

Univerzita Palackého v Olomouci

Fakulta tělesné kultury



Fakulta
tělesné kultury

POSTOJE HRÁČŮ ESPORTU K VÝVOJI DISCIPLÍNY: PŘEROD ZE ZÁBAVY NA PROFESI

Bakalářská práce

Autor: Václav Fišr

Studijní program: Tělesná výchova – společenské vědy se zaměřením na
vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Arnošt Svoboda, Ph.D.

Olomouc 2022

Bibliografická identifikace

Jméno a příjmení autora: Václav Fišr

Název závěrečné písemné práce: Postoje hráčů eSportu k vývoji disciplíny: Přerod ze zábavy na profesi

Pracoviště: Katedra společenských věd v kinantropologii

Vedoucí: PhDr. Arnošt Svoboda, Ph.D.

Rok obhajoby: 2022

Abstrakt: Tato bakalářská práce se věnuje vývoji eSportu v České republice. Těžištěm celé práce je subjektivní popis procesů, které v tomto prostředí zaznamenali vybraní aktéři Českého eSportu. Především procesů komercializace a profesionalizace. Tyto informace byly zjišťovány prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů.

Klíčová slova: videohry, eSport, profese, vývoj, komercializace, profesionalizace

Souhlasím s půjčováním závěrečné písemné práce v rámci knihovních služeb.

Bibliographical identification

Author's first name and surname: Václav Fišr

Title of the thesis: Attitudes of eSport players to the development of the discipline: The transition from entertainment to profession

Department: Department of Social Sciences in Kinanthropology

Supervisor: PhDr. Arnošt Svoboda, Ph.D.

The year of presentation: 2022

Abstract: This bachelor thesis deals with the topic of the development of eSport in the Czech Republic. The focal point of the thesis is a subjective description of the processes recognized by a few players of Czech eSport namely the processes of commercialisation and professionalisation. The data were found out on the basis of half structured interviews.

Keywords: videogame, eSport, profession, development, commercialization, professionalization

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

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

V Olomouci dne

.....

V první řadě bych chtěl poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce PhDr. Arnoštu Svobodovi, Ph.D. za odborné rady, vedení a neskutečnou trpělivost, se kterou mne provázel při psaní této práce. Dále bych chtěl poděkovat mé přítelkyni a také mé mamince za velkou trpělivost a shovívavost.

OBSAH

OBSAH.....	7
1 ÚVOD.....	9
2 PŘEHLED POZNATKŮ.....	10
2.1 Videoherní odvětví a eSport.....	10
2.2 Videohry.....	10
2.2.1 ESport.....	11
2.2.2 Gaming.....	11
2.3 Vývoj a historie eSportu.....	12
2.3.1 Historický vývoj technologií a jejich vliv na rozvoj videoher.....	12
2.3.2 Informační technologie.....	14
2.3.3 Historie eSportu.....	15
2.4 ESport v České republice.....	16
2.5 Současnost.....	17
2.6 ESport v číslech.....	18
2.7 Herní platformy.....	18
2.8 Struktura eSportu.....	20
2.8.1 Vývojáři a vydavatelé.....	20
2.8.2 Hráči.....	21
2.8.3 ESportové organizace a týmy.....	21
2.8.4 Diváci a sledovanost.....	22
2.8.5 Asociace a federace.....	24
2.8.6 Státní podpora eSportu.....	26
2.9 ESport jako sport.....	27
2.10 ESport v době pandemie COVID-19.....	28
3 CÍLE.....	29
3.1 Hlavní cíl.....	29
3.2 Výzkumné otázky.....	29
3.2.1 Hlavní výzkumná otázka.....	29
3.3 Vedlejší výzkumná otázka.....	29
4 METODIKA.....	30

5	VÝSLEDKY	32
5.1	Profesionalizace odvětví eSport	32
5.1.1	Tvorba pracovních pozic	32
5.1.2	Institucionalizace	32
5.1.3	Úroveň týmů u nás	33
5.1.4	Znaky profesionální eSportové organizace	34
5.1.5	Struktura profesionální eSportové organizace	34
5.1.6	Poloprofesionální a amatérské eSportové organizace	35
5.1.7	Vztah mezi členy organizace a organizací jako takovou	36
5.1.8	Trénink	37
5.1.9	Motivace k hraní videoher	39
5.1.10	Motivace k profesionálnímu hraní	40
5.2	Komercializace eSportového prostředí	40
5.2.1	Příjmy z eSportu	41
5.2.2	Náklady organizace Entropiq	45
5.2.3	Propagace	46
5.3	Pozitivní vliv eSportu	47
5.4	Negativní vliv eSportu	48
5.4.1	Fyzické zdraví	48
5.4.2	Další negativní vlivy	49
5.5	Slang	50
6	DISKUZE	51
7	ZÁVĚRY	53
8	SOUHRN	54
9	SUMMARY	55
10	REFERENČNÍ SEZNAM	56
11	SEZNAM OBRÁZKŮ A GRAFŮ	64

1 ÚVOD

Sport a počítačové hry patřily mezi mé první koníčky. Počítačové hry jsem hrál se stejným nadšením jako fotbal, a proto je mi téma eSportu velice blízké. Zprvu jsem měl obavy, zda bude toto téma vhodné pro moji bakalářskou práci na FTK, avšak po konzultaci s vedoucím mé práce jsem dospěl k závěru, že by mohlo být zajímavé nahlédnout na tuto problematiku z mnoha různých úhlů. Fenomén eSport je totiž navzdory své relativně krátké existenci opravdu výrazným odvětvím s přesahem do mnoha sfér života společnosti. Má práce je zaměřena primárně na české, potažmo slovenské herní prostředí, které v posledních dvaceti letech prošlo zásadním rozvojem a které se svou kvalitou řadí mezi ty lepší v Evropě.

Čtenáři této práce bych chtěl nastínit strukturu a hierarchii české eSportové scény, ale také popsat její historii, současnou úroveň a v neposlední řadě se na základě nynějších trendů a aktuálně dostupných informací o eSportu pokusím predikovat jeho budoucí směřování. Hlavním těžištěm této práce však bude kvalitativní výzkum prováděný formou polostrukturovaných rozhovorů se třemi aktéry české eSportové scény jejichž subjektivní pohledy a názory na celkový stav eSportu u nás, ale také na proces profesionalizace a komercializace tohoto odvětví budu prezentovat ve výsledkové části.

V práci převládají zejména elektronické zdroje, které nenesou akademický charakter, avšak jsou v danou chvíli jediným zdrojem pro dostatečné vymezení problematiky tématu. Knižní zdroje pro danou problematiku často nejsou aktuální nebo se daného tématu dotýkají pouze okrajově.

Problematika počítačových her je přítomná již od konce dvacátého století, teprve v poslední dekádě začínáme vnímat jejich reálný dopad na společnost. V tuto chvíli je zcela zřejmé, že samotné postavení videoher je dnes vnímáno naprosto jinak než před třiceti lety. V práci tak stanovuji hypotézu, zdali eSport, tedy profesionální hraní videoher dospělo do bodu, kdy je možné jej opravdu považovat za plnohodnotnou profesi.

2 PŘEHLED POZNATKŮ

2.1 Videoherní odvětví a eSport

Videohry už nejsou pouze zábavou pro hrstku nadšenců, ale mají přesah do mnoha různých oblastí lidského života. Videoherní odvětví se za relativně krátkou dobu stalo silně ziskově orientovanou a lukrativní oblastí, která na poli zábavního průmyslu jen těžko hledá konkurenci.

2.2 Videohry

I přes aktivní pronikání videoher do života člověka se dosud v odborné literatuře nevytvořila ustálená definice tohoto pojmu, která by komplexně pokrývala tento fenomén se všemi jeho specifiky (Horban & Maletska, 2018).

Poměrně výstižnou definici videohry poskytuje Esposito (2005), který videohru definuje jako hru, kterou hrajeme prostřednictvím audiovizuálního aparátu, a která může být založena na příběhu.

Videoherní odvětví je oblast, která ještě před dvaceti lety nebyla téměř vůbec známá a v současnosti se dostává do popředí jako jeden z hlavních způsobů trávení volného času generací Y a Z, tedy populace narozené od druhé poloviny 20. století až doposud (Abraham & Harrington, 2015).

Videoherní průmysl se zabývá tvorbou, distribucí i prodejem videoher. Podle dat společnosti Newzoo se jedná o nejlukrativnější oblast zábavního průmyslu (Richter, 2020). Nejvýdělečnějším a zároveň nejrozšířenějším segmentem celého herního průmyslu jsou v současnosti hry pro mobilní telefony (Mozolevska, 2021).

Toto odvětví také skýtá mnoho pracovních příležitostí. České firmy působící v tomto sektoru zaměstnávali v roce 2020 přes dva tisíce lidí, což je přibližně 20 % nárůst oproti roku 2019 (GDACZ, 2021). Zajímavé také je, že videoherní průmysl je jedním z mála sektorů, jehož obrat prudce rostl i během pandemie covid-19 (Kraus, 2021).

Ačkoliv je hraní videoher často považováno spíše za škodlivé, objevují se i pozitivní vlivy této činnosti. Studie dokonce zjistily, že hráči akčních videoher se rozhodují znatelně rychleji, aniž by došlo k poklesu přesnosti či správnosti jejich rozhodnutí. Mimo to hráči dokážou věnovat pozornost více věcem najednou. Další studie dokázaly, že téměř jakákoliv videohra podporuje kreativitu (Xu, Liang, Baghaei, Berberich, & Yue, 2020).

2.2.1 ESport

Pojem eSport se začal užívat na přelomu tisíciletí a je zkratkou slovního spojení: electronic sport. Abychom plně porozuměli tomuto termínu, je nutné si jej nejprve nadefinovat. Samotná definice eSportu není zcela ucelená. V odborné literatuře či internetových slovnících tak najdeme mnoho definic tohoto pojmu, které se od sebe více či méně liší. Uvedu zde proto několik z nich.

Hamari a Sjöblom (2017) definují eSport jako formu sportu, kde jsou primární aspekty zprostředkovány elektronickým systémem skrze rozhraní člověk počítač. Jedná se o kompetitivní, organizované hraní videoher na libovolné elektronické platformě, mezi něž patří především PC, ale také mobilní telefon, nebo herní konzole jako například PlayStation.

Autor Ayodele (2019) popisuje eSport jako formu soutěže, která nese prvky týmového sportu a je pořádaná v určité videohře pro více hráčů.

Předchozí dvě definice jsou si víceméně podobné a relativně přesně popisují eSport a způsob, jakým je na něj nahlíženo dnes. Pro úplnost zde ale uvedu i jednu starší definici od autora Wagnera (2007), který eSport definuje jako „oblast sportovních aktivit, ve kterých lidé rozvíjejí a trénují fyzické a duševní dovednosti pomocí informačních a komunikačních technologií“. Je zřejmé, že se tato starší definice od předchozích poněkud liší. Popisuje eSport spíše z hlediska jeho potenciálu pro fyzický a duševní rozvoj hráče. Dobře tak doplňuje předchozí dvě definice, které tento faktor opomíjejí. Pro potřeby této práce však budu vycházet z mnou upravené definice, která již zmiňované definice kombinuje a zní takto: eSport je organizované soutěžení s jasnými pravidly, ve kterém amatérští či profesionální hráči nebo týmy soupeří, a to v jakékoli videohře a na jakékoli elektronické platformě, a která může vézt k fyzickému nebo psychickému rozvoji hráče.

2.2.2 Gaming

Výraz eSport se často zaměňuje za výraz gaming. Gaming je ovšem obecný výraz pro hraní her, zpravidla ale nejde o organizovanou soutěž mezi hráči nebo týmy, ale spíše hraní v tzv. single módu, kde hráč hraje sám za sebe proti počítači a postrádá tak kompetitivní složku a porovnání s dalšími hráči (Roháček, 2020).

V herní komunitě tedy nenalézáme žádné ustálené názvosloví nebo přesné vymezení pojmů. Nutno ale podotknout že samotná definice není v praxi příliš podstatná a mezi hráči

nejsou patrné tendence k vytvoření jasné, ucelené definice eSportu (Elasri Ejjaberi, Rodríguez Rodríguez, & Aparicio Chueca, 2020).

2.3 Vývoj a historie eSportu

Vývoj eSportu přímo souvisí s vývojem videoher. Je na něm v podstatě závislý. Vývoj obou těchto odvětví je především ovlivněn rozvojem technologií. Navzdory relativně krátké existenci tohoto odvětví lze jeho vývoj označit za velmi dynamický.

2.3.1 Historický vývoj technologií a jejich vliv na rozvoj videoher

Prvopočátky

Technologie jsou metody, které využívají vědeckých objevů pro praktické účely (Britannica, T. Editors of Encyclopedia 2022)

Zájem o nové technologie a snahu o jejich zdokonalení nacházíme již od samotného počátku lidské civilizace. První počítadlo, zvané abakus se využívalo ve starověkém Římě už okolo roku 2400 před naším letopočtem. V polovině 17. století pak Blaise Pascal vynalezl první mechanický kalkulátor. Za dobu nebývalého rozvoje technologií je považováno 18. a 19. století, tedy období průmyslové revoluce. Právě v tomto období se objevují první zmínky o počítacích strojích, předchůdcích počítačů. Ten úplně první navrhnul anglický matematik a strojní inženýr Charles Babbage v roce 1819 a jeho konstrukce mu zabrala tři roky. Tento několika tunový kolos, poháněný točením pákou, svou funkčností nedokázal konkurovat ani dnešním kalkulačkám, i přesto se v té době jednalo o velice nadčasový stroj, který vědce nepřestává udivovat dodnes (Sedlák, 2017).

Nultá a první generace

Dalším obdobím rozmachu technologií se stala 2. světová válka. Roku 1938 sestrojil německý inženýr Konrad Zuse první počítač na světě nazvaný Z1, který se dnes řadí do tzv. nulté generace počítačů. Ta se již vyznačovala plnou elektrifikací a využívala se zejména k armádním účelům. Konec 2. světové války přinesl tzv. první generaci počítačů, charakteristickou použitím elektronek ale také nízkou efektivitou, výpočetní rychlostí a poměrně vysokou poruchovostí.

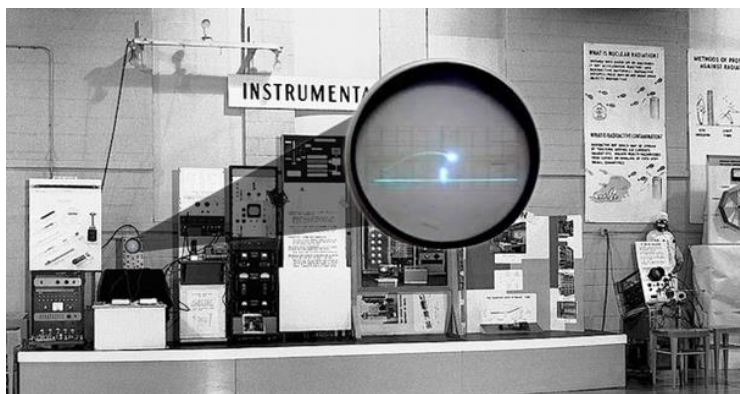
Vznik první primitivní hry nesoucí název: Cathode Ray Tube Amusement Devices, což lze volně přeložit jako „Zábavní zařízení s katodovou trubicí“ se datuje již do roku 1947. Hráči stříleli na cíl, a přitom mohli měnit směr a rychlost střely. Hra fungovala na CRT monitorech, a tudíž nelze ještě hovořit o grafice v pravém slova smyslu (Dostál, 2011).

Druhá a třetí generace

Dosud byly počítače spíše unikátní konstrukce užívaná na univerzitách nebo ve výzkumných ústavech. Jistá změna nastává až v roce 1951 s příchodem druhé generace počítačů. Ty již fungovaly za použití tranzistorů, díky nimž bylo možné zmenšit rozměry a tím i energetickou náročnost. Zároveň ale umožnili zvýšit výpočetní rychlost a spolehlivost. Druhá generace tak proniká více do běžného života. Využívá se například v obchodu, administrativě, komunikaci či uchování dat. Větší důraz se také klade na snadnou obsluhu, spolehlivost, rentabilitu nebo kapacitu paměti. Objevují se také první operační systémy, programovací jazyky a také pravděpodobně první multiplayerová hra, tedy hra pro více hráčů nesoucí název Tennis For Two (obr. 1). Ovládací prvky byly původně součástí počítače, což se ale ukázalo jako nepraktické, a tak byl vyvinutý speciální ovladač – dřevěná krabička propojená kabelem s počítačem. Pohyb rakety a torpéd byl řízen třemi tlačítky ovladače.

O třetí generaci počítačů hovoříme od poloviny šedesátých let minulého století, kdy se již začíná objevovat první multitasking. Tento pokrok umožňuje zavedení interaktivních systémů, což znamená, že počítač reaguje na požadavky uživatele v reálném čase. V tomto období se již začínají vydávat první komerční hry. Tou první se stala hra Pong vydaná společností Atari, průkopnickou firmou v oblasti počítačových her, která o několik let později patřila k nejvýznamnějším producentům domácích počítačů i počítačových her. Nejpopulárnější hrou spadající do období třetí generace počítačů se ale bezesporu stala Space Invaders, ta také dopomohla ke vzniku prvního herního žánru, a tím jsou arkádové hry. Tato návyková arkádová hra japonské společnosti Taito způsobila tak velkou mánii, že se zapsala do Guinessovy knihy rekordů jako neúspěšnější arkádová hra v historii.

V této hře se roku 1980 pořádal první turnaj v počítačové hře. The National Space Invaders Championship organizovaný již zmíněnou společností Atari. Turnaj byl ve své době naprosto unikátní a nepochybně sehrál podstatnou roli při zrodu eSportu (Burnham & Baer, 2001).



Obrázek 1. Hra Tennis For Two.

Zdroj: <https://docplayer.com.br/85742262-E-sports-do-entretenimento-ao-plano-de-carreira.html>

Čtvrtá generace

Počátky čtvrté generace se datují od uvedení osobního počítače IBM PC v roce 1981 dodnes. Čtvrtá a také poslední generace počítačů se vyznačuje použitím mikroprocesorů a větší dostupností pro běžnou populaci.

V kontextu historického vývoje technologií nastíněného v předchozím textu je patrné, že jsme se v této oblasti za poslední desetiletí posunuli doslova mílovými kroky. Přístroje, které byly před pár lety vrcholem technologie jsou dnes zastaralé.

Dnes už můžeme konstatovat, že v počátcích byl vývoj technologií v porovnání s dnešním tempem velmi pomalý, ale každý objev byl přelomový, dnes naopak málokterý vynález považujeme za převratný (Dostál, 2011).

2.3.2 Informační technologie

Pojem informační technologie rezonuje ve společnosti v posledních letech ve velké míře. V současné době jsou již technologie propojeny snad se všemi oblastmi lidského života. Informační technologie, zkráceně IT, není snadné jednoznačně definovat, protože ani oficiální slovníky nejsou při výkladu tohoto pojmu jednotné. Uvedu zde proto jeden z nejrozšířenějších výkladů tohoto pojmu, který je zároveň v kontextu práce vhodné použít. Digislovník definuje informační technologie jako: systémy, zařízení, komponenty a software, potřebný k vyhledávání, zpracování a uchovávání informací. Jejich použití obecně vyžaduje použití elektroniky, či podobné technologie (PortálDigi, 2021).

V 80. letech 20. století, kdy byl eSport ještě v počátcích, byl vrcholným produktem informačních technologií stolní počítač. Ten zvládal pouze základní operace, a z pohledu dnešního hráče neposkytoval příliš velké možnosti. Zásadní změna však nastala s příchodem internetu. Tato široce distribuovaná síť počítačových serverů, která uživatelům umožňuje komunikovat a vyměňovat si data zároveň pro hráče skýtá možnost soupeřit mezi sebou v dané hře v reálném čase, což mělo na pozdější vývoj videoherního segmentu značný vliv (McInerney, 2010).

2.3.3 Historie eSportu

Historie kompetitivního hraní videoher, později označeného jako eSport, se začala psát v 70. letech 20. století ve Spojených státech amerických a byla úzce spjata s rozšířením počítačů do domácností a samozřejmě s produkcí her, bez nichž by eSport neexistoval. Za první organizovanou událost, nebo jak se také v herní branži používá první „event“, je považován turnaj v počítačové hře Spacewar, který se v roce 1972 pořádal na Stanfordské Univerzitě ve Spojených státech. Cenou za první místo bylo roční předplatné časopisu Rolling Stones Magazine. Ovšem prvním oficiálním turnajem s účastí přes 10 000 hráčů, který neunikl značné pozornosti médií, byl šampionát ve hře Space Invaders. Tento turnaj byl pořádán v roce 1980 americkou firmou Atari, která jak jsem již zmínil v té době patřila mezi nejvýznamnější producenty domácích počítačů a byla průkopníkem v oblasti počítačových her (Snively, 2014).

Nicméně Space Invaders Championship se od dnešních eSportových turnajů v mnohém lišil a není na něj nahlíženo jako na první eSportový turnaj v pravém slova smyslu.

V tomto období začali vývojáři u svých her používat tzv. highscore, což lze volně přeložit jako nejvyšší dosažený výsledek. Měřitelnost dosažených výsledků se stala hlavním motivátorem pro trénink a překonávání dosavadních nejvyšších výsledků a přilákala tak spoustu nových hráčů. Zajímavostí je, že highscore se u některých herních titulů zapisovalo i do Guinnesovy knihy rekordů (Phillips, 2020). Zmíněné hry řadíme do sekce tzv. *singleplayerových her*, tedy her pro jednoho hráče.

Radikální změna na herní scéně související s rozšířením internetu nastala až v pozdních 90. letech, kdy se díky připojení hráčů k internetové síti začal formovat nový druh počítačových her a to tzv. *multiplayerové hry* – hry pro více hráčů. Ty lze definovat

jako soupeření dvou a více hráčů mezi sebou ve virtuálním prostředí v reálném čase (Švejnová, 2003).

Možnost kompetitivního soupeření mezi hráči díky již zmiňovanému multiplayerovému módu dala vzniknout novým herním žánrům. Mezi nejpopulárnější patří tzv. First-person shooter, zkráceně FPS hry, které jsou charakteristické simulací pohledu postavy, za kterou hráč ve hře hraje. Mezi první veleúspěšné tituly patří Qake nebo DOOM. Tyto hry se těšily obrovské popularitě což byl impulz k uspořádání dalších turnajů.

Právě turnaj ve hře Qake pořádaný v roce 1997 tvůrcem designu a programátorem obou úspěšných titulů Johnem Carmackem, který vítězi věnoval své červené Ferrari 328 GTS, je v hráčské komunitě vnímán jako první moderní eSportový turnaj v přibližně stejné podobě, jak je známe dnes. (Snively, 2014).

O rok později přišla Americká společnost Blizzard s herním titulem Starcraft, který popularizoval žánr tzv. Real-Time Strategy (RTS) her. Jedná se, jak už název napovídá, o strategickou hru odehrávající se v reálném čase, kde proti sobě stojí dva hráči, z nichž oba brání svou základnu a zároveň se snaží zničit soupeřovu základnu prostřednictvím jednotek vytvořených ze zdrojů nacházejících se na mapě. Starcraft se stal doslova fenoménem zejména v Asii, nejvíce pak v Jižní Koreji, kde jeho popularita rostla ještě několik let po uvedení na trh a vítězství ve Starcraft turnaji zde znamenalo nejen finanční obnos ve výši stovek tisíc dolarů, ale také z vás učinilo celebritu, která by se dala bez nadsázky přirovnat k popovým či sportovním hvězdám (Švejnová, 2003).

2.4 ESport v České republice

Ani u nás neunikl pozornosti nový trend videoher. Ten se zde začal masivně šířit na přelomu milénia s příchodem hry Quake II, kdy se počítač začal stávat běžnou součástí domácnosti. Příliv nových technologií, a zejména pak internetového připojení, se stal úrodnou půdou pro trh s počítačovými hrami.

Přibližně v této době se u nás začíná formovat domácí herní komunita, vznikají první projekty na podporu hraní a vize eSportových organizací sdružujících všechny hráče. Prvním sdružením tohoto druhu u nás byl team The NecroRaisers založený 1. 1. 1997 (NecroRaisers, 2012).

Roku 1999 vzniká první společnost na našem území, zaměřená na organizaci herních akcí, která nesla název ProGamers. Tato organizace se později značnou měrou zasloužila o otevření prvních heren a internetových kaváren na našem území. V roce 2001 se na české herní scéně objevuje projekt Gamezone firmy Telecom, který se soustředil převážně na začínající hráče a významně tak podpořil rozvoj eSportu u nás.

Zásadním krokem vpřed bylo bezpochyby také sloučení čtyř elitních týmů působících na české herní scéně v jeden tým nesoucí název Neophyte. Jednalo se o první profesionální tým sponzorovaný firmami Intel, Progamingshop a Solution, který u nás několik let neměl konkurenci (Švejdová, 2003).

Od roku 2003 působil na naší scéně také Českomoravský svaz progamingu (ČMSP), což byla nezisková organizace s vlastní strukturou a vedením v podobě výkonného výboru, která sdružovala nejen hráče, ale také marketingové partnery. Cílem ČMSP byla zejména propagace eSportu prostřednictvím medializace, podpora fair-play, profesionalizace eSportových týmů a v neposlední řadě také snaha nalákat finanční partnery a sponzory pro něž byla spolupráce s organizací tohoto druhu příjemnou transparentní alternativou, ale také možností vstoupit na nový, rychle se rozvíjející trh (Urban, 2003).

Českomoravský svaz progamingu se také stal prvním organizátorem mistrovství České republiky v počítačových hrách. To představovalo vyvrcholení celého roku. V roce 2011 ale ČMSP přerušuje svou činnost a držitelem oficiální licence pro pořádání mistrovství ČR v počítačových hrách se stává společnost PLAYzone, která v podstatě přebírá funkci ČMSP a dodnes tak podporuje nejen začínající hráče, ale také zastřešuje profesionální teamy, pořádá turnaje a jiné akce (Mikšovský, 2013).

2.5 Současnost

V současnosti můžeme bez nadsázky říct, že videoherní průmysl je jedním z nejrychleji rostoucích odvětví vůbec a v oblasti zábavního průmyslu aktuálně nemá konkurenci. Těší se obrovské popularitě nejen u mladých hráčů narozených na přelomu milénia, ale i u starších ročníků (Němec, 2020).

Elasri Ejjaberi et al. (2020) se domnívá, že tento fenomén je úzce spjat s rozvojem a dostupností technologií.

V posledních letech také rapidně roste sledovanost tzv. streamovacích platform, jako je například Twitch nebo YouTube. Skrze tato média sloužící k živému přenosu dané hry veřejnosti nabývají hráči, tzv. streameři, na popularitě a neustále tak rozšiřují svou fanouškovskou základnu díky níž se z nich stávají v podstatě celebrity (Tingyi, 2020).

2.6 ESport v číslech

Za svou relativně krátkou existenci se z eSportu stal celosvětový fenomén, který vyprodává stadiony a jehož globální obrat v roce 2020 přesáhl podle agentury NewZoo 1 miliardu USD, což představuje meziroční nárůst o bezmála 16 %, oproti 950,6 milionů USD v roce 2019. Přes 80 % těchto výnosů pak představují příjmy z prodeje mediálních práv, reklama a sponzoring (Newzoo, 2020).

Dalším faktem dokládajícím popularitu tohoto odvětví je počet aktivních hráčů. Ten podle údajů agentury Statista dosáhl v roce 2020 téměř 3 miliard hráčů a meziročně vzrůstá zhruba o 5 % (Clement, 2021).

Podobný trend lze pozorovat také na domácí eSportové scéně, kde podle České asociace esportu vzrostl za posledních 6 let trh s eSportem asi šestinásobně a v roce 2020 jeho hodnota dosáhla přibližně 50 000 000 Kč (ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU, 2019).

Podle Lukáše Pleskota, předsedy České asociace esportu, zakladatele agentury PLAYzone a bývalého profesionálního hráče dosahuje český eSport po organizační stránce evropské úrovně. Pricepool, jak se v herní branži říká finanční odměně v turnaji, se však nedá srovnat například s turnaji v Americe, Asii nebo v Německu a Švédsku, které jsou považovány za evropské velmoci eSportu, kde jeho hodnota dosahuje v průměru stovek tisíc EUR (Svoboda, 2019).

Dle výzkumu analytické společnosti DFC Intelligence hrálo v roce 2020 videohry přes 40 % celé populace, tedy více než 3 miliardy hráčů, z nichž většina (přes 1,4 miliardy hráčů) pocházela z Asie. V Evropě to bylo 668 milionů, v Latinské Americe 383 milionů a v Severní Americe 261 milionů hráčů (DFC INTELLIGENCE, 2020).

2.7 Herní platformy

Hraní videoher na stolním počítači či notebooku je i nadále jedním z nejpopulárnějších způsobů hraní videoher, a to navzdory stále silnější konkurenci na poli

konzolí a mobilních herních platform. Hodnota globálního trhu s počítačovými hrami v roce 2021 přesáhla 29 miliard amerických dolarů a předpokládá se, že do roku 2028 přesáhne hodnotu 31 miliard USD s meziročním nárůstem 1,3 %. PC gaming je ale i nadále jednou z nejpobulárnějších forem hraní videoher, a to navzdory stále působivější konkurenci na trhu konzolí a mobilních herních platform (Vantage Market Research, 2022).

Opomenout bychom také neměli virtuální realitu (VR), která posouvá zážitek z hraní na zcela jinou úroveň a to prostřednictvím tzv. VR brýlí, které nositeli promítnou 3D projekci hry, takže má pocit jakoby v ní fyzicky byl. VR sebou také přináší rozšířené možnosti ovládání hry díky nimž je možné kombinovat hraní her a pohyb v dosud nevídané míře. I u nás je již k dostání například pohybová VR platforma KATVR KAT WALK (obr. 2), která je vybavená všesměrovým běžeckým pásem propojeným s VR headsetem. V praxi to znamená, že jsou pohyby hráče na všesměrovém pásu souběžně prováděny i ve hře, respektive ve 3D projekci hry. Další možnosti využití VR představuje virtuální cyklistika, při níž má jezdec jedoucí na cyklistickém trenažéru nasazené VR brýle a může se tak z pohodlí domova projet v podstatě v jakémkoli prostředí (Zheng, Chan & Gibson 1998). Vývoj virtuální reality je v počátcích. Je ale zřejmé, že tato platforma skýtá možnost jedinečného zážitku zprostředkovaného 3D obrazem, kterého v běžné videohře nelze dosáhnout.

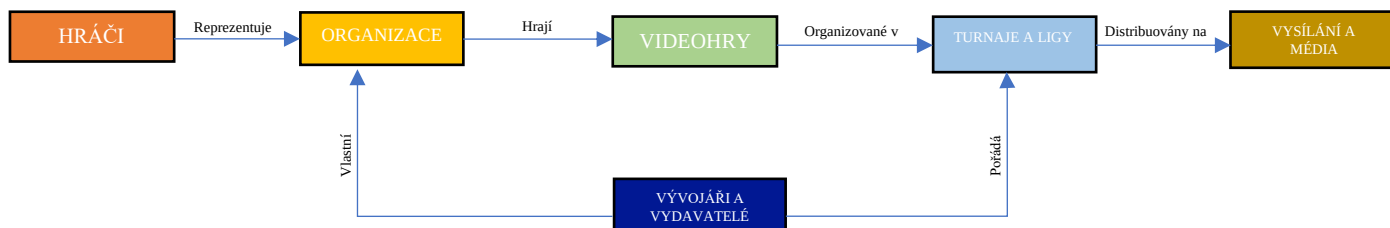


Obrázek 2. Kat Walk.

Zdroj: <https://www.virtuo-vr.com/products/kat-walk/>

2.8 Struktura eSportu

Prostředí eSportu je strukturováno do několika vzájemně se ovlivňujících elementů. Autoři jsou ve výkladu tohoto ekosystému víceméně konzistentní. Rozdíly nacházíme pouze v míře podrobnosti, s jakou do struktury eSportu autor proniká. Zde popsané schéma zahrnuje šest zúčastněných stran, které budou detailněji rozebrány v následujících subkapitolách. Pro přehlednost zde uvedu schéma struktury eSportu (obr. 3).



Obrázek 3. Struktura eSportového prostředí

Zdroj: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>

2.8.1 Vývojáři a vydavatelé

Jako první zde zmíním vývojáře a vydavatele videoher, jelikož je na jejich výtvorech závislý nejen eSport ale v podstatě celé videoherní odvětví.

Vývoj a produkce počítačové hry je zejména u špičkových titulů s ambicemi stát se eSportem nesmírně složitý a dlouhodobý proces, kterému předchází tvorba tzv. design documentu v němž je obsažen velice podrobný popis hry mnohdy dlouhý i několik tisíc stran. Tento rozsáhlý dokument je následně předán vydavatelské společnosti, která zpravidla také celý projekt financuje. Je nezbytné celý proces vývoje pečlivě naplánovat a stanovit si milníky, které je do určitého termínu nutno splnit.

Ani po dokončení finální verze hry a předání vydavatelské společnosti však práce vývojářů není zcela u konce. Část z nich se totiž musí starat o chod hry, v níž se i přes veškerou jejich snahu časem objeví určité chyby, které je nutno opravit. Při úspěchu vydaného titulu, také často vzniká požadavek na vývoj dalšího dílu dané hry, a tak práce vývojářů pokračuje v podstatě nepřetržitě (Pedersen, 2003).

Je zřejmé, že nejen k vývoji her, ale i k fungování herního odvětví jako takového je zapotřebí dostatek kvalitních vývojářů. Zde se nabízí otázka, jak tuto personální potřebu

uspokojit. Řešení se nabízí v podobě vysokoškolských studijních oborů specializujících se na tuto problematiku. Jedním z nich je i obor počítačová grafika a vývoj počítačových her, který se nabízí na Matematicko-fyzikální fakultě UK v rámci programu Informatika (Univerzita Karlova, Matematicko-fyzikální fakulta, n.d.).

2.8.2 *Hráči*

Hráči videoher se v zásadě dělí na amatéry, kterých je drtivá většina a hrají převážně pro zábavu a na profesionály u nichž je charakteristický vznik pracovního poměru mezi hráčem a eSportovou organizací, kterou následně reprezentuje v určitém eSportu (v určité hře) a je za to pravidelně odměňován. Zvláštní skupinou pak jsou poloprofesionálové, u nichž sice také vzniká jakýsi vztah mezi hráčem a organizací. Tento vztah však spočívá spíše v drobných výhodách jako jsou proplácení startovného na turnajích nebo materiální podpora ve formě herního vybavení (ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU, 2019)

Z počátku vývoje eSportového odvětví, tedy přibližně před 20 lety byli hráči finančně závislí na výtěžku z turnajů, kterých navíc bylo poměrně málo a bylo nutné se umístit na předních příčkách, aby bylo finanční ohodnocení adekvátní přípravě na turnaj. Nyní mají ale profesionální hráči podmínky o mnoho lepší. Nejen, že organizace hráčům vyplácí pravidelný plat, ale často jim jsou poskytnuty i jiné benefity jako například byty v blízkosti sídla organizace, herní vybavení a jiné. Díky rozmachu streamovacích platforem, zejména Twitchu mají hráči také možnost zde „prodat“ svůj talent. Fanouškovské příspěvky právě na Twitchi pak pro hráče často představují další tok peněz (McGlynn, 2020).

2.8.3 *ESportové organizace a týmy*

ESportová organizace je právní subjekt, který může mít rozdílnou formu. Nejčastěji však jde o akciovou společnost nebo společnost s ručením omezeným. Jejím hlavním cílem je sdružovat hráče a poskytovat jim zázemí a příznivé podmínky pro jejich činnost. Také ale často generuje zisk viz. další text (Valchař & Hradský, 2021)

Větší organizace zpravidla zastřešují několik různých týmů, kdy každý tým reprezentuje onu organizaci v jiné hře. Pro představu zde uvedu příklad: Profesionální eSportová organizace X spravuje 3 týmy A, B, C. Tým A reprezentuje

organizaci X ve hře FIFA 2022. Team B zase ve hře League of Legends a team C v závodní hře Formule 1.

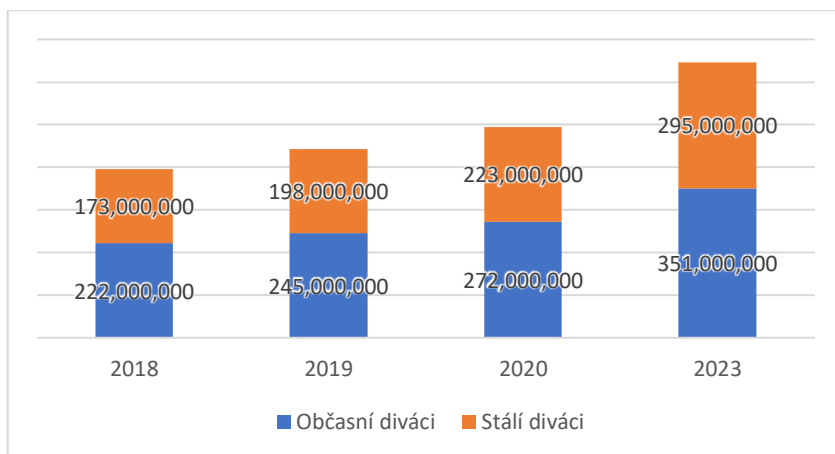
Tyto organizace se více podobají zaměstnavatelům a jejich zaměstnanci jsou mimo jiné profesionální hráči, ale i trenéři, mentální kouči, manažeři a jiný personál (McGlynn, 2020). ESportové organizace mají řadu různých zdrojů příjmů. Majoritní podíl představuje sponzorství a reklama, dále pak prodej vlastního zboží (merch) nebo výtěžek z turnajů. Tyto organizace však mají také velké závazky vůči svým hráčům a jiným zaměstnancům v podobě platů a výhod stanovených ve smlouvě (Maloney, 2020).

Turnaje a ligy

U mnoha herních titulů organizuje turnaje přímo vydavatel dané hry. Existuje však i možnost prodat licenční práva na organizaci turnajů v určité hře společnosti, která se na organizaci turnajů specializuje. Tato společnost potom vydavateli platí licenční poplatek (McGlynn, 2020).

2.8.4 Diváci a sledovanost

Diváci neodmyslitelně patří ke každému sportu a eSport netvoří výjimku. Zásadní rozdíl však nacházíme ve formě, jakou je diváctví provozováno a z určitého hlediska také ve složení publika, které je ve srovnání s diváky tradičních sportů zastoupeno převážně mladší generací, která již vyrůstala na videohrách. Samozřejmě i toto odvětví má jak své stálé diváky, tak i příležitostné diváky. Z výzkumů (viz. Graf 1) vyplývá předpoklad pro rok 2023, že publikum eSportu by mělo vzrůst na přibližně 649 milionů. Stálí diváci by přitom měli tvořit přibližně 45 % celkového počtu diváků eSportu (Pizzo, Baker, Na, Lee, Kim & Funk, 2018).



Graf 1: Struktura počtu diváků eSportu globálně v letech 2018 až 2023

Zdroj: <https://contagious.cz/news-and-views/esport-letos-podle-reportu-newzoo-dosahne-miliardove-hodnoty/>

Dle dat společnosti STEM/MARK je v České republice přes čtyři miliony lidí, kteří ví, co je to eSport a přibližně polovina z nich někdy viděla eSportový zápas. Zhruba 21 % z celé populace České republiky se považuje za fanoušky eSportu.

Diváci mají přístup k eSportu skrze několik různých kanálů. Jednou možností je online sledování či streamování. To je v současnosti nejrozšířenější způsob. Druhou možností je pořídit si vstupenky přímo na konkrétní událost či turnaj.

Esport je podle výzkumů populárnější samozřejmě u mladších diváků, především u generace, která už na hraní videoher vyrůstala, a tak má k tomuto odvětví větší vztah. Stejně tak je mnohem vyšší množství fanoušků tvořeno muži. Odhadem je to ve světě ze 78 % mužská fanouškovská základna, v České republice ji tvoří asi 89 % mužů. Poměr žen však v eSportovém odvětví roste.

Nejčastěji uváděným důvodem pro sledování esportu je potřeba sledovat hraní na vyšší úrovni, dále se chtějí zlepšit v hraní nebo sledují esport, když nemohou sami hrát. Nejvíce diváků stráví sledováním esportu týdně 1-4 hodiny (Gajdušek, 2022).

Twitch

V rámci této kapitoly nemohu opomenout nejpoužívanější streamovací platformu s převážně herním obsahem zvanou Twitch.

Twitch je platforma pro živé vysílání (streamování) videoobsahu, která vznikla v roce 2011 a kterou o 3 roky později koupil internetový obchod Amazon za 970 milionů dolarů. Na Twitchi stejně jako třeba na notoricky známém YouTube se můžeme setkat se dvěma typy uživatelů. Na jedné straně s tvůrci obsahu a na té druhé s jeho konzumenty.

Tvůrcem, tedy osobou, která v reálném čase vysílá videoobsah se může stát v podstatě kdokoli, kdo má potřebnou techniku (PC, mobilní telefon, PlayStation atd.) a kdo se na Twitchi zaregistruje a následně založí tzv. kanál (channel) skrze který streamuje videoobsah. Jestliže dotyčný není plnoletý, je vyžadována kontrola zákonného zástupce před tím, než půjde vysílat. V praxi se ale toto opatření v podstatě nedá kontrolovat. Tento problém však do značné míry reguluje fakt, že samotný Twitch velice efektivně vyhledává a následně trestá jakékoli prohřešky v obsahové stránce streamu, a to zejména díky zpětné vazbě diváků, kteří mohou závadný obsah jednoduše nahlásit. Tvůrce je pak dle vážnosti prohřešku penalizován třeba i smazáním jeho kanálu (Twitch.tv, 2022a). Dle webu stream scheme 2020 je ale většina tvůrců starších 18 let, a tak je tento problém ještě více upozaděn.

Konzumentem nebo chceme-li divákem pak může být taktéž kdokoli, kdo si tento videoobsah vysílaný na Twitchi v reálném čase pustí.

Na Twitchi se z počátku objevoval obsah výhradně s videoherní tematikou. Dnes už na této platformě můžeme nalézt rozmanitější obsahové spektrum. Od kulinářství, talk shows, až po sportovní přenosy, cestování a outdoor tematiku. Dominantní postavení zde ale nadále mají videohry.

Jedním z hlavních důvodů, proč na Twitchi tvůrci streamují videoobsah je potenciál výdělku. Ten může vzejít například z reklamy, předplatného a příspěvků od diváků, nebo z prodeje merche např. s motivem vašeho kanálu (Twitch.tv, 2022b).

2.8.5 Asociace a federace

Asociace a federace by měly být mluvčími esportu na národní či nadnárodní úrovni. V následujících odstavcích budou představeni čtyři nejdůležitější aktéři jak na mezinárodní tak i tuzemské úrovni.

Mezinárodní esportová federace (IESF)

Mezinárodní esportová federace se snaží propagovat esport jako klasický sport. Svým členům po celém světě poskytují podporu a pokyny pro zakládání národních asociací a vytváří spravedlivé předpisy pro všechny zúčastněné strany ekosystému pro čisté fungování konkurenčního prostoru esportu. Součástí jejich portfolia je také organizace každoročního Mistrovství světa v Esportu: Esports World Championship (World Esports IESF, 2019).

Světová esportová asociace (WESA)

Světová esportová asociace byla založena v květnu roku 2016 a je výsledkem společného úsilí 8 špičkových profesionálních esportových týmů a Electronic Sports League (ESL). Cílem této asociace je profesionalizace esportu, standardizace předpisů a podílů na výdělcích týmů. Vizí WESA je vytvoření rámce pro podporu udržitelného růstu esportu založeného na poctivosti, transparentnosti a sdílení těchto hodnot mezi hráči, týmy a ligami. Její snahy však nejsou zatím úspěšné. Jedinou oblastí, kde je WESA aktivní je videohra Counter-Strike: Global Offensive, což nepřináší do výsledky do celého esportového odvětví (WESA, n.d.).

Evropská esportová federace (EEF)

Evropská esportová federace byla oficiálně založena 20. února 2020 na základě zásad „jednotné evropské vize pro esporty“. Sdružuje jednotlivá národní zastoupení esportu a další zúčastněné strany. Jejím cílem je sjednocovat a jednat v evropském smyslu a poskytovat svým členům demokratickou platformu pro organizaci a hnutí pro rozvoj esportu. Jedním z 23 zakládajících členů je i Česká asociace esportu (PLEGI s.r.o., 2020).

Česká asociace esportu

Česká asociace esportu, založená v roce 2018, vznikla jako první oficiální spolek sdružující zájemce o esport v České republice. Její hlavní poslání definuje jako: „...zastupování zájmů českého esportu vůči veřejným institucím, médiím, sportovním organizacím, mezinárodním asociacím. Osvětová činnost voblasti esportu a jeho propagace. Profesionalizace a nastavování standardů. Organizace a řízení domácích soutěží “ (ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU, 2020). Dle svých stanov se dále stará o

vydávání organizačních, metodických, sportovně technických, ekonomických a dalších předpisů a pravidel.

Mimo jiné Česká asociace esportu také monitoruje situaci na české herní scéně, počet hráčů jak registrovaných, tak i neregistrovaných, protože i jejich hlas považuje za důležitý. Dále také úzce komunikuje s organizátory turnajů a herními týmy, pořádá konference o eSportu a buduje mediální obraz eSportu. Aktuálně také chystá projekt na podporu zdravých návyků hráčů. Dále se snaží o profesionalizaci odvětví, vytvoření transparentního prostředí s určenými pravidly, boří mýty, které o eSportu kolují a snaží se učinit jej společensky akceptovatelnějším (Pleskot & Pacovský, n.d.).

2.8.6 Státní podpora eSportu

Většina států, respektive jejich sportovní svazy eSport neuznávají jako oficiální sport. Jsou tu ale i výjimky jako například Spojené státy, Německo, Čína, Rusko, Itálie, Dánsko, Ukrajina nebo Jižní Korea, které kompetitivní hraní počítačových her jako sport uznávají.

V České republice, ani na Slovensku se zatím eSportu této výsady nedostalo. Tento fakt je pravděpodobně jedním z důvodů nedostatečné podpory státu v oblasti videoherního průmyslu. Postrádá systematickosti, ale také pracovníky kvalifikované pro práci v herním průmyslu, což je dáno nedostatkem vysokoškolských oborů specializujících se na tuto problematiku. Poptávku po odbornících v této oblasti se částečně snaží uspokojit již zmiňovaný obor počítačová grafika a vývoj počítačových her, který se nabízí na Matematicko-fyzikální fakultě UK a je jediný svého druhu u nás. Jeho kapacity ani oborové zaměření však nestačí trvalému růstu odvětví (GDACZ, 2022).

Snahu o větší angažovanost státu do herního odvětví můžeme pozorovat u Asociace českých herních vývojářů GDACZ, která podporuje strategické projekty. Za všechny bych zmínil:

- snahu o vznik projektu, který by zmapoval celé videoherní odvětví, jeho dotační možnosti a propagaci;
- řeší otázku legislativy GDPR, směrnice o autorském právu a ochrany mladistvých;
- zasazuje se o vytvoření kreativního centra, poskytujícího dostatečný prostor pro vzdělávací aktivity hercích oborů;
- na Ministerstvu průmyslu a obchodu prosadila výzvu na podporu výzkumu a vývoje nových technologických řešení při tvorbě počítačových her;

- zapojila se do přípravy Strategie rozvoje a podpory Kulturně kreativních průmyslů a prosadila začlenění oblasti Vývoje počítačových her jako důležitého odvětví, jehož směrem bude podpora Ministerstva kultury ubírat v letech 2021 až 2030 (GDACZ, 2022).

2.9 ESport jako sport

Jedna z nejdiskutovanějších otázek souvisejících s eSportem zní: lze eSport opravdu považovat za sport? Podle mezinárodního olympijského výboru, který tuto problematiku řešil v říjnu 2017 je odpověď ano. Toto tvrzení komise dokládá tvrzením, že se profesionální hráči eSportu připravují a trénují s intenzitou srovnatelnou s hráči tradičních sportů (IOC, 2017).

Fakt, že se zařazení eSportu mezi sporty nebere na lehkou váhu dokládá také setkání olympijského výboru, které se uskutečnilo v červenci 2018 na eSports Foru ve Švýcarském městě Lausanne, kde se jednalo o zařazení eSportu do programu olympijských her. Oficiální rozhodnutí zatím nepadlo, byl však sestaven výbor pro elektronické sporty, který se touto problematikou zabývá. Je tak tedy možné, že na olympijských hrách budeme zanedlouho moci sledovat i turnaje v eSportu, které zde budou mít své místo (IOC, 2022).

Logicky se samozřejmě nabízí i otázka, zdali je možné považovat profesionální hráče počítačových her za sportovce. Po stránce fyzické náročnosti tito hráči samozřejmě nedosahují takové intenzity jako sportovci v tradičních sportech, nelze ovšem opomenout, že se určité svalové partie do jisté míry zapojují i při hraní videoher. Přinejmenším podobně jako třeba v šachu. Za zmínku stojí také fakt, že eSport v podstatě není v rozporu s definicí sportu, obsaženou v Zákonu č. 115/2001 Sb., který popisuje sport jako každou formu tělesné činnosti, která si prostřednictvím organizované i neorganizované účasti klade za cíl harmonický rozvoj tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů, upevňování zdraví a dosahování sportovních výkonů rekreačně nebo v soutěžích všech úrovní, a to individuálně nebo společně (MŠMT, 2019)

V odborné literatuře dnes dokonce nacházíme autory jako Martínková, Jirásková, Jirásek, & Loland (2013), jejichž definice sportu relativně přesně koresponduje s obecným popisem eSportu a zní takto: „Organizovaná, pravidly se řídící soutěž, ve které je porovnáváno plnění úkolů, které jsou spojeny se schopnostmi a dovednostmi sportovce.“

Samotné hraní videoher je velice komplexní a složitou činností zahrnující širokou škálu dovedností. Absolutní koncentrace, bleskové reflexy a rozhodování ve složité situaci či samotná znalost herních mechanismů a strategií patří mezi ty nejpodstatnější dovednosti. Tento fakt vyvrací obecně rozšířený mýtus o tom, že hraní videoher je pouze prázdná a bezduchá zábava (Game Academy, 2019).

2.10 ESport v době pandemie COVID-19

Šířící se pandemie koronaviru ukázala, že i tradiční sport jakým je například cyklistika je možné za daných okolností provozovat ve virtuálním prostředí. (Wilson, 2020). Během prvních tří víkendů v červenci 2020 byly dokonce organizovány profesionální závody mužů a žen jako součást virtuálních etap Tour de France (TOUR de france, n.d.). Celý závod bylo možné absolvovat skrze virtuální rozhraní aplikace ZWIFT. Tu si můžeme představit jako počítačovou hru, ve které je každý cyklista zastoupen svým více či méně podobným virtuálním avatarem. Jezdec pak může závod absolvovat klidně i doma na svém kole, speciálně upraveném pro potřeby aplikace.

Kvůli pandemii koronaviru přešla na online formát také formule 1, která v roce 2021 představila svůj koncept Virtual Grand Prix Formule 1 (F1, 2021).

3 CÍLE

Teoretická část této práce si klade za cíl seznámit čtenáře se strukturou a hierarchií, ale také stručnou historií a současným stavem české, a i globální eSportové scény.

Stěžejní pro tuto práci je však praktická část, jejíž cílem je získat co možná nejdetailnější informace týkající se českého eSportu a to prostřednictvím rozhovorů se třemi aktéry pohybujícími se v tomto prostředí. Následně tato subjektivní data zpracovat, analyzovat a prezentovat ve výsledkové části.

3.1 Hlavní cíl

Jako hlavní cíl jsem si stanovil popsat aktuální stav a definovat změny a procesy, které v eSportu během své kariéry vybraní aktéři zaznamenali.

3.2 Výzkumné otázky

3.2.1 Hlavní výzkumná otázka

Jak vnímají vybraní aktéři českého eSportu proces profesionalizace a komercializace této disciplíny?

3.3 Vedlejší výzkumná otázka

1. Do jaké míry se dle vybraných aktérů eSportu stalo jejich povolání plnohodnotnou profesí?
2. Jaká specifika dle vybraných aktérů eSportu skýtá práce v eSportovém prostředí?

4 METODIKA

Praktická část, která je pro tuto práci stěžejní je založena na kvalitativním výzkumu, mezi jehož metody patří mimo jiné také rozhovory a následná analýza dat (Hendl, 2005). Data pro tento výzkum byla získána prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů se třemi aktéry České eSportové scény. Tato metoda skýtá možnost měnit či doplňovat otázky, které má tazatel předem připravené a zároveň eliminuje nedostatky strukturovaného či nestrukturovaného rozhovoru (Ochrana, 2019). Při řešení výzkumných otázek jsem tedy vycházel především z rozhovorů těmito třemi aktéry. Konkrétně se jednalo členy eSportové organizace Entropiq, která vznikla začátkem roku 2020.

- První respondent je profesionálním hráčem hry PUBG, který v organizaci Entropiq působí od jejího vzniku a pro potřeby této práce bude označen kódem HRÁČ 1.
- Druhý dotazovaný je také profesionální hráč, ovšem ve hře Valorant, který v organizaci působí od listopadu roku 2020 a ponese označení HRÁČ 2.
- Třetí a také poslední respondent má nespecifikovanou pozici. Je však jedním ze zakládajících členů organizace Entropiq a náplň jeho práce zahrnuje široké spektrum aktivit včetně komunikace s partnery, správu určité sekce webových stránek, nábor talentů a jiné. Proto bude v rámci této práce označen jako UNIVERZÁL.

Respondenti byli vybráni tak, aby se nejednalo pouze o hráče. Proto byl zejména třetí respondent vybrán tak, aby měl co nejširší záběr znalostí a zkušeností v oblasti eSportu a nechal mě tak nahlédnout do této složité struktury i jinou než pouze hráčskou optikou.

Celý kvalitativní výzkum byl realizován prostřednictvím polostrukturovaných rozhovorů vedených s aktéry české eSportové scény. Respondenti byli dotazováni na 16 otevřených otázek, jejichž pořadí se měnilo na základě průběhu rozhovoru, protože mnohdy respondent sám zodpověděl ještě nepoloženou otázku, což byl vítaný jev, jelikož mým cílem bylo, aby se respondent o tématu rozpovídal co možná nejvíce a dotkl se tak témat, která zprvu nemusela být plánovanou součástí rozhovoru.

HRÁČ 1 a HRÁČ 2 byli kontaktováni prostřednictvím sociálních sítí, a to po předchozí intervenci třetího respondenta, tedy UNIVERZÁLA, kterého jsem kontaktoval telefonicky, a který je mým dlouholetým kamarádem. Následně probíhala korespondence

s každým respondentem zvlášť prostřednictvím sociálních sítí. V této korespondenci jsme stanovili konkrétní termín a čas rozhovoru.

Tyto rozhovory probíhaly v online prostředí, což preferovali i samotní respondenti pro které byla tato forma mnohem komfortnější především časových důvodů. K realizaci rozhovorů jsem respondentům navrhnul program Skype, který skýtá možnost videohovoru a je poměrně rozšířený. S tímto návrhem bez výhrad souhlasil každý respondent. Všechny rozhovory trvaly přibližně 30 minut a jejich audiozáznam byl nahráván na diktafon v mém mobilním telefonu. Po audiovizuální stránce byli respondenti skvěle vybavení a orientace v programu Skype jim nečinila sebemenší problém.

Etické aspekty výzkumu

Neměli bychom také opomenout etické zásady a náležitosti kvalitativního rozhovoru, které by měly být ze strany výzkumníka dodržovány. Jedná se především o zajištění anonymity respondentů, které je dosaženo absencí informací, jež by mohly směřovat k identifikaci respondentů (Ochrana, 2019). Na začátku rozhovoru byl též každý účastník zvlášť dotazován, zdali rozhovor poskytuje dobrovolně a zdali může být nahráván. Ve všech případech pak byla odpověď kladná.

Analýza dat

Pro snadnější práci s daty byly všechny rozhovory dle zásad kvalitativního výzkumu prováděného metodou polostrukturovaných rozhovorů přepsány do písemné elektronické podoby. Dále probíhala jejich organizace a třídění. Pro toto třídění byla použita metoda vytváření trsů, která spočívá v uspořádání získaných dat do okruhů na základě jejich podobnosti (Ochrana, 2019). Tyto relativně široké okruhy pak byly hierarchicky členěny na užší témata dle relevance pro zodpovězení výzkumných otázek a míry zastoupení v rozhovorech. Jako široké tematické okruhy, jsem stanovil profesionalizaci a komercializaci jakožto dvě hlavní témata vztahující se k výzkumné otázce a dále pozitivní a negativní vlivy eSportu, jako vedlejší témata vztahující se k vedlejším výzkumným otázkám. Z těchto témat pak byla vydělena dílčí podtémata. Toto členění je ilustrováno v následující výsledkové části.

5 VÝSLEDKY

5.1 Profesionalizace odvětví eSport

Zcela zásadní oblastí výsledkové části v kontextu celé práce, ale zejména zodpovězení hlavní výzkumné otázky je čtenáři zprostředkovat pohled účastníků výzkumu na proces profesionalizace českého eSportového odvětví. V této části jsem si vymezil několik podoblastí, ke kterým se respondenti vyjadřovali a které tento proces profesionalizace mohou ilustrovat.

5.1.1 *Tvorba pracovních pozic*

V první řadě bych chtěl zmínit potenciál tvorby pracovních pozic vyplývající právě z profesionalizace tohoto odvětví. I přesto, že tato oblast zprvu nebyla součástí mého výzkumu a vyplynula čistě náhodou z rozboru dat, zařazuji ji v této části na první místo, protože jsem stejně jako Jantulová (2005) přesvědčen, že je právě tvorba pracovních míst jedním ze zásadních aspektů profesionalizace.

Napříč všemi rozhovory jsem zjistil, že organizace Entropiq generuje mnoho pracovních pozic, které se více či méně specializují na oblast eSportu. Za všechny mohu jmenovat například: samotní eSportovní hráči a jejich kouči, mentální kouč, influencer koordinátor, creative direktor nebo PR & social media konzultant, dále pak různí manažeři, personalisté a mnoho dalších. „Když jsem přišel do Entropiq, tak mě překvapilo, kolik lidí se o tu orgu stará. Máme tam člověka, co se stará o PR, různé managery, mentálního kouče, personalistku. Fakt spousta lidí, co se starají o chod té organizace.“ (HRÁČ 1)

5.1.2 *Institucionalizace*

Jedním z průvodních jevů profesionalizace je dle Jantulové (2005) proces institucionalizace a tím pádem souvisí s hlavní výzkumnou otázkou. V rámci rozhovorů s respondenty jsem zjišťoval, jaké instituce se v českém eSportu nachází a co je dle jejich názoru hlavní činností těchto institucí.

UNIVERZÁL je toho názoru, že v poslední dekádě v českém eSportu vzniklo několik asociací sdružujících jak amatérské, tak profesionální hráče či týmy. Dle jeho slov je smyslem těchto asociací především snaha o rozvoj a zvyšování povědomí o eSportu.

„Za posledních 5, 10 let tady vzniklo několik zajímavých asociací. Největší je asi ČAE (Česká asociace esportu), která má pod sebou jak různé týmy, tak organizátory a je vlastně taky členem IESF (Mezinárodní eSportová federace). Ale jsou tu i další. Třeba ESA. (eSportová studentská asociace) To je takový unikát. Ta se vlastně snaží udělat takovou univerzitní ligu.“ Na dotaz, jestli mají tyto organizace i jiný smysl, než sdružovat hráče mi tento respondent odpověděl: „Obecně se asi snaží o popularitu eSportu, nebo celkově o rozvoj.“

Ostatní respondenti potvrdili, že se v českém eSportu vyskytuje několik asociací z nich oba dva dokázali jmenovat pouze již zmíněnou Českou asociaci esportu. „Vím, že je v Česku ČAE, a teďka vznikla ještě jedna asociace, co jim konkuruje, ale nevzpomenu si na jméno, ale vím že má ve znaku taky lva a jmenuje se nějak podobně jako ČAE.“ (HRÁČ 2)

5.1.3 Úroveň týmů u nás

První podoblastí je zhodnocení úrovně eSportových organizací figurujících v České republice, potažmo na Slovensku, a to prostřednictvím subjektivních názorů všech dotazovaných aktérů tuzemské eSportové scény. V této části jsem především zjišťoval informace o fungování a úrovni organizace Entropiq, jejímž členem jsou všichni tři respondenti. Zároveň jsem se také zajímal o jejich osobní nebo i zprostředkované zkušenosti s jinými organizacemi, a to zejména proto, abych mohl lépe demonstrovat tento proces profesionalizace ke kterému podle Taylora (2012) v eSportovém prostředí v posledních letech dochází. Zprvu mě zajímalo, zdali dle respondentů v Česku vůbec můžeme hovořit o profesionálních eSportových organizacích a případně v jaké míře jsou zastoupeny.

Z rozhovorů v podstatě vyplynulo, že na tuzemské eSportové scéně se aktuálně pohybují přibližně čtyři eSportové organizace, které by si dle názoru respondentů zasloužily přívěs profesionální, což dokládá výrok jednoho z respondentů: „Za profesionální organizace se kromě nás (Entropiq) dá brát určitě Sampi, Sinners a jako profi. organizace se tváří i Ecolt.“ (HRÁČ 1) Na složení první zmíněné trojice organizací se

shodli všichni tři respondenti. Pouze citovaný HRÁČ 1 tuto triádu doplnil o organizaci Dynamo Ecolt. Všichni dotazovaní se však názorově shodli na tom, že se v České republice ale i na Slovensku donedávna o profesionálních organizacích vůbec nedalo mluvit, a i nyní je dle jejich názoru v českém prostředí velká převaha organizací, které mají amatérský nebo poloprofesionální charakter. „Ještě 5 let zpátky tady nebyla žádná solidní organizace, která by hráčům nabídla slušné podmínky, ale v posledních letech se docela roztrhl pytel se zajímavými projekty a několik organizací se začíná rýsovat jako docela kvalitních. Včetně třeba Ecolt. Jinak je ale v Československu většina těch menších organizací.“ (UNIVERZÁL)

5.1.4 Znaky profesionální eSportové organizace

Cílem mých dalších otázek bylo zjistit čím se takováto profesionální organizace vyznačuje. Na tuto otázku měli dotazovaní poměrně jednotnou odpověď, a sice, že profesionalita těchto organizací tkví jak v celkovém přístupu jejich členů, tak v šíři personálu a v profesní rozmanitosti organizace. Takovou organizaci pak tvoří nejen samotní hráči, ale i mnoho dalších zaměstnanců, kteří se starají o chod celé organizace. Jedná se například o managery, personalisty, trenéry, mentální kouče ale také osoby, které mají na starosti PR, web nebo reklamu a mnoho dalších. Tento fakt dokládá výrok HRÁČE 2: „Když jsem přišel do Entropiq, tak mě překvapilo, kolik lidí se o tu orgu stará. Máme tam člověka, co se stará o PR, různé managery, mentálního kouče, personalistku. Fakt spousta lidí, co se starají o chod té organizace.“

5.1.5 Struktura profesionální eSportové organizace

Z debaty s UNIVERZÁLEM, který má ze své pozice potenciál hovořit o vnitřní struktuře organizace Entropiq vyplynulo, že tuto, dle jeho slov profesionální organizaci, lze rozdělit do dvou oblastí.

- Vrcholný management, kam patří například výkonný ředitel, marketingový ředitel, obchodní zástupce, účetní, šéf datové analýzy atd. Důležitou roli hrají také influencer, koordinátor a PR & social media konzultant, do jejichž kompetencí spadá například prezentace organizace, co se týče herních týmů a hráčů, poskytují

radu a typy, jak by se měl hráč, potažmo celý tým prezentovat zejména na sociálních sítích.

- Druhou oblastí jsou tzv. herní sekce. Ty jsou zpravidla pojmenovány podle herních titulů, v nichž členové dané sekce soutěží. Například sekce FIFA, sekce NHL, nebo sekce Counter Strike. Každá sekce může mít rozdílný počet členů v závislosti na počtu hráčů, kteří konkrétní hru hrají, případně na počtu členů realizačního týmu.

Pro ilustraci zde uvedu výrok HRÁČE 1: „Valorant (hra) se hraje 5v5, takže naše sekce má 5 respektive 6 hráčů, ale jeden je náhradník a trenéra z Kanady, ale třeba FIFA (fotbalový simulátor) se hraje 1v1, takže má logicky jejich sekce méně členů.“ (HRÁČ 1) Tento respondent také v rozhovoru uvedl, že každá sekce spadá do kompetence určitého manažera, který většinou plní zároveň roli trenéra. „U většiny sekcí je manažer zároveň trenérem. My (tedy sekce Valorant) jsme snad jediní, kdo má zvlášť manažera a zvlášť trenéra, nejspíš proto, že je z Kanady a komunikujeme s ním čistě v onlinu.“ (HRÁČ 1) Dle slov UNIVERZÁLA lze výše popsanou strukturu nalézt prakticky ve všech profesionálních eSportových organizacích. Liší se pouze rozsah infrastruktury a množství zaměstnanců specializujících se na danou oblast chodu organizace, což dokládá výrokem: „Ty nejlepší organizace mají samozřejmě úplně jiný rozpočet. Tím pádem si můžou dovést zastřešovat víc týmů a platit víc lidí, kteří se o ně starají. Taký mají špičkový marketing“ (UNIVERZÁL)

5.1.6 Poloprofesionální a amatérské eSportové organizace

V další části jsem se respondentů dotazoval, zda mají osobní či zprostředkované zkušenosti s jinými organizacemi kromě Entropiq a na případné rozdíly mezi nimi. V jednom z rozhovorů HRÁČ 1 popisoval, jak fungovala organizace Exstatus v době, kdy v ní jako hráč působil, tedy od roku 2015 do jejího zániku v roce 2018. Dle jeho názoru v době jeho příchodu fungování organizace zajišťoval především majitel, který měl široké spektrum povinností, ale také tři další pracovníci, kteří měli na starosti web, sociální sítě nebo komunikaci s partnery.

Zprvu byl s fungováním organizace relativně spokojen, a to i přesto, že jeho finanční ohodnocení mělo spíše symbolickou hodnotu, což přisuzoval hlavně tomu, že to bylo jeho první angažmá, tedy absenci zkušeností s jinou organizací, se kterou by mohl porovnávat.

Také uvedl, že ke konci jeho působení v Exstatusu se již o chod celé organizace staral pouze majitel, a dokonce i ono symbolické finanční ohodnocení zcela pozbýval. Po zániku organizace Exstatus v roce 2018, kterou HRÁČ 1 přisuzuje špatné finanční situaci majitele, se tento hráč ocitnul bez angažmá. Další nabídka přišla až se založením již zmiňované organizace Entropiq v roce 2020, kdy se stal jejím členem. Rozdíl mezi těmito organizacemi ilustruje jeho výrok: „Když jsem přišel do Entropiq, tak to byl nesrovnatelný rozdíl. V Exstatusu se o všechno staral hlavně ten majitel a ze začátku i pár dalších lidí, ale nemělo to žádnou úroveň. Neměli jsme žádný kancl, komunikace taky nebyla nic moc a o nějakém solidním platu vůbec nebyla řeč. Pro peníze jsem to ale nedělal. V té době jsem ještě bydlel u rodičů a byl jsem rád, že mi proplatí aspoň cestovné na turnaje, že se nemusím starat o přihlášky na turnaje atd. Podepsal jsem sice nějakou smlouvu, že se stávám členem Exstatusu, že mi budou proplácet cestáky a že budu mít nějaký měsíční plat, ale tím to haslo. V Entropiqu to bylo úplně jinak. První si mě pozvali do Prahy do našeho sídla na pohovor, kde jsem rovnou podepsal smlouvu, která byla fakt podrobná. Celé to na mě působilo fakt profi a taky jsem cítil jistou zodpovědnost, že jsem členem takové orgy. Takže jsem začal i víc trénovat, ať podávám solidní výkony.“ (HRÁČ 1)

5.1.7 Vztah mezi členy organizace a organizací jako takovou

Dalším předmětem mého zkoumání byl vztah respondentů k eSportové organizaci, jíž jsou členem, a to jak z právního, tak osobního hlediska. Tento vztah totiž může do jisté míry determinovat onu profesionalitu eSportového odvětví, nebo alespoň hodnotit míru profesionality organizace ve vztahu k jejím členům. Tento vztah totiž částečně souvisí s hlavní výzkumnou otázkou.

Právní vztah respondentů k organizaci

Podle UNIVERZÁLA se přinejmenším v organizaci Entropiq objevují vesměs dva typy smluvního vztahu. Tím prvním je zaměstnanecký poměr, který se týká především managementu, a tím druhým je smlouva s OSVČ, která se zase týká převážně hráčských kontraktů a podle jeho názoru je také nejvýhodnějším typem právního vztahu, ať už z pohledu hráče nebo z pohledu organizace. Mohou si díky tomuto vztahu lépe nadefinovat smluvní podmínky a hráč také odvádí menší pojistné než v případě pracovního poměru. „Všichni naši hráči jsou OSVČ, tak to je ve většině organizací. Můžeme si s každým

hráčem sepsat smlouvu na míru a taky se za něj odvádí menší pojistné. Máme samozřejmě i zaměstnance. I já jsem samozřejmě zaměstnanec a vlastně většina managementu, aspoň co vím.“ (UNIVERZÁL) V rozhovorech s oběma hráči mi pak bylo potvrzeno, že jsou opravdu OSVČ, a že smlouva, kterou při příchodu do organizace podepisovali, byla poměrně rozsáhlá a obsahovala široký výčet práv, ale i povinností spojených s jejich profesí. „Hned po pohovoru mi dali smlouvu ať si jí v klidu přečtu a kdyžtak je upozorním na nějaké nesrovnalosti. Protože už předtím jsme se bavili s jedním manažerem o tom, jak by měla přibližně vypadat. Řešili jsme třeba cestovné, protože jsem z Moravy a do Prahy to mám docela daleko. Ta smlouva měla mimochodem asi 20 stran ale všechno bylo OK. Takže jsem podepsal a stal se hráčem Entropiq.“ (HRÁČ 2)

Osobní vztah respondentů k organizaci

Další otázky, které jsem respondentům pokládal, směřovaly na jejich osobní vztah k organizaci a také atmosféru, která v ní panuje. V tomto ohledu mi HRÁČ 1 sdělil, že se cítí opravdu hrdý, že je součástí takto prestižní organizace a že obzvláště ze začátku cítil velkou zodpovědnost za svoje výkony, která ale časem opadla. K atmosféře v vyjádřil tak, že na pracovišti panuje pozitivní nálada, a tedy i atmosféra je veskrze pozitivní. „Já mám k Entropiqu rozhodně pozitivní vztah. Jsem vděčný, že můžu být součástí dost možná nejprestižnější organizace v Československu a na začátku jsem cítil i docela velkou zodpovědnost, ale časem, jak jsme začali trénovat a podali nějaké první solidní výsledky, tak nejistota začala opadávat. Určitě tomu tak pomohlo, že jsem se začal bydlet v Praze, tím pádem jsme mohli trénovat v kanclu a víc jsem ty lidi poznal, což souvisí s tvou druhou otázkou. Jaká je tam atmosféra? Atmosféra je určitě super. Je přátelská. Skoro bych řekl až rodinná.“ (HRÁČ 1) Všichni tři respondenti se shodli na tom, že na pracovišti panuje veskrze uvolněná atmosféra a dobrá nálada, čemuž podle UNIVERZÁLA značně dopomáhá fakt, že většina členů organizace jsou mladí lidé s podobnými zájmy.

5.1.8 Trénink

Další téma, na které jsem se respondentů dotazoval byl tréninkový proces. U tohoto tématu jsem se snažil jít co nejvíce do hloubky tématu a snažil jsem se získat co nejpodrobnější popis a případná specifika tréninkového procesu, protože kvalitu a úroveň tréninku lze chápat jako jakýsi indikátor profesionality organizace, která souvisí s hlavní

výzkumnou otázkou. Zajímalo mě hlavně do jaké míry je trénink striktně stanovený, jakou formou probíhá, případně jestli má trénink nějaká jiná specifika. Tato případná specifika zase souvisí s vedlejší výzkumnou otázkou číslo 2: Jaká specifika dle vybraných aktérů eSportu skýtá práce v eSportovém prostředí?

Z rozhovorů s hráči jsem zjistil, že mají stanovenou minimální kvótu odehraného herního času v dané hře. Ta bývá u všech hráčů přibližně stejná. Může se však lišit v závislosti na typu hry, kterou daný hráč hraje, nebo na období, kdy je hráč buďto ve standardním tréninkovém vytížení v období mimo sezónu velkých turnajů, nebo naopak období před velkými turnaji, které se vyznačuje prodloužením doby potřebné pro trénink. „Konkrétně u nás je to minimum 20 hodin týdně, ale většinou je to o dost víc, nedokážu ti teď přesně říct kolik, ale v průměru hraju tak 6-7 hodin denně a před větším turnajem klidně i 10 hodin denně.“ (HRÁČ 2) Tyto hodnoty jsou velice jednoduše dohledatelné, a to díky datům, které zaznamenává daná hra o vaší aktivitě a které jsou zpravidla volně dostupné pro kohokoli, kdo se pohybuje v rozhraní dané hry. Kontrola tréninku tedy probíhá velice jednoduše. HRÁČ 1 však tvrdí, že hráči v drtivě většině trénují z vlastní iniciativy i několik hodin denně nad rámec tohoto minima (viz. předchozí citace) a proto má tato minimální časová dotace pro trénink spíše symbolický charakter.

HRÁČ 1 také dodává „Ze začátku nějaká kontrola probíhala. Museli jsme ukazovat kolik máme nahráno weekly (týdně), ale postupem času, když viděli že trénujeme, tak už tolik ne.“ Dle jeho slov ale kontrola není podstatnou součástí tréninkového procesu, protože na pracovišti panuje pozitivní atmosféra a vzájemná důvěra mezi hráči a vedením organizace.

Bootcamp

Z rozhovoru s HRÁČEM 1 jsem se též dozvěděl, že v rámci tréninku jsou povinni minimálně jednou do týdne absolvovat tzv. bootcamp. Ten dle jeho slov spočívá ve společném tréninku všech hráčů daného týmu v jedné místnosti, které se říká gaming room. Účelem takového bootcampu je utužení vztahů v týmu, které v online prostředí mohou do jisté míry uvadat, ale také zde s trenérem detailně rozebírají odehrané zápasy, nebo stanovují taktiku. Také je zde dle jeho slov dobré zázemí, kde se nemusí starat o přípravu jídla a také dostatek suplementů podporujících herní výkon. „Co se ale v nejlepších eSportových týmech běžně dělá, ale u nás je to docela rare (vzácné) jsou bootcampy. To bych řekl že je takové specifikum u nás v Entropiqu, ale vlastně na celé československé

scéně. Jde vlastně o to, že se minimálně jednou do týdne, to máme ve smlouvě, musíme sejít spolu v jedné místnosti a hrát jako tým. Je to taková gaming room (herní místnost), kde máme 4 počítače, pro každého z týmu a hrajeme spolu. Je to fajn, protože se s klukama potkám osobně a vlastně každou naši hru sleduje trenér, a pak ji rozebíráme. Rozebíráme různé chyby, taktiky atd. My ale většinou bootcampujem mnohem víc protože v kanclu máme super zázemí. Lidi, co nám vaří, máme tam zásobu energetáků a tak.“ (HRÁČ 1) Stejně možnosti má i HRÁČ 2, ten však ještě studuje, a protože je pro něj obtížné skloubit prezenční studium s tréninkem, tak trénuje převážně z domova. Proto tyto prostory využívá pouze jednou týdně, kdy dle smlouvy bootcamp musí absolvovat. „Sice mám taky full time podmínky (plný úvazek), ale protože ještě studuju, tak trénuju v ..., kde bydlí rodiče a kde zároveň studuju.“ (HRÁČ 2) Toto specifikum eSportu zde uvádím také proto, že souvisí s vedlejší výzkumnou otázkou číslo 2.

5.1.9 Motivace k hraní videoher

V této části se můj výzkum zaměřil na motivaci vybraných aktérů eSportu setrvat v tomto odvětví, ale také na jejich prvotní motivy k hraní her obecně. Podle HRÁČE 1 je obvyklé, že většina profesionálních hráčů začínala hrát videohry už v útlém a postupným vývojem se vypracovala na profesionální úroveň. Nejdříve jsem se tedy respondentů dotazoval, kdy začali hrát videohry. Jelikož věkový rozdíl mezi všemi třemi respondenty není nijak markantní, nebylo pro mě překvapením, že všichni začínali hrát, nebo jiným způsobem konzumovat videohry na přelomu mladšího a staršího školního věku tedy přibližně od 10–12 let. Má další otázka pak logicky směřovala k tomu, co je motivovalo k hraní her v dětství a proč se věnují eSportu dnes.

Zjistil jsem, že u dotazovaných hráčů se motivace k hraní her v dětství od motivace k profesionálnímu hraní do značné míry liší. Zatímco v dětství hráli videohry výhradně pro zábavu či odreagování, v průběhu dospívání začínala motivace k hraní přebírat kompetitivní charakter. „Já jsem hry začal hrát cca od 10 let. Měli jsme s bráchou jeden PC, takže jsme se na něm střídali, ale když jsem zrovna nehrál tak jsem se stejně díval jak hraje, protože nás to neskutečně bavilo. Potom na střední už to bylo spíš o prestiži, chtěl jsem být nejlepší a taky jsem tomu věnoval dost času.“ (HRÁČ 1) Podobný přístup k hraní mi prezentoval i HRÁČ 2, která říká: „Já jsem začínal někdy v 5-6 třídě. S klukama ze základky jsme hrály hrůzné hry ve škole jen tak pro zábavu. O nic nešlo, ale pak jsem začal

hrát CSko (hra) a to mě hodně chytlo, začal jsem sledovat profí hráče a hned jsem věděl, že to chci dělat, takže jsem začal hodně hrát a ten faktor zábavy tam už samozřejmě nebyl takový, protože když se chceš zlepšovat, tak vlastně piluješ skills (dovednosti) což je docela stereotyp.“

5.1.10 Motivace k profesionálnímu hraní

Z rozhovorů s těmito hráči též vyplynulo, že motivace k tréninku, má pro tyto respondenty poněkud fádni charakter. HRÁČ 1 uvedl že při tréninku pro něj hraní často zcela postrádá aspekt zábavy a jedná se tak dle jeho slov pouze o stereotypní činnost s předpokládaným výsledkem. Výjimku pro něj pak tvoří offline turnaje, které skýtají možnost zahrát si před živým publikem a zpravidla mají vyšší prestiž a pricepool (finanční odměnu) než online turnaje což dokládá jeho výrok „Já hraju rád před plnou halou, je to větší adrenalin. Všichni tě vidí a cítíš ten feedback (zpětná vazba) od fanoušků. Navíc se na offline eventech (událostech) často hraje o slušné peníze. Například na MČR 2020 se hrálo myslím o 100 000 korun a my jakožto vítězové jsme dostali 60 000 korun.“

HRÁČ 2, který ale, nutno podotknout na profesionální úrovni nehraje takovou dobu není v tomto ohledu tak skeptický, a i trénink pro něj představuje určitou formou zábavy. Jak ale uvádí „Turnaje jsou pro mě samozřejmě vždycky nejvíc, ale máme teď skvělou partu a na tréninku bývá dobrá atmosféra. Navíc když se nám povede nějaká dobrá akce tak je to vždycky super.“ Oba hráči však uvedli, že jejich hlavní motivací není vidina finančního zisku, jak by se mohlo zdát, ale spíše snaha dosáhnout úspěchu což dokládá výrok HRÁČE 1: „Peníze jsou sice fajn, ale mě jde hlavně o to být co nejlepší a dosáhnout v eSportu nějakých úspěchů. Né že bych už něčeho nedosáhl, ale vždycky je kam se posouvat, ale v nabité konkurenci je to čím dál těžší.“

5.2 Komeracionalizace eSportového prostředí

Další zásadní oblastí mého zkoumání ve vztahu k zodpovězení hlavní výzkumné otázky je popis procesu komeracionalizace českého eSportového prostředí z pohledu dotazovaných. V této části jsem se respondentů ptal, jestli vůbec někdy v průběhu svého působení v eSportovém prostředí zaznamenali nějaké změny, týkající se této problematiky, tedy problematiky komeracionalizace tohoto odvětví. A pokud ano, tak jak by tyto změny

popsali. Nejprve jsem se však ujistil, že respondenti tomuto termínu rozumí v celé jeho šíři. K tomuto účelu jsem použil definice od Friče et al. (2016), kteří komercializaci chápou jako šíření podnikatelských aktivit s cílem maximalizace zisku v organizacích občanské společnosti a podřizování se pravidlům tržního sektoru tam, kde dříve převládaly altruistické motivy.

V obecné rovině se k této problematice nejobsáhleji vyjádřil UNIVERZÁL, ten nahlíží na celou problematiku z širší perspektivy než ostatní respondenti a je toho názoru, že v počátku vývoje eSportového odvětví byli zejména hráči, ale i první organizátoři turnajů případně jiných akcí motivováni mnohem méně vidinou zisku, ale spíše snahou o sdružování lidí s podobným zájmem a snahou o zviditelnění tohoto odvětví. „Ze začátku vůbec nešlo o peníze. První lanky (události, kde se sešlo několik lidí, kteří hráli videohry) se dělaly jen pro zábavu. Prostě se parta kamarádů domluvila, že se sejdou v nějaké herně nebo u někoho doma, přinesli si PC a do rána hráli.“ (UNIVERZÁL) Dle jeho názoru však byla komercializace a s ní související profesionalizace přirozený a nevyhnutelný proces, který zapříčinila vzrůstající obliba videoher. Tato popularita podle jeho názoru přilákala množství sponzorů a také zvýšila povědomí o eSportu v široké veřejnosti. „Když se podíváš na statistiky, jak v průběhu deseti, dvaceti let rostl prodej her a sledovanost turnajů, tak je jasné, že to logicky muselo přilákat sponzory. I třeba sponzory, kteří s eSportem nemají na první pohled nic společného. Třeba BMW nebo RedBull... Obrovský boom byl, když přišel na scénu Twitch (platforma pro živé vysílání), který eSport totálně vystřelil a lidi o tom začali víc mluvit, začaly se pořádat velké turnaje a obecně to šlo hrozně nahoru.“ (UNIVERZÁL)

Zbylí dva respondenti na proces komercializace nahlíží poněkud užší optikou. Vnímají zejména růst finančních odměn plynoucích z turnajů, ale také zviditelnění eSportu v masových médiích. „Já tu komerci vnímám hlavně skrz turnaje. Dřív byl pricepool (finanční odměna) v řádech jednotek tisíců korun a dnes se hraje i třeba o statisíce.“ (HRÁČ 1) HRÁČ 2 dodává: „eSport se v posledních letech rozhodně zviditelnil, tím pádem se v něm pohybují i úplně jiné peníze než kdysi.“

5.2.1 Příjmy z eSportu

Proces komercializace také nepřímo ovlivňuje příjmy plynoucí z tohoto odvětví, a to nejen příjmy hráčů a ostatních pracovníků eSportových organizací, ale i příjmy sponzorů, případně organizátorů eSportových akcí (Wu, 2019).

V rámci výsledkové části jsem se však zaměřil výhradně na příjmy organizace Entropiq, dále pak příjmy konkrétních hráčů, potažmo UNIVERZÁLA, neboť jsem pro to v rámci rozhovorů získal náležitá data.

Příjmy organizace Entropiq

Prvním podoblastí, na kterou jsem se v rámci příjmů z eSportu zaměřil, jsou příjmy organizace Entropiq. V tomto směru mi byl nápomocen zejména UNIVERZÁL, který má ze své pozice větší přehled o příjmech, které organizace generuje než zbylí dva hráči.

Z rozhovoru s tímto respondentem vyplynulo, že primárním zdrojem příjmů pro tuto organizaci je sponzoring. Tento respondent také podotkl, že eSportové organizace dnes nepodporují pouze endemitní partneři jako například výrobci herního vybavení nebo společnosti pohybující se v IT sektoru, ale můžeme zde vidět i širokou škálu značek či společností, které s eSportem mají na první pohled jen velice málo společného. To dokládá jeho výrok: „Nedávno jsme navázali partnerství s Pumou, která nám dělá merch, což je vlastně další zdroj příjmů. Máme třeba trička, mikiny, obaly na mobil, hrnky, všechno samozřejmě s naším logem. Takže z e-shopu taky něco trhneme, ale zcela zásadní je ten sponzoring, bez toho by ostatně nemohla fungovat snad žádná profi orga.“ (UNIVERZÁL) Tento fakt představuje další důležitý zdroj příjmů, který zároveň funguje jako propagace značky a tím je prodej produktů na e-shopu. V neposlední řadě pak příjmy organizace tvoří výťažky z turnajů nebo jiných akcí. Tento zdroj příjmů je však velice proměnlivý a odvíjí se od úspěchů hráčů na turnajích, kdy zpravidla určité procento z finanční odměny za umístění směřuje organizaci a zbytek si ponechá hráč, nebo si jej rozdělí hráči rovným dílem mezi sebou, pokud se jedná o hru pro více hráčů. To dokládá výrok HRÁČE 2: „My si většinou dělíme celý pricepool (peněžní odměnu) mezi sebou, respektive všechny online turnaje, kde se většinou nehraje o nějaké horentní sumy, tak ho dostávají jen hráči, ale máme i ve smlouvě, že pokud se jede třeba někde mimo republiku, na offline eventy (hraje se před živým publikem), tak část z té výhry, pokud nějaká je, jde organizaci. Oni nám vlastně na oplátku platí startovné, letenky, hotel atd. Takže je to takový fair trade (férový obchod).“

Příjmy hráčů a ostatních členů organizace Entropiq

Jednou ze zásadních otázek pro můj výzkum, ač ji lze možná považovat za poněkud osobní, bylo zjistit, do jaké míry se v ČR dá užít v prostředí eSportu. Tato oblast je důležitá zejména pro zodpovězení vedlejší výzkumné otázky číslo 1, ale souvisí i s procesem komercializace odvětví, a tudíž i s hlavní výzkumnou otázkou. Je jasné, že pojem užít se může být vnímán rozdílně. Proto jsem se snažil směřovat otázku na konkrétní ukazatel, který má v této problematice dostatečnou vypovídající hodnotu a tím je plat. Respondenty jsem s ohledem na jejich soukromí předem upozornil, že mi tyto informace nemusí sdělovat. Všichni ale byli v tomto ohledu velice otevření a neměli problém sdělit mi alespoň přibližná čísla.

HRÁČ 1 uvedl: „Konkrétně já беру něco přes 20 000 Kč stálý plat, ale pak máš turnaje, kde se samozřejmě dají vyhrát daleko větší peníze, ale to už záleží samozřejmě na nás. Jako určitě by se tím dalo užít, ale záleží, jaké máš životní standardy.“

HRÁČ 2 mi pak sdělil, že se jeho plat blíží 15 000 Kč. Poslední respondent, který podotýkám není profesionálním hráčem, ale zastává nespécifikovanou univerzální funkci prohlásil: „V eSportu se pohybují opravdu velké peníze a co se týče mého ohodnocení, určitě se pohybujeme v řádu několika desítek tisíc korun. Rozhodně si nestěžuju.“ (UNIVERZÁL) Tyto výroky dokládají, že přinejmenším v organizaci Entropiq lze dosáhnout na relativně zajímavé finanční ohodnocení. Ovšem je na místě podotknout, že podle UNIVERZÁLA tento standard prozatím na české eSportové scéně splňuje jen hrstka organizací.

Alternativní zdroje příjmů

Dalším předmětem zkoumání byly případné alternativní zdroje příjmů. Dotazoval jsem se tedy, jestli si hráči nějakým způsobem přivydělávají a případně jak. Oba hráči mi sdělili, že i pro profesionálního hráče je zcela běžné přivydělávat se na již zmíněné streamovací platformě Twitch, kde se v závislosti na jeho popularitě odvíjí výše jeho příjmu. Čím více diváků stream sleduje, tím víc vzrůstá potenciál pro předplacení nebo příspěvku od diváka.

Také mi bylo sděleno, že u těchto profesionálních hráčů, kteří na Twitchi streamují videoobsah, a tudíž se stávají streamery, je obvyklá placená spolupráce s určitou značkou. Ta spočívá v tom, že streamer (hráč) propaguje produkt nebo službu konkrétní značky a ta

mu na oplátku platí dohodnutou sumu. Výše této sumy se samozřejmě přímo úměrná jeho popularitě a dosahu.

Další v česko-slovenském prostředí obvyklejší formou spolupráce je tzv. affiliate spolupráce. Ta má podobný princip jako běžná placená spolupráce s tím rozdílem, že streamer už nepropaguje primárně produkt či službu, ale především internetový obchod, jehož prostřednictvím lze toto zboží koupit. Streamer většinou od tohoto obchodu obdrží slevový kód, který poskytne svým fanouškům, kteří jej potom v daném e-shopu použijí. Obchod streamerovi na oplátku platí určitou provizi z prodeje produktů, na něž byl jeho slevový kód uplatněn. HRÁČ 1 komentuje příjmy u Twitchu takto: „Když sečtu příspěvky od diváků a přidám k nim placené spolupráce, tak se můžu dostat na solidní částku, ale na příjmy z Twitchu se nedá spoléhat, protože je to pokaždé jiné. Záleží kolik lidí tě sleduje, jak dobře hraješ atd. Někdy se stane, že za celý den streamování vydělám pár drobných, ale pak přijde frajer a da mi donate (dar) třeba 20 eur. Mě to pak namotivuje, začnu líp hrát a donaty (dary) se jen hrnou.“ Z tohoto výroku vyplývá, že příjmy ze streamování mohou být velice proměnlivé. I přesto jsem se ale pokusil zjistit alespoň přibližný poměr mezi platem hráče z eSportové organizace a jeho příjmy z Twitchu. Výše citovaný HRÁČ 1, který má zároveň na české poměry relativně úspěšný kanál na Twitchi mi sdělil: „Bude to asi tak 50 na 50, ale je to fakt těžké to takhle určit, protože z Twitchu je to fakt random (náhodné).“ HRÁČ 2 pak tvrdil, že jeho příjmy tvoří z 90 % jeho plat, jakožto hráče a zbytek pokrývá Twitch. Tento minoritní podíl však přisuzuje tomu, že se streamováním začal teprve nedávno a nemá tak dostatečnou fanouškovskou základnu. „Já jsem začal streamovat až když jsem přišel do Entropiqu, takže nemám nijak velkou sledovanost a taky Valorant (hra) je poměrně mladá a nemá takovou funbase (fanouškovskou základnu).“

Materiální podpora členů organizace Entropiq

Tento respondent také zmínil o materiální podpoře, poskytovanou eSportovou organizací, jíž je členem. „Já jsem třeba měl fakt starou židli, tak jsem zažádal, jestli bych mohl dostat novou, protože ve smluvních podmínkách je obsaženo, že pokud nemáme odpovídající herní vybavení, tak si o něj můžeme zažádat. Já jsem třeba dostal herní křeslo DXRacer v hodnotě několika tisíc. Vím ale, že spoluhráč, dostal třeba i herní PC.“ (HRÁČ 2). Co se týče materiální podpory, neměl bych rozhodně opomenout příspěvek HRÁČE 1, kterému organizace Entropiq dokonce zprostředkovala bydlení v centru Prahy, především z toho důvodu, že jeho trvalé bydliště je od Prahy vzdáleno přes 200 km. „Entropiq mi

vlastně platí byt v centru Prahy, protože z domova to mám do Prahy přes 200 km a díky tomu vlastně můžu trénovat s klukama v kanclu a je to tak mnohem lepší. Máme lepší vztahy, když se skoro denně setkáváme, a i ten trénink má jinou úroveň, když hrajeme všichni spolu.“ (HRÁČ 1) Tyto citace bych však doplnil o výrok UNIVERZÁLA, který podotýká: „Není to tak, že bychom každému, kdo si řekne platili byt v Praze. Je to hodně individuální. Záleží samozřejmě odkud ten hráč je, a jaký má potenciál atd.“

5.2.2 Náklady organizace Entropiq

Příjmy organizace už jsme si shrnuli v předchozím textu, a nyní je na místě zmínit také náklady organizace Entropiq. V této oblasti jsem opět čerpal především s rozhovoru s UNIVERZÁLEM, který má, jak jsem již zmínil vzhledem ke své pozici největší potenciál hovořit o těchto vnitřních záležitostech organizace. Tuto oblast jsem rozdělil do dvou podoblastí.

Náklady spjaté s členy organizace

Již v předchozí podkapitole jsme mohli nalézt jisté náklady organizace spjaté s hráči. Konkrétně šlo o výše zmíněné zajištění ubytování pro některé hráče, které dle UNIVERZÁLA představuje nemalou část nákladů. Dále pak o proplácení cestovného, jak na již zmiňovaný bootcamp, tak na turnaje, s kterými se pojí náklady na startovné, ubytování či stravování v průběhu turnaje. Tyto složky však tvoří minoritní podíl celkových výdajů organizace. Tou hlavní jsou složkou týkající se hráčů a ostatních pracovníků jsou samozřejmě platy.

Ostatní náklady

Opomenout bychom neměli ani náklady spojené se samotným založením a provozem eSportové organizace. Z rozhovoru s UNIVERZÁLEM, který stál u založení organizace Entropiq vyplynulo, že se náklady na založení vyšplhaly do opravdu vysokých čísel. Řádově šlo o desítky miliónů korun. Majoritní podíl na této částce mělo zajištění prostor pro sídlo celé organizace zahrnující: kanceláře nebo tzv. gaming rooms (herní místnosti) vybavené špičkovými herními počítači, kde hráči mohou trénovat. Celý objekt je navíc situován v centru hlavního města Prahy, což v kontextu dnešních cen nemovitostí

v hlavním městě celkovou cenu ještě navyšuje. Další položkou, bylo vybavení těchto prostor kancelářským nábytkem.

5.2.3 Propagace

Jedním z hlavních prostředků komercializace je podle Plška (2005) právě propagace, a tudíž toto téma souvisí i s hlavní výzkumnou otázkou. V této části jsem svůj výzkum zaměřil hlavně způsoby propagace značky Entropiq a také na posouzení úrovně propagace celého eSportového odvětví u nás z pohledu respondentů. Dotazoval jsem se tedy, jaké nástroje organizace Entropiq při propagaci používá a jak by vybraní aktéři eSportu zhodnotili celkovou úroveň propagace eSportu v českém prostředí.

Propagace organizace Entropiq

Z rozhovorů jsem se dozvěděl, že propagaci organizace zajišťuje široký tým specialistů, kam se řadí například marketingový specialista, PR & social media konzultant nebo influencer koordinátor, který celý proces propagace a utváření povědomí o značce řídí. Propagace značky probíhá především na sociálních sítích. Konkrétně se jedná o tyto sociální sítě: Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, TikTok, Discord a VKontakte. Na těchto sítích se prezentuje široká škála obsahu. Za všechny mohu zmínit dílčí úspěchy konkrétních týmů, nové kontrakty s hráči nebo nové členy organizace, práce konkrétních pracovníků, nebo vybrané části záznamů z utkání a mnoho dalšího. Svým způsobem se tedy na propagaci podílí i samotní hráči.

Zvláštní úlohu v propagaci značky mají tzv. ambasadoři. Jedná se o populární osobnosti z jiných odvětví než z eSportu, kteří své jméno propůjčili značce Entropiq. Smyslem těchto ambasadorů je právě zvýšit povědomí nejen o značce Entropiq, ale i o celém eSportovém odvětví. „Entropiq se dostal na špici tak rychle hlavně proto, že máme ambasadory jako Murmadova nebo Vlád'u Šmicera. Ti nám hodně pomohli popularizovat značku, ale i celý eSport u nás.“ (UNIVERZÁL)

Celková propagace eSportu

Jak jsem již předslal, v této oblasti se můj výzkum zaměřil na hodnocení celkové propagace eSportu u nás z pohledu respondentů. Zde budu poněkud stručný, neboť všichni dotazovaní došli k podobnému závěru a tedy, že propagace a povědomí o eSportu v Česku

a na Slovensku rapidně roste. Tento nárůst připisují jakési generační obměně, kdy ve společnosti začíná převládat generace, která má s hraním videoher nějaké zkušenosti. „Myslím si, že propagace eSportu je dostatečná. Samozřejmě mohla by být i lepší, ve srovnání s eSportovými velmocemi jako je třeba Švédsko nebo USA, tak tam je to někde jinde. Ale když se podívám, jaké bylo povědomí o eSportu před 10 lety a jaké je dnes, tak je to skoro neuvěřitelné, kam jsme se dostali.“ (HRÁČ 2) Na otázku, čemu tento nárůst povědomí o eSportu připisuje mi tento respondent odpověděl: „Když to řeknu blbě, tak je to tím, že lidi, kteří hraní absolutně odsuzují a nezajímá je už pomalu vymírají a nastupuje generace, která už k tomu má nějaký vztah. Neříkám, že je to dobře ale je to fakt.“ (HRÁČ 2)

5.3 Pozitivní vliv eSportu

Jedním z vedlejších témat, kterému jsem v rozhovorech věnoval pozornost a které bývá často opomíjeno byly pozitivní dopady eSportu nebo hraní videoher obecně. Toto téma, stejně jako to následující jsem zde zařadil zejména proto, že obsahuje různá specifika spojená s tímto odvětvím, čímž odpovídá na vedlejší výzkumnou otázku číslo 2. V této části jsem se respondentů dotazoval, zdali jim eSport, potažmo hraní videoher obecně „něco dalo“ a pokud ano co to bylo.

Všichni respondenti uvedli, že se jim díky hraní videoher zásadně zlepšila angličtina, zejména proto, že většina her obsahuje výhradně anglicky psaný text a také proto, že je v mnoha kompetitivních hrách nutná komunikace se spoluhráči, kde se taktéž uplatňuje převážně angličtina. HRÁČ 1 dodává: „Konkrétně mě se určitě hodně zlepšila angličtina, protože bez komunikace to nejde, nebo jde, ale nikam se neposuneš.“ HRÁČ 2 pak říká: „Vypíchnul bych určitě angličtinu. Vlastně všechny hry jsou v angličtině a pokud hraješ v nějakém international (mezinárodním) týmu tak musíš komunikovat.“

UNIVERZÁL a HRÁČ 1 ještě dodali, že se díky eSportu, respektive působení v organizaci Entropiq seznámili se spoustou zajímavých lidí a že tato zkušenost vedla k jejich osobnostnímu růstu. HRÁČ 1 tento růst prezentuje takto: „Vzhledem k tomu, že jsem se rozhodl přestěhovat od našich do bytu v Praze, abych se mohl naplno věnovat gamingu, tak jsem se musel osamostatnit. Takže určitě bych zmínil tu samostatnost a taky odpovědnost a celkově si myslím, že to byl dobrý krok a že jsem jako osobnost rozhodně

vyrostl. I co se týče komunikace s lidmi, protože jsem docela introvert, ale v Entropiqu máme pořád nějaké rozhovory a v té komunikaci jsem se určitě hodně zlepšil.“ UNIVERZÁL také zmiňuje možnost odreagování, které mu hraní videoher přináší.

5.4 Negativní vliv eSportu

Jednou z vedlejších oblastí, které jsem v rámci výzkumu věnoval pozornost bylo analyzovat jaké negativní vlivy spjaté s eSportem respektive hraním videoher obecně respondenti vnímají. Toto téma, stejně jako to předchozí, týkající se pozitivních vlivů, částečně odpovídá na vedlejší výzkumnou otázku číslo 2. Výsledky, k nimž jsem v rámci rozhovorů došel lze rozdělit do dvou podoblastí, které budu dále prezentovat.

5.4.1 Fyzické zdraví

Napříč všemi rozhovory mi bylo sděleno, že respondenti trpí především bolestí chronického charakteru, a to v oblasti zad a krku. „Mě bolívá za krkem a měl jsem i poměrně silné bolesti zad, ale ty jsou teď naštěstí menší. Díky tomu že chodíme k fizio.“ (HRÁČ 1). Konkrétně HRÁČI 2 byl také diagnostikován syndrom karpálního tunelu, který dle Minkse et al. (2014) vzniká vlivem dlouhodobého, nadměrného a jednostranného přetěžování ruky a zápěstí. UNIVERZÁL mi zase sdělil, že ho dříve pálily oči. Tento problém však dle jeho slov téměř odezněl po tom, co začal používat tzv. gunnar brýle, filtrující modré světlo. „Dřív mě hodně pálily oči, protože u PC trávím opravdu hodně času. Zkoušel jsem různé kapky, ale nic nepomáhalo. Až si vlastně kámoš do práce donesl gunnarky (brýle) a řekl mi, že to filtruje modré světlo z monitorů a ať to vyzkouším. Tak jsem se je koupil a od té doby je to mnohem lepší.“

Kompenzace negativních fyziologických vlivů

V rámci rozhovoru s HRÁČEM 1 jsem se také dozvěděl, že povinnou součástí jeho tréninkového procesu je návštěva posilovny a fyzioterapeuta. V rámci posilovny se hráč zaměřuje zejména na komplexní cviky jako jsou mrtvé tahy, benchpress či dřepy. Trénink tedy není nijak zvlášť orientován na svalové partie, které jsou pro hraní stěžejní. Jinak tomu ale u fyzioterapie, kde se dle jeho slov zaměřují právě na partie, které jsou při hraní

nejvíce zatěžovány, a to na oblast zápěstí a prstů na rukou, dále pak na oblast krční páteře a zad obecně a v poslední řadě také na správné držení těla a sezení. Vlivy těchto kompenzačních cvičení tento respondent hodnotí takto „V posilovně si fakt mákneme. Mě to třeba až tak nevadí, protože jsem dříve aktivně sportoval, ale máme v týmu hráče, kteří to úplně nemusí. Pak taky chodíme k fyzioterapeutce, a to je ale opravdu znát a vždycky se po tom cítím mnohem lépe. Děláme hodně cviky na zápěstí a prsty, a taky na záda.“

5.4.2 *Další negativní vlivy*

V této části jsem čerpal především z rozhovoru s HRÁČEM 1. Ten i přesto že se jedná o osobní záležitosti začal z vlastní iniciativy hovořit o problémech v rodinných vztazích, které přisuzuje právě nadměrnému hraní videoher. Tento respondent mi sdělil, že jeho rodiče, zejména pak otec často nechápali, jak může trávit tolik času hraním videoher, a naopak věnovat tak málo času škole. „Rodiče to zprvu nechápali. Nepodporovali mě v gamingu. S otcem jsme se kvůli tomu hádali. Nedokázal pochopit proč pořád hraju a co mě na tom baví, což mu dneska už nezalívám, ale tehdy jsem nechápal, co mu na tom tak vadí.“ Tento HRÁČ 1 přisuzuje ono nepochopení ze strany rodičů a prarodičů tomu, že vyrůstali v době, kdy ještě videohry nebyly populární, a tudíž s nimi nemají žádné zkušenosti. Hraní videoher proto považují je za nesmyslné trávení volného času. „I s babičkou jsem kvůli tomu neměl zrovna nejlepší vztahy. Vlastně celé je to o tom že plus mínus můj ročník byli ti první, kteří zažili takový ten boom v herním světě, takže logicky starší ročníky to absolutně nechápou. To je vlastně důvod, proč jsem neměl nic moc vztahy ani s dědou a s rodiči.“

Tento respondent také dodává, že nejvíce tyto neshody s rodiči gradovali v průběhu jeho studia na gymnáziu v období, kdy se mu zhoršil prospěch. „Když jsem chodil na gympl, tak jsme s klukama ze třídy začali flákat školu a v podstatě jsme pořád hráli CSko (hra), co se pak dost podepsalo na známkách, a to už otec nesnesl a na několik týdnů mi zabavil PC.“ Z výše uvedeného textu vyplývá, že nadměrné hraní videoher může způsobit neshody v rodině nebo zhoršení prospěchu ve škole.

5.5 Slang

Posledním vedlejším tématem výsledkové části je specifický slang. Toto téma zprvu nebylo předmětem mého zkoumání, avšak ze samotné podstaty polostrukturovaných rozhovorů, které jsem pro výzkum použil vyplývá, že otázky v průběhu rozhovoru můžeme upravovat a doplňovat. Proto jsem se tedy ke konci rozhovorů respondentů dotazoval, zdali vnímají nějaká specifika v jejich jazyce a pokud ano tak jaká. Toto téma jsem do výsledkové části zahrnul také proto, že souvisí s druhou vedlejší výzkumnou otázkou.

HRÁČ 1 mi poměrně pohotově a přesně popsal specifický slang, který je dle jeho slov v komunitě hráčů zcela běžný. Tento slang se podle něj vyznačuje mnoha anglicismy, které bývají častou využívány ve zkratkách, dále pak různými vulgarismy a v neposlední řadě tzv. memy které jsou z herního hlediska nejcharakterističtější pro streamovací platformu Twitch, ale také pro celou generaci Z. „Určitě používám hodně anglických slov, ale tak to má řekl bych každý gamer (hráč). Obecně ale gamingový (herní) slang má hodně memů a taky hodně zkratk jako třeba WTF, OMG, BTW, TBH. Však to znáš. Hodně to jede na Twitchi. Když se mi podaří nějaký rare play, tak je hned celý chat zaspamovaný memama.“ Ostatní respondenti potvrdili, že se jejich jazyk také vyznačuje mnoha anglicismy a zkratkami, avšak nepovažují tato specifika za hráčský slang, nýbrž za běžnou způsob konverzace dnešní mladé generace.

Tento specifický jazyk, který HRÁČ 1 označil za hráčský slang se objevuje téměř ve všech citacích výsledkové části a vyznačuje se především mnoha anglicismy, které jsou častou využívány ve zkratkách.

Následně mě zajímalo, jestli tento slang respondenti aplikují i v běžném hovoru například s kamarády či rodiči na což mi bylo všemi respondenty potvrzeno že do jisté míry ano. HRÁČ 2 dokonce uvedl toto: „S mamkou se tak běžně bavíme, a dokonce i babička se začíná chytat.“

6 DISKUZE

Odvětví eSportu, respektive videoherního průmyslu v České republice i ve světě prošlo zejména v poslední dekádě výrazným rozvojem, a to především v oblasti sledovanosti a celkové popularity, ale i finančních prostředků, které se do této sféry investují, což potvrdili nejen respondenti. Elasm Ejjaberi et al. (2020), tento prudký nárůst připisuje zejména rozvoji technologií. S tímto nárůstem pak přirozeně dochází k procesu komercializace eSportu (Seo, 2016). Z výzkumu lze vyvodit, že tento proces vnímali i samotní respondenti, a to ve dvou rovinách.

V obecné rovině lze konstatovat, že respondenti vnímali již zmíněný prudký nárůst popularity eSportu, potažmo videoher jako takových a s ním spojený příchod velkých společností a značek, které jsou ochotné do této sféry investovat.

V osobní rovině tito respondenti vnímali zejména nárůst finančních prostředků plynoucích z eSportu, který připisovali jak zvýšení platů, tak vyšším výhrám v turnajích všeho druhu, kteréžto faktory vnímá i Hüttermann (2021) a dodává, že díky růstovému potenciálu, který odvětví videoher a eSportu skýtá, se zde čím dál častěji objevují značky, které mají s touto oblastí na první pohled jen málo společného. Za všechny mohu uvést například automobilku BMW, nebo sportovní značku Puma. Tuto tezi potvrdili také oslovení respondenti, kteří uvedli, že organizace Entropiq navázala spolupráci mimo jiné právě se značkou Puma.

Autro Summerley (2019) pak tvrdí, že příchod těchto velkých značek a s ním spojená komercializace odvětví vyústila v nutnost pokrýt nově vzniklé pracovní pozice specializovanými odborníky, což je v konečném důsledku jedním z hlavních faktorů profesionalizace tohoto odvětví. K tomuto závěru jsem došel i v rámci mého výzkumu, v němž mi samotní respondenti prezentovali celou řadu pozic více či méně zaměřených na oblast eSportu. Tato profesionalizace se však vyznačuje celou řadou dalších ukazatelů, mezi něž patří zhuštění celkové infrastruktury tohoto odvětví, vyznačující se vznikem asociací a federací sdružujících hráče a hájících jejich zájmy, nebo vnikem profesionálních eSportovních organizací jako je například Entropiq či Sampi, které zaštiťují různé týmy. Tyto týmy pak díky kvalitnímu a propracovanému tréninkovému procesu, který lze také chápat jako indikátor profesionalizace, dosahují výsledků i na Evropské úrovni, čímž reprezentují nejen onu eSportovní organizaci, ale také Český eSport jako celek.

U tréninkového procesu bych se ještě zastavil, neboť přinejmenším v prostředí eSportu rezonuje otázka, zdali eSport opravdu lze považovat za sport. Názory na tuto problematiku se různí. Respondenti jsou přesvědčeni o tom, že by v České republice měl být eSport opravdu uznán za plnohodnotný sport. Argumentují hlavně zmíněným tréninkovým procesem, který je dlouhodobý a svým způsobem také velice intenzivní. Při hraní videoher se samozřejmě nezapojují velké svalové partie v takové míře, jako je tomu u tradičních sportů, ale nelze popřít, že k zapojení jistých svalových partií při hraní videoher dochází. Jedná se především o svaly v oblasti horních končetin. Zejména pak prstů na ruku. Respondenti dále argumentují faktem, že například šachy nebo šipky jsou uznány jako plnohodnotné sporty, přičemž k jejich realizaci také není třeba velkých fyzických výkonů a stejně jako eSport vyžadují spíše vysokou míru soustředění.

Opomenout bychom neměli také negativní aspekty hraní videoher a ať už na fyzické či mentální zdraví jedince. Mezi časté negativní dopady na fyzické zdraví patří bolesti v oblasti zad a krku, nebo syndrom karpálního tunelu. Tyto problémy byly zmíněny jak respondenty, tak autorem Lee et al. (2019), který je doplnil rovněž o problémy se zrakem.

Z rozhovoru s jedním z respondentů ale také z vlastní zkušenosti mohu říci, že nadměrné hraní videoher, hraničící se závislostí vede k častým neshodám s rodiči či partnery. Tyto neshody jsou způsobeny tím, že se hraní her stane absolutní prioritou, což může vést až k závislosti, která je dle Bussone et al. (2020) srovnatelná se závislostí na drogách či výherních automatech.

Z rozhovorů s respondenty rovněž vyplynulo, že hraní videoher může rozvíjet také jazykové kompetence, především angličtinu, která je hlavním jazykem videoher a které je zapotřebí použít v rámci komunikace s ostatními hráči. V neposlední řadě tato činnost hráčům přináší zábavu, odreagování a uspokojení, které je u profesionálních hráčů násobeno finančním ohodnocením.

Závěrem bych chtěl říct, že z analýzy získaných dat vyplynula celá řada témat, které by mohla sloužit jako podklad pro další výzkumnou práci. Nutno ale podotknout že prostředí českého eSportu je stále velmi málo probádáno čemuž odpovídá také nedostatek česky psané literatury vtahující se k tomuto tématu. Proto jsem byl v této práci často nucen využívat cizojazyčné zdroje. Informace čerpané z těchto zdrojů jsem se snažil porovnávat jak z výsledky výzkumu, tak s vlastní zkušeností, aby nedocházelo ke zobecňování či dokonce nepravdivému pojmenování určitých zkušeností.

7 ZÁVĚRY

Cílem bakalářské práce bylo získat a zpracovat informace o celkovém vývoji českého prostředí eSportu. Zaměřil jsem se na strukturu a hierarchii české eSportové scény, ale především na procesy profesionalizace a komercializace tohoto odvětví tak, jak je vnímají vybraní aktéři českého eSportu, které byly stěžejní pro zodpovězení hlavní výzkumné otázky. Tito respondenti se na české eSportové scéně pohybují řadu let a mají tedy dostatek zkušeností, aby mohli poskytnout relevantní informace o vývoji v této oblasti. Tyto zkušenosti plynou především z jejich působení v jedné z neprestižnějších eSportových organizací u České republiky, tedy organizace Entropiq, která má na svém kontě řadu úspěchů jak na české, tak na evropské eSportové scéně.

Těžištěm celé bakalářské práce byla výsledková část, kde jsem prezentoval poznatky získané z kvalitativního výzkumu prováděného formou polostrukturovaných rozhovorů se třemi respondenty.

Na základě informací získaných v rozhovorech lze konstatovat, že eSport v České republice prošel v poslední dekádě zásadními změnami. Od herních aktivit motivovaných především zábavou a provozovaných převážně v domácím prostředí až k organizovanému odvětví, které zahrnuje celou řadu subjektů, nezbytných pro fungování tohoto odvětví, mezi něž patří například společnosti zabývající se vývojem her, asociace jejichž cílem je podpora hráčů a eSportu obecně, dále pak eSportové organizace jako například již zmíněný Entropiq.

Ve vztahu k hlavní výzkumné otázce je třeba zdůraznit, že český eSport aktuálně prochází procesem komercializace, který lze doložit hlavně množstvím společností a sponzorů, kteří do tohoto odvětví investují což vede ke zlepšení pracovních podmínek a vyššímu finančnímu ohodnocení a v konečném důsledku tyto faktory výrazně ovlivňují proces profesionalizace tohoto odvětví, který vyžaduje pokrytí nově vzniklých pracovních pozic v tomto odvětví kvalifikovanými odborníky a vytváří tak nové pracovní pozice.

Všechny tyto změny jsou výsledkem obrovského nárůstu popularity videoher ve společnosti, který přirozeně vyústil ve výrazný rozvoj eSportu v České republice.

8 SOUHRN

Tato práce mapuje prostředí eSportu v České republice, popisuje jeho vývoj, aktuální stav a nynější trendy. Především je ale tato práce zaměřena na popis procesů, které pozorovali vybraní aktéři eSportu v průběhu jejich působení v této sféře. Zejména pak na procesy komercializace a profesionalizace.

Hlavním těžištěm této práce je výzkumná část, kde jsou prezentovány poznatky, získané z kvalitativního výzkumu vedeného se třemi aktéry České eSportové scény formou polostrukturovaných rozhovorů.

9 SUMMARY

This thesis surveys the area of eSport in the Czech Republic, describes its development, the present situation and current trends. The thesis is primarily focused on the description of processes observed by a few Czech eSport players in the course of their active participation in this area. Above all the procese of of commercialisation and professionalisation.

The focal point of the thesis is a survey of knowledge get from qualitative research processed on the basis of half structured interviews with the three of Czech eSport players.

10 REFERENČNÍ SEZNAM

- Abraham, R., & Harrington, C. (2015). Consumption patterns of the millennial generational cohort. *Modern Economy*, 06(01), 51–64.
<https://doi.org/10.4236/me.2015.61005>
- Ayodele, S. (2019, 10. dubna). Esports vs. gaming: What's the difference? *Taylor*.
<https://taylorstrategy.com/esports-vs-gaming-whats-difference/>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2022, 7. dubna). *technology*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/technology/technology>
- Burnham, V., & Baer, R. H. (2001). *Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984*. MIT Press (MA).
<https://www.atlasfiltritalia.com/sites/default/files/webform/cvs/pdf-supercade-a-visual-history-of-the-videogame-age-1971-1984-van-burnham-pdf-download-free-book-4dec17d.pdf>
- Bussone, S., Trentini, C., Tambelli, R., & Carola, V. (2020). Early-Life interpersonal and affective risk factors for pathological gaming. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.00423>
- Clement, J. (2021, 29. ledna). *Number of video gamers worldwide 2015-2023*. Statista.
<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU. (2019, 30. srpna). *Co je to Esport?* Esport.cz.
<https://www.esport.cz/co-je-to-esport>
- ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU. (2020, 25. února). *Vznikla Evropská esportová federace. Česko zakládajícím členem*. Esport.Cz. <https://www.esport.cz/vznikla-evropska-esportova-federace-cesko-zakladajicim-clenem>
- DFC INTELLIGENCE. (2020, 14. srpna). *Global video game consumer population passes 3 billion*. DFC Dossier. <https://www.dfciint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/?fbclid=IwAR32U75eUpPZK96dEsXW1hUnlgCg-qBDfpz9pNWRmDEzo-p-fbh8hp9mawo>

- Dostál, J. (2011). *Hardware moderního počítače*. Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN: 978-80-244-2787-4
- Elasri Ejjaberi, A., Rodríguez Rodríguez, S., & Aparicio Chueca, M. del P. (2020). Effect of eSport sponsorship on brands: an empirical study applied to youth. *Journal of Physical Education and Sport*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7752/jpes.2020.02122>
- Esposito, N. (2005, 16. dubna). *A short and simple definition of what a videogame is*. Summit. Dostupné z: <https://summit.sfu.ca/item/258>
- F1. (2021, 1. února). Virtual Grand Prix series 2021 Round 1 highlights: Enzo Fittipaldi wins first Virtual Grand Prix of 2021 for Haas. *Formula 1*.
<https://www.formula1.com/en/latest/article.highlights-watch-all-the-action-as-enzo-fittipaldi-wins-first-virtual-grand.3dEROK2t562jbHoOE78jTg.html>
- Gajdušek, P. (2022). *Esport: závěrečná zpráva z kvantitativního výzkumu*. Esport.Cz.
https://www.esport.cz/sites/default/files/cae_stemmark_2021.pdf
- Game Academy. (2019, 22. prosince). Decision-making in Esports — William Collis, Team Genji. *Medium*. <https://gameacademy.medium.com/decision-making-in-esports-interview-with-william-collis-team-genji-8a4e606f9490>
- GDACZ. (2021, 25. června). *Herní průmysl*. GDACZ. <https://gda.cz/cs/cesky-herni-prumysl-2021/>
- GDACZ. (2022). *O nás – GDACZ*. GDACZ. <https://gda.cz/cs/o-nas/>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
- Hendl, J. (2005). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Horban, O., & Maletska, M. (2018). Basic approaches to the definition of the concept of “videogame” as an element of modern scientific discourse. *Skhid*, 0(3(155)), 27–31. [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3\(155\).139675](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675)

- Hüttermann, M. (2021, 1. dubna). *eSports Switzerland 2021 : A study by the Institute of Marketing Management under the direction of Marcel Hüttermann*. ZHAW Digitalcollection. <https://doi.org/10.21256/zhaw-22297>
- IOC (2017, 28. října). *Following the invitation of the International Olympic Committee, the leading representatives of the Olympic Movement met in Lausanne today for the 6th Olympic Summit*. HE INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. <https://www.olympic.org/about-ioc-olympic-movement>
- IOC. (2022, 21. května). *Communique of the Olympic Summit*. IOC. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-and-gaisf-to-host-esports-forum>
- Jantulová, M. Š. (2005). Analýza procesu profesionalizace v občanském sektoru očima jeho aktérů. *Sociální Studia / Social Studies*, 2(1), 131–146. <https://doi.org/10.5817/soc2005-1-131>
- Kraus, D. (2021, 19. února). *Videoherní průmysl se stal během pandemie gigantem. Kvůli izolaci se lidé uchylují k virtuálnímu světu*. ČT24 – Česká Televize. <https://ct24.ceskatelevize.cz/ekonomika/3265276-videoherni-prumysl-se-stal-behem-pandemie-gigantem-kvuli-izolaci-se-lide-uchyluji>
- Lee, J. W., Cho, H. G., Moon, B. Y., Kim, S. Y., & Yu, D. S. (2019). Effects of prolonged continuous computer gaming on physical and ocular symptoms and binocular vision functions in young healthy individuals. *PeerJ*, 7, e7050. <https://peerj.com/articles/7050/>
- Maloney, T. (2020, 12. února). *How do esports teams make money?* Roundhill Investments. <https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/how-do-esports-teams-make-money>
- Martínková, I., Jirásková, A., Jirásek, I., & Loland, S. (2013). *Instrumentality and Values in Sport*. Praha: Karolinum. https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e008tw&AN=905898&lang=cs&site=eds-live&scope=site&authtype=shib&custid=s7108593&ebv=EB&ppid=pp_Cover

- McGlynn, A. (2020, 18. února). Structure of the esports industry. *Ethoughts*.
<https://www.ethoughts.co.uk/post/structure-of-the-esports-industry>
- McInerney, B. P. (2010). *Information Technology/Internet*. International Encyclopedia of Civil Society. https://doi.org/10.1007/978-0-387-93996-4_555
- Mikšovský, D. (2013, 29. srpna). *CÍLE*. Českomoravský svaz progamingu.
<https://web.archive.org/web/20130829164156/http://cmsp.cz/cile>
- Mozolevska, V. (2021, 28. dubna). *Mobile gaming vs PC gaming: Outlook and cost*. Kevurugames - Game Art Studio. <https://kevurugames.com/blog/mobile-gaming-vs-pc-gaming-overview-and-prospects/>
- NecroRaisers o. s. (2012). *Historie*. (2012). NecroRaisers.
<https://web.archive.org/web/20120903020036/http://www.necroraisers.com/history/>
- Newzoo. (2020, 25. února). *Newzoo global esports market report 2020*. Newzoo.
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version>
- Němec, J. (2020, 12. prosince). *Sportovci od monitorů. Zájem o eSport v době covidu ještě sílí*. HROT – Týdeník pro ekonomiku, politiku a byznys.
<https://www.tydenikhrot.cz/clanek/sportovci-od-monitoru-zajem-o-esport-v-dobe-covidu-jeste-sili>
- Ochrana, F. (2019). *Metodologie, metody a metodika vědeckého výzkumu*. Univerzita Karlova, Nakladatelství Karolinum.
- Pedersen, R. E., (2003). *Game Design Foundations*. Texas: Worldware Publishing, Inc.
https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=DvYmFr_uaWwC&oi=fnd&pg=PR5&dq=design+document+video+game&ots=ZbOMsZAO4E&sig=dQRP5atnaqab6VikqWAKSSlSsq&redir_esc=y#v=onepage&q=design%20document%20video%20game&f=false

- Plšek, J. (2005). *KOMERCIONALIZACE SPORTU: Provázanost s masovými médii* [Bakalářská práce, MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ]. Archiv závěrečných prací MUNI. <https://is.muni.cz/th/ebfso/>
- Phillips, L. (2020, 1. dubna). *The history of esports*. Hotspawn. <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports>
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108+. <https://link.gale.com/apps/doc/A623252169/AONE?u=anon~578ee6fb&sid=googleScholar&xid=c6c6b84b>
- PLEGI s.r.o. (2020, 25. února). *Vznikla Evropská esportová federace. Česko zakládajícím členem*. Esport.Cz. <https://www.esport.cz/vznikla-evropska-esportova-federace-cesko-zakladajicim-clenem>
- Pleskot, L., & Pacovský, J. (n.d.). *STANOVY České asociace esportu, z.s.* https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/stanovy_cea_2019.pdf
- PortálDigi. *Informační technologie*. (2021, 10. ledna). Digislovník. <https://portaldigi.cz/digislovník/informacni-technologie/>
- Richter, F. (2020, 28. července). *Infographic: Gaming: The most lucrative entertainment industry by far*. Statista. <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- Roháček, M. (2020). Esport, e-sport nebo eSport? *Česká Asociace Sportu*. https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf
- Sedlák, L. (2017). *Vývoj informačních technologií*. PDF Free Download. <https://docplayer.cz/23685856-Vyvoj-informacnich-technologii.html>
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>

- Snavely, T. L. (2014). *History and Analysis of eSport Systems*. The University of Texas at Austin.
<https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/28652/SNAVELY-MASTERSREPORT-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Summerley, R. (2019). The development of sports: A comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51–72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>
- Svoboda, J. (2019, 22. listopadu). Lukáš Pleskot z PLAYzone: Ve světě esporty vyprodávají stadiony. Tam ještě nejsme, ale mistrovství ČR má evropskou úroveň. *CzechCrunch s.r.o.* <https://www.czechcrunch.cz/2019/11/lukas-pleskot-z-playzone-ve-svete-esporty-vyprodavaji-stadiony-tam-jeste-nejsme-ale-mistrovstvi-cr-ma-evropskou-uroven/>
- Švejnová, J. (2003). *Historie a vývoj e-sportu*.
<https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejnov.htm>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>
- Thiel, A., & John, J. M. (2018). Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311–315.
<https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>
- Tingyi, C. (2020, 29. června). *Celebrities and record-breaking live-streaming campaigns*. WalktheChat. <https://walkthechat.com/celebrities-and-record-breaking-live-streaming-campaigns/>
- TOUR de france. (n.d.). *Virtual Tour de France on Zwift*. (2022, 18. dubna).
<https://www.letour.fr/en/virtual-tour-de-france>
- Twitch.tv. (2022a). *Úvod do Twitche*. Twitch. <https://www.twitch.tv/creatorcamp/cs-cz/learn-the-basics/twitch-101/>

- Twitch.tv. (2022b). *Základy Twitchu*. Twitch. <https://www.twitch.tv/creatorcamp/cs-cz/get-rewarded/twitch-basics/>
- Univerzita Karlova, Matematicko-fyzikální fakulta. (n.d.). *Počítačová grafika, vidění a vývoj her*. Matematicko-Fyzikální Fakulta. (2022, 27. června) <https://www.mff.cuni.cz/cs/studenti/bc-a-mgr-studium/studijni-plany/2019-2020-bc/informatika/pocitacova-grafika-videni-a-vyvoj-her>
- Urban, P. (2003, 1. května). Česká profesionální hráčská scéna a Českomoravský Svaz Progamingu. *Doupe.cz*. <https://doupe.zive.cz/clanek/ceska-profesionalni-hracska-scena-a-ceskomoravsky-svaz-progamingu>
- Vantage Market Research. (2022, 23. května). PC games market size worth USD 31.52 Billion by 2028. *Vantage Market Research*. <https://www.globenewswire.com/en/news-release/2022/05/23/2448225/0/en/PC-Games-Market-Size-Worth-USD-31-52-Billion-by-2028-PC-Games-Industry-Expected-CAGR-1-3-Vantage-Market-Research.html>
- Valchař, J., & Hradský, J. (2021, 18. srpna). *Jak založit esportový tým a jakou formu vybrat?* Sazka Esport. <https://esport.sazka.cz/akademie/pro-tymy/pravo-a-esport/jak-zalozit-esportovy-tym-a-jakou-formu-vybrat>
- Wagner, M. G. (2007, 1. ledna). *Competing in metagame gamespace*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/251148194_Competing_in_Metagame_Gamespace
- WESA. (n.d.). WESA. (2022, 18. dubna). <https://www.wesa.gg>
- Wilson, M. (2020, 29. června). *The Tour de France goes virtual, as e-cycling takes off during quarantine*. <https://www.fastcompany.com/90521193/bike-racing-goes-virtual-will-it-captivate-cyclings-1-billion-fans-worldwide>
- World Esports IESF. (2019, 30. prosince). *About IESF*. International Esports Federation. <https://iesf.org/about>

- Wu, Y. (2019, 1. ledna). *Theseus: The possibility analysis of Esports becoming an Olympic Sport*. Theseus. <https://www.theseus.fi/handle/10024/267651>
- Xu, W., Liang, H.-N., Baghaei, N., Wu Berberich, B., & Yue, Y. (2020). Health Benefits of Digital Videogames for the Aging Population: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 9(6), 389–404. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0130>
- Zákon č. 115/2001 Sb., Zákon o podpoře sportu (2019). MŠMT. <https://www.msmt.cz/sport1/zakon-o-podpore-sportu>
- Zheng, J. M., Chan, K. W., & Gibson, I. (1998). Virtual reality. *IEEE Potentials*, 17(2), 20–23. <https://doi.org/10.1109/45.666641>

11 SEZNAM OBRÁZKŮ A GRAFŮ

<i>Graf 1: Struktura počtu diváků eSportu globálně v letech 2018 až 2023</i>	<i>23</i>
<i>Obrázek 1. Hra Tennis For Two.</i>	<i>14</i>
<i>Obrázek 2. Kat Walk.</i>	<i>19</i>
<i>Obrázek 3. Struktura eSportového prostředí</i>	<i>20</i>