



# **BAKALÁŘSKÁ**

## **PRÁCE**

Prognóza vývoje esportu

Forecast of esport

## **STUDIJNÍ ROGRAM**

Ekonomika a management

## **VEDOUCÍ PRÁCE**

doc.RNDr.Bohumír Štědroň,CSc.

KOVÁŘ

LADISLAV

**2022**



# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

## I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Kovář** Jméno: **Ladislav** Osobní číslo: **484519**  
Fakulta/ústav: **Masarykův ústav vyšších studií**  
Zadávající katedra/ústav: **Institut ekonomických studií**  
Studijní program: **Ekonomika a management**

## II. ÚDAJE K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Název bakalářské práce:

**Prognóza vývoje esportu**

Název bakalářské práce anglicky:

**Forecast of Esport**

Pokyny pro vypracování:

Specifikace cíle a metody  
Analýza problematiky esportu  
Prognóza vývoje esportu  
Závěry  
Citace

Seznam doporučené literatury:

Diplomové práce (Erlích, Cvrček aj.)  
Štědroň B.: Prognostika, C.H.BECK, Praha 2019  
Štědroň B.: Prognostické metody a jejich aplikace, C.H.BECK, Praha 2012

Jméno a pracoviště vedoucí(ho) bakalářské práce:

**doc. RNDr. Bohumír Štědroň, CSc. Masarykův ústav vyšších studií ČVUT v Praze**

Jméno a pracoviště druhé(ho) vedoucí(ho) nebo konzultanta(ky) bakalářské práce:

Datum zadání bakalářské práce: **05.01.2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **28.04.2022**

Platnost zadání bakalářské práce: \_\_\_\_\_

doc. RNDr. Bohumír Štědroň, CSc.  
podpis vedoucí(ho) práce

Mgr. František Hřebík, Ph.D.  
podpis vedoucí(ho) ústavu/katedry

prof. PhDr. Vladimíra Dvořáková, CSc.  
podpis děkana(ky)

## III. PŘEVZETÍ ZADÁNÍ

Student bere na vědomí, že je povinen vypracovat bakalářskou práci samostatně, bez cizí pomoci, s výjimkou poskytnutých konzultací.  
Seznam použité literatury, jiných pramenů a jmen konzultantů je třeba uvést v bakalářské práci.

\_\_\_\_\_  
Datum převzetí zadání

\_\_\_\_\_  
Podpis studenta

Kovář, Ladislav. *prognóza vývoje esportu*. Praha: ČVUT 2022. Bakalářská práce. České vysoké učení technické v Praze, Masarykův ústav vyšších studií.



**MASARYKŮV ÚSTAV  
VYŠŠÍCH STUDIÍ  
ČVUT V PRAZE**

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracoval samostatně. Dále prohlašuji, že jsem všechny použité zdroje správně a úplně citoval a uvádím je v příloženém seznamu použité literatury.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této závěrečné práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

V Praze dne: 28. 04. 2022

Podpis:

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval především mému vedoucímu bakalářské práce, kterým byl pan docent Bohumír Štědroň. Díky jeho radám, pomocným podkladům a sdělením zákona od profesora Parkinsona bylo tvoření této práce mnohem klidnější a plynulejší.

# Abstrakt

Hlavním cílem této bakalářské práce je seznámit čtenáře s videoherním trhem, přesněji esportem. V první části práce uvede čtenáře do historie videoher, kde vznikla první hra, jak se jmenovala a jak byla náročná pro tehdejší techniku. Následují významné herní společnosti, které se významně podílely na vývoji tohoto trhu a působí zde dodnes. Historie esportu není však tak stará, ale vychází z ní dnešní turnaje, hry a herní organizace. Zde jsou uvedeny nejpopulárnější esportové hry současnosti, největší esportové turnaje a výběr týmů, které mají na tomto trhu velké jméno. Nesmíme také zapomenout na zmínku o esportu v České republice, který je sice „v kolébce“, ale stále roste. V další kapitole jsou sepsány použité prognostické metody nejčastěji z knih od docenta Bohumíra Štědrone. Následuje Praktická část, kde je vytvořena analýza videoherního trhu a prognózy vývoje esportu. V poslední řadě je zde vytvořena případová studie o pandemii Covid-19 a práce je zakončena závěrem.

## Klíčová slova

esport, videohry, elektronický sport, prognostika, prognostické metody, organizace, vývoj, gaming,

# Abstract

The main goal of this bachelor thesis is to acquaint readers with the video game market, more precisely esports. The first part of the thesis introduces the reader to the history of video games, where the first game was created, as it was called and as it was the most difficult for the hardware at the time. The following are major gaming companies, which have a significant impact on the development of this market and operate here to this day. However, the history of esports is not so old, but it is the basis of today's tournament, game and game organization. Here are the most popular sports games today, the largest sports tournaments and a selection of teams that have a big name in this market. We must also not forget the mention of esports in the Czech Republic, which is "in the cradle" but still growing. The next chapter describes the prognostic methods used, most often from books by associate professor Bohumír Štědroň. The Practical part follows, where an analysis of the video game market and forecasts of the development of esports is created. Lastly, a case study of the Covid-19 pandemic is created and the work concludes.

## Key words

sports, video games, electronic sports, forecasting, forecasting methods, organization, development, gaming



# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Teoretická část</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1</b>	<b>Videohry</b> .....	<b>6</b>
2.1.1	Videoherní historie .....	6
<b>2.2</b>	<b>Videoherní společnosti</b> .....	<b>7</b>
2.2.1	Valve corporation .....	7
2.2.2	Riot games .....	8
2.2.3	Epic games .....	8
2.2.4	Blizzard entertainment .....	8
<b>2.3</b>	<b>Esport</b> .....	<b>9</b>
2.3.1	Historie esportu .....	9
<b>2.4</b>	<b>Hry a turnaje</b> .....	<b>10</b>
2.4.1	League of legends .....	11
2.4.2	Dota 2 .....	12
2.4.3	Counter-strike: global offensive .....	14
2.4.4	Fortnite .....	15
2.4.5	Pubg mobile .....	15
<b>2.5</b>	<b>Esport týmy</b> .....	<b>16</b>
2.5.1	Team solomid .....	16
2.5.2	Team OG .....	17
2.5.3	Faze clan .....	17
2.5.4	T1 .....	18
<b>2.6</b>	<b>Esport v české republice</b> .....	<b>18</b>
<b>2.7</b>	<b>Marketing formou esportu</b> .....	<b>20</b>
<b>3</b>	<b>Metodika</b> .....	<b>21</b>
<b>3.1</b>	<b>Prognostické metody</b> .....	<b>21</b>
3.1.1	Kvantitativní prognostické metody .....	21
3.1.2	Kvalitativní prognostické metody .....	22
<b>3.2</b>	<b>Předmět zkoumání</b> .....	<b>22</b>

3.3	Zdroje dat .....	22
3.4	Vlastní výsledné prognózy .....	23
4	Analýza videoherního trhu .....	24
4.1	Herní průmysl .....	25
4.2	SLEDOVANOST HERNÍHO PRŮMYSLU.....	31
4.2.1	Sledovanost Twitch.tv.....	32
4.3	Sledovanost esportu.....	34
5	VLASTNÍ ANALÝZA PREDIKCE.....	41
5.1	Prognózy videoherního průmyslu .....	41
5.2	Prognózy esportu .....	44
5.3	Zhodnocení vlastní predikce .....	52
5.3.1	Pesimistický scénář .....	52
5.3.2	Optimistický scénář.....	53
5.3.3	Základní scénář .....	53
6	Případová studie Covid-19.....	55
7	Závěr .....	59

# 1 Úvod

Slovo esports už někdy slyšel každý a pokud ne, tak určitě uslyší. V dnešní době, kdy se lidstvo posouvá v elektronickém odvětví velkými kroky, tak se stejnou rychlostí se rozšiřuje esports mezi lidmi.

Toto byl také jeden z důvodů, proč jsem si vybral toto téma ke zpracování. V esportsu je veliký potenciál a prognóza tohoto vývoje bude velice zajímavá a pro mnoho lidí užitečná. Spousta velkých firem podobný vývoj předvídalo a již investovalo do sportovního odvětví. Ty největší dokonce vlastní své sportovní týmy, nebo jsou hlavními sponzory největších sportovních turnajů. Vývoj esportsu roste každým rokem jinak, ale stále se jeho hodnoty zvyšují a následné prognózy nenaznačují změnu. Proto bude velmi zajímavé porovnat prognózy z této práce s prognózami z jiných let. Esports jde ruku v ruce s rostoucím videoherním trhem, který obsahuje tisíce her. Na světě již existuje spousta sportovních týmů, kteří mezi sebou soupeří o výherní fondy v různých hrách, různých turnajích a různých částech světa. Již dnes se můžeme setkat s velkým množstvím turnajů, kteří hráčům nabízí snové výhry. Díky tomu esports změnil život mnoha hráčům, kteří většinou začínali s videohrami jenom jako druhém zájmu, který se později stal i jejich způsobem života. Podíváme-li se na ty nejúspěšnější hráče, tak se jejich platy dají srovnávat s profesionálními sportovci. Na druhou stranu esports není pouze pro profesionály, ale také pro amatérské hráče, kteří chtějí porovnat síly s ostatními hráči. Velkou zásluhou na popularitě esportsu mají vysílací platformy, které přenášejí různé eventy a turnaje pro diváky, kteří je zdarma mohou sledovat z pohodlí domova.

Díky tomu, že esports není zde nějak dlouho, tak se jeho základna skládá spíše z mladého publika, na který je cílený. Starší generace tento druh zájmu moc nevyhledávají a pokud jim někdo řekne, že se živí sportem či hrami, tak pouze kroutí hlavou. Ale i tento pohled starší generace se postupně s růstem esportsu mění a někteří rodiče své děti v budování kariéry sportovní hráče podporují. Právě i z hlediska generačního vývoje populace bude velmi zajímavé sledovat rozvoj celkového videoherního trhu a esportsu.

Cílem práce je čtenáře uvést do světa esportsu a nejdůležitější částí jsou vytvořené prognózy v teoretické části za pomoci prognostických metod kvantitativních. Použita data byla následně porovnána s jinými zdroji a na jejichž základě byly stanoveny finální prognózy.

## 2 Teoretická část

V této části bakalářské práce jsou podrobněji vysvětleny důležité pojmy, které jsou potřeba k porozumění problematice, o které tato práce pojednává. Dozvíme se tu co to jsou videohry, jejich historii, odvětví a také, jak se pro někoho hraní video her stalo více než pouze volnočasová aktivita.

### 2.1 Videohry

Videohry hry už od počátku slouží jako druh zábavy. Jak se dozvíme později v bakalářské práci, tak v dnešní době pro spoustu lidí videohry slouží také jako způsob obživy. Videoherních žánru je spousta. Počínaje klasickými střílečkami, kde se hráč vcítí do těla vojáka z druhé světové války, až po hru, která je simulací běžného života. Na počátku existovaly hry pouze počítačové. S pokrokem moderní doby se však hry dostaly také na mobilní zařízení a začaly vznikat herní konzole. V dnešní době si člověk může videohru zahrát pomalu na čemkoliv, dokonce i na ledniče. Velké využití můžeme také najít třeba v armádě, kde se hry využívají jako simulace vojenské mise, kde si vojáci mohou vše nacvičit a nemusí utrácet spoustu peněz za reálné nácviky (PARÁČKOVÁ, 2019).

#### 2.1.1 Videoherní historie

Úplně první videohra vznikla již v roce 1952. Nesla název tic-tac-toe a vytvořil jí Britský profesor A.S. Douglas, jakož to doktorskou disertační práci na University of Cambridge. O 10 let později, tedy v roce 1962, Steve Russell na Massachusettském technologickém institutu vynalezl hru s názvem Spacewar! Počítačovou vesmírnou bojovou videohru pro PDP-1 (Programmed Data Processor-1), což byl v tu dobu jeden z nejvýkonnějších počítačů, který se většinou vyskytoval pouze na univerzitách. Videohry jsou základním kamenem celého videoherního průmyslu, který začal vznikat v roce 1972, kdy byla vydána první, komerčně dostupná videoherní konzole Magnavox Odyssey navrhnutá Sanders Associates (History.com, 2019).

Dalšími důležitými milníky pro videoherní průmysl byly vydání arkádové hry Space Invaders, která je považována za předchůdce moderních video her, uvedení Activision, prvního

herního vývojáře třetí strany (který vyvíjí software bez výroby konzolí nebo arkádových skříní), v roce 1979 a působí dodnes, představení hry Pac man Spojeným státům americkým, která byla obrovsky populární v Japonsku, vytvoření hry Donkey Kong společností Nintendo a zároveň představení světu hry Mario nebo také vydání prvního, leteckého simulátoru od firmy Microsoft (History.com, 2019).

Video herní průmysl se začal úspěšně rozšiřovat, což vedl k přehlčení trhu v roce 1983, což mělo za následky krach několika společností. Toto období ukončila společnost Nintendo v roce 1985 vynalezením konzole NES, rozšířením do Spojených států amerických a vydáním velice důležitých a do dnes známých titulů Super Mario Bros., The Legend of Zelda, and Metroid. V 90. letech popularita video her vzrostla natolik, že začali vycházet filmy, které byly postaveny na příběhu her the Super Mario Bros, Street fighter nebo Mortal combat (History.com, 2019).

Dalším důležitým milníkem pro videoherní průmysl bylo vydání 3D her firmy Sony, Sega a Nintendo v roce 1995. Videohry se začaly přesouvat z cartridges na CD, později na DVD a Sony s jejich konzolemi dominovalo videoherní trh.

## **2.2 Videoherní společnosti**

Videoherní společnosti jsou hlavní tvůrce videoher, ale také herních konzolí, podpůrných programů, či herních engineů. Videoherních společností je na trhu spousta, proto si zde přiblížíme společnosti, které primárně ovlivňují esport.

### **2.2.1 Valve corporation**

Valve corporation je Americká firma založena v roce 1996. Neznámější videoherní tituly této společnosti jsou Half-Life, Counter-strike, Dota 2, Portal, Team Fortress a Left 4 Dead. Jejich první titul byla hra Half-life, která získala řadu ocenění „Hra roku“ a je stále široce považována za jednu z nejlivnějších FPS her, jaké kdy byly vyrobeny (giantbomb, 2021). Hry Dota 2 a Counter-strike patří do dnes k nejhranějším hrám na světě a pořádají se v nich obrovské turnaje, ve kterých se hraje o miliony dolarů.

Mimo hry, Valve také vyvinuli vlastní Source engine (herní engine), na kterém funguje spousta her jako například Apex legends, Black mesa nebo výše zmíněný counter-strike. Možná neznámějším výtvozem studia Valve je herní platforma Steam, na které si lidé mohou kupovat tisíce her.

### **2.2.2 Riot games**

Společnost Riot Games byla založena v roce 2006 s cílem vyvíjet, vydávat a podporovat nejhranější hry na světě. Roku 2009 vydali jejich vlastní, debutový titul League of Legends. Tato hra se stala, jak samotní Riot Games uvádí, nejhranější PC hrou na světě a důležitým motorem explozivního růstu esportu (Riotgames, 2022). V posledních letech tato společnost rozšířila svoji nabídku videoher o tituly jako jsou Teamfight Tactics, Legends of Runeterra, Valorant, nebo dokonce mobilní hru League of Legends: Wild Rift. Tyto hry patří k nejvýraznějším esport hrám této doby. Samotný Riot Games pořádá několik turnajů, avšak nejpopulárnější je League of Legends World Championship, ve kterém hraje 12 nejlepších esport týmů z celého světa a výherní fond se letos vyšplhal k 2,250,000 dolarů.

V roce 2021 se Riot games spojil s velkou streamovací platformou Netflix a vznikl jejich první animovaný seriál Arcane, který sklídl mnoho úspěchů. Podle informací od Riot games se můžeme těšit v následujících letech na další herní tituly Song of Nunu, Convergence a další.

### **2.2.3 Epic games**

Epic Games je Americká společnost založena v roce 1991. Dnes je Epic přední interaktivní zábavní společností a poskytovatelem technologie 3D engine. Epic provozuje Fortnite, jednu z největších her na světě s více než 350 miliony účtů. Epic je znám také díky jeho Unreal Engine, který pohání přední světové hry a je také používán napříč průmyslovými odvětvími, jako je film, architektura, automobilový průmysl a simulace (Epic, 2022). Epic Games také provozují svoji platformu Epic Store, kde podobně jako na Steamu, můžou lidi pořizovat přes tisíce herních titulů. Tyto dvě velké platformy mezi fanoušky svádí velké souboje. Někteří jsou na straně Steamu, protože tu byl první, někteří na straně Epic store, který si snaží své příznivce dostat na svoji stranu tím, že rozdává každý týden hry zdarma, nebo některé hry jsou zde exkluzivní a na ostatní platformy, jako je Steam, dorazí o několik dní později.

### **2.2.4 Blizzard entertainment**

Společnost Blizzard Entertainment byla založena v roce 1994 a podle webu referencfor-business se rychle stala jednou z nejpopulárnějších a velmi respektovanou videoherní společností. Svoji popularitu si především získala v herním žánru MMO games (massively

multiplayer online hry) tituly World of Warcraft, Warcraft, Diablo, Starcraft a Hearthstone. Web screenrant uvedl, že samotná hra World of Warcraft má 4.74 milionů aktivních odběratelů k roku 2021. Ve většině těchto her se dodnes pořádají velké esport turnaje, dokonce firma Blizzard pořádá vlastní videoherní akci s názve Blizzcon. Jsou zde představovány nejnovější hry od Blizzardu, probíhají zde turnaje ve hrách, přehlídka kostýmu postav z her od Blizzard a mnohé další. V roce 2017 se zde konal první, celosvětový turnaj ve hře Hearthstone, Global Games, který vyhrála Česká republika v sestavě Petr Žalud, Jaromír Vyskočil, Mikuláš Dio a Stanislav Cifka. Touto výhrou si hráči přišli na 60,000 USD.

## 2.3 Esport

Slovo esport značí zkratku pro termín elektronický sport. Někteří lidé namítají, že se nejedná o sport, protože hráči „pouze“ sedí u počítače, či jiné konzole a hrají hru. Tito lidé však nevidí, že závodní hraní videoher může být náročnou činností. Není to tolik náročné fyzicky, ale psychicky. Mnoho profesionálních esport týmů má vlastního mentálního kouče, který pomáhá hráčům s jejich psychickou pohodou. Zejména větší týmy mají i svůj gaming house (domy, kde se celý team schází a trénuje spolu), kde se nachází i posilovny, profesionální kondiční trenéři, či kuchaři, kteří jim vaří zdravou a vyváženou stravu. Profesionální esport hráči mají smlouvy, jako klasičtí sportovci. Nejlépe pojem esport popsala Česká asociace esportu: „*Jde o organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů, v jakékoliv hře, na jakékoliv platformě (PC, konzole, mobil). Soutěže mají jasná pravidla a účastnit se jich mohou jak amatérští, tak profesionální hráči.*“ (Esport.cz, 2021)

V budoucnosti by se mohlo stát, že esport bude součástí olympiády. V tomto roce, tedy 2022, se konal turnaj nazývaný Olympic Virtual Series, který předcházela letošní olympiádě v Tokiu. Soutěžilo se ve hrách Gran Turismo, Zwift, eBaseball, Virtual Regatta a veslování, což nejsou příliš běžné esport hry, ale jsme teprve na počátku (CHROBOK, 2021).

### 2.3.1 Historie esportu

První oficiální esport soutěž proběhla v 1980 ve hře Space Invaders, které se zúčastnilo kolem 10,000 hráčů. O velkou chuť k soutěžení mezi hráči se postarali vývojáři v 80. letech tím, že přidal do her tzv. highscore, které nutilo kompetitivní hráče se zlepšovat a porážet ostatní hráče. V 90. letech se začal rozšiřovat internet, čímž se vývojářům otevřela možnost

přidáváním multiplayeru do her, aby hráči mohli hrát proti sobě a nemuseli být na jedné konzoli (ESPORT, 2020).

Historický první esport událost se konala v roce 1997 ve hře Quake. Tento turnaj byl součástí veletrhu E3 a hlavní cenou bylo Ferrari 328 GTS v hodnotě 55,000 USD. Ve stejné roce se také uskutečnil druhý ročník turnaje QuakeCon, kterého se zúčastnilo přes 600 hráčů. Pouze o jeden rok později se konal nezapomenutelný turnaj ve hře Starcraft 2, který sledoval dohromady 50 miliónů lidí online (Švejdová, 2003). Tímto turnajem se velice rozšířil herní žánr RTS (real time strategy) a stal se velice populárním na esport eventech.

Na počátku roku 2000 se esport dočkal velkého růstu. Začali vznikat esportové organizace WCG (World Cyber Games), EWSC (Electronic Sports World Cup) a MLG (Major League Gaming), které se je dnes považováno za jedno z nejvýznamnějších světových organizátorů esport turnajů. Zájem o esport se navyšoval a v roce 2006 se turnaj ve hře Halo 2 dostal do americké televize. Bohužel se nedočkal takových ohlasů jako z jiných streamovacích platforem. Avšak v roce 2011 vznikla streamovací platforma Twitch, která umožňovala funkci live chat, kde si mohl divák povídat se streamerem a tím zasahovat do vysílání. Tato platforma byla velmi úspěšná a později ji odkoupila firma Amazon. Díky Twitchi se začalo o esport a celkový gaming zajímat velké spektrum lidí a hra League of Legends se stala nejpobulárnější hrou na světě, což platí dodnes. Roku 2011 měla hra League of Legends svůj první World Championship turnaj a o pouhé 2 roky později dokázali organizátoři vyprodat the Staples Center s kapacitou 20 000 lidí (siue, 2022). V roce 2014 na tomto turnaji hrála i kapela Imagine Dragons a na tuto událost přišlo 40,000 lidí. Enormních čísel se tento event dočkal v roce 2017, kde ho sledovalo přes 60 miliónů lidí.

## 2.4 Hry a turnaje

Videoherních žánrů je mnoho a v každý hře je způsob, jakým hráči mohou mezi sebou soupeřit. Nejrozšířenějšími žánry jsou MOBA (League of Legends, Dota 2), RTS (Starcraft 2, XCOM 2), FPS (Counter-strike, Valorant), bojové (Tekken, Mortal Kombat) a karetní hry (Hearthstone, Magic: The Gathering Arena). Zápasy se většinou hrají formátem nejlepší z 1,2,3 nebo 5 map. Pokud jeden tým vyhraje většinu map, vyhrává zápas.

Ve hrách žánru MOBA se hráči snaží zničit nepřátelskou bázi pomocí svých hrdinů, které si vybrali. Každý hrdina je unikátní a nabízí hráči jiný styl hraní. Hru většinou hrají dva týmy po pěti hráčích. FPS hry, neboli střílečky z pohledu první osoby, také hrají dva týmy po pěti



hráčích. Některé týmy využívají možnost trenéra, který může při pauzách pomáhat hráčům s taktikami, poukazuje na chyby, kterým by se měli vyvarovat nebo je pouze povzbudí. V FPS hrách je cílem eliminovat celý nepřátelský tým, položit bombu, či ji zneškodnit. RTS (strategie v reálném čase) hrají 2 hráči proti sobě a jejich cílem je zničit nepřítelovu základnu, podobně jako v MOBA hrách, avšak v RTS si stavíte budovy, ve kterých si trénujete vlastní jednotky, těžíte materiál a staráte se o chod vlastní základny. Bojové hry jsou žánr, ve kterém se utkají dva hráči proti sobě, s vybraným hrdinou podle sebe. Tyto hry často obhájí speciální pohyby, které se aktivují správnými sekvencí stisknutých tlačítek. Postavy jsou často vyobrazovány z bočního pohled, ale v novějších hrách se používají i pohledy z mnoha úhlů (techopedia, 2011). V karetních hrách opět hrají 2 hráči proti sobě a snaží se oponentovy dostat životy na nulu. Využívají k tomu kartičky, které mají různé efekty. Efekty mohou být různé, vyvolání jednotky, seslání magického kouzla, změna prostřední nebo vybavení svého hrdiny zbraní. Každá karta stojí určitý počet jednotky, které má hráč omezený počet na kolo. Nejhranějšími esport hrami podle webu mdeium.com jsou dnes Counter-Strike: Global offensive, League of Legends, Dota 2, Fortnite a Overwatch.

#### **2.4.1 League of legends**

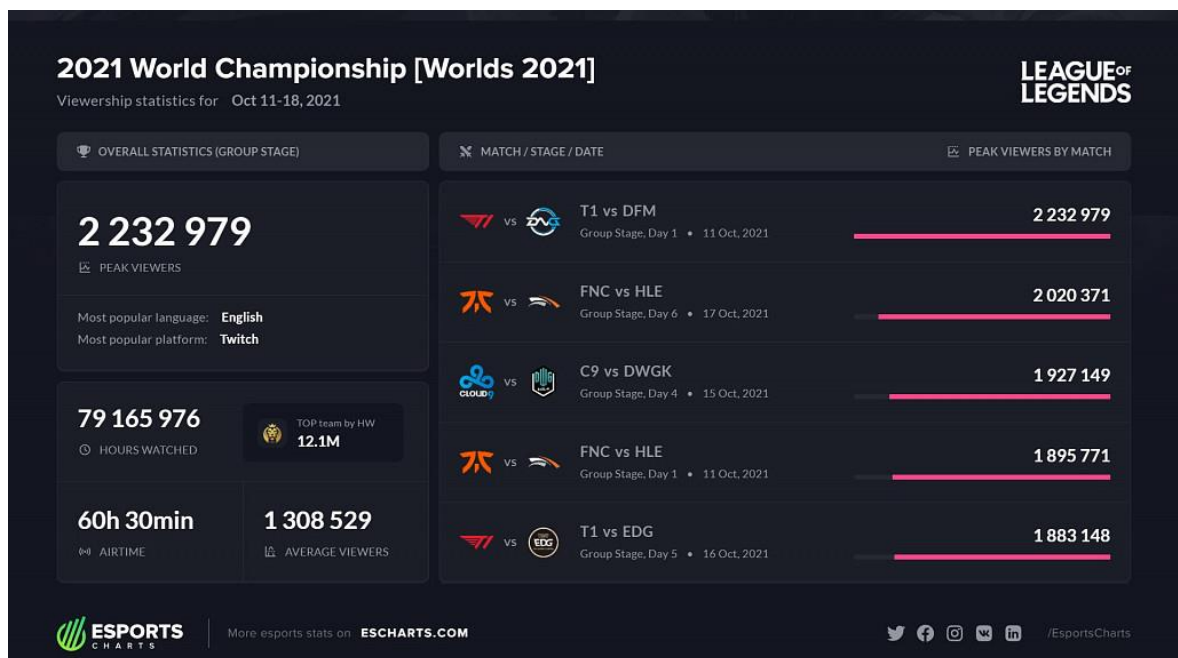
League of Legends, nebo také přezdíváné LoL je počítačová MOBA hra od společnosti Riot Games. Hra vychází z původního módu do hry Warcraft 3 s názve Defence of the Ancients (DOTA). Byla vydána v roce 2009 a obsahovala pouze 40 šampionů. Přesto si od té doby získala miliony fanoušků, které uchvátila svým designem a inovativním provedením starého módu do Warcraft 3. Podle Riot Games, League of Legends měla v roce 2011 neuvěřitelných 150 milionu hráčů. Velkou výhodou této hry je možnost hraní zcela zdarma. Jediné, za co hráč platí reálnými penězi jsou kosmetické skiny ve hře. (HENNINGSON, 2020)

Hráč zde hraje za červenou nebo modrou stranu a snaží se zničit nepřátelům Nexus společně s dalšími čtyřmi spoluhráči. Na výběr má ze 157 unikátních šampionů, ale toto číslo stále roste. Jsou zde čtyři linky: top, mid, jungle a bot. Podle linky si poté hráč vybírá šampiona, který bude týmu nejvíce nápomocen.

Úplně první esport turnaj v této hře nazývaný Season 1 World Championship se konal na události Dreamhack v roce 2011 a vyhrál ho team Fnatic. Tento turnaj je dodnes nejprestižnějším turnajem ve hře League of Legends a každý rok se ho snaží vyhrát 24 týmů z celého světa. Kvalifikace na tento turnaj probíhá v každém z následujících regionů: Čína (4),

Korea (4), Evropa (3), Severní (3) a Latinská Amerika (1), Brazílie (1), Japonsko (1), Oceánie (1), Turecko (1), CIS (1) a PCS (2). Čísla uvedená v závorkách značí počet postupujících týmu z kvalifikace do hlavního turnaje (HENNINGSON, 2020). Hráči zde hrají o výhru ve výši 2,225 milionů USD, kterou si později týmy rozdělí podle umístění. Poslední turnaj vyhrál team Edward Gaming z Číny a odvezl si z turnaje 489,5 tisíc USD. Průměrná sledovanost turnaje v roce 2021 byla v součtu 1,3 milionů diváků. Což je podle autora článku Reibl na stránce tryhard.cz o čtvrt milionů více než rok minulý. Přes streamovací platformu Twitch sledovalo turnaj necelý 3 miliony diváků (lol.fandom.com, 2021).

Obrázek 1: 2021 World Championship Viewership statistics



Zdroj: tryhard.cz (2021)

Druhým nejprestižnějším turnajem v League of Legends je MSI (The Mid-Season invitational), který se koná od roku 2015. Na tento turnaj se týmy také dostávají z různých kvalifikací a letošní výherní fond činil 250 tisíc USD. Navíc top 4 tým se kvalifikují na World Championship (lol.fandom.com, 2021).

## 2.4.2 Dota 2

Hra Dota 2 vznikla podobně jako hra League of Legends z módu do hry Warcraft 3. Možnost hrát tuto hru lidé dostaly v roce 2011, při spuštění beta verze hry. Oproti hře League of

legends, si Dota 2 zanechala některé postavy z původních postav z Doty. Hra byla vytvořena společností Valve a podle stránky steampowered je to momentálně třetí nejhranější hra na platformě Steam, kam byla přidána roku 2013. Tento rok Dotu 2 hrálo přes 330 tisíc lidí (AMALIA, 2021).

Dota 2 je velmi známa ve světě esportu především díky svému největšímu turnaji The International. Úplně první The International se konal hnedka první rok, co byla hra Dota 2 poskytnuta veřejnosti, avšak stále to byla pouze beta verze, a ne plnohodnotná hra. Valve chtělo být bezkonkurenční na esportové scéně, a proto se výherní fond tohoto turnaje vyšplhal na 1,6 miliónu USD. Čímž se The International stal turnajem s největší výhrou té doby. O tuto částku mělo možnost soupeřit šestnáct týmů z celého světa, který byly pozváni přímo od Valve na událost Gamescom, kde se turnaj odehrával. Výhercem se stal team NaVi, který ve finále porazil team Ehome. Turnaje se zúčastnil i česko-slovenský team Storm Games Clan, který skončil na děleném třináctém až šestnáctém místě. Při příležitosti 3. ročníku The International se Valve rozhodl spustit systém, kterým si diváci mohli zakoupit předměty do hry Dota 2 a tím zároveň přispěli do výherního fondu tohoto turnaje. Tímto krokem se podařilo pokořit nový výherní rekord, který činil 2,8 milionů USD. The International každým rokem lámal rekordy co se týče výherní fondu a ani loňský rok tomu nebylo jinak. Tam se hrálo o 40 milionu USD. Letošní turnaj už neporáží ostatní esport turnaje pouze ve výherním fondu, ale také v počtu shlédnutých hodin. Podle stránky hybrid.co, se ukazatel počtu shlédnutých hodin dostal k hranici 88,4 milionů, což je dokonce více, jak konkurenční turnaj World championship ve hře League of Legends (AMALIA, 2021). Velice důležitou součástí esportu ve hře Dota 2 je tak zvaná Dota Pro Circuit, která slouží jako tabulka, do které teamy sbírají tzv. DPC body. Podle počtu nasbíraných bodů se později teamy kvalifikují do jiných turnajů. Například dvanáct nejlepších týmů v Dota Pro Circuit se kvalifikují přímo na The International.

Samozřejmě The International není jediným velkým turnajem ve hře Dota 2. Dalším větším turnajem je turnaj Dream League. Tento turnaj se začal konat roku 2014 a hraje se každý rok. V letech 2017, 2019 a 2020 byl výherní fond 1 milion USD. Kvůli problémům spojených s nemocí covid-19 se tento fond v posledních letech snížil a turnaj se rozdělil do více částí. Ještě bych zmínil turnaj ESL One, který v roce 2018 pořádal dohromady čtyři turnaje a součet výher se rovnal 2,7 milionů USD (liquipedia, 2021).

### 2.4.3 Counter-strike: global offensive

Stejně jako hra Dota 2, tak i Counter-Strike: Global offensive je od vývojářů Valve a hru je možno hrát na Steamu, kde je momentálně druhou, nejhranější hrou. Counter Strike: Global offensive je nástupce velice úspěšného, předchozího dílu Counter strike 1.6. Her s tímto názvem vyšlo více, ale z hlediska esportu jsou nejúspěšnější tyto dva díly. Všechny díly této úspěšné série jsou FPS hry, ve kterých proti sobě hrají dva týmy, po pěti členech. Jedna z těchto stran jsou teroristé a druhá protiteroristická jednotka. Cílem teroristů je eliminovat nepřátelským, nebo položit a odpálit bombu. Naopak protiteroristická jednotka má za účelem eliminovat teroristi, nebo zneškodnit položenou bombu.

Counter-Strike vznikl, jako předešlé zmíněné hry, jako mód do hry Half-life v roce 1999 a o rok později byl již vydán jako samostatná hra. Hra se stala populární, protože bylo v základu jednoduchá a lehce pochopitelná pro hráče. Nabízela inovativní prvky: reálný zpětný ráz u zbraní, systém peněz a více možností, jak vyhrát kolo.

Díky své popularitě se Counter-Strike dočkal svého prvního esport turnaje v roce 2001, the Cyberathlete Professional League Winter Championship 2001, kde zvítězil tým Ninjas in Pyjamas. V roce 2006 se esportu ve hře Counter-Strike ujala společnost IEM (Intel Extrem Masters), která je podle webu redbull.com jednou z nejpobulárnějších organizátoru esport turnajů v této hře (HENNINGSON, 2020). Popularita stále rostla a v roce 2012 vyšel nejpobulárnější díl série Counter-strike, Counter-Strike: Global offensive, kterou podle stránky Steamcharts hrálo v lednu 2022 průměrně 602 tisíc hráčů.

Jak bylo již zmíněno, jedním z nejpobulárnějších turnajů ve hře Counter-strike:Global offensive je Intel Extrem Masters. Na tento turnaj se týmy kvalifikují skrz ostatní turnaje, které zaštituje tato organizace po celém světě. Zde se utká nejlepších šestnáct až dvacet čtyři týmu z celého světa o výhru v hodnotě 1 milionu USD. Nejsledovanějším turnajem této organizace je turnaj IEM Katowice Major 2019, který podle webu escharts.com v jeden moment sledovalo 1,2 milionů lidí. Dalším velkou esport organizací je společnost eleague, která pořádala v roce 2017 turnaj ELEAGUE Major 2017 s výhrou v hodnotě 1 milionů dolarů. Turnaj se odehrával ve Fox Theatre, Spojené státy Americké a sledovalo ho v jeden moment 1,3 milionů diváků. Králem esport turnajů v Counter-Strike je však PGL Major Stockholm 2021, který překonal všechny předešlé. Sledovalo ho v jeden moment 2,7 milionů lidí a výhercem se stal team NaVi. Na tomto turnaji se hrálo o výherní fond 2 milionů dolarů.

Což je podle stránky [escharts.com](https://www.escharts.com) zatím nejvyšší výherní fond v Counter-Strike historii (Escharts, 2021).

#### **2.4.4 Fortnite**

Fortnite byla původně single player hra, která se nesešla s moc velkým úspěchem. V roce 2017 se ale vše změnilo. Fortnite se stal ze single player hry, hrou battle royal a spousta lidí ji začalo milovat. Podle webu Eurogamer hru hrálo v roce 2020, 80,4 milionů hráčů. Battle royal hry jsou FPS hry, ale hraje se stylem všichni proti všem. Hráč je vypuštěn na místo na mapě, po které běhá a snaží se najít nejlepší vybavení co může a zůstat jako poslední přeživší. Fortnite však přidal unikátní prvek, čímž je těžení surovin a z nich stavění různých zdí, které hráč využívá jako štít, nebo pomocnou konstrukci, aby se někam dostal. Fortnite se dostal na prvním místo battle royal žánru také díky tomu, že je zcela zdarma a reálné peníze můžete utrácet maximálně za kosmetické úpravy do hry. Dnes si už Fortnite můžete zahrát na počítači, Playstation 4 a 5, Xbox Series X | S, Xbox One, Nintendo switch a na zařízeních se systémem Android (DONNELLAN, 2021).

První esport turnaj ve hře Fortnite, The Summer Skirmish series, byla pohroma. Epic Games, vydavatel této hry, do výherního fondu investoval 250 tisíc USD. Epic games slíbili, že bude streamováno deset zápasů, a nakonec byly pouze 4, v jeden moment se objevila dokonce soukromá plánovací tabulka organizátorů hráči ve hře umírali kvůli velké internetové odezvě, díky které nemohli předvést stoprocentní výkon (DONNELLAN, 2021). Epic games se ze svých chyb poučil a v roce 2019 se konal jeho nejúspěšnější Fortnite turnaj, World Cup 2019 Final. Podle webu [escharts](https://www.escharts.com) tento turnaj v jeden moment sledovalo přes 2,3 milionů diváků a hráči hráli o 30 milionů USD, což tento turnaj řadí na třetí místo ve velikosti výherního fondu. První dvě místa obsadily turnaje The International 10 a 2019.

#### **2.4.5 Pubg mobile**

Od ostatních zmíněných her se PUBG mobile liší v užívané platformě. Jedná se totiž o mobilní hru, která vychází z původní počítačové hry Players Unknown Battlegrounds. Jedná se o žánr battle royal, stejně jako Fortnite. Dalo by se říct, že Fortnite vyhrál v konkurenční bitvě a PUBG na pc verzi začalo pomalu upadat. Proto se vývojářské studio Bluehole zaměřit esport na mobilní verzi PUBG, PUBG mobile. Tuto verzi hry podle webu [activeplayer.io](https://www.activeplayer.io), hraje k lednu 2022, přes 530 tisíc hráčů měsíčně. V roce 2021 se konal turnaj The PUBG

Mobile World Championship, který se stal pátým nejsledovanějším esport turnajem, zahrnující i pc turnaje (MobileEsport, 2021). Podle webu escharts tento turnaj v jeden moment sledovalo přes 3,8 milionů lidí a hráči se utkali o výhru v hodnotě 2 milionů USD.

## 2.5 Esport týmy

Jak už to bývá u klasických sportů, tak i esport má své týmy, které se starají o své hráče, zajišťuje spolupráce a partnerství se sponzory, marketing týmu a celkový chod. Týmy mohou být jak amatérské, tak profesionální, kde hráči podepisují smlouvy a musí se jí řídit. Častokrát se týmy skládají z mnoha národností, což občas může způsobovat problém s jazykovou bariérou. Proto se i některé světové týmy skládají pouze z hráčů jedné národnosti, nebo z národností s velmi podobným jazykem. Podle webu Forbes je toto deset nejlepších esport týmů: TSM, Cloud 9, Team Liquid, Faze clan, 100 Thieves, Gen. G, Enthusiast Gaming, G2 Esports, NRG esports a T1. I když toto jsou nejlepší týmy celkově, tak je zde spousta dalších týmů, který mají ve světě esportu velké jméno. Některé z esport týmů si přiblížíme v následující kapitole.

### 2.5.1 Team solomid

Team SoloMid patří k nejznámějším týmům světa. Celková hodnota týmu je 410 milionů USD a odhad celkových příjmů je 45 milionů USD. Své mužstva mají však také ve hrách PUBG, Fortnite, Smash Bros, Hearthstone, Overwatch a Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Podle stránky gameguidehq.com, počtem sledujících na sociálních sítích Twitter a Youtube se tento tým řadí na druhou pozici s počtem 4,5 milionů sledujících. Team SoloMid má ve svých řadách také spoustu streamerů na platformě Twitch.tv, kteří mají dohromady 28 milionů sledujících. Díky těmto číslům získali mnoho velkých sponzorů, mezi které patří firmy Logitech, HTC Esports, Twitch, HyperX a CyberPowerPC.

Tento tým byl založen v roce 2011 majitelem Andy Dinh, který také nějakou dobu působil jako hráč v League of Legends sekci (TSM, 2021). Roku 2014 ho nahradil jeden z nejznámějších hráčů této hry, Søren Bjerg, přezdívaný Bjergsen. Team SoloMid je jeden z neznámějších a nejoblíbenějších týmů hry League of Legends, ačkoliv nikdy nevyhrál nejprestižnější turnaj The World Championship. V této sekci Team SoloMid působí dodnes a jeho úspěchy jsou stále podobné. V roce 2019 Team SoloMid založil Rainbow Six Siege sekci, pro který byl největší úspěchem třetí místo v turnaji Six Invitational 2020, ze kterého si odnesli 270

tisíc USD. O něco úspěšnější sekcí je Apex Legends. V této hře Team SoloMid dokázal zvítězit na turnaji Apex Legends Preseason Invitational, odnesl si 105 tisíc USD a v roce 2022 vyhrál turnaj ALGS: 2022 Split 1 Playoffs - North America. (liquipedia.com, 2022). Ve hrách Valorant a PUBG mobile tento tým stále čeká na nějaké větší úspěchy.

### **2.5.2 Team OG**

Team OG byl založen v roce 2015 skupinkou hráčů, kteří si ze začátku říkali (monkey) business. Pouze o dva měsíce později se přejmenovali na nynější název, Team OG. Na stránkách ogs.com uvádí, že počet jejich sledovatelů na sociálních sítích činí necelých 2,2 milionů. Nejznámějšími sponzory jsou Redbull, BMW, SteelSeries a Fun88.

Team OG patří k nejznámějším týmům ve hře Dota 2, protože jako jediným se podvedlo vyhrát nejprestižnější turnaj v této hře, The International a dohromady si přišli na neuvěřitelných 26,8 milionů USD. V této hře mají také svůj druhý tým OG seed, který slouží jako akademie pro mladé a nové hráče.

Týmy mají také ve hrách Valorant a Counter-Strike: Global offensive. Counter-Strike sekce je založena docela nedávno, a to v roce 2019. Od té doby si dokázali přijít na 737 tisíc USD z různých turnajů, na kterých se průměrně umísťují na pozicích do top pěti. Ještě mladší je Valorant sekce, která byla založena teprve 21. února, 2021 a žádných velkých úspěchů se v této sekci zatím nedočkali (liquipedia.net,2022).

### **2.5.3 Faze clan**

FaZe Clan je světově nejoblíbenější profesionální herní a esportová organizace. Od roku 2010, kde začínala jako Call of Duty organizace, získala více jak 80 hráčů a tvůrců do svého teamu. Své herní týmy mají ve hrách Fortnite, Call of Duty, Counter-Strike: Global offensive, PUBG, Valorant, Rainbow Six Siege a FIFA. Faze Clan je celosvětově známe jméno, které podporují lidé mimo herní scénu, jako jsou hvězdy NFL JuJu Smith-Schuster a hudebníci Offset a Lil Yachty. FAZE Clan je také znám díky svému gaming housu v Kalifornii, ve kterém žijí influenceři a spolu tvoří obsah na sociální síť. V tomto gaming housu mají svou vlastní posilovnu, plavací bazén. hrací místnosti a šestnáct ložnic. Celý dům má hodnotu 30 milionů dolarů (Gfuel, 2020). Podle webu Fazeclan.com, je Faze Clan nejsledovanější herní organizací s počtem 342 milionů sledujících napříč všemi sociálními sítěmi.

K jeho neznámějším esport týmům patří Counter-Strike sekce, která si za dobu své působnosti přišla na necelý 4 miliony USD. Jejich nejúspěšnější roky byly 2017-2019, kde zvítězili velké turnaje jako jsou ELEAGUE CS:GO Premier 2017, ESL One: New York 2017 nebo EPICENTER 2018 (liquipedia.net,2022).

#### **2.5.4 T1**

T1, dříve znám jako SKT T1 je Jihokorejská esportová organizace, která byla založena roku 2003. Tato organizace na začátku vytvořila dva League of Legends týmy, SK Telecom T1 K and SK Telecom T1 S, ze kterých v roce 2015 vytvořila jeden tým, nejlepších hráčů z obou týmů. Zde vznikl asi nejznámější korejský hráč League of Legends, Lee Sang-hyeok, neboli FAKER. Ten se stal celosvětově známým díky svým schopnostem hrát tuto hru. Dovedl team SKT T1 ke třem výhrám World Championship a to v letech 2013, 2015 a 2016. Doposud si ty tento tým přišel na 6 milion USD z různých světových turnajů a je sponzorován známou firmou Nike, nebo automobilovou firmou BMW (liquipedia.net, 2022).

Další úspěšnější sekcí je Dota 2 sekce, která byla založena roku 2019. Doposud největším úspěchem Dota 2 týmu byla výhra turnaje ESL One Summer 2021 s výhrou 175 tisíc USD a sedmé až osmé místo na The International 2021 s výhrou 1 milion USD. Dále mají také své týmy například ve hrách Valorant, Apex Legends, Hearthstone, Fortnite, PUBG. V těchto hrách zatím žádný důležitý záznam neučinili.

## **2.6 Esport v české republice**

I u nás, v České republice máme své esportové organizace. Sice se nemůžou rovnou se světovými teamy, které jsme si představili v minulé kapitole, ale své úspěchy také zaznamenali. Esport je u nás od roku 1999, kdy začal projekt Progamers, kteří organizovali LAN turnaje pro různé esport týmy. V roce 2002 vzniká na tuzemské scéně v tu dobu neporazitelný tým Neophyte. Ten samý rok se tým umístil na pátém místě ve hře Counter-Strike na olympiádě WCG 2002 v Koreji a na druhém místě ve hře Starcraft v roce 2003. Organizace sklídila mnoho dalších úspěchů, ale jak to ve světě sportů chodí, hráči odcházeli do jiných organizací a samotný Neophyte později začal slábnout (ŠVEJDOVÁ,2003).

Podobně starou, českou organizací, která vznikla roku 2004 je eSuba a je historický nejúspěšnějším profesionálním herním týmem v České republice a na Slovensku. Aktuálně eSuba vlastní několik herních sekcí, které patří mezi nejlepší na domácí scéně. eSuba vlastní



Counter-Strike: Global Offensive sekci, League of Legends sekci, Dota 2 sekci, Hearthstone sekci a Rocket League sekci. Esuba také vlastní Wild Rift sekci, což je MOBA hra na mobilní telefony a také se pokusila o ženský tým ve hře Counter-Strike. Bohužel neúspěšně a v roce 2018 se tým rozpadl. Do dnes se organizace Esuba řadí mezi top české týmy, které bojují o nejvyšší příčky v rámci všech týmů.

Novější česká organizací je Sinners, která se drží podle hodnocení hltv.com mezi top 50 týmy světa ve hře Counter-Strike: Global Offensive a také vyhrála Mistrovství ČR 2021. I když je tu tato organizace pouze od roku 2020, stala se jedničkou na domácí Counter-Strike scéně. Tato organizace také vlastní League of Legends tým, který také vyhrál Mistrovství ČR 2021. V Legends of Runeterra týmu má smlouvu podepsanou velmi známý, český profesionální hráč Mikuláš Dio, neboli Pokrovac. Toto jméno je v této práci již jednou zmiňováno, a to jako jméno výherce Hearthstone Global Games v roce 2017.

V České republice také v roce 2010 vznikla Česká asociace esportu, která na svých stránkách uvedla tento popis: „*Cílem České asociace esportu je zastupování zájmů českého esportu vůči veřejným institucím, médiím, sportovním organizacím, mezinárodním asociacím. Mezi důležité činnosti patří: osvětová činnost v oblasti esportu a jeho propagace, profesionalizace a nastavování standardů a organizace a řízení domácích soutěží. ČAE je členem všech významných mezinárodních asociací a stará se o reprezentaci*“.

Nejnámějším a největším turnajem na české scéně je Mistrovství ČR v počítačových hrách. Soutěží se zde ve hrách Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, PUBG a Hearthstone. Letošní ročník ve hrách League of Legends a Counter-Strike ovládl tým Sinners, PUBG turnaj vyhrál tým VIKURVI a Hearthstone ovládl Jaromír Vyskočil neboli Jarla. Konají se zde také ligy, ve kterých týmy soupeří o co nejlepší umístění, stejně jako například ve fotbale. Ve hrách Counter-Strike a Dota 2 se tyto ligy nazývají Sazka eLeague, ve hře League of Legends liga nese název Hitpoint Masters a ve hře Hearthstone se koná Cool liga. Také zde existují esport ligy mezi středními školami, mezi vysokými školami a firmami. Sledovanost esportu v České republice stále roste. Podle analýzy České asociace esportu letos vstoupila shlednutí esportu v ČR na platformě Twitch o 92 % a počet sledovaných hodin o 113 %. nejsledovanější hry byly Counter-Strike a League of Legends.

## 2.7 Marketing formou esportu

Esport a celkově videoherní trh je také velkou příležitostí pro firmy z hlediska marketingu. Některé velké, nadnárodní firmy už tento trh objevily a sponzorují některé esportové organizace či turnaje. V roce 2018 činily celosvětové tržby z esportu 908 milionů USD a 40 % bylo vráceno sponzorům. V roce 2020 se globální obrat z esportů rovnal jedné miliardě USD a za dva roky bude odhadovaná částka z globálního esportu 1,9 miliardy USD (SPORTYTELL, 2021).

Jako první z větších firem do esportu investovala firma Redbull a to roku 2006, kdy podepsala svého prvního esport hráče, Davida Walsh ve hře Halo Legend. Následující roky začala firma pořádat turnaje a sponzorovat esport turnaje. V roce 2021 investovali přes 578 milionů USD do esportu. Momentálně sponzorují esport týmy OG, T1 nebo G2 esports. Další velmi známou společností je společnost Intel, která sponzoruje esport turnaje od roku 2002. Velkou zásluhu má Intel na sponzoringu největších esport turnajů jako jsou ESL CS: GO, pro league, IEM, ESL 1, overwatch league, Intel masters a ESL National championship. Intel se také snaží povzbudit studenty středních a vysokých škol z NSE (National Student esports), kteří se zajímají o esport tým, že jim poskytují stipendia. Na trh esportu se také přidala roku 2017 automobilka Mercedes-Benz. Jako první sponzorský dar byl do turnaje ESL, automobil Mercedes-Benz v hodnotě 50 tisíc USD (SPORTYTELL, 2021). V roce 2019 Mercedes-Benz se stal první automobilkou, která investoval do esport týmu, jímž byl team SK Gaming a o rok později se stala hlavním partnerem největších esport turnajů ve hře League of Legends (the Mid-Season Invitational, Worlds a the All-Star Event) (Mercedes-Benz, 2021). Další automobilkou na esportové trhu je firma BMW, která zde působí od roku 2020. Sponzorují pět z desíti největších esportových organizací, a to týmy T1, G2 Esports, Cloud9, Fnatic a Fun-Plus Phoenix (Ashley, 2021). Velezným jménem mezi nápoji je firma Coca-cola, která se také zapojila do sponzorování esportových týmů a organizací. Mezi nynější sponzorované týmy a turnaje patří Overwatch League, Overwatch Contenders, Blizzcon, e-NASCAR, Riot Games, Pittsburgh Knights, paiN Gaming a Tespa. Na seznam sponzorů esport týmu se také připsali US AIR FORCE, kteří sponzorovali tým Cloud 9 a ten hrdě nosil jejich logo na svých dresech (Ashley, 2021).

## 3 Metodika

V této části bakalářské práce jsou přiblíženy prognostické metody kvantitativní a kvalitativní, předmět zkoumání, představení použitých zdrojů a na konec jsou uvedeny použité prognózy pro tuto bakalářskou práci.

### 3.1 Prognostické metody

Na základě shromážděných dat z minulosti, lze předpověď vývoje těchto dat do budoucna. Tento postup se obecně nazýváme prognóza. Prognózy dále rozdělujeme na dvě hlavní prognostické metody. První se nazývají kvantitativní prognostické metody, které se opírají o analýzy hodnotových ukazatelů vývoje z minulosti a původ jejich dat je brán čistě z historie. Například ze shromážděných dat nebo z prognóz z minulých let. Druhé se nazývají kvalitativní prognostické metody, které se zakládají na znalostech a zkušenostech. Podle těchto dat je později vytvořena prognóza vývoje do budoucna nová. (Štědroň, 2012)

#### 3.1.1 Kvantitativní prognostické metody

V této metodě se aplikují statistické analýzy dat z minulých let v různých časových intervalech. Tyto data se většinou určují denně, měsíčně nebo ročně, kvůli přehlednosti prognózy. S pomocí těchto dat a s aplikováním vhodného matematického modelu lze předpovědět body v budoucnu. Takový přístup předpokládá, že identifikovaná cesta předpovědi pokračuje až do budoucna. Kvantitativní metody členíme do dvou skupin: Vycházející z časových řad a Ekonometrické nebo příčinné. (Buřita, 2003)

Modely příčinné získávají hodnoty předpovídané proměnné z chování jiných proměnných. Cílem těchto modelů je tedy vyjádření vztahu mezi proměnnými matematickým vzorcem k určení předpovídaných hodnot proměnné. Můžeme si to předvést na příkladu velikosti budoucího prodeje, který lze odvodit z objemu aktuálních výdajů, ceny produktů apod. (Buřita, 2003)

Modely vycházející z časových řad byly použity i v této bakalářské práci. Tyto modely analyzují průběh chování dat podle časových dat. Tyto data jsou určovány buď hodinově, denně, týdně, měsíčně, ročně a tak dále. Zájmová proměnná může obsahovat jednotlivé zadané údaje, údaje agregované nebo údaje odvozené z ekonomické oblasti. (Buřita, 2003)

### **3.1.2 Kvalitativní prognostické metody**

Kvalitativní metody jsou především používány tehdy, pokud historická data k danému tématu jsou nedostačující nebo nejsou k dispozici. Dále také pokud dané téma nelze postihnout kvantifikovatelnými informacemi, jedná o technologické změny nebo o předběžné prognózy. Základní postupy při užití kvalitativních metod vychází ze zkušeností, úvah nebo názorů různých expertů. Kvalitativní postupy jsou buď výzkumné anebo normativní. Výzkumné metody vychází z dat o minulosti a přítomnosti, používají heuristické přístupy směrem do budoucnosti tak, aby výsledná prognóza odpověděla na otázku, co a kdy by mělo v budoucnosti nastat. Naproti tomu normativní předpověď zahajuje budoucími cíli a od nich se vrací zpět do přítomnosti zjišťováním jaký zdroje a technologie lze použít k dosažení cíle a která omezení musí být při postupu eliminována. (Buřita, 2003)

## **3.2 Předmět zkoumání**

Bakalářská práce se zabývá vývojem elektronického sportu a na základě historických dat vytvoření prognózy vývoje do roku 2030. Těchto prognóz bylo docíleno použitím kvantitativní prognostické metody, a to přesněji metody vycházející z časových dat. Pro získání dat byla vytvořena analýza videoherního trhu, esportu a různých aspektů s tím spojeny. Mezi tyto aspekty patří hodnota videoherního trhu, počet hráčů videoher, určení trhu podle videoherních zařízení, sledovanost videoher a esportu celkově a později pouze na platformě Twitch.tv a data týkající se esportových turnajů.

## **3.3 Zdroje dat**

Sesbíraná data rozdělujeme na data primární a sekundární. Primární data jsou taková, která byla shromážděna přímo pro dané řešené téma a nikde nejsou uvedena jiná data. Sekundární data jsou taková, která byla shromážděna již někým dříve. Tyto data jsou například využívány v této bakalářské práci a následně z nich jsou vytvořené vlastní prognózy.

Nejpoužívanější a nejkvalitnější zdroje dat použité v této práci jsou od společností Newzoo, Twitchtracker, Escharts a Statista.

Úplně nejpoužívanější stránkou v této práci je stránka Newzoo, která je globální lídrem v herní oblasti, esportové oblasti a oblasti s mobilní inteligencí. Tato stránka poskytuje mix tržních trendů, finanční analýzy, statistiky spotřebitelů a služby prediktivní analýzy kolem

celého světa. Svá data poskytují uživatelům ve zkrácených verzích zdarma, nebo kompletní analýzy, statistiky apod. za menší měsíční poplatek. (Newzoo.com, 2022)

Další zmiňovanou stránkou je Twitchtracker, který slouží k poskytování veškerých dat z platformy Twitch.tv. Můžeme zde najít historická data o samotné platformě, jako je průměrný počet diváků, počet souběžně vysílajících kanálů nebo počet shlédnutých hodin denně. Dále se zde nachází statistiky jednotlivých streamovacích kanálů, které lze dělit podle národnosti, typu kanálu, pořadí, které určuje twitchtracker a podobně.

Esports Charts na svých stránkách uvádí: „*Esports Charts je jedinečná analytická služba, která poskytuje komplexní metriky pro esportová vysílání a živé přenosy*“ (escharts.com, 2022). Její poslání je: „*Zvyšování transparentnosti a důvěry v údajích o sledovanosti esportů – umožňuje sponzorům, organizátorům a divákům lépe porozumět popularitě jakékoli esportovní události prostřednictvím důvěryhodné třetí strany*“ (escharts.com, 2022).

Podobnou stránkou jako je Newzoo je stránka Statista. Statista je německá společnost, která se specializuje na tržní a spotřebitelské údaje. Společnost sama uvádí, že se na jejich stránkách nachází více než 1 milion statistik o více než 80 tisíc tématech z více než 22 tisíc zdrojů (statista.com,2022).

Z důvodu nedostatečné odborné literatury a knih na téma bakalářské práce jsou převážně použita sekundární data z kvalitních a ověřených internetových zdrojů. Samotné téma je velmi zaměřené na online svět, tím pádem většina dat je právě k nalezení online. Tyto data jsou posbírané z více zdrojů, komparované, průměrované a použity v následujícím určení prognózy vývoje esportu či jiných aspektů.

### **3.4 Vlastní výsledné prognózy**

Výsledné prognózy byly vytvořeny na základě prognostických metod. Po důkladném zkoumání kvalitativních a kvantitativních metod jsem vybral metodu vycházející z časových řad. Tuto metodu jsem se rozhodl použít z důvodu použití ročních dat k danému tématu a lepší přehlednosti výsledné prognózy. Přesněji jsou zde použité stochastické časové řady, protože si bohužel nemůžeme ověřit naprostou pravost uváděných dat (Štědroň, 2012).

Shromážděná data jsou zadána do tabulek Excel a následně přetvořena na graf prognózy. Jednotlivé grafy jsou popsány, pojmenovány a mají vyznačené důležité hodnoty. Na konci kapitole je vytvořeno zhodnocení vlastních výsledných prognóz, které je rozděleno do tří podkapitol. Tyto podkapitoly obsahují pesimistický scénář, optimistický scénář a základní

scénář prognóz vývoje esportu. Je zde také uved můj vlastní názor, který se přiklání na strano základního scénáře. V záběru jsou později vypsána některá doporučení pro budoucí participant v esportovém trhu.

## 4 Analýza videoherního trhu

V této části si zanalyzujeme důležité stránky videoherního trhu, které jsou následně použité v další části práce a tím přiblížíme řešenou problematiku této práce. Základním bodem jsou videohry, kolem kterých se točí celý esport. Jak uvidíme v nadcházejících podkapitolách, tak tento fenomén se stále rozvíjí a roste. Vzniká čím dál tím více her každým rokem a s tím přibývá i více konzumentů neboli hráčů. Velký vliv na videoherní trh má kultura jednotlivých zemí světa, protože lidé z Asie preferují jiný styl her, než lidé z Ameriky a tak dále. Dále také kvůli různým zákonům jsou vydávány i jiné verze her, kterou jsou podle těchto zákonů upravovány. Fenomén února 2022, hra LostArk byla vydána v Koreji v roce 2019 a do Ameriky a Evropy se tato hra dostala až o tři roky později. Velký důraz se také klade na žánr hry, který rozděluje videoherní trh na spoustu táborů, jelikož každý člověk preferuje jiný žánr. Každá věková skupina hráčů preferuje jiný žánr. Nejmladší hráči si spíše zahrají hry typu Roblox, Minecraft nebo Fortnite, zatímco hráči vyššího věku si spíše chtějí odpočinout u her a zahrají si Train Simulator, Eurotruck Simulátor nebo Age of Empire. Samozřejmě tomu tak nemusí být vždycky. Web ForTheWin uvádí, že nejstarším esport hráčem ve hře Counter-Strike: Global Offensive je sedmdesátiletý Abbe Borg Švéd. Dalším velkým faktorem videoherního trhu jsou platformy, na kterých se hry hrají. Nejběžnějšími platformy jsou počítač, Playstation a Xbox. Fenoménem posledních jsou však mobilní hry, které mají obrovský nárůst v popularitě.

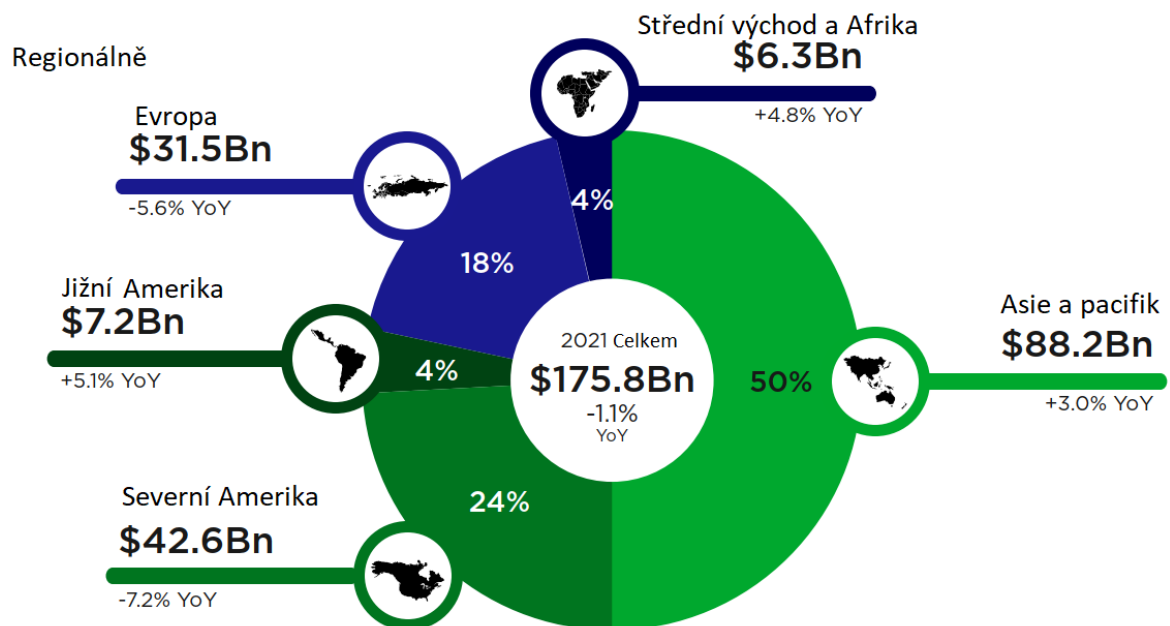
Nejdůležitější podkapitolou pro nás budou esport statistiky, které budou později použity v predikcích. Zaměřil jsem se hlavně na statistiky sledovanosti, popularity jednotlivých esport titulů, výherní fondy turnajů, počet hráčů esport titulů a hodnota esport týmů. Samostatnou kapitolou je také uveden esport v České republice, který se ve velikosti nedá moc porovnávat s celosvětovým esportem, i když má rostoucí tendenci, jak se v této kapitole dozvíme.

## 4.1 Herní průmysl

Historii herního průmyslu jsme si již popsali v jedné z prvních kapitol. Koukněme se tedy na statistiky herního průmyslu v nedaleké minulosti a přítomnosti. Následující graf znázorňuje celosvětový růst videoherního trhu podle regionu v procentech a miliardách amerických dolarů. V grafu můžeme vidět, že největší podíl na celosvětovém videoherním trhu má Asie a Pacifik a to 50 %. Hnedka za nimi je Severní Amerika s 24 % a Evropa s 18 %. Tento graf je samozřejmě ovlivněn celosvětovou pandemií nemoci Covid-19. Podle autora grafu, Tom Wijman (2021), byla nejméně ovlivněna Čína a Pacifik díky masivnímu trhu s mobilními hrami, zatím co Severní Amerika je na druhé příčce díky velkému soustředění videoherního trhu na konzole.

Graf 1: Celosvětový videoherní trh 2021

**2021** Celosvětový videoherní trh  
Ceny uvedeny v miliardách  
procentuální růst








Zdroj: [Newzoo.com](https://www.newzoo.com) (2021), upraveno autorem

Abychom si přiblížil tyto regiony, ukážeme si tabulku deseti nejlepších zemí/trhů podle tržeb z her. Tabulce vévodí Čína, ve které je velmi rozšířený mobilní trh s hrami, jak bylo řečeno v minulém grafu. Na druhé příčce jsou spojené státy Americké a na třetí příčce je

opět asijský stát, a to Japonsko. Tyto tři země kralují této tabulce. Rozdíl mezi třetím a čtvrtým místem je 14,5 miliardy USD.

Tabulka 1: Celosvětový videoherní trh 2021

## Top 10 zemí/trhů podle tržeb z her

	trh	příjmy (USD)	hráči
1.	 Čína	46.01B	685.48M
2.	 USA	40.54B	191.12M
3.	 Japonsko	22.09B	75.62M
4.	 Jižní Korea	7.55B	33.01M
5.	 Německo	5.87B	46.12M
6.	 Spojené Království	5.31B	37.66M
7.	 Francie	4.13B	38.08M
8.	 Kanada	3.69B	20.98M
9.	 Itálie	3.29B	36.55M
10.	 Španělsko	2.33B	29.73M

Zdroj: Newzoo.com (2021), upraveno autorem

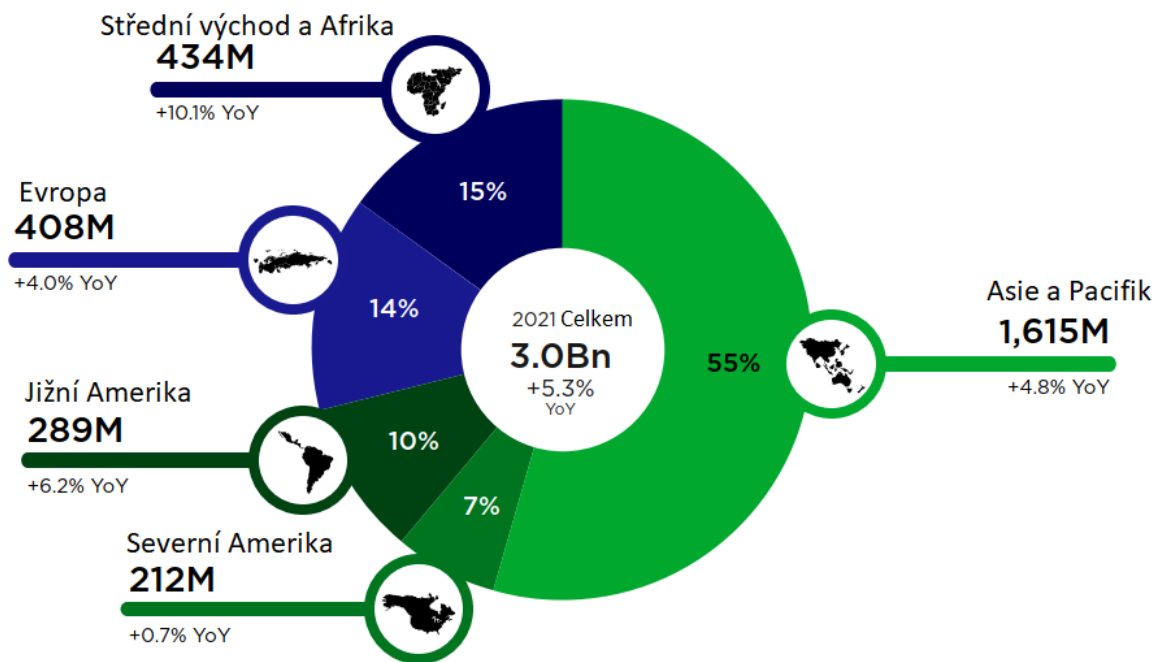
Na následujícím grafu si ukážeme globální počet hráčů podle regionů. Jak je vidět, tak na první místě je opět Asie a Pacifik s 50 %. Avšak na dalších příčkách je to poměrně vyrovnané. Jak si můžeme všimnout, tak i v roce 2021 tomu nebylo jinak a počet hráčů stále roste. Od minulého roku přibylo 5,3 % hráčů. Podle autora článku, Tom Wijman (2021), je rostoucí počet hráčů způsoben růstem online uživatelů díky lepší internetové infrastruktuře, dostupnosti chytrých telefonů a internetových dat na ně. S rozvíjícím se esportem také stoupa chuť hráčů po tom se stát profesionálním esport hráčem, aby se mohl hrami a děním kolem nich živit. Podle webu statista.com (2022), jsou na první místě v počtu aktivních esport hráčů v roce 2021 Spojené státy americké, následuje Čína, Rusko, Francie a Německo. Na



některých školách dnes nabízejí esport jako stipendijní program. Toto je nejvíce rozšířené právě ve Spojených státech amerických.

Graf 2: Počet hráčů videoher celosvětově 2021

### 2021 počet hráčů celosvětově Regionálně



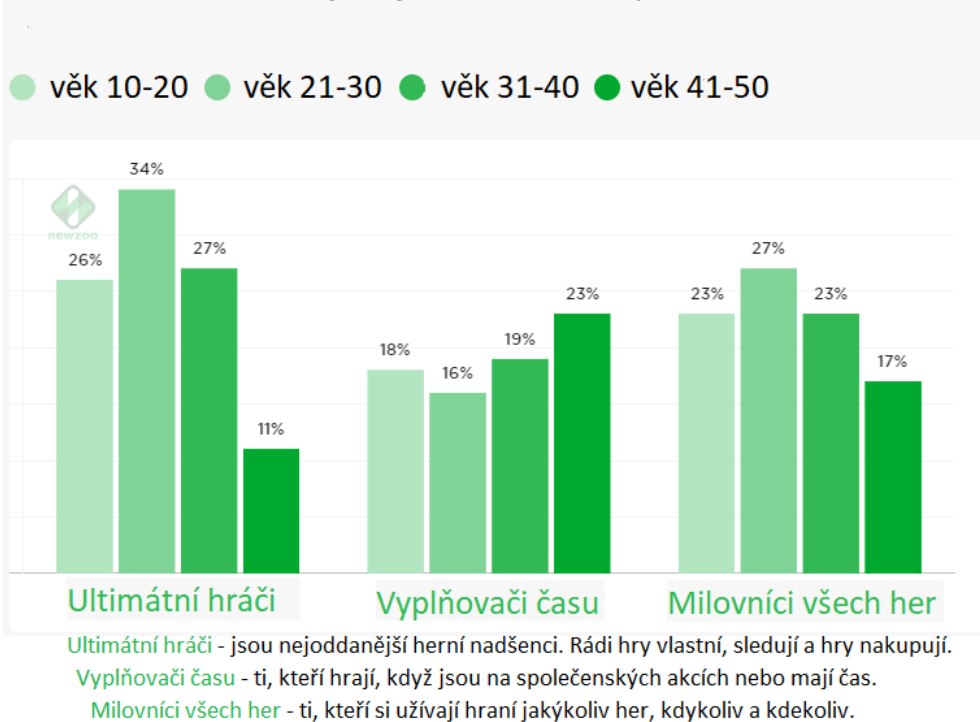
Zdroj: Newzoo.com (2021), upraveno autorem

I když se říká, že hraní her je pouze pro děti, tak data mluví o něčem jiném. Hry jsou také pro vytvářeny tak, aby zaujmulí určitou věkovou skupinu. Na každé hře je vždy napsaný doporučený věk a upozornění, pokud hra obsahuje násilí, krev, vulgární mluvu či sexuální kontent. Tento věk je však pouze doporučený, tudíž hry může hrát kdokoliv, bez věkového omezení. Velké množství her je však vyvíjeno tak, aby zaujaly co nejvíce věkových skupin a mohl si je zahrát kdokoliv. Podle webu Newzoo (2021) mezi hráči videoher je průměrně 43 % žen a 57 % mužů. Většina žen jsou však takzvaný popkorn hráči, což znamená, že více koukají na herní videa a dění kolem her, než ve finále samotné hry hrají. Mezi muže je největší procento tak zvaných ultimátních hráčů, kteří pro hry mají maximální zapálení a hry jak hrají, kupují a také sledují vše co se kolem her mihne (BOSMAN, 2020).

Graf 3: Rozdělení hráčů podle věkových skupin

## Skupiny hráčů podle věkových skupin

Všichni hráči: 21 až 30 je největší věková skupina



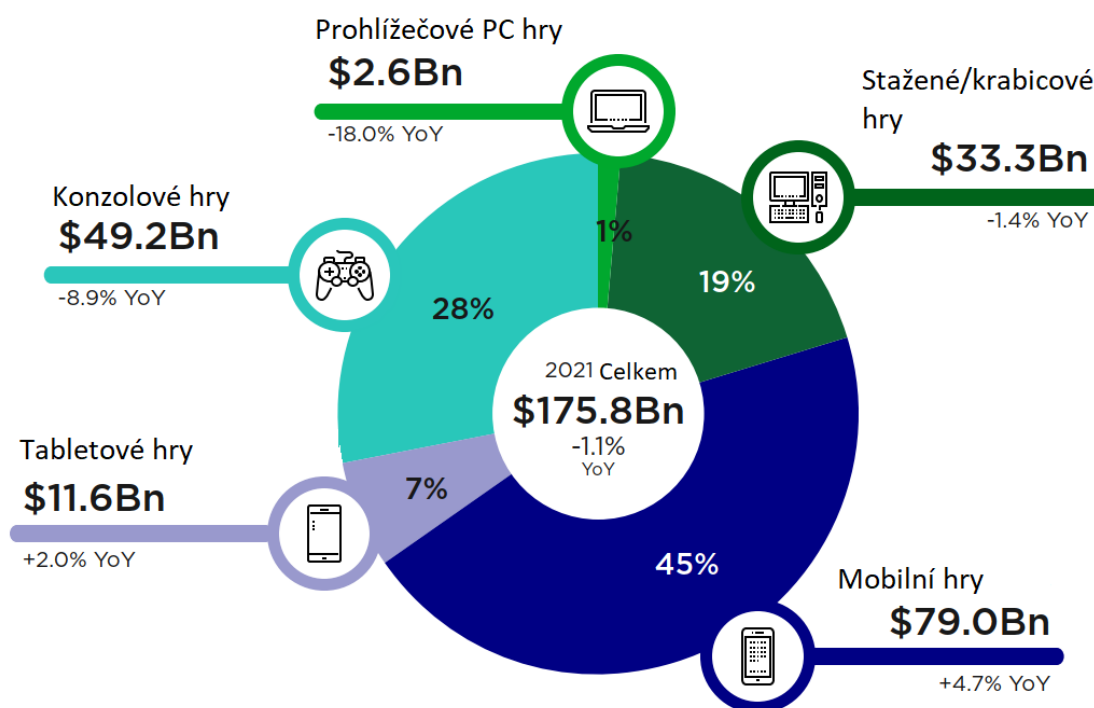
Zdroj: Newzoo.com (2020), upraveno autorem

Dalším, velice důležitým grafem jsou příjmy celosvětového videoherního trhu podle herních konzol. V popředí jsou mobilní hry, které v posledních letech zaznamenaly obrovský růst. Velký dopad na tento ukazatel má opět nemoc covid-19, díky které byly problémy s dodávkami komponentů a omezení výroby kvůli nakažením, a to zejména pro výrobce konzol a počítačů, které tvoří větší týmy než týmy vývojářů mobilních her. Veškeré vydání nových komponentů nebo konzol muselo být odloženo. Mobilní telefony, na kterých je možno hrát videohry jsou cenově dostupnější než nejnovější herní konzole nebo počítače, které jsou schopny spustit požadované hry. Ovlivňujícím faktorem je také cena her na jednotlivé platformy. Nejnovější herní tituly na konzole se pohybují kolem dvou tisíc korun, na počítače se ceny pohybují kolem tisíc pětiset korun, ale na mobilní telefony jsou hry většinou zdarma,

maximálně jsou zde mikro transakce, přes které si hráč může hru ulehčit, nakoupit vzhledové doplňky nebo odstranit reklamy.

Graf 4: Celosvětový videoherní trh podle herních zařízení 2021

### 2021 Celosvětový videoherní trh podle herních zařízení























Zdroj: Newzoo.com (2021), upraveno autorem

Neodmyslitelnou částí videoherního průmyslu jsou videoherní vývojáři, kteří stojí za zrodem her, které hráči hrají. Tyto firmy by dohromady daly příjmy za rok 2020 v hodnotě 166 miliard USD. To značí působivý nárůst 23 % meziročního růstu (year-on-year growth) a představuje 94 % příjmů herního trhu v roce 2020. Což naznačuje úspěšný rok pro větší firmy. Největší firmou na trhu je čínská firma Tencent, která vlastní RIOT games. Tencent loni nashromáždil tržby z her ve výši 27,4 miliardy dolarů, téměř o 10 miliard dolarů více než druhá společnost podle tržeb, Sony (newzoo.com, 2021). V tabulce je znázorněno rovnou top dvacet veřejných společností podle tržeb z her, protože známé firmy, jako je například Bandai Namco, Square Enix, Konami nebo Ubisoft se nacházejí až v druhé polovině tohoto řazení.

Tabulka 2: TOP 20 veřejných společností podle tržeb z her 2021

## Top 20 veřejných společností podle tržeb z her

	Firma	Příjmy
1.	 Tencent	\$8,299M
2.	 Sony	\$4,342M
3.	 Apple	\$3,610M
4.	 Microsoft	\$2,887M
5.	 Google	\$2,823M
6.	 NetEase	\$2,435M
7.	 Activision Blizzard	\$1,921M
8.	 Nintendo	\$1,589M
9.	 Electronic Arts	\$1,826M
10.	 Take-Two Interactive	\$858M
11.	 Bandai Namco Entertainment	\$802M
12.	 CyberAgent	\$740M
13.	 Nexon	\$735M
14.	 Playtika	\$654M
15.	 37 Interactive	\$688M
16.	 Square Enix	\$577M
17.	 Zynga	\$571M
18.	 Netmarble	\$558M
19.	 Konami	\$473M
20.	 Ubisoft	\$517M

Zdroj: Newzoo.com (2021), upraveno autorem

## 4.2 SLEDOVANOST HERNÍHO PRŮMYSLU

Lidé, kteří mají rádi herní průmysl, ať už hraní her jen tak pro zábavu, nebo hraní her na kompetitivní úrovni, rádi sledují také dění kolem těchto her. Vychází spousta herních magazínů jako je třeba magazín SCORE, který byl založen roku 1994, nebo magazín LEVEL, který byl založen o rok později, tedy v roce 1995. V dnešní době už časopisy nejsou tak populární, a tak vznikly internetové weby, které denně nahrávají nejnovější informace o hrách, o esportu a dění na videoherním trhu. Nejznámější stránky jsou podle webu make-useof.com (2021), Destructoid, GamesRadar+, Game informer, Metacritic, Nintendo Life, GameSpot a Christ Centered Gamer. V České republice nejznámějšími weby jsou Indian, Vortex a Re-play. Indianovi a Re-playi se dokonce podařilo dostat do televizního vysílání. Za zmínku také stojí legendární pořad Game Page, který byl takovým předchůdcem právě zmíněných českých pořadů. Tento pořad se vysílal od roku 1998 a ne jedno hráčské srdce zaplesalo, když tento pořad byl v roce 2012 ukončen. Většina zmíněných webů má také své Youtube kanály, na které vydává své novinky ve formách videí. Sem se přesunuli z důvodu nízké sledovanosti na televizních obrazovkách a vysokých televizních poplatků. Právě zmíněná platforma Youtube je jedna z největších internetových stránek, na které lidé mohou sledovat videoherní produkci. Nachází se zde videa jakéhokoliv druhu, ale pro tuto práci se zaměříme na Youtube gaming. Do této sekce patří kanály, které natáčejí informativní videa o hrách, gameplaye z her anebo streameři, kteří hrají hry a živě je vysílají pro své diváky. Youtube je sice jednou z největších stránek co se týče sledování herního trhu, ale tou největší je stránka Twitch.tv. Na této stránce lidé vysílají živě buď hraní her, herní události, malování obrazů nebo třeba jak se koupají ve vířivce. Tudiž mohou zde vysílat co chtějí, pokud dodržují veškeré pravidla dané stránkou Twitch. Pro lepší porovnání je přiložena tabulka, ve které jsou porovnány stránky Youtube a Twitch. Jsou zde porovnány nejlepší hry podle počtu streamerů, kteří tuto hru vysílají. O svou streamovací platformu se také pokusila stránka Facebook, Facebook gaming, avšak se moc s úspěchem nepotkala. Pro tuto práci nám postačí detailnější informace o platformě Twitch.tv, protože jak je vidět z následujícího porovnání, tak by se dalo říct, že je třikrát větší, jak v pořadí druhá streamovací platforma Youtube a odehrávají se zde hlavní herní a esport události.

Tabulka 3: Nejlepší hry podle počtu streamerů na platformách Twitch a Youtube 2019

## Nejlepší hry podle počtu streamerů Leden 2019

Na Twitch a Youtube celosvětově

Celkový počet streamerů v Lednu: **63.7K**  Celkový počet streamerů v Lednu: **22.0K** 

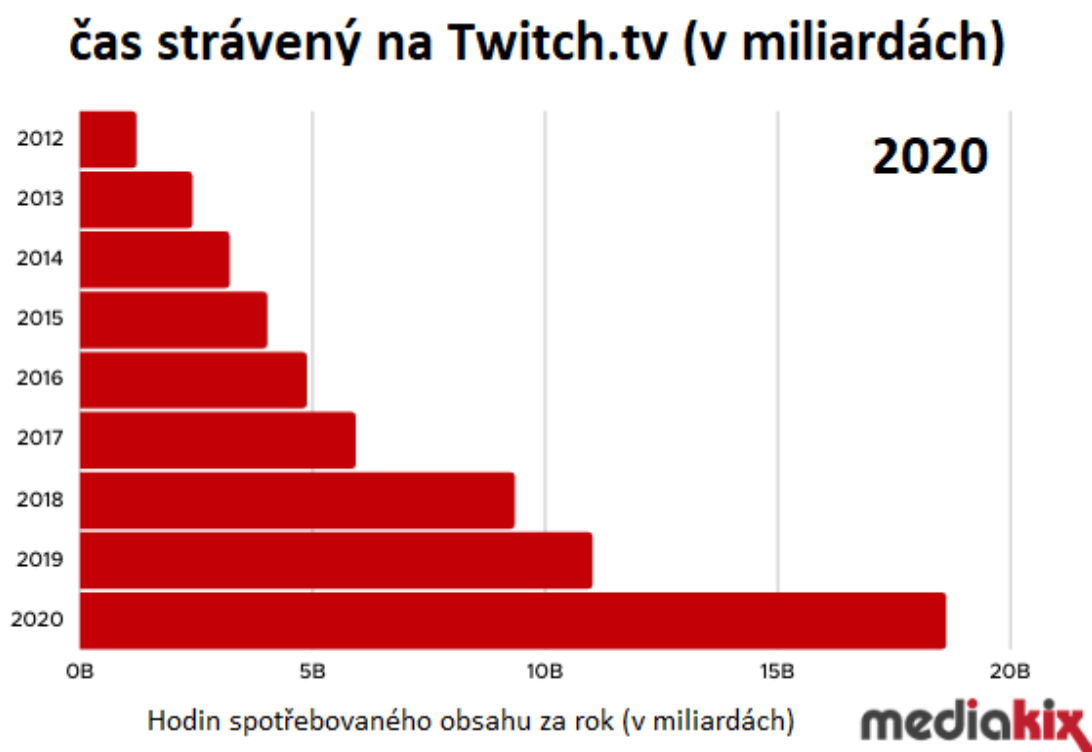
Pořadí	Název hry	Žánr	Počet Streamerů	Pořadí	Název hry	Žánr	Počet Streamerů
1	Fortnite	Střílečka	10.0K	1	Fortnite	Střílečka	3.5K
2	League of Legends	MOBA	5.2K	2	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Střílečka	1.7K
3	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	Střílečka	4.1K	3	Minecraft	Adventura	1.6K
4	Counter-Strike: Global Offensive	Střílečka	4.0K	4	Garena Free Fire	Střílečka	1.2K
5	Resident Evil 2	Adventura	2.9K	5	Counter-Strike: Global Offensive	Střílečka	1.1K
6	Overwatch	Střílečka	2.8K	6	Resident Evil 2	Adventura	1.0K
7	Call of Duty: Black Ops 4	Střílečka	2.3K	7	PUBG Mobile	Střílečka	949
8	Dota 2	MOBA	2.3K	8	Grand Theft Auto V	Adventura	893
9	Old School RuneScape	RPG	2.2K	9	FIFA 19	Sportovní	615
10	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	Střílečka	1.9K	10	Roblox	RPG	539

Zdroj: [Newzoo.com](http://Newzoo.com) (2019), upraveno autorem

### 4.2.1 Sledovanost Twitch.tv

Jak bylo již zmíněno, největší streamovací platformou je stránka Twitch.tv, na které je podle stránky Mediakix (2020), 9.2 milionů aktivních streamerů a denně jej navštíví kolem 15 milionů uživatelů. Na této stránce probíhají živá vysílání všeho druhu a lidé se streameri mohou živě komunikovat prostřednictvím chatu. Pokud streamer splňuje požadavky na to se stát Twitch partnerem, tak mu lidé mohou dávat tak zvané suby, což je měsíční předplatné, ze kterého streamer dostane domluvená procenta od stránky Twitch. Diváci také mohou posílat samostatné peníze se vzkazem, aby streamera podpořili. Na následujícím grafu se dozvíme, jakou rychlostí tato stránka roste v počtu času stráveném všemi uživateli na Twitch.tv za rok.

Graf 5: Čas strávený na Twitch.tv



Zdroj: [mediakix.com](https://mediakix.com) (2020), upraveno autorem

Často zmiňovaným termínem v této práci je streamer. Dalo by se říct, že právě streameři tvoří celou stránku Twitch. Nebýt jich, tak lidé nemají, co zde sledovat. Většina z nich už pokládají streamování za jejich obživu a nepřijdou si zrovna na nejmenší peníze. Největší část z jejich výdělku sice tvoří většinou reklamy a sponzoři, ale právě díky Twitchi mají stále nabídky na tyto reklamy. Na stránce [businessofapps.com](https://businessofapps.com) (2021) je psáno, že v průměru si profi streamer může přijít na tři až pět tisíc dolarů měsíčně, pokud bude aktivně streamovat přibližně čtyřicet hodin týdně. Toto číslo však nezahrnuje výplaty z reklam, které se pohybují kolem 250 dolarů za každých sto subscriberů. Podle stránky [twitchtracker](https://twitchtracker.com) (2022), v celkovém hodnocení, které se skládá z průměru počtu diváků, sledujících, zhlédnutí a doby streamování za posledních třicet dní, je na první příčce v České republice streamer Agraelus, následně Artix, Herdyn, Spajkk, Fattypillow, Marty\_vole, Xnapycz, CzechCloud, Nocducteir77 a Morryeej. Toto je deset nejlepších českých streamerů, ale jejich čísla bohužel nedosahují čísel, jako světoví streameři a to hlavně kvůli jazykové bariéře. Nejlepší světoví streameři jsou uvedeny v následující tabulce, která je porovnává na základě stejných parametrů, jako ty české.

Tabulka 4: TOP 10 streamerů na platformě Twitch.tv

## TOP 10 streamerů na Twitch.tv

2022		průměr diváků	stremovací čas	nejvyšší sledovanost	odsledováno hodin	👑 pořadí	nárůst sledujících	celkem sledujících	celkem shlédnutí
#1	 ASMONGOLD	142,372	96.5 hours	427,880	13.7M	1	+338K	2.75M	216M
#2	 N3KOG LAI	168,137	14.1 hours	543,743	2.36M	2	+225K	2.10M	10.4M
#3	 XQCOW	77,909	284.8 hours	222,720	22.2M	3	+144K	10.0M	491M
#4	 AURONPLAY	106,038	97.5 hours	602,038	10.3M	4	+559K	11.9M	243M
#5	 FEXTRALIFE	52,325	345.7 hours	213,773	18.1M	5	+359K	1.31M	1,896M
#6	 IBAI	90,423	111.7 hours	1,538,645	10.1M	6	+346K	9.42M	328M
#7	 BLASTPREMIER	84,801	72.8 hours	270,934	6.17M	7	+71.0K	1.23M	113M
#8	 ELXOKAS	48,385	268.5 hours	1,208,144	13.0M	8	+977K	2.72M	81.7M
#9	 JUANSQUARNIZO	53,017	203.3 hours	409,967	10.8M	9	+803K	7.19M	153M
#10	 LCK_KOREA	65,157	112.9 hours	623,617	7.36M	10	+27.6K	1.21M	375M

Zdroj: twitchtracker.com (2022), upraveno autorem

### 4.3 Sledovanost esportu











Sledovanost esportu každým rokem roste, jak si také ukážeme v této kapitole. Existuje spousta esportových stránek, kde se lidé mohou dozvědět nejnovější informace z probíhajících eventů, informace o budoucích či proběhlých eventů, statistiky týmů, hráčů a také nějaké osobní informace o nich. Asi nejznámější stránkou je liquipedia.net, na které si lidé mohou dohledat většinu dat o esportových turnajích z her jako jsou Dota2, Counter-Strike, valorant, PUBG, League of Legends, Rainbow Six a mnoho dalších. Hlavní platformou na sledování esport je Twitch, jak je již zmiňováno v předchozí kapitole. Podle stránky strive-sponsorship.com (2020), esport turnaje nejčastěji sledují lidé ve věku 16-24 let a 25-34 let.



Tyto dvě kategorie zaujímají dohromady 62 % ze všech věkových kategorií, které sledují esport turnaje. Nejvíce sledujících esport turnajů pochází z Asie. Nejsledovanějším esport kanálem na platformě Twitch je Blastpremier, jak je vidět v tabulce níže. Kanály LCK, LEC, LCS jsou kanály, na kterých se odehrávají turnaje ve hře League of Legends.

tabulka 5: TOP 10 esport kanálů na platformě Twitch.tv

## TOP 10 esport kanálů na Twitch.tv

2022		průměr diváků	stremovací čas	nejvyšší sledovanost	odsledováno hodin	pořadí	nárůst sledujících	celkem sledujících	celkem shlédnutí
#1	 BLASTPREMIER	84,801	72.8 hours	270,934	6.17M	7	+71.0K	1.23M	113M
#2	 LCK_KOREA	65,157	112.9 hours	623,617	7.36M	10	+27.6K	1.21M	375M
#3	 LEC	59,330	110.9 hours	400,312	6.58M	11	+55.6K	1.66M	140M
#4	 GAULES	19,679	712.3 hours	387,315	14.0M	16	+56.1K	3.30M	384M
#5	 RAINBOW6	42,888	194.5 hours	191,703	8.34M	17	+91.0K	2.24M	110M
#6	 ROCKETLEAGUE	50,632	79.2 hours	214,930	4.01M	20	+52.1K	3.50M	300M
#7	 LCS	44,051	111.9 hours	400,429	4.93M	23	+59.2K	1.72M	157M
#8	 LCK	39,700	107.7 hours	305,797	4.28M	32	+46.1K	1.34M	135M
#9	 VALORANT	37,364	111.7 hours	344,755	4.17M	37	+149K	2.36M	105M
#10	 PLAYAPEX	45,348	11.5 hours	74,191	521K	38	+32.4K	573K	16.2M

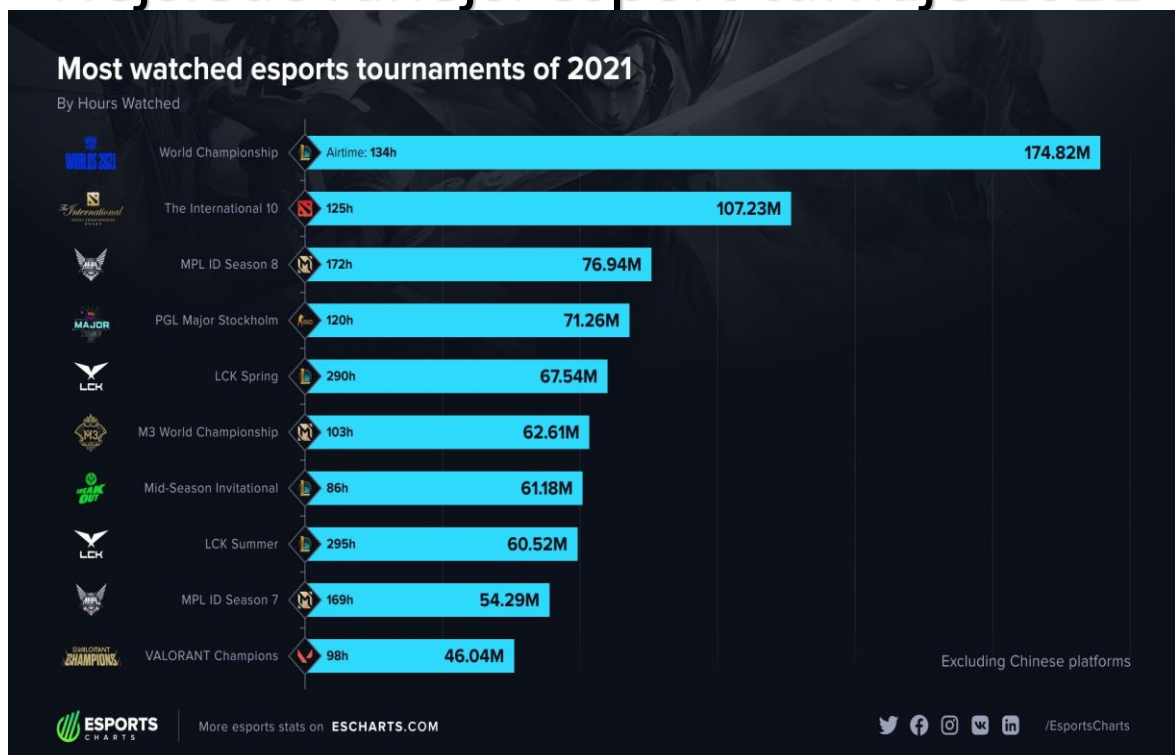
Zdroj: twitchtracker.com (2022), upraveno autorem

Sledovanost esportu se většinou odvíjí od sledovanosti různých turnajů. V předchozí tabulce však zmíněné kanály, které vysílají i záznamy z turnajů a zadaná data jsou součtem všeho odstreamovaného na těchto kanálech. V následující tabulce jsou zobrazeny jednotlivé turnaje podle shlédnutých hodin. Největší esport turnaje neobsahují pouze zápasy

jednotlivých týmů, ale také doplňující program ve formě cosplay soutěže, kde se videoherní nadšenci přestrojují za postavy z her, různé showmatche turnaje, kde proti sobě zápasí znám osobnosti, streameři či komentátoři, zajímavé soutěže pro diváky o ceny nebo různé hudební vystoupení. Během těchto turnajů se také často oznamují velké změny ve hrách, jako jsou nové postavy nebo změny herních mechanik, na které se hráči mohou těšit. Na vrcholu sledovanosti esport turnajů jsou hry League of Legends s turnajem World Championship, Dota 2 s turnajem The International a Counter-strike s turnajem PGL Major. V roce 2021 však turnaj ve hře Counter-Strike vystřídala mobilní hra Mobile Legends, což je další ukazatel toho, že mobilní esport se dostává do popředí. Zajímavostí je, že v tabulce nikde není hra Free Fire, i když podle stránky escharts.com (2021), turnaj Free Fire World Series Singapore měl v roce 2021 nejvíce sledujících v jeden moment a to 5.4 milionů uživatelů. Pokud do budeme chtít s porovnat s druhým turnaje v pořadí, World Championship Final, tak tento turnaj sledovalo v jeden moment maximálně 4 miliony uživatelů.

Graf 6: Nejsledovanější esport turnaje 2021

## Nejsledovanější esport turnaje 2021





Zdroj: escharts.com (2021), upraveno autorem

Lidé si vybírají turnaje a eventy stejně jako v případě normálního sportu, a to podle druhu sportu. Někdo se půjde kouknout na mistrovství ve fotbale, někdo v hokeji a někdo se rozhoduje naopak mezi League of Legends a Dota 2. Naštěstí pro fanoušky esportu, většina živých přenosů je zcela zdarma a dají se sledovat přes internet v mnoha jazycích. Níže vložená tabulka nám ukazuje, nejméně sledované esport hry na platformách Twitch a Youtube. Zajímavostí je, že na platformě Twitch není žádná mobilní hra (je zde hra Hearthstone, která má svou mobilní verzi, ale původně je to PC hra), zatím co na Youtube jsou hnedka tři v první desítce nejsledovanějších her. U dalších herních konzolích se shlednutí dle herní platformy určují špatně, protože většina z esport her existují jak na herní konzole, tak na PC. U hry FIFA se například odehrávají turnaje hnedka na třech platformách, a to na PC, PlayStationu a na Xboxu. Na pravé straně tabulky můžeme také pozorovat pole změna, které porovnává umístění dané hry s umístěním z minulého roku.

Tabulka 6: Nejsledovanější esport hry podle shlédnutí

## Nejsledovanější esport hry podle shlédnutí | Leden 2019 Na Twitch a Youtube celosvětově

							
pořadí	název hry	odsledováno hodin	změna	pořadí	název hry	odsledováno hodin	změna
1	Dota 2	16.2M	▲ 1	1	League of Legends	5.5M	NA
2	League of Legends	15.0M	▲ 1	2	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	1.4M	NA
3	Counter-Strike: Global Offensive	9.9M	▼ 2	3	Arena of Valor	1.2M	NA
4	Hearthstone	3.6M	-	4	Dota 2	1.1M	NA
5	Super Smash Bros. Ultimate	2.0M	▲ 3	5	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	0.3M	NA
6	FIFA 19	1.6M	▼ 1	6	Counter-Strike: Global Offensive	0.3M	NA
7	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	1.1M	▲ 7	7	Age of Empires	0.2M	NA
8	Call of Duty: Black Ops 4	1.1M	▼ 1	8	FIFA 19	0.1M	NA
9	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	1.0M	▲ 3	9	Mobile Legends: Bang Bang	9.2K	NA
10	StarCraft II	0.8M	▲ 4	10	Clash Royale	3.5K	NA

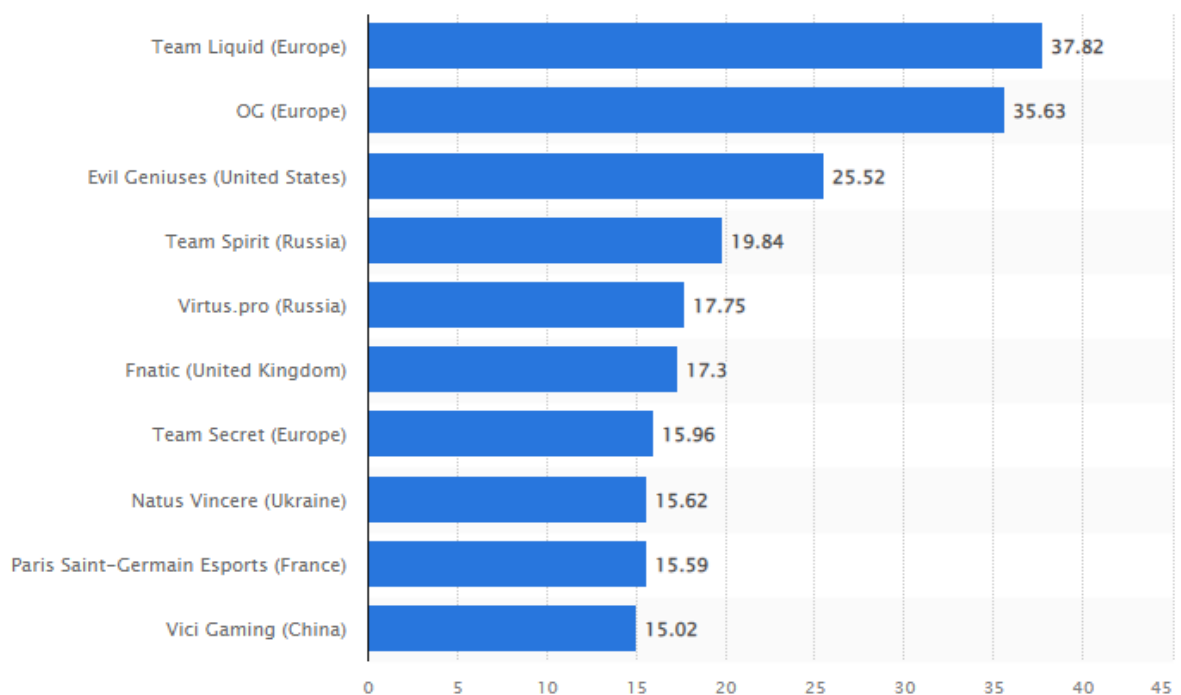
Zdroj: [Newzoo.com](http://Newzoo.com) (2019), upraveno autorem

Tento seznam představuje nejlepší týmy v esportu, které vyhrály nejvíce peněžních odměn na základě turnajových výsledků, přestupů hráčů a prohlášení týmů zveřejněných na internetu. Data jsou shromažďována od počátků týmu do listopadu, roku 2021. Nejlepší tým celosvětově podle úspěchů se dá těžko určit, kvůli rozmanitosti herních sekcí v týmech. Pokud bych to měl přirovnat opět k normálnímu sportu, tak například nejlepší fotbalový tým

za minulý rok byla Slavia Praha, ale hokejový tým stejného klubu momentálně nehraje ani nejvyšší českou soutěž. V oblasti esportu, například tým OG, který jak jsme se již dozvěděli, vyhrál ve hře Dota 2 dvakrát po sobě nejprestižnější turnaj v této hře, ale ve hře Counter-Strike se podle stránky hltv.org (2022) řadí na desátou pozici celosvětového žebříčku.

Graf 7: Pořadí nejvýdělečnějších esport týmů celosvětově

## Pořadí nejvýdělečnějších esport týmů celosvětově



Hodnoty jsou zde uváděny v milionech dolarů.

Zdroj: statista.com (2021), upraveno autorem

Nedílnou součástí esportových a i klasických týmů jsou hráči. Tito hráči se do týmu většinou dostávají přes různé skautingy, jak tomu bývá při běžných sportech. Hráči většinou hrají na vysoké úrovni v hodnocených zápasech v dané hře. Každá hra má toto hodnocení jiné, ale všechny fungují na tom, že čím více hráč vyhrává, tím více dostává plusových bodů a postupuje žebříčkem směrem nahoru. Pro lepší přehlednost je tento žebříček rozdělen do různých divizí. Toto je jedna z možností, jak si skauti jednotlivých týmů mohou všimnout dobrých hráčů. Další z možností je, že hráč začal v nějakém menším týmu, na různých turnajích

ukázal výborný výkon a tím se zalíbil skautovi z většího týmu a ten přibere k nim. Těmi nejspěšnějšími hráči jsou momentálně členové herní organizace OG ve hře Dota 2, kterým se podařilo vyhrát turnaj The International dvakrát po sobě a tím si dohromady přišli na necelých šedesát milionů dolarů. Dalo by se říct, že abychom si ukázali nejudělečnějšího esport hráče, tak bychom se museli kouknout až na dvacátou druhou příčku žebříčku, který vytvořila stránka [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com) (2021) a v práci je použit jako další tabulka, ale pouze pro prvních dvacet hráčů. Tento hráč si říká Bugha, jménem Kyle Giersdorf a je to hráč hry Fortnite, který si celkově přišel na tři miliony dolarů.

Tabulka 7: Esport hráči s největším příjmem

## Esport hráči s největším příjmem

	Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)	% of Total
1.	N0tail	Johan Sundstein	\$7,183,837.80	Dota 2	\$7,172,111.58	99.84%
2.	JerAx	Jesse Vainikka	\$6,480,948.78	Dota 2	\$6,480,400.02	99.99%
3.	ana	Anathan Pham	\$6,004,411.96	Dota 2	\$6,004,411.96	100.00%
4.	Ceb	Sébastien Debs	\$5,773,909.40	Dota 2	\$5,773,909.40	100.00%
5.	Topson	Topias Taavitsainen	\$5,690,417.57	Dota 2	\$5,690,417.57	100.00%
6.	KuroKy	Kuro Takhasomi	\$5,221,264.15	Dota 2	\$5,219,540.81	99.97%
7.	Miracle-	Amer Al-Barkawi	\$4,824,201.68	Dota 2	\$4,824,201.68	100.00%
8.	MinD_Contr0L	Ivan Ivanov	\$4,605,276.16	Dota 2	\$4,605,276.16	100.00%
9.	Matumbaman	Lasse Urpalainen	\$4,520,649.04	Dota 2	\$4,520,649.04	100.00%
10.	GH	Maroun Merhej	\$4,219,570.69	Dota 2	\$4,219,570.69	100.00%
11.	Miposhka	Yaroslav Naidenov	\$3,945,633.01	Dota 2	\$3,945,633.01	100.00%
12.	Sumail	Sumail Hassan	\$3,827,164.01	Dota 2	\$3,827,164.01	100.00%
13.	TORONTOTOKYO	Alexander Khertek	\$3,715,027.22	Dota 2	\$3,715,027.22	100.00%
14.	Collapse	Magomed Khalilov	\$3,713,542.59	Dota 2	\$3,713,542.59	100.00%
15.	Yatoro	Ilya Mulyarchuk	\$3,712,234.47	Dota 2	\$3,712,234.47	100.00%
16.	Mira	Miroslaw Kolpakov	\$3,703,691.05	Dota 2	\$3,703,691.05	100.00%
17.	Puppey	Clement Ivanov	\$3,616,674.23	Dota 2	\$3,615,604.17	99.97%
18.	Ame	Wang, Chunyu	\$3,436,991.07	Dota 2	\$3,436,991.07	100.00%
19.	y`	Zhang Yiping	\$3,290,074.08	Dota 2	\$3,290,074.08	100.00%
20.	Zai	Ludwig Wåhlberg	\$3,279,509.02	Dota 2	\$3,259,414.31	99.39%

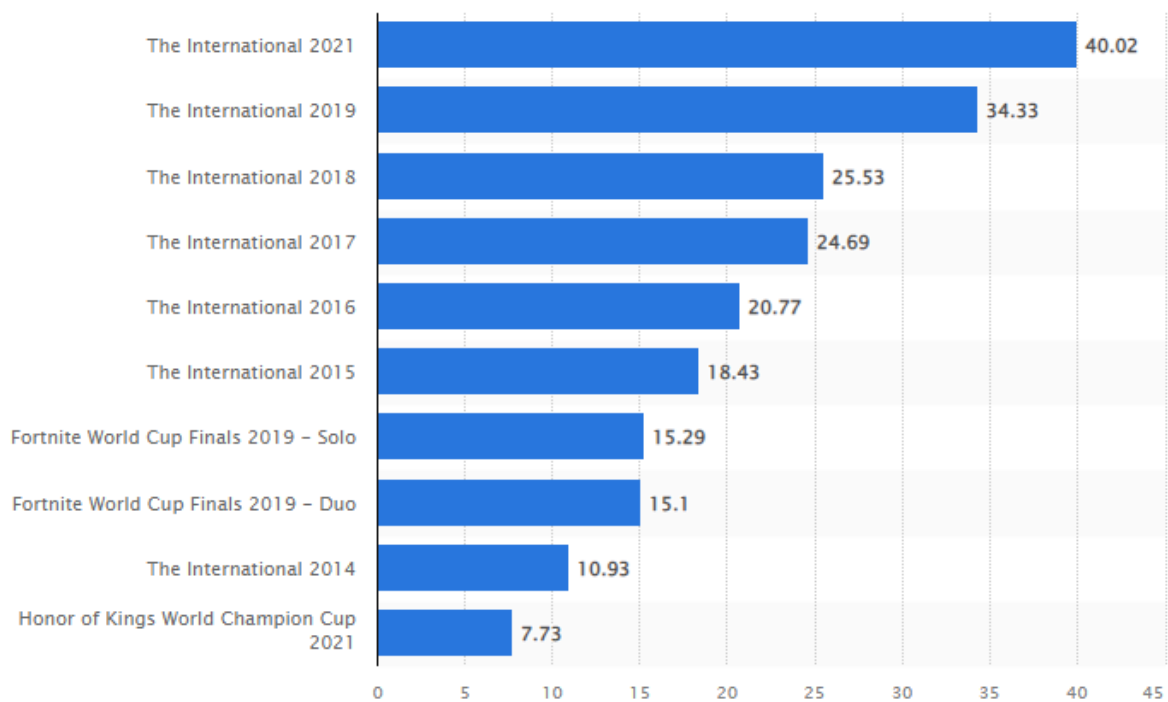
Zdroj: [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com) (2021), upraveno autorem

Největší část příjmů esport týmů tvoří výhry z turnajů, kterých se účastní jejich jednotlivé herní sekce. Výhry se většinou skládají z velkého výherního fondu, který je poté rozdělen mezi týmy, na základě jejich umístění. Tyto peníze poté z části putují do organizace na její

chod, hráčům a sponzorům. Z následujícího grafu lze vypožorovat, je jednoznačnou převahu má hra Dota 2 s turnajem The International, který se zde umístil rovnou na prvních šesti pozicích. Tyto obrovské sumy výherních fondů jsou způsobeny výborným marketingovým tahem firmy Valve, která vždy před turnajem The International zpřístupní všem hráčům Doty 2 takzvaný battle pass. Tento battle pass stojí většinou deset dolarů. Hráči zde sbírají úrovně a jsou postupně za ně odměňováni. Avšak ti hráči, kteří se chtějí dočkat nejvyšších odměn si musí tyto úrovně dokoupit za reálné peníze. Část těchto peněz utracených hráči v Battle passu poté putuje právě do výherního fondu turnaje The International. Pro zajímavost, podle webu earlygame.com (2020) v roce 2020 za tyto dokoupené úrovně utratil saudský princ Salman bin Abdulaziz bin Salman bin Mohammed Al Saud přes čtyřicet jedna tisíc dolarů. V grafu se také objevuje turnaj v mobilní hře Arena of Valor a to na desáté pozici. Naopak velkým překvapením je, že se zde neobjevuje nejsledovanější esport hra League of Legends.

Graf 8: Turnaje s největším výherním fondem

## Turnaje s největším výherním fondem



Hodnoty jsou zde uváděny v milionech dolarů.

Zdroj: statista.com (2021), upraveno autorem

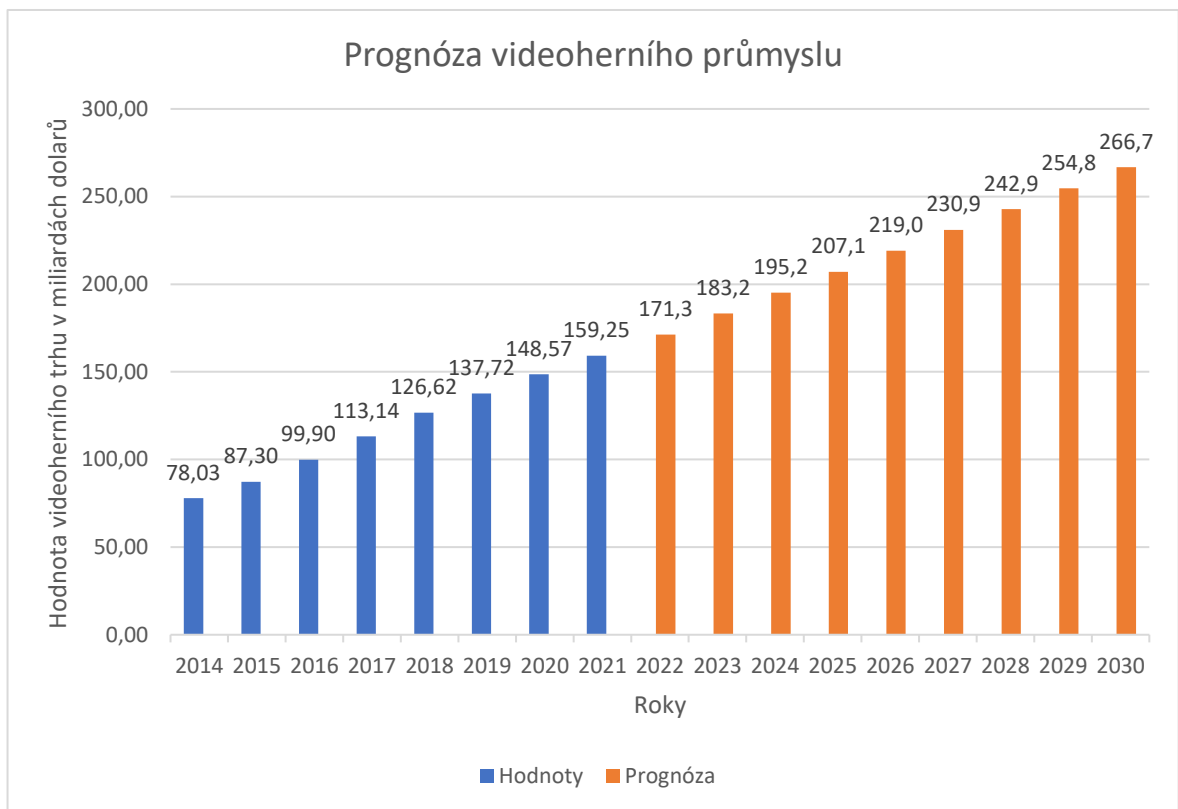
## 5 VLASTNÍ ANALÝZA PREDIKCE

V této kapitole jsem vytvořil vlastní predikce vývoje videoherního trhu a následně esportu. Jsou zde analýzy videoherního trhu, hráčů videoher, sledovanosti her, platform sloužící pro tvorbu videoherního obsahu a následně prognózy týkající se přímo esportu. Tyto prognózy jsou tvořeny podle sekundárních dat, které jsem získal z více zdrojů, jako jsou například Newzoo nebo Statista. K získání dat o sledovanosti byla převážně použita stránka twitchtracker, steamcharts a další. Při tvorbě grafu jsou vždy využity data z více zdrojů, které jsou následně zprůměrované a použity na následující predikci. Prognózy jsou většinou vytvořeny do roku 2030 s faktorem přesnosti 95 %, díky kterému dostaneme spodní a vrchní hranici možné prognózy. Vzhledem ke stáří videoherního trhu, který by se dalo nazvat, že je stále na začátku, tak bylo obtížnější dohledat více hodnot a dat, které by nám tento trh více přiblížily a zkvalitnili výslednou prognózu. Výsledné grafy a upravené prognózy jsou vytvořené v aplikaci od firmy Microsoft, a to v MS Office Excel. Pro lepší přehlednost jsou zde doplněné popisky, hodnoty a barevná vizualizace.

### 5.1 Prognózy videoherního průmyslu

První graf této kapitoly nás uvede do prognózy vývoje videoherního trhu do roku 2030. Videoherní trh lze brát jako hry na počítač, webové hry, mobilní hry či hry konzolové. Data byla shromážděna z více zdrojů a zprůměrována. Jak je tedy z grafu patrné, v roce 2030, by měl mít videoherní trh hodnotu 266,7 miliard dolarů. Hodnota každoročního tempa růstu neboli zkratka CAGR zde vyšla 5,93 %. Videoherní trh by tedy měl značně stoupat.

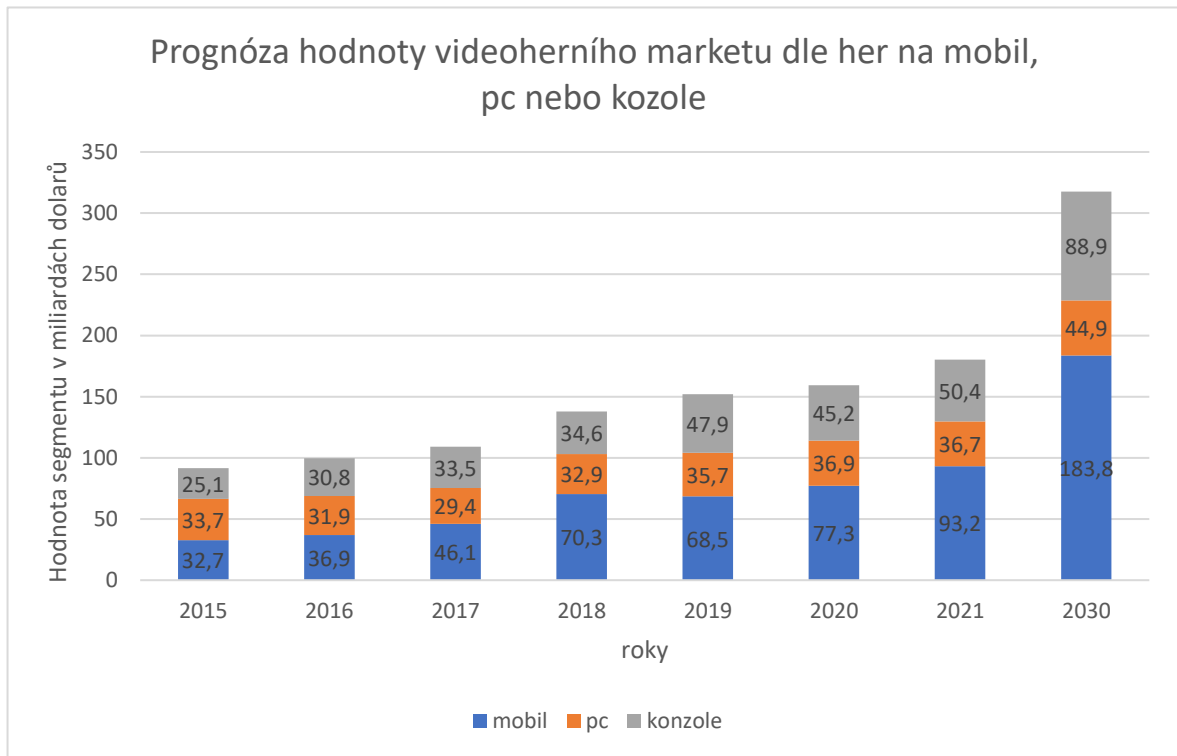
Graf 9: Prognóza videoherního průmyslu do roku 2030



Další graf navazuje na ten předchozí a zobrazuje nám prognózu rozdělení hodnoty videoherního trhu dle her na mobil, pc nebo herní konzole. Data jsou shromážděna většinou ze stránky Newzoo, přetransformována do jednoho grafu a následně vytvořena prognóza na rok 2030. Jednotlivé ukazatelé CAGR nabývají hodnoty u mobilních her 7.88 %, u pc her 2.20 % a u her na herní konzole 6.62 %. Jak je tedy patrné, tak největší růst by měl zaznamenat trh s mobilními hry, který i momentálně je nejrozšířenějším. Tento graf tedy krásně podkládá již zmíněné informace v kapitole 4.1, kde je zmiňována velikost trhu s mobilními hry a pravděpodobné odůvodnění tohoto fenoménu.

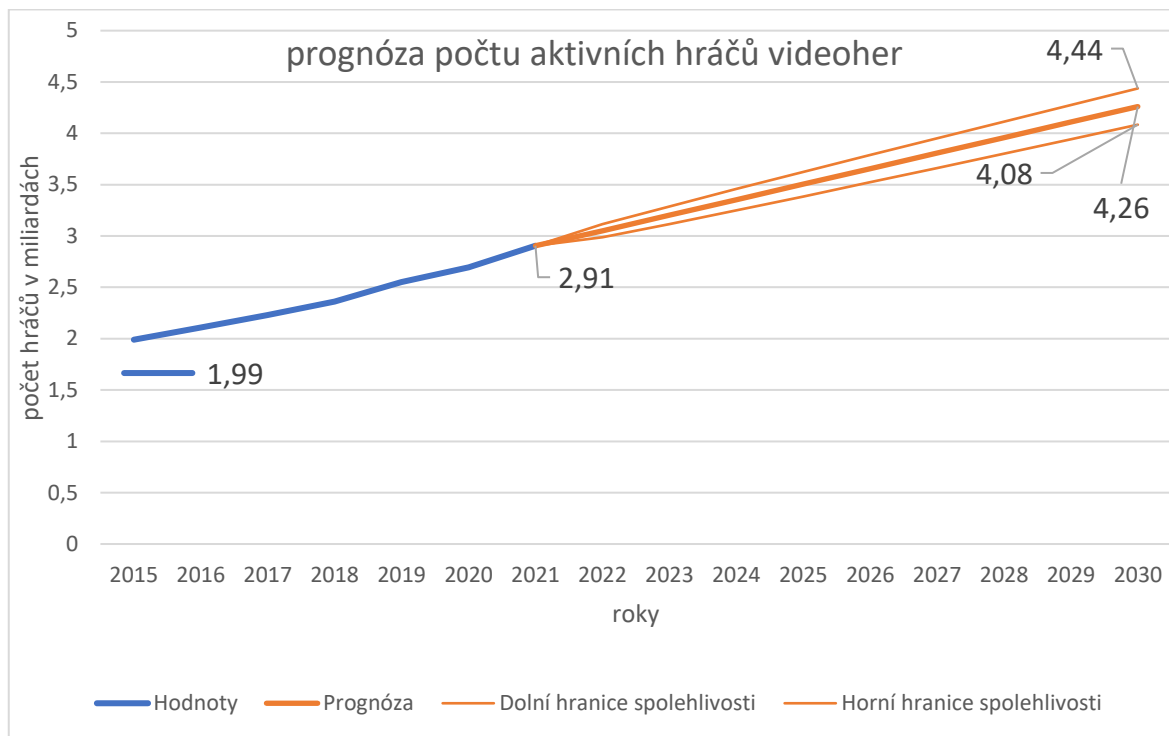


Graf 10: Prognóza hodnoty videoherního markeru dle hern na mobil, pc nebo konzole na rok 2030



Pokud by nebylo lidí, kteří hrají videohry, nebyl by tento trh tak úspěšný. Podíváme-li se na následující graf, který byl vytvořen na základě dat ze stránek Newzoo a Statista, tak je z něj patrné, že hráčů každý rok přibývá a v roce 2030 bychom se mohli dočkat až 4,44 miliard hráčů videoher. Tento počet je součtem profesionálních a amatérských hráčů videoher na všech platformách. Což by mohl být dobrý ukazatel například pro vývojáře her a organizátory herních událostí. Hodnota ukazatele CAGR je 3.25%. Avšak podle webu socialnipolitika.eu (2017), by se měla světová populace v roce 2030 rovnat přibližně 8,5 miliardám lidí. Což by tedy podle predikce znamenalo, že by pomalu každý druhý člověk hrál videohry, což je velmi nepravděpodobné.

Graf 11: Prognóza počtu aktivních hráčů videoher v roce 2030

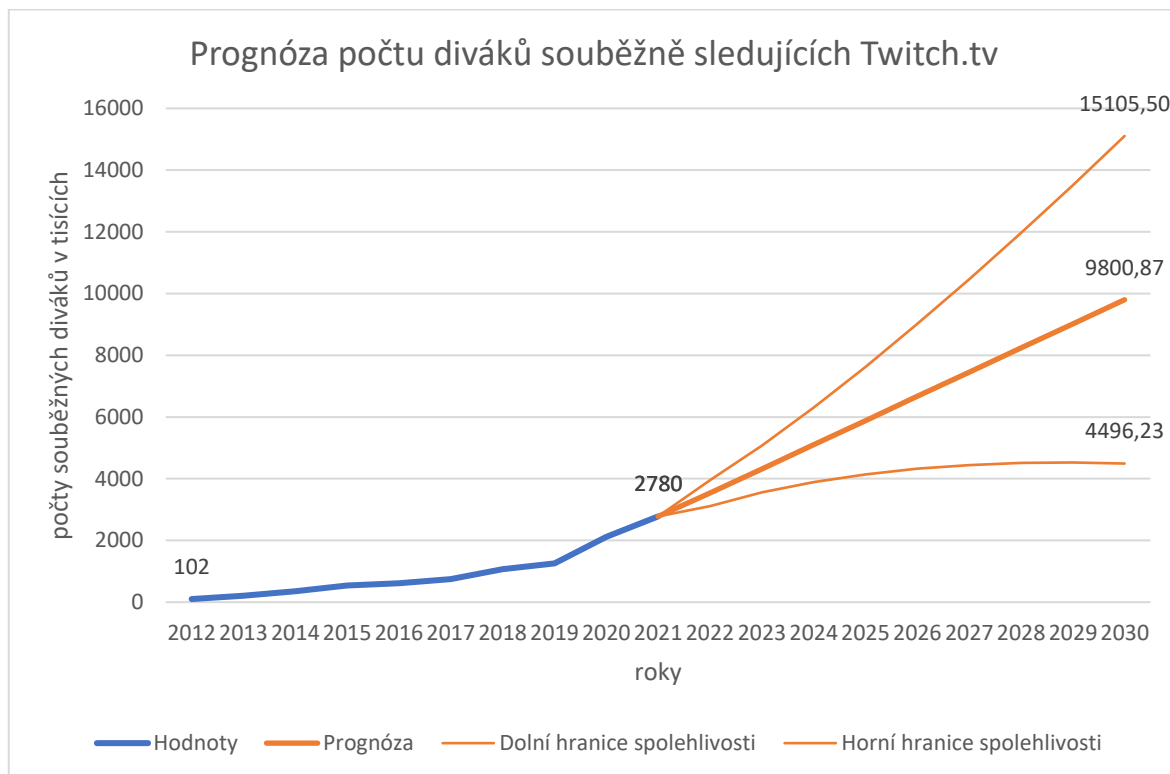


## 5.2 Prognózy esportu

Kapitolu o prognóze esportu jsem záměrně oddělil od minulé kapitoly v rámci přehlednosti, i když tyto dvě kapitoly spolu velice souvisí. Zde se dozvíme, jak by se mohl vyvíjet esport do budoucnosti a zdali ho čeká bohatá budoucnost, jako celý videoherní trh. Pokud se budeme bavit o sledovanosti esportu, tak hlavní vysílací platformou esport turnajů a událostí je stránka twitch.tv. Podle této stránky se bude odvíjet většina následujících grafů. Další platformy, které vysílají esport turnaje bývají například Youtube, Facebook nebo některé hry mají možnost sledovat turnaje přímo z aplikace.

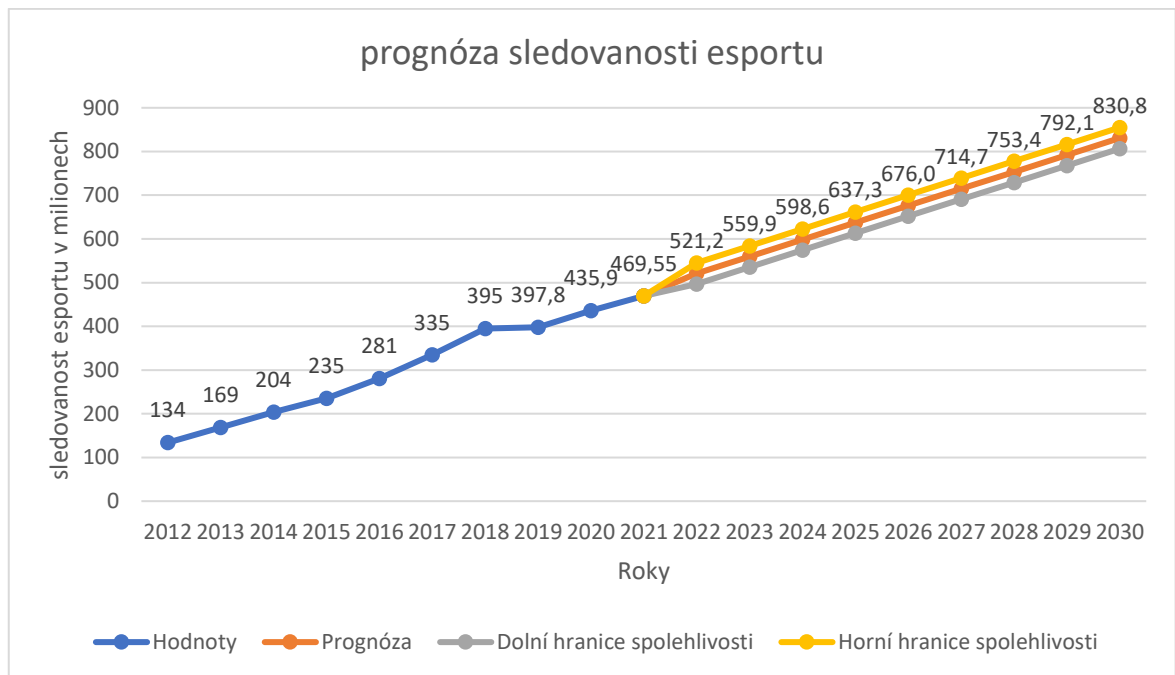
Jako první graf si nejprve znázorníme reálnou velikost streamovací stránky twitch.tv, která se od svého vzniku setkala s obrovským nárůstem diváků. V tomto grafu bude však započítány všechny streamovací kategorie od esportu až po ASMR kategorii. Jak je však z grafu patrné, tak od roku 2019 se číslo počtu diváků více než zdvojnásobilo. Což by mohlo být zapříčiněno pokračující pandemií nemoci Covid-19 a tím, že lidé měli více času na sledování této platformy. Dále můžeme vyzorovat velkou odlišnost mezi spodní a horní hranicí prognózy. Toto je zapříčiněno velkým číslem CAGR a to je 15,03 %. Nejpravděpodobnější je však nárůst diváků o 7 milionů.

Graf 12: Prognóza počtu diváků souběžně sledujících Twitch.tv



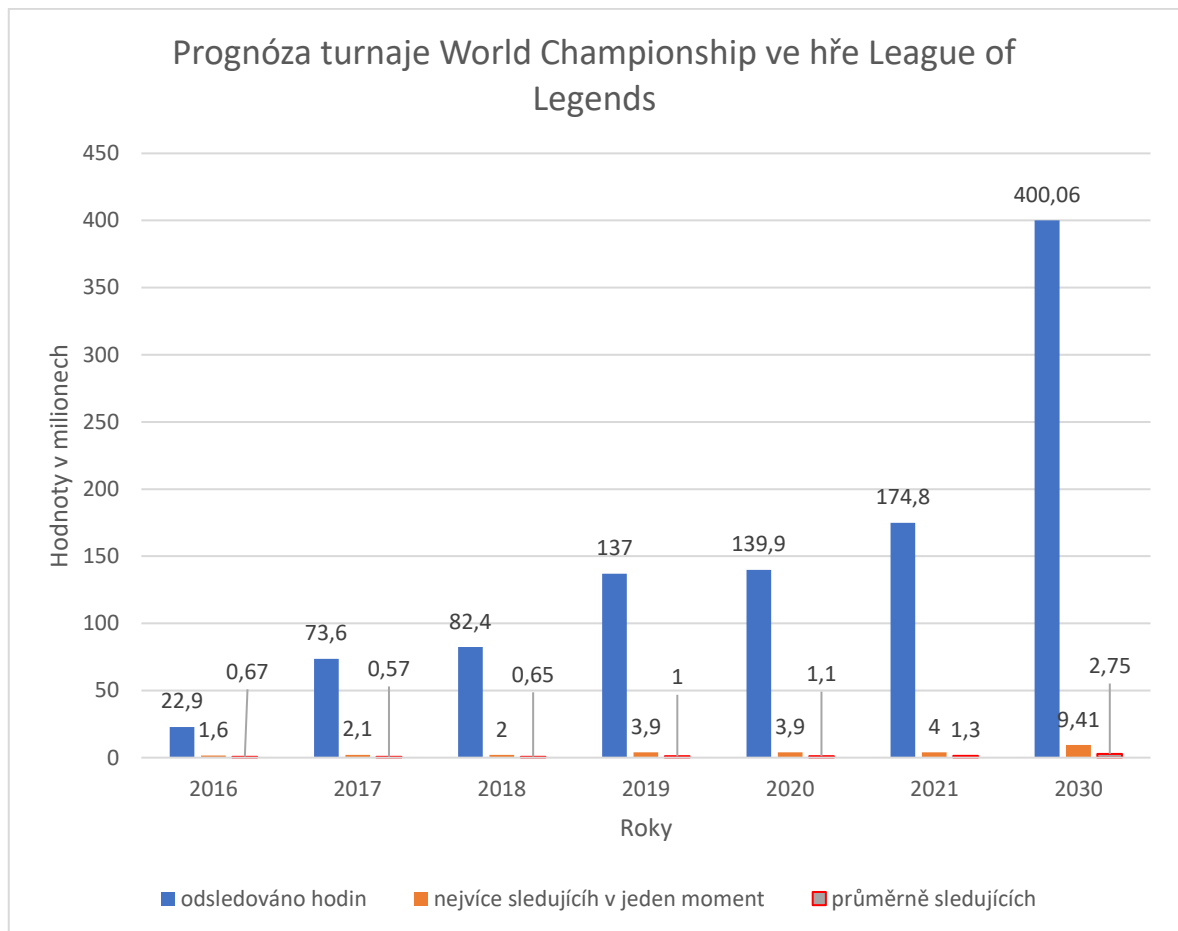
Pokud se zaměříme na sledovanost pouze esportu, tak uvidíme rostoucí tendenci. Podle dat ze stránky Newzoo, by se měla sledovanost esportu dostat v roce 2030 na 830 milionů. Což by znamenalo skoro dvojnásobek dnešní hodnoty. V posledních letech dost ovlivnila esportové eventy pandemie nemoci covid-19, díky které se museli některé turnaje rušit. Pozdě se organizátoři rozhodli tyto turnaje pořádat online, avšak museli být rozděleny podle kontinentů z důvodu lepší internetové odezvy pro hráče. Díky tomu to chytrému kroku se podařilo dostat sledovanost esportu zpět do starých kolejí. Nevýhodou toho bylo to, že se jednalo poté o online turnaje, na které si lidé nemusí kupovat lístky a záležitosti spojené s off-line turnaji. Tím pádem někteří organizátoři přišli o část zisků. U této prognózy se horní a spodní hranice liší, „pouze“ v 50 milionech. Zde se hodnota CAGR pohybuje kolem 6.56 %.

Graf 13: Prognóza sledovanosti esportu do roku 2030



Pro lepší pohled na sledovanost esport turnajů jsem pro další analýzu vybral hru League of Legends a jeho největší a nejsledovanější turnaj World Championship. Stejně analýzy by však mohli být vytvořeny pro všechny esport hry, ale podle mého názoru je právě hra League of Legends tou neznámější i pro širší publikum. Podle odsledovaných hodin, průměru diváků a největšího počtu diváku v jeden moment, které uvádí stránka escharts.com, jsem vytvořil následující graf, na kterém je zobrazena prognóza tohoto turnaje na rok 2030. Data jsou shromážděna z osmi streamovacích platform, včetně Youtube a Twitch.

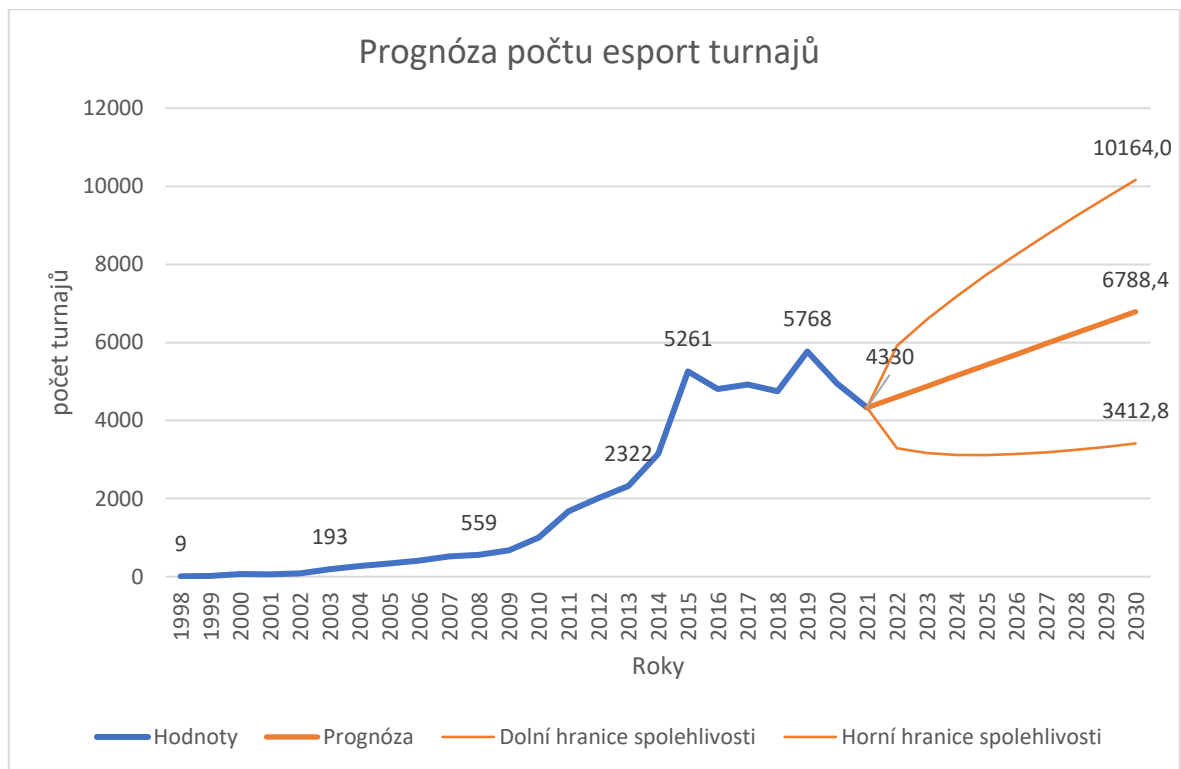
Graf 14: Prognóza tuenaje World Championship ve hře League of Legends na rok 2030



Když předchozí graf více zobecníme, tak se koukneme na vývoj počtu turnajů ve všech hrách dohromady od roku 1998. Zde se mi povedlo díky stránce [esportsearnings.com](https://esportsearnings.com) získat mnoho dat oproti jiným grafům. Avšak nikdo nejspíše neví, kolik turnajů bylo oficiálních a kolik turnajů bylo ještě neoficiálních. Na grafu můžeme sledovat zajímavou změnu počtů turnajů, a to od roku 2015 do roku 2019, kde počet turnajů začal klesat. Příčinou by podle mé úvahy a menší znalosti esports prostředí, mohlo být stavění turnajů na kvalitě než na kvantitě. Hráče a diváky více lákají turnaje, kde se hraje o velké množství peněz než více malých turnajů s menšími obnosy peněz. Pro hráče je více náročné cestovat stále mezi spoustou turnajů a raději si vyberou ty „výdělečnější“. Nárůst a následný pokles turnajů v roce 2019 si vysvětlují pandemií covid-19, kde se organizátoři museli přizpůsobit podmínkám a zrušit velké off-line turnaje. Tyto turnaje však byly nahrazeny turnaji, které byly rozděleny podle kontinentům. Tím pádem vzniklo z jednoho velkého offline turnaje, více malých online turnajů. Jak si můžeme povšimnout, tak se hranice prognózy na rok 2030 velmi

liší. Osobně se spíše přikláním k té střední, až spodní hranici. Počet turnajů za mě bude podobný, ale výherní fondy budou stoupat. Velikost hodnoty CAGR je zde u střední hranice necelých 5 %, u horní hranice 9,8 % a u spodní -2,7 %.

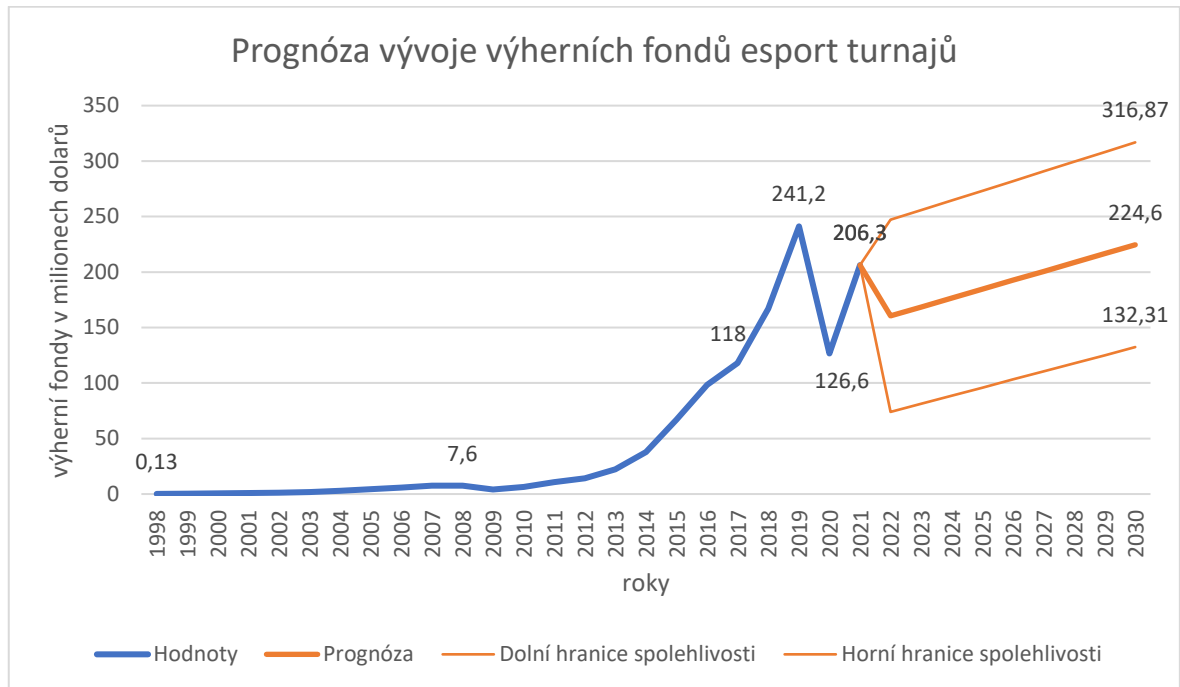
Graf 15: Prognóza počtu esport turnajů do roku 2030



Bavili jsme se již o výherních fondech v esport turnajích. Pro někoho právě tato část je ta nejdůležitější, a to právě pro profesionální esport hráče, pro které tato částka můžeme znamenat způsob života na následující měsíce. Samozřejmě, že mnoho hráčů má také příjmy z jiných zdrojů, ale také mají podíly právě z těchto výherních fondů. Kdybychom se vrátili ke kapitole o nejúspěšnějších esport hráčích, tak na prvních místech jsou hráči týmu OG, kteří právě na většinu svého mění přišli díky dvou výhrám turnajů The International s enormním výherním fondem. Tento graf velice ovlivnila pandemie covid-19 v roce 2020, kde poklesl celkový výherní fond turnajů o 115 milionů dolarů. I přes tuto pandemii tento graf potvrdil můj názor z předchozího grafu, že sice ubývá počet turnajů, ale výherní fondy rostou. Toto tvrzení je patrné v roce 2021, kde byl celkový výherní fond všech turnajů 206 milionů dolarů a počet turnajů byl 4330. Proto bych také se v této prognóze přikláněl k vyšší hranici analýzy, a to že celkový výherní fond všech turnajů by mohl dosahovat v roce 2030

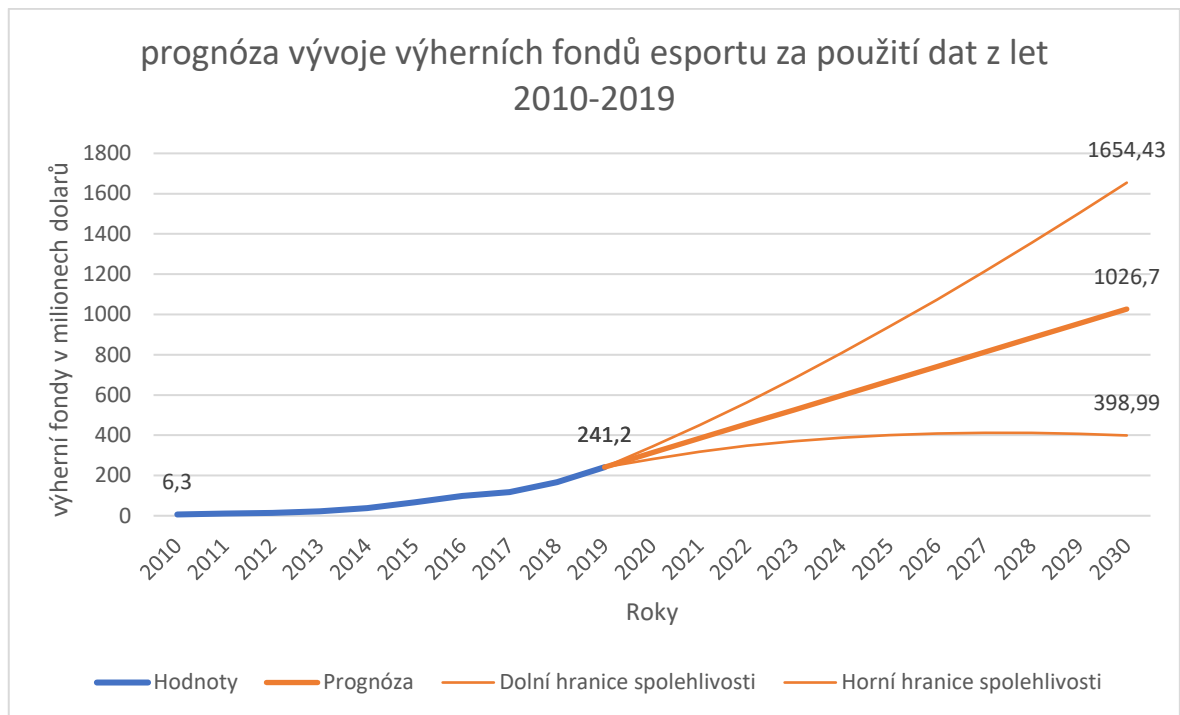
hodnoty kolem 317 milionů dolarů. Tento růst by byl mnohem větší, pokud by ho nezpoznamenala pandemie covid-19. CAGR horní hranice se pohybuje kolem 4,91 %.

Graf 16: Prognóza vývoje výherních fondů esport turnajů do roku 2030



Pro vytvoření lepší prognózy vývoje herního fondu je vytvořen identický graf, s vynecháním posledních dvou let, které byly značně ovlivněny pandemií covid-19. Tento graf ukazuje hodnoty střední hranice prognózy skoro pětikrát větší, jak graf předchozí. CAGR se zde rovná 14.09 %, což je velice vysoké číslo. Osobně bych očekával něco mezi spodní a středovou hranicí.

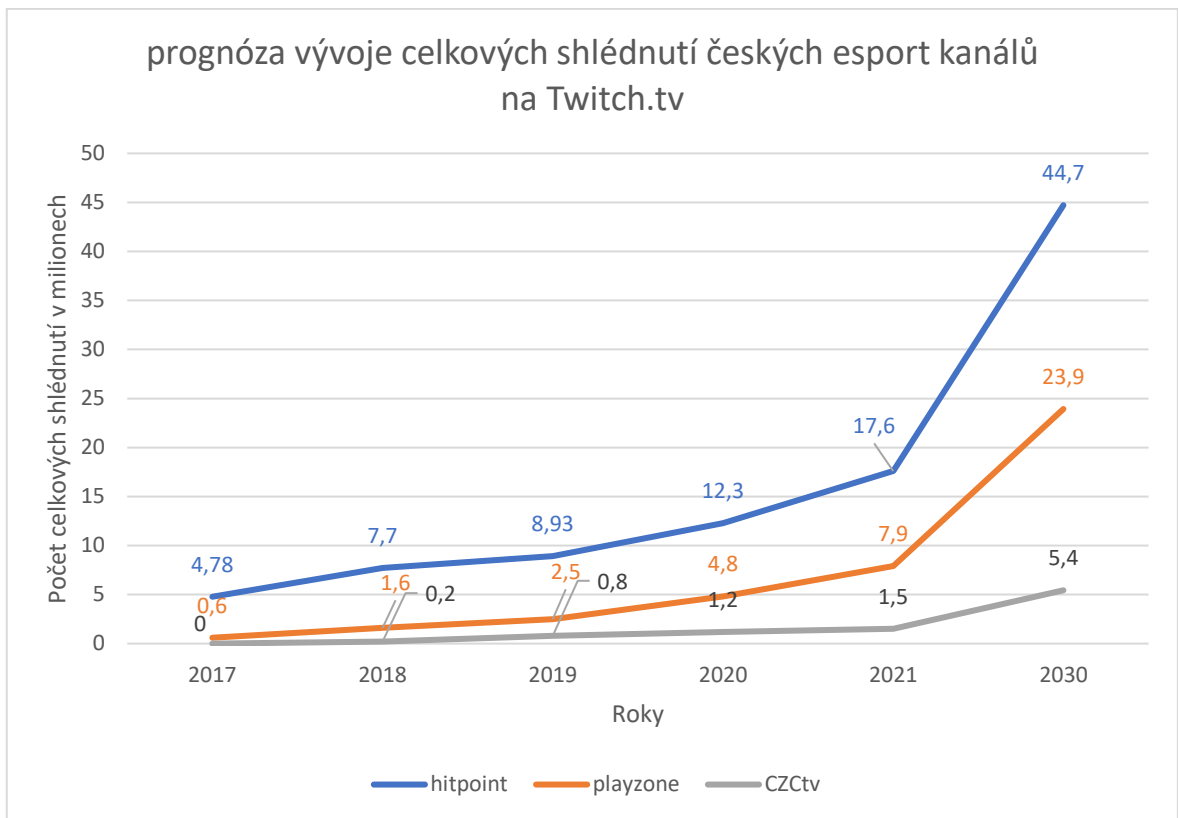
Graf 17: Prognóza vývoje herního fondů esportu za použití dat z let 2010-2019



Na posledním grafu této kapitoly jsou zobrazeny přední esportové kanály, které vysílají tuzemské a některé zahraniční turnaje s českým komentářem. Hodnoty uvedené v roce 2030 jsou střední hodnoty prognózy. V české republice moc kanálů zaměřených na esport není. Minulý rok vznikl kanál s názvem Turbokanál, který vysílal zahraniční turnaj ve hře Counterstrike s českým komentářem a za necelé dva týdny nasbíral přes 340 tisíc shlédnutí. Od té doby bohužel žádný stream neproběhl. Některé české organizace mají své kanály na platformě twitch.tv kde samy vysílají zápasy svých svěřenců, ale tyto zápasy se většinou odehrávají mimo české turnaje. Mezi takové kanály patří například SINNERS\_Esports, entropiqteam nebo eSuba.



Graf 18: Prognóza vývoje celkových shlédnutí českých esport kanálů na Twitch.tv



## 5.3 Zhodnocení vlastní predikce

Podle prognózy video herní trh by neměl v nejbližší době deseti let klesat. Naopak prognózy ukázali, že by měl růst, a to několika násobně. Největším nebezpečím pro tento trh by do budoucna mohly být ekonomické faktory jako jsou zvednutí cen materiálů na výrobu konzol, herních zařízení a elektroniky zapříčiněné pandemií covid-19, momentálně probíhající válka na Ukrajině, nedostatek grafických karet, který je zapříčiněn velkým množstvím těžebním kryptoměn a podobně.

Naopak modernizace dnešní doby naznačuje tomu, že se videoherní trh bude posouvat pouze dopředu. Používání herních simulátorů v armádě k nacvičení bojových misí, vzdělávání skrze hry ve školách, interaktivní tabule, virtuální realita, která se rok od roku posouvá a dnes je veřejnosti už dostupnou na takové úrovni, že hráči snímá hra těl od hlavy až k patě, a to včetně pohybu prstů na ruce. Zlepšování mobilní internetové sítě, které již na některých územích dosahuje úrovně 5G, umožňuje hráčům hrát jakékoliv mobilní hry odkudkoliv, a to bez různého sekání a zpomalování chodu hry.

Z pohledu esportu tomu není však jinak. Prognózy zde naznačují stálý růst jak sledovanosti esportu, tak množství hráčů. Dalo by se říct, že sledovanost esportu se za posledních deset let skoro zčtyřnásobila. V dnešní době se i spousta lidí živí právě esportem a děním kolem něho, což je i do dnes pro některé lidi starší generace nepochopitelné. V české republice zatím toto odvětví sportu není tak populární, ale jak vidět, růst je zde také znatelný. Do esportu začaly investovat velké firmy v české republice jako jsou Alza, CZC, Sazka, Puma, Intel a mnoho dalších známých firem. Na světové úrovni to jsou sponzoři jako BMW, Mercedes-Benz, Redbull, Monster nebo třeba Nike.

Podle mého názoru je má esport dost velkou a významnou budoucnost z ekonomického hlediska. V dalších třech kapitolách se však podíváme na tři možnosti, které by mohly nastat.

### 5.3.1 Pesimistický scénář

Podle mého pesimistického scénáře by se sledovanost esportu v roce 2030 mohla pohybovat kolem 750 milionů sledujících a stále primární stránkou by zůstal Twitch.tv. Hodnota videoherního trhu by se pohybovala pouze kolem 250 miliard dolarů. Tento scénář může podle mého názoru nastat ve chvíli, kdy přestanou vývojáři vydávat nové aktualizace do

esport her, nebo vývojáři začnou vydávat herního změny takové, že hráče hra přestane postupně bavit, a to povede k úpadku této hry. Podobný scénář již potkal například hru Overwatch, kterou během tří let přestalo hrát kolem 40 milionu hráčů. nebo nebudou vycházet nové hry vhodné pro esport a nová generace hráčů nebude chtít ty staré hrát.

Další možný pesimistický scénář může nastat v důsledku zpříšňování pravidel na sledovacích platformách jako je Twitch nebo Youtube, kde by mohla nastat možnost věkového omezení pro sledující, zákaz vysílání her, ve kterých se objevuje násilí nebo kompletní zrušení těchto platform. Naštěstí tyto scénáře podle historických analýz jsou velmi nepravděpodobné a videoherní trh společně s esportem by měl stále sílit.

### **5.3.2 Optimistický scénář**

Podle mého optimistického scénáře, kde budeme předpokládat jen to nejlepší, avšak někdy až nereálné, by sledovanost esportu v roce 2030 měla vyšplhat na hranici 831 milionů diváků, ačkoliv hlavní streamovací platforma esportu by měla dosáhnout sledovanosti 15 miliard diváků. Z toho bych usoudil, že by se celková hranice sledovanosti esportu mohla klidně vyšplhat až k hranici 1 miliardy sledujících. Toho čísla by esport mohl také dosáhnout díky velké popularitě v Asii, kde by se mohl dostat mezi mainstreamové sporty, čímž by se velmi zvedla jeho sledovanost. Dalším potenciálním nárůstem sledovanosti by mohlo být rozšíření esportu do zemí, kde momentálně není tak populární. Celková hodnota videoherního průmyslu se může rovnat 275 miliard dolarů. Toto číslo by mohlo být dosaženo díky lepší dostupnosti herních zařízení a zlepšení jejich kvality. tento scénář již můžeme sledovat u herního trhu na mobilních zařízeních, kde by se tento trh měl rovnat 184 miliardám amerických dolarů.

Také díky herním fondům v esport turnajích, které bychom očekávali kolem 1,65 miliard dolarů, by přilákalo velké množství nových hráčů lačnicích po těchto sumách. S růstem esportu se také očekává růst turnajů a to na 10 tisíc.

### **5.3.3 Základní scénář**

Podle základního scénáře by se sledovanost esportu v roce 2030 měla pohybovat kolem 830 milionů sledujících a hodnota videoherního trhu se pohybovat kolem 266 miliard dolarů. Sledovanost esportu se také bude odvíjet podle růstů streamovacích platform, který je však také velmi pozitivní. V roce 2030 se bude sledovanost stránky twitch.tv podle

základního scénáře rovna 9,8 miliardy diváků. Což je nárůst od roku 2021 o 7 miliard sledujících diváků. Diváci však nemůžou růst do nekonečna a některé trhy už mohou být přeplněny. Podle grafu uvedeného dříve je více jak polovina hráčů z Pacifického regionu a Asie. Zde by se mohl trh rychle přehltit a zpomalit růst diváků, což by dalo možnost růstu ostatním regionům. Na druhou stranu je u těchto kontinentů velká pravděpodobnost na začlenění esportu mezi mainstreamové sporty a tím by se zvětšil celkový videoherní a esportový trh.

Stále se však esport nemůže rovnat s běžnými sporty v počtu sledujících. Jedním z důvodů může být, že starší generace má více zaběhlé normální sporty jako jsou fotbal, hokej, basketbal a tak dále. Esport se však s postupem času bude také dostávat do mainstreamu se stárnoucí dnešní generací. Dalším důvodem, proč se esport nedá srovnávat s normálním sportem je sledovanost v televizi. Esport zdaleka nedosahuje také sledovanosti z důvodu absence televize u mladších lidí, kteří již vše sledují na internetu.

Velkou výhodou esportu by mohly být velké výherní fondy, které by v roce 2030 podle prognózy mohli dosáhnout hranice 1 miliardy amerických dolarů, pokud by nenastala významná situace jako nastala pandemie covid-19. S rostoucími výherními fondy je také očekáván růst esportových turnajů a to o 2,4 tisíc, což osobně neočekávám podle vývoje turnajů v dnešní době a z hlediska pohodlnosti jak pro organizátory, tak pro samotné hráče, kteří raději budou soutěžit v méně turnajích o více peněz.

Celkové mé zhodnocení tohoto scénáře hodnotím jako nejpravděpodobnější z třech uvedených. Vytvořené prognózy nenapovídají tomu, že by se mělo počítat s pesimistickým scénářem, protože ve všech prognózách vidí růst. Na druhou stranu ve scénáři optimistickém se nepočítá s věcmi jako jsou počet lidí na planetě, preference různých věkových skupin, možná omezení pro tento trh do budoucna nebo s nasyceností trhů v různých regionech.

## 6 Případová studie Covid-19

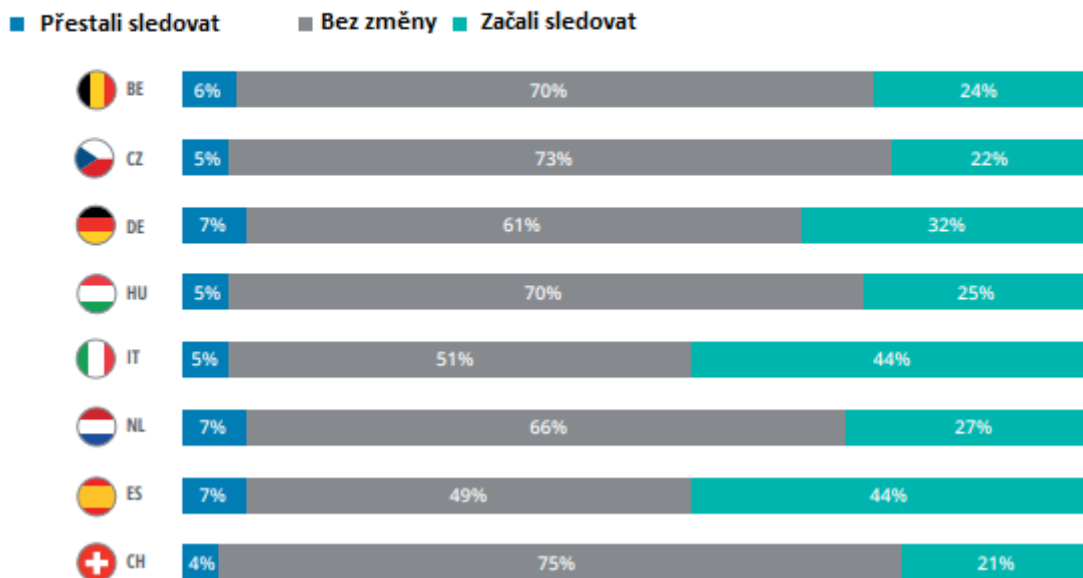
Onemocnění Covid-19 netřeba představovat. Je tu s námi již od roku 2019, kde se ještě bralo na lehkou váhu a o rok později se nemoc rozšířila po celém světě a vlády různých států začali jednat. Přicházela opatření, která měla zpomalit šíření této nemoci. Povinné nošení respirátorů, omezení počty lidí na veřejných akcích a mnoho dalších. Lidé, kteří byli postihnutí touto nemocí měli od státu nařízenou karanténu, která na počátcích trvala i dva týdny, což se časem měnilo. Lidé byli tedy často izolováni doma a neměli co dělat. Proto si začali pořizovat herní konzole, nové vybavení k počítači nebo kupování nových her. Podle dat ze stránky [statista.com](https://www.statista.com) (2021) se výnosy ze stáhnutých her a herního obsahu ve hrách zvětšily o 12 % a 21 %.

Podle této statistiky by se dalo říct, že tato pandemie měla kladný dopad na herní průmysl, avšak kvůli této pandemii vznikla spousta jiných problémů. Velké množství videoherních firem muselo několikrát odložit vydání nových herních titulů. Stejně tomu bylo v případě firem Sony a Microsoft, kteří kvůli této pandemii museli odložit vydání svých nových herních konzolí o několik týdnů. Velké herní eventy jako je festival Electronic Entertainment Expo, Gamescom nebo BlizzCon se museli buď úplně zrušit, nebo se konali online, což zdaleka nepřineslo takové příjmy, jako když se tyto eventy konali off-line, lidé se museli koupit vstupenky a mohli zde utrácet peníze za věci s herní tematikou.

Podobně zasaženou částí byl esportový trh. Rušilo se mnoho velkých herních turnajů, hráči nemohli cestovat ze svých zemí a nemohli tedy trénovat dohromady na svých bootcampech a kolikrát tým musel povolát náhradníka, když se někdo z hlavní sestavy nakazil covidem. Což ovlivnilo výkony celého týmu a tím i výkony v zápasech či turnajích. Pokud se na toto koukneme z celkové sledovanosti esportu, tak však zjistíme, že ve spousta zemí došlo ke zvýšení. Toto je znázorněno na následujícím grafu, který byl vytvořen dotazníkem společnosti Deloitte, kteří se ptali spotřebitelů, jestli přestali sledovat esport, začali sledovat esport nebo esport stále sledují v průběhu pandemie nemoci Covid-19. Na tento průzkum odpověděli spotřebitelé z osmi zemí.

Graf 19: Změna pohledu spotřebitelů na esport během pandemie Covid-19

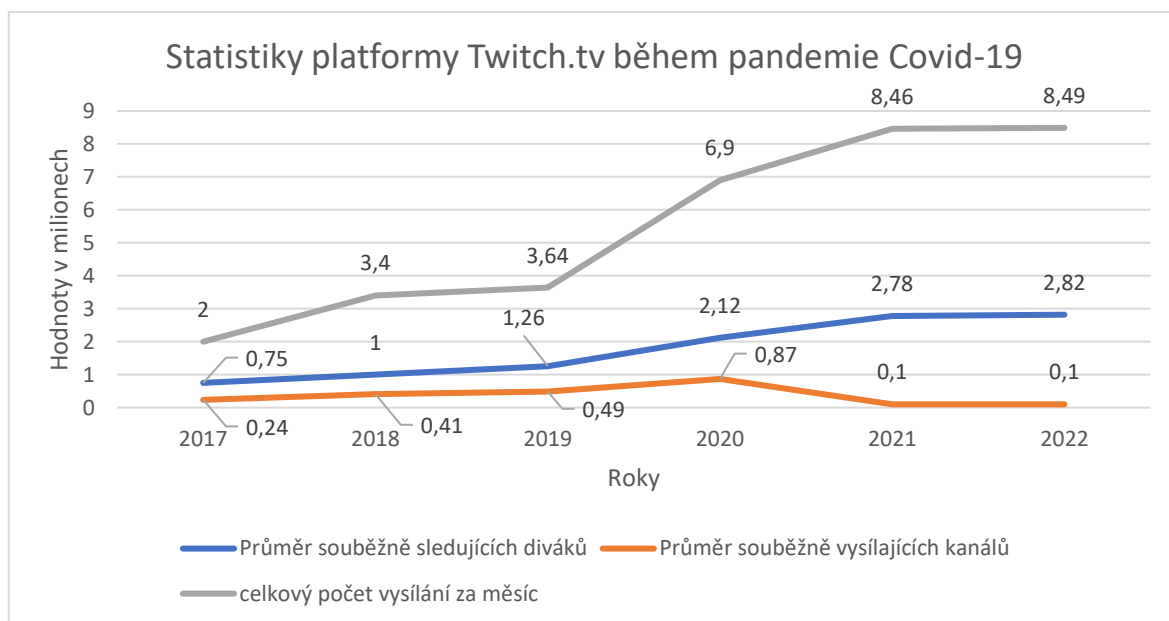
### Změna pohledu spotřebitelů na esport během pandemie Covid-19



Zdroj: Deloitte.com (2020), upraveno autorem

Jak již bylo mnohokrát zmiňováno, tak největší streamovací platformou esportu je stránka Twitch.tv, a proto je tato stránka použita na následujícím grafu, který znázorňuje její růst v době pandemie Covid-19. Data byla pořízena ze stránky Twitchtracker.com (2022) a jsou zde znázorněny tři ukazatelé: Průměr souběžně sledujících diváků, Průměr souběžně vysílajících kanálů a celkový počet vysílání za měsíc. Na všech uvedených datech můžeme pozorovat velký nárůst mezi roky 2019 a 2020, kdy se nemoc Covid-19 začala rychle rozšiřovat a státy začaly vydávat různá opatření. Celkový počet vysílání za měsíc se od začátku pandemie více jak zdvojnásobil a růst bude určitě pokračovat i v následujících letech, i když nebude takto enormní. Trochu matoucí můžou být data z roku 2022, kde je potřeba zmínit, že tyto data jsou z měsíce únor, roku 2022, tudíž nemohlo být tento rok shromážděno více dat.

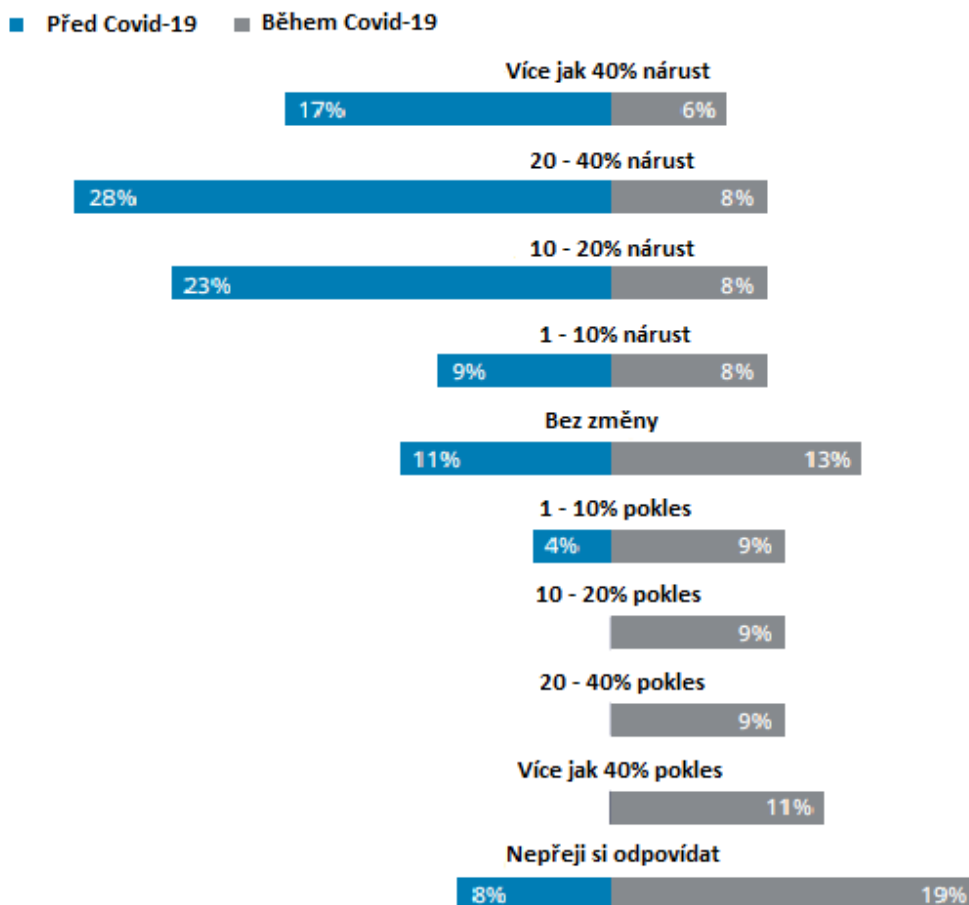
Graf 20: Statistiky platformy Twitch.tv během pandemie Covid-19



V druhém odstavci této kapitoly byl zmiňován negativní dopad na videoherní a esportové organizace, i když sledovanost esportu podle uvedených grafů roste díky pandemii. Toto je zapříčiněno tím, že sledovat esport jde hlavně online formou, která nebyla nějak ovlivněna vládními nařízeními. Naopak by se dalo říct, že vládní nařízení velmi pomohla celému online světu. Následující graf se zaměřuje na vývoj příjmů esport organizací před a během pandemie Covid-19. Můžeme zde vidět, že největší procento respondentů odpovědělo, že u nich během pandemie Covid-19 nenastala žádná změna. Což by znamenalo, že většina firem nebyla nějak postihnuta, ale pokud to porovnáme se daty, kde jsou znázorněny příjmy zvýšení o 20-40 %, tak zjistíme, že před pandemií toho nárustu dosahovalo 28 % respondentů a pouze 8 % tohoto nárustu dosahuje v průběhu pandemie. Což už je značný rozdíl. Také zde pozorujeme, že zde nebyl skoro žádný pokles vývoje příjmů před pandemií.

Graf 21: Vývoj příjmů esportových organizací před a během pandemie Covid-19

### Vývoj příjmů esportových organizací před a během pandemie Covid-19



Zdroj: Deloitte.com (2020), upraveno autorem

Závěrem bychom tedy mohli konstatovat, že sledovanost esportu tato pandemie spíše podpořila a urychlila růst sledovacích platforem, jmenovitě platformy Twitch.tv. Počet vysílání na této platformě se více jak zdvojnásobil a mnoho lidí se dozvědělo o esportu a začalo ho sledovat. S porovnáním k normálnímu sportu můžeme konstatovat, že esport zdaleka nebyl tak ovlivněn, díky své velikosti v online světě. Esportové organizace bohužel utrpěly nějaké ztráty kvůli pandemii, ale většina z nich se dokázala adaptovat a svoje ztráty minimalizovat. V následujících letech, podle doložených prognóz, by se měly všechny esportové organizace dočkat opětovného růstu příjmů, pokud trh opět nezasáhne negativně ovlivňující událost. Na takovou událost lidstvo nemuselo čekat moc dlouho a v moment psaní této práce probíhá válka na Ukrajině, která již pomalu začíná také ovlivňovat esportový svět. Organizátoři



turnajů začínají zakazovat start ruských týmu na jejich turnajích, ruští hráči jsou pod nátlakem veřejnosti a ruské herní organizace jsou ovlivňovány sankcemi, které jsou uvaleny na Rusko za jejich útok na Ukrajinu. Na podporu Ukrajiny si velké množství esportových týmů změnilo svá loga do modro-žlutých barev a někteří z nich i peněžitě pomohli.

## 7 Závěr

Hlavní cílem byla analýza videoherního trhu a esport a následně vytvořena prognóza vývoje videoherního trhu, esportu a aspektů, které se esportu týkají. Prognózy byly vytvořeny do roku 2030, za použití historických dat z různých zdrojů. Data byla shromážděna z více kvalitních zdrojů a následně se sumarizována. Jedná se totiž o velmi rychle rostoucí trh, který má do budoucna velký potenciál jak pro hráče esportu, tak pro potenciální sponzory a firmy, které by na trh vstoupily.

Klíčovou částí bakalářské práce byly vytvořené prognózy, ze kterých později vycházely pesimistický, optimistický a základní scénáře možného vývoje esportu. Z těchto prognóz lze vyvodit, že i podle pesimistického scénáře bude esportový trh stále růst. Však nejpravděpodobnější scénář se bude pohybovat mezi základním a optimistickým scénářem, kde by se hodnota videoherního trhu měla pohybovat kolem 270 miliard amerických dolarů. Sledovanost tohoto sportu vzroste do roku 2030 skoro o dvojnásobek nynější hodnoty. Hodnota výherních fondů, se vyšplhá minimálně na částku jedné miliardy amerických dolarů, což přiláká spoustu nových diváků na hlavní streamovací platformu Twitch.tv., která by ve stejný rok měla dosáhnout až deseti milionů sledujících diváků v jeden moment. Cílová skupina bude stále převážně mladší generace, ale díky rychle rostoucímu trhu se esport dostane do podvědomí i starším generacím, jak tomu občas bývá už v této době.

Růstem jednotlivých esportových týmů budou také růst jejich potřeby. Což otevře příležitosti pro nové, či volné pracovní pozice na esportovém trhu jako jsou manažeři esport hráčů, trenéři, mentální trenéři, týmoví zdravotníci či kondiční trenéři. Se zvyšující se popularitou tohoto trhu se také zvyšují požadavky na týmy a jednotlivé hráče, kteří jsou nuceni podávat lepší výkony. Následkem toho se nestíhají soustředit na jiné věci kromě hraní, a proto potřebují výpomoc jiných lidí.

Velkou výhodou esportu je rozmanitost her, ve kterých mohou hráči soutěžit. Grafy uvedené výše uvádějí největší věkovou skupinu hráčů mezi lety 21 až 30. Na druhém místě se však dělí skupiny 10 až 20 a 31 až 40, což nám ukazuje rozmanitost tohoto sportu. Ve hrách kde je potřebná přesnost a rychlost excelují mladší hráči. V opačném případě, kde je zapotřebí trpělivost a přemýšlení excelují hráči starší.

Ze stanoveného cíle lze doporučit potencionálním zájemcům o participaci na trhu esportu se zaměřit na trh s mobilními hrami, který v posledních letech získal velký nárůst popularity. Z hráčské hlediska lze usoudit, že největší příjmy hráči lze dosáhnout ve hře Dota 2, kde je však velká konkurence a dostat se mezi nejlepší týmy nebude nejlehčí úkol. Velkou příležitostí na českém esportovém trhu lze najít ve streamovacím kanále, který by přenášel zahraniční esportové turnaje všeho druhu s českým komentářem. Pro potencionální nové streamery na české scéně lze doporučit se soustředit na mobilní esportový trh, který zde není ještě tak známý a z analýz lze vyčíst rostoucí budoucnost tohoto odvětví esportu.

Jelikož se popularita esportu velmi mění, bylo by velmi zajímavé prognózy tvořit každým rokem a pozorovat jeho změny, které mohou být způsobeny podobně jako pandemií Covid-19. Tato pandemie sledovanosti esportu velmi pomohla a dostala ho do popředí. Zajímavou úvahou je také uvedení esportu na olympiádu, což by zapříčinilo další obrovský růst. Některé pokusy o toto zařazení esportu na olympiádu již vznikly, ale bohužel zde nebyly použity vhodné esportové hry, které jsou na tomto trhu nejpopulárnější. Při zvolení správných her je pravděpodobné, že by se esport mohl stát pravidelným účastníkem olympiády.

## Seznam literatury

1. PARÁČKOVÁ, Markéta. *Když může virtuální hra pro vojáky ušetřit spoustu skutečných životů* [online]. 4. 12. 2019 [cit. 2022-02-09]. Dostupné z:
2. History.com, History, ed. *Video Game History: The Early Days* [online]. In: . JUN 10, 2019 [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>
3. giantbomb, FRANZISKA. *Valve Corporation: Overview* [online]. 03/12/21 [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: [https://www.giantbomb.com/valve-corporation/3010-1374/-](https://www.giantbomb.com/valve-corporation/3010-1374/)
4. Riotgames, *We Are Rioters* [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>
5. Epic, Epic Games. *ABOUT EPIC GAMES* [online]. [cit. 2022-02-09]. Dostupné z: <https://www.epicgames.com/site/en-US/about>
6. CHROBOK, Michael. *Esporty míří na olympijské hry. Counter-Strike zatím nečekejte* [online]. 25. 4. 2021 [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://smartmania.cz/esporty-miri-na-olympijske-hry-counter-strike-zatim-necekejte/>
7. Esport.cz, *CO JE TO ESPORT?* [online]. [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>
8. ŠVEJDOVÁ, Jana. *Historie a vývoj e-sportu* [online]. [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejdov.htm>
9. ESPORT. *HISTORIE ESPORTU* [online]. 2.11.2020 [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <http://esport.vsb.cz/2020/11/02/historie-esportu/>
10. siue, *SIUE esports* [online]. [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://www.siue.edu/esports/about/history.shtml>
11. techopedia, *Fighting Game* [online]. August 18, 2011 [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://www.techopedia.com/definition/27154/fighting-game>
12. HENNINGSON, Joakim Henningson. *The history of League of Legends* [online]. 07.10.2020 [cit. 2022-02-10]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/se-en/history-of-leagueoflegends>

13. AMALIA, ELLAVIE. *THE HISTORY OF DOTA 2 AND THE INTERNATIONAL* [online]. 21 SEPTEMBER 2021 [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: <https://hybrid.co.id/post/history-of-dota-2-and-the-international>
14. *Liquipedia* [online]. [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: [www.liquipedia.net](http://www.liquipedia.net)
15. HENNINGSON, Joakim. *The history of Counter-Strike* [online]. 06.08.2020 [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/se-en/history-of-counterstrike>
16. *Escharts* [online]. [cit. 2022-02-13]. Dostupné z: <https://escharts.com/>
17. DONNELLAN, Jimmy. *The Forgotten History of Fortnite* [online]. March 26, 2021 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://culturedvultures.com/fortnite-history-development/>
18. MobileEsport, *Mobile Esports Games 2022* [online]. [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://www.esports-betting.pro/mobile-esports-games/>
19. TSM, *TEAM SOLOMID* [online]. [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://www.esports.net/wiki/teams/team-solomid/>
20. Gfuel, The G FUEL Team. *Everything You Need To Know About FaZe Clan* [online]. 20, 03, 2020 [cit. 2022-02-15]. Dostupné z: <https://blog.gfuel.com/faze-clan>
21. SPORTYTELL, Editors. *Top-10 Biggest Esports Sponsors Ranked In 2021* [online]. January 1, 2021 [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <https://sportytell.com/esports/biggest-esports-sponsors/>
22. Mercedes-Benz, *Esports* [online]. [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <https://www.mercedes-benz.com/en/sports/esports/>
23. ASHLEY, Jordan. *TOP 10 ESPORTS SPONSORSHIPS THAT WILL REDEFINE THE INDUSTRY* [online]. August 12, 2021 [cit. 2022-02-16]. Dostupné z: <https://www.esports.net/news/top-10-esports-sponsorships/>
24. BOSMAN, Sander. *The Way Consumers Interact with Games Is Changing* [online]. Aug 12 2020 [cit. 2022-02-20]. Dostupné z: <https://newzoo.com/insights/articles/consumer-engagement-with-games-is-changing-gamer-segmentation-personas-gender-age-demographics/>
25. ŠTĚDRŮŇ, B. et al. *Prognostické metody a jejich aplikace*. Praha: C.H. Beck, 2012. ISBN 978-80-7179-174-4.
26. BUŘITA, Ladislav. *PROGNOSTICKÉ METODY A JEJICH VYUŽITÍ V RESORTU MO* [online]. 2003, 14 [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.obranastrategie.cz/filemanager/files/6373-en.pdf>

## Seznam tabulek, grafů a obrázků

### Seznam tabulek

Tabulka 1: Celosvětový videoherní trh 2021 .....	26
Tabulka 2: TOP 20 veřejných společností podle tržeb z her 2021.....	30
Tabulka 3: Nejlepší hry podle počtu streamerů na platformách Twitch a Youtube 2019 ..	32
Tabulka 4: TOP 10 streamerů na platformě Twitch.tv .....	34
Tabulka 5: TOP 10 esport kanálů na platformě Twitch.tv .....	35
Tabulka 6: Nejsledovanější esport hry podle shlédnutí.....	37
Tabulka 7: Esport hráči s největším příjmem.....	39

### Seznam obrázků

Obrázek 1: 2021 World Championship Viewership statistics.....	12
---	----

### Seznam grafů

Graf 1: Celosvětový videoherní trh 2021.....	25
Graf 2: Počet hráčů videoher celosvětově 2021.....	27
Graf 3: Rozdělení hráčů podle věkových skupin.....	28
Graf 4: Celosvětový videoherní trh podle herních zařízení 2021 .....	29
Graf 5: Čas strávený na Twitch.tv .....	33
Graf 6: Nejsledovanější esport turnaje 2021.....	36
Graf 7: Pořadí nejvýdělečnějších esport týmů celosvětově .....	38
Graf 8: Turnaje s největším výherním fondem.....	40
Graf 9: Prognóza videoherního průmyslu do roku 2030 .....	42
Graf 10: Prognóza hodnoty videoherního markeru dle hern na mobil, pc nebo konzole na rok 2030.....	43
Graf 11: Prognóza počtu aktivních hráčů videoher v roce 2030 .....	44
Graf 12: Prognóza počtu diváků souběžně sledujících Twitch.tv .....	45
Graf 13: Prognóza sledovanosti esportu do roku 2030.....	46
Graf 14: Prognóza tuenaje World Championship ve hře League of Legends na rok 2030..	47
Graf 15: Prognóza počtu esport tunajů do roku 2030.....	48
Graf 16: Prognóza vývoje výherních fondů esport turnajů do roku 2030.....	49

Graf 17: Prognóza vývoje herního fondů esportu za použití dat z let 2010-2019 .....	50
Graf 18: Prognóza vývoje celkových shlédnutí českých esport kanálů na Twitch.tv.....	51
Graf 19: Změna pohledu spotřebitelů na esport během pandemie Covid-19 .....	56
Graf 20: Statistiky platformy Twitch.tv během pandemie Covid-19 .....	57
Graf 21: Vývoj příjmů esportových organizací před a během pandemie Covid-19.....	58

# Evidenze výpůjček

Prohlášení:

Dávám svolení k půjčování této bakalářské práce. Uživatel potvrzuje svým podpisem, že bude tuto práci řádně citovat v seznamu použité literatury.

Jméno a příjmení: Ladislav Kovář

V Praze dne: 28. 04. 2022

Podpis:

Jméno	Oddělení/ Pracoviště	Datum	Podpis