

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury



Fakulta
tělesné kultury

ESPORT – NOVÝ FENOMÉN V OBLASTI CESTOVNÍHO RUCHU

Bakalářská práce

Autor: Pavel Zapletal, Rekreologie

Vedoucí práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

Olomouc 2022

Bibliografická identifikace

Jméno a příjmení autora: Pavel Zapletal

Název bakalářské práce: Esport – Nový fenomén v oblasti cestovního ruchu

Pracoviště: Katedra rekreologie

Vedoucí bakalářské práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

Rok obhajoby: 2022

Abstrakt: Předložená práce se zabývá esportem, jakožto novým fenoménem v oblasti cestovního ruchu. Esport je poměrně mladým trendem, ale s obrovským potenciálem. Hlavním cílem bakalářské práce je popsat turnaje esportu jako eventy, které spadají do sportovního cestovního ruchu. Praktická část se zabývá představením cestovního ruchu jako takovém. Následně je představen sportovní cestovní ruch, kam spadá i esport a také typologie i rostoucí význam daného odvětví ve společnosti. Pro praktickou část práce jsou zvoleny dvě kapitoly, kde první část popisuje esport, jeho analýzu, rozdíl proti tradičně pojatým sportům a zaměřuje se zde i na esport v české společnosti. V druhé kapitole jsou důsledně popsány nevýznamnější turnaje esportu. Závěrem se práce zabývá kompletním popisem jednotlivých turnajů, kde se věnuje i divákům a jsou zde porovnány čtyři největší hry a jejich turnaje současnosti.

Klíčová slova: esport, cestovní ruch, sportovní diváctví, turnaje, sportovní cestovní ruch

Souhlasím s půjčováním bakalářské práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author's first name and surname: Pavel Zapletal

Title of the bachelor thesis: Esport – New phenomenon in the field of tourism

Department: Department of Recreation and Leisure Studies

Supervisor: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

The year of presentation: 2022

Abstract: This thesis deals with esport the new phenomenon of tourism. Esport is a relatively young trend, but with huge potential. The main goal of the thesis is to describe esports tournaments as events that are included into sports tourism. The practical part deals with the presentation of tourism as such. Next this thesis introduces sports tourism which includes esports and also points at the growing importance of the industry in society. Two chapters are chosen for the practical part of the thesis. First part describes the esport, its analysis, the difference compared to traditional sports and focus on esports in Czech society. The second chapter describes the most important esports tournaments. In the end the thesis deals with a complete description of individual tournaments which also includes spectators and four biggest games and their tournaments till today.

Keywords: esport, tourism, sports spectating, tournaments, sport tourism

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

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

V Olomouci dne 21. 11. 2022

.....

Děkuji Ing. Halina Kotíková, Ph.D. za odborné vedení, ochotu a poskytnutí cenných rad při zpracování mé práce.

OBSAH

1. ÚVOD	8
2. PŘEHLED POZNATKŮ	9
2.1 Charakteristika cestovního ruchu.....	9
2.2 Nové trendy v cestovním ruchu	11
2.3 Sportovní cestovní ruch	13
2.3.1 Definice sportovního cestovního ruchu	13
2.3.2 Typologie sportovního cestovního ruchu	13
2.3.3 Význam sportovního cestovního ruchu	14
2.4 Sportovní diváctví	15
2.5 Esport	17
2.5.1 Definice esportu a esportovce.....	17
2.5.2 Sport VS esport.....	19
2.5.3 Esport v ČR	21
3. CÍLE	24
3.1 Hlavní cíl.....	24
3.2 Dílčí cíle.....	24
4. METODIKA.....	25
5. VÝSLEDKY	26
5.1 ANALÝZA NEJVÝZNAMĚJŠÍCH TURNAJŮ ESPORTU.....	26
5.1.1 Dota 2	27
5.1.2 Counter-Strike: Global Offensive.....	30
5.1.2.3 Turnaj PGL Major Stockholm.....	31
5.1.3 Fortnite.....	32
5.1.4 League of Legends.....	33
5.2 Komparace TOP her a turnajů	36
5.3 Prognóza	37

6. ZÁVĚRY	39
7. SOUHRN.....	41
8. SUMMARY	42
9. BIBLIOGRAFICKÉ ZDROJE	43
9.1 Odborná literatura	43
9.2 Internetové zdroje a odborné články	44
10. SEZNAM OBRÁZKŮ	47

1. ÚVOD

Tato bakalářská práce se věnuje novému fenoménu esportu. Esport je zejména v USA a Číně velice rozšířeným a oblíbeným odvětvím, kdežto v České republice a dalších zemích ještě není ve společnosti tento pojem příliš rozšířený. I tak má ale mnoho diváků a sledovatelů. Esport je poměrně novým trendem, jehož základy položil vynález internetu. Prognózy uvádí, že esport má obrovský potenciál a v budoucnu se předpokládá jeho velké rozšíření i do širší společnosti a dalších států a komunit (Olsen, 2015).

Teoretická část práce v první kapitole představí úvod do problematiky cestovního ruchu, neboť esport je zařazován právě i jako nové odvětví cestovního ruchu. Cestovní ruch je stručně definován a pozornost je věnována i současným trendům. Druhá kapitola je také teoretická, a věnuje se sportovnímu cestovnímu ruchu, kam esport spadá. Představena je nejen definice sportovního cestovního ruchu, ale také typologie i rostoucí význam daného odvětví ve společnosti.

Praktická část práce je také složena ze dvou kapitol. Jedna kapitola se věnuje esportu, jeho analýze, rozdílu esportu proti tradičně pojatým sportům, a celkově analýze a místu esportu v české společnosti. Poslední kapitola analyzuje nejvýznamnější turnaje esportu. Dané turnaje kompletně popisuje, věnuje se i divákům. Na konci je zpracována komparace jednotlivých turnajů. V praktické části budou porovnány čtyři největší hry a jejich turnaje současnosti, a to Dota 2, Counter-Strike: GO, Fortnite a League of Legends. Porovnány budou jak finanční aspekty, tak velikost publika nebo země, odkud pocházejí TOP hráči.

K metodám této práce je použita rešerše, analýza a komparace. Využity jsou jak odborné publikace, tak i zahraniční zdroje, včetně odborných článků. Českých zdrojů je v současnosti nedostatek, a proto jsou v hojné míře využity také zdroje zahraniční.

Cílem práce je analýza fenoménu esportu a komparace jednotlivých esportových turnajů s ohledem na diváky a jejich počet.

2. PŘEHLED POZNATKŮ

V této kapitole bude definován cestovní ruch a představeny také další související pojmy. Pozornost bude věnována i současným trendům v dané oblasti.

2.1 Charakteristika cestovního ruchu

Cestovní ruch je mnohými odborníky definován různě, protože se jedná o velmi širokou oblast. Neexistuje jediná definice cestovního ruchu, kterou by uznávali autoři v různých odvětvích a různých zemích. Výkladový slovník cestovního ruchu cestovní ruch definuje jako komplexní společenský jev, který zahrnuje aktivity osob cestujících mimo své obvyklé prostředí. Pobyt osob mimo obvyklé prostředí přitom trvá nejvýše rok. Cesta je uskutečňována za účelem zábavy, vzdělání, rekreace, nebo práce (Zelenka & Pásková, 2012).

Jednotlivé definice cestovního ruchu spojuje činnost vycestování obyvatel a jejich pobyt v zahraničí. Světová organizace cestovního ruchu (World Tourism Organization) za cestovního ruchu považuje aktivity lidí, kteří cestují do místa mimo své běžné životní prostředí na dobu kratší jednoho roku. Účelem cesty a pobytu může být nejen využití volného času, ale také obchod (který ovšem mnoho autorů z definice vyjímá) a další motivace (Kotíková, 2013).

Kotíková (2013) dělí cestovní ruch podle mnohých kritérií. Například podle území, kam účastník cestovního ruchu vyjíždí, můžeme dělit domácí a zahraniční cestovní ruch, přičemž zahraniční je dále dělen na výjezdový a příjezdový. Blíže tuto klasifikaci upřesňuje níže přiložená grafika.

Obrázek 1: Základní dělení cestovního ruchu



Zdroj: (Kotíková, 2013).

Cestovní ruch může být klasifikován na aktivní a pasivní, krátkodobý a dlouhodobý, organizovaný a neorganizovaný, individuální nebo skupinový. Na základě charakteru místa pobytu může být cestovní ruch dělen na městský, střediskový, venkovský nebo lázeňský. Druhů cestovního ruchu je mnoho a mohou být děleny na základě různých kritérií (Kotíková, 2013).

Moderní cestovní ruch, tedy tak, jak je chápán v současnosti, má své počátky v 17. a 18. století. Tehdy existovalo právo volného pohybu v rámci cizích států pro šlechtice a kupce. Za „otce“ moderního organizovaného cestovního ruchu je pak považován Thomas Cook, který v polovině 19. století založil první cestovní kancelář. Takzvaný novodobý cestovní ruch má pak počátky v etapě mezi dvěma světovými válkami (Ryglová, Burian, & Vajčnerová, 2011).

S cestovním ruchem jsou spojeny další související pojmy. Jedním z nich je návštěvník, který v mezinárodním pohledu představuje osobu cestující do jiné země, než ve které trvale bydlí, na dobu kratší než jeden rok, a za účelem trávení volného času. Z pohledu domácího cestovního ruchu je návštěvníkem osoba trvale žijící v daném státu, která cestuje na místo v dané zemi, ale mimo své běžné prostředí, a to na dobu maximálně půl roku. Účastník cestovního ruchu, někdy také nazývaný jako turista je tou osobou, která cestuje buď mimo svou zemi na minimálně jednu noc, maximálně rok, případně v domácím turismu osoba cestující v rámci své země na minimálně jednu noc, maximálně půl roku. Pokud účastník

neplánuje v navštívené destinaci ani jedno přespání, hovoříme zde o návštěvníkovi (Palatková & Zichová, 2014).

Závěrem lze konstatovat, že přestože lidé cestovali již dlouhá století, aktuálně chápaný cestovní ruch se začal rozvíjet teprve v 19. století (Kotíková, 2013).

2.2 Nové trendy v cestovním ruchu

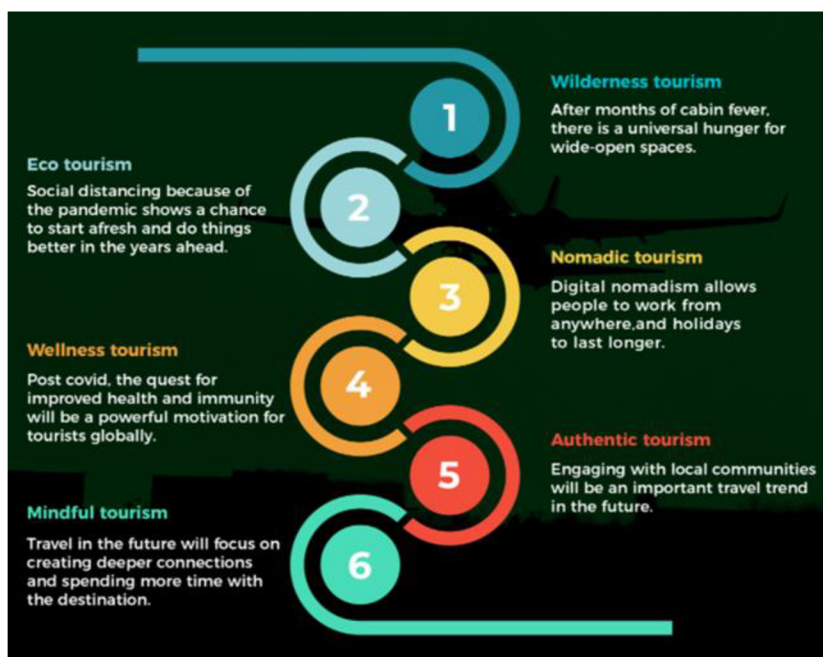
Cestovní ruch je v současnosti velmi významnou oblastí jak z pohledu obyvatel jednotlivých států, tak z pohledu státní ekonomiky. Jedná se o důležitý fenomén současné globalizované společnosti. Na počátku 21. století definovala Evropská komise základní trendy, které budou v následujících letech společnost ovlivňovat. Konkrétně se jednalo o trendy demografické, oblast zdraví, vzdělávání, životního stylu, měnícího se volného času, technologií, udržitelného rozvoje nebo možností dopravy. Co se týká takzvaných nových produktů v nabídce cestovního ruchu, odborná literatura hovoří o gastronomickém cestovním ruchu, kdy účastníci cestovního ruchu cestují za kulinářským uměním, tradičními pokrmy či nápoji, dále o léčebním cestovním ruchu nebo dobrodružném cestovním ruchu, kam může patřit i ten sportovní. K dalším rozvíjejícím se trendům patří takzvaný temný cestovní ruch, event turismus, dobrovolnický, svatební, filmový a vesmírný cestovní ruch (Kotíková, 2013).

Preference a chování lidí se neustále mění, a spolu s tím se vyvíjí i nabídka cestovního ruchu. Z pohledu měnící se demografie roste v cestovním ruchu poptávka po kvalitě a bezpečnosti, relaxačních aktivitách, produktech zaměřených na jednotlivce. Důležitá je pro účastníky cestovního ruchu i oblast zdraví, a proto se turisté těm „méně zdravým“ destinacím vyhýbají, roste poptávka po aktivní dovolené, wellness produktech a lázeňských pobytech. Dalšími trendy jsou poptávka po historických a kulturních poznáních. Odborníci se domnívají, že preference trávení volného času budou stále více roztržštěné. Společenské postavení bude v této oblasti stále méně důležité, změny v životním stylu způsobí pokles v poptávce po organizovaných zájezdech. Poklesne také význam cestovních agentur, naopak vzroste význam internetu v plánování volného času. Důraz bude kladen také na prvky udržitelnosti (Sdružení lázeňských míst ČR, 2021).

Jak ukazuje níže přiložená infografika, hlavními trendy cestovního ruchu v roce 2021 představuje cestování do divočiny, neobjevených míst a volných prostranství, dále ekologický cestovní ruch, nomádský cestovní ruch (digitální nomádství umožňuje lidem

pracovat odkudkoliv, i z dovolené), wellness (spojené se snahou o zlepšování svého zdraví), autentický cestovní ruch (se zapojením místních komunit) a cestovní ruch zaměřený na vytváření hlubších spojení s navštívenou destinací (Outbox Tourism Development Consulting, 2021).

Obrázek 2 - Hlavní trendy v cestovním ruchu v roce 2021



Zdroj: (Outbox Tourism Development Consulting, 2021).

V posledních letech se objevila nová sportovní aktivita a získala popularitu mezi mladými lidmi: Esporty, které v některých ohledech zpochybňují tradiční sporty. Existuje mnoho důvodů, proč jsou esportovní akce atraktivní pro diváka. Fanoušci mají šanci sledovat, jak nejlepší hráči z celého světa mezi sebou soupeří, mohou se setkat se svými oblíbenými hráči a sdílejí vášně k různým videohrám spolu se stovky a tisíci dalšími podobně smýšlejícími fanoušky. Z těchto a dalších důvodů jsou fanoušci ochotni cestovat tisíce kilometrů kvůli účasti na významných akcích. Existuje tedy potenciál pro růst nového typu cestovního ruchu: esportovní cestovní ruch. Koncept esportu jako specializovaného cestovního ruchu je skutečně životaschopný a atraktivita tohoto odvětví je nyní na vzestupu s potenciálem, který je velmi ziskový (Dilek, 2019).

2.3 Sportovní cestovní ruch

V této kapitole bude představen konkrétní druh cestovního ruchu, a to sportovní. Sportovní cestovní ruch bude definován, představena bude také jeho typologie i význam. Část práce bude zaměřena i na sportovní diváctví.

2.3.1 Definice sportovního cestovního ruchu

Sportovní cestovní ruch bývá v odborné literatuře také nazýván sportovně orientovaným turismem. Tento typ cestovního ruchu zahrnuje všechny sportovní aktivity, a to nejen tradiční, jako například lyžování, cykloturistiku nebo vodní sporty. Po sportovní cestovní ruch spadá i lovecký cestovní ruch nebo řada adrenalinových i extrémních sportovních aktivit, kterými jsou bungee-jumping, rafting, skalní nebo ledovcové horolezectví nebo paintball. (Palatková & Zichová, 2014).

Sportovní cestovní ruch je také definován jako volnočasová aktivita, ve které se jedinci účastní pohybových aktivit. Jsou sem řazeny i zájezdy, kdy se diváci jednou dívat na některé sportovní zápasy. Účast na sportovním cestovním ruchu bývá často motivována získáním nových zážitků, hledáním vlastních hranic, poznáváním přírody i nových lidí nebo zkušeností, touhou zažít nebezpečí, a podobně (Portál inovace vyššího odborného vzdělávání, 2021).

Zahraniční autoři doplňují, že sportovní cestovní ruch je již v současnosti chápán jako specializovaný trh sám o sobě. Současně má ale četné mezery na trhu, a tedy i velký potenciál. Sportovní cestovní ruch je velmi širokou oblastí, která zahrnuje různé druhy motivace i preference jednotlivých trhů (Higham & Hinch, 2018).

2.3.2 Typologie sportovního cestovního ruchu

Sportovní cestovní ruch je velmi širokým pojmem, který zahrnuje jak aktivity jednotlivců, tak skupin, a může být spojen i se sportovními nebo nesportovními akcemi. Sportovní cestovní ruch je i v tomto širokém pojetí možno dělit na domácí, zahraniční, výkonnostní a závodní, rekreační a relaxační. Domácí sportovní cestovní ruch představuje více než jednodenní cesty za sportem, které přesahují vzdálenost čtyřiceti kilometrů. Zahraniční sportovní cestovní ruch pak představuje ty cesty za sportem, které zahrnují cestu do zahraničí, a účelem je sportovní aktivita, ať už v roli aktivního účastníka nebo pasivního. Výkonnostní a závodní cestovní ruch zahrnují především cestování samotných

profesionálních sportovců i jejich týmu, tedy trenérů nebo masérů, a podobně. Jedná se o cesty na soutěže, ale i na soustředění. Posledním typem je rekreační a relaxační sportovní cestovní ruch, který zahrnuje širší spektrum účastníků a jejich rekreační sportování (Schwartzhoffová, 2010).

Sportovní cestovní ruch také někteří autoři dělí podle druhů sportů, které jsou vykonávány. Z tohoto hlediska je sportovní cestovní ruch členěn na základě vodních sportů (rafting, sjíždění řek na lodích), mořských sportů (jachtaření nebo potápění), pobřežních sportů (například windsurfing, plavání), vzdušných sportů (parašutismus či let balonem), letních sportů (tenis nebo plážový volejbal) a zimních sportů (bruslení, lyžování). (Schwartzhoffová, 2010).

Sportovní cestovní ruch tedy zahrnuje jak tradiční sporty, jako je cykloturistika nebo lyžování, tak i nové formy sportování spojeného s cestovním ruchem. Zahraniční autoři doplňují, že například v USA se v novém století stále více rozvíjí takzvaná nostalgická sportovní turistika. Ta zahrnuje návštěvy sportovních muzeí, síní slávy, tematických restaurací, sportovních setkání nebo slavných olympijských stadionů, které hostily slavné sportovce. Toto rychle se rozvíjející odvětví sportovního cestovního ruchu se ale dosud rozvíjí výhradně v Severní Americe (Higham & Hinch, 2018).

2.3.3 Význam sportovního cestovního ruchu

V posledních letech význam sportovního cestovního turismu roste, o čemž svědčí také formování sportu do samostatného odvětví v ekonomice. Jedná se dokonce o jeden z nejrychleji rostoucích druhů cestovního ruchu, který má velký význam pro růst HDP i návštěvnost daných lokalit (Kunz, 2018).

Díky růstu obliby sportovního cestovního ruchu dochází nejen k popularitě daných sportů a růstu DPH, ale také k rozšiřování příležitostí ke způsobům trávení volného času a k rozšiřování zdravého životního stylu. V některých případech je sport v rámci dovolené pouze doplňkovou činností, v dalších případech se jedná o hlavní motivátor k cestě, jako jsou například lyžařské pobyty (Schwartzhoffová, 2010).

I přes to, že esporty nezávisí na fyzické schopnosti účastníků způsobem jako tradiční sporty (basketbal, fotbal, hokej aj.), lze esportovní cestovní ruch hodnotit a brát jako druh

sportovního cestovního ruchu, protože esportovní události přitahují jedny z největších publikum na světě (Dilek, 2019).

Za specifickou formu sportovně orientovaného cestovního ruchu je považována také jeho pasivní forma, a to sportovní diváctví (Palatková & Zichová, 2014).

2.4 Sportovní diváctví

Sportovní diváctví je definováno jako společenský jev, který si všímá motivace divácké návštěvnosti, diváckých prožitků i souvislostí vztahů diváků ke klubům. Akademický zájem o sportovní fanoušky se ale v častých případech soustředí hlavně na negativní důsledky, a to například násilí a fotbalové či jiné chuligánství (Sekot, 2008).

Prožitkový přínos sportu nesouvisí vždy jen s jeho aktivním prováděním, ale plyne právě i z diváckého sledování. Z některých českých výzkumů vyplynulo, že většina populace sama pravidelně nesportuje, ale kontakt se sportem v divácké podobě má necelých 90 % dotazovaných. Významné sportovní události, jako jsou olympijské hry nebo mistrovství světa, se v souvislosti s jejich medializací, staly celospolečensky velmi významnými jevy, které velká část populace sleduje (Slepička, Mudrák, & Slepičková, 2015).

Sportovní diváctví je spojováno s pojmem fanoušek, který je ve společnosti velmi rozšířený a představuje sportovního diváka, který je často zaměřen na konkrétní druh sportu, často i konkrétní klub či tým. Termín fanoušek je také svázán s pojmem obecnostvo nebo publikum. Fanoušci jsou přitom pro sportovce i jednotlivé kluby velmi důležití. V některých případech dokonce fanoušci rozhodují o ekonomické úspěšnosti či dokonce samotné existenci klubu. Významně se podílí také na procesech utváření sportovních idolů a v celkovém pohledu mají nejen ekonomický, ale také sociální a kulturní význam. U sportovního diváctví se diváci nejčastěji dělí na přímé a nepřímé „konzumenty“. Přímí konzumenti sledují sportovní událost osobně, živě, kdežto nepřímí konzumenti sledují událost prostřednictvím médií. Sportovní diváctví může posilovat sounáležitost s místním společenstvím, vyjadřovat příslušnost ke skupině, nebo symbolizovat trendy. Na sportovní diváky nejsilněji působí rodina, vrstevníci, případně škola, ale také sociální prostředí jedince a jeho okolí. Důležité je také sociální i kulturní prostředí nebo vyznávané náboženství. Výzkumy potvrzují, že u mužů jako sportovních diváků převažuje socializační vliv vrstevníků, kdežto u žen divaček hraje důležitou roli rodina (Sekot, 2008).

Účastníci sportovního diváctví jsou v odborné literatuře děleni na čtyři skupiny. První skupinu tvoří sportovní diváci. Jedná se o velkou heterogenní skupinu, která je spíše stálá a stabilní. Tato skupina obecně hodnotí zápasy objektivně a mezi účastníky neexistuje rasismus ani násilné chování. Sportovní diváci jsou pasivními pozorovateli hry, kteří nejsou ovládáni týmovou rivalitou a hodnotí zejména silný zážitek ze sledování sportovního utkání. Druhou skupinou jsou sportovní fanoušci. Skupina je velmi stabilní, střední velikosti a stálosti, vykazuje určitě projevy nacionalismu. Sportovní fanoušci obvykle neprojevují násilné chování a zápasy hodnotí subjektivně. K určitému sportu jsou často přitahováni prostřednictvím oblíbeného týmu nebo hráče. Třetí skupinou je homogenní skupina ultras. Ta se vyhýbá přímým konfliktům i vandalismu, ale k fandění často používají nejen transparenty, ale například i pyrotechniku. Mají zájem o vysokou úroveň diváckých zážitků a projevují zájem o klubový život. Poslední čtvrtou skupinu představuje hooligans. Hooligans se vyznačují vysokou mírou skupinové stability i homogenity. Jejich chování je ale násilné, projevují nacionalismus i xenofobii. Jedním z jejich cílů je vyvolání konfliktu s fanoušky soupeře (Sekot, 2008).

Jak ukazuje níže přiložený obrázek, podle výzkumu Národní sportovní agentury (NSA) a výzkumné agentury Český národní panel, je v České republice divácky nejatraktivnějším sportem lední hokej, následovaný lyžováním a atletikou. Názory se pak liší mezi muži, kteří preferují lední hokej, a ženami, které nejraději sledují krasobruslení (Sportovní listy, 2020).

Obrázek 3 – Nejoblíbenější sporty v ČR z pohledu divácké atraktivity



Zdroj: (Sportovní listy, 2020).

Novým odvětvím, které se stalo celosvětově populárním jsou již výše zmíněné esporty. Současně s tím jsou pozorovány nárůsty diváků, kteří esportové události sledují. Svoji popularitu získali díky vysoké úrovni zábavy a zážitkům z virtuálního prostředí, které jsou kulturně významné, smysluplné a informativní. Esportové události jsou novodobou verzí sociálních aktivit. Místo návštěvy fotbalového stadionu, kde hraje Arsenal vs. Liverpool, fanoušci zaplňují arény stejně velké jako Anfield, kde sledují zápas mezi esportovými týmy. Tyto události jsou novými turistickými atrakcemi, a tudíž i novým marketingovým prostředím v rámci paradigmatu cestovního ruchu (Dilek, 2019).

2.5 Esport

2.5.1 Definice esportu a esportovce

Pozoruhodný vývoj informační technologie má za následek, že se objevují nové způsoby, jak technologie ovlivňuje sportovní oblasti. Jednou z oblastí je právě Esport (Ayar, 2018).

Esport má několik definic. Jedna z těch základních charakteristik uvádí, že esport je forma soutěžního hraní videoher. Ve společnosti existuje poměrně rozšířený názor, že hraní videoher je rekreační volnočasová aktivita, mnohdy ne smysluplná, a také že hraní her je

nenáročným způsobem pro získání peněz. Esport není dosud zcela rozšířeným pojmem, přičemž se mu prozatím dostatečně nevěnuje ani odborná literatura. Jedná se o dosud neprozkoumaný fenomén současnosti. Termíny esport a esportovec a jejich definice nejsou dosud mezi jednotlivými odborníky ujasněné. Původní definice z počátku 21. století hovoří o esportech jako elektronických sportech neboli organizovaném soutěžním hraní videoher. Soutěž přitom musí být organizována jinou institucí, nebo jiným člověkem, a nikoliv samotnými hráči. Různé definice pak také obsahují podmínku elementu soutěživosti, tedy odměnou. Odměna nemusí být finanční nebo materiální, ale například i získání sociálního kreditu. Jako esportovec je pak označován ten člověk, který se zúčastňuje esportovních událostí (Květon, 2020).

Jedna ze stručných zahraničních definicí říká, že esport představuje soutěžní hraní videoher více hráči, za účasti diváků prostřednictvím online médií. Esport jako mezinárodní fenomén vznikl teprve nedávno, a jeho povaha se mění, v souvislosti s rychlým rozvojem moderních technologií. Esport také může být definován jako oblast aktivit, ve které se lidé rozvíjejí, trénují duševní i fyzické schopnosti, a k hraní využívají informační a komunikační technologie. Velmi význačně, ale nikoliv odborně, spíše neformálně, charakterizuje esport Funk, podle kterého všechny esporty zahrnují hraní videoher, ale zdaleka ne všechny videohry lze zařadit do esportu (McClellan, Arnett, & Hueber, 2020).

Whalen definuje esport jako organizované a schválené soutěže v hraní videoher, nejčastěji v kontextu videoherních turnajů. Adamus jako esport charakterizuje alternativní způsob sportu s využívání hraní videoher. Associated Press Stylebook označil esporty za soutěžní videohry pro více hráčů. Cambridge Dictionary esporty definuje jako hraní počítačových her proti soupeřům na internetu, často za peníze, a při sledování ostatními lidmi online, pomocí médií, někdy i prostřednictvím organizovaných událostí. Autoři zdůrazňují, že ať už je používána jakákoliv definice esportu, musí nutně obsahovat aspekt soutěže, jasné cíle a pravidla, profesionální scénu i atmosféru. Za esport je považováno jen hraní mezi lidmi, nikoliv hraní člověka proti počítači (Bostan, 2020).

Další autoři v definicích esportu kladou důraz na profesionální hraní videoher, čímž odlišují esportovce od rekreačního a příležitostného hraní. Někteří autoři tak definují esportovce jako hráče, kteří tuto činnost považují za svou práci. Jedná se o poměrně malou část hráčů, která se věnuje zlepšování herních dovedností a chápe esport jako svou profesi (Květon, 2020).

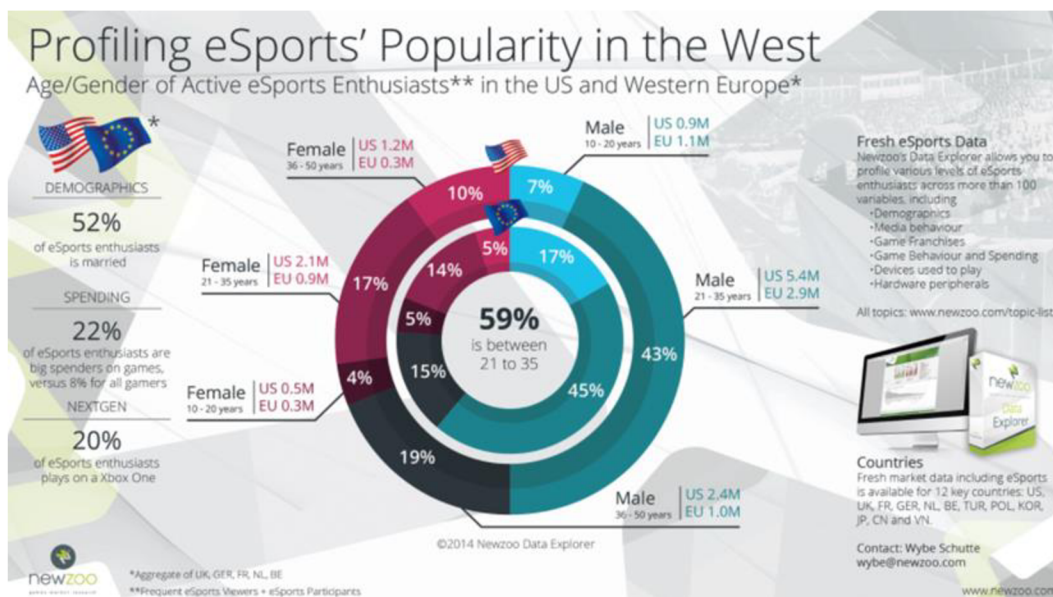
Internet se začal ve společnosti objevovat teprve před pár desetiletími. Zpočátku měli uživatelé možnost čelit jen umělé inteligenci, nyní mohou soutěžit v hraní her prostřednictvím digitálních technologií i mezi sebou. Vzájemné soupeření v hraní videoher vykazovalo znaky sportovních soutěží, neboť obsahovalo jak aspekt soutěže a možné výhry, tak i podmínky, diváků, fyzické i psychické aspekty. Původní samotné hraní videoher se povýšilo na novou úroveň, začalo vyžadovat specializaci a určitý druh talentu, umění i trénování. Esport je již v mnoha zemích považován za samostatné sportovní odvětví. Prvek zábavy zůstal zachován, ale amatérská hráčská úroveň se posunula i na tu profesionální (Bostan, 2020).

Zatímco nárůst počtu esportových diváků je zcela jistě zajímavým trendem z pohledu zábavního a cestovního průmyslu, ještě větším faktorem se v poslední době stal pro tvůrce videoher, distributorů a cestovních agentur. Pozitivní korelace byla pozorována mezi nárůstem v počtu diváků, prodejem videoher a počtem fanoušků cestujících na esportovní události (Dilek, 2019).

2.5.2 Sport VS esport

Vzhledem k tomu, že oblast esportu i esport jako samotný termín není (nejen) v české společnosti dosud zcela rozšířený, existují o něm rozdílné názory. Někteří lidé se domnívají, že je to zcela zbytečná aktivita, vhodná jen pro zábavu nebo pro děti, naopak někteří zastánci esportu ho dokonce prosazují jako součást olympiády. Ve skutečnosti esport získává stále více diváků a fanoušků, a dle prognóz bude jeho obliba ve společnosti stále růst. Níže přiložený graf ukazuje popularitu esportu v USA a západní Evropě. Z grafu mimo jiné vyplývá, že téměř 60 % osob sledujících esporty je ve věku 21 až 35 let. V USA jsou esporty oblíbenější než v západní Evropě. Například u žen ve věku 21-35 let sleduje esport 2,1 milionů Američanek, kdežto v západní Evropě jich je 0,9 milionů. Například u mužů ve věku 36-50 let jich v USA sleduje esporty 2,4 milionů, v západní Evropě 1 milion. U všech věkových kategorií převažuje zájem o esporty u Američanů, pouze u kategorie mužů ve věku 10–20 let se jedná zhruba o stejný počet diváků a nadšenců (TryHard, 2017).

Obrázek 4 - Popularita esportu v USA a západní Evropě

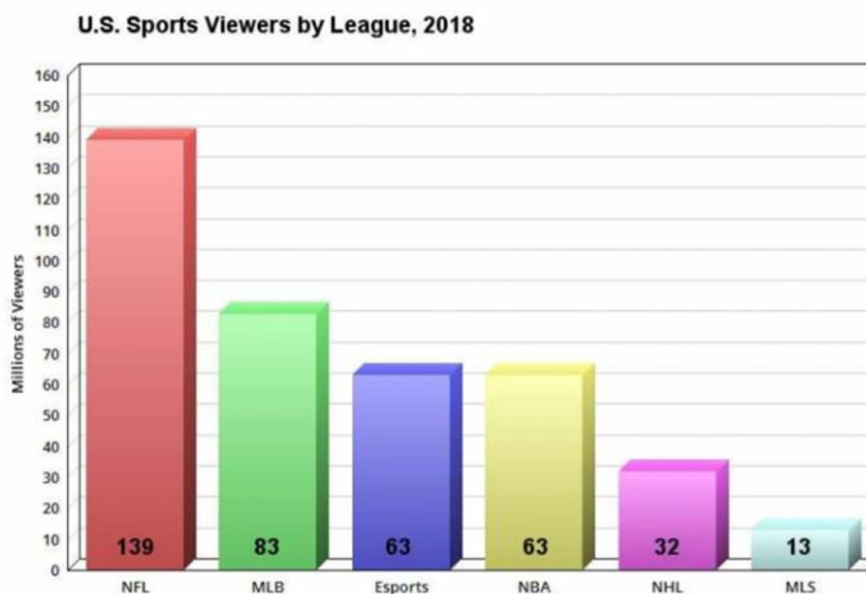


Zdroj: (TryHard, 2017).

Zahraniční zdroje doplňují, že esport je již celosvětově miliardovým průmyslem s obrovskou základnou fanoušků. Země po celém světě esport uznávají i na profesionální úrovni, kdy se již turnaje stávají tradičními sportovními událostmi. Odvětví esportů zažilo v posledních letech fenomenální boom popularity, jak z hlediska sledovanosti, tak příjmů. Dnes se jedná o jednu z nejrychleji rostoucích sportovních událostí světa. Odhaduje se, že do konce roku 2022 dosáhne celosvětový trh esportu 200 miliard dolarů. Rozdíl mezi sportem a esportem tedy spočívá v tom, že esport není klasicky chápaným sportem, tak jak byl definován například ve 20. století. Esport kombinuje tradiční sporty s moderními technologiemi. Jako jeden z hlavních rozdílů popisují autoři konkrétní místa, kde se hra či sport odehrává. Pro esport nemusí být stanoveno konkrétní místo, hráči nemusí být nutně přítomni na stejném fyzickém místě, stejně tak jako diváci. Přestože esport nevyžaduje klasické tréninky a posilování těla, jako například u atletiky nebo fotbalu, esport ve skutečnosti vyžaduje hodiny intenzivního trénování (Difference Between, 2021).

V posledních letech obliba esportu prudce vzrostla, zejména v USA, ale postupně se objevují i fanoušci v mnoha dalších zemích po celém světě. Jak ukazuje níže přiložený graf, v USA již esport sleduje stejný počet lidí, jako zápasy NBA (americkou nejvyšší basketbalovou ligu). Na prvním místě ve sledovanosti se umístila NFL (fotbalová liga), na druhém místě MLB (baseball) a shodně na třetím a čtvrtém místě právě NBA a esporty (Cool magazin, 2018).

Obrázek 5 – Obliba esportu v USA v roce 2018



Zdroj: (Cool magazín, 2018).

2.5.3 Esport v ČR

V České republice je esport nazýván také jako progaming. Hráči se esportu neúčastní pouze prostřednictvím počítače, ale mohou hrát i na dalších platformách, jako je XBOX, Playstation, Nintendo aj. Hráči jsou označováni jako gameři, kteří se účastní jak turnajů, tak mohou hrát i různou národní či nadnárodní esportovou ligu. V mnoha zemích světa existuje velké množství esportových týmů i jednotlivých lig, jen v České republice jich jsou stovky. Mezi tu nejznámější patří Sazka eLeague. Velká část hráčů ale hraje pro zábavu, nikoliv jako hlavní výdělečnou činnost. Konkrétně v České republice se o esport zajímá více než 250 tisíc hráčů, a několik se jich esportem živí. Turnaje se nejčastěji odehrávají fyzicky na jednom místě s diváky nebo dokonce i na dálku přes internet. Esport je často spojován s hraním střílečích hry Counter-Strike, mmorpg League of legends, případně Doom Quake (Netbox, 2021).

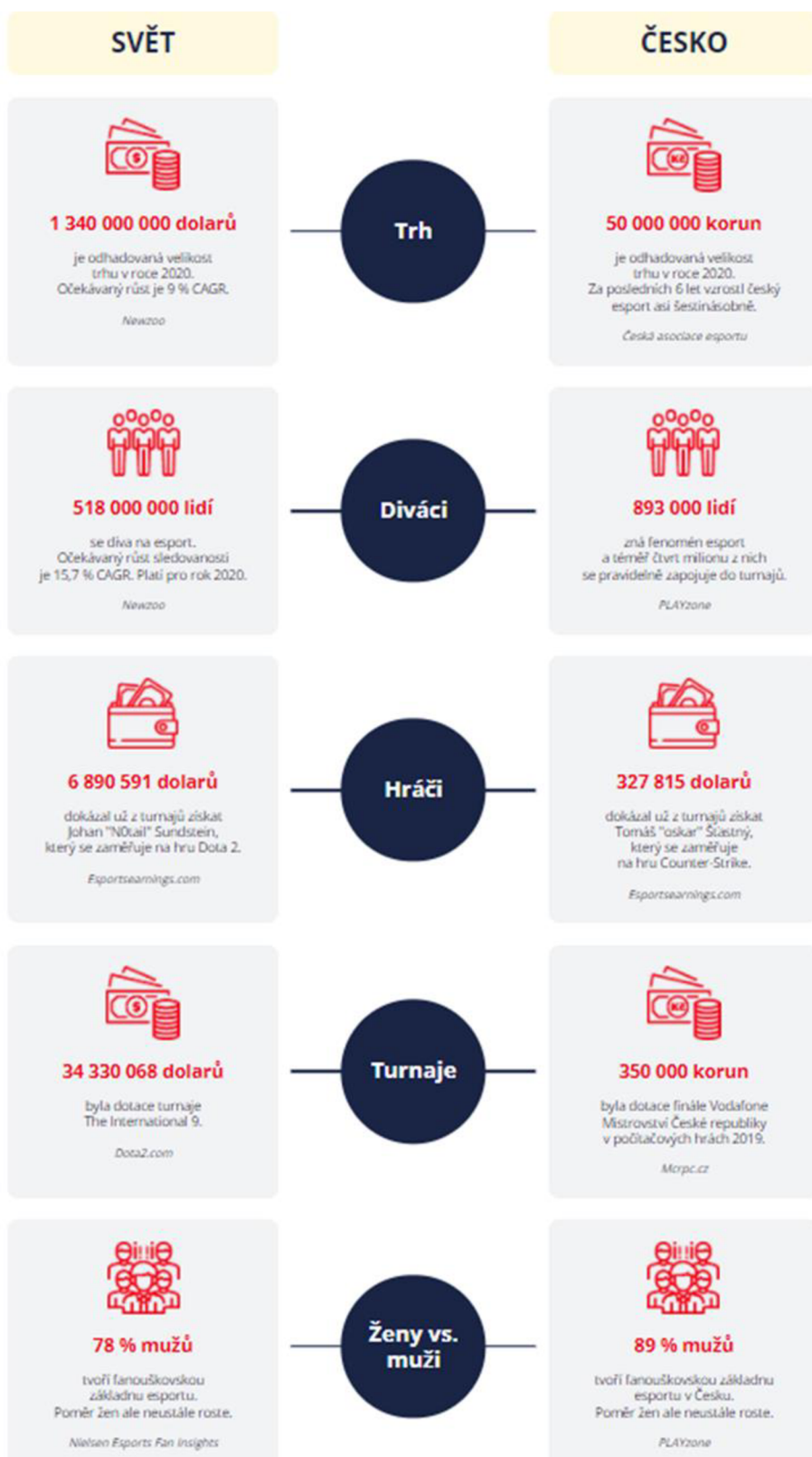
Pravděpodobně nejúspěšnějším českým, ale také slovenským esport týmem je eSuba, jejíž počátek je datován do roku 2004. Prvním esport týmem ale byl již v roce 1997 NecroRaisers (Netbox, 2021).

V České republice je jednou z největších institucí, která se dané oblasti věnuje, Česká asociace esportu, jejímž cílem je zvyšovat povědomí o dané oblasti, rozvíjení tohoto druhu

sportu a hájení zájmů hráčů, týmů i organizátorů. Česká asociace esportu již zaregistrovala okolo 1700 českých hráčů (Netbox, 2021).

Níže přiložený obrázek ukazuje statistické porovnání odvětví esportu ve světě a v České republice. Vyplývá z něj, že v roce 2020 tvořil objem trhu esportu více než 1,3 miliard dolarů, kdežto v České republice se jednalo asi o 50 milionů korun. Celosvětově sledovalo esport přes 500 milionů lidí, v České republice pak necelých 900 tisíc. Finančně nejúspěšnějším esportovcem se celosvětově v roce 2020 stal Johan „N0tail“ Sundstein, který se zaměřil na hru Dota 2 a z turnajů získal téměř 7 milionů dolarů. Z České republiky byl nejúspěšnějším esportovcem Tomáš „oskar“ Šťastný, který hraje Counter-Strike, s částkou přes 327 tisíc dolarů (Česká asociace esportu, 2020).

Obrázek 6 - Komparace odvětví esportu ve světě a ČR



Zdroj: (Česká asociace esportu, 2020).

3. CÍLE

3.1 Hlavní cíl

Hlavním cílem bakalářské práce je popsat turnaje esportu jako eventy, které spadají do sportovního cestovního ruchu.

3.2 Dílčí cíle

1. Popsat sportovní cestovní ruch, jehož součástí je i sportovní diváctví.
2. V praktické části popsat nejvýznamnější turnaje v esportu (počet hráčů, diváků, odkud byli).

4. METODIKA

Pro dosažení výše stanovených cílů, byla zvolena metoda rešerše české a cizojazyčné odborné literatury a dalších dostupných zdrojů, jako vědeckých článků a internetových pramenů s výběrem informací o dané problematice českých zdrojů je v současnosti nedostatek, a proto jsou v hojné míře využity také zdroje zahraniční. Tuto bakalářskou práci lze rozdělit na dvě části. V první části bakalářské práce jsem provedl syntézu poznatků z výběru internetových zdrojů a odborné literatury. Z knižní literatury byly pro syntézu použity knihy týkající se oblasti cestovního ruchu. Informace čerpané z online zdrojů pocházely z internetových knihoven, jako BookPort, EBSCOeBooks.

Ve druhé části bakalářské práce je využita metoda analýzy dat a statistické zpracování. Pomocí analýzy byly zjištěny nejvýznamnější hry esportu a jejich vrcholné turnaje. Další metoda, která byla využita byla metoda komparace. Díky získaným datům byly porovnány čtyři nejvýznamnější hry a zjištěno, že roste obliba těchto her a turnajů společně se stoupajícím zájmem diváků.

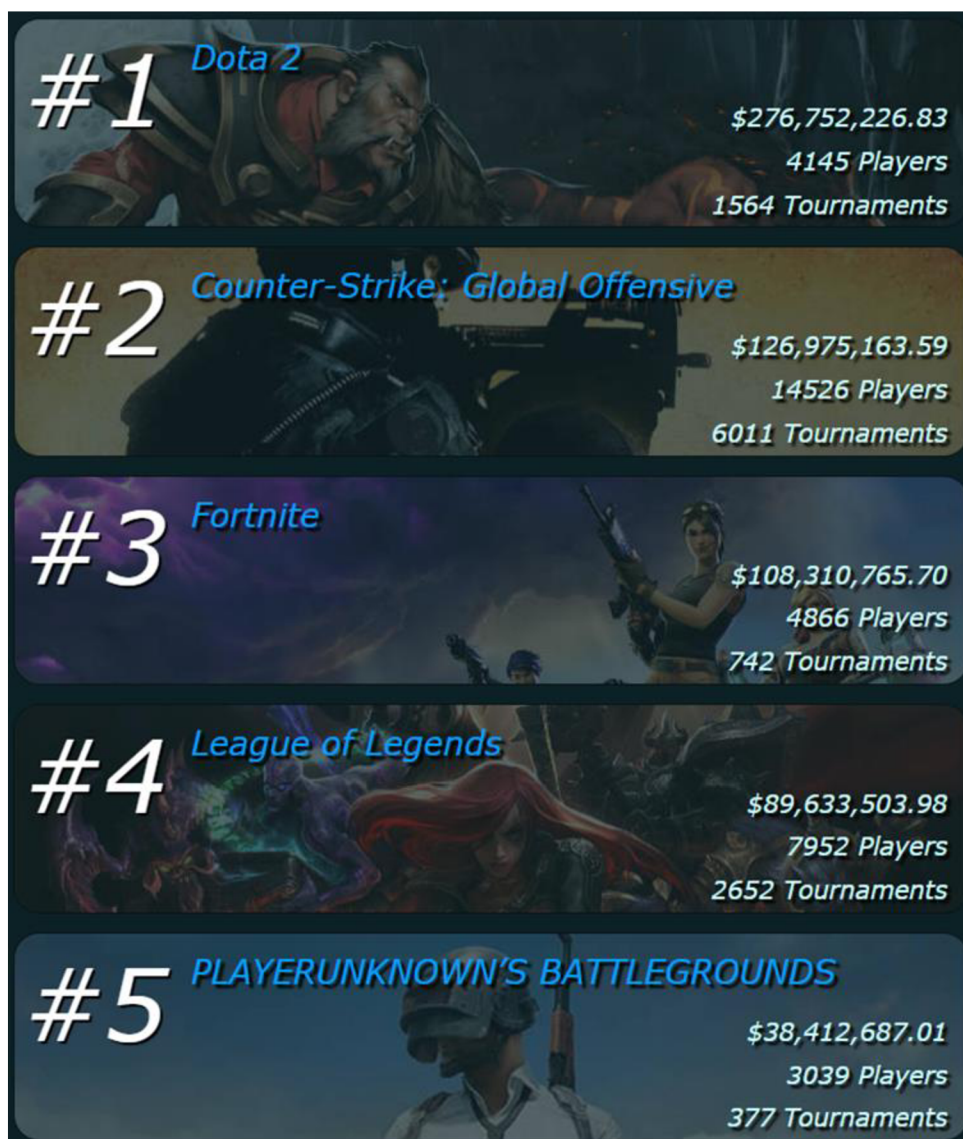
Závěr této práce obsahuje prognózu, která navazuje na statistiku z výše zmíněných dostupných dat.

5. VÝSLEDKY

5.1 ANALÝZA NEJVÝZNAMĚJŠÍCH TURNAJŮ ESPORTU

K pěti nejvýznamnějším turnajům v posledních letech patří turnaje zaměřené na hry: Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Fortnite, League of Legends a Playerunknown's Battlegrounds. Níže přiložená infografika ukazuje, kolik profesionálních hráčů se dané hře věnuje, kolik turnajů již bylo realizováno a jaký je objem financí (Esports Earnings, 2021).

Obrázek 7 - TOP 5 nejvýznamnějších her z pohledu financí



Zdroj: (Esports Earnings, 2021).

Všech pět uvedených her hrají tisíce hráčů, nejvíce jich registruje Counter-Strike. Největší objem peněz tvoří hra Dota 2, konkrétně asi 276 miliard dolarů. Counter-Strike si naopak může připsat největší počet pořádaných turnajů, a to více než 6 tisíc. Některé další

zdroje uvádí TOP 5 her současnosti v jiném pořadí, ale na konkrétních hrách se shodují. Sledovanost turnajů a her je tak obrovská, že lístky na jednotlivé turnaje bývají vždy vyprodány během pár hodin. Z důvodu celosvětové pandemie COVID-19 v roce 2021 nebyla divákům zpřístupněna možnost sledovat jejich oblíbené hráče a týmy přímo živě, ale i přes to sledovanost dosahovala miliony shlédnutí. Nejsledovnější čtyři hry budou nyní v praktické části blíže představeno a porovnáno (Esports Earnings, 2021).

5.1.1 Dota 2

5.1.1.1 O hře Dota 2

Dota 2 je akční strategická hra, vyvíjená a vydávaná v reálném čase společností Valve Corporation. Vývoj hry začal v roce 2009. Jejím přímým konkurentem je League of Legends. (Esports Earnings, 2021).

Obrázek 8 - Dota 2



Zdroj: (STEAM, 2021).

V Dota 2 se miliony hráčů po celém světě každý den stávají jedním z více než stovky hrdinů, přičemž pravidelné aktualizace zajišťují vývoj hrdinů a hrátelnosti. Podle odborníků nemá hra konkurenci v nabízené rozmanitosti hrdinů i jejich schopností a předmětů. Dota 2 nemá přesný návod, jak hrát, ale nechává hráči volnou ruku. Základní obsah hry je dostupný všem a zdarma (STEAM, 2021). Hra je charakterizována jako nejkompexnější akční hra pro více hráčů (Dota 2, 2021).

5.1.1.2 Statistika

Hra Dota 2 byla vydána roku 2013 a údaje aktualizované na konci listopadu 2021 hovoří o 1564 turnajích a přes 276 milionů dolarů. Nejlepšími hráči této hry jsou na prvním místě

Johan Sundstein z Dánska (hráčské ID N0tail) s výhrou přes 7,1 milionů dolarů, na druhém místě Jesse Vainikka z Finska (hráčské ID JerAx) s výhrou téměř 6,5 milionů dolarů. Třetí místo obsadil Anathan Pham z Austrálie (hráčské ID ana) s výhrou přes 6 milionů dolarů. Země, odkud pochází nejúspěšnější hráči, kteří vyhráli dohromady nejvíce peněz, jsou Čína (čínští hráči vyhráli celkem asi 75 milionů dolarů), Rusko a Finsko. Poslední turnaj The International 2021 se odehrál v rumunské Bukurešti v termínu 7.-17. října 2021, kdy se hrálo o více než 40 milionů dolarů. Na prvním místě se umístil tým Team Spirit, který zahrnoval 5 hráčů: 3 z Ruska (s přezdívkami CoLLapse, Miposhka, TORONTOTOKYO) a 2 z Ukrajiny (přezdívky Mira a Yatoro) a vyhrál přes 18 milionů dolarů (Esports Earnings, 2021).

5.1.1.3 Turnaj The International 2021

Každoročně společnost pořádá The International, každoroční turnaj v Dota 2, ve které hráči soutěží o miliony dolarů. The International je velmi známým turnajem, ale ceny mohou hráči získat i v jiných soutěžích Dota 2, jako byly DAC 2015, The Boston Major 2016 nebo EPICENTER Major 2019 a další (Esports Earnings, 2021). The International je dokonce největší e-sportovou událostí světa (Dota 2, 2021).

Společnost Valve Corporation před pořádáním The International 2021 (již 10. tohoto šampionátu) oznámila, že z důvodu bezpečnosti a probíhající koronavirové pandemie se v Bukurešti hra odehraje bez fyzicky přítomných diváků. Hráči nakonec největší událost v esportu hráli před tisíci prázdných míst. Turnaj provázely problémy již dříve, protože původně měl být odehrán ve Stockholmu, kde ale společnost nedokázala pro hráče a své zaměstnance zajistit cestovní doklady, víza. Poté byla akce přesunuta do Bukurešti, a nakonec tedy kvůli epidemiologickým opatřením musela být zrušena přítomnost diváků, kterým však vstupné bylo vráceno (Win, 2021). Turnaj začal skupinovou fází (7.-10. října), na kterou navázal hlavní program v podobě Main eventu s play-off, kam postoupily nejlepší čtyři týmy v každé skupině. Z 18 týmů tedy postoupilo 16, které hrály ve dvojitěm vyloučení. Dle pořadí ve skupině se týmy umístily do play-off „pavouka“. Na šampionát bylo pozváno 12 týmů, dalších 6 se kvalifikovalo prostřednictvím regionálních kvalifikací. Na prvním místě se s výhrou 18,2 milionů dolarů umístil Team Spirit (Play arena, 2021).

Obrázek 9 – Vítěz The International 10 – Team Spirit



Zdroj: (Dexerto, 2021).

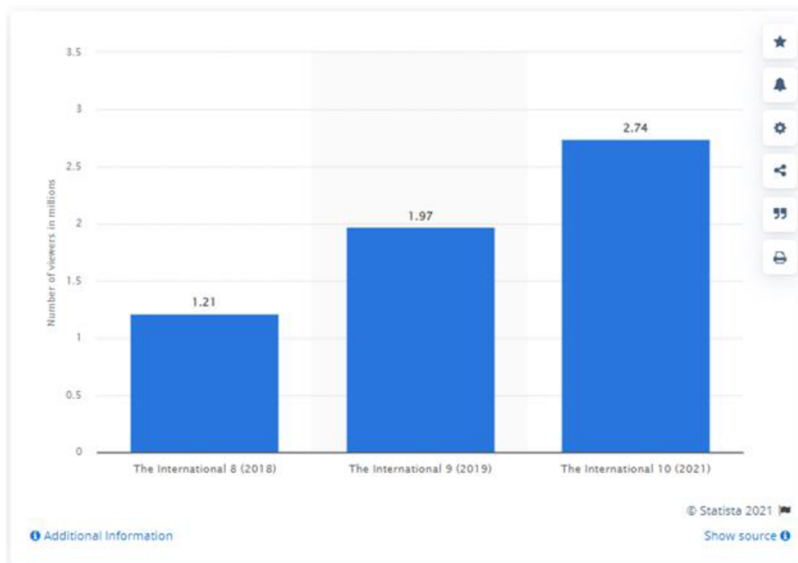
Team Spirit je rusko-ukrajinský tým složený z pěti hráčů, kterými jsou YatoroGOD a Mira z Ukrajiny a další tři TORONTOTOKYO, Collapse, Miposhka z USA (eScore News, 2021).

5.1.1.4 Turnaj ESL One Stockholm 2022

Nejbližším obrovským turnajem ve hře Dota 2 bude turnaj ve Stockholmu, kde se hlavní část turnaje bude konat 18. – 22. května 2022. Celková výhra činí 500 tisíc dolarů, které budou rozděleny mezi top čtyři týmy. Turnaje se celkově zúčastní osmnáct týmů, čtyři týmy ze západní Evropy a Číny, tři týmy z jihovýchodní Asie a východní Evropy a dva týmy ze severní a jižní Ameriky. Místo konání bude Hovet aréna, která pojme až devět tisíc fanoušků (Liquipedia, 2021).

Jak ukazuje níže přiložený graf, Za poslední tři turnaje sledovanost velmi vzrostla. V roce 2019 například The International sledovaly necelé 2 miliony lidí, v roce 2021 to už bylo přes 2,7 milionů (Statista, 2021).

Obrázek 10 – Vývoj počtu diváků turnaje The International 2018-2021



Zdroj: (Statista, 2021).

5.1.2 Counter-Strike: Global Offensive

5.1.2.1 O hře

Counter-strike je taktická střílečí hra vyvinutá společnostmi Valve Corporation a Hidden Path Entertainment. V Counter-Strike staví hráči protiteroristický tým proti týmu teroristů v sérii kol. Každé kolo se vyhrává buď splněním cíle mise, nebo eliminací nepřátelského týmu (Esports Earnings, 2021).

Obrázek 11 - Counter-Strike: Global Offensive



Zdroj: (Counter-Strike, 2021).

5.1.2.2 Statistika

Hra byla vydána 2012 a v prvním roce byla mnohými kritizována, například za neefektivní vizuální prvky, a mnoho hráčů se proto vrátilo zpět k předchůdci hry Counter-Strike 16 nebo Source. Firma provedla na hře více než 60 aktualizací, což se jí vyplatilo a hráči se vrátili. Nyní je Counter-strike: Global Offensive jednou z nejúspěšnějších her. Valve Corporation byla také kritizována za nedostatečné finanční odměny, což je způsobeno i tím, že společnost podporuje i již představenou hru Dota 2 a její turnaj The International. Poslední turnaj v roce 2021 byl nazván PGL Major Stockholm 2021. Counter-Strike: GO pořádá i další turnaje, jako WESG, ELEAGUE CS: GO, ELEAGUE Major nebo Intel Grand Slam a další. Nejúspěšnějšími hráči jsou Peter Rasmussen (dupreeh) s vyhranými více než 1,9 miliony dolarů, Andreas Højsleth (Xyp9x) a Nicolai Reedtz (dev1ce), taktéž s více než 1,9 miliony dolarů. Všichni pochází z Dánska. Hlavními zeměmi, které mají nejúspěšnější hráče, jsou Dánsko (hráči z Dánska si rozdělili více než 17,8 milionů dolarů), USA a Švédsko (Esports Earnings, 2021).

5.1.2.3 Turnaj PGL Major Stockholm

Jedním z největších turnajů hry, která je zkráceně označována CS:GO, byl v roce 2021 PGL Major Stockholm, ve kterém soutěží více než dvacítka nejlepších celků. Turnaj probíhal od 26. října do 7. listopadu 2021 ve švédském Stockholmu. Kvůli koronavirové pandemii byly poslední dva ročníky turnaje zrušeny, ale v roce 2021 se turnaj odehrál. Švédská vláda epidemiologická opatření zrušila, a zápasy se tak mohly odehrát před živým publikem, a to před zhruba 14 tisíci lidí z různých částí světa. Celkem 24 týmů bylo rozděleno do 3 kategorií: Legends (nesoutěží v úvodní části, kde soutěží jen další dva), Challengers a Contenders. Formát turnaje tedy představoval 3 fáze, a to tak, že 16 týmů se utkalo systémem Swiss, následně probíhaly eliminační a postupové zápasy. Nejlepších 8 týmů postoupilo do další fáze a posledních 8 na šampionátu skončilo (Bet arena, 2021).

Turnaj dosáhl své rekordní sledovanosti, a to 2,5 milionu diváků. Finále nakonec sledovalo 2,7 milionů diváků (Nerd Street Gamers, 2021). Vítězem turnaje se stal tým Natus Vincere (NAVI). NAVI je stejně jako vítěz již analyzovaného turnaje The International, rusko-ukrajinský tým. Hráči jsou s1mple a B1T z Ukrajiny, a 3 Rusové: electronic, Boombi4, Perfecto (HLTV, 2021).

Obrázek 12 – Vítězný tým PGL Major Stockholm – NAVI



Zdroj: (NAVI, 2021).

5.1.3 Fortnite

5.1.3.1 O hře

Fortnite je online battle-royale akční hra vyvinutá společnostmi Epic Games a People Can Fly. Hra byla vydána roku 2017. Hra nabízí obrovskou mapu, mnoho zbraní na výběr. Jedním z hlavních elementů je stavění (Esports Earnings, 2021).

Obrázek 13 - Hra Fortnite



Zdroj: (Early Game, 2021).

5.1.3.2 Statistika

Hra Fortnite byla vydána roku 2017. Uspořádáno bylo již 743 turnajů. Turnajem pro tuto hru je Fortnite World Cup Finals, přičemž poslední turnaj proběhl v roce 2019. TOP hráčem

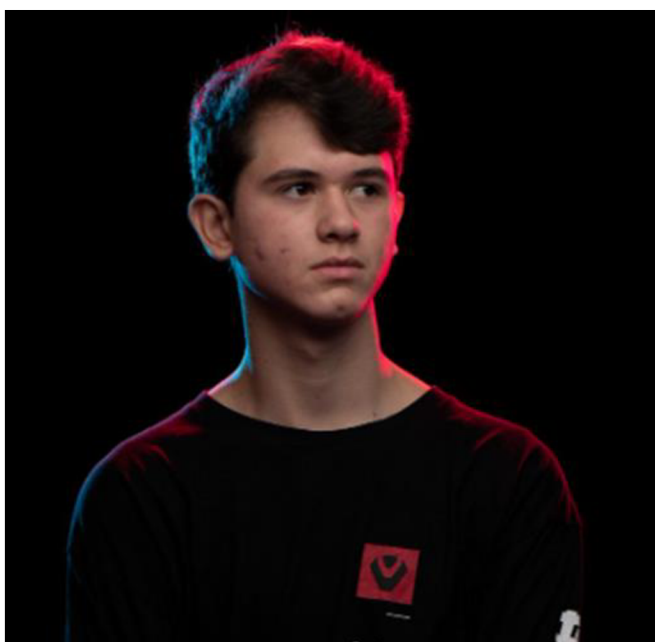
je Kyle Giersdorf (ID Bugha) z USA se ziskem téměř 3,2 milionů dolarů, následují David Wang (Aqua) z Rakouska s 1,9 miliony dolarů a Harrison Chang (psalm) z USA s necelými 1,9 miliony dolarů. TOP zeměmi, odkud pochází nejúspěšnější hráči, jsou USA, následovaná Francií a Velkou Británií (Esports Earnings, 2021).

5.1.3.3 Turnaj Fortnite World Cup Finals

Posledním turnajem byl v roce 2019 Fortnite World Cup Finals, který se odehrál v New Yorku, a hrálo se o necelých 15,3 milionů dolarů. Turnaj se odehrál v průběhu tří dnů (Esports Earnings, 2021). Kvalifikační období trvalo 10 týdnů, a samotné finále se odehrálo, jak bylo uvedeno, během tří dnů. Hráči získávali body v sérii šesti zápasů. Na vyprodaném stadionu bylo více než 19 tisíc fanoušků, online sledovanost tvořila 2,3 milionů osob (Epic Games, 2021).

Vítězem se stal 16letý Američan Kyle Giersdorf s hráčskou přezdívkou Bugha. Ten aktuálně hraje i v týmu, a to Sentinels, jehož členy jsou pouze Američané (Liquipedia, 2019).

Obrázek 14 - Vítěz Fortnite World Cup Finals 2019 – Bogha



Zdroj: (Liquipedia, 2019).

5.1.4 League of Legends

5.1.4.1 O hře

Hra League of Legends, někdy označovaná jen jako LoL, byla vydána v roce 2009. Odehráno bylo 2653 turnajů. LoL je akční strategickou hru vyvíjenou v reálném čase.

Vydána byla společností Riot Games, inspirovaná byla vlastní mapou Defense of the Ancients: All-Stars pro WarCraft III. Hra je přímým konkurentem pro Dota 2. Hráči jsou rozděleni do týmů 5v5. Každý tým začíná na opačné straně mapy, v oblasti zvané Spawning Pool, blízko Nexus (objekt, který je za úkol buďto bránit či zničit). Zápas vyhraje ten, který zničí druhý tým. Ke zničení Nexusu musí každý tým projít sérií věží. Po cestě každý hráč získává nové úrovně zabitím osob nepřátelského týmu a porážením monster. Nejlepší hráči soutěží v League of Legends Championship Series (LCS). Dvacet týmů soutěží ve dvou samostatných soutěžích v USA a Evropě, po deseti na kontinent. (Esports Earnings, 2021).

Obrázek 15 - Hra League of Legends



Zdroj: (Early Game, 2021).

5.1.4.2 Statistika

LoL bylo vydáno roku 2009. Odehráno bylo 2653 turnajů, ve kterých bylo vyplaceno téměř 90 milionů dolarů. Hráči z Korey jsou v této hře nejúspěšnější, a to na všech prvních pěti místech. Mezi TOP hráče patří korejský Lee Sang-hyeok alias Faker, který hraním získal 1,3 milionů dolarů. TOP zeměmi jsou Korea, Čína a Taiwan (Esports Earnings, 2021).

5.1.4.3 Turnaj League of Legends World Championship

Největším turnajem je každoroční League of Legends (LoL) World Championship, jehož výhra ale v posledních letech klesá. Přesto je hra stále více oblíbená. Poslední turnaj se odehrál v roce 2021 na islandském Reykjavíku, a to od 5. října do 6. listopadu 2021 (Esports Earnings, 2021). Z důvodu celosvětové pandemie COVID-19 nebylo divákům umožněno

turnaj sledovat živě, ale i přes to LoL vytvořil esportový nový rekord ve sledovanosti, kdy počet diváků turnaje dosáhl 4 miliony (Nerd Street Gamers, 2021).

Na prvním místě se umístil čínsko-korejský tým EDward Gaming, složený ze dvou Korejců, Scout a Viper, a tří Číňanů: Flandre, JieJie a Meiko (Esports Earnings, 2021).

Sledovanost šampionátů neskutečně rychle rostla, z původních 1,6 milionů v roce 2016, přes 2 miliony v roce 2018, a v roce 2019 už to bylo 3,9 milionů (Nerd Street Gamers, 2021). V roce 2020 se mistrovství světa v LoL konalo v Šanghaji, avšak z důvodu krize způsobené virem COVID-19 se počet přítomných diváků musel zredukovat na pouhých 6 tisíc. Největším turnajem z hlediska přítomných diváků je proto stále mistrovství světa v roce 2017, kdy se mistrovství konalo v Pekingu. Turnaje se zúčastnilo neuvěřitelných 40 tisíc diváků (Cnbc, 2019).

Obrázek 16 - Vítěz LoL World Championship: EDward Gaming



Zdroj: (Tryhard, 2021).

5.2 Komparace TOP her a turnajů

Obrázek 17 – Komparace čtyř analyzovaných profí esportů

HRA	DOTA	COUNTER-STRIKE: GO	FORTNITE	LEAGUE OF LEGENDS
ROK VYDÁNÍ	2013	2012	2017	2009
VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA	Valve Corporation	Valve Corporation & Hidden Path Entertainment	Epic Games & People Can Fly	Riot Games
POČET TURNAJŮ (A VÝHRÝ)	1564 (a 277 milionů dolarů)	6012 (a 127 milionů dolarů)	742 (a 108 milionů dolarů)	2653 (a téměř 90 milionů dolarů)
POČET PROFI HRÁČŮ	3,5 tisíc	13 tisíc	Neexistuje klasický ligový systém	7 tisíc
TOP HRÁČ	Johan Sundstein (N0tail) z Dánska	Peter Rasmussen (dupreeh) z Dánska	Kyle Giersdorf (Bugha) z USA	Lee, Sang Hyeok (Faker) z Korey
ZEMĚ PŮVODU TOP HRÁČŮ	Čína (Rusko, Finsko)	Dánsko (USA, Švédsko)	USA (Francie, Velká Británie)	Korea (Čína, Taiwan)
POSLEDNÍ TURNAJ	The International 2021	PGL Major Stockholm 2021	Fortnite World Cup Finals 2019	LoL 2021 World Championship
VÍTĚZ POSLEDNÍHO TURNAJE	Rusko-ukrajinský Team Spirit	Rusko-ukrajinský tým NAVI	Američan „Bugha“	Čínsko- korejský tým Edward Gaming
VÝHRA ZA 1. MÍSTO	7,1 milionů dolarů	1,9 milionů dolarů	3,2 milionů dolarů	2,2 milionů dolarů
POČET DIVÁKŮ	2,7 milionů	2,5 milionů	2,3 milionů	4 miliony

Zdroj: vlastní zpracování autora: <https://www.esportsearnings.com>

Z komparace vyplývá, že všem analyzovaným hrám a turnajům roste obliba, roste také počet diváků. V posledních turnajích byl vždy počet diváků nad 2 miliony, v případě turnaje The International 2021 už se jejich počet blížil 3 milionům. Letos pak padl rekord u LoL, kdy počet diváků dosáhl 4 miliony. Všechny hry byly vyvinuty zhruba v posledním desetiletí. Nejstarší hrou je League of Legends, která ale překonala nejvyšší hranici diváků. Největší počet turnajů byl uspořádán v souvislosti s hrou Counter-Strike: GO. TOP hráčům

vévodí hráči z Dánska, USA i Korey, nejlepší týmy zastupují i Rusové a Ukrajinci nebo Číňané. Velmi úspěšní jsou v analyzovaných hrách i Finové nebo Švédí. Výhra za 1. místo v turnaji byla nejvyšší u Dota 2 a turnaje The International, kde činila více než 7 milionů dolarů (Esports earnings, 2021).

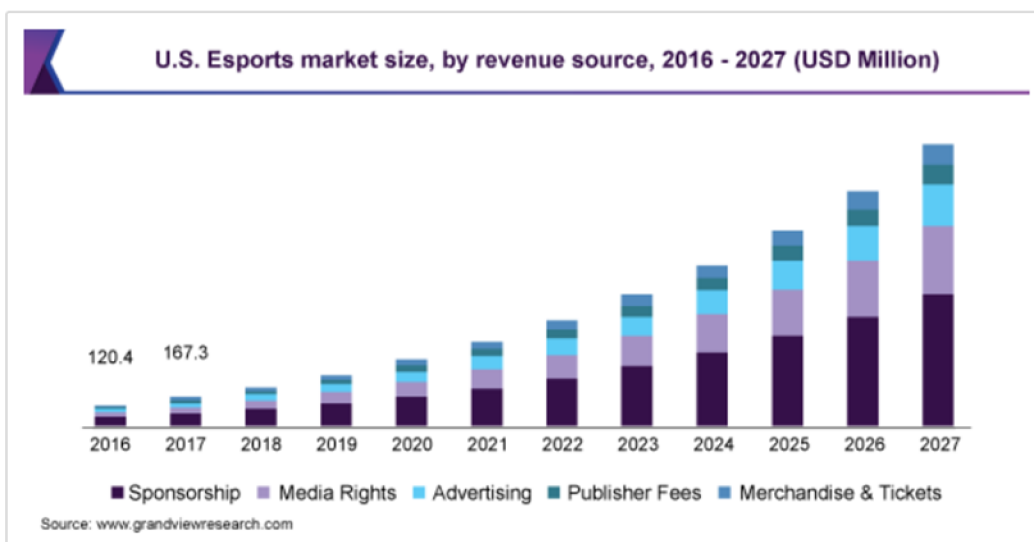
Další zdroje doplňují, že turnaj League of Legends je proti Dots 2 větší událostí s více hráči, ale nižšími výhrami. Dota 2 má pověst menší přístupnosti. League of Legends má nejen spoustu fanoušků, ale také profesionálních hráčů, kterých je více než 7 tisíc. Dota 2 má zhruba o polovinu méně hráčů, než League of Legends (Early Game, 2021).

Co se týká porovnání CS:GO a Fortnite, CS:GO je s více než 13 tisíci profesionálními hráči populárnější, než Dota 2 a League of Legends dohromady. Fortnite má naopak podle odborníků co zlepšovat, turnaje jsou charakterizovány jako „neorganické“. Neexistuje klasický ligový systém, a na mistrovství se proto může kvalifikovat kdokoli. Fortnite je u diváků stále oblíbený, ale finanční odměny se každoročně snižují. Hráčům chybí také příjmy ze sponzorských smluv, což je u jiných her samozřejmostí. Odborníci odhadují, že Fortnite bude v blízké budoucnosti nahrazeno jinou hrou. Všeobecně lze sledovat, že League of legends má historicky nejvyšší počet přítomných diváků, a to v počtu 40 tisíc oproti ostatním výše zmiňovaným, kde živá sledovanost dosahuje vyšší tisíce lidí (Early Game, 2021).

5.3 Prognóza

Jak ukazuje níže přiložený graf, do roku 2027 se předpokládá obrovský nárůst jak sponzorů jednotlivých hráčů i týmů, tak i výdajů na reklamu nebo výdajů od diváků. Předpokládá se rostoucí dosah turnajů, růst živého vysílání, nové příležitosti pro hráče, vývojáře her nebo influencery i organizátory akcí. Popularita herních turnajů nyní roste, a některé univerzity dokonce zahájily specializované studium zaměřené na sportovce. Příkladem je virginská Shenandoah University nebo Ohio State University (Grand View Research, 2020).

Obrázek 18 - Nárůst objemu celosvětového esportovního trhu do roku 2027



Zdroj: (Grand View Research, 2020).

Závěrem lze dodat, že esport ještě čeká velký boom. TOP hry hraje stále více hráčů a sleduje je stále více diváků. S rozvojem moderních technologií jsou esporty stále dostupnější a esport se již stal ve společnosti plnohodnotným odvětvím. I přes to, že esporty jsou v převážné části sledovány pomocí internetových zdrojů a portálů je patrné, že online zkušenosti, které divák získá mají potenciál motivovat k návštěvě živých událostí a tím pádem zvyšovat cestovní ruch v dané lokalitě (Thompson, Taheri, & Scheuring, 2022).

6. ZÁVĚRY

Preference a chování lidí se neustále mění, a spolu s tím se vyvíjí i nabídka cestovního ruchu. Jedním z druhů cestovního ruchu je sportovní. Sportovní cestovní ruch zahrnuje všechny sportovní aktivity, a to nejen tradiční, jako například lyžování, cykloturistiku nebo vodní sporty, ale i nové formy, jako je lovecký cestovní ruch, rafting, skalní nebo ledovcové horolezectví, či esport. Esport je forma organizovaného soutěžního hraní videoher. Esport jako mezinárodní fenomén vznikl teprve nedávno, a jeho povaha se mění, v souvislosti s rychlým rozvojem moderních technologií. Esportovní turnaje jsou dnes nejrychleji rostoucí sportovní události světa a velice atraktivním eventem pro diváky z různých částí světa. Největším rozdílem esportu proti klasickému sportu je, že esport kombinuje tradiční sporty s moderními technologiemi. Odhaduje se, že do konce roku 2022 dosáhne celosvětový trh esportu 200 miliard dolarů.

V praktické části práce byli analyzovány čtyři TOP esporty a související turnaje, které jsou sledovány miliony lidí po celém světě a lístky na jednotlivé turnaje jsou vždy vyprodány během pár hodin. Analyzovány byly hry Dota 2, Counter-strike: Global Offensive, Fortnite a League of Legends (LoL). Nejstarší hrou je LoL vydaná 2009, nejnovější naopak Fortnite z roku 2017. Největší počet turnajů odehráli hráči Counter-Strike, a to přes 6 tisíc, nejméně naopak Fortnite. Counter-Strike má největší počet profi-hráčů, a to 13 tisíc. U jediné hry neexistuje klasický ligový systém, a na mistrovství se tak může dostat kdokoli, a to u hry Fortnite. TOP hráči pochází z Dánska (u her Dota 2 a CS:GO), z USA (Fortnite) a Korey (LoL). Co se týká vždy TOP 3 hráčů v rámci analyzovaných her, jejich země původu jsou Čína, Rusko, Finsko, Dánsko, USA, Švédsko, Francie, Velká Británie, Korea, Taiwan. Jednotlivé hry nabízí své šampionáty, kterými jsou The International u Dota 2, PGL Major Stockholm 2021 u CS:GO, Fortnite World Cup a LoL World Championship. Největší výhru nabízejí turnaj The International 2021, a to více než 7 milionů dolarů. Naopak u CS:GO výhry každoročně klesají. Počet diváků u všech her v mistrovství přesahuje 2 miliony, a v roce 2021 překonal turnaj CS:GO rekord, když ho sledovaly 4 miliony diváků.

Turnaj League of Legends je proti Dots 2 větší událostí s více hráči, ale nižšími výhrami. CS:GO je s více než 13 tisíci profesionálními hráči populárnější, než Dota 2 a League of Legends dohromady. Fortnite je u diváků stále oblíbený, ale finanční odměny se každoročně snižují. Odborníci odhadují, že Fortnite bude v blízké budoucnosti nahrazeno jinou hrou. Naopak co se týká obecně her a esportu, přisuzuje se mu obrovský potenciál a budoucí růst.

Do roku 2027 se předpokládá obrovský nárůst jak sponzorů, tak jednotlivých hráčů i týmů a diváků. S tímto nárůstem úzce souvisí i fakt, že fanoušci jsou vystavováni herním zážitkům z jednotlivých zápasů a o to více jsou motivováni k cestám na ony události a zároveň tím podporují esportovní cestovní ruch.

Cílem práce byla analýza fenoménu esportu a komparace jednotlivých esportových turnajů. Cíl byl splněn.

7. SOUHRN

Bakalářská práce se zabývá esportem jakožto novým fenoménem v oblasti cestovního ruchu.

Teoretická část práce obsahuje úvod do problematiky cestovního ruchu. Cestovní ruch je zde definován a část práce je věnovaná i novým trendům. Další část práce se věnuje sportovnímu cestovnímu ruchu, kde se dá zařadit právě i esport. Představena je jak definice, tak typologie i rostoucí význam sportovního cestovního ruchu. Další kapitola se věnuje sportovnímu diváctví, kde se tento společenský jev stručně definuje.

Následuje kapitola esportu a esportovce, kde práce vysvětluje definici těchto dvou nových fenoménů. Na tuto kapitoly navazuje bakalářská práce tématem sportu vs esportu a následně esportu v České republice.

Praktická část práce se věnuje analýze nejvýznamnějších turnajů esportu. Dané turnaje podrobně popisuje a věnuje se i divákům, kteří tyto eventy sledují, tak se i těchto turnajů zúčastňují jako diváci. Závěr práce obsahuje komparaci jednotlivých turnajů.

8. SUMMARY

In my bachelor's thesis I dealt with esport the new phenomenon of tourism.

The theoretical part of the thesis contains an introduction to the issue of tourism. Tourism is defined here and part of the work is also devoted to new trends. The next part of the thesis is about sports tourism including esport. Both the definition and the typology and the growing importance of sports tourism are presented. The next chapter deals with sports spectators and this social phenomenon is also briefly defined. The following chapter is about esport vs esport athlete. Both these phenomens are defined.

This chapter is followed by sports vs. esports and then esports in the Czech Republic.

The practical part of thesis is devoted to the analysis of the most important esports tournaments. Thesis describes the tournaments in detail and also describes the spectators. The conclusion of the thesis contains a comparison of individual tournaments.

9. BIBLIOGRAFICKÉ ZDROJE

9.1 Odborná literatura

- Bostan, B. (2020). *Game user experience and player-centered design*. Cham: Springer.
- Frömel, K. (2002). *Kompendium psaní a publikování v kinantropologii*. Olomouc: Univerzita Palackého.
- Higham, J., E., S., & Hinch, T. (2018). *Sport tourism development*. 3rd edition. Blue Ridge Summit: Channel View Publications.
- Kotíková, H. (2013). *Nové trendy v nabídce cestovního ruchu*. Praha: Grada.
- Kunz, V. (2018). *Sportovní marketing: CSR a sponzoring*. Praha: Grada Publishing.
- Květon, P. (2020). *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada.
- McClellan, G., S., Arnett, R., S., & Hueber, CH., M. (2020). *Esports in higher education: fostering successful student-athletes and successful programs*. Sterling, Virginia: Stylus Publishing.
- Palatková, M., & Zichová, J. (2014). *Ekonomika turismu: turismus České republiky*. Praha: Grada.
- Ryglová, K., Burian, M., & Vajčnerová, I. (2011). *Cestovní ruch – podnikatelské principy a příležitosti v praxi*. Praha: Grada.
- Sekot, A. (2008). *Sociologické problémy sportu*. Praha: Grada.
- Slepička, P., Mudrák, J., & Slepičková, I. (2015). *Sport a pohyb v životě seniorů*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.
- Zelenka, J., & Pásková, M. (2012). *Výkladový slovník cestovního ruchu*. Praha: Linde Praha.

9.2 Internetové zdroje a odborné články

- Bet arena. (2021). *CS:GO PGL Major Stockholm – program + výsledky*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: https://www.betarena.cz/rubriky/sportovni-clanky/cs-go-pgl-major-stockholm-program-vysledky_6557.html
- Cnbc. (2019). *This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger*. Retrieved 8. 12. 2021 from the World Wide Web: <https://www.cnn.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>
- Cool magazin. (2018). *Esport sleduje v USA stejně lidi jako NBA*. Retrieved 12. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://coolmagazin.iprima.cz/cool-esport/esport-sleduje-v-usa-stejne-lidi-jako-nba>
- Counter-Strike. (2021). *Blog*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://blog.counter-strike.net/>
- Česká asociace esportu. (2020). *Esport v číslech*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.esport.cz/esport-v-cislech>
- Dexerto. (2021). *Team Spirit win The International 10 Grand Final: Final Placements & recap*. Retrieved 12. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.dexerto.com/dota2/dota-2-the-international-10-teams-schedule-results-format-1609916/>
- Difference Between. (2021). *Difference Between eSports and Sports*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <http://www.differencebetween.net/miscellaneous/sports-miscellaneous/difference-between-esports-and-sports/>
- Dilek, S. E. (2019). E-Sport Events within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary Tourism Research*, (January), 12–22. <https://doi.org/10.30625/ijctr.525426>
- Dota 2. (2021). *Dota 2*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.dota2.com/home>
- Early Game. (2021). *The Top Esports Games Compared*. Retrieved 6. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.earlygame.com/lol/top-esports-games-compared/>
- Epic Games. (2019). *The Fortnite World Cup, a Record-Setting Tournament*. Retrieved 6. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/the-fortnite-world-cup-a-record-setting-tournament>

- eScore News. (2021). *Team Spirit*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://escorenews.com/en/dota-2/team/spirit>
- Esports Earning. (2021). *Game Rankings*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.esportsearnings.com/games>
- Grand View Research. (2020). *Report Overview*. Retrieved 2. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/esports-market>
- HlTV. (2021). *Natus Vincere*. Retrieved 12. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.hltv.org/team/4608/natus-vincere>
- Liquipedia. (2019). *Bugha*. Retrieved 7. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://liquipedia.net/fortnite/Bugha>
- Liquipedia. (2021). *Portal tournaments*. Retrieved 8. 12. 2021 from the World Wide Web: <https://liquipedia.net/dota2/Portal:Tournaments>
- NAVI. (2021). *NAVI are the champions of the PGL Major Stockholm 2021*. Retrieved 6. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://navi.gg/en/read/text/9182-cs-pgl-major-champions>
- Nerd Street Gamers. (2021). *Worlds and PGL Major Stockholm finals break esports viewership records*. Retrieved 18. 10. 2021 from the World Wide Web: <https://nerdstreet.com/news/2021/11/league-of-legends-worlds-pgl-major-stockholm-finals-break-esports-viewership-records>
- Netbox. (2021). *Co je esport (programing), kde se vzal a proč budí emoce*. Retrieved 18. 10. 2021 from the World Wide Web: <https://www.netbox.cz/n/co-je-esport-programing>
- Olsen, A. H. (2015). *The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools*. (September). Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1509.08795>
- Outbox Tourism Development Consulting. (2021). *Six trends shaping travel 2021*. Retrieved 18. 10. 2021 from the World Wide Web: <http://outbox-consulting.com/six-trends-shaping-travel-2021.html>
- Play arena. (2021). *DOTA2: The International – Inko, program a výsledky*. Retrieved 18. 10. 2021 from the World Wide Web: https://www.playarena.cz/rubriky/ligy-a-turnaje/dota-2-the-international-info-program-a-vysledky_2779.html
- Portál inovace vyššího odborného vzdělávání. (2021). *Sportovní cestovní ruch*. Retrieved 6. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.vovcr.cz/odz/ekon/444/page08.html>

- Sdružení lázeňských míst ČR. (2021). *Trendy cestovního ruchu v Evropě*. Retrieved 6. 11. 2021 from the World Wide Web: <http://www.spas.cz/files/4IngBauerWellnessNoveTrendy.pdf>
- Schwartzhoffová, E. (2010). Sportovní turismus. *Tělesná kultura*, 33 (2), 97-106. Retrieved 5. 11. 2021 from the World Wide Web: <https://www.telesnakultura.upol.cz/pdfs/tek/2010/02/06.pdf>
- Sportovní listy. (2020). *Čísla z výzkumu: Z pěti tisíc respondentů jich nejvíce fandí hokeji a ženy krasobruslení*. Retrieved 5. 11. 2021 from World Wide Web: <http://www.sportovnilisty.cz/sport-a-stat/cisla-z-vyzkumu-z-peti-tisic-respondentu-jich-nejvice-fandi-hokeji-a-zeny-krasobrusleni/?style=mobile>
- Statista. (2021). *Number of peak concurrent viewers of DOTA 2 eSports The International (TI) championships from 2018 to 2021*. Retrieved 13. 12. 2021 from the World Wide Web: <https://www.statista.com/statistics/518201/dota2-championship-viewers>
- STEAM. (2021). *Dota 2*. Retrieved 5. 11. 2021 from World Wide Web: https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2
- Thompson, J., Taheri, B., & Scheuring, F. (2022). Developing esports tourism through fandom experience at in-person events. *Tourism Management*, 91(April 2021), 104531. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104531>
- Tryhard. (2017). *Sport vs eSport – srovnání*. Retrieved 15. 12. 2021 from the World Wide Web: <https://tryhard.cz/clanek/sport-vs-esport-srovnani/6133>
- Win. (2021). *Valve confirms there will be no crowd at TI10, issues refunds*. Retrieved 5. 10. 2021 from World Wide Web: <https://win.gg/news/valve-confirms-there-will-be-no-crowd-at-ti10-issues-refunds>

10. SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Základní dělení cestovního ruchu.....	10
Obrázek 2 - Hlavní trendy v cestovním ruchu v roce 2021	12
Obrázek 3 - Nejoblíbenější sporty v ČR z pohledu divácké atraktivity	16
Obrázek 4 - Popularita esportu v USA a západní Evropě	20
Obrázek 5 - Obliba esportu v USA v roce 2018	21
Obrázek 6 - Komparace odvětví esportu ve světě a ČR.....	24
Obrázek 7 - TOP 5 nejvýznamějších her z pohledu financí.....	27
Obrázek 8 - Dota 2	28
Obrázek 9 - Vítěz The International 10 – Team Spirit.....	30
Obrázek 10 – Vývoj počtu diváků turnaje The International 2018-2021	31
Obrázek 11 - Counter-Strike: Global Offensive.....	31
Obrázek 12 - Vítězný tým PGL Major Stockholm - NAVI.....	33
Obrázek 13 - Hra Fortnite	33
Obrázek 14 - Vítěz Fortnite World Cup Finals 2019 - Bogha	34
Obrázek 15 - Hra League of Legends	35
Obrázek 16 - Vítěz LoL World Championship – EDward Gaming.....	36
Obrázek 17 - Komparace čtyř analyzovaných esportů.....	37
Obrázek 18 - Nárůst objemu celosvětového esportovního trhu do roku 2027	39