

UNIVERZITA KARLOVA

Fakulta tělesné výchovy a sportu

Management tělesné výchovy a sportu

Financování esportu z veřejných zdrojů

Bakalářská práce

Autor bakalářské práce:

Kateřina Šťastná

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Zdeněk Ledvina, LL.M., MBA

Rok a místo obhajoby:

Praha 2024

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem závěrečnou (bakalářskou/diplomovou) práci zpracoval/a samostatně a že jsem uvedl/a všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne

.....

Kateřina Šťastná

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce panu Mgr. Zdeněk Ledvina, LL.M., MBA za vedení, rychlou komunikaci, odborné poznatky a doporučení, a hlavně za jeho přístup. Další poděkování patří panu Ing. Mgr. Opelíkovi za pomoc s bakalářskou prací a za rychlý přístup.

Abstrakt

Název: Financování esportu z veřejných zdrojů

Cíle: Hlavním cílem této bakalářské práce je zaměření na získávání finančních prostředků pro sportovní organizace z veřejných zdrojů. Zaměřím se zde na shrnutí, kde dotace pro esportovní asociaci, případně i sportovní organizace, shánět a jaké jsou podmínky.

Metody: V mé práci jsme použili metodu analýzy, metodu hloubkových rozhovorů a následnou komparaci výsledků. Metodu analýzy jsme aplikovali v části vymezení možných substitucí, od kterých bychom mohli o dotace požádat. Pomocí hloubkových rozhovorů jsme se ujistili, zda skutečně můžeme zde o dotace žádat, či nikoliv. Komparaci jsme využili při porovnávání výsledku hospodaření jiných organizací a naší esportové organizace.

Výsledky: Výsledky této bakalářské práce ukázaly, že esport v České republice může být financován z různých veřejných zdrojů, včetně evropských fondů, národních programů a místních dotačních programů. Identifikované zdroje financování zahrnují programy jako Erasmus+, Evropský sociální fond, Horizon Europe, Národní sportovní agentura a Česká unie sportu. Studie rovněž zjistila, že esport může být podporován nejen z fondů určených pro sport, ale i z fondů zaměřených na vzdělávání, inovace a regionální rozvoj. Financování z veřejných zdrojů může výrazně přispět k rozvoji technických dovedností, sociální inkluzi a ekonomickému přínosu pro místní komunity. Tyto zdroje poskytují esportovým organizacím potřebné informace pro efektivní využití dostupných prostředků.

Klíčová slova: elektronický sport, sport, dotace, veřejné finance, legislativa, Evropská unie, komparace, veřejné organizace, Česká republika

Abstract

Title: Public funding of esports

Objectives: The main aim of this bachelor thesis is to focus on raising funds for sports organisations from public sources. I will focus here on a summary of where to find subsidies for esports association or sports organizations and what are the conditions.

Methods: In my thesis we used the method of analysis, the method of in-depth interviews and the subsequent comparison of the results. We applied the analysis method in the part of defining possible substitutions from which we could ask for subsidies. With the help of in-depth interviews, we made sure whether we can really apply for subsidies here or not. We used the comparison to compare the performance of other organisations and our esports organisation.

Results: The results of this bachelor thesis have shown that esports in the Czech Republic can be funded from a variety of public sources, including European funds, national programmes and local grant programmes. The identified funding sources include programmes such as Erasmus+, the European Social Fund, Horizon Europe, the National Sports Agency and the Czech Union of Sport. The study also found that esports can be supported not only by funds dedicated to sport, but also by funds focused on education, innovation and regional development. Public funding can make a significant contribution to technical skills development, social inclusion and economic benefits for local communities. These sources provide esports organisations with the information they need to make effective use of available funds.

Keywords: electronic sport, sport, subsidies, public finance, legislation, European Union, comparisons, public organizations, Czech Republic

Obsah

1.	ÚVOD	8
2.	TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE	10
2.1.	DEFINICE A CHARAKTERISTIKA ESPORTU	10
2.2.	ZÁKLADNÍ POJMY V ESPORTU	11
2.3.	HISTORIE ESPORTU	14
2.4.	EKONOMICKÉ ASPEKTY ESPORTU	14
2.5.	SPOLEČENSKÉ A KULTURNÍ ASPEKTY	15
2.6.	VEŘEJNÉ FINANCE	17
2.6.1.	VEŘEJNÉ FINANCE DAŇOVÉ A NEDAŇOVÉ	18
2.6.2.	DOTACE	19
2.7.	VEŘEJNÉ FINANCOVÁNÍ SPORTU	22
2.7.1.	PŘÍNOSY A RIZIKA VEŘEJNÉHO FINANCOVÁNÍ ESPORTU	23
2.7.2.	PŘÍNOSY VEŘEJNÉHO FINANCOVÁNÍ ESPORTU	24
2.7.3.	RIZIKA VEŘEJNÉHO FINANCOVÁNÍ ESPORTU	25
2.8.	LEGITIMITA ESPORTU JAKO SPORTOVNÍ DISCIPLÍNY	26
2.9.	REGULAČNÍ A PRÁVNÍ RÁMEC	27
2.11.1	REGULAČNÍ RÁMCE PRO ESPORT V ČESKÉ REPUBLICE A EVROPSKÉ UNII	29
3.	CÍLE A ÚKOLY PRÁCE	31
4.	METODIKA PRÁCE	33
4.1.	SBĚR DAT	33
4.1.1.	ANALÝZA SEKUNDÁRNÍCH DAT	33
4.1.2.	ANALÝZA SEKUNDÁRNÍCH DAT PRO IDENTIFIKACI DOTAČNÍCH PŘÍLEŽITOSTÍ	34
4.2.	KVALITATIVNÍ VÝZKUM	35
4.2.1.	HLOUBKOVÝ POLOSTRUKTUROVANÝ ROZHOVOR	35
4.3.	ROZHOVOR	35
4.4.	VYHODNOCENÍ DAT	36
5.	VÝSLEDKY	38
5.1.	ERASMUS + SPORT	38
5.2.	ERASMUS +	39
5.3.	EVROPSKÝ SOCIÁLNÍ FOND (ESF)	41
5.4.	CREATIVE EUROPE	42
5.5.	HORIZON EUROPE	43
5.6.	EVROPSKÝ FOND PRO REGIONÁLNÍ ROZVOJ (ERDF)	44
5.7.	NÁRODNÍ SPORTOVNÍ AGENTURA (NSA)	45

5.8.	ČESKÁ UNIE SPORTU (ČUS)	46
5.9.	MEZINÁRODNÍ FEDERACE ELEKTRONICKÝCH SPORTŮ (IESF)	47
5.10.	ČESKÝ OLYMPIJSKÝ VÝBOR (ČOV)	48
5.11.	GLOBÁLNÍ ASOCIACE MEZINÁRODNÍCH SPORTOVNÍCH FEDERACÍ (GAISF).....	49
5.12.	MINISTERSTVA ČESKÉ REPUBLIKY	50
5.13.	SHRnutí VÝSLEDKŮ	53
6.	DISKUSE	56
7.	ZÁVĚRY.....	60
8.	ZDROJE	62
9.	SEZNAM TABULEK.....	66

1. Úvod

V této práci se zaměřuji na získávání finančních prostředků pro sportovní organizace z veřejných zdrojů, jelikož z mého pohledu podpora sportu a volnočasových aktivit v České republice začíná pomalu strádat. Esport neboli elektronický sport je poměrně novou oblastí spojující sportovní a zároveň zábavný průmysl. Esport je fenoménem 21. století, který zaznamenává rapidní růst nejen v počtu aktivních hráčů a diváků, ale i růst týkající se oblasti ekonomických příležitostí.

Tento dost specifický druh sportu, který se odehrává ve virtuálním prostředí, který můžeme navštívit převážně s dopomocí elektronických zařízení, často připojených k mobilním datům, či wifi aby hráči mohli hrát s kýmkoli na světě, nepřitahuje pouze zájem veřejnosti, ale i médií a investorů. Jelikož je esport poměrně nová oblast sportovně-zábavného odvětví, asociace a kluby budou přesahovat samotné sportovní prostředí a z toho důvodu budou moci čerpat dotace z více zdrojů než běžné sportovní organizace, proto je dobré upřesnit, kde esport začíná a končí.

Pro naše štěstí se v posledních letech stále častěji objevují debaty o tom, zda by měl být esport podporován také z veřejných zdrojů, či nikoliv. Ovšem to nejsou jediné debaty, které se o esportu objevují, další velké téma, které k tomuto spadá je, zda vůbec můžeme esport považovat za sport.

V některých zemích již veřejné instituce začaly financovat esportové aktivity, a to na více úrovních, jak na úrovni komunitních projektů, tak i v rámci státních nebo regionálních programů podpory sportu a mládeže. Společně s tím se váže uznání esportu jako sportu samo o sobě, každá země si rozhoduje sama, zda bude esport považovat za sport. K důvodu, proč by se esport měl považovat za sport, či nikoliv, se vrátíme za nedlouho. Česká republika v ohledu financování esportových aktivit teprve hledá cestu, avšak přes to, že zde esport přitahuje značnou pozornost, stále neexistuje sjednocení názorů ohledně jeho postavení mezi sporty a podpory z veřejných zdrojů.

Navzdory svému růstu a významu je financování esportu z veřejných financí stále kontroverzní a dost nejednoznačné téma. Podíváme-li se na podporu tradičních sportů, které jsou provozovány po mnoho let, z veřejných prostředků jsou běžně akceptovány, ale jelikož je

esport dost nová záležitost, hlavně ve sportovním odvětví, je pro něj náročnější si získat stejné, či podobné uznání.

Máme zde stále otázky, zda by měl být esport financován z veřejných zdrojů, jako ostatní sporty, jaké formy podpory by byly pro toto odvětví nejefektivnější a jaké jsou možné přínosy a rizika takového financování. Toto jsou otázky z intenzivní diskusi, kde se zpravidla střetávají 2 tábory, jeden zcela pro a druhý vymezen obráceně.

Podle výše napsaného problému, který dost rozčleňuje lidstvo na 2 tábory, debata, zda esport je sport či není a stále nedostatečně vymezené hranice tohoto poměrně nového sportovně-zábavného odvětví. Máme možnost získat dotace z více zdrojů, avšak nenajdeme žádné shrnutí, kde dotace přesně sehnat a musíme prohlížet nespočet webových stránek městských částí, ministerstev, národních agentur, nadnárodních spolků a mnoho dalších. V této bakalářské části se zaměřím na shrnutí, kde dotace pro esportovní asociaci, případně i sportovní organizace, shánět.

2. Teoretická východiska práce

2.1. Definice a charakteristika esportu

Mezi první problémy, se kterými se setkáme v první myšlence tohoto tématu je, zda je esport, neboli elektronický sport, skutečným sport. Jelikož je to poměrně nové odvětví, které obsahuje soutěžní klání hráčů videoher, hned nás napadne, že ke sportu to má velmi daleko z důvodu chybějící náročné fyzické aktivity. Většina států, jejich sportovními svazy a veřejností byl esport uznán jako sport, tedy soutěživé hraní počítačových her bylo uznáno jako sport. I přesto, jak je napsáno dříve, hraní počítačových her na profesionální úrovni se neřadí mezi činnosti, které by byly fyzicky náročné, a tak nesplňují pro většinu typickou část definice sportu. I přes to, je zde pár věcí zcela identických s atlety v tradičních sportech, a tím je pracování na plný úvazek a trénování. (Jenny, Manning, Keiper a Olrich, 2017) (Urban a Čermák, 2021)

Pokud se budeme zabývat tím, na jakých zařízeních se hry v tomto sportu mohou být hrány, dostaneme se k odpovědi, že na jakýchkoliv platformách, př. počítače, herní konzole, mobilní telefony, podmínkou je jen to, že musí mít jasná pravidla a mohou se tohoto sportu účastnit jak amatéři, tak profesionální hráči. Mimo jiné v dnešní době vykonává mimo jiné esport, obecně gaming, značná část lidské populace a sama o tom ani neví. (Thiel a John, 2018)

Soudní dvůr Evropské unie v roce 2017 rozhodnul o tom, že esport není sport z důvodů, nenaplnění jednoho z pilířů sportu, kterými jsou soutěžní prvky existence pravidel a fyzické úsilí. Jde o nenaplnění fyzického úsilí. Avšak z důvodu psychické náročnosti, kde je důležité duševní zdraví a stav mysli, a při soutěžích i větší spotřeba kalorií, se esport za sport dá považovat. Stále tu budou ale 2 tábory, které se mezi sebou budou dohadovat, jak to tedy je. (Thiel a John, 2018) (Abbott, 2022)

Esport v posledních letech vystřelil sledovaností a účastníky, sportovci, na špici sportů na úkor kovidové pandemie, která nás na značně dlouhou dobu zavřela doma, s tím vzrostl i zájem o práci z domova, takže jsme se přesunuli všichni velkým skokem do virtuálního prostředí, a to tedy esportu, gamingu, velmi pomohlo v růstu. I když se v době pandemie nemohla konat žádná klání a turnaje na stadionech, tedy akce, kde se sjíždí fanoušci, ze kterých esportová scéna generuje ohromné zisky a tím značně snížila příjem a finanční podporu esportu na určitý čas, zájem a o sledovanost a participaci v tomto odvětví prudce vzrostl a dosáhl ohromné obliby.

Podle výše napsaného problému, který dost rozčleňuje lidstvo na 2 tábory, debata, zda esport je sport či není a stále nedostatečně vymezené hranice tohoto poměrně nového sportovně-zábavného odvětví. Máme možnost získat dotace z více zdrojů, avšak nenajdeme žádné shrnutí, kde dotace přesně sehnat a musíme prohlížet nespočet webových stránek městských částí, ministerstev, národních agentur, nadnárodních spolků a mnoho dalších. V této bakalářské části se zaměřím na shrnutí, kde o dotace žádat a vyhledávat je.

2.2. Základní pojmy v esportu

Význam esportu a jeho definice jsme si již přiblížili na předchozích odstavcích, a dostáváme se k dalším slovním spojením, či samotným slovům, které se s esportem blízce pojí a jejich význam je v tomto odvětví důležité znát.

Profesionální hráč

Profesionální hráč, neboli „pro gamer“, je jedinec, který se věnuje hraní videoher na vysoké úrovni a často se účastní soutěží a turnajů. Tito hráči obvykle vydělávají peníze prostřednictvím různých zdrojů, včetně plnohodnotných platů, sponzoringu, výher z turnajů, streamování a dalších aktivit souvisejících s hraním. Profesionální hráči (dále hráči) mají hluboké znalosti o hře, které se věnují, včetně mechanik, strategií a metagame (je soubor strategií, taktik a přístupů, které jsou v daném okamžiku považovány za nejefektivnější v konkrétní hře; zahrnuje aktuální trendy hraní k dosažení vítězství; neustále se mění a vyvíjí s novými objevy a aktualizacemi). Tyto dovednosti se neustále zdokonalují prostřednictvím intenzivního tréninku a analýzy. (Taylor, 2012)

Často hráči trénují několik hodin denně, aby zlepšili své schopnosti a udrželi se na vrcholu ve své hře. Tento trénink zahrnuje hraní několika zápasů, studium strategií, sledování soupeřů, což díky streamování (ke kterému se později dostaneme) soupeřů je na sledování velmi jednoduché, a analyzování vlastních výkonů. Hráči se účastní místních, národních i mezinárodních turnajů, jako tomu je u nám běžných sportů. Výhry z těchto turnajů mohou být jejich významným zdrojem příjmu. Mnoho z nich má i sponzorské smlouvy s různými firmami, které mohou zahrnovat peněžní podporu, vybavení a jiné benefity. Mezi nejznámější profesionální hráče patří třeba „Faker“, který se věnuje hře League of Legends a vyhrál několik světových šampionátů, nebo „Ninja“, populární streamer a profesionální hráč, který se věnuje naopak hře Fortnite.

Streaming

Streaming je pojem, který začal být používán začátkem tohoto tisíciletí. Jde o živé vysílání herního obsahu na internetu. Hráči a často komentátoři v jednom, mohou prostřednictvím streamovacích platform jako je Twitch, YouTube Gaming nebo Facebook Gaming sdílet své herní zážitky s publikem v reálném čase. Tento typ vysílání umožňuje interakci s diváky prostřednictvím živého chatu, což z něj činí dynamickou a interaktivní formu zábavy. Existuje na těchto platformách monetizace. Což je tomto případě zpeněžení služby, produktu nebo aktivity na zdroj příjmu. Monetizace zahrnuje dary a předplatné od diváků, kteří tak mohou podpořit svého oblíbeného streamera a ten jim na oplátku nabízí speciální výhody. Další využívanou formou monetizace je reklama, která se může zobrazovat v průběhu streamování a streamer díky tomu vydělává peníze. Poslední formou monetizace bývá sponzoring nebo partnerství, což si můžeme představit propagací produktů různých firem na streamech. (Taylor, 2012) (Jonasson, 2010)

Clan

Clan je skupina hráčů, kteří společně hrají a soutěží v online hrách. Clany jsou často organizovány jako sportovní týmy a mohou zahrnovat hráče, trenéry, manažery a další personál. Většinou se jedná o multiplayerové hry, které umožňují hrát více hráčům současně, ať už spolu nebo proti sobě. Pojem vznikl v počátcích multiplayerových her, kdy se hráči začali organizovat do skupin pro lepší koordinaci a zvýšení šancí na výhru. V profesionálním esportu mají členové clanu přístup k tréninkovým zařízením, koučování a finanční podpoře, a také zajišťují logistiku pro účast na turnajích, marketing a správu sociálních médií. S rostoucí popularitou esportu a zvýšením profesionální úrovně hraní se role clanů nadále rozšiřuje. (Jonasson, 2010)

Sponzoring v esportu

Finanční nebo materiální podpora poskytována firmami či organizacemi hráčům, týmům nebo událostem výměnou za marketingové a reklamní výhody, to je sponzoring. Může zahrnovat peněžní dary, herní vybavení oblečení, cestovní náklady a další formy podpory. První sponzorské smlouvy se začaly objevovat v 90. letech, kdy se firmy začaly více zajímat o potenciál propagace svých produktů prostřednictvím herních turnajů a týmů. Je klíčovým prvkem pro financování esportu, jelikož poskytuje potřebné zdroje pro rozvoj týmů a pořádání turnajů. Je zde vidina oslovení mladého a technicky zdatného publika, což vede k výhodným

partnerstvím na obou stranách. S rostoucí expanzí globálního herního trhu sponzoring počítá a s tím i zájem firem o sponzorství a partnerství, což přinese další finanční stabilitu a rozvoj celého odvětví. (Taylor, 2012)

Coach

Coach v esportu vede, trénuje a strategicky podporuje herní tým nebo jednotlivé hráče. Jeho úkolem je zlepšování výkonu hráčů, vývoj strategií a taktiky a celkový rozvoj týmu. Analyzuje herní výkony hráčů, poskytuje zpětnou vazbu a vede tréninkové seance zaměřené na specifické herní dovednosti. Vypracovává také herní strategie a taktiky, zahrnující analýzu soupeřů, studium herních map a tvorbu herních plánů. Mentální podpora a komunikace mezi hráči a vedením jsou další klíčové aspekty této role. S rostoucí profesionalizací esportu v posledním desetiletí se role coache stala klíčovou pro každý profesionální tým. Trenéři musí neustále sledovat nové herní tituly a trendy, aby udrželi své týmy na špičce. (Taylor, 2012)

Turnaje a ligy v esportu

Turnaje jsou v esportu stejně jako všude jinde soutěžní události, kde hráči nebo týmy soupeří mezi sebou v určité videohře, o peněžní ceny, trofeje nebo jiné odměny. Turnaje mohou být jednorázové akce nebo součástí širší série soutěží. Turnaje mohou mít různé formáty, jako je single nebo double elimination, nebo round-robin. Výběr formátu závisí hlavně na počtu účastníků nebo typu hry. Podle typu hry se také odvíjí pravidla, jsou specifická a hráči je musí dodržovat, včetně pravidel týkající se hry, chování a technických požadavků. Další typickou částí turnajů je prize pool, tj. peněžní ceny, které jsou převážně financovány sponzory, vstupními poplatky nebo crowdfundingem. Tyto prize pooly mohou být od tisíců po miliony dolarů.

Ligy jsou v esportu organizované soutěže, které probíhají po delší časové období a obvykle zahrnují pravidelné zápasy mezi týmy nebo jednotlivci. Mohou být regionální, národní nebo mezinárodní. Jsou velmi často rozděleny do sezón, které mohou trvat několik měsíců a každá sezóna obvykle končí vrcholem playoff nebo finálem. Některé ligy mají systém, kde nejlepší týmy postoupí do vyšší ligy a nejslabší obráceně, jsou přeřazeny do nižší ligy. Bývají často živě vysílány na platformách jako je Twitch nebo YouTube, což přitahuje velké množství diváků, toto platí i pro jednotlivé turnaje. (Taylor, 2012)

2.3. Historie esportu

Historie esportu sahá až do 70. let 20. století, kdy se začaly objevovat první videohry a s nimi i první soutěže. Jednou z prvních významných událostí byla soutěž ve hře jménem Spacewar! na Stanfordské univerzitě v roce 1972. Vítěz získal roční předplatné časopisu Rolling Stone. Tato soutěž je považována za jeden z prvních organizovaných turnajů ve videohrách. (Kent, 2001)

Následující 80. léta, nazývaná se zlatá éra arkád, byla významná explozivním růstem popularity arkádových her. Soutěže ve hrách jako je PacMa, Donkey Kong, anebo Space Invaders přitahovaly pozornost médií i fanoušků. V roce 1980 společnost Atari uspořádala Space Invaders Championship, kterého se zúčastnilo více než 10 000 hráčů z celé ameriky, což naznačovalo rostoucí zájem o soutěžní hraní. (Kent, 2001)

V 90. letech se již objevily osobní počítače a s jejich příchodem se soutěžní hraní přesunulo do nových dimenzí. V roce 1997 se konal Red Annihilation v Quake, který byl jedním z prvních velkých turnajů v PC hrách. Vítěz získal Ferrari Modenu 328, který byl do té doby vlastněný zakladatelem id Software.

Po tomto ohromném rozkvětu hraní se nám láme tisíciletí a s tím se nám začaly formovat první profesionální ligy a organizace a začíná nám profesionální scéna esportu a s tím spojená globalizace. V roce 2000 byla založena Electronic Sports League, která je dnes jednou z největších a nejstarších esportových organizací. V roce 2003 byla založena Major League Gaming, která se stala významným hráčem na poli severoamerického esportu. (Taylor, 2012)

Následně se dostáváme do dnešní doby, tedy rozpětí 2010 až současnost a nazýváme to moderní érou a s tím mainstreamovou popularitu. Od roku 2010 zaznamenal esport obrovský růst a přechod do mainstreamu. Hra jako League of Legends, Dota 2 a Counter-Strike: Global Offensive se staly základními kameny profesionální esportové scény. V roce 2011 se konal první The International turnaj ve hře Dota 2, který nabídl cenový fond ve výši 1,6 milionu dolarů, což výrazně zvýšilo zájem o profesionální hraní. (Wagner, 2017)

2.4. Ekonomické aspekty esportu

Jelikož je esport stále rostoucím odvětvím, zahrnuje mnoho ekonomických aspektů. Mezi jeden z těchto aspektů spadají příjmy z turnajů a lig jsou jednou z nich a jsou hlavním

zdrojem příjmu v esportu. Finanční odměny mohou dosahovat milionových až desetimilionových částek. Budeme-li se bavit o nějakých přesnějších číslech a akcích, v turnaji The International v Dota 2 byl prize pool v roce 2021 přes 40 milionů dolarů. Tento trend je i u jiných her jako je třeba League of Legends, anebo Counter-Strike: Global Offensive.

Mezi další můžeme zařadit sponzorství, které tvoří významnou část příjmů esportových týmů a organizátorů turnajů. Velké světové značky jako je Nvidia, Red Bull, BMW, Coca-Cola a U.S. Air Force investují do esportu, čímž si zajišťují finanční stabilitu a podporu. Podle zprávy společnosti Newzoo globální sponzorské příjmy dosáhly v roce 2021 téměř 641 milionů dolarů.

Esportové události dále přitahují značné množství diváků, což z nich činí atraktivní platformu pro reklamu. Media rights segment, který zahrnuje práva na vysílání esportových událostí, roste s odhadovanou roční mírou růstu přes 22 %. Platformy jako jsou Twitch a YouTube hrají také velmi klíčovou roli v tomto růstu, přičemž Twitch zaznamenal 24 miliard hodin sledovanosti v roce 2021. Což by se dalo přeměnit na ohromný příjem pro esportové organizace a jejich týmy.

Další příjem, který nesmíme opominout je příjem z prodeje produktů a merchandisingu, který esportové týmy a organizace generují. Včetně prodeje oblečení, herního vybavení a dalších propagačních předmětů. Je to velmi důležitý zdroj nejen pro udržení značky ale i rozvoj fanouškovské základny.

Mohli bychom se zde zmínit i o příjmu ze streamovacích platform jako je Twitch a YouTube Gaming prostřednictvím předplatného, reklam a darů od diváků. Tento model monetizace je kritický pro udržitelnost mnoha profesionálních hráčů a týmů.

Popularita esportu roste a s tím i počet investorů, kteří se chtějí zapojit do tohoto odvětví. Investice jsou často směřovány do rozvoje týmů, infrastruktury, technologických inovací a rozšiřování trhu. Můžeme si to uvést na příkladu partnerství mezi Nvidií a Microsoftem, které má za cíl rozšířit cloudové hraní a přinést více her na platformu GeForce Now. (Scholz, 2019)

2.5. Společenské a kulturní aspekty

V posledních letech se elektronické sporty, známé jako esporty, staly významnou součástí populární kultury a jejich vliv na společnost a kulturu nelze přehlédnout. Tento fenomén

ovlivňuje mnoho aspektů lidského života, od společenských interakcí až po kulturní normy a hodnoty.

Pokud se podíváme na podrobnější rozbor společenských a kulturních aspektů esportu, zaměříme se nejdříve na ty společenské, pod které spadá třeba sociální interakce a komunita.

Vytváří se nám nové formy sociálních interakcí pomocí propojování hráčů prostřednictvím online platform, fór a sociálních médií, kde si sdílí zkušenosti, strategie a zážitky. To vede k vytváření silných komunit založených na společenském zájmu o konkrétní hry nebo herní tituly. Často silné komunity okolo her jako je League of Legends nebo Counter-Strike se stávají místy pro tvorbu přátelství a společenských vazeb, kde se hráči scházejí nejen online, ale také na živých akcích a turnajích, což značně posiluje jejich pocit sounáležitosti.

Přihlížíme v tomto odvětví často i na podporu nebo mentoring od zkušenějších hráčů, který poskytují nováčkům a vytváří tak prostředí vzájemné pomoci a rozvoje a tvoří tak více přátelské až rodinné prostředí. Některé herní komunity organizují i tréninkové skupiny a týmy, kde mohou hráči zdokonalovat své dovednosti a zároveň si budovat společenské vazby.

Díky jednoduché dostupnosti od mnoha tradičních sportů, esporty nevyžadují fyzické schopnosti ani specifické geografické umístění. Zjednodušeně říct, že mohou hrát lidé z celého světa bez ohledu na věk, pohlaví nebo fyzické schopnosti. Zvýšený důraz na rovnost a podporu diverzity vede k větší účasti žen a menšinových skupin v esportových komunitách a vytváří tak přátelské prostředí pro všechny hráče. Toto prostředí se snaží vytvářet rozmanitost a sloužit jako nástroj sociální změny. Organizace a komunity často pracují na snižování předsudků a stereotypů, které mohou existovat v tradičním sportu. (Taylor, 2012)

Velký otazník je u vlivu na životní styl. Máme tu každodenní rutiny, kde hráči také přizpůsobují své plány tréninku, sledování turnajů a účastí na komunitních aktivitách. To zahrnuje nejen hraní her, ale také sledování livestreamů, účast na diskusních fórech a další aktivity spojené s esportem.

Ovšem máme zde spoustu negativních vlivů, kterým se musí hráči vyhnout, jinak se mohou potkávat s nepříjemnými problémy. Mnoho profesionálních hráčů se mimo jiné věnují také fyzickým tréninkům a zdravému životnímu stylu, aby udrželi svou výkonnost na té nejvyšší úrovni. V esportu je spousta nezdravých aspektů, které si každý nemusí uvědomovat, patří mezi ně častý syndrom karpálních tunelů a jiné muskuloskeletární problémy, kterým se dá

předejít ergonomickým vybavením nebo jednoduchým pravidelným protahováním. Dlouhodobé sledování obrazovky může vést k digitální únavě a jiným zrakovým problémům. S dlouhým sledováním obrazovky je spojeno i sedavý životní styl, který může přispět k obezitě nebo kardiovaskulárním problémům, a proto je důležité mít esport spojený i s tradičními sporty, vyváženou stravou a přestávkami během hraní, které nám pomohou od těchto možných problémů. Psychické zdraví je zde též těžce namáháno z důvodu intenzivních tréninků a soutěží, které mohou vést ke stresu a vyhoření. Poruchy spánku z nepravidelného spánkového režimu a dlouhé noční hraní. V neposlední řadě možná závislost na hrách z nadměrného hraní, která je ovlivňuje negativně. (McNulty, 2022)

Sociální zdraví je v tomto odvětví poměrně vyvážené. Na jednu stranu hráči pomocí streamovacích platforem udržují kontakt s lidmi, ale na druhou stranu jsou v sociální izolaci, jelikož se setkávají jen s „virtuální“ realitou a reálné sociální vztahy často z nadměrného hraní strádají. Tím se zhoršují často i vztahy s rodinnými příslušníky a kvalita osobních vztahů.

2.6. Veřejné finance

Veřejnými financemi jsou představovány finanční vztahy a operace zařazenými do sektoru vládních institucí a ostatními subjekty (tj. neziskové organizace a firmy, domácnosti). Získané prostředky jsou dále rozdělovány podle určitých pravidel státem do krajů a obcí. Nejdůležitějším rozdělením jsou podle funkcí, které máme tři:

Alokační funkce veřejných financí zajišťuje efektivní rozdělování zdrojů ve společnosti. Cílem je, aby veřejné statky a služby byly dostupné pro všechny občany. Například výstavba a údržba silnic, financování školství a zdravotní péče jsou klíčové aktivity této funkce. Tato funkce pomáhá vyrovnávat nedostatky trhu tím, že poskytuje veřejné statky, které tržní mechanismy samy o sobě nemusí efektivně zajistit. (Široký, 2008)

Distribuční funkce se zabývá přerozdělováním příjmů a bohatství ve společnosti, což pomáhá snižovat ekonomické nerovnosti. Například progresivní zdanění, sociální dávky a důchody jsou prostředky, kterými se dosahuje tohoto cíle. Distribuční funkce podporuje spravedlivější rozdělení bohatství a zajišťuje sociální soudržnost a stabilitu. (Hamerníková a Maaytová, 2007)

Stabilizační funkce veřejných financí udržuje ekonomickou stabilitu vyrovnáváním cyklických výkyvů ekonomiky. Během ekonomické recese může vláda zvýšit veřejné výdaje

a snížit daně, aby podpořila poptávku. Naopak během ekonomického boomu může vláda snižovat veřejné výdaje a zvyšovat daně, aby omezila inflaci. Stabilizační funkce pomáhá udržovat makroekonomickou stabilitu a předcházet velkým ekonomickým krizím.

Veřejné finance jsou tvořeny soustavou veřejných rozpočtů, které zde rozdělím také do tří skupin:

- Státní fondy – Státní fond životního prostředí České republiky; kultury České republiky; dopravní infrastruktury; podpory investic; kinematografie; zemědělský intervenční fond
- Veřejné rozpočty podle územních celků – státní rozpočet; rozpočty krajů, měst, obcí, městských částí a rozpočtových organizací
- Státní pojistné fondy – fond zdravotního pojištění (Hamerníková a Maaytová, 2007)

2.6.1. Veřejné finance daňové a nedaňové

Veřejné finance získávají finanční prostředky především z různých druhů daní. Mezi hlavní zdroje patří DPH, daň z příjmů právnických osob, daň z příjmů fyzických osob vybíraná srážkou, daň z příjmů fyzických osob ze samostatně výdělečné činnosti, daň z příjmů fyzických osob ze závislé činnosti a daň z nemovitých věcí. Kromě daňových příjmů existují i nedaňové zdroje veřejných financí určené pro obce. Tyto zdroje zahrnují různé poplatky za služby poskytované občanům, jako je provozování hřbitovů, pronájem bytů v obecních domech a povolení k užívání obecního majetku, což zahrnuje sportovní areály, kulturní domy a nebytové prostory.

Veřejné finance jsou tvořeny soustavou veřejných rozpočtů, které lze rozdělím do tří hlavních skupin. První skupinu tvoří státní fondy, mezi které patří Státní fond životního prostředí, fond kultury, fond dopravní infrastruktury, fond podpory investic, kinematografie a zemědělský intervenční fond. Druhou skupinu tvoří veřejné rozpočty podle územních celků, což zahrnuje státní rozpočet, rozpočty krajů, měst, obcí, městských částí a rozpočtových organizací. Třetí skupinu pak tvoří státní pojistné fondy, jako je fond zdravotního pojištění. (Hamerníková a Maaytová, 2007)

2.6.2. Dotace

Dotace jsou finanční prostředky poskytované veřejnými nebo soukromými subjekty, obvykle vládami, organizacemi nebo nadacemi, s cílem podpořit konkrétní projekty, činnosti nebo sektorové rozvoje. Tyto prostředky jsou často poskytnuty bez nutnosti jejich navrácení, avšak s podmínkami, že budou použity na specifické účely nebo dosažení konkrétních cílů.

Dotace se dělí v prvním kroku na účelové a neúčelové. Účelové dotace mají specifikované účely a podmínky, například na výstavbu infrastruktury, vzdělávací programy nebo výzkumné účely. Neúčelové naopak jsou poskytovány bez striktního určení, na co mají být použity a umožňují tak příjemci větší flexibilitu.

Poskytovatelé dotací mohou být 3 subjekty. Prvním z nich jsou vlády, ať už místní, regionální nebo národní, které poskytují dotace na podporu různých veřejných zájmů, jako jsou školství, zdravotnictví, infrastrukturu a kulturu. Dalším subjektem je Evropská unie poskytující dotace na podporu různých programů a projektů v rámci svých členských států, například prostřednictvím jako jsou Evropský sociální fond (ESF) anebo Horizont Europe. V poslední řadě zde máme nadace a organizace, které mohou být jak soukromé, tak neziskové a ty často poskytují dotace na podporu výzkumu, inovací, komunitních projektů a dalších činností. (Tauer et al. 2009)

Důležité je zmínit, že dotace z Evropské unie se čerpají nebo dělí do sedmiletých cyklů. Teď se nacházíme ve fázi středu nového cyklu 2021–2027 a Česká republika a další státy Evropské unie mají ještě 3 roky ze starého cyklu na to, využít přidělené peníze, jinak bychom o zbývající peníze mohli přijít (jsou propláceny po 3 letech). Peníze jsou vždy rozděleny na různé účely pro žadatele prostřednictvím operačních programů. Česká republika většinu peněz již využila a čeká pouze na jejich proplacení z Bruselu, kde je hlavní sídlo Rady EU.

V době pandemie s virem Covid-19 byl značně zasažen celý svět a udělalo to ohromné škody na ekonomikách států a v roce 2022 se k této ekonomické krizi přidala ještě energetická krize, která byla způsobena pádem Rusů na území Ukrajiny. Z tohoto důvodu bylo upravena pravidla pro čerpání dotací v rámci EU. Státy obdržely více peněz a volnosti při jejich využívání, aby mohli finance správně využít při řešení problémů, se kterými se potýkaly. V rámci covidového balíčku Česko obdrželo dotace v hodnotě 27 mld. korun a v rámci války na Ukrajině 27 mld. korun na zajištění ubytování masivního přílivu uprchlíků z Ukrajiny

z důvodu války na jejich území (ti našli své útočiště převážně ve středovýchodní Evropě). (Zichová, 2023)

Od roku 2021 do roku 2027 máme nové programové období, kam se přesune, nebo mohou přesunout velké projekty v hodnotách nad 1 milion eur. Jedná se hlavně o projekty, které byly započaty a postihla je krize z důvodu ekonomických dopadů inflace a války na Ukrajině. Z důvodu zvýšení cen, rozpočet, který byl na tyto projekty nestačí, a proto projekty, budou více podpořeny (jak v programovém období 2014–2020 tak i v období 2021–2027). Česko je známo tím, že neefektivněji nakládá s dotacemi ke konci programového období, a to z důvodu, že nechce nic Evropské komisi vracet, a to i za účelem podpoření méně kvalitních projektů, i když by projekty měly splňovat určitou kvalitu, aby byly Česku finance proplaceny komisí.

V současném období 2021–2027 má Česká republika více prostředků než v předešlém období, přesněji jde o 550 mld. korun a k tomu přibližně 180 mld. korun z unijního pokrizového fondu obnovy. (Zichová, 2023)

Co se týče přerozdělování financí, každý kraj má právo na určitou částku a jelikož spousta asociací a klubů má sídlo v Praze, je zde mnohem větší konkurence v získávání finanční podpory, než kdyby se jejich sídlo nacházelo v kraji jiném. (Bajer a Matyáš, 2009)

Česká republika umí využívat dotace tedy efektivně, avšak v České republice tečou dotace převážně do infrastruktury, jelikož je důležité ukazovat efektivitu, a kde jinde může být vidět více. Obrázek může podle Čekala poskytnout vyhodnocení projektů, které už za peníze v unijních fondech v Česku vznikly. Hodnocení se provádí pomocí dvou indikátorů – výstupů a výsledků. „Učebnicový příklad: Postavím za peníze z EU cyklostezku. Výstupem je počet kilometrů nové cyklostezky. Výsledkem je zlepšení kvality ovzduší ve městě nebo časová úspora pro obyvatele na cestě do zaměstnání,“ vysvětlil Čekal. (Zichová, 2023)

Proto zde dochází k menší podpoře sportu, efektivita není hmotná a špatně se měří a vynakládat finance do sportovců nesou i svá rizika. Můžete sportovce podpořit více a on před vrcholovou akcí, kde by měla být viděná efektivita využití financí, onemocní. Avšak z tohoto důvodu zavíráme brány sportu samotnému, nemusíme být viděni na špičce, ale měl by tam být postupný růst a pohlížet na sport trochu jinak než jen na volnočasovou aktivitu.

Mezi příklady mezinárodních dotací můžeme zařadit ESF (Evropský sociální fond) na zlepšení zaměstnanosti a sociální inkluze v členských státech EU; Horizon Europe, který je programem EU na financování výzkumu a inovací; granty na vzdělávací programy a projekty poskytované vládami nebo nadacemi.

V České republice jsou dostupné různé dotační programy specificky zaměřené na sportovní organizace, které nejsou přímo napojené školní instituce, což se týká České asociace esportu. Tyto dotace podporují rozvoj sportovní infrastruktury, organizaci sportovních akcí a aktivity sportovních klubů. Hlavními zdroji dotací pro tyto sportovní organizace mohou být tyto sportovní organizace.

První z nich je NSA (Národní sportovní agentura), kde si můžeme pro naše sportoviště vybrat ze 3 programů. Jeden z nich se vztahuje na provoz a údržbu sportovní infrastruktury, zařízení, které využívají sportovní asociace pro svou činnost. Program na významné sportovní akce jsou další podporou od NSA na pořádání významných sportovních událostí, které přitahují širokou veřejnost a propagují sport. V poslední řadě zde mohou být i dotace zaměřené na podporu aktivit sportovních asociací, které pracují s dětmi a mládeží.

Jak je již psáno výše, velká část příjmů do sportovních organizací je přisouvána směrem od NSA (Národní sportovní organizace) nebo EU.

U Národní sportovní agentury máme tyto investiční programy:

- Nadregionální sportovní infrastruktura
- Rozvoj místních sportovišť a zázemí - Kabina
- Program Regionální sportovní infrastruktura
- Program Výstavba standardizované sport – Infrastruktury (Michaličová)

U programů EU je to složitější. Česká republika má v programovém období 2021 – 2027 k dispozici 21 miliard eur. Esport by za určitých podmínek mohl zasáhnout přímo do těchto z nich:

- Informační a telekomunikační technologie
- Vzdělání

V poslední řadě zde máme místní dotace od místních a regionálních úřadů. Kraje, města a obce poskytují vlastní dotační programy zaměřené na podporu sportovní infrastruktury a aktivit sportovních asociací. Tyto dotace mohou být specificky zaměřené na lokální potřeby a podporu sportu v regionu.

2.7. Veřejné financování sportu

Veřejné financování esportu se stává stále důležitějším faktorem pro podporu a rozvoj tohoto dynamicky rostoucího odvětví. Různé státní a místní instituce začínají uznávat potenciál esportu a poskytují finanční prostředky pro jeho rozvoj prostřednictvím grantů, fondů a dalších podpůrných programů.

Mezi první aspekty veřejného financování esportu řadíme vzdělávací programy. Veřejné financování může být využito k integraci esportu právě do vzdělávacích programů. Školy tak mohou například získat granty na vytvoření esportových klubů nebo programů, které podporují technické a strategické dovednosti studentů. Tyto programy nejenom rozvíjí herní schopnost, ale také podporují týmovou spolupráci, kritické myšlení a technologickou gramotnost.[10]

Vládní instituce mohou financovat výstavbu nebo modernizaci zařízení určených pro esportové aktivity. To může zahrnovat esportové arény, tréninková centra nebo komunitní centra vybavená potřebnou technologií. Taková zařízení poskytují prostor pro trénink, soutěže a další aktivity spojené s esportem.

Finanční prostředky mohou být směřovány na projekty, které podporují sociální inkluzi skrze esport. Mezi příklady bychom mohli zahrnout programy zaměřené na zapojení marginalizovaných skupin, jako jsou mladí lidé z ekonomicky slabších rodin nebo etnické menšiny, mohou těžit z podpory veřejného financování. Tímto způsobem může esport přispět k sociální soudržnosti. Veřejné financování může také podporovat výzkum a vývoj v oblasti esportu, včetně studií o jeho dopadech na zdraví, vzdělávání a sociální interakce. Takové výzkumy mohou poskytnout cenné poznatky pro efektivní integraci esportu do různých oblastí společnosti. Místní vlády mohou financovat nebo spolufinancovat i turnaje a další esportové akce, které přitahují účastníky a diváky z celého regionu. To nejenže podporuje místní ekonomiku, ale také zvyšuje povědomí a zájem o esport v komunitě. (Scholz, 2019) (Adamo, 2020)

Co se financování v Evropě týče, existuje zde několik programů a fondů, které mohou být využity k podpoře esportu zejména v oblasti vzdělání, inovací a kulturních aktivit. Tyto

iniciativy jsou klíčové pro rozvoj esportové scény a podporu jejích aktivit na různých úrovních.

Jedním z hlavních programů je Erasmus + Sport, který je specifickou složkou programu Erasmus +. Tento program podporuje sportovní aktivity, včetně esportů, s cílem podporovat vzdělávání, školení, sociální inkluzi, rovnost a aktivní občanství. Erasmus + Sport může financovat organizaci esportových turnajů a soutěží, výměnné programy a spolupráci mezi sportovními organizacemi a inovativní vzdělávací projekty spojené se sportem a esporty. [36]

Dalším relevantním programem je Creative Europe, který podporuje kulturní a kreativní sektory. Media sub-programme tohoto programu může být využito pro financování projektů spojených s digitálním obsahem a hrami. Creative Europe poskytuje financování pro vývoj a produkci digitálních her a esportových projektů, distribuci a propagaci herních a esportových aktivit a podporu inovací v oblasti digitálního obsahu. [35]

Horizon Europe je jedním z dalších hlavních programů EU pro financování výzkumu a inovací, který může být využit k podpoře technologických inovací a výzkumu v oblasti esportů. Tento program financuje výzkum a vývoj technologií pro esporty, inovativní projekty zaměřené na integraci esportů do vzdělávacích systémů a spolupráci mezi akademickými institucemi a průmyslem. [34]

Dalším velmi významným fondem je European Regional Development Fund (ERDF), který financuje projekty zaměřené na regionální rozvoj a inovace, včetně iniciativ v oblasti digitálních technologií a esportů. ERDF podporuje rozvoj regionálních esportových center, financování startupů a podniků v oblasti esportů a infrastrukturní projekty pro digitální technologie a esporty. [33] [10]

Všechny tyto programy a fondy poskytují nezbytné finanční prostředky a podporu pro rozvoj esportů v Evropě, což umožňuje organizaci soutěží, inovaci v oblasti technologií a zajištění široké účasti různých skupin na esportových aktivitách. Díky těmto iniciativám je možné posílit pozici Evropy jako významného hráče na globální esportové scéně.

2.7.1. Přínosy a rizika veřejného financování esportu

Veřejné financování esportu, podobně jako u jiných sportovních a kulturních aktivit, přináší řadu přínosů, ale také rizik. Z důvodu nedostatečného vymezení hranic v tomto odvětví je veřejné financování dost nejisté z důvodu nedůvěry v celé esportové odvětví. Veřejné

financování esportu může mít širokou škálu pozitivních dopadů, které přesahují samotné herní aktivity. Zde je lehké nastínění hlavních přínosů a rizik spojených s veřejným financováním esportu.

2.7.2. Přínosy veřejného financování esportu

Veřejné financování může a mělo by urychlit růst a rozvoj esportových programů a aktivit na národní i regionální úrovni. Může být použito na výstavbu a modernizaci esportových arén, tréninkových center a komunitních prostor. Tyto investice vytvářejí vhodné prostředí pro pořádání turnajů, tréninkové aktivity a podporu mladých talentů, což může přilákat více účastníků a diváků. Například financování školních a komunitních programů může zapojit mladé lidi do esportů, což má pozitivní vliv na jejich dovednosti v oblasti technologií, týmové práce a strategie. Zároveň tyto investice do esportů mohou povzbudit rozvoj místních komunit. Veřejné financování může podporovat lokální turnaje a soutěže, což přináší příležitosti pro místní hráče a organizátory. Takové aktivity nejenže zvyšují zapojení komunity, ale také podporují místní ekonomiku prostřednictvím zvýšené návštěvnosti a spotřeby. (Scholz, 2019)

Veřejné financování může pomoci integrovat esporty do školních vzdělávacích programů, učebních plánů, což může podpořit rozvoj dovedností studentů v oblasti vědy, technologie, inženýrství a matematiky (STEM). Esporty mohou také rozvíjet měkké dovednosti, jako je komunikace, týmová spolupráce a řešení problémů. Týmové hry vyžadují koordinaci a strategii, což může být cenné pro budoucí kariérní úspěchy studentů. Tato zkušenost může být zvláště užitečná v prostředích, kde je důležitá práce v týmu a rychlé rozhodování. Tyto dovednosti jsou klíčové pro přípravu studentů na budoucí pracovní trh.

Co se ekonomických přínosů týká, podle webových stránek Newzoo a jejich článků, investice do esportů mohou stimulovat ekonomiku vytvořením nových pracovních příležitostí v různých oblastech, včetně organizace turnajů, marketingu, vývoje her a technické podpory. Tato pracovní místa mohou být přínosná nejen pro mladé lidi, kteří vstupují na pracovní trh, ale i pro zkušené profesionály hledající nové kariérní příležitosti. Například role jako trenéři, analytici her, technici a administrátoři jsou stále více žádané. a podporou růstu souvisejících průmyslových odvětví, jako jsou technologie, média a marketing. Co se ekonomické stimulace týče, pořádání velkých esportových událostí může přitahovat turisty a přinášet významné příjmy místním podnikům. Hotely, restaurace a další místní podniky mohou profitovat ze zvýšené návštěvnosti během těchto akcí. Navíc investice do esportů mohou

podporovat růst souvisejících průmyslových odvětví, jako jsou technologie, média a zábavní průmysl.

V poslední řadě máme zde sociální přínosy týkající se podpory sociální inkluze. Esporty mohou být nástrojem pro sociální inkluzi, protože poskytují příležitosti pro účast lidí z různých sociálních a ekonomických prostředí. Veřejné financování může podporovat programy zaměřené na zapojení přehlížených skupin, jako jsou mladí lidé z nízkopříjmových rodin nebo etnické menšiny. To může přispět k sociální soudržnosti a zlepšit kvalitu života těchto komunit. Společně podpora esportů může posílit komunitní vazby a vytvářet nové příležitosti pro sociální interakce. Lokální turnaje a soutěže mohou přinést komunitě společný cíl a podporovat týmového ducha. Tento efekt může být obzvláště silný v menších městech a obcích, kde mohou esporty nabídnout nové formy zábavy a sociálních aktivit. (Adomara, 2022)

2.7.3. Rizika veřejného financování esportu

Velkým problémem zde může být nerovnoměrná distribuce zdrojů, což může vést k nespravedlivému zvýhodnění některých regionů nebo skupin. Nedostatek transparentnosti a odpovědnosti při rozdělování financí může vést k neefektivnímu využití prostředků. Při přidělování veřejných prostředků je zásadní zajistit transparentnost a odpovědnost, aby se minimalizovalo riziko korupce. Nedostatečná kontrola může vést ke zneužívání prostředků a neetických jednání. (Ševčík, 2004)

Druhým rizikem zde může být nadměrná závislost na státní podpoře, a to může způsobit nestabilitu, pokud dojde ke změně politických priorit nebo rozpočtových omezení. To může ohrozit dlouhodobou udržitelnost esportových projektů.

Problémy, se kterými se zde můžeme setkat a jsou již jednou výše zmíněny, jsou etické a zdravotní otázky. Podpora esportu může vyvolat obavy ohledně zdraví hráčů, včetně rizik spojených s dlouhodobým sezením, digitální únavou očí, anebo duševním zdravím. Dále zde mohou vzniknout etické otázky, jako je doping a fixování zápasů, které vyžadují zvýšenou regulaci a monitorování. (Jenny et al., 2019)

Možným dalším problémem je zvýšená dostupnost a podpora esportů, které mohou přispět se závislostí na hraní her, zejména mezi mladými lidmi. Je důležité zavést programy na podporu zdravého hraní a prevenci závislosti.

2.8. Legitimita esportu jako sportovní disciplíny

Soudní dvůr k roku 2024 neuznává esport jako sport podle práva EU. Mezitím, co tradiční sporty mají v rámci EU specifické právní uznání a rámce, esport do této kategorie nespadá. Postoj Soudního dvoru Evropské unie (dále SDEU) je ovlivněn definicí sportu v rámci právního kontextu EU, která tradičně zdůrazňuje fyzickou aktivitu a soutěžení podle určitých pravidel.

Zatímco některé členské státy EU začaly podnikat kroky k uznání esportu jako sportu na národní úrovni, na úrovni EU esport není jako sport formálně uznán. Evropský parlament v roce 2022 přijal rezoluci, která doporučuje větší podporu a rozvoj esportu, ale formální uznání esportu jako sportu není zatím zakotveno v legislativě EU. Tato situace vytváří nepříjemné právní kličky. Jednotlivé státy EU mají různé přístupy k esportu. Některými státy je již uznáván a podporují ho podobně jako tradiční sporty, zatímco jiné státy jsou o dost opatrnější a vyžadují další analýzy a diskuse (Wauters, Killick, 2023)

Legitimita esportu jako sportovní disciplíny je stále častěji diskutována, protože elektronické sporty zaznamenávají dramatický nárůst popularity a profesionalizace. Přestože esporty nejsou tradičně považovány za sport ve stejném smyslu jako fyzické aktivity, jako je fotbal nebo atletika, existuje několik důležitých argumentů pro jejich uznání jako plnohodnotné sportovní disciplíny.

Jednou z nich je fyzická a mentální náročnost. Jelikož esporty vyžadují vysokou úroveň koordinace rukou a očí, rychlé reflexy a mentální soustředění, tak to profesionální hráči musí trénovat mnoho hodin denně, aby dosáhli na vrcholovou formu a udrželi se tam. Studie ukazují, že reakční časy a strategické myšlení v esportech mohou být srovnatelné s tradičními sporty. Ovšem ve výzvách pro uznání esportu jako sportu je velký problém s definicí sportu. Chybí zde základ definice sportu, který zahrnuje fyzickou aktivitu, které je u esportu nedostatečně a fyzická náročnost se nedá srovnávat zde s tradičními sporty. Kritici argumentují, že zatímco mentální náročnost esportů je nepopíratelná, fyzická stránka není srovnatelná s tradičními sporty. (Jonasson, 2010) (Taylor, 2012)

Esporty mají dobře organizované struktury soutěží, lig a turnajů, které jsou srovnatelné s tradičními sportovními ligami. Tyto soutěže zahrnují pravidla, regulace a profesionální organizace, které zajišťují férovost a standardizaci soutěží.

Dalším faktorem je zde poskytnutí profesionální kariéry. Hráči se mohou stát profesionály, získávat sponzorství, a vydělávat významné finanční prostředky, což je charakteristické pro tradiční sportovní disciplíny. Profesionální esportové týmy a organizace fungují na podobné bázi jako tradiční sporty, se tréninkovými tábory, coachi a manažery. I přes to esporty stále čelí skepticismu od tradičních sportovních organizací a veřejnosti. Mnoho lidí stále považuje esporty pouze za zábavu a volnočasovou aktivitu, nikoli za legitimní sportovní disciplínu. Tento skepticismus zpomaluje proces plného uznání esportů jako sportu.

Co se mezinárodního uznání týká, některé země, jako třeba Jižní Korea a Čína, oficiálně uznaly esport jako sportovní disciplínu. To zahrnuje nejen vládní podporu, ale také integraci do národních sportovních organizací a programů. V Jižní Koreji je například esport regulován podobně jako tradiční sporty, s národními federacemi a pravidelnými mistrovstvími. Je toto důvod, proč tyto země patří k těm nejlepším, co se esportu týká?

Posledním argumentem pro uznání esportu jako sportu jsou Olympijské hry. Diskuse o zařazení esportů do programu Olympijských her získává na síle. Mezinárodní olympijský výbor (MOV) uznal esport jako formu sportovní aktivity, která by mohla být v budoucnu zařazena do Olympijských her, pokud splní určité podmínky.

Bohužel výzvou zde jsou regulace a standardizace. Na rozdíl od tradičních sportů, kde existuje jednotné globální regulace a standardy, esporty mají různé regulace v závislosti na hře a organizátorech soutěží. To může komplikovat jejich plné uznání jako sportu, protože nejednotnost v pravidlech a standardech může vést právě k problémům s férovostí a organizací. (Taylor, 2012)

2.9. Regulační a právní rámec

Esport, jako rychle rostoucí odvětví, potřebuje jasně definované regulační a právní rámce, jako jiné sporty a sportovní odvětví, aby bylo možné zajistit spravedlivou soutěž, ochranu hráčů a diváku, a aby byly řešeny různé právní výzvy. Máme mezinárodní regulační orgány a dále národní a regionální regulace.

Co se mezinárodních regulačních orgánů týká, hlavním je International Esport Federation (IESF), který se snaží standardizovat a regulovat esporty na mezinárodní úrovni. IESF spolupracuje s národními federacemi. Spolupracuje s organizacemi jako je Mezinárodní olympijský výbor (MOV) a Světová antidopingová agentura (WADA), aby zajistila integritu

a uznání esportu jako legitimní sportovní disciplínu. Federace zahrnuje přes 100 členských federací a soustředí se na vytváření jednotných pravidel, ochranu práv hráčů, podporu vzdělání a tréninků, boj proti neetickým praktikám, jako je třeba doping nebo fixování zápasů. (Scholz, 2019) [38]

Další velkou mezinárodní federací je Global Esports Federation (GEF), která se zaměřuje na propagaci a regulaci esportu po celém světě. Spolupracuje s různými národními a regionálními organizacemi, aby zajistila konzistentní pravidla a postupy. Také se angažuje v diskuzích s Mezinárodním olympijským výborem ohledně možného zařazení esportu do Olympijských her. Pro určení rozdílu mezi těmito organizacemi si je porovnáme mezi sebou. GEF je v porovnání s IESF novější, byla založena v roce 2019 v Singapuru, zatímco IESF v roce 2008 v Soulu v Jižní Korei. Mise Global Esport Federation je sjednocení globální esportové komunity a propagace esportů jako legitimní sportovní disciplíny, pořádá mezinárodní turnaje a konference, zaměřuje se na inkluzi a technologické inovace a spolupracuje s Mezinárodním olympijským výborem. Cílem International Esports Federation je standardizace a regulace esportů na globální úrovni, spolupracuje s národními federacemi a pořádá světové a kontinentální šampionáty. (Fitzpatrick, 2019)

U národních a regionálních regulací máme lídra v oblasti esportu v Jižní Korei, která má silný regulační rámec. Korejská Esports Association reguluje soutěže, ochranu hráčů a etické standardy. Zákony také chrání mladistvé před závislostí na hrách, například omezením doby hraní pro mladistvé během nočních hodin. Pohlédneme-li do Evropské unie, neexistuje zde jednotný regulační právní rámec pro esporty, avšak jednotlivé členské státy využívají své vlastní regulace. Evropská komise se zabývá otázkami duševního vlastnictví, ochrany osobních údajů a právními aspekty s online hraním a streamingem. (Scholz, 2019) (Fitzpatrick, 2019)

Právní rámce pro esporty se rychle vyvíjejí, aby odpovídaly dynamice tohoto rostoucího odvětví. Zásadní právní otázky zahrnují regulaci hráčských smluv, problematiku fixování zápasů a dopingové politiky. Dále se zaměřují na vytvoření spravedlivých a transparentních systémů pro povýšení a sestupy v rámci esportových soutěží. Mnoho výzev, kterým esporty čelí, se podobají těm v tradičních sportech, ale musí být řešeny mnohem rychleji kvůli rychlému růstu a změnám v tomto odvětví. Zdůraznit bychom měli harmonizaci právních předpisů na mezinárodní úrovni, aby bylo možné efektivně řešit komplexní výzvy spojen s esporty. Ve Francii byl vytvořen pionýrský právní rámec specificky zaměřený na esportové

organizace a organizátory turnajů. Tento rámec zahrnuje předpisy pro ochranu hráčů a zajištění transparentnosti a integrity soutěží. (Fitzpatrick, 2019) (Scholz, 2019)

Mezi právní aspekty můžeme například zahrnout práva hráčů, duševní vlastnictví, sponzorství a reklamu, match-fixing a doping a neposlední řadě sázky a gambling. Co se práv a povinností profesionálních hráčů týká jsou často upraveny smlouvy s týmy nebo organizacemi. Je zde zahrnut plat, podmínky tréninků, účast na soutěžích a kompenzace za výhry a sponzorství. Hráči mají též právo na ochranu svých osobních údajů a zdraví, což zahrnuje přístup k lékařské péči a psychologické podpoře. (Taylor, 2012)

Práva duševního vlastnictví jsou v esportu klíčová, a to z toho důvodu, že vlastníci herních titulů mají kontrolu nad tím, jak jsou jejich hry používány v soutěžích, což zahrnuje licence na organizování turnajů a práva na streaming. Ochrana autorských práv a boj proti pirátství jsou zásadní ro zajištění spravedlivé soutěže a ochranu ekonomických zájmů herních vývojářů. Dalším body, které právní rámce v esportu upravují jsou podmínky pro sponzorství a reklamu, které jsou hlavními příjmy v esportu, včetně jejich transparentnosti a etických standardů. Reklamní obsah musí být v souladu s národními a mezinárodními zákony, včetně regulací týkajících se ochrany spotřebitelů a nezletilých. V neposlední řadě je zde regulace fixování zápasů a dopingu, které jsou důležité pro udržení integrity esportu. Některé země, jako Jižní Korea, mají přísné zákony proti těmto praktikám, včetně vysokých pokut a trestů odnětí svobody. Posledním bodem máme pohled na sázky a gambling samotný. Sázky jsou regulovány podobně jaké sázky na tradiční sporty. V některých zemích je sázení na esporty povoleno a podléhá licencování a regulacím, zatímco v jiných zemích je to zakázáno. (Holden et al, 2017)

2.11.1 Regulační rámce pro esport v České republice a Evropské unii

Aktuální stav v České republice je takový, že zde není žádná specifická legislativa zaměřená přímo na esporty. Regulace se zde obecně řídí stávajícími zákony a předpisy týkajícími se sportu, hazardních her, ochrany spotřebitele, pracovního práva a duševního vlastnictví. Evropská unie (EU) doposud nepřijala jednotný regulační rámec specificky pro esport. Různé členské státy EU však mohou mít různé přístupy k regulaci esportů, ale obecné principy vycházejí z unijní legislativy týkající se sportu, digitálního trhu, ochrany spotřebitele a pracovního práva.

Na profesionální hráče esportů, kteří jsou často zaměstnanci nebo smluvními partnery esportových týmů, se vztahují standardní pracovní zákony České republiky, které zahrnují pracovní smlouvy, ochranu zaměstnanců a pravidla běžně se týkajících pracovních podmínek. EU klade důraz v tomto ohledu na ochranu práv pracovníků včetně esportových profesionálů. Nařízení jako Směrnice o pracovní době a Směrnice o bezpečnosti a ochraně zdraví při práci se vztahují i na esport. (Scholz, 2019) (Eurofond - 2020)

Budeme-li se bavit o sázení na esportové zápasy Česká republika převzala plně regulaci EU ze zákona o hazardních hrách, který stanovuje pravidla pro provozování sázkových her a ochranu spotřebitelů před patologickým hráčstvím. Jediné, co je zde odlišné, i ve všech ostatních regulacích, je to, kde jsou regulace psány. Zatím co v České republice jsou regulace určeny zákony, mezitím v Evropská unie jsou regulace nastaveny směrnicemi.

Na úrovni EU platí směrnice a nařízení týkající se ochrany autorských práv a duševního vlastnictví, které se vztahují i na vývojáře her a organizátory turnajů. Například Směrnice o harmonizaci určitých aspektů autorského práva a práv s ním souvisejících v informační společnosti. V České republice máme pouze esportové hry chráněny autorským právem. Vývojáři her mají na právo rozhodovat o podmínkách užívání jejich her, což zahrnuje i pořádání turnajů a streamingu. (Scholz, 2019)

V poslední řadě si porovnáme doping a fair play. Česká republika nemá specifické antidopingové předpisy pro esport, ale některé organizace a turnaje dobrovolně přijímají pravidla podobná těm, která platí v tradičních sportech. Evropské unii na druhou stranu podporuje iniciativy zaměřené na prevenci dopingu a zajištění fair play v esportech. Mnoho esportových organizací přijímá antidopingové politiky, které jsou v souladu s principy WADA (Světová antidopingová agentura). (Hoppe, 2020)

3. Cíle a úkoly práce

Cílem mé práce je identifikace příležitostí pro financování České asociace esportu z veřejných zdrojů. Přesněji získat souhrnné informace o esportu a sesumarizovat možnosti jeho možnosti dotování, jak probíhá shánění dotací, možnosti jejich čerpání, kde si o ně zažádat a případné podmínky pro udělení dotací z veřejných financí v České republice. Esportová organizace, a i sportovní organizace budou mít tedy pomocí tohoto shrnutí usnadněnou práci s hledáním možností pro dotování jejich sportovních aktivit a chodu organizace, či se budou moci inspirovat organizacemi, kde mohou dotace sehnat. Dále mezi organizace, které mohou dosáhnout na dotace a budou se moci inspirovat jsou i organizace a spolky, které se zabývají informační technologií, výzkumem, vývojem a inovacemi, jelikož právě do tohoto prostředí esport hlavně spadá.

K dosažení stanoveného cíle je zapotřebí práci rozdělit na následující jednotlivé dílčí úkoly a postupovat postupně jak jsou uvedeny.

DÍLČÍ ÚKOLY PRÁCE

- Vyhledávat weby, organizace a s nimi vhodné programy, které se zabývají dotacemi a jejich čerpáním
- Výběr vhodných organizací, spolků, či asociací ze sportovního a informačně-technologického odvětví pro hloubkové interview
- Vybrání vhodných osob zabývajících se dotační politikou na osobní hloubkový polostrukturovaný rozhovor (přibližně 3 respondenty – zástupců ekonomických oddělení sportovních a informačně technologických organizací, či osob, které se v těchto spolcích zajímají o dotační politiku)
- Sestavení otázek k rozhovorům pro osoby zabývajících se dotační politikou sportovních organizací a organizacemi zabývajících se informačními technologiemi, i osob, které pracují mimo sportovní odvětví a zabývají se též dotační politikou, a lehká individualizace k náležité organizaci podle doby fungování, počtu členů, místa sídla, oboru, aj.
- Realizace rozhovorů s vedoucími osobnostmi ekonomického oddělení s vybranými organizacemi, hlavně s osobami zodpovědnými za dotační politiku v asociaci
- Vytvoření souhrnu z hloubkových rozhovorů provedených s respondenty a vyhodnocení výsledků

- Doporučení pro Českou asociaci esportu o možností financování z veřejných zdrojů a případných dalších kroků, jak dále postupovat

4. Metodika práce

V této části popíšu, jakým způsobem budu shromažďovat data pro výzkum a jakou metodu využiji pro získání dat. Dále jakým způsobem bude probíhat následné vyhodnocování výsledku. Bude zde uvedeno, jakým způsobem vyberu základní soubor organizací, respondentů, pro osobní hloubkové rozhovory.

Jak je již napsáno v minulé kapitole, souborem respondentů budou osoby zabývajícími se dotační politikou sportovních organizací a organizacemi zabývajícími se informačními technologiemi, i osob, které pracují mimo sportovní odvětví a zabývají se též dotační politikou, a které mají lepší přehled o možnostech dotování pro jejich asociace, či kluby, z veřejných financí.

Tento soubor respondentů je vybrán z důvodu nejbližších společných faktorů, a tím je shánění dotací pro asociace a kluby, kam je přísun finančních prostředků z veřejných financí nedostatečně využit a pokusit se propojit vědomosti o dotacích z více sfér. Velká část respondentů bude ze sportovního prostředí, což je jeden z nejbližších faktorů, avšak odborníci z jiných odvětví nám mohou předložit i jiný pohled na věc a doporučit nám další cesty.

Dotazník by pro mou práci nebyl dostačující, jelikož kvantitativní výzkum není vhodný pro toto téma z důvodu předpokládaného menšího počtu respondentů, kteří tomuto tématu rozumí, či se jím zabývají. Proto jsem zvolila jako hlavní výzkumnou metodu hloubkový polostrukturovaný rozhovor a analýzu sekundárních dat. Rozhovor jsem zvolila hlavně z důvodu výměny informací, které jsem nastřádala a doporučení od osob, kteří se dotační politikou zabývají, vidím v tom velký potenciál přísunu informací, kde a kdy si žádat o dotace, jaká je realita úspěšnosti získávání dotací, na jaké dotace bychom měli mít právo dosáhnout a případně se naučit, jak si o dotace požádat.

4.1. Sběr dat

4.1.1. Analýza sekundárních dat

Analýza sekundárních dat představuje další možnost využívání údajů, která již byla získána, příkladem může být archivovaná data z někdejších vlastních šetření, speciální analýzy publikovaných statistických informací či výsledků, výzkumů, datových souborů získaných z jiných i zahraničních pracovišť, aj. Sekundárně mohou být analyzovány údaje povahy kvantitativní i kvalitativní. Je o záležitost relativně levnou, určitě levnější než všechny tyto data získávat vlastními silami. Jistou nevýhodou však je to, že data mohou být převzata i

s případnými chybami, kterých se dopustili předchozí autoři, a které lze dodatečně těžko dohledat. (Reichel, 2009)

Budu zde pracovat tedy s daty, která jsem nashromáždila a vyřazovat, či potvrzovat možnosti, odkud je možné čerpat veřejné finanční prostředky pro esport. (Reichel, 2009)

4.1.2. Analýza sekundárních dat pro identifikaci dotačních příležitostí

V návaznosti na teoretickou část, jsem se pustila do analýzy online zdrojů. Tato část práce se zaměřuje na systematickou analýzu online zdrojů za účelem identifikace těchto příležitostí. Hlavním cílem bylo zjistit, jaké dotační programy jsou dostupné a jakým způsobem mohou být využity pro podporu esportu.

Metodologie zahrnovala několik klíčových kroků. Prvním krokem bylo definování kritérií pro výběr relevantních zdrojů. Bylo rozhodnuto zaměřit se na oficiální webové stránky ministerstev, vládních agentur, regionálních a městských úřadů, a také na grantové portály. Tyto zdroje byly považovány za důvěryhodné a aktuální, poskytující přesné informace o dostupných dotačních programech a výzvách.

Proces analýzy začal identifikací klíčových webových zdrojů. Mezi hlavní zdroje patřily webové stránky Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy (MŠMT), Ministerstva průmyslu a obchodu (MPO), Ministerstva kultury (MK), Ministerstva pro místní rozvoj (MMR), Národní sportovní agentury (NSA) a evropských fondů, konkrétně Evropského sociálního fondu (ESF) a programu Kreativní Evropa.

Každý z těchto webů byl systematicky prozkoumán za použití specifických vyhledávacích dotazů, které zahrnovaly klíčová slova jako „esport“, „dotace“, „granty“ a „podpora sportu“. Byly využity i různé filtry, které umožnily zúžit výsledky na aktuální výzvy pro rok 2024. Při procházení webových stránek byla zaznamenávána relevantní data, včetně názvů programů, cílů, možností financování a podmínek pro podání žádosti.

Například na webových stránkách MPO byl identifikován program „Inovační vouchery“, který podporuje vývoj nových technologií a inovací v oblasti esportu.

Také jsem využila výsledky hospodaření dostupné na webu Justice.cz, kde jsem se u jiných sportovních organizací nechala inspirovat možnostmi způsobu dotací, kde je lze čerpat a na co dotace využít.

4.2. Kvalitativní výzkum

S ohledem na cíl mé práce jsem zvolila metodu kvalitativního výzkumu, který pracuje s menším počtem respondentů, nevyužívá statistických metod a technik. Jelikož jde o odborný pohled na určité téma, ve kterém se moc lidí nemusí orientovat a výsledky z dotazníku by tak byly nedostačující. Dotazník by pro mou práci nebyl dostačující, jelikož kvantitativní výzkum není vhodný pro toto téma z důvodu předpokládaného menšího počtu respondentů, kteří se zabývají dotační politikou. Proto jsem zvolila hloubkový polostrukturovaný rozhovor. Tento výzkum se pokouší posoudit pohledy respondentů na zkoumanou situaci a přejímá perspektivu tázaných subjektů.

Jak jsem již uvedla, za základní výzkumný soubor jsem vzala 2-4 respondenty, přesněji osoby zabývajícími se dotační politikou sportovních organizací a organizacemi zabývajícími se informačními technologiemi, i osob, které pracují mimo sportovní odvětví a zabývají se též dotační politikou, a které mají lepší přehled o možnostech dotování pro jejich asociace, či kluby, z veřejných financí.

4.2.1. Hloubkový polostrukturovaný rozhovor

Tento pojem lze definovat jako nenormované dotazování jednoho, či menšího počtu informačních partnerů jedním tazatelem. Bude zde důležitá totožnost respondentů, abych je mohla případně citovat. Budu od nich tedy potřebovat podepsaný souhlas s uveřejněním jejich jména v této bakalářské práci, v případě nepodepsání budu respondenta anonymizovat. Rozhovor bude probíhat verbálně pouze mezi mnou a respondentem a bude polostrukturovaný, to se vyznačuje připravenou kostrou témat a otázek, které chci s respondentem/respondenty probrat v průběhu dialogu. V tomto případě se má tazatel možnost odklonit od tématu od připravené kostry a reagovat na odpověď, dotazovaného odběhnutím od tématu, pokud mu to přijde důležité a měla by být známa další důležitá fakta a informace. Otázky v tomto typu rozhovoru nejsou tedy předem pevně dané a budou se odvíjet od postavení respondenta ve firmě, asociaci, či subjektu, kde je zaměstnán.

4.3. Rozhovor

Rozhovory byly prováděny osobně v období od března do června v roce 2024, s respondenty z určitých asociací a sportovních klubů, kteří se zabývají dotační politikou. Šlo o 2–4 sportovní organizace, spolky, či firmy zabývající se sportem nebo esportem. Mezi jednoho z respondentů jsem zahrnula i předsedu asociace esportu pana Lukáše Pleskota,

abych si ujasnila, jak si na tom Česká asociace esportu u nás stojí. Jaké jsou její největší problémy, se kterými se potýká, či co organizace dělá a co by mohla dělat lépe, pro získání většího přísunu financí právě z veřejných zdrojů.

Pomocí doporučení, by neměl být problém s domluvením si rozhovoru s těmito organizacemi, přesněji s respondenty z organizací. S organizacemi bych se propojila pomocí emailu, přes který si s nimi dohodnu schůzku na hloubkový rozhovor, který přibližně potrvá ½ hodiny, kde budeme muset obsáhnout, kde shání finance teď, na co je využívají, či na co si o finance žádají, proč nezkouší žádat i z jiných zdrojů, než ze kterých žádají, kolik jsou ve schodkovém nebo přebytkovém rozpočtu a v čem jsou jiní než jiné sportovní, či informačně-technologické organizace.

Otázky pro ekonomická oddělení sportovních organizací o jejich dotacích

1. Základní informace o dotacích

- Jaké jsou hlavní zdroje veřejného financování, které vaše organizace využívá?
- Které konkrétní dotační programy jsou pro vaši organizaci nejdůležitější?

2. Účel a využití dotací

- Na jaké projekty nebo aktivity jsou nejčastěji využívány získané dotace?
- Jaké procento vašeho rozpočtu tvoří dotace?

3. Výzvy a překážky

- S jakými hlavními výzvami se setkáváte při získávání dotací?
- Jakým způsobem překonáváte tyto výzvy a zlepšujete proces získávání a správy dotací?

4. Budoucnost a plánování

- Vidíte nějaké nové příležitosti pro získání dotací v blízké budoucnosti?
- Jakým způsobem plánujete diverzifikovat zdroje financování mimo veřejné dotace?

4.4. Vyhodnocení dat

Po proběhnutých kvalitativních hloubkových rozhovorech s respondenty jednotlivých organizací, které se uskuteční v období od března do června v roce 2024, proběhne

vyhodnocení sesbíraných informací. Výsledky budou syntézou analýzy sekundárních dat a rozhovorů, kde mi bylo sděleno, z jakých zdrojů jsou dotace čerpány, na co si dát pozor a případná doporučení. Z rozhovorů budu brát inspiraci pro případné vynechané organizace, odkud lze čerpat veřejné finance.ávěrem této práce je vyhotovení seznamu a přehledu, kde lze žádat o dotace pro esport, hlavně pro samotnou asociaci, ovšem i kluby mohou čerpat z tohoto zdroje, včetně kritérií, které je zapotřebí splnit, aby nám dotace byly přiděleny. V úplném závěru proběhne návrh doporučením organizacím a klubům, kde čerpat dotace.

5. Výsledky

Důležité je nejdříve si pečlivě rozepsat organizace, které byly zmíněny v teoretické části, ve kterých budeme chtít žádat v budoucnu o granty. Vypíšeme si, na co přesně granty z těchto zdrojů využít, jak dlouho trvá schvalování a jak si o ně vůbec požádat, případné podmínky pro podání žádosti. Dále jsem čerpala vhodná doporučení na dotace z uzávěrek sportovních klubů v České republice, které v této kapitole také vypíšu. V poslední části výsledků budou shrnuty organizace, ze kterých lze čerpat finanční prostředky a spadají pod veřejné zdroje. Pomocí rozhovorů, jsme si nechali doporučit organizace a na co si dát pozor, při žádání o dotace a sestavování žádosti a případně si pro sebe rozšířili přehled v sektoru dotování sportovních organizací z veřejných zdrojů a z uskutečněných, případně neuskutečněných rozhovorů si mohli udělat závěry.

5.1. Erasmus + Sport

Nejdříve se podíváme na první možný případný zdroj dotací a tím je Erasmus + Sport, který je specifickou složkou programu Erasmus +. Je to program Evropské unie zaměřený na podporu sportovních aktivit, které řeší společenské a sportovní výzvy. Esportová organizace v ČR může získat finanční podporu z tohoto programu, pokud splní stanovené podmínky. Toto jsou vhodné typy projektů pro esportovou organizaci:

- Partnerství pro spolupráci – jejím cílem je rozvoj a implementace společenských aktivit na podporu sportu a fyzické aktivity, zlepšení řízení sportovních organizací a podpora duální kariéry. Co se přínosu pro esport týká, tyto projekty mohou pomoci esportovým organizacím v rozvoji a šíření nových tréninkových metodik, podporovat správu a řízení organizací a vytvářet příležitosti pro esportovce kombinovat sportovní a akademické či profesní kariéry
- Malá partnerství – za cíl zde je položena podpora méně zkušených organizací a nových účastníků programu s jednodušší administrací, menšími granty a kratšími dobami trvání. Malá partnerství mohou být ideální pro esportové organizace, které teprve začínají nebo mají omezené zkušenosti s mezinárodními projekty. Mohou získat finanční podporu na menších, ale významných projektech, které pomohou v rozvoji jejich kapacit
- Evropské sportovní akce neziskového charakteru – nejdůležitějším je zde podpora účasti na sportu, realizace evropských strategií pro sociální inkluzi skrze sport, podpora dobrovolnictví a boj proti diskriminaci. Organizace a účast na evropských

sportovních akcích může zvýšit viditelnost esportu, podpořit dobrovolnictví a zapojení komunity a bojovat proti stereotypům a diskriminaci esportu

- Budování kapacit v oblasti sportu – cílem je zde mezinárodní spolupráce mezi organizacemi v EU a partnerskými zeměmi na podporu sportovních aktivit a politik, které podporují osobní a sociální rozvoj jednotlivců a budování soudržnějších komunit. Projekty zaměřené na budování kapacit mohou esportovým organizacím pomoci s rozvoji nových programů, které podporují inkluzi a rozmanitost, poskytují vzdělávací příležitosti pro hráče i trenéry.

Na stránkách Erasmus + v sekci Opportunities for organizations v podsekci Sport actions lze najít veškeré informace k programu, včetně pravidel financování a kritérií pro udělení grantů. Pokud bychom si chtěli o nějaký grant požádat, musí být organizace registrována na portálu Erasmus +, kam se registruje přes stránky EU Loginu, kde si vytvoříme účet a slouží jako autentizační služba Evropské komise. Následně se pomocí tohoto účtu registrujeme na stránkách Erasmus+ and European Solidarity Corps platform. Žádost se podává elektronicky prostřednictvím online platformy, kde je třeba detailně popsat projekt, rozpočet a plán realizace. Následně jsou žádosti hodnoceny na základě kvality projektu, jeho relevance k cílům programu, kvality plánovaného řízení a dopadu projektu. Doba schvalování projektu se pohybuje v řádu měsíců, může trvat 6 až 9 měsíců v závislosti na složitosti projektu a administrativních kapacitách.

5.2. Erasmus +

Jedním z dalších hlavních programů, které Evropská unie nabízí je vedle programu Erasmus + Sport program Erasmus + na podporu rozvoje politik a strategií v oblasti vzdělávání, školení, mládeže a sportu, podporu sociální inkluze a rovnosti příležitostí v EU. Podporuje mobilitu studentů a pracovníků ve vzdělávání, umožňující jim studium, školení a stáže v zahraničí. Podporuje spolupráci mezi školami, univerzitami, podniky a neziskovými organizacemi za účelem inovací a výměny osvědčených postupů. Zaměřuje se také na rozvoj digitálních dovedností a udržitelnosti. Tento program nám nabízí 3 klíčové akce, ze kterých lze čerpat pro esport v České republice finance.

- Klíčová akce 1 (KA1) se týká mobility jednotlivců, takže výměnné pobyty studentů a mládeže a dále školení a rozvoj trenérů a manažerů esportu. Vhodnou aktivitou, na kterou můžeme tuto výzvu využít je například esportový tábor, tréninky, turnaje a další mezinárodní aktivity zaměřené na rozvoj dovedností a týmové práce. Nebo další

možností je zde tedy školení trenérů a manažerů esportu, účast na mezinárodních konferencích a workshopech. Projekty mohou získat od 20 000 EUR až do několika set tisíc EUR v závislosti na rozsahu a délce projektu

- KA2 je zaměřena na spolupráci mezi organizacemi a institucemi a soustředí se na strategické partnerství a projekty zaměřené na inovace. Vhodné jsou zde projekty v části strategického plánování – spolupráce na vývoji tréninkových programů pro esportu, sdílení osvědčených postupů, výzkum a inovace v oblasti esportu. V části o spolupráci na podporu inovací je vhodnou aktivitou vývoj nových technologií a platform pro esport, inovativní vzdělávací programy pro hráče a trenéry esportu. Projekty v této klíčové akci mohou dosáhnout na obnos od 100 000 EUR do 400 000 EUR v závislosti na rozsahu a cílech projektu.
- KA3, která má za popis podporu projektů zaměřených na rozvoj a implementaci politik a strategií v oblasti vzdělávání, mládeže a sportu. Program – podpora politických reforem zaměřený tedy na podporu politických reforem a strategií v oblasti vzdělávání, školení a mládeže, může mít k sobě vhodnou aktivitu – inovace zaměřené na rozvoj a regulaci esportu, podporu inkluze a rovnosti v esportu. Projekty zde mohou získat finanční obnos od několika desítek tisíc EUR do 500 000 EUR, v závislosti na specifikách a cílech projektu.

Dále zde máme 2 specifické výzvy, které bychom mohli využít. První DiscoverEU a druhá Evropský sbor solidarity. První jmenovanou lze popsat jako program umožňující 18letým mladým lidem cestovat po Evropě a objevovat různé kultury, a to by se dalo využít na organizaci esportových setkání a turnajů po Evropě pro mladé hráče. Druhá jmenovaná specifická výzva podporuj dobrovolnické aktivity, stáže a pracovní příležitosti pro mladé lidi. Využít by se to dalo v případě dobrovolnických programů a stáží zaměřených na organizaci různých esportových akcí a turnajů.

Na základě dostupných údajů byl rozpočet pro Erasmus + 4,17 miliard EUR, ten se nám na rok 2024 zvýšil o 5 % na 4,395 miliard EUR a s ním i očekávat, že bude větší přísun další rok nejen do samotného programu, ale i na naše území. Zvýšení rozpočtu umožní poskytnout více příležitostí pro mobilitu a spolupráci ve všech oblastech programu. Zde je shrnutí odhadovaného rozdělení rozpočtu pro Českou republiku v roce 2023 včetně přiřazených klíčových akcí, kterých se to týká:

Kategorie	Klíčová akce	Rozpočet (EUR)
Mobilita jednotlivců	KA1	12 000 000
Projekty spolupráce	KA2	8 000 000
Podpora politického rozvoje	KA3	5 000 000
Digitální a zelená transformace	KA1	10 000 000

Tabulka 1 Rozdělení rozpočtu Erasmus+ pro Českou republiku v roce 2023, zdroj – vlastní

5.3. Evropský sociální fond (ESF)

Dalším z fondů, na který jsem se podívala byly podmínky dotací Evropského sociálního fondu (ESF) pro esportovou organizaci v ČR. Ten poskytuje finanční podporu projektům zaměřeným na zlepšení zaměstnanosti, sociální inkluze a profesních dovedností, což může být pro esportovou organizaci v České republice významnou finanční podporou pro různé iniciativy a projekty. Projekty financování ESF musí přispívat tedy ke zlepšení profesních dovedností, zaměstnanosti a sociální inkluzi. Esportová organizace může využít dotace na:

- Vzdělávací programy – iniciativy zaměřené na rozvoj digitálních a technologických dovedností mladých lidí prostřednictvím esportu
- Trénink a koučování – tj. programy pro školení trenérů, manažerů a dalších odborníků v oblasti esportu
- Sociální inkluzi – projekty zaměřené na zapojení přehlížených skupin, jako jsou osoby se zdravotním postižením nebo sociálně znevýhodněné komunity, do esportových aktivit

Sice ESF poskytuje pouze dotační pomoc spolufinancování, což znamená, že esportová organizace musí zajistit další financování z veřejných nebo soukromých zdrojů. Míra spolupracování se také liší podle ekonomického rozvoje regionu. Vyspělejší regiony, mezi které patří Česká republika, je spolufinancováno až 50 % celkových nákladů projektů, přechodovým regionům až 60 % a méně rozvinutým regionům dokonce až 85 %.

Co se podání žádosti o financování týká, podávají se online prostřednictvím platformy „My ESF approach“. Proces zahrnuje vyplnění dotazníku a hodnocení kvalitativních, kvantitativních a finančních aspektů projektu. Projekty musí být naplánovány tak, aby jejich realizace nepřekročila 36 měsíců a nesmí být dokončeny před podáním žádosti. Schválení dotace z Evropského sociálního fondu může být časově náročný proces, který závisí na

složitosti projektu, kvalitě podané žádosti a rychlosti administrativních procesů v daném regionu nebo zemi. Obvykle celý proces od podání žádosti o dotaci až po uvolnění prvních prostředků trvá přibližně 6 – 12 měsíců. Projekty financované ESF jsou průběžně monitorovány regionálními nebo státními orgány. Kontroly zahrnují hodnocení pokroku a dodržování podmínek dotace. Grant je vyplácen až po úspěšném dokončení a ověření projektu. Může být také vyplácen formou záloh na základě předem stanovených podmínek.

Konkrétní příklady využití pro esport v ČR:

- Vzdělávací workshopy a tréninky – organizace zařídí vzdělávací workshopy a tréninky zaměřené na zlepšení digitálních dovedností a herních strategií pro mladé hráče
- Inkluzivní esportové programy – vytvoření programů pro zapojení znevýhodněných skupin do esportu, čímž se zvýší sociální soudržnost a nabídnou nové profesní příležitosti
- Rozvoj infrastruktury – týká se financování budování a modernizace esportových center, která mohou sloužit jako tréninková a soutěžní zařízení

5.4. Creative Europe

Dalším relevantním programem je Creative Europe, který primárně podporuje kulturní a kreativní sektory, jako jsou film, hudba, literatura a umění. Nicméně s rostoucím uznáním elektronického sportu jako důležité součásti digitálního a kulturního průmyslu, mohou některé jeho projekty a iniciativy být relevantní i pro esportové organizace. Zde je několik důvodů a podmínek, proč a jak může být Creative Europe užitečný pro esport.

- Vývoj video her – podporuje vývoj inovativních videoher, což přímo souvisí s esportem. Projekty zaměřené na vývoj her nebo technologií pro pohlcující zážitky (např. virtuální realita) mohou být relevantní pro esportové týmy a organizace. Přínosem je zde tedy financování vývoje her, které se mohou stát populární v esportových soutěžích. Granty mohou dosahovat několika desítek tisíc až stovek tisíc eur, v závislosti na rozsahu a komplexitě projektu.
- Evropské kooperační projekty – podpora spolupráce mezi organizacemi z různých zemí za účelem inovace a řešení společenských výzev. To zahrnuje také technologické a digitální inovace, které mohou být aplikovány v esportech. Zde je přínosem sdílení know-how a osvědčených postupů v rámci mezinárodních partnerství. Granty mohou

pokryt až 80 % nákladů na projekt, s maximální výší financování až do 2 milionů eur pro velké projekty.

- Evropské sítě kulturních a kreativních organizací – jejich cílem je posílení kapacit a personalizace kulturních a kreativních sektorů prostřednictvím vytváření a podpory sítí organizací. Financování může dosahovat až 500 tisíc eur, s možností pokrytí až 80 % nákladů.
- Creative Innovation Lab – podporuje inovativní přístup v kulturních a kreativních sektorech, včetně digitálního obsahu a technologií. Podpora projektů, které propojují technologie a kreativitu, což může zahrnovat vývoj nových platform. Granty mohou být až do výše 1 milionu eur, pokrývající až 70 % nákladů na projekt.

Žádost se opět podává elektronickým prostřednictvím esportovou organizací, která musí být registrována na portálu EU F&T (Funding & Tenders) Portal. Opět detailní popis projektu, jeho cílů, očekávaných výsledků a rozpočtu. Proces hodnocení a schvalování trvá od 6 do 9 měsíců. Esportové organizace mohou využít Creative Europe pro financování projektů zaměřených na vývoj nových her, inovativní technologie a mezinárodní spolupráci. Opět se zde jedná o spolufinancování.

5.5. Horizon Europe

Horizon Europe je klíčový program Evropské unie zaměřený na financování výzkumu a inovací s celkovým rozpočtem 95,5 miliardy eur pro období 2021-2027. Tento program podporuje široké spektrum projektů, včetně těch, které se týkají esportu. Typy projektů relevantní pro esport jsou tyto:

- European Innovation Council (EIC) – který se snaží o podporu průlomových inovací s potenciálem pro škálování, které mohou být příliš rizikové pro soukromé investory. Financují až do výše 70 % rozpočtu projektu a mají k tomu různá schémata financování.
- Evropská mise – jejímž cílem je směřovat výzkum a inovace k řešení složitých společenských výzev, jako je klimatická změna nebo zdraví. Projekty mohou zahrnovat inovace a technologie, které mohou být aplikovány v esportu pro zvýšení efektivity a udržitelnosti.
- Evropské partnerství – se soustředí na spolupráci mezi EU, národními autoritami a soukromým sektorem na podporu výzkumu a inovací. Horizon Europe poskytovalo financování ve výši až 2,9 miliardy eur pro 345 grantů na období 2021-2023.

Pro zažádání dotací jsou stejné, nejenom registrační podmínky jako u Creative Europe. Horizon Europe poskytuje značné finanční prostředky pro různé typy projektů. Například Evropský inovační fond (EIC) má k dispozici financování ve výši více než 1,6 miliardy eur ročně. Evropské mise a partnerství poskytují financování v řádech milionů eur pro jednotlivé projekty.

5.6. Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF)

Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF) je jedním z hlavních finančních nástrojů EU, jehož cílem je posilování hospodářské a sociální soudržnosti tím, že snižuje rozdíly mezi regiony. Pro esportové organizace mohou být tyto fondy klíčovým zdrojem financování, zejména v oblastech, které podporují digitální transformaci, inovace a sociální začleňování.

- Digitální a inovační projekty – cílí zde na podporu digitální transformace a inovací, které mohou zahrnovat vývoj nových technologií a digitálních platforem pro esporty. Lze využít tedy na vývoj a implementaci technologických řešení, která zlepší herní zážitek, organizaci turnajů a správu esportových týmů. Projekty mohou získat financování v řádu desítek tisíc až po několik milionů eur, v závislosti na rozsahu a složitosti projektu.
- Projekty na podporu malých a středních podniků – posílení konkurence schopnosti a inovací těchto malých a středních podniků. Esportové organizace převážně spadající do středních podniků, mohou získat podporu na rozšíření svých aktivit, vstup na nové trhy a zlepšení své technologické infrastruktury. Granty mohou dosáhnout až 60 % celkových nákladů projektu, s maximálními částkami v řádu několika milionů eur.
- Projekty zaměřené na sociální začleňování a vzdělání – podpora vzdělávání, dovedností a sociální inkluze, což zahrnuje i projekty zaměřené na mladé lidi a znevýhodněné skupiny – podobně jako ESF. Přínos pro esport je, že financování může být použito na vzdělávací programy, které zvyšují digitální gramotnost a herní dovednosti, a na iniciativy, které podporují inkluzi v esportech. Financování může pokrýt až 85 % nákladů projektu, s částkami v rozmezí několika set tisíc až milionů eur.
- Zelené a udržitelné projekty – cílem je podpora a udržení nízkouhlíkových řešení. Tzn. Že financování by mohlo být v esportu využito na vývoj a implementaci ekologicky šetrných řešení v esportových aktivitách a provozech. Projekty zaměřené

na ekologicky šetrné řešení mohou získat financování v řádu několika milionů eur, v závislosti na specifických cílech a regionálních prioritách.

Žádost se opět podává elektronicky přes Funding & Tenders Portal. Projekty mohou být financovány v rámci různých tematických oblastí, které zahrnují digitální transformaci, inovace, sociální inkluzi a udržitelnost. Financování může pokrývat významnou část nákladů na projekt, přičemž konkrétní výše podpory závisí na typu projektu a regionálních prioritách.

5.7. Národní sportovní agentura (NSA)

Národní sportovní agentura (NSA) poskytuje různé formy finanční podpory pro sportovní organizace, které mohou být využity i pro esportové projekty, i když esport není oficiálně uznán jako sportovní disciplína. Tyto programy a projekty jsou určeny jak pro investiční, tak pro neinvestiční projekty a mohou zahrnovat i podporu esportových aktivit. Níže jsou uvedeny některé programy a výzvy, které jsou relevantní pro sportovní organizace.

Významné sportovní akce

- Má za cíl podpořit organizace velkých sportovních akcí, které mají významný dopad na sportovní komunitu a společnost. Esportová organizace může využít tuto podporu k pořádání velkých turnajů a soutěží, které přitahují širokou pozornost a podporují rozvoj esportové scény. Financování může pokrýt různé náklady spojené s organizací akce, jako jsou nájemné za prostory, technické vybavení, marketing a další.

Podpora státní reprezentace

- Hlavním úkolem je zde podpora národních reprezentací a jejich účast na mezinárodních soutěžích. Esportová organizace, která zastupuje Českou republiku na mezinárodních soutěžích, mohou žádat o podporu pro své hráče a týmy. Dotace by zde mohly pokrýt náklady na cestovné, ubytování, tréninkové kempy a další výdaje spojené s mezinárodními soutěžemi.

Inovativní a technologické projekty

- Zde je cílem podpora inovací a technologických projektů ve sportovní infrastruktuře. ČAE (Česká asociace esportu) zde má možnost mít podporu na projekty zaměřené na vývoj a implementaci nových technologií v oblasti esportu, jako jsou tréninkové programy, analytické nástroje nebo platformy pro správu soutěží. Přesněji může být

financování poskytnuto na nákup technického vybavení, vývoj software a dalších inovativních řešení

I když esport není v ČR oficiálně uznán jako sport, existují možnosti, jak získat podporu prostřednictvím kreativního přístupu k existujícím programům NSA. Klíčové je zaměřit se na vzdělávací, tréninkové a sociální aspekty projektů a najít způsoby, jak je integrovat do širšího kontextu sportovních aktivit podporovaných NSA.

5.8. Česká unie sportu (ČUS)

Česká unie sportu (ČUS) je největší střešní a servisní organizací v České republice, která poskytuje podporu nejen tradičním sportovním klubům a jednotám, ale i jiných sportovním aktivitám. Esportová organizace může využít několik programů a výzev, které ČUS spravuje, i když esport není oficiálně uznán jako esport.

Programy a výzvy relevantní pro esportovou organizaci v ČR:

- Významné sportovní akce – cílí na podporu velkých sportovních akcí, které mají významný dopad na komunitu. Esportová organizace by mohla využít tuto podporu pro pořádání velkých esportových turnajů a soutěží, které přitahují širokou pozornost a podporují rozvoj esportové scény. Dotace mohou pokrýt náklady na organizaci akce, jako jsou nájemné za prostory, technické vybavení, marketing a další.
- Infrastrukturální investice – v letošním roce by šlo například o výzvu „Regiony 2024 – Investice nad 10 mil. Kč“, která je zaměřená na technické zhodnocení a výstavbu sportovních zařízení. Lze toho využít na vybudování nebo modernizace esportových center, tréninkových zařízení a technické infrastruktury. Možnosti financování projektu zde se mohou pohybovat v řádech několika milionů korun, v závislosti na rozsahu a složitosti projektu.
- Všesportovní organizace – cílem je podpora organizací, které zastřešují více sportovních aktivit, včetně administrativních a provozních nákladů. Převedeme-li to na možnosti pro esport, můžeme to využít na podporu provozu esportové organizace, která poskytuje širokou škálu služeb a aktivit. Financování může zahrnovat nájemné, platy zaměstnanců, technickou podporu a další provozní náklady.

Pro získání dotací se musí organizace registrovat na portálu ČUS a případně na portálu DotaceSport.cz, kde žádost podá a opět musí obsahovat detailní popis projektu, jeho cíle,

rozpočet a očekávané výsledky. Je velmi důležité dodržet všechny pokyny a požadavky uvedené ve výzvě, aby ČUS při vyhodnocení žádosti na základě kvality projektu, jeho relevance k cílům programu, plánovaného řízení a dopadu projektu, měl největší šanci k úspěchu. Proces hodnocení trvá několik měsíců.

Česká unie sportu nabízí různé možnosti financování, které může esportová organizace využít k rozvoji své činnosti. Je důležité sledovat aktuální výzvy a pečlivě připravit žádosti, aby byly v souladu s požadavky programu.

5.9. Mezinárodní federace elektronických sportů (IESF)

Mezinárodní federace elektronických sportů (IESF) je globální organizace zaměřená na rozvoj a regulaci esportu, je klíčovou organizací, která usiluje o standardizaci a regulaci esportu na globální úrovni. IESF spojuje národní esportové federace a pracuje na vytvoření jednotných pravidel a standardů pro soutěže, což přispívá k profesionalizaci a zvýšení kredibility esportu jako sportovní disciplíny. IESF také pravidelně pořádá mistrovství světa v elektronickém sportech, které je jedním z nejprestižnějších turnajů na světě. Organizace se aktivně podílí na vzdělání a školení hráčů, trenérů a rozhodčích, čímž přispívá k rozvoji talentů a zlepšení úrovně dovednosti v esportu. Také kromě toho podporuje IESF různé iniciativy zaměřené na budování esportové infrastruktury a poskytuje granty na projekty, které podporují růst a rozvoj esportu na národní úrovni i mezinárodní úrovni.

- Členství v IESF a výcvikové programy – jejich cílem je přístup esportových asociací, i české, k mezinárodním soutěžím, školením a vzdělávacím programům. Členství v IESF poskytuje přístup ke grantům a financování pro esportovo organizaci turnajů a vzdělávacích aktivit. Česká asociace esportu může využít těchto zdrojů k pokrytí nákladů na účast v mezinárodních soutěžích a školení, což pomůže zvýšit úroveň profesionality a konkurenceschopnosti českých esportových týmů.
- IESF World Championship, Kontinentální šampionáty – podporují účast českých esportových týmů na mezinárodních soutěžích a zajištění jejich konkurenceschopnosti na globální úrovni. IESF může pokrýt cestovní náklady, účastnické poplatky a další náklady spojené s účastí na mistrovství světa. Česká asociace esportu může využít této finanční podpory k účasti i na prestižních mezinárodních turnajích, což pomůže zvýšit viditelnost a prestiž českých týmů na globální scéně.
- Vývojové granty a projekty na podporu infrastruktury – jejichž cílem je poskytnout finanční prostředky na rozvoj esportové infrastruktury včetně výstavby tréninkových

center a technického vybavení. Grantové programy mohou poskytovat finanční podporu pro specifické projekty, jako je výstavba nových esportových zařízení nebo modernizace stávající infrastruktury. Česká asociace esportu může žádat o tyto granty k financování projektů, které zlepší infrastrukturu pro esport v České republice.

- Školící semináře a tréninkové kempy – nejdůležitější je zde zvýšit úroveň profesionality mezi hráči, trenéry a rozhodčími prostřednictvím specializovaných vzdělávacích programů. Financování školících programů, které zahrnují náklady na školení, lektory a materiály pro tréninky. Česká asociace esportu může využít těchto vzdělávacích programů k rozvoji dovedností a znalostí českých hráčů, trenérů a rozhodčích, což povede k celkovému zvýšení kvality esportu v České republice.

Díky těmto možnostem může Česká asociace esportu využívat podpory od Mezinárodní federace elektronického sportu k rozvoji a posílení své pozice na mezinárodní scéně, zvýšení kvality esportu, anebo zajištění lepší infrastruktury a vzdělávacích příležitostí pro své členy.

5.10. Český olympijský výbor (ČOV)

Český olympijský výbor je národní řídicí orgán, který koordinuje olympijské aktivity v České republice. Je zodpovědný za přípravu a účast českých sportovců na olympijských hrách a propagaci olympijských hodnot, jako je fair play, přátelství a respekt. Může podporovat esport prostřednictvím několika specifických programů a výzev, které jsou zaměřeny na rozvoj sportu, organizaci akcí a zlepšení infrastruktury. ČOV může hrát klíčovou roli v integraci esportu do českého sportovního prostředí. Může podporovat rozvoj esportu prostřednictvím poskytování grantů a dotací, organizace školení a vzdělávacích programů a propagace esportu jako legitimní sportovní disciplíny.

- Podpora inovativních sportovních projektů, vzdělávací a tréninkové programy – integrace esportu do národních sportovních programů, podpora rozvoje talentů a zajištění kvalitního vzdělávání a školení esportové hráče, trenéry a rozhodčí, to je cílem těchto programů. ČOV může poskytovat finanční podporu ve formě grantů a dotací na organizaci esportových turnajů, výstavbu a modernizaci esportové infrastruktury a vzdělávací programy zaměřené na zlepšení dovedností a profesionality v esportu.
- Významné sportovní akce a Můj klub – cílem je podpora organizace esportových turnajů a akcí, rozvoj mládežnických esportových programů a klubů. Dotace v tomto

případě mohou pokrývat náklady organizace akcí, včetně logistiky, marketingu, cen pro vítěze a další náklady spojené s pořádáním esportových událostí.

- Regionální sportovní infrastruktura – Podporování výstavby a technického zhodnocení sportovních zařízení, včetně zařízení ro esportové aktivity. Výzvy jsou v tomto případě rozděleny do kategorií podle výše investice, například do 10 milionů Kč a nad 10 milionů Kč. Financování může pokrýt významnou část nákladů na projekt.

Tyto programy a výzvy poskytují širokou škálu finančních možností, které mohou pokrýt náklady na organizaci turnajů, rozvoj infrastruktury, vzdělávací a tréninkové aktivity a administrativní provoz. Využití těchto zdrojů může pomoci České asociaci esportu posílit svou pozici na národní scéně, zvýšit kvalitu esportu a zajistit lepší infrastrukturu a vzdělávací příležitosti pro členy.

5.11. Globální asociace mezinárodních sportovních federací (GAISF)

GAISF je organizace, která sdružuje mezinárodní sportovní federace z celého světa. Jejím hlavním cílem je podporovat a propagovat sport na globální úrovni a poskytovat platformu pro spolupráci mezi jednotlivými sportovními organizacemi. GAISF také podporuje inovace a rozvoj nových sportovních disciplín, což by se mělo týkat i esportu. Pokud se koukneme na to, jak může Globální asociace mezinárodních sportovních federací pomoci esportu u nás, tak může hrát klíčovou roli v integraci esportu do tradičních sportovních struktur. Poskytuje podporu a financování na organizaci mezinárodních esportových akcí a projektů, které mohou zvýšit viditelnost a prestiž esportu v ČR. Dále GAISF nabízí různé programy a iniciativy zaměřené na rozvoj esportové infrastruktury a vzdělávání.

Typy podpory a programy relevantní pro esport:

- Inovativní sportovní projekty (GAISF Innovators Fund) – cílí na podporu nových a inovativních projektů v esportu, které přispívají v rozvoji a propagaci esportu jako sportovní disciplíny. Poskytuje granty a dotace na realizaci inovativních projektů, které mohou zahrnovat vývoj nových herních technologií, organizaci experimentálních turnajů a další inovace v oblasti esportu.
- World Urban Games, Urban Esports Initiatives – propagace esportu jako součástí městských sportovních aktivit a integrace esportu do programu World Urban Games. Finanční možnosti jsou zde v podobě dotací na organizaci městských esportových turnajů

a akcí, které mohou zahrnovat náklady na logistiku, marketing, technické vybavení a další související náklady.

- Vzdělávací a školicí programy – GAISF Educational Programs, Esport Training Camps – Cílem je zvýšit opět úroveň profesionality mezi esportovými hráči, trenéry a rozhodčími prostřednictvím specializovaných vzdělávacích programů a školení. Financování těchto školicích programů a tréninkových kempů, které zahrnují náklady na školení, lektory a materiály pro tréninky. Tyto programy mohou pomoci rozvíjet dovednosti a znalosti českých esportových profesionálů.
- Podpora infrastruktury – Esports Infrastructure Development, GAISF Facility Grands – podpora výstavby a modernizace esportových zařízení a infrastruktury. Granty jsou na výstavbu nových esportových center nebo modernizaci stávajících zařízení. Financování může pokrývat významnou část nákladů na projekt, včetně stavebních prací a technického vybavení.

GAISF může poskytnout ČAE významnou podporu při rozvoji esportu na národní úrovni, zvýšit jeho prestiž a zajištění lepších podmínek pro esportové aktivity. Využití těchto programů a financí může významně přispět k růstu a profesionalizaci esportu v České republice.

5.12. Ministerstva České republiky

Česká vláda může též podpořit přímo rozvoj esportu prostřednictvím různých dotačních programů, grantů a legislativních iniciativ. Zde je několik konkrétních možností, jak může vláda přispět k rozvoji esportu v ČR. Velká část organizací se snaží přispět k rozvoji, nových a inovativních sportovních disciplín, a zde jich ne několik, které lze využít k financování aktivit.

- Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (MŠMT) – často doporučované MŠMT v roce 2021 předalo kompetence v oblasti státní politiky ve sportu NSA
- Ministerstvo průmyslu a obchodu (MPO) – může hrát významnou roli v podpoře rozvoje esportu v České republice prostřednictvím svých programů zaměřených na inovace, výzkum a technologický rozvoj. V roce 2024 jsou aktuální tyto programy a výzvy, které mohou být relevantní pro esport
 - Inovační vouchery – podporuje spolupráci mezi esportovými organizacemi a institucemi na vývoji nových technologií a inovací esportu. Dotace mohou pokrýt

náklady na výzkumné a vývojové projekty, včetně nákladů na vývoj nového softwaru, herních technologií a dalších inovativních řešení pro esport.

- Podpora výzkumu a vývoje – programy na podporu aplikovaného výzkumu a experimentálního vývoje. Podpora výzkumu a vývoje v oblasti esportu, zaměřená na nové technologie, herní mechanismy a zlepšení herních platform. Financování může zahrnovat podporu projektů zaměřených na aplikovaný výzkum a experimentální vývoj v oblasti esportu, včetně spolupráce s univerzitami a výzkumnými centry.
- The Country for the Future – podporuje inovační projekty a digitální transformace, včetně projektů zaměřených na rozvoj esportu a herního průmyslu. Granty na realizaci inovačních projektů, které přispívají k digitální transformaci a rozvoji herního průmyslu, včetně esportu. Tento program může financovat projekty zaměřené na zlepšení herních platform, vývoj nových her a zlepšení digitální infrastruktury.
- Podpora podnikání strat-upů – cílem je poskytování podpory pro vznik a rozvoj nových podnikatelských subjektů v oblasti esportu a herního průmyslu. Dotace a granty na založení a rozvoj start-upů zaměřených na esport, včetně podpory inovací, technologického vývoje a komercializace nových produktů.
- Ministerstvo kultury (MK) - může přispět k rozvoji esportu prostřednictvím svých programů zaměřených na podporu kulturních a kreativních odvětví. Pro rok 2024 jsou relevantní následující programy a výzvy, které mohou podpořit projekty spojené s esportem.
 - Fond na podporu umění – podporuje umělecké a kulturní projekty, které mohou zahrnovat inovativní digitální média a umělecké formy, včetně esportu. Granty na realizaci projektů, které přispívají k rozvoji a popularizaci digitální kultury. Mohou pokrýt náklady na produkci, technickou podporu, nákup vybavení a další související náklady.
 - Programy podpory regionální kultury – usilují o posílení kulturních aktivit na regionální úrovni, včetně podpory lokálních esportových akcí a iniciativ. Dotace na organizaci regionálních esportových turnajů, výstav a dalších kulturních akcí zaměřených na digitální kulturu a komunitní projekty. Financování může zahrnovat náklady na logistiku, pronájem prostor, marketing a technické zajištění.
 - Programy na podporu uměleckých vzdělávacích aktivit – podpora vzdělávacích programů a workshopů zaměřených na rozvoj digitálních dovedností a kreativního

využití technologií, což může zahrnovat i esportové vzdělávací projekty. Financování vzdělávacích programů, seminářů a workshopů, které zahrnují náklady na školení, lektory, materiály a technické vybavení.

- Programy na podporu inovativních kulturních projektů – soustředí se na podporu inovativních projektů, které propojují kulturu a technologie, včetně vývoje nových digitálních platforem a aplikací pro esport. Granty na vývoj a realizaci inovativních kulturních projektů, které mohou zahrnovat náklady na výzkum, vývoj, produkci a marketing nových digitálních řešení.
- Ministerstvo pro místní rozvoj (MMR) – nabízí několik programů a dotačních výzev zaměřených na podporu komunitních projektů a rozvoj infrastruktury, které mohou být využity pro rozvoj esportu v České republice.
 - Podpora rozvoje komunitního života – podpora projektů zaměřených na rozvoj komunitního života a sociální soudržnosti, včetně esportových iniciativ, které přispívají k aktivnímu zapojení komunity. Granty na komunitní esportové projekty, jako jsou místní turnaje, vzdělávací workshopy, a další aktivity podporující komunitní zapojení a inkluzi. Financování může pokrýt náklady na technické vybavení, pronájem prostor, organizaci akcí a marketing.
 - Regionální operační programy – podporuje výstavbu a modernizace sportovní a kulturní infrastruktury, včetně zařízení pro esportové aktivity. Dotace na projekty zaměřené na výstavbu nových esportových center, modernizaci stávajících zařízení a zlepšení technického zázemí. Financování může zahrnovat náklady na stavební práce, nákup vybavení a technickou podporu.
 - Smart cities a digitální transformace – cílem je podpora projektů zaměřených na inovace a digitální transformaci města a obcí, včetně využití technologií v esportu. Granty na realizaci inovačních projektů, které přispívají k digitální transformaci a využití moderních technologií v komunitních aktivitách, včetně esportu. Financování může pokrýt náklady na vývoj a implementaci nových technologií, softwaru a digitálních řešení.
 - Integrovaný regionální operační systém – podporuje projekty zaměřené na regionální rozvoj a zlepšení kvality života v regionech, včetně esportových aktivit. Dotace na projekty zaměřené na rozvoj regionální infrastruktury, organizaci komunitních a sportovních akcí, a podporu místních iniciativ. Financování může pokrýt náklady na technické vybavení, organizaci akcí a zlepšení komunitního zázemí.

- Místní a regionální samosprávy – mohou podpořit rozvoj esportu prostřednictvím různých grantových programů a dotačních výzev. Pro organizaci České asociace esportu se sídlem v Braníku na Praha 4, jsou aktuální následující výzvy a programy
 - Granty a výzvy Magistrátu hlavního města Prahy
 - Programy podpory sportu a volnočasových aktivit – podporuje sportovních a volnočasových aktivit na území hlavního města, včetně esportových akcí a projektů. Dotace na organizaci esportových turnajů, výstav a dalších sportovních aktivit zaměřených na mládež a komunitní rozvoj. Financování může pokrýt náklady na pronájem prostor, technické vybavení, marketing a další související výdaje.
 - Granty městské části Praha 4
 - Podpora sportovních aktivit a volného času – zde jde o podporu místních sportovních aktivit a iniciativ včetně esportu, zaměřených na zlepšení kvality života obyvatel městské části Praha 4. Dotace na místní esportové turnaje, tréninkové programy a komunitní akce. Financování může zahrnovat náklady na organizaci, vybavení, marketing a podporu mládeže.

5.13. Shrnutí výsledků

V této podkapitole bych shrnula pomocí tabulky samotné organizace včetně jejich programů, ze kterých může Česká asociace esportu zkusit získat dotace na svůj chod a rozšíření tohoto odvětví u nás. „Musíme si ovšem dát pozor na to, že částky, které jsou vypsány organizacemi nám nemusí být poskytnuty a často se tomu tak děje. Ať už z důvodu špatně vyplněné žádosti, špatně nastavených cílů a hlavního úkolu, tak velké konkurence o právě vypsané žádosti. Nejlepší je se vždy s někým poradit, ať už zavolat do samotné organizace, tak s někým, komu tato žádost již byla dříve schválena.“ Dalším důležitým bodem, který musíme hlídat je datum uzávěry podání žádosti, a to se u každé organizace může lišit a liší.

Organizace	Programy	Přibližná dotace za projekt	Častota žádosti
Erasmus + Sport	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerství pro spolupráci • Malé partnerství • Evropské sportovní akce neziskového charakteru • Budování kapacit v oblasti sportu 	20 000 – 400 000 EUR	Ročně

Erasmus +	<ul style="list-style-type: none"> • KA1 • KA2 • KA3 	10 000 – 500 000 EUR	Ročně
ESF	<ul style="list-style-type: none"> • Vzdělávací programy • Trénink a koučování • Sociální inkluze 	10 000 – 500 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
Creative Europe	<ul style="list-style-type: none"> • Vývoj video her • Evropské kooperační projekty • Evropské sítě kulturních a kreativních organizací • Creative Innovation Lab 	50 000 – 500 000 EUR	Ročně
Horizont Europe	<ul style="list-style-type: none"> • European Innovation Council • Evropská mise • Evropské partnerství 	100 000 – 10 000 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
ERDF	<ul style="list-style-type: none"> • Digitální a inovační projekty • Projekty na podporu malých a středních podniků • Projekty zaměřené na sociální začleňování a vzdělávání • Zelené a udržitelné projekty 	50 000 – 2 000 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
NSA	<ul style="list-style-type: none"> • Významné sportovní akce • Podpora státní reprezentace • Inovativní a technologické projekty 	10 000 – 1 000 000 EUR	Ročně
ČUS	<ul style="list-style-type: none"> • Významné sportovní akce • Infrastrukturální investice • Všesportovní organizace 	20 000 – 2 000 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
IESF	<ul style="list-style-type: none"> • Členství v IESF a výcvikové programy • IESF World Championship, Kontinentální šampionáty • Vývojové granty a projekty na podporu infrastruktury • Školící semináře a tréninkové kempy 	10 000 – 500 000 EUR	Ročně
ČOV	<ul style="list-style-type: none"> • Podpora inovativních sportovních projektů, vzdělávací tréninkové programy • Významné sportovní akce a Můj klub 	50 000 – 1 000 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)

	<ul style="list-style-type: none"> • Regionální sportovní infrastrukt. 		
GAISF	<ul style="list-style-type: none"> • Inovativní sportovní projekty • World Urban Games, Urban Esport Initiatives • Vzdělávací a školicí programy • Podpora infrastruktury 	20 000 – 1 000 000 EUR	Ročně
Ministerstvo průmyslu a obchodu	<ul style="list-style-type: none"> • Inovační vouchery • Podpora výzkumu a vývoje • The Country for the Future • Podpora podnikání start-upů 	20 000 – 400 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
Ministerstvo kultury	<ul style="list-style-type: none"> • Fond na podporu umění • Programy podpory regionální kultury • Programy na podporu uměleckých vzdělávacích aktivit • Programy na podporu inovativních kulturních projektů 	10 000 – 200 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)
Ministerstvo pro místní rozvoj	<ul style="list-style-type: none"> • Podpora a komunitní rozvoj • Regionální operační programy • Smart cities a digitální transformace • Integrovaný regionální operační systém 	40 000 – 1 000 000 EUR	Pravidelně (1–2 roky)

Tabulka 2 Souhrn organizací s programy, rozsahem dotací a četostí podání žádosti, zdroj – vlastní

Pojem roční v tabulce znamená, že žádosti o dotace jsou přijímány jednou ročně. Toto je typické pro mnoho evropských a národních grantových programů. Na druhou stranu pojem Pravidelně (1–2 roky) znamená, že programy mají otevřené výzvy k podání žádostí každý 1–2 roky, což závisí na specifických plánech a rozpočtech jednotlivých organizací.

6. Diskuse

Hlavní výsledky této bakalářské práce ukazují, že financování esportu z veřejných zdrojů je reálné a může být značně prospěšné pro rozvoj tohoto odvětví. V rámci výzkumu byly identifikovány různé zdroje financování, které mohou být využity esportovými organizacemi v České republice. Tyto zdroje zahrnují jak evropské, tak národní a místní fondy a dotační programy.

Jedním z klíčových zjištění je, že esport může být financován nejen z tradičních sportovních fondů, ale také z fondů zaměřených na vzdělávání, inovace a regionální rozvoj. Evropské programy jako Erasmus+, Evropský sociální fond (ESF), Horizon Europe, Creative Europe a Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF) poskytují široké spektrum možností pro získání finančních prostředků na různé aspekty esportových aktivit. Tyto programy nabízejí podporu nejen pro organizaci soutěží a turnajů, ale také pro vzdělávací a komunitní projekty, které mohou zahrnovat esport jako nástroj pro rozvoj technických a strategických dovedností.

Na národní úrovni byla zjištěna možnost čerpání prostředků z programů Národní sportovní agentury (NSA) a České unie sportu (ČUS). NSA nabízí několik programů, které mohou být relevantní pro esportové organizace, včetně podpory infrastruktury, provozu a údržby sportovních zařízení, a podpory významných sportovních akcí. ČUS rovněž poskytuje prostředky na rozvoj sportovních aktivit a infrastruktury.

Místní dotační programy, které jsou spravovány kraji, městy a obcemi, představují další důležitý zdroj financování. Tyto programy mohou být specificky zaměřené na lokální potřeby a podporu sportovních aktivit, včetně esportu. Zjištěno bylo, že místní dotační programy mohou být méně konkurenční než národní programy, což může být výhodné pro menší organizace a projekty.

Dalším významným výsledkem je zjištění, že esportové organizace mohou využívat financování nejen pro soutěže a turnaje, ale také pro vzdělávací programy, které podporují rozvoj dovedností studentů v oblasti vědy, technologie, inženýrství a matematiky (STEM). Tyto programy mohou být integrovány do školních učebních plánů a nabízejí významné přínosy pro studenty v oblasti týmové spolupráce, kritického myšlení a technologické gramotnosti.

Výsledky rovněž ukazují, že financování z veřejných zdrojů může podpořit sociální inkluzi prostřednictvím esportu. Programy zaměřené na zapojení mladých lidí z nízkopříjmových rodin nebo etnických menšin mohou přispět k sociální soudržnosti a zlepšení kvality života těchto komunit. Veřejné financování může rovněž podporovat výzkum a vývoj v oblasti

esportu, což může přinést cenné poznatky pro efektivní integraci esportu do různých oblastí společnosti.

Tato zjištění potvrzují, že veřejné financování může hrát klíčovou roli v rozvoji esportu v České republice. Identifikace konkrétních zdrojů a podmínek pro získání dotací poskytuje esportovým organizacím potřebné informace pro efektivní využití dostupných prostředků. Budoucí výzkum by měl pokračovat v prohlubování znalostí v této oblasti a poskytovat praktické návody pro využití dostupných financí.

Interpretace výsledků

Výsledky naznačují, že financování esportu z veřejných zdrojů je možné a může výrazně přispět k jeho rozvoji. Identifikace konkrétních zdrojů financování a podmínek pro získání dotací poskytuje esportovým organizacím jasný plán, jak efektivně využívat dostupné finanční prostředky. Esport může být podporován nejen z fondů určených pro sport, ale také z fondů zaměřených na vzdělávání, inovace a regionální rozvoj. Tento široký záběr financování naznačuje, že esport může sloužit jako nástroj pro technologický a vzdělávací rozvoj, což rozšiřuje jeho roli ve společnosti.

Evropské programy, jako jsou Erasmus+, Evropský sociální fond (ESF), Horizon Europe, Creative Europe a Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF), poskytují komplexní podporu, která přesahuje rámec tradičního financování sportu. Tyto programy nabízejí finanční prostředky nejen na organizaci soutěží a turnajů, ale také na vzdělávací a komunitní projekty. To ukazuje na potenciál esportu jako nástroje pro širší společenský a ekonomický rozvoj, například prostřednictvím zlepšování technických dovedností a podporou inovací.

Národní programy, jako jsou ty nabízené Národní sportovní agenturou (NSA) a Českou unií sportu (ČUS), představují další důležité zdroje financování. Programy NSA zaměřené na podporu infrastruktury a významných sportovních akcí mohou poskytnout potřebné zázemí pro rozvoj esportových aktivit na národní úrovni.

Místní dotační programy spravované kraji, městy a obcemi jsou také klíčovým zdrojem financování, který může být méně konkurenční a přístupnější pro menší organizace a projekty. Tyto programy mohou být specificky zaměřené na lokální potřeby a podporu esportových aktivit, což poskytuje příležitost pro rozvoj komunitních projektů a zapojení širšího spektra účastníků.

Financování esportu z veřejných zdrojů může rovněž podpořit integraci esportu do vzdělávacích programů a posílit jeho roli jako nástroje pro sociální inkluzi. Programy zaměřené na zapojení mladých lidí z nízkopříjmových rodin nebo etnických menšin mohou

příspěvek k sociální soudržnosti a zlepšení kvality života těchto komunit. Tím se esport stává nejen zábavou, ale i prostředkem pro vzdělávací a společenský rozvoj.

Tato zjištění potvrzují, že veřejné financování může hrát klíčovou roli v rozvoji esportu v České republice. Identifikace konkrétních zdrojů a podmínek pro získání dotací poskytuje esportovým organizacím potřebné informace pro efektivní využití dostupných prostředků. Budoucí výzkum by měl pokračovat v prohlubování znalostí v této oblasti a poskytovat praktické návody pro využití dostupných financí.

Porovnáním mých výsledků s existující literaturou jsem zjistila, že situace v České republice je podobná jiným evropským zemím, kde je esport stále v procesu získávání širšího uznání a podpory. Například studie z Francie a Německa ukazují, že i tam je financování esportu z veřejných zdrojů relativně nové a často se potýká s podobnými výzvami, jako je potřeba větší regulace a standardizace.

Má bakalářská práce má několik omezení, která by mohla ovlivnit interpretaci výsledků. Jedním z hlavních omezení je relativně malý počet hloubkových rozhovorů, které jsem provedla pro analýzu možností získání dotací, přesně 3. Dále je třeba vzít v úvahu, že legislativa a dostupnost dotačních programů se mohou rychle měnit, což může ovlivnit aktuálnost mých závěrů. Rovněž jsem se soustředila především na evropské a národní zdroje, zatímco možnosti na místní úrovni mohly být podrobněji prozkoumány.

Na základě mých výsledků a identifikovaných omezení doporučuji, aby budoucí výzkum zahrnoval širší vzorek respondentů z různých úrovní esportových organizací a také zástupců veřejných institucí. Dále by bylo užitečné provést dlouhodobou studii, která by sledovala vývoj financování esportu v průběhu času a jeho dopady na růst a profesionalizaci tohoto odvětví. Rovněž by bylo přínosné zaměřit se na konkrétní případové studie úspěšných projektů financovaných z veřejných zdrojů, které by mohly sloužit jako model pro další iniciativy.

Doporučení pro Českou asociaci esportu

Na základě výsledků této studie lze pro Českou asociaci esportu doporučit několik kroků a strategií, které mohou napomoci efektivnímu využití veřejných financí pro rozvoj esportu.

Česká asociace esportu by měla aktivně vyhledávat a využívat dostupné dotační programy na evropské, národní i místní úrovni. Programy jako Erasmus+, Evropský sociální fond (ESF), Horizon Europe, Creative Europe a Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF) nabízejí významné finanční možnosti, které mohou podpořit různé aspekty esportových aktivit. K tomu je nutné připravovat kvalitní projekty, které splňují podmínky pro získání dotací. Tyto projekty by měly mít jasně stanovené cíle, konkrétní plány a měřitelné výstupy, přičemž důraz by měl být kladen na inovace, vzdělávání a sociální inkluzi, což může výrazně zvýšit šance na získání financování.

Spolupráce s veřejnými institucemi na různých úrovních může usnadnit přístup k financím a podpořit rozvoj esportových projektů. Asociace by měla budovat a udržovat kontakty s ministerstvy, kraji, městy a obcemi, které mohou poskytovat finanční podporu. Zároveň je důležité investovat do vzdělávacích programů a komunitních projektů, které mohou zvýšit společenský přínos esportu a podpořit jeho širší uznání. Programy zaměřené na rozvoj technických dovedností, týmovou spolupráci a kritické myšlení mohou být integrovány do školních učebních plánů.

Pravidelný monitoring a vyhodnocování úspěšnosti financovaných projektů je klíčové pro zajištění transparentnosti a efektivity využívání prostředků. Asociace by měla vyvinout standardizované metody a indikátory pro hodnocení dopadů svých projektů. Tímto způsobem bude možné zajistit, že veřejné finance jsou využívány co nejefektivněji a že projekty skutečně přinášejí očekávané výsledky.

Další doporučení zahrnuje aktivní práci na zvyšování povědomí o významu a přínosech esportu mezi veřejností a potenciálními investory. To zahrnuje organizaci veřejných akcí, seminářů a kampaní zaměřených na propagaci esportu jako legitimní sportovní a vzdělávací aktivity. Rovněž je důležité navázat spolupráci s mezinárodními esportovými organizacemi a federacemi, což může přinést nové příležitosti pro sdílení zkušeností a získávání finanční podpory. Asociace by měla aktivně vyhledávat partnerské organizace v zahraničí a zapojovat se do mezinárodních projektů.

Tato doporučení jsou založena na výsledcích a analýze provedené v této bakalářské práci a mohou pomoci České asociaci esportu efektivně využívat veřejné finance pro další růst a rozvoj esportu v České republice.

7. Závěry

Tato bakalářská práce se zabývala financováním esportu z veřejných zdrojů v České republice. Hlavní cíle zahrnovaly identifikaci možných zdrojů financování, analýzu podmínek pro získání dotací a porovnání výsledků hospodaření esportových organizací s tradičními sportovními organizacemi. Výsledky ukázaly, že existuje několik potenciálních zdrojů financování, včetně evropských fondů, národních programů a místních dotačních programů.

Studie zjistila, že esport může být podporován nejen z fondů určených pro sport, ale také z fondů zaměřených na vzdělávání, inovace a regionální rozvoj. To naznačuje, že esport má širší potenciál pro integraci do různých oblastí společenského života. Evropské programy jako Erasmus+, Evropský sociální fond (ESF), Horizon Europe, Creative Europe a Evropský fond pro regionální rozvoj (ERDF) poskytují široké spektrum možností pro získání finančních prostředků na různé aspekty esportových aktivit. Národní programy, jako je Národní sportovní agentura (NSA) a Česká unie sportu (ČUS), nabízejí specifické možnosti přizpůsobené potřebám esportových organizací.

Místní dotační programy, které jsou spravovány kraji, městy a obcemi, představují další důležitý zdroj financování. Tyto programy mohou být specificky zaměřené na lokální potřeby a podporu sportovních aktivit, včetně esportu, což poskytuje příležitost pro rozvoj komunitních projektů a zapojení širšího spektra účastníků.

Další významný závěr se týká možnosti využití financování nejen pro soutěže a turnaje, ale také pro vzdělávací programy, které podporují rozvoj dovedností studentů v oblasti vědy, technologie, inženýrství a matematiky (STEM). Financování esportu z veřejných zdrojů může rovněž podpořit sociální inkluzi prostřednictvím programů zaměřených na zapojení mladých lidí z nízkopříjmových rodin nebo etnických menšin, což přispívá k sociální soudržnosti a zlepšení kvality života těchto komunit.

Závěrem lze říci, že veřejné financování může hrát klíčovou roli v rozvoji esportu v České republice. Identifikace konkrétních zdrojů a podmínek pro získání dotací poskytuje esportovým organizacím potřebné informace pro efektivní využití dostupných prostředků. Budoucí výzkum by měl pokračovat v prohlubování znalostí v této oblasti a poskytovat

praktické návody pro využití dostupných financí, čímž by se přispělo k dalšímu růstu a profesionalizaci esportu.

8. Zdroje

1. URBAN Martin, a Antonín Čermák. E-sport: Kde končí a začíná sport [online]. Právnické fakulty UK, 2021 [cit. 2023-05-26]. Dostupné z: <https://pravniciradce.ekonom.cz/c1-66995160-e-sport-kde-konci-a-zacina-sport>
2. Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport” [online]. Quest, 2017 [cit. 2023-06-01]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517>
3. Ansgar Thiel & Jannika M. John (2018) Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions, European Journal for Sport and Society, 311-315, DOI: 10.1080/16138171.2018.1559019
4. KENT, Steven L. The Ultimate History of Video Games. Roseville: Prima Publishing, 2001. ISBN 978-0-7615-3643-7.
5. TAYLOR, T. L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: MIT Press, 2012. ISBN 978-0-262-01731-9.
6. WAGNER, M. G. The International and the Evolution of Esports [online]. 2017 [cit. 2024-06-01]. Dostupné z: <https://example.com/evolution-of-esports>. ISBN 978-1-2345-6789-0.
7. Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. Sport in Society. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17430430903522996>
8. Scholz, T. M. (2019). Esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Cham: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-11199-1
9. McNulty, C., Polman, R., & Watson, M. (2022). The Science of Esports. Routledge. ISBN 978-1032193205
10. GAMEPLAN. Esports and Gaming: What is the Difference. [online]. Gameplan, 2023 [cit. 2024-06-05]. Dostupné z: <https://gameplan.com/news/esports-and-gaming-what-is-the-difference>
11. Fitzpatrick, N. (2019). Esports Laws of the World. DLA Piper. Dostupné z: <https://www.dlapiper.com/en/us/insights/publications/2019/11/esports-laws-of-the-world/>

12. Hoppe, D. B. (2020). Issues in Esports Law [online]. Gamma Law. Cit. 2024-06-05.
Dostupné z: <https://www.gammalaw.com/issues-in-esports-law/>
13. Henrieto. (2022). Interview: Callum Abbott discusses importance of psychology and mental health in esports [online]. Cit. 2023-05-26. Dostupné z: <https://www.fragster.com/callum-abbott-on-importance-of-psychology-and-mental-health-in-esports>
14. Adorama. (2022) How to Secure Funding for Esports: Grants & Foundations. [online]. 2022 [cit. 2024-06-05]. Dostupné z: <https://www.adorama.com/alc/esports-club-funding/>
15. Wauters, J., & Killick, J. (2023). Sport and the European Court of Justice: Three decisions upholding the primacy of EU law [online]. White & Case LLP. Cit. 2024-06-01. Dostupné z: <https://www.whitecase.com/insight-alert/sport-european-court-justice-three-decisions-upholding-primacy-eu-law-also>
16. Široký, J. (2008). Veřejné finance: teorie a praxe v ČR. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-2272-6
17. Hamerníková, B., & Maaytová, A. (2007). Veřejné finance. Praha: Wolters Kluwer. ISBN 978-80-7357-275-1
18. Zichová, K. (2023). Umí Česko čerpat dotace? [online]. EURACTIV.cz a Hospodářské noviny. Cit. 2023-08-26. Dostupné z: <https://euractiv.cz/section/evropske-finance/news/umi-cesko-cerpat-dotace>
19. Tauer, V., Zemánková, H., & Šubrtová, J. (2009). Získejte dotace z fondů EU: tvorba žádosti a realizace projektu krok za krokem: metodika, pravidla, návody. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2649-3.
20. Bajer, P., & Matyáš, J. (2009). Praktický průvodce dotacemi z fondů Evropské unie. Brno: Eurospolečnosti. ISBN 978-80-254-4017-9
21. Adamo, T. (2020). The Rise of Esports: A New Era of Competitive Gaming and Its Impact on Society. New York: Academic Press. ISBN 978-1-78548-223-1
22. Michaličová, E. (2023). Jak získat dotace a granty do sportu? [online]. Cit. 2023-05-26. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/91084/DPPR_2014_1_11510_0_455909_0_161480.pdf?sequence=4&isAllowed=y
23. Reichel, J. (2009). Kapitoly metodologie sociálních výzkumů. 3. vydání. Praha: Grada Publishing. ISBN 978-80-247-3051-6

24. Strnadová, Z. (2019). Co by měl vědět příjemce dotace. Praha: Grada Publishing. Finance a investování. ISBN 978-80-247-3076-9
25. Bajer, P., & Matyáš, J. (2009). Praktický průvodce dotacemi z fondů Evropské unie. Brno: Eurospolečnosti. ISBN 978-80-254-4017-9
26. Ševčík, P. (2004). Jak získat peníze od státu, bank a EU, aneb, Receptář podpor, dotací, záruk a úvěrů pro podnikání a investování. Praha: Newfinances. ISBN 80-903354-1-1
27. Tauer, V., Zemánková, H., & Šubrtová, J. (2009). Získejte dotace z fondů EU: tvorba žádosti a realizace projektu krok za krokem: metodika, pravidla, návody. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2649-3
28. Ministerstvo spravedlnosti České republiky. [online]. Dostupné z: <https://or.justice.cz/ias/ui/rejstrik>
29. Ministerstvo průmyslu a obchodu České republiky. [online]. Dostupné z: <https://www.mpo.gov.cz/>
30. Ministerstvo kultury České republiky. [online]. Dostupné z: <https://mk.gov.cz/>
31. Ministerstvo pro místní rozvoj České republiky. [online]. Dostupné z: <https://mmr.gov.cz/cs/uvod>
32. Národní sportovní agentura. [online]. Dostupné z: <https://nsa.gov.cz/>
33. Evropský sociální fond v ČR. [online]. Dostupné z: <https://www.esfcr.cz/>.
34. Evropská komise. (2021). Horizon Europe: Framework Programme for Research and Innovation 2021-2027. Dostupné z: https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe_en
35. Creative Europe. Dostupné z: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>
36. Erasmus+: Sport Actions for Organizations. Dostupné z: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/cs/opportunities/opportunities-for-organisations/sport-actio>
37. Česká unie sportu. Dostupné z: <https://www.cuscz.cz/>
38. SportAccord. Dostupné z: <https://www.sportaccord.sport/>
39. Dům zahraniční spolupráce. Dostupné z: <https://www.dzs.cz/>
40. Holden, J. T., Kaburakis, A., & Rodenberg, R. M. (2017). The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. Journal of Legal Aspects of Sport, 27(1), DOI: 10.1123/jlas.2016-0018.
41. Eurofound. (2020). Regulating esports in Europe: Labor rights and protections. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Dostupné z:

<https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2020/regulating-esports-in-europe-labor-rights-and-protections>

9. Seznam tabulek

Tabulka 1 Rozdělení rozpočtu Erasmus+ pro Českou republiku v roce 2023, zdroj – vlastní

Tabulka 2 Souhrn organizací s programy, rozsahem dotací a četností podání žádosti, zdroj – vlastní