

## **Abstrakt**

Bakalářská práce se zabývá fenoménem elektronických sportů v tuzemsku a zkoumá, jakým způsobem využívají její aktéři marketingové a komunikační nástroje. V teoretické části je definován pojem počítačová hra i esport a je zde vysvětlen princip fungování esportovní scény na příkladu konkrétní hry. Následná kapitola pak popisuje teoretické základy marketingu, které jsou dále v práci zkoumány. Praktická část nejprve představuje lokální esportovní scénu, její historii a aktéry a následně popisuje, jaké komunikační aktivity tito aktéři využívají. Na základě provedených rozhovorů a deskriptivní analýzy bylo zjištěno, že se marketingová komunikace aktérů tuzemské scény pohybuje na profesionální úrovni a odpovídá mezinárodním standardům.