

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Petr Juna

**Možné uplatnění e-Sports ve vysílání České
televize**

Bakalářská práce

Praha 2017

Autor práce: **Petr Juna**

Vedoucí práce: **Doc. MgA. Martin Štoll, Ph.D.**

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Bibliografický záznam

JUNA, Petr. *Možné uplatnění e-Sports ve vysílání České televize*. Praha, 2017. 38 s. Diplomová práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Doc. MgA. Martin Štoll, Ph.D.

Anotace (abstrakt)

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 zvažoval i 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.

Abstract

The bachelor thesis deals with the question of the possible involvement of electronic sport or e-Sport in the broadcast of Czech Television. E-Sport is a rapidly growing sector that attracts especially the younger part of the population. This phenomenon is tracked by millions of people around the world, and its popularity is expected to rise further. In the United States, e-Sport is already included among the sporting industries that can help players to get a college scholarship or easier entry into the country. In South Korea, where e-Sport is one of the largest social themes, players are celebrities and this year's presidential election has shown how important part of culture is progaming for this country. Even in the Czech Republic, e-Sport is already being broadcast, quite successfully on the *Prima COOL* channel. I also considered the possibility of engaging based on research that Czech Television itself is making every year. Concerning the average weekly intervention and whether the audience is offered programs "appropriate to their tastes and interests", it became clear that Czech Television had relatively low weekly coverage and content satisfaction among spectators from 18 to 24 (or 35 years of age respectively). If the public broadcasting media were to decide, it could increase their audience between the age group and improve the coverage of the minority sports coverage in the broadcast.

Klíčová slova

e-Sport, Česká televize, progaming, StarCraft, televizní vysílání, vysílání e-Sportu

Keywords

e-Sport, Czech Television, progaming, StarCraft, television broadcasting, e-Sport broadcasting

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 18.5.2017

Petr Juna

Poděkování

Chtěl bych poděkovat vedoucímu své bakalářské práce Doc. MgA. Martinu Štollovi, Ph.D za veškerou pomoc a trpělivost s mými dotazy při vytváření této práce. Zvláštní poděkování patří panu Zdeňku Princovi, který si na mne našel čas a poskytl mi cenný rozhovor. Dále děkuji Magdaleně a Richardovi za neustálou podporu a rady, Janu Junovi, že toleroval mé pracovní prostředí a přátelům za podporu.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
Petr Juna

Razítko podatelny:

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
2014

E-mail diplomantky/diplomanta:

11091828@fsv.cuni.cz

Studijní obor/forma studia:

Mediální studia/kombinované

Předpokládaný název práce v češtině:

Možné uplatnění e-Sports ve vysílání České televize

Předpokládaný název práce v angličtině:

Possible application of e-Sports on Czech television

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*):

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2016/2017

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):

V této práci se budu zabývat problematikou rostoucího zájmu o e-Sportsy a jejich možného zařazení do vysílání České televize. Zjistím, jaké byly začátky této problematiky v zemích, kde je již běžnou součástí televizní zábavy a s jakou úspěšností se drží ve vysílání. Z dotazníku a ostatních informací se pak pokusím zjistit, zda by v České republice vůbec mělo smysl tento druh sportu pravidelně pouštět.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

Úvod

1. Vymezení pojmu e-Sport a jeho principů, odkud tento fenomén přišel a jeho stručná historie
2. Pohled do zemí, kde je již zařazen do vysílání, co tomu předcházelo a jak se celá věc s postupem času vyvíjí.
3. Situace v České republice – e-Sports, případně počítačové hry obecně, ve vysílání českých televizních stanic
4. Dotazníkové šetření – seznámí s jeho metodou a výsledky. Na jeho základě zvážení možného uplatnění e-Sports v České televizi.
5. Možné zařazení do vysílání České televize. Zjištění právních náležitostí, zájmu publika a v neposlední řadě také toho, zda by Česká televize vůbec měla zájem se na něčem podobném podílet.

Závěr

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):

Hlavním podkladovým materiálem, kromě patřičné sekundární literatury, budou poznatky získané z komunikace s profesionály pohybujícími se v prostředí e-Sports, výstupy dotazníkových šetření, případně informace poskytnuté provozovateli televizních stanic, jakož i samotný obsah jejich vysílání související s e-Sports.

Postup (technika) při zpracování materiálu:

V první řadě je potřeba vymezit pojmy a udělat i částečnou sondu do historie. Poté se budu zabývat tím, jak se tento fenomén vlastně dokázal uchytit a jak funguje v zemích, kde již určitou historii má. Nakonec na základě informací, které budu mít z předchozích dvou bodů, dotazníků a výsledků pátrání zjistím, jestli je vůbec možné a smysluplné, aby se odvětví e-Sports věnovala i Česká televize. Tedy zda by na veřejnoprávním programu získalo publikum a nejednalo se tak jen o umělý pokus o jakýsi „boom“.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

EDGE, N. Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community. Elton Journal of Undergraduate Research in Communications

Studie popisuje sociální interakci streamingu v rámci e-Sport komunity. Soustředí se též na vztah mezi vysílajícími a diváky a proč vlastně lidé streaming aktivně vyhledávají.

FISLER, B. 2006. "Digital Extensions and Performed Players: A Theoretical Model for the Video/Computer Game", *Reconstruction 6.1 (Winter 2006)*.

<http://reconstruction.eserver.org/061/contents.shtml> (7. 5. 2008).

JIN, Dal Yong. *Korea's Online Gaming Empire*. 1. vyd. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010. 195 s. ISBN 0-262-01476-2

Kniha se věnuje situaci herního světa v zemi e-Sports zaslíbené – v Jižní Koreji. Nabízí realie (např. vládní podpora profesionálního hráčství i vývoje her), nastiňuje jedinečný průnik e-Sports do národní kultury, ale i jeho tendenci šířit se dále do světa.

JUNG, Sang-Uk, SEO Yuri. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture October 8, 2014*.

Autoři nahlíží na e-Sports prismatickým sociální praxe, z kteréhož úhlu pohledu zkoumají jak chování hráčů a diváků a jejich zvláštní obojakou povahu.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry jako nová média. *Mediální studia* [online]. 2008, č. 1 [cit. 2012-05-11]. ISSN 1801-9978

Článek představuje možnost, jak uchopit počítačové hry mediálními studii, ukazuje rovněž rozdíly a podobnosti počítačových her v porovnání s ostatními médii.

TAYLOR, Nicholas. Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence April 24, 2015*

Tento článek se zaměřuje na proměnu, která se s hraním počítačových her uděje, namíří-li se na hráče kamera. Kromě povzbuzení soutěživosti se tím totiž legitimuje hraní coby sport hodný sledování, ale skýtá rovněž jistá úskalí, jimiž se Nicholas Taylor zabývá. Rovněž se věnuje konkrétním způsobům technickým aspektům natáčení a sdílení her, případně navazujících obsahů.

TAYLOR, T. L. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2012. ISBN 978-0-262-01737-4.

Důkladný pohled na e-Sports z několika různých hledisek – autorka se e-Sports věnovala především coby profesionálnímu sportovnímu odvětví, zkoumala povahu turnajů, uspořádání týmů, posun od amatérského k profesionálnímu hraní atd., roli peněz, ale nabídla i genderový přístup, či prozkoumání samotného fenoménu hry.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Nenalezl jsem žádné závěrečné práce, které se věnují přímo tématu e-Sports na veřejnoprávní televizi, nicméně z příbuzných témat se jedná například o následující:

ČERMAN, Lukáš: StarCraft: za hranicemi subkultury. Brno 2008. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra sociologie. Vedoucí práce Dr. Dino Numerato

HADERKOVÁ, B: Multiplayerové počítačové hry jako fenomén trávení volného času mládeže. České Budějovice 2016. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Vedoucí práce R. Macků.

KUSÁK, Roman: Profesionální hraní počítačové hry StarCraft ve světě a u nás. Brno 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Švelch

TOTUŠEK, Jaroslav: Mediální reprezentace videoher a hráčů v mainstreamových médiích v ČR, Praha 2015, 55 stran, Bakalářská práce, Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, Katedra mediálních studií. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Jaroslav Švelch PhD.

VÁLEK, J. (2015): Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie. Praha.

Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd. Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D.

Datum / Podpis studenta/ky

.....

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

.....

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.

Obsah

Úvod	2
Je e-Sport sport?	3
Stručná historie.....	8
Začátky multiplayeru v hraní počítačových her	8
Historie e-Sportu	10
Herní průmysl v Jižní Koreji	11
Hra StarCraft jako příklad e-Sportu	12
StarCraft a StarCraft II	12
StarCraft jako e-Sport.....	15
E-Sport a média.....	17
Vysílání e-Sportů.....	17
E-Sport na Prima COOL	19
Obraz e-Sportu v televizním vysílání	21
Obraz e-Sportu ve vysílání České televize.....	24
Možnosti zapojení do vysílání České televize.....	26
Legislativa a Kodex České televize.....	27
Dotazníkové šetření a jeho výsledky	30
Závěr.....	33
Summary	34
Použitá literatura.....	35
Seznam příloh na CD	38

Úvod

V této práci se snažím charakterizovat fenomén zvaný e-Sport. Dále zjišťuji, jak k němu přistupuje česká veřejnost, respektive jestli ho vůbec zná a jestli by případně bylo žádoucí jej zařadit do vysílání České televize. V tezích jsem plánoval pohled do zemí, kde již ve vysílání je, nicméně jsem tuto sondu nakonec udělal pouze pro Jižní Koreu, jakožto tradiční baštu e-Sportu. Též se mi bohužel nepovedlo zjistit, zdali by Česká televize o zapojení e-Sportu měla zájem. Snažil jsem se čerpat z co možná aktuálních informací, protože svět e-Sportu se velmi rychle vyvíjí. Mnohé z důležitých událostí nejsou zmapovány akademickými zdroji, a proto jsem vycházel také z textů z médií.

V první kapitole práce nastiňuji možné vymezení pojmu e-Sport a zabývám se otázkou, zda jej vůbec lze řadit mezi sportovní odvětví, a to na základě porovnání obecně používaných definic.

Druhá kapitola se věnuje vzniku a vývoji multiplayerových her a soutěžení v nich od rané historie po současnost. S těžištěm v zemi, která je pro e-Sport klíčová, tedy Jižní Koreji.

Jako příklad tradiční e-Sportové hry jsem si vybral hru *StarCraft* a její přímé pokračování, *StarCraft II*. Jejich stručným popisem a charakteristikou hlavních rysů, které je činí atraktivními pro hráče i diváky.

V kapitole E-Sport a média sleduji historii vysílání profesionálního hraní počítačových her a jeho obraz v médiích, zahraničních i českých se zvláštním důrazem na obraz e-Sportu v České televizi. Zásadní informace týkající se vysílání e-Sportu v ČR, které v této kapitole zmiňuji, vycházejí z rozhovoru se Zdeňkem Princem z Primy *COOL*.

V závěrečné kapitole se zaměřuji na legislativu a *Kodex České televize* a pokouším se najít způsob, jak zapojit e-Sport do vysílání České televize. V této části rovněž vyhodnocuji výsledky dotazníkového šetření, které mělo zjistit případný zájem potenciálních diváků o vysílání e-Sportů ve veřejnoprávní televizi.

Není-li uvedeno jinak, překlady všech anglických zdrojů jsem pro účely této práce pořizoval sám.

Je e-Sport sport?

Pojem e-Sport označuje kompetitivní hraní na počítači, či jiném elektronickém zařízení ať již na profesionální, či neprofesionální úrovni. Důležitým prvkem je technologie, která vytváří a zprostředkovává konkrétní situace hráčům. Profesionální hráči, zvaní též „digital athletes“ mají denní režim velmi podobný svým kolegům z tradičnějších sportovních odvětví. Slučují se do týmů, které mají klasické složení: trenéry, manažery, kapitány apod. Hráči celé dny tráví tréninkem na zápasy, či turnaje, sledují taktiky protihráčů a vymýšlí proti nim ideální strategii. Často mají speciální jídelníčky a součástí jejich tréninkových plánů jsou nezdědka i fyzická cvičení. (Hutchins, 2008) Platy, které dostávají, se odvíjejí podle jejich úspěšnosti na turnajích a jako bonus k nim pak mohou vyhrát finanční odměny právě z těchto akcí. Dále jsou ti nejlepší (stejně, jako jejich týmy) sponzorováni velkými společnostmi, obvykle z IT průmyslu. Turnaje jsou vysílány v televizích, potažmo na Internetu, mnoho fanoušků chodí i přímo do hal a stadionů, kde se právě taková událost odehrává. Dalo by se tedy říct, že například mezi fotbalem a e-Sportem je jediný rozdíl, a tím je absence fyzické zátěže (přesněji té, kterou si mnoho lidí obecně se sportem spojuje).

Je velmi těžké určit, kde je hranice mezi sportem a hrou, či soutěží. Mnoho statických aktivit, jako například šachy, nebo poker všeobecně jako sport vnímány jsou, a dokonce je možné je sledovat na sportovních televizních, případně streamových kanálech. Hraní na počítači, či herní konzoli však pro mnoho lidí nemá se sportem nic společného. A to i přes to, že stejně jako u sportu se dá hrát jen pro zábavu, nebo na nejvyšší úrovni, která již vyžaduje stovky až tisíce hodin tréninku.

Podle *Ottova slovníku naučného* je sport „hra, zábava, značí po výtce nezištnou zábavu spojenou s vynikajícím nějakým cvikem tělesným a provozovanou pod širým nebem, jako jsou jízda na koni a na kole, automobilismus, lov a různé jeho druhy, plavání, veslování, yachting, tělocvik v širším slova smysle (athletika lehká i těžká), šermířství, bruslení, jízda na lyžích a sáňkách, hry míčem, střelba, turistika horská a pod.“ (Otto, 1890 str. 908)

Je zřejmé, že *Wikipedie*, ač důkaz kolektivní inteligence v praxi, není pro akademickou práci zcela relevantní zdroj. Přesto jsem se rozhodl použít její definici sportu, jako náhled na to, jak je tento pojem chápán v dnešní době. V současnosti se jedná ovšem o zdroj informací obecně používaný, a tedy velmi vlivný. Právě na Wikipedii uživatelé Internetu se seznamují s významem pojmů, které neznají, případně vyhledávají přesné definice pojmů známých.

„Slovo sport je anglosaského původu a odvozuje se od slova disport. Znamená obveselení, rozptýlení, vlastně útěk od práce, od povinnosti k zábavě. Pojmem sport je dnes obvykle označována pohybová (fyzická) aktivita provozovaná podle určitých pravidel a zvyklostí, jejíž výsledky jsou navíc měřitelné nebo porovnatelné s jinými provozovateli téhož sportovního odvětví. Mezi takové sporty patří např. fotbal, hokej, volejbal nebo házená.“ (Kolektivní, 2017)

Zde tedy není mnoho rozdílů. Snad jen ten, že zatímco Otto nahlíží na sport spíše jako na něco ušlechtilého, formujícího tělo i ducha, v soudobé definici je více vidět vliv poměrování sil a důležitost vítězství, respektive porážek. Zdá se dokonce, že ke konci 19. století nebylo ve zvyku trénovat pro zlepšení výkonů. „Ač charakteristickou známkou sportu jest jistá ctižádost, která snažíc se dosíci výsledků co nejlepších a vede k závodům, avšak často svádí k různým výstřelkům a honbě za cenami, jakož i přehnanou přípravou k závodům těm (trainingem) nezřídka i zdraví škodí, na úkor sportu samotného, jenž svou podstatou jest výborným prostředkem k utužení zdraví.“ (Otto, 1890 str. 908)

Budeme-li vycházet z faktu, že sporty již nejsou provozovány pouze pod širým nebem (o náležitosti basketbalu, hokeje, či třeba házené mezi do této skupiny snad nikdo nepochybuje), pak by i e-Sport mohl být jedním z nich. Fyzická aktivita není zcela vyžadována, ale hráči na vyšších úrovních musí být schopni odehrát celé turnaje, které jsou velmi náročné na jejich jak psychickou, tak i fyzickou kondici. Například profesionální hráči strategií v reálném čase mají extrémně rychlé reflexy a reakční dobu, jejich APM (Actions Per Minute – počet akcí vykonaných za minutu) se pohybuje nezřídka okolo hodnoty 600 a více. (Schroeder, a další, 2016) (Unsworth, a další, 2015) *Wikipedie* se na alternativu e-Sport připravila a přímo uvádí, že se „jedná se o pohybovou aktivitu, což vylučuje činnosti, kde se soutěží pouze pomocí duševních schopností nebo štěstí – například deskové hry (go), počítačové hry nebo hazardní hry s výjimkou pokeru (poker se podle některých definic označuje jako sport, podle některých ne, stejně tak jako např. šachy)“ (Kolektivní, 2017) Podle těchto definic by však měl i e-Sport být součástí řešeného pojmu.

Hráči rozhodně mají ctižádost dosáhnout co nejlepších výsledků ve svém oboru, pravidelně trénují a jejich úspěchy jsou definovány umístěním na turnajích proti soupeřům ze stejného odvětví. I co se týče zapojení do škol, dostalo se e-Sportu překvapivého prostoru. Na norské střední škole Garnes ve městě Bergen si mohou žáci zvolit hraní na počítači jako tělesnou výchovu. „Pětihodinové lekce budou vyučovány jednou týdně, studenti si je budou moci zvolit namísto tradičních sportů či jiných forem tělocviku. Za své výsledky budou žáci navíc známkováni v pravidelné klasifikaci.“ (Echo24, 2016) Je to logický tah. Mezi teenagery je

naprosto běžné, že na počítači hrají. Často však nemají představu o tom, jak při hře například dbát na své zdraví. „Studenti budou během hodiny usazeni v pohodlných ergonomických židlích, na uších přitom budou mít moderní sluchátka vybavená mikrofony.“ (Echo24, 2016) Hráči si tedy navyknou na správné držení těla při dlouhodobém sezení. Kromě toho chce škola studentům vštípit správné nutriční návyky, dodržování pitného režimu a jak se nepřetížít (při hraní často není cítit únava a snadno se tak může stát, že hráč překročí svůj přirozený limit). Nejde však jen o prevenci problémů. Hraní, stejně jako jakýkoliv jiný trénink, rozvíjí určité vlastnosti. „Hráči se naučí se domlouvat na společné strategii a řešení jednotlivých herních situací. Kromě toho budou navíc muset sledovat nečekané události na herním poli, čímž by měli zlepšit své reflexy a schopnost koncentrace.“ (Echo24, 2016) Dlužno však dodat, že s podobným nápadem již přišly školy ve Švédsku, kde ale byla kvůli tlaku ze strany vládních úřadů a některých rodičů tato iniciativa ukončena. (Echo24, 2016)

Existuje mnoho argumentů, proč e-Sport mezi sporty řadit (přeci jen již ten název k tomu svádí) a mnoho proč ne. V prosinci roku 2014 například tvůrce velmi populární hry *World of Warcraft*, Robert Pardo, veřejně projevil názor, že videohry patří na olympijské hry.

„Videohry mají prostor k tomu, aby se staly divácky úspěšným sportem,“ prohlásil Pardo, který byl do července vedoucím kreativní sekce společnosti Blizzard Entertainment. „Pokud chcete definovat sport jako něco, co je spojeno s velkou fyzickou námahou, pak je těžké tvrdit, že by videohry měly být považovány za sport. Když se však podívám, co je již nyní součástí olympijských her, začínám takovouto definici zpochybňovat,“ (ČT24, 2014) Pardo také poukázal na extrémně vyvinuté reflexy hráčů a nutnost činit velmi rychlá rozhodnutí v reálném čase. Ačkoliv nápad není zcela nereálný, Mezinárodní olympijský výbor je známý svou neochotou přijímat do svých řad sporty, které alespoň na první pohled nevyžadují fyzickou náročnost. (ČT24, 2014)

Přes to všechno však již „digital athletes“ mají možnost získat sportovní stipendium na vybraných vysokých školách ve Spojených státech. Tuto možnost poprvé zavedla univerzita Roberta Morrise v Chicagu a nabízí hráčům e-Sportů stipendium až v hodnotě půl milionu korun. (ČT24, 2014) USA také od roku 2013 uznává tyto hráče jako profesionální sportovce, což zahraničním účastníkům turnajů velmi zjednodušuje vstup do země za účelem účasti na turnaji. „Posledních pár let bylo téměř noční můrou pro zahraniční hráče například z Asie, či Evropy, aby se dostali do Spojených států na turnaj. S vízy to bývá, jak známo, obtížné, a ne každý vám uvěří, že do země přijíždíte za účelem hraní videohry.“ (Tassi, 2013) To se právě

uznáním statutu sportovce mění – ti mají totiž vstup do země výrazně jednodušší, a tak získal e-Sport další možnost k růstu.

18. dubna 2017 byl e-Sport přijat do rodiny medailových sportů na Asijských hrách. Tyto spadají pod patronát Mezinárodního olympijského výboru, což velmi zjednodušeně znamená, že kromě oblastních her by se progaming (jiný výraz pro e-Sport) mohl teoreticky objevit na samotné olympiádě. Informaci přinesl web Olympijského výboru pro Asii, podle něhož bude e-Sport v září 2017 prezentován na Asian Indoor and Martial Arts Games, o rok později i na Asijských hrách pořádaných v Indonésii. (Olympic Council of Asia, 2017) V roce 2022 již bude e-Sport regulární medailovou disciplínou na Asijských hrách v čínském Hazongu. Konkrétně se bude jednat o hry *FIFA 17* (simulace fotbalu), velmi pravděpodobná je přítomnost i hry *StarCraft II* (strategie v reálném čase), *League of Legends*, či *Dota2* (MOBA – Multiplayer online arena, neboli souboje virtuálních postav na mapě). Klasické střílečky, jako jsou *Counter-Strike*, nebo *Call of Duty* v Asii nemají velkou podporu, v USA nebo Evropě by však jejich přítomnost byla velmi reálná. (Princ, 2017) Jak jsem již zmínil, na olympiádu se obvykle dostávají sporty, u kterých se alespoň na první pohled dá říci, že jsou fyzickou aktivitou.

Za „digital athletes“ jsou obvykle považováni hráči, kteří více než pro příběh hry hrají tuto pro pocit soutěžení. Ať se již jedná o simulátory tradičních sportů, střílečky, nebo jakékoliv žánry, tito lidé se rozhodli svůj čas a potenciál zaměřit na to, aby udělali ze své zábavy zdroj obživy a hrají tedy i možný výdělek. Nejsou to tedy příležitostní hráči, kteří si k počítači, či konzoli sednou večer po práci, ale odhodlaní lidé, kteří tím tráví většinu dne. (Seo, a další, 2016) Ačkoliv hráči počítačových her budou jen těžko v nejbližší budoucnosti sami sebe označovat za sportovce, určitý posun zde je. Dřív byla zakořeněná představa, že člověk hrající videohry, činí toto snad téměř ze sklepa, špinavý, obklopený odpadky a že nemá přátele a osobní život. Hraní se však stalo běžnou součástí života. Pomineme-li hry na mobilním telefonu, téměř v každé domácnosti je počítač a v mnohých je dnes součástí televizního příslušenství i herní konzole. Pravděpodobně je to dáno tím, že tyto domácnosti jsou vybavovány lidmi, kteří již vyrůstali s prvotními hrami na PC. Obraz hráče, jakožto člověka s problémem se socializovat, člena jakési subkultury, pomalu přešel v obraz normálního člověka, který má možná trochu více času, v němž si může dopřát hraní na počítači. Na turnajích v e-Sportu jsou čím dál častěji vidět „digital athletes“, kteří zjevně netráví dny jen sezením, ale i nějakým aktivním pohybem a jejich muskulatura tomu odpovídá. Není se čemu divit – ačkoliv se zdá, že hraní není nijak náročné, vyžaduje neustálé soustředění a rychlé ruce. Člověk, který hraje na vyšších úrovních má velmi vyvinutý multitasking (schopnost reagovat na více věcí najednou) a musí činit extrémně rychlá

rozhodnutí v co možná nejkratším čase. Bez určité fyzické zdatnosti by takovou zátěž organismus neunesl a hráč by nezvládl udržet vrcholné výkony po celou dobu konání turnaje. (Schroeder, a další, 2016)

Stručná historie

Začátky multiplayeru v hraní počítačových her

Pro základní přehled v tématu je nezbytné definovat pojem multiplayerová hra (též zkráceně multiplayer). Jde o takovou hru, kterou může hrát více než jeden hráč ve stejném herním prostředí zároveň. Spojenci a soupeři již tedy nemusí být pouze umělá inteligence, nýbrž další skuteční lidé, geograficky blízcí i vzdálení, kteří disponují potřebným technickým vybavením. Hráči mohou tvořit týmy, které proti sobě poté soupeří, nebo hrát sami za sebe. Na nižších úrovních je běžné, že tým je vybrán náhodně. Hráč se zapojí do hry a ta mu automaticky přiřadí spoluhráče a protihráče z těch, kteří jsou zrovna k dispozici.

Za začátky multiplayeru se považuje hra *Tennis for Two* z roku 1958. Nešlo tehdy ani o počítač, jak jej známe dnes. Monitor zastupovala obrazovka osciloskopu. Hráči viděli ze strany velmi primitivní tenisové hřiště – ve skutečnosti jen úsečku, uprostřed rozdělenou „sítí“ z další, kratší čáry. Míček představovala kulička, za kterou byla zhruba načrtnutá trajektorie, vytvářející dojem plynulého pohybu. Šlo spíše o jakýsi hravý projekt a *Tennis for Two* je považován za celkově druhou počítačovou hru, která kdy byla vytvořena. I přes svou jednoduchost byla hra velmi zábavná a při jejím představení veřejnosti se na její vyzkoušení stály fronty. (Good, 2012)

Také šlo o první hru, která byla vytvořena pro veřejnost, a ne pouze jako vědecký projekt. I některé další hry poté měly možnost hraní v multiplayerovém módu, ale vždy šlo o takzvaný local multiplayer: hráči museli být u stejného přístroje. Pro vznik a vývoj e-Sportu však byly výrazně důležitější hry, které nevyžadovaly přítomnost jednotlivců ve stejné místnosti. Začaly se využívat různé způsoby propojení herních přístrojů a šlo zejména o hry *STAR* (hra na motivy populárního seriálu *Star Trek*), *OCEAN* (bitvy mezi městy ovládanými hráči) a z roku 1975 *CAVE* (elektronická obdoba populárního *Dračího doupěte*). (Wasserman, a další, 1980)

Ken Wasserman a Tim Stryker ve svém článku *Multimachine games* v časopisu *BYTE* vyzdvihují tři faktory, které považují za zásadní pro narůstající oblibu online hraní (online: zprostředkováno Internetem):

- V první řadě jde o klasickou soutěživost, neboť mohou lidé soupeřit mezi sebou, a ne bojovat proti umělé inteligenci.
- Druhým faktorem je neúplnost informací v průběhu hraní, což má za následek napětí a vede k riskování.
- Poslední z tří bodů je fakt, že real-timové hraní (hráči proti sobě soupeří v reálném čase) vyžaduje rychlé reakce. (Wasserman, a další, 1980)

Právě princip multiplayeru umožnil vznik e-Sportu. Lidé mohli soupeřit proti sobě a prostřednictvím přístroje tak pociťovat vítězství, porážku a adrenalin při soupeření.

Historie e-Sportu

Historie e-Sportu se započala roku 1972, a sice na Stanfordské univerzitě, která 19. října pořádala turnaj ve hře *Spacewar!*. Přihlásilo se do něj pět hráčů a vítěz si odnesl roční předplatné magazínu *Rolling Stone*. (Good, 2012) První větší turnaj se konal roku 1980 v New Yorku a účastnilo se ho přes deset tisíc hráčů. Hrál se hra *Space Invaders* a turnaj pořádala společnost Atari, která hru vytvořila. (Richardson, 1982) O rok později, v roce 1981, založil Walter Day organizaci *Twin Galaxies*, která měla za úkol zviditelnit videohry, například publikováním rekordů v Guinnessově knize rekordů. Tato organizace také založila první tým tohoto odvětví – U. S. National Video Game Team. (Caoili, 2009) V sedmdesátých a osmdesátých letech se hraní a hráči postupně začali zviditelňovat. Zpočátku na médiu jim nejbližším – Internetu, ale později i v časopisech jako jsou například *Life* a *Time*. Tehdy však ještě nešlo o podobu e-Sportu, jak jej známe dnes. Hráči totiž nesoupeřili přímo mezi sebou, ale jen se vzájemně snažili překonat nejlepší dosažené skóre v arkádových hrách. Přesto se však tato zápolení dostala na televizní obrazovky, v pořadu zvaném *Starcade*, který byl vysílán v letech 1982-1984 ve Spojených státech. (Plunkett, 2011) Videohry byly v těchto dobách všeobecně považovány za něco tak futuristického, že se používaly i ve filmech (jako například *Tron*, natočený v roce 1982 Stevenem Lisbergerem), kde měly podtrhovat technologické vymoženosti budoucnosti.

V devadesátých letech 20. století se začal rozmáhat Internet mezi širokou veřejností, čehož využily i videohry. Například *Netrek* z roku 1988 byl první hrou, která využila metaservery (servery pomáhající uživatelům se vzájemně najít) k vyhledání otevřených her. Také byl první hrou, která ukládala informace o hráčích – jejich přezdívky, statistiky a podobně. Za to byl označen magazínem *Wire* za „první online sportovní hru“. (Kelly, 1993)

Za největší pevnost e-Sportů je považována Jižní Korea, kde v průběhu finanční krize v roce 1997 prudce stoupla nezaměstnanost. Předpokládá se, že mladí lidé, kteří nemohli najít práci, si krátili čas v internetových kavárnách a LAN (Local Area Network: lokální počítačová síť) herních centrech. Tento fenomén si dokonce vynutil založení Korejské asociace e-Sportů, která spadala pod Ministerstvo kultury, sportu a turismu. Asociace byla založena v roce 2000 a měla za úkol zároveň regulovat i zviditelnit e-Sport v zemi. E-Sporty zažily zatím největší rozmach v druhém desetiletí jednadvacátého století, kdy počet konaných turnajů vzrostl z deseti v roce 2000 na 260 v roce 2010. Díky narůstající divácké základně se mohly zvýšit i peněžní výhry. Tyto pak lákají další hráče, aby ze svého koníčku udělali zdroj obživy. (Huhh, 2008)

Herní průmysl v Jižní Koreji

Jak již bylo zmíněno, za kolébku e-Sportu je považována Jižní Korea. V roce 2005 byla odhadovaná cena herního trhu v této zemi 1,4 miliardy amerických dolarů, což činilo 56 % asijského trhu. V roce 2008 se odhadovalo, že roční nárůst se pohybuje okolo 20 %, kdy herní trh dosáhl ceny 2,8 miliard USD. V roce 2005 byla hodnota korejského exportu v herním průmyslu 565 milionu USD. Toto odvětví tak naprosto převálcovalo dosavadní kulturní vývozní artikly země, jako televizní pořady (123,5 milionů USD), nebo filmy (76 milionů USD). K březnu roku 2007 byla téměř třetina (32%) onlinového herního průmyslu původem právě z této země. Díky rapidně rostoucí popularitě se brzy v lokálních i světových médiích začalo řešit, jestli hráči vůbec mají nějaký „reálný a sociální život“, vzhledem k jejich potenciální závislosti na hrách a aktivitách s nimi spojených. D. Lee vydal článek v deníku *Korea Times*, ve kterém poukazuje na to, jak širší veřejnosti dochází, že online hraní není jen zábava, ale že se stalo novým prostředkem mezilidských vztahů a tím i součástí každodenního života. (Jin, a další, 2008)

Jako příklad oblíbenosti e-Sportu v Jižní Koreji lze použít i fakt, že kandidát na post prezidenta v této zemi Moon Jae-in v rámci své předvolební kampaně vytvořil dvě jednoduché mapy do hry *Starcraft*. Na to odpověděla jeho sokyně Sim Sang-Jun propagačním videem ve stylu neméně populární hry *Overwatch*. (Srp, 2017)

Hra *StarCraft* jako příklad e-Sportu

StarCraft a *StarCraft II*

Jako příklad toho, co na e-Sportech přitahuje diváky jsem si vybral *StarCraft*. Jde o hru vyvinutou firmou Blizzard, která poprvé na počítače vyšla v roce 1998, ačkoliv představená byla již v roce 1996 na výstavě *E3* v Los Angeles. *StarCraft* záhy mezi lidmi získal obrovskou popularitu, hned první rok se prodalo přes 1,5 milionů kusů. Navíc se v tom samém roce hra dokonce dočkala datadisku (rozšíření) s názvem *StarCraft: Brood War*. Do roku 2007 se se prodalo více než 10 milionů kusů, což činí *StarCraft* jednou z nejprodávanějších počítačových her v historii. (Kalning, 2007) Vzhledem k tomuto úspěchu se Blizzard rozhodl vytvořit i druhý díl, který rozdělil na tři části. První, s názvem *StarCraft II: Wings of Liberty* se dostal do prodeje v červnu roku 2010. Druhá část, která se jmenuje *StarCraft II: Heart of the Swarm* vyšla v březnu 2013 a celý příběh hry pak uzavírá *StarCraft II: Legacy of the Void* z listopadu 2015. Příběh kampaně je společný pro všechny tři části. Ačkoliv po dohrání každého dílu hráč jakousi kapitolu uzavře, hlavní zakončení je až na konci poslední mise. Krom tohoto pak v každém díle přibyly úpravy v podobě nových jednotek, či upravení těch stávajících.

Jde o takzvanou reálnou (hráči proti sobě zápolí v reálném čase, mají proto zkrácenou dobu rozhodování) strategii. Příběh žánru sci-fi se odehrává v 26. století na druhé straně Mléčné dráhy, kde mezi sebou bojují tři rasy o vládu nad touto částí vesmíru. Hráč sleduje děj hry shora, z leteckého pohledu, aby měl lepší přehled o tom, co se děje, a mohl lépe zadávat úkoly. Těmito se snaží porazit svého soupeře, přičemž musí zajistit své straně dostatečné prostředky a zároveň armádu. V dolním rohu obrazovky má mapu světa, na kterém se konkrétní hra odehrává, aby měl přehled o svých, respektive protihráčových jednotkách a budovách. Na mapě je však jakási mlha, která zabraňuje hráči vidět aktuální dění mimo dosah obzoru jeho jednotek.

Již zmíněné rasy jsou:

Terrané: Následovníci lidské rasy, ačkoliv se jedná o potomky těch, co žili na okraji společnosti. Kvůli přelidnění na Zemi totiž byli vysláni na druhý konec galaxie kriminálníci, geneticky upravení lidé a mutanti. Jejich úkol bylo kolonizovat jiné planety, aby se tam lidstvo mohlo usadit. Na první pohled se mohou zdát oproti druhým dvěma rasám jako outsideri, protože nemají ani technologie, ani velikost armády, jako jejich nepřátelé. Dohánějí to však v jiných aspektech, například taktikou hit-and-run (aktivní střídání útoků a stahování se).

Protossové: Rasa humanoidních mimozemšťanů, pocházející z planety Aiur. Protossové jsou velmi vyspělou civilizací ať už po stránce technologické, nebo svými psionickými schopnostmi. Právě díky těmto dvěma aspektům dokáží často porazit s malým vojskem mnohem větší armády, které nejsou tak technologicky vyspělé.

Zergové: Po biologické stránce velmi vyspělí členovci z planety Zerus, kteří touží po genetické dokonalosti. Žijí ve společenstvech podobných například mravencům či včelám a jejich způsob boje obvykle spočívá na taktice zdecimování nepřátelské armády velikostí té jejich.

Komplikovanost příběhu a zákulisí činů všech těchto variant si velmi rychle získalo příznivce po celém světě a dnes již značka *StarCraft* není jen hra, ale i knihy, cosplay (převleky fanoušků za oblíbené fiktivní postavy) a další. Právě díky takovéto základně je *StarCraft* oblíbený ať už v rámci hraní, či sledování jiných hráčů.

Co z něj však dělá jeden z nejsledovanějších e-Sportů je kombinace několika faktorů. Prvním z nich je různorodost hry. Jediné, co mají rasy společného je fakt, že na výrobu armády potřebují „minerály“ (modré krystaly) a plyn (zelená substance vycházející z gejzírů). Tím však podobnost končí a dále je každá budova, každá jednotka a všechny ostatní aspekty unikátní. Navíc Blizzard dlouho pracoval na tom, aby hra byla co možná spravedlivá. Proto mají mezi sebou skupiny jednotek výhody a nevýhody, které často ovlivňují výsledek bojů. Tím jsme se přímo dostali k druhému faktoru oblíbenosti, kterým jest strategie. Profesionální hráči vědí na vteřinu přesně, kdy mají co v začátku hry dělat (začátek hry bývá zcela zásadní pro její konečný výsledek) a, díky tomu mohou mít představu, jakou taktiku zvolil jejich oponent, když jsou na výzvědech v jeho základně. Divák pak sleduje reakci člověka, který o té hře ví snad vše, co se o ní vědět dá. Sleduje tedy rozhodování profesionála, které musí proběhnout ve zlomcích vteřiny a při tom má pocit sounáležitosti, neboť s nemalou pravděpodobností hru též někdy zkoušel, nebo ji hraje dodnes. V tomto tedy e-Sporty mají mnoho společného s tradičními sporty. Vztah diváků k hráčům a k dění na obrazovce je velmi podobný, ne-li stejný, jako například u fotbalu, či hokeje.

Navíc oblíbenost této hry dokazuje i fakt, že necelých dvacet let od jejího prvního vydání se rozhodla firma Blizzard udělat její „remaster“: tedy že se pouze aktualizuje grafika hry a mírně se upraví ovládání a zvuky, aby hra byla aktuální k výkonům dnešních počítačů. Vše ostatní zůstane nedotčené, neboť v Koreji je první díl *StarCraftu* tak oblíben, že nebylo třeba nic jiného měnit. *StarCraft* má ještě jednu zásadní výhodu – zápasy v něm jsou zábavné na všech

úrovních, zvlášť pokud jsou hráči vyrovnání. Hra je proto rozděluje do několika „lig“, mezi kterými se pohybují hráči na základě výsledků ze zápasů.

StarCraft jako e-Sport

StarCraft měl to štěstí, že vyšel přesně v době, kdy se Jižní Korea začala zaplňovat takzvanými „PC Bangs“, což byly internetové kavárny, objevující se prakticky v každém městě. V nich bylo naprosto běžné hrát počítačové hry, a právě *StarCraft* byl jednou z těch, které se ujaly nejvíce. To by samo o sobě nestačilo, ale faktory popsané výše způsobily, že se mladí lidé rozhodli jí trávit čas a mezi sebou v ní soutěžit. Toho si všimly dvě národní televize MBC (Munhwa Broadcasting Corporation) a On-Media. Tyto pak nejprve vysílaly reportáže z turnajů, později si dokonce zavedly vlastní pořady *MBC Game*, respektive *OnGameNet*. Tím se hra dostala ještě více mezi lidi a obě televize založily vlastní soutěže. Rok 2000 se tak stal v profesionalizaci *StarCraftu* přelomovým. Začíná se hrát o peníze, hráči se živí právě hraním a stejně jako v jiných odvětvích se od nich očekává zcela profesionální přístup. Naskýtají se nová zaměstnání, jako jsou například tvůrci map, komentátoři, moderátoři a pozorovatelé (observeři), kteří zastupují funkci kameramana a vybírají, na co se divák v daný moment kouká. (Taylor, 2012) V roce 2000 byla proto založena Korejská asociace e-Sportů (KeSPA). Jejím oficiálním cílem bylo zapojit e-Sport mezi ostatní sporty a zlepšit finanční situaci tohoto odvětví. Tato organizace spravuje vysílání zápasů, podílí se na zařizování událostí a hlídá podmínky, za kterých hráči pracují. Zároveň se snaží nalákat více lidí k hraní již od nižších úrovní, čímž rozšíří jak diváckou základnu, tak celkovou popularitu e-Sportu. Zároveň se však organizaci povedlo nastavit jakýsi řád, spravuje i statistiky, žebříčky výsledku a podobné. (Taylor, 2012)

Okolo roku 2002 se začali hráči spolčovat do týmů, které byly zaštiťovány velkými jihokorejskými firmami, jako například Samsung, SK Telecom a KT. Tyto týmy jsou podobné těm, které známe například z fotbalu. Sponzoři dodávají finanční prostředky potřebné k rekrutování hráčů a vyplácení odměn jim i trenérům. Týmy bydlí v takzvaných „housech“, neboli domech, určených přímo pro profesní růst hráčů. Tam hrají zhruba 14 hodin denně, aby se co nejvíce zdokonalili ve hře, která je živí. Z budovy se prakticky nedostanou, trénují každý den včetně víkendů a volno mají jen měsíc v roce. Kvůli neustálému sezení u počítače pak mají problémy s očima, nebo kostmi a svaly. Ačkoli jejich oblíbenost v Jižní Koreji dosahuje popularity rockových kapel a jiných celebrit, nežijí tak. Ti nejlepší mají luxus v podobě pouze jednoho spolubydlícího, jinak se spí ve více lidech v jedné místnosti. Ačkoliv jsou pro mnoho korejských dívek modlami, nedoporučuje se hráčům, aby měli přítelkyně. „Pokud mají přítelkyni, píší si s ní celé dny, nemohou se soustředit na trénování. Doporučujeme tedy, aby zůstali sami, dokud neodejdou do profesního důchodu.“ Říká manažer týmu *CJ Entus*, Sean

Oh. (Bellos, 2007) Za tuto oběť však mají smlouvy na několik let, které jim roční výdělek ve stovkách tisíc dolarů.

Přesto se v roce 2010 celá herní scéna otřásla skandálem. Vrcholoví hráči hry *StarCraft:Brood War* byli usvědčeni z podvodu. Dobrovolně prohrávali zápasy a za tyto prohry pak dostávaly peníze od sázkařských kanceláří, nebo na svou porážku sami vsadili. Všem jedenácti hráčům, kterým se tento přečin povedlo prokázat, bylo zakázáno se dále účastnit profesionálního hraní, proti některým z nich bylo dokonce vedeno trestní stíhání s možností odnětí svobody. (Taylor, 2012) O pět let později se stejná situace opakovala ve hře *StarCraft II*. Tentokrát však došlo i na zatýkání a hráči šli na 18 měsíců do vězení. Navíc dostali zákaz hrát na tři roky. Bývalý progamer (profesionální hráč), který v celé kauze fungoval jako broker, byl potrestán dvěma roky odnětí svobody a zákazem činnosti na tři roky. Pokuty se pohybovaly v rozmezí 5 až 30 miliónů KRW (jihokorejských wonů).¹

¹ Průměrný kurz KRW k CZK byl v roce 2015 100 KRW za 2,175 CZK

E-Sport a média

Vysílání e-Sportů

Ačkoliv většina médií považuje vysílání e-Sportů za nový fenomén, není tomu tak. První zmínky se objevují již v roce 1999, kdy bylo založeno „Megaboris Radio“. To se později přejmenovalo na „Tribes Talk Radio“, v jehož vysílání pravděpodobně poprvé zazněla reportáž z hraní na počítači, konkrétně hry *Tribes* (science fiction akční hra). (Taylor, 2016) Během osmnácti let však z pouhého povídání v rádiu přenosy dospěly do podoby záznamů z vyprodaných turnajů, na kterých jsou živě tisíce lidí a nepoměrně více je sleduje v nejrůznějších médiích. Začátky byly do značné míry poznamenány technologickými omezeními a slabším zájmem ze strany veřejnosti. Přesto však tři průkopníci tohoto směru – Jon „Ratorasniki“ Naiman, jeho bratr, vystupující pod pseudonymem Beatstick a Brian „Wonderdog“ French založili *Team Sportcast Network*, považované za první médium zaměřené na e-Sporty. Jsou proto označováni za zakladatele tohoto, velmi progresivně rostoucího, odvětví. (Chaloner, 2016) „Ačkoli můžeme děkovat těmto průkopníkům za jejich nápad vysílání e-Sportu, trvalo dalších pět let, než vysílání dostalo i obraz a dalších deset, než bylo přijato jako běžné. To, co jsme v roce 2000 považovali za zpravodajství e-Sportu, by bylo dnes sotva považováno za amatérské internetové rádio. To však nesnižuje, ani nepřehlíží úsilí do věci vložené těmi, kteří to celé začali. Pomáhá nám to však pochopit obtíže a technologická omezení, které ze začátku byly. Nezapomeňme, že je to pouhých šestnáct let zpátky. V jakémkoliv jiném sportu by pokrok z amatérského vysílání k vyprodaným sportovním stadionům za tak krátkou dobu by nebylo považované za nic menšího než zázrak.“ (Chaloner, 2016)

Nejpoužívanějším médiem pro přenos e-Sportu je bezesporu internetová televize *Twitch*, která vznikla v červnu roku 2011 jakožto herní odnož internetové televize *Justin.tv*. Začátkem roku 2013 se *Twitch* stal nejoblíbenějším médiem co se progamingu týče. V září 2014 pak *Twitch* koupila firma Amazon za 970 milionů USD. V roce 2015 *Twitch* zveřejnil statistiky, podle nichž prostřednictvím této platformy vysílá každý měsíc přes 1,5 milionu tvůrců, které celkem sleduje více než 100 milionů diváků. (Amazon, 2017) Streamer (osoba, která živě sdílí svou aktuální činnost) přímo komunikuje s diváky pomocí psané konverzace, tito pak mají možnost posílat libovolně vysoké peněžní částky, nebo si zaplatit měsíční odběr. Mohou však sledovat přímé přenosy (potažmo záznamy) i komunikovat zcela zdarma. I přes to má mnoho lidí vytváření videoobsahu jako hlavní zdroj obživy.

Dne 16. června roku 2016 přišel list *The Guardian* se zprávou, že ve Velké Británii bude založen první televizní kanál v regionu, který bude 24 hodin denně vysílat pouze e-Sport. Vlastníci si tak slibují rozšíření povědomí o tomto fenoménu mezi širokou veřejností. Kanál nazvaný *Ginx eSports TV*, založený již v roce 2008, navázal úzkou spolupráci s firmami *Sky* a *ITV*. Tím se dostal mezi sportovní programy zprostředkované právě společností *Sky*, která doufá, že tímto krokem předběhne konkurenci a nabídne divákům přenosy z tohoto velmi rychle rostoucího odvětví. (Sweney, 2016)

Společnost Blizzard dokonce 8. dubna 2017 otevřela první stadion určený výhradně pro potřeby e-Sportu. Tento americký gigant se tak rozhodl ještě více pomoci celému odvětví, do kterého již přispěl hrami jako jsou *StarCraft*, *StarCraft II*, kartami *Hearthstone*, či přímo pro účely e-Sportu vydávanými tituly *Heroes of the Storm* a *Overwatch*. V hlavním městě Tchajwanu, Tchaj-peji, vznikl stadion o skromné kapacitě pěti set lidí. V prostorách stadionu však mají diváci možnost i navštívit bufet, či si koupit suvenýry s tematikou oblíbených her. (Volf, 2017)

E-Sport na *Prima COOL*

V České republice se jako první vysílání e-Sportu zhostila společnost FTV Prima, spol. s r.o. se svým kanálem *Prima COOL*. Podrobné informace o zapojování e-Sportu do vysílání jsem získal převážně z rozhovoru s jedním z těch, kteří se na formě a obsahu souvisejících pořadů podílejí. Zdeněk Princ po letitých zkušenostech z redakcí serverů *Level* a *Hrej.cz* (webové stránky zaměřené na hry a herní příslušenství) v září roku 2015 přišel právě na *Prima COOL*, kde píše články, má vlastní pořad a je tudíž v každodenním kontaktu s e-Sporty. V březnu roku 2016 uvedla televize jako první v České republice reportáže z turnaje *DreamHack* ze švédského Malmö.

Prima toto rozhodnutí měla v nemalé míře ulehčené tím, že „se naskytla možnost spolupracovat se společností MTG, která dříve vlastnila Primu a zároveň vlastní ESL, což je e-Sportová organizace, tak nám v podstatě téměř napřímo přikázali, se tomu tady věnovat“ (Princ, 2017) Kromě Internetu sdílí *COOL* tyto pořady se svým publikem i pomocí HbbTV (hybridní televize, technologie podporovaná většinou novějších přijímačů). Ačkoliv to je služba, kterou zjevně moc běžných uživatelů nezná (v mém dotazníkovém šetření odpovědělo 59,7% respondentů, že neví, jestli jejich televize tuto funkci umožňuje), reakce byly velmi pozitivní „Graf sledování vypadá tak, že poté, co jsme začali dělat e-Sport a vysílat na tom HbbTV, vystřelil nahoru. Takže se to všem líbí a máme vlastně otevřenou cestu dělat si s tím, co chceme.“ (Princ, 2017) Pro upřesnění, na webu Primy *COOL* sledovalo přes 215 000 unikátních uživatelů turnaje ve hrách *League of Legends* a *Counter-Strike: Global Offensive*. (redakce, 2017)

Jak dále říká Zdeněk Princ, začátky nebyly tak těžké, jak by se dalo čekat „navíc jsme úspěšní v tom, že sháníme partnery, takže se to zaplatí a v tomhle ohledu není důvod to nedělat dál, takže pokračujeme pořád výš. Teď další meta je televize a tak dále, ale všechno je tomu pozitivně nakloněné“. (Princ, 2017) Samozřejmě reakce veřejnosti je převážně kladná mimo jiné i proto, že lidé, kteří tyto přenosy sledují si pro ně sami „dojdou“. Pokud divák chce e-Sport sledovat, sám si najde kdy. Jen zcela výjimečně se stane, že by se k přenosům dostal omylem. V čase největší sledovanosti je totiž lze potkat jen prostřednictvím zmiňovaného HbbTv. V běžném vysílání jsou vysílány v „takové spíš špatné hodiny. Bývá to v neděli, v noci na pondělí“ (Princ, 2017) a jelikož cílová skupina jsou „převážně mladí lidé, chodící do školy ať už základní, nebo střední, kteří tou dobou již spí, neboť musí ráno vstávat“ (Princ, 2017), tak ne vždy mohou přenosy sledovat. Přesto se postupně dostává e-Sportům více prostoru. „I když nyní jsme měli i upoutávku v bloku *COOL* upoutávek, které bývají v televizi, na *COOL* day, což je zase další krok, který možná divák nevnímá jako něco důležitého. Ale pro nás to, že nám

vytvoří upoutávku na pořad, který běží v noci (což jsou samozřejmě finance) znamená další krůček nahoru.“ (Princ, 2017)

Primě se navíc daří, že se díky sponzorům a inzerci pokrývá náklady tak, aby to kanál vůbec nic nestálo, „možná i to je jeden z důvodů, proč nás to nechávají pořád dělat“. (Princ, 2017) Televizi se tím navíc otvírá zajímavá propagační cesta, protože „spojení e-Sport a *COOL* začíná fungovat čím dál tím víc. Možná je to jenom zdání, nemám to ověřené, ale z ohlasů mi to tak zkrátka přijde“. (Princ, 2017) Otázkou je, jestli nebyl tento úspěch spojen i s diváckou základnou *Primy COOL*, která je přeci jen cílí na mladší diváky. Zdeněk Princ k tomuto říká, že „práva se samozřejmě koupit musí. Na lecčem se dá domluvit, ceny nejsou tak vysoké, jako třeba za fotbalové přenosy. Jen to licenčně musí být ošetřené. Nám se to zatím vyplácí, jestli se to vyplatí i někomu dalšímu, to těžko soudit.“ (Princ, 2017)

Navíc zapojení e-Sportů do vysílání má několik úskalí. V herním průmyslu existuje mnoho na sobě nezávisle fungujících organizací. Bohužel ne vždy se těmto podaří udržet program dle časového harmonogramu (důvody mohou být různé, jako například problémy s technikou), což se nedá propojit s pevným vysílacím časem. Ne všechny události tak fungují, například americké turnaje, „které jsou primárně pro televizi, neboli to funguje jako v hokeji. V jednu chvíli se řekne komerční pauza a v hale se nic neděje, dokud reklamy neskončí, pak se hraje dál“. (Princ, 2017) Toto je velkou nevýhodou živých přenosů, ovšem co se týče záznamů, tam je pole působnosti větší. Přesto televize Prima na svém kanálu *COOL* plánuje další pořad, který bude na e-Sporty zaměřený. Jak se smíchem říká Zdeněk Princ, „naším cílem je být lepší než *Partáci* nebo *Applikace*“. (Princ, 2017) Televize totiž má oproti Internetu výhodu toho, že „to bude mít režii, produkci, bude tam doprovodná grafika, lidé, kteří to komentují, budou schopni nad rámec nesouvislého mluvení během hry přinést nějaké informace a ty pak zasadit do kontextů“. (Princ, 2017) Také samozřejmě jde o to, jaká hra se vybere. Pro lokální region jsou pravděpodobně nejtradičnější střílečky, které jsou zároveň velmi jednoduché na pochopení, alespoň co se základního principu hry týče. To pak může sledovat téměř každý. „Já mám takovou sondu ve svém tátovi, který začal koukat na *Counter-Strike*, ale to je jedna z nejjednodušších her. To ho ale začalo bavit natolik, že to sleduje a voláme si a bavíme se o tom spolu. To ho začalo bavit a chápe to, ale viděl i sestřih *League of Legends* a říkal, že to bylo zajímavé, ale bylo jasné, že podobně, jako když kouká skrz tebe někam do nekonečna. Nakonec to vypnul a šel si číst. Takže asi ano, asi to člověk musí trochu znát a samo od sebe ho to musí zajímat. Jen tak ho to asi nezaujme.“ (Princ, 2017)

Obraz e-Sportu v televizním vysílání

V zahraničí již v přímém přenosu proběhlo mnoho diskusí na téma e-Sportu, většina z nich se týká dilematu, jestli e-Sport je, nebo není sport. Toto dilema je vlastně alfou a omegou pro další rozšíření této aktivity. Obvykle jde o velkou polarizaci společnosti, která je velmi dobře vidět například v pořadu *Sky News* vysílaném 21. března 2015. Tam byla přizvána Julia Hardy, britská televizní a rozhlasová reportérka specializující se na technologie a počítačové hry. (Hardy, 2017) Moderátorka celý rozhovor začala tak, jak bývá u téma e-Sportu obvyklé – jak to může někoho bavit? Konkrétně pronesla, že „si nedokáže představit nic méně zajímavého, než toto“ (sledování e-Sportu). Většinou se v těchto rozhovorech řeší několik zásadních otázek. Jestli se jedná o sport v pravém slova smyslu, jak je možné, že se tím hráči živí a jestli je to zdravé. Právě otázka zdraví byla položena ve spojitosti se sezením u počítače osm a více hodin denně. Jak Julia Hardy odpověděla: „Já také sedím osm hodin denně u počítače, často déle. Mnoho lidí to dělá.“ Jedno z témat byla i zmíněná sledovanost, jestli by například mohl e-Sport někdy dosáhnout divácké základny, jakou má například fotbal. Odbornice na to odpověděla, že pro ni je sledování e-Sportu již nyní zábavnější, než sledování tradičních sportů. Navíc přidala statistiky, že již v roce 2014 sledovalo přenosy 71 milionů diváků a že pro rok 2017 se toto číslo odhaduje na 145 milionů lidí. Připomněla též oblíbenost tohoto odvětví v Jižní Koreji, popularitu hráčů a i fakt, že je v této zemi televizní kanál určený výhradně pro přenosy e-Sportu. Ke konci debaty pak vyzdvihla kladné stránky hraní a na konci dodala, že „Je to nezastavitelné. Můžeme to zpochybňovat nyní, ale za deset let se na to budeme koukat všichni, i když si to nyní nemyslíte.“ (Hardy, 2015)

Ekonomická odnož televize *CNN*, *CNN Money* publikovala 30. května 2016 reportáž nazvanou *Pohled do soutěžního světa e-Sports*. Po krátkém seznámení s tím, jak vlastně turnaje naživo probíhají, následuje rozhovor s jedním z profesionálních hráčů, který se věnuje tomu, jaké pocity se v jeho případě váží k živému hraní s jedním z profesionálních hráčů, ale především později s vedením internetové televize *Twitch* (společnost koupená firmou Amazon za téměř miliardu dolarů). Ta je totiž z nemalé části přímo zodpovědná za to, že sledování „digital athletes“ je na tak rapidním růstu. Pokud pomineme fakt, že *Twitch* zastupoval televizi pro e-Sporty v dobách, kdy o to žádná jiná nestála, tak zde významnou roli hraje faktor propojení. Hráč, když trénuje, tak hraje na počítači. To se velmi snadno nahrává a tak může dělat online přenosy. Na ty se koukají lidé, mohou s ním pomocí zpráv komunikovat, dokonce mu mohou poslat peníze. S tradičními sportovci se takto blízko do kontaktu mnoho lidí nedostane. Zatímco o možnosti zahrát si v tradičním sportu proti svému oblíbenému hráči většina lidí může jen snít,

díky internetovému spojení a právě *Twitchi* je naprosto běžné, že si profesionálové zahrají se svými fanoušky. Tito navíc bývají mladí lidé, kteří se dostali do věku, kdy začali vydělávat a vybírají si, za co své peníze utratí. Pokud se sponzorům povede je upoutat svými produkty pomocí reklam v průběhu přenosů, nebo jen spojením s hráči, mají na nich možnost vydělat nemalé peníze. Na závěr jednatel *Electronic Sports League (ESL)* promluvil o největší výhodě, jíž je podle něj to, že je to zcela globální sport. Mohou proti sobě hrát lidé z jakéhokoliv koutu světa, aniž by museli složitě cestovat a utrácet za to peníze. (CNNMoney, 2016)

22. srpna 2016 youtubový kanál televize *CNN* zveřejňuje stručnou reportáž s názvem *Nevíte, co jsou eSports? Nemějte obavy! Koukejte...* Hned v jejím začátku se divák dozvídá, že do roku 2019 se odhaduje, že e-Sport bude mít okolo 345 milionů diváků. Dále upozorňuje na fakt, že hraní na této úrovni není jen náhodné mačkání tlačítek a kláves, ale že hráči mají například výborné reflexy, nebo jsou schopni fyzicky vykonat za pomoci klávesnice a myši 6,7 akcí za vteřinu. V reportáži rovněž zazní, že finále hry *League of Legends* sledovalo více lidí, než finále nejatraktivnější hokejové soutěže týmů – *NHL*. Přesněji řečeno v roce 2015 sledovalo finále *NHL* 33,3 milionů lidí, zatímco *League of Legends* 36 milionů. Na Internetové televizi *Twitch* se dostalo množství sledovaného materiálu za deset měsíců přes hodnotu 800 milionů hodin, tedy více než 92 000 let. Připomíná též, že tito teenageři se dostávají svými výdělků až mezi multimilionáře, jako například Syed Sumail Hassan. Tomu je sedmnáct let a jen ve výhrách na turnajích získal v roce 2015 přes 1,8 milionů dolarů. Reportáž uzavírá zmínka o typu her a možném dalším vývoji, který vidí moderátor ve virtuální realitě a podobných technických vymoženostech. (CNN, 2016)

O měsíc později, 27. září 2016 se dokonce o tomto fenoménu zmiňuje *Wall Street Journal*, který ve svém pořadu *Lunch Break* přináší zprávu, že tým basketbalové *NBA*, *Philadelphia 76ers*, zakoupil dva profesionální e-Sport týmy a stal se tak první z takzvané „velké čtyřky“ amerických soutěží (*MLB*-baseball, *NBA*-basketbal, *NFL*-americký fotbal a *NHL*-hokej), která do tohoto odvětví investovala. Částka nebyla zveřejněna, pohybovala se v rozmezí 5-12 milionů dolarů a názvy týmů, které jsou *ApeX* a *Dignitas*. Po tomto úvodu se opět dostavuje seznámení s e-Sporty jako takovými, tentokrát však spíše z ekonomického hlediska. Není se čemu divit, *Wall Street Journal* je ekonomické periodikum, takže se divák dozvídá o sponzorech a různých způsobech, jak e-Sport získává svou hodnotu. Dále je zde připomenuto, že bývalé a současné hvězdy tradičních sportů, jako jsou například Shaquille O'Neal, či Alex Rodriguez již nemalou část svého majetku investovaly do e-Sportu. Evropské fotbalové kluby zase zaštitily několik hráčů, či dokonce koupily celé týmy, aby hrály virtuální verzi fotbalu pod jejich jménem.

Přestože výkonný ředitel klubu *76ers* nepředpokládá, že by e-Sport mohl někdy právě například *NBA* přerůst, uvědomuje si, že toto odvětví má obrovský potenciál. (Journal, 2016)

Tento krok upoutal i televizi *CNN*, která si do svého pořadu *CNN Money* 28. září 2017 pozvala dokonce výkonného ředitele *Philadelphie 76ers* (*NBA*) a *New Jersey Devils* (*NHL*), Scotta O'Neila. Tento sám přiznává, že největší přínos, co toto velké uskupení může těmto týmům nabídnout je především zázemí. Od posiloven a wellness, přes nutriční specialisty až po poradce a psychology. Toto jsou totiž výhody, do kterých bylo již dříve investováno pro potřeby profesionálních basketbalistů, respektive hokejistů. A jelikož hráči při zápasech vykazují stresovou úroveň profesionálních sportovců tradičních sportů, jsou po nich vyžadovány extrémní reflexy a velmi rychlé rozhodování, mají odborníky i na stravu, spánek a odpočinek. Fakt, že již má zkušenosti s televizemi, sponzory a dalšími aspekty profesionálního sportu, pomáhá týmu *76ers* prosadit i ten digitální, ať již v televizi, nebo při vyjednávání o sponzoringu. (*CNNMoney*, 2016)

Obraz e-Sportu ve vysílání České televize

I ve vysílání České televize však můžeme nalézt zmínky potvrzující, že e-Sport je na velkém vzestupu. Dne 24. března roku 2016 v pořadu *Gejzír* vysílaným Českou televizí na kanálu ČT2 bylo pětiminutové video o tom, že existuje obor zvaný e-Sport, neboli též progaming. V pořadu zaznělo, že tím není myšleno patologické sezení u výherních automatů, ale hraní na počítači (či jiných herních platformách) na vysoké úrovni. Je připomenut začátek v osmdesátých letech dvacátého století, defacto souběžně s hraním, jako takovým. Pořad stručně nastiňuje historii od začátků ve Spojených státech, po soudobou oblibu v Jižní Koreji, kde se online hraní údajně věnuje až třetina populace. Součástí vstupu je rozhovor s Ladislavem Dytbarem, manažerem a zakládajícím členem jednoho z nejúspěšnějšího e-Sportovního týmu *eSuba*. Ten vyzdvihuje možnost stát se profesionálem, kterou podle něj má téměř kdokoliv.² Je zde též stručný pohled na herní kariéru Oldřicha „Faeli“ Mahdala, na kterém je právě vývoj hráče ukázán. Oldřich hrával pro zábavu a postupně se zlepšoval a jezdil na turnaje, dokud si ho nevšiml jeden z menších (v reportáži neuvedených) týmů. Později přešel právě do týmu *eSuba*. Tam začal dostávat pravidelnou výplatu, hrazené cestovné a ubytování v případě zahraničních turnajů a vybavení nezbytné pro svou novou profesi. Navíc samozřejmě odměny z turnajů, jehož nejvyšší výhra byla 5000 dolarů. Dále je zde připomenuto, že stejně jako v jiných sportech, i v těch digitálních dominují týmy, které mají k dispozici zcela jiné rozpočty, které jim dovolují skupovat ty nejlepší hráče na světě, kteří mají platy přesahující 10 000 dolarů měsíčně. Ti mají pak status celebrit se sponzory a dalšími výhodami. Proto je pro tuzemská uskupení nemožné dosáhnout na nejvyšší příčky nejprestižnějších turnajů. Ke konci vstupu je pak zmíněna internetová televize *Twitch*, zatím nejpopulárnější médium používané k přenosům e-Sportu. Na úplném konci je zmínka o psychické a fyzické náročnosti tohoto odvětví, kdy hráči musí udržet svou pozornost a výkony na absolutním možném maximu po celou dobu trvání turnaje. Pro hráče jsou proto zcela běžné a nezbytné tréninky, ať již v podobě hraní samotného, nebo sledování taktik soupeřů. (2016)

Ve čtvrtek 13. dubna 2017 Česká televize na svém facebookovém profilu zveřejnila krátkou reportáž na téma e-Sport. V tomto videu nazvaném *Profesionální hráči v Česku* poukazuje na fakt, že hraní na počítači, dříve zábava stojící spíše na okraji zájmu, se nyní dostává do popředí a může hráčům sloužit jako zdroj obživy. Reportáž srovnává situaci ve světě, kdy nejlepší hráči

² S tímto tvrzením bych nesouhlasil, hráči musí obětovat mnoho času, vůle a často i finančních prostředků, aby se mohli dostat na ty nejvyšší úrovně stejně, jako v jakémkoliv jiném odvětví.

jsou schopni vydělat miliony, zatímco u nás se jen ti nejlepší dostávají na úroveň desítek tisíc. Dále uvádí, že v tuzemsku působí okolo tří set aktivních hráčů, z nichž ale většina nehraje na plný úvazek. Turnaje pro ně mohou sloužit maximálně jako forma přivýdělku. Přes to však tráví přípravou až 12 hodin denně (ať již hraním, nebo sledováním zápasů svých soupeřů), aby byli připraveni na jejich možné taktiky. Je zde zmíněn růst oblíbenosti tohoto odvětví a upozornění, že v Jižní Koreji je e-Sport brán zcela vážně i veřejností. To se projevuje například tak, že jsou v této zemi televizní kanály určené výhradně pro vysílání kompetitivních zápasů. Jak v reportáži dodává Jaroslav Švelch z Institutu komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK, s proměnou kultury přišlo i to, že lidé jsou zvyklí hrát, a proto se i rádi kouknou na někoho, kdo tu hru, co dřív hráli sami, ovládá na zcela jiné úrovni. Reportáž končí informací, že i u nás je možné si na výsledky zápasů e-Sportu vsadit a že se v tomto točí nemalé finanční částky. Ačkoliv například sázková kancelář *Fortuna* má možnost vsadit si na e-Sport již delší dobu, dle jejího mluvčího Petra Šrainy, v poslední době prožívá toto odvětví nebývalý boom. (ČT24, 2017)

Možnosti zapojení do vysílání České televize

Jako každý sport (pro danou problematiku se nyní tento výraz hodí nejvíce), i e-Sport má několik způsobů, jak se dostat na televizní obrazovky. Může se jednat o pořady, které shrnují vše důležité, co se v dané oblasti událo za časový interval uplynulý od posledního dílu, jako například vydání nových her, výsledky turnajů, změny v hrách a podobně. Dalo by se říci, že toto již je ve vysílání možné potkat: na kanálu Prima *COOL* divák může sledovat pořady jako je *RE-PLAY*, který je zaměřený právě na dění ve světě PC a konzolí, nebo *Applikace*, kterou do této kategorie můžeme též zařadit, neboť z mobilního telefonu se též pomalu ale jistě stává herní platforma. Na obrazovkách České televize zatím nic s touto tematikou nalézt nelze, dokonce ani na její kanále určeném pro mladší publikum, zvaném *ČT :D*. Tyto obecně orientované pořady mají svou sledovanost, ale pro člověka více zbláhého v e-Sportu vcelku mizivou informační a zábavní hodnotu. Reportáže o nějakém turnaji, v nichž je vytaženo vše podstatné například ze tří dnů, je pro zainteresované diváky výrazně zajímavější. Informace jsou totiž mnohem konkrétnější. Tyto již do svého programu *Prima COOL* zařazuje, bohužel jsou však vysílány v časech zcela mimo největší sledovanost, jako je například nedělní noc. Další možností jsou přenosy ze zápasů ať přímé, nebo záznam. Zde mohou diváci sledovat celý vývoj hry tak, jak probíhá. Jednou z posledních možností jsou výukové filmy. Jako v každém odvětví i zde se mohou lidé zlepšovat pod vedením zkušenější osoby. Na Internetu není neobvyklé, že profesionální hráči vkládají dlouhá videa o taktikách, častých chybách a herních tipech k titulům, ve kterých vynikají. Není to žádná novinka, téměř každý obor má tento druh naučných lekcí a je to věc, kterou zájemci rádi a pravidelně sledují.

Je však velmi důležité si uvědomit, že zasadit e-Sport do vysílání není tak jednoduché. Ačkoliv je jeho celková sledovanost ve světě obrovská a stále roste, bude těžké trefit se do vkusu diváka. Pojem e-Sport totiž pod sebe shrnuje nepřehledné množství her, z nichž každá má svou diváckou základnu a teprve tyto dílčí části dávají dohromady ona velká čísla. Je to jako zapojit do vysílání například kolektivní sporty. Též mají mnoho fanoušků, ale kdo se rád kouká na basketbal, nemusí nutně vyhledávat zápasy v pozemním hokeji. Ačkoliv diváci mají často vcelku široký záběr her, které kdy v životě vyzkoušeli, a proto je občas budou sledovat, stále to nebude velikost publika, které sleduje e-Sport jako celek.

Legislativa a *Kodex České televize*

Česká televize má, jakožto veřejnoprávní médium, zákonnou povinnost „vytváření a šíření programů a poskytování vyvážené nabídky pořadů pro všechny skupiny obyvatel se zřetelem na svobodu jejich náboženské víry a přesvědčení, kulturu, etnický nebo národnostní původ, národní totožnost, sociální původ, věk nebo pohlaví tak, aby tyto programy a pořady odrážely rozmanitost názorů a politických, náboženských, filozofických a uměleckých směrů, a to s cílem posílit vzájemné porozumění a toleranci a podporovat soudržnost pluralitní společnosti“ a „výroba a vysílání zejména zpravodajských, publicistických, dokumentárních, uměleckých, dramatických, sportovních, zábavných a vzdělávacích pořadů a pořadů pro děti a mládež.“ (Zákon č. 483/1991 Sb.)

Kromě zákona se Česká televize též řídí *Kodexem České televize*, který má za úkol stanovit zásady naplňování veřejné služby v oblasti televizního vysílání závazné pro Českou televizi a její pracovníky. Tento dokument byl v roce 2003 schválen Poslaneckou sněmovnou Parlamentu České republiky. V tomto kodexu se ČT zavazuje, že bude vytvářet „pluralitní, invenční a rozmanitou programovou nabídku, která splňuje vysoká etická a kvalitativní měřítká, a nepodřizuje snahu o kvalitní výstup tlakům trhu“, také však plánuje vytvářet programy pro širokou veřejnost, ale i menšinové skupiny. (Kodex České televize, 2003)

Co se týče sportu jako takového, zavazuje se teoreticky Česká televize, že bude „přibližovat jednak domácí a zahraniční akce, jednak věnovat pozornost informování o dalších podobách sportu včetně žákovských a dorosteneckých kategorií, výkonnostního a rekreačního sportu či nových sportovních odvětví.“. Toto se sice může odvíjet od počtu oficiálně registrovaných sportovců daného odvětví, ale Česká televize se též zavazuje, že vzhledem k programovým možnostem nebude opomíjet ani dění v takzvaných menšinových sportech. (Kodex České televize, 2003)

Na konci každého roku pak Česká televize na svých webových stránkách zveřejňuje „Výroční zprávu o činnosti České televize“ a dodatečné informace o svém fungování. Z těchto pak můžeme například vyčíst, jakým způsobem se vyvíjí podíl jednotlivých sportů na sportovním vysílání České televize. Pokud by se ČT rozhodla zapojit programing do svého vysílání, tak se jako nejlogičtější kanál nabízí ČT4 Sport, neboli opravdu zařadit hraní do sportovního programu. Tento kanál pokrývá celou řadu sportu včetně zcela okrajových a ne vždy vyžadujících fyzickou zdatnost, jako jsou například poker, či šachy (v pořadech *V šachu*, respektive *Česká pokerová tour*).

Z hodnocení plnění veřejné služby vydaném v únoru 2017 je možné vyčíst přesný poměr mezi jednotlivými sporty a jeho vývoj v letech 2014 až 2016. V této tabulce je naprosto zřejmé, že nejvíce času na obrazovkách se dostává fotbalu a hokeji, které si svoji pozici s postupem času posilují na úkor jiných. Kategorie, do které by pravděpodobně spadal i e-Sport, neboli „Ostatní a kombinované sporty“ naopak postupně ztrácí na síle: v roce 2014 měla 42 % vysílacího času, o dva roky později 36 %. Tato čísla jsou samozřejmě ovlivněna vrcholnými sportovními událostmi, které se v daný rok dějí. Například v roce 2016 stoupl podíl fotbalu o 4 procentní body díky mistrovství Evropy konaném ve Francii. Právě strukturu sportů vysílaných v roce 2016 ovlivnila i letní olympiáda v Riu. (Týmová, 2017)

Výroční zpráva o činnosti ČT se věnuje rovněž uspokojování potřeb diváckých skupin z hlediska různých sociodemografických ukazatelů. Z údajů uveřejňovaných od roku 2012 je zřejmé, že jednoznačně nejnižší „průměrný týdenní zásah vysílání ČT“ je ve věkové skupině 18-24 let (následované skupinou 25-34 let).³ Ve věkových skupinách 35-44 let, 45-54 let, 55-64 let a 65 a více pak až na tři výjimky byl průměrný týdenní zásah vyšší, než 80 %. Dále Česká televize zjišťovala, zda podle diváků nabízí dostatek pořadů, které „odpovídají jejich vkusu a zájmům.“ I v případě této otázky byla jednoznačně patrná hranice 35 let. (Týmová, 2015 str. 118) (Týmová, 2017 str. 110) Nabízí se tedy otázka, jestli by zapojení progamingu do vysílání nepomohlo České televizi více uspokojit tuto skupinu diváků.

Co se týče programových možností, je zřejmé, že e-Sport není snadné zařadit do vysílání. Vzhledem k množství her, které jsou k dispozici, je třeba vybrat jen některé, pro tuzemské diváky nejlákavější. Česká televize má však na výběr z několika druhů pořadů, které se v programu mohou objevit. Mohou to být samozřejmě přímé přenosy z turnajů, nebo jen reportáže z toho nejpodstatnějšího, co se v tomto odvětví odehrálo za určitý časový úsek (například týden). Další možností je, již zmíněná, progamingová škola. Podobně, jako jsou pořady zaměřené na šachové, či jiné taktiky a techniky, i pro e-Sport se dají vytvářet podobně populárně-naučná videa. Ta by mohla kromě zlepšení povědomí o fenoménu jako takovém i zlepšit diváckou základnu mezi mladými lidmi.⁴ Jedním ze specifických aspektů, s nimiž by se musely redakce vyrovnat, je jazyková stránka. V subkultuře hráčů jsou zažité výrazy buď

³ V roce 2012 to bylo 45 %, 2013 42 %, 2014 43 % (Týmová, 2015 str. 113) a v letech 2015 a 2016 to bylo 39 % (Týmová, 2017 str. 110)

⁴ Zde je riziko, jestli se nedá podobně zaměřený pořad vyložit jako reklama na danou hru, jedním z řešení by však mohlo být rozložit příspěvky mezi více výrobců. Česká televize již na podobnou problematiku narazila s pořadem Gamepage, který chodil v letech 1998-2012

z angličtiny, nebo zcela uměle vytvořené pro účel dané hry. Tyto pak mohou být nepřeložitelné, nebo přeložením ztratit něco ze svého významu.

Dotazníkové šetření a jeho výsledky

Jak jsem již uvedl, součástí mé bakalářské práce bylo dotazníkové šetření. Na dotazník odpovědělo 201 respondentů, z toho 107 žen (53,2 %) a 94 mužů (46,8 %). Z tohoto vzorku byla většina ve věkovém rozmezí 21-25 let (61,2 %), necelých třináct procent (12,9 %) bylo v rozmezí 26-30 a přesně dvacet lidí ve věku 16-20, což je 10,0 %. Z toho vyplývá, že 84,1% dotazovaných byla v rozmezí 16-30 let, neboli generace, která se pravděpodobně s videohrami a jejich různými formami někdy do styku dostala, nebo stále dostává. Dotazník byl kvantitativní, bez otázek zjišťujících pohlaví a věk měl 16 bodů, odpovědi byly až na dvě výjimky uzavřené. Sdílel jsem jej na sociálních sítích mezi své přátele a ti jej pak dále šířili dále. Jsem si vědom nedostatečné reprezentativnosti tohoto postupu, nicméně se mi povedlo získat tolik odpovědí z potenciální cílové skupiny, že věřím, že výsledky tohoto šetření mají v předložené práci své místo.

Mou hlavní výzkumnou otázkou bylo, zdali by případné vysílání e-Sportů v České televizi našlo dostatečnou diváckou základnu. Vedlejší otázky pak jsou „Jaká je znalost e-Sportu v České republice?“ a „Jak lidé sledují Českou televizi a sportovní pořady?“ Hypotézou je tvrzení, že lidé, kteří nepovažují e-Sport za sport, by jej v televizi nesledovali, ačkoliv jsou diváky sportovních přenosů.

Celých 59,5 % respondentů odpovědělo, že by se nechtěli zúčastnit e-Sportového turnaje z pozice diváka, 23,0 % by na takovou akci šlo a zbytek (17,5 %) nevěděl. To je vcelku jednoznačný výsledek, ačkoliv ne tak překvapivý. Celých 84,6 % nepovažuje hraní na počítači za sport. Mírněji se však možné publikum staví k zapojení progamingu do vysílání. Proti bylo 41,0 %, 39,5 % odpovědělo, že jim je to jedno a 19,5 % pak byla aktivně pro.

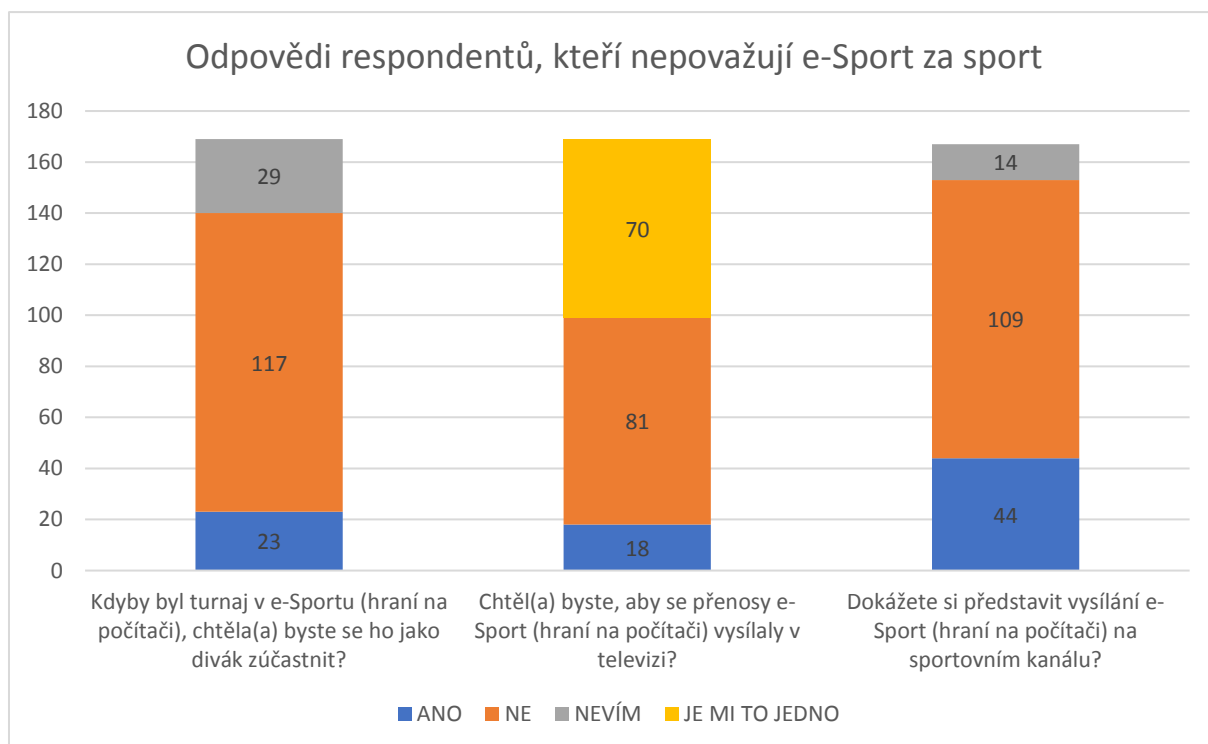
Při vyhodnocování dotazníku je třeba mít na paměti, že se z větší části jedná o respondenty z mladší generace, která má k hraní často velmi blízko. Výsledky šetření naznačují, že by vysílání e-Sportu v České televizi mohlo mít určitý potenciál k přilákání diváků věkové skupiny 18–35 let, neboli těch, jejichž „vkusu a zájmu“ pořady vysílané Českou televizí odpovídají relativně nejméně (vůči ostatním věkovým skupinám).

Otázka týkající se znalosti e-Sportu též přinesla vcelku očekávatelné výsledky. Nadpoloviční většina (65,2 %) respondentů zná multiplayerové hry, nejčastěji pak *League of Legends*, *Counter-Strike*, nebo *World of Warcraft*. V odpovědích se však také často objevovaly hry založené na tradičních sportech, jako jsou například *NHL* (hokej) nebo *FIFA* (fotbal). Navzdory tomu, že tedy vědí, o co jde, tak 51 % uvedlo, že ani nezná pojem e-Sport, natožpak že Prima

COOL již přenosy progamingu vysílala (to nevědělo 66,2 % dotazovaných). Na otázku, v jakém řádu odhadují sledovanost největšího e-Sportového finále pak 78,1 % podcenilo množství fanoušků, které bylo 45 tisíc na stadionu a dalších 27 milionů online (10,9 % řád trefilo a 11,4 % tipovalo více). Lidé tedy e-Sport alespoň částečně znají, jen si pravděpodobně neuvědomují jeho dosah.

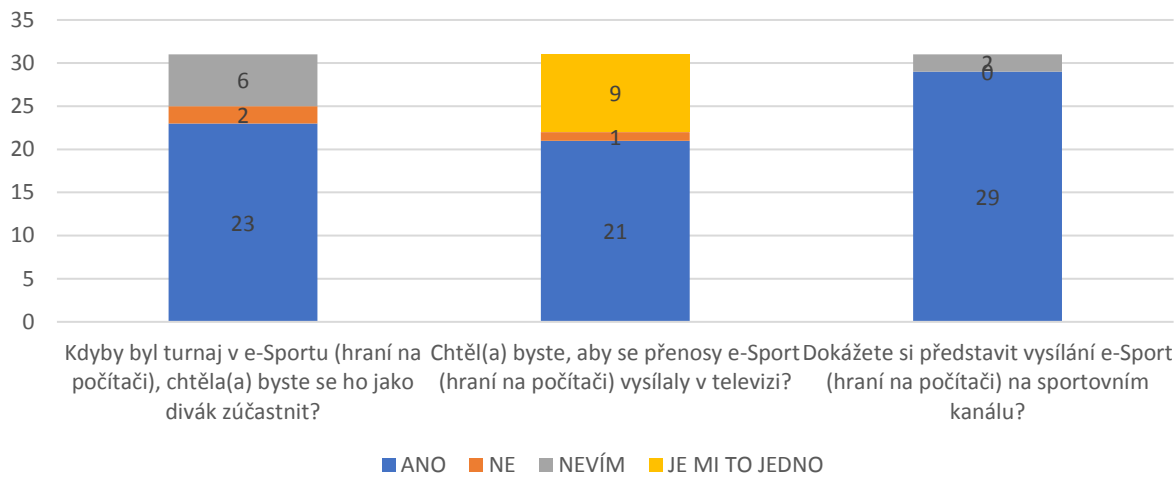
Odpověď na poslední vedlejší otázku je vcelku stručná, lidé v drtivé většině doma televizi mají (80,5 %) a většinou na ni koukají. Možnost „denně“ označilo za odpovídající 12,4 % respondentů, několikrát do týdne 31,8 % a 40,3 % pak několikrát do měsíce.

Hypotéza, že lidé, kteří v e-Sportu nevidí sport, by se na tento v televizi nekoukali, se též potvrdila. Z respondentů, kteří progaming nepovažují za sport, by 69,23 % nešlo na progamingový turnaj a 13,6 % nevědělo, jestli by se ho zúčastnilo. Necelá polovina (47,93 %) si aktivně e-Sport v televizi nepřeje, jedno to bylo 41,42 %. Vysloveně proti zapojení e-Sportu do programu sportovního kanálu bylo 65,68 % z dané skupiny respondentů. Pro lepší názornost uvádím níže grafy zachycující zastoupení odpovědí, které se týkají hypotézy.



To, že se hypotéza prokázala, dokládají i odpovědi respondentů, kteří naopak e-Sport za sport považují. Tam se vždy naprostá většina vyjádřila pro, ať již šlo o zúčastnění se turnaje, přenosy v televizi, nebo konkrétně zapojení do programu sportovního kanálu.

Odpovědi respondentů, kteří považují e-Sport za sport



Závěr

Ve světě se e-Sportu zjevně daří získávat na popularitě. Kromě narůstající divácké základny se do tohoto odvětví dostává i více peněz a prostoru v médiích. Rychlost, se kterou toto odvětví roste, je mimořádná a lze tudíž očekávat, že se budeme prostřednictvím médií s progamingem dostávat do styku stále častěji. Fenomén se dostal i do České republiky, kde postupem času proniká do povědomí veřejnosti a není proto vyloučené, že dříve, nebo později bude zařazen do vysílání České televize. Tato již existenci e-Sportu zaregistrovala, ačkoliv ne jako sport, nýbrž jako fenomén. To, jestli ČT zařadí progaming do minoritních sportů, bude do značné míry záležet na velikosti publika, které by takový obsah sledovalo. Výzkumy, které si sama Česká televize pravidelně nechává vypracovávat, však naznačují, že největší prostor pro případné zvýšení spokojenosti diváků je ve věkové skupině 18-24 (respektive 25-34) let. Tedy právě v té věkové kategorii, pro niž by potenciální vysílání e-Sportu mohlo být zajímavé. Primě *COOL* se to totiž osvědčilo natolik, že plánuje přidání dalšího programu s progamingovou tematikou do svého vysílání. Rozhodně by bylo velmi odvážné tvrdit, že v nejbližší době budeme mít možnost koukat na vrcholné turnaje e-Sportu ve vysílání České televize, přesto si myslím, že jednou by ten moment přijít mohl. Dotazník naznačil, že by určitou diváckou základnu mohly mít, přinejmenším mezi mladší generací ve věku 16-30 let.

V této práci jsem představil základní přehled o fenoménu e-Sport a jeho propojení s televizním vysíláním. Jako taková může práce posloužit jako podklad pro rozšířenou a více na praxi zaměřenou studii, která se bude opírat například o konkrétní finanční podklady (reálné částky za vysílací licence a jejich návratnost), o stanovisko České televize k možnému zapojení a v ideálním případě by mohlo vést k realizaci.

Summary

In the world, e-Sport appears to be gaining popularity. Beyond the growing audience base, more money and media space is getting into this sector. The speed at which this sector is growing is extraordinary, and we can expect to get more and more in touch with the progaming trough media. The phenomenon came to the Czech Republic, where it gradually penetrates the public's consciousness and it is not excluded that it will be included in the broadcast of Czech Television sooner or later. It has already registered the existence of e-Sport, not as a sport, but as a phenomenon. Whether Czech Television will include progaming into minor sports will depend largely on the size of the audience to follow such content. However, the research that Czech Television itself regularly produces suggests that the greatest space for potential increase in the satisfaction of the audience is in the age group 18-24 or 25-34 years respectively. That is precisely the age group for which the potential broadcast of e-Sport could be interesting. Prima COOL has had such success with it, that it plans to add another progaming program to its broadcast. It would certainly be very courageous to say that in the near future we will be able to look at the top e-Sport tournaments in the Czech Television broadcast, yet I think it might come that moment. The questionnaire indicated that they might have a certain viewing base, at least between the younger generation aged 16-30. In this paper I presented a basic overview of the phenomenon of e-Sport and its connection with television broadcasting. As such, the work can serve as a basis for an expanded and more practice-oriented study that will be based, for example, on specific financial data (real amounts for broadcasting licenses and their return), on Czech Television's view on possible engagement and, ideally, to be implemented.

Použitá literatura

- Amazon. 2017.** Alexa. [Online] Amazon, 12. Duben 2017. [Citace: 12. Duben 2017.] <http://www.alex.com/siteinfo/twitch.tv>.
- Bellos, Alex. 2007.** Rise of the e-sports superstars. *BBC News*. [Online] 29. Červen 2007. [Citace: 2. Únor 2017.] http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/6252524.stm.
- Caoili, Eric. 2009.** Walter Day: Twin Galaxies and the Two Golden Domes. *Game Set Watch*. [Online] 4. Květen 2009. [Citace: 26. Březen 2017.] http://www.gamesetwatch.com/2009/05/walter_day_twin_galaxies_and_t.php.
- CNN. 2016.** Don't know what eSports are? Don't worry! Watch... *YouTube*. [Online] 22. Srpen 2016. [Citace: 15. Duben 2017.] <https://www.youtube.com/watch?v=gcYaKJI7JYI&index=2&list=PLGmmS0ITcc16Aup64BdpHhDQvfAyfWc6D>.
- CNNMoney. 2016.** Inside the competitive world of esports. *YouTube*. [Online] 30. Květen 2016. [Citace: 15. Duben 2017.] <https://www.youtube.com/watch?v=-BN7YB2sHX0&index=7&list=PLGmmS0ITcc16Aup64BdpHhDQvfAyfWc6D>.
- . **2016.** Why the Philadelphia 76ers bought eSports teams. *YouTube*. [Online] 28. Září 2016. [Citace: 6. Březen 2017.] <https://www.youtube.com/watch?v=89A9Sc-DyUg&list=PLGmmS0ITcc16Aup64BdpHhDQvfAyfWc6D&index=5>.
- ČT24. 2017.** ČT24. *Facebook*. [Online] 13. Duben 2017. [Citace: 13. Duben 2017.] <https://www.facebook.com/CT24.cz/videos/10155318690014009/>.
- . **2014.** Hraní na PC je sport jako každý jiný, rozhodla chicagská univerzita. *ČT24*. [Online] 13. Listopad 2014. [Citace: 15. Duben 2017.] <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1009701-hrani-na-pc-je-sport-jako-kazdy-jiny-rozhodla-chicagska-univerzita>.
- . **2014.** Videohry patří na olympiádu, tvrdí tvůrce World of Warcraft. *ČT24*. [Online] 29. Prosinec 2014. [Citace: 15. Duben 2017.] <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/svet/1003393-videohry-patri-na-olympiadu-tvrdi-tvurce-world-warcraft>.
- Echo24. 2016.** Škola místo tělocviku nabídne dětem PC hry. A říká tomu eSport. *Echo24*. [Online] 15. Leden 2016. [Citace: 15. Duben 2017.] <http://echo24.cz/a/wPZZU/skola-misto-telocviku-nabidne-detem-pc-hry-a-rika-tomu-esport>.
- Good, Owen. 2012.** Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. *Kotaku*. [Online] 2012. [Citace: 2. Únor 2017.] <http://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament>.
- Hardy, Julia. 2017.** About Julia. *Julia Hardy*. [Online] 2017. [Citace: 16. Duben 2017.] <http://www.juliahardy.co.uk/about> .
- . **2015.** Are eSports The Future? :: Sky News. *YouTube*. [Online] 24. Březen 2015. [Citace: 15. Duben 2017.]

<https://www.youtube.com/watch?v=Sh2lBEf45Mc&index=20&list=PLGmmS0ITcc16Aup64BdpHhDQvfAyfWc6D>.

Huhh, Jun-Sok. 2008. Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture*. 1. Leden 2008, Sv. 3, 1.

Hutchins, Brett. 2008. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New media and society*. 2008, Sv. 10, 6.

Chaloner, Paul. 2016. The history of esports broadcastnig, Part I: Genesis. *Slingshot*. [Online] 28. Zář 2016. <https://slingshotesports.com/2016/09/28/paul-redeye-chaloner-history-of-esports-broadcasting-part-i-genesis/>.

iVysílání.2016. iVysílání. *Česká televize*. [Online] 24. Březen 2016. [Citace: 23. Březen 2017.] <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10805121298-gejzir/216562235000007/obsah/461017-elektronicky-sport>.

Jin, Dal Yong a Chee, Florence. 2008. Age of New Media Empires: A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry. *Games and Culture*. 3, 2008, 1.

Journal, Wall Street. 2016. ESports Newest Player: The Philadelphia 76ers. *YouTube*. [Online] 27. Zář 2016. [Citace: 5. Březen 2017.] <https://www.youtube.com/watch?v=woSTGwNsU14&list=PLGmmS0ITcc16Aup64BdpHhDQvfAyfWc6D&index=4>.

Kalning, Kristin. 2007. Can Blizzard top itself with StarCraft II? *nbc news*. [Online] 2007. [Citace: 2. Únor 2017.] http://www.nbcnews.com/id/18925251/ns/technology_and_science-games/t/can-blizzard-top-itself-starcraft-ii/#.WQilQ2nyiUk.

Kelly, Kevin. 1993. The First Online Sports Game. *Wired*. [Online] 1. Červen 1993. [Citace: 1. Duben 2017.] <https://www.wired.com/1993/06/netrek/>.

Kodex České televize. 2003. Praha : Rada České televize, 2003.

Kolektivní. 2017. Sport. *Wikipedia*. [Online] 1. Únor 2017. [Citace: 15. Duben 2017.] <https://cs.wikipedia.org/wiki/Sport>.

Otto, Jan. 1890. *Ottův slovník naučný*. Praha : Otto Jan, 1890.

Plunkett, Luke. 2011. Arcades Don't Make for Good TV (But Starcades do). *Kotaku*. [Online] 14. Červen 2011. [Citace: 28. Březen 2017.] <http://kotaku.com/5811611/arcades-dont-make-for-good-tv-but-starcades-do>.

Princ, Zdeněk. 2017. E-Sport má nakročeno k olympiádě! Kdy se bude hrát Counter-Strike a Dota pod pěti kruhy? *Prima COOL*. [Online] 20. Duben 2017. [Citace: 2017. Duben 2017.] <http://cool.iprima.cz/hry/e-sport-ma-nakroceno-k-olympiade-kdy-se-bude-hrat-counter-strike-dota-pod-peti-kruhy>.

—. 2017. Vysílání e-Sportu v České republice. Praha : Petr Juna, 11. Duben 2017.

redakce. 2017. eSports turnaj na Prima COOL s rekordní sledovaností. *Parabola.cz*. [Online] 20. Březen 2017. [Citace: 10. Květen 2017.] <http://www.parabola.cz/zpravicky/27527/esports-turnaj-na-prima-cool-s-rekordni-sledovanosti/>.

- Richardson, Willy. 1982.** Players Guide to Electronic Science Fiction Games. *electronic GAMES*. Březen 1982, Sv. 1, 3.
- Seo, Yuri a Sang-Uk, Jung. 2016.** Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*. 2016, Sv. 16, 3.
- Schroeder, Bradford, a další. 2016.** Investigating Usability, User Preferences, Ergonomics, and Player Performance in StarCraft II. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*. 2016.
- Srp, Honza. 2017.** Jihokorejský prezidentský kandidát láká voliče mapou do Starcraftu. *Bonusweb.idnes.cz*. [Online] 8. Květen 2017. [Citace: 8. Květen 2017.] http://bonusweb.idnes.cz/president-starcraft-014-/Magazin.aspx?c=A170421_102755_bw-magazin_srp.
- Sweney, Mark. 2016.** Sky to air UK's first 24-hour eSports TV channel. *The Guardian*. [Online] 11. Červen 2016. [Citace: 4. Březen 2017.] <https://www.theguardian.com/media/2016/jun/16/sky-uk-esports-tv-channel-sky-itv>.
- Tassi, Paul. 2013.** The U.S. Now Recognizes eSports Players As Professional Athletes. *Forbes*. [Online] 14. Červenec 2013. [Citace: 12. Březen 2017.] <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#38af3ff73ac9>.
- Taylor, Nicholas. 2016.** Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 2016, Sv. 22, 2.
- Taylor, T. L. 2012.** *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Londýn : MIT Press, 2012. 978-0-262-01737-4.
- Týmová, Renata. 2017.** Hodnocení plnění veřejné služby 2016. *Česká televize*. [Online] Únor 2017. [Citace: 26. Duben 2017.] http://img.ceskatelevize.cz/boss/image/contents/rada-ct/vyrocní_zpravy/prilohy_16/hodnoceni-plneni-verejne-sluzby.pdf.
- . 2015. Měření veřejné služby. *Česká televize*. [Online] Leden 2015. [Citace: 11. Květen 2017.] <http://img.ceskatelevize.cz/boss/document/889.pdf?v=1>.
- Unsworth, Nash, a další. 2015.** Is Playing Video Games Related to Cognitive Abilities? *Association for psychological science*. 2015, Sv. 26, 6.
- Volf, Lukáš. 2017.** BLIZZARD otevřel první stadion pro e-sporty na světě! Uvnitř najdete všechno, co si hráčské srdce žádá . *Prima COOL*. [Online] 21. Duben 2017. [Citace: 21. Duben 2017.] <http://cool.iprima.cz/hry/video-blizzard-otevrel-prvni-stadion-pro-e-sporty-na-svete-uvnitř-najdete-vsechno-co-si-hracske>.
- Wasserman, Ken a Stryker, Tim. 1980.** Multimachine Games. *BYTE*. 1980, 5.
- Zákon č. 483/1991 Sb., o České televizi.** Zákon č. 483/1991 Sb., o České televizi. *Česká televize*. [Online] [Citace: 30. Duben 2017.] <http://img.ceskatelevize.cz/boss/image/contents/zakony/pdf/zakon-o-ceske-televizi.pdf?verze=2017-04-30-11:29:02>.

Seznam příloh na CD

Příloha číslo 1: Rozhovor se Zdeňkem Princem.

Příloha číslo 2: Výsledky dotazníkového šetření.