



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI  
Ekonomická fakulta



# E-sport v USA a v podmínkách České republiky

## Bakalářská práce

*Studijní program:* B6209 – Systémové inženýrství a informatika

*Studijní obor:* 6209R021 – Manažerská informatika

*Autor práce:* **Diana Havířová**

*Vedoucí práce:* Mgr. Tomáš Žižka





## Zadání bakalářské práce

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

*Jméno a příjmení:* **Diana Havířová**  
*Osobní číslo:* E15000268  
*Studijní program:* B6209 Systémové inženýrství a informatika  
*Studijní obor:* B6209R021 – Manažerská informatika  
*Zadávající katedra:* katedra informatiky  
*Vedoucí práce:* Mgr. Tomáš Žižka  
*Konzultant práce:* Ing. Věnceslava Drábková  
B P R-Bohemia public relation s. r. o., Account Manager

*Název práce:* **E-sport v USA a v podmínkách České republiky**

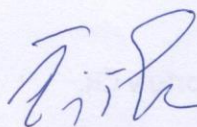
### Zásady pro vypracování:

1. Historie e-sportu a základní pojmy.
2. Analýza vývoje e-sportu v USA, současné trendy.
3. Analýza progamingové scény v ČR.
4. Ekonomický přínos e-sportu.
5. Návrh a zpracování gamingové arény a přínos pro vývoj e-sportu v ČR.
6. Zhodnocení navrženého řešení.

Seznam odborné literatury:

- JIN, Dal Yong. 2010. *Korea's online gaming empire*. Cambridge, MA: MIT Press. ISBN 9780262014762.
- LI, Roland. 2016. *Good luck have fun: the rise of eSports*. New York: Skyhorse Publishing. ISBN 978-1634506571.
- TAYLOR, T. L. 2012. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. London: MIT Press. ISBN 978-0-262-01737-4.
- TAYLOR, T. L. 2012. *Computer Games as Professional Sport*. London: MIT Press. ISBN 978-0-262-31639-2.
- PROQUEST. 2017. *Databáze článků ProQuest* [online]. Ann Arbor, MI, USA: ProQuest. [cit. 2017-09-28]. Dostupné z: <http://knihovna.tul.cz/>.

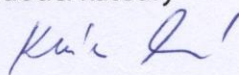
Rozsah práce: 30 normostran  
Forma zpracování: tištěná / elektronická  
Datum zadání práce: 31. října 2017  
Datum odevzdání práce: 31. srpna 2019



prof. Ing. Miroslav Žižka, Ph.D.  
děkan Ekonomické fakulty



doc. Ing. Klára Antlová, Ph.D.  
vedoucí katedry



V Liberci dne 31. října 2017

## Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

## **Anotace**

Hlavním předmětem bakalářské práce je analýza eSportu, se zaměřením na ekonomický význam konceptu, porovnání vývoje progamingu ve Spojených státech amerických, kde je eSport hojně rozšířený, a v České republice, kde je vývoj teprve v počátcích.

K docílení správného pochopení práce lidmi, kteří se v daném tématu neorientují, je na začátku práce věnována pozornost především základním pojmům, historii eSportu a její podmínky a důležité vlastnosti.

Druhá část práce se zabývá ekonomickou stránkou eSportu, jeho aplikace ve Spojených státech amerických a České republice s cílem navržení výstavby první eSport arény na tomto území.

## **Klíčová slova**

aréna, Blizzard, eSport, online hry, progaming, turnaje, Twitch, video hry, vývoj her

## **Annotation**

### **Development of eSports in the Czech Republic and the United States of America**

The aim of this thesis is to analyse e-Sports. The areas of focus will be their economic importance, and the comparison of programming progress in the United States, where e-Sports are popular, and the Czech Republic, where their development is still in its early stages.

To achieve an accurate understanding of this work for those who are not yet familiar with this topic, the 1st part focuses mainly on some basic concepts, the history of e-Sports, its conditions and importance.

The 2nd part is focused on the economic aspect of e-Sports and its application in the United States and Czech Republic. This is in order to suggest a construction of the first e-Sport Arena in the latter country.

## **Keywords**

arena, Blizzard, development of video games, eSport, online games, progaming, tournaments, Twitch, video games

## **Poděkování**

Tímto bych chtěla poděkovat svému vedoucímu práce Mgr. Tomášovi Žižkovi za odborné vedení a cenné rady při zpracování této bakalářské práce. Poděkování patří také konzultantce této bakalářské práce Ing. Věnceslavě Drábkové, za poskytnutí cenných materiálů pro zpracování práce.

# Obsah

Seznam obrázků.....	11
Seznam tabulek.....	12
Seznam použitých zkratk .....	13
Úvod .....	15
1 Aspekty eSportu .....	17
1.1 Kult eSportu .....	17
1.2 Definice eSportu .....	17
1.2.1 Srovnání eSportu a sportu .....	18
1.2.2 Měřítko eSportu .....	19
1.3 Historie eSportu .....	19
1.3.1 Počátky v Evropě a USA .....	20
1.3.2 Počátky v Asii.....	21
1.4 Podmínky pro zařazení hry do eSport.....	21
1.4.1 Soupeřivost .....	21
1.4.2 Široká základna hráčů.....	21
1.4.3 Financování .....	22
1.4.4 Podmínky k vítězství .....	22
1.5 Typy žánrů onlinových her .....	23
1.5.1 FPS (First-person shooter).....	23
1.5.2 RTS (Real-time strategy).....	23
1.5.3 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) .....	24
1.5.4 RPG (Role-playing game) .....	24
1.5.5 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) .....	25
1.5.6 DIGITAL-COLLECTIBLE CARD GAME.....	25
1.6 Nejpopulárnější eSport hry .....	26
1.6.1 Hearthstone .....	26



1.6.2	Counter-Strike: Global Offensive.....	27
1.6.3	Dota 2 .....	28
1.6.4	League of Legends.....	29
1.6.5	StarCraft II.....	29
1.6.6	Budoucnost eSportu v podobě her.....	31
1.7	Online platformy .....	32
1.7.1	Twitch.....	33
1.7.2	Youtube .....	34
1.8	Nejznámější turnaje .....	35
1.8.1	Blizzcon .....	35
1.8.2	League of Legends World Championship – Worlds .....	35
1.8.3	Intel Extreme Masters.....	36
1.8.4	Dreamhack.....	36
1.8.5	The International.....	36
2	Ekonomický přínos progamingu .....	38
2.1	Marketingový potenciál .....	39
2.2	Přínos pro hráče .....	42
2.3	Přínos pro vydavatele a vývojáře.....	43
3	eSport ve spojení s USA.....	45
3.1	Historie progamingu na území USA.....	45
3.2	Ekonomika a eSport.....	46
3.3	Arény v USA .....	46
4	eSport v České republice.....	49
4.1	Historie progamingu v ČR.....	49
4.2	Progamingové arény v ČR.....	51
5	Možný vývoj eSportu v ČR.....	52
5.1	Důvody pro výstavbu arény .....	52

5.2	Návrh arény.....	53
5.2.1	Vnější vzhled a architektura .....	54
5.2.2	Vnitřní vybavení arény .....	55
5.3	Ekonomická stránka projektu .....	56
5.3.1	Ocenění výstavby .....	57
5.3.2	Návrat financí .....	57
5.4	Kulturní přínos a dopad .....	58
5.4.1	Možný rozvoj ČR v oblasti progamingu .....	58
	Závěr.....	60
	Seznam použité literatury .....	62

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Stručná historie progamingu .....	20
Obrázek 2: Ukázka popularity žánru MOBA prostřednictvím sledovanosti na platformě Twitch.....	24
Obrázek 3: Záběr ze hry CS:GO .....	28
Obrázek 4: Záběr ze hry LOL.....	29
Obrázek 5: Záběr ze hry SC2 .....	30
Obrázek 6: Počet jedinečných diváků turnajů v milionech .....	37
Obrázek 7: Přehled fanoušků a diváků eSport .....	38
Obrázek 8: Odhady příjmů v jednotlivých oblastech sportu a eSportu.....	40
Obrázek 9: Zdroje příjmů podle stupně obchodní činnosti v oblasti eSport .....	40
Obrázek 10: Značky a společnosti sponzorující eSport.....	41
Obrázek 11: Vývoj platu sportovce a profesionálního eSport hráče .....	42
Obrázek 12: Přehled ekosystému v eSportu .....	44
Obrázek 13: Vzhled plánované arény v Arlingtonu .....	54
Obrázek 14: Interiér Yota Arena .....	55
Obrázek 15: Projekt eSport arény v Číně .....	56

## Seznam tabulek

Tabulka 1: Top 5 her formujících historii eSportu .....	26
Tabulka 2: Přehled nejvíce sledovaných her na konci roku 2017 .....	33
Tabulka 3: Blizzcon v číslech.....	46
Tabulka 4: Tržby eSports napříč roky .....	48
Tabulka 5: Výdělky českých profesionálních hráčů eSportu .....	50
Tabulka 6: Přehled finančního ohodnocení vybraných eSport arén.....	57

## Seznam použitých zkratk

Afk	Away from keyboard (jsem pryč od klávesnice)
ARPG	Action Role-Playing Game (akční reálnimová strategie)
Blizzard	Blizzard Entertainment
CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive
CPL	Cyberathlete Professional League
DOTA	Defense of the Ancients
ECS	Esports Championship Series
ESA	The Entertainment Software Association
eSport	electronical Sport (elektronický sport)
FPS	First-Person Shooter (střelečka z pohledu první osoby)
HP	Hewlett Packard
HW	Hardware
IEM	Intel Extreme Masters
IT	Information Technology (informační technologie)
KeSPA	Korea e-Sports Association
LAN	Local Area Network (lokální síť)
LOL	League of Legends
MLG	Major League Gaming
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
NBA	National Basketball Association (národní basketbalová asociace)
Progaming	Professional gaming (hraní videoher na profesionální úrovni)
PUBG	PlayerUnknown's Battlegrounds

PVE	Player versus Environment (hráč versus prostředí)
PVP	Player versus Player (hráč proti jinému hráči)
RTS	Real-Time Strategy (realtimová strategie)
USA	United States of America (Spojené státy americké)
WCG	Worlds Cyber Games
WOW	World of Warcraft

## Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá tématem vývoje eSportu v České republice a Spojených státech amerických, o němž je napsáno minimum závěrečných prací i odborné literatury. Důvodem může být relativní čerstvost tématu, jelikož se eSport neboli elektronický sport jako takový začíná vyvíjet až na přelomu 21. století spolu s rozšířením internetového připojení do domácností. Dalším důvodem může být nedostatek odborné literatury v českém jazyce i ve světě, což může odrazovat potenciální autory.

Toto téma bylo vybráno z mnoha důvodů. Tím prvním a primárním je fakt, že eSport je téma budoucnosti, neustále se vyvíjející a hojně diskutované jednak mezi běžnými hráči počítačových her, ale také v ekonomické sféře, kde si firmy začínají uvědomovat, že podpora a propagace tohoto tématu může přilákat nové zákazníky z řad mladé generace. Co však může být lákavé, že mnoho lidí v dnešní době neví, co eSport znamená, co si pod tím představí a tato práce jim může pomoci se v tomto tématu zorientovat a nabídnout pohled z vícero perspektiv. Toho je možné dosáhnout nejdříve uvedením historie elektronického sportu, jejím vývojem od počátků až do současnosti, nastíněním současné situace světového herního průmyslu. Dále bude práce zaměřená na uvedení a vysvětlení základních pojmů v této oblasti, náhled na nejpoblárnější onlinové hry se zaměřením na nejnavštěvovanější šampionáty a turnaje v dnešní době a média, jejichž prostřednictvím se toto téma rozvíjí.

Cílem bakalářské práce je porovnat vývoj eSportu v České republice, jejíž progamingová scéna je relativně nová, oproti Spojeným státům americkým, které se v dnešní době řadí mezi země s největším podílem profesionálních hráčů elektronického sportu. Toho lze docílit jednak porovnáním historických počátků a mírou přijetí v dané zemi, ale také nastíněním současné situace a predikování jejího vývoje v budoucnosti. Velmi důležitým faktorem, kterému se práce bude věnovat, je i ekonomický přínos daného tématu pro stát, společnosti i jednotlivce, čímž je možné podpořit pozitivní vnímání eSportu a odbourat předsudky vůči němu jakožto dočasnému trendu, který mladé lidi poutá k počítači. V praktické části práce bude navržena možnost vybudování gamingové arény v České republice a podrobněji rozebrán její ekonomický, sociální i kulturní přínos pro danou oblast.

Mezi hlavní zdroje práce se řadí zkušenosti a poznatky získané díky letitému hraní multiplayerových i singleplayerových her. Vzhledem k faktu, že o eSportu není publikována

žádná kniha v českém jazyce, vychází práce převážně z anglicky psaných knih a spolehlivých internetových zdrojů, přičemž právě internetové zdroje tvoří největší podíl využitých zdrojů, jelikož je téma bakalářské práce natolik dynamické a progresivní, že nejrychlejším způsobem publikace jsou právě internetové články. Práce zčásti vychází také z poznatků fanoušků a hráčů počítačových her, kteří se aktivně zajímají o eSport, případně sledují sociální kanály spojené s progamingem.



# 1 Aspekty eSportu

Digitální hry v dnešní době představují relevantní ekonomický faktor, avšak stejnou měrou se podílí i na sociální a kulturní složce obyvatel. V pozdních 90. letech, kdy se digitální hry začínají formovat, by takové tvrzení nebylo pravdivé. Až s nástupem milénia se začíná projevovat značný zájem o téma eSportu vzhledem k narůstajícímu množství studií, průzkumů, konferencí a publikací, provázaném s nárůstem popularity online her. (Fromme, 2012)

## 1.1 Kult eSportu

Ačkoliv doba pokročila v oblasti informačních technologií, mnozí lidé v naší společnosti stále nechápou, proč mladí lidé tráví tolik času u něčeho tak „nesmyslného“ a „zbytečného“, jako jsou počítačové hry. V dnešní uspěchané době, kdy musí člověk splňovat a dodržovat nespočet rolí, chovat se určitým způsobem, počítačové hry přinášejí neuvěřitelnou formu relaxace. Pokaždé je to jedinečná příležitost „vypnout“, oprostít se od běžného náročného a stresujícího života a ponořit se do fantastického světa, kde si pravidla svým způsobem člověk vytváří sám a je někým úplně jiným. Nikoho nezajímá, jakou má práci, jaké má společenské postavení, kolik má peněz nebo jestli ty boty, co má na sobě, jsou značkové. Ve hře je totiž anonymní a jeho spoluhráče zajímá jen to, jestli do hry vkládá tolik vášně, co oni, protože to určuje cestu k úspěchu. A představa, že ta hra, kterou má tak rád, která ho tak baví a uvolňuje, že ta hra se stane zdrojem jeho bohatství, jeho příjmu. Ve výsledku tedy dělá to, co ho baví a dostává za to zapláceno, přesně tak to totiž mají profesionální hráči eSportu.

## 1.2 Definice eSportu

Oxfordský slovník definuje e-sport takto: „*a multiplayer video game played competitively for spectators, typically by professional gamers*“, v překladu poté „*videohra pro více hráčů hraná soutěživě pro diváky, obvykle profesionálními hráči*“. (Oxford Dictionaries, 2018)

Formálně lze definovat eSport jako „*oblast sportovních aktivit, ve které lidé rozvíjejí a trénují duševní nebo fyzické dovednosti při využívání informačních a komunikačních technologií*“. (Wagner, c2007)

Zajímavé je uvést i definici klasického sportu od Devona Stantona, který tvrdí, že sport je „*a recreational activity where-by a person partakes as an individual or a team to play / compete against an opposition, in a battle of skill, speed, strength, strategy and tactics*“, čili že se jedná o „*reakreační aktivitu, kdy osoba hraje sama ze sebe či za tým / soutěží se soupeři v bitvě dovedností, rychlosti, síle, strategii a taktice*.“ (Holden, 2013)

### 1.2.1 Srovnání eSportu a sportu

Ať už se jedná o definice eSportu či sportu, jsou zde patrné značné podobnosti. Obě aktivity se hrají buď samostatně nebo v týmu, obě aktivity vyžadují publikum. V případě hráčů je potřeba, aby byli rychlí a měli fyzickou (i hráči eSport), především však musí disponovat strategickým myšlením a rychlým rozhodováním. V neposlední řadě je tu potom důležitý fakt, že vrcholoví sportovci i profesionální hráči eSportu za účast v turnajích získávají vysoké finanční odměny.

Někteří lidé by mohli debatovat nad tím, že „zírání do monitoru“ nevyžaduje fyzickou či tělesnou zdatnost, těmto myšlenkám však odporuje socioložka T. L. Taylor ve své knize „Computer Games as Professional Sport“. Ta zmiňuje, že postavení těla je velice důležité při hraní eSportu, ať už se jedná o napjatá ramena, klidné tělo s výjimkou očí, rukou a někdy i nohou, a upřená vizuální pozornost na monitor. To dokládá, že i fyzická je důležitá pro profesionální hraní her, jinak by takové soustředění nebylo možné. (Taylor, 2012)

Stejně jako u sportů, kde jednotlivé hry mají definované doporučené postavení hráčů v akci, i pro gaming vyžaduje osvojení konkrétních pohybů pro hraní na nejvyšší úrovni. V neposlední řadě je tu i fakt, že profesionální sportovci mívají po značné době stráveném sportem řadu zdravotních potíží v důsledku namáhání těla. Toto tvrzení se samozřejmě dotýká i hráčů eSportu, ačkoliv by jejich zdravotní potíže působené hraním měly mírnit speciální ergonomické židle, správně tvarované podložky pod myš aj., tak časté bolesti hlavy, vyčerpání a namáhání očí neodvrátí. (Taylor, 2012)

Důvodem, proč je v této práci zmíněna podobnost eSportu a sportu není jen značné dohadování lidí, zdali by měl eSport patřit do kategorie sportu. Je to především fakt, že jsou si tato dvě témata tak podobná, že se to projevuje i v rámci důležitých složek života lidí, ať už se jedná o ekonomickou, sociální či kulturní sféru života. A právě tyto sféry jsou rozebrány i v praktické části práce.

### **1.2.2 Měřítko eSportu**

Na rozdíl od jiných počítačových her, které mohou spotřebitelé hrát za účelem vychutnání si herního příběhu (lore) nebo odpočínutí si od neuspokojivých aspektů jejich každodenního bytí, koncept eSportu je primárně využíván ke zdokonalování spotřebitelských schopností s využitím digitálních technologií a hraní počítačových her formou soutěží. Proto musí počítačové hry zařazené do eSportu obsahovat některé objektivní srovnávací metody, které lze použít k posuzování výkonů hráčů jednotlivých her. Tato měřítko se často liší v rámci konkrétních her. Například v jedné takové počítačové hře může být po hráčích požadováno, aby porazili své soupeře, zatímco v jiné hře může být jejich výkonnost posuzována podle herního skóre.

### **1.3 Historie eSportu**

Historie eSportu je provázána zvyšující se gramotností spotřebitelů a rostoucí popularitou počítačových her, což dokazuje i oznámení organizace ESA, že v roce 2012 již 49 % všech amerických domácností vlastnilo alespoň jednu herní konzoli (ESA, 2012). Pro porovnání se současnou situací, k roku 2017 vlastní alespoň jednu herní konzoli 67 % všech amerických domácností (ESA, 2017). Důležitým mezníkem je taktéž technologický vývoj internetu a digitálních technologií, které se hojně rozšířily do domácností, čímž měly onlinové hry možnost svého dalšího vývoje. Počítačové hry by ovšem nezažily takový „boom“ v poslední době nebýt možnosti spolupráce vícero hráčů, díky čemuž mohou hráči soupeřit podobným způsobem jako je tomu v tradičních sportech. (Seo, 2013)

## A brief history of competitive gaming

After three decades, competitive gaming finally reaches a worldwide mainstream audience.



eSports: Digital Games Brief, April 2014 | Copyright © 2014 SuperData Research. All rights reserved. | [www.superdataresearch.com](http://www.superdataresearch.com)

3

Obrázek 1: Stručná historie progamingu  
Zdroj: (Newzoo, 2016)

### 1.3.1 Počátky v Evropě a USA

Mezinárodní růst progamingu je charakterizovaný paralelním vývojem kultury eSportu v západních a asijských zemích. Klíčovou roli pro rozvoj eSportu v Evropě a Spojených státech hrál vývoj „first-person shooting games (FPS)“ v polovině devadesátých let (např. Quake či Doom), čímž měly možnost vzniku samozvané „Clans“. Clans byly týmy hráčů, kteří spolu komunikovali online a kteří začali soutěžit v online turnajích. FPS žánr byl v té době revoluční svým konceptem spolupráce vícero hráčů, jejichž cílem bylo eliminovat protivníky z řad jiných týmů. Kolem roku 1997 se utvořila Cyberathlete Professional League, která využila rostoucího zájmu o turnaje a začala je pořádat a nabízet odměny pro ty, jež se umístí na stupních vítězů. O tři roky později vznikla i Electronic Sports League, která se zaměřila taktéž na pořádání turnajů, na rozdíl od CPL má značné pole působnosti i dnes. (Wagner, c2007)

### **1.3.2 Počátky v Asii**

Naopak kultura asijského eSportu je spojována se značným úspěchem „real-time strategy games“ (RTS) vyvinutých společností Blizzard Entertainment. Od vydání Starcraft v roce 1998 dominoval Blizzard Entertainment nejdříve korejskému a poté již celému asijskému trhu v oblasti progamingu (Seo, 2013). Situace ohledně eSportu se sice vyvíjí v Asii souběžně s vývojem v Evropě a USA, je to však Jižní Korea, která sází na úspěch video her a značným způsobem začíná podporovat její hráče. Uznání eSportu v Jižní Koree bylo natolik veliké, že někteří hráči RTS her „*získali společenské postavení podobné tomu, které získávají profesionální sportovci nejvyšších sportovních lig*“ (Wagner, c2007). Nicméně Korea brala celou situaci ohledně enormnímu nárůstu popularity video her vážně a důkazem je např. založení „Korean eSports Association (KeSPA) v roce 2000, jejímž cílem je dohlížení a podporování vývoje eSports v celostátním měřítku. Takovému rozhodnutí vzápětí odpověděla Evropa a USA založením International eSports Federation v roce 2008. (Thiborg, 2009)

## **1.4 Podmínky pro zařazení hry do eSport**

Termín eSport zahrnuje téměř všechny video hry disponující multiplayerovými schopnostmi, nicméně existují pouze vybrané žánry her, které splňují podmínky pro soutěžení v mezinárodním měřítku.

### **1.4.1 Soupeřivost**

Hra musí být soupeřivá čili musí být ve hře umožněno hráčům, aby proti sobě soutěžili. To je důvodem, proč např. Minecraft nebude nikdy patřit do eSportu. Sice je hra velice populární a má širokou základnu hráčů, ale v Minecarftu nejde o to, kdo dokáže postavit největší pevnost anebo v nejkratším čase.

### **1.4.2 Široká základna hráčů**

Jednou z dalších podmínek je bezpochyby široká základna hráčů. V dnešní době totiž popularita progamingových her velmi závisí na jejich sledovanosti jak na Youtube,

tak na Twitch (více v kapitole online platformy), a také na účasti hráčů a diváků na turnajích, tím pádem je potřeba spousty hráčů, aby vytvořili a rozvíjeli herní komunitu. Existuje mnoho her, které by se mohly stát eSportem, ale chybí jim hráči, příkladem budiž hra vydaná v únoru roku 2017, For Honor.

### **1.4.3 Financování**

Nejdůležitějším aspektem hry k dosažení zařazení do kategorie eSportu je řádné financování. Zatímco eSportem lze vydělat spoustu peněz, jejich údržba se šplhá taktéž do vysokých částek. Společnosti musí platit za techniky, přidávat další zaměstnance a inzerovat, stejně tak i poskytovat turnajové ceny. Nic z toho by nebylo možné, pokud „hra“ nemá řádné financování.

Kdekdo by se mohl zajímat, proč každá novodobá hra od Blizzardu je eSportem. Protože takto velká a populární společnost má širokou základnu hráčů a peněz čili disponuje vším potřebným a dodává ještě něco navíc, letité zkušenosti a znalosti, které zajišťují popularitu her.

### **1.4.4 Podmínky k vítězství**

Jednou z dalších podmínek by mohlo být jasné rozpoznaní vítěze a poraženého čili jasné vymezené podmínky pro vítězství. To však není ve všech žánrech tak jednoduché. Na rozdíl od žánru FPS, kde je vítěz dán jasně podle určitých bodů, v žánru MMORPG to není lehké určit, jelikož existuje mnoho aspektů, podle kterých lze soudit. Stejně tak existuje mnoho podmínek pro dosažení vítězství, jako je to nejlepší vybavení a zkušenostní body, a to se získává časem čili by nebylo možné jednoduše přijít na turnaj a hrát se stejným vybavením, které mají i všichni ostatní.

Samozřejmě může být takových podmínek více, ale výše zmíněné čtyři základní podmínky jsou absolutně nezbytné pro úspěšný progaming. Stačí se podívat na úspěšné hry jako LoL, DOTA 2 či Overwatch, které všemi těmito kvalitami disponují. (Stanford, 2017)

## **1.5 Typy žánrů onlinových her**

Onlinových her spadajících do kategorie eSportu v dnešní době existují desítky, jejich číslo přesahuje i hodnotu sta. Především kvůli lepšímu vyhledávání potenciálními hráči a kvůli podmínkám zařazení do eSportu se musí hry řadit do příslušné kategorie. Hledisek pro rozdělení her do kategorií je např. počet hráčů, cíl hry, prostředí hry a vizualizace postav, za které hráč hraje.

### **1.5.1 FPS (First-person shooter)**

Mezi nejvíce populární žánry se jistě řadí FPS, a to díky podpoře hraní jak na počítači, tak na konzoli. FPS hry zahrnují hráče, kteří se účastní všech možných bitev na mapě. Může to být za účelem získání co nejvíce „killů“ (zabití), nebo za dosažením jiné formy cíle jako je položení či zneškodnění bomb.

FPS hry mohou být jak individuální, tak týmově založené, ale na turnajích je tento typ hry vždy reprezentován týmem. Výhody tohoto žánru jsou jak jednoduché pochopení podstaty hry, tak možnost uvolnění stresu při „zabíjení“.

Typickým příkladem FPS hry je dominantní Counter-Strike: Global Offensive. Mezi další reprezentanty patří HALO nebo Call of Duty, které je více oblíbené mezi hráči konzolí.

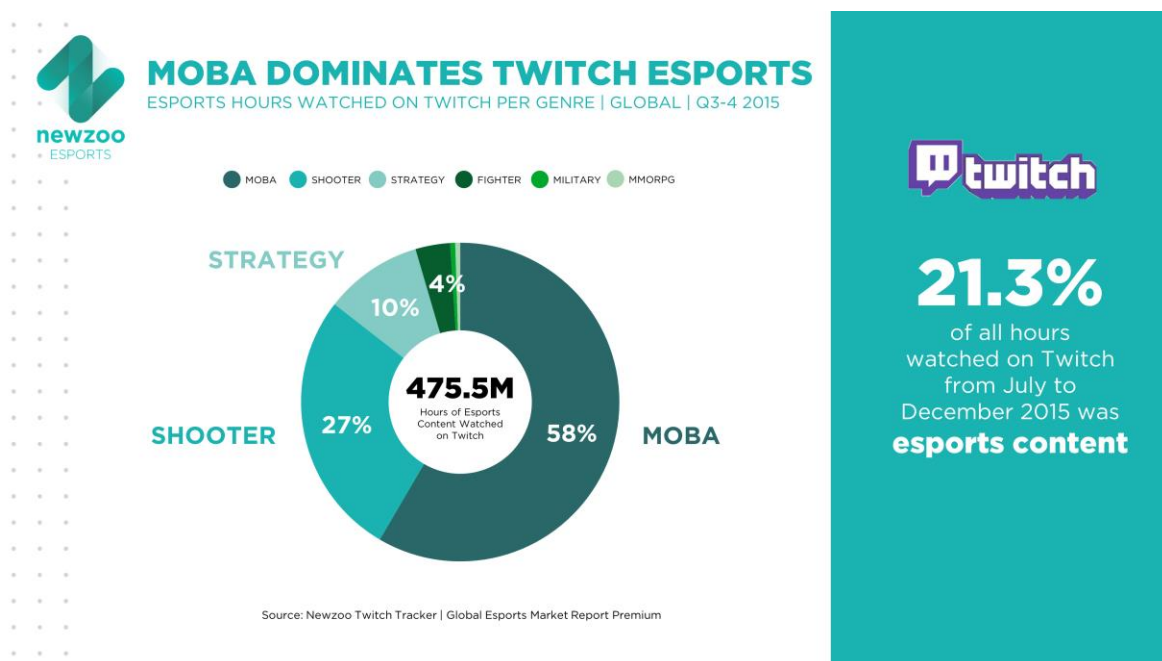
### **1.5.2 RTS (Real-time strategy)**

Tento žánr zahrnuje hráče, kteří budují armádu díky vystavění budov a rozvíjení jednotek, aby tak získali nadvládu nad mapou a porazili tak armády dalších hráčů. Aby toho dosáhl, tak obvykle musí shromáždit omezené zdroje dostupné na mapě, které jsou potřebné k výstavbě budov a vývoji jednotek. Ta „real-time“ část RTS her spočívá v tom, že každý hráč provádí své akce ve stejném čase.

Typickým příkladem RTS hry je StarCraft II, které v dnešní době patří vysoká příčka na žebříčku popularity mezi hráči, obzvláště v oblasti východní Asie.

### 1.5.3 MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

MOBA zahrnuje hráče ovládající jednu postavu, s charakteristickými schopnostmi, v týmu, který musí zničit hlavní budovu soupeřícího týmu. Vedle postavy ovládané hráčem budou v základně každého družstva vytvořeny jednotky, které nejsou řízeny hráčem. Ty mohou cestovat po stanovených trasách směrem k nepřátelské základně, aby podpořily hlavní postavy. Taková schopnost je viditelná například ve hře Heroes of the Storm. Tento žánr video her je ve skutečnosti podskupinou „real-time strategy“, nicméně si získal popularitu větší než tradiční RTS v současných letech a dalo by se říci, že v poslední době MOBA vládne v oblasti popularity a sledovanosti. Mezi nejvýznamnější představitele MOBA her patří League of Legends a DOTA 2.



Obrázek 2: Ukázka popularity žánru MOBA prostřednictvím sledovanosti na platformě Twitch  
Zdroj: (Newzoo, 2016)

### 1.5.4 RPG (Role-playing game)

Jedná se o způsob hry, kde máte na výběr z určitých charakterů, postav a hrajete podle jejich pravidel. Samozřejmostí je vyvíjející se svět a progresování (vyvíjení) postav. RPG prvky lze nalézt v téměř všech dalších žánrech her, více o nich je napsáno v podkapitole MMORPG.



RPG hry v čirém provedení lze v seznamu významných her esportu jen těžko nalézt, to už je více pravděpodobné nalézt tam četné MMORPG hry, které jsou založené na stejném principu akorát s tím rozdílem, že umožňují propojení hráčů po celém světě. Významným představitelem RPG žánru je zajisté Dragon Age společnosti Bioware.

### **1.5.5 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)**

Ačkoliv MMORPG hry nejsou zcela vhodné pro eSport, jsou jednoznačně nejpoblárnějším žánrem video her. Jedná se o žánr RPG, kde se v rámci virtuálního přetrvávajícího herního světa vzájemně ovlivňuje obrovské množství hráčů. Přetrvávajícím světem se rozumí virtuální herní svět, který se stále vyvíjí a existuje, i když je hráč offline nebo afk (away from keyboard). Stejně jako u jiných RPG, MMORPG hráči převezmou roli postavy a ovládají své akce v herním fantastickém světě. Nedílnou součástí MMORPG je umožnění hráči spolupracovat a vytvářet aliance s ostatními hráči, čímž je realizována společenská interakce. Hry tohoto žánru mají herní kulturu, personalizaci charakteru, systémovou architekturu a disponují nějakým postupem.

V téměř všech MMORPG je primárním cílem rozvoj herního charakteru hráče. Hráči začínají na úrovni 1 s nejhörším možným gearem (vybavením). Musí poté levelovat tedy zlepšovat svůj charakter a přizpůsobit ho, a to jak na vizuální, tak i technické úrovni, a vybavit jej příslušným zařízením. Tato úroveň se dosahuje získáváním zkušenostních bodů, což zlepšuje postavu hráče při čemkoliv, co má dělat. Obecně platí, že potíže s herními příšerami a dokončením úkolů, ať už ve skupinách nebo samostatně, mohou pomoci při získávání zkušeností.

Rozhodně nejpoblárnější hrou tohoto žánru je World of Warcraft, který se i dlouhá léta po vydání drží v seznamu nejsledovanějších her na platformě Twitch (Fbalestra, 2015). Dalším významným představitelem je například sága Final Fantasy.

### **1.5.6 DIGITAL-COLLECTIBLE CARD GAME**

Tento speciální žánr nemá řádné pojmenování v českém jazyce, nicméně by se dal přeložit jako „digitální sběratelské karetní hry“. Smysl spočívá v tom, že hráči sbírají balíčky karet a hrají proti soupeřům na počítači anebo na mobilním zařízení.

Tyto hry fungují tím způsobem, že hráč hraje karty, které představují příšery, postavy s určitým množstvím bodů a damage, tj. poškození soupeře. Cílem je zničit soupeře dřív, než se to podaří jím. Poslední přeživší vyhrává. Taková forma hry umožňuje využití mnoha taktik k dosažení cíle. Nicméně existuje problém s těmito hrami, jelikož primárním faktorem je „pouhé štěstí“ a náhoda. Je velmi důležité, jak systém karty zamíchá, není tedy plně v rukou hráče, jestli vyhraje.

Nejvýznamnějším představitelem tohoto žánru v dnešní době je jednoznačně Hearthstone od společnost Blizzard. Nechala se jím inspirovat i společnost Bethesda a vyvinula hru na podobném principu s názvem The Elder Scrolls: Legends. Tento žánr se však značným způsobem zpopularizoval i díky jedné z nejúspěšnějších ARPG her současnosti, The Witcher 3, která obsahovala karetní minihru Gwent. Ta se stala mezi hráči natolik populární, že se vývojář hry rozhodl Gwent vydat jako samostatnou hru schopnou konkurovat mistroví v oboru a to Hearthstone.

## 1.6 Nejpopulárnější eSport hry

Je velice těžké najít top deset nejlepších, nejpopulárnějších, nejhranějších a nejlépe oceňovaných her, jelikož existuje mnoho faktorů, podle kterých to brát a každý den se žebříček může měnit. V následujících odstavcích je vybráno cca 5 her, které se nějakým významným způsobem zapsaly do historie eSportu, jsou často zmiňovány ve spojení s rokem 2017 nebo si je lidé jednoduše vybaví, když se řekne progaming.

*Tabulka 1: Top 5 her formujících historii eSportu*

Název hry	Vydavatel	Rok vydání	Žánr
Hearthstone	Blizzard	2014	Digital-Collectible Card Game
Counter-Strike: Global Offensive	Valve	2012	FPS
Dota 2	Valve	2013	MOBA
League of Legends	Riot	2009	MOBA
Starcraft II	Blizzard	2010	RTS

Zdroj: zpracováno podle (Blizzard Esports, 2018)

### 1.6.1 Hearthstone

Sběratelské karetní hry byly již dlouhou dobu populární, avšak zlom nastal až s přizpůsobením se digitálnímu věku, čím mohl vzniknout naprosto nový žánr eSportu, a to odstartovalo právě hrou Hearthstone. Tento průlomový projekt se za poslední tři roky těšil

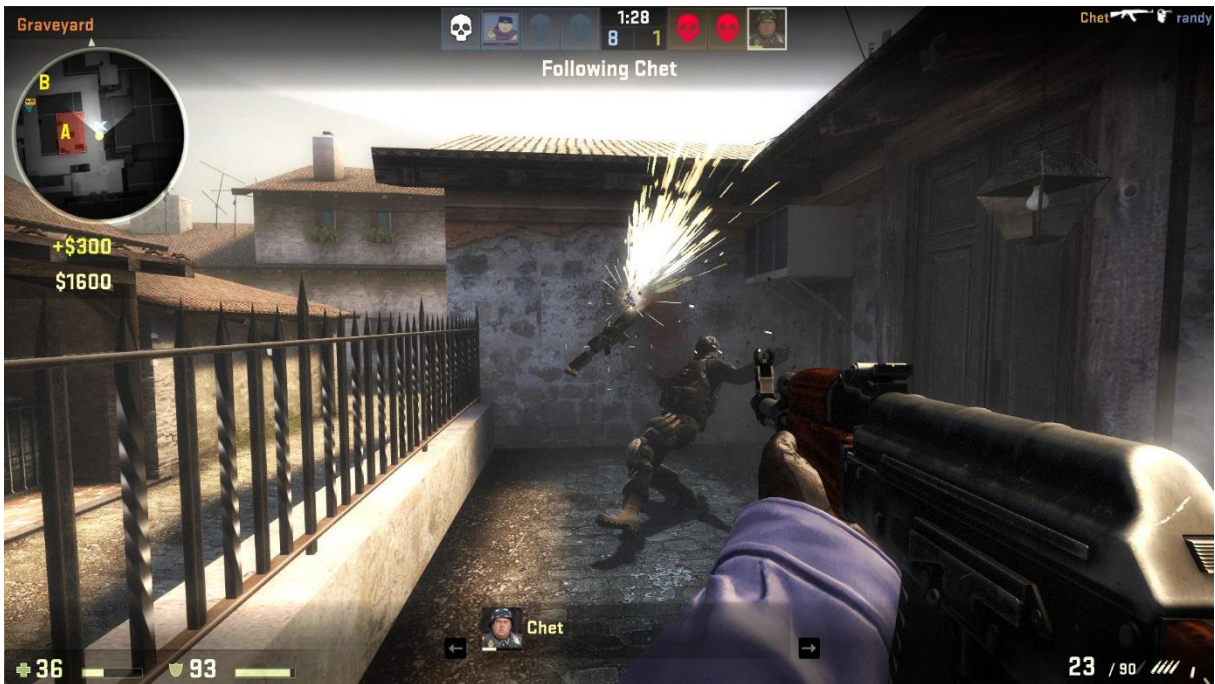
ohromujícímu růstu, čemuž svědčí i statistická čísla, totiž že za tři roky se základna registrovaných hráčů zvýšila z 10 milionů na 70 milionů.

Co může lákat potenciální fanoušky je volný přístup ke hře, tzv. free to play, a také silně působící prvky hry World of Warcraft. Pro hraní této hry však není potřeba počítače (ale může být), Hearthstone lze totiž hrát i na mobilu. Nicméně, ačkoliv je hra označována „free to play“, tedy zadarmo, mnoho hráčů si stěžuje na tzv. „pay to win“ systém, což nahrává těm lidem, kteří si zaplatí četné bonusy a „lepší“ hrdiny. I přes tyto vlastnosti se však hra stala velice populární formou eSportu. Její kouzlo spočívá v tom, že nezáleží ani tak na hráči, jako na systému hry, jak zrovna rozdává karty.

### **1.6.2 Counter-Strike: Global Offensive**

CS:GO rozhodně není prvním díle studia Valve, ten již v 90. letech vydal hru Counter-Strike, která byla v tehdejší době značně populární, a na které CS:GO staví. Právem se tato hra řadí mezi nejlepší a to např. díky čtvrté přičce sledovanosti na Twitchi (SullyGnome, 2018). Jedním z důvodů, proč je Counter-Strike na Twitchi tak oblíbený, může být jeho jednoduchá strategie oproti MOBA hrám. Nenajdete tam nesčetné množství kouzel, hexů (schopnost měnit podobu) nebo komplikovaných strategií. Stačí pouze splňovat formát 5v5 hráčů a zabít protivníky.

Ačkoliv je CS:GO relativně jednoduché svým cílem k dosažení vítězství, mnoho hráčů oceňuje tuto hru díky široké variaci taktik (Reddit, 2016). Hru lze vyhrát jak pomocí ofensivních taktik, kdy např. partička tří hráčů vyrazí za nepřáteli ihned na začátku hry s cílem je překvapit, tak je možné dosáhnout cíle i s pomocí defensivních taktik, kdy jeden hráč může být tzv. camper, což mu dává možnost dobře si prohlížet okolí a vyčkat na tu správnou chvíli k bezpečnému zabití nepřítele z dálky. Nejsou to ale jen taktiky, které nabízí hráči potěšení, jako např. „skiny“ ve hře, což jsou rozličné vzhledy pro zbraně aj.



Obrázek 3: Záběr ze hry CS:GO  
Zdroj: (PlayStation, 2018)

### 1.6.3 Dota 2

Když hráč pomyslí na žánr hry MOBA, jistě se mu jako jedna z prvních her vybaví Defense of the Ancients. Jedná se o modifikaci hry Warcraft III: Reign of Chaos a svým způsobem ji lze považovat za „kmotra“ žánru, jelikož je zodpovědný za počátek bitev v aréně. S nárůstem popularity hry přišlo i vylepšení v podobě nástupce Dota 2, který se projevil jako nejlukrativnější eSport na světě. Svědčí tomu i čísla, jelikož v současné době je celková částka prize money z turnajů ve výši 128 milionů dolarů. Nicméně, co se týče počtu amatérských hráčů a celkového sledování živého vysílání her na Twitch, Dota 2 stále ztrácí na současnou špičku, kterou je LoL. (eSports Earnings, 2018)

Důvodem, proč je Dota tak populární, je určitě široký výběr hrdinů založený na hře WoW. Rozlišnost hrdinů přináší své výhody, ať už chce být hráč aktivní a být uprostřed bitevního pole, anebo si chce odpočinout a ukrývat se v bezpečné zóně. Co však je největší výhodou je režim „Free to play“, čili za hru se neplatí, čímž hra láká potenciální hráče.

### 1.6.4 League of Legends

Ačkoliv je Dota 2 první hrou s žánrem MOBA, League of Legends je zodpovědné za naprostou explozi do hlavního proudu eSportu. LoL lze považovat za naprostý fenomén, což dokládají i statistiky, jelikož za poslední rok se LoL stalo opět nejsledovanější hrou na Twitch (SullyGnome, 2018). A co je ještě více šokující, celkový počet diváků sledujících World Championship 2016 dosáhl téměř 60 milionů, což je více než finále NBA v roce 2016.

Díky čemu je League of Legends tak populární? Klíčovým aspektem je načasování. LoL bylo jednou z prvních MOBA her, které umožnilo hraní zadarmo, čímž si utvořilo silnou základnu hráčů. Jelikož byla hra publikovaná již v roce 2009, nevyžaduje po současných hráčích náročné systémové požadavky. Grafika hry sice není propracovaná tolik jako např. hra Black Desert, avšak je barevnější a pestřejší než Dota 2. Další výhodou LoL je progress. Když člověk hraje svou roli v Lize opravdu dobře, získá odměny. Jakmile někdo investuje do systému hodiny, ne-li stovky času, je velice těžké přestat.



Obrázek 4: Záběr ze hry LOL

Zdroj: (Free Online Thesaurus, c2017)

### 1.6.5 StarCraft II

Když StarCraft vyšel v dubnu roku 2010, očekával se od něj veliký úspěch vzhledem k popularitě předchozí verze StarCraft. A očekávání byla splněna, když se během 24 hodin

od vydání prodalo přes milion licencí, a stalo se tak nejrychleji prodávající RTS hrou na světě (Activision Blizzard Inc., 2010). Díky takové popularitě a široké herní základně se stala jednou z nejpůvodnějších forem eSportu s rekordními částkami tehdejší doby. Kromě toho pomohla k popularitě platformě Twitch, která začínala v roce 2011 a silně se spoléhala právě na StarCraft jako lákadlo potenciálních diváků. (Hovdestad, 2013)

Čím to je, že má StarCraft tolik hráčů, že se stal tak populárním? V první řadě je to určitě úspěchem předchozí série, která již tak čítala velké množství fanoušků. Ale především se hra stala populární v Jižní Korei, kolébce eSportu. A nutno podotknout, že nejlepší hráči StarCraftu jsou právě Korejci se svou schopností vytvořit stovky akcí za sekundu, což je velice důležitý aspekt vedoucí k výhře. A právě touha lidí zkusit své schopnosti a reagovat co nejrychleji vedlo k vysoké oblíbenosti v Jižní Koree.



Obrázek 5: Záběr ze hry SC2  
Zdroj: (PLAYzone, 2018)

### 1.6.6 Budoucnost eSportu v podobě her

Zatím nejpopulárnější a vládnoucí hrou je jednoznačně League of Legends, a to i přesto, že je na trhu už 7 let. Avšak kdo ví, jak to bude za dva roky, za pět let, zkrátka žebříčky se mění. Jaké hry mají aspiraci na to stát se budoucí jedničkou? Zatím nejslibněji se koncem roku 2017 vyvíjela hra Player Unknown's Battleground, pozadu však nezůstává ani hra stejného žánru (battle royale), Fortnite, která v únoru 2018 převzala otěže a řadí se mezi nejsledovanější hry na Twitch.

#### **Player Unknown's Battleground**

Ačkoliv je jako rok vydání uveden rok 2017, konkrétně prosinec, lidé měli možnost zahrát si PUBG již dlouho předtím, a to prostřednictvím předběžného přístupu na platformě Steam. Především díky Twitch získalo PUBG takovou popularitu ještě před vydáním, a vzhledem k široké základně hráčů – přes 20 milionů prodaných kopií – se stalo PUBG nehranější hrou na platformě. (Steam Charts, 2018)

O co se však jedná, v první řadě je to PVP akční hra, která spočívá v jednoduché taktice. Na začátku hry cca 100 hráčů skočí s padákem z letadla na území mapy a všichni mají naprosto stejné možnosti. Musí se umět včas orientovat v mapě, posbírat cenné věci, zbraně, oblečení atd. a u toho si dát pozor, aby je nezabil protihráč. Každých pár minut se hrací zóna zmenší na předem neznámé místo a je cílem hráčů být v té zóně, jinak budou zraněni a poté eliminováni. Cílem hry je zůstat jako jediný přeživší na mapě, vítěz bere vše.

Spousta lidí si hru oblíbila především díky rovnocenným podmínkám na začátku hry. Kromě toho délka hry je cca 30 minut, takže to nezabere tolik času. Dalším pozitivním faktorem je možnost hrát v týmu až 4 lidí, čímž se výrazně zvyšují šance na výhru.

I když na podzim roku 2017 nebyla hra ještě oficiálně vydaná, již byly uskutečněny některé turnaje v PUBG s výhrami v hodnotě 200 000\$ a víc (Intel Extreme Masters, 2017). Díky předběžnému přístupu a široké základně hráčů měli vývojáři možnost opravit velké množství chyb v rekordním čase. O tom, že PUBG lze označit jako budoucnost eSportu svědčí i řada jeho vlastností. Hra je soutěživá, má širokou základnu hráčů, cíl hry je jasný a podmínky k vítězství stejně tak.

## Fortnite

V první řadě je důležité rozlišit Fortnite a Fortnite Battle Royale. Fortnite jako takový vyšel v podobě „early access“, tedy předběžného přísupu, v červenci 2017, byl průměrně úspěšný a je placený, kdežto Fortnite Battle Royale, přičemž se jedná o mód základní hry, vyšel v září 2017, je zadarmo a postupem času se stává jednou z nejoblíbenějších a nejhranějších her začátku roku 2018. (Krýzl, 2017)

Pro lepší rozlišení je potřeba uvést obsah a cíl her. Fortnite je tzv. PVE čili hráče hraje proti počítačově vytvořeným nepřítelům. Na začátku relace se hráč pomocí padáku snese na libovolné místo na mapě a jeho úkolem je sesbírat zbraně, zbroj, ale také stavební materiál a během herního dne si vybudovat pevnost. Nepřítele zde představují zombie, kteří přes den nejsou tak nebezpeční, avšak v noci je potřeba mít vybudovanou právě tu pevnost, která hráče před krvelačnými zombie ochrání.

Fortnite Battle Royale je odlišné od základní hry především definováním nepřítele. Jedná se totiž o PVP, tudíž nepřítelem je jiný hráč. Začátek hry je v tomto případě stejný, hráč bez vybavení se na jím předem vybrané lokaci pokusí sesbírat co nejvíce materiálů a zbraní, vybuduje si menší pevnost anebo se může vydat hledat ostatní hráče s cílem je eliminovat. Celá akce začne nabírat na obrátkách, když se herní pole začne zmenšovat vlivem „bouřky“, čímž se k sobě hráči přibližují a jejich počet se eliminuje, až nakonec zbyde jeden vítěz. (Krýzl, 2017)

Pointa hry zní velmi podobně jako náplň hry PUBG, koneckonců se Fortnite nijak netajil faktem, že se nechali u PUBG inspirovat (Mustard, 2017). Nicméně každá hra má své odlišnosti. PUBG sází z hlediska grafiky více na realistické zpracování, kdežto Fortnite se inspirovali staršími arkádovými hrami. S tím souvisí i fakt, že pro hraní Fortnite je potřeba nižších systémových požadavků pro HW. Oproti PUBG je Fortnite Battle Royale zadarmo, což je nesporná výhoda a láká tím hráče dosud neznalé tohoto žánru.

### 1.7 Online platformy

Jednou z nedílných součástí eSportu je i sledovanost, přesněji řečeno streamování, což je nepřetržitý přenos videa a zvuku přes internet od jednoho kanálu, uživatele k dalšímu



(Ditmarsch, 2013). Běžní hráči her se zaujetím sledují své oblíbence, profesionální hráče či streamery, jak hrají jejich oblíbenou hru, ať už je to na turnajích či jen tak. Může to být diskutabilní, avšak v poslední době tím mladí lidé tráví velkou část volného času, koneckonců i profesionální hráči tráví velké množství času pozorováním zápasů, aby se tak naučili techniky protihráčů či jen vylepšili své dovednosti.

Existuje mnoho platform pro sledování eSportu online, avšak nejoblíbenější a nejčastěji používané jsou dvě níže zmíněné.

### 1.7.1 Twitch

Špičkou v živém vysílání eSportu je jednoznačně Twitch. Jedná se o hostitelskou platformu pro nejrůznější turnaje: od těch menších s několika desítky diváků, po ty velké s více než milionovými fanoušky, jako je například velké finále CS:GO. Samozřejmě existuje více platform jako je MLG.tv, Twitter nebo právě Youtube, avšak na živé vysílání eSportu se specializuje právě Twitch. Nejedná se však pouze o živé streamování herních turnajů, velký podíl na aktivitě této platformy mají i vysílání jednotlivců, tedy hráčů samotných. Obzvláště ti nejpobulárnější zajišťují, že divák dokáže u jednoho streamu vydržet i několik hodin.

Twitch své počínání zahájil v roce 2011 a dokázal se vyšplhat na velmi vysoká čísla v počtu denně aktivních uživatelů, 15 milionů, a také v počtu živě vysílajících uživatelů za měsíc, který čítá přes 2 miliony (Klein, 2018). Diváci vybírají stream podle uživatele, právě probíhajících turnajů či podle her, které chtějí sledovat. (Ditmarsch, 2013)

*Tabulka 2: Přehled nejvíce sledovaných her na konci roku 2017*

Název hry	Žánr hry	Rok vydání
League of Legends	MOBA	2009
PlayerUnknown's Battlegrounds	Battle royale	2017
Hearthstone	Digital-Collectible Card Game	2014
Dota 2	MOBA	2013
Fortnite	Survival	2018
Counter-Strike: Global Offensive	FPS	2012
Overwatch	FPS	2016
World of Warcraft	MMORPG	2004

Zdroj: zpracováno podle (Twitch, 2018)

Zajímavostí výše zmíněné tabulky je hra Fortnite. Na začátku roku 2018 ještě nebyla oficiálně vydaná, pouze byl spuštěn předběžný přístup, možnost vyzkoušení kvůli vychytání všech chyb ve hře. Co je však zajímavého, že lidé sledující eSport mají o novinky takový

zájem, že sledují ještě nevydanou hru. Proč to dělají? Aby zjistili, jestli je ta hra tak dobrá, že si ji budou chtít sami koupit. Twitch je tím pádem benefitem jak pro hráče, kteří mají možnost ponořit se do hry, ačkoliv by ji hráli, tak je benefitem i pro vydavatele her, kteří tímto způsobem získávají potenciální zákazníky. Jako příklad lze uvést další hru v tabulce: PlayerUnknown's Battleground. Spousta lidí se o této hře dozvěděla právě přes Twitch a stal se z ní velký hit v době, kdy ještě nebyla oficiálně vydaná. I přes tento fakt se hra zařadila již v době předběžného přístupu do eSportu a již byly zrealizovány některé turnaje. (Ferrentino, 2017)

### **1.7.2 Youtube**

Snad každý digitálně vzdělaný člověk zná Youtube, a to především jako platformu pro přehrávání a sdílení videí. V kontextu eSportu je spíše sekundárním poskytovatelem, disponuje nahrávkami zápasů po jejich uzavření a také nabízí živé vysílání turnajů. Avšak Youtube nechce být „druhý“ za Twitchem, a tak se snaží nalákat fanoušky konkurenta na svou stranu. To se mu i zčásti podařilo letos v březnu, když podepsal smlouvu s Esports Championship Series na roční spolupráci. To znamená především odliv fanoušků Counter-Strike: Global Offensive z Twitche na Youtube, jelikož turnaje této hry jsou soustředěné právě organizací ECS.

Dalším krokem kupředu od Youtube je poté aplikace YouTube Gaming, která má být konkurentem Twitchi a jeho živému vysílání. Ta by měla sjednotit živé vysílání a post-date videa typu „Let's Play“. Dalším lákadlem je také množství Youtuberů, kteří se eSportu věnují. Ti by měli mladé lidi na tuto aplikaci navést. Zářným příkladem je např. Felix „PewDiePie“ Kjellberg, který má téměř 58 milionů odběratelů a jeho videa dokážou během jednoho dne nasbírat až 2 miliony shlédnutí. Nespornou výhodou této aplikace je rozlišení videí ve formátu 1080p HD. (Spangler, 2017)

Youtube však není jediný, který se vyvíjí. S dobou a konkurencí jde i Twitch, který naopak nabídne uživatelům možnost nahrávat a sdílet videa, čímž budou moci být ve spojení s diváky 24 hodin denně. Ve zkratce se tedy Youtube podobá více Twitchi a naopak.

## 1.8 Nejznámější turnaje

Nepostradatelnou součástí eSportu jsou jednoznačně velké herní turnaje. Jedná se totiž o událost, kvůli které jsou hráči ochotní se zvednout od počítače a vychutnat si takový zážitek v bezprostřední vzdálenosti, ačkoliv mají možnost si zápas jednoduše přehrát z pohodlí domova. Jsou to právě šampionáty a turnaje, které přinášejí mnohým aktérům zisky, a to takovým způsobem, že žádný ze zúčastněných netratí. Ať už se jedná o profesionální hráče, kteří za účast, případně výhru získají hodnotné ceny anebo diváci, kteří jsou obohaceni o jedinečný zážitek, a především neopakovatelnou atmosféru. Velkým společností, které hráče sponzorují, pak putují zisky díky ekonomické činnosti diváků, kteří si např. Coca-Colu, kterou v průběhu zápasu pije hráč, koupí také, protože tak koná jeho idol. Za zmínku určitě stojí ty nejvýznamnější šampionáty a ligy dnešní doby.

### 1.8.1 Blizzcon

- Hra: Overwatch, Starcraft II, Hearthstone, WoW aj.
- Nejvyšší prize pool: 1 000 000 \$ (Hearthstone/Heroes of the Storm - 2016)

Jestli je nějaká událost eSportu tolik opěvovaná, potom je to rozhodně Blizzcon. Nejvýznamnější herní událost, kterou pořádá společnost Blizzard a na jejímž place se uskutečňují herní turnaje v oblíbených hrách jako je WoW, Overwatch, Hearthstone aj. Nejde ale jen o hry, Blizzcon je spíše takový herní festival, kde mají diváci možnost si zahrát, setkat s významnými cosplayer osobnostmi, sledovat své oblíbené hráče a dozvědět se novinky ze světa Blizzardu.

### 1.8.2 League of Legends World Championship – Worlds

- Hra: League of Legends
- Nejvyšší prize pool: 5 000 000 \$ (2016)

Seznam největších turnajových událostí by nebyl úplný bez slavného finále Worlds, které každoročně láká miliony diváků. Tento turnaj je charakteristický především přístupem k divákům, jelikož se snaží pro ně vytvořit takovou atmosféru, která dodá turnaji velkolepý nádech. Například ke každému ročníku Worlds vytvoří organizátoři spolu s vybranou

hudební hvězdou úvodní znělku, která má za cíl diváky nabudit. Ročník 2017 navíc nabídl speciální digitální efekty v podobě obřího draka, který se proháněl po stadionu. (PLAYzone, 2017)

### **1.8.3 Intel Extreme Masters**

- Hra: Starcraft II, CS:GO, LoL, Hearthstone, PUBG
- Nejvyšší prize pool: 300 000 \$ (CS:GO - 2017)

Jedná se o sérii mezinárodních eSport turnajů, které se pořádají v zemích po celém světě. Je důležité zmínit, že tento šampionát je pod záštitou organizace ESL, jedné z nejstarších a nejdéle fungujících eSport organizací. Již několik let se finále koná vždy v polském městě Katowice. Kromě finále je IEM sledované také z toho důvodu, že se při této příležitosti odhalují novinky ze světa her.

### **1.8.4 Dreamhack**

- Hra: CS:GO, Hearthstone, Super Smash Bros. Melee, Heroes of the Storm
- Nejvyšší prize pool: 500 000 \$ (Heroes of the Storm – 2016)

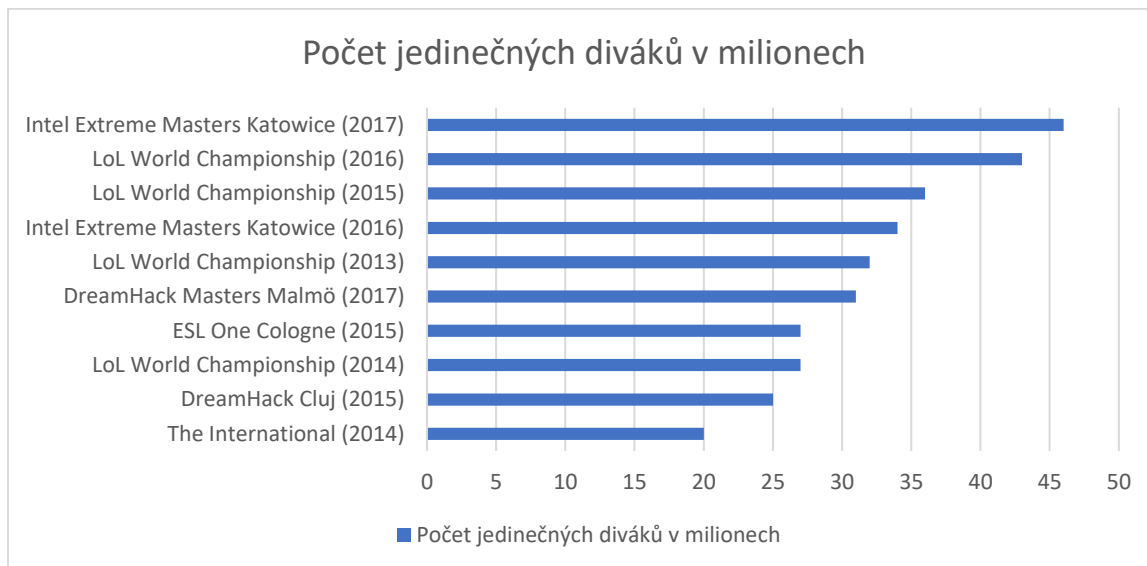
Jestli se dá nějak popsat Dreamhack, pak by popisek zněl následovně: „celosvětově největší LAN party a počítačový festival s nejrychlejším internetových připojením na světě“. Tím se totiž zapsal Dreamhack do Guinnessovy knihy rekordů (Dreamhack, 2011). V roce 2012 byl sice tento rekord pokořen, nicméně se tento turnaj nesmazatelným způsobem zapsal mezi největší herní turnaje na světě (The Gathering, 2012). V minulých letech program pokrýval hry jako LoL, StarCraft II, Dota 2, Battlefield aj.

### **1.8.5 The International**

- Hra: Dota 2
- Nejvyšší prize pool: 24 000 000 \$ (2017)

Velkolepé finále Doty, tak by se dal popsat turnaj The International, který hostí vývojář hry, Valve Corporation. Do historie se zapsal především ročník 2011, který v tehdejší době nabídl

rekordní prize pool ve výši 1.6 milionu dolarů, přičemž celý milion šel výherci. Jednalo se o takovou událost, že o ní Valve dokonce natočil film s názvem *Free to Play*, který se soustředil na životy tří hráčů účastnících se týmů, čímž umožnil lepší pochopení eSportu.



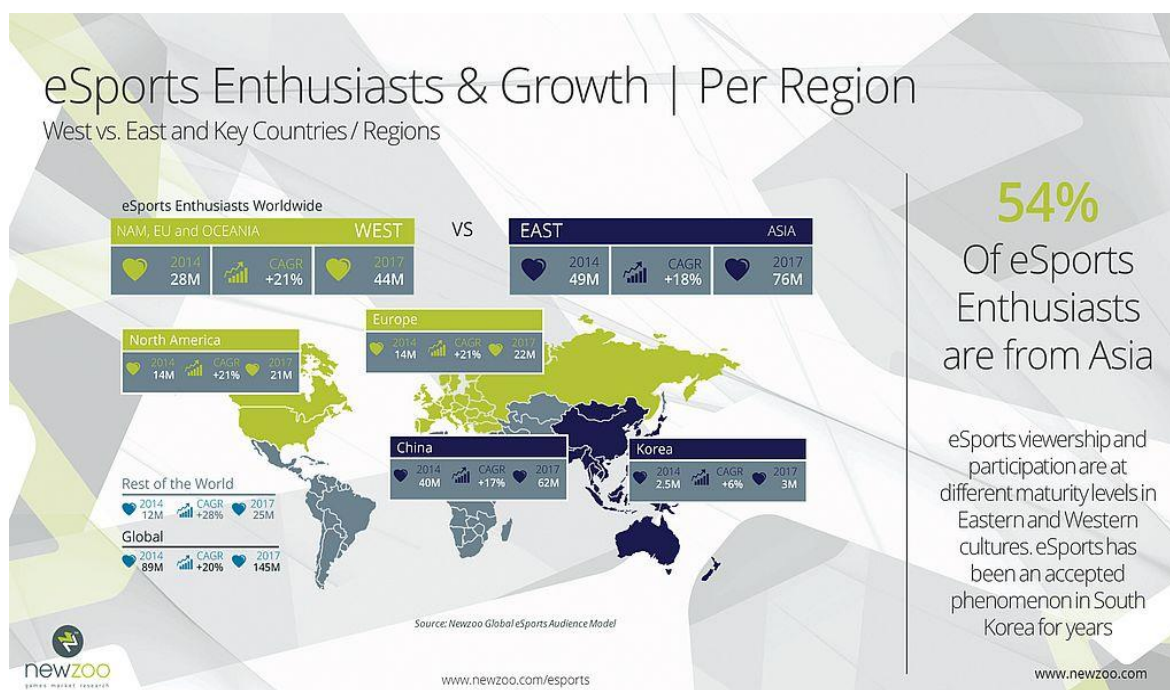
Obrázek 6: Počet jedinečných diváků turnajů v milionech

Zdroj: (Statista, 2018)

## 2 Ekonomický přínos progamingu

Esport se v několika posledních letech ukázal jako důležitým aspektem spotřeby a dalšího vývoje virtuálního světa. Ačkoliv je fenomén elektronického sportu stále ještě v počátcích, již teď si lze povšimnout značného marketingového potenciálu, který nabízí. Příkladem může být fakt, že v červenci 2012 společnost Electronic Sports League (ESL) zaznamenala více než 3,6 milionu registrovaných uživatelů v Evropě (ESL Play, 2018). Mimoto byly založeny různé národní (e.g. Korean eSports Association) a mezinárodní (e.g. International eSports Federation) řídicí orgány, které dohlíží na pravidla a postup profesionálního hraní počítačových her. Také se každý rok konají mezinárodní World Cyber Games (WCG), což je progamingový turnaj srovnatelný s Olympijskými hrami pro tradiční sport. Těchto pár faktů dokládá, že se soutěžní hraní počítačových her stává důležitým aspektem současné konzumace virtuálního světa.

Současný trh progamingu je opravdu mezinárodní, což dosvědčuje rostoucí přiblížení západní a asijské kultury eSportu. Například „World Computer Gaming“ turnaje v roce 2010 se účastnilo přibližně 450 hráčů z 53 zemí, kteří byli zapojeni do 13 oficiálních počítačových her, a to přilákalo více než 9,5 milionu diváků po celém světě. (WCG, 2018)



Obrázek 7: Přehled fanoušků a diváků eSport  
Zdroj: (Statista, 2018)

## 2.1 Marketingový potenciál

Málokdo si uvědomuje, že zákazníci nejvíce v rámci eSportu oceňují zážitkovou zkušenost. Toho si byli velmi dobře vědomi profesori na Harvardu B. Joseph Pine II a James H. Gilmore, kteří v pozdních 90. letech psali o tom, že zážitková zkušenost bude jednou z klíčových složek marketingu a že se na to firmy zaměří ve snaze prodat svůj produkt. V rámci tohoto konceptu definovali čtyři sféry zážitku vnímaných spotřebiteli: „educational, escapist, esthetic and entertainment experiences“ neboli vzdělávací, únikové, estetické a zábavné zážitky, spojené dohromady jako „4Es“. (Seo, 2013)

První, a zatím jediný, kdo přišel s myšlenkou rozvoje zážitkové ekonomiky v oblasti progamingu byl Yuri Seo ve svém článku „Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy“. Ten se zaměřil na rozebrání jednotlivých „4E’s“ a jejich propojení se světem progamingu, díky čemuž s využitím mnoha příkladů dokázal, že eSport není jen o hraní počítačových her, ale že eSport zahrnuje celou řadu dalších zážitků, jako je sledování her, učení se a schopnost ponořit se do určité činnosti. (Seo, 2013)

Aby tyto výhody mohli marketéři využít, je důležité, aby se snažili pochopit spotřebu eSportu jako celek a nesoustředili pozornost pouze na určité aspekty světa digitálních her jako je vydávání her a jejich propagace. Spotřebitelé si rádi obohacují své zážitky i mimo počítačový svět a to prostřednictvím tzv. offline představení, např. návštěvou významných eSport událostí (turnaje, konference). Všechny tyto důležité elementy jsou taktéž příležitostmi pro investory, marketéry, vydavatele a vývojáře k plnému obohacení po finanční stránce. Pro lepší přiblížení je zde uvedena tabulka s odhady příjmů ve sportu a eSportu, která udává, do jakých oblastí eSportu investovat a vydělat, a také druhá tabulka, která zobrazuje zdroje příjmů podle stupně obchodní činnosti v oblasti eSport.

Activities	Total revenue, USD mln		Share in revenue, % as to total amount	
	Sports (2015)	eSports (2016)	Sports (2015)	eSports (2016)
Sponsored and promotional income	45,281	661	31	74
Sale of tickets	44,746	34	31	4
Realization of broadcast rights	35,247	*	24	*
Merchandising (use of sports symbols for goods promotion)	20,067	19	14	2
Prize fund	*	78	*	9
Betting (bets) and fantasy sites (fan clubs)	*	59	*	7
Amateur competitions	*	40	*	4
Total	145,341	892	100	100

Note: \* Not evaluable.

Obrázek 8: Odhady příjmů v jednotlivých oblastech sportu a eSportu  
Zdroj: (Lokham, 2018, s. 209)

Source: Compiled by authors.

Activity stage	Actors	Sources of income
Development and distribution	Computer game manufacturers	Sale of computer games
	Organizers of network computer games	Institutional fees for network access Technical support fee
Cyber-athletic training	Sportsmen	Own funds of athletes State support Private fund grants Donation of patrons Sponsorship
	Player clubs	Membership fees
	Player schools	State financing Sponsorship Sportsmen membership fees
eSports promotion	Game computer manufacturers	Sales of game computers and additional components
	Computer games manufacturers	Sales of computer games and additional game content
	Film companies	Sale and rental of movies / cartoons based on popular games
	Gamer clubs	Festival members' fee
	Internet providers	Additional services to progamers in social media
	Conference organizers	Registration fees
Conducting cyber tournament	Team owners	Sportsmen transfer Reward for the right to use team symbols Fee for the rights of athletes' photo and video
	Sportsmen	Sports competition prize fund Sportsmen transfer State support Patron donation Sponsorship Deductions from the established goods sale
	Investors	Investment projects sale Fee for eSports stadiums
	Sponsors	Additional sale of consumer goods Tax advantages
	Media sponsors	Means for tournament promotion and for PR
	Manufacturers	Sale of goods with sporting attributes Souvenirs sale
	Tournament organizers	Sponsorship Proceeds from advertisement and merchandising Patron donation State support Sportsmen registration fees Sale of tickets and season passes Broadcast rights sale Sale of competition records Additional services for fans Revenue from lotteries
	Book-makers	Income from betting and forecasts

Obrázek 9: Zdroje příjmů podle stupně obchodní činnosti v oblasti eSport  
Zdroj: (Lokham, 2018, s. 210)



Již (Lokham, 2018) si povšimla nerealizovaných příležitostí příjmů díky porovnání dvou výše zmíněných tabulek. Kdyby tomuto faktu obchodníci věnovali více času, všimli by si možností zvýšení obrátu peněz v jejich firmě a lukrativnosti eSportu. Faktu o smyslu výstavby arény nahrává právě druhá tabulka, díky které si lze všimnout, že nejšířší škálu zdrojů příjmu v průmyslu eSport poskytují právě turnaje.

## Významní investoři

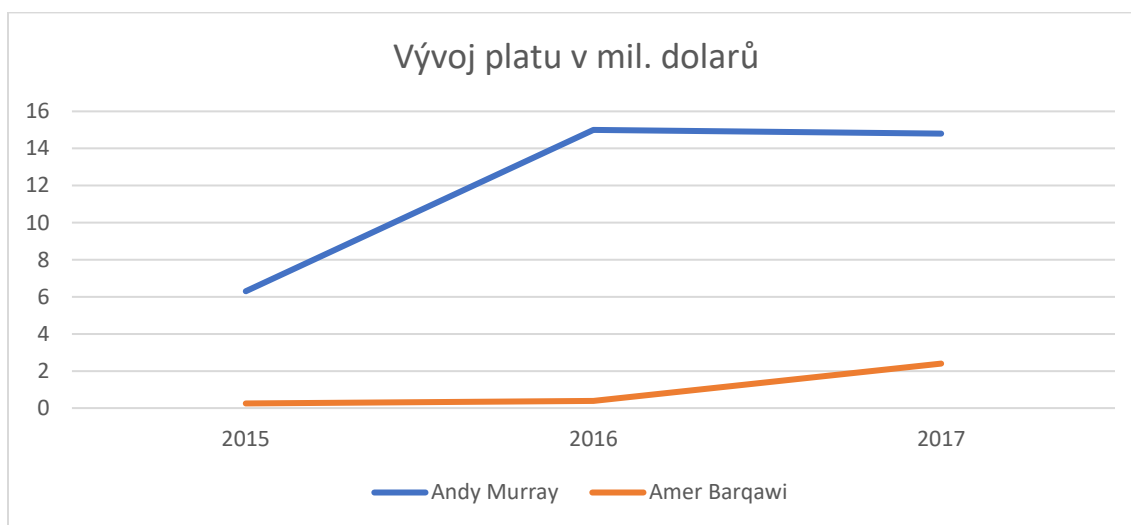
Některé významné firmy si potenciálu, který eSport stýká, všiml včas a již nyní sponzorují akce, hráče či týmy. Patří mezi ně Coca-Cola, Intel, Red Bull, American Express či Nissan. Dalo by se říci, že největší podíl zatím bere Intel, který se může pochlubit nejdéle trvajícím turnajem Intel Extreme Masters (IEM) v celosvětovém měřítku (Intel, 2018). Kromě toho sponzoruje tato firma týmy jako Invictus Gaming, Edward Gaming anebo ženský tým CLG Red. Jestliže takto významné firmy vynakládají značné peníze na podporu eSportu, je to jasný signál toho, aby se do této oblasti vrhly i jiné značky ať už skrze sponzorství, partnerství, propagaci či jiných forem reklam. (Peterson, 2014)



Obrázek 10: Značky a společnosti sponzorující eSport  
Zdroj: (Newzoo, 2018)

## 2.2 Přínos pro hráče

Jak již bylo zmíněno výše, profesionální hráči eSportu vydělávají účastí na turnaji, streamováním a sponzoringem značně vysoké částky, a to i takové, že se dají téměř srovnávat s platy profesionálních sportovců. Pro příklad lze uvést jednoho z nejudělečnějších hráčů hry Dota 2, Amer „Miracle“ Barqawi, a profesionálního tenistu Andy Murray. Ve statistice níže jsou uvedené výdělky těchto hráčů za rok 2016 a 2017 bez připočtení sponzorských darů. V porovnání s téměř 15 miliony dolarů se „pouhé“ dva miliony mohou zdát jako poměrně nízká částka, avšak stojí za porovnání vývoj platů, jelikož na rozdíl od anglického tenisty výdělky Miracle několikanásobně rostou. V roce 2016 činila částka 390 tisíc dolarů za 12 odehraných zápasů, v roce 2017 se pak celková suma zvýšila na ohromné 2 miliony a 400 tisíc dolarů, což je více jak šestinásobek platu z přechozího roku. A co víc, předpokládá se, že obliba eSportu poroste s každým dalším rokem a marketing progamingu bude expandovat, což znamená další příliv peněz na účty profesionálních hráčů, avšak o platech sportovců se to samé tvrdit nedá.



Obrázek 11: Vývoj platu sportovce a profesionálního eSport hráče

Zdroj: zpracováno podle (e-Sports Earnings, 2018)

### Sponzorské dary a Twitch

Kromě klasického platu a odměn za účasti v turnajích tvoří důležitou složku financí progamerů také sponzorské dary. Nejčastěji se jedná o počítače a jejich příslušenství, a to především od značek Intel, HP, Steelserie's, Asus, Logitech, Sony, Acer aj. Z hlediska potravinářského průmyslu hrají prim firmy Coca Cola, výrobce energetických nápojů

Red Bull, výrobce energetických tyčinek Snickers a Lion aj. Na turnaje se poté hráči dopravují sponzorskými auty od firem Ford, Hyundai, Audi a další.

Nejsou to však jen platy a sponzorské dary, které zaštitují fungování progamerů. Jak již bylo výše zmíněno, mnoho profesionálních hráčů využívá Twitch pro svou propagaci, propagaci týmu a také propagaci sponzorů. Kromě jiného však využívají živé streamy i pro propagaci tematického merchandise (zboží) a nabízení předplatného. Předplatné představuje jednak finanční podporu pro Streamery ale také benefity pro diváky ve formě odstranění reklam, hlasování, nové emotikony či speciální ikony do chatu (Sedlák, 2017). Ti nejsledovanější streameři pak nabízejí v rámci předplatného i zásilky s merchandise pro fanoušky.

### **2.3 Přínos pro vydavatele a vývojáře**

Není žádným překvapením, že eSport značným způsobem obohacuje vydavatele a vývojáře. Jako příklad může posloužit hra PUBG. V březnu roku 2017 zahájilo studio Bluehole Company beta testování hry a exkluzivní přístup udělila řadě video streamerů, čímž začala vznikat komunita hry (Molina, 2017). Nedlouho poté Bluehole umožnilo zakoupení hry v předběžném přístupu. Díky podpoře streamerů se hra rychle stala jedničkou na Steamu. O několik měsíců později, konkrétně v prosinci 2017, byla hra oficiálně vydaná a sklízela velmi dobré recenze jak před, tak po vydání hry. V té době už byla fanouškovská základna velmi silně rozvinutá a obrat prodeje se pohyboval okolo 712 milionů dolarů. Především díky streamerům, progamerům, vydělalo Bluehole takové vysoké částky. (Arif, 2018)

Ačkoliv zmínka byla zatím jen o Bluehole, nepatří společnost mezi trio nejvíce angažovaných vývojářů v eSportu, těmi jsou Blizzard, Riot Games a Valve (Manessi, 2014). Toto trio se je velmi dobře vědomé faktu, že základem úspěchu je silně vyvinutá komunita a k tomu patří i turnaje jimi pořádané, kde mohou propagovat i jiné produkty. Kromě toho se stávají i takové situace, kdy slavné značky jako Coca-Cola spolupracují přímo s vývojáři, např. v rámci pořádání eventů pro komunitu.

How the Industry Works  
Simplified Overview of the Esports Ecosystem



The Esports Observer

Obrázek 12: Přehled ekosystému v eSportu

Zdroj: (The Esports Observer, 2018)

Výše znázorněná tabulka slouží k lepšímu přiblížení ekosystému eSportu, tedy které strany se účastní progamingu, jakým způsobem a jak to ovlivňuje další účastníky. Díky tomu lze snadno pochopit, jak hodně jsou propojené jednotlivé segmenty eSportu, ať už se jedná o hráče, vývojáře, fanoušky či investory. Tito účastníci jsou nezbytní pro správné fungování konceptu eSport.

### **3 eSport ve spojení s USA**

Existuje celá řada důvodů, proč byly Spojené státy americké vybrány k porovnání vývoje eSportu v České republice, ale jen jeden jediný to celé shrnuje. Oblíbenost progamingu v USA je tak rozšířená, že by mohla konkurovat kolébce eSportu, tj. Jižní Koree. Důkazem je řada slavných turnajů pořádaných na americkém kontinentě, např. Blizzcon (Anaheim, California), The International (Seattle, Washington) či Worlds pořádaný v roce 2016 (Los Angeles, California). Ve spojení s turnaji je nutné zmínit, že USA má řadu úspěšných „domácích týmů“ jako je FaZe Clan, Evil Geniuses, OpTic Gaming či Cloud9. A jelikož existují velice úspěšné domácí týmy a profesionální eSport ligy mají ochotu pořádat turnaje na jejich území, je potřeba mít k dispozici odpovídající herní arény, a právě tím se USA může chlubit.

#### **3.1 Historie progamingu na území USA**

O tom, že eSport neboli soutěživé hraní počítačových her existoval již před začátkem milénia, bylo pojednáno již v kapitole „Počátky v Evropě a USA“, kde je zmíněna důležitost vzniku FPS her, které byly již od počátku oblíbeným žánrem zdejších hráčů. Avšak nebyly to pouze FPS hry, které v té době vládly. V 90. letech byla velmi oblíbená konzole Nintendo, což dalo možnost vzniku tzv. The Nintendo World Championships a jiných turnajů. Jednalo se o události konané napříč Spojenými státy se zapojením dalších států jako Kanada, Spojené Království či Austrálie. (Nagpa, 2015)

Významným způsobem do historie eSportu přispěl i vznik organizace MLG v roce 2002, jejíž primárním cílem bylo umožnit vášnivým hráčům účastnit se či sledovat turnaje těch nejlepších (Jackson, 2013). Pokud jde o FPS hry, pak se významným pilířem jejich oblíbenosti stala hra Halo 2, jedna z nejprodávanějších FPS her všech dob (Nagpa, 2015). Toho se chytla právě společnost MLG a zásadním způsobem se zasloužila o zviditelnění eSportu jakožto Sportu, když začala přenášet záznamy turnajů na televizní obrazovky od roku 2006. (Lynch, 2016)

Tento krok však nebyl tak populární, jak se očekávalo, a proto se důležitým faktorem stává i počátek vysílání platformy Twitch v roce 2011 se sídlem ve Spojených státech. Ten významným způsobem přispívá do progamingové kultury nejen zviditelněním

streamerů, díky Twitch se mnozí streameři stali i populárními komentátory různých herních turnajů. (Jackson, 2013)

Téhož roku vydává Riot Games hru League of Legends, do dnešního dne nejpobulárnější hru všech dob. Magazín foxsports napsal: „By 2011, LoL had its own world championship, and in 2013, the LoL finals in Los Angeles sold out Staples Center within an hour of tickets going on sale” (Lynch, 2016). Ačkoliv se hra LoL neřadí mezi žánr FPS, svou oblibu si na americkém kontinentě stále udržuje.

### 3.2 Ekonomika a eSport

O tom, že eSport v USA skutečně profituje, nemůže být pochyb vzhledem k faktu, že největší a nejznámější herní společnosti jsou původem právě ze Spojených států. Jako příklad lze uvést jednu každoročně vyprodanou akci, a tím je Blizzcon, nejslavnější herní festival společnosti Blizzard. V roce 2017 se první vlna vstupenek vyprodala během osmi minut, a to jich bylo okolo 20 000 (Webster, 2009). Blizzcon takovou situaci vyřešil další možností sledování akce a to formou „pay-per-view“, čili zaplacení přístupu na živé vysílání z akce.

Tabulka 3: Blizzcon v číslech

Hra	Počet hráčů	Výhra (v \$)
Hearthstone	16	250 000
World of Warcraft	24	250 000
Starcraft	16	250 000
Heroes of the Storm	40	500 000
Celkově	96	1 250 000

Zdroj: (Casey, 2015)

### 3.3 Arény v USA

Důkazem, že je progaming skutečně oblíbený, je i výstavba první progamingové arény na území Spojených států. První zmínky a skutečná stavba započali roku 2014, kdy společnost MLG oznámila svůj záměr veřejnosti. Pro umístění arény si vybrali pozemek ve městě Columbus v Ohio o rozloze 1 300 čtverečních metrů a novou herní Mekku pojmenovali MLG.tv Columbus Arena (Forté, 2014). Aréna byla pro veřejnost otevřená již v říjnu roku 2014. Nelze pochybovat o tom, že to byl velmi úspěšný krok, jelikož za necelý rok působení stadium vydělalo téměř 4 miliony dolarů (Feran, 2015). Kromě toho se tam již

konalo mnoho úspěšných akcí, jako je např. semifinále Counter-Strike: Global Offensive, které bylo brzy vyprodané.

Zajímavostí však je, že společnost MLG oznámila záměr vybudovat tuto arénu v roce 2014 a o dva roky později MLG odkoupila společnost Activision Blizzard. Blizzard oznámil o rok později po koupi další výstavbu arény, a to v Los Angeles. Její otevření se uskutečnilo 7. října 2017 a je umístěna v legendárních Burbank Studios. Blizzard tedy vlastní de facto dvě arény pro své hry, přičemž ta druhá, novější, nese název Blizzard Arena Los Angeles. Tyto novinky nahrávají tvrzení, že Los Angeles je právoplatně americkým domovem pro všechny eSporty.

Těsně s výstavbou arény ve městě Columbus započala i výstavba eSport arény v Santa Ana pod vedením organizace Esports Arena's. Oficiálního otevření se dočkala taktéž v roce 2015. Se svou rozlohou 15 000 čtverečních metrů lehce předčila arénu v Columbus, nicméně svým vybavením a možnostmi jsou si značně podobné. Esports Arena's se rozhodli působit i v dalších městech spojených států a oznámili záměr vystavět progamingové arény i ve městě Oakland v Californii a Las Vegas v Nevadě. Právě zmíněná aréna v Las Vegas má obsáhnout prostor o velikosti více než 4 000 čtverečních metrů bývalého nightclubu v hotelu Luxor, což je značně větší plocha, než jakými disponují výše zmíněné arény. (Esports Arena, 2018)

Nejsou to však jen Los Angeles, Santa Ana a Columbus, kteří mají své arény. Nově se k nim bude řadit i Washington D.C., které na jaře 2017 oznámilo výstavbu gamingové arény v oblasti Southeast Washington s více jak 4 000 míst pro diváky a plánovaným rozpočtem 65 milionů \$. (Esports Law Blog, 2017)

Nejčerstvější zprávy opět dokazují, jak šířící působení eSportu ovlivňuje i další oblasti, např. Texas, který v půlce března 2018 oznámil záměr vybudovat první arénu na území Texasu, konkrétně ve městě Arlington. Možnou příčinou takového rozhodnutí mohou být statistiky vydané portálem Statista, které ukazují, že se v roce 2017 celkové tržby plynoucí z eSportu vyšplhaly na 655 milionů dolarů, tedy zhruba 13,7 miliard korun a do roku 2020 se očekávají tržby v hodnotě 31 miliard korun (Statista, 2018).

Tabulka 4: Tržby eSports napříč roky

<b>Rok</b>	<b>Tržby v milionech amer. dolarů</b>
2012	130
2014	194
2015	325
2016	493
2017	655
2018	906
2019	1 187
2020	1 488
2021	1 650

Zdroj: (Statista, 2018)

Je naprosto logické, že v dnešní době nelze nalézt progamingovou arénu, která by byla velká stejně jako klasické sportovní stadiony a zaměřená čistě na progaming, jelikož by do toho nikdo nechtěl investovat a nebyla by plně využita. Proto se pro velké herní turnaje využívají již stávající stadiony, pouze se dovybaví vším důležitým zařízením.

V budoucnosti budou účastníci eSport cílit na mnohem větší projekty. Mnohé články na internetu naznačují, že se chystá velký projekt pro výstavbu první čistě progamingové arény (Populous, 2017). Důkazem tohoto tvrzení může být i fakt, že např. velkého finále LOL konané v roce 2014 v jihokorejském Soulu se fyzicky zúčastnilo zhruba 45 000 fanoušků (Guzman, 2015). Dá se tedy očekávat, že skutečně velký stadion věnovaný eSportu by například v Asii našel své uplatnění.



## 4 eSport v České republice

Dalo by se polemizovat, jestli odpovídající progamingová scéna v Čechách vůbec existuje. Před pěti lety téma eSport jistě nebylo tak rozšířené, ale v dnešní době rozhodně je. Koneckonců i tahle země má své profesionální týmy a hráče a co víc, Česká republika se může pyšnit hráči, kteří se řadí mezi nejlepší na světě. A ti nejlepší na světě vydělávají pozoruhodné částky. Rozhodně tedy stojí za to je zmínit a rozebrat podrobněji, jak se progamingová scéna v České republice vyvíjela, čím přispěla světu, a hlavně jakým směrem se může dále ubírat.

### 4.1 Historie progamingu v ČR

Důležitým mezníkem je rok 1998, kdy na český trh vstupuje hra Quake II, která je považována za zakládající hry eSportu (Edwards, 2013). Jedná se o FPS počítačovou hru, která umožňovala multiplayerový mód pro hráče, čímž se výrazně posílila kompetitivnost ve hrách mezi českými fanoušky. Nutno podotknout, že se jedná o jednu z prvních her, která multiplayerovou verzi umožňovala a na světě se v té době stala velkým hitem. Není proto překvapivé, že si značnou oblibu získala i v Čechách a rozdmýchala tak myšlenku soutěživého hraní.

Již o rok později, v roce 1999, začínají první turnaje v počítačových hrách, a to především díky společnosti ProGamers, která si kladla a stále klade za cíl pořádat herní akce, tzv. lan parties. Jejich zásluhou vznikly turnaje v počítačových hrách, v roce 2002 pod názvem INVEX Cup, v dnešní době pod názvem Mistrovství ČR v počítačových hrách s firmou PLAYzone v čele. Cílem ProGamers však bylo i informovat o novinkách z českého i zahraničního světa počítačových her (ProGamers, 2018).

Po vzoru zahraničí se pak důležitým krokem české progamingové scény stává sloučení čtyř elitních herních týmů, Quake 3 (Neophyte), Age of Empires (CZ clan), Unreal Tournament (Wildstorm clan) a CounterStrike (Total), čímž vzniká první profesionální tým Neophyte sponzorovaný firmami Intel, Solution a ProgamingShop.

V roce 2004 se ProGamers zaslouhují o otevření sítě počítačových kaváren a heren na území ČR, Slovenska a Maďarska připojených k internetu. Postupem času se internetové připojení

do domácností stalo samozřejmostí, čímž se oslabují turnaje pořádané formou LAN, připojení přes místní síť. V té době získává značnou popularitu série Call of Duty a starší StarCraft: Broodwar, také Warcraft III a DotA.

Od té doby se i čeští reprezentanti úspěšně kvalifikovali na turnaj World Cyber Games, jednu z nejvýznamnějších událostí eSportu. Jako jeden z prvních českých reprezentantů stál na stupni vítězů na turnaji WCG roku 2006 hráč EPiDEMiK díky druhému místu ve hře Carom 3D (PLAYzone, 2018). Od té doby zručnost a zkušenost českých profesionálních hráčů jen rostla. Důkazem je např. AMD Cyber Team, který si odnesl druhé místo z CPL winter 2004 v Rumunsku.

### Současný vývoj

Není překvapivé, že současná popularita eSportu v České republice stále roste, ostatně tak tomu je i v ostatních zemích ve světě. Vývoj u nás pokročil takovým způsobem, že se můžeme chlubit profesionálními hráči s opravdu slušnými výdělky. Na internetu lze poté nalézt mnohé hojně navštěvované herní portály jako PLAYzone či Grunex.com. Pro představu jsou níže uvedeni hráči, kteří mají buď smlouvu s významnými světovými týmy, anebo vyhráli turnaj evropské či světové úrovně.

Tabulka 5: Výdělky českých profesionálních hráčů eSportu

Jméno	Hra	Výdělek v \$
oskar	CS:GO	147 450
StanCifka	Hearthstone:	64 097
Radek	H1Z1	40 087
Pokrovac	Hearthstone	34 043
vizee	CrossFire	27 399

Zdroj: (e-Sports Earnings, 2018)

Česká scéna eSportu se může pyšnit mnoha hráči, kteří mají podepsané kontrakty se slavnými zahraničními nebo mezinárodními týmy. Příkladem může být šestadvacetiletý oskar, který od konce ledna 2017 působí v prestižním týmu mousesports, a který úspěšně vyvrací tvrzení, že nejlepší jsou hráči do věku 25 let. A jelikož ani Česká republika nechtěla být pozadu v oblasti úspěšných týmů, roku 2008 se zformovala první eSport organizace pod názvem eXtatus, aby se o 9 let později stala prvním profesionálním týmem v České a Slovenské republice díky sponzorství od Alza.cz. V podobném prostředí, dokonce o čtyři roky dříve, vznikla další eSport organizace s názvem eSuba účastníci se mnoha významných šampionátů. Za poslední rok se navíc zlepšil její výkon, důkazem je např. divize League of

Legends, která za poslední tři měsíce vyhrála dva mezinárodní turnaje, tj. DreamHack v Německu a V4 Future Sport Festival v Maďarsku, a odvezli si historickou výhru 4 miliony korun (Sedlák, 2018).

## 4.2 Progamingové arény v ČR

Kdyby někdo hledal profesionální eSport arénu na území České republiky, zřejmě by moc nepochodil. V současné době zde totiž žádná taková není. Těm, které se tak nazývají totiž chybí důležité prvky úspěšné profesionální arény. Povětšinou zde lze nalézt pouze Cyber Café. Z historických certifikovaných heren jako bylo MegaZone Znojmo, IJC Game Club v Mladé Boleslavi či Gamecity v Trutnově již nefunguje téměř žádná nebo alespoň o nich není žádná zmínka v poslední době.

Zatím nejslibněji vypadala aréna District.Prague. Otevřena byla v roce 2013 v centru Prahy. Kromě špičkového PC vybavení nabízela prostor pro diváky, pro sledování zápasů. Kromě toho byla pojata v moderním stylu a vše nasvědčovalo tomu, že se jí povede velmi dobře. Avšak společnost, jež vlastnila hernu, se zanedlouho po otevření dostala do finančních problémů a herna byla v polovině roku 2014 zavřena a na firmu bylo vyhlášeno insolvenční řízení. Jednalo se o skvělý projekt v nesprávných rukou. (PLAYzone, 2014)

V současné době funguje jako zajímavý koncept GameAcademy v Brně. Jedná se o výukovou hernu, jejím primárním cílem tedy je nábor talentů a následné školení pod vedením zkušených trenérů. Prozatím se herna zaměřuje na ty populární hry jako je League of Legends, CS:GO, Dota2.

Za zmínku stojí také SkillZone herna v Praze, která funguje už od roku 2005. Její hlavní náplní je poskytnutí prostředí pro nadšené hráče, kteří mají možnost si zahrát prostřednictvím jejich vybavení. Avšak není to aréna, tudíž nemají možnost a ani prostor hostit turnaje vyšší úrovně.

Samozřejmě existují místa, kde se v současné době konají republikové šampionáty v eSport hrách, ale nejsou to žádné takové arény, kterými disponuje třeba USA. Povětšinou jde o výstaviště či kulturní domy, které propůjčují své prostory pro progamingové akce.

A samozřejmě takový pronájem něco stojí a má to svá omezení. To je jen jeden z mnoha důvodů, proč je eSport aréna projekt s potenciálem.

## 5 Možný vývoj eSportu v ČR

Co se lidem vybaví, když se řekne velké množství fanoušků? Jistě nějaký koncert anebo sport, na našem území je to např. fotbal, hokej, v zimní sezóně i biatlon. Existuje řada takových diváků, kteří si kupují věci s potisky loga svých oblíbených týmů, kupují si zboží, které sportovci propagují. Do vstupenek finále šampionátu jsou schopni investovat značné množství peněz a trávit hodiny sezením na stadionu a sledovat dění na hřišti. To nezní nijak překvapivě, v dnešní době je to naprosto běžné a lidé to respektují. Co je však překvapivé pro mnoho lidí, že do takového konceptu spadá i eSport. A právě sportovní fanoušci by si měli uvědomit, že diváci eSportu nemají takové možnosti jako fanoušci sportu, jelikož na našem území není žádná eSport aréna, a tudíž v dnešní době tolik populární fenomén nemá kde se odehrávat, pokud se nepočítají hostící sportovní stadiony, které však nejsou pro takové akce řádně vybavené.

Je proto cílem praktické části této bakalářské práce navržení, rozebrání a odůvodnění výstavby herní arény na území České republiky.

### 5.1 Důvody pro výstavbu arény

Kdekdo by se však mohl ptát, jestli má taková aréna smysl. Je přece dělaná „jen“ na eSport eventy. Má smysl. Nejsou to jen šampionáty, které se na takových stadionech mohou odehrávat. Existuje i mnoho forem výstav a veletrhů jako např. For Garden aj. V dnešní době je fenoménem na našem území Youtubering, se kterým je taktéž spojená velká řada událostí jako 4Fans či Utubering, odehrávající se ve velkých kongresových sálech. Již (Lokham, 2018) zmiňuje: „*The most efficient businessmen have already realized such opportunities to earn significant profits and now they are building stadiums for cyber sports.*“

Jako příklad zájmu fanoušků o eSport turnaje lze použít IEM World Championship v Katovicích, Polsko, kde turnikety prošlo více než 173 000 diváků, sponzorů, hráčů atd. Kromě toho byl zaznamenán rekord v počtu online sledujících diváků a to 46 milionů, což je

o 3 miliony více než mělo League of Legends World Championship v roce 2016 (Intel Extreme Masters, 2017). A tito online diváci čím dál více přecházejí od online sledování k živému zážitku. Příkladem budiž již dříve zmíněná událost Blizzcon, která bývá každoročně vyprodaná během desítek minut.

Aby měla práce smysl, je potřeba si vypíchnout případné příležitosti na trhu, které podtrhnou a zdůrazní potřebu takové gamingové arény. Jako příklad může posloužit jedna z nejsledovanějších her, Overwatch. Overwatch League je nejvyšší liga této hry a je založená na takovém principu, že si největší města světa vyberou špičkové hráče dané oblasti, spojí je pod jeden tým a v rámci pěti měsíců soupeří s ostatními týmy velkých měst o postup do finále a prize pool v hodnotě 1 milionu dolarů. Praha se zatím nikdy do takové soutěže nekvalifikovala, ani by nemohla, jelikož nemá dostatečné zázemí a konkurenceschopné hráče. Avšak právě s výstavbou arény by se tato situace mohla změnit.

## 5.2 Návrh arény

V první řadě je důležité si určit, zdali má smysl výstavba arény takové velikosti, jako je např. Spodek aréna v Katovicích, která se dá velikostí přirovnat k liberecké HomeCredit aréně a na jejíž půdě se odehrávají slavné ročníky Intel Extreme Masters, které bývají pravidelně vyprodané. Například právě zmiňovaná HomeCredit aréna stála kolem 548 milionů korun a dokončená byla roku 2005 (Sport Park Liberec, 2018). Vzhledem k vývoji ekonomiky se dá předpokládat, že by tato částka v dnešní době činila víc. Dalším negativem je fakt, že takové arény v Praze již jsou (O<sub>2</sub> arena, Tipsport Arena) a na další velké arény není v Praze dostatek prostoru.

Ze všech výše uvedených důvodů vyplývá, že rozumnějším a úspornějším řešením je výstavba arény, která by se velikostí dala přirovnat např. k dedikovaným arénám v USA. Příkladem budiž Blizzard Arena v Los Angeles, která disponuje místy pro 450 diváků (Blizzard Esports, 2018). Přesně taková kapacita by v případě umístění arény v Praze byla dostačující.

V případě, že by ani menší aréna nebyla vhodnou alternativou, je poté jedinou možností rozšíření stávajících sportovních arén a jejich vybavení pro pořádání eSport událostí. Nicméně i tento postup by byl problematický, jelikož by se jednalo o vybavení v hodnotě

milionů korun a aréna by nemusela mít místo na uskladnění či by se zdráhala taková zařízení uschovávat. Nejjistější variantou je proto výstavba nové arény.

### 5.2.1 Vnější vzhled a architektura

Potenciál ve výstavbě profesionálních arén s možností hostit velké množství diváků vidí společnost Populous, což je vedoucí architektonická a designová firma se sídlem v Kansas City, která se specializuje na výstavbu klasických sportovních arén s neotřelým designem. Tato společnost v posledních několika letech vidí budoucnost právě v eSportu a hodlá investovat do tohoto průmyslu miliony dolarů, jelikož vnímá eSport jako nový a úspěšný odvětví sportu. Z toho důvodu vypracovala návrh na právě probíhající výstavbu eSport arény v Texasu, již zmíněné v kapitole „Arény v USA“, která může i v případě eSport arény v ČR posloužit jako motivace či inspirace při zvažování výstavby.

Jak lze z obrázku vidět, důležitým prvkem při výstavbě arény je moderní vzhled budovy. Jelikož eSport je téma budoucnosti, měla by taková aréna reprezentovat poslání eSportu a soustředit se na modernu a jednoduchost, jak lze vidět na návrhu eSports Stadium pro Arlington v Texasu. Nedílnou součástí je také parkovací kapacita, která by měla pojmout požadavky návštěvníků turnajů. Originální světelné prvky jsou vítaný element, jelikož i na obrázku níže lze vidět, jak se celý prostor díky tomu rozzáří a přiláká kolemjdoucí.



Obrázek 13: Vzhled plánované arény v Arlingtonu  
Zdroj: (Lee, 2018)

### 5.2.2 Vnitřní vybavení arény

Samozřejmostí v otázce vnitřních možností arény by měl být hlavní sál s profesionálním počítačovým vybavením. S tím souvisí i řada velkoplošných obrazovek, který by vysílal průběhy zápasů z pohledu hráčů, aby tak diváci měli bezprostřední příležitost sledovat průběh her. K tomu jsou potřeba kapacity pro sezení. V těch novějších arénách myslí na pohodlí diváků a mnohdy místo plastických sedaček instalují do hlavního sálu gauče a křesla, aby tak divák vydržel sledovat průběh zápasu po celou dobu.

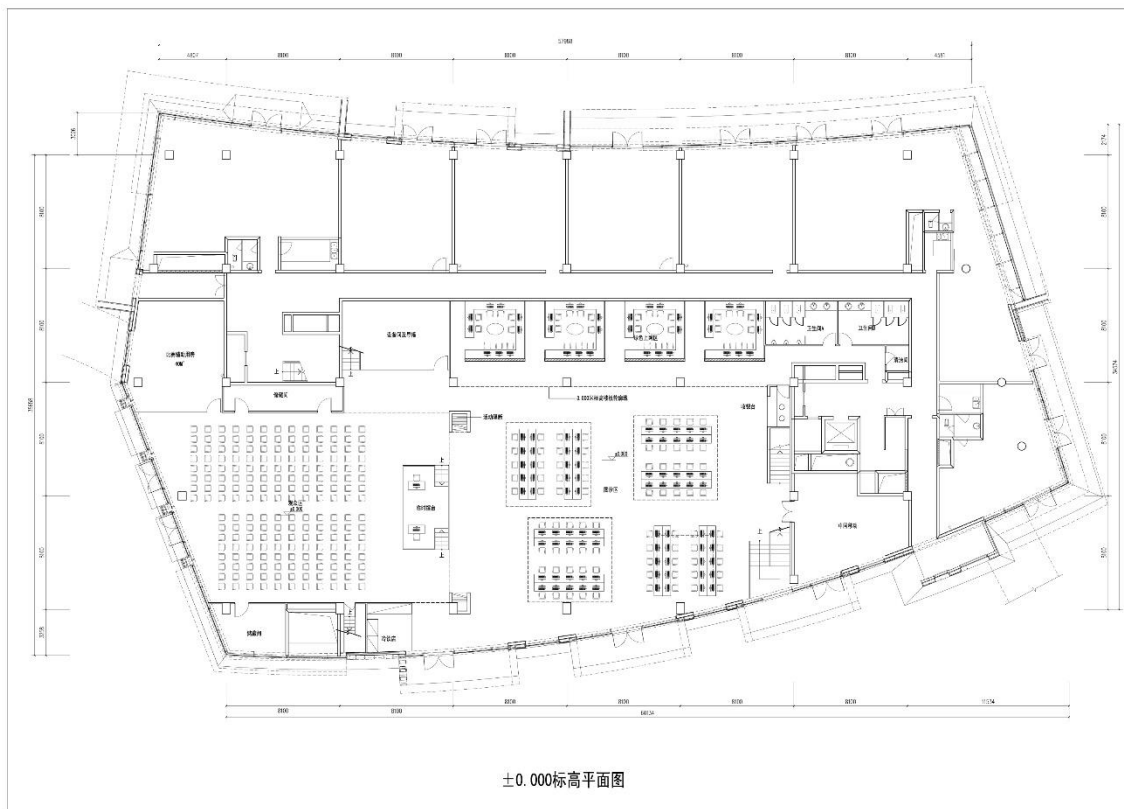


Obrázek 14: Interiér Yota Arena  
Zdroj: (Gorev, 2017)

Kromě tzv. main stage jsou důležitými místy arény i fan shop, ve kterém se nabízí nejen produkty související s arénou, ale také věci s brandem (značkou) či potiskem oblíbených hráčů, her, herních společností aj. Důležitým centrem dění by také měl být bar, menší restaurace, kavárna či obchod s jídlem a pitím pro nezbytné občerstvení v průběhu návštěvy arény. Samozřejmostí by pak měly být toalety, VIP salónek pro týmy účastníci se turnaje, VIP salónek pro prémiové návštěvníky, zvuková stage aj.

Aby byla aréna pro návštěvníky zajímavá a rádi se do ní vraceli, je nutné do jejího prostoru zakomponovat určité zábavní prvky, jež návštěvníkům zkrátí dobu čekání či vyplní dlouhou chvíli. K tomu slouží herní koutky, kde je k dispozici počítačové vybavení s nejnovějšími hrami a IT technologiemi, jako je virtuální realita v současné době. S tím souvisí i nutnost pokrytí lokace vysokorychlostním internetem, které zvládne vysoké zatížení.

Pro představu a přiblížení je níže vložen obrázek, který znázorňuje stavební projekt eSport arény v čínském městě Chengdu, a který se datuje až do roku 2009. Na projektu je vidět především rozmístění a plán vnitřní části arény spolu se všemi důležitými místnostmi.



Obrázek 15: Projekt eSport arény v Číně  
Zdroj: (Nix0n, 2009)

### 5.3 Ekonomická stránka projektu

Není úplně jednoduché určit ekonomický dopad výstavby arény, jelikož značně závisí na faktu, kdo je ta druhá strana čili komu by to mělo být prospěšné či komu to naopak uškodí. Značná míra těchto efektů by se dala i rozdělit na krátkodobé a dlouhodobé, jejichž účinek potrvá ještě dlouho poté. V této kapitole budou proto ekonomické dopady rozděleny podle náležitých parametrů. Je také důležité zmínit, že všechny částky uvedené v odstavci níže, jež nejsou podloženy zdrojem, jsou pouze teoretické.



### 5.3.1 Ocenění výstavby

Názorným příkladem vzorové arény může být nedávno dokončená Esports Arena Las Vegas (2018) o rozloze kolem 2800 m<sup>2</sup> s rozpočtem 8 650 000 dolarů (Martin, 2017), což je v přepočtu 181 milionů korun. Pro lepší přiblížení jsou v tabulce uvedeny známé již vystavěné či plánované arény v USA, jejich rozloha, umístění, rok dokončení a cena výstavby. Díky tomu si lze vyvodit přibližnou cenu výstavby první gamingové arény na území České republiky. Je však důležité brát v potaz, že většina eSport arén v USA se nestavila od základů. Nejčastěji si tvůrci vyhlídli nějaký objekt, který pouze zrenovovali a příslušně dovybavili. To je odůvodněním, proč např. cena Esports arena Las Vegas je téměř desetinásobně menší než cena plánované stavby arény ve Washingtonu, kde se staví kompletně nový objekt.

Tabulka 6: Přehled finančního ohodnocení vybraných eSport arén

Název objektu	Umístění	Rok dokončení	Rozloha (m <sup>2</sup> )	Cena výstavby (\$)
Esports Arena Las Vegas	Las Vegas	2018	2800	181 000 000
MLG.tv Columbus Arena	Columbus	2014	1300	neznámá
Blizzard Arena Los Angeles	Los Angeles	2017	4600	neznámá
eSports Stadium	Arlington	2018	9300	210 000 000
Washington eSport Arena	Washington, D.C.	2018-2019 (předpokládaný)	neznámá	1 365 000 000

Zdroj: zpracováno podle (Martin, 2017; Major League Gaming, 2018; Potter, 2018; Beck, 2017; Vanian, 2017)

### 5.3.2 Návrat financí

Pokud někdo pochybuje o smysluplnosti výstavby arény, o investování peněz do její výstavby, může ho překvapit následující fakt. Když se v roce 2014 dostavěla MLG.tv Columbus Arena, byl o otevírací turnaj takový zájem, že se lístky na akci brzy vyprodaly (Feran, 2014). Po necelém roce od výstavby oznámilo vedení MLG.tv, že aréna generovala zisk v hodnotě 4 milionů dolarů, tedy 84 milionů korun. A nejsou to jen hojně navštěvované turnaje, které přinášejí peníze, fanoušci totiž využívají možnosti návštěvy arény i mimo dobu konání akcí a projevují značný zájem o tzv. „gift shop“ s dárkovými předměty MLG.tv ale hlavně s předměty odkazující na jejich oblíbené hry, týmy či hráče. Aréna navíc zaznamenala takový úspěch, že se na její zázemí a turnaje v něm pořádané jezdí dívat

i fanoušci z jiných zemí, nehledě na fakt, že mnozí hráči účastníci se takových akcí jsou také z jiných států (Feran, 2015).

## **5.4 Kulturní přínos a dopad**

Program eSport akce se v mnohém rovná klasickému sportovnímu zážitku jako je např. hokejový zápas české extraligy. Hlavními elementy a důvody, proč diváci na takové události chodí, proč za ně platí, jsou v první řadě zážitky, možnost vidět své oblíbené hráče naživo a být u toho, když vyhrají, sdílet s nimi jejich emoce. Takový zážitek diváků utváří i světelné efekty a hudební doprovod (příkladem budiž vystoupení kapely Against the Current na velkém finále Worlds), autogramiády s hráči, možnosti vyzkoušení technologických novinek od výrobců hardware a software či herní koutky pro přestávky mezi zápasy. (Ditmarsch, 2017)

Výstavba arény by přinesla i značný přínos do oblasti kultury mladistvých. V dnešní době chybí centra, kde by se mládež scházela, pokud se nepočítají večerní kluby či obchodní centra. Právě taková eSport aréna by mohla sloužit pro scházení herních nadšenců ale i těch, které eSport tolik neláká a pouze si chtějí v klidu odpočinout, surfovat webem a „rozvalit se“ na pohodlné sedačce.

Náplní takové arény však nemusí být jen hosting turnajů a rozvíjení schopností amatérských či profesionálních hráčů. Současné s tím se mohou v objektu konat filmové či seriálové večery, které v poslední době láká mladé lidi. Tím si aréna přitáhne potenciální klientelu a rozšíří pole působnosti. Stejně tak se místo může stát kulturním centrem pro jiné záležitosti, než je progaming, takovým možností se meze nekladou.

### **5.4.1 Možný rozvoj ČR v oblasti progamingu**

Jedním z hlavních důvodů, proč je eSport Arena v Čechách skvělý nápad, je možnost rozvoje v progamingu. Kromě toho, že by české týmy jako eSuba a eXtatus měly kde odehrávat celorepublikové zápasy, svou přítomností by přilákaly velké množství diváků ať už z Čech anebo ze zahraničí, čímž by se posílil turismus v dané oblasti.

Kromě toho Michael Long ve svých článcích tvrdí, že výstavba profesionálních herních arén vede ke zvýšení kvality pořádaných turnajů, což se opět projeví ve zvýšení ohlasu České republiky v konceptu eSportu, jelikož by Praha mohla být potenciálním místem pro pořádání slavných turnajů. Tomuto faktu nahrává i skvělé umístění státu, tzv. „srdce Evropy“. (Long, 2018)

V poslední době se v médiích objevily články popisující účast eSportu na každoroční události Asian Games, která by se dala přirovnat k olympijským hrám, avšak pouze pro asijské státy. V roce 2022 by měl být eSport medailovým sportem na hrách, čímž byl/bude povýšen na úroveň klasických sportů reprezentovaných na olympijských hrách. I tento fakt může být brán jako možná motivace pro výstavbu arény, jelikož se eSport stává stále více oblíbený a vnímaný širokým spektrem lidí a co více, respektovanou oblastí živnosti. (Graham, 2017)

## Závěr

Cílem práce bylo představit a obecně shrnout eSport neboli progaming a jeho vývoj v podmínkách České republiky v porovnání se Spojenými státy americkými a v praktické části navrhnout další vývoj eSportu v České republice pomocí konceptu arény, která v současné době na tomto území chybí. Celá práce je napsána spíše pro lidi, kteří se konceptu progamingu nevěnují, tedy nejsou v tomto tématu zainteresovaní.

V teoretické části práce byl prvotně vysvětlen pojem eSport, jeho koncept a smysl. Následně bylo potřeba rozvést historii progamingu pro lepší pochopení rychlého vývoje tématu. S tím souviselo také rozebrání podmínek nutných pro zařazení hry do konceptu eSport, jelikož ne každá online hra je eSport. Tyto podmínky se pak využily později při uvedení a přiblížení nejvýznamnějších žánrů video her a s tím spojené populární eSport hry v současné době, které splňují podmínky progamingu a reprezentují vždy určitý herní žánr. Vzhledem k rychlému pokroku je na konci kapitoly uveden i pohled do budoucnosti na možné populární hry, které se rychle rozvíjí.

V další kapitole se rozebraly dvě důležité online platformy, Youtube a Twitch především. Rozebrání platformy Twitch bylo důležité také z toho důvodu, že se jedná o nejsledovanější médium pro eSport a úzce tedy souvisí s ekonomickou stránkou eSportu následující kapitolou nejznámějších progamingových turnajů.

Následuje jedna z nejdůležitějších částí, ekonomická stránka eSportu, ve které je detailně rozebrán objem peněz plynoucí v tomto odvětví a jaký marketingový potenciál pro firmy progaming představuje. Dále je v kapitole rozebrán ekonomický přínos eSportu pro všechny jeho účastníky, ať už se jedná o profesionální hráče a týmy, vývojáře her, diváky rozuměje fanoušky, investory či státní orgány. Dále se práce větví a přibližuje herní situaci zvláště v České republice, a zvláště v USA, ve které je velká část věnována arénám na jejím územím, jejíž poznatky se dále využívají v praktické části práce. Vedle arén je kladen důraz na přiblížení historie vývoje v jednotlivých oblastech.

Praktická část práce se věnuje nástinu arény na území České republiky, a to z vícero možných pohledů. V první řadě bylo důležité odůvodnit smysl tohoto konceptu. Dále byl zpracován silně teoretický nástin toho, jak by měla aréna vypadat zvenčí i zevnitř a co by měla obsahovat. Nejdůležitější částí práce však je ekonomická stránka projektu,

která odůvodňuje výhody arény, její pravděpodobné náklady a výnosy aj. Celá práce je pak ukončená kapitolou věnující se kulturnímu a sociálnímu přínosu arény pro společnost.

Hlavním zdrojem práce byl internet, který poskytl nepřehledné množství akademických prací ale i novinových článků. Vzhledem k faktu, že je eSport rychle se rozvíjející téma silně spojené s moderními IT technologiemi, tak se dalo předpokládat, že nejvíce zdrojů a užitečných informací se dalo nalézt právě na internetu. Je důležité podotknout, že zhruba 85 % všech zdrojů použitých v práci je v angličtině, tudíž je mnoho výrazů zde zmíněných v angličtině, jelikož pro ně neexistuje vystihující překlad. Nehledě na fakt, že eSport je tak rozsáhlé téma, že by se hodilo spíše na diplomovou práci, a i tak by bylo stále co dodávat, jelikož se toto téma rozvíjí opravdu neuvěřitelně rychle.

## Seznam použité literatury

- Activision Blizzard Inc.* [online]. 2010. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/starcraft-ii-wings-liberty153-becomes-biggest-pc-game-launch>
- ARIF, Shabana. 2018. PUBG Reportedly Rakes in \$712 Million in 8 Months. In: *IGN* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2018/01/31/pubg-reportedly-rakes-in-712-million-in-8-months>
- BECK, Kellen. 2017. Washington, D.C. becomes one of the first cities to sponsor an esports team. In: *Mashable* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://mashable.com/2017/03/10/dc-sponsors-esports/#WiY.uA8ASqqK>
- Blizzard Esports* [online]. 2018. [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: <https://esports.blizzard.com/en-us/blizzard-arena/los-angeles/visitor-info>
- CASEY, Dan. 2015. eSports By the Numbers at Blizzcon 2015. In: *Nerdist* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://nerdist.com/esports-by-the-numbers-at-blizzcon-2015/>
- DITMARSCH, J. L. van. 2013. *Video games as a spectator sport – How Electronic Sports Transform Spectatorship* [online]. Utrecht: Utrecht University Press. [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/288162>
- Dreamhack* [online]. 2011. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.dreamhack.se/dhw11/2011/11/30/dhw11-slar-alla-rekord/>
- EDWARDS, F. M. Tyler. 2013. eSports: A Brief History. In: *Adanai* [online]. [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://adanai.com/esports/>
- ESA. 2012. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. Washington: Entertainment Software Association [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: [https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa\\_ef\\_2012.pdf](https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf)
- ESA. 2017. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* [online]. Washington: Entertainment Software Association [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017\\_Design\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf)

- Esports Arena* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.esportsarena.com/>
- eSports Earnings* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.esportsearnings.com/>
- Esports Law Blog* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://kellywarnerlaw.com/esports-venues-us/>
- FBALESTRA. 2015. World of WarCraft: The most successful game ever? In: *Digital Innovation and Transformation* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://digit.hbs.org/submission/world-of-warcraft-the-most-successful-game-ever/>
- FERAN, Tim. 2014. Major League Gaming's Columbus arena set to open. In: *The Columbus Dispatch* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://www.dispatch.com/content/stories/business/2014/10/24/major-league-gamings-columbus-arena-set-to-open.html>
- FERAN, Tim. 2015. Major League Gaming's Columbus arena drawing in crowds, cash. In: *The Columbus Dispatch* [online]. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <http://www.dispatch.com/content/stories/business/2015/08/07/playing-for-keeps.html>
- FORTÉ, Malik. 2014. The United States First Dedicated Gaming Arena Is Coming. In: *Nerdist* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://nerdist.com/the-united-states-first-dedicated-gaming-arena-is-coming/>
- Free Online Thesaurus* [online]. c2017. [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <http://canacopegdl.com/keyword/lol.html>
- FROMME, Johannes., UNGER, Alexander, et al. 2012. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*. New York: Springer. ISBN 978-94-007-2776-2.
- Google* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://google.com>
- GOREV, Aleksandr. 2017. Гранд-финал Кубка России по киберспорту пройдет 26-28 мая в Yota Arena. In: *Gmbox* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://gmbox.ru/materials/29902-grand-final-kubka-rossii-po-kibersportu-proydyot-26-28-maya-v-yota-arena>
- GRAHAM, Bryan Armen. 2017. eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. In: *The Guardian* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>

GUZMAN, Joshua Nino D. 2015. The world's biggest and best eSports arenas. In: *Red Bull* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/gb-en/the-biggest-and-best-esports-stadiums-in-the-world>

HOLDEN, Nick. 2013. Is eSports really a sport? In: *MWEB Gamezone* [online]. [cit. 2018-02-21]. Dostupné z: <https://www.mweb.co.za/games/NewsArticles/tabid/2561/Article/8051/multiplayer%20online%20battle%20arena%20video>

HOVDESTAD, Kevin. 2013. The Rise and Fall of StarCraft II as an eSport. In: *IGN* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2016/03/22/the-rise-and-fall-of-starcraft-ii-as-an-esport>

*Intel* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.intel.com/content/www/us/en/gaming/esports.html>

*Intel Extreme Masters* [online]. 2017. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://intelextrememasters.com/news/intel-and-esl-welcome-173000-fans-at-worlds-biggest-esports-event-in-history/>

*Intel Extreme Masters* [online]. 2017. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://en.intelextrememasters.com/season-12/oakland/pubg/>

JACKSON, Leah. 2013. The Rise of eSports In America. In: *IGN* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2013/07/25/the-rise-of-esports-in-america>

KLEIN, Jessica. 2018. Twitch Ended 2017 With 15 Million Daily Visitors, 27K Partnered Streamers. In: *tubefilter* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.tubefilter.com/2018/02/06/twitch-2017-year-in-review/>

KRÝZL, Radim. 2017. Fortnite: Battle Royale je úspěšnější než původní hra. In: *Gamebro* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.gamebro.cz/fortnite-battle-royale-uspesnejsi-nez-puvodni-hra-recenze/>

LEE, Igel. 2018. Arlington, Texas, Announces Plans To Build Largest Esports Stadium In U.S. In: *Forbes* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:



<https://www.forbes.com/sites/leeigel/2018/03/14/arlington-texas-announces-plans-to-build-largest-esports-stadium-in-u-s/#47302c044131>

LOKHAM, Natalia, Oksana KARASHCHUK a Olena KORNILOVA. 2018. Analysis of eSports as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*. **16**(1): 207-213. ISSN 1727-7051.

LONG, Michael. 2018. The rise of the purpose-built esports arena. In: *SportsPro Media* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.sportspromedia.com/insight/esports-week-rise-purpose-built-esports-arena>

LYNCH, Andrew. 2016. Tracing the 70-year history of video games becoming eSports. In: *FOX Sports* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.foxsports.com/buzzer/story/esports-explainer-league-of-legends-heroes-of-the-storm-hearthstone-cs-go-dreamhack-050616>

*Major League Gaming* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.majorleaguegaming.com/news/major-league-gaming-announces-mlg-tv-columbus-arena/>

MANESSI, Alex. 2014. Stratospheric growth in eSports - what it means for publishers and developers. In: *LinkedIn* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/20141007095344-76453762-stratospheric-growth-in-esports-what-it-means-for-publishers-and-developers/>

MARTIN, Bradley. 2017. Updating the \$9 Million Esports Arena Las Vegas. In: *Eater Vegas* [online]. [cit. 2018-03-27]. Dostupné z: <https://vegas.eater.com/2017/10/24/16528838/esports-arena-las-vegas-update>

MOLINA, Brett. 2017. How 'PUBG' became this year's biggest video game. In: *USA Today* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.usatoday.com/story/tech/news/2017/12/13/how-pubg-became-years-biggest-video-game/945061001/>

MUSTARD, Donald. 2017. Fortnite Battle Royale Launches September 26. In: *PlayStation.Blog* [online]. 2016. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://blog.us.playstation.com/2017/09/12/fortnite-battle-royale-launches-september-26/>

- NAGPA, Aarsh. 2015. The Evolution of eSports. In: *Dot Esports* [online]. [cit. 2018-04-24].  
Dostupné z: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-evolution-of-esports-7693#list-1>
- Newzoo* [online]. 2016. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:  
<https://newzoo.com/insights/articles/esports-drives-21-3-of-twitch-viewership/>
- NIX0N. 2009. ESL announces eSports arena. In: *H1TV* [online]. [cit. 2018-04-24].  
Dostupné z: <https://www.hltv.org/news/2011/esl-announces-esports-arena>
- Oxford Dictionaries* [online]. 2018. [cit. 2018-02-21]. Dostupné z:  
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport/>
- PETERSON, Steve. 2014. The Massive Impact Of eSports. In: *AList* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.alistdaily.com/strategy/the-massive-impact-of-esports/>
- PlayStation* [online]. 2018. [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <https://www.playstation.com/en-us/games/counter-strike-global-offensive-ps3/>
- PLAYzone* [online]. 2014. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:  
<http://www.playzone.cz/clanky/District.Prague-dlu%C5%BE%C3%AD-miliony.-Skon%C4%8D%C3%AD%3F>
- PLAYzone* [online]. 2017. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z:  
<http://www.playzone.cz/clanky/ohlednuti-za-finale-league-of-legends-world-championship-2017>
- PLAYzone* [online]. 2018. [cit. 2018-04-04]. Dostupné z:  
<http://www.playzone.cz/slovo/world-cyber-games>
- PLAYzone* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/starcraft-2>
- Populous* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://populous.com/esportsvenue/>
- POTTER, Payton. 2018. Massive Esports Arena Coming To Arlington. In: *Patch* [online]. [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://patch.com/texas/arlington-tx/massive-esports-arena-coming-arlington>
- ProGamers* [online]. 2018. [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://www.progamers.cz/o-nas>

- Reddit* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/3gbqxo/why\\_is\\_csgo\\_so\\_popular/](https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/3gbqxo/why_is_csgo_so_popular/)
- SEDLÁK, Jan. 2017. Jiří Olšanský, Oldřich Štěřba: Twitch je lepší než YouTube. Streamer si vydělá i sto tisíc měsíčně. In: *Lupa* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/jiri-olsansky-oldrich-sterba-twitch-je-lepsi-nez-youtube-streamer-si-vydela-i-sto-tisic-mesicne/>
- SEDLÁK, Jan. 2018. Český e-sport tým eSuba vyhrál velký turnaj a získal čtyři miliony korun. In: *Lupa* [online]. [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/aktuality/cesky-e-sport-tym-esuba-vyhral-velky-turnaj-a-ziskal-cetyri-miliony-korun/>
- SEO, Yuri. 2013. Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*. **29**(13/14): 1542-1560. ISSN 2333-6099
- SPANGLER, Todd. 2017. FaceIt Switches From Twitch to YouTube for ‘Counter-Strike: Global Offensive’ Esports League Streaming. In: *Variety* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://variety.com/2017/digital/news/faceit-youtube-esports-twitch-counter-strike-global-offensive-1202010164/>
- Sport Park Liberec* [online]. 2018. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://www.sportparkliberec.cz/home-credit-arena/o-arene>
- STANFORD, Daniel. 2017. What makes a successful eSports game. In: *Gamasutra* [online]. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: [https://www.gamasutra.com/blogs/DanielStanford/20170307/292977/What\\_makes\\_a\\_successful\\_eSports\\_game.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DanielStanford/20170307/292977/What_makes_a_successful_eSports_game.php)
- Statista* [online]. 2018. [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.statista.com>
- Steam Charts* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://steamcharts.com/top>
- SullyGnome* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://sullygnome.com/viewers/watchedgames>
- SuperData Research* [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://www.superdataresearch.com/>

- TAYLOR, T. L., 2012. *Computer Games as Professional Sport*. London: The MIT Press. ISBN 978-0-262-31639-2.
- The Gathering* [online]. 2012. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://archive.gathering.org/tg12/en/news/27/56/Fastest-in-the-universe/>
- THIBORG, Jesper. 2009. *eSport and governing bodies – An outline for a research project and preliminary results* [online]. Cambridge: MIT Press. [cit. 2018-03-13]. Dostupné z: <http://muep.mau.se/bitstream/handle/2043/10746/esport.pdf?sequence=1>
- Twitch* [online]. 2018. [cit. 2018-04-25]. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/>
- VANIAN, Jonathan. 2017. Activision Blizzard to Open an E-Sports Arena in This City. In: *Fortune* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://fortune.com/2017/09/08/activision-blizzard-esports-arena/>
- WAGNER, Michael. c2007. Competing in Metagame gamespace: eSports as the First Professionalized Computer Metagames. In: Friedrich VON BORRIES, Steffen P. WALZ a Matthias BÖTTGER, *Space Time Play: Games, architecture, and urbanism: The next level*. Basel: Birkhäuser, s. 182-185. ISBN 978-376-4384-142.
- WCG [online]. 2018. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <http://worldcybergames.com/>
- WEBSTER, Andrew. 2009. Blizzcon tickets sell out in just 8 minutes. In: *Ars Technica* [online]. [cit. 2018-04-24]. Dostupné z: <https://arstechnica.com/gaming/2009/08/blizzcon-tickets-sell-out-in-just-8-minutes/>