

Abstrakt

Název: Popularita e-sportu u pražské mládeže

Cíle: Hlavním cílem této práce je zjištění popularity e-sportu u pražské mládeže a s tím spojený marketingový potenciál tohoto odvětví. Práce dále prověřuje hloubku znalostí pražské mládeže, aby bylo možné si o současném stavu e-sportu u mládeže vytvořit celkový názor.

Metody: Metodou použitou v této práci je marketingový výzkum. Kvůli nedostatku sekundárních data musela být získána data primární. Výzkum probíhal pomocí elektronického dotazování. Použitý dotazník byl vytvořen speciálně pro účely této práce.

Výsledky: Výsledky tohoto výzkumu odhalily, že pražská mládež má o e-sportu poměrně rozsáhlé znalosti a že část z ní se mu dokonce věnuje, ať už aktivně jako hráči či pasivně jako diváci. Dále bylo zjištěno, že si myslí, že by e-sport získal větší pozornost, kdyby dostával více prostoru v médiích.

Klíčová slova: marketingový výzkum, počítačové hry, dotazování