

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmová, televizní a fotografická média
Produkce

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE
MOŽNOSTI ŠÍŘENÍ ESPORTU

Oliver Reitler

Vedoucí práce: MgA. Lubor Kopecký

Oponent práce:

Datum obhajoby: 10.9.2018

Přidělovaný titul: BcA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL

Film, Television and Photographic Media
Production

BACHELOR'S THESIS

ESPORT'S DISTRIBUTION POSSIBILITIES

Oliver Reitler

Supervisor: MgA. Lubor Kopecký

Opponent:

Date of thesis defense: 10.9.2018

Degree granted: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

MOŽNOSTI ŠÍŘENÍ ESPORTU

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 27.8.2019

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je popsat možnosti šíření esportu. Práce bude tedy pojednávat o historii esportu, specifikách obsahu, platformách a o streamování. Téma je poměrně nové, proto z velké části budu čerpat z internetových odkazů, ale také od lidí z oboru.

Abstract

The goal of this thesis is to describe possibilities of esport distribution. The thesis mentions esport history, specifics of the content, platforms and streaming. The theme is relatively new so that's why I'm going to get the information through the internet and also to get it through the people involved in esports.

Poděkování

Luborovi Kopeckému za vedení této práce.

Kazimíru Krystovi, Michaele Hubálkové, Jiřímu Rýdlovi za ochotu a poskytnutí
informací při tvorbě této práce.

Obsah

1. Úvod	8
2. Historie a současnost	9
2.1 Česká republika	12
3. Specifikum obsahu pro esport	14
3.1 O Hrách	14
3.2 O Hráčích	18
3.3 Financování	20
3.4 Týmové náklady	22
4. Možnosti šíření	23
4.1 Na místě	23
4.2 TV	25
4.3 Stream	26
5. Streaming	27
5.1 Možnosti	27
5.2 Podmínky šíření	31
5.3 Finance	33
6. Závěr	35

1. Úvod

V této práci se snažím čtenáři objasnit princip esportu. Jednak se jedná o historický kontext, ale také je důležité ukázat, že je práce spjatá s průmyslem kinematografickým. Tento fakt je obhájen kapitolami, které pojednávají o diváckém potenciálu, financování, licencích a přenosu těchto akcí a zápasů.

Tuto bakalářskou práci píše na základě absolvování předmětu, který se zabývá virtuální produkcí, kde přednáší Lubor Kopecký a zároveň se snažím potvrdit, že vznik nové katedry gamedesignu má smysl, protože v tomto odvětví je velká budoucnost.

Vzniká stále více prací na téma videoherního průmyslu, ale ještě nevznikla na FAMU práce, která by se vyloženě zabývala esportem.

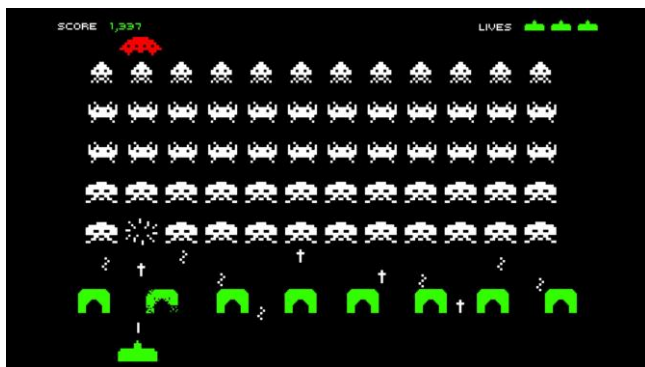
2. Historie a současnost

Historie esportu ukazuje, o jak mladou záležitost se jedná (výrazně mladší než film). eSport měl prudký nástup a strhnul na sebe velkou pozornost.

Pravděpodobně nastává doba největšího vzestupu tohoto průmyslu

První turnaj v historii

První eSports soutěž proběhla v říjnu roku 1972 na Stanfordské Univerzitě, kde studenti konkrétně soutěžili ve videohře Spacewar. Hlavní cenou byl roční odběr časopisu Rolling Stones. Nicméně v roce 1980 byla pořádána první oficiální soutěž „The Space Invaders Championship“, které se zúčastnilo již 10 000 hráčů. Média také zaznamenala tuto událost a byla přítomna během soutěže.¹



Obrázek č.1 (Spacewar / 1972)

80. léta

V osmdesátých letech vznikla organizace Twin Galaxies, která zaznamenávala hráčské rekordy. Něco jako Guinnessova kniha rekordů.¹

90. léta

S úderem devadesátých let nastal vzestup celosvětového internetu. Udělal pro svět to stejné jako internetové posílání zpráv. Spojil všechny hráče videoher a právě díky tomu bylo umožněno online kompetitive gaming (herní soutěžení online). Internetové spojení také umožnilo vzrůst popularity počítačových her a společností jako například Nintendo a Blockbuster. 90. léta byla i začátkem sponzoringu světových herních turnajů.²

¹ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

² eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

V roce 1997, „Red Annihilation tournament“ byl turnajem pro známou klasiku „Quake“ (FPS hra). Účastnilo se kolem 2000 hráčů. Tento turnaj bývá klasifikován jako první světová eSport událost. Vítěz dostal Ferrari Johna Cormacka v ceně 55 000 USD. Zmíněný John Cormack je také jmenovcem zdejší turnajové hry.³

O pár týdnů později vznikla „Cyberathlete Professional League“ (CPL) a později toho roku uspořádali vlastní turnaj. CPL patřila mezi prominentní nové ligy a turnaje během tohoto období. Právě díky CPL se začaly objevovat větší částky, co se týče tzv „prize poolu“ – částka, která je rozdělena mezi umístěné týmy, dosáhl zde až na 15 000 USD.⁴

1998

V tomto roce vznikla dodnes hraná, modifikovaná a na esportu přítomná hra Starcraft a také později její DLC (datadisk) Starcraft: Brood War.

Tato hra se lišila oproti ostatním díky jinému stylu hry. Jednalo se o RTS (Real-time strategy). Tento typ hry dal přednost strategickému myšlení a provedení spíš než před rychlými reflexy a svalovou pamětí (jako je tomu u FPS her).

O 12 let později byl uveden na trh dlouho očekávaný Starcraft 2: Wings of Liberty, který pokračoval v duchu Starcraftu 1, ale nabízel více strategických možností. Momentálně je Global StarCraft 2 League (GSL) nejprestižnější Starcraft 2 soutěží a vůbec mezi všemi RTS vůbec. GSL má 50 milionů diváků a na Twitch.tv (ve zkratce takový Youtube pro stream počítačových her) 17.5 milionů shlédnutí.⁵

Na začátku milénia, vznikly velké mezinárodní turnaje jako například World Cyber Games a Electronic Sports World Cup. V roce 2002 následovala Major League Gaming (MLG), která je nyní jednou z největších esports lig a také jejich prize pool tomu odpovídá (záznam z roku 2016 – 1 milion USD)⁶

³ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

⁴ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

⁵ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

⁶ MLG PRIZE POOL - <https://www.esportsearnings.com/leagues/102-mlg-pro-circuit/largest-tournaments>

Později v této éře vznikl mód hry Warcraft 3: Reign of Chaos, který se jmenoval Defence of the Ancients (DoTA). Tento mód se stal zrodem žánru MOBA (multiplayer online battle arena). Příkladem tohoto žánru jsou dnes populární hry: League of Legends, DoTA 2, Heroes of the Storm atd.

2017

V roce 2017 bylo dohromady vybráno na 3765 turnajů esportu 110.6 milionů USD. Největším prize pool (množství financí, které se rozdělily podle umístění mezi ty nejlepší týmy) jednoho turnaje bylo již 24.6 milionů USD (The International 2017 – DoTA2)

Odhadované příjmy do roku 2020 se pohybují kolem 1.5 miliardy dolarů. Již teď můžeme vidět přeplněné arény/stadiony, kam se přišli podívat fanoušci z celého světa. Člověk, který se v této oblasti nepohybuje si těžko dokáže představit, jak může být stadion plný lidí, kteří koukají na pár kluků, kteří sedí u obrazovky.⁷

V roce 2022 bude esport patřit mezi medailové sporty.⁸



Obrázek č.2 (IEM Katowice 2017 / Counter-strike : Global Offensive)

⁷ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

⁸ eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

2.1 Česká Republika

1998

Rozvoj začal s příchodem hry Quake 2

1999

„S projektem Progamers výše zmíněná hra Q2 dostává větší podporu a stává se stabilnější. Tento projekt měl a má za cíl pořádat LAN turnaje a informovat hráče o aktuálním dění v zahraničí. Společnost Progamers pořádá několik kvalitních turnajů na kterých se od roku 2001 setkávají čeští hráči se špičkovými hráči ze zahraničí.

V roce 2001 na scénu vstupuje projekt Gamezone firmy Telecom. Tento projekt se soustředí hlavně na začínající hráče a významně přispívá rozvoji hraní v České republice.“⁹

„K nejpodstatnějšímu rozvoji e-sportu v České republice dochází v roce 2002, kdy se na jaře po vzoru ze zahraničí slučují 4 elitní klany ve hrách Counter-Strike (Total), Quake 3 (Neophyte), Unreal Tournament (Wildstorm clan), AoE (CZ clan) v první profesionální tým sponzorovaný firmami Intel, Progamingshop a Solution. Tento tým je znám pod názvem Neophyte a nemá v současné době v ČR konkurenci. Na podzim organizace Progamers pořádá herní mistrovství ČR, které je zároveň kvalifikací na herní olympiádu WCG. V Korei pak zástupci českých barev z klanu Neophyte obsazují solidní páté místo ve hře CounterStrike. Po návratu do ČR jsou přijati ministrem informatiky Vladimírem Mlynářem. Ministr zástupcům z Neophyte vyslovil díky za reprezentaci České republiky. Zmínky o e-sport se začínají objevovat i v médiích: v říjnu vychází v denníku DNES rozhovor s hráčem Ondřejem "ona.sYs" Pistulkou, který je poprvé oficiálně osloven jako e-sportovec, nikoli jako hráč. V hlavní zpravodajské relaci TV Nova se objevuje reportáž z herního mistrovství České republiky a herní magazíny začínají informovat o dění v e-sportu.“¹⁰

⁹ Historie a vývoj esportu - <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvej dov.htm>

¹⁰ Historie a vývoj esportu - <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvej dov.htm>

2003

„Vzniká další projekt E-Sports, který začíná ihned intenzivně spolupracovat s německou firmou Turtle Entertainment GmbH a přebírá organizování jejího systému online a offline soutěží ESL a také získává pro rok 2003 mandát na organizaci kvalifikace pro WCG (World Cyber Games).“¹¹

Společnost Progamers vzápětí přichází s novým systémem offline turnajů mistrovství České republiky jehož finále má být součástí veletrhu INVEX. Poslední významnou událostí je vznik dvou konkurenčních herních svazů a to Českomoravského svazu progamingu (ČMSP) firmy Progamers a Czech E-sports Federation (CEF) společnosti E-sports. Tato událost zřejmě predestinuje budoucí ostrý boj o český e-sportovní trh.¹²

2010

Českomoravský svaz progamingu

Počínaje rokem 2010 měl tento svaz za úkol zvyšovat úroveň progamingu v ČR. Tato iniciativa se projevovala pořádáním turnajů (Mistrovství České republiky v počítačových hrách). Později většinu funkcí převzal portál PLAYzone.cz¹³

Znamé esport tváře ČR:

Freeze, Oskar, Giacomo, Harpner

Významné české esport týmy:

Esuba, BW Gaming, eXtatus¹⁴

¹¹ Historie a vývoj esportu - <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejdov.htm>

¹² Historie a vývoj esportu - <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvejdov.htm>

¹³ Historie českého esportu - <https://prezi.com/fy0r2cntrmhu/historie-a-soucasne-postaveni-esportu/>

¹⁴ Historie českého esportu - <https://prezi.com/fy0r2cntrmhu/historie-a-soucasne-postaveni-esportu/>

3. Specifikum obsahu pro esport

3.1 O hrách

Esport se v odhadování tzv. sledovanosti či počtu shlédnutí neliší od kinematografického průmyslu. Podobně jako existuje spousta filmových žánrů tak existuje i více druhů žánrů her (ne však všechny žánry jsou vhodné pro esport – ne každý typ hry má soutěžní potenciál).

Esport spadá mezi film a sport. Divák se kouká na sportovní výkon hráče, který ale nikdy neuvidí jinak, než-li přes přenos obrazovky.

Mezi žánry podporované esportem patří tyto příklady:

FPS (First person shooter)

FPS hry mají momentálně největší diváckou základnu. Jsou akční, hráč/sportovec musí jednat rychle. Je to kategorie založená na reflexech. V FPS hrách se pořádají největší turnaje.

Název First Person Shooter vznikl na základě pohledu z první osoby. Divák tedy vidí pouze ruce, jak drží v ruce zbraň.

Přítomní jsou komentátoři, kteří mají tzv. spectate mod (divácký mód), kde vidí z ptáčích perspektiv všechny hráče. Tím se stává hra pro diváky více napínavá, protože mají možnost vidět interakci více hráčů najednou.

U FPS her je nutné, aby hráč měl rychlé reflexy a svalovou paměť. Je to tedy také důvod, proč je nejtěžší zkušenosti v těchto hrách dovést k dokonalosti. Reflexy jsou s věkem pomalejší a je nutné provádět cvičení na reflexy (sporty například) a na svalovou paměť hráč musí trénovat pohyby myši, musí trénovat přesné míření ve hře a dokonce i fyzické cvičení reflexů.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)

- Overwatch
- Team fortress 2
- Quake
- Unreal Tournament
- Call of duty



Obrázek č. 3 (FPS / Counter-Strike:Global Offensive)

RTS (real time strategy)

RTS vzniklo později než FPS. Tyto dva žánry nelze moc porovnávat. Hra se hraje z jiného pohledu, není zapotřebí rychlých reflexů jako spíše rychlých a správných rozhodnutí. Jedná se o strategickou hru, kde hráč velí celé armádě a podle situace volí strategii.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- Starcraft: Broodwar
- Warcraft III
- Starcraft II



Obrázek č. 4 (RTS / Starcraft2)

MOBA (multiplayer online battle arena)

Hráč ovládá ze shora pouze jednu postavu. Má k dispozici 3 kouzla (schopnosti), která vždy po použití mají daný časový limit než se opět nabijí. Postavu si můžeme vybrat z tzv HERO POOLU, který tvoří velké množství unikátních postav, které tak nabízí spoustu možností, jak složit tým. Stejně jako FPS hry se jedná se o týmovou hru. V této hře vyhrávají týmové kompozice správně zvolených postav, individuální zkušenosti, ale hlavně týmová hra.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- DotA 2
- League of Legends
- Heroes of the storm
- Heroes of Newerth
- Smite



Obrázek č.5 (MOBA / DotA2)

Sportovní hry

Jedná se o simulace reálných sportů. Každá z těchto her má svoje pravidla, která odpovídají reálným sportům.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- FIFA (fotbal)
- Madden (Americký fotbal)
- NBA 2k (basketbal)
- Rocket league (fotbal s auty)
- NHL (hokej)

Battle Royale

Battle Royale je nejmladší žánr. Žánr funguje na principu ideí filmu Hunger Games, kde jsou hráči sesláni na ostrov a poslední přeživší vyhrává.

S přibývajícím časem se zmenšuje zóna, ve které je bezpečno. Turnaje probíhají v týmech po 2 nebo 4.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- PUBG
- Fortnite
- Realm Royale



Obrázek č.6 (BattleRoyale / PUBG)

Bojové hry

Souboj jeden proti jednomu. Vyhrává kombinace správně zmáčknutých tlačítek ve správný čas. Bojové hry se hrají spíše na konzolích (PS4, Xbox) než na pc. Kromě nerealných soubojů vznikly v poslední době i reálné, kde tvůrci dobře pracují s fyzikou. Myslím například UFC, kde skutečně hráči reagují na podněty tak, jak by na ně reagovali v reálném životě a tak se díky realističnosti hra stává více strategickou.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- Street Fighter
- Tekken
- UFC
- Mortal Kombat
- Super Smash Bros.

Závodní hry

Lepší řidič vyhrává. Typický závod sportovních aut. Hry mohou být relativně realistické (Need for speed) nebo může jít o přehlídku stuntů a lopingů jako je Trackmania.

Nejhranější hry v tomto žánru:

- Trackmania
- iRacing
- Project CARS

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)

U žánru MMORPG se můžeme setkat s největšími herními fanatiky. Jedná se o role-playing game, hráč si tedy vybere roli, kterou bude hrát. Hráč je v imaginárním světě a každá postava, kterou potká je reálný hráč. Není přímo definován cíl této hry. MMORPG hry mají spoustu možností, co hráč může dělat. Může rybařit, těžit nerostné suroviny, prodávat na aukci, vyrábět z kůže, kovat zbraně. Herní styly se dělí na:

PvE – Player vs. Environment (hráč proti počítači).

PvP (player vs player – hráč proti hráči) je součástí esportu, protože se jedná o soutěžení mezi hráči – 2 vs 2/ 3vs3 / 10vs10

Nejhranější hry v tomto žánru:

- World of Warcraft (WoW)
- Guild Wars 2



Obrázek č.7 (MMORPG / WoW)

3.2 O hráčích

Herní komunita se poslední roky aktivně rozrůstá. Hráči, ať už profesionálové, či jen hráči rekreační, mají velmi jednoduchou cestu komunikace mezi sebou díky internetu. Jeden druhému může hned napsat, uspořádat videohovor, označit na sociální síti.¹⁵

Dalším důvodem je větší množství akcí/eventů, které se pořádají v rámci gamingu. Může jít o celosvětové, či regionální turnaje. Čím více dotovaných her, tím více turnajů. V rámci akcí, ale nemusíme mluvit pouze o turnajích jako veřejných akcích. Pořádají se i akce, kde mají možnost vývojáři představit divákům nové hry, které je čekají a tak dostat i zpětnou vazbu a nápady, co zlepšit/změnit. Potencionální hráči, si mohou zaplatit předplatné a tím získat speciální odměny v podobě herních předmětů.

Herní nadšenci se účastní herní akcí. Blizzcon je jedním z příkladů, který je pořádáný přímo Blizzardem (momentálně jedním z nejúspěšnějších vývojářů). Lidé si vytvářejí kostýmy svých oblíbených herních postav, ve kterých poté na festival dorazí (cosplay).

¹⁵ DVTV – Esuba <https://video.aktualne.cz/dvtv/hrani-pocitacovych-her-sleduje-vic-lidi-nez-hokej-rika-spolu/r~9e2bbc5e6e9811e5adcb0025900fea04/?redirected=1534175156>

Trénink

Jak vypadá trénink profesionálního hráče? Je profesionální hráč počítačových her sportovec?

Profesionálním hráčem rozhodně není hráč, který přijde ze školy/práce, sedne k PC a zahraje si na 3 hodiny. Profesionalita počítá s hodinami tréninku. Jsou zapotřebí i jisté předpoklady k tomu, aby člověk vůbec měl šanci stát se profesionálním hráčem. Zapotřebí je talent, věk a trénink.

Talent je potřebný ke každému vrcholovému sportu. S pokročilým věkem ztrácíme reflexy, které se sice dají trénovat, ale jejich útlumu nezabráníme.

Trénink u se u jednotlivých žánrů her liší. Jedná se o hodiny tréninku denně, aby se hráč s hrou sžil. Strávený čas poslouží hráči k souhře s týmem. V případě, že se jedná o FPS (first person shooter), hra je náročná i na svalovou paměť. Tedy když hráč vynechá tréninky, rychleji zapomíná.

Každý profesionální tým musí mít svého coache (trenéra). Tréninky mají svojí strukturu. Fungují stejně jako tréninky klasických sportů.

Podle zakladatele a spolumajitele úspěšného československého týmu Esuby je zapotřebí chytrost hráče. V jeho týmu jsou nejúspěšnějšími hráči vysokoškolští absolventi s výbornými matematickými znalostmi (chytrost hráčů se odráží ve schopnosti rychlých rozhodnutí, které poté mohou vést k vítězství celého týmu - gamesense)¹⁶

Posilovna

Trénink obnáší reálnou fyzickou aktivitu. Počítačový trénink je fyzicky náročný. Hráči mají rozpis svých fyzických tréninků, kde potřebují komplexně posilovat. Udržování těla ve fyzické kondici vede k podávání lepších herních výkonů.

Mimo fyzické tréninky je důležité i psychické nasazení (mindset), který hraje důležitou roli ve schopnostech hráčů. Od psychického stavu hráče se odráží osobní problémy, strava, spánek, a proto se manažeři snaží hráčům odbourávat všechny bariéry, které hráčům stojí v cestě.

¹⁶ DVTV – Esuba <https://video.aktualne.cz/dvtv/hrani-pocitacovych-her-sleduje-vic-lidi-nez-hokej-rika-spolu/r~9e2bbc5e6e9811e5adcb0025900fea04/?redirected=1534175156>

Toto prohlásila vrcholová hráčka League of Legends Maria Craveling aka Remilia:

„Šest let jsem vlastně hrála úplně sama. Až potom jsem shodou šťastných okolností dostala v několika týmech šanci. Abych se ale cítila v týmu dobře, musím mít kolem sebe vážně fajn lidi a příjemné prostředí. Nemám ráda negativní atmosféru a konflikty a fakt se tomu ráda vyhýbám

- popisuje Remilia svou nejednoduchou cestu na vrchol.“¹⁷

3.3 Financování

Financování týmů se odvíjí od 4 pilířů: zisk peněz z turnajů, sponzoring, vývojářů dané hry, kteří přerozdělují peníze a podporují esport (ve fotbale UEFA) a prodeje vysílacích práv.¹⁸

Turnaje

Turnaje jsou jistým zdrojem peněz, ale nelze na ně spoléhat:

- Jedná se o event, který má omezený počet dní a není to permanentní záležitost.
- Není zaručeno, že se týmu bude dařit pokaždé
- každý turnaj má jiný price pool a tím pádem i jiné odměny/výhry

Z uvedených variant se tedy jedná o nejvíce nestabilní způsob zisku peněz. Turnaje jsou spíše otázka vášně, soutěživosti a poháru.

Sponzoring

Podle Romaina Bigearda (manažer týmu Unicorns of Love ve hře League of legends) se dělí sponzoring do 2 skupin:

Do první skupiny spadá tzv. přirozený sponzoring, do kterého se zapojují například hardwarové značky(DELL, INTEL, RAZER), dodavatelé jídla/nápojů (Monster, Semtex, MADMONQ)

Druhou skupinou jsou „noví sponzoři“. Zde se jedná o brandy, které našly v esportu zalíbení a hledají, jak být vidět (twitch.tv)

¹⁷ Remilia - <https://www.redbull.com/cz-cs/jak-se-stat-profi-hrackou-v-esports>

¹⁸ Romain Bigeard-<http://www.playzone.cz/clanky/jak-funguje-financovani-tymu-novy-dil-cool-e-sport-je-zde>

Týmový manažer se musí soustředit na cílovou skupinu diváků, kteří podporují jeho tým a k tomu musí vždy najít skupinu, co má ráda videohry, z těch vyberou ty, kteří sledují esports, z těch vyjmou diváky, kteří sledují konkrétní hru (v tomto případě: league of legends) a poté se dostane k lidem, kteří fandí jeho týmu (Unicorns of Love)¹⁹

Vývojáři

Tak jako má každý sport svoji organizaci, která ho zastupuje, podporuje a vlastně vůbec drží nad vodou, esports na tom není jinak. Zde hrají velkou roli vývojáři samotné hry, která byla umístěna na scénu eSportu. Mimo jiné to byli i samotní vývojáři, kteří investovali velký objem peněz, aby svoji hru na esports protlačili.

Vzal jsem si zde jako příklad vývojáře z RIOT Games (League of Legends), kteří přerozdělují peníze od hlavních sponzorů a pomáhají dotovat esports v rámci League of Legends. Prodávají plošně reklamy a ingame (herní) předměty, ze kterých mají značný zdroj příjmů, který je možný přerozdělit dál.²⁰

Tyto organizace tedy fungují podobně jako třeba známá UEFA organizace, která podporuje fotbal na profesionální úrovni. Vývojáři také poskytují dotace ostatním týmům²¹

Práva

Práva jsou hlavním aspektem finančních zdrojů. Jedná se do budoucna o nejstabilnější příjmy za prodej vysílacích práv. Vzhledem k tomu, že je eSport internetový sport, vše se může šířit rychle bez ohledu na státní území. Navíc ve spojitosti s značnou budoucností esportsu, je více než pravděpodobné, že každá země bude nejméně jednou usilovat o vysílací práva.

Vysílací práva prodávají jednotlivé týmy organizaci a ta je přeprodává vysílatelům, kterými mohou být internet broadcasting (Twitch, Youtube, VIMEO, NetFlix, TEDtalks), televize (u nás PRIMA COOL) a nebo jakékoliv produkční organizace.

¹⁹ Romain Bigeard-<http://www.playzone.cz/clanky/jak-funguje-financovani-tymu-novy-dil-cool-e-sport-je-zde>

²⁰ Romain Bigeard-<http://www.playzone.cz/clanky/jak-funguje-financovani-tymu-novy-dil-cool-e-sport-je-zde>

²¹ Romain Bigeard-<http://www.playzone.cz/clanky/jak-funguje-financovani-tymu-novy-dil-cool-e-sport-je-zde>

3.4 Týmové náklady

Náklady a zisky pro tým

„Doba se neustále mění a to platí i o sportech. Tytamtam jsou časy, kdy bylo hraní na počítači jen zábavou a flákáním, dnes se touto činností můžeš zajistit do konce života.“²²

Náklady

Profesionální týmy většinou mají hrazené základní životní potřeby. Sami manažeři ve velké části případů usilují o společné ubytování všech hráčů. Zlepšují si tak komunikaci mezi sebou, zvykají si jeden na druhého a tím pádem začínají tvořit reálný tým.

Tým má placené všechny turnajové poplatky, cestu na turnaj, ubytování, stravu, posilovny, může se to lišit dle smlouvy, kterou mají jednotlivci s organizací uzavřenou.

Každý tým má také svého trenéra, který piluje taktiky a nahrává tréninkové i zápasové replaye, které pak s hráči analyzuje.

Mimo jiné mezi výdaje samozřejmě patří měsíční plat, kteří hráči od organizace získávají

Zisky

Získávání peněz se neliší od způsobu financování esportu. Týmy žijí ze sponzoringu, prodeje práv a úspěšnosti během turnajů, která se objeví v podobě prémie. Jistotu hráčům zajišťuje stálý měsíční plat.

Někteří hráči streamují ve svém volném čase. Jsou případy, kdy pouhý streaming hráčům vydělá více než účast na turnaji a členství v týmu. Na první pohled by se tedy mohlo zdát, že by tito hráči vůbec nemuseli profesionálně hrát a stačil by jim pouze streaming. Není tomu tak, protože právě díky turnajům si vytvořili velkou fanouškovskou základnu, díky které tyto streamy mohou provozovat.

²² League of Legends - <https://www.redbull.com/cz-cs/nejlepe-placeni-hraci-esport-league-of-legends>

4. Možnosti šíření

V případě efektivního šíření informací o esportu je možné využít 3 cest, které mají svá pro a proti.

4.1 Na místě

Esport je možné fyzicky šířit pořádáním soutěží a akcí. Soutěže nabízejí zúčastněným týmům odměnu ve formě finančního příjmu, k němuž se mohou dostat pouze ty nejlepší týmy.

Producenty, pořadately soutěže je stanoven deadline, do kdy je možné přihlásit svůj tým. Pro úspěšné přijetí je nutná registrace (jméno týmu, soupiska hráčů a osobní údaje) na stránkách organizátora a také zaplacení poplatku.

Týmy jsou rozřazeny do skupin jako je tomu u sportovních turnajů a soutěž začíná.

Jako příklad struktury soutěže jsem zvolil Overwatch League, zastupovanou developerem Blizzard, který tento rok zahájil premiéru této ligy.

Overwatch League

OWL (Overwatch League) se konala v Blizzard Arena v Los Angeles, postavené přímo pro účel tohoto turnaje. V příštích ročnících se plánuje otevření vlastních stadionů ve státech týmů, které se utkají, za účelem umožnění fanouškům sledovat domácí zápasy živě přímo v aréně.

Blizzard určí dny, ve které se liga uskuteční (čtvrtek, pátek, sobota, neděle). Aby diváci mohli sledovat turnaj, den je rozdělen do 3 částí, kdy se v každé části odehrává jeden zápas. Hraje se tedy 3 zápasy denně. Liga je rozdělena na pacifickou a atlantickou, také z důvodu časových pásem.²³

Začíná se tedy přihlášením všech týmů a následným vylosováním pořadí.

²³ Struktura Overwatch League - <https://tryhard.cz/clanek/co-nas-ceka-s-overwatch-league/6024>

Opening week

V opening week je už pořadí týmu, které se proti sobě utkají, vylosováno. Zápasy jsou rozděleny do 4 částí, které se dohromady konaly od začátku ledna až do půlky června.²⁴

Během opening week 6 nejlepších týmů postupuje do playoff.

Playoff

Z playoff výběru se do finále, které proběhlo 16.7. – 22.7., dostaly 2 týmy. Ve finále bojují o historicky první titul a také o výhru 1 milion USD.²⁵

Ne vždy je možné pořádat vlastní soutěž

V případě výše zmíněné Overwatch ligy není možné pořádat jakékoliv soukromé turnaje. Blizzard vlastní práva a díky nim je jediným pořadatelem, což mu dává výhodu. Je to strategický krok, díky kterému na sebe upoutají větší pozornost diváků, ale také samotných hráčů. Toto rozhodnutí jim umožní udržet celou komunitu Overwatche a tím pádem větší množství diváků. Jiní developeri mohou přicházet o sledovanost z důvodu pořádání více turnajů jedné hry najednou. Z této popularity těží vytvořením turnaje, který umožňuje nejlepším postoupit do Overwatch League. Účastnit se může každý, a tak Blizzard poskytne svým divákům, aby se ve své oblíbené hře utkali proti hvězdám.

Open Division

Open division slouží k tomu, aby každý měl šanci utkat se s nejlepšími. Hra je týmová, takže se musí přihlásit buď celý tým a nebo si jednotlivci mohou pomoci „[stránky](#)“²⁶ svůj tým najít. Po skompletování týmu se rozlosují týmy a turnaj začíná skrze platformu BattleFy.²⁷ Po registraci hned přijdou od administrátorů instrukce včetně časů, kdy se budou zápasy konat.

²⁴ Struktura Overwatch League - <https://tryhard.cz/clanek/co-nas-ceka-s-overwatch-league/6024>

²⁵ Struktura Overwatch League - <https://overwatchleague.com/en-us/standings/season/1/playoffs>

²⁶ Registrace - https://playoverwatch.com/en-us/esports/open_division

²⁷ Open Division & Contenders <https://allgamers.com/article/965/how-the-overwatch-contenders-and-open-division-leagues-work>

Contenders

Pro postup do contenders, nejdříve účastník musí projít Open Division.

K přihlášení do Contenders je nutno být starší 18 let (včetně ostatních hráčů v týmu) nebo hráči musí být starší než 13 let a musí mít povolení od zákonných zástupců. Jestliže jsou splněny všechny požadavky a dotyčný není zaměstnancem vývojáře a pořadatele Overwatche (Blizzard), může se s týmem přihlásit.

Poslední Contenders se uskutečnilo toto léto, kdy se mohla zúčastnit Severní Amerika a Evropa. Je stanovený prize pool (značně menší než v Overwatch League – kolem 100 000 USD), který je následně rozdělený mezi 4 nejlepší týmy. Z 8 nejlepších týmů se dostane do playoff polovina.

Díky tomuto systému má Blizzard přehled nad všemi hráči a snadněji se díky tomuto systému hledají talenty. Do budoucna plánuje, že každé hlavní město bude mít svůj esports tým, který se účastní ligy.

4.2 TV

Na území České republiky čerstvě vznikla stanice, která se zabývá esportem. Prima COOL 7. dubna otevřela novou sekci esport. Moderátorem je Zdeněk Princ, který informuje diváky o novinkách, které se staly jak na české, tak světové scéně esportu.

Přímé přenosy esportových turnajů jsou pro televizi složitou disciplínou z důvodu komplikované odhadnutelnosti délky formátu. Pro tento formát existuje označení BO5, což znamená, že týmy hrajou do doby, dokud jeden z nich nedosáhne vítězství na 3 mapách. Může nastat stav 3:0, což je nejkratší možná varianta nebo týmy mohou být vyrovnané (například 3:2) a délka turnaje se může prodloužit téměř o dvojnásobek.²⁸

²⁸ Obecná pravidla turnajů - <http://www.playzone.cz/obecna-pravidla-hearthstone-turnaju>

Kromě playoff nemají pořadatelé pevné harmonogramy a zápasy dávají po sobě hned, jak se dohrají. Ale i playoff je rizikovým faktorem kvůli všudypřítomným delayům (pokles stability internetového připojení)²⁹

Kvůli této komplikaci se nejvíce vyplatí přenášet přímé přenosy skrze streamování, které není limitované návazností dalších programů.

4.3 Stream

Nejvýhodnější a nejflexibilnější cestou pro přenos živých zápasů esportu je stream. Z výše uvedených možností se jedná o nejjednodušší a nejpraktičtější možnost šíření. Jedním z důvodů je flexibilita, kdy probíhající stream není omezen návazností jiných pořadů a daného vysílacího schématu. Dalším důvodem je rozšíření pole vysílání. Za pomoci pouhého sdílení odkazu se může koukat jakýkoliv divák, který má přístup k internetu (ovšem stále trvá omezení jazykové bariéry).

Při šíření esportových eventů pomocí streamingu je užitečné propojení na sociálních sítích z důvodu okamžité komunikace a využívání hypertextových odkazů. Prima COOL disponuje facebookovou stránkou, kde sledující uživatele baví esportovými gagy, ale také informacemi z esportu a v případě živých vysílání může umožnit sdílení odkazu na stream, který diváci pouhým kliknutím mohou ihned sledovat bez ohledu na to, kde se v tu chvíli nachází.

²⁹ Kazimír Krysta – Prima COOL eSports

5. Streaming

„Technologie kontinuálního přenosu audiovizuálního materiálu mezi zdrojem a koncovým uživatelem. V současné době se streamingu využívá především pro přenášení audiovizuálního materiálu po internetu (webcasting). Webcasting může probíhat v reálném čase (internetová televize nebo rádio), nebo systémem Video on demand (např. YouTube). Pro streamování videa více uživatelům zároveň musí mít provozovatel k dispozici kromě obsahu také ještě streamovací server, který zajišťuje komunikaci s cílovými počítači a plynulé vysílání dat.“³⁰

Proč zrovna streaming? V čem je tak jedinečný? Při sledování produktů na streamu mají diváci potřebu sdílet svoje zážitky s ostatními, což jim stream jako jediný způsob přenosu audiovizuálního záznamu umožňuje. Každý divák na live streamu (živém přenosu) má možnost kdykoliv přidávat komentáře ke spuštěnému streamu. Jeho otázky mohou být zodpovězeny pořadatelem v průběhu vysílání nebo v případě jednotlivců se může stát, že jim odpoví přímo jejich hráčský idol. Taková interakce ve filmu není možná.

5.1 Možnosti

V roli vysílatele máme možnost provozovat streaming jako pořadatel zápasu, kdy se vysílání bude podobat sportovnímu přímému přenosu. Přítomní budou moderátoři, kteří doprovází diváka komentáři o hráčích, týmech či herních situacích.

Druhou možností je pořádat live stream (živý přenos skrze streamovací server) v podobě osoby, kdy jsou nastavené na obrazovce 2 výstupy: obraz monitoru a obraz webkamery, kdy je vysílatel vidět skrze webkameru.

Streaming zápasu

Streamování živého přenosu zápasu či jeho záznamu je podmíněno vlastnictvím licence pořadatele. Jestliže tato podmínka není splněna, pak není možno streamování zahájit.

³⁰ STREAMING - <https://cs.wikipedia.org/wiki/Streaming>

Jestliže je zakoupena licence, vysílatel obdrží obrazový záznam, který je nutno doplnit o zvukovou složku, grafiku a další parametry (více v kapitole 5.3 *Podmínky šíření*).

Streaming jedné osoby

V případě pokusu streamování zápasů skrze streaming jedné osoby je pirátský čin. Streamovací platformy mají automatizované ochrany, které brání přenosu licencovaných přenosů.

Otázkou je proč by diváci měli sledovat jednu osobu, která pouze hraje na pc? Odpověď na tuto otázku odkrývají 3 způsoby streamování.

Popis hry

Vysílatel v tomto případě komentuje možnosti a parametry hry. Provází diváka dějem a způsobem zpracování hry. Jedná se o tzv. let's playe. Diváci tyto streamy sledují například při rozhodování o koupi nové hry.

Profesionální hráč

Jistá skupina diváků sleduje profesionální hráče, které ve své volné chvíli streamují. Často bývá kladena otázka, proč si lidé radši nezahrají tyto hry, než aby je sledovali? Divácký přísun je způsobený buď prostým nadšením ze zkušeností hráčů nebo touhou zdokonalit se. Využívají tedy tyto streamy jako příručku, jak se v dané hře zlepšit. Tím, že se jedná o live stream, vysílatel má možnost přímo interagovat s diváky a odpovídat jim na jejich dotazy v průběhu streamu.

Čistý entertainment

Největší roli zde hraje originalita. Streamer je pro určitou skupinu diváků zábavný. V průběhu streamu vysílá svojí „talk show“, jejíž náplní jsou komentáře, které reagují na akce, které se v tu dobu dějí ve hře. Leckdy ani nemusí jít o reakce ke hře. ³¹

³¹ Stream jako byznys - <https://www.redbull.com/cz-cs/fenomen-dnesni-doby-online-streamovani>

Vysílatel

Ke zprovoznění streamování je zapotřebí si zajistit technické zázemí, na které jsou kladeny vysoké technické požadavky. Kdokoliv si může založit a zprovoznit svůj streamovací kanál.

Takovým vybavením je:

PC sestava

Streaming je náročný, a proto je v první řadě potřeba mít kvalitní PC sestavu. Důležité komponenty, na které musíme brát zřetel, jsou:

- Procesor
- Grafická karta
- RAM karty
- Chlazení
- Zdroj
- Motherboard

Ideální je sestavit high-endovou PC sestavu, což znamená obstarání nejnovějších komponentů. Výhodou PC sestavy oproti notebookům je možná výměna pouhých komponentů. Není tedy třeba obstarávat nový přístroj.

Rychlý monitor

U výběru monitorů je bezpochyby nejdůležitější odezva a velikost. Odezva by neměla přesáhnout 5ms z důvodu okamžitých reakcí. Jsou to rozdíly, které běžní uživatelé PC většinou nepoznají, ale v případě „Let’s playů“ je rozdíl znatelný. Ideální výběr velikosti monitoru se pohybuje kolem 21"-24". Malé monitory neposkytnou dostatečný zážitek a moc velké monitory neumožní hráči rychlé reakce, protože musí už hýbat hlavou, když se stane něco na opačném konci obrazovky.

K doplnění technického zázemí je samozřejmě zapotřebí obstarat k PC sestavě klávesnici, myš a headset, který je klíčem k zvukové komunikaci se sledujícími diváky.

Hlavním nezbytným technickým zařízením je webkamera

Výběr webkamery souvisí s internetovým připojením. Je zbytečné si kupovat full HD kameru, jestliže není dostatečně silné připojení pro přenos této kvality. Některé kamery umí pracovat s greenscreenem v pozadí.³²

Výběr softwaru

K zprovoznění vysílání je potřeba využít software, který přenesení obraz na streamovací server. Nejpoužívanějšími softwary pro zahájení vysílání jsou:

Open Broadcast Software

XSplit

FFSPLIT

Telestream Wirecast

Nvidia Shadowplay

Některé softwary jsou zpoplatněné, jiné jsou zdarma. Mezi nejpoužívanější z těchto softwarů momentálně patří OBS (Open Broadcast Software), jehož nastavení uživatelského rozhraní je jednoduché.

Diváci

Sledování streamů v dnešní době je nenáročné. Stačí disponovat stabilním internetovým připojením a zařízením potřebným ke spuštění streamu, což může být tablet, pc, tv s připojením na internet, smartphone a dokonce i herní konzole (PS4, Xbox ONE). Rychlost internetového připojení není relevantní. V dnešní době podprůměrná rychlost internetového připojení zvládne přenos streamu. Nicméně při nižší rychlosti se může objevit nutnost snížení kvality videa pro zvládnutí přenosu. Stream nabízí přenos ve více stupních kvality videa.

Díky streamu diváci mohou sledovat přenos kdekoliv. Streamovací servery bývají volně přístupné bez potřeby registrace.

³² ALZA TECH - Parametry webkamery - <https://www.youtube.com/watch?v=d5BMGTyI4IM>

Divák má k dispozici knihovnu videí, která jsou seřazena podle populárních témat v tu chvíli streamovaných. Služba je zcela zdarma (např. TwitchTV, Youtube, Facebook).³³

5.2 Podmínky šíření

Vzhledem k tomu, že se jedná o přenos akce, zápasu, na který existují práva, je nutné dodržet parametry, které prodejce práv vyžaduje. Zde je sestaven bodový seznam, který odpovídá požadavkům organizátorů:

1) Studio a technika

Vzhledem k tomu, že mezinárodní přenosy mají velmi kvalitní produkci, je zapotřebí organizátorům garantovat kvalitu produkce. Vždy se zajímají o setup studia a tým lidí, kteří na přenosu budou pracovat.

2) Licence

Nejdříve je zapotřebí oslovit organizátory daného eventu. Projevit zájem o přenos jejich turnajů pro určité, geograficky a jazykově omezené publikum. Nastane tedy část, kdy si organizátoři eventu stanovují různé podmínky (cena, kvalita, výběr moderátorů, čas, atd.). Po ustanovení všech těchto podmínek dochází k podpisu smlouvy. Je veliký rozdíl v ceně, pokud je přenos pouze online nebo i v TV. Čistě se jedná pouze o finanční rozdíl v rámci license. Nicméně je složité naplánovat přenos v TV z důvodu těžkého odhadování délky zápasů.

3) Setup lidí

Při získání licence, hotového signálu bez zvukové složky, je potřeba oslovit komentátory a analytiky dané hry, která bude součástí přenosu. Následně je nutné zjistit jejich dostupnost, cenu a vytvořit a podepsat smlouvu.

4) Partneři

V nákladech se přenos celého turnaje pohybuje v nižších stovkách tisíc korun za přenos. K provedení musí být zajištěno financování. Přísun financí je zajištěn se pomocí prezentování firmám, které mohou mít o přenosy zájem (může jít o

³³ TwitchTV - <https://www.twitch.tv/>

jakoukoliv firmu s výjimkou firem, které byly organizátorem umístěny na blacklistu). Je důležité zajistit, aby firma nabyla dojmu, že propagace tímto způsobem je pro ně správná a že se jí to vyplatí

5) Grafika přenosu

Je tedy zajištěno vše potřebné pro to, aby se mohlo reálně připravovat vysílání. Nyní zbývá dodat grafiku (jingly, jmenovky, tabulky, brackety a cokoli dalšího, co chceme mít ve vysílání a nedostaneme to od organizátora v rámci license.

6) Propagace

Nastává část propagování, kdy je nutno dát lidem vědět, kdy se event uskuteční, s dostatečným předstihem. Propagace by měla probíhat v největší hustotě na místech, kde je nejvíce diváků naší dané cílové skupiny a správného žánru

7) Vysílání

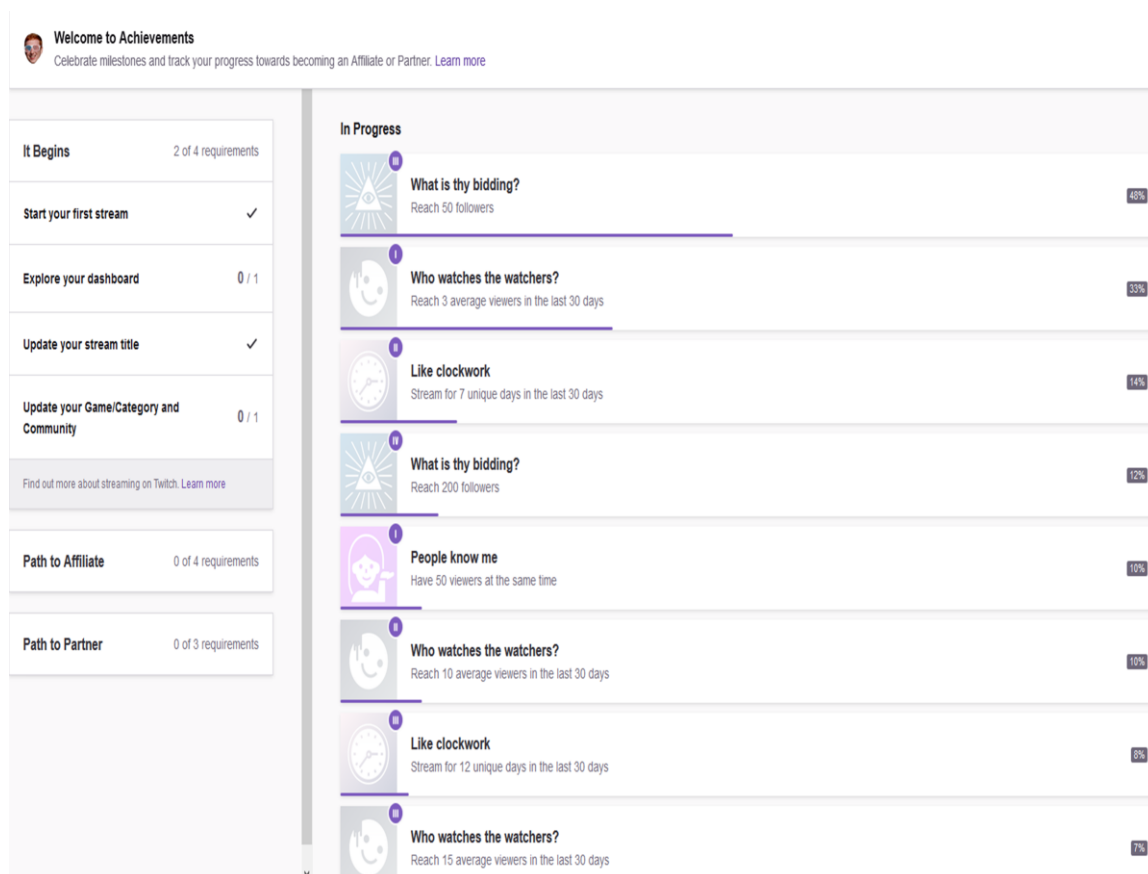
Nyní je vše potřebné splněno a může proběhnout vysílání

5.4 Finance

Před začátkem streamingu je nutno znát 2 hlavní parametry: co se vysílá a pro koho. Je tedy důležitý obsah a cílová skupina. Pravidelným streamováním si vysílatel vytvoří diváckou základnu, což je pro něj zároveň i budoucí zdroj příjmů.

Spolupráce s Twitch.tv

Aby vůbec mohl vysílatel navázat spolupráci s twitch.tv, musí nejdříve splnit parametry v tabulce úspěchů, díky které Twitch filtruje úspěšnost jednotlivých vysílatelů.



Obrázek č.8 (Twitch achievements)

Po dosažení těchto úspěchů (achievementů) má vysílatel možnost uzavřít smlouvu s Twitchem.³⁴ Příjmy plynou z nových odběratelů (subscribe) a z poskytnutých finančních darů (donate). Samotná streamovací platforma se

³⁴ Partnerská smlouva - <https://www.twitch.tv/p/legal/affiliate-agreement/>

s vysílatelem dělí o příjmy, které se objeví v podobě nových odběratelů. Za každého odběratele vysílatel obdrží 5\$. Ty nejdříve projdou přes twitch a ten si vezme 50%. Při vzrůstu popularity twitch uzavírá s jednotlivými vysílateli dohody, kdy se může poměr rozdělení příchozích financí měnit. Příjem financí probíhá skrze bankovní účet, který je propojený s Paypalem. Kdykoliv proběhne pohyb finančních prostředků skrze Paypal, jsou uživateli odebrána malá procenta z výdělku jako správní poplatek za tuto službu ³⁵

Úspěšný streamer se stává v povědomí mladých lidí hvězdou. Je tedy idolem mnohých lidí a může mít vliv na jejich rozhodnutí. Proto vysílatelé (streameři) uzavírají smlouvy s velkými společnostmi a poskytují skrze svoje streamy reklamní služby. ³⁶

Často se vyskytuje moment, kdy profesionální hráč esportu ukončí smlouvu a podepíše smlouvu novou se streamovacím serverem. Profesionálním hraním si zajistí popularitu, tím pádem diváckou základnu, která ho dále následuje. Při založení streamovacího kanálu má ihned velké množství odběratelů.

Dalším zdrojem finančních prostředků pro vysílatele je nahrávání záznamu svého vlastního live streamu. Vysílatel sestřihá video sestavené z highlightů (nejvíce povedených okamžiků) svého živého vysílání. Vzniklý produkt je kratší a dosáhne tak rychlejšího tempa. Highlighty jsou umístěny na Youtube, kde pak vysílatel obdrží další finanční obnos za určitý počet shlédnutí. ³⁷

³⁵ Parametry ke spolupráci - <https://www.twitch.tv/dragonnest10/dashboard/achievements>

³⁶ Stream jako byznys - <https://www.redbull.com/cz-cs/fenomen-dnesni-doby-online-streamovani>

³⁷ Stream jako byznys - <https://www.redbull.com/cz-cs/fenomen-dnesni-doby-online-streamovani>

6. Závěr

Dříve se povědomí esport akcí šířilo pouhým pořádáním LAN (Local Area Network – místní síť) turnajů. Turnaje tak neměly celosvětový potenciál, ale díky příchodu internetu vznikla možnost soutěžit online.

Dnes je nejvhodnější šíření esportu prostřednictvím streamování online, kdy je vysílatel zcela flexibilní oproti jiným možnostem šíření. V případě živého přenosu je nutné mít zakoupenou licenci od pořadatele, jinak je stream nerealizovatelný.

O streamovací platformy je velký zájem. S popularitou roste rychle jejich cena, tudíž do budoucna je pravděpodobné, že streamovací servery zpříší svoje podmínky a zpoplatní svoje služby, což jak v divácké, tak vysílatelské sféře může vést k volbě jiného způsobu šíření.

Zdroje:

- 1) eSports EVOLUTION - <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>
- 2) MLG PRIZE POOL - <https://www.esportsearnings.com/leagues/102-mlg-pro-circuit/largest-tournaments>
- 3) Historie a vývoj esportu - <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvej dov.htm>
- 4) Historie českého esportu - <https://prezi.com/fy0r2cntrmhu/historie-a-soucasne-postaveni-esportu/>
- 5) DVTV – Esuba <https://video.aktualne.cz/dvtv/hrani-pocitacovych-her-sleduje-vic-lidi-nez-hokej-rika-spolu/r~9e2bbc5e6e9811e5adcb0025900fea04/?redirected=1534175156>
- 6) Remilia - <https://www.redbull.com/cz-cs/jak-se-stat-profi-hrackou-v-esports>
- 7) Romain Bigeard - <http://www.playzone.cz/clanky/jak-funguje-financovani-tymu-novy-dil-cool-e-sport-je-zde>
- 8) League of Legends - <https://www.redbull.com/cz-cs/nejlepe-placeni-hraci-esport-league-of-legends>
- 9) Struktura Overwatch League - <https://tryhard.cz/clanek/co-nas-ceka-s-overwatch-league/6024>
- 10) Struktura Overwatch League - <https://overwatchleague.com/en-us/standings/season/1/playoffs>
- 11) Registrace - https://playoverwatch.com/en-us/esports/open_division
- 12) Open Division & Contenders <https://allgamers.com/article/965/how-the-overwatch-contenders-and-open-division-leagues-work>
- 13) Obecná pravidla turnajů - <http://www.playzone.cz/obecna-pravidla-hearthstone-turnaju>
- 14) Kazimír Krysta – Prima COOL eSports
- 15) STREAMING - <https://cs.wikipedia.org/wiki/Streaming>
- 16) Stream jako byznys - <https://www.redbull.com/cz-cs/fenomen-dnesni-doby-online-streamovani>

- 17) ALZA TECH - Parametry webkamery - <https://www.youtube.com/watch?v=d5BMGTyi4IM>
- 18) TwitchTV - <https://www.twitch.tv/>
- 19) Partnerská smlouva - <https://www.twitch.tv/p/legal/affiliate-agreement/>
- 20) Parametry ke spolupráci - <https://www.twitch.tv/dragonnest10/dashboard/achievements>

Obrazové materiály:

- 1) Obrázek č.1 (Spacewar / 1972) <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>
- 2) Obrázek č.2 (IEM Katowice 2017 / Counter-strike : Global Offensive) - <https://www.youtube.com/watch?v=IuuqpE6lGIw>
- 3) Obrázek č. 3 (FPS / Counter-strike:Global offensive) <http://www.mineski.net/news/fps-games-in-the-philippines-throughout-the-years>
- 4) Obrázek č.4 (RTS / Starcraft2) - <https://www.videogamesblogger.com/2010/05/05/starcraft-2-release-date-officially-set-coming-worldwide-on-july-27-2010.htm>
- 5) Obrázek č.5 (MOBA / DotA2) - <https://www.pcgamer.com/dota-2-is-getting-negative-steam-reviews-because-theres-no-half-life-3/>
- 6) Obrázek č.6 (BattleRoyale / PUBG) - <https://www.altchar.com/head-shots/550798/pubg-does-in-6-months-where-dota-2-failed-in-4-years>
- 7) Obrázek č.7 (MMORPG / WoW) – vlastní screenshot
- 8) Obrázek č.8 (Twitch achievements) - <https://www.twitch.tv/> - přístup z osobního profilu