

Abstrakt

Tato diplomová práce se zaměřuje na fenomén esportu, tedy profesionálního hraní počítačových her, po pandemii koronaviru. Teoretická část se věnuje odvětví jako takovému, zaměřuje se na vývoj globálního esportu, offline turnajů a vysílacích platforem. Praktická část pomocí smíšeného výzkumu zkoumá český esport podrobněji, jeho proměnu během pandemie a stav v roce 2023.