

**Univerzita Pardubice**  
**Fakulta filozofická**  
**Katedra sociální a kulturní antropologie**

**Diplomová práce**

**Historický vývoj a nynější úroveň české esportové scény pohledem  
osobností českého esportu**

**Lucie Chejnovská**

**Vedoucí práce PhDr. Livia Šavelková Ph.D**

**15. 3. 2021**

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Lucie Chejnovská**  
Osobní číslo: **H19362**  
Studijní program: **N6703 Sociologie**  
Studijní obor: **Sociální antropologie**  
Téma práce: **Historický vývoj a nynější úroveň české esportové scény pohledem osobností českého esportu**  
Zadávající katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

### Zásady pro vypracování

Cílem této diplomové práce je zmapovat prostředí české esportové scény. Práce by měla představit stručnou historii a vznik esportu v Česku. Dále nastínit změny úrovně a pohledu na český esport v posledních dvaceti letech, především pohledem lidí pracujících a orientujících se v esportu. Cílem je také představit ikonické aktéry na české scéně pro lepší srozumitelnost a orientaci v českém esportu, především jejich fungování a vliv na českou scénu.

Výzkum bude kvalitativní, využiji zejména zúčastněné pozorování, nestrukturované, polostrukturované, strukturované rozhovory a biografickou metodu. V rámci předvýzkumu bude osloveno co nejvíce respondentů pro případnou spolupráci. Součástí práce bude zhodnocení převážně zahraniční literatury zaměřené na esport a komparace poznatků o esportu v zahraničí s výsledky mého výzkumu zaměřeného na Českou republiku. Zásadní součástí diplomové práce bude audiovizuální výstup, a to film o esportu v Česku. Ve filmu budou zachyceny výpovědi respondentů k historii a současnému stavu esportu a současně bude natáčeno prostředí na typických esportových akcích.

Rozsah pracovní zprávy:  
Rozsah grafických prací:  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- 1) Adamus, T. 2012. *Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In Computer games and new media cultures.* Springer, Dordrecht.
- 2) Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and simulation.* University of Michigan press.
- 3) Guttman, A. 1978. *From ritual to record.* Columbia University Press.
- 4) Hutchins, B. 2008. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 2008, 10.6: 851-869.
- 5) Jenny, Seth E., et al. 2017. Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of ?Sport?. *Quest*
- 6) Miller, T., Lawrence, G. A., McKay, J., & Rowe, D. 2001. *Globalization and Sport: Playing the World.* London: Sage
- 7) Svoboda, A., Sportovní hvězda jako výsledek akumulace sportovního kapitálu, *Sociologický časopis* 2016, Vol. 52, No. 4: 535-556
- 8) Trend, D. 2001. *Reading digital culture.* Blackwell Publishers, Inc
- 9) Wagner, M. G. On the Scientific Relevance of eSports. In: *International conference on internet computing.* 2006. p. 437-442

Vedoucí diplomové práce: **PhDr. Lívia Šavelková, Ph.D.**  
Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání diplomové práce: **30. března 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. března 2021**

---

**doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.**  
děkan

---

**PhDr. Adam Horálek, Ph.D.**  
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2020

## **Prohlášení**

Práci s názvem Historický vývoj a nynější úroveň české esportové scény pohledem osobností českého esportu jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Heřmanově Městci dne 30. 3. 2021

Tato práce se skládá z textové a audiovizuální části.

## **Anotace**

Cílem této diplomové práce je zmapovat prostředí české esportové scény. Práce by měla představit stručnou historii a vznik esportu v Česku. Dále nastínit změny úrovně a pohledu na český esport v posledních dvaceti letech, především pohledem lidí pracujících a orientujících se v esportu. Cílem je také představit ikonické aktéry na české scéně pro lepší srozumitelnost a orientaci v českém esportu, především jejich fungování a vliv na českou scénu.

Výzkum bude kvalitativní, využiji zejména zúčastněné pozorování, nestrukturované, polostrukturované, strukturované rozhovory a biografickou metodu. V rámci předvýzkumu bude osloveno co nejvíce respondentů pro případnou spolupráci. Součástí práce bude zhodnocení převážně zahraniční literatury zaměřené na esport a komparace poznatků o esportu v zahraničí s výsledky mého výzkumu zaměřeného na Českou republiku. Zásadní součástí diplomové práce bude audiovizuální výstup, a to film o esportu v Česku. Ve filmu budou zachyceny výpovědi respondentů k historii a současnému stavu esportu a současně bude natáčeno prostředí na typických esportových akcích.

**Klíčová slova:** esport, český esport, vznik esportu, změna esportu, esport a sport

## **Annotation**

The main aim of this diploma thesis is to map the environment of the Czech esport scene. The work should present a brief history and origin of esport in the Czech Republic. Furthermore, it will outline changes in perception and understanding to Czech esport in the last twenty years, especially from the perspective of people working and in esport. The aim is also to present iconic actors on the Czech scene for better comprehensibility and orientation in Czech sports, especially their functioning and influence on the Czech scene. The research will be qualitative, using mainly participatory observation, unstructured, semi-structured, structured interviews and a biographical method. As part of the preliminary research, as many respondents as possible will be contacted for possible cooperation. Part of the work will be the evaluation of mostly foreign literature focused on esport and a comparison of knowledge about esport abroad with the results of my research focused on the Czech Republic. An essential part of the diploma thesis will be an audiovisual output, namely a film about esport in the Czech Republic. The film will capture the respondents' statements on the history and current state of esport and at the same time will record the environment at typical esport events.

**Keywords:** esport, Czech esport, origin of esport, change of esport, esport and sport

## **Poděkování**

Ráda bych touto cestou poděkovala PhDr. Lívii Šavelkové PhD. za odborné vedení, podnětné a cenné rady a doporučenou literaturu. Poděkování patří i všem respondentům, kteří se trpělivě podíleli na mé diplomové práci. Dále bych ráda poděkovala svým rodičům, svému partnerovi a kamarádce Viole, kteří mě podporovali ve studiu.

# Obsah

Úvod.....	10
1 Metodologie .....	12
1.1 Rešerše k diplomové práci.....	12
1.2 Sebereflexe ve vztahu k vlastnímu výzkumu .....	13
1.3 Výzkumné otázky .....	15
1.4 Rozhovory: .....	16
1.5 Respondenti .....	17
1.6 Otázky pro respondenty .....	18
1.7 Filmové zpracování .....	19
1.8 Původní plány filmu .....	20
1.9 Dokument .....	21
1.10 Modus a metody .....	23
1.11 Natáčení a tvorba filmu .....	24
2 Pohledy a teoretické rámce .....	26
2.1 ANT Teorie.....	26
2.2 Technologický determinismus a Paul Virilio .....	28
2.3 Důležitost technologií.....	29
2.4 Hyperrealita, Simulacrum a Jean Baudrillard.....	29
3 Definice esportu .....	31
3.1 Esport nebo E-sport? .....	32
4 Vznik esportu a stručná historie .....	33
5 Fenomén esportu .....	35
6 Česko a vznik esportu .....	38
7 Historický vývoj a změna esportu .....	41
7.1 Zodpovězení výzkumné otázky 1 .....	41
8 Esport ve světě .....	46

9	Nynější úroveň české esportové scény .....	49
9.1	Jazyková stránka esportu v Česku .....	51
10	Esport v číslech .....	53
11	Esport vs sport.....	54
11.1	Zodpovězení výzkumné otázky č. 2. ....	58
12	Koronavirus a esport .....	61
13	Závěr .....	65
14	Literatura .....	69
15	Přílohy .....	74

# Úvod

Důvodem k výběru mé diplomové práce byl již na začátku studia esport. A proč zrovna esport? Dle mého názoru má velké procento společnosti představu, co si pod tím představit, ale většina z těchto lidí netuší, do jaké míry je již scéna profesionalizovaná, financovaná a na jaké je nyní úrovni - "prosté hraní her" se změnilo v ucelenou hierarchizovanou soutěž, kde si organizace přebírají nejlepší hráče, hráči dostávají platy a mají profesionální coache<sup>1</sup> a psychology, vývojáři her udávají tempo a organizátoři turnajů testují kvalitu, zkušenosti a úroveň hráčů. Hobby se změnilo v průběhu dvaceti let v profesionální scénu plnou nových profesí a povolání. K čemu přispělo nejen nadšení lidí na samých počátcích esportu, ale i samotní aktéři esportu, velké organizace a portály a především finance, které v posledních letech vedly k tomu, že je i česká scéna schopná zaplatit hráče a další profese v esportu.

Ráda bych nechala čtenáře této diplomové práce nahlédnout do složitého světa "nejen hraní her", kde všechno souvisí se vším, protože esport je jako jedna velká síť aktérů. Nejen mezi aktéry samotnými jako jsou hráči, psychologové, coachové, ale celými portály<sup>2</sup>, organizátory turnajů, médii, výrobci periférií<sup>3</sup> a hardwarů, sponzory až k samotným sponzorům. Na české scéně jsou tato napojení obzvlášť důležitá, především kvůli historii vzniku esportu, kdy se každý znal s každým, a i nyní je potřeba mezi samotnými aktéry velká a blízká spolupráce. Kontakty jsou zde nutností.

Úvodem bych ráda uvedla shrnutí esportu z článku Virtual (ly) athletes: Většina lidí nevnímá esporty jako „souhrnný termín pro hry, které se podobají konvenčním sportům“, dokud nemají superhvězdy, play-off, fanoušky, uniformy, comebacky a rozrušení. Všechny akce v esportu se ale odehrávají online a soutěžící se těžko pohnou“ (Segal 2014). Vítejte ve světě konkurenčních videoher, známých tak jako esporty. Více než 70 milionů lidí sleduje esporty přes internet nebo v televizi po celém světě (Wingfield, 2014a) (Jenny at al. 2016: 1). (překlad autorky)

Esport, slovo, které můžeme v češtině často vidět napsané jak s pomlčkou, tak i bez. V angličtině a češtině navazuje na dvě slova. E – jako elektronický, a sport jako odkaz na

---

<sup>1</sup> Trenér, který má na starosti tým nebo týmy, upravuje sestavu, sestavuje herní plán, diskutuje slabiny a silné stránky jednotlivce ale i celého týmu. V česku se používá i přepis kouč, ale v esportu v ČR se obecně užívá coach, proto i já ho používám podle anglické verze.

<sup>2</sup> Herní portál je webová stránka, která se zaměřuje na multiplayerovou počítačovou hru. Pokud se zabývá více než jednou počítačovou hrou, může být nazýván multiherní portál.

<sup>3</sup> V esportu označení příslušenství k Pc či telefonu, konzoli. Jde především o myši, klávesnice, sluchátka.

kompetitivnost a soutěže. Je ale esport považován za sport? Ačkoli by odpověď měla být zcela jasná ve skutečnosti tak jasná není. V mé diplomové práci se zabývám tím, jestli se v literatuře esport považuje za sport, dále řeším, jestli samotní aktéři esportu na české scéně esport za sport považují.

Zaměřuji se i na českou esportovou scénu obecně, na její vznik a především, skrze aktéry, na její změnu v posledních cca 20 letech. Esport prošel velkou změnou, kterou se snažím nastínit. Vybrala jsem si téma mně blízké, ve kterém se orientuji již pár let, jak z pozice hráče a fanouška, tak i jako PR manažera<sup>4</sup> jedné organizace. Myslím, že do tohoto světa právě díky tomu dokážu nahlédnout a popsat jej. Součástí mé diplomové práce je film, který je vystaven především na rozhovorech s aktéry „osobnostmi“ českého esportu, díky kterým je možno celý svět českého esportu představit.

Další ochutnávku do úvodu světa esportu prezentuje např. Zhouxiang takto: V květnu 2015 přidal Dictionary.com do své databáze nový výraz „esports“. Tento krok označily hlavní webové stránky s videohrami, jako jsou IGN a GameSpot, jako milník, který naznačoval, že elektronickým sportům se dostává pozornosti hlavního proudu a získává uznání v širším kulturním spektru. Termín esport označuje „konkurenční turnaje videoher, zejména mezi profesionálními hráči“. Stejně jako tradiční soutěžní sporty vyžadují esporty dovednosti, strategie, taktiku, soustředění, komunikaci, koordinaci, týmovou práci a intenzivní trénink (Zhouxiang 2016: 2186). (překlad autorky)

---

<sup>4</sup> PR Manager, je takový člověk, který je v dané instituci zodpovědný za vztahy s veřejností, v konkrétně situaci manažera v esportu tento člověk řeší sociální sítě, videa, fotky komunikaci s partnery atd...

# 1 Metodologie

## 1.1 Rešerše k diplomové práci

Při výběru literatury k tomuto tématu jsem se soustředila na klíčová slova jako jsou: esport, elektronický sport, esport a gaming, esport a počítačové hry, začátek esportu, historie esportu, kompetitivní hry. A to jak v češtině, tak v angličtině.

Při hledání literatury podle klíčových slov mi vyplynulo, že literatura bude především zahraniční, převážně ze Západní Evropy a Ameriky, prakticky vždy psaná v angličtině. To je samozřejmě logicky dáno tím, že i počátek a rozvoje esportu byl právě odstartován v USA a západních zemích. Literatura je většinou vydána po roce 2000, protože i začátek esportu se datuje v našich zdrojích okolo roku 1997<sup>5</sup>. Starší literatura samozřejmě existuje, ale vztahuje se spíše k historii klasického sportu, hrám obecně či kompetitivním hrám.

Součástí literární rešerše pro mě také bylo, že jsem prohledávala většinu antropologických a sociologických českých magazínů, i portálů, a tam vyhledávala literaturu vztahující se k esportu, avšak až na velmi okrajové články vztahující se k hrám, jsem nic nedohledala.

Celkově česky psané, vědecky orientované literatury o esportu, je v mé rešerši minimum. Právě kvůli tomu, že česky psaná prakticky neexistuje. Odborné zdroje jsou prakticky vždy cizojazyčné.

Ačkoli jsem anglicky psaných titulů dohledala celkem dostatečně, při kontrole jejich dostupnosti jsem narazila na problém, že dost jich bylo nedostupných. O esportu, zcela logicky existuje mnohem více odborných článků než knih, proto jsem vycházela hlavně z nich. Dohledávat literaturu v knihovnách se v době koronaviru stalo nereálné, proto mám i dost zdrojů digitálních. Čerpám i z webových stránek atd, protože téma esportu je téma poměrně moderní a vybízí k tomu. Někteřou zahraniční literaturu mi doporučila i moje vedoucí práce: PhDr. Lívía Šavelková, Ph. D

Literaturu bych rozdělila do dvou větších okruhů. 1) obecné teoretické koncepty týkajících se esportu, antropologických teorií, které slouží jako opora pro vysvětlení pojmů,

---

<sup>5</sup> Rok, který nejčastěji uváděli respondenti a zároveň rok, který uvádí literatura, protože je to rok, který je spjatý se zavedením internetu u nás

podložení teorií a předložení fakt 2) literatura přímo spojená s esportem, která popisuje, jeho vznik, úroveň, problematiku téma esport vs sport atd.

## 1.2 Sebereflexe ve vztahu k vlastnímu výzkumu

Jeden z důvodů pro výběr tématu této práce byl i můj celkový dlouholetý zájem o esport v Česku, který začínal jako hobby a postupně se dostal až k profesní pozici PR manažera v jedné esportové organizaci. Vzhledem k svému dlouholetému zájmu a později i profesi v českém esportu si dovoluji tvrdit, že jsem nahlédla alespoň okrajově do tohoto světa, a mohu popsat nejen své zkušenosti, ale v celém tématu se dokážu lépe orientovat. V průběhu let jsem se totiž účastnila bootcampů<sup>6</sup>, LAN<sup>7</sup> party, offline i online turnajů, MČR, velkých turnajů, Škoda Gaming Day<sup>8</sup> atd. Na většině těchto akcí jsem zajišťovala výstupní informace, někdy fotky a články.

Při detailnějším pohledu na metodologii mi bylo jasné, že esport v Česku lze popsat přes autorskou zkušenost, pokud se v esportu pohybujete. Proto čerpám nejen z odborných zdrojů, ale i ze své dlouholeté zkušenosti ve světě esportu. Díky těmto znalostem a známostem ve světě esportu jsem si mohla zvolit i aktéry, kteří se ve světě českého esportu už déle pohybují, a mají v něm i svojí profesní zkušenost. Ti popisují svět esportu a vyprávějí svůj příběh k esportu. Aktéry popíšu blíže v podkapitole respondentů, ale snažila jsem se o přiblížení co nejvíce různorodých stran esportových povolání a profesí.

Ve vztahu k vlastnímu výzkumu je nutné se zaměřit i na můj osobní vliv, vliv výzkumníka na průběh a výsledek výzkumu. Je pravda, že jsem si téma diplomové práce – Historický vývoj a nynější úroveň české esportové scény pohledem osobností českého esportu, vybrala hlavně z toho důvodu, že je to můj dlouholetý koníček. A zároveň, jak jsem zmínila, v esportu více jak dva roky profesně působím jako PR manager esportové organizace Inaequalis

---

<sup>6</sup>Bootcamp je offline akce, kde se většinou tým hráčů sejde, aby spolu trénovali, počítače mají u sebe a pobývají po nějakou dobu na stejném místě. Akce má sloužit k lepší komunikaci, sdružení a dalším aktivitám, které zlepšují kompetitivní hraní- rozebírání her, sezení s coachem..Bootcamp může být i záležitost více týmů, celé organizace atd.

<sup>7</sup> LAN party (turnaj) je společenská akce trvající zpravidla několik hodin až dní. Na LAN Party se sejde skupina lidí, která má společnou zálibu v počítačových hrách. Za pomoci switche se vytvoří počítačová síť LAN, díky které se všichni účastníci mohou vzájemně propojit a hrát multiplayerové hry.

<sup>8</sup> Herní akce, turnaj sponzorovaný Škoda a. s. Turnaj se uskutečnil 18.1.2021 a byl jednou z největších akcí toho roku českého esportu.

z.s.<sup>9</sup>. V esportovém prostředí a prostředí gamingu se tedy pohybují od roku 2015. Tehdy to bylo převážně na amatérské úrovni (vlastní amatérské týmy, účast na menších turnajích atd.) Od roku 2017 jsem se o esport začala zajímat aktivněji, dojížděla na offlinové akce, bootcampy a lanparty, a celkově se účastnila i větších turnajů. Od roku 2018 jsem se začala zajímat o dení v organizaci Inaequalis i z hlediska vedení, a díky mému aktivnímu přístupu a zkušenostem jsem ještě ten rok nastoupila do zmíněné pozice. Díky pohybu na scéně jsem si mohla zkusit „takový menší předvýzkum“ a dokážu rozeznat důležité informace, které okolo esportu existují. Právě i díky těmto faktorům se mohu považovat za jednoho z aktérů. Esportový „kapitál“, kterým disponuji v esportu, je díky kontaktům, znalostem a působení na online i offline akcích celkem obstojný.

Můj věk (do 25 let) je v tomto oboru výhodou, protože dostat se do zákulisí esportu ve vyšším věku (definuji u esportu jako 30+) by mohlo být problematické, a to z toho důvodu, že do esportu vstupují hráči již v útlém věku (12+) a průběžně za ta léta získávají roky zkušeností. Dostat se do esportu ve vyšším věku bez zkušeností, je prakticky nemožné, a to jak na hráčské nebo manažerské úrovni. Lidé ve vyšším věku se v českém esportu také pohybují, ale jde právě o ty, kteří přešli z „koníčku“ do profese a mají roky zkušeností. Typickým příkladem jsou nadšení hráči, kteří se s postupem věku stávají coachy, manažeři, nebo vedoucí vlastních esportových projektů. Naopak mladší věk, okolo 12-20 (záleží vždy na konkrétní hře), je v esportu výhodou, ale spíše jen pro hráče (a některé coache), a to převážně kvůli reflexům a postřehu, které se s věkem zhoršují. V českém profesní sféře (mimo hráče, u kterých jsou důležité hlavně výsledky a schopnosti) se vyžaduje právě zmíněná dlouhodobá zkušenost, schopnost jednat za organizaci, jednání s partnery, správné vystupování a reprezentace atd...

Když zhodnotím faktor genderu, je pravdou, že esport je v Česku více mužskou dominantou, která do značné míry nedovolovala ženám proniknout do světa esportu. To platí jak na úrovni hráčské, tak úrovni managementu, coachů, komentátorů, ředitelů a dalších. Avšak mohu říct, že posledních pět let se situace zlepšuje a genderové podmínky se zde začínají narovnávat.

---

<sup>9</sup> Inaequalis z.s. je spolek, nezisková organizace působící od roku 2011, která je známá svými výchovnými hodnotami jako například slušné vystupování, dodržování fair play a nepoužívání vulgarismů. Do organizace se přijímá na základě spíše těchto hodnot než profesních hráčských dovedností, jakožto je zvykem u jiných organizací

Pokud jde přímo o moji zkušenost s genderem a esportem, ze začátku to byl problém, jako PR manager, mám na starosti hodně lidí, se kterými musím spolupracovat, a někteří ze začátku nebyli schopni zkousnout autoritu ženy, či se mnou nechtěli spolupracovat. Ať již jde o samotné mladé hráče, které mě nerespektovali jako “profesní autoritu“, tak i ostatní lidi ve vedení, či ostatní aktéry z esportu. Otázka proč tomu tak bylo je těžko vyřešitelná, dost často měli předsudky, že se ženy v esportu neorientují, a ani se něm nepohybují, či by se v něm neměly pohybovat. Já osobně jsem byla do funkce PR manažerky přijata s pochybností, jestli opravdu tomu rozumím, ale na druhou stranu za mě mluvily zkušenosti, protože jsem se v esportu dlouho před tím pohybovala na hobby úrovni zajímala jsem se o PR management. Při přijímání mi také bylo řečeno, že „holky jsou prý pečlivější“, a proto pro tuhle práci mohu mít i nějaké výhody. Ačkoli toto beru jak jemně sexistický stereotyp, práce mě nyní v esportu baví a se stereotypizací se moc nepotkávám.

### 1.3 Výzkumné otázky

Snažila jsem se konstruovat výzkumné otázky tak, aby zodpověděly a odrážely moje cíle pro diplomovou práci. Převážně jsem se zaměřila na změnu české scény, a na to, jako sami aktéři vnímají český esport, jestli ho vnímají jako sport a proč.

**Výzkumná otázka 1:** Jak aktivní aktéři české esportové scény (profesionální hráči, trenéři týmů, vedoucí esportových organizací) vnímají změnu českého esportu za posledních 20 let?

**Výzkumná otázka 2** Vnímají tito aktéři český esport jako sport?

K výzkumným otázkám Hendl uvádí: „V typickém případě kvalitativní výzkumník vybírá na začátku výzkumu téma a určí základní výzkumné otázky. Otázky poté může modifikovat nebo doplňovat v průběhu výzkumu, během sběru a analýzy dat. Z toho to důvodu se někdy kvalitativní výzkum považuje za emergentní nebo pružný typ výzkumu“ (Hendl 2008: 48).

K zodpovězení výzkumných otázek jsem zvolila kvalitativní metodu, polostrukturované rozhovory s aktéry českého esportu, kteří skrze svůj příběh vypráví začátky esportu v Česku. Rozhovory také tvoří důležitou součást diplomového filmu o esportu. Tyto výzkumné otázky společně s cíli diplomové práce dobře přiblíží českou esportovou scénu.

Ke kvalitativnímu výzkumu se vyjadřuje Creswell takto: „Kvalitativní výzkum je proces hledání porozumění založený na různých metodologických tradicích zkoumání daného

sociálního nebo lidského problému. Výzkumník vytváří komplexní, holistický obraz, analyzuje různé typy textů, informuje o názorech účastníků výzkumu a provádí zkoumání v přirozených podmínkách“ (Creswell in Hendl 2008: 48).

#### **1.4 Rozhovory:**

Diplomová práce je především vystavěna na základě polostrukturovaných rozhovorů. S aktéry české esportové scény byly tyto rozhovory nahrávány, převážně kvůli situaci s koronavirem. Ale zároveň bych řekla, že tyto online rozhovory dokonale odráží fungující esportové online prostředí, např. většina respondentů byla dobře připravena, měli k dispozici kvalitní technologie pro zajištění kvalitního zvuku a také webkamery. Tyto rozhovory byly stěžejní pro odpovědi na mé cíle a výzkumné otázky. Okruhy otázek měli respondenti předem k dispozici. Rozhovory byly dlouhé, podrobné a ze začátku každého rozhovoru mi respondenti vyprávěli o sobě a předali mi ze svých vlastních zkušeností svůj příběh v esportu – využila jsem tedy Biografické metody. Rozhovory a film jsou detailněji popsány v kapitole Film, protože nahrané rozhovory jsou stěžejní pro můj diplomový film. Rozhovorů proběhlo osm a každý trval v průměru 45 minut až hodinu. Nejdelší rozhovor trval hodinu a půl. Mimo tyto stěžejní rozhovory, proběhly rozhovory nestrukturované krátké, v rámci poznávání terénu. Tyto rozhovory byly s dalšími lidmi z esportu, kterých jsem se dotazovala na offline akcích. Informace z těchto rozhovorů také sloužily k doplnění diplomové práce.

Diplomová práce vychází z mého dlouhodobého pozorování esportové scény v ČR, převážně i osobního zúčastněného i nezúčastněného pozorování. Z role diváka a účastníka turnajů a akcí a zúčastněného pozorování jako PR manažerka esportové organizace Inaequalis z.s.. V diplomové práci používám i vlastní poznatky a nabitě informace za těchto zhruba pět let orientace v esportu. Spoustu informací je v esportu veřejným faktem, ale většinu z nich teoreticky opírám v zahraniční literatuře. V zahraniční literatuře, logicky, není detailně nastíněná česká esportová scéna. A česká literatury o esportu je velmi málo. Právě i z těchto důvodů je moje práce doplněna o zmíněné rozhovory a diplomový film.

Esport je poněkud modernějším tématem a spíše novinkou. Avšak akademický zájem je znatelný, protože již existuje a vychází stále nová, převážně zahraniční literatura. Například Wagner popisuje: „Zatímco studium počítačových her obecně je v akademickém světě pomalu přijímáno, vědecké zkoumání konkurenčních počítačových her, nazývaných také esports, je stále v plenkách. Jedním z hlavních důvodů se zdá být to, že v západní kultuře je soutěžní hraní obvykle vidět pouze v kontextu stříleček z pohledu první osoby. Téměř jakýko-li pokus o

akademickou diskusi je proto okamžitě spojen s debatou o herní etice“ (Wagner 2006: 437). (překlad autorky).

## **1.5 Respondenti**

Respondenty jsem se snažila vybrat tak, aby odpovídali různým profesím napříč českým esportem. Aby byla zastoupena všechny „odvětví“, a odráželo to tak nejpřesněji českou esportovou scénu.

Pro svůj film, a tedy i diplomovou práci jsem si vybrala 7 respondentů, všichni souhlasili s nahráváním a sami se na začátku rozhovoru představili svým pravým jménem a přezdívkou pod kterou jsou ve světě českého esportu známy.

### **Respondenti:**

Jan Pašek – předseda organizace Inaequalis, kde začínal jako jeden z prvních členů a hráčů. Postupně se zapojoval do denní v organizaci a organizaci časem převzal. Předsedou se stal, když bylo Inaequalis z.s. v největším úpadku a pomalu navrácel aktivitu a život v organizaci zpátky mezi českou scénu. Jan Pašek působí pod přezdívkou Eldesan, je znám především tím, že se snaží vést hráče k fair play, slušnému chování a dobrému vystupování. Nyní má organizace nejvíce členů, ze všech organizací na česko-slovenské scéně, a dá se považovat za přední český herní tým. V esportu působí přes deset let.

Lukáš Vobecký – zakladatel a správce portálu a společnosti LanCraft, která se orientuje na publikaci novinek, pořádání pravidelných turnajů, zaštiťování offline akcí a bootcampů, lanek, a dokonce i na výuku o esportu na středních a vysokých školách. Lukáš, který používá přezdívkou Jump, začínal jako hráč, ale sám působil jako redaktor a celkově prošel skoro celou esportovou scénu. Má v esportu nejdelší působení přes 20 let.

Daniel Sklenář – dlouholetý hráč, který se nyní v esportu žíví jako organizátor turnajů, správce, redaktor, administrátor a grafik. Jeho denní náplní práce je vydávání článků, starost o sociální sítě, organizace turnajů a administrátorství. V esportu je znám jako Enthew.

Karin Dietiova – šéfredaktorka pro PlayZone<sup>10</sup>, moderátorka Cool esport pořadu, jezdila na offline akce již jako malá, byla jednou z nejlepších holčičích hráček hry StarCraft<sup>11</sup>, skrze organizace offline turnajů a psaní článků se vypracovala k šéfredaktorství a je moderátorkou úspěšného esportového a herního pořadu na PRIMA COOL, COOL ESPORT. Působí pod přezdívkou Kara. V esportu je aktérem přes 15 let.

Vojtěch Press – komentátor, full time esport specialista, dlouholetá hráčská zkušenost v esportu, velký zájem o esport, publikoval novinky sám na sociálních sítích, samostudiem se dostal do placené pozice, nyní působí jako esport specialista, pro firmu, kde zajišťuje Sazce a.s. komunikaci s partnery, sociální sítě a dosažení jejích cílů v esportu. Přezdívka Wango.

Dalibor Vacek – dlouholetý hráč, který byl považován za českou špičku, objevoval se v nejvyšších českých soutěžích, nyní působí jako druhý coach (trenér) pro organizaci Esuba<sup>12</sup>. Velké zkušenosti má i v zahraniční ligách, např. Dánsko. Je znám jako Dalies. V esportu působí více jak deset let.

Richard Oleš – dlouholetý hráč, který působil na semiprofesionální a poloprofesionální české a slovenské scéně. Nyní působí v USA, kde má esportové stipendium. Je placený jako hráč. Působí pod přezdívkou Ryzgo. Původně byl golfistou, kvůli autonehodě se začal věnovat esportu.

## 1.6 Otázky pro respondenty

Otázky jsem se snažila sestavit tak, aby odpovídaly na mé cíle diplomky, odrážely český esport a zodpověděly mé výzkumné otázky,

- 1) Úvodem, můžeš se představit? Jaké je tvoje povolání, koníčky? Jak dlouho máš nějakou pozici v esportu, jak dlouho je to koníček? Jaké všechny pozice týkající se esportu si prošel, jaké děláš?
- 2) Co myslíš, že odstartovalo esport v Česku? Co to bylo konkrétně u tebe – co ti utkvělo v paměti?
- 3) Můžeš popsat situaci českého esportu na jeho začátku a teď? Jak se změnila soutěž, turnaje? Polo/pro scéna. Jak se to dotklo tebe?

---

<sup>10</sup> Herní portál PLAYzone.cz byl spuštěn 9. září 2009 jako pokračovatel serveru United-Games.cz. ... Portál je zaměřen na podporu a rozvoj online her v Česku a na Slovensku. Každý den přináší kompletní zpravodajství z domácí i zahraniční hráčské scény.

<sup>11</sup> StarCraft je reálnodobá strategická počítačová hra, žánrově se řadí mezi military science fiction. Byla vyvinuta společností Blizzard Entertainment.

<sup>12</sup> Esuba je česká herní organizace založená od roku 2004. Podporuje týmy v Counter Strike: Global Offensive, Starcraft II, TM Nations Forever, Shootmania a League of Legends. Je to jedna z největších a historicky nejúspěšnějších organizací v České republice.

- 4) Jak v rámci tvojí (pozice/povolání/ hobby) vnímáš změnu za posledních (20 let/ nebo od doby, kdy jsi začal s esportem)?
- 5) Jak jsi se stal (komentátorem/streamerem/hráčem). Byl to proto tebe tvůj cíl a plán v esportu?
- 6) Vnímáš esport víc jako koníček, nebo jako profesi/povolání?
- 7) Jak moc je pro tebe důležitý počítač/konzole/telefon k výkonu povolání? Je nezbytný? Jde vykonávat činnost bez pc, konzole/telefonu. Je esport odkázán pouze na technologii?
- 8) Jak ovlivnil esport koronavirus?
- 9) Myslíš si, že je esport dostupný pro všechny? Znamená lepší technika – lepší výkon – lepší turnaj?
- 10) Utvářejí ekonomické prostředky esport?
- 11) Jak bys popsal (situaci/úroveň českého esportu)? Např s porovnáním se západem, Evropou, USA?
- 12) Dá se esportem uživit? Můžeš popsat, jak to máš ty? Živíš se pouze esportem? Denní esportové činnosti
- 13) Vnímáš esport jako sport?
- 14) Jaký je tvůj názor na esport v rámci olympijských her? Dělali jste nějaké sporty? Podobnost, rozdílnost.

## 1.7 Filmové zpracování

Stejně jako v písemné části diplomové práce se snažím především sledovat své cíle diplomové práce: zmapovat prostředí české esportové scény a nastínit stručnou historii a vznik esportu v Česku. Také se snažím zodpovědět své hlavní dvě výzkumné otázky:

- 1) Jak aktivní aktéři české esportové scény (profesionální hráči, trenéři týmů, vedoucí esportových organizací) vnímají změnu českého esportu za posledních 20 let?
- 2) Vnímají tito aktéři český esport jako sport?

Tyto výzkumné otázky a cíle se snažím zodpovědět i ve svém diplomovém filmu. Je logické, že zpracování ve filmové části je poněkud odlišné od té psané části. Ve filmové části využívám především polostrukturované nahrané rozhovory, úryvky z různých platforem, které zachycují esportové události a akce. A krátké záznamy, která pomůžou nastínit českou esportovou scénu a hry ve kterých se kompetitivní hraní nyní udává. Úryvky z rozhovorů využiji později i v psané části diplomové práce, jak k vyzvednutí určitých myšlenek a teorií, tak i závěrům a zodpovězení výzkumných otázek a cílů.

Myslím si, že celé filmové zpracování mého tématu spadá do přístupu Digitální etnografie. Tento přístup je více definován v knize Digitální etnografie: Digitální etnografie nastiňuje přístup k etnografii v současném světě. Vyzývá vědce, aby zvážili, jak žijeme, a zkoumáme v digitálním, materiálovém a smyslovém prostředí. Toto není statický svět nebo

prostředí. Spíše je to ten svět, ve kterém musíme vědět, jak v něm zkoumat, jak se vyvíjí a mění. Digitální etnografie také zkoumá důsledky přítomnosti digitálních médií při formování technik a postupů, kterými etnografií procvičujeme, a vysvětluje, jak se digitální, metodická, praktická a teoretická dimenze etnografického výzkumu stále více prolínají (Pink et al. 2016: 1). (překlad autorky)

## 1.8 Původní plány filmu

Musím podotknout, že moje původní plány pro film byly úplně odlišné. Když jsem plánovala natáčení pro diplomovou práci, když jsem se rozhodovala o tématu, tak všechny esportové akce, které probíhaly na reálných akcích v reálném čase, byly dostupné a bez omezení, nic v té době nenasvědčovalo tomu, že se situace takto brutálně obrátí. Tedy to bylo v tu dobu, kdy jsme předkládali návrhy na diplomovou práci ke schválení. Situace se však změnila a já se smířila s tím, že místo na několika akcích, budu natáčet jen na přibližně dvou, které by měly proběhnout. Jednou z nich bylo i Mistrovství České republiky, které bylo přesunuto do online formátu snad tři týdny před začátkem akce. Tudíž, žádné akce, na kterých bych mohla natáčet přímo, neproběhly „offline“, ale pouze v online formátu turnaje. Proto jsem je zachycovala přes PC, přes program Steam Labs Obs, a nahrávala online turnaje do svého počítače. Tyto turnaje většinou byly vysílány přes Twitch nebo YouTube platformy. Takže jsem sledovala online turnaje především tam. Pokusila jsem se takto zachytit ty největší události a akce v daných hrách kvůli rozmanitost – FIFA 2021<sup>13</sup>, Hearthstone<sup>14</sup>, League of Legends<sup>15</sup>, Fortnite<sup>16</sup>, Teamfight Tactics<sup>17</sup>, Brawl Stars<sup>18</sup>, Counter-Strike: Global Offensive<sup>19</sup>, PlayerUnknown's Battlegrounds<sup>20</sup> a další...

---

<sup>13</sup> FIFA 21 je fotbalová simulační videohra od společnosti Electronic Arts jako součást série FIFA

<sup>14</sup> Hearthstone je online virtuální karetní hra vyvinutá společností Blizzard Entertainment. Je zdarma, ale pro lepší a rychlejší výsledky ve hře je možnost dokoupit si karty.

<sup>15</sup> League of Legends je počítačová hra žánru multiplayer online battle arena. Vývojářem a hlavním distributorem je společnost Riot Games.

<sup>16</sup> Fortnite je online videohra vyvinutá společností Epic Games . Byla vydána v roce 2017, našla si oblibu hlavně u novější generace hráčů.

<sup>17</sup> Teamfight Tactics je automatická bitevní hra vyvinutá a publikovaná společností Riot Games. Je založena na principu šachu Dota Auto, kde hráči jsou proti sedmi dalším protivníkům a musí vytvořit tým, který vydrží nepadnout jako poslední.

<sup>18</sup> Brawl Stars je free to play mobilní hra pro více hráčů. Jde o kombinaci strategie a střílečky. Vyvinula ji finská společnost Supercel

<sup>19</sup> Counter-Strike: Global Offensive je počítačová online FPS. Hru vyvinulo Valve ve spolupráci s Hidden Path Entertainment, hra je zaměřena na rychlé střelení a pohyb po mapě.

<sup>20</sup> PlayerUnknown's Battlegrounds je online multiplayerová battle royale hra vyvinutá a distribuovaná společností firmy Bluehole – PUBG Corporation.

Stejně tak došlo ke změně ohledně mých respondentů (viz kapitola respondenti), původní plán byl, že všechny mé rozhovory budu zachycovat opět v reálném čase na reálném místě, nejdříve na nějakých akcích, ve studiích, místech souvisejících s esportem. S vývojem korona-virové situace, jsme se dohodli na tom, že budu jezdit k nim domů. Bohužel kvůli nejhoršímu stupni koronaviru Česku v prosinci a v lednu – jsem musela i tyto rozhovory přesunout do online formátu, přes webkameru. Z počátku jsem chtěla mít online rozhovory a rozhovory půl na půl. Ale převážně kvůli tomu, že prakticky většina respondentů bylo v karanténě, mělo podezření na kontakt s nakaženým, nebo dokonce v té době koronavirus prodělávali, nebylo toto možné. Sami respondenti si nepřáli se kvůli koronaviru se střetnout, i když ještě v listopadu jsme byli na pevně dohodnutí. Já jejich rozhodnutí respektovala, sama jsem sice nemoc v prosinci neprodělala, ale byla jsem v kontaktu s někým, kdo ano, a v době, kdy jsem měla v plánu natáčet, jsem tedy musela být sama karanténě. Všechny tyto skutečnosti vedly k tomu, že jsem se rozhodla všechny rozhovory sjednotit a vést je online.

## 1.9 Dokument

Celkově jsem k filmu přistupovala jako k dokumentu. Inspirací mi byly i populární kratší dokumenty, které jsem buď shlédla v televizi, vyhledala online nebo v průběhu svého působení v PR a za život shlédla. Především jsem se inspirovala dokumenty, nebo alespoň tím, co autoři daných děl nazývali dokumenty z prostředí esportu a sportu<sup>21</sup>. U nich bylo dílo vystavěno především na výpovědi aktérů, kterými byli trenéři, hráči, vysloužilí trenéři, psychologové, vysloužilí hráči či historikové daného sportu. Snímek byl sestaven tedy především ze záběrů z dané hry, její historie a z různých prostřihů jejích změn. Někde byly (v případě sportů) využity dobové záběry či fotografie, podpořené výpovědí daného člověka. Dost často bylo i zachyceno samotné fanouškovství – nebo burácející fanoušci a pohled na ně. Pro mě osobně byly inspirací i mnohem starší dokumenty, které jsme viděli v hodinách vizuální antropologie jako např. (Nanuk-nanuk člověk primitivní, Zem spieva). I když je zcela jasné, že první dva zmíněné jsou pověstné tím, že je za nimi inscenace, tak v mém případě jsou v souladu s mými představami pro film. Protože si v této době nedokážu představit film bez inscenace neboli zachycovat esportové prostředí samo o sobě bez zásahu. V době koronaviru to podle mě není ani zcela možné, protože esportové prostředí jako jsou offline akce a turnaje vůbec neprobíhají a vše probíhá pouze online, tam je potřeba se ale s aktéry domluvit na rozhovorech, k nahlédnutí do turnajů atd... V tomto případě se online a offline prostředí liší právě v té přístupnosti. Pokud

---

<sup>21</sup> Například dokument – Jaromír Jágr stále na vrcholu, 2012

probíhá akce offline, můžete natáčet turnaj v jeho průběhu, vyhlášení vítězů, utkání v přímém přenosu a být v kontaktu s fanoušky i se samotnými hráči. V případě online turnajů nemusí být tyto zmíněné aktivity přímo vidět. Například vůbec nevíte, jak probíhá turnaj, pokud není přímo sdílen na nějaké platformě nebo nejste jeho součástí, nevíte, jak vypadají hráči, jak se jim daří, dokud se oficiálně nezveřejní výsledky atd. (rozepsáno v čem se liší)

Můj film je hodně založen na vyprávění respondentů o svém vstupu a působení v esportu. O naraci v dokumentárním filmu píše Guy Gauthier toto: „Dokumentární film se sice vzdaluje klasickému modelu funkční narace, ale neuniká času, jenž je jedním z hlavních omezení filmové tvorby jako celku. Řekneme – li „čas“, myslíme současně větší či menší míru vyprávění, příběhu, v každém případě nějaké narace. I námi uvedené filmy svým způsobem vyprávějí nějaký příběh, ale neřídí se žádným předem vymyšleným scénářem, byť je založeným na nezpochybnitelných faktech“ (Gauthier 2004: 39).

Jak již jsem zmiňovala, inspirací pro můj film byly převážně dokumenty shlédnuté v hodinách vizuální antropologie, a právě dokumenty o esportu a sportu, které jsem shlédla sama v průběhu let. Může se zdát, že tyto dva formáty se mohou lišit v mnoha ohledech, protože je od sebe dělí čas, ale jasné, že esport je moderní téma a má spíše blíže k dokumentům „moderním“, které vycházejí především z děl o sportu. Já se chci orientovat hlavně na výpověď aktérů, kteří jsou spojeni s esportem, na rozhovory s nimi a na jejich výpovědi v konkrétních otázkách, které by měly zodpovědět především moje výzkumné otázky a cíle. Celý je doplněn i záběry z her, různých online her, které jsou právě ve světě nejvíce hrané a úspěšné. Ve svém filmu jsem chtěla zachytit i to, jak vypadá fandění na takových offline akcích. Jak vypadají skutečné turnaje, které se konají v reálném čase v reálném místě. Pro někoho by to mohlo být až probuzení, jak nyní elektronický sport vzkvétá. Bohužel však kvůli situaci s koronavirem se přibližně přes rok a půl žádné offline akce nekonají, a ty co se konaly v začátcích koronaviru byly omezené na mizivé množství, jichž prakticky mohli účastnit jen samotní pořadatelé a hráči a turnaj byl třeba pro fanoušky živě vysílán. I tak jsem se alespoň jako menší kompenzaci snažila zachytit, jak funguje fandění na kanále Twitch. Twitch je platforma, která umožňuje streamovat jednotlivým hráčům, ale i celým kanálům, kteří třeba celý turnaj vysílají online. Ve filmu jsem se zaměřila i na to, aby tahle skutečnost – fandění přes Twitch – také byla vidět. Do filmu jsem vybírala respondenty tak, aby co nejvíce obsáhli všechny různé „profese“ povolání a „role“ v esportu, chtěla jsem se dosáhnout různorodosti ve výpovědích a popsání esportu ze všech úhlů pohledu. Film, (čárka) především výpověďmi aktérů, nastíní i historii esportu a jeho začátky v České republice.

## 1.10 Modus a metody

S respondenty se převážně znám i osobně a snažila jsem se jim co nejvíce přiblížit problematiku toho, k čemu můj výzkum je a k čemu bude sloužit. Proto si i myslím, že pro můj film je význačný participační modus, jak jsem již uvedla, sama jsem aktérem ve světě esportu, PR manažerkou pro organizaci Inaequalis z.s., a proto bych řekla, že jsem s respondenty více v interakci, mám tendenci s nimi vést další debaty, souhlasit nebo s nimi naopak nesouhlasit. V rámci participace mi také respondenti poskytly své záběry a fotografie do diplomové filmu.

Nichols charakterizuje participační modus následovně: „Zde filmař své subjekty nejen diskrétně pozoruje, ale skutečně na sebe reagují. Otázky přerůstají do rozhovorů či konverzace, účast do vzorců spolupráce či konfrontace. To, co se děje před kamerou, se stává charakteristickým znakem interakce mezi filmařem a subjektem. Tento modus se od typu: Já – vyprávím – o – nich – vám – odchyluje k něčemu, co lze vyjádřit spíše větou já – vyprávím – s – nimi – nám (mně a vám) - neboť díky interakcím filmaře se nám nabízí výhled na konkrétní výsek našeho společného světa“ (Nichols 2010: 95-96).

Já se respondentů na online setkání ptám, reagujeme na sebe. Zasměju se vtipu, a na začátku každého rozhovoru řešíme technické věci, kde si třeba ujasňujeme nastavení zvuku.

Participační modus dle mě souvisí i s tím, že jsem s mými respondenty dohodla na tom, že mi poskytnou i své další záběry z jiných úhlů, jak například sedí za počítačem, klikají, píší, mluví nebo hrají. Prakticky jak vypadají z jiných úhlů pohledu při svých „esportových činnostech“. Tyto záběry jsem chtěla především kvůli tomu, aby film nebyl statický, pouze s „mluvícími hlavami“. Svůj záměr jsem respondentům vysvětlila. A většina (prozatím záběry poskytla), musela jsem s nimi reagovat a vysvětlovat, jak si vizi těchto záběrů představuji. To si myslím, že souvisí právě s participačním modem a také do určité míry inscenací.

Pro zodpovězení cílů a výzkumných otázek v diplomové práci používám i biografickou metodu, ta dostává i svůj prostor jako výpovědí v textu.

„Biografický přístup – jeho primárními subjekty jsou živí lidé a jeho primárním zájmem je jimi vnímaná a interpretovaná minulost. „Biografický přístup objevuje ty, kteří by jinak zůstali němými a nevědomými objekty historie, dává jim šanci stát se subjekty, kteří si čtou v knize svého osudu s otevřenými očima“ (Poitevin 1989: 175). Velmi zjednodušeně řečeno, nejde o nic jiného, než že etnolog (antropolog), který je (z podstaty své disciplíny) navyklý pracovat se živými lidmi (které od této chvíle budeme nazývat informátory), a zároveň je

vybaven znalostmi (jak metodologickými, tak i faktografickými) moderní historiografie, dotazuje subjekty svého výzkumu na jejich minulost“ (Antropoweb, Michal Svoboda 2007).

Biografická metoda spočívá v této práci hlavně v tom, že lidé (respondenti) vypráví o svém vývoji v čase. Zde konkrétně o svých prošlých a zažitých zkušenostech v esportu, jak například začínali v esportu. Předávají své zkušenosti v rámci vývoje a času. U zrodu této metody stál např. časopis Biograf. Já jsem si vybrala popis této metody z Antropowebu.

### **1.11 Natáčení a tvorba filmu**

Vzhledem k tomu, že jsem musela upustit od formátu klasického natáčení „naživo“ s respondenty, rozhodla k tomu mít celý formát rozhovorů online. Takže veškeré rozhovory, které byly nejdříve plánovány na akcích, pak doma, se musely přesunout do online prostředí. Stejně tak natáčení na akcích nemohlo proběhnout. Používám také své záběry a fotografie z minulých let z funkce PR manažera, a věrného fanouška esportu. Ve filmu jsou tedy použity i moje fotky a videa z esportových akcí, bootcampů, lanek a ze zákulisí turnajů atd. Materiál je pořízen ještě z doby před koronavirovou krizí, převážně z mého telefonu a foťáku.

K rozhovorům jsem si v průběhu koronavirové pandemie pořídila lepší webkameru. Ačkoli jsem taky aktérem esportu, nebylo to přímo proto, abych ve filmu figurovala více já, naopak pořídila jsem ji z toho důvodu, aby rozhovory byly pro respondenty příjemnější, a také kvůli tomu abychom na sebe mohli více reagovat jako v reálném prostředí. Nakonec jsem ale natočila sebe sama na webkameru jako krátký úvod, který uvádí celý diplomový film. Respondenti měli k dispozici lepší webkamery i dobře zařízené snímání zvuku. V esportu je běžné, že mají k dispozici kvalitnější příslušenství k počítači i samotný počítač. Je ale logické, že i s lepším příslušenstvím jsme nemohli dosáhnout takové kvality, jako bychom dosáhli s kamerou určenou pro film a mikrofony. Péči jsem věnovala také tomu, že webkamery zachycují většinou pouze hlavu, a staticky, proto jsem si od respondentů poté vyžádala ještě jejich vlastní „domácí“ záběry, jak například sedí za pc a hrají, jejich fotky a videa z akcí, bootcampů, treningů atd. Chtěla jsem se tak vyhnout „mluvícím hlavám“, ty jsem kompenzovala nejen materiálem od respondentů, ale i záběrům z her. Zvolila jsem nejhranější hry na české esportové scéně, převážně ty, ve kterých probíhají soutěže. Ve filmu se vyskytují záběry z her League of Legends, Fortnite, Counter Strike, Valorant, Dota 2, Brawl Stars a další. Mimo můj materiál, materiál od respondentů a herní tituly jsem si sehnala souhlas k použití

záběrů z Hitpoint<sup>22</sup> MasterCard Masters ligy, která je momentálně nejvyšší českou ligou v League of Legends s přesahem do evropské ligy. Hitpoint má díky partnerům velmi dobré zázemí a hry jsou doprovázené komentářem casterů<sup>23</sup> a sledovány na platformě Twitch cca dvěma až deseti tisíci diváky.

Celé natáčení podle mě proběhlo i přes koronavirovou dobu velmi dobře a docela i rychle. Nejspíše to souvisí i s tím, že moji respondenti z esportu byli schopní prakticky hned ze dne na den mít online rozhovor i s webkamerou a dobrým zvukem, bez větších technických potíží. Myslím, že celá tvorba filmu byla hodně participativní, a to hlavně z toho důvodu, že respondenti po domluvě poskytli spoustu svých záběrů a fotek do filmu. Rozhovorů nakonec bylo sedm. Všichni respondenti se představili jménem, ale dávali přednost přezdívce, kterou ve světě esportu mají. Vzhledem k tomu, že všichni respondenti vystupují ve světě esportu veřejně, nikdo neměl problém s identitou v mém filmu.

---

<sup>22</sup> Hitpoint soutěže jsou CZ/SK ligou v populární strategické hře League of Legends, kde nejlepších domácích týmů každý týden bojují v základní části o postup do playoff. Jedná se v o nyní o nejvyšší českou League of Legends soutěž (k roku 2020)

<sup>23</sup>Caster (také nazývaný Shoutcaster) je herní výraz pro komentátora v živé akci, doprovází komentářem převážně hry vysílané živě.

## 2 Pohledy a teoretické rámce

Téma esportu mně zajímalo i z hlediska teoretického ukotvení, jak se vlastně virtuální a kybernetický svět esportu objevuje v myšlenkách a teoriích autorů, antropologů, kritiků. A jak je celé téma chápáno a rozpracováno ve vědeckém okruhu.

Důležité je poznamenat, že svět esportu, narozdíl od klasického sportu, pracuje s převážně s virtuálním prostředím. Je tedy logické, že směry, jako je např. technologický determinismus, a celkově směry, které varují před technologií, jsou vůči esportu obecně spíše negativně, kriticky posazeny.

### 2.1 ANT Teorie

Zaměřila jsem se na teorie spojené především s ANT – teorie sítě aktérů, protože mě již v době studia zaujala představa esportu jako sítě, kde všichni aktéři, i neživé subjekty a věci jsou na sebe navzájem navázány. Dokonce jsem si takovou síť zkusila načrtnout a uvědomila jsem si tak, že jsou vztahy mezi vydavateli her, výrobci periférií, výrobci pc a hardwarů, pořadatelů soutěží, hráčů, managementem, médií, herními portály, partnery, organizacemi a celou scénou velmi skrz na skrz propojené a na v zájem se velmi ovlivňují. Například i samotný počítač, konzole jako neživá věc, velmi ovlivňuje esport obecně. V návaznosti na to jsem se respondentů v rozhovorech ptala, jak souvisí jejich výkon s technologiemi, jestli lepší technologie automaticky znamenají lepší výkon a jestli je esport dostupný pro všechny.

Callon i Latour tvrdí, že ANT teorie, tedy síť, nezahrnuje pouze lidi, ale také objekty a organizace. Mluví se o nich jako o actors (aktéři, činitelé, agenti, elementy, herci) Callon popisuje aktéry dále konkrétně takto: Jakmile svět aktérů vznikne, nevytahuje své entity z dříve vytvořených zásob. Není to způsob, jakým je nákupní košík naplněn. Stručně řečeno, neexistuje žádný svět nebo světy, ze kterých lze extrahovat již existující prvky. Neexistuje ani svět, který zaručuje, že kombinace vytvořené světem aktérů jsou realistické. Aktéři mohou vytvářet mnoho různých světů (Callon 1986:24). (překlad autorky)

V kapitole Některé elementy sociologie překladu od Michaela Callona (1984) můžeme najít příklad, jak on sám definuje lastury, jako aktéry: „Interní definice aktérů – Otázky vytvořené třemi výzkumníky a komentáře, které poskytli, přinášejí přímo do příběhu další tři aktéry: lastury (Pecten Maximus); rybáři v zálivu St. Brieuc; a vědečtí kolegové. Definice těchto aktérů, jak jsou uvedeny ve zprávě vědců, jsou poměrně hrubé. Je však dostatečně přesné

vysvětlit, jak jsou tito aktéři nutně znepokojeni různými formulovanými otázkami“ (Callon in Biagioli 1999:69).

V návaznosti na téma je jasné, že technologie hrají v esportu důležitou roli. Stejně jako lastury jsou aktéry pro Callona, technologie mohou v esportu být vnímány v esportu za aktéry taky. Pár lidem, hlavně hráčům se kolem nich může točit celý svět, proto je můžou např. považovat i za hlavní aktéry. Mimo klasický počítač, konzoli, telefon, hrají důležitou roli i periférií jako sluchátka myš, pokud tito aktéři v síti nefungují správně, mohou narušit hráči celou kariéru.

V této teorii mě zaujal i tzn. Black boxing- (černé skříňky neboli černé boxy, pojem, který odkazuje na něco, co používáme denně ale nerozumíme tomu, jak přesně to funguje.) Technologie je v esportu používána denně v jakékoli části sítě esportu, ale málo kdo ví, co si například pod počítačem a jeho černou krabičkou představit. Black boxing znamená to, že ačkoli jsou tak moc užívané, prakticky nikdo neví, jak ve skutečnosti opravdu fungují, jak je opravit atd.

K tomu dodává Latour: Pokud se dostanete na nějaký web v kyberprostoru, často se stane, že na obrazovce nic nevidíte. Potom však přátelské varování naznačuje, že „možná nemáte správné zásuvné moduly“, a že byste si měli „stáhnout“ trochu softwaru, který vám po instalaci do systému umožní aktivovat to, co jste dříve neviděli. V této metafoře zásuvného modulu je tak zřejmé, že kompetence už nepřicházejí hromadně, ale doslova v bitech a bytech. Nemusíte si představovat, že by „velkoobchodní“ člověk měl úmyslnost, racionální výpočty, pocit odpovědnosti za své hříchy nebo agonizaci nad svou smrtelnou duší. Spíše si uvědomíte, že abyste získali „úplné“ lidské herce, musíte je sestavit z mnoha po sobě jdoucích vrstev, z nichž každá je empiricky odlišná od té následující. Být plně kompetentním aktérem nyní přichází v diskrétních peletách nebo si je vypůjčit si z kyberprostoru, v patchích a appletech, jejichž přesný původ lze „Googlovat“, než budou staženy a uloženy po jednom (Latour 2005: 207). (překlad autorky)

Callon dále popisuje vztah mezi sítí a aktérem takto: Zejména málo bylo řečeno o struktuře aktérských světů nebo o přesném způsobu, jakým se vyvíjejí. Je jasné, že svět aktérů může být více či méně rozšířený, heterogenní a složitý. Jak bychom popsali tuto škálu možností a překlady, které se mezi nimi vyskytují? Abychom mohli odpovědět na tuto otázku, zavedeme pojem aktér-síť. Tento koncept umožňuje popsat dynamiku a vnitřní strukturu světů aktérů. Zjednodušení je prvním nezbytným prvkem v organizaci a ve světě herců: je to nevyhnutelný

výsledek překladu. Realita je teoreticky nekonečná. V praxi je svět aktérů výsledkem překladů, které přináší, omezen na řadu samostatných entit, jejichž charakteristika nebo atributy jsou dobře definovány. Pojem zjednodušení se používá k zohlednění zmenšení nekonečně složitého světa pomocí překladu (Callon 1986: 29). (překlad autorky)

## 2.2 Technologický determinismus a Paul Virilio

Na koncepci Paula Virilia mě zaujala jeho koncepce infromatické bomby, která je současně i jeho nejznámější knihou. Kritizuje v ní především globalizaci a rozvoj kyberprostoru, protože vede ke sledování jedněch druhými – informační revoluce zahajuje revoluci všeobecného udavačství. Kritizuje moderní společnost, jako příliš infantilní a dětskou – používá termín No future- (bez budoucnosti) lidé nemyslí na budoucnost, technologie ale naopak pomáhá mladým zestárnout svými pokrokovými vynálezy (auta, telefony) (Virillio 2005).

Dále v knize řeší, že se věda odchyluje od trpělivého zkoumání reality, aby se podílela na fenoménu všeobecné virtualizace. Dochází podle něho k honbě za krajními výkony v oblastech robotiky a genetického inženýrství, Virilio dost často používá předponu TELE – ve francouzštině to znamená „něco co se děje na dálku“. Například televize je vidění na dálku. Tvrdí, že veškerá tato přítomnost je přítomností jedině na dálku – to označuje jako tele-přítomnost. Tato koncepce mě napadla převážně v návaznosti na esport proto, že cokoli online se vlastně děje na dálku. Důležitým aspektem je kompetitivnost – soutěže konané online, nejsou v reálném čase a prostoru.

Dále Virillio poukazuje na tzv. Live Cams- (živý přenos), což je přímý přenos, který přetváří bývalou televizi ve velkou planetární optiku. Vše je vidět, může být viděno, vše je pod dohledem, kamery umožňují v reálném čase odhalit co v tu samou chvíli vzniká na druhém konci světa. Live Cams mohou být v tomto případě považovány za stěžejní v esportu. Protože esport je založený na tom, že je „na dálku“, je online a z pohodlí domova je možné ho vykonávat, sledovat po celém světě. Důležité nejsou soutěže a turnaje, které jsou v online prostředí. Ale celá myšlenka streamování, vysílání zápasu online pro všechny je založena na Live Cams. Esport je v tomto nejvíce propojen s platformami Twitch<sup>24</sup>, kde se streamují zápasy, turnaje, ale streamují tam i samotní hráči, komentátoři a mohou se tím živit. Dále Youtube a další sociální sítě pomáhají šíření esportu.

---

<sup>24</sup> Twitch.tv je platforma pro živé vysílání. Byla založena v roce 2011 spoluzakladateli stránky Justin.tv, Justinem Kanem a Emmettem Shearem. Vysílání se zaměřuje především na videohry, vysílání soutěží esports a další podobné akce s herním účelem, ale i hudbu, umění, či Talk Show.

### 2.3 Důležitost technologií

Je esport závislý na technologii? Pravděpodobně ano, prakticky každý titul a každá hra se odehrává ve virtuálním světě, což má i svoje nevirtuální aspekty, proto souvisí se směrem technologický determinismus. V rámci rozhovorů jsem se zaměřovala na to, jak jsou pro informátory technologie důležité i v rámci vykonávání jejich práce, jak moc jsou na nich závislí a jestli je esport dostupný pro všechny.

Důležitost technologií a vysílání popisuje Hamari: Se vzestupem esportů se však sport stále více stává počítačem zprostředkovanou formou médií a informačních technologií, která může zahrnovat nové způsoby využití informačních technologií. Je tomu tak zejména proto, že mediální obsah esports je přenášen prostřednictvím počítačového vysílání (jako je internetový streaming), a protože samotná sportovní aktivita je zprostředkována počítačem. Díky tomu se esports stává stále zajímavějším studijním předmětem pro oblast informačních technologií obecně (Hamari 2017: 2). (překlad autorky)

### 2.4 Hyperrealita, Simulacrum a Jean Baudrillard

V mém výzkumu je velmi důležitá celková koncepce virtuálna a nadreality, jak ji například nastiňuje Jean Baudrillard, protože já osobně také vnímám esport a gaming jako něco, co se neodehrává přímo v realitě, ale v úrovni online. Tuto úroveň můžeme označit jako virtuálno nebo například stejně jako Baudrillard nadrealita, hyperrealita.

Autor řeší, jak fungují znaky – ty nás svádějí k tomu, věřit nějakému obrazu reality, skrz který neprohlédneme a nevidíme skutečnost (nevidíme přes všudy přítomné znaky)

Nejdůležitější koncepce pro něj ale jsou:

**Simulacrum:** Obraz reality; znak, který nemá žádný fyzický základ, předchází skutečnost, jedná se jen o kopii, simulaci, není to reálná věc, PC hra, koupě na internetu

**Hyperrealita:** Skutečnost, která je lepší než realita, reklamy, které ukazují věc hezčí než je, filmy v HD, pornografie... (Baudrillard 1994).

V této teorii tedy můžeme poukázat na to, že veškeré hry jsou jakýmsi simulacrem. Jsou to kopie, ať už nějakého světa, tak samotná hra je roztržena na miliony kopií. Tak jsou zároveň simulacemi. Tyto simulace nám navozují, představují jinou realitu, svět... Hry samy o sobě dost často představují hyperrealitu, například tím, že ženy mají dokonalé typy (kolikrát i nereálných) postav, hry nám dopřávají lepší obrazové zážitky, které jsou lepší, intenzivnější, odlišné od reality. Mohou nám zprostředkovat lepší rozlišení než ve skutečnosti, kde si můžeme

něco zobrazit na milion pixelů, slowmotions<sup>25</sup> a celkově můžeme být svědky nesčetně efektů, které nejsou „reálné“.

K tomu Baudrillard dodává: Když skutečnost už není tím, čím byl, nabývá nostalgie svého plného významu. Existuje spousta mýtů o původu a známkách reality – spousta pravdy, sekundární objektivity a autenticity. Eskalace pravých, prožitých zkušeností, vzkříšení obrazné, kde předmět a podstata zmizely. Panická produkce reálného a referenčního, paralelní a větší než panika materiální výroby: takto se simulace objevuje ve fázi, která se nás týká – strategie reálného, neutrálního a hyperrealistického, která je všude dvojnásobek strategie zastrasování (Baudrillard, 1994: 7). (překlad autorky)

Baudrillard dokonce tvrdí, že: Nemožnost znovuoobjevení absolutní úrovně skutečnosti je stejného řádu jako nemožnost inscenace iluze. Iluze již není možná, protože skutečnost již není možná. Představuje se zde celý politický problém parodie, hypersimulace nebo útočné simulace (Baudrillard, 1994: 21). (překlad autorky)

Ačkoli esport dokonale zapadá do jeho koncepce simulacra a hyperreality, já s ním v určitém ohledu nesouhlasím, a to – proto, že prostředí esportu sice je podle mě hyperrealita i simulacrum, ale je to zároveň reálné prostředí, které vytváří reálné profese, povolání a peníze, i když převážně přes virtuální svět.

K technologiím ještě konstatuje: Z klasického (i kybernetického) pohledu je technologie rozšířením těla, což je to funkční propracovanost lidského organismu, která mu umožňuje rovnat se s přírodou a triumfálně investovat do přírody. Od Marxe po McLuhana, stejná funkcionalistická vize strojů a jazyka: jsou to relé, rozšíření, mediální prostředníci přírody ideálně předurčení k tomu, aby se staly organickým tělem člověka. V této „racionální“ perspektivě samotné tělo není nic jiného než médium (Baudrillard, 1994: 108). (překlad autorky)

---

<sup>25</sup> Zpomalení, například videa. Můžeme zachytit pohyb několikrát pomaleji

### 3 Definice esportu

Mohlo by se mohlo zdát, že definice esportu bude jednoduchá, právě díky složenině e-jako elektronický a sport. Bohužel problém vyvstává z toho, že rozdílné zdroje uznávají, nebo naopak neuznávají esport jako sport. Tuto problematiku detailněji rozeberu v kapitole Esport vs. sport, ale je přímo spojená s jeho definicí. Vždy záleží na tom, jestli konkrétní zdroj a autor definuje esport skrze sport. Dost často se právě uvádí podobnosti, nebo naopak rozdílnosti sportu oproti esportu v jeho definici.

Například Lokhman uvádí definici: „Počítačové sporty (cybersports, esports) jsou definovány jako soutěž videoher, která probíhá ve virtuálním prostoru. Odborníci z analytické agentury SuperData ukazují, že v roce 2015 činil celkový obrat odvětví esports 747 milionů USD a v roce 2018 se očekává, že dosáhne 1,9 miliardy USD (SuperData Report, 2016). Jedná se o extrémně vysoké sazby. To znamená, že počítačové hry, které byly v moderní ekonomice kdysi nevinnou zábavou, se stávají lídrem komerčního sektoru sportovních služeb“ (Lokhman et al. 2018:207). (překlad autorky)

Další z autorů tentokrát českých uvádí, že „Podstatou e-sportu je soutěžní hraní počítačových her, ve kterém se proti sobě postaví tváří v tvář buď jednotlivci, nebo celé týmy. Soutěžit se může třeba ve hrách Fortnite, Overwatch, FIFA, Apex Legends, Rocket League. Turnaje se mohou hrát buď on-line celou sezonu, nebo při speciálních událostech na obrovských stadionech, kde hru sledují tisíce lidí. Nejlepší hráči a týmy se stanou celosvětovými herními velikány a získají ohromné odměny“ (Pettman 2020: 7)!

Hamari uvádí, že: „Esporty jsou formou sportu, kde primární aspekty sportu usnadňují elektronické systémy; vstupy hráčů a týmů, i výstup systému esportu je zprostředkován rozhraními člověk-počítač. Z praktičtějšího hlediska se esporty běžně týkají konkurenčních (profesionálních i amatérských) videoher, které jsou často koordinovány různými ligami, žebříčky a turnaji a kde hráči obvykle patří k týmům nebo jiným „sportovním“ organizacím, které sponzorují různé obchodní organizace“ (Hamari 2017: 2). (překlad autorky)

Další definici nastiňuje takto: „Pochopení esportů je složité kvůli relativní novosti tohoto odvětví i sblížení kultury, technologií, sportu a obchodu (Jin, 2010). Na rozdíl od tradičních sportů, jako je hokej, baseball a fotbal, je esport propojením více platforem. Esport, které je také synonymem pro hraní her, je výpočetní technika, hraní her, média a sportovní akce

vše v jednom (Jin, 2010). Proto je definování esportů stejně obtížné “ (Jenny et al.2017: 4). (překlad autorky)

### **3.1 Esport nebo E-sport?**

Co se týče samotného slova Esport nebo E-sport můžeme vidat psané obě varianty. Prozatím se uznávají obě varianty, kdy e-sport je spíše typický pro klasickou češtinu, protože je to zkratka pro elektronický sport a platí tam podobné pravidlo jako s e-mailem. Já jsem si však vybrala verzi Esport, protože je používána celosvětově jednotně, jelikož dost pracuji v diplomové práci se zahraniční (anglicky psanou) literaturou, bylo by matoucí používat v jedné větě esport a v druhé e-sport.

V Česku ve světě esportu se také přiklání k variantě Esport, kdy samotná Česká asociace Esportu vydala prezentaci a vyjádření, že se využívá varianta bez pomlčky (ČAE Česká Asociace Esportu 2020).

I já tuto verzi využívám, ale není výjimkou, že v Česku stále i esportová média či autoři využívají verzi s pomlčkou. Důležité je taky poznamenat, že u nás se používá termín esport v jednotném čísle. V angličtině je to dost často esports nebo eSports, tedy esporty v množném čísle. Někdy je potřeba tyto verze slova zachovat i v překladu pro lepší kontextuální pochopení.

## 4 Vznik esportu a stručná historie

Pokud se zabýváme fenoménem esportu je na místě uvést jeho teoretický vznik. Pokusím se ho nastínit, tak jak jsem ho z teorií a zdrojů zpracovala. A také v závislosti na tom, jak mi ho formulovali moji respondenti, konkrétně pro Českou republiku.

Jeden zdroj uvádí, že: „Turnaj, na který dnes historie pohlíží jako na počátek e-sportu, se uskutečnil v roce 1997 ve hře Quake. Tvůrce designu a programátor her DOOM a Quake John Carmack při příležitosti veletrhu E3 (Electronic Entertainment Expo) uspořádal turnaj RED ANNIHILATION. Hlavní a jedinou cenou tohoto turnaje se stalo Carmackovo 7 let staré červené Ferrari 328 GTS v ceně 55 000 USD. V tomtéž roce se zároveň uskutečnil druhý ročník turnaje QuakeCon, kterého se zúčastnilo přes 600 hráčů z USA“ (MUNI 2003, Jana Švejdová).

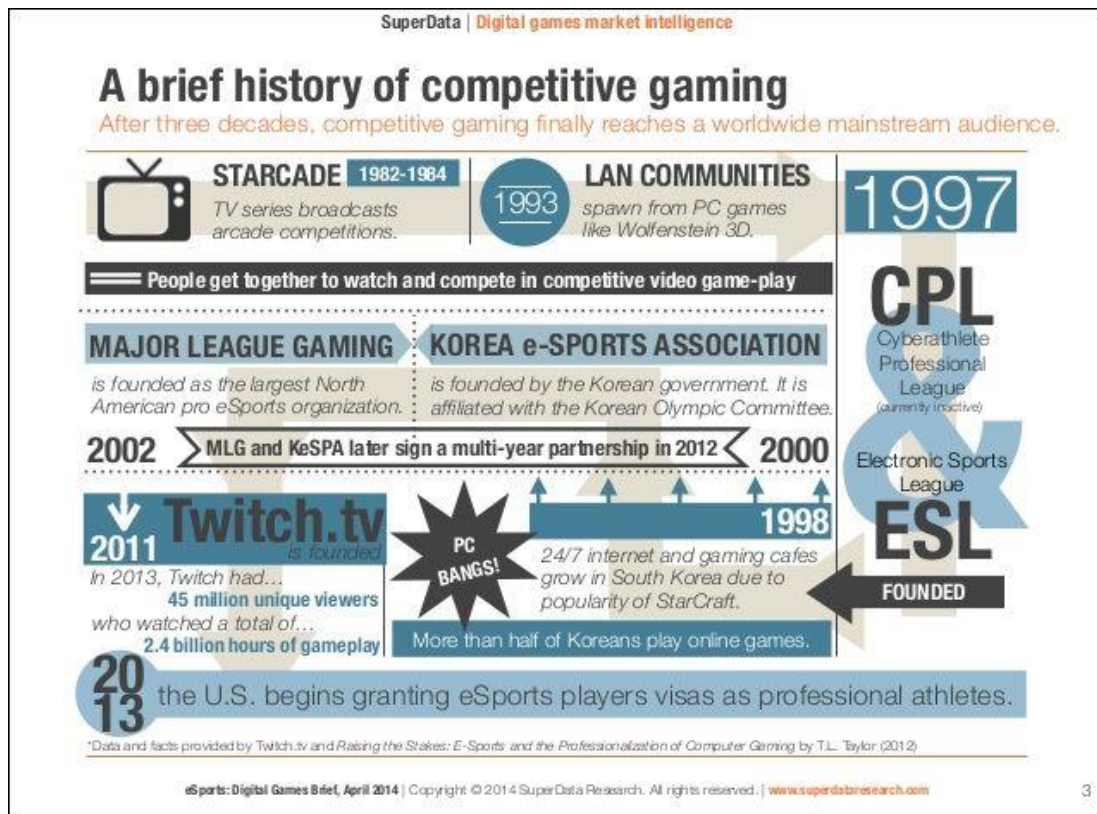
V roce 1998 vznikla první profesionální soutěž The Cyberathlete Professional League, specializující se na offline, tedy LAN turnaje. První zápasy jsou výhradně z amerického prostředí a od roku 2000 jsou pak pořádány celosvětově. CPL byla v té době v jednoznačně nejprestižnější soutěži na světě a každoroční červencové finále v texaském Dallasu je jednou z mála akcí, při níž si měří síly ti nejlepší z celého světa. Druhou nejdůležitější esportovou akcí se dá považovat od roku 2000 v Koreji pořádané World Cyber Games. Idea obměny olympijských her v elektronickém světě se rychle ujala. Bylo jen otázkou času, než se rozroste hráčská základna zemí, které mohou vyslat své zástupce na WCG a ty se budou moci stát turnajovou jedničkou (MUNI 2003, Jana Švejdová).

Jiný zdroj nastiňuje začátek esportu takto: „I když označení esport se začalo používat až po roce 2000, jakýsi začátek esportu můžeme mapovat už od vzniku samotných videoher. První událostí, která by se dala považovat za esportový turnaj, uspořádali mezi sebou studenti v říjnu 1972 na Stanford University ve hře Spacewar. Cena za první místo byla roční předplatné Rolling Stones magazine. Avšak první opravdu oficiální soutěž proběhla až roku 1980, a o ve hře Space Invaders. Šampionátu Space Invaders Championship se zúčastnilo kolem 10000 hráčů a turnaj se dočkal velké mediální pozornosti. V osmdesátých letech se začalo v mnoha hrách objevovat tzv. highscore. Tvůrci her se rozhodli zaznamenávat nejlepší dosažené výsledky, dokonce se zaznamenávaly v Guinnesově knize rekordů. To mnoho hráčů motivovalo k trénování a překonávání těchto výsledků. V devadesátých letech s rozmachem internetu se změnila i herní scéna. Hráči se mohli propojit přes internet a mohly vzniknout multiplayerové hry, tak jak je známe dnes. V roce 1997 se konal Red Annihilation Tournament ve hře Quake.

Turnaje se zúčastnilo kolem 2000 soutěžících a je považován za první Esport event“ (Esport.vsb.cz 2020).

Je jasné, že začátek esportu obecně je spjat s rozvojem technologií a rozmachem internetu. Historii esportu a kompetitivního hraní dobře kompletně shrnuje následující obrázek

**Obrázek 1 Stručná historie kompetitivního hraní**



(SuperData, a Nielsen Company, SuperData Research (superdataresearch.com 2014)

Obrázek popisuje stručnou historii kompetitivního(soutěžního) hraní v číslech.

## 5 Fenomén esportu

Esport se vyvinul z hobby, koníčků a gamingu hlavně pro radost, soutěže se konaly pro přátele a pár nadšenců, avšak nadšení pro tyto aktivity velmi rostlo a s tím i samotné soutěže, až k samotné kompetitivnosti a esportu. Z něčeho neuceleného na amatérské úrovni se jak ve světě, tak i v Česku, stal fenomén, který nemá obdoby. Esport je obrovsky rostoucí oblast, kde nyní investují celé firmy i společnosti.

V díle *The psychology of esports* autoři (Bányai et al. 2019) uvádí: Abychom pochopili pozadí nového herního fenoménu esportu, je nepochybně nejdůležitějším tématem zkoumání motivačních vzorů způsob používání a hraní videohry. To je obzvláště relevantní, protože Griffiths (2017) poznamenal, že když se videohry stanou povoláním a kariérou, kde hráči vydělávají na finančním živu, místo aby se věnovali činnosti jako koníčku, potenciálně to mění motivaci hraní. Mnoho vědců zkoumalo motivaci hráčů, a i když se teoretický základ a zkoumané žánry videoher liší, podle různých empirických studií byly nalezeny některé obecné a společné motivační vzory (Bányai et al. 2019: 4). (překlad autorky)

Stejně jako u sportu je pro kompetitivnost důležitý lidský faktor, což komentují Andreasen a Caspersen: jedním z faktorů, které jsou vlastní každé soutěžní hře, která na scéně esportů existuje, je lidský faktor. Bez ohledu na to, na jakou hru se podíváme, vždy je někdo hraje, je důležité se zaměřit na hráče. Zaměření na hráče a učit se o jejich cestě k osvojení jejich hry. Neexistuje žádný způsob, jak to obejít: chcete-li se stát profesionálním sportovcem v esportu, musíte se naučit, jak se rozvíjet – musíte zvládnout hráče, zvládnout hru (Andreasen and Caspersen 2019: 9). (překlad autorky)

Jak jsem psala, esport i gaming je přímo závislý na vzniku a rozšíření internetu a technologii, je to prostředí, které bez těchto technologií nemůže existovat a je výlučně s ním spojené. Online je jeho základ a jeho hlavní prostředí. To doplňuje další zdroj: Růst internetu a informačních technologií (IT) zrychlil popularitu interaktivní digitální komunikace, a naopak zvýšil spotřebu esportů. Multimediální prodejny proto pokrývají více esportových her a potenciální investoři věnovali větší pozornost tomuto tržnímu segmentu jako rostoucí sponzorské příležitosti. Světové společnosti jako Samsung a Microsoft sponzorují World Cyber Games na úrovni akcí a týmů (Lee 2011: 39). (překlad autorky)

S rozvojem a popularitou esportu obecně se začalo do esportu investovat. Hlavními investory bývají subjekty přímo spojené s esportem, například výrobci periférií sluchátek, myši

atd, výrobci komponentů do počítačů, výrobci počítačů, konzolí a telefonů obecně, výrobci elektroniky obecně, nebývali výjimkou. Nyní však v současné době není výjimkou, že investují i subjekty, které nejsou s esportem prakticky spojené vůbec. Není tedy překvapením, že si placenou reklamu v rámci např. MČR (konkrétně pro hru League of Legends) v roce 2019 zaplatila společnost Gillette, která měla svoji reklamu zaměřenou na pánské holení a reklama běžela mezi jednotlivými zápasy. Sponzor celého MČR v roce 2019 byl titulární partner – Vodafone a generální – Datart, Fortuna, Hyundai, Alza.cz, Semtex atd (MCRPC.cz 2021 Předchozí ročníky).

Sponsoring obecně dále rozvádí například Chalmet: Sponzorství v rámci esportů zaznamenalo v posledních letech obrovský nárůst a přineslo pojmu profesionálního hraní zcela nový rozměr. Subjekty v rámci esportů však ještě nejsou zvyklé na tento zájem firemních značek, a mají proto omezené znalosti o tom, jak takové vztahy udržovat (Chalmet 2015:1). (překlad autorky)

Respondent Ryzgo se k partnerství a financím v esportu vyjadřuje takto: „*Podívejme se na G2 Esports<sup>26</sup>, jejich partnerem je BMW, jejich partnerem je Redbull, Pringles, Domino's pizza, prostě mají opravdu hodně reklamních partnerů, musí dělat hodně obsahu<sup>27</sup>, aby tyto partnery bylo vidět, aby tvořily čísla, aby se na to lidi dívali, aby z těchto reklam tvořili příjmy...A dostávám se k tomu, že tým<sup>28</sup>, který nemá reklamu, tým který nemá jméno, tým, který nemá značku, tak ten tým v tomhle momentálním světě esportu nepřežije, protože na své fungování nemá peníze, a by byl schopný zaplatit hráče, potřebuje peníze, a zas na to potřebuje marketing a všechno jde jedno s druhým do kupy, takže nakonec si myslím, že ty peníze hrají fakt hlavní roli v esportu“.*

Pizzo píše o rostoucí popularitě esportů takto: Esporty – organizované soutěže videoher – rostou na popularitě a špičkové turnaje přitahují davy diváků soupeřící s tradičními sportovními událostmi. Pochopení toho, do jaké míry esport funguje podobně jako tradiční sport, je zásadní pro rozvoj marketingových strategií pro odvětví esportu a pro informování akademického výzkumu o esportu (Pizzo et al., 2018: 108). (překlad autorky)

---

<sup>26</sup> G2 Esports (zkráceně G2) je jedna z nejznámějších evropských esportových organizací. Sídlí v Berlíně a byla založena roku 2014. Soutěží především ve hrách League of Legends, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, Rocket League a další.

<sup>27</sup> Content – z angličtiny obsah. V tomto konkrétním kontextu, musí tvořit obsah, který obsahuje jak reklamu, tak uspokojí zájmy komunity

<sup>28</sup> Tým v tomto kontextu neznamená pouze pěti hráčů, ale celou organizaci, která sdružuje více hráčů, např. G2 Esports, v Česku Esuba, Inside Games, Sinners, atd.

Jeden z důvodů, proč se z esportu stala masová záležitost uvádí i Eldesan: *Já si myslím, že z esportu se stala masová záležitost hlavně kvůli tomu, že je dostupnej úplně pro kohokoli. Žijeme v době, kdy počítač je v každý rodině... Každý rodič pracuje na počítači nebo... Dítě potřebuje počítač k výuce, ke studiu a tak dále. Takže vlastně ta dostupnost, je to, co ten esport hrozně nastartovala.*“

Odvětví esportu je dost nové – a v Česku je lidmi přijímáno rozporuplně. Může být vnímáno negativně, právě kvůli tomu, že je v jeho definici obsaženou slovo sport, avšak tradičně při esportu není provozována fyzická aktivita, proto může být jak generačně, tak i obecně esport vysmíván, že se tváří být něčím ve skutečnosti víc, než ve skutečnosti je. Důležité je na esport nahlížet jako na nový fenomén, který je potřeba definovat skrze jeho vlastnosti, profese a soutěže.

Taylor uvádí ohledně esportu následující: V porozumění elektronickým sportům a profesionalizaci počítačových her je důležité se nejen podívat na hráče, jejichž příběhy nás pochopitelně tak podmaní jejich vizí o tom, co by se v budoucnu mohlo hrát a fungovat, ale brát v úvahu větší strukturální mechanismy a další činnosti (týmy, ligy, vysílací společnosti) jako ústřední mechanismus při tvorbě prokultury esportu... V konečném důsledku nám přemýšlení o esportu pomáhá analyzovat přechod, kterému čelí mnoho skupin, když se snaží přeměnit svůj volný čas a hravé vášně na seriózní hru, kde jsou vysoké sázky, reputace, budování a získávané peníze (a ztracené) (Taylor 2012: 1). (překlad autorky)

## 6 Česko a vznik esportu

Stejně jako celosvětově, esport se mohl začít rozvíjet až se vznikem internetu. „Historie českého Internetu se začíná psát začátkem roku 1990. V té době ještě v bývalém Československu neexistovala žádná pevná linka mimo těch telefonních, a tak se první pokusy o vytvoření počítačové sítě děly pomocí linek veřejné telefonní sítě. V březnu toho roku se do naší republiky dostává síť FIDO a následně v květnu pak síť EUnet“ (MUNI 2020, Radim Chlad).

Reálné připojení pro většinu klasických českých domácností začínalo probíhat až o deset let později. Až teprve v roce 2010 byla k internetu připojena více jak polovina českých domácností.

To dokládá ČSÚ: „Výsledky z posledního šetření ukazují, že v roce 2010 byla k internetu připojena více jak polovina českých domácností, konkrétně se jednalo o 56 % (2,3 milionu). Oproti roku 2005 se počet domácností s internetem velmi výrazně zvýšil, když v tomto roce bylo připojeno pouhých 19 % domácností (783 tis.)“ (ČSÚ Internet v českých domácnostech).

O začátku esportu v Česku píše Jana Švejsová: V Česku se esport začal rozvíjet okolo roku 1998 s příchodem hry Q2 a v roce 1999 s projektem Progamers dostává celkem slušnou tvář. Tento projekt měl a má za cíl pořádat LAN turnaje a informovat hráče o aktuálním dění v zahraničí. Společnost Progamers pořádá několik kvalitních turnajů, na kterých se od roku 2001 setkávají čeští hráči se špičkovými hráči ze zahraničí. V roce 2001 na scénu vstupuje projekt GameZone firmy Telecom. Tento projekt se soustředí hlavně na začínající hráče a významně přispívá rozvoji hraní v České republice. K nejpodstatnějšímu rozvoji e-sportu v České republice dochází v roce 2002, kdy se na jaře po vzoru ze zahraničí slučují 4 elitní klany ve hrách Counter-Strike (Total), Quake 3 (Neophyte), Unreal Tournament (Wildstorm clan), AoE (CZ clan) v první profesionální tým sponzorovaný firmami Intel, Progamingshop a Solution. Tento tým je znám pod názvem Neophyte a nemá v současné době v ČR konkurenci. Na podzim organizace Progamers pořádá herní mistrovství ČR, které je zároveň kvalifikací na herní olympiádu WCG. V Korei pak zástupci českých barev z klanu Neophyte obsazují solidní páté místo ve hře Counter-Strike. Po návratu do ČR jsou přijati ministrem informatiky Vladimírem Mlynářem. Ministr zástupcům z Neophyte vyslovil díky za reprezentaci České republiky. Zmínky o esportu se začínají objevovat i v médiích: v říjnu vychází v deníku DNES rozhovor s hráčem Ondřejem "ona.sYs" Pistulkou, který je zde poprvé

oficiálně osloven jako esportovec, nikoli jako hráč. V hlavní zpravodajské relaci TV Nova se objevuje reportáž z herního mistrovství České republiky a herní magazíny začínají informovat o dění v esportu. V roce 2003 vzniká další esportový, který začíná ihned intenzivně spolupracovat s německou firmou Turtle Entertainment GmbH a přebírá organizování jejího systému online a offline soutěží ESL a také získává pro rok 2003 mandát na organizaci kvalifikace pro WCG (World Cyber Games). Společnost Progamers vzápětí přichází s novým systémem offline turnajů mistrovství České republiky, jehož finále má být součástí veletrhu INVEX. Poslední významnou událostí je vznik dvou konkurenčních herních svazů, a to Českomoravského svazu progamingu (ČMSP) firmy Progamers a Czech E-sports Federation (CEF) společnosti E-sports. Tato událost zřejmě predestinuje budoucí ostrý boj o českou esportovou scénu (MUNI 2003, Jana Švejdvová).

Obecně nelze začátek esportu v Česku datovat přesně k jednomu roku. Jedním z důvodů je právě absence literatury a nedostatek historických zdrojů v Česku k tomuto tématu. Druhým důvodem je to, že i sami aktéři esportu vnímají jeho vznik v Česku subjektivně. Obecně lze ale konstatovat, že se shodují na tom, že první zárodky Esportu se objevují již před dvaceti lety, a jsou převážně spojeny s rozvojem technologií a rozmachem internetu v Česku.

Wango: *„Začátek esportu byl pro mě, z pohledu zpátky, před desítkami let skoro, když to tak můžu říct, protože tam to všechno začalo. Podle mě ty lidi, jako jsou v Česku, jako Jump a podobní, ty tady před těmi dvaceti roky byli, když se to jako formovalo. [...] Já myslím, že to začalo při prvních investicích do esportu za mě. Esport měl hype<sup>29</sup> i před těma víc jak deseti, patnácti lety, před krizí v roce 2008, byl relativně velký, bylo tady několik herních kaváren a podobně. Ale pak bych řekl, že se to posouvalo jenom po krůčcích, a až před rokem před dvěma si investoři začali říkat, tohle je industry, do kterého chtěli jít, a tím, že už byli známí z jiných odvětví, které byly už profláklé v mediích, tak tím se i český esport dostal do médií. Když se dostanete do masmédií, tak ta popularita začíná růst rapidním tempem“.*

Dalijes: *„Tak obecně českou scénu nastartovalo to, že se digitalizoval svět, a obecně všechny sféry po celém světě začaly podobně, ve stejný čas. Ale česká scéna byla opožděná o pár let, jenom čistě z toho důvodu, že jsme Češi, (směje se) a prostě jsme nestíhali tempo světa. [...] Začátek esportu v Česku? To je hrozně těžká odpověď na tohle. Čistě pro mě to byl rok 2011-12, tenhle rok bych dal pro to, co jsem čistě já mohl vnímat co dělo na streamech atd. Ale*

---

<sup>29</sup> Hype (z angličtiny) v tomto kontextu, popularita, pozdvižení, reklama.

*obecně to bude asi rok 2006, kdy se esport v Česku začínal zhruba v nějakých hrách třeba 1.6 Counter-Strike, když začaly být první lanky v Česku, to byl podle mě ten zrod českého esportu“.*

*Jump: „Progamers skončili, a pak tady vlastně začalo vznikat nějaké nové konkurenční prostředí, které tu scénu, celou scénu začalo vytvářet úplně od znovu, Takže to byla asi doba Progamers a příchod, tam pak vlastně vznikl portál United Games, ze kterého se stala PlayZone, české ESL<sup>30</sup>, Grunex<sup>31</sup>, takže asi to období, kdy skončili Progamers, 2008-2009 je období toho vzniku nového esportu“.*

Respondenti také často vzpomínají vznik esportu v Česku ve spojení se vznikem Mistrovství České republiky, které pořádá PlayZone, a na podzim v roce 2021 se uskuteční jeho 11. ročník.

*Eldesan: „Esport v mých očích začal v tu dobu, kdy si pár lidí tady uvědomilo, že to má obrovský potenciál, že v tom v budoucnu budou obrovský peníze, a šli do toho, a rozjeli ten esport u nás. Určitě mezi ty lidi patřila PlayZone... Nedokážu říct časový období, ale asi bych se přiklonil k tomu, že esport v Český republice začal fungovat od té doby, kdy jsme začali mít v esportu Mistrovství České republiky“.*

*Kara: „Vlastně od toho roku 2011 se jela nová éra MČR a esportu a my tím, že jsme PLAYzone, pořadatelé MČR tak počítáme novodobou éru esportu od toho roku 2011 a letos tedy v roce 2020 slavilo deset let“.*

---

<sup>30</sup> ESL, známá jako Electronic Sports League, je organizátorem a produkční společností v esportu, která produkuje soutěže videoher po celém světě.

<sup>31</sup> Grunex je největší česko-slovenský herní portál pro online počítačové hráče. Přináší zpravodajství ze světa her, komunit, YouTube a Twitch scény.

## 7 Historický vývoj a změna esportu

V průběhu let došlo u esportu v zahraničí i v Česku k velkým změnám. Na začátcích a z prvních soutěží se stávaly organizované soutěže pro tisíce až statisíce lidí. Z amatérů se stávali profesionálové a postupem času začali být placeni nejen hráči, ale i další profese v esportu, jako například coachové, manažeři, vedení organizace, grafici atd...

Wagner ve svém článku uvádí, že: Ve Spojených státech a Evropě je historie konkurenčních her obvykle spojena s vydáním síťových stříleček z pohledu první osoby, zejména s vydáním hry „Doom“ z roku 1993 a následným názvem „Quake“ z roku 1996 od id software. Během této doby týmy online hráčů, nazývaní také „klany“, začaly soutěžit v online turnajích. Do roku 1997 se vytvořilo několik profesionálních a poloprofesionálních lig pro online hraní, nejpozoruhodnější je stále vlivná „Cyberathlete Professional League“, jejíž obchodní koncept byl modelován po hlavních profesionálních sportovních ligách ve Spojených státech. Mezi prvními turnajovými událostmi CPL, které se konaly před živým publikem, byl „The Foremost Roundup of Advanced Gamers“, jinak známý jako „The Frag“ v roce 1997. Ve filozofii CPL bylo nyní profesionální počítačové hraní považováno za začínající divácký sport. V roce 1999 společnost Valve pro vývoj her vydala hru „Counter-Strike“ jako modifikaci své střílečky z pohledu první osoby „Half-Life“. Tato hra rychle nahradila Quake v popularitě v kompetitivních hrách a od té doby zůstala ústředním prvkem západních událostí esportu (Wagner 2006: 437-8). (překlad autorky)

O tom, jak se z hraní stala kompetitivní soutěž píše Snavely: Původ elektronického sportu nebo esportu není v historii definovaným bodem. Je těžké určit, kdy se hra proti soupeři stane formální soutěží. Zkoumání vývoje videoher v průběhu několika desetiletí odhaluje případy, kdy došlo k vylepšení určitého prvku herního designu, což vedlo ke zvýšené touze soutěžit mezi účastníky. Tento jev je relevantní pro zúčastněné strany sportovních systémů, které mají zájem o zvýšení konkurence v rámci jiné činnosti. Když byly faktory ovlivňující soutěž, jako je snadný přístup, složitost pravidel a počet účastníků, manipulovány pozitivním způsobem, popularita a úroveň konkurence v rámci hraní videoher reagovaly podobným způsobem (Snavely 2014: 9). (překlad autorka)

### 7.1 Zodpovězení výzkumné otázky 1

**Výzkumná otázka 1:** Jak aktivní aktéři české esportové scény (profesionální hráči, trenéři týmů, vedoucí esportových organizací) vnímají změnu českého esportu za posledních 20 let?

Esport se v Česku od jeho začátků velmi změnil. V jeho začátcích lidé začínali s esportem, gamingem jako s pouhým koníčkem i nadšením. Turnaje a lanky se konaly, ale byly mnohem komunitnější a menší, nebylo výjimkou, že se všichni v tenkrát malém světě esportu znali. Pořadatelé a administrátoři vykonávali svá povolání spíše ze samého nadšení a pro čest a nebyvali placeni. Technologie se v průběhu vývoje esportu měnily, a proto nebylo výjimkou, že v samých počátcích, dost často něco nefungovalo, velmi dlouho se čekalo nebo byly přetrvávající technické potíže. Esport v začátcích neměl své sponzory a pricepooly a ceny byly velmi omezené, většinou se jednalo o menší periferie typu myši, klávesnice. Nebylo výjimkou, že si hráči museli přivést na turnaj vlastní vybavení. Hráči ani ostatní lidé z esportu nebyli prakticky placeni, občasně formou odměny. Pochlubit se v té době tím, že se člověk žíví esportem, mohl jen opravdu jen málokdo. Častým jevem bylo, že dobří hráči, ale i první dobří čeští coachové a lidé z esportu nacházeli uplatnění v zahraničí, kde měli mnohem lepší uplatnění a byli mnohonásobně lépe placeni. Na esport bylo nahlíženo jako na koníček, potažmo i ztrátu času, pouze jako na zábavní odvětví, které nemá profesní budoucnost.

V rámci této změny, která trvala dvacet nebo méně let, podle toho, kdy sami respondenti uvádí vznik esportu, došlo k velkým a převratným změnám. Esport již není pouze koníček, ačkoli si aktéři vybuodovali své povolání a zkušenosti převážně ze svého koníčku v esportu, nyní všichni zastávají povolání, které již není pouhým koníčkem. Tím, že ale spolu nejzkušenější aktéři esportu „profesně vyrostli a zůstávají nadále v esportu je časté, že se lidé v těchto vyšších pozicích znají a mají spolu velmi úzké a navazující vztahy, které nejsou vždy pouze pozitivní. Teorie sítí aktérů je na toto prostředí dobrou metaforou, protože se v této esportové síti každý zná a subjekty si mezi sebou prokazují laskavosti, nebo si naopak škodí. Nadšení do esportu již daleko nestačí, jsou potřeba technologické a pokročilé znalosti, pro hráče potom ta nejlepší úroveň a tisíce nahraných her. Jakéko-li akce spojené s esportem jsou nyní již dobře technicky zajištěné, mají k dispozici nejnovější technologie a stabilní internet, čekání na zápasy, problémy s produkcí již nejsou standardem, a naopak jsou ve světě esportu spíše rozmazávaným problémem. Turnaje, offline akce jsou mnohonásobně větší a jejich dosah se stále zvětšuje. I na české scéně se objevují akce, které mají desetitisícové dosahy. Mistrovství České republiky v roce 2019 mělo přes 52 tisíc návštěvníků a přes půl milionu online shlédnutí. (Mcrpc.cz 2020, Mcr-2019) Esport má nyní spoustu větších finančních prostředků, nové partnery, kterými již nejsou pouze subjekty spojené s esportem jako například výrobci periferií a hardwarů, ale i

světové značky<sup>32</sup>. Esportem v Česku se dá uživit, lidí ve esportu, kteří ho mají jako povolání přibývá. Mimo hráčů se do esportu dostávají i nová povolání, např. coach, psycholog týmu, PR manager pro sociální media organizace, esport manager pro firmu atd. Pricepooly a ceny v turnajích se mnohonásobně zvedly. Špička českého esportu stále míří převážně do zahraničních lig a zahraničních managementů, které jim mohou poskytnout lepší podmínky, ale na rozdíl od počátků je i česká scéna schopna poskytnout těmto talentům odpovídající prostředí zázemí a prostředky, například i plat, který je nyní slušně uživí. Na esport se v průběhu let mění pohled, a i česká společnost začíná rozumět tomu, že něco, co funguje v zahraničí jako byznys již léta je možné realizovat i tady. Již od začátků esportu je běžné, že kopírujeme principy soutěží a trendy ze západních zemí a inspirujeme se v nejlepších světových esportových scénách.

Respondenti v rámci odpovědi na historický vývoj a změnu v esportu nejčastěji zmiňují nové finanční možnosti esportu, nové partnery, profesionalizaci esportu, (smlouvy pro hráče atd.) a změny v technologickém vývoji.

Dalijes: „*Takže pricepool a obecně soutěže v Česku pokročily, o tom žádná. Například za těch posledních sedm let, je to úplně na jiné úrovni. Ze začátku se začínalo hrát v garáži, nebyly pronájmy, nebyly počítače, ani internety na lankách, ve smyslu toho, že hráči hráli například na 2000 ping, a takovýchle problémy bohužel byly, ale časem se to eliminovalo tyhle problémy. Jsem velice rád, že obecně československá scéna, co se týče financí, za výhry, jak topgaming, tak třeba Playzone, je na mnohem větší úrovni. Plus třeba offline akce jsou na úplně jiné úrovni, než dříve byly, že třeba, když bylo Mistrovství ČR v Brně, tak pronajmuly celou halu, a bylo to opravdu na vysoké úrovni“.*

Dalijes: „*Já jsem již od začátku, druhou season<sup>33</sup>, to znamená po dvou letech hraní byl na vysoké úrovni na českou scénu. A hrával jsem ty největší potencionální turnaje, kterých se dalo tehdy v Česku dosáhnout. No a tehdy to bylo v rámci dva tisíce korun na tým, na pět hráčů. Co bylo čtyři sta korun na osobu, což bylo absolutně nic a člověk si z toho nemohl koupit vlastně nic kromě pár žvýkaček“.*

Eldesan: „*Změnilo se toho strašně moc, ze začátku v tom esportu nebo v tomhle odvětví byli hráči a lidi, který to bavilo, a díky těmhle lidem a těmhle srdcařům se to rozrůstalo a někam posouvalo. A v tu chvíli, kdy to nabylo nějaký velký míry hodně lidí, tak si uvědomili ty*

---

<sup>32</sup> Příkladem může být například světově známá esportová organizace G2, která má za své partnery světové značky jako: BMW, Red Bull, Logitech (herní perferie), Adidas, Pringles, MasterCard a další...

<sup>33</sup> V kontextu je myšlena druhá sezóna hry League of Legends, rok 2011.

*byznysmeni a manažeři, že v tom jsou velké peníze. [...] „Před deseti lety v České republice, si troufnu říct, bylo pár lidí, který se esportem živilo a dneska je to běžná věc, dneska se esportem živí stovky, možná tisíce.“*

*Enthew: “ Tady ten vývoj esportu je hodně spojený s vývojem technologií, jako ty hry, co byly před těma dvaceti rokama, to je naprosto nemyslitelný, že by se v tom v týchle době hrály nějaký hry. [...] Hodně se začalo rozvíjet propojení mezi obyčejným sportem a právě esportem, kdy se začaly prestižní české fotbalové kluby zapojovat například od FIFY, stejně tak automobilky začaly figurovat. Spousta nějakých značek a firem, lidé by vůbec neočekávali, že se do něj vydají, tak do něj jdou. Protože esport je to, co dává ty čísla. “*

*Enthew: “ Myslím si, že poslední, co je důležité zmínit, jsou mobilní hry, které dřív, i když si to vezmeme třeba pět let zpátky, tak mobilní hry byl takovej opovrhovanej žánr hráčema a esportem o to víc, nicméně v tomto roce, 2021 řekněme, jsme měli několik obrovských soutěží, které byly zaměřené na mobilní hry, plus počítačové hry, tak v tom je ta změna obrovská. “*

*Kara: „Ty úplné začátky byly o tom, že všichni to dělali zadarmo, ať už organizátor, admini, protože být adminem, mít adiministrátor na tričku byla tehdy čest... rozhodně si nikdo nestěžoval, že by za to měl něco dostat, nebo, že by se cítil být za to dostatečně nehodnocený, a hráči k tomu přistupovali taky takovýmhle způsobem, když něco nefungovalo, tak si stěžovali, ale ne takovým tím privilegovaným způsobem. “*

*Wango: “ Kdybych to jako teď kon ze svého pohledu srovnával, tak tenkrát to byl takový punk nadšenců, kteří hráli v uvozovkách pro klávesnice a myši, a s přerodem času se z toho stávaly desetitisíce, statisíce a teď miliony. A to je bez uvozovek a bez přehánění. Takže po téhle stránce se to profesionalizovalo, sice po malých krůčcích a zase v těch posledních letech to nabírá na tom největším rozmachu. [...] Rozdíl mezi tou dobou a teď, těch sedm let například, jasný spousta věcí zůstalo stejných, hráči jsou nepoučitelní, mění týmy smlouvy ne smlouvy (s úsměvem), ale dostali jsme se do fáze, kdy už tady ty smlouvy jsou, kdy jsou tady nějaké závazky vůči organizacím, vůči organizátorům turnajů a obecně s tím přílivem peněz do toho, přišel ten tlak na tu profesionalitu, profesionalizaci, s čím souvisí ty závazky, různá plnění. Ale hráči mají o to větší komfort vzniklo tady spousta gaming officů, gaming housů<sup>34</sup>, vznik tady neskutečný*

---

<sup>34</sup> Gaming house je kooperativní bydlení, kde ve stejném sídle žije několik hráčů videoher, obvykle profesionálních hráčů esportu.

*support<sup>35</sup> pro hráče od partnerů od organizací jako takových, i od organizátorů, ty si je hýčkají.“*

*Kara: “ Co se týče techniky, tak tam to taky byla velká neznámá, zkoušelo se, jestli switch udrží padesát počítačů, sto padesát počítačů a občas se stalo, že to neudrželo, takže jsem zažila i jiskry ze zásuvek na stole, takže se se začalo ozývat celým kulturákem hoříme, hoříme... A mě samotné se podařilo během hlavního turnaje na jednom z těch LanCraftů fénem, který jsem si zapojila do jedné volné zásuvky, shodit sto padesát počítačů, kompletně celý kulturák“.*

*Ryzgo: „Tak já si myslím, že před těmi deseti lety byla jediná možnost, jak se hráč mohl dost mezi poloprofesionální scénu, bylo dostat se do Esuby, protože Esuba vždy byla tím největším týmem, kam se všichni chtěli dostat. A to se museli ukázat, museli mít kontakty, abych si jich ten daný coach vůbec všiml, respektive, museli být známí v té komunitě, museli mít kamarády, aby se měli kde ukázat. Potřebovali mít tým, ukázat se v zápasu proti Esubě nebo někde v zahraničí, jinak před těmi pěti až desíti lety nebyla možnost dostat se do poloprofesionálního týmu. Ale v současnosti, už je to jednodušší, protože máme ty turnaje, jaké máme např. Hitpoint<sup>36</sup> první a druhá divize, kde se můžou ukazovat nové talenty.“*

*Jump: „Začaly se do toho dávat větší peníze, začaly se do toho pouštět firmy, kterým to dělalo obrovskou reklamu, a vlastně společnost Progamers, která to tady rozvíjela tak získala obrovského partnera, to byla firma AMD<sup>37</sup>, která do esportu za ty roky, co tady byla, nalila veliké miliony korun. [...] Začala tam vlastně první profesionalizace hráčů, vznikaly první profesionální týmy, první hráči byli placení, reálně, ne že by dostali pětistovku, ale reálně se tím živili. Měli tady vlastní byty, dneska je boom gaming housů, ale ty už tady byly velké množství roků zpátky, hráči tam žili, měli vlastní auto, se kterým jezdili do zahraničí a dělali promo značkám. To se bavíme o době 2006, kde bych řekl, že byl nějaký ten peak<sup>38</sup> doby Progamers“*

---

<sup>35</sup> Support (z angličtiny) podpora

<sup>37</sup> Advanced Micro Devices je americká hardwarová společnost založená 1. května 1969 v Sunnyvale s působením na celosvětovém trhu.

<sup>38</sup> Peak (angličtina) - vrchol

## 8 Esport ve světě

Je důležité znovu upozornit na to, že fenomén esportu není ryze českou záležitostí, právě naopak, česká scéna poněkud „zaostává“, ve srovnání s ostatními zahraničními scénami. Především oproti USA, Jižní Koreji a Evropou obecně. Například i o Polsku se v českém esportu tvrdí, že je o pět let před námi.

Například respondent Wango o tom hovoří takto: *„Jsme pochopitelně oproti západu i východu jako pozadu ve spoustě věcech, technologií nevyjímaje a s tím souvisí i esport [...] Ono obecně v Česku přebíráme trendy od ostatních zemí, většinou ze západu, to, že ve esportu je mnoho skvělého i třeba na východě není asi tak úplně typické, ale je. Ať už třeba v Asii, kde esport je strašně rozšířenější, nebo v severní Americe, kde se tomu přidává důraz i po nějaké stránce vzdělání a podobně. Takže na to prostě přišli dřív, nebo ten trend se tam uchytil a my to zopakujeme anebo se to alespoň pokusíme zopakovat a replikovat tady, takže stejně jako ve spoustě dalších odvětví s dalšími projekty. Takže západní svět je na tom zase o nějakých pár let dopředu a ono se bohužel pro nás říká, že i třeba Poláci jsou o pět let vepředu oproti nám“.*

Respondenti toto dávají nejčastěji do souvislosti s tím, že v Česku máme problém se adaptovat na nové věci, trvá nám déle nové věci přijmout, a také zmiňují často to, že esport obecně v Česku byl dlouho vnímán rozporuplně až negativně. V rámci historie a tento názorový vývoj na esport, spojují někteří respondenti českou a slovenskou scénu dohromady, jako jednu komplexní esportovou scénu. Ryzgo: *„Je to o tom, že Česko i Slovensko jsme mladé krajiny. V 93 jsme začaly být samostatné krajiny a máme něco společného. Určitě jsme si všimli, že naše krajiny nejsou moc liberální, nedokážou se velmi rychle adaptovat na změnu ve světě, to, co je trendy v zahraničí, pak dlouho trvá, než se to dostane k nám, Takže u nás bylo potřeba, aby se tu změnilo trochu myšlení lidí. Bylo potřeba ukázat, ano v zahraničí se to dá, pojďme to ukázat i u nás.“*

V USA je esport již dlouholetou záležitostí, kde existují esportová stipendia, k tradičním esportovým povoláním se přidávají psychologové esportu, fyzičtí trenéři pro hráče a celkově je mnohem jednodušší se esportem v USA uživit než v České republice. Jižní Korea se považuje za kolébku esportu, hráči jsou v této krajině proslulí tím, že trénují i 16 hodin denně a jsou zvyklí na neustálý dril. Esport jde všude mílovými kroky vpřed prakticky všude díky technologiím a narůstajícímu zájmu celé esportové scény od samotných fanoušků, přes hráče až k samotným velkým sponzorům.

Hutchins komentuje globální růst takto: Mimořádný globální růst odvětví počítačových her a herních aktivit a kultur v posledním desetiletí jsou reprezentativní pro rychlost a charakter sociální a kulturní transformace ve druhé moderně (Hutchins, 2008: 852). (překlad autorky)

Zhouxiang doplňuje: Esport vyrostl z gigantického globálního videoherního průmyslu, který „za čtyři desetiletí prudce vzrostl a stal se jedním z největších zábavních odvětví na světě“. Herní průmysl má nyní hodnotu o 20 miliard USD více než hudební průmysl a téměř dvě třetiny velikosti filmového průmyslu. Na celém světě aktivně hraje videohry 1,7 miliardy lidí, o 100 milionů více než ti, kteří se aktivně účastní tradičních sportů. V uplynulém desetiletí neustále se rozvíjející herní průmysl vyprodukoval desítky tisíc profesionálních hráčů a hráčů lig a miliony diváků pro esportové turnaje (Zhouxiang 2016: 2187). (překlad autorky)

**Obrázek 2 Nejvýdělečnější tituly podle leden 2020**

**Top Grossing Titles by Category**  
Worldwide, ranked by January 2020 earnings

	PC	CONSOLE	MOBILE
1	League of Legends	FIFA 20	Honour of Kings
2	Dungeon Fighter Online	Call of Duty: Modern Warfare	Fate/Grand Order
3	Crossfire	Dragon Ball Z: Kakarot	Candy Crush Saga
4	Fantasy Westward Journey Online II	Grand Theft Auto V	Gardenscapes - New Acres
5	Dragon Ball Z: Kakarot	NBA 2K20	Clash of Clans
6	Counter-Strike: Global Offensive	Madden NFL 20	Last Shelter: Survival
7	World of Warcraft West	Fortnite	Homescapes
8	World of Tanks	Star Wars Jedi: Fallen Order	Roblox
9	Roblox	Super Smash Bros. Ultimate	Coin Master
10	Dota 2	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Mafia City

Source: SuperData Arcade. Please visit: <http://bit.ly/sd-arcade> for more info.  
© 2020 SuperData, A Nielsen Company, Inc. All rights reserved.

**SUPERDATA**  
A NIELSEN COMPANY

(SuperData, a Nielsen Company, SuperData Research (superdataresearch.com), (Pocketgamer.biz 2020)

Pro lepší představu, jaké hry byly nejvýdělečnější, například v lednu 2020, jsem si vybrala tento oblézek. Je rozdělen podle tří kategorií, protože jak PC, Konzole, tak i mobily zajímají jinou cílovou skupinu a nabízejí z pravidla zcela jiný typ her. Například na telefonu jsou hry obecně kratší a je tam kladen velký důraz na monetizaci. K tomu portál Pocketgamer.biz píše: Honor of Kings, od společnosti Tencent byl podle SuperData v lednu

nejlépe vydělaným mobilním titulem. Tržby z digitálních her dosáhly minulý měsíc 9,4 miliardy USD, což představuje meziroční nárůst o 3 procenta. Přesněji řečeno, výtěžky z mobilních zařízení meziročně vzrostly o 13 procent (Pocketgamer.biz 2020). (překlad autorky)

Jeden z mála českých autorů Pettman dodává: „Svět e-sportů za poslední dekádu doslova explodoval. Existuje šance, že v budoucnu bude tento svět třeba stejně tak velký jako anglická Premier League či NFL. Kdo by si býval na počátku 21. století pomyslel, že budou lidé vyhrávat obrovské finanční ceny hraním počítačových her nebo že tyto hráče přijde sledovat na stadiony až 40 tisíc lidí“ (Pettman 2020: 60)?

Vzrůst světa videoher komentuje také Holden: V roce 2013 nazval profesor Dan Burk vzestup videoher „jedním z nejvíce ohromujícího a do značné míry nedoceneného vývoje doprovázející nedávné šíření počítačů na masovém trhu technologie.“ Burk zdůraznil jedinečnou vlastnost videoher, přičemž výkony hráčů jsou reprezentovány digitálními zobrazeními, na rozdíl od tradičního vysílacího modelu, kde je video skutečné, se lidské bytosti promítají na televizní obrazovky (Holden et al. 2017: 238). (překlad autorky)

O růstu esportu a sledování online píše Hamari: Během posledních let se esporty (elektronické sporty) a streamování videoher staly rychle rostoucí formou nových médií na internetu, které jsou poháněny rostoucím původem (online) her a technologií online vysílání. Dnes sledují esport stovky milionů lidí. Toto šetření představuje rozsáhlou studii o determinantech souvisejících s uspokojením, proč lidé sledují esport na internetu. Studie navíc navrhuje definici esportů a dále pojednává o tom, jak lze na esporty pohlížet jako na formu sportu. (Hamari 2017: 1). (překlad autorky)

## 9 Nynější úroveň české esportové scény

Je těžké definovat českou esportovou scénu bez ohledu na tu světovou. Český esport kopíruje a napodobuje světové trendy.

Vzhledem k tomu, že esportem se v Česku dá uživit, většina aktérů potvrzuje, že je pro esport důležitá vášeň. Většina aktérů v Česku, kteří jsou nyní placeni v esportu, začínali jako fanoušci, dost často bez nároku na honorář. Li potvrzuje: Vášeň není vždy dost. Odvětví je plné digitálních fragmentů týmů, hráčů a organizací, které již neexistují, s odkazem nevyplacených platů a zaniklých webů. Společnosti mohou žít a umírat ve dnech, týmy neustále směšují pražce a hráči končí po špatných výsledcích nebo při narušení „skutečného života“. Skandálů, jako je ovlivňování zápasů, nevyplacené výher a odměn a podvodů obecně, je spousta. Regulace navzdory svému růstu téměř neexistuje. Pokud NBA a NFL vstupují do tlustého a lukrativního věku středního věku, esport je stále ten pětadvacetiletý mladík, který dostal zabijáckou práci, ale dosud nepřišel na to, jak žít svůj život. Díky své nepřátelské a interaktivní povaze se videohry odlišují od většiny ostatních uměleckých forem, jako je film, televize, hudba a divadlo. Boj proti počítači nebo lidskému protivníkovi znamená, že hraní se může stát řemeslem (Li, 2007: 5). (překlad autorky)

Důležitý je také přechod z prostého hráče, který hraje jako hobby, k profesionálnímu hráči, tato změna je, a i v minulosti byla obrovská, a i na české scéně trvalo roky, než se hráči dali považovat profesionály. To potvrzuje Bányaí a další: Existují různé definice toho, co esport zahrnuje, i když existují některé podobné vlastnosti. Ma a jeho kolegové (2013) upozornili na skutečnost, že hráči esportu se liší od běžných hráčů. Hráč esportu je profesionální hráč, který hraje spíše pro soutěž než pro zábavu a / nebo relaxaci a definuje hraní jako svou práci (Bányaí et al. 2019: 3). (překlad autorky)

Avšak nyní je už realita, že i v Česku máme profesionály, hráče, coache a lidi ve vedení, grafiky atd, ale vzhledem k tomu, že v zahraničí je pro profesionály lepší a lépe placené prostředí, většina české špičky z hráčů a coachů odchází do zahraničí. K práci v esportu doplňují autoři se zaměřením na psychologii esportu: Esports kariéry jsou sociální. Tento sportovec bude čelit výzvám, které vyžadují sociální interakci. Kromě toho je jasné, že sportovec bude rozvíjet své dovednosti cíleněji, když bude mít o jeho vývoji kolegy, trenéry a profesionální poradce. Tento sociální faktor je překvapivý, když se podíváme do výzkumu podnikání i esportu, ale pro esporty to může být ještě více. Díky několika faktorům jsou

profesionální esporty a neustále se měnící kejkliři díky novým hrám, novým kovům, novým strategiím a mnoha dalším faktorům – faktorům, se kterými se dá snáze zacházet společně než samostatně (Andreasen and Caspersen 2019: 38). (překlad autorky)

Respondenti se obecně shodují na tom, že se esportem v Česku dá uživit. O tom hovoří Eldesan takto: *„Určitě se dá esportem uživit, je to jedno z nejrychleji rostoucích odvětví u nás. I u nás máme hráče, kteří se tím vyloženě žíví, ten hráč bere desítky tisíc měsíčně. [...] Myslím si, že se u nás esportem žíví dost hráčů. A samozřejmě, potom jsou to i manažeři a majitelé týmů, který z toho esportu dokážou ty finance vytáhnout a užíví je to.*

Stejně tak jako u sportu a showbyznysu i esport už produkuje svoje celebrity, komentátoři i hráči, si zakládají fanpage, kanály a sociální sítě a dostávají se tak do povědomí širokého publika. I na české scéně existuje pár jmen, které zná opravdu každý. Např. Xnapy<sup>39</sup>, Herdyn<sup>40</sup> atd... Podobně hovoří článek v Sportovní hvězda jako výsledek akumulace sportovního kapitálu v českém sociologickém časopisu o statusu hvězdy u sportovce: „Stejně tak ustavení a reprezentace statusu hvězdy probíhá v delším časovém úseku a jen s omezeným vlivem médií (oproti sportům pevně propojeným s masovými médii, kde se status sportovní hvězdy prolíná s popkulturními celebritami“ ([Rojek 2001; Turner 2004] in Svoboda 2016: 551).

Respondenti českou esportovou scénu popisují a hodnotí takto: Jump: *„Jsem toho názoru, že česká esportová scéna hodně roste a prochází vývojem na několika dalších úrovních, poslední roky teďka je větší focus<sup>41</sup> na budování týmů, které dokáží samy o sobě něco uhrát, ne jenom vyhrát českou soutěž, ale být úspěšní i na světové scéně i té zahraniční. Dříve byl u nás obrovský styl takový, že jakmile u nás byl dobrý hráč, tak automaticky leftnul<sup>42</sup> a šel hrát do zahraničí. A dneska i vlastně s přílivem partnerů, peněz a investorů mají už ty týmy větší možnost si ty hráče udržet a dělat ty výsledky už samy o sobě. A tohle to je podle mě hrozně znát na české scéně, díky tomu roste i úroveň zápasů na vyloženě interní scéně jako takové“.*

---

<sup>39</sup> Xnapy je jedním z předních komentátorů casterů a streamerů v Česku pro hru League of Legends, nyní se žíví jako full time steamer.

<sup>40</sup> Herdyn je jeden ze známějších streamerů v Česku, byl dvakrát mistrem republiky v League of Legends, nyní je se žíví jako full time steamer.

<sup>41</sup> Focus (z angličtiny) soustředit se.

<sup>42</sup> Left (z angličtiny) odejít.

Enthew: „Esport se víc a víc projevuje v klasických mediích, dál se píše právě o FIFE, spojení fotbalu s esportem, nicméně ještě máme ještě hodně daleko k tomu, abychom mohli říct, že nějaký to vnímání širší veřejnosti u nás je na takový míře, že je to prostě přijímáno, ten esport, nemyslím, není už vyloženě opovrhováno, ale přijímán ještě není. A naopak zahraničí, tak je spousta zemí, kde je esport naprosto každodenní normální součástí života“.

Wango: „Podle mě se furt formuje, to odvětví je tak dynamické, že se těžko odhaduje, co bude za rok, jestli ten mobilní gaming vytlačí ten konzolový, nebo ten počítačový... [...] Řekl bych, že v roce 2020 jsme se z takové té poloprofesionální úrovně v Česku dostali do té více profesionální, neříkám profesionální, to zdaleka ne, ale blížíme se k tomu. A rok 2021 pro to může být do jisté míry přelomový. Ale určitě ten trend tady je, aby se vše profesionalizovalo, ať už po stránce smluv, ať už po stránce té mediální podpory.“

Kara: “ Když bych srovnávala lanku třeba s LanCraftem, který dneska už není, tuším od roku 2015, kdy byl poslední v Ostravě, tak my jsme loni v rámci Playzone uspořádali Playzone challenge, kde už byly pro hráče připravené počítače, takže nemuseli si vozit vlastní počítači, ale samozřejmě byla tam možnost pro ně si přivést i ten svůj, byl tam tým adminů, kteří byli placeni, organizátoři samozřejmě měli tam od pomocníků takzvaných staffáků<sup>43</sup>, přes nás redaktorský tým, měli tam spoustu adminů, byli tam zapojeni i influenceři. [...] Dneska jsou součástí toho gamingu i influecneři, kteří přitáhnou na tu akci strašnou spoustu lidí, pokud si tam udělají nějaký svůj komunitní sraz nebo něco takového.“

Ryzgo: „Dobře nějaká firma se rozhodně, že zaspozoruje za 40.000 prizepool, tak ted máme větší pricepooly, takže v podstatě mi přijde, že se to pohlo z celkového objemu, že se to vzalo ze spodních 90 procent a dalo se to do horních 10 procent. Můj pohled na to je takový, když jste amatér, tak ta motivace finanční není skoro žádná.“

## 9.1 Jazyková stránka esportu v Česku

V esportu se hovoří specifickým jazykem. Mluvíme klasickou obecnou češtinou, která dost část přejímá anglické termíny. Spousta slov je samozřejmě i odvozena ze sportovního odvětví. Proto nemusí být pro outsidersy vždy jednoduché se v rozhovoru úplně orientovat. Stejně jako celý esport převážně ovlivnila kultura esportu západu, tak se celkově globalizace podepsala i na jazyku, který je v esportu využívány. Dost často narážím na to, že tato slova se mi tak zažila do slovníku, že je používám běžně nejen v profesní esportové rovině. To, že se tato slova stala

---

<sup>43</sup> Ze slova staff (z angličtiny) personál, zaměstnanci

běžnou součástí slovníku, mi potvrdili i respondenti. Jde prakticky o slang, mluvu zájmové skupiny, která je fúzí termínů převzatých z angličtiny a sportovního odvětví.

A jak mluva například vypadá? Dost často se setkávám s tím, že mezi s sebou v esportu používáme termíny offline a online. Offline v tomto případě může znamenat reálný svět mimo klávesnici, nebýt zrovna přítomný na Pc, internetu atd. Ale může to sloužit jako přídavné jméno, například offline turnaj, znamená turnaj pořádaný v reálném čase v reálném místě. Online pak naopak vyjadřuje formát internetový, stejně tak jako stav, že jste dostupný na internetu atd... Dále se můžeme setkávat se slovy jako: Pricepool: odměny, rozpočet a všechny ceny, které jsou v rozpočtu na celý turnaj, nebo na konkrétním místě (1.-3.) pro vítěze v turnaji. Bootcamp: Offline akce, kde se většinou tým hráčů sejde, aby spolu trénovali, počítače mají u sebe a pobývají po nějakou dobu na stejném místě. Akce má sloužit k lepší komunikaci, sdružení a dalším aktivitám, které zlepšují kompetitivní (soutěžní) hraní – rozebírání her, sezení s coachem...Bootcamp může být i záležitost více týmů, celé organizace atd.

Myslím, že jazyk, který se využívá v esportu, spadá pod diskutovanou definici slangu. Je to nespisovný útvar jazyka, který je charakteristický pro mluvčí náležející k určité zájmové nebo profesní skupině, k slangu se vyjadřuje například Nekvapil a Chloupek například takto: Sociální prostředí, a tedy také typy slangu lze rozdělit do dvou skupin: povinná sociální nastavení, tj. taková, kterými musí jednotlivec projít, a fakultativní, tj. Taková, kterou nemusí procházet. Povinné sociální prostředí, a tedy i povinné druhy slangu, tj. Ty, které se musí jednotlivec naučit běžně integrovat do společnosti, mohou mít relativně velký vliv na jádro národního jazyka. Mezi povinné typy slangu musíme zařadit slang žáků, studentů a pro podstatnou část mužského obyvatelstva vojenský slang. Mezi vlivné typy slangu můžeme také zařadit slang používaný ve vysoce prestižních sociálních prostředích, např. slang sportovců (Chloupek a Nekvapil 1987: 202). (překlad autorky)

## 10 Esport v číslech

K doplnění porovnání světové a české scény jsem si vybrala důležitá čísla pro představu, jak si vede esport v porovnání ve světě a Česku

**Tabulka 1 Esport v číslech. Svět vs. Česko**

<b>SVĚT</b>	<b>ČESKO</b>
<b>1 340 000 000</b> dolarů je odhadovaná velikost trhu v roce 2020. Očekávaný růst je 9 % CAGR. <i>(Newzoo)</i>	<b>50 000 000</b> korun je odhadovaná velikost trhu v roce 2020. Za posledních 6 let vzrostl český esport asi šestinásobně. <i>(ČAE)</i>
<b>518 000 000 lidí</b> se dívá na esport. Očekávaný růst sledovanosti je 15,7 % CAGR. Platí pro rok 2020. <i>(Newzoo)</i>	<b>893 000</b> lidí zná fenomén esport a téměř čtvrt milionu z nich se pravidelně zapojuje do turnajů. <i>(PLAYzone)</i>
<b>34 330 068 dolarů</b> byla dotace turnaje The International 9. <i>(Dota2.com)</i>	<b>350 000 korun</b> byla dotace finále Vodafone Mistrovství České republiky v počítačových hrách 2019. <i>(Mcrpc.cz)</i>
<b>6 890 591 dolarů</b> dokázal už z turnajů získat Johan "N0tail" Sundstein, který se zaměřuje na hru Dota 2. <i>(Esportsearnings.com)</i>	<b>327 815 dolarů</b> dokázal už z turnajů získat Tomáš "Oskar" Šťastný, který se zaměřuje na hru Counter-Strike. <i>(Esportsearnings.com)</i>
<b>78 % mužů</b> tvoří fanouškovskou základnu esportu. Poměr žen ale neustále roste. <i>(Nielsen Esports Fan Insights)</i>	<b>89 % mužů</b> tvoří fanouškovskou základnu esportu v Česku. Poměr žen ale neustále roste. <i>(PLAYzone)</i>

(ČAE Česká asociace esportu 2020 Esport v číslech, <https://www.esport.cz/esport-v-cislech>)

## 11 Esport vs sport

Jednou z nejdůležitějších otázek je v této diplomové práci pohled na esport skrze sport. Jedna z mých výzkumných otázek potom je, jestli aktéři esportu sami vnímají esport jako sport.

Nejdříve jsem se však zaměřila na to, jestli odborná literatura definuje esport skrze sport nebo nikoli. Literatura předkládá opravdu hodně definic. Tito autoři se převážně přiklání k definování esportu skrze sport nebo elektronický sport.

Witkowski například uvádí: Nepředstavuje název „esportu“ skvělý oxymoron? Jak může být něco „elektronickým sportem“? Co by to mohlo být? Možná se to týká událostí v profesionálním tenise, kde několik turnajů využívá technologii Hawk-Eye, systém sledování míče, který se nazývá osoba elektronické linky. Rozumným odhadem může být sportovní simulace – digitální hrací pole nebo možná turnaj v laserové značce – kde technologie nejen rozšiřují schopnosti těla, ale také působí na hracím poli (Giddings, 2006; T. L. Taylor, 2009 In Witkowski, 2012: 351) (překlad autorky). Dále k tomuto poté doplňuje: S důrazem kladeným na „e“, elektroniku, spíše než fyzickou hráče vystupujícího v tomto prostoru, by se mohl vzbudit impuls zdravého rozumu k diskvalifikaci jakéhokoli nároku na klasifikaci elektronické hry jako sportu. Tradiční sportovní chápání si často představujeme prostřednictvím pohybujícího se hráče, viditelně aktivního těla (Edwards, 1973; Hargreaves, 2004 in Witkowski, 2012: 351). (překlad autorky)

Samotná Wikipedie poznamenává, že ho veřejnost dost často neuznává jako sport. „Elektronický sport (esport, progaming) je soutěžní klání hráčů počítačových her. Soutěží se formou hry pro více hráčů v různých turnajích a ligových soutěžích, které mají stanovená pravidla hry. Elektronický sport je možné provozovat na všech populárních platformách – PC, XBOX a PlayStation. Většina států, jejich sportovní svazy, Evropská unie a veřejnost dosud neuznaly kompetitivní hraní počítačových her jako sport“ (Wikipedia 2021 Elektronický sport).

Tématiku řeší i Hamari: „Esport se teprve nedávno těší široké mezinárodní adopci a stále existuje odpor, zda lze esport skutečně považovat za sport. Tato koncepční hádanka je relevantní nejen pro definování esportů, ale také pro stanovení hranic toho, co chápeme jako sport obecně. Zdá se, že mnoho (zejména fanoušků „tradičních“ sportů) zastává názor, že esporty nelze nazvat sportem, jednoduše proto, že hráčská kompetence není měřena ani jejich fyzickou zdatností, ani jemností, jak se sportovci esport zdá být, jen proto že sedí „jako

přikování“ ke svým židlím. Ve skutečnosti jsou tělo a fyzické aktivity hráče stále důležitou součástí celkové sportovní aktivity (e.g. Witkowski, 2012 in Hamari 2017: 3). (překlad autorky)

Hamari přímo definuje: „esport definujeme jako formu sportu, kde jsou primární aspekty sportu usnadňovány elektronickými systémy; vstupy hráčů a týmů i výstup systému esport jsou zprostředkovány rozhraními člověk-počítač“ (Hamari 2017: 5). (překlad autorky)

Navazuje názor od Lee: Společnost vnímá definici esportu skrze sport velmi rozporuplně. Někteří argumentují tím, že se v něm nevyskytuje fyzická aktivita, proto je myšlenka např. esportu na olympijských hrách dokonce pobuřuje (Lee 2011: 40). (překlad autorky)

S další definicí přichází například: Tiedemann (2004): oblast sportovních aktivit, ve kterých lidé rozvíjejí a trénují mentální nebo fyzické schopnosti...“. Při definování eSports rozšiřuje Wagner (2006) tuto obecnou definici sportu přidáním „při používání informačních a komunikačních technologií“ (Tiedmann 2004 and Wagner 2006 in Hamari 2017: 4). (překlad autorky)

O vnímání esportů obecně v porovnání s tradičními sporty se můžeme píše Hamari: „esporty jsou běžně organizovány podle konkrétních žánrů her, jako jsou multiplayerové online bitevní arény (např. League of Legends, Dota 2), střelečky z pohledu první osoby (např. Counter-Strike: Global Offensive), strategie v reálném čase (např. Starcraft 2), sběratelské hry Karetní hry (např. Hearthstone) nebo sportovní hry (např. Série FIFA), proto v rámci esports vytvářejí mnoho subkultur, stejně jako to dělají „tradiční“ sporty. Esporty však nejsou běžně vnímány jako „elektronické“ verze „tradičních“ sportů, jako je fotbal, basketbal nebo atletické sporty, přestože se podobné simulace „tradičních“ sportů hrají také jako esporty (například FIFA a NHL)“ (Hamari 2017 :3). (překlad autorky)

Tomuto tématu se věnuje i Forbes, který toto téma esportu a sportu rozpracovává i ve svém článku: Dictionary.com definuje sport jako „atletickou aktivitu vyžadující dovednosti nebo fyzickou zdatnost“. Dále konkrétně zmiňuje jako sport „závodění, baseball, tenis, golf, bowling, wrestling, lov a rybaření“. Oxfordský slovník definuje sport jako „činnost zahrnující fyzickou námahu a dovednosti, při níž jednotlivec nebo tým soutěží o zábavu s ostatními nebo jinými“. Podle druhé definice nelze lov považovat za sport, protože nezahrnuje soutěž. Lovci si ale účtují za „sportovce“. [...] A co esport? Při fakturaci se řadí pod sport. Zahrnuje námahu mozku a při ovládání ovladače je jistě potřeba rychlých reflexů a obratnosti. Je

konkurenceschopný a miliony lidí se jím baví. Hráči mohou tvrdit, že jsou stejně sportovci, jako řidiči závodních automobilů, protože obě činnosti zahrnují dovednosti a obratnost při ovládání stroje (Forbes.com 2018. Leigh Steinberg). (překlad autorky)

K tomuto tématu mě zaujalo konkrétní stanovisko Jonassona, definující moderní sport, který je možno srovnat s moderním esportem: Sport v různých formách hrál v každé kultuře v minulosti důležitou roli a stále v současnosti. Nejdominantnější forma moderního konkurenčního sportu se v současných společnostech objevila v důsledku západního industrialismu. Podle Norberta Eliase je rozvoj moderního soutěžního sportu spojen také s civilizačním procesem – od surových, vulgárních her až po civilizovaný moderní sport. Tradiční definice moderního sportu zahrnuje, že jde o fyzickou, soutěžní a institucionalizovanou činnost. Kromě toho je sport charakterizován jak vědeckým světovým pohledem (standardizovaná pravidla, měření času, výšky a délky atd.), tak étosem, který je tvořen pojmy fair play a rovných příležitostí (Jonasson 2010: 287). (překlad autorky)

Dost často hovoří autoři neutrálně a nezúčastněně, že se nepřiklání přímo ani na jednu stranu například: Ve veřejném diskurzu se esport již etabloval jako specifická forma sportovní soutěže, přestože debata o tom, zda lze esport definovat jako sport v užším smyslu, není ani zdaleka vyřešena. Podíváme-li se na praktiky esportů, ve skutečnosti není tak snadné je odlišit od zavedených sportů. Zprv, lidé z esportu si říkají sportovci. Kromě toho jsou všechny zmíněné esporty v zásadě konkurenční prostředí, ve kterém bojují o vítězství konkurenční týmy nebo hráči, které jsou určeny daným bodovým systémem. esporty jsou strukturovány podle pravidel platných pro všechny účastníky, přičemž variace akcí a inovace jsou možné pouze v rámci těchto pravidel (Thiel and John 2017: 311-312). (překlad autorky)

### **Esport není sport**

Stejně tak jako se objevují autoři, kteří definují esport skrze sport, tak existují názory, že esport nelze definovat jako sport. Například Parry: Tvrdil jsem, že esporty nejsou sporty, protože jsou nedostatečně „lidské“; chybí jim přímá tělesnost; nevyužívají rozhodující kontrolu celého těla a dovednosti celého těla a nemohou přispět k rozvoji celého člověka; a protože jejich vzorce tvorby, výroby, vlastnictví a propagace kladou vážná omezení na vznik druhu stabilních a přetrvávajících institucí charakteristických pro správu sportu. Uznávám pokušení skočit k „zájmu mládeže“ - ale olympiáda je především o sportu. Konkurenční počítačové hry nelze považovat za sportovní, bez ohledu na to, jaké „podobnosti“ lze tvrdit. Počítačové hry jsou právě to – hry (Parry 2008: 14). (překlad autorky)

**Shrnutí problematiky esport vs sport skrze zmíněnou literaturu:** V rámci prošlé a zmíněné literatury jsem až na jeden proti argument shledala, že se autoři shodují na definici esportu skrze sport. Dost často ho definují skrze kompetitivnost, soutěž, psychickou přípravu k výkonu atd. Obecně v esportu se používá termín elektronický sport, který se definuje přes svoje vlastní vlastnosti, tím, co je, například, že je to soutěžní hraní hráčů nebo týmů, které je v jakékoli hře a na jakékoli platformě. Problematiku esportu a sportu můžeme shrnout skrze názor Norberta Eliase: Tradiční definice moderního sportu zahrnuje, že se jedná o fyzickou, soutěžní a institucionalizovanou činnost. Kromě toho je sport charakterizován jak vědeckým světovým názorem (standardizovaná pravidla, měření času, výšky a délky atd.), tak étosem, který je tvořen pojmy fair play a rovných příležitostí v soutěži. Kromě toho je pohled na moderní sport takový, že je prospěšný, poskytuje lepší fyzické a duševní zdraví, integruje se různými způsoby a internalizuje dobré společenské hodnoty. Kromě toho je organizovaný sport považován za důležitou socializační arénu, kde mají dospělí možnost pozitivně ovlivnit sociální, fyziologický a psychický vývoj dětí. Na rozdíl od tohoto pozitivního pohledu jsme ve sportu viděli deviantní chování, jako je doping a různé druhy podvádění, vylučování a výtržnictví. Přes určitou odchylku je sport obecně považován za něco, co přispívá ke společnosti (Elias in Jonasson 2010: 287). (překlad autorky) Toto vyjádření můžeme porovnat s esportem na české scéně. Esport se již od vzniku svých pravidelných činností institucionalizuje, za stěžejní můžeme považovat rok 2011, kdy začalo Mistrovství České republiky. Stejně tak je charakterizován jako soutěžní – kompetitivní činnost, má svá standardizovaná pravidla. Podobnost je určitě i v étosu, esport si zakládá na fair play a rovných příležitostech. Odlišné názory mohou panovat ohledně jeho prospěšnosti na zdraví a fyzické aktivity. Avšak ukazuje se, že psychická připravenost vyrovnanost je právě spojena i s fyzickou, a proto se spousta profesionálů a poloprofesionálů zaměřuje i na fyzický trénink. Dalším faktorem může být vliv na psychický vývoj dětí, avšak, tam se český esport orientuje a řídí především PEGI<sup>44</sup> - to je doporučený věk pro konkrétní hru, funguje například tak, aby se mladším hráčům vyhnulo násilí či sexuální obsah. V porovnání můžeme zahrnout i sociální faktor, k sociálnímu kontaktu dochází výhradně v digitálním prostředí, ale například v době koronaviru může být jedinou socializační volbou pro hráče.

---

<sup>44</sup> Pan European Game Information je evropský ratingový systém počítačových her vystavený tak, aby informoval konzumenty o obsahu hry a umožnil tak lepší výběr. Hodnocení PEGI je vyobrazeno formou nálepek na obalu hry.

## 11.1 Zodpovězení výzkumné otázky č. 2.

### Výzkumná otázka 2 Vnímají tito aktéři český esport jako sport?

Při konstruování této výzkumné otázky jsem měla předpoklad, že ve světě esportu budou aktéři převážně pro to, že esport jako sport vnímají. Domnívala jsem se tak hlavně především proto, že by teoretické uznání esportu za sport mohlo vést k lepšímu vnímání esportu českou společností. Probírala jsem tuto tematiku s respondenty, a vyplynulo mi z toho, že respondenti nemají na tuto problematiku striktně vyhraněný názor. Proto mě překvapilo, že ze sedmi respondentů se pouze čtyři přiklánějí více k tomu, že český esport vnímají jako sport a tři respondenti spíš ne. Dost často byl negativní názor spojen právě s tím, že sport, tak jak je obecně vnímán a se vznikem v anglosaském světě je přímo spojený s fyzickou aktivitou, to podle některých respondentů esport nespĺňuje. Zajímavé také je, že všichni respondenti zmínili v kontextu esportu v rozhovorech šachy, připodobňovali je k esportu z hlediska podobné psychické a menší fyzické aktivity. Dále je zmiňovali také v kontextu toho, že šachy jsou sportem uznaným, a proto některým přišlo nelogické, že esport do kategorie sportu nespada.

Respondenti, kteří esport jako sport vnímají, ho nejvíce připodobňují ke sportu hlavně v psychické přípravě, stresu a psychickém nátlaku a v jeho kompetitivnosti. Někteří respondenti dokonce zmínili, že je esport po psychické stránce mnohem náročnější. V esportu je také nutný dril a objevují se hráči, kteří trénují až 16 hodin denně.

Dalijes: „*Ano, za mě je esport a sport dost podobný, a to hlavně v tom, že je to dřina. Ve smyslu toho, že se zdá, že člověk sedí jenom za počítačem a kliká na myši a na klávesnici... Ale je to extrémní dřina, extrémní stresovej nápor. Organizace například v Rusku je motivují k tomu, aby hráli 16-18 hodin denně a takhle ani sportovci nemakaj. [...] Příklad, já jsem byl šachista, ve smyslu toho, že hraju na docela vysoké úrovni šachy, a čistě jenom z toho můžu soudit, že šachy jsou sport jako každý jiný, protože to vypětí, ten psychický nápor, co je na člověka, to je extrém. [...] Jenom důkazem je to, jakým způsobem člověk pálí kalorie, člověk prostě jenom sedí za stolem, hraje a pálí kalorie, stejně jako člověk, který jde chůzí třeba 7-8 kilometrů v hodině, což je téměř běh, což je neskutečný“.*

Enthew:“ *Esport vnímám jako... Asi jo, asi vnímám esport jako sport, ono tadyto je těžko říct, ono, když si člověk řekne slovo sport, tak si člověk vybaví zpocený borce, který běhají za míčem a prostě nějakým způsobem se pohybují, cvičej a dělaj nějaký srandy venku. Ale ono to tak vůbec není, protože sport je o soutěžení, sport je o tom, že lidi spolu nějakým způsobem*

*porovnávaj svoje schopnosti, svoje znalosti, a to je v esportu úplně normální. Je tomu tak i v šachách. Šachy jsou podle mě mnohem blíže k esportu, než jsou k normálnímu sportu, a přitom jsou do sportu zařazený“.*

*Ryzo: „Určitě to vnímám jako sport, porovnám to takto, šachy, jsou brány jako sport, uznávané asociacemi, respektive ministerstvem sportu, školství nebo pod co to konkrétně patří, takže já si myslím, že samotný esport by měl být brán jako sport, protože trvá to nějaký čas, než se dostane na danou úroveň, musí tomu čas, chuť, prostředky, a zároveň to musí i vybalancovat, osobně si myslím, že fyzickou přípravou. [...] Paradoxně esport může být i větší makačka než tradiční sport, může v některých případech, ale neříkám, že je tomu tak v každém případě, ale určitě je možné ho srovnat se sportem“.*

*Wango: „Osobně bych se asi přiklonil k tomu, že esportem je spíše sportem. Ale jak říkám, bude to otázka dalších měsíců, ale jestli se třeba potvrdí nějaké ty iniciativy, které v Česku jsou, aby se esport v Česku zrovnoprávnil se sportem... Je to běh na dlouhou trať, ale je to otázka, nejspíš to k tomu dospěje, možná ne. Některé evropské země esport jako sport potvrdili, jestli to nastane i tady to se nechme překvapit“.*

V případě respondentů, kteří esport jako sport spíše nevnímají, přetrvává názor, že sport je spojen přímo s fyzickou aktivitou, což u nich esport neevokuje. Dále také názor, že esport je samostatně stojící fenomén, který sport právě nepotřebuje, nepotřebuje se řadit na Olympiádu a podobně, protože naopak je jiný, může se teď mnohem lépe a rychleji rozvíjet, a naopak by mu spojení by mu nemuselo nic přinést.

*Eldesan: „Já osobně to dělím úplně jinak, já osobně si pod slovem sport představuju nějakou fyzickou aktivitu a nějaký pohyb a do toho ten esport nepatří“.*

*Jump: „V době, kdy se vlastně poprvé začalo řešit, já nevím teďka kolik roků zpátky to je, že by esport se propojil se sportem, že by se mohl objevit na Olympiádě, že by mohl být uznán sportem jako takovým... Tak to bylo celosvětové nadšení pro tohle to, já jsem tím taky žil, říkal jsem si jo, bude to na Olympiádě, bude to mít úplně jinou úroveň, úplně super... Musím říct, že v tomhle jsem hodně vstřízlivěl. A naopak začínám zastávat myšlenku, že by esport jako takový měl být samostatnou oblastí. Myslím, že má tak obrovský dosah už po celém světě v řadě různých sfér aktivit, že nepotřebuje se spojovat s tím sportem“.*

*Kara: „Já osobně to nevidím jako, že by to bylo esport rovná se sport... Ale když bych se podívala třeba na šachy, u kterých se řeší, jestli zařadit na olympiádu nebo ne... Tak za mě*

*mají šachy ještě mnohem míň společného než esport. [...] Když už si zase vezmeme třeba ten Starcraft, kde je opravdu 500-600 apm za minutu, tak tohle dělat dlouhodobě a v rámci hodin je neskutečně vyčerpávající, krom toho, že ten člověk musí sledovat co se děje v té hře, musí vymýšlet strategie, reagovat na to co se děje. A esportovní hráči dneska mají i své fyzické coache mají i mentální coache. Takže za mě by se to s tím sportem dalo srovnat, co se týče náročnosti na nějaký ten špičkový výkon“.*

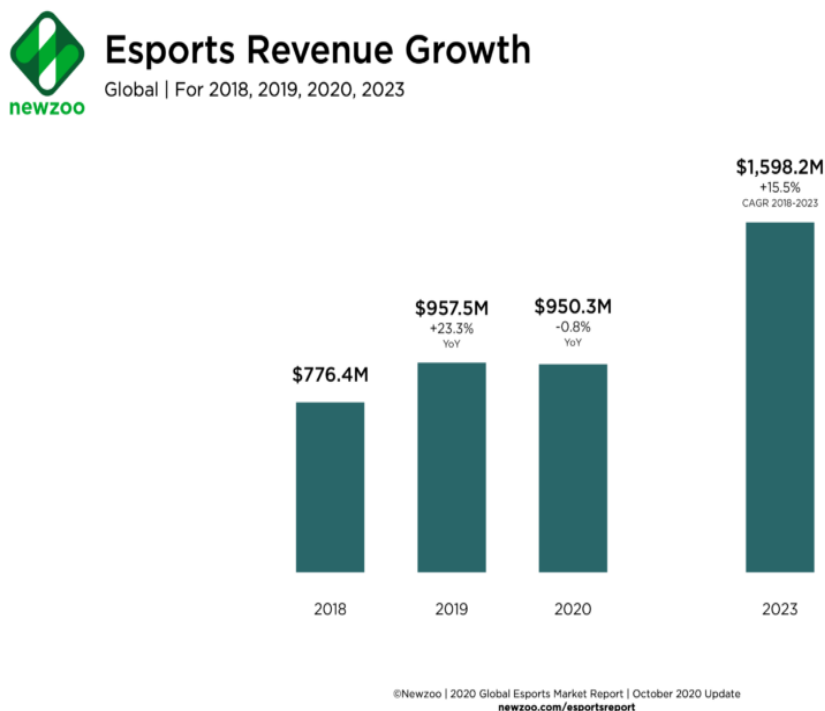
## 12 Koronavirus a esport

O tom jak, esportovou scénu ovlivnila nemoc koronavirus, prozatím neexistuje dostatečně odborné literatury – knihy publikace, ale spíš články, krátké statě atd. Převážně se k tématu vyjadřují zdroje, které jsou spojené s esportem obecně, více konkrétních informací je opět možno dohledat spíše ve světových médiích než v českých. Například portál zabývající se esportem ve svém článku uvádí ESPN: Celosvětové propuknutí koronaviru způsobilo zrušení akcí napříč desítkami sportů po celém světě. To vyvolalo i otázky, zda bude ovlivněna olympiáda v Tokiu. Hry a esport také pocítily dopad COVID-19, nemoci způsobené koronavirem. Seznam akcí a her u kterých vedlo ke zrušení z důvodu koronaviru: Overwatch – League – celá sezóna se odehraje online. Pokemon – Pokemon Championship Series byly zrušeny pro rok 2020. Fighting games – Combo Breaker odvoláno, Dota 2 – ESL dva eventy se přesouvají na online formát. League of Legends – LCS Jaro, Playoff a Finals budou pokračovat pod jiným režimem. Například na Finals místo zaplněné arény mohou lidé sedět ob sedadlo. LCK se vrací taky pouze na online zápasy. Apex Legends Global Series upravuje plán, uvažuje o offline, pokud by se zlepšily podmínky (ESPN.com 2020). (překlad autorky)

Z těchto příkladů změněných a zrušených akcí je jasně vidět, že esportu se se koronavirus také velmi dotkl, avšak esport, na rozdíl od sportu, není přímo závislý na fyzické přítomnosti, ačkoli mají výše jmenované a další hry a turnaje tradici offline, stále se mohou vrátit k původnímu formátu. Obrovskou výhodou je, že esport má tradici i v online sledování, proto mají esporty stále své fanoušky diváky, protože k nim ne vždy potřebují stadiony a hřiště. Navíc v době koronaviru došlo k větší popularizaci esportu obecně z toho důvodu, že mnohem větší procento lidí je doma a esport je z domova dostupný, ze stejného důvodu vzrostl obrovsky i počet diváků a fanoušků esportu. Esport je jeden z průmyslů, kterého se dotkla koronavirová situace méně. Esport měl mít ale tento rok obrovský potenciál k růstu, a tímto zásahem se jeho vývoj pozastavuje. Na rozdíl od ostatních průmyslů, které nyní prakticky nemají tržby, nebo jsou dokonce v červených číslech esport zaznamenal prozatím jen pokles tržeb. To doplňuje portál Sportspromedia: Zpráva Global Esports Market Report průzkumníka trhu původně odhadovala, že konkurenční herní průmysl vygeneruje letos 1,1 miliardy USD, ale toto číslo bylo nyní aktualizováno na 950,3 milionu USD. Pandemie již způsobila, že společnost Newzoo dříve dvakrát revidovala své projekce na 1,05 miliardy USD a 973,9 milionu USD (Sportspromedia 2020). (překlad autorky)

Koronavirus nadále ovlivňuje trh esportů, to komentuje například Server Newzoo: Po naší analýze našich nejnovějších (partnerských) dat, výzkumu a skutečností od společností na trhu jsme revidovali naše odhady tržeb z esportů pro rok 2020 směrem dolů z 973,9 milionů USD na 950,3 milionů USD globálně (Newzoo2020 COVID-19 Continues to Impact the Esports Market). (překlad autorky)

### Obrázek 3 Esporty růst příjmů globálně



(Newzoo.com 2020. <https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/>)

Hlavním faktorem přispívajícím k revizi do roku 2020 byly pokračující a nepředvídatelné dopady pandemie COVID-19. Stojí za zmínku, že publikum esportů není menší (což znamená, že nedochází k poklesu poptávky) a počet organizátorů není menší (takže nedochází k poklesu nabídky). Místo toho jsou naše upravené tržby většinou výsledkem letošních odložených a zrušených událostí esportu (Newzoo, 2020 COVID-19 Continues to Impact the Esports Market). (překlad autorky)

Esport je nyní omezen na offline akcích, ale může nadále růst na online platformách – Twitch, Lol Esports, YouTube... Na těchto platformách se esport více a častěji prezentuje partnerům, kvůli tomu, že jsou lidé častěji doma, a proto esport častěji hrají a sledují. Dá se také říct, že zrušení offline akcí je pro esport velmi nepříjemné, ale díky tomu, že se tyto turnaje

plně nezrušily, ale jen přešly do online formátu, došlo k úplnému zrušení turnajů opravdu jen ve výjimečných případech.

Další portál Reuters tvrdí, že: Sportovní fanoušci a hráči z celého světa frustrovaní zrušenými zápasy kvůli epidemii koronaviru přecházejí na esporty a profesionální virtuální sportovci se připojují k virtuálním herním turnajům fotbalu, automobilových závodů a basketbalu. "Zaznamenali jsme dramatický nárůst sledovanosti" u esportovních přenosů, řekl Todd Sitrin, senior viceprezident divize konkurenčních her společnosti Electronic Arts Inc, a dodal, že tvůrce senzace "Apex Legends" zaznamenal nárůst o trojnásobek své běžné sledovanosti v prvním čtvrtletí roku 2020. Turnaje elektronických sportů jsou z velké části k dispozici na platformách pro streamování her, jako jsou Twitch, YouTube Gaming, Facebook Gaming a Mixer, a jsou také vysílány na televizních kanálech včetně ESPN a Fox Sports (Reuters 2020 Jak koronavirus ovlivňuje esportové a gamingové eventy). (překlad autorky)

O esport se dokonce začaly zajímat i sázkové kanceláře, které dlouhodobě investují spíše do sportu. V době koronaviru byl esport ale mnohem lepší investicí, kvůli fanouškovské základně a faktu, že esport v Česku dále žil online. O tom píše i populární Seznam (s článkem Sazka pokračuje v milionových investicích do esportu): „Esport roste v Česku i ve světě nejen zásluhou koronavirové pandemie a následného rozvoje digitalizace. Velikost světového trhu je v současné době odhadována na 1,34 miliardy dolarů a toho českého na 50 milionů korun. Esport je proto zajímavý nejen pro hráče, ale i pro firmy, které mohou jeho prostřednictvím oslovit zajímavou cílovou skupinu“ (Seznam.cz 2020, Anita Plasová).

Česká esportová scéna v době koronaviru se opět v literatuře nevyskytuje, a to z toho důvodů, že tato literatura teprve vzniká. Veškeré informace bývají na webových stránkách turnajů, nebo portálů zaměřených na esport. Tento rok došlo k přesunutí značného množství offline turnajů, například i Mistrovství České republiky, které poprvé proběhlo od minulých let online. To, jak MČR vypadalo před koronavirem a jak nyní online je zpracováno ve vizuální části.

Respondenti popisují esport v době koronaviru takto:

Jump: „*My jsme měli obrovské aktivity na školách středních, začali jsme s vysokými školami, fungoval Nest<sup>45</sup>, na které jezdilo velké množství hráčů každý rok a všechno šlo tím*

---

<sup>45</sup> Nest je herní vila, kde je možno pořádat bootcampy pro týmy. Správcem herní vily je respondent Jump, který tam akce organizuje. Nest funguje pod společností LanCraft.

*offlinovým směrem, kde se přímo nabízely produkty partnerů firem, které v tom byly zapojeni, přímo face to face účastníkům. A přišel covid, ten tohle to všechno obrátil vzhůru nohama, všechno, co bylo v offline, skončilo, a každý subjekt se musel začít orientovat úplně jiným směrem“.*

*Eldesan: „No málokdo si to uvědomuje, ale covid esportu hrozně pomohl. Covid dal esportu lidi a přilákal k esportu hrozně lidí. Lidi musí být doma. Covid nám vzal esportové akce, kde se lidi bavili, covid nám vzal hospody bary, kam jsme se chodili bavit. A jediná možnost, kde lidi v této době hledají útěk od té reality a nějaký bavení, který je možný a legální, je ten počítač. Tak právě přichází mimo YouTube atd i to hraní. Já ještě neznám přesná čísla, ale myslím si, že se brzy dovíme, že za covidu to raketově stoupl a stoupá. A vidím to nejen já, ale i ty ostatní segmenty. Vlastně před covidem se dva tři fotbalové týmy zapojovaly do esportu, v dnešní době je jich osm. A vím, že probíhají další jednání“.*

*Kara: „Díky covidu vlastně, si myslím, že se podařilo obrovským způsobem přepracovat ten esport do toho online prostředí tak, že i v rámci online vysílání jsme třeba schopni dát tam ten záběr s těmi hráči, když přes tu webkameru... Ale vlastně ten covid nás donutil simulovat to offline prostředí v rámci nějakého onlinu“.*

## 13 Závěr

Ve své textové části diplomové práce jsem se nejvíce zaměřovala na historický vývoj esportu v České republice a na nynější úroveň české esportové scény. Akcentovala jsem pohled skrze aktéry a zejména to, jak vnímají historický vývoj a změnu v českém esportu, a to, zda vnímají esport jako sport.

Dále jsem se zaměřila na definici esportu obecně a na to, jak je definován ve vědeckých kruzích, zejména v kontextu vymezení v rámci či vůči sportu. Zajímalo mě, jak je esport v tomto kontextu vnímán samotnými aktéry českého esportu a také v textech mimo akademickou sféru. Zaměřila jsem pozornost zejména na různé portály a média v Česku. Respondenti z řad zásadních aktérů české esportové scény vyprávěli své příběhy o tom, jak dlouho se pohybují v esportu a co přesně v něm dělají. Soustředili se na to, aby popsali veškeré změny, které se udály v době, kdy s esportem, ať už jako koníčkem nebo povoláním, začínali. Časové určení dvacet let je v první výzkumné otázce spíše orientační, prakticky všichni mí respondenti mají pracovní esportovou zkušenost přes deset let, někteří patnáct až dvacet let. Je však nutno dodat, že tuto změnu mohli zachytit i před pěti a více lety, a to před „pracovním vstupem“ do esportu, protože všichni uvedli, že u nich esport začal jako koníček, který již trval před jejich pracovním nasazením v esportu. Tím se potvrdil můj předpoklad, že až na výjimky lidé z esportu začínali s esportem jako s dlouholetým koníčkem.

Důležité pro zodpovězení výzkumných otázek byly polostrukturované hloubkové rozhovory, které ukázaly, že pro zjištění postoje aktéra v esportu byla zásadní biografická metoda, v níž sami respondenti vypovídali svůj příběh o esportu, jak si pamatují své začátky, začátky esportu a jak vlastně vnímali a vnímají celý historický vývoj a změnu esportu v České republice. V tématu zaměřeném na historický vývoj nejčastěji popisovali změnu ve financích, které jsou nyní v esportu mnohonásobně vyšší. Kládli důraz na profesionalizaci všech subjektů, tvoření a dodržování smluv, vyplácení odměn atd. V rámci profesionalizace a dostupnosti větších finančních prostředků v esportu jsem narazila také na to, že respondenti nesdělovali některá fakta, například přesné finanční sumy, týkající se smluv mezi hráči a organizacemi, mezi organizacemi a pořadateli soutěží, nebo mezi subjekty obecně a partnery. Jedním z důvodů pro nesdělování informací je to, že tyto nově vznikající smlouvy mezi subjekty jsou prakticky vždy vázány mlčenlivostí. Z mého výzkumu také vyplývá, že jednou z největších změn, která se odehrála v esportu v Česku je obrovský nárůst financí a partnerů. Nárůst

kapitálu, převážně toho ekonomického (Bourdieu 1986), je jedním z hlavních a nejdůležitějších rysů vývoje esportu v ČR.

Dalším důležitým bodem pro vývoj esportu byl vývoj technologií a stabilní internet, které společně vedly k tomu, že se z esportu stal fenomén, který jak online, tak offline sleduje stále více lidí jak v Česku, tak celosvětově. V rámci druhé výzkumné otázky mě překvapilo, že většina respondentů nehodnotí esport jako sport, a to převážně ze dvou důvodů: 1) Buď mají sport spojený s fyzickou aktivitou, a proto pro ně esport sportem být nemůže. 2) Nebo ho naopak vnímají jako samostatně stojící fenomén, který se naopak má vydělovat od sportu, protože je jimi považován za samostatné odvětví. A také proto, že je nyní jedním z nejrychleji ekonomicky a divácky rostoucím sektorem, a není ho tedy potřeba přiřazovat pod sport.

Opakovaně jsem při výzkumu narážela na principy ANT teorie, teorii sítí aktérů, a to převážně v rozhovorech s respondenty. Český esport má všechny části sítě, subjekty (hráče, esportové organizace, partneři, portály, média atd.) na sebe velmi úzce navázané. Hráči musejí spolupracovat s esportovými organizacemi (herními týmy) a naopak. Organizace musí spolupracovat s pořadatelem turnajů, soutěží a lig. Stejně tak všichni musejí komunikovat s partnery, kteří jim zajišťují například finance, hardwary, periferie či propagaci. Tyto vazby mohly být v minulosti až tak úzce spojené, že v určitých sférách prakticky nebyla česká scéna schopna konkurence. A to, jak v Česku mezi subjekty navzájem, tak i ve světě. Dalo by se říci, že českou scénu v jejich začátcích dominovala prakticky jen jedna esportová organizace a jeden herní portál. Tím, že v Česku nebyla další organizace, která by se vyrovnala té dominující, vznikalo to, že esportové organizace (herní týmy) nemohli trénovat mezi sebou na podobně vysoké úrovni, a tím se posouvat dál, a proto nebylo možné konkurovat ve světě. Tyto blízké vazby tedy vedly k tomu, že určité subjekty získaly skoro úplnou dominanci na scéně. To ale zároveň vyústilo k nespokojenosti, někdy až nenávisti mezi určitými dalšími subjekty. Toto vedlo, a stále může vést k poškozování dalších subjektů a neférovosti na celé české scéně. Vazby mezi subjekty, které vznikly hned ze začátku českého esportu (cca před dvaceti lety) z pravidla stále drží pospolu. I z tohoto důvodu, se další subjekty (další organizace, portály, hráči) brání a bojují za spravedlivý český esport, který je konkurence schopný a nabízí mezi subjekty rovné příležitosti pro uplatnění. Respondenti potvrzují, že konkurence schopnost se v Česku za posledních pět let výrazně zlepšila, a to jak v rámci Česka, tak i v porovnání se světovou scénou. V ANT teorii se potvrdila i důležitost neživých aktérů, veškerých technologií, které jsou každodenní nezbytnou součástí esportových povolání. Počítače, konzole, herní příslušenství atd. jsou důležitými aktéry v esportové síti.

Důležitým faktorem ovlivňující můj výzkum a závěrečnou podobu audiovizuálního výstupu byla také koronavirové krize, převážně v tom ohledu, že jsem nemohla svoji práci vystavět na reálných záběrech akcí, turnajů a také nebylo možné s respondenty natáčet mimo online prostředí. Pro esport se naopak ukázalo, že pro něj má mimo těch klasických dopadů (nižší příjmy, zákaz offline turnajů atd.) i pozitivní vlivy, a to je obrovský nárůst hráčské základny, a především fanouškovské základny. Lidé více začali sledovat esport na všech platformách a v rámci forem lockdownu se i více účastnili esportových soutěží. S tím souvisí teoretický koncept technologického determinismu Paula Virilia (*The information bomb*, 2005), který varuje před nadužíváním technologií a rozvojem kyberprostoru. Virilio je striktně proti přenosům (vysílání) na dálku, a kritizuje i živé přenosy, které podle něho umožňují být neustále pod dohledem technologií, které umožňují neustálý dozor a ztrátu osobního prostoru a anonymity. Virilio tak upozorňoval na možné zneužití technologií, a to kýmkoli. Koncept živého přenosu je pro něj až katastrofickou představou, avšak ve světě esportu jsou živé přenosy prakticky nejdůležitějším způsobem, jak esport zviditelnit a dostat jej k divákům. O to víc se ukazuje důležitost živých přenosů v době koronaviru, kde právě díky „live cams“, jak je označuje Virilio, esport může dále růst.

Ve svém výzkumu jsem se také snažila zjistit, zda a jaká jsou specifika české scény, jestli je česká scéna něčím přímo odlišná od těch zahraničních. Respondenti se nedomnívají, že by se česká scéna diametrálně lišila od ostatních scén. Naopak mi všichni potvrdili, že česká scéna se inspiruje od té americké, asijské a především evropské<sup>46</sup>. Velké koncepty v esportu se nejčastěji kopírují do „menšího“ formátu v České republice, ať jde o formát online turnajů, tak i o to, jak probíhají velké offline akce. Respondenti v rámci „kopírování zahraničních scén“ zmínili pár aspektů, které vnímají přímo pro Česko: 1) Trend odcházení české esportové špičky do zahraničí za lepšími podmínkami (avšak nyní díky lepším finančním a podmínkám a zázemí pro hráče, coache a manažery tento trend v Česku upadá). 2) Negativní pohled na esport, ne přijmutí esportu českou veřejností, vnímání esportu jako něčeho neprofesionálního (v čem se například nejde uživit) – respondenti vysvětlují především tak, že se jako „národ“ dlouho přizpůsobujeme novinkám a trvá nám déle přijmout nové trendy, ale i to respondenti komentují tak, že lidé esport začínají pomalu přijímat. 3) Komunitnost akcí, esport v Česku byl specifický, především v jeho začátcích, byl velmi komunitní, všichni hráči i lidé z esportu se znali osobně. Kontakty, vazby přetrvávají, klíčoví aktéři (především manažeři, majitelé subjektů atd.

---

<sup>46</sup> Za „nejvíce prosperující esportové scény“ jsou v Evropě považovány: Německo, Velká Británie, Polsko, Španělsko a Francie

zůstávají a znají se mezi s sebou), což však vede na druhou stranu i k té uzavřenosti vůči konkurenceschopnosti uvnitř esportu, avšak díky rozvoji a rozmachu esportu se komunitní atmosféra pomalu vytrácí. A to především na hráčské úrovni, protože hráčů je stále více a více a na větších offline turnajích se neznají. Nicméně se nezdá, že by v případě esportu v českém prostředí docházelo k výrazným projevům glocalizace, (jak ji definuje například Roudometof, 2016). Hlavní aktéři, kteří formují současnou podobu esportu spíše touží po dosažení podoby esportu tak, jak je realizován například v Německu, Polsku, USA, Číně a Jižní Koreji. Tento trend se odráží v podobě turnajů, offline akcí, online přenosů atd. Specifický je i slang, v němž však dochází k přejímání pojmů z angličtiny do češtiny bez vytváření českých ekvivalentů. Lze tak říci, že esport je projevem transnacionálních toků technologií, idejí i financí, (Appadurai, 1996) v němž ten český touží po značné homogenizaci.

## 14 Literatura

- 1) Appadurai, A. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Vol. 1. Minneapolis a London: University of Minnesota Press.
- 2) Andreasen, M. S., T. B. Caspersen 2019. *The human factor in esports: Esport psychology*. BoD–Books on Demand.
- 3) Antropoweb, Michal Svoboda 2007  
Dostupné z: <http://www.antropoweb.cz/cs/biograficka-metoda-v-antropologii> [5.1.2020]
- 4) Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and simulation*. University of Michigan press.
- 5) Bányai, F., M. D. Griffiths, O. Király, Z. Demetrovics, 2019. The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of gambling studies*, 35(2), 351-365.
- 6) Biagioli, M. (Ed.). 1999. *The science studies reader*. Psychology Press.
- 7) Bourdieu, P. 1986. *The forms of capital*. Routledge.
- 8) Callon, M. 1984. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. *The sociological review*, 32(1\_suppl), 196-233.
- 9) Callon, M., A. Rip, J. Law, J. (Eds.). 1986. *Mapping the dynamics of science and technology: Sociology of science in the real world*. Springer.
- 10) Creswell, J. W. 1998. *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Sage Publications, Inc.
- 11) ČAE Česká Asociace Esportu 2020  
*Esport nebo e-sport*  
Dostupné z: [https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak\\_se\\_pise\\_esport.pdf](https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf)  
[10.11.2020]
- 12) ČSÚ Český statistický úřad, Eva Skarlandtová  
*Internet v českých domácnostech*  
Dostupné z: [https://www.czso.cz/documents/10180/20541261/1804110340\\_41.pdf/d466f10a-a508-482f-b796-46d2c568c680?version=1.0](https://www.czso.cz/documents/10180/20541261/1804110340_41.pdf/d466f10a-a508-482f-b796-46d2c568c680?version=1.0) [9.12.2020]
- 13) Edwards, H. 1973. *Sociology of sport*. Homewood, IL: Dorsey Press.

- 14) Elias, N., E. Dunning. 1986. *Quest for Excitement*. Oxford: Basil Blackwell.
- 15) Esport.vsb.cz 2020  
*Historie esportu*  
Dostupné z: <http://esport.vsb.cz/2020/11/02/historie-esportu/> [10.2.2021]
- 16) ESPN.com 2020  
*Jak koronavirus ovlivňuje esportové a gamingové eventy*  
Dostupné z: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/28852881/how-coronavirus-affecting-esports-gaming-events](https://www.espn.com/esports/story/_/id/28852881/how-coronavirus-affecting-esports-gaming-events) [10.11.2020]
- 17) Forbes.com 2018. Leigh Steinberg  
Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/leighsteinberg/2018/07/28/what-defines-a-sport/?sh=303a60db2d66> [17.2.2021]
- 18) Gauthier, G. 2004. *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Akademie múzických umění.
- 19) Giddings, S. 2006. Playing with nonhumans: Digital games as technocultural form. In S. Castells & J. Jenson (Eds.), *Worlds in play: International perspectives on digital gamesresearch* (pp. 115–128). New York, NY: Peter Lang Publishing.
- 20) Hamari, J., M. Sjöblom. 2017. What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*.
- 21) Hargreaves, J. 2004. *The autonomy of sport*. In A. Tomlinson (Ed.), *The sports studies reader*. 2007. New York, NY: Routledge.
- 22) Hendl, J. 2008. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál.
- 23) Hutchins, B. 2008. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869.
- 24) Holden, J. T., R. M. Rodenberg, A. Kaburakis 2017. Esports corruption: Gambling, doping, and global governance. *Md. J. Int'l L.*, 32, 236.
- 25) Chalmet, X. 2015. *Sponsorship within eSports: Examining the Sponsorship Relationship Quality Constructs*. (Master Degree Project) University of Gothenburg.
- 26) Chloupek, J., J. Nekvapil (eds.) 1987. *Reader in Czech sociolinguistics*. John Benjamins Publishing.

- 27) Jenny, S. E., R. D. Manning, R. D., M. C. Keiper, T. W. Olrich 2017. Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.
- 28) Jin, D. Y. 2010. *Korea's online gaming empire*. The MIT Press.
- 29) Jonasson, K., J. Thiborg. 2010. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, 13(2), 287-299.
- 30) Latour, B. 2013. Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory. *Journal of Economic Sociology*, 14(2), 73-87.
- 31) Lee, D., L. J. Schoenstedt, 2011. Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal Of Research*, 6(2), 39-44.
- 32) Li, R. 2017. *Good luck have fun: The rise of eSports*. Simon and Schuster.
- 33) Lokhman, N., O. Karashchuk, O. Kornilova.2018. Analysis of eSports as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*, 16 (1): 207-213.
- 34) Ma, H., Y. Wu, X. Wu, 2013 Research on essential difference of e-sport and online game. In *Informatics and management science V* (pp. 615-621). Springer, London.
- 35) MCRPC.cz 2021, Předchozí ročníky  
*Předchozí ročníky MČR*  
Dostupné z: <https://www.mcrpc.cz/predchozi-rocniky/mcr-2019> [10.1.2021]
- 36) MUNI 2003, Jana Švejdová  
*Historie a vývoj e-sportu*  
Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejdov.htm> [10.11.2020]
- 37) MUNI 2020, Radim Chlad  
*Historie internetu v České republice*  
Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2000/xchlad.htm> [9.10.2020]
- 38) Newzoo 2020, Remer Rietkerk  
Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/> [9.12.2020]
- 39) Nichols, B. 2010. *Úvod do dokumentárního filmu*. Akademie múzických umění v Praze.

- 40) Parry, J. 2019. E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3-18.
- 41) Pettman, K. 2020. *E-sporty základní průvodce*. Londýn: Egmont.
- 42) Pink, S., Horst, H., J. Postill, L. Hjorth, T. Lewis, J. Tacchi, 2015. *Digital ethnography: Principles and practice*. Sage.
- 43) Pizzo, A. D., S. Na, B.J. Baker, M. A. Lee, D. Kim, D. C. Funk, 2018. eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2).
- 44) Pocketgamer.biz 2020, Kayleigh Partleton, Staff Writer  
*Honor of Kings byla nevíce výdělečná mobilní hra v lednu 2020*  
Dostupné z: <https://www.pocketgamer.biz/news/72655/superdata-top-grossing-january-2020/>  
[9.10.2020]
- 45) Reuters 2020, Ayanti Bera  
*E-sporty přitahují více diváků, protože koronavirus zastavuje živé sportovní zápasy* Dostupné z: <https://www.reuters.com/article/us-health-coronavirus-esports-idUSKBN21Y2SX>  
[9.10.2020]
- 46) Rojek, C. 2001. *Celebrity*. London: Reaktion Books Ltd.
- 47) Roudometof, V. 2016. *Glocalization: A critical introduction*. Routledge.
- 48) Segal, D. 2014. Behind league of legends, e-sports's main attraction. *New York Times*.
- 49) Seznam 2020, Anita Plasová  
*Sazka pokračuje v milionových investicích do esportu*  
Dostupné z: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/sazka-pokracuje-v-milionovych-investicich-do-esportu-121943> [10.11.2020]
- 50) Snavely, T. L. 2014. *History and analysis of eSport systems*. (Doctoral dissertation). The University of Texas at Austin.
- 51) Sportspromedia 2020, Ed Dixon  
*Studie: Covid-19 uvidí pokles tržeb esportu do roku 2020 na 950,3 mil. USD*. Dostupné z: <https://www.sportspromedia.com/news/esports-revenue-2020-covid-19-newzoo-report-league-of-legends> [9.10.2020]

- 52) Svoboda, A. 2016. Sportovní hvězda jako výsledek akumulace sportovního kapitálu, *Sociologický časopis*, Vol. 52, No. 4: 535–556
- 53) Taylor, T. L. 2009. The assemblage of play. *Games and Culture*, 4, 331–339.
- 54) Taylor, T. L. 2012. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.
- 55) Tiedemann, C. 2004, Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precisethe central term(s), *IX international CESH-congress, Crotone, Italy*.
- 56) Thiel, A., J. M. John, 2018. Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 311-315.)
- 57) Turner, G. 2004. *Understanding Celebrity*. London: SAGE Publications.
- 58) Virilio, P. 2005. *The information bomb*. (Vol. 10). Verso.
- 59) Wagner, M. G. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. In *International conference on internet computing* (pp. 437-442).
- 60) Wingfield, N. (2014). In eSports, video gamers draw real crowds and big money. *New York Times*, 30, A1.
- 61) Witkowski, E. 2012. On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture* 7(5): 349-374.
- 62) WIKIPEDIA 2020  
*Elektronický sport*  
Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Elektronick%C3%BD\\_sport](https://cs.wikipedia.org/wiki/Elektronick%C3%BD_sport) [10.11.2020]
- 63) Zhouxiang, L. 2016. From E-heroin to E-Sports: The development of competitive gaming in China. *The International Journal of the History of Sport*. 33(18): 2186-2206.

## 15 Přílohy

### **Obrázek č. 1** - Stručná historie kompetitivního hraní

(SuperData, a Nielsen Company, SuperData Research (superdataresearch.com [2014](#))

### **Obrázek č. 2** - Nejvýdělečnější tituly podle leden 2020

(SuperData, a Nielsen Company, SuperData Research (superdataresearch.com), (Pocketgamer.biz 2020)

### **Obrázek č. 3** - Esporty růst příjmů globálně

(Newzoo.com 2020. <https://newzoo.com/insights/articles/covid-19-continues-to-impact-the-esports-market-newzoo-revises-its-esports-revenue-forecast/>)

### **Tabulka č. 1** - Esport v číslech. Svět vs. Česko

(ČAE Česká asociace esportu 2020 Esport v číslech, <https://www.esport.cz/esport-v-cislech>)