být především fakt, že současným hráčem tohoto týmu je Sasha „S1mple“ Kostylev, jeden z nejznámějších hráčů v e-sportové historii. 25 % respondentů uvedlo českou organizaci Entropiq působící zejména ve hrách LoL a CS: GO. Zároveň stejné procento respondentů uvedlo organizaci Fnatic, známou svojí působností zejména ve hře LoL, CS: GO a Valorantu. Popularitu týmu Fnatic zvyšuje současně hrající český hráč Marek „Brázda“ Humanoid, reprezentující LoL sekci. 16 % respondentů uvedlo korejskou organizaci T1, dříve známou jako SKT T1, jejímž členem je legendární hráč znám pod přezdívkou „Faker“. Stejně procento zastoupení

v odpovědích zaujímá český tým Esuba, historicky nejúspěšnější tým v České republice. Zbylé procenta tvoří týmy G2, Mad Lions, Sampi či Team Liquid.

9. Jaký profesionální hráč se Vám vybaví jako první u pojmu e-sport?

73 odpovědí



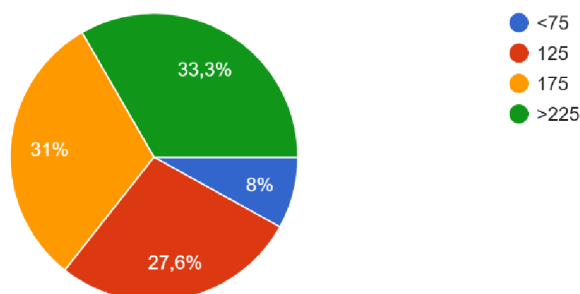
Otázka č.9: Jaký profesionální hráč se Vám vybaví jako první u pojmu e-sport?

Nejpočetnější odpovědí s 19 % je Lee „Faker“ Sang-Hyeok. Dále s 12% ukrajinský hráč S1mple. Necelých 5 % odpovědí získal český hráč Marek „Humanoid“ Brázda. Freeze, Caps a Carzzy tvoří zbytek hlasování. 37 % dotazovaných si žádného hráče nevybavilo.

Otázka č.10: Která hra se Vám vybaví jako první při pojmu e-sport? (U této otázky není k dispozici grafické vyjádření.)

Na prvním místě se s 27,5 % umístila hra League of Legends, na druhém místě s 21,25 % CS: GO, 13,7 % získala hra FIFA. 10 % hlasů obdržela hra FIFA. Zbytek procent tvoří hry jako Overwatch, Valorant či NHL.

11. Posledních 10 let směřuje e-sport velice rychlým tempem dopředu. V roce 2012 činily celkové finanční odměny cca. 14,5 mil. \$. Kolik činí dle Vašeho názoru finanční odměny za rok 2022? (v mil. \$)
87 odpovědí



Otázka č.11: Posledních 10 let směřuje e-sport velice rychlým tempem dopředu. V roce 2012 činily celkové finanční odměny cca. 14,5 mil. \$. Kolik činí dle Vašeho názoru finanční odměny za rok 2022? (v mil. \$)

Tato otázka byla zaměřena na povědomí respondentů ohledně celkových finančních odměn napříč celým e-sportem. Srovnávané byly roky 2012 a 2022, přičemž v roce 2012 činily celkové finanční odměny 14,5milionů dolarů. V roce 2022 celkové finanční odměny překročily hranici 225 milionů dolarů. 33,3 % respondentů uvedlo správnou částku, 31 % dotazovaných uvedlo 175 milionů., 27,6 % uvedlo 125 milionů a pouhých 8 % dotazovaných zvolilo částku menší než 75 milionů dolarů.

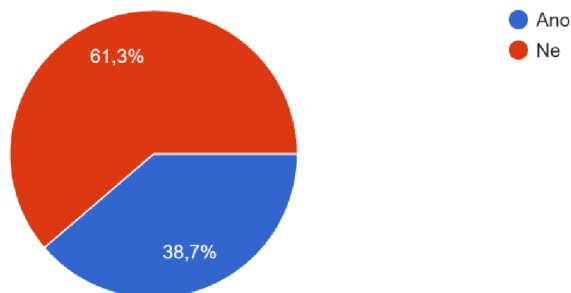
Otázka č.12: Který e-sportový titul/hra je dle Vašeho názoru nejvýdělečnější? (Celkové finanční odměny z turnajů k roku 2023)

Nejvýdělečnější hrou je k roku 2023 Dota2. Tuto hru v dotazníku uvedlo konkrétně 15 ze 79 respondentů, tedy 19 %. 26,5 % dotazovaných uvedlo hru CS: GO. 20,25 % respondentů

uvedlo hru League Of Legends a 27,8 % dotazovaných nedokázalo odpovědět. Zbylé procenta tvoří hry Fortnite a FIFA.

13. Myslíte si, že je e-sport regulérním sportem?

93 odpovědí

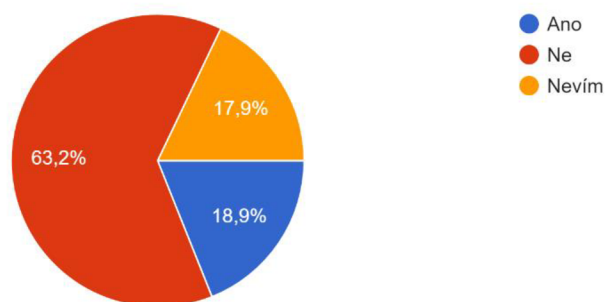


Otázka č.13: Myslíte si, že je e-sport regulérním sportem?

Nadpoloviční většina respondentů (61,3 %) e-sport nepovažuje za regulérní sport, 38,7 % dotazovaných považuje e-sport za sport. Dotazovaní považující e-sport za regulérní sport jsou ve věkových skupinách 15-30 let a zejména muži. Respondenty nepovažující e-sport za regulérní sport tvoří zejména ženy ve věkových skupinách 31 let a výše.

14. Zastáváte názor, že e-sport by měl být součástí Olympijských her?

95 odpovědí



Otázka č.14: Zastáváte názor, že e-sport by měl být součástí Olympijských her?

Pouhých 18,9 % respondentů zastává názor, že by e-sport měl být součástí Olympijských her, 63,2 % tento názor nezastává a zbylých 17,9 % si není jisto svou odpovědí.

5 Výsledky a diskuse

Výsledky teoretické části práce poukazují na ekonomický přínos e-sportu v mnoha ohledech. Od podpory vzdělání, angažovanosti sponzorských firem, podpory cestovního ruchu po zvyšování zaměstnanosti. Z hlediska příjmů a pozornosti společnosti se jedná o rychle rostoucí odvětví se stále se zvětšujícím potenciálem. Vývoj finančních odměn z turnajů, celkový počet hráčů a celkový počet turnajů vykazuje stále rostoucí křivku. E-sport se tak dostává do podvědomí více a více lidí a firem, které mohou být potenciálním sponzorem a vzájemně se tak doplnit. Průměrné roční tempo růstu investice činí v tomto odvětví 13 %.

Výsledky dotazníkového šetření poukazují na fakt, že pojem e-sport je stále známější a významnější v současné době. Pojem e-sport zná 85,5 % respondentů. Samotný e-sport sleduje 48,4 % procent respondentů, tedy téměř polovina. Nejčastěji respondenti sledují herní žánry FPS a MOBA, které patří mezi všeobecně nejznámější herní žánry v e-sportovém světě. Mezi nejsledovanější herní tituly mezi respondenty se řadí Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends. Tyto tituly se řadí mezi obecně nejznámější v rámci celosvětového e-sportu. 61 % respondentů však e-sport nepovažuje za regulérní sport a 63 % respondentů vyjadřuje nesouhlas se zastoupením e-sportu na Olympijských hrách. V očích nadpoloviční většiny tak e-sport nelze považovat za sport.

6 Závěr

Cílem práce bylo stanovit ekonomický přínos e-sportu. Autor v bakalářské práci nejdříve popisuje e-sport. Následně byl popsán jeho vývoj a významné organizace, hráči a tituly. Dostupné znalosti směřovaly ke stanovení ekonomického přínosu e-sportového odvětví. Jedním z hlavních je přivedení zájmu celosvětových značek, které sponzorují e-sportové organizace či turnaje. Vzájemně se tak podporují a dochází k průniku obou sfér a případnému objevení nové značky sledujícím. V rámci programů některých institucí podporuje e-sport také proces vzdělávání. Studenti tak mají prostřednictvím e-sportu přístup ke stipendiím a případnému studiu na prestižních univerzitách zejména v USA. Do e-sportového odvětví investují také finanční organizace, jelikož si uvědomují potenciál tohoto rostoucího odvětví. Dalším přínosem je neustálé zvyšování počtu pozic v tomto odvětví. E-sport tak nepřímo podporuje zaměstnanost. Zvyšování cestovního ruchu v oblastech e-sportových akcí či turnajů je dalším z přínosů. Prostřednictvím živých vysílání e-sport podporuje nejen profesionální hráče, ale také tvůrce obsahu. U nejlepších z nich se stávají živá vysílání formou práce na plný úvazek. Dle dosavadního růstu tohoto odvětví, ať už z hlediska růstu příjmů či růstu sledujících, lze předpokládat pouze neustálé pokračování tohoto růstu.

7 Seznam použitých zdrojů

- Ashley, J. (2023). *Esports News Dota 2*. Načteno z esports.net:
<https://www.esports.net/news/dota/the-international-prize-pool/>
- Cloud9. (2023). Načteno z Cloud9: <http://www.cloud9.gg>
- Dota2. (2023). Načteno z Dota2.com: <https://www.dota2.com/home>
- Edwardsville, S. I. (2023). *History*. Načteno z Southern Illinois University Edwardsville:
<https://www.siue.edu/esports/about/history.shtml>
- Esportsearnings. (2023). *esportsearnings*. Načteno z esportsearnings:
<https://www.esportsearnings.com/history>
- eSUBA. (2023). Načteno z Web: <http://www.esuba.eu>
- Fnatic. (2023). Načteno z Fnatic: <http://www.fnatic.com>
- GENRES IN ESPORTS. (2023). Načteno z FLES: <https://fles.lu/en/genres-in-esports/>
- Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. (2022). Načteno z Newzoo.com:
file:///C:/Users/Dan/Downloads/2022_Newzoo_Free_Global_Esports_Live_Streaming_Market_Report.pdf
- Hamari, J. S. (2017). *What is eSports and why do people watch it?* Načteno z Internet Research, svazek 27 č.2, 211-232 s.: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Inside Games. (2023). Načteno z Inside Games: <https://www.insidegames.cz>
- Kotai, N. (2023). *sportskeeda.com*. Načteno z 10 most popular esports athletes in 2023:
<https://www.sportskeeda.com/esports/10-popular-esports-athletes-2023>
- Larch, F. (2. srpen 2023). *eSports History: How it all began*. Načteno z ISPO.com:
<https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began#!>

Leagueoflegends. (2023). Načteno z leagueoflegends.com:
<https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/how-to-play/>

Liquipedia. (2023). Načteno z Liquipedia.net: <https://liquipedia.net/starcraft2/INnoVation>

Liquipedia. (2023). Načteno z Liquipedia.net: <https://liquipedia.net/dota2/N0tail>

Liquipedia. (2023). *Liquipedia.net.* Načteno z Liquipedia:
<https://liquipedia.net/starcraft2/INnoVation>

Museum, C. H. (2023). *Timeline of Computer History.* Načteno z computerhistory.org:
<https://www.computerhistory.org/timeline/graphics-games/>

Necroraisers. (2023). Načteno z Necroraisers: <http://www.necroraisers.cz>

O nás. (2004). Načteno z Web: <http://www.esuba.eu>

Petermeier, D. (2022). *The 5 best eSports teams 2022.* Načteno z ISPO.com:
<https://www.ispo.com/en/news-trends/5-best-esports-teams-2022>

Playvalorant. (2023). Načteno z Playvalorant.com: <https://playvalorant.com/en-us/news/announcements/beginners-guide/>

Playzone. (2023). Načteno z Playzone.cz:
<https://www.playzone.cz/zapasovnik/hraci/183335-oleksandr-s1mple-kostyliiev>

Qlan. (2021). Načteno z Impact on the economy due to esports:
<https://www.linkedin.com/pulse/impact-economy-due-esports-qlan>

SKT T1. (2023). Načteno z SKT T1: <http://www.t1.gg>

Wikipedia. (2023). Načteno z Counter-Strike: Global Offensive:
https://cs.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive

Wikipedia. (2023). Načteno z League of Legends:
https://cs.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

Wikipedia. (2023). Načteno z Valorant: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Valorant>

Wikipedie. (2023). Načteno z Dota 2: https://cs.wikipedia.org/wiki/Dota_2

8 Seznam obrázků, tabulek, grafů a zkratk

8.1 Seznam obrázků

Obrázek 1	Logo eSUBA.....	16
Obrázek 2	Logo Necroraisers	17
Obrázek 3	Logo Inside Games	17
Obrázek 4	Logo SKT T1	18
Obrázek 5	Logo Fnatic	18
Obrázek 6	Logo Cloud 9	19

8.2 Seznam grafů

Graf 1	Vývoj finančních odměn	28
Graf 2	Vývoj počtu turnajů.....	29
Graf 3	Vývoj počtu aktivních hráčů	29