

Bakalářská práce se zabývá otázkou případného zapojení elektronického sportu neboli e-Sportu do vysílání České televize. E-Sport je totiž velmi rychle rostoucí odvětví, které přitahuje zejména mladší část populace. Tento fenomén sledují miliony lidí po celém světě a odhaduje se, že jeho popularita bude dále stoupat. Ve Spojených státech amerických je již e-Sport zařazen mezi sportovní odvětví, která mohou svým hráčům pomoci k získání stipendia na vysoké škole, nebo snadnějšího vstupu do země. V Jižní Koreji, kde je e-Sport jedním z největších sociálních témat pak hráči mají status celebrit a letošní prezidentské volby ukázaly, jak důležitá součást kultury je progaming pro tuto zemi. I v České republice se již e-Sport vysílá, a to poměrně úspěšně na kanálu Prima COOL. Možnost zapojení jsem zvažovali na základě výzkumů, které si sama Česká televize každoročně nechává vypracovat.

V otázkách průměrného týdenního zásahu a toho, jestli svým divákům nabízí pořady „odpovídající jejich vkusu a zájmům“, vyšlo najevo, že oproti ostatním věkovým skupinám má Česká televize relativně nejnižší týdenní zásah i spokojenost s obsahem u diváků od 18 do 24 (respektive 35 let). Pokud by se veřejnoprávní médium k zapojení do vysílání rozhodlo, mohlo by tím zvýšit svou sledovanost mezi danou věkovou skupinou a zároveň tím vylepšit pokrytí zastoupených menšinových sportů ve vysílání.