

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury



Fakulta
tělesné kultury

ESPORT

Bakalářská práce

Autor: Dalibor Goryczka

Studijní program: Rekreologie

Vedoucí práce: Ing. Eva Schwartzhoffová, Ph.D.

Olomouc 2023

Bibliografická identifikace

Jméno autora: Goryczka Dalibor

Název práce: Esport

Vedoucí práce: Ing. Schwartzhoffová Eva, Ph.D.

Pracoviště: Katedra rekreologie

Rok obhajoby: 2023

Abstrakt:

Bakalářská práce se zabývá Esportem a hráči esportu. V práci jsou uvedené definice Esportu, pravidla registrace a soutěží, členění jednotlivých žánrů her a jejich popularita. Cílem je zjištění, jak často hráči hrají esport a kolik času mu věnují, které typy herních žánrů preferují ke hraní, co vede jedince k pravidelnému hraní her, na jaké úrovni se hráči nejčastěji pohybují, zda pravidelně sledují turnaje ostatních hráčů a uvědomují si případná rizika spojené s hraním her. Výsledky prokázaly, že většina hráčů se věnuje esportu jen na amatérské úrovni. Dvě třetiny hráčů se věnuje esportu denně a věnují mu do dvou hodin svého času. Třetina hráčů nemá žádné pohybové aktivity ve svém volném čase. Zdravotní problémy spojené s esportem si hráči uvědomují a polovina z nich zdravotní problém zatím nemá.

Klíčová slova:

esport, hraní, soutěž, streamer, videohra

Souhlasím s půjčováním práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author: Goryczka Dalibor
Title: Esport

Supervisor: Ing. Schwartzhoffová Eva, Ph.D.
Department: Department of Recreation and Leisure Studies
Year: 2023
Abstract:

The bachelor's thesis deals with Esports and esports players. Definitions of Esport, rules of registration and competitions, breakdown of individual genres of games and their popularity are given in the work. The goal is to find out how often players play esports and how much time they spend on it, which types of game genres they prefer to play, what drives individuals to play games regularly, what level players are most often at, whether they regularly watch other players' tournaments and are aware of potential risks associated with playing games. The results showed that the majority of players are engaged in esports only at the amateur level. Two-thirds of players are engaged in esports daily and devote up to two hours of their time to it. A third of players do not do any physical activity in their free time. Players are aware of the health problems associated with esports, and half of them do not yet have a health problem.

Keywords:
esport, gaming, competition, streamer, videogame

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem tuto práci zpracoval samostatně pod vedením Ing. Evy Schwartzhoffové, Ph.D., uvedl všechny použité literární a odborné zdroje a dodržoval zásady vědecké etiky.

V Lipníku nad Bečvou dne 30. června 2023

.....

Děkuji Ing. Evě Schwartzhoffové, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování mé bakalářské práce věnovala. Zároveň bych chtěl poděkovat své rodině, která při mně stála po celou dobu mého studia. A hlavně nejvíce mé manželce Barboře za její lásku, péči a neustálou podporu.

OBSAH

Úvod	9
1 Přehled poznatků.....	10
1.1 Esport jako žánr videoher	11
1.2 Herní žánry	13
1.3 Fenomén esportu v dnešní době	14
1.3 Stereotypy pohledu lidí na profesionální hráče esportu	14
1.4 Struktura profesionální esport scény.....	14
1.4.1 Hrací platformy.....	16
1.4.2 Sledovací platformy	16
1.5 Negativní faktory při hraní videoher.....	18
1.5.1 Zdravotní rizika esportu.....	18
1.5.2 Zdravotní důsledky fyzického charakteru.....	19
1.5.3 Zdravotní důsledky psychického charakteru	20
1.6 Pozitivní vlivy.....	21
2 Cíl	23
2.1 Hlavní cíl.....	23
2.2 Dílčí cíle	23
2.3 Výzkumné otázky	23
3 Metodika.....	24
4 Vyhodnocení dotazníkového šetření.....	25
4.1 Sociodemografické charakteristiky respondentů	25
4.2 Esport hry a hraní.....	26
4.3 Sportovní a zdravotní hlediska.....	30
6 Diskuse.....	33
7 Závěr	34
8 Souhrn	35
9 Summary.....	36
10 Referenční seznam	37
11 Přílohy	40

ÚVOD

Z historického hlediska má sport ve světě dlouholetou tradici. Již první zmínky můžeme nalézt u řady starověkých civilizací. V současné době máme na výběr velké množství sportů. Ty můžeme pasivně sledovat, nebo se jich aktivně účastnit, jak na rekreační, tak na vrcholové úrovni např. fotbal, hokej, košíková, volejbal, lyžování a další.

Kromě klasických sportů se stále častěji setkáváme s pojmem esports. Esports je pro širokou veřejnost mnohdy zcela neznámý termín. To byl také jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl toto téma zpracovat ve své bakalářské práci. S pojmem esports se nejvíce setkávají děti a mladší generace, pro kterou je již naprostou samozřejmostí, že se lidé mohou v dnešní době živit postem profesionálního hráče počítačových her nebo profesionálním komentátorem esports turnajů.

V první části bakalářské práce seznámím čtenáře s pojmem esports, dále s jednotlivými segmenty a úrovněmi, které specifikují dílčí části esportsu. Budu se zabývat souvislostmi esportsu se strukturou profesionálních sportovních zápasů v naší zemi. Popíšu nejznámější herní žánry, herní platformy a uvedu příklady, jak může hraní esportsu negativně a pozitivně ovlivnit hráče.

V druhé části jsou zpracovány výsledky výzkumu, který byl realizovaný formou dotazníkového šetření zaměřeného na hráče online her.

1 PŘEHLED POZNATKŮ

Esport (2022) uvádí, že:

Esport je zkratka pro elektronický sport. Jde o organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů, v jakékoliv hře, na jakékoliv platformě (PC, konzole, mobil). Soutěže mají jasná pravidla a účastnit se jich mohou jak amatérští, tak profesionální hráči. Často, se objevuje také pojem gaming. To je obecný výraz pro hraní her, zpravidla ale nejde o organizovanou soutěž mezi hráči nebo týmy, ale spíše hraní v tzv. single módu. Česká asociace esportu doporučuje používat tvar zkratky esport na základě: „Studie Esport, e-sport, nebo esport? Jazykové varianty v Česku i ve světě“.

Termín esport v poslední době explodoval na popularitě a nyní je globálním odvětvím za několik milionů dolarů. Mnoho vysokých škol a univerzit již má univerzitní esportové týmy a některé dokonce nabízejí stipendia podobná tradičním sportovním stipendiím.

Přestože esport vyžaduje méně kontaktu a fyzické aktivity než většina sportů, sdílí některé společné rysy s tradičními atletickými sporty. Například turnaje zahrnují hráče buď jako jednotlivce, nebo jako týmy, které čelí soupeřům ve hrách, které jsou rozděleny na kola a zápasy. Hráči často každý den trénují hodiny, jsou profesionálně trénováni a mohou získat sponzorství od různých společností. Mnohokrát tito hráči hrají hodiny v přípravném tréninku a následně soutěži bez jakékoliv psychické či fyzické pauzy.

Esportové hry zahrnují širokou škálu žánrů, o nichž se předpokládá, že vyžadují jedinečnou sadu dovedností pro kompetitivní hraní. Podmínky turnaje mohou být podobné jako u tradičních sportovních soutěží, které často u hráčů vyvolávají stres. Typ stresu je však pravděpodobně zcela odlišný; esport nezahrnuje úroveň fyzické námahy vyžadovanou pro mnoho jiných sportů, ale může vyvolat psychologický stav stresu nebo napětí, který vede ke změně autonomního nervového systému. (Sousa, 2020).

1.1 Esport jako žánr videoher

Sama videohra je činnost, kterou provádí člověk na elektronických zařízeních (TV, PC, konzole, aj.). Počátky lze dohledat už krátce po 2. světové válce, kdy vědci se snažili stvořit herní simulátor pro výpočet trajektorií letu dělostřeleckých projektilů na dlouhou vzdálenost.

Další historie vývoje videoher zůstávala zatím v laboratořích. První počítač schopen vizualizovat hru na obrazovku v reálném čase byl počítač Nimrod. Byl vytvořen roku 1951 a vážil více než jednu tunu. Rok poté se vědcům podařilo naprogramovat na počítač jednoduchou hru OXO (piškvorky). Rok 1958 byl rokem stvoření propracovanější hry Tennis for two (Tenis pro dva). Roku 1961 byl prezentován projekt Spacewar (vesmírný bojový stimulátor), který tehdy stál více jak 100.000 dolarů.

Žádný z těchto projektů neopustil laboratoř, jelikož byly přístroje příliš komplikované, velké a nákladné pro běžného uživatele. Vědec, který tohle vše změnil byl Ralph Baer. V roce 1972 vytvořil kompaktní herní konzoli Odyssey, která se dala připojit k televizoru. Ten byl v tehdejší době již běžným spotřebičem každé americké domácnosti.

O značné rozšíření videoher se v tehdejší společnosti zasloužili Nolan Bushnell a Ted Dabney, kteří založili společnost Atari. Tato společnost roku 1972 vydala arkádovou hru Pong. První komerčně úspěšná videohra, která se stala velkým hitem. Roku 1974 vznikla domácí verze této hry.

Konkurence se inspirovala úspěchem společnosti Atari a na trhu se začaly objevovat nové herní společnosti. Trhu začala dominovat společnost Midway se svým hitem, hrou Space in water, která se do historie zapsala jako druhá nejprodávanější hra na světě. Další milník následoval roku 1980, kdy společnost Namco prezentovala barevnou verzi hry Pac-man.

Úspěchy těchto herních společností vedly k raketovému růstu tohoto odvětví a každým rokem přicházel nový herní titul, který překonával své předchůdce svou oblibou. Časem se hráčská komunita začala ukotvovat ve společnosti a s každým rokem si získala nové hráče těchto her (Švára, 2013).

Od doby, kdy se objevily videohry na obrazovkách, nás vždy fascinovaly. Mezi hlavní aspekty patří kompetitivní hraní her. Tedy to, kdy hráči hrají proti sobě, aby porovnali své síly a určili vítěze.

Roku 1972 na Stanford University proběhlo setkání pro hráče hry Spacewar. Hráči byli pozváni, aby změřili své individuální schopnosti jeden proti druhému. Jednalo se tak o nepřímou esport událost. Hlavní cenou pro vítěze se stalo předplatné časopisu Rolling Stones.

V 80. letech 20. století narostl velký zájem o hraní videoher. Zasloužilo se o to několik společností. Jako hlavní společnost byla Twin Galaxies, kde se u her zapisovalo nejvyšší skóre. Byla to taková Guinnessova kniha rekordů s tím, že šlo o výsledky hráčů, kteří se mohli porovnávat kdo je lepší a soupeřit tak o prvenství v této tabulce se svým jménem.

V 90. letech 20. století byl vytvořen internet, dnes již nepostradatelná věc pro hraní her. Internet způsobil vysoký nárůst hráčů a to díky tomu, že jim umožnil propojit se přes internetovou síť. Tento podnět tak vysokého zájmu hráčů dal vzniknout společnostem jako je Blockbuster a Nintendo. Ty následně začaly pořádat a sponzorovat mistrovství světa ve videohrách.

Se zlepšující se počítačovou technologií rostly i možnosti pořádání soutěží. Roku 1997 byl pořádán nechvalně známý Red Annihilation tournament pro tehdy oblíbenou hru Quake game. Soutěž předčila očekávání, které se netýkalo hlavní ceny, kterou představoval vůz Ferrari bývalého hlavního vývojáře Johna Cornacka, ale obrovské herní základny účastníků, kterých bylo na 2000. Velký úspěch tehdejšího turnaje vedl k založení oficiální herní ligy Cyberathlete Professional League (CPL-Profesionální Liga Kyberatletů).

V dalším roce přišla na trh hra od společnosti Blizzard Starcraft: Brood War. Oproti tehdejší hře se lišila svou stavbou, jednalo se o strategickou hru v reálném čase. Struktura hry byla navržena rozmanitým způsobem a tím dávala obrovské možnosti budování herní struktury. Nástupce hry, datadisk Starcraft 2: Wings of liberty předčil svého předchůdce a dokázal přilákat ještě vyšší počet hráčů. Během milénia byly sledovány hlavní turnaje této hry až 50 milióny lidí, z toho 17 a půl miliónu pouze na platformě Twitch.tv.

V roce 2002 byl pořádán turnaj World Cyber Games and the Electronic Sports World cup, který byl následován turnajem Major League Gaming (MLG), ten nastolil tradici každoročního esport turnaje, jež pořádal soutěž pro nejpopulárnější hry tehdejší doby.

Hlavní herní tituly, které dnes známe jako Dota 2, League of Legends, Counter strike Go, byly dřívější součástí tohoto turnaje do doby, než pro svou oblibu vzrostly takovým způsobem na popularitě, že nyní pořádají každá zvlášť své vlastní ligy (Pettman, 2020).

Vznik esportu v České republice se datuje přibližně kolem roku 1998 příchodem hry Q2 a dále byl rozvinut projektem Progamers v roce 1999, jehož úkolem je pořádání turnajů a poskytování informací hráčům o dění v zahraničí. Od roku 2001 se na turnajích pořádaných společností Progamers setkávají čeští a zahraniční hráči. Na tuto společnost dále navazuje v roce 2001 projekt Gamezone, zaměřený převážně na začínající hráče. V roce 2002 došlo však k nejzásadnějšímu rozvoji esportu v České republice, a to vznikem prvního profesionálního týmu

Neophyte, který na herních olympijských hrách WCG (World Cyber Games) v Korei obsadil 5. místo ve hře CounterStrike (Švejdvová, 2003).

1.2 Herní žánry

Herní žánry jsou kategorie, které se používají k popisu a klasifikaci videoher na základě jejich podobných herních prvků, témat, mechanik a cílů. Existuje mnoho různých herních žánrů, které se vyvinuly v průběhu let a každý z nich má specifické charakteristiky.

Tým DH (2018) popisuje některé z nejběžnějších herních žánrů:

- 1) **Adventury** - hry s důrazem na příběh a řešení hádanek, hráči prozkoumávají prostředí, sbírají předměty a interagují s postavami.
- 2) **Akční hry** - zaměřené na rychlé reakce a akční souboje, často zahrnující bojování, střílení a pohyb postavy.
- 3) **Arkády** - jednoduché, rychlé a zábavné hry, které často klade důraz na dosažení co nejvyššího skóre.
- 4) **Dětské** - patří sem všechny hry zaměřené na nejmenší hráče nejčastěji pro jejich rozvoj či učení.
- 5) **FPS (First person shooter)** - hry, ve kterých hráč vidí svět z pohledu první osoby a zaměřují se na střílení.
- 6) **MMO (Massively multiplayer online)** - online hry, ve kterých mnoho hráčů spolu interaguje v rozsáhlém virtuálním světě.
- 7) **Logické** - hry, kde se hraje především na bystrost a inteligenci hráče, případně i na rychlý postřeh
- 8) **RPG (Role playing games)** - hry, ve kterých hráč přebírá roli fiktivní postavy a prochází vývojem této postavy skrze zkušenosti a zlepšování schopností. Plní úkoly a bojují s nepřáteli.
- 9) **Simulace** - hry, které se snaží co nejvěrněji napodobit určitý proces nebo činnost. Může se jednat o letové simulátory, simulátor řízení, sportovní, či jiné.
- 10) **Sportovní hry** - hry ve kterých se vyskytuje sport jako třeba fotbal, hokej, tenis, ...
- 11) **Strategie** - hry, ve kterých hráč musí plánovat a rozhodovat, aby dosáhl cílů. Může se jednat o budovatelské strategie nebo tahové strategie.

Toto je pouze výběr některých herních žánrů z těch, které existují. Herní průmysl je dynamický a neustále se vyvíjí. Stále přináší nové herní žánry a podžánry, které hráčům svou inovací zprostředkovávají další herní zážitky.

1.3 Fenomén esportu v dnešní době

Z historického hlediska je pro naši zemi přirozenější představit si kariéru profesionálního hráče fotbalu či hokeje než profesionálního hráče počítačových her. To se děje prostřednictvím informací a platforem, ze kterých tyto poznatky získáváme. Pokud osoby přebírají informace převážně prostřednictvím novin a televize, tak si často nedovedou představit, co vše spadá pod termín esport a jaké úsilí je zapotřebí vyvinout, aby hráč přešel z amatérské na profesionální úroveň. To je také důvod, proč se často setkáváme s mezigeneračním rozdílem ve vnímání esportu, jelikož děti a mladší generace preferuje získávání informací z internetu, sociálních sítí a hraní videoher je pro ně často každodenní součástí života (Stephens, 1981; Peterson, 2020).

1.3 Stereotypy pohledu lidí na profesionální hráče esportu

Jedno z obecných pravidel psychologie člověka říká, že pokud člověk něčemu nerozumí, nejčastěji tu činnost nebo událost zapře či zesměšní. Tento efekt pozorujeme napříč mnoha oblastmi a videoherní průmysl se svým rapidním vývojem nedokázal utvořit jasný obraz pro starší osoby. Tyto osoby se dozvídají o videohrách převážně od svých potomků nebo vnoučat a z větší části považují jejich informace za méně podstatné.

Hráč videoher je v současném multikulturním světě často vnímán jako nepraktická osoba, která odmítá aktivní pohyb, má problémy s váhou, upřednostňuje virtuální svět oproti reálnému, nachází se na okraji společnosti apod.

Obrazy jsou v povědomí široké veřejnosti ustálené a je obtížné změnit již vytvořený názor. Představit pracovní pozice ve formě profesionálního hráče počítačových her je obtížná, už jen proto, že není žádná volná pozice, která by byla evidována na úřadu práce (Stone, 2021).

1.4 Struktura profesionální esport scény

Strukturu profesionální esport scény lze hodnotit pomocí přirovnání ke klasickým sportovním turnajům, kdy porovnáváme, v čem se shodují nebo naopak odlišují. Každý sport obecně má svou vlastní strukturu profesionální soutěže a k motivaci sportovců investovat svůj čas do přípravy a praktikování sportu využívá finanční odměny (Bhardwaj, 2022).

Na oblíbenost sportů v české republice jak z pohledu aktivního provozování, tak sledování vytvořila Národní sportovní agentura výzkum, kterého se účastnilo 5 tisíc respondentů. Ti byli vybráni tak, aby splňovali reprezentativní vzorek české společnosti. Respondenti měli možnost výběru ze 105 sportů.

Výsledky výzkumu prokázaly, že je výrazný rozdíl mezi ženami a muži v preferovaných sportech. Z pohledu sledovanosti vyhrává u Čechů lední hokej, následně lyžování, tenis, atletika a biatlon. Pokud bychom porovnali sledovanost podle pohlaví, tak u žen se na 1. místě umístilo krasobruslení, které se u mužů nenacházelo v TOP 20 nejatraktivnějších sportech, naopak fotbal u nich obsadil 3. místo a u žen se umístil až na 22. místě. Z pohledu aktivního provozování výsledky prokázaly, že muži sportují méně často než ženy. Mezi nejoblíbenější aktivně provozovaný sport u Čechů patří bowling a kuželky, tenis, cyklistika, lyžování a stolní tenis. Pokud bychom opět porovnali muže a ženy, tak u mužů se na prvním místě objevila cyklistika, naopak u žen v prvních příčkách převládá taneční sport, jóga, fitness a sportovní aerobik a plavání (Národní sportovní agentura, 2021).

Profesionální esport scéna nemá tak dlouhou historii jako předchozí zmíněné sporty. Dnes již rozlišujeme statut amatérského a profesionálního hráče. Amatérský hráč se může účastnit turnajů stejně jako profesionální. Profesionální na rozdíl od amatérského hráče dostává měsíční formu odměny (výplaty, mzdy), která mu umožňuje v rámci živobytí trénovat více než amatérskému hráči, který má další sociální závazky např. zaměstnání, studium apod. (Esport, 2022).

Strukturu esportu tvoří:

- Hry: Esportová scéna zahrnuje širokou škálu her, které se hrají na profesionální úrovni. Patří sem například League of Legends, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Fortnite, Call of Duty, Hearthstone a mnoho dalších. Každá hra má své vlastní specifické herní mechanismy a strategie, které tvoří základ pro soutěživou esportovou scénu.
- Profesionální týmy: Profesionální esportové týmy jsou sestaveny z nejlepších hráčů dané hry. Tyto týmy mají sponzory a organizace, které jim poskytují finanční zázemí a podporu. Hráči v týmech se specializují na určité role nebo pozice ve hře a spolupracují na dosažení vítězství. Profesionální týmy mají trenéry, analytiku a další členy podpůrného týmu, kteří jim pomáhají s tréninkem a strategií.

- **Profesionální ligy:** Esportové hry mají často své vlastní profesionální ligy, které pořádají pravidelné soutěže. Tyto ligy jsou organizovány buď herními vývojáři nebo nezávislými organizacemi a nabízejí hráčům a týmům možnost soutěžit na nejvyšší úrovni. Profesionální ligy mají sezónní strukturu, která zahrnuje základní část, playoff a finálový turnaj. Nejlepší týmy se pak utkávají o titul šampiona.
- **Turnaje:** Kromě profesionálních lig se pořádají také samostatné turnaje, které jsou otevřené pro profesionální i amatérské týmy. Tyto turnaje jsou často organizovány herními vývojáři, sponzory, komunitními skupinami nebo nezávislými organizacemi. Turnaje nabízejí hráčům a týmům šanci ukázat své dovednosti a soutěžit o odměny a prestiž.
- **Fanoušci a komunita:** Esporty mají vášnivou a rostoucí fanouškovskou základnu. Fanoušci sledují soutěže prostřednictvím streamování živých přenosů na platformách (Pettman, 2020).

1.4.1 Hrací platformy

Mezi nejvíce preferované přístroje určené k hraní her řadíme počítač nebo notebook. Tento fakt potvrdil výzkum Nielsen Admosphere, kterého se zúčastnilo 516 respondentů. Výsledky prokázaly, že nejvíce dotazovaných lidí hraje alespoň jednou měsíčně logické a strategické hry na svém počítači a notebooku (44 %) nebo smartphonu (32 %). V dalším pořadí se nachází např. tablet (17 %), playstation (7 %) a XBOX (6 %). Respondenti zároveň preferují singleplayer hry, neboli hry určené pro jednoho hráče (Nielsen, 2017).

1.4.2 Sledovací platformy

Pro esport představuje sledování neboli streamování her neodmyslitelnou roli, díky které dochází ke zvýšení popularity videoherního trhu. Mezi nejznámější sledovací platformu založenou v r. 2011 řadíme Twitch.tv, která je určena především pro profesionální hráče videoher, kteří online vysílají svůj herní obsah. Tím umožňují divákům sledovat jejich hraní videoher v reálném čase a zároveň mohou okamžitě se streamerem komunikovat (Brightman, 2015).

Na platformě Twitch.tv můžeme také nalézt žebříček nejsledovanějších her pro leden 2023. (viz. Tabulka 1)

Tabulka 1

Žebříček nejsledovanějších her pro leden 2023

Umístění	Hra	Počet diváckých hodin	Průměrný počet diváků
1.	League of legends	126, 494, 155	170, 247
2.	Escape from Tarkov	113, 747, 925	153, 092
3.	GTA 5	111, 789, 032	150, 456
4.	Valorant	80, 943, 179	108, 941
5.	Minecraft	72, 872, 812	98, 079
6.	Dota 2	47, 147, 947	58, 300
7.	Fortnite	43, 317, 513	57, 490
8.	Call of Duty: Warzone	39, 731, 854	53, 474
9.	Counter-Strike: Glob.Off.	39, 153, 067	52, 695
10.	FIFA 23	35,628,664	47, 952

Zdroj: (Playarena, 2023)

Z tohoto žebříčku vyplývá, že mezi nejpobulárnější hru řadíme League of Legends, která je na scéně od své volně přístupné beta verze, která vznikla 10. května 2009. Herní žánr této hry je založen na modelu MOBA (multiplayer online battle arena), kdy hráči hrají opakovaně jednu a tu samou herní plochu pokaždé od začátku. Jediným přínos pro hráče na konci každé hry je vítězství a získání nových dovedností, které může využít v další hře (GiantBomb, 2022).

Hru vydala společnost Riot Games, která neustále pracuje na vývoji a zdokonalování hry, díky čemu je koncept hry stále svěží. Herní základna pro květen 2022 činila 180 miliónu aktivních hráčů (Spezzy, 2022). Toto číslo je tvořeno pouze aktivními hráči, kdy v potaz nejsou bráni hráči, kteří hru dříve hráli a dnes ji už nevěnují tolik pozornosti. Díky náročnosti hry hráči často přestávají hrát a přecházejí z aktivní formy na pasivní, kdy sledují profesionální hráče League of Legends (Clement, 2021).

1.5 Negativní faktory při hraní videoher

Každá mince má dvě strany, to stejné platí i u esportu, který má na hráče jak pozitivní, tak negativní vliv. A jak už to bývá i u prospěšných věcí jako např. u léků, příliš vysoké dávky spojené s jejich nadměrným užíváním spíše škodí, to stejné platí i u esportu. Videoherní průmysl ve své podstatě cílí na faktor zaujetí a vytváří hru tak, aby hráče udržela v dlouhodobé koncentraci. Nejčastější rizika z dlouhodobého repetitivního hraní jsou nejen zdravotní, ale rovněž potíže psychického původu jako závislost, deprese a úzkost.

Tyto negativní vlivy mohou významně ovlivnit hráčům jejich život. Proto by k nim měla směřovat naše pozornost. Při hraní esportových her se může na první pohled zdát, že se nemůže nic stát. Přesto dochází k různým zraněním, zdravotním problémům a v menší četnosti také problémům psychického rázu (Olle, 2018).

1.5.1 Zdravotní rizika esportu

Zvyšující se počet mladých osob považuje esport za kariérní příležitost, nikoli pouze za rekreační aktivitu. Ačkoli se výzkum v oblasti videoher zaměřuje převážně na problematiku užívání nebo závislosti, hraní videoher je pro většinu hráčů rekreační aktivitou, která může být dokonce vysoce placenou prací pro menšinu z nich, kteří ovládají své herní dovednosti a stávají se profesionálními hráči esportu sponzorovanými známými společnostmi.

Někteří jej považují za sportovní aktivitu, při které mohou hráči během hraní rozvíjet a trénovat své mentální dovednosti a koordinaci ruka-oko. Esports si začal získávat popularitu v herní komunitě počátkem roku 2000 a dnes je počet spotřebitelů esportu (tj. aktivně se účastnících nebo sledujících události esportu) přes 2 miliony. Dále přes 1 757,5 milionu lidí slyšelo o esportu, aniž by se ho účastnili nebo jej sledovali. V posledních 2 letech také výrazně vzrostly příjmy z esportu např. zboží, vstupenky na turnaje, značky, mediální práva, sponzorství atd. (Bányai 2020).

Existuje jen málo objektivních výzkumů o zdravotních návycích hráčů esportu, kteří jsou často na univerzitních kampusech umístěni pod atletické oddělení. V současné době neexistuje žádný model řízení zdraví, který by stanovil, jak zacházet s těmito novými sportovci. Na toto téma byl vytvořen anonymní elektronický průzkum zasláný 65 kolegiálním hráčům esportu z

devíti univerzit v USA a Kanady, který se zaměřil na herní a životní návyky hráčů včetně muskuloskeletální stížností spojených s esportem. Z výzkumu vyplývá, že hráči esportu, stejně jako hráči v tradičních sportech, jsou náchylní k nadměrnému zranění. Nejběžnější stížností byla únava očí, následovaná bolestmi šíje a zad. Navíc tato studie ukazuje, že sportovci v esportu jsou náchylní k bolestem zápěstí a rukou. Řešením je model řízení zdraví, který nabízí komplexní přístup lékařského týmu k prevenci a léčbě hráčů esportu (Difranco-Donoghue, 2019).

Tím se dostalo do popředí zdraví, pohoda a bezpečnost hráčů esportu. Častý náročný trénink a soutěžní období je potřebné kompenzovat časem odpočinku, který povede ke zlepšení tělesných i duševních funkcí. To je důležité jak z pohledu zdraví sportovců esportu, tak z hlediska optimalizace hráčských schopností v turnajovém období (Sousa, 2020).

V další studii výsledky naznačují, že únik, získávání znalostí o hraných hrách, novost a agresivita hráče esportu vede ke zvýšení sledovanosti. Během posledních let se esporty a streamování videoher staly rychle rostoucí formou nových médií na internetu. Dnes sledují esport stovky milionů lidí (Hamari, 2017).

1.5.2 Zdravotní důsledky fyzického charakteru

K hlavnímu problémům souvisejícím s hraním videoher patří sedavý stereotyp, se kterým souvisí řada zdravotních onemocnění. Dle WHO může sezení více jak osm hodin denně vést až ke 40 % zvýšení rizika smrti než u člověka, který sedí v práci tři hodiny denně (Who guidelines, 2020).

Omezení pohybu člověka může mít za následek:

- Obezitu, která z dlouhodobého hlediska vede až k diabetu druhého typu.
- Úbytek svalové hmoty má za následek dysbalanci svalového napětí, které může vyústit ve skoliózu, bolesti v bederní, krční páteři a následně až ve výhřez meziobratlové plotýnky.
- Vznik problémů s cirkulací krve a osteoporózou (Karhulahti, 2020).

Zdravotní problémy spojené se zrakem vznikají na základě dlouhodobého trávení času u herní obrazovky. Někteří hráči nedají ani v době odpočinku od videoher očím klid a tráví čas u televizoru nebo na svém mobilním přístroji. Dlouhodobé fixování zraku na obrazovku může vést

ke stažení svalů ovládajících zornici, a to může být důsledek krátkozrakosti, která je dále řešená korekcí pomocí dioptrických brýlí.

Další doménou jsou přímo onemocnění spojené s prací na počítači, tedy i hraním videoher. Jsou obecně označovány jako Repetitive Stress Injuries (RSI) neboli Únavové stresové zranění, které jsou běžné mezi hráči.

Řadíme sem:

- Gamesr's thumg – Neboli hráčský palec, je přezdívkou pro nemoc Quervain's Tenosynovitis. Tato nemoc postihuje především šlachy ovládající palec, které se zanítí a následně vedou k bolesti při používání palce.
- Trigger finger – Neboli Stenosing Tenosynovitis je nemoc, při které kloub uvízne v krajní poloze a člověk ho může narovnat pouze s nepříjemným pocitem. Většinou doprovázen zvukem křupnutí.
- Syndrom karpální tunelu – Je známý důsledek dlouhodobé iritace šlachy Ligamentum Transverzale, jež se stáhne a utlačuje struktury, které se pod ním nalézají, jsou to především cévy a nervy (Campbell, 2021).

1.5.3 Zdravotní důsledky psychického charakteru

Často se hráči dostávají při hraní her do stresových situací. Tyto situace převládají u profesionálních hráčů, kteří nechtějí zklamat svým výkonem svůj tým a ženou se za vítězstvím. Stresové faktory vedou k depresím, změnám nálad a následně negativně ovlivňují výkony hráčů. Pokud se psychické obtíže neřeší, dochází k jejich prohlubování.

Závislost na videohrách je možná. Pokud k tomu dojde, mohou se objevit další stupně psychického stresu. Hráči mohou bojovat s nízkým sebevědomím, sociální úzkostí nebo dokonce depresí. Nadměrné hraní může současně vést k pocitům viny, studu, včetně zesílení známek a příznaků jiných duševních problémů.

Díky videohrám rodiče často ztrácí kontakt a pouto se svými dětmi, které si s nimi po celý život budovaly. Děti a teenageři, kteří hrají videohry delší dobu, se mohou kvůli svým činům ocitnout v rozporu se svými rodiči. Zatímco v rodinách, kde hrají videohry děti spolu s rodiči může dojít ke vzniku sporů a hádek o to, kdo bude používat kterou konzoli nebo systém a jak dlouho (Olle, 2018).

1.6 Pozitivní vlivy

Videoherní průmysl se stal terčem pozornosti mnoha skupin lidí, a to díky narůstající oblibě hraní videoher. To vedlo ke zvýšenému zájmu akademické obce o možné benefity a rizika spojené s hraním videoher. Když se řekne hraní videoher, mnoho lidí si milně tento termín spojí pouze s malými dětmi, což je milná představa, jelikož průměrný věk hráče je dnes 33let, kdy se tato aktivita stává dlouhodobou náplní jejich volného času.

I když media píší stále jen o velkém množství negativních vlivů, není tomu tak. To dokazují laboratorní měření, ze kterých vyplývá, že hraní videoher v rozumných dávkách má pozitivní účinky na více různých aspektů našeho chování a zdraví.

Pozitivní vlivy hraní videoher na lidský organismus se odráží v několika aspektech:

- **Zrak:** Dle všeobecného mínění se traduje, že příliš mnoho času před obrazovkou zhoršuje zrak. Dnes již víme, jak toto tvrzení otestovat v laboratoři a dokážeme změřit, jak dobrý je náš zrak. Výsledky testování dokázaly, že u lidí, kteří tráví týdně 5–15 hod. hraním videoher došlo ke zlepšené schopnosti rozlišit drobné detaily ve změti věcí a tím dokážou přečíst i drobné písmo na etiketách pouhým okem bez zvětšovacího skla. Další zlepšení se prokázalo v dovednosti rozlišit více odstínu šedé barvy, která je důležitá například při řízení vozidla v mlze, kdy tento řidič zvládne včas reagovat a vyhnout se tak autonehodě (Wilms, 2013).
- **Pozornost:** Tento bod původně také lidé řadili mezi ty, co se měli údajně zhoršovat hraním videoher a vést k roztěkanosti. Měřeními v laboratořích se tuto všeobecnou informaci podařilo vyvrátit. Hraním akčních her se dá pozornost zlepšit, kdy tito hráči mají zlepšenou pozornost a dokážou sledovat objekty kolem sebe v reálném čase. Této vlastnosti se dá využít třeba při řízení vozidla, kdy jsme schopni sledovat nejen cestu před námi, ale i dění kolem např. ostatní auta, chodce nebo běžící zvířata. Dále se laboratorním měřením zjistilo, že běžný mladý člověk může vnímat 3 až 4 podněty zaměřené na pozornost najednou, zatím co hráč akčních her zvládne 6 až 7 podnětů pozornosti (Steenbergen, 2015).
- **Multitasking:** Multitaskingu je další oblastí, ve které jsou hráči akčních her mnohem výkonnější, a tudíž velmi rychle dokážou přepínat mezi jednotlivými úkoly na rozdíl od lidí co nehrají. Laboratorní testování prokázalo zlepšení orientace v 3D prostoru u těchto hráčů. Tato dovednost se hodnotí testem s názvem Mentální rotace, který bývá často v certifikovaných testech inteligence. Byl proveden výzkum, kdy

testovaní lidé bez předešlých videoherních zkušeností měli za úkol po dobu dvou týdnů hrát 10 hodin akční videohru. Po zhodnocení výsledků vědci z Torontské Univerzity bylo zjištěno, že lidé měli o 25% lepší výsledky v testu Mentální rotace v porovnání s počátečními výsledky (Moisala, 2017).

Nelze však porovnávat videohry mezi sebou. Každá má jiný účinek na náš mozek. Proto musíme vždy vstoupit do laboratoře s danou hrou a účinek si změřit jednotlivě.

Poučením pro nás je fakt, že všeobecné povědomí nemá žádnou váhu. Zároveň musíme brát ohledy na účinky videoher na zdraví v rozumné míře. Nic se nemá přehánět, tak jako s léky či jinými prospěšnými věcmi. Obecně platí, že všeho moc škodí a s videohrami je to obdobné. Jejich struktura má dobrý vliv na funkci mozku, především v oblasti učení, pozornosti, zraku a jiné.

2 CÍL

2.1 Hlavní cíl

Hlavním cílem bakalářské práce je zjistit formou dotazníkového šetření jak často a kolik hodin stráví hráči hraním esportových her.

2.2 Dílčí cíle

Dílčím cílem práce je seznámit čtenáře s termínem esport, jeho historickým vývojem a vlivy hraní na lidský organizmus. Zjištění, co motivuje hráče esportu k hraní a jaký z toho mají přínos. Zda uznávají esport jako regulérní sport a zda sledují streamy, nebo výsledky jiných hráčů.

2.3 Výzkumné otázky

- Jaké herní žánry hráči preferují?
- Jaká je četnost hraní her v porovnání s pohybovými aktivitami?
- Zda si hráči uvědomují zdravotní rizika spojené s esportem?

3 METODIKA

Pro vypracování mé bakalářské práce jsem zvolil kvantitativní výzkum formou dotazníkového šetření. Dotazníkové šetření bylo zpracováno online formou, kdy jsem využil webovou stránku Survio.cz, pomocí které jsem vytvořil anketu vlastní konstrukce. Následně jsem dotazník rozeslal formou odkazu po sociálních sítích těmto třem skupinám: League of Legends CZ/SK/Espor (51 uživatelů), Empires & Puzzles CZ-SK (1411 uživatelů) a Esports (49 tis. uživatelů). Kdy jsem cílil na skupiny zaměřené na hráče esportu, ale vyskytují se zde i pouze sledující her. Výsledný vzorek respondentů činil 163 hráčů.

Dotazníkové šetření probíhalo jak již bylo výše zmíněno na stránkách Survia.cz po dobu jednoho měsíce a to od 22. února do 24. března 2023. Za tuto dobu navštívilo dotazníkové šetření 249 osob, ale pouze 163 hráčů odpovědělo na otázky ankety. Jedná se o anketu vlastní konstrukce, kdy otázky v mé anketě jsem si vytvořil na základě konzultací s vedoucí mé bakalářské práce. Anketu jsem následně vyzkoušel u pěti svých přátel, zda jim jsou otázky srozumitelné a jasné. Sesbírané výsledky dotazníkového šetření jsem si vypracoval formou tabulek v MS Excel, kde jsem následně vytvořil i grafy k jednotlivým otázkám a vyhodnotil výsledky odpovědí dotazníkového šetření.

4 Vyhodnocení dotazníkového šetření

4.1 Sociodemografické charakteristiky respondentů

Pohlaví respondentů

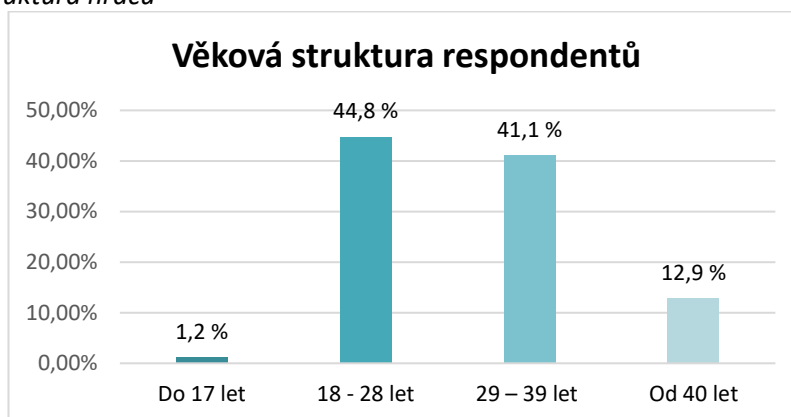
Mezi hráče dotazníkového šetření bylo nejvíce mezi respondenty mužů **71,8 %** a žen jen **28,2 %**. Z toho vyplývá, že muži tráví svůj čas hraním esportu více než ženy.

Věková struktura respondentů

Tato otázka byla rozdělena do čtyř věkových skupin, kdy největší množství respondentů bylo ve skupině 18–28 let (**44,8 %**), dále následovala skupina 29–39 let (**41,1 %**), nad 40 let (**12,9 %**), do 17 let (**1,2 %**)

Obrázek 1

Věková struktura hráčů

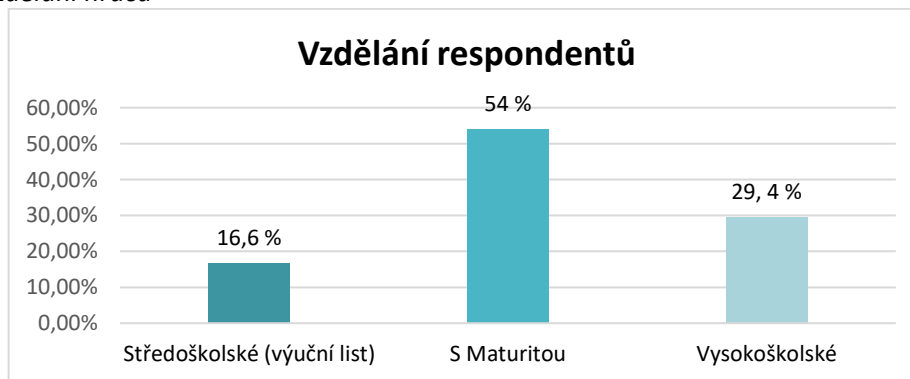


Vzdělání respondentů

Na otázku jsou možné tři odpovědi a poukazuje na maximální dosažené vzdělání respondentů. Nejvíce odpovědí získalo vysokoškolské vzdělání (**54 %**), dále vzdělání ukončené maturitou (**29,4 %**) a středoškolské vzdělání zakončené výučním listem (**16,6 %**).

Obrázek 2

Vzdělání hráčů



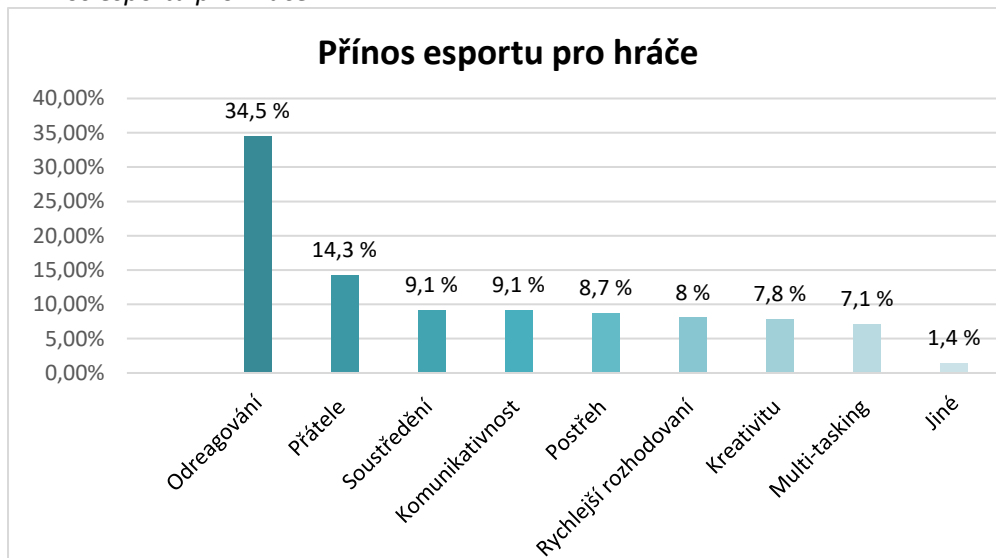
4.2 Esport hry a hraní

Přínos esportu pro hráče

Na výběr bylo 8 odpovědí, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu a více. Nejvíce odpovědí získala zábava (34,5 %) dále získání nových přátel (14,3 %), soustředění (9,1 %), komunikativnost (9,1 %), postřeh (8,7 %), rychlejší rozhodování (8 %), kreativita (7,8 %), multi-tasking (7,1 %) a jiné (1,4 % - zlepšení cizích jazyků, útek od reality a závislost na hraní)

Obrázek 3

Přínos esportu pro hráče

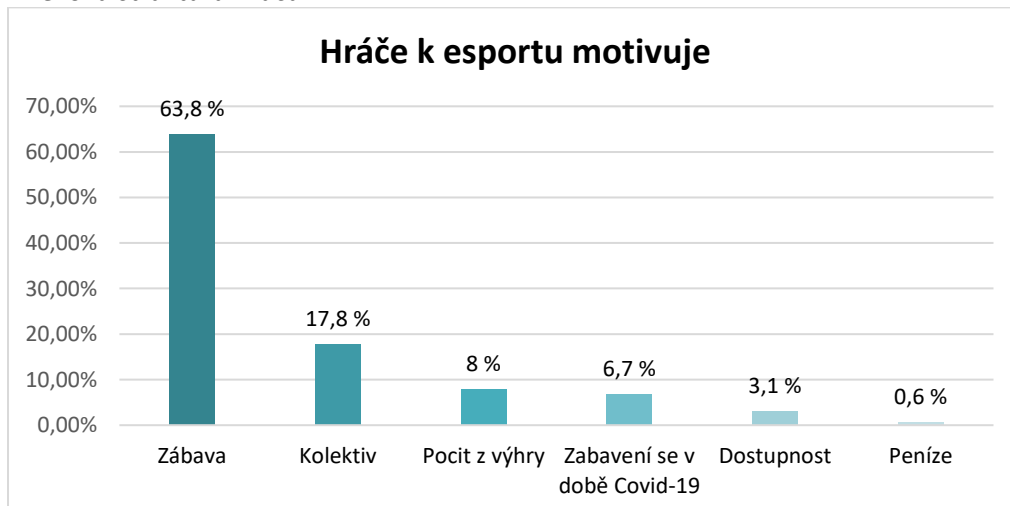


Hráče k esportu motivuje

Na výběr bylo 6 odpovědí, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíce odpovědí získala zábava (63,8 %), kolektiv (17,8 %), pocit z výhry (8 %), zabavení se v době Covid-19 (6,7 %), dostupnost (3,1 %) a peníze (0,6 %).

Obrázek 4

Věková struktura hráčů

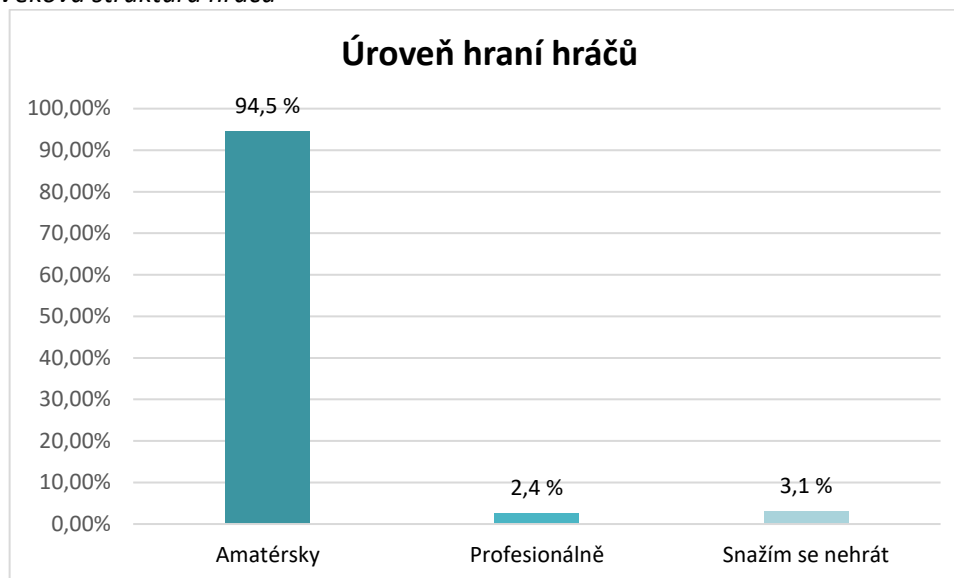


Úroveň hraní hráčů

Na výběr byly 3 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíce odpovědí získala úroveň amatérská (94,5 %), snažím se nehrát (3,1 %) a profesionálně (2,4 %).

Obrázek 5

Věková struktura hráčů

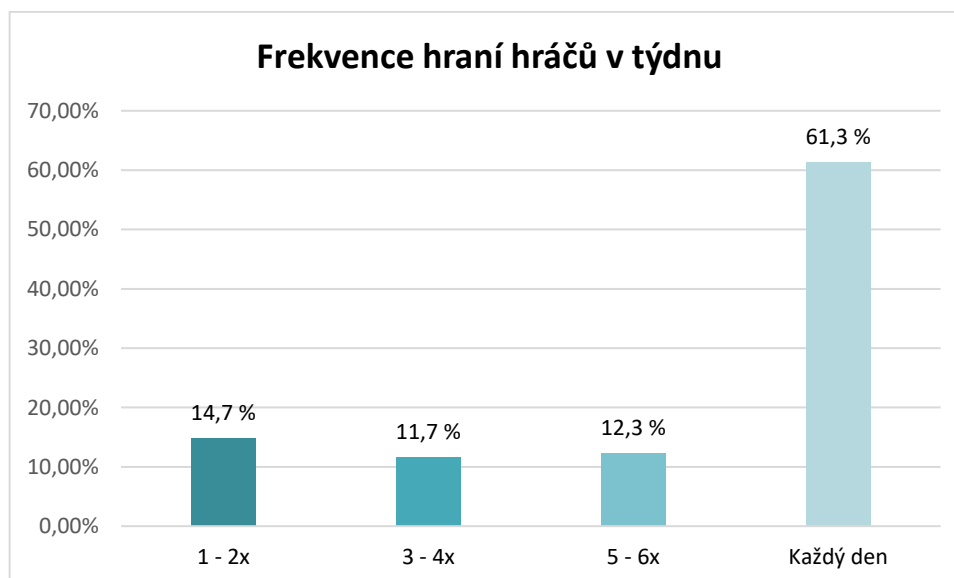


Frekvence hraní hráčů v týdnu

Na výběr byly 4 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíce odpovídali, že hrají každý den (61,3 %), 1 – 2x týdně (14,7 %), 5 – 6x týdně (12,3 %), 3 – 4x týdně (11,7 %).

Obrázek 1

Frekvence hraní hráčů v týdnu

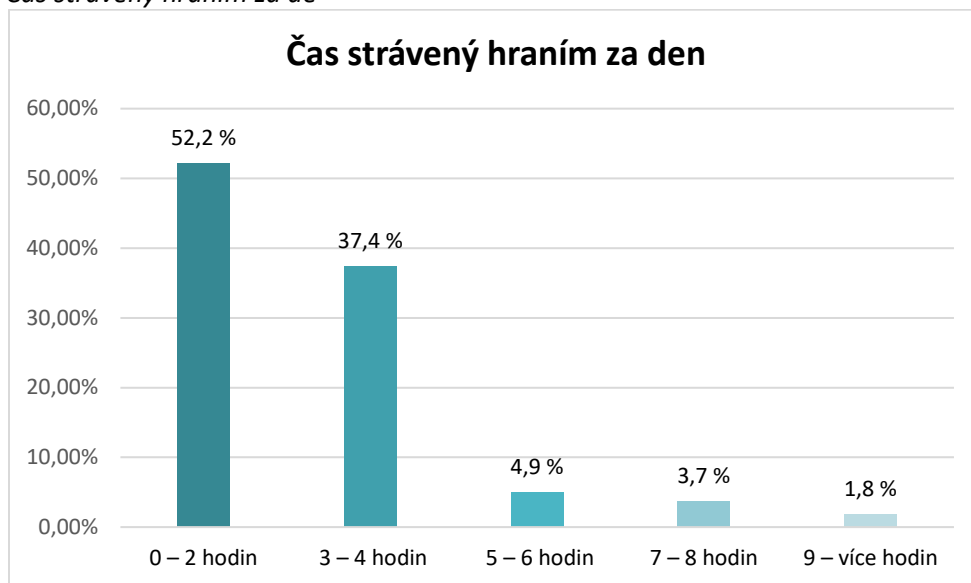


Čas strávený hraním za den

Na výběr bylo 5 odpovědí, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíce volili odpověď 0-2 hodiny (52,2 %), 3–4 hodiny (37,4 %), 5-6 hodin (4,9 %), 7–8 hodin (3,7 %), 9 a více (1,8 %)

Obrázek 7

Čas strávený hraním za de

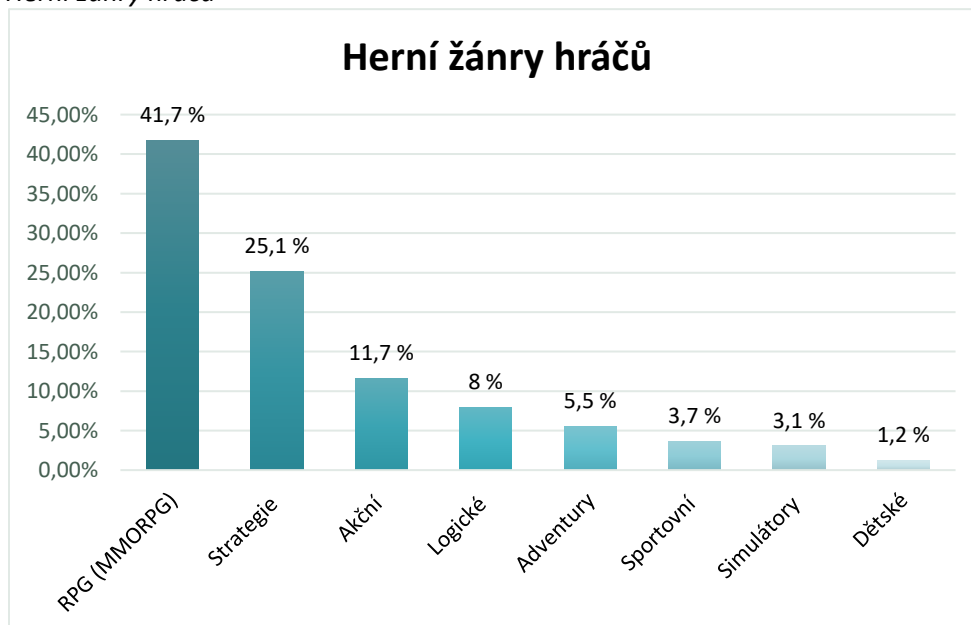


Herní žánry hráčů

Na výběr bylo 8 odpovědí, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď RPG (41,7 %), strategie (25,1 %), akční (11,7 %), logické (8 %), adventury (5,5 %), sportovní (3,7 %), simulátory (3,1 %) a dětské hry (1,2 %).

Obrázek 8

Herní žánry hráčů

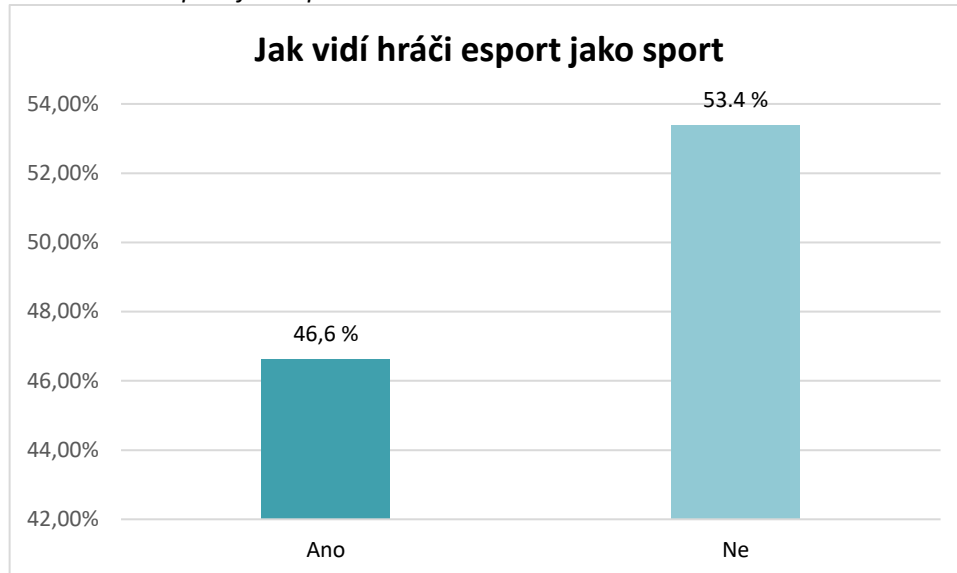


Jak vidí hráči esport jako sport

Na výběr bylo ze 2 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď ne (53,4 %) a ano (46,6 %).

Obrázek 9

Jak vidí hráči esport jako sport

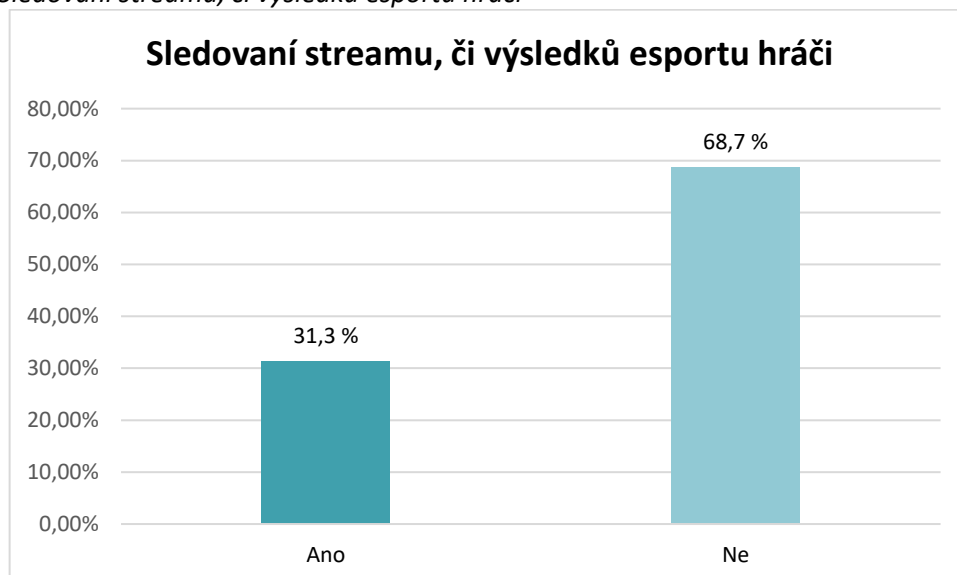


Sledování streamů, či výsledky esportu hráči

Na výběr bylo ze 2 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď ne (68,7 %) a ano (31,3 %).

Obrázek 10

Sledování streamu, či výsledků esportu hráči

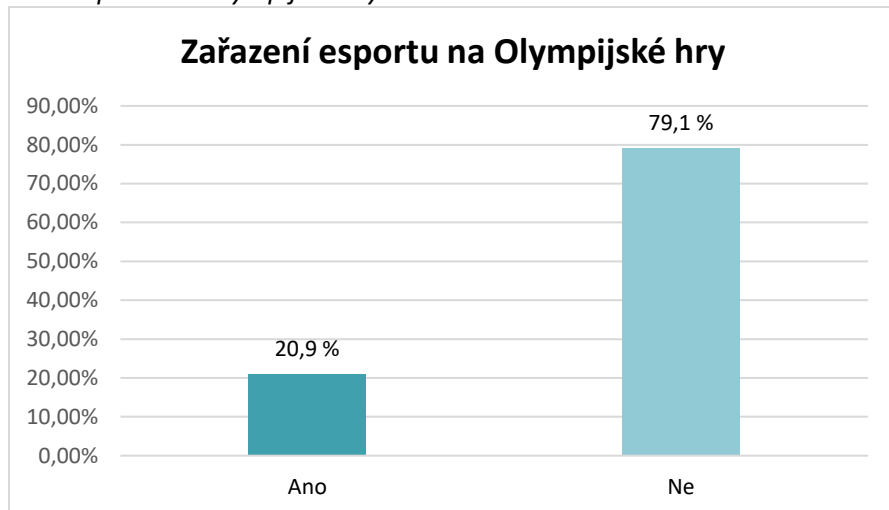


Zařazení esportu na Olympijské hry

Na výběr bylo ze 2 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď ne (79,1 %) a ano (20,9 %).

Obrázek 11

Zařazení esportu na Olympijské hry



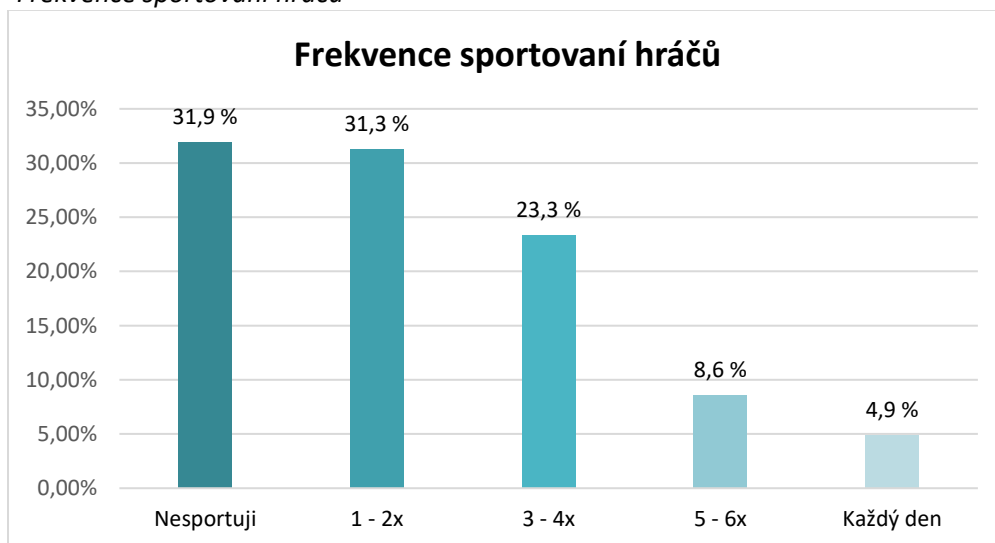
4.3 Sportovní a zdravotní hlediska

Frekvence sportování hráčů

Na výběr bylo z 5 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď nespportuji (31,9 %), 1-2 x týdně (31,3 %), 3-4 x týdně (23,3 %), 5-6 x týdně (8,6 %) a každý den sportuje (4,9 %).

Obrázek 12

Frekvence sportování hráčů

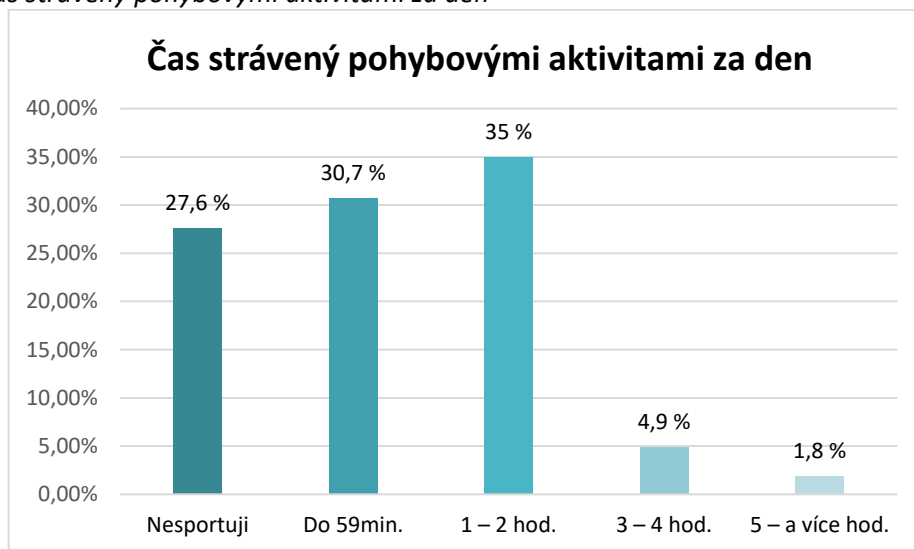


Čas strávený pohybovými aktivitami za den

Na výběr bylo z 5 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď 1-2 hodiny (**35 %**), do 59minut (**30,7 %**), nesportuji (**27,6 %**), 3-4 hodiny (**4,9 %**) a 5 a více hodin (**1,8 %**).

Obrázek 13

Čas strávený pohybovými aktivitami za den

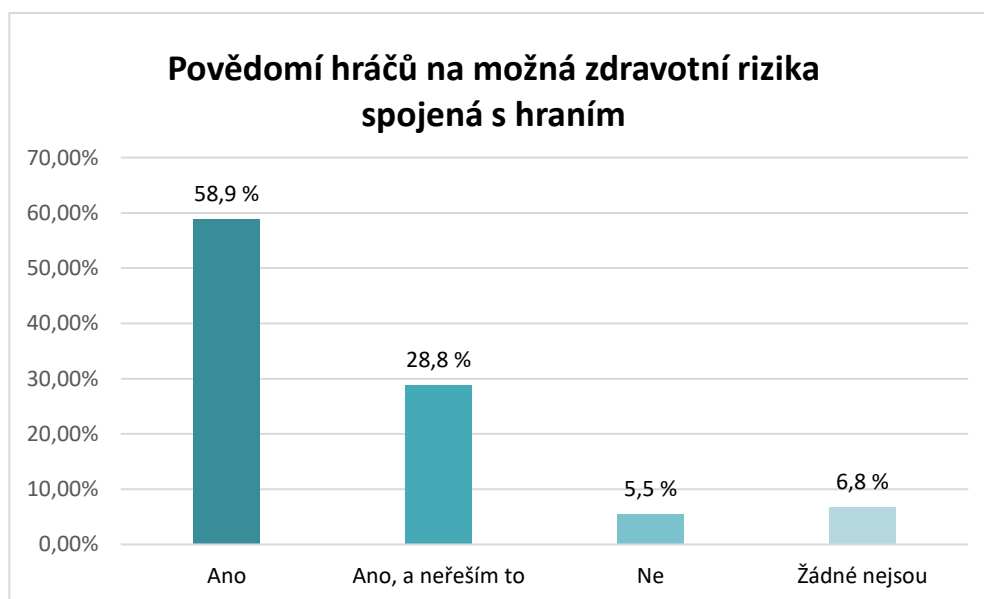


Povědomí hráčů na možná zdravotní rizika spojená s hraním

Na výběr bylo ze 4 odpovědi, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených možností. Nejvíc získala odpověď ano (**58,9 %**), ano a neřeším to (**28,8 %**), žádné si neuvědomuji (**6,8 %**) a ne (**5,5 %**).

Obrázek 14

Povědomí hráčů na možná zdravotní rizika spojená s hraním



Vznik problémů u hráčů vlivem esportu

Na výběr bylo z 9 možností, kdy dotazovaní mohli zvolit jednu z nabízených odpovědí. Nejvíc získala odpověď žádný (48,8 %), bolesti zad (9,3 %), poruchy se spánkem (9,3 %), nestíhání plnění úkolů (8,9 %), potíže s přáteli/rodinou (8,9 %), nesoustředěnost (5,9 %), se zrakem (3,9 %), karpální tunely (3 %) a pozdní příchody (2 %).

Obrázek 15

Vznik problému u hráčů vlivem esportu



6 DISKUSE

Téma své bakalářské práce jsem si vybral jednak kvůli mému pozitivnímu vztahu k hraní videoher a dále narůstající oblíbenosti této činnosti převážně mezi mladší generací. I přestože je hraní her na počítači nebo telefonech ve společnosti stále populárnější, pod pojmem esport si často lidé nedokážou představit nic konkrétního. Proto jeden ze základních cílů bylo seznámit čtenáře s termínem esport a vším co pod něj spadá. Dále jsem chtěl poukázat na to, že i hráč na amatérské úrovni se může vypracovat do soutěží, kde své zkušenosti porovná s profesionálními hráči. Esport může ovlivňovat hráče jak z té pozitivní, tak negativní stránky.

Vzhledem k malému vzorku respondentů nemůžeme dotazníkové šetření této práce zevšeobecňovat na celou populaci České republiky i doba na stránkách Survio nebyla příliš dlouhá ke sběru potenciálních dat. Zajímavější by bylo, kdyby se podařilo dostat k více hráčům, kteří hrají profesionálně.

Při hledání informací, ze kterých bych mohl čerpat při psaní své práce, jsem se musel obrátit převážně na zahraniční zdroje, webové stránky a literaturu. To vedlo taky k potvrzení mé teorie, že zájem a znalosti o esportu jsou daleko větší v zahraničí než v České republice. I většina respondentů nepovažuje esport za regulérní sport, přestože sami jsou aktivními hráči esportu a měli by mít k tomuto tématu blízko. Důvodem může být, že jsou sami na amatérské úrovni hraní, a ne na profesionální.

I když navštívilo mou anketu 249 respondentů, vyplnilo ji pouze 163 respondentů. Ve skupinách na facebooku jsou i mladí lidé pod 18 let, kteří se nejčastěji věnují esportu, ale v anketě se objevili pouze dva respondenti.

Při srovnání výsledků mé práce s prací „Popularita esportu u studentů Univerzity Karlovy“ je patrné, že studenti UK preferují více sportovní hry esportu než činí preference mých respondentů. I v četnosti hraní se výsledek liší, v mé práci 61 % respondentů hraje každý den, u studentů UK každý den hraje pouze 22 % respondentů. Shoda nastala u sledování přenosů a výsledků esportu, kdy v obou případech esport sleduje pouze 32 % respondentů (Houda, 2019).

7 ZÁVĚR

V této bakalářské práci jsem seznámil čtenáře s termínem esport a s poznatky, které s tímto pojmem souvisí. Dotazníkové šetření úspěšně vyplnilo 163 respondentů. Výsledky nám prokázaly, že esportu se převážně věnují **muži 71,78 %**. Věkové rozmezí hráčů esportu se nejčastěji pohybuje od **18–28 let (44,78 %)** až 29–39 let (41,11 %) a mají dokončené středoškolské vzdělání ukončené maturitou. Dále z dotazníkového šetření vyplynulo že:

- esportu se **94,48 % hráčů** věnuje na **amatérské úrovni** hraní
- přínosem hraní pro život hráče je odreagování (34,52 %)
- k hraní esportu nejvíce hráče motivuje zábava (63,8 %)
- každý den hraje 61,35 % hráčů, hraním stráví za den 0-2 hod. (52,15 %)
- hráči hrají nejčastěji **RPG** (někdy pod MMO RPG) (**41,72 %**)
- 53,37 % hráčů nebere esport jako regulérní sport
- 68,71 % hráčů nesleduje streamy, ani výsledky esportových akcí
- 79,14 % hráčů nesouhlasí, aby byl esport zařazen na olympijské hry
- hráči esportu sportují jen minimálně, **31,9 %** uvedlo, že **nesportuje** vůbec
- 34,97 % hráčů se rozhodlo sportovat nejčastěji v denním intervalu 1 - 2 hodin
- **58,9 %** hráčů **si uvědomuje zdravotní rizika** spojené s esportem
- v současné době uvedlo **48,77 % hráčů, že nemá žádné potíže** spojené s hraním

Z výsledků vyplývá, že hraní esportu se věnují mladí lidé v produktivním věku s maturitou. Časté hraní esportu jde na úkor aktivnímu sportování a tím pádem hráči nesportují téměř vůbec. Pokud se hráči věnují pohybovým aktivitám, tak maximálně dvakrát týdně po dobu 2 hodin. Díky tomu, že se převážně jedná o mladé hráče esportu, nebyly prokázány závažné zdravotní nebo jiné potíže. Ty se mohou ale projevit s přibývajícím věkem a prodlužující se dobou hraní. Nejčastěji se u hráčů objevuje bolest zad 9,36 %, poruchy spánků 9,36 %, nestíhání plnění svých povinností 8,87 % a problémy ve vztazích, ať už v rodině nebo s přáteli 8,87 %. Současně 58,9 % hráčů si uvědomuje problémy spojené s hraním esportu.

8 SOUHRN

Tato práce je zaměřena na seznámení čtenářů s termínem esport a jeho historickým vývojem od počátku vzniku až po fenomény současné doby, vysvětlení základních pojmů týkajících se hraní, herních žánrů a struktury esportové scény. Dále popisují možné negativní a pozitivní vlivy vznikající na základě hraním her. V práci jsem použil kvantitativní metodu sběru dat pomocí elektronického dotazníkového šetření na survio.cz, kde jsem po dobu jednoho měsíce získal 163 odpovědí respondentů na otázky týkající se esportu. Hlavními cíli této bakalářské práce bylo zjistit četnost hraní esportu, kolik svého času věnují hráči pohybovým aktivitám, jak nahlíží respondenti na esport jako sport a na závěr, jestli si hráči uvědomují zdravotní rizika, která mohou vzniknout jako následek hraní, případně jestli již nějakými zdravotními potížemi netrpí.

Z provedeného dotazníkového šetření vyplývá, že většina dotazovaných respondentů se nachází na amatérské úrovni hraní, esport nehodnotí jako sport, pohybovým aktivitám se věnují minimálně nebo vůbec a hraní esportových her berou jen jako odreagování, co jim přináší do života zábavu. Proto se většina dotazovaných respondentů věnuje hraní esportu každý den po dobu dvou hodin. K nejčastějšímu zvolenému hernímu žánru patří RPG či strategie a většina z nich zatím netrpí žádnými zdravotními či jinými problémy, ale uvědomují si jejich možný vznik. Přesto toto riziko neřeší a s oblibou se k hraní her vrací den co den.

9 SUMMARY

This work is aimed at familiarizing the readers with the term esports and its historical development from the beginning to the phenomena of the present time, explaining the basic concepts related to gaming, game genres and the structure of the esports scene. Next, I describe the possible negative and positive effects arising from playing games. In my work, I used a quantitative method of data collection using an electronic questionnaire survey on survio.cz, where I received 163 responses from respondents to questions about esports for a period of one month. The main goals of this bachelor's thesis were to find out the frequency of playing esports, how much time players devote to physical activities, how the respondents view esports as a sport and, finally, if players are aware of the health risks that may arise as a result of playing, or if they already have some health problems does not suffer.

The questionnaire survey shows that the majority of the interviewed respondents are at the amateur level of gaming, they do not consider esports as a sport, they engage in physical activities minimally or not at all, and they consider playing esports games only as relaxation, which brings fun to their lives. That is why most of the surveyed respondents play esports for two hours every day. The most common game genre chosen is RPG or strategy, and most of them do not yet suffer from any health or other problems, but are aware of their possible emergence. Nevertheless, he does not deal with this risk and returns to playing games with pleasure every day.

10 REFERENČNÍ SEZNAM

- Bányai, F., Zsila, A., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*. [cit. 2021-02-09]. ISSN 1664-1078. doi:10.3389/fpsyg.2020.01866
- Bhardwaj, A. (2022). Top 10 Most Popular Sports in the World. *Thealmango.com*. [cit. 2022-05-19]. <https://www.thetealmango.com/sports/most-popular-sport-in-the-world>
- Brightman, J. (2015). *Twitch reaches 100 million viewers per month*. [cit. 2021-03-22]. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-01-29-twitchreaches-100-million-viewers-per-month>
- Campbell, M. J., Putrino, D., Frank C., & Toth, A. J. (2021). *Progress in Computer Gaming and Esports: Neurocognitive and Motor Perspectives* [online]. Frontiers Media [cit. 2022-05-18]. Frontiers Research Topics. ISBN 9782889668816. doi:10.3389/978-2-88966-881-6
- Campbell, M., Putrino, D. (2020). *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour*. [cit. 2022-05-18]. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- Clement, (2021). *Share of League of Legends fanbase worldwide as of April 2019, by type*. [cit. 2022-05-19]. <https://www.statista.com/statistics/692299/league-of-legends-fanbase/>
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* [cit. 2021-02-09]. ISSN 2055-7647. doi:10.1136/bmjsem-2018-000467
- Esport, (2022). *Česká asociace esportu* . [cit. 2022-03-21]. <https://www.esport.cz>
- Giantbomb, 2022. Multiplayer Online Battle Arena: CONCEPT. [cit. 2022-05-19]. <https://www.giantbomb.com/multiplayer-online-battle-arena/3015-6598>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 27(2), 211-232 [cit. 2021-02-09]. ISSN 1066-2243. doi:10.1108/IntR-04-2016-0085
- Hamari, J. a Sjöblom, M. (2017), „Co je eSport a proč ho lidé sledují?“, *Internet Research* , sv. 27 č. 2, s. 211-232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Houda, A. (2019): *Popularita esportu u studentů UK*. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Fakulta tělesné výchovy a sportu, Management. Vedoucí práce Janák, Vladimír.
- Karhulahti, V. (2020). *Esport play: anticipation, attachment, and addiction in psycholudic development*. New York: Bloomsbury Academic [cit. 2022-05-18].

- Moisala, M., Salmela, V., Hietajärvi, L., Carlson, S., Vuontela, V., Lonka, K., ... & Alho, K. (2017). *Hraní souvisí se zvýšeným výkonem pracovní paměti a kortikální aktivitou související s úkoly. Výzkum mozku. DOI: 10.1016/j.brainres.2016.10.027*
- Národní sportovní agentura (2021). *Výsledky výzkumu míry popularity sportu v České republice 2020.* [cit. 2023-05-27]. Dostupné z: https://agenturasport.cz/wp-content/uploads/2021/01/TZ_Pruzkum-popularity-sportu.pdf
- Nielsen (2017). *Videohry Češi nejvíce hrají na počítači či notebooku, nejčastěji se věnují hrám strategickým a logickým.* [cit. 2023-05-27]. <https://www.nielsen-admosphere.cz/news/videohry-cesi-nejvice-hraji-na-pocitaci-ci-notebooku-nejcasteji-se-venuji-hram-logickym-a-strategickym>
- Olle, D. A., & Westcott, J. R. (2018). *Video Game Addiction.* Herndon, VA: Mercury Learning and Information. ISBN 9781937585822.
- Peterson, J. C., Smith, K. B. & Hibbing, J. R. (2020). Do People Really Become More Conservative as They Age? *The Journal of Politics.* 82(2), 600-611. ISSN 0022-3816. doi:10.1086/706889
- Pettman, K. (2020). *E-sporty: základní průvodce.* Přeložil Oldřich ŠÍSTEK. V Praze: Egmont. ISBN isbn:978-80-252-4794-5.
- Playarena (2023). *Žebříček nejsledovanějších her na twitch* [cit. 2023-04-17]. https://www.playarena.cz/rubriky/live-streamy-a-vidео/zebricek-nejsledovanejsich-her-na-twitch_2555.html
- Sousa, A., Ahmad, S. L., Hassan, T., Yuen, K., Douris, P., Zwibel, H., & DiFrancisco-Donoghue, J. (2020). Physiological and Cognitive Functions Following a Discrete Session of Competitive Esports Gaming. *Frontiers in Psychology* [cit. 2021-02-09]. ISSN 1664-1078. doi:10.3389/fpsyg.2020.01030
- Spezzy, J. (2022). *How Many People Play League of Legends? – League of Legends Player Count in 2022.* [cit. 2022-05-19]. <https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated/>
- Steenbergen, L., Sellaro R., Stock, AK, Beste C., Colzato LS (2015). *Akční videohry a kognitivní ovládání: Hraní stříleček z pohledu první osoby je spojeno s vylepšeným kaskádováním akcí, ale ne s inhibicí.* PLoS ONE 10(12): e0144364. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144364>
- Stone, J. A. (2021). Uncovering the Meaning: Exploring Semantic Differences in US Perceptions of “Gamer” and Game Players. *Games and Culture.* 16(7), 907-931. ISSN 1555-4120. Dostupné z: doi:10.1177/15554120211005234
- Stephens, N. (1981). Media use and Media Attitude Changes with Age and with Time. *Journal of Advertising.* 10(1), 38-47. ISSN 0091-3367. doi:10.1080/00913367.1981.10672754

- Švára, O. (2013). *Videohry-historie virtuální zábavy*. Nové Město na Moravě: Databook Publishing. ISBN 978-80-87749-08-1. [cit. 2022-03-16]. <https://www.esport.cz/esport-v-cislech>
- Švejdová, J. (2003). *Historie a vývoj e-sportu*. *Fi.muni* [online]. [cit. 2023-04-17]. <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejdov.htm>
- The Games Market and Beyond (2021). *The Year in Numbers*. In.: 22.12.2021 [cit. 2022-03-16]. <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming>
- Tým DH (2018) *Herní žánry na databázi her* <https://www.databaze-her.cz/napoveda/herni-zanry-na-databazi-her/>
- Wilms, I. L., Petersen, A. a Vangkilde, S. (2013). Intensive video gaming improves encoding speed to visual short-term memory in young male adults. *Acta Psychologica* [online]. 2013, **142**(1), 108-118 [cit. 2023-06-30]. ISSN 00016918. Dostupné z: doi:10.1016/j.actpsy.2012.11.003

11 PŘÍLOHY

1 Příloha – Vzor dotazníkového šetření (anketa)

E-anketa Esport

Dobrý den,

esportéři a esporterky. Touto cestou bych Vás rád požádal o vyplnění ankety. Která poslouží jako podklad pro mou bakalářskou práci o esportu. Pokud nehrajete e-hry dále prosím nepokračujte. Předem děkuji, za vyplnění. Dalibor, student FTK UP 3. ročníku

1. Vaše pohlaví:

Vyberte jednu odpověď

- Muž
- Žena

2. Vaše věková skupina:

Vyberte jednu odpověď

- Do 17 let
- 18 - 28 let
- 29 – 39 let
- Od 40 let

3. Vaše dokončené vzdělání:

Vyberte jednu odpověď

- Středoškolské (výuční list)
- S Maturitou
- Vysokoškolské

4. Co Vám přináší hraní esportu do života:*

Vyberte jednu nebo více odpovědí

- Kreativitu
- Rychlejší rozhodování
- Přátele
- Postřeh
- Odreagování
- Multi-tasking (umět více procesů současně)
- Soustředění
- Komunikativnost

- Jiná...

5. Co vás motivuje k hraní esportu?

Vyberte jednu odpověď

- Pocit výhry
- Zábava
- Peníze
- Dostupnost
- Kolektiv (hraní v týmu, někam patřit)
- Zabavení se v době Covid-19

6. Esport hrajete:

Vyberte jednu odpověď

- Profesionálně
- Amatérsky (s kamarády)
- Snažím se nehrát

7. Kolik dní v týdnu hrajete e-hry:

Vyberte jednu odpověď

- 1 - 2x
- 3 - 4x
- 5 - 6x
- Každý den

8. Kolik času denně trávíte hraním e-her v hodinách:

Vyberte jednu odpověď

- 0 – 2 hodin
- 3 – 4 hodin
- 5 – 6 hodin
- 7 – 8 hodin
- 9 – více hodin

9. Jaké žánry her hrajete nejčastěji?

Vyberte jednu odpověď

- Akční
- Strategie
- Adventury
- Sportovní
- Simulátory
- RPG
- Dětské
- Logické

10. Uznáváte esport jako regulérní sport:

Vyberte jednu odpověď

- Ano
- Ne

11. Sledujete streamy, nebo výsledky e-Sport akcí:

Vyberte jednu odpověď

- Ano
- Ne

12. Měl by být podle Vás zařazen esport na Olympijské hry:

Vyberte jednu odpověď

- Ano
- Ne

13. Kolikrát týdně sportujete?

Vyberte jednu odpověď

- Nesportuji
- 1 - 2x
- 3 - 4x
- 5 - 6x
- Každý den

14. Kolik času věnujete pohybovým aktivitám denně (sportu v hodinách):

Vyberte jednu odpověď

- Nesportuji
- Do 59min.
- 1 – 2 hod.
- 3 – 4 hod.
- 5 – a více hod.

15. Uvědomujete si možná zdravotní rizika spojená s hraním počítačových her?

Vyberte jednu odpověď

- Ano
- Ne
- Ano, a neřeším to
- Žádné nejsou

16. Měli jste kvůli hraní her nějaký problém?

Vyberte jednu odpověď

- Se zrakem
- Se zády
- Karpální tunely (ruce)
- Poruchy spánku (ponocování)
- Pozdní příchody
- Nestíhání plnění úkolů
- Nesoustředěnost
- S přáteli/s rodinou(není čas se jim věnovat)
- Žádný