

## **Abstrakt**

Největší esportové události jsou nesrovnatelné s těmi regionálními, co se sledovanosti a příjmů týče, nicméně všechny esportové události mají mnoho společných rysů - jedním z nich je důležitost mediální reprezentace. Tato bakalářská práce si klade za cíl nastínit, jak se esportové ligy a jejich jednotlivé týmy prezentují svým divákům, a to prostřednictvím výzkumu mediálního vývoje esportu na nejvyšší úrovni a jeho následným porovnáním s vývojem na domácí scéně. Konkrétními esportovními organizacemi, které jsem si pro tuto práci vybral, jsou česká League of Legends liga Hitpoint Masters a evropská liga League of Legends EMEA Championship (LEC). V rámci výzkumu jsem vedl polostrukturované rozhovory s několika profesionálními hráči League of Legends, členy vedení a insidery, a tyto rozhovory jsem následně zpracoval pomocí tematické analýzy. Během výzkumu této práce a následné analýzy jsem zjistil, že zatímco LEC je v podstatě vzorem v mediální reprezentaci esportu, tak Hitpoint Masters výrazně zaostává kvůli nedostatku finančních prostředků, nedostatku zdrojů a především kvůli nevhodnému přístupu k mediální reprezentaci.