UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Katedra geografie

Martin VAŠEK

Geografická analýza esportu v Evropě

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Petr Šimáček, Ph.D.

Olomouc 2022

Bibliografický záznam

Autor (osobní číslo): Martin Vašek (R18089)

Studijní program: Regionální geografie

Název práce: Geografická analýza esportu v Evropě

Title of thesis: Geographical analysis of esport in Europe

Vedoucí práce: Mgr. Petr Šimáček, Ph.D.

Rozsah práce: 33 stran

Abstrakt: Bakalářská práce se zabývá vývojem esportu v Evropě. Cílem bylo na příkladu několika esportových titulů zjistit, jaká je časoprostorová distribuce národností profesionálních hráčů v jednotlivých titulech a analyzovat rozdíly v distribuci v rámci jednotlivých esportových titulů a následně i distribuční rozdíly napříč esportovými tituly.

Klíčová slova: esport, geografie sportu, časoprostorová analýza, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Rocket League, Evropa

Abstract: This bachelor thesis focuses on the development of esport in Europe. The aim is to uncover the space-time distribution of nationalities of professional esport players in select few games, then further analyse distributional disparities in the particular esport games individually, and afterwards analyse distributional disparities across the esport games.

Keywords: esport, geography of sport, space-time analysis, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Rocket League, Europe

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

V Olomouci, dne ……

Na tomto místě bych chtěl poděkovat Mgr. Petru Šimáčkovi, Ph.D. za cenné rady a připomínky a vstřícný přístup při zpracovávání této bakalářské práce.

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	**Martin VAŠEK**
Osobní číslo:	**R18089**
Studijní program:	**B1301 Geografie**
Studijní obor:	**Regionální geografie**
Téma práce:	**Geografická analýza esportu v Evropě**
Zadávající katedra:	**Katedra geografie**

Zásady pro vypracování

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

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

Seznam doporučené literatury:

Bale, J. (2003): Sports geography

Dejonghe, T. (2008): Editorial: Sport geography

Hopkins, J (2008): The theater of sport

Slepička, P. (2010): Divácká reflexe sportu

Zubrický, G. (1996): Príspevok k analýze regionálnej diferenciácie Slovenska na príklade profesionálního športu

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

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

L.S.

doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D.
děkan

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

V Olomouci dne 24. ledna 2020

Obsah

1. Úvod 9
2. Cíle a metody práce 11
3. Fenomén esportu 12
3.1 Vznik a popularizace esportu 12
3.2 Pozice esportu v geografii sportu 13
3.3 Kategorie esportových titulů 13
4. Esporty v evropském prostoru 15
4.1 League of Legends 15
4.1.1 Časoprostorová distribuce hráčů EU LCS a LEC 15
4.2 Counter-Strike: Global Offensive 18
4.2.1 Časoprostorová distribuce hráčů v evropských profesionálních týmech 19
4.3 Rocket League 21
4.3.1 Časoprostorová distribuce hráčů evropského RLCS 21
4.4 Kombinovaná analýza výsledků zkoumaných esportových titulů 25
4.4.1 CS:GO a LoL v období 2013–2017 25
4.4.2 CS:GO, LoL a RL v období 2018–2022 26
5. Budoucnost esportu v Evropě 28
6. Závěr 29
7. Summary 30
8. Seznam použité literatury a zdrojů 31
Seznam zkratek 32

1. Úvod

Sport je od nepaměti součásti lidského života. V dnešní době je sport vnímán hlavně jako společenská a kulturní činnost, která přináší radost a zábavu účastníkům i divákům, a stejně tak je tomu i esportu. Ale než se budeme věnovat samotnému esportu a propojení s geografií, je třeba začít historickým kontextem sportu. V minulosti měl sport řadu různých důvodů, proč byl provozován, nešlo tedy pouze o zábavu.

Mezi nejstarší kultury s doloženými sportovními aktivitami patří starověký Egypt, datující se v případě některých sportů více než 5 000 let do minulosti. Sporty v Egyptě byly kromě volnočasových aktivit pořádány také při příležitostech jako jsou královské korunovace, náboženské slavnosti, oslavy vojenských vítězství a festivaly, a zahrnovaly řadu disciplín jako je atletika, gymnastika, wrestling, veslování, přetahování lanem, lukostřelba, vrh oštěpem, pozemní hokej ad. Hokejové míče byly vyrobeny z papyru a obaleny látkou nebo živočišnou kůží, hokejky byly upravené palmové větve. Existovaly také ženské sportovní akce, z nichž se na Westcarském papyru zachovaly zmínky o následujících: gymnastické taneční soutěže, průvody, plavání a veslování. V neposlední řadě byly v Egyptě populární stolní hry a mezi nejznámější patří Mehen a Senet (Mark, 2017).

Jako stěžejní pro budoucnost sportu se uvádí starověké Řecko, a to hlavně díky starověkým olympijským hrám, které se od roku 776 př. n. l. pravidelně pořádaly každé 4 roky až do roku 393 n. l., tedy déle než tisíc let. V rámci expanze starověkého Říma byly od roku 80 př. n. l. olympijské hry přemístěny po zbytek své existence z Olympu do Říma. Sportovní disciplíny byly v průběhu času přidávány a vyřazovány z olympijských her, za zmínku stojí běžecké závody, wrestling, box a závody v kočárech tažených zvěří. Sportovní akce ve starověkém Řecku byly původně spojeny s pohřebními rituály, nicméně důvod zahájení olympijských her je nejistý (Cartwright, 2018).

Sport ve středověku je zmíněn W. Fitzstephenem v biografii T. Becketa, kde je mimo jiné popisován i všední život v Londýně 12. století. Zmíněny jsou sporty jako lukostřelba, běžecké závody, wrestling, míčové hry na hřišti považovány za předchůdce fotbalu, vrh kopí do dálky, kohoutí zápasy, ale i zimní sporty jako je bruslení, nebo také zápasy s mečem a štítem a rytířská klání na koních (Jaeger, 2021).

V moderní éře se o sportu začíná více psát, a to i z geografického hlediska. Jako jedna z prvních publikací o geografii a sportu se uvádí Universal Geography z roku 1876, která pojednávala o kriketu a jejíž autorem byl francouzský geograf Élisée Reclus (Bale, 2003).

Dalším projevem propojeného světa sportu a geografie byla v roce 1911 snaha zakladatele moderních olympijských her Pierre de Coubertina, aby se olympiád účastnily jednotlivé národy, nikoliv státy (Bale, 2003), vzhledem k tehdejšímu politickému rozdělení světa, kdy velké množství států bylo tvořeno několika národy. Klíčovou osobou pro geografii sportu je podle J. Bala americký sportovní geograf John Rooney z Oklahomské státní univerzity, kterého Bale považuje za otce geografie sportu. Rooney je autorem řady publikací zaměřených na sportovní geografii, za zmínku stojí například A geography of American sport: from Cabin Creek to Anaheim, kde již název silně napovídá o důrazu kladeném na geografii i sport. Na rozvoji moderní geografie sportu se však podíleli i geografové jako Allen Pred, Peter Gould a David Harvey, kteří nebyli zaměřeni na sport, nicméně ve svých geografických publikacích narazili na téma sportu a ke geografii sportu tak přispěli. Stejně tak přispěli i autoři, kteří nejsou geografové, ale věnovali se sportu z pohledu jiných společenských disciplín a tématika v jejích publikacích o sportu měla silně geografický ráz. Kulturní sociolog Henning Eichberg se zabýval prostorem sportu a fyzickým prostředím sportu. Antropolog Charles Springwood se zabýval krajinou baseballových hřišť. Simon Inglis poskytuje unikátní náhled do geografie sportu z pohledu architekta sportovních stadionů, ale také z pohledu sportovního diváka (Bale, 2003). V neposlední řadě se na vývoji geografie sportu silně zasloužil již citovaný John Bale, který ve svém díle Sports Geography klade důraz na neodlučitelný vztah sportu a prostředí a jejich vzájemné ovlivňování.

Esport je relativně novou kategorií sportu, a tak i počet studií je podstatně nižší než u ostatních sportů, obzvláště pak při zaměření na geografii esportu. Nedostatek publikovaných esportových dat zmiňuje např. DiFrancisco-Donoghue et al. se zaměřením na zdravotnictví v esportech (DiFrancisco-Donoghue, Schmidt, Stafrace, Balentine, 2022). Z čistě esportového hlediska stojí za zmínku kniha The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games, která se zabývá velkým množstvím témat jako je historie esportu, popularizace některých esportových titulů, jak se dostat do esportového průmyslu atd. (Collis, 2020). Místo a prostor se vzhledem k principu esportu mohou zdát být limitované, ale stejně jako u sportu jsou neodlučitelnou součástí. Příkladem vzájemného vztahu esportu a geografie jsou herní kavárny. Provozování esportu z domova je také určitým geografickým projevem soustředění esportu do domácností, a tedy oproti sportům běžně provozovaným venku nedochází k modelaci prostoru pro sportovní aktivitu. Velký zájem o prostor v esportech je z pozice marketingu, kde jednotlivá místa jsou upozadněna a důraz je kladen na regiony, které se liší zájmem a reprezentací jednotlivých esportových titulů (esportsgroup.net, 2022).

2. Cíle a metody práce

Cílem práce je analyzovat časoprostorové zapojení profesionálních hráčů podle jejich národnosti v esportových titulech League of Legends (LoL), Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) a Rocket League (RL) a objevit shody i rozdíly geografické distribuce v rámci jednotlivých titulů i napříč tituly. Zaměření je na hráče v evropských týmech účastnících se nejprestižnějších turnajů jednotlivých herních titulů. Výběr analyzovaných esportových titulů a kritéria selekce profesionálních hráčů budou přiblíženy v příslušných kapitolách. V případě LoL a CS:GO proběhne analýza jednotlivých titulů ve dvou časových úsecích: 2013–2017 a 2018–2022, sledovány budou zastoupení národností profesionálních hráčů v jednotlivých obdobích a změny zastoupení národností profesionálních hráčů mezi těmito obdobími. Analýza RL bude pro období 2018–2022 a bude sledována reprezentace profesionálních hráčů podle národností. Následovat bude analýza LoL a CS:GO v období 2013–2017, kde zmíněné tituly budou komparovány mezi sebou se zaměřením na nejreprezentovanější státy a na státy bez reprezentace. Stejným způsobem proběhne kombinovaná analýza pro období 2018–2022, kde na rozdíl od předchozího období už budou komparovány všechny 3 analyzované tituly.

3. Fenomén esportu

Tato kapitola slouží jako stručné uvedení do tématu a obsahuje základní teoretické poznatky o esportu. První podkapitola se zabývá samotným vznikem a následným rozvojem esportu. Druhá podkapitola je zaměřena na ukotvení esportu v rámci geografie sportu. Poslední podkapitola seznamuje čtenáře s některými kategoriemi esportu a uvádí příklady esportových titulů.

3.1 Vznik a popularizace esportu

Stručná historie nejstarších doložených činů, které by se v současnosti daly vnímat jako projevy esportu, je archivována na internetových stránkách Newhavenské univerzity v Connecticutu. První esportová soutěž proběhla v roce 1972 na Stanfordské univerzitě mezi pěti studenty v arkádové videohře Spacewar o roční předplatné časopisu Rolling Stone. V roce 1980 se konala veřejná soutěž pořádaná společností Atari ve videohře Space Invaders, které se zúčastnilo nad 10 000 hráčů a cílem soutěžících bylo dosáhnout co nejvyššího skóre. Devadesátá léta byla v duchu rychlého rozvoje technologií a vzniku zcela nových a dodnes v esportech populárních kategorií videoher. Revoluční změna přišla v roce 1991, kdy multiplayerová (pro více hračů) videohra Street Fighter II namísto individuálního hraní o skóre vnesla do světa esportů soupeření přímo mezi hráči. Další novinkou byl rozvoj střílček. Hra Doom vyšla koncem roku 1993 a se svým herním módem pro až čtyři hráče se stala inspirací pro budoucí multiplayerové střílečky. V roce 1997 byl pořádán turnaj ve střílečce Quake, který díky šíření internetu čítal kolem dvou tisíc soutěžících napříč Spojenými státy a byla možnost tento turnaj i sledovat online (newhaven.edu, 2021).

S příchodem nového tisíciletí rapidně pokračoval růst popularity esportu. Jako jeden z hlavních důvodů se udává angažovanost jihokorejského ministerstva kultury, které na podzim roku 2000 sponzorovalo esportovou soutěž World Cyber Game Challenge pořádanou v Seoulu. Tato soutěž byla průlomová svým zcela nevídaným cenovým fondem 300 000 amerických dolarů. Jihokorejské ministerstvo kultury je ve stejném roce také zodpovědné za zřízení sdružení KeSPA (Korejská asociace esportu), které doposud organizuje turnaje ve více než dvou desítkách esportových titulů (Esports Insider, 2022). V současnosti mají mnohé esportové tituly cenové fondy turnajů ve výši několika miliónů amerických dolarů, v případě titulů Dota 2 a Fortnite proběhly i turnaje s cenovým fondem v desítkách miliónů amerických dolarů (Esports Earnings, 2022).

3.2 Pozice esportu v geografii sportu

Esport je relativně novodobý, stále se vyvíjející fenomén. Hlavním faktorem, který vyčleňuje kategorii esportů od ostatních sportů, je používání herních elektronických zařízení (počítače, laptopy, smartphony, herní konzole ad.) a provozování sportovní aktivity ve virtuálním prostoru zmíněných zařízení, často s využitím internetu jakožto nástroje pro možnost soutěžení mezi hráči v téměř reálném čase bez ohledu na jejich fyzické lokality.

Sport nemá jednotnou definici po celém světě, což vede mimo jiné k nekompatibilitě sportovních dat napříč zeměmi (Bale, 2003). Pro odstranění tohoto problému v Evropském prostoru byla Radou Evropy zavedena obecná definice sportu v zemích Evropské unie v návaznosti na akt Eurostatu o sjednocení sportovních statistik v zemích EU. V rámci této definice mezi sporty spadají „veškeré formy tělesné aktivity, které, provozovány příležitostně nebo organizovaně, usilují o vyjádření nebo vylepšení fyzické kondice a duševní pohody, utvoření společenských vztahů či dosažení výsledků v soutěžích na všech úrovních." (ČSÚ, 2016). Vzhledem k obecnosti definice sportu lze jako sport považovat téměř jakoukoliv aktivitu. Určitá míra tělesné aktivity je vždy přítomna, nehledě na to, jak důležitá je pro daný sport. Soutěžit a dosahovat výsledků je možné prakticky ve všech činnostech. Esporty tedy splňují požadavky pro to, aby mohly byt vnímány jako sport. Jako určité upevnění esportu jakožto plnohodnotné kategorie sportu lze vnímat vznik Olympic Virtual Series (OVS). V rámci této akce probíhají soutěže v několika esportových titulech. OVS bylo zřízeno Mezinárodním olympijským výborem a první turnaje proběhly v roce 2021. Začátek průběhu další série turnajů je naplánován na červen roku 2023 (olympics.com, 2022).

3.3 Kategorie esportových titulů

Stejně jako u tradičních sportů je i u esportů několik způsobů kategorizace. Esporty se dělí na sólové a týmové. Sólové sporty můžou být zcela individuální, příkladem budiž již zmíněné hraní o nejvyšší skóre ve hře Space Invaders, nebo zahrnující více sólových hráčů, kde se hráči buď střídají v tazích (např. Hearthstone, šachy) nebo aktivně hrají ve stejný okamžik (např. Starcraft II, Teamfight Tactics). Týmové hry jsou typicky hrány všemi hráči ve stejný okamžik. Velké zastoupení mají 5v5 tituly (2 týmy o 5 hráčích) (např. League of Legends, Dota 2, hry ze série Counter-Strike).

Dále se esportové tituly dělí podle žánru videohry. Mezi základní žánry patří s**třílečky** (např. hry ze série Counter-Strike, hry ze série Call of Duty, Valorant, Overwatch, Rainbow

Six: Siege), **MOBA** (massive online battle arena) (např. League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm, Smite), **sportovní hry** (např. hry ze série FIFA, hry ze série NBA 2K, Rocket League), **závodní hry** (např. hry ze série Formula 1, iRacing, Trackmania), **RTS** (real time strategy) (např. Starcraft II, Warcraft III), **bojové hry** (např. Street Fighter, Tekken) a několik dalších. Mnoho ze zmíněných esportových žánrů lze v určité formě najít i ve sportovních kategoriích mimo esporty – paintball je střílečka, wrestling je bojový sport, fotbal má svou virtuální repliku ve formě videoher FIFA atd.

Ne každý esport lze převést z virtuálního do fyzického prostoru (např. MOBA hry), zatímco myšlenku jakéhokoliv sportu lze vnést do virtuálního prostoru (např. šachy jsou téměř identické ve fyzickém a virtuálním prostředí). Ale kromě samotné myšlenky lze i u některých sportů zanechat fyzickou stránku věci ve virtuálním prostoru, a to přes nástroje virtuální reality vyžadující pohyb v reálném prostoru a tento pohyb monitorující. Zastoupení herních titulů a počet hráčů je však v této poměrně nové kategorii oproti běžným esportům minimální. Tom Ffiske vysvětluje tuhle situaci v článku *Can VR esports become a reality?* právě jako důsledek neustálého vývoje a vylepšování zařízení pro virtuální realitu a potřeby mít co nejnovější VR technologii pro soutěže, a s tím mimo jiné i související vysoké ceny a omezenou dostupnost VR oproti jiným herním zařízením (Ffiske, 2020).

4. Esporty v evropském prostoru

Evropa je uváděna jako jeden z nejdůležitějších regionů pro rozvoj odvětví esportu, příkladem toho budiž finanční výnosy v esportech, kde na Evropu připadalo 32 % celosvětových příjmů v roce 2017. Za zmínku také stojí ESL jakožto jedna z největších, ne-li největší esportová organizace na světě, která má původ v Německu a historicky se podílela na organizaci regionálních i celosvětových turnajů napříč esportovými tituly (Newzoo, 2017). Vzhledem k existenci několika variant průchodu hranice Evropy a Asie je potřeba objasnit, že Arménie, Ázerbájdžán, Gruzie a Turecko nebudou v analýzách esportových titulů považovány za státy Evropy. S ohledem na množství titulů esportu byly pro časoprostorovou analýzu zvoleny jen některé herní tituly, které mají v Evropě určitou tradici ve formě každoročních turnajů, dále byly brány v potaz žánry esportů, aby jejich zastoupení bylo různorodé, a v neposlední řadě byla snaha zvolit herní tituly tak, aby se celkový počet analyzovaných profesionálních hráčů v jednotlivých titulech co nejméně lišil napříč analyzovanými tituly. Podle těchto kritérií bylo nakonec zvoleno League of Legends pro reprezentaci žánru MOBA, Counter Strike: Global Offensive pro reprezentaci střílečeк, a Rocket League jakožto unikátní kombinace světa fotbalu a vozidel.

4.1 League of Legends

League of Legends (zkráceně LoL) je počítačová videohra vytvořena společností Riot Games a publikována na podzim roku 2009. Herní žánr LoL je MOBA. LoL je týmová strategie s izometrickým pohledem shora, kde dva týmy o pěti hráčích proti sobě soupeří o zničení protivníkova nexu. Nexus lze vnímat jako hlavní budovu, ze které pravidelně vychází skupiny minionů, počítačem ovládaných válečníků, kteří pomáhají hráčům bojovat proti oponentům. Samotní hráči si před začátkem zápasu volí svého šampiona z více než 150 možností. Každý hráč během zápasu ovládá pouze svého šampiona. Zápasy probíhají na téměř symetrické mapě nazývané Vyvolávačův žleb (v originále Summoner's Rift), kde jsou v obou týmech rovnoměrně rozmístěné věže (v originále turrets), které chrání cesty k nexu a samotný nexus před zničením.

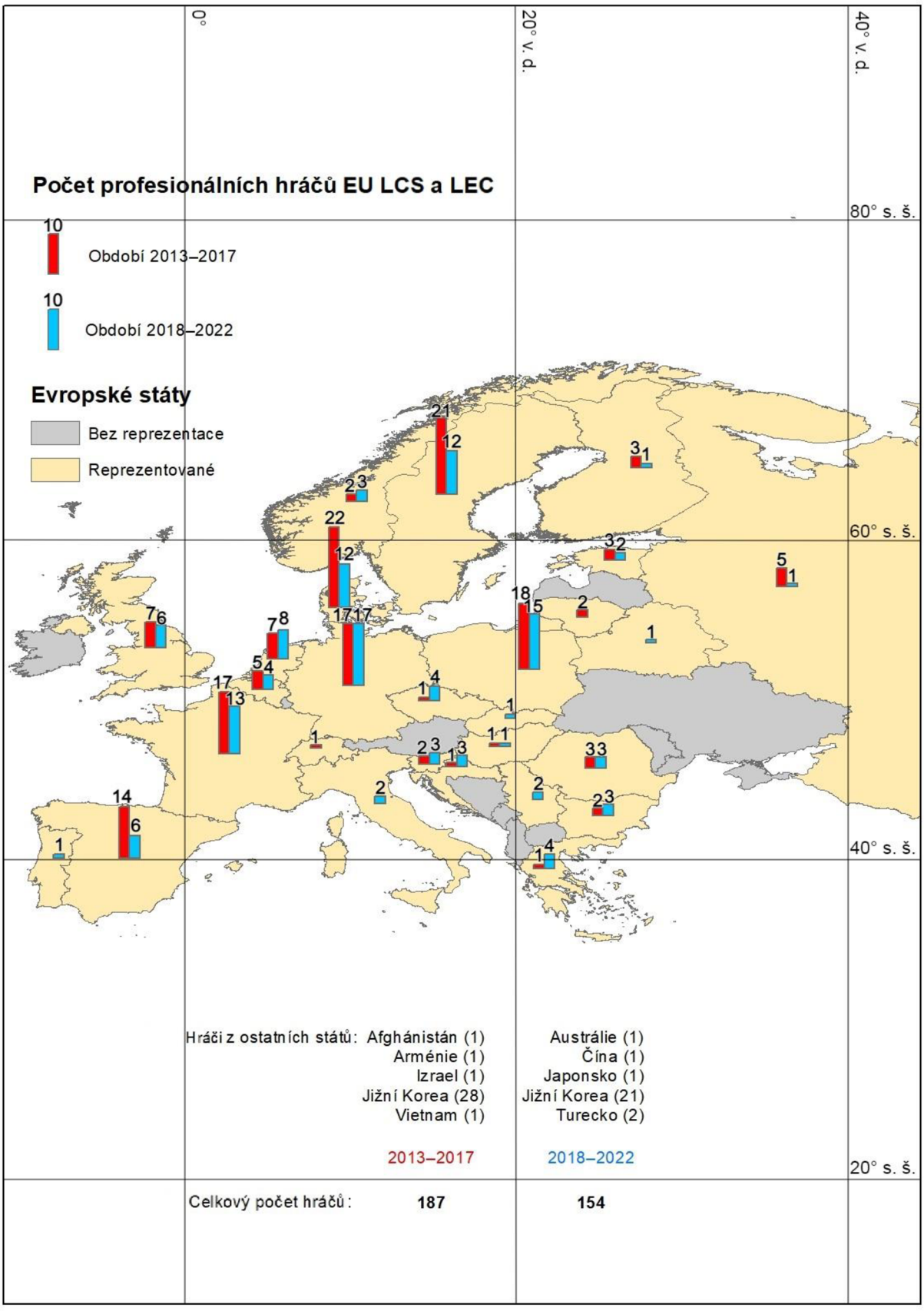
4.1.1 Časoprostorová distribuce hráčů EU LCS a LEC

EU LCS (European League Championship Series) je nejprestižnější Evropská liga v LoL, která od svého vzniku v roce 2013 slouží jako kvalifikační turnaj pro postup Evropských týmů na světový šampionát. Profesionální zápasy EU LCS debutovaly v Kolíně nad Rýnem a

účastnilo se jich 8 týmů. Od roku 2014 byl navýšen počet týmu na 10 a všechny následující turnaje byly pořádány v Berlíně.

Transformace EU LCS na LEC (League of Legends EMEA Championship) proběhla v roce 2019 a přinesla dvě hlavní změny: připojení Blízkého východu a Afriky jakožto regionů oprávněných soutěžit v LEC; dále franšízování, které zajišťuje profesionálním týmům zvolených aplikačním procesem permanentní místo v LEC.

Časoprostorová analýza je zaměřena na národnost profesionálních hráčů EU LCS a LEC a rozdělena do dvou pětiletí: 2013–2017 a 2018–2022.



Obr. 1 Národnost profesionálních hráčů EU LCS a LEC v letech 2013–2017 a 2018–2022
Pozn.: Island nebyl reprezentován.
Zdroje: © EuroGeographics pro administrativní členění, 2020; vlastní zpracování v ArcGIS. liquipedia.net [a], 2022; vlastní zpracování.

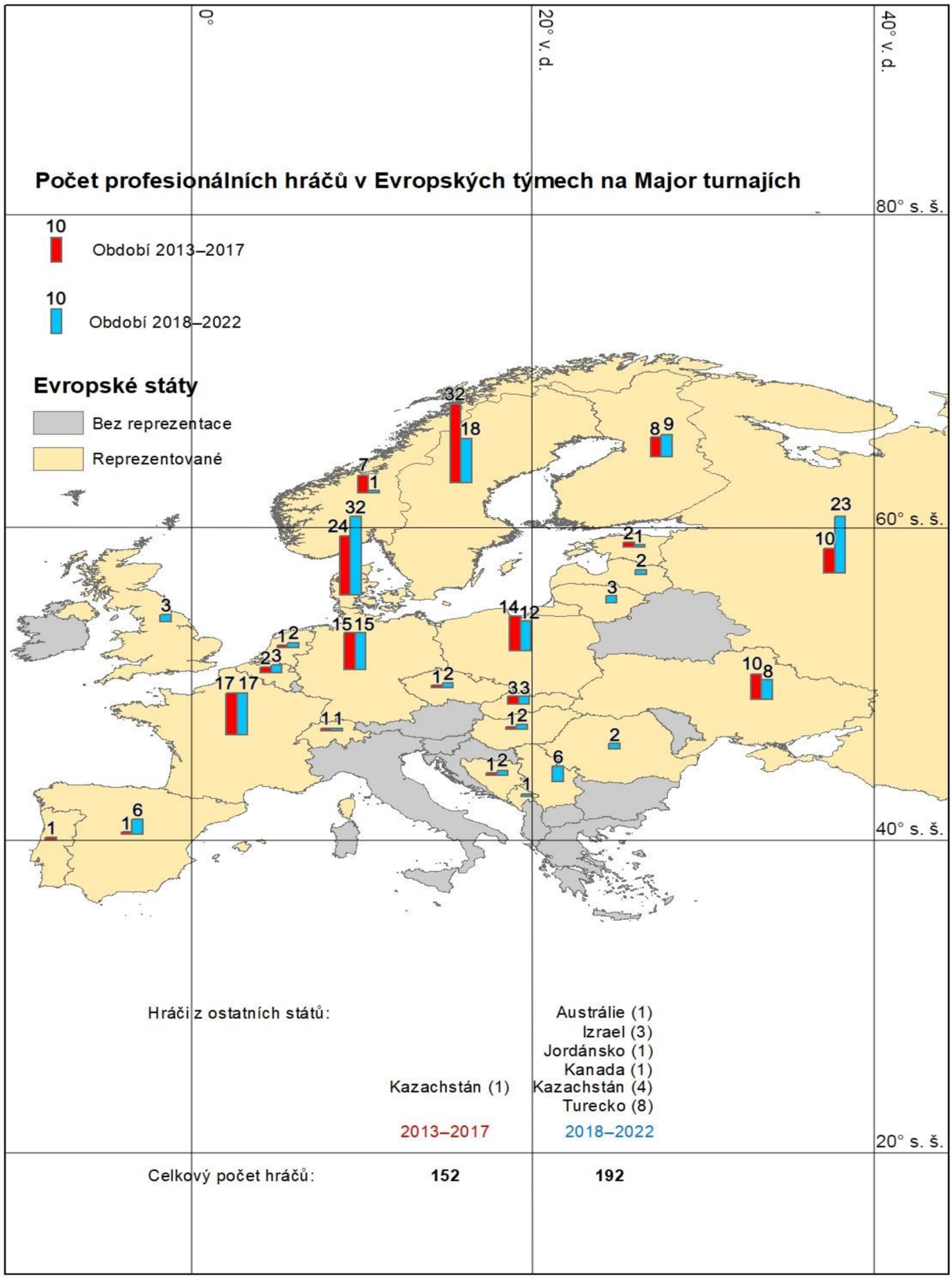
Jak lze vidět na Obr. 1, největší zastoupení měli v období 2013–2017 hráči z Jižní Koreje (28), Dánska (22), Švédska (21), Polska (18), Francie (17) a Německa (17). Silná prezence jihokorejských hráčů, přetrvávající i do období 2018–2022, je způsobena snahou evropských týmů vybudovat co nejsilnější tým. To souvisí s historickou dominancí jihokorejských týmů na světových turnajích, vedoucí k náboru hráčů z Jižní Koreje do evropských týmu (jaxon.gg, 2022). V období 2018–2022 dochází k úpadku celkového počtu profesionálních hráčů v Evropských týmech, nejvíce v Dánsku (22→12), Švédsku (21→12) a Španělsku (14→6). Celkový úpadek je do určité míry způsoben již zmíněným vznikem franšízy, která do LEC vnesla větší stabilitu díky protekci participujících týmů před relegací z ligy, což dále vede k větší retenci hráčů LEC. Nízký počet hráčů z Ruska, Běloruska a absence Ukrajiny a Moldavska můžou být ovlivněny vznikem LCL (League of Legends Continental League) v roce 2016 jakožto nové ligy pro členské státy ze Společenství nezávislých států (liquipedia.net [b]). Státy východní a jižní Evropy mají kromě Polska a Španělska celkově nízký počet profesionálních hráčů v obou zkoumaných obdobích. Reprezentace Finska a Norska je taktéž po celou dobu velmi nízká, obzvlášť při srovnání s Dánskem a Švédskem jakožto silně zastoupenými státy v regionu severní Evropy. V západní Evropě si Německo a Francie udržují značnou reprezentaci po obě zkoumaná období. Belgie, Nizozemí a Velká Británie nepatří mezi nejreprezentovanější státy, ale jejich zastoupení je přesto vyšší než u většiny států Evropy. Počet hráčů ze států ležících mimo Evropu je s výjimkou Jižní Koreje po celou dobu existence EU LCS a LEC velice nízký.

4.2 Counter-Strike: Global Offensive

Střílečka Counter-Strike: Global Offensive (dále jen CS:GO), navazující na předchozí hry ze série videoher Counter-Strike, byla vydána společností Valve v roce 2012. Soutěžení v CS:GO probíhá na předem zvolené herní mapě, kde jsou hráči rozděleni do 2 týmů o 5 hráčích – teroristé (T) a counterteroristé (CT). Zápasy mají až 30 kol a hrají se na 16 vítězných bodů, v některých profesionálních turnajích se v případě remízy může hrát přesčas. Po 15 kolech dochází ke střídání týmů, což zajišťuje vyrovnanou hru pro oba týmy. Herní mapy na CS:GO turnajích mají herní mód *bomb defusal* (zneškodnění bomby), což je zároveň i jeden ze způsobů CT jak vyhrát kolo v zápase. Naopak tým T vyhrává po položení a explozi bomby. Společným způsobem výhry kola pro oba týmy je zneškodnění nepřátelského týmu. Jednotlivá kola mají časový limit, po jehož vypršení vyhrává tým CT.

4.2.1 Časoprostorová distribuce hráčů v evropských profesionálních týmech

Analýza národnosti profesionálních hráčů CS:GO je zaměřena na hráče, kteří soutěžili na světovém turnaji Major v rámci Evropského týmu. Za evropské týmy jsou považovány týmy, které byly na Major pozvány a měly nadpoloviční většinu hráčů s občanstvím států Evropy, a týmy, které se na Major dostaly přes evropské kvalifikační turnaje. Zahrnuty jsou veškeré doposud konané Major turnaje a časoprostorová analýza je rozdělena na období 2013–2017 a 2018–2022. Majorů pořádaných v letech 2013–2017 bylo celkem 11 a každého z nich se účastnilo 16 světových týmů. V letech 2018–2022 se Majorů pořádalo pouze 7, nicméně počet účastnících se týmů byl navýšen na 24. (liquipedia.net [c])



Obr. 2 Národnost profesionálních hráčů z Evropských týmů na CS:GO Major turnajích v letech 2013−2017 a 2018−2022

Pozn.: Island nebyl reprezentován.

Pozn. 2: do statistiky Srbska jsou započítáni 4 hráči Kosova.

Pozn. 3: hráč Legija s občanstvím Německa a Srbska je v mapě přiřazen pouze k Německu (2013−2017).

Zdroje: © EuroGeographics pro administrativní členění, 2020; vlastní zpracování v ArcGIS. liquipedia.net [c], 2022; vlastní zpracování.

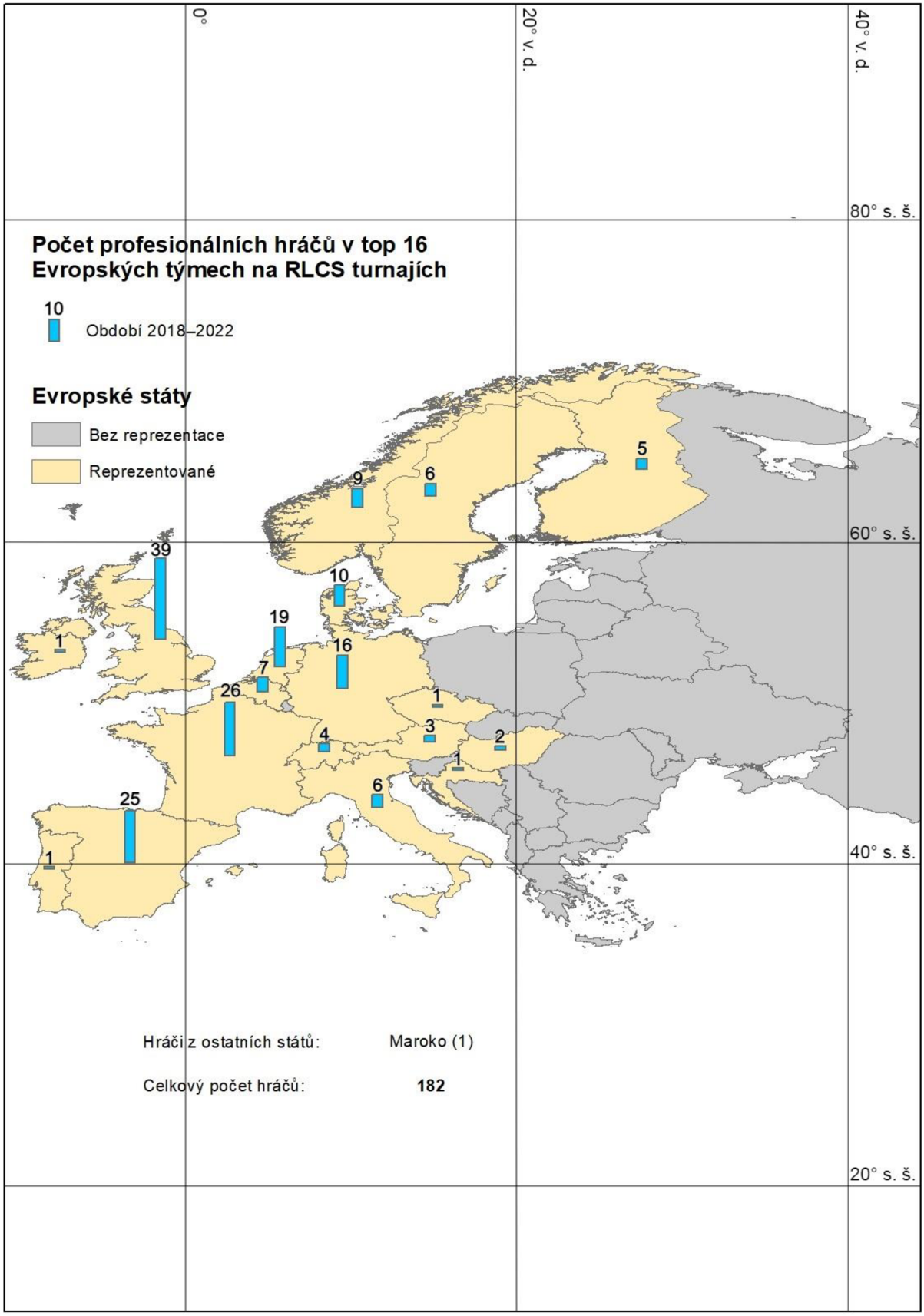
Jak lze vidět na Obr. 2, největší zastoupení v evropských týmech na Major turnajích v období 2013–2017 mají hráči ze Švédska (32), Dánska (24), Francie (17), Německa (15) a Polska (14). Signifikantní zastoupení mělo také Rusko (10), Ukrajina (10), Finsko (8) a Norsko (7). Ostatní evropské státy byly v tomto období reprezentovány 1–3 hráči nebo neměly reprezentaci žádnou. V období 2018–2022 soutěžilo v rámci evropských týmu na Major turnajích o 40 hráčů více než v předchozím období, přesto došlo v některých státech ke značnému úpadku, jmenovitě ve Švédsku (32→18) a Norsku (7→1). Naproti tomu některé státy zaznamenaly velký rozkvět, nejvíce Rusko (10→23) a Dánsko (24→32). Na scénu také vstupuje mnoho dosud nereprezentovaných evropských států, jmenovitě Černá Hora, Litva, Lotyšsko, Rumunsko, Srbsko (včetně Kosova) a Velká Británie. V evropských týmech dále přibylo několik hráčů z jiných koutů světa, hlavně z Turecka, Kazachstánu a Izraele. V období 2018–2022 mají největší reprezentaci v evropských týmech Dánsko (32), Rusko (23), Švédsko (18), Francie (17) a Německo (15).

4.3 Rocket League

Rocket League (dále jen RL) je videohra vydána společností Psyonix v roce 2015. RL je týmová hra, která propojuje fotbal se světem vozidel. Princip hry je jednoduchý, skórovat góly trefením míče do protivníkovy branky, ale namísto fotbalistů se na hřišti pohybují hráčem ovládaná vozidla, která mají řadu vychytávek (možnost odrazit se od země a vyskočit do vzduchu, možnost dělat salta apod.). Každý hráč ovládá pouze své vozidlo. V každém týmu jsou 3 vozidla, zápasu se tedy účastní celkem 6 hráčů ve formátu 3v3. Zápasy probíhají v aréně, která se podobá fotbalovému hřišti. Zásadním rozdílem oproti běžnému fotbalovému hřišti je uzavření herní arény navýšením hranic hřiště ve formě částečně průhledných zdí, které se v určité výšce stáčí a vytváří zároveň i strop arény. Existence zdí a stropu je nepostradatelná pro udržení míče, ale i vozidel, v herní aréně.

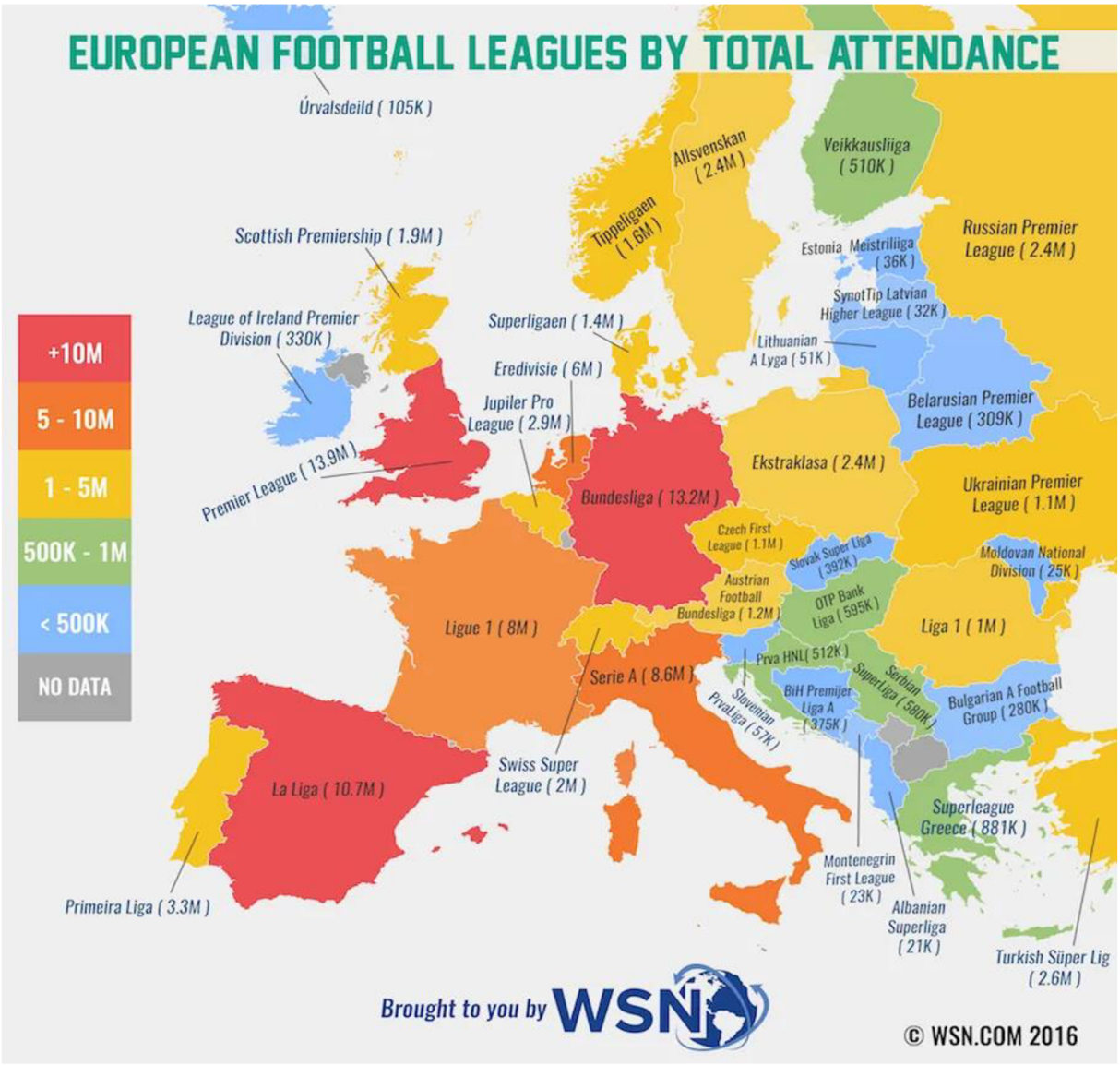
4.3.1 Časoprostorová distribuce hráčů evropského RLCS

Analýza RL je zaměřena na národnost hráčů, kteří reprezentovali evropské týmy, které se v jednotlivých sezónách RLCS v období 2018–2022 umístily v top 16 evropských týmů. Za evropské tymy jsou uvažovány týmy, které soutěžily o postup na světový turnaj RLCS v rámci evropských kvalifikačních turnajů.



Obr. 3 Národnost hráčů v top 16 evropských týmech v turnajích RLCS v období 2018–2022.
Pozn.: Island nebyl reprezentován.
Zdroje: © EuroGeographics pro administrativní členění, 2020; vlastní zpracování v ArcGIS.
liquipedia.net [d], 2022; vlastní zpracování.

Při pohledu na Obr. 3 je zcela evidentní dominance států západní Evropy a naproti tomu absence převážné většiny států východní a jihovýchodní Evropy. Z celkového počtu 182 hráčů jich 39 pochází z Velké Británie, tedy přibližně každý pátý hráč v top 16 evropských týmů reprezentuje Velkou Británii. Francie a Španělsko jsou taktéž silně zastoupenými státy, s 26 a 25 hráči respektive. Top 5 evropských států doplňuje Nizozemí s 19 hráči a Německo se 16 hráči. Severní Evropa má největší zastoupení v Dánsku (10) a Norsku (9), o něco menší pak ve Švédsku (6) a Finsku (5). Mezi reprezentované státy dále patří Belgie (7), Itálie (6), Švýcarsko (4), Rakousko (3), Maďarsko (2), následující státy byly reprezentovány pouze jedním hráčem: Česko, Chorvatsko, Irsko, Portugalsko a mimo hranice Evropy Maroko. Určitou míru korelace národnosti profesionálních hráčů RL a popularity fotbalu lze spatřit při srovnání dat z Obr. 3 s návštěvností evropských fotbalových lig, vizualizovaných na Obr. 4.



Obr. 4 Návštěvnost zápasů v evropských fotbalových ligách v sezóně 2015/2016.
Zdroj: © WSN.com, 2016.

Srovnání RL a fotbalu je založeno na principu podobnosti těchto sportů. Fotbal lze vnímat jako inspiraci pro vznik RL, a RL lze vnímat jakožto velice specifickou verzi fotbalu. Pro srovnání národnosti profesionálních hráčů evropských týmu RLCS s fotbalem je zvolena návštěvnost národních fotbalových lig jakožto indikátor popularity fotbalu v jednotlivých státech Evropy. Stejně jako na Obr. 3 je i na Obr. 4 na první pohled patrná převaha v západních státech. Popularita anglické Premier League je stejně jako počet britských hráčů v RLCS na prvním místě. Fotbalové ligy v Německu, Španělsku, Itálii, Francii a Nizozemí mají velkou návštěvnost, která s výjimkou Itálie koresponduje s daty hráčů RLCS na Obr. 3.

Pořadí	Národnost hráčů RLCS	Návštěvnost fotbalových lig
1.	Velká Británie	Anglie
2.	Francie	Německo
3.	Španělsko	Španělsko
4.	Nizozemí	Itálie
5.	Německo	Francie
6.	Dánsko	Nizozemí

Tab. 1 Nejvíce zastoupené státy v Evropských týmech RLCS v období 2018–2022 a nejvíce zastoupené státy v návštěvnosti evropských národních fotbalových lig v sezóně 2015/2016.
Zdroje: liquipedia.net [d], 2022; vlastní zpracování.
© WSN.com, 2016; vlastní zpracování.

Cílem této komparace je upozornit na popularitu fotbalu, jakožto jeden z faktorů, který potenciálně může mít vliv na souvislosti geografického rozdělení hráčů RLCS v Evropě na silně zastoupený západ a minimálně reprezentovaný východ. Tab. 1 ilustruje nejvíce zastoupené státy ve srovnání národnosti profesionálních hráčů RLCS a návštěvnosti národních fotbalových lig v jednotlivých státech. Popularita anglické Premier League je stejně jako počet profesionálních hráčů RLCS v evropských týmech na prvním místě. Francie, Španělsko, Nizozemí a Německo jsou zastoupeny v top 6 v obou kategoriích. Neshodují se pouze Dánsko v RLCS a Itálie ve fotbalových ligách. Dále teorii vlivu fotbalu na RL podporuje faktor populační, kde sice některé evropské státy (Velká Británie, Německo, Francie, Španělsko) s větší populací jsou zastoupeny v RLCS i popularitě fotbalu, ale mnohé populačně velké státy jako je např. Rusko, Ukrajina a Polsko mají oproti zmíněným západním státům poměrně malou návštěvnost fotbalových utkání a nemají reprezentaci v analyzovaných evropských týmech RLCS. Popularita fotbalu tedy může být jedním z faktorů zmíněného rozdělení, ale vzorek zkoumaných hráčů v RLCS není dostatečně velký, aby se vliv fotbalu jednoznačně potvrdil, či vyvrátil. Data o populacích evropských státu jsou použita z databáze nationsonline.org a pochází z let 2020–2022.

4.4 Kombinovaná analýza výsledků zkoumaných esportových titulů

Finální analýza je kompilací zjištěných dat národností profesionálních hráčů napříč zkoumanými herními tituly pro období 2013–2017 a 2018–2022. Principem této kompilace je rozdělení evropských států do několika kategorií reflektujících reprezentaci daných států, se zaměřením na státy bez reprezentace a na státy s největší reprezentací. Jako státy bez reprezentace budou považovány evropské státy, které nebyly reprezentovány v žádném z analyzovaných herních titulů. Mezi nejreprezentovanější státy budou zahrnuty ty státy, které byly reprezentovány alespoň v jednom z analyzovaných herních titulů v daném období. Určení nejvíce reprezentovaných států proběhne výpočtem průměru relativního zastoupení profesionálních hráčů. Období 2013–2017 bude komparací získaných dat o profesionálních hráčích CS:GO účastnících se Major turnajů v evropských týmech, a profesionálních hráčích LoL účastnících se EU LCS. Období 2018–2022 bude komparací získaných dat o profesionálních hráčích CS:GO účastnících se Major turnajů v evropských týmech, profesionálních hráčích LoL účastnících se EU LCS nebo LEC, a profesionálních hráčích RL umístěných na 16. nebo lepším místě v rámci evropské fáze RLCS.

4.4.1 CS:GO a LoL v období 2013–2017

Cílem následující analýzy je rozdělení na evropské státy, které nebyly v předcházejících analýzách LoL a CS:GO reprezentovány, a na státy, které měly největší relativní reprezentaci v evropských týmech EU LCS v LoL a evropských týmech na Major turnajích v CS:GO.

Evropské státy bez reprezentace: Albánie, Andorra, Bělorusko, Černá Hora, Irsko, Island, Itálie, Lichtenštejnsko, Lotyšsko, Lucembursko, Malta, Moldavsko, Monako, Rakousko, San Marino, Severní Makedonie, Vatikán.

Zmíněné státy nebyly v období 2013–2017 reprezentovány v evropských týmech na CS:GO Major turnajích, ani v EU LCS. Jedná se převážně o populačně menší státy, oproti mnohým reprezentovaným evropským státům. Nejpočetnějším státem bez reprezentace je Itálie s ~59 mil. obyvateli, další v pořadí je pak až Bělorusko s ~9,3 mil. a Rakousko s ~8,9 mil. obyvateli. (nationsonline.org).

Státy s největší reprezentací:

Pořadí	Stát	Zastoupení v CS:GO [%]	Zastoupení v LoL [%]	Průměr [%]
1.	Švédsko	21,05	11,23	16,14
2.	Dánsko	15,79	11,77	13,78
3.	Francie	11,18	9,09	10,14
4.	Německo	9,87	9,09	9,48
5.	Polsko	9,21	9,63	9,42

Tab. 2 Top 5 států s největším průměrným zastoupením hráčů v evropských týmech na Major turnajích v CS:GO a v EU LCS v LoL v období 2013–2017.
Zdroje: liquipedia.net [a] [c], 2022; vlastní výpočty.

Tab. 2 zobrazuje pětici nejvíce relativně zastoupených států po zprůměrování statistik hráčů evropských týmů na Major turnajích v CS:GO a statistik hráčů EU LCS v období 2013–2017. Na prvním místě se umístilo Švédsko, které mělo silnou reprezentaci jak v CS:GO, tak v LoL. Obdobně i Dánsko, které je na druhé pozici, bylo silně reprezentováno v obou herních titulech. Třetí místo připadá Francii, která měla stejně hráčů jako Německo v LoL, ale o něco více hráčů v CS:GO. Německo je umístěno na čtvrtém místě a těsně za Německem s pouhým rozdílem šesti setin procenta je na pátém místě Polsko. V kombinované analýze profesionální reprezentace LoL a CS:GO se tedy nejlépe umístil region severní Evropy reprezentovaný Švédskem a Dánskem, dále pak západní Evropa reprezentovaná Francií a Německem, a nakonec Polsko, které uzavřelo tuto pětici nejpočetněji zastoupených států profesionálními hráči v EU LCS a na Major turnajích v evropských týmech.

4.4.2 CS:GO, LoL a RL v období 2018–2022

Analýza období 2018–2022 zahrnuje předešlé analýzy LoL, CS:GO a RL, tudíž nelze srovnávat následující výsledky s obdobím 2013–2017, ve kterém byly analyzovány pouze LoL a CS:GO. Cílem následující analýzy je v období 2018–2022 rozdělit evropské státy podle počtu esportových titulů, ve kterých byly reprezentovány.

Evropské státy bez reprezentace: Albánie, Andorra, Island, Lichtenštejnsko, Lucembursko, Malta, Moldavsko, Monako, San Marino, Severní Makedonie, Vatikán.

Evropské státy reprezentované v 1 titulu: Bělorusko, Bosna a Hercegovina, Bulharsko, Černá Hora, Irsko, Litva, Lotyšsko, Rakousko, Řecko, Slovinsko, Ukrajina.

Evropské státy reprezentované ve 2 titulech: Estonsko, Chorvatsko, Itálie, Polsko, Portugalsko, Rumunsko, Rusko, Slovensko, Srbsko, Švýcarsko.

Evropské státy reprezentované ve všech titulech: Belgie, Česko, Dánsko, Finsko, Francie, Maďarsko, Německo, Nizozemí, Norsko, Španělsko, Švédsko, Velká Británie.

Populačně největším státem bez reprezentace je Albánie s ~2,8 mil. obyvatel, dále Moldavsko s ~2,6 mil. obyvatel a Severní Makedonie s ~2 mil. obyvatel. Ostatní státy Evropy bez reprezentace mají méně než 1 mil. obyvatel (nationsonline.org). Státy reprezentované pouze v 1 titulu jsou s výjimkou Irska a Rakouska z regionu východní a jihovýchodní Evropy. Státy zastoupené ve 2 titulech jsou kromě Itálie, Portugalska a Švýcarska také převážně z východu a jihovýchodu Evropy. Naopak státy reprezentované ve všech titulech jsou nejvíce zastoupeny v regionech západní a severní Evropy, odlehlými státy jsou zde Česko a Maďarsko.

Státy s největší reprezentací:

Pořadí	Stát	Zastoupení v CS:GO [%]	Zastoupení v LoL [%]	Zastoupení v RL [%]	Průměr [%]
1.	Francie	8,85	8,44	14,29	10,53
2.	Dánsko	16,66	7,79	5,49	9,98
3.	Německo	7,81	11,04	8,79	9,21
4.	Velká Británie	1,56	3,90	21,43	8,96
5.	Španělsko	3,13	3,90	13,74	6,92

Tab. 3 Top 5 států s největším průměrným zastoupením hráčů v evropských týmech na Major turnajích v CS:GO, v EU LCS a LEC v LoL a v top 16 evropských týmech v turnajích RLCS v období 2018−2022.
Zdroje: liquipedia.net [a] [c] [d], 2022; vlastní výpočty.

Tab. 3 prezentuje nejlépe umístěné státy po srovnání relativních zastoupení jednotlivých států v analyzovaných turnajích zkoumaných esportových titulů. Největší zastoupení napříč tituly má Francie. Druhé největší zastoupení má Dánsko, hlavně díky silné reprezentaci v CS:GO. Třetí místo připadá Německu, čtvrté místo pak Velké Británii, která se i přes velmi nízkou prezenci v CS:GO dostala mezi nejreprezentovanější státy v evropských týmech svou velkou reprezentací v RL. Pátým státem v pořadí je Španělsko, kterému taktéž dosti pomohla míra reprezentace v RL.

5. Budoucnost esportu v Evropě

Jak se bude distribuce národností hráčů v jednotlivých ligách jednotlivých esportů měnit je čistě spekulativní a předpoklady vycházející z teoretických poznatků i analýz se můžou finálně lišit od reality, nehledě na to, jak pravděpodobné se zdají být v dnešní perspektivě.

Ze zkoumaných esportových titulů z hlediska národnosti hráčů se LoL zdá být jako nejstabilnější, a tím pádem do budoucna i nejsnáze předvídatelné. Vzhledem ke změně organizace turnajů EU LCS a transformaci na LEC a zavedení franšízy je velice pravděpodobné, že všechny, nebo alespoň většina současných týmů zůstane v LEC v následujících letech. K obměně hráčů bude nepochybně docházet každý rok, ale je pravděpodobné, že většina hráčů v LEC zůstane po dobu více let. Velké poklesy hráčů, jako byly zaznamenány mezi obdobími 2013–2017 a 2018–2022 v Dánsku, Španělsku a Švédsku, jsou v současnosti a následujících letech velice nepravděpodobné.

Distribuce národností hráčů CS:GO je vzhledem k formátu Major turnajů těžko předvídatelná. Hlavním záchytným bodem pro predikce budoucího vývoje je automatický postup 8 nejlépe umístěných týmů v Major turnaji na následující Major turnaj, tyto týmy však můžou být i z jiných regionů než z Evropy. Počet evropských hráčů, kteří se téměř jistě zúčastní alespoň dvou různých Major turnajů je tak nejistý, přičemž počet evropských týmů bude vzhledem k regionálním kvalifikačním turnajům na Majory vždy signifikantní, ale nelze říci, zda se bude jednat o týmy, které se už dříve na Major kvalifikovali, nebo o týmy s novými hráči. Nejreprezentovanější státy mají největší pravděpodobnost udržet si jistý počet hráčů, jmenovitě Dánsko, Francie, Německo, Rusko a Švédsko. Státy s nízkou reprezentací nadále zůstanou málo reprezentované, nevstoupí-li na scénu nové národní týmy.

Evropské turnaje RLCS byly po celé období 2018–2022 dominovány týmy ze západní Evropy. Většina států východní Evropy neměla v 16 nejlepších evropských týmech žádnou reprezentaci. Je velice pravděpodobné, že další pětiletí se ponese v podobném duchu, kde Velká Británie bude mít nadále největší zastoupení a Francie se Španělskem budou další v pořadí. Vstup nových států do scény RL je pravděpodobný, ale reprezentaci těchto států lze očekávat jen minimální, a to ve formě několika málo hráčů. Počet nových hráčů také závisí na tom, zda se mezi nejlepší týmy probojuje skupina hráčů z dosud nezastoupených států, nebo dojde k připojení jednotlivců do existujících týmu reprezentovaných států. V obou případech však v dalším pětiletí nelze očekávat velké národnostní změny, nedojde-li ke změně organizace turnajů nebo jiným změnám způsobeným externími faktory.

6. Závěr

Cílem bakalářské práce byla časoprostorová analýza národností profesionálních hráčů v evropských týmech vybraných esportových titulů. Bylo zjištěno, že jednotlivé tituly se shodují s distribucí hráčů pouze v některých evropských státech. Nezpochybnitelnou shodou je kompletní absence několika států, jako je Albánie, Island, Moldavsko ad. Naproti tomu státy jako Dánsko, Francie a Německo měly velkou reprezentaci ve všech analyzovaných esportech. Signifikantní rozdíly byly v období 2018–2022 nalezeny hlavně mezi státy východní Evropy, kde většina těchto států nebyla zastoupena v RL, přičemž mnohé z nich byly reprezentovány v CS:GO nebo LoL. Potenciální faktor ovlivňující geografické rozdělení hráčů RL v Evropě byl nalezen ve formě popularity fotbalu, jakožto sportu, který se v mnoha aspektech podobá RL. V období 2018–2022 byly Bosna a Hercegovina, Černá Hora, Litva, Lotyšsko a Ukrajina reprezentovány pouze v CS:GO; Bělorusko, Bulharsko, Řecko a Slovinsko pouze v LoL; Irsko a Rakousko pouze v RL. Z časové analýzy provedené jednotlivě pro LoL a CS:GO se ukázalo, že státy, které zaznamenaly mezi zkoumanými obdobími 2013–2017 a 2018–2022 největší nárůst či úpadek hráčů, si přesto ve slabším období nadále udržovaly decentní počet hráčů, vzhledem k celkovému počtu profesionálních hráčů v daných obdobích.

Nejvíce problematickým aspektem analýzy je výběr dat, která jsou často limitována externími faktory, např. v kapitole 4.1.1 zmíněný vznik LCL pro státy Společenství nezávislých států, což komplikuje možnost srovnávat data nejen napříč esportovými tituly, ale i v rámci samotného titulu při časoprostorové analýze. Data se také těžko srovnávají, jelikož jednotlivé esporty mají různé způsoby organizace turnajů, a tedy metodika výběru profesionálních týmů může mít mnoho podob a vést k rozdílným interpretacím.

Do budoucna by mohlo být zajímavé sledovat, jak se zastoupení hráčů v jednotlivých esportových titulech bude měnit v následujících letech. Užitečné by také bylo zahrnout co nejvíce herních titulů pro co nejširší rozhled na svět esportu. V neposlední řadě by se mohly studie zaměřit na státy silně zastoupené v mnoha esportech, nebo naopak na státy málo zastoupené a hledat důvody této distribuce.

7. Summary

The purpose of this bachelor thesis lies in space-time analysis of the nationalities of professional esport players in European teams in select esport games. It was determined that the distribution of players amongst the individual esport games is matching only in certain countries. Perfect match for the analysed games is the complete absence of several countries including Albania, Iceland, Moldova etc. Countries like Denmark, France and Germany were the most represented across the esport games. Differences between esport games were especially significant in the region of eastern Europe, mostly due to the lack of RL players in this region, while CS:GO and LoL were to some extent represented in many eastern European countries. Potential reason for the geographical distribution of professional RL players in Europe can be spotted in the popularity of football, as RL and football do have a lot of similarities. In the period 2018–2022 Bosnia and Herzegovina, Montenegro, Lithuania, Latvia and Ukraine were represented only in CS:GO; Belarus, Bulgaria, Greece and Slovenia were represented only in LoL; Ireland and Austria were represented only in RL. Time analyses performed individually for LoL and CS:GO concluded that countries with the greatest increase or decrease of professional players between the periods 2013–2017 and 2018–2022 had significant representation in both periods when compared to the total amount of professional players in the individual periods.

The most problematic aspect of the analysis is data selection, as data is often limited by factors that are non-compatible between different esport games, for example the creation of LCL for CIS countries mentioned in chapter 4.1.1, which makes data comparison between different esport games more complicated, but even space-time analyses in the specific game end up being affected. Data comparison is also complicated due to differences in the organization of esport tournaments across esport games, thus the selection of data for analyses may vary and lead to different results.

In the future it might be interesting to keep an eye out on the distribution of players in the individual esport games. For better and more accurate results it would also be useful to try and include a broader range of esport games. Last but not least, studies could focus on the most represented countries or the least represented countries in esports and attempt to uncover the reasons of such distribution.

8. Seznam použité literatury a zdrojů

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

CARTWRIGHT M., *Ancient Olympic Games*. World History Encyclopedia [online], 2018 [cit. 2022-11-03]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/Olympic_Games/

Český statistický úřad: 1. Vymezení oblasti sportu [online], 2016 [cit. 2022-03-25]. Dostupné z: https://www.czso.cz/documents/10180/65776218/090016-17k2.pdf/fc43543e-d0ff-488e-9945-9304290e60d0?version=1.1

DiFRANCISCO-DONOGHUE P. J., SCHMIDT G. J., STAFRACE K. M. a BALENTINE J. R., *Editorial: Esports: Playing Into the Future*. Front. Sports Act. Living [online], 2022 [cit. 2022-10-16]. Dostupné z: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fspor.2022.967560/full

Esports Earnings [online], 2013–2022 [cit. 2022-12-14]. Dostupné z: https://www.esportsearnings.com/tournaments

Esports Group, *Understanding esports regions* [online], 2022 [cit. 2022-10-16]. Dostupné z: https://www.esportsgroup.net/understanding-esports-regions/

Esports Insider, *Esports Around The World: South Korea* [online], 2022 [cit. 2022-10-25]. Dostupné z: https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-south-korea

EuroGeographics pro administrativní členění [online] 2020, [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: https://ec.europa.eu/eurostat/web/gisco/geodata/reference-data/administrative-units-statistical-units/countries#countries20

FFISKE T., *Can VR esports become a reality?*. IBC [online] 2020, [cit. 2022-04-01]. Dostupné z: https://www.ibc.org/trends/vr-and-esports-the-growth-of-a-plucky-niche/6294.article

International Olympic Committee. *IOC confirms Singapore as host of first Olympic Esports Week in June 2023*. [online], 2022 [cit. 2022-12-15]. Dostupné z: https://olympics.com/ioc/news/ioc-confirms-singapore-as-host-of-first-olympic-esports-week-in-june-2023

JAEGER S., *William Fitzstephen's London*, Academia [online], 2022 [cit. 2022-11-08]. Dostupné z: https://www.academia.edu/55465629/William_Fitzstephens_London

jaxon.gg, *These are the countries with the most representatives in LEC history* [online], 2022 [cit. 2022-10-05]. Dostupné z: https://www.jaxon.gg/these-are-the-countries-with-the-most-representatives-in-lec-history/

liquipedia.net [a] [online], 2022 [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://liquipedia.net/leagueoflegends/LEC/Player_appearances

liquipedia.net [b] [online], 2022 [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://liquipedia.net/leagueoflegends/League_of_Legends_Continental_League

liquipedia.net [c] [online], 2022 [cit. 2022-11-28]. Dostupné z: https://liquipedia.net/counterstrike/Majors

liquipedia.net [d] [online], 2022 [cit. 2022-11-29]. Dostupné z: https://liquipedia.net/rocketleague/Rocket_League_Championship_Series

MARK J. J., *Games, Sports & Recreation in Ancient Egypt*. World History Encyclopedia [online], 2017 [cit. 2022-11-03]. Dostupné z: https://www.worldhistory.org/article/1036/games-sports--recreation-in-ancient-egypt/

nationsonline.org [online], 1998-2022 [cit. 2022-12-19]. Dostupné z: https://www.nationsonline.org/oneworld/population-by-country.htm

Newzoo, *An overview of esports in Europe* [online], 2017 [cit. 2022-10-25]. Dostupné z: https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2017/12/An-overview-of-esports-in-Europe-Newzoo.pdf

University of New Haven, *The History of Esports: How it Started, and Where We Are Now* [online]. 2021 [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: https://onlinedegrees.newhaven.edu/resources/infographic/history-of-esports/

WSN.com [online], 2016 [cit. 2022-12-13]. Dostupné z: https://www.wsn.com/blog/attendance-european-football-leagues-map/

Seznam zkratek

CIS – Commonwealth of Independent States (Společenství nezávislých států)

CS:GO – Counter Strike: Global Offensive

CT – counterteroristé

EMEA – Evropa, Blízký východ a Afrika

EU – Evropská Unie

EU LCS – European League Championship Series

LEC – League of Legends EMEA Championship

LCL – League of Legends Continental League

LoL – League of Legends

MOBA – multiplayer online battle arena (bojová aréna pro více hráčů online)

OVS – Olympic Virtual Series

RL – Rocket League

RLCS – Rocket League Championship Series

T – teroristé

VR – virtuální realita