



**ČESKÁ  
ASOCIACE  
ESPORTU**

# **ESPORT V ČESKU**

**PRŮZKUM ČESKÉ ESPORTOVÉ ASOCIACE**

**[www.esport.cz](http://www.esport.cz)**

# O průzkumu

**Termín:** 21. července až 10. listopadu 2019

**Akce:** PLAYzone Challenge, MČR v počítačových a mobilních hrách, online formulář

**Respondenti:** 1 827

## **Realizace:**

První část průzkumu proběhla na herní akci PLAYzone Challenge, kde promotéři s tablety obcházely účastníky akce za účelem vyplnění dotazníku. Totožná forma realizace probíhala i na MČR v počítačových a mobilních hrách. Po celou dobu byl dotazník také veřejně dostupný v podobě online formuláře a byla na něj spuštěna propagace s cílením na zájmy kolem esportu.

V rámci těchto třech aktivit se postupně zapojilo 1 827 respondentů, z nichž všichni zodpověděli všechny povinné dotazy. Bez jejich vyplnění nebylo možné dotazník odeslat, abychom předešli zkreslení odpovědí.

# Zdroje respondentů

## **PLAYzone Challenge:** 21. až 23. července, Brno

- » Největší LAN akce v Česku a na Slovensku
- » Více jak 500 hráčů, otevřena návštěvníkům
- » Soutěžní tituly roku 2019 byly CS:GO, PUBG, Fortnite, League of Legends, Hearthstone, Rainbow 6, StarCraft II, ale respondenti mohli z nabídky her vybrat libovolnou
- » Promotéři zde obcházeli s tablety a hráči i návštěvníci jim odpovídali na dotazy z formuláře

## **Online průzkum:** 15. srpna až 31. října, online

- » Otevřený Google formulář s nutností vyplnit všechny otázky před odesláním
- » Propagace skrze PLAYzone kanály (portál + sociální sítě), ale také s cílením na zájemce o esport skrze placenou propagaci

## **MČR v počítačových a mobilních hrách:** 8. až 10. listopadu, Brno

- » Nejprestižnější esportová akce v Česku a na Slovensku
- » Přes 200 hráčů a 50 000 návštěvníků
- » Soutěžní tituly roku 2019 byly CS:GO, PUBG, Hearthstone, League of Legends, Fornite, Rainbow 6, Clash Royale, Teamfight Tactics, ale respondenti mohli z nabídky her vybrat libovolnou
- » Promotéři zde obcházeli s tablety a hráči i návštěvníci jim odpovídali na dotazy z formuláře

# Fanoušek esportu

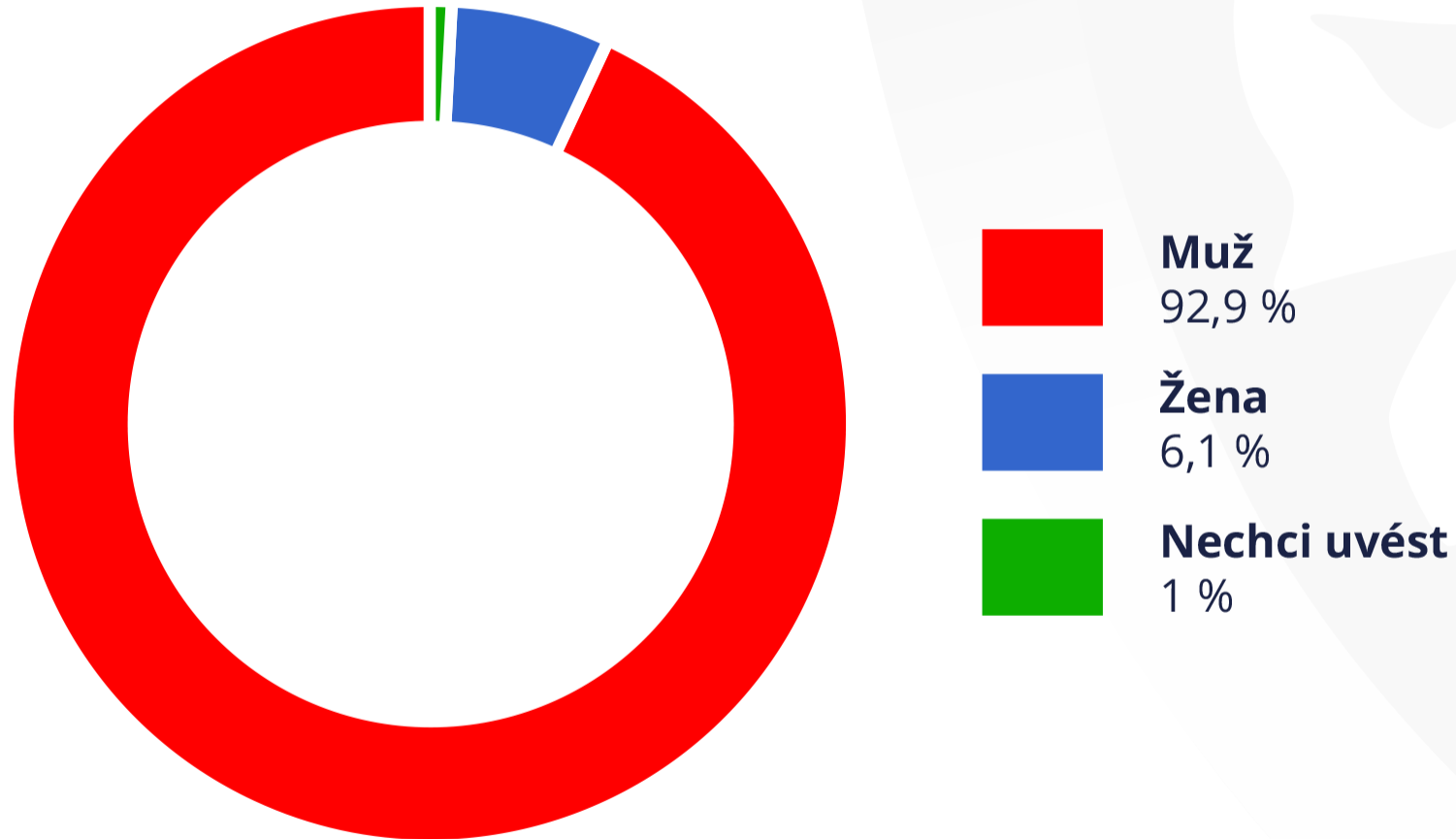
Na základě průzkumu jsme vytvořili profil typického fanouška esportu v České republice.

## **Onen fanoušek vypadá následovně:**

- » Jde o muže ve věku od 15 do 29 let.
- » Žijícím v Praze a jejím okolí, Jihomoravském nebo Moravskoslezském kraji.
- » Mezi jeho nejoblíbenější hry patří Counter-Strike, League of Legends a pak s větším odstupem PUBG či Hearthstone.
- » Hraje pravidelně zejména na počítači a mobilu, přičemž až 40 % odpovědělo, že vůbec nehraje na konzolách a noteboocích.
- » Zhruba jedna třetina z nich nehraje soutěžně, ostatní se do lig a turnajů zapojují pravidelně či narázově.
- » Pouze 10 % z nich nesleduje streamy, 75 % až ke třem hodinám denně.
- » Třetina fanoušků není spokojena se svým internetovým připojením a ještě nesázela na esport.
- » Pouze 6 % nakupuje v kamenném obchodě, desetkrát více pak čistě online přes eshopy, a to rovnoměrně na Alza a CZC.
- » Přes 40 % uvedlo, že již nakoupili na základě doporučení influencera, vlastní herní židli a také že za nejdůležitější komponent svého počítače považují grafickou kartu.
- » Mezi kritérii při výběru a používání hardware a příslušenství jasně vévodí prvky a nastavení pro co nejvyšší FPS či obnovovací frekvenci, tedy ne pro zážitek ze hry, ale co nejlepší výkon hráče.
- » Mezi nejoblíbenější značky mobilů patří Apple, Huawei, Xiaomi a Samsung. V energetických nápojích dominuje Red Bull, ale téměř 30 % fanoušků esportu energetické nápoje nepije.

# Pohlaví

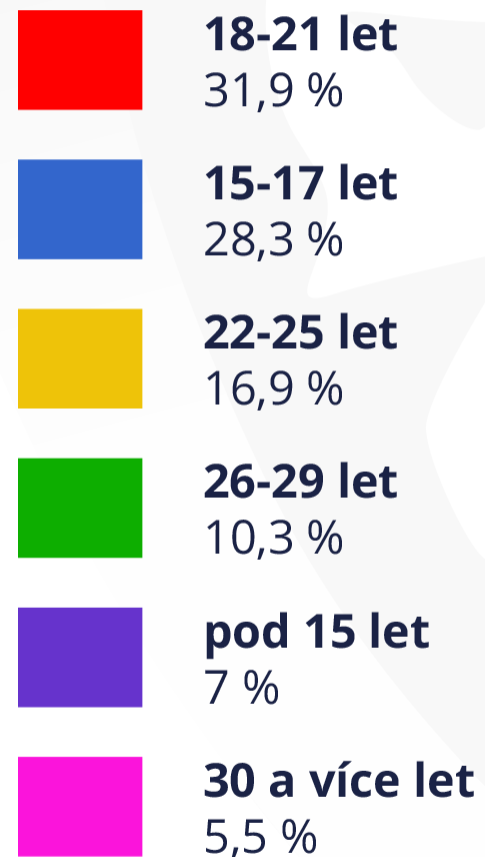
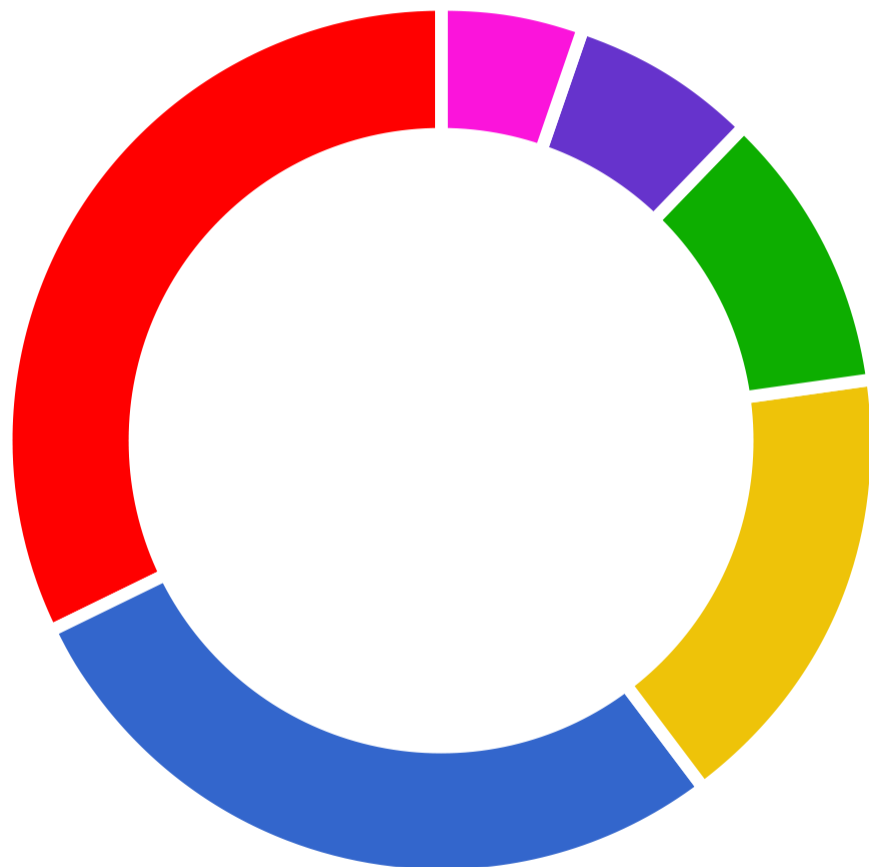
n = 1 827



**Položená otázka:** „Vyberte pohlaví:“

# Věková kategorie

n = 1 827



**Položená otázka:** „Vyplňte, do jaké věkové kategorie patříte:“

# Kraj

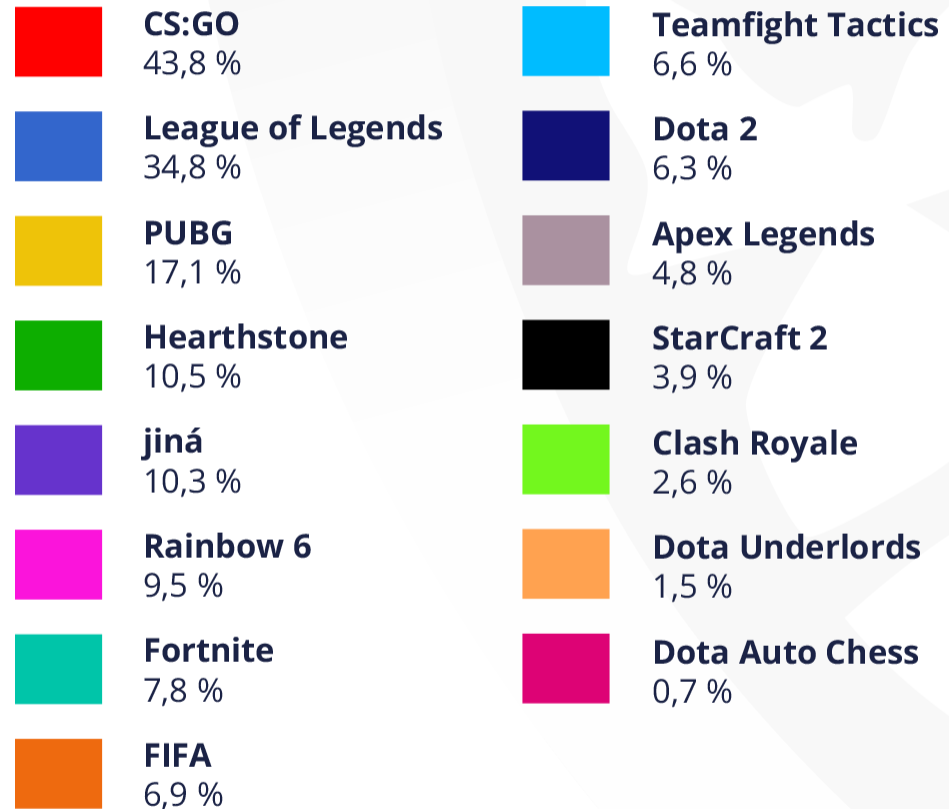
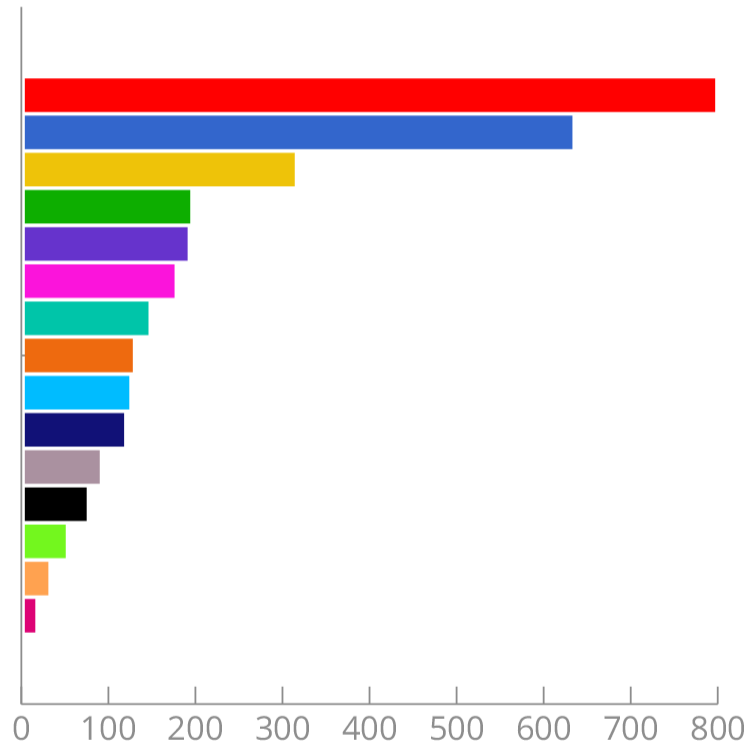
n = 1 827



**Položená otázka: „V jakém kraji bydlíte?“**

# Nejoblíbenější tituly

n = 1 827

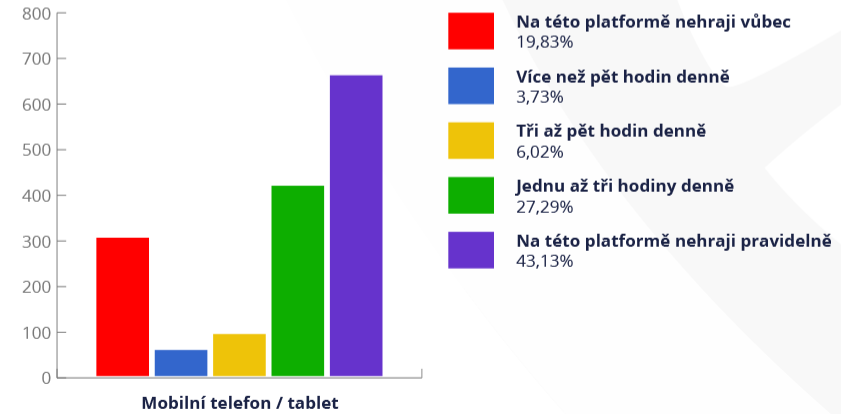
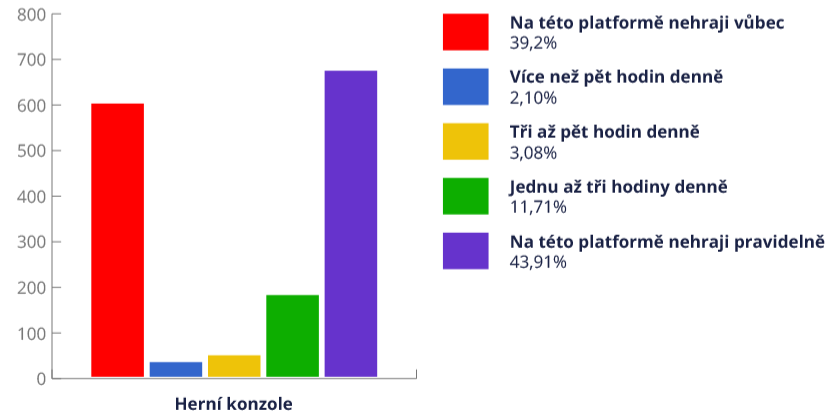
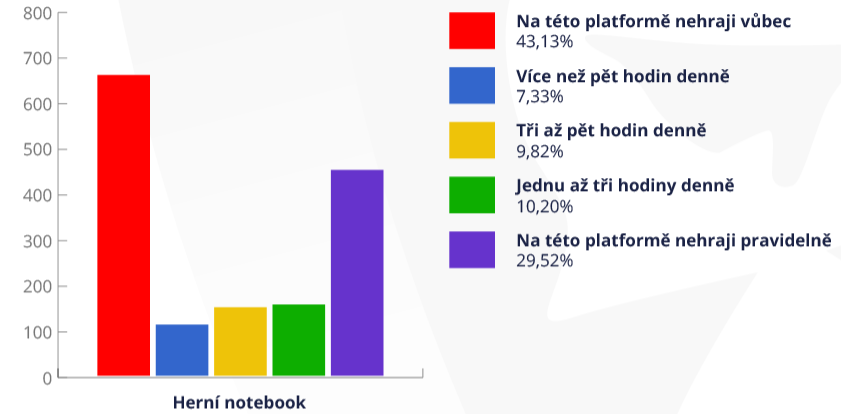
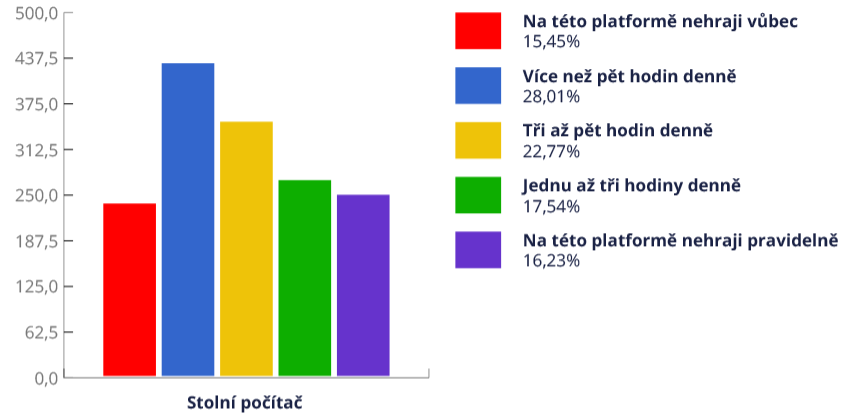


**Položená otázka:** „Jaká je vaše oblíbená esportová hra?“



# Frekvence hraní versus platforma

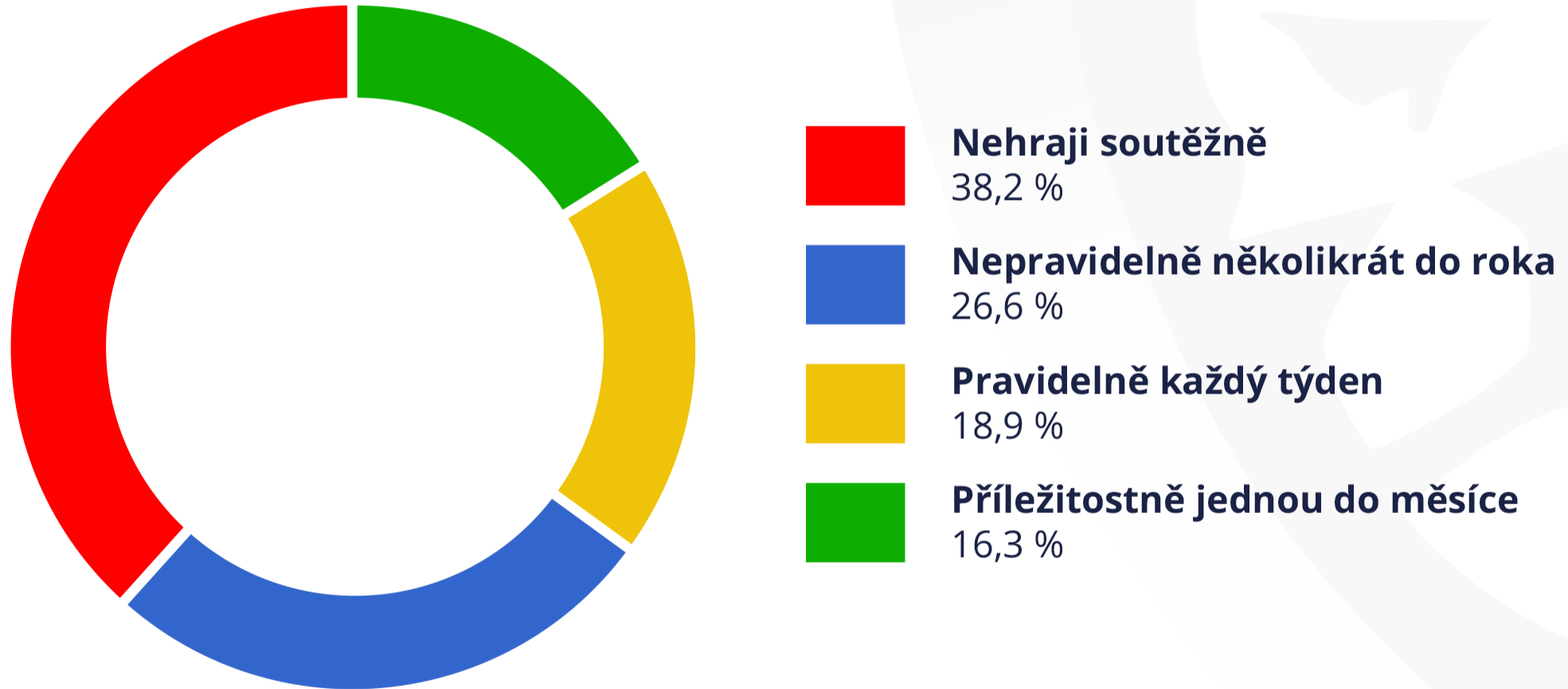
n = 1 827



**Položená otázka: „Jak pravidelně hraje a na jakých platformách?“**

# Frekvence soutěžního hraní

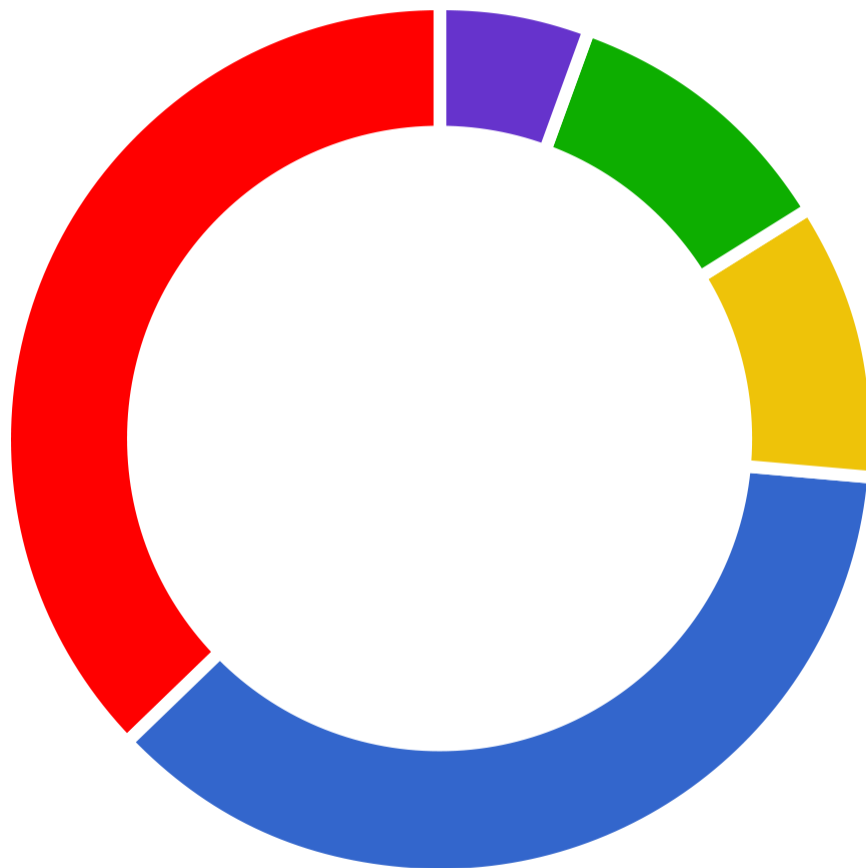
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jak často hraje soutěžně (turnaje, ligy)?“

# Sledování streamů

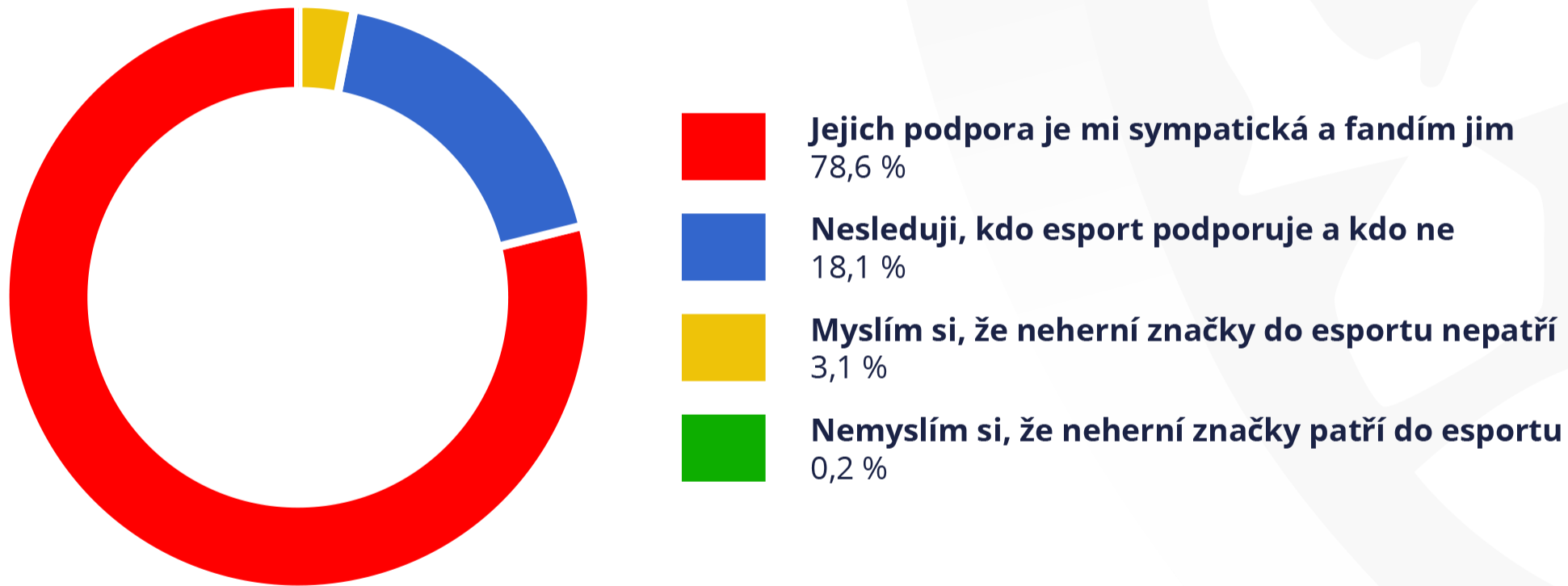
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jak často sledujete streamy (např. na Twitch.tv)?“

# Vnímání neherních značek v esportu

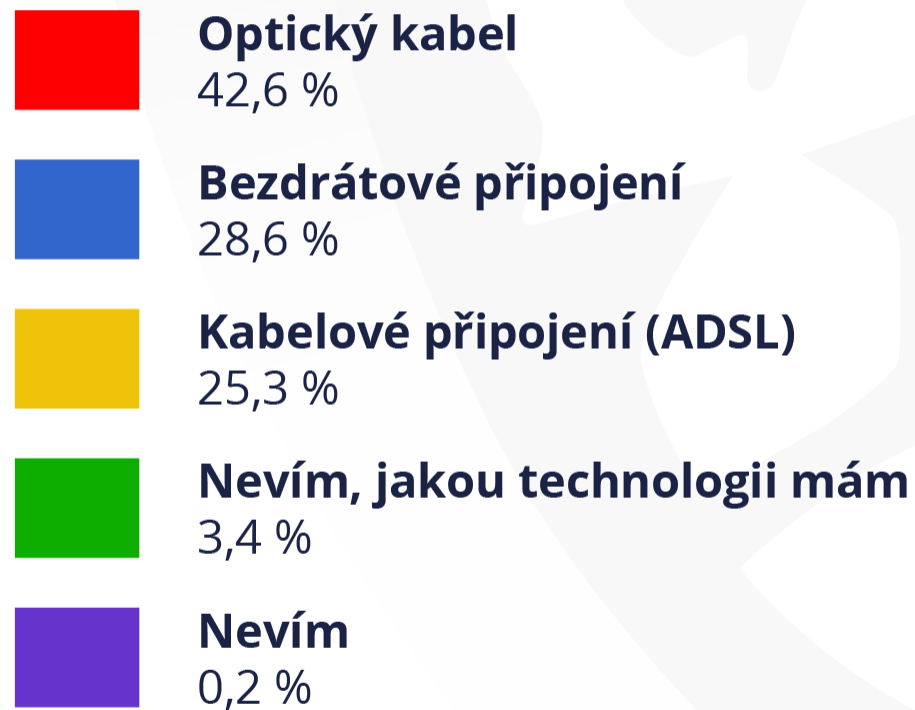
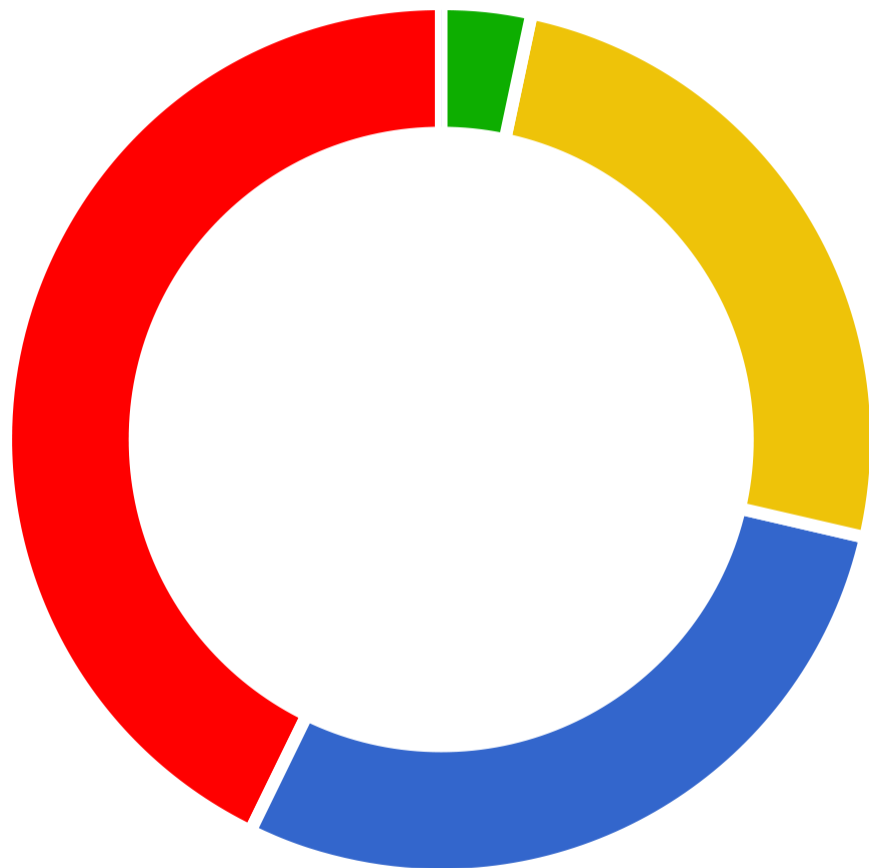
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jak vnímáte neherní značky (ať už výrobce produktů, služby nebo sportovní kluby), které vstoupili do esportu a podporují jej?“

# Internetové připojení

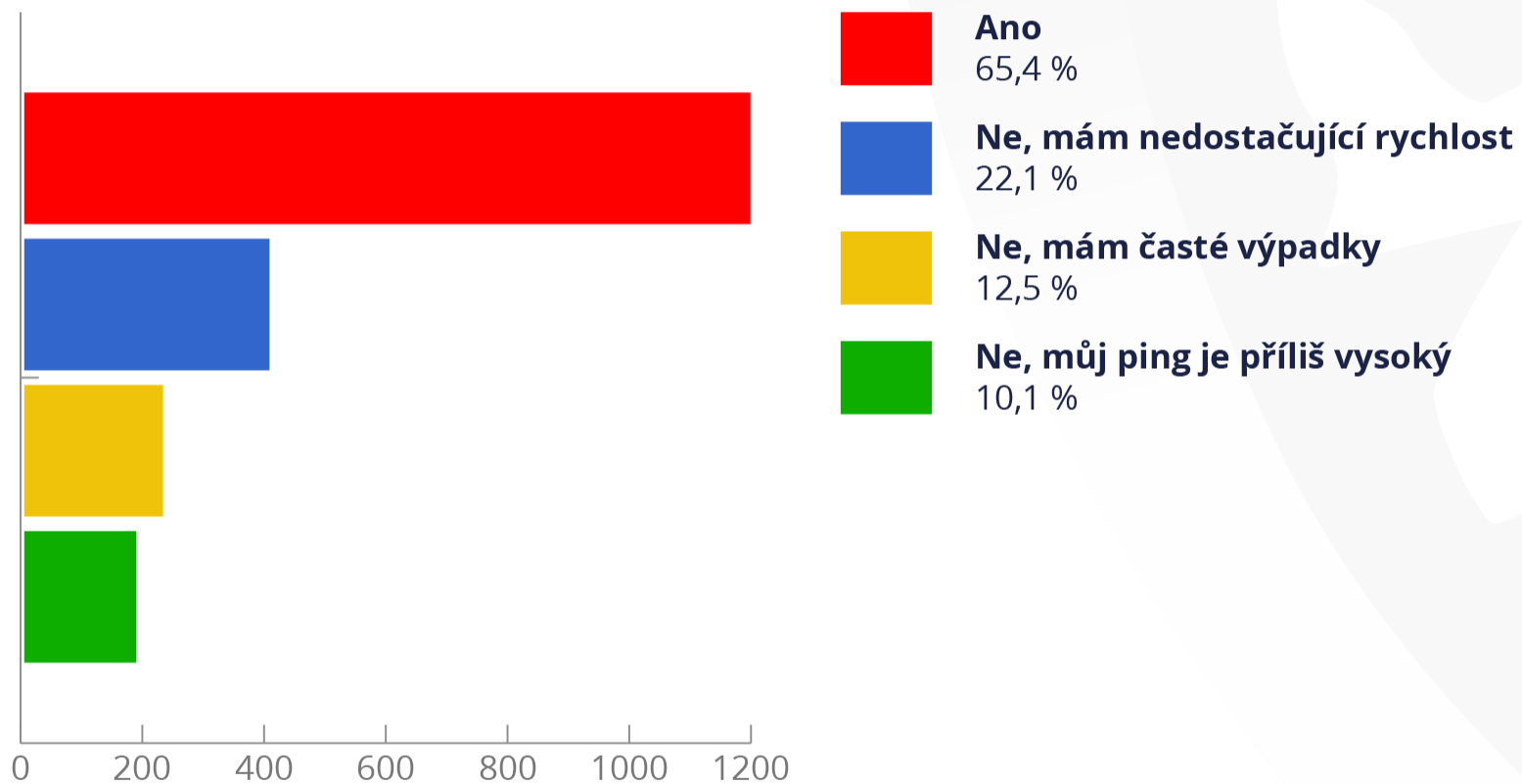
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jaký typ internetového připojení aktuálně používáte pro hraní her?“

# Spokojenost s připojením

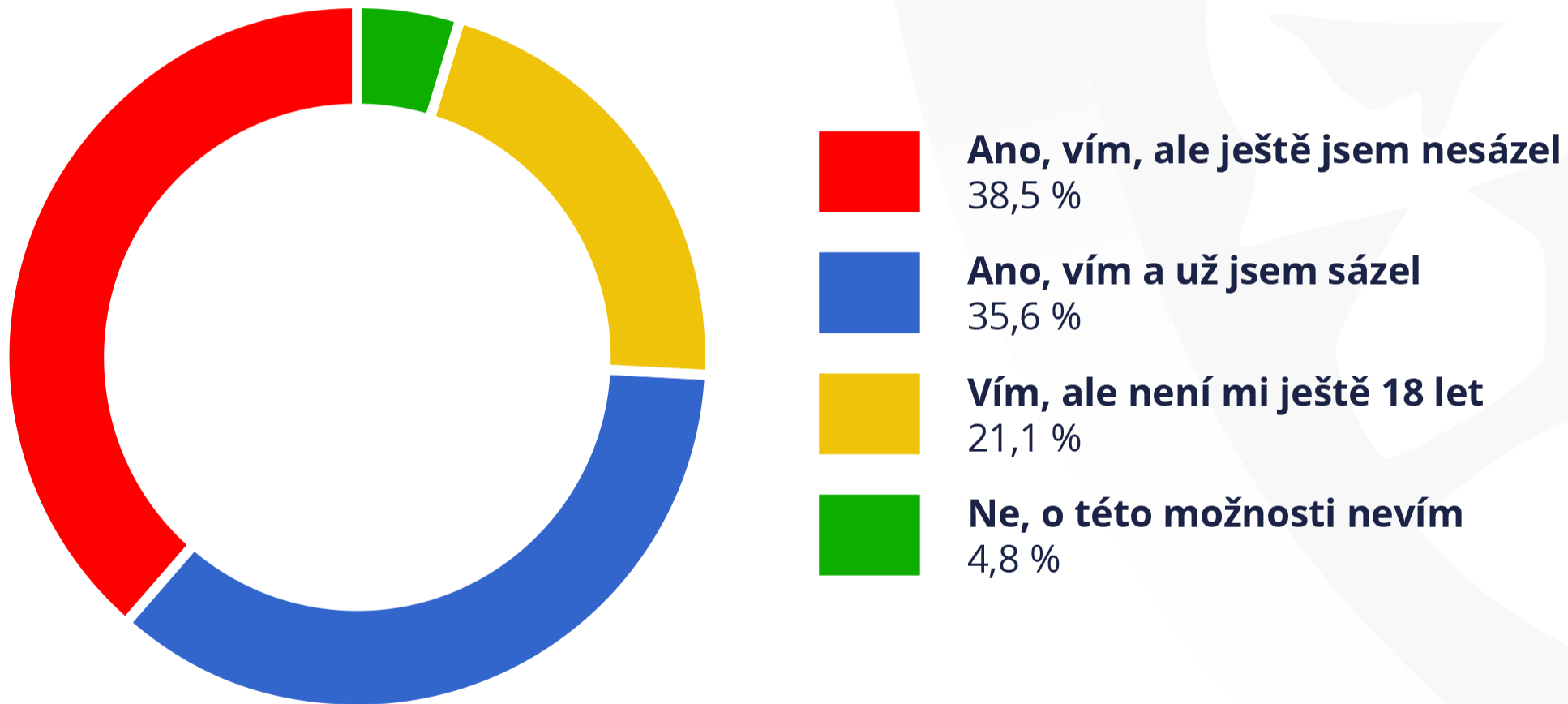
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jste se svým internetovým připojením spokojeni?“

# Povědomí o možnosti sázet na esport

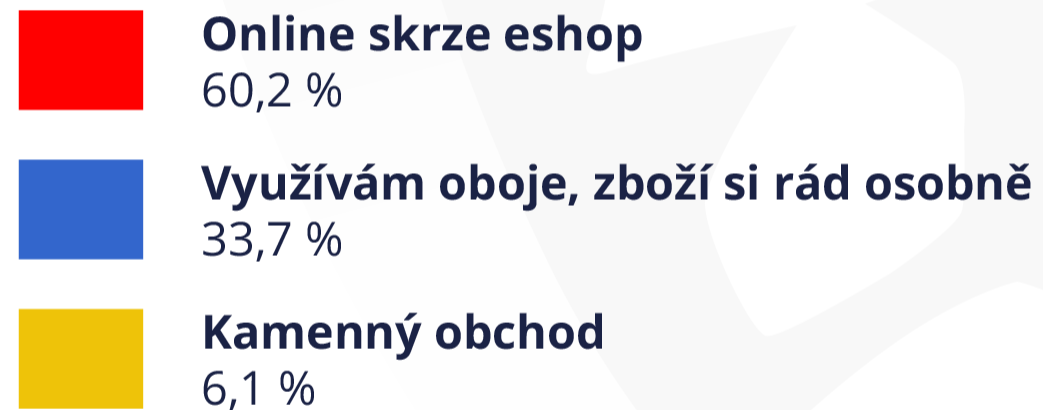
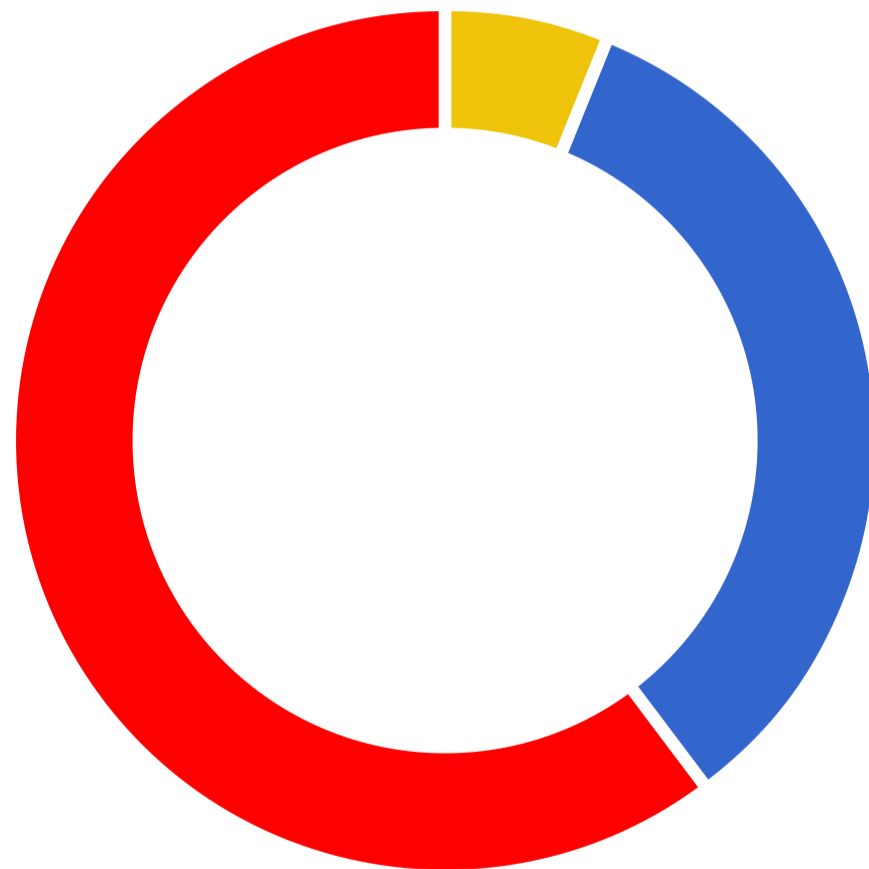
n = 1 827



**Položené otázky:** „Víte, že na esport je možné i sázet? Sázel jste někdy?“

# Forma nakupování online

n = 1 827

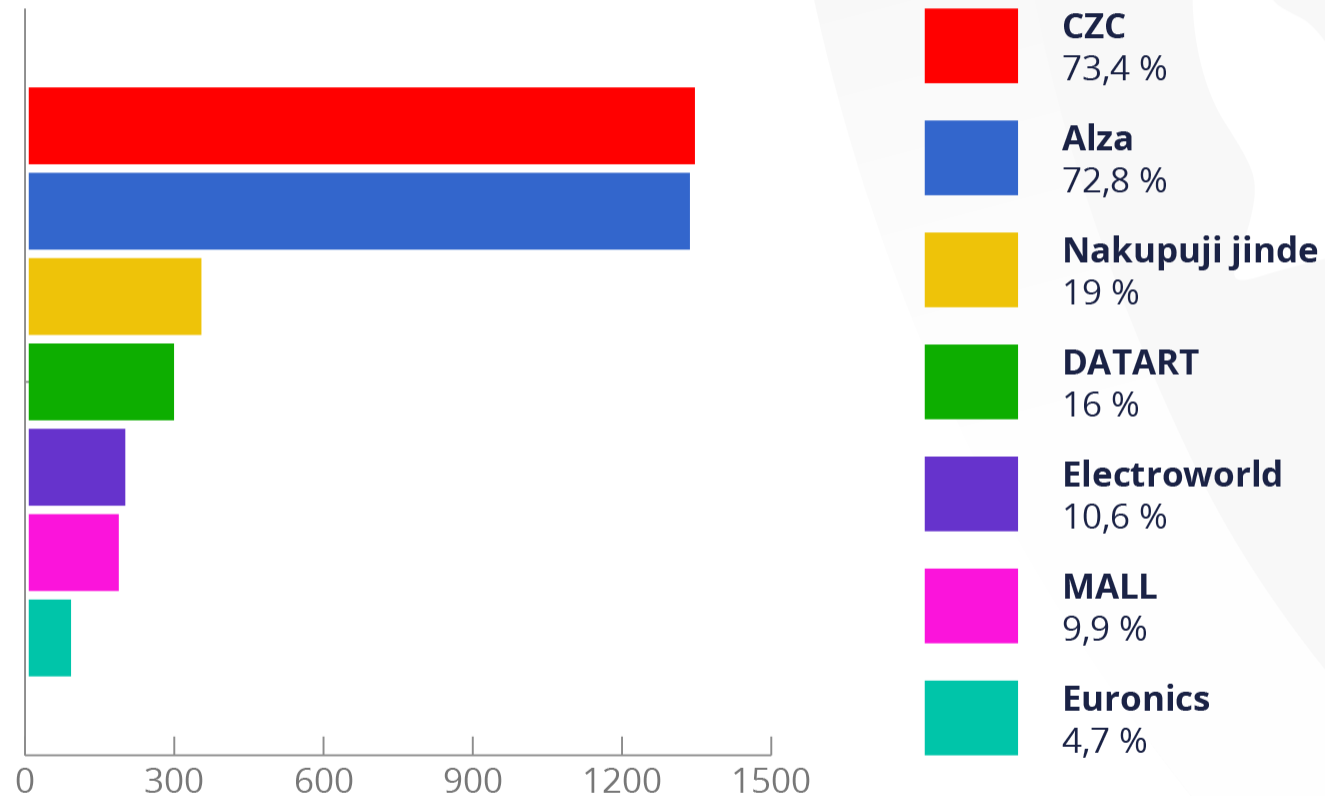


**Položená otázka:** „Jakou formou nejčastěji nakupujete?“



# Kde nakupují

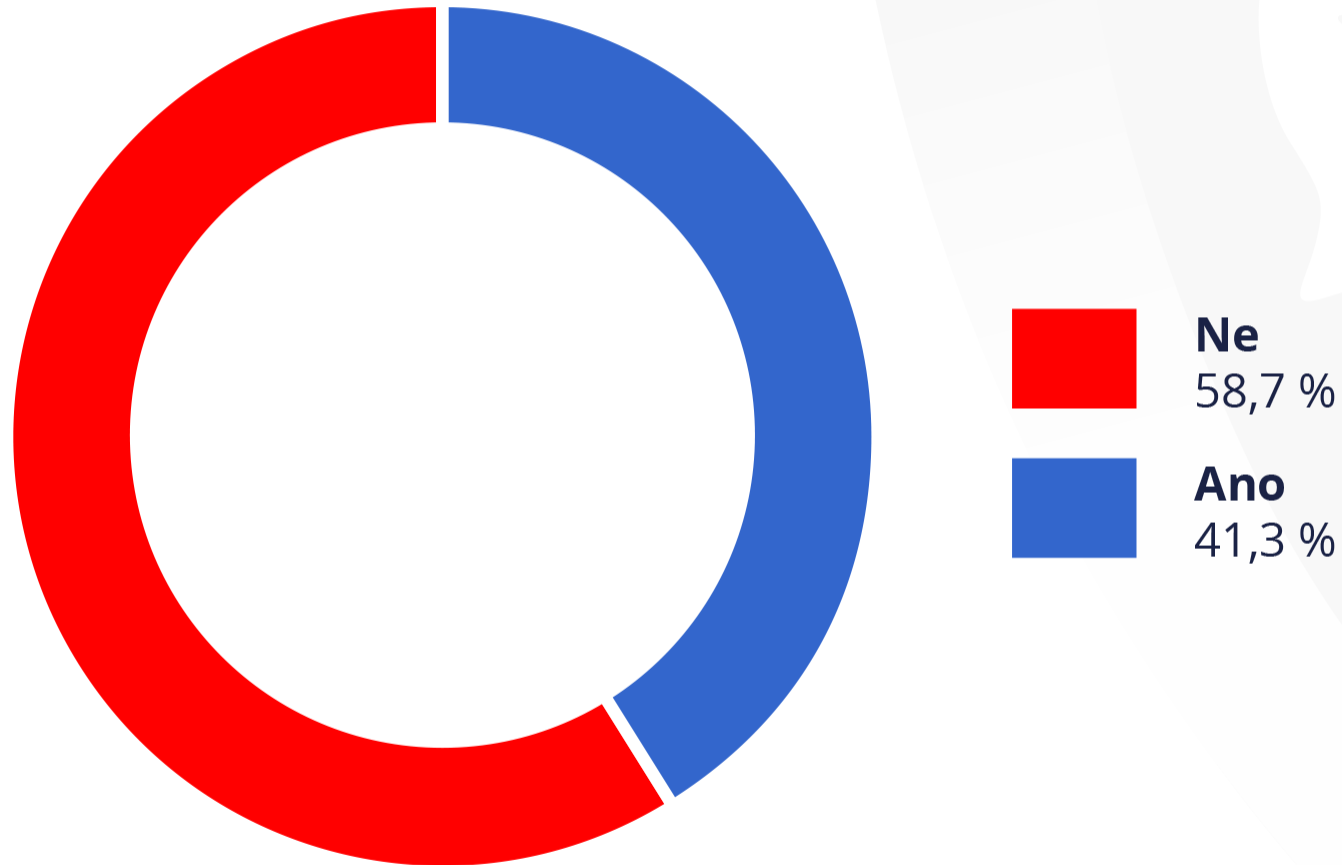
n = 1 827



**Položená otázka:** „Nakupujete herní zboží u některého z níže uvedených prodejců? Zaškrtněte všechny, u kterých nakupujete:“

# Nákup na základě doporučení influencera

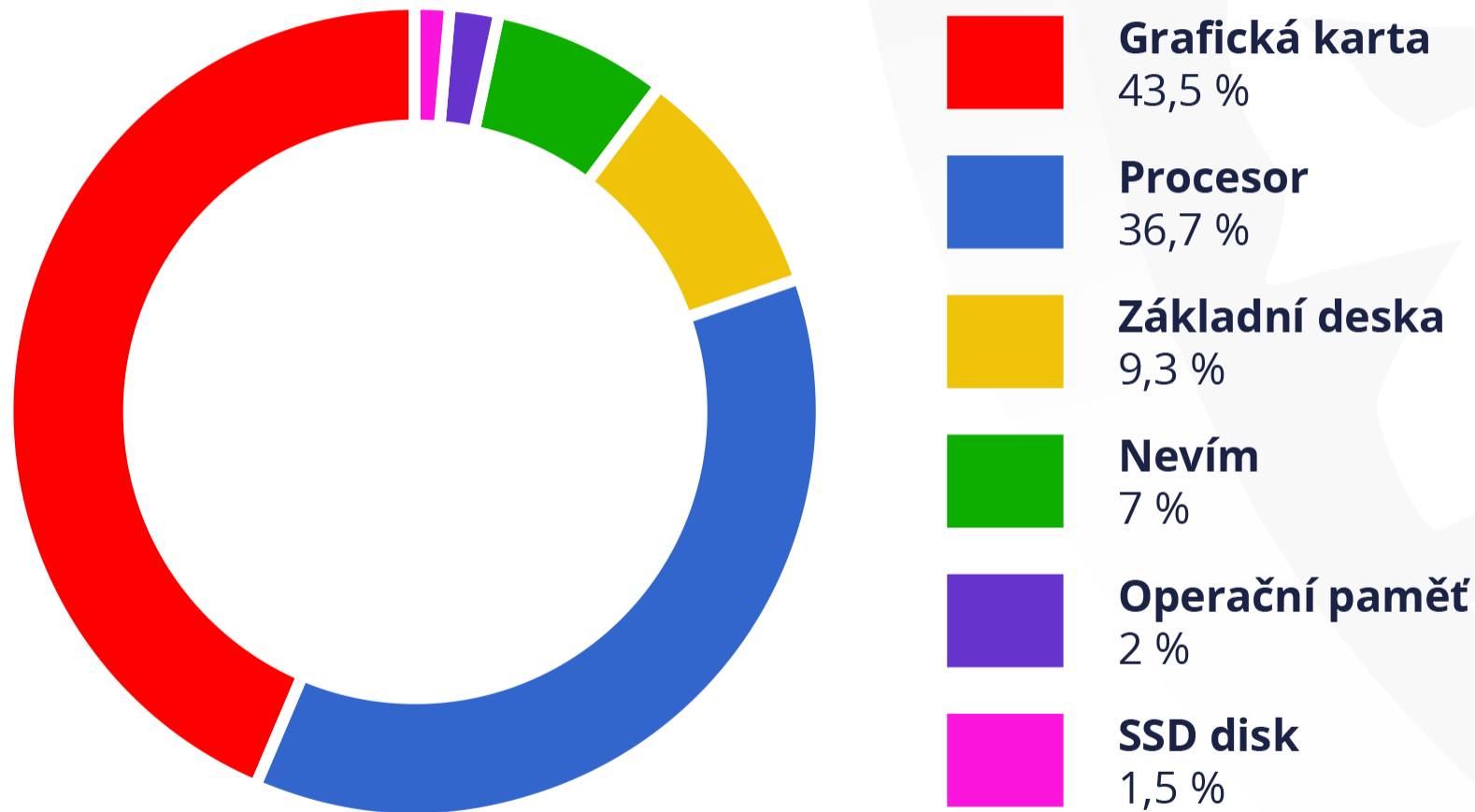
n = 1 827



**Položená otázka:** „Koupili jste si někdy produkt, který doporučoval streamer či influencer?“

# Nejdůležitější část herního počítače

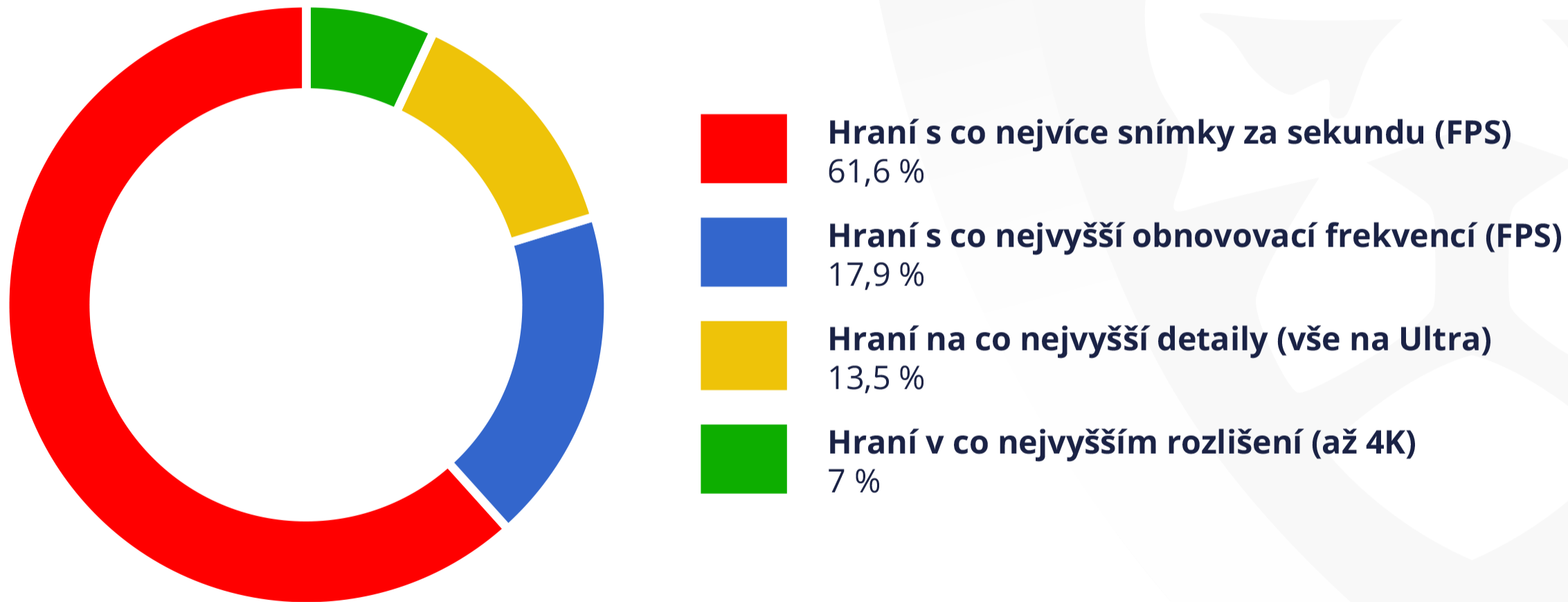
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jakou část herního počítače považujete za nejdůležitější?“

# Nejdůležitější parametr pro herní nastavení

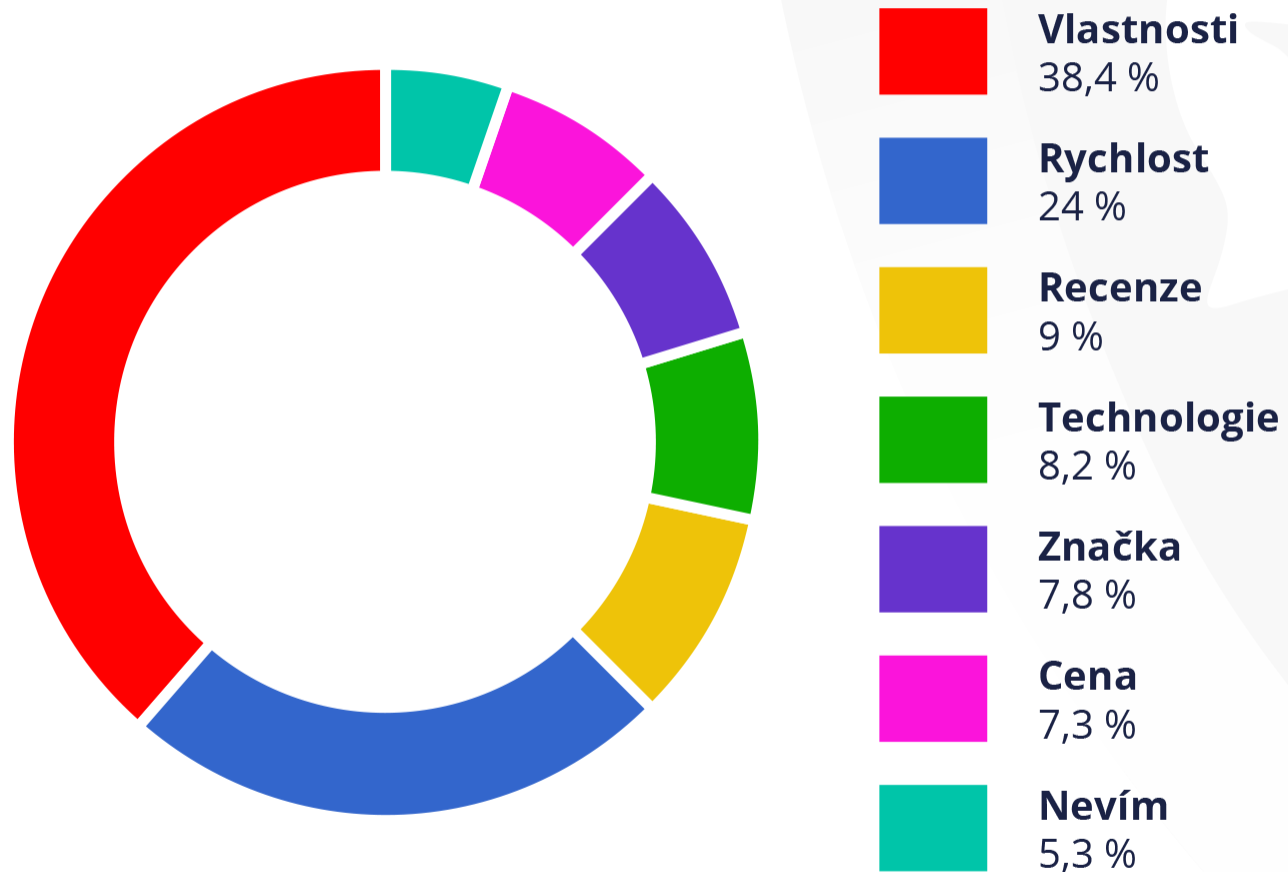
n = 1 827



**Položená otázka:** „Který parametr nastavení zobrazení je pro vás při hraní nejdůležitější?“

# Kritéria pro výběr procesoru

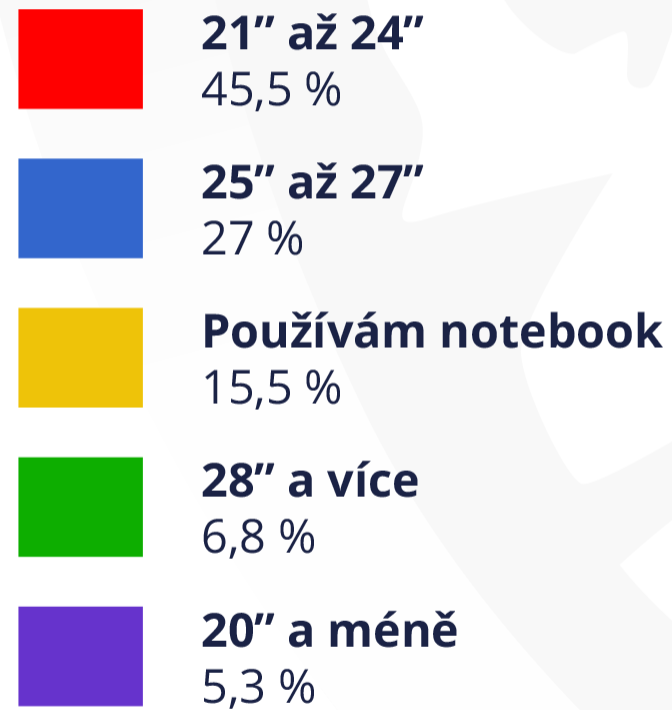
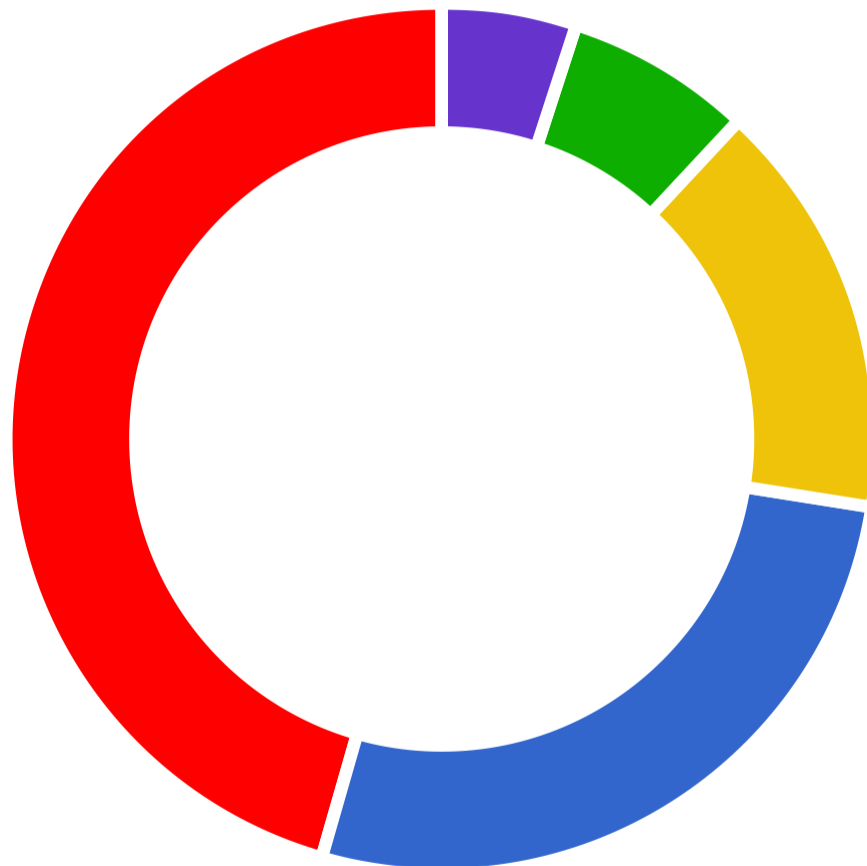
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jaké kritérium je pro vás nejdůležitější při výběru procesoru?“

# Velikost monitoru

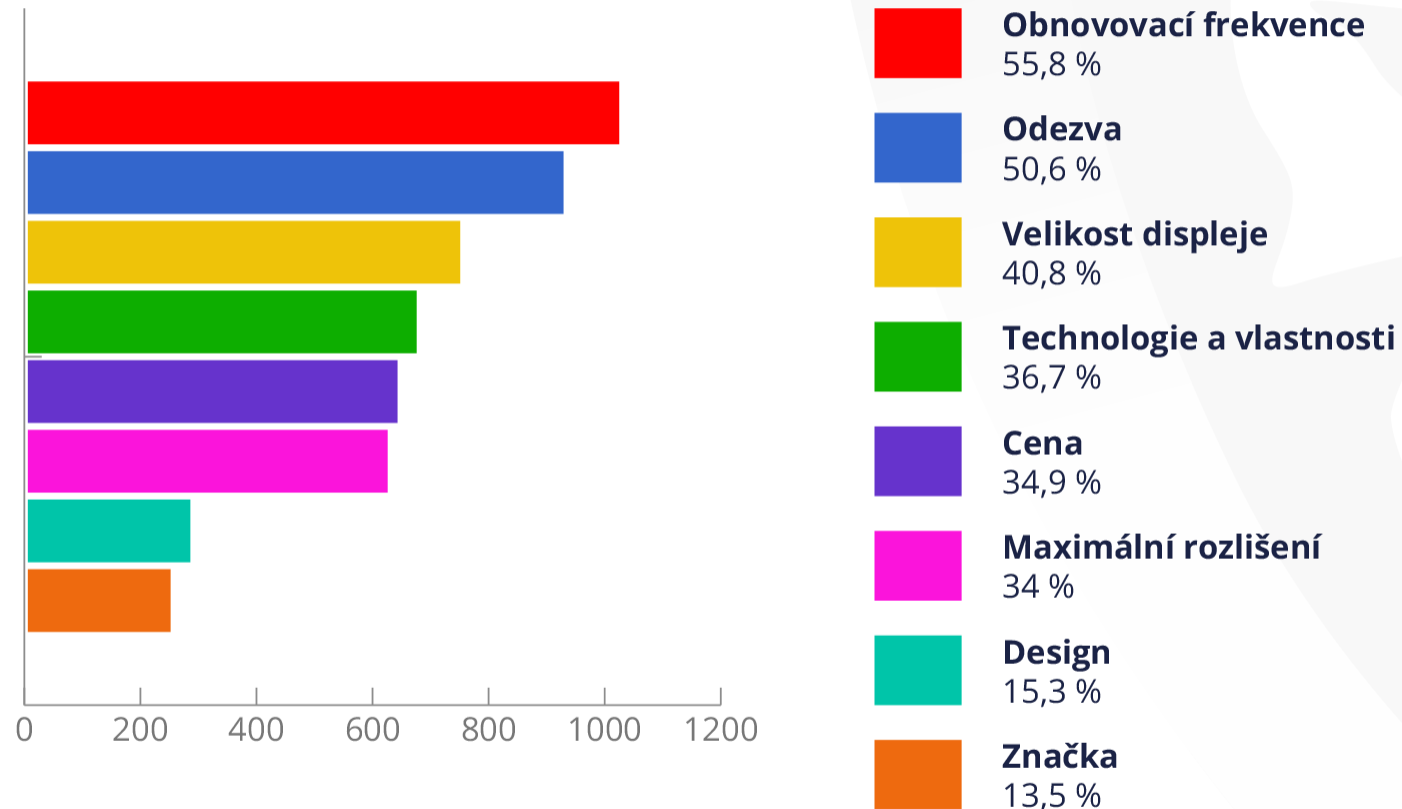
n = 1 827



**Položená otázka:** „Jakou velikost má váš monitor?“

# Kritéria pro výběr monitoru

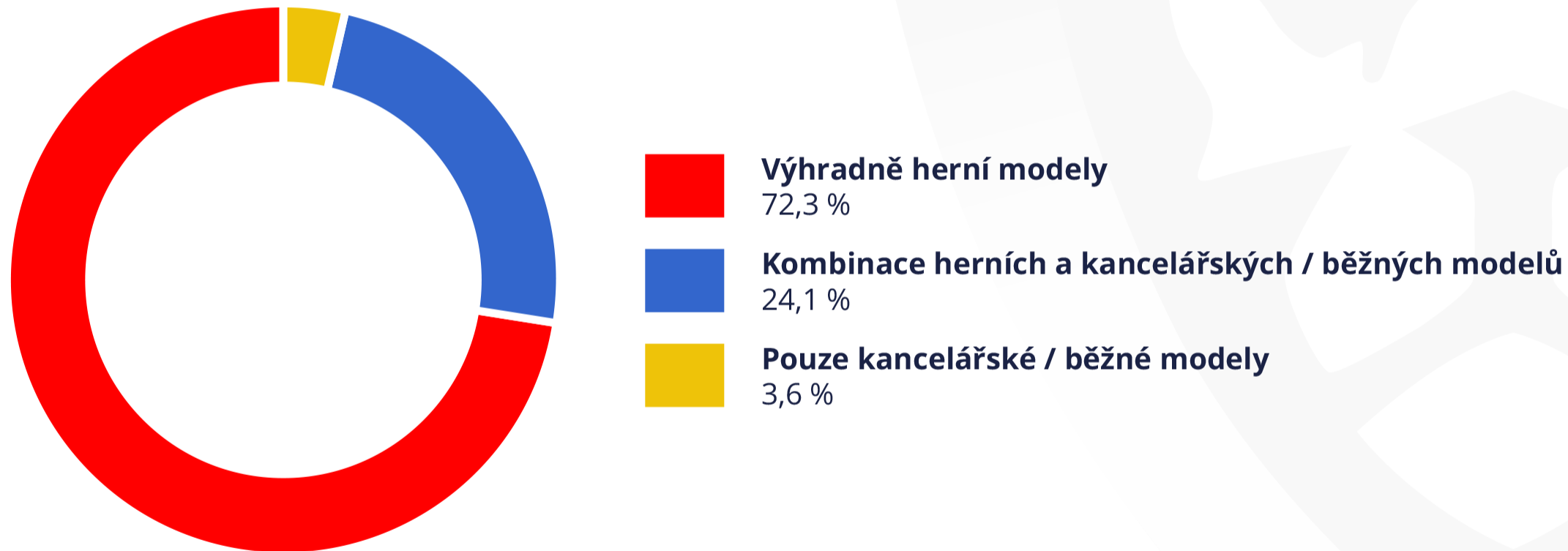
n = 1 827



**Položená otázka:** „Co jsou pro vás klíčové vlastnosti při výběru monitoru. Vyberte libovolné množství:“

# Typ příslušenství pro hraní

n = 1 827

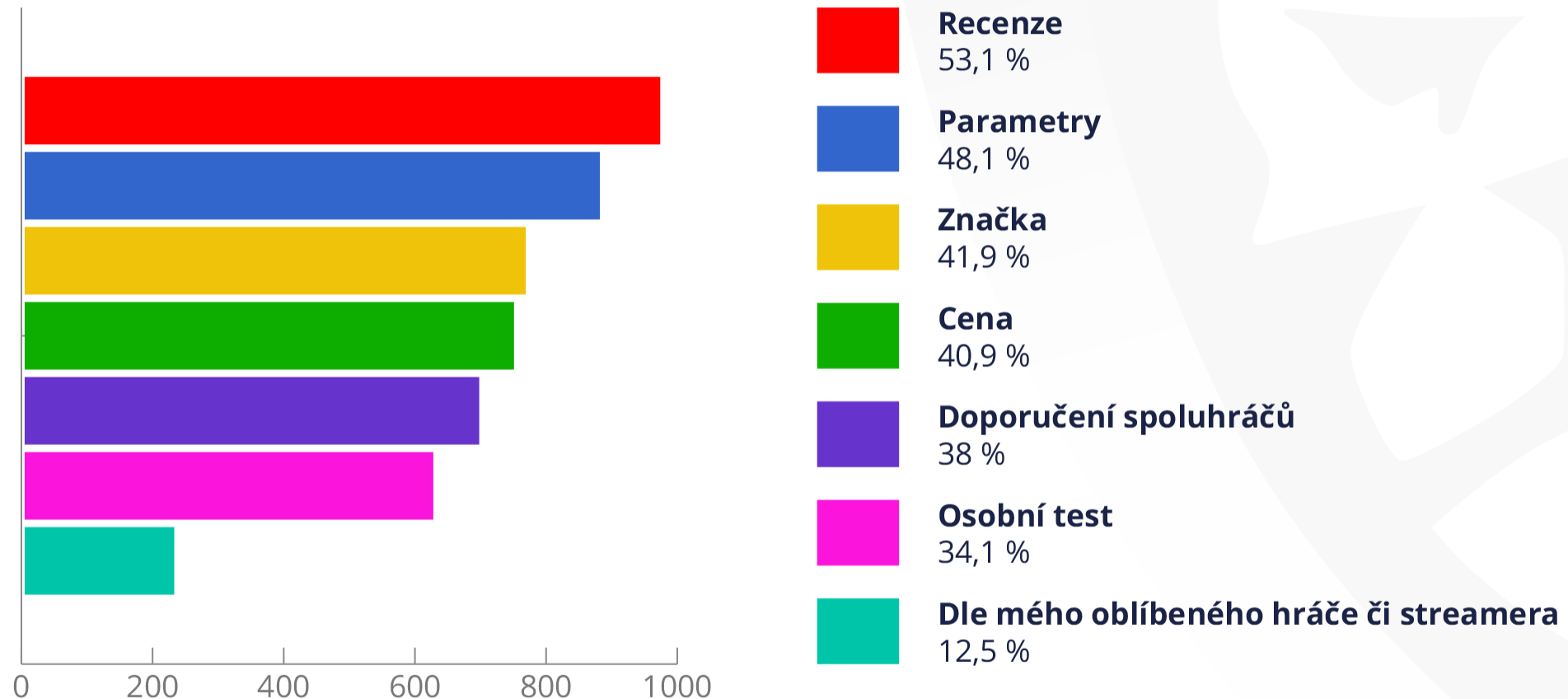


**Položená otázka:** „Jaké příslušenství (myš, klávesnice, sluchátka, podložky) používáte k hraní?“



# Kritéria pro výběr herního příslušenství

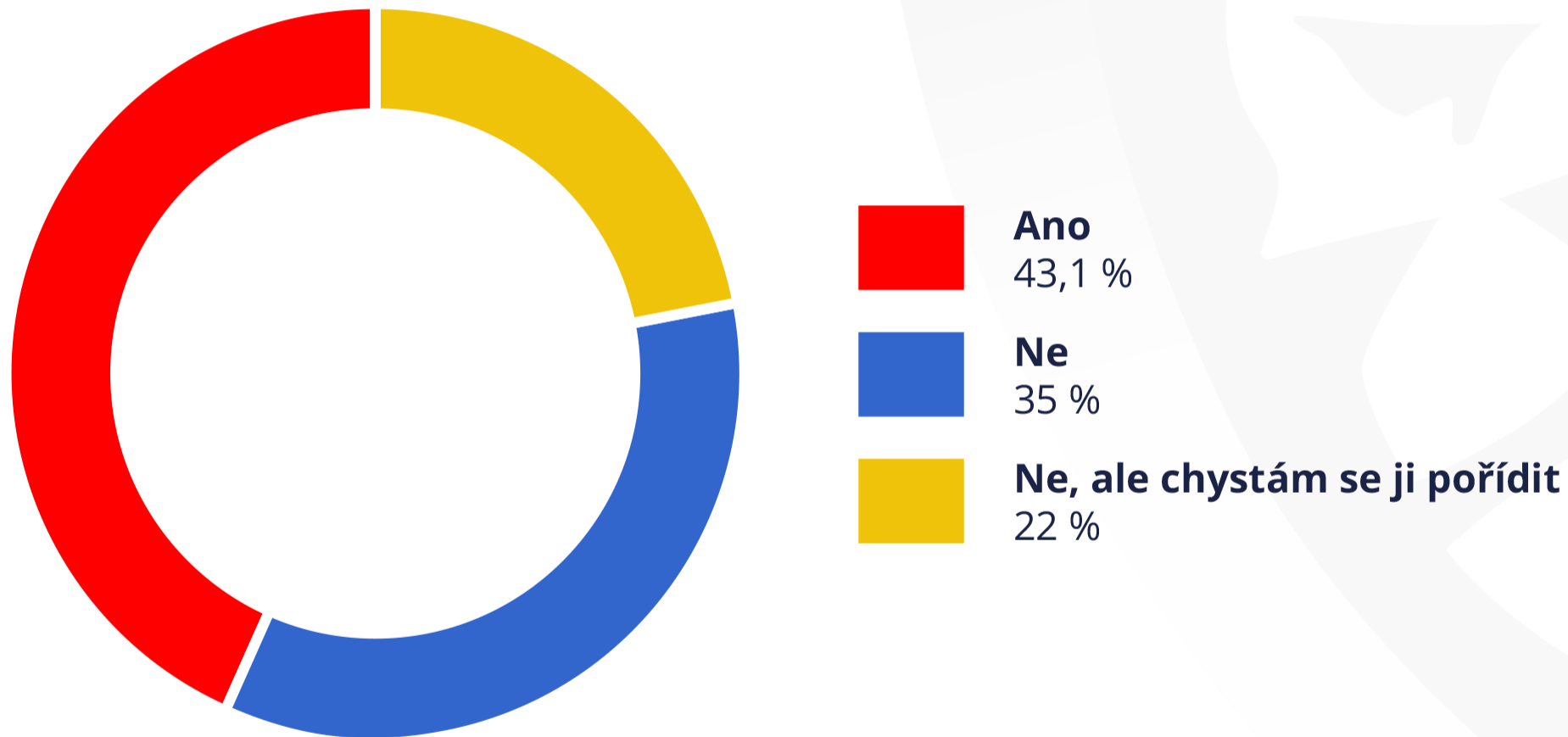
n = 1 827



**Položená otázka:** „Na základě čeho vybíráte herní příslušenství? Uvedte všechny důvody:“

# Vlastnictví herní židle

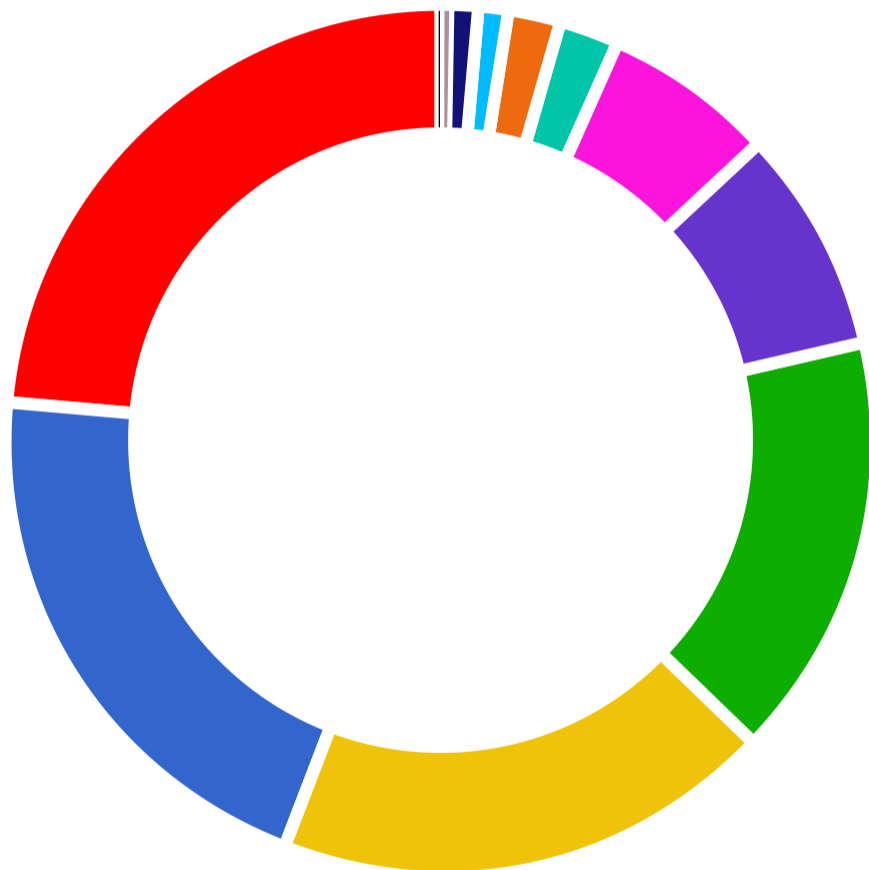
n = 1 827



**Položená otázka:** „Vlastníte herní židli?“

# Značka mobilního telefonu

n = 1 827



**Apple**  
23,3 %



**Huawei**  
20,5 %



**Xiaomi**  
18,8 %



**Samsung**  
15,7 %



**Honor**  
8,3 %



**jinou**  
6,5 %



**Lenovo**  
2,1 %



**Asus**  
2 %



**Nokia**  
1,2 %



**OnePlus**  
0,9 %



**HTC**  
0,5 %

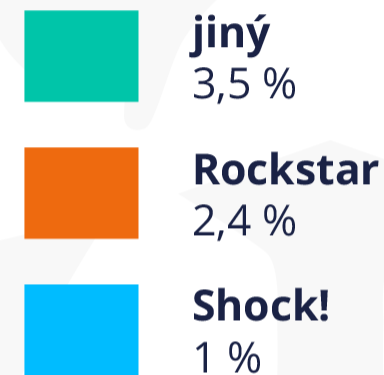
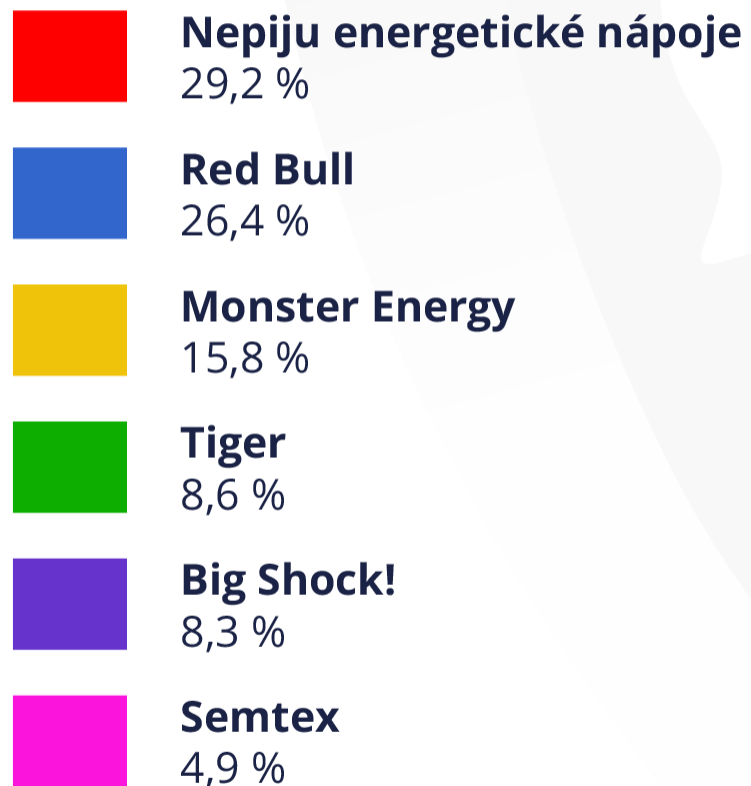
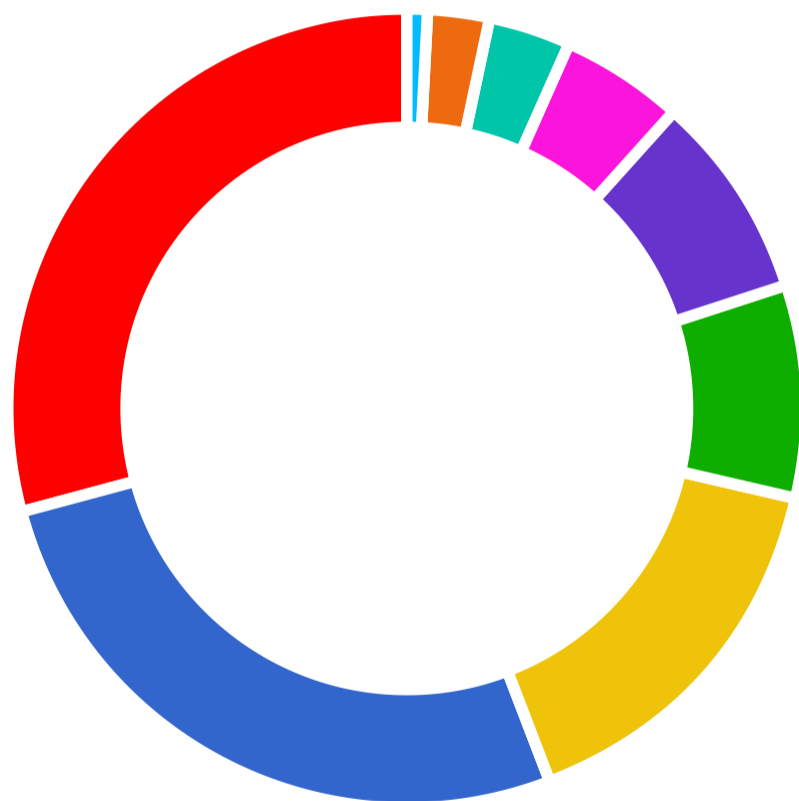


**BlackBerry**  
0,1 %

**Položená otázka:** „Jakou značku mobilního telefonu nyní vlastníte?“

# Jaký energy nápoj nejčastěji pijí

n = 1 827



**Položená otázka:** „Jaký energetický nápoj pijete nejčastěji?“



# ČESKÁ ASOCIACE ESPORTU

[www.esport.cz](http://www.esport.cz)