

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PŘÍRODOVĚDECKÁ FAKULTA

KATEDRA GEOGRAFIE



Geografická analýza esportu v České republice

Bakalářská práce

Olomouc, 2022

Vedoucí práce:

Mgr. Petr Šimáček, Ph.D.

Autor Práce:

František Geist

Bibliografický záznam

Autor (osobní číslo):	František Geist (T18244)
Studijní obor:	Tělesná výchova a Geografie
Název práce:	Geografická analýza esportu v České republice
Title od thesis:	Geographical analysis of esport in the Czech Republic
Vedoucí práce:	Mgr. Petr Šimáček, Ph.D.
Rozsah práce:	46 stran
Abstrakt:	Bakalářská práce se zabývá geografickou analýzou vybraných herních titulů. Cílem práce je určit časoprostorovou distribuci jednotlivých českých organizací a hráčů, analyzovat rozdíly mezi těmito tituly a na jejich základě predikovat možný vývoj esportu v České republice
Klíčová slova:	esport, geografická analýza, geografie sportu, časoprostorová distribuce, migrace, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Česká republika, naturalizace
Abstract:	The bachelor's thesis deals with the geographical analysis of selected gaming titles. The aim of the thesis is to determine the spatiotemporal distribution of individual Czech organizations and players, analyze the differences between these titles, and based on them, predict possible development of esports in the Czech Republic.
Keywords:	esport, geography of sport, space-time analysis, migration, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Czechia, naturalization

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Petra Šimáčka, Ph.D., a že veškerá použitá literatura a internetové zdroje jsou ocitovány.

V Olomouci, dne

.....

Na tomto místě bych chtěl poděkovat svému vedoucímu práce Mgr. Petru Šimáčkovi Ph.D. za jeho trpělivost a podporu, kterou mi pomohl k vypracování této bakalářské práce.

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Fakulta tělesné kultury

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: František GEIST
Osobní číslo: T18244
Studijní program: B7401 Tělesná výchova a sport
Studijní obor: Tělesná výchova
Geografie
Téma práce: Geografická analýza esportu v České republice
Zadávací katedra: Katedra geografie

Zásady pro vypracování

Cílem práce bude popsat a geograficky analyzovat vývoj esportu v České republice na příkladu několika vybraných herních titulů. V teoretické části se bakalant zaměří na popsání pozice esportu v rámci geografie sportu, v praktické části pak vybere několik z hlediska ČR významných herních titulů a analyzuje časo-prostorovou distribuci jednotlivých dotčených lig, turnajů, týmů či hráčů. V poslední části práce autor porovná jím zjištěné poznatky s poznatky získanými z teoretické části a na základě toho se pokusí predikovat možný budoucí vývoj esportu v ČR.

Rozsah pracovní zprávy: 5 000 – 8 000 slov
Rozsah grafických prací: Podle potřeb zadání
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam doporučené literatury:

Bale, J. (2003): Sports geography
Dejonghe, T. (2008): Editorial: Sport geography
Hopkins, J (2008): The theater of sport
Česká asociace esportu <https://www.esport.cz/>

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Petr Šimáček, Ph.D.
Katedra geografie

Datum zadání bakalářské práce: 24. ledna 2020
Termín odevzdání bakalářské práce: 30. dubna 2021

L.S.

doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D.
děkan

prof. RNDr. Marián Halás, Ph.D.
vedoucí katedry

V Olomouci dne 24. ledna 2020

Obsah

1	Úvod	8
2	Cíle práce.....	8
3	Definice pojmů	10
3.1	Sport.....	10
3.3	Esport.....	11
3.4	Struktura Esportu	12
3.4.1	Organizátoři	12
3.4.2	Herní týmy.....	13
3.4.3	Hráči	13
3.4.4	Diváci	13
4	Esport v Česku	14
4.1	Herní tituly.....	14
4.1.1	League of Legends	14
4.1.2	Counter-Strike: Global Offensive	14
4.2	Jeden tým, více titulů.....	15
4.3	České Esportové ligy	15
4.3.1	Hitpoint Masters	15
4.3.2	COOL LIGA a Sazka Eleague	16
5	Esport v geografii sportu	17
5.1	Esport v prostoru	18
5.1.1	Gaming house (sídlo)	18
5.1.2	Bootcampy	20
5.2	Geografické změny týmů a klubů.....	21
5.3	Spojení lig.....	23
5.4	Lokalizace organizací League of Legends	24
5.4.2	Lokalizace organizací v letech 2014 – 2018	25
5.4.3	Lokalizace organizací v letech 2019 – 2022	26
5.5	Lokalizace organizací CSGO	27
5.5.1	Lokalizace organizací v letech 2017 – 2019	27
5.5.2	Lokalizace organizací v letech 2020 – 2022	28
5.7	Porovnání časoprostorové distribuce organizací LoL a CSGO	29
6	Migrace esportových hráčů	30
6.1.1	Naturalizace esportových hráčů	33
6.2	Časoprostorová distribuce hráčů League of Legends.....	34

6.3	Časoprostorová distribuce hráčů Counter Strike: Global Offensive	37
7	Budoucnost esportu v České republice	40
8	Závěr.....	41
9	Summary	43
10	Seznam literatury a zdrojů.....	44
	Seznam zkratek	45

1 Úvod

V poslední době světem otřásá trend, který se zcela jistě může dotknout kohokoli z nás. Řeč je o elektronickém sportu, takzvaném esportu, který v poslední době zažívá doslova vrchol své popularity, která neustále roste.

Veliká část odpůrců tvrdí, že se jedná pouze o krátkodobou záležitost a vzhledem k povaze této disciplíny hraní počítačových her, jsou tito lidé schopni predikovat brzký konec tohoto velice mladého odvětví kompetitivního zápolení. Přesto i za svou krátkou dobu už na téma elektronického sportu vzniklo několik velice zajímavých odborných prací, které se trendem elektronických sportů zabývají a jedním z odvětví, které může trochu více poodhalit určité fungování tohoto fenoménu, je určitě geografická disciplína geografie sportu.

V první řadě je však důležité stanovit si, jakým směrem se tato práce vydá a na jaké otázky se pokusí odpovědět. Dá se vůbec považovat elektronický sport jako klasický, například kolektivní sporty? Do jaké míry můžeme o esportech hovořit v souvislosti s geografii sportu? Kde se takové esporty hrají a mají tyto místa mezi sebou souvislost? dá se uplatnit migrace klubů a hráčů i v rámci esportu?

V této závěrečné práci se pokusíme analyzovat trend esportu z pohledu geografie sportu na území České republiky a odpovědět tak na otázky, které v tomto úvodu zazněli.

2 Cíle práce

Cílem práce bude sledovat vzestupný trend esportu v České republice ve vztahu ke geografii sportu. V kapitolách níže se zaměříme na vybrané esportové tituly, které v rámci České republiky řadíme mezi ty nejpopulárnější. V první řadě určíme, do jaké míry vidíme podobnosti mezi klasickými a elektronickými sporty, zapracujeme jejich definici a určíme dispozice, které v rámci geografie sportu budeme v této práci pozorovat.

Na několika příkladech si ukážeme časoprostorovou distribuci nejvyšších lig daných titulů a analyzujeme lokaci sídel esportových organizací. Analyzujeme migraci hráčů námi vybraných titulů na českém území v časovém období 2014 – 2022. Zároveň bude součástí práce i zkoumání dalších jevů geografie sportu, jako je například geografická migrace klubů, či naturalizace hráčů elektronických sportů a na základě analýzy výše zmíněných bodů se pokusíme predikovat budoucí vývoj zmiňovaných esportových titulů.

3 Definice pojmů

3.1 Sport

Asi každý z nás se se sportem potkal v jakékoli míře, ať už jako divák televizního utkání, fanoušek na stadionu, nebo jako rekreační sportovec. Sport však za svoji existenci ušel nemalou cestu, to jak v postavení lidské společnosti, tak určení přesně definice výrazu sport. Naprostá většina z nás vnímá sport jako jakýkoli druh pohybové aktivity, který lze provozovat za účelem rekreačním, pro očistu těla, udržování fyzické kondice, či vyděláváním peněz jakožto profesionální sportovec.

Při pohledu do historie zjistíme, že ne vždycky byl sport brán jako pozitivní, nebo prospěšný pro lidskou činnost. Už Aristoteles, Buddha, či další filozofové věřili, že nejvyšším stavem bytí je ‚nepohybující se pohyb‘. Nicméně tento přístup ke sportu se postupem času mění a my ho dneska můžeme vidět jako součást kulturního, sociálního či ekonomického způsobu života.

Podle Schulkina (2016) je naše velká část kategorizace sportu spojena s akcí, přičemž sport je klíčovým momentem akce. Nicméně klíčovým prvkem pro jakoukoli akci není nic jiného než myšlenka. Tato definice pro nás v rámci práce bude hrát důležitou roli později.

3.3 Esport

Podle České asociace esportu (2021) je esport zkratkou pro elektronický sport. Společně s pojmem esport můžeme často vidět i pojem gaming. Nicméně jak se dále můžeme dozvědět gaming je spíše obecný výraz pro hraní her, zpravidla nejde o organizovanou soutěž, hráči hrají sami, na svém zařízení. Jednu z dalších definic elektronického sportu nalezneme u Cambridge Dictionary (2021), podle které považujeme elektronický sport za hraní počítačových her proti jiným lidem buďto za peníze, nebo za přízně diváků, kteří pro sledování těchto zápasů využívají internet, či jinak specializované nástroje pro sledování elektronických sportů.

Než ale zasadíme esport do geografie sportu, je důležité si uvědomit, zda elektronický sport zapadá do koncepce a definice tradičního sportu jako takového. Podle zákona o podpoře sportu (2001) je v České republice sport definován *jako každá forma tělesné činnosti, která si prostřednictvím organizované i neorganizované účasti klade za cíl harmonický rozvoj tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů, upevňování zdraví a dosahování sportovních výkonů rekreačně nebo v soutěžích všech úrovní, a to individuálně nebo společně.* (Zákon o podpoře sportu, 2001, str. 1). Značná část odborníků stále nepřipouští elektronický sport jako formu sportovní činnosti, jelikož se nejedná o fyzickou aktivitu. Podle Hamari a Sjöblom (2017) můžeme esport chápat jako formu sportu, kde jsou primární aspekty usnadňovány elektronickými systémy – jako jsou počítače, či herní konzole. Esport má tedy vstup a výstup založený na systému člověk – počítač.

I přesto, že se nejedná o fyzickou aktivitu, je lidské tělo, a tedy fyzická interakce nezbytně nutná k předvedení daného výkonu v elektronickém sportu. Stejně jako v klasických sportech, platí i u esportu určitá vazba s námi vybranou definicí pro sport a to ta, že jakoukoli provedenou akci řídí myšlenka. *I když pohyb není jedinou podstatou sportu, je jednou z jeho nedílných součástí. Ať už máchnutí baseballovou pálkou, spínání a rozpínání svalů na lýtkách běžce, napětí před tím, než golfista pošle míček do jamky, či nastavení těla lukostřelce do jedné roviny, když napne tětivu.* (Schulkin, 2016, str. 2). Stejně jako u těchto sportů, můžeme podobný pohybový rys zaznamenat i u elektronických sportovců – i když nemluvíme o zapojení svalstva

celého těla, ale pouze o pohybu rukou, předloktí, či jednotlivých prstů. Stejně tak, jako atlet trénuje tytéž pohyby a snaží se o co největší efektivitu pohybu, esportovec provádí to stejné u počítačových her, kde je jeho účelem co nejlépe a nejefektivněji reagovat na podněty daného herního titulu.

Mezi další podobnosti elektronických a tradičních sportů patří například rozdělení individuálních a kolektivních sportů, či různých odvětví. Stejně jako známe rozdělení tradičních sportů na letní, zimní, míčové, atletické, či gymnastické disciplíny, stejně tak můžeme mluvit i o rozdělení esportů, ať už na hry z první osoby – FPS (CSGO), karetní hry (hearthstone), online battle arena hry (League of Legends), či sportovní simulátory založené na základech tradičních sportů (FIFA, NHL). Každý herní titul, každá esportová disciplína vyžaduje jiný druh strategického myšlení, svalové paměti, či využití daných pohybových vzorců, které si sportovec pěstuje trénováním daného titulu, stejně jak je tomu u tradičních sportů. Tyto, a i další důvody jsou pro nás rozhodující pro zapojení esportu do definice sportu, pro následné využití v rámci geografie sportu.

3.4 Struktura Esportu

Jako každé sportovní odvětví má i esport svou určitou strukturu, která se do určité míry velice podobná struktuře tradičních sportů.

3.4.1 Organizátoři

Mezi organizátory řadíme ty, kteří dané soutěže, ligy, či turnaje sami organizují. Organizátory námi vybraných esportů jsou HITPOINT.CZ, organizující českou ligu ve hře League of Legends, trojice organizátorů FORTUNA, SAZKA a televizní stanice PRIMA COOL ve hře Counter-Strike: Global Offensive.

3.4.2 Herní týmy

Aby ligy mohli fungovat, je třeba aby v každém esportu figuroval tým, který sdružuje hráče dané počítačové, či konzolové hry. V České republice máme několik významných týmů, které mimo jiné působí v ligách několika herních titulů zároveň. Jako první musíme zmínit eSubu, která historicky patří mezi nejstarší a zároveň neúspěšnější České organizace v historii svého působení napříč více herními tituly. Ve hře CSGO svoji dominanci potvrzuje například tým SINNERS, Pražská organizace, která za poslední roky dokázala jako jedna z mála českých týmů uspět i na mezinárodních turnajích ESEA League (Esports Entertainment Association League).

3.4.3 Hráči

Jeden z nejdůležitějších prvků celého esportu. Hráči se primárně věnují jednomu esportu, který hrají za daný tým profesionálně. Hráči pak také mohou odejít na zahraniční angažmá v dané hře, za zmínku stojí například trojice českých hráčů působící v nejvyšší Evropské lize titulu League of Legends (LEC) Humanoid, Carzzy a Patrik. Dále můžeme zmínit také Tomáše „Oscara“ Šťastného, který patří mezi uznávané hráče titulu CSGO, nebo Jonáše „SibeRLingTa“ Volka, který v roce 2020 ovládl evropský žebříček v titulu DOTA 2.

3.4.4 Diváci

Divácky řadíme celosvětově esporty mezi jedny z nejsledovanější sportovních eventů na celém světě. Diváci nejčastěji esportové klání sledují přes tzv. streamovací kanály, mezi které patří hlavně youtube.com a Twitch.tv. podle escharts.com (2021) sledovalo letní split LEC 2021 přes 842 tisíc diváků.

4 Esport v Česku

Tato kapitola bude pojednávat o esportech, které podle oficiálních statistik České asociace esportu dosahují největší popularity v České republice. Aby práce zachovala určitou objektivnost a v rámci praktické práce jsme mohli pracovat s co největším vzorkem dat, rozhodli jsme se pro porovnání a podrobnější analýzu vybrat dva nejhranější tituly a to konkrétně tituly League of Legend a Counter Strike: Global Offensive, které dle výsledků studií české asociace esportu (2021) patří nejenom mezi nehranější, ale taky mezi nejsledovanější esportové tituly u nás.

4.1 Herní tituly

4.1.1 League of Legends

Jedním z nejpobulárnějších esportových titulů na světě je MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) hra League of Legends. Historie této hry sahá do roku 2005, kdy podle Redbull.com (2020) vznikla tato kompetitivní esportová hra na základě módu do hry Warcraft 3 zvaná Defence of the Ancients, neboli DOTA. 4 roky vývoje znamenal, že oficiální vydání LoL proběhlo v dubnu roku 2009.

4.1.2 Counter-Strike: Global Offensive

Podobně jako League of Legends, vznikl samotný koncept hry na základě zcela jiného titulu a to jako mód pro hru Half-Life. Postupně se přes beta verze dostal ke své první oficiální verzi a to Counter-Strike 1.6, která stála za následným růstem této online hry. Dnes se turnaje a zápasy odehrávají na nejnovější verzi hry, tedy Couter-Strike: Global Offensive, kterou řadíme společně s League of Legends mezi nejhranější esportové tituly jak u nás, tak ve světě (gamopo.com, 2021).

4.2 Jeden tým, více titulů

Jelikož esportových titulů, kterým se dá buď poloprofesionálně, nebo profesionálně v České republice věnovat je nespočet, jednotlivé esportové herní týmy (známé jako organizace) spravují několik týmů, či jednotlivců hrající několik esportových titulů. Pro představu můžeme u tradičních sportů zdůraznit ve světě například Francouzské PSG, které má jak házenkářský a fotbalový tým, ke kterému se před nedávnem přidala i sekce esportu, která mimo jiné v esportovém titulu League of Legends spolupracuje s tradičním účastníkem regionální PCS – PSG.Talon. Podobný případ můžeme vidět také ve Španělsku u katalánského obra Barcelony (fotbal, házená, futsal, LoL). V České republice můžeme tuto kuriozitu vidět velmi sporadicky, jedním z příkladů může být Pražská Sparta Praha (fotbal, futsal, hokej, FIFA), nebo Slavia Praha (fotbal, hokej, házená, FIFA).

V elektronickém sportu, je tento úkaz velice častý. Esportové organizace bývají založeny na základě vytvoření týmu jednoho herního titulu, nicméně během pokračování se škála titulů rozšiřuje, čímž vzniká přibývání hráčů, tak i konkurence v daném herním titulu.

Díky tomuto vývoji můžeme vyzdvihnout několik esportových organizací, které řadíme v České republice mezi nejkomplexnější a zároveň velice úspěšné na poli několika herních titulů. Mezi eSubu můžeme určitě zařadit také Sinners, Sampi, nebo Entropiq,

4.3 České Esportové ligy

Každý ze zmíněných esportových titulů má v české lize svoji ligu. Každá z nich má své specifické fungování, a proto si každou ligu jednotlivých titulů více přiblížíme.

4.3.1 Hitpoint Masters

Od roku 2014 probíhá ve hře League of Legends Československá liga s názvem Hitpoint Masters. Ač se podle názvu jedná o československou ligu, v letošním ročníku

kromě jednotlivých hráčů Slovenska v lize nalezneme pouze týmy s registrovanou základnou v České republice. Liga je rozdělena do dvou jednotlivých částí, které se odehrají v jednom roce. Podle lol.fandom.com (2023) byly ročníky pojmenovány jednotlivě až do sezóny 14 (odehrána v roce 2020), kdy Hitpoint Masters po vzoru nejvyšší evropské ligy LEC (League of Legends European Championship) zvolil pojmenování dvou částí jako jarní (Spring split) a letní (Summer split).

4.3.2 COOL LIGA a Sazka Eleague

Jedná se o Československou ligu tentokrát v herním titulu Counter - Strike: Global Offensive.

Podle liquipedia.com (2023) se jedná o první ligu na území české republiky, kterou mediálně podporovala televize Prima Cool. První ročník této ligy můžeme sledovat do roku 2016, kterého se zúčastnilo celkem sedm českých týmů následovaných jedním účastníkem ze Slovenska. V průběhu let se na sponzorství a pořadatelsví vystřídali i dvě sázkové kanceláře a to Fortuna (2017 – 2019) a Tipsport (2010 – 2021).

Následně však v roce 2021 Cool liga ukončila svoji působnost a vznikla nová Československá liga Sazka Eleague, která převzala roli nejvyšší ligy v titulu CSGO. Stejně jako Hitpoint Masters, je Sazka Eleague rozdělena na dvě části odehrávané v průběhu roku.

5 Esport v geografii sportu

Geografie sportu i přes svou dostatečně rozsáhlou historii nepatří mezi nejrozvinutější geografické disciplíny a ve spojení s esportem nalezneme pouze minimální počet odborných publikací.

Většina odborných prací věnovaných sportu se zabývá jeho společenskými, zdravotními a ekonomickými aspekty (Tomeš J., 2012). Nicméně stejně rychle, jak se sport začíná stávat součástí kulturního života, se rozvíjí i subdisciplína – geografie sportu. V Historii geografie sportu vzniklo několik stěžejních publikací, které určují směr tohoto odvětví. Za zakladatele moderní sportovní geografie je považován John Rooney (University of Oklahoma), který byl také šéfredaktorem jediného periodika věnovaného výhradně geografii sportu (An International Journal of Sports Geography – poslední číslo však vyšlo v roce 2000) (Tomeš J., 2012). Za průkopnickou můžeme považovat publikaci ‚Sports Geography‘ od britského geografa Johna Balea, jež vyšla roku 1989 (druhé vydání vyšlo v roce 2003). V této publikaci se setkáváme mimo jiné i s přesnými definicemi a předměty zkoumání geografie sportu, její stručnou historií a prvotních zmínkách o spojení geografie a sportu. Bale (2003) uvádí, že sportovní geografie se zabývá:

- a) sportovními aktivitami v území a proměnami jejich prostorového rozmístění,
- b) proměnlivým charakterem sportu v interakci s prostředím (v němž se sportovní aktivity odehrávají) a s jeho účastníky,
- c) analýzou prostorových, ekonomických a environmentálních souvislostí sportovních aktivit.

Tyto body nám pomohou k lepšímu pochopení lokalizace esportu v České republice a jeho vlivu na prostředí, které v práci analyzujeme, a to i v souvislosti s dalšími trendy, které jsou s geografii sportu spojeny, jako je například migrace hráčů, týmů, nebo naturalizace, tak samotná lokalizace hráčů v České republice.

5.1 Esport v prostoru

Stejně jako fotbalový stadion, či atletický ovál, mají i esportové organizace své sídlo. Ač se samotné zápasení odehrává ve virtuálním prostředí, stejně jak je tomu i u tradičních kolektivních sportů je také pro esport jedním z nejdůležitějších aspektů pro nejlepší sportovní výkon komunikace. Z toho důvodu se dané esportové týmy sjednocují na jednotném místě, kde společně čelí ostatním týmům a organizacím daných sportovních titulů.

Charakter umístění do prostoru esportového sídla je však diametrálně odlišný oproti tradičním sportům. Esport se může odehrávat jak v off-linové, tak on-linové podobě. Určitou výhodou je pak oproti tradičním sportům právě možnost pořádat turnajové akce na dálku, tím pádem dokáže esport mnohem rychleji a efektivněji reagovat na problémy spojené s přesuny týmů na určité lokace turnajů. To umožňuje zahraničním týmům účastnit se i českých turnajů, jako tomu bylo například ve hře League of Legend, kdy tým s Belgickou základnou Absolute Legend odehrál celou základní část Winter Hitpoint Master ligy. Oba námi vybrané esporty turnaje pořádají výhradně v on-line podobě – týmy pomocí připojením k internetu odehrávali základní části lig, či turnajů ze svých sídel, či Gaming Housů (místo pro daný esportový tým, kde společně trénuje, přirovnat se dá například k fotbalovému stadionu), a finální část daného turnaje, či ligy byla odehrávána off-line podobou, jako je tomu například u finále sezón v Hitpoint Masters.

5.1.1 Gaming house (sídlo)

Prostor pro trénink může být v esportu velice individuální. Jelikož dva námi vybrané esportové tituly splňují formát kompetitivních her, je tedy na místě, aby i dané týmy trénovaly společně. Těmto tréninkovým místům, popř. plochám říkáme Gaming housy, které se u větších esportovních týmů stávají centrem tréninku, popř. i on-line prostředí pro hraní daného esportu.

Podle portálu Lupa.cz (2020) jako první myšlenku společného trénování esportového týmu v České Republice přinesl podnikatel Daniel Mikšovský. Ten umožnil svému

týmu využívat prostory bytu v Praze. Nicméně jednalo se o krátkodobý projekt a celý esportový tým se nakonec rozpadl hned z několika důvodů.

Celá koncepce gaming housu může být pro ne zcela profesionální týmy české esportové scény příliš nákladná, nicméně i zde můžeme najít několik výjimek. Na Obr. 1 vidíme Gaming house esportového týmu Sampi, který v České republice založil fotbalový záložník italského UC Sampdoria Jakub Jankto. Tato stavba nacházející se v obci Tuchoměřice s výměrou přes 500m² stála kolem 30 miliónů korun a umožňuje celému týmu Sampi společně trénovat.



Obr. 1 Gaming house týmu Sampi Esport, Tuchoměřice.
Zdroj: Lupa.cz, 2020.

V případě gaming housů však nemusí platit, že organizace rovněž sídlí v daném městě, kde se gaming house nachází. V české republice můžeme najít i týmy, jejichž ‚vedení klubu‘ sídlí v jiném městě, než je gaming house, za zmínku stojí například organizace SINNERS Esports, jejíž sídlo klubu nalezneme v Praze, jejich esportové sekce ale navštěvují gaming house v Liberci.

5.1.2 Bootcampy

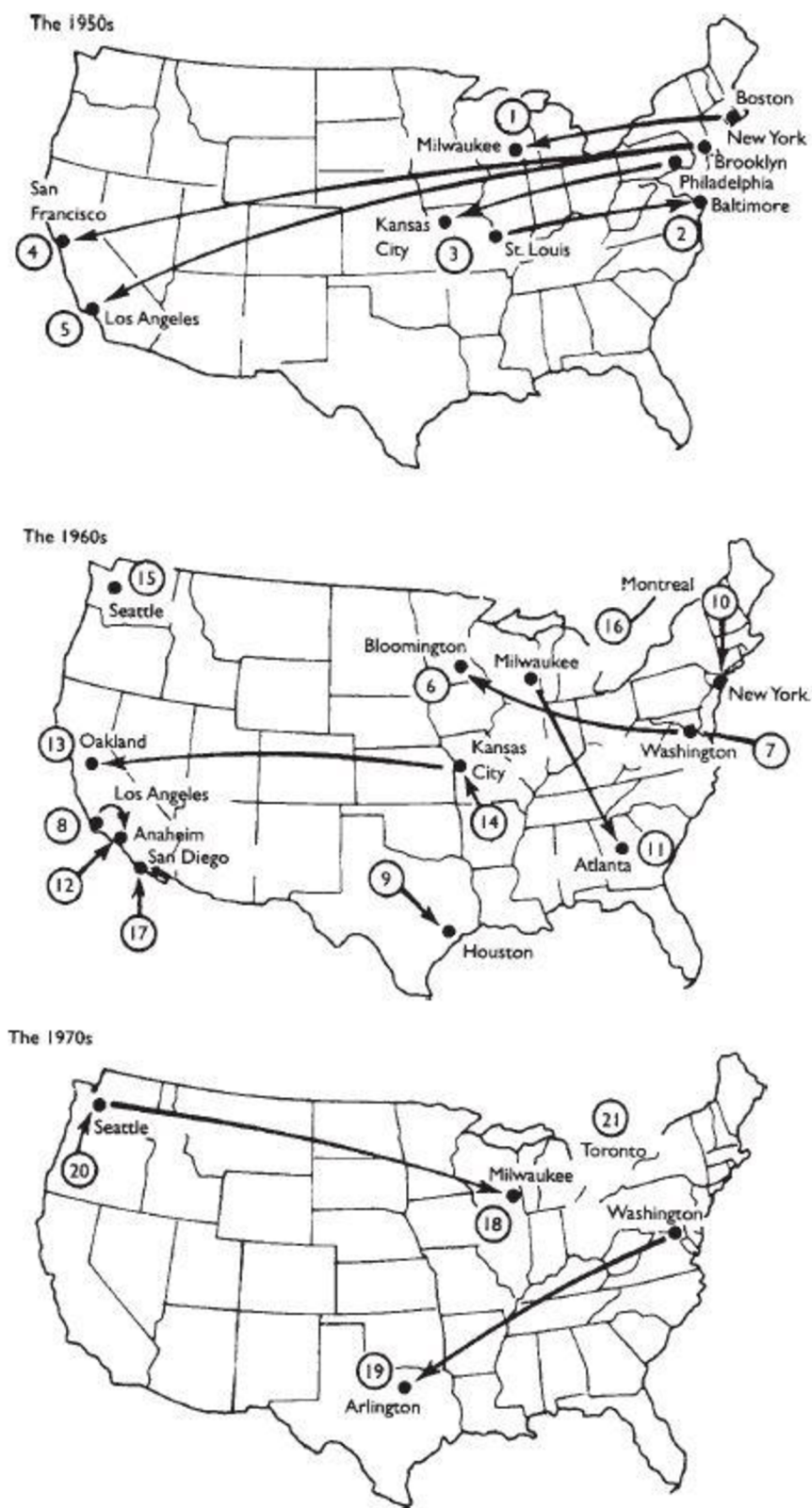
Z důvodu nákladovosti a organizace se tedy esportové týmy v České republice uchylují k tzv. Bootcampům. Jedná se o jakési střetnutí hráčů v gaming housech, kde hráči jednotlivých sekcí společně trénují, sociálně interagují, nicméně poté se vrací do svých rodných lokací a turnaje, či zápasy odehrávají online. Tyto bootcampy si každá organizace stanovuje sama, jak jejich délku, tak četnost, s jakou se budou týmy ročně setkávat. Např. organizace SINNERS Esport, která zastupuje oba námi vybrané herní tituly, pořádá bootcampy pro své hráče LoL i CSGO třikrát do roka, kdy hráči společně projednávají novou taktiku, trénují herní situace, či odehrávají určité zápasy on-line turnajů dohromady.

Bootcampy patří v české republice mezi oblíbenou alternativu pro většinu týmů u nás. Velkou výhodou pak vidíme v případě, že se tým rozhodne angažovat zahraniční posilu

(import), který po celý rok hraje ze svého bydliště a následně přijede na Bootcamp, kde dochází k bližším seznámením se s týmem.

5.2 Geografické změny týmů a klubů

Z historie každého sportu víme, že týmy v průběhu let vznikají, tak zanikají. Jedním z příkladů může být například jev pozorovaný v Portugalsku geografem Jorge Honóriem (1982), kdy společně s kolegy mapoval geografii fotbalových klubů a zjistil, že podíl ligových klubů u Lisabonu klesl v letech 1970 – 1983 o šest procent, naopak ve zbytku státu byl v následujících deseti letech zaznamenán růst o více jak 10 procent, největší například na Madeiře, nebo Azorech.



Obr. 2 Příklad migrace týmů.
 Zdroj: Geography of Sport, bale, 2003, str. 96)

Na Obr. 2 můžeme vidět, jakým způsobem probíhala v letech 1953-1977 migrace klubů amerického baseballu. Důvodů pro tak masivní migraci klubů může být hned několik. Mimo ekonomické faktory (snížená návštěvnost v původním místě klubu a tím spojená ztráta příjmů -> vyhledávání efektivnějších míst pro rozvoj klubu) mohou migraci klubů způsobit například přeskupení ligy, resp. Přesunutí celku do konkurenceschopnějšího prostředí.

V esportu byla v minulosti migrace klubů sledována častěji, než je tomu například v tradičních sportech. Tento přesun může z části pramenit například ze spoluprací s jiným esportovým týmem, popřípadě sloučením dvou celků v jeden. Jedním z případů může být spolupráce esportových organizací s fotbalovými kluby v rámci Datart e:LIGY (FIFA) jako spolupráce esportové organizace z Karlových Varů eKoVy s moravským celkem Sigma Olomouc. Většina spoluprací organizací a klubových fotbalových klubů pak po většinou bývá v rámci regionu – Team Brute ve spolupráci s SK Slavia Praha, Inaequalis ve spolupráci v FK Viktoria Plzeň.

Organizace stejně jako u tradičních sportů z ekonomických či sociálních důvodů ukončují své působení na české scéně. Důležité je si uvědomit, že za rozpad nepovažujeme to, že daná organizace rozpustí tým v daném esportovém titulu. Například již zmíněná eSuba byla nucena z ekonomických důvodů ukončit působení své herní sekce týmu CS:GO, který patřil mezi českou špičku posledních let. Za poslední tři roky na české scéně svou působnost ukončili organizace Inaequalis, Cyber Gaming, Vikingekrig, či Gunrunners.

5.3 Spojení lig

V tradičním sportu můžeme pozorovat jev, kdy několik států spojí své síly a vytváří tak společnou ligu (BENE – League, WHIL), stejně tak můžeme tyto geografické trendy sledovat i v esportu. Nás zajímá konkrétně území České republiky a ve dvou vybraných herních titulech (LoL, CSGO) dochází zde se spojení, kdy jsou obě největší ligy těchto herních titulů označovány jako Československé. Tento trend spojování států k větší konkurenceschopnosti můžeme pozorovat i jinde po světě, například liga NLC (Northern League of Legends Championship), kdy ze stejného důvodu byla

vytvořena liga spojující týmy národností z Velké Británie, Islandu, Irska, Finska, Norska, Švédska a Dánka (nlc.gg, 2023).

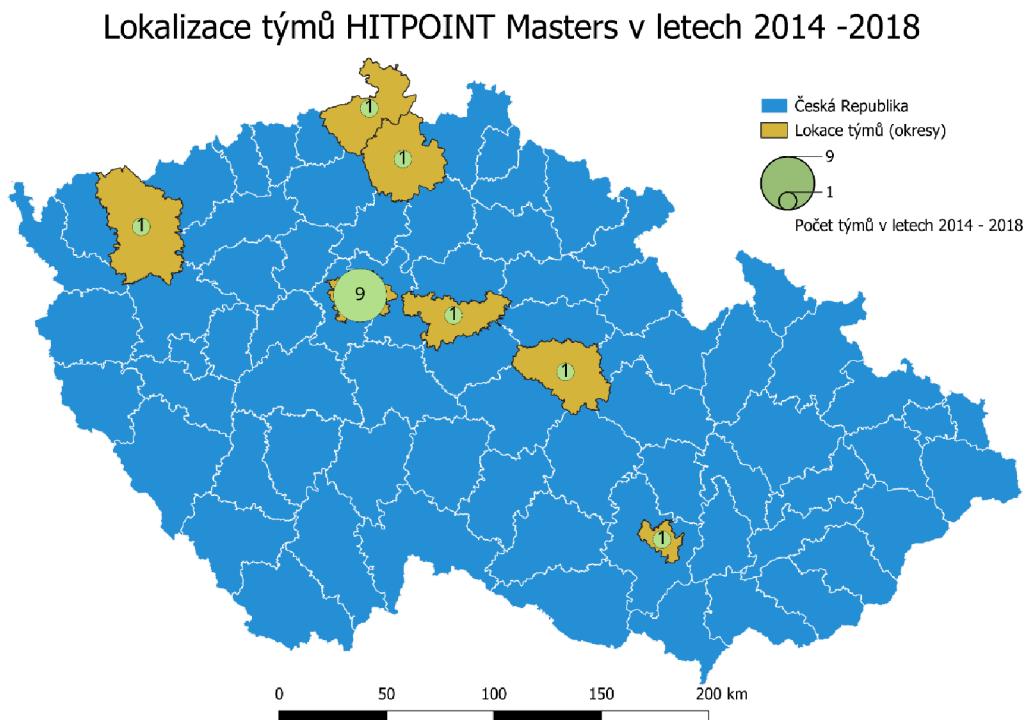
Jelikož už v názvu této práce máme mluvíme o geografické lokalizaci v České republice, můžeme v esportu a vybranými tituly pozorovat jasnou dominanci ze strany českých organizací a hráčů. V herním titulu League of Legends jsou až na výjimky všechny týmy registrované v České republice a poměr český hráčů zde činí více než dvě třetiny oproti slovenským sousedům. V celé historii ligy se v HITPOINT Masters objevili pouze týmy AS Trenčín esport (season 11,12) a NecroRaisers (season 6). Vůbec posledním týmem, který zde působil z jiných států byl tým Flayn eSports (season 13), který právně náleží mezi rakouské organizace, nicméně tuto jednu sezónu odehrál v naší československé lize.

Důvod, proč je HITPOINT Masters nazývána právě jako česko-slovenskou ligou, i přesto, že zde panuje jasný nepoměr mezi českými a slovenskými týmy je ze stejného důvodu, jako například v házené u žen. Samostatná Česká a Slovenská liga by zvlášť nebyla konkurenceschopná a hráči by byli velice často nuceni hledat alternativní řešení, jak obstát v mezinárodní úrovni, proto spojení těchto dvou jednotlivých subjektů a následného sjednocení dává nejenom z geografického hlediska smysl.

5.4 Lokalizace organizací League of Legends

Již dříve bylo zmíněno, že v české republice najdeme 27 esportových organizací mající právní normu. Z analýzy organizací, které se od roku 2014 – 2022 účastnily nejvyšší československé ligy Hitpoint Masters můžeme určit přesnou časoprostorovou distribuci těchto týmů. Pro lepší zhodnocení dat jsme rozdělili hodnocení do dvou období, a to od roku 2014 – 2018 a období 2019 – 2022.

5.4.2 Lokalizace organizací v letech 2014 – 2018



Obr. 3 Lokalizace týmů Hitpoint Masters v letech 2014 – 2018.

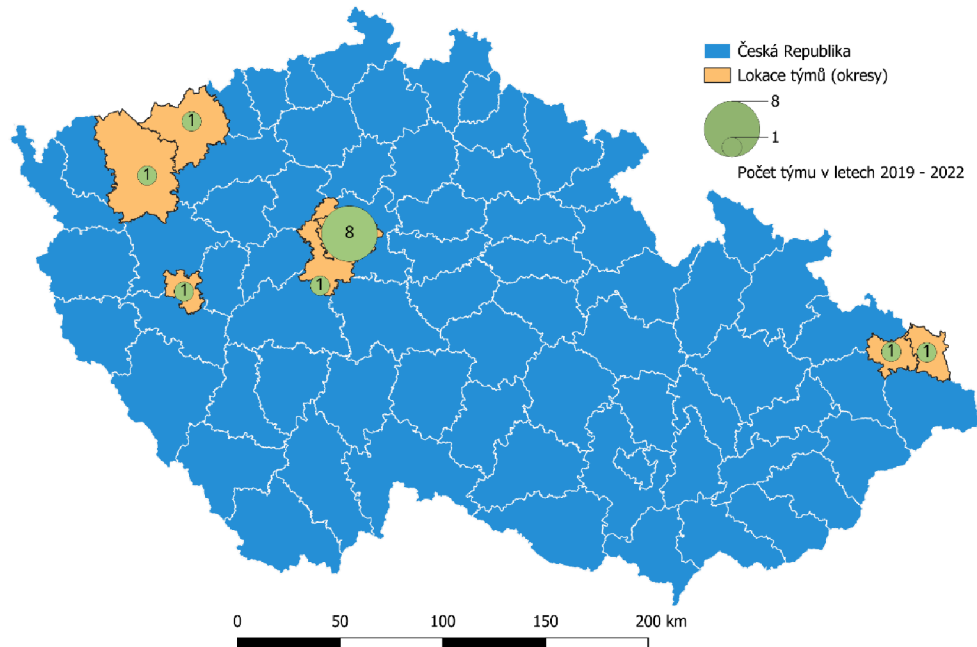
Pozn. Team NecroRaisers, účastník Season 6 (2016), byl založen jako česká organizace, nicméně v daném ročníku vystupoval jako slovenská organizace.

Zdroje: ArcČR 500, Vlastní zpracování v ArcGIS, lol.fandom.com, 2020, Vlastní zpracování.

Jak můžeme vidět na Obr. 3, drtivá většina organizací je situována do hlavního města Prahy (9), Dále jsou pak zastoupeny okresy Brno (1), Karlovy Vary (1), Česká Lípa (1), Děčín (1), Chrudim (1), Kolín (1) s také organizace ze Slovenska (1). Celkem se během prvních pěti let fungování Hitpoint Masters objevilo 16 organizací, s lokací od Visočiny směrem na západ České republiky. Výjimkou je v tomto období pouze organizace eXtatus (Brno), která byla účastníkem nejvyšší soutěže až do roku 2018.

5.4.3 Lokalizace organizací v letech 2019 – 2022

Lokalizace týmů HITPOINT Masters v letech 2019 - 2022



Obr. 4 Lokalizace týmů Hitpont Masters v letech 2019 – 2022.

Pozn. V roce 2019 se obou sezón (S11, S12) účastnil i tým AS Trenčín Esport, v sezóně 13 pak rakouský tým Flayn CZSK Edition.

Zdroje: ArcČR 500, Vlastní zpracování v ArcGIS, lol.fandom.com, 2020, Vlastní zpracování.

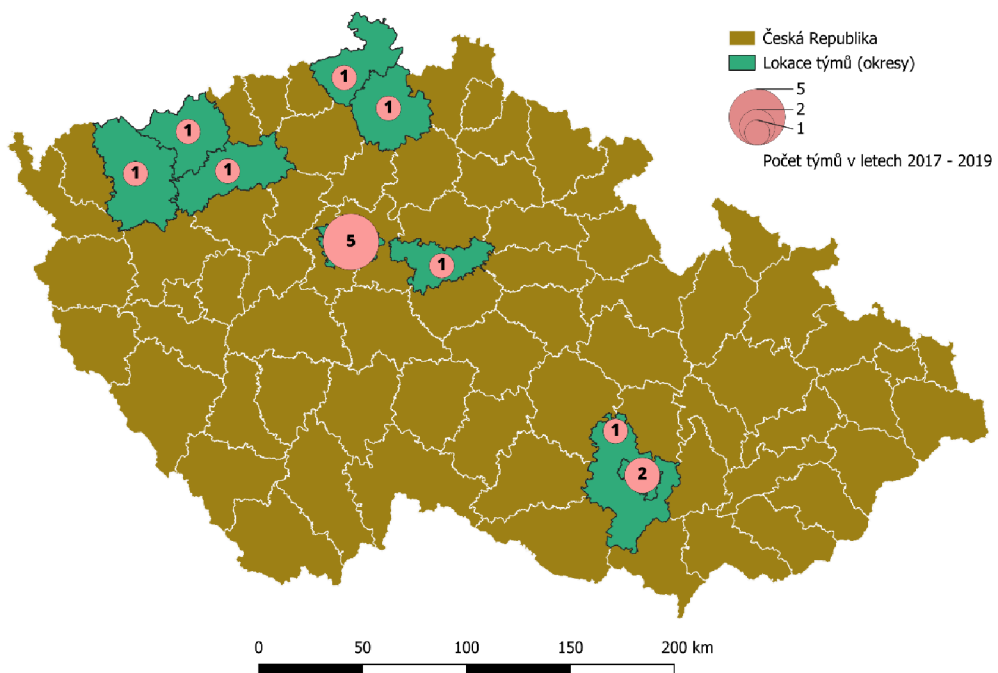
V druhém námi sledovaném období můžeme vidět dva hlavní faktory, jeden stálý, druhý mírně proměnlivý. Podle Obr. 4 Můžeme vidět, že situace ohledně lokalizace většiny organizací do hl. města Prahy se nezměnila (8), nově nám přibyly organizace ze severovýchodní Moravy (Ostrava, Karviná), na západě Čech poté v okrese Praha-Západ, Plzeň a Chomutov. Došlo také k zániku organizací v několika okresech (Brno, Česká Lípa, Děčín, Kolín, Chrudim).

5.5 Lokalizace organizací CSGO

Stejný postup jsme zvolili i v případě nejvyšší ligy v herním titulu CSGO. Zde dochází k menší úpravě vůči titulu LoL, kdy musíme vzhledem k odlišné historii československých lig určit sledované časové období na roky 2017 – 2019 a 2020 – 2022.

5.5.1 Lokalizace organizací v letech 2017 – 2019

Lokalizace týmů CSGO TISPORT COOL Ligy v letech 2017 - 2019



Obr. 5 Lokalizace týmů CSGO Cool Ligy v letech 2017 – 2019

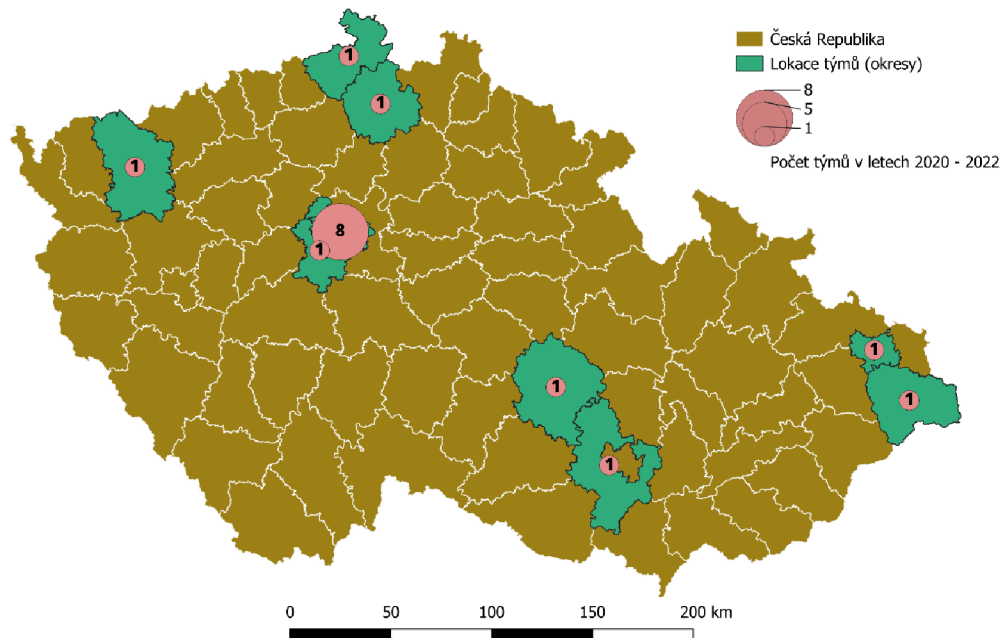
Pozn. V daném období se ligy účastnilo celkem šest zahraničních organizací. Pět původem ze Slovenska a jedna z Portugalska.

Zdroje: ArcČR 500, Vlastní zpracování v ArcGIS, liquipedia.net, 2020, Vlastní zpracování.

U herního titulu CSGO můžeme hned na úvod pozorovat menší odchylku oproti LoL. Na Obr. 5 Stále vidíme značnou lokalizaci organizací v Praze (5), nicméně už zde můžeme pozorovat větší diverzitu mezi dalšími organizacemi, ať už jde o slovenské týmy (5), tak dokonce i Portugalskou organizaci (1). Dále zde máme organizace z okresu Brno-Město (2), Brno-Venkov (1), Kolín (1), Karlovy Vary (1), Chomutov (1), Děčín (1), Louny (1) a Chrudim (1).

5.5.2 Lokalizace organizací v letech 2020 – 2022

Lokalizace týmů CSGO TIPSPORT COOL Ligy/ SAZKA Eleague v letech 2020 - 2022



Obr. 6 Lokalizace týmů CSGO Cool Ligy v letech 2020 – 2022

Pozn. V letech 2020 a 2021 byli součástí ligy také dva slovenské celky – Team Gravity a DEFEATERS.

Zdroje: ArcČR 500, Vlastní zpracování v ArcGIS, liquipedia.net, 2020, Vlastní zpracování.

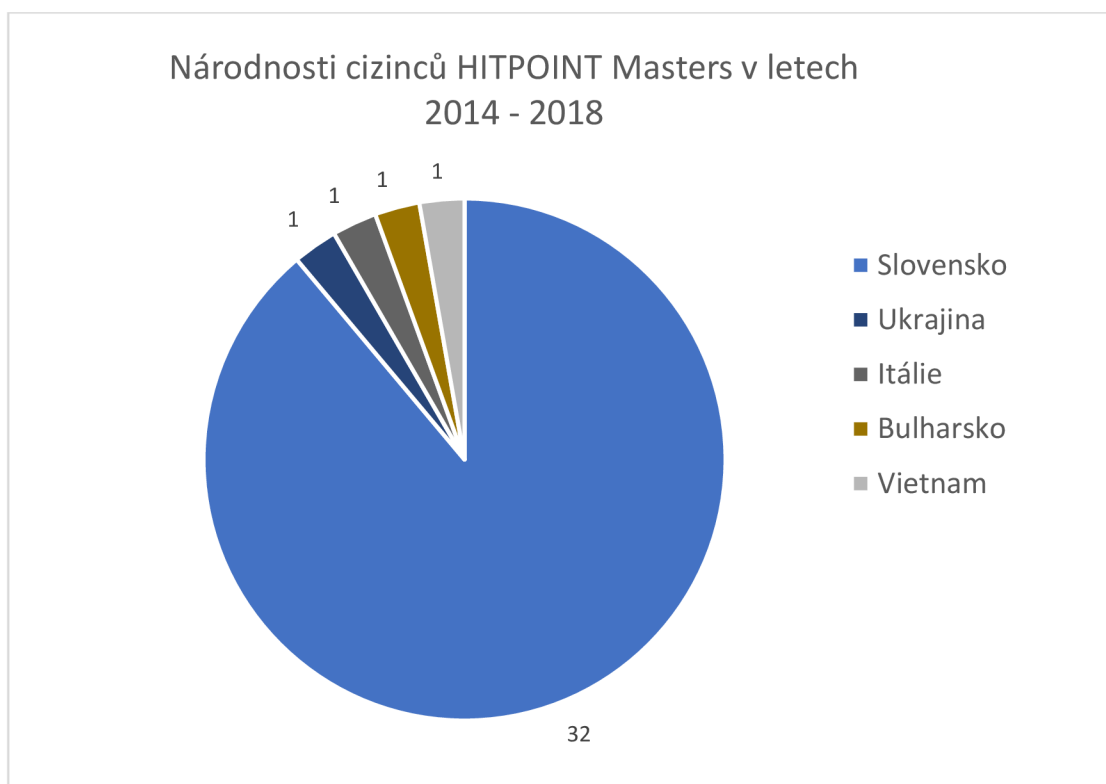
Na Obr. 6 vidíme v další změnu lokací organizací, pouze s jedním ustáleným trendem, pozorovaným i u LoL a to je nadále většinové působení organizací v hlavním městě Praha (8). V tomto období nově vznikly týmy také na severovýchodě Moravy (2), za zmínku pak stojí také vznik organizací v okrese Praha-Západ a Žďár nad Sázavou.

5.7 Porovnání časoprostorové distribuce organizací LoL a CSGO

V obou námi porovnávaných obdobích je vidět jasný trend, a to je naprostá dominance organizací sídlících v hlavním městě Praha. U obou titulů také můžeme vidět podobnost v postupném přesouvání organizací ze západních Čech na severovýchod Moravy. Slovenské týmy jsou u obou titulů v jasném nepoměru vůči českým, nicméně v titulu CSGO zde vidíme alespoň v prvním období určité silné zastoupení, kdy se v průběhu tří let objevilo v nejvyšší lize celkem pět slovenských organizací. Každý herní titul má taky aspoň v jednom období zkušenost i s mezinárodním soupeřem, v případě LoL se jedná o rakouskou organizace, u CSGO hovoříme o organizace původem z Portugalska.

6 Migrace esportových hráčů

Kromě velkého množství slovenských hráčů se v průběhu let objevovali v největších ligách obou herních titulů řady cizinců, kteří zde nechali svou stopu, ať už pozitivní, či negativní. Nicméně zde můžeme pozorovat jedny z největších rozdílů mezi herními tituly, a to právě na migraci cizinců do esportových organizací na území české republiky.

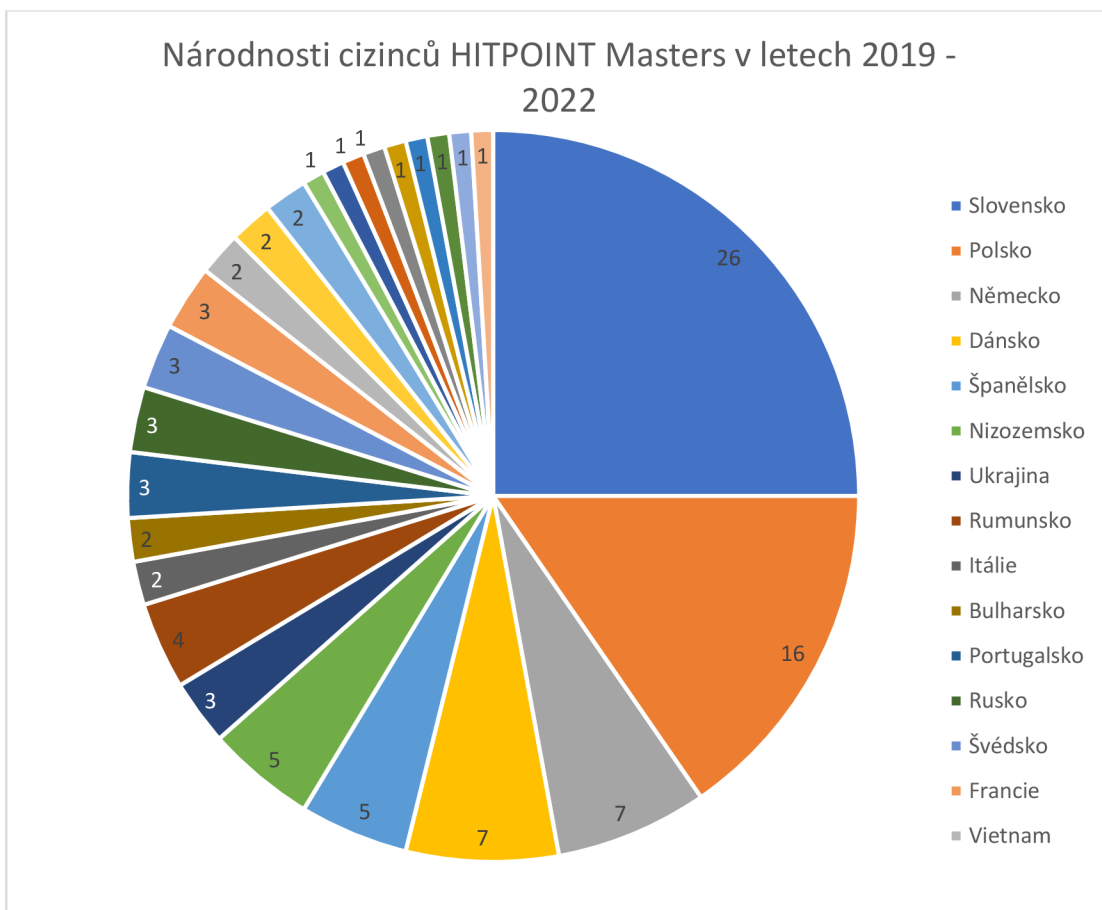


Obr. 7 Národnosti cizinců Hitpoint Masters v letech 2014 – 2018.

Zdroj: lol.fandom.com, 2020, Vlastní zpracování v MS Excel.

HITPOINT Masters se za svoji existenci může pyšnit už slušným počtem cizinců, kteří prošli českými týmy. Úplně prvním hráčem pocházející mimo Česko-Slovensko se v roce 2015 stal italský Jungler/Support MIDAS, který zde odehrál jeden split za tým Majestic lions. Na Obr. 7 můžeme vidět, že v prvním pozorovaném období byla migrace cizinců v nejvyšší lize teprve na začátku, kdy jasně dominují hráči ze Slovenska.

V desetileté historii Česko-slovenské ligy se za české organizace představilo 81 cizinců (bez hráčů Slovenska), přičemž trend cizinců v dalším sledovaném období úměrně stoupal, jak můžeme vidět na Obr. 8. V posledních letech pak angažování zahraničních hráčů českými organizacemi nabralo nebývalých rozměrů, kdy nejvíce zahraničních hráčů jsme mohli vidět v Summer splitu v roce 2022, kdy bez slovenských hráčů Hitpoint Masters zaznamenala 21 cizinců, což v případě osmi týmů v lize dosahuje průměru více než 2,6 cizinců na jeden tým. Největší zastoupení cizinců drží hráči Polska (16), následováni Německými a Dánskými hráči (7). Celkem jsme v české lize viděli cizince celkem z 22 zemí Evropy, 6 hráčů Asie, a jednoho pocházejícího z Afriky (Egypt).

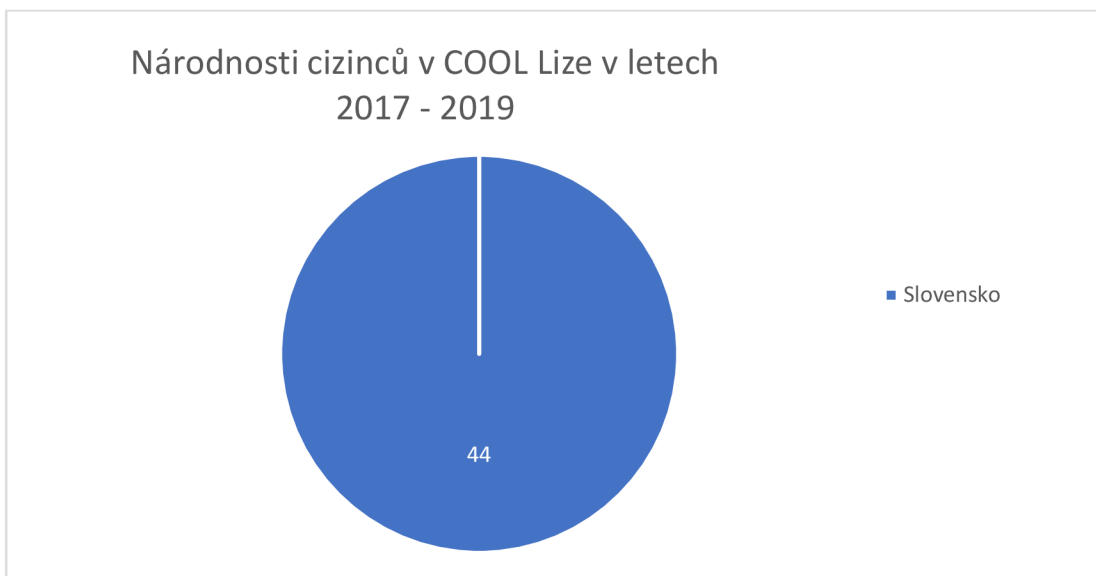


Obr. 8 Národnosti cizinců Hitpoint Masters v letech 2019 – 2022

Zdroje: lol.fandom.com, 2020, vlastní zpracování v MS Excel

Vzestupný trend migrace cizinců směrem do České republiky může značit i zvyšující se úroveň ligy, která postupně směřuje k větší profesionalizaci, což můžeme zaznamenat i na pozici trenérů. I zde můžeme pozorovat určitý stoupající trend za

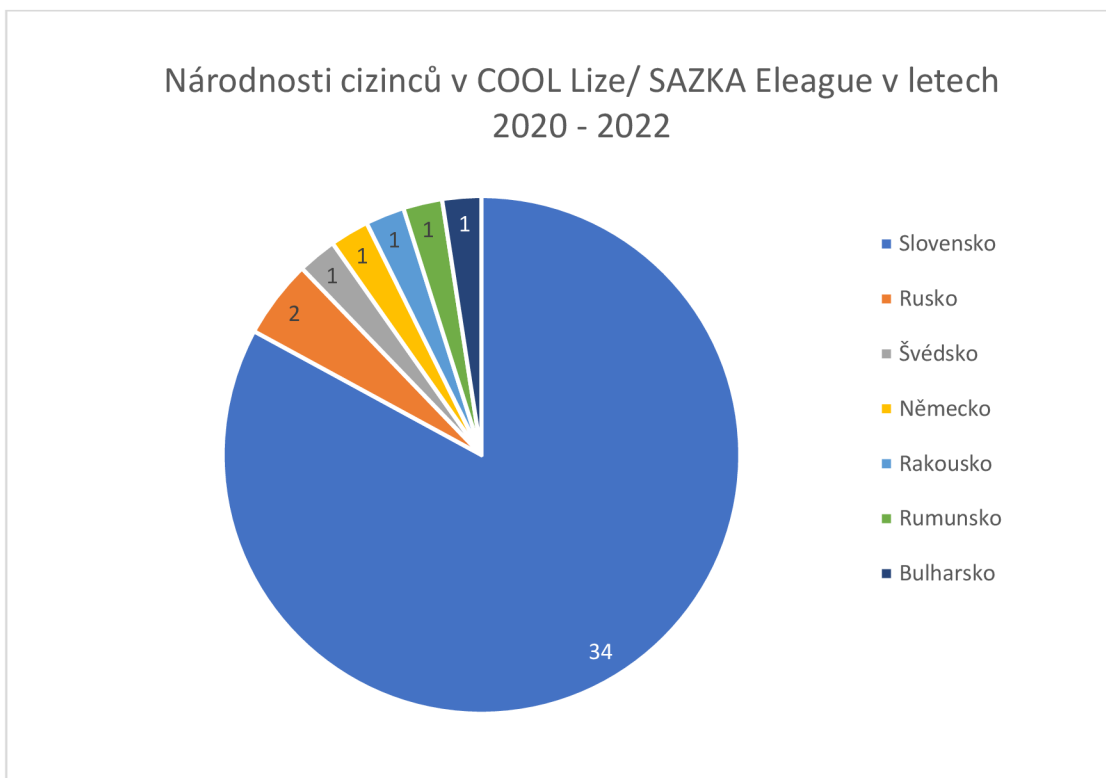
poslední roky, kdy dlouho byl jediný trenér ze zahraničí slovinský trenér Nalu (season 9). od té doby jsme v Hitpoint Masters mohli vidět dalších 19 trenérů, pocházejících ze zahraničí, přičemž největší zastoupení mají trenéři z Polska, následovány trenéry z Ukrajiny, Jižní Korei, Slovinska, Ruska a Portugalska.



Obr. 9 Národnosti cizinců Cool Ligy v letech 2017 – 2019

Zdroje: liquipedia.net, 2020, Vlastní zpracování v MS Excel.

Podobnou situaci bohužel nemůžeme pozorovat u titulu CSGO. Nutno podotknout, že historie Česko-slovenské ligy je o tři roky kratší, nedochází zde tolik k migraci hráčů, jako v HITPOINT Masters lize. Na Obr. 9 můžeme vidět, že v prvním sledovaném období se v nejvyšší lize kromě slovenských hráčů neobjevil žádný jiný cizinec. Prvními cizinci v lize byl až v roce 2021 tři hráči, Ruská dvojice hráčů následována švédským. Mnohem dříve jsme však mohli pozorovat zapojení zahraničních trenérů do českých týmů, kdy už v Season 6 jsme mohli vidět německého trenéra trénující tým (doplň), který je doposud jediným zahraničním trenérem, který se v naší lize objevil. Na Obr. 10 pak můžeme vidět, že se v dalším sledovaném období představilo během angažmá v českých týmech celkem 34 hráčů Slovenska, dále pak 7 hráčů pocházejících z Ruska, Švédska, Německa, Bulharska, Rakouska a Rumunska.



Obr. 10 Národnosti cizinců v Cool lize/Sazka Eleague v letech 2020 – 2022

Zdroje: liquipedia.net, 2020, Vlastní zpracování v MS Excel.

6.1.1 Naturalizace esportových hráčů

Nejprve je třeba vysvětlit, co to naturalizace sportovců vlastně znamená. Naturalizace je právní postup, při kterém přistěhovalec získává státní příslušnost. Pokud má daná osoba zájem získat státní příslušnost, musí ale splnit určitá kritéria, která jsou stanovena jednotlivými státy, které shodně požadují například čistý trestní rejstřík, minimální znalost úředního jazyka, minimální délku pobytu a další. Co se týče minimální délky pobytu, má každá země své specifické požadavky (Kraler, 2006). Je nutné uvést, že v mnohých případech naturalizovaní sportovci nemají žádný předchozí vztah se zemí, kterou chtějí v budoucnu reprezentovat (Reiche, Tinaz, 2018).

V tuzemském esportu můžeme naturalizaci vidět v hned na dvou příkladech, kdy hráči LoL Eren a Welkom ve svých prvních zápasech nastupovali za národnost Vietnamu, nicméně v posledních letech je můžeme vidět vystupovat pod vlajkou České republiky.

V klasickém sportu často vidáme naturalizaci jako jedinou možnost, jak mohou týmy s nedostatkem hráčů dosahovat konkurenceschopnosti v mezinárodním měřítku. Například fotbalové týmy Turecka, či Kataru nemají dostatek kvalitních hráčů, proto je jednou z variant právě naturalizace, která pomůže jejich reprezentace vytvořit silnější a tudíž konkurenceschopnější. V příkladu, který jsme si uvedli dříve je však důležité říct, že v případě League of Legends naturalizace hráčů v momentální fázi nehraje zase tak významnou roli, protože momentálně na světě nenalezneme mezinárodní turnaj, který by srovnával reprezentace daných zemí v tomto herním titulu.

Opačný příklad nalezneme v herním titulu CSGO. V roce 2022 jsme mohli na mistrovství světa v esportech zaznamenat i účast českého reprezentačního výběru, který se zpravidla musí skládat z hráčů mající českou národnost. Dle deníku Refresher (2018) bychom měli už v roce 2024 na olympijských hrách vidět i elektronický sport, Jehož součástí by mělo být i mezinárodní klání v námi vybraných titulech LoL a CSGO. Dá se tedy předpokládat, že naturalizace bude mít v budoucích letech i dopad právě na reprezentace v elektronických sportech.

6.2 Časoprostorová distribuce hráčů League of Legends

V této kapitole se zaměříme na časoprostorovou distribuci vybraných organizací, které jsou součástí Česko-slovenské nejvyšší ligy v herním titulu League of Legends. V předešlých kapitolách jsme si vysvětlili, že velká většina týmů se uchyluje k využívání on-line formy hraní a tím pádem můžeme vidět, zda poloha a lokace některých hráčů přímo souvisí s danou organizací, či nikoli.

Časoprostorová distribuce hráčů League of Legends					
	Město	Národnost	Začátek Esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Rousínov	CZE	2019	LoL	Dynamo Eclot
Hráč č. 2	Malhostovice	CZE	2020	LoL	Dynamo Eclot
Hráč č. 3	Praha	CZE	2020	LoL	Dynamo Eclot
Hráč č. 4	Votice	CZE	2017	LoL	Dynamo Eclot
Hráč č. 5	Žatec	CZE	2020	LoL	Dynamo Eclot

Obr. 11 Časoprostorová distribuce hráčů LoL organizace Dynamo Eclot

Zdroj: Vlastní analýza dat, 2021, Vlastní zpracování MS Excel

Na Obr. 11 můžeme vidět hráče organizace Dynamo Eclot, jehož oficiální sídlo nalezneme v Praze. Nám vybraná sestava z roku 2021 nám ukazuje, že všichni hráči se esportu věnují velice krátkou dobu a to od 6 – 3 let od začátku v kompetitivním esportovém prostředí české ligy. Zároveň můžeme pozorovat i minimální vazbu mezi jednotlivými lokacemi, odkud hráči pocházejí a ze kterých míst daný esport hrají.

Časoprostorová distribuce hráčů League of Legends					
	Město	Národnost	Začátek Esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Opava	CZE	2017	LoL	Sinners
Hráč č. 2	Chomutov	CZE	2016	LoL	Sinners
Hráč č. 3	Praha 8	CZE	2020	LoL	Sinners
Hráč č. 4	Hradec Králové	CZE	2015	LoL	Sinners
Hráč č. 5	Jihlava	CZE	2012	LoL	Sinners
Hráč č. 6	-	RUM	-	LoL	Sinners

Obr. 12 Časoprostorová distribuce hráčů LoL organizace Sinners Esports

Zdroj: Vlastní analýza dat, 2023, Vlastní zpracování MS Excel

Obr. 12 nám ukazuje další organizaci pocházející z Prahy, a to Sinners esports, v jejichž sestavě nalezneme i hráče pocházejícího z Rumunska, jedná se tedy tzv. o Import (hráč ze zahraničí). Jelikož Gaming house této orgnaizace nalezneme v libereckém kraji, využívají ho hráče pouze na bootcampy, Opět můžeme pozorovat různorodost lokalit, odkud se daní hráči do kompetitivního prostředí zapojují. Zde taky můžeme pozorovat i delší působení na české scéně, které se pohybuje od jedenácti do tří let.

Časoprostorová distribuce hráčů League of Legends					
	Město	Národnost	Začátek Esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Praha 5	CZE	-	LoL	Entropiq
Hráč č. 2	Praha 5	CZE	-	LoL	Entropiq
Hráč č. 3	Praha 5	CZE	-	LoL	Entropiq
Hráč č. 4	Praha 5	TUR	-	LoL	Entropiq
Hráč č. 5	Praha 5	CZE	-	LoL	Entropiq
Hráč č. 6	Praha 5	RUM	-	LoL	Entropiq

Obr. 13 Časoprostorová distribuce hráčů LoL organizace Entropiq

Zdroj: Vlastní analýza dat, 2022, Vlastní zpracování MS Excel

V časoprostorové distribuci určitě nesmíme opomenout organizaci Entropiq, která jako jedna z mála v české republice využívá Gaming house celosezóně a jejich hráči, vč. Importů tak hrají společně na jednom místě, konkrétně na Praze 5, což můžeme vidět na Obr. 13. Danou sestavu, kterou vidíme je se spring/summer splitu 2022, kdy bohužel jeden hráč nedostal povolení k pobytu v České republice a byl nucen spolupracovat se zbytkem týmu na dálku – z Turecka. Nemohl se tak účastnit ani grandfinále Hitpoint Masters summer splitu.

Jedním z důležitých faktorů, který v rámci časoprostorové distribuce hráčů v League of Legends můžeme pozorovat, je obecně velké zastoupení hráčů ve větších městech, vzhledem k většímu postu hráčů, eventů, turnajů apod.

6.3 Časoprostorová distribuce hráčů Counter Strike: Global Offensive

V této kapitole se zaměříme na časoprostorovou distribuci vybraných organizací, které jsou součástí Česko-slovenské nejvyšší ligy v herním titulu Counter Strike: Global Offensive. Zde můžeme pozorovat totožnou volbu on-line přístupu k hraní mezi týmy, kdy se organizace rozhodnout využívat bootcampy v průběhu roku, a ne jako celosezónní tréninkové sídlo.

Časoprostorová distribuce hráčů Counter Strike: Global Offensive					
	Město	Národnost	Začátek Esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Klášterec nad Ohří	CZE	2004	CSGO	Sinners
Hráč č. 2	Brno	CZE	2010	CSGO	Sinners
Hráč č. 3	Široké Třebčice	CZE	2008	CSGO	Sinners
Hráč č. 4	Tehovec	CZE	2017	CSGO	Sinners
Hráč č. 5	Praha 13	CZE	-	CSGO	Sinners
Hráč č. 6	Liberec	CZE	2015	CSGO	Sinners
Hráč č. 7	Bratislava	SVK	2014	CSGO	Sinners
Hráč č. 8	Trnava	SVK	2017	CSGO	Sinners
Hráč č. 9	Slatiňany	CZE	2010	CSGO	Sinners
Hráč č. 10	Košice	SVK	2009	CSGO	Sinners
Hráč č. 11	Sebranice	CZE	2017	CSGO	Sinners
Hráč č. 12	Ráztočno	SVK	2008	CSGO	Sinners

Obr. 14 Časoprostorová distribuce hráčů CSGO organizace Sinners
Zdroj: Vlastní analýza dat, 2023, Vlastní zpracování MS Excel

Už zde, u sestavy týmu SINNERS můžeme na Obr. 14 pozorovat hlavní rozdíly mezi herními tituly a to je samotný počátek v kompetitivním esportu. Jelikož samotná historie CSGO (1.6) sahá do větší minulosti, můžeme zde pozorovat celkově delší zapojení do profesionálního esportu. Jasnou dominanci českých hráčů pak doplňují hráči ze slovenska (3), kteří jsou součástí academy týmu Sinners, hrající nově vzniklou ligu academy týmů v české republice.

Časoprostorová distribuce hráčů Counter Strike: Global Offensive					
	Město	Národnost	Začátek esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Žabokreky nad nitrou	SVK	2016	CSGO	Cryptova
Hráč č. 2	Malacky	SVK	2015	CSGO	Cryptova
Hráč č. 3	Michalovce	SVK	2015	CSGO	Cryptova
Hráč č. 4	Poprad	SVK	2015	CSGO	Cryptova
Hráč č. 5	Strachotice	CZE	2018	CSGO	Cryptova

Obr. 15 Časoprostorová distribuce hráčů CSGO organizace Cryptova
Zdroj: Vlastní analýza dat, 2022, Vlastní zpracování MS Excel

Menší odchylku od stadartu můžeme pozorovat na Obr. 15 v sestavě Cryptovy v ročníku 2022, která se výhradně skládala ze slovenských hráčů a potvrzuje tak provázanost těchto dvou regionů. Počátek esportu pak pozorujeme od roku 2015 do roku 2018, jedná se tedy ve srovnání o razantně mladší generaci hráčů, než tomu bylo u organizace Sinners.

Časoprostorová distribuce hráčů Counter Strike: Global Offensive					
	Město	Národnost	Začátek Esportu	Preferovaný titul	Organizace
Hráč č. 1	Teplice	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 2	Okrouhlá	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 3	Bratislava	SVK	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 4	Praha 5	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 5	Limbach	SVK	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 6	Brno	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 7	Tehovec	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 8	Kostelec nad Černými lesy	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 9	Brno	CZE	-	CSGO	Entropiq
Hráč č. 10	Kaplice	CZE	-	CSGO	Entropiq

Obr. 16 Časoprostorová distribuce hráčů CSGO organizace Entropiq

Zdroj: Vlastní analýza dat, 2022, Vlastní zpracování MS Excel

Jelikož organizace Entropiq v posledních letech patří mezi největší české organizace, odpovídá tomu i soupiska pro ročník 2021, která dle Obr. 16 celkově činila 11 hráčů, rozděleny do hlavního a academy týmu, který byl zároveň doplněn o dva slovenské hráče. Souvislost mezi lokacemi stále zůstává diverzifikována na celou Českou republiku, bez známky jasného zaměření například na určitý kraj, či obec.

7 Budoucnost esportu v České republice

Esport v České republice v posledních letech zažívá nemalé úspěchy a pomalu se dostává do podvědomí i široké veřejnosti. Dle výsledků naší práce můžeme pozorovat zvyšující se trend v migraci hráčů ze zahraničí u obou námi vybraných titulů, kdy odchází k razantnímu nárůstu v posledních dvou letech. Ta může způsobit v následujících letech i zvyšující se konkurenční schopnost na mezinárodních turnajích, kde se české týmy jak LoL, tak CSGO snaží o co nejlepší mezinárodní výsledky. České League of Legends má do budoucna veliký potenciál ve spolupráci s hráči okolních států, jako je například Polsko, které patří mezi nejprogresivněji importované hráče do našeho regionu a můžeme očekávat, že tuto pozici si i nadále udrží. V titulu Counter Strike: Global Offensive, můžeme pozorovat pozvolný trend migrace hráčů do nejvyšší ligy, který dle výsledků naší práce nevypadá na přílišnou změnu. Veliký potenciál dle výsledků můžeme pozorovat hlavně v oblasti gaming housů daných organizací. Světový trend herních sídel se neustále rozšiřuje a do několika let budeme mít na v Českém regionu hned několik plně profesionálních organizací, které budou všechny své zápasy hrát právě ze svých sídel. Tím podpoří svou týmovou souhru a budou schopny předvádět lepší výkony na mezinárodní kompetitivní scéně.

8 Závěr

Díky této závěrečné práci se nám podařilo určit jasnou definici díky které můžeme elektronické sporty zařadit vedle klasických sportů a poukázali jsme na značnou část velice podobných jevů, které můžeme pozorovat například u kolektivních sportů.

Z výsledků víme, že časoprostorová distribuce organizací v námi dvou vybraných časových obdobích nese podobné rysy v obou titulech, a to je jasná dominance organizací sídlící v Praze. Celkem jsme v nejvyšší lize LoL mohli vidět 27 jednotlivých organizací, z čehož historicky 13 týmů bylo lokalizováno právě v hlavním městě České republiky. Dále jsme také analyzovali migraci cizinců v daných obdobích, která se výrazně lišila u obou herních titulů. V titulu LoL jsme v celé historii Hitpoint Masters mohli vidět cizince z celkem 26 zemí s jasnou dominancí slovenských hráčů (49). V průběhu let se poměr hráčů v České republice měnil, nicméně v posledních letech došlo k jasnému nárůstu, který můžeme pozorovat v sezóně Summer 2022, kdy průměr cizinců na jeden tým dosáhl hodnoty 2,6 (v týmu pěti hráčů). V titulu CSGO se na české scéně objevili v obou sledovaných obdobích cizinci 7 národností, přičemž podobně jako u titulu LoL pozorujeme jasnou dominanci ze strany slovenských hráčů. (73). I zde jsme mohli pozorovat zvyšující se trend migrace zahraničních hráčů, kdy v posledních dvou letech je v nejvyšší lize nárůst o hráče celkem šesti národností.

Byli jsme schopni poukázat i na naturalizaci hráčů, kdy dva hráči vietnamské národnosti postupně získali i českou národnost. Dále se pak podařilo přesněji určit časoprostorovou distribuci samotných hráčů, kde z velké většiny nejsou vidět žádné spojitosti a organizace nepovažují geografickou lokalizaci jako důležitou součást při tvorbě týmu na danou sezónu.

Při psaní této práce mě překvapilo hned několik věcí. Bylo velice složité najít vhodnou odbornou literaturu k tomuto fenoménu, se kterou by se dalo pracovat, protože obor elektronických sportů je doopravdy teprve na začátku, co ukazuje právě množství odborné literatury. Zároveň bych chtěl do určité míry uvést i možnou subjektivitu v rámci práce, kdy jako veliký fanoušek tohoto fenoménu a zejména tak

herního titulu League of Legends mohly být určité myšlenky brány více subjektivně, než jak by byly prezentovány nezaujatým pohledem.

Jednou z věcí, která mě v práci mrzela, byla relativně malá spolupráce mezi samotnými organizacemi, chtěl bych však poukázat na velice kvalitní vzorek dat, který byl pro tuto práci využit, neboť se podařilo získat potřebné informace od čtyř týmů nejvyšších českých lig (LoL i CSGO), a taky vzorky dalších esportů, které vzhledem k obsahu práce nemohly být zůžitkovány.

9 Summary

Thanks to this thesis, we established a clear definition that enables us to classify esports alongside traditional sports. We identified several similarities, particularly in team sports.

The results revealed similar spatial and temporal distribution patterns of organizations in both titles, with a predominant presence in Prague. In the highest League of Legends league, there were 27 different organizations, with 13 located in the Czech Republic's capital. Examining player migration, we noticed differences between the two games. In the history of Hitpoint Masters in LoL, players from 26 countries participated, with dominating Slovak players (49). The number of foreign players in Czech teams fluctuated over time, but there was a noticeable increase, especially in the Summer 2022 season, where the average reached 2.6 foreigners per team of five. For the CSGO, we observed players from 7 nationalities, with Slovak players again dominating (73). We also observed a growing trend of foreign player migration, with an increase in players from six nationalities in the highest league over the past two years.

We discovered instances of player naturalization, as two Vietnamese players obtained Czech nationality. We provided a better understanding of player distribution, finding no significant correlations. Esports organizations do not prioritize geographical localization when forming teams for a season.

While conducting this thesis, I encountered challenges in finding relevant academic literature due to the limited availability in the new field of esports. I acknowledge the potential subjectivity in my work, as my personal enthusiasm for League of Legends may have influenced certain thoughts.

One disappointing aspect was the limited cooperation among organizations. However, I emphasize the high quality of data sample, obtained from four teams in the top Czech leagues (both LoL and CSGO), as well as other esports, although not utilized in this thesis due to its focus.

10 Seznam literatury a zdrojů

BALE J. (2003) *Sports Geography*. 2. vydání, New York: Routledge,

Cambridge.org (2021) [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>

Escharts.com (2021) [online]. [cit. 2021-04-16]. Dostupné z <https://escharts.com/tournaments/lol/lec-summer-2021>

Esport.cz (2021) [a] [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>

Esport.cz (2021) [b] [online]. [cit. 2021-03-08]. Dostupné z: <https://www.esport.cz/analyzy-pruzkumy>

Gamopo.com (2021) [online]. [cit. 2023-01-11]. Dostupné z <https://www.gamopo.com/history-of-counter-strike/>

Hamari J. & Sjöblom M. (2017) *what is eSport and why do people watch it?. Internet research*,. Dostupné z: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>

Jorge Honório et al. (1982). *Transformações recentes na geografia do futebol em Portugal*. Finisterra,

Kraler, A. (2006). *The legal status of immigrants and their access to nationality*. In: *Bauböck, R. Migration and Citizenship: Legal Status, Rights and Political Participation*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Liquipedia.com (2023) [a] [online]. [cit. 2023-04-20]. Dostupné z <https://liquipedia.net/counterstrike/index.php?search=cool+league>

Lol.fandom.com (2023) [a] [online]. [cit. 2023-04-20]. Dostupné z https://lol.fandom.com/wiki/Hitpoint_Masters

Lupa.cz (2020) [online]. [cit. 2021-04-16]. Dostupné z <https://www.lupa.cz/clanky/cesky-fotbalista-koupil-vilu-a-bude-v-ni-trenovat-a-ubytovavat-profesionalni-hrace-her/>

Nlc.gg (2023) [online]. [cit. 2023-04-20]. Dostupné z <https://www.nlc.gg/statics/faq>

Redbull.com (2020) [online]. [cit. 2021-05-17]. Dostupné z <https://www.redbull.com/se-en/history-of-leagueoflegends>

Refresher.cz (2018) [online]. [cit. 2023-03-18]. Dostupné z <https://refresher.cz/56048-V-roce-2024-by-se-esport-mohl-objevit-na-olympiade-v-Parizi>

Reiche, D., Tinaz, C. (2018). *Policies for naturalisation of foreign-born athletes: Qatar and Turkey in comparison*. International Journal of Sport Policy and Politics.

Schulkin J. (2016) *Sport: A Biological, Philosophical, and Cultural Perspective*. New York: Columbia University Press.

Tomeš J. (2012) *Sport a geografie I*. Geografické rozhledy, 21(4), 6-9. Dostupné z <https://www.geograficke-rozhledy.cz/archiv/29>

Zákon č. 115/2001 Sb., zákon o podpoře sportu, In: *Sbírka zákonů*. 30.03.2001

Seznam zkratk

LoL – League of Legends

CSGO – Counter Strike: Global Offensive

Esport – Elektornický sport

FPS – First-person shooter

MOBA – Multiplayer online battle arena

LEC – League of Legends European Championship

PCS – Pacific Championship Series

BENE-League – Házenkářská nevyšší soutěž Belgie a Nizozemska

WHIL – Nejvyšší Československá soutěž v házené žen.

NLC – Northern League of Legends Championship