



**ČESKÁ
ASOCIACE
ESPORTU**

Esport, e-sport, nebo eSport?

Jazykové varianty v Česku i ve světě

Vytvořil: Martin Roháček
Poslední aktualizace: 15. května 2020



Slovo úvodem

Cílem dokumentu je vytvořit komplexní pohled na spisovné varianty slova pro profesionální hraní počítačových her, které vzniká jako zkrácenina termínu „elektronické sporty“.

Text má primárně sloužit jako podklad pro další debatu s komunitou, jazykovými institucemi, novinářskou obcí i širokou veřejností o ustálení jedné varianty. V tomto dokumentu bude používána v textu především varianta „esport“, která má ale sloužit pouze pro zjednodušení a lepší čtenost, nikoliv jako stanovisko či doporučení autora pro užití této varianty.

Celková podoba se může měnit na základě nových argumentů a poznatků nejenom z českého prostředí, ale také z vývoje na regionální a globální úrovni. Proto je na úvodní straně uvedeno datum poslední aktualizace.

V případě, že se třetí strana rozhodne použít informace z tohoto dokumentu, poprosíme o uvedení zdroje „Česká asociace esportu“. Jakékoliv připomínky, dotazy či návrhy na doplnění informací, prosím pošlete na rohacek@esport.cz.

Relevance připomínky bude následně posouzena a případně zapracována.

1. Obsah

1. Obsah	3
2. Oficiální postoj Ústavu pro jazyk český	4
3. Varianty dle světových jazykových institucí a slovníků	5
4. Varianty v názvech asociací	8
5. Varianty v názvech klubů	12
6. Výskyt v českém mediálním prostoru	15
6.1. Počet článků	15
6.2. Hodnota AVE	19
7. Facebooková anketa na stránkách České asociace esportu	21
8. Závěrem	22
9. Seznam grafů a tabulek	23
10. Zdroje	24

2. Oficiální postoj Ústavu pro jazyk český

Přesně 10. února 2020 byl zaslán Českou asociací esportu dotaz na Ústav pro jazyk český. Jeho závěry byly zaslány 27. 2. 2020 paní PhDr. Kamilou Smejkalovou, Ph.D. Její odborné zaměření je teorie jazykové kultury, především problematika jazykové normy a kodifikace; teorie a praxe jazykového poradenství; morfologie; pravopis.¹

Vyjádření Ústavu pro jazyk český pro Lidové noviny (Anna Vrbová), 13. 3. 2020²

„Nedávno se na Ústav pro jazyk český obrátila Česká asociace esportu (rozumějme elektronického sportu, tedy hraní her na elektronických zařízeních) s žádostí o vyjádření k výrazu esport.

V úzu se objevují v podstatě všechny možné obměny: esport, eSport, Esport, e-sport a e-Sport. Asociace zvolila variantu esport, která je však v úzu zastoupena minimálně (jednoznačně převažuje e-sport).

Má to své důvody: z příkladů uvedených v předchozích odstavcích vyplývá, že stále cítíme potřebu předponu graficky oddělit od slova; je to i signál, že e máme vyslovit jako /i/ nebo /é/. Asociace se tedy vystavuje riziku, že (nezasvěcení) čtenáři předponu nerozklíčují a budou výraz číst /esport/, podobně jako slova export nebo eskort. I proto bychom doporučili zápis ve formě e-sport.“

¹Její profil je k dispozici na stránkách Ústavu pro jazyk český:
<http://www.ujc.cas.cz/zakladni-informace/pracovnici/smejkalova.html>

²VRBOVÁ, Anna. Přichází nová e-ra? Lidové noviny. 2020, XXXIII(62), 18. ISSN 0862-5921.

3. Varianty dle světových jazykových institucí a slovníků

Ve světě nepanuje jasná shoda o tom, jak správně psát esport. Varianty se různí, avšak nikde se nesečkáme s variantami eSport či e-Sport. Varianty „esport“ a „e-sport“ jsou zastoupeny rovnoměrně, s mírnou převahou varianty e-sport.

Tabulka 1: Postoj jednotlivých jazykových institucí

Instituce/slovník	Varianta	Země původu
Associated Press (Americká tisková agentura) ³	esport	USA
Cambridge Dictionary ⁴	e-sport	UK
Lexico (by Oxford) ⁵	e-sport	UK
Wikitionary ⁶	obě varianty (e-sport preferovaná)	USA
Dictionary ⁷	obě varianty (esport preferovaná)	USA
Collins Dictionary ⁸	obě varianty (esport preferovaná)	UK
Macmillan English Dictionary ⁹	obě varianty (e-sport preferovaná)	USA
Oxford Dictionary ¹⁰	nezná	UK
Vocabulary ¹¹	nezná	USA
Merriam Webster ¹²	nezná	USA
Longman ¹³	nezná	UK
WordNet by Princeton University ¹⁴	nezná	USA

Pět světových institucí se slovem vůbec npracuje. Tři nabízejí jedinou správnou variantu, čtyři ponechávají obě, jednu ale vždy udávají jako hlavní.

³ COOKE, Sam. The Associated Press has ended the esports vs eSports debate. Esportsinsider [online]. 2017, 27. března 2017 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2017/03/associated-press-ended-esports-vs-esports-debate/>

⁴ Meaning of e-sports in English. Cambridge Dictionary [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports?q=e-sport>

⁵ Meaning of e-sports in English. Lexico [online]. Oxford: Oxford University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.lexico.com/definition/e-sport>

⁶ Esport. Wiktionary [online]. San Francisco: Wikimedia, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://en.wiktionary.org/wiki/esport>

⁷ Esports. Dictionary [online]. Random House Webster's Unabridged Dictionary, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.dictionary.com/browse/esports?s=ts>

⁸ Definition of 'esport'. Collins Dictionary [online]. Glasgow: HarperCollins, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/esport>

⁹ E-sports. Macmillan Dictionary [online]. Macmillan Education Limited, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/e-sports?q=esports>

¹⁰ Oxford Learner's Dictionaries [online]. Oxford: Oxford University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

¹¹ Vocabulary [online]. New York: Vocabulary.com [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.vocabulary.com/>

¹² Dictionary by Merriam-Webster [online]. Springfield: Merriam-Webster, Incorporated, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>

¹³ Longman Dictionary of Contemporary English [online]. Londýn: Pearson Education Limited, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.ldoceonline.com/>

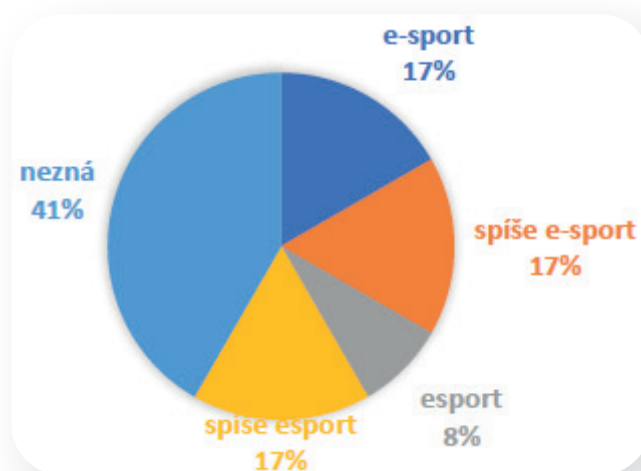
¹⁴ WordNet [online]. Princeton: The Trustees of Princeton University, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://wordnet.princeton.edu/>

Tabulka 2: Varianty dle počtu výskytů v materiálech jazykových institucí

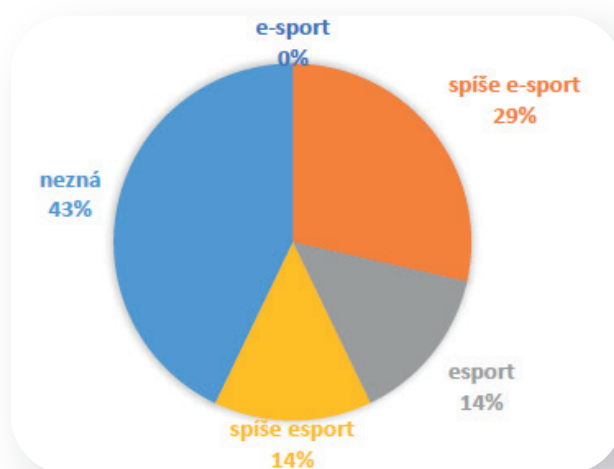
Varianta	Počet
esport	1x
e-sport	2x
spíše esport	2x
spíše e-sport	2x
nezná	5x

Varianty dle slovníků v grafech

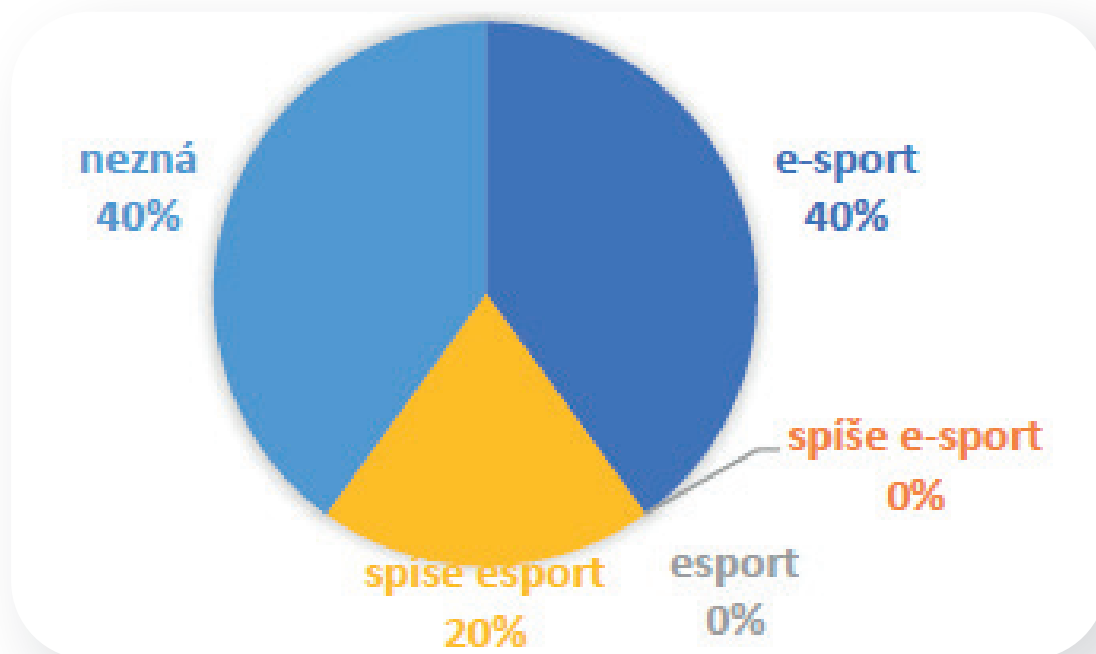
Graf 1: Varianty slova dle světových jazykových institucí



Graf 2: Varianty dle amerických jazykových institucí



Graf 3: Varianty dle britských jazykových institucí



4. Varianty v názvech asociací

Slovo esport se často objevuje v názvech asociací, které působí na nadnárodní úrovni. V této sekci je zkoumána četnost variant u asociací, které byly přijaty buď jako člen Mezinárodní esportové federace (The International Esports Federation)¹⁵, Mezinárodního esportového konsorcia (World Esports Consortium)¹⁶ nebo Evropské esportové federace (European Esports Federation)¹⁷. Důvodem pro tento výběr je přesvědčení autora, že přijetí do mezinárodní organizace dává jejích členům formu uznání od instituce, která má propracovanou hierarchii a striktní pravidla přijetí. Tím se jim dostává další úrovně legitimizace. Pokud je daná asociace členem obou institucí, je do seznamu zahrnuta pouze jednou. Cílem je vytvořit přehled o globálním používání s důrazem na evropský region. Pokud bude nalezeno více variant psaní jedné organizace, bude uvedena pouze nejčastěji používaná varianta, a to v těchto případech:

- Varianta v oficiálním logu asociace
- Varianta na oficiálních stránkách v sekci „About“
- Varianta na oficiálních účtech na sociálních sítích jako název
- Varianta v tiskových zprávách či svých článcích o aktivitách

V případě shody v četnosti jednotlivých variant rozhoduje hierarchie jednotlivých kategorií (tedy primárně dle oficiálního loga, nejmenší hodnotu mají tiskové zprávy a články). V případě, že ani jedna varianta nebude nalezena (například z důvodu jazykové bariéry nebo z důvodu pouze velkých písmen), pak rozhoduje název uveden na stránkách mezinárodní organizace.

V tabulce jsou zahrnuty pouze varianty zkratkového slova, nikoliv názvy s rozepsaným výrazem, například „elektronických sportů“.

Tabulka 3: Varianty v názvech mezinárodně uznaných asociací¹⁸

Název v češtině	Název v originále (či EN variantě)	Varianta	Země
Mezinárodní esportová federace	International Esports Federation	esport	Mezinárodní
Světové esportové konsorcium	World Esport Consortium	esport	Mezinárodní
Evropská esportová federace	European Esports Federation	esport	Mezinárodní
Brazílská konfederace her a esportů	Confederação Brasileira de Games e Esports	esport	Brazílie
Jamajská eSportová iniciativa	Jamaica eSports Initiative	eSport	Jamajka
ESportová federace Spojených států	United States eSports Federation	eSport	USA

¹⁵ Mezinárodní esportová federace [online]. South Korea: International Esports Federation, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://ie-sf.org>

¹⁶ Světové esportové konsorcium [online]. Sao Paulo, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://wescoesport.com>

¹⁷ Evropská esportová federace [online]. Brusel, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://esportseurope.org/>

¹⁸ Odkazy na zdroje určující varianty jsou z důvodu lepší čtenosti uvedeny na konci v sekci Zdroje

Název v češtině	Název v originále (či EN variantě)	Varianta	Země
Čínské sportovní informační centrum, oddělení e-sportů	CSIC, e-Sports Department	e-Sport	Čína
Esportová asociace čínské Tchaj-peje	Chinese Taipei Esports Association	esport	Čínská republika
Esportová asociace Hong Kongu	Esports Association Hong Kong	esport	Hong Kong
Indonéská esportová asociace	Indonesia Esports Association	esport	Indonésie
Íránská esportová asociace	Iran Esports Association	esport	Írán
Japonská esportová unie	Japan Esport Union	esport	Japan
Korejská e-Sportová asociace	Korean e-Sports Association	e-Sport	Jižní Korea
ESporty Libanon	eSports Lebanon	eSport	Libanon
Růst eSportů	Grow uP eSports	eSport	Macao
ESporty Malajsie	eSports Malaysia	eSport	Malajsie
Mongolská esportová asociace	Mongolian Esports Association	esport	Mongolsko
Myanmarská esportová asociace	Myanmar Esports Association	esport	Myanmar (Barma)
Nepálská esportová asociace	Nepal Esports Association	esport	Nepál
Filipínská e-Sportová organizace	Phillipine e-Sports Organization	e-Sport	Filipíny
Srí Lanská eSportová asociace	Sri Lanka eSports Association	eSport	Srí Lanka
Syrská esportová asociace	Syrian Esports Association	esport	Sýrie
Thajská e-Sportová federace	Thailand e-Sports Federation	e-Sport	Thajsko
Vietnamská rekreační eSportová Asociace	Vietnam Recreation eSports Association	eSport	Vietnam
ESportová asociace Rakouska	eSport Verband Österreich	eSport	Rakousko
Běloruská eSportová federace	Belarusian eSports Federation	eSport	Bělorusko
Belgická esportová federace	Belgian Esports Federation	esport	Belgie
Česká asociace esportu	Czech Esports Association	esport	Česko
Esport Dánsko	Esport Danmark	esport	Dánsko
Finská esportová federace	Finnish Esports Federation	esport	Finsko
ESport Spolkového Německa	eSport-Bund Deutschland	eSport	Německo
Izraelská esportová asociace	Israeli Esports Association	esport	Izrael

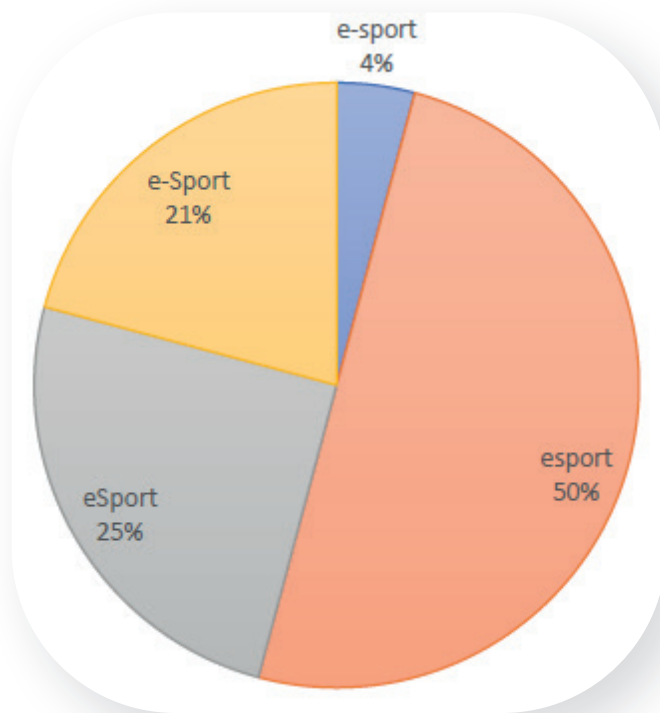
Název v češtině	Název v originále (či EN variantě)	Varianta	Země
Italská e-Sportová Asociace	Italian e-Sports Association	e-Sport	Itálie
Makedonská e-Sportová Federace	Macedonian e-Sport Federation	e-Sport	Makedonie
E-Sport Bond	E-Sport Bond	e-Sport	Nizozemsko
Esportová asociace Polska	Esports Association Polska	esport	Polsko
Ruská eSportová Federace	Russian eSports Federation	eSport	Rusko
Srbská e-Sportová asociace	Serbian e-Sports Association	e-Sport	Srbsko
Švédská e-sportová federace	Svenska E-sportföreningen	e-sport	Švédsko
Švýcarská e-Sportová federace	Swiss e-Sports Federation	e-Sport	Švýcarsko
Australská esportová asociace	Australian Esports Association	esport	Austrálie
Esportová federace Nového Zélandu	New Zealand Esports Federation	esport	Nový Zéland
Turecká e-Sportová federace	Turkish E-Sports Federation	e-Sport	Turecko
Maďarská e-sportová federace	Magyar E-sport Szövetség	e-sport	Maďarsko
Britská esportová asociace	British Esports Association	esport	Spojené království
Ukrajinská esportová federace	Ukrainian Esports Federation	esport	Ukrajina
Esporty Nigérie	Esports Nigeria	esport	Nigérie
Ghanská eSportová asociace	Ghana eSports Association	eSport	Ghana

Z analýzy 48 mezinárodně uznaných asociací vyplývá, že mezi jednotlivými světovými asociacemi nepanuje shoda a zastoupeny jsou všechny varianty. Nicméně vidíme jednoznačný příklon k variantě „esport“, která se vyskytuje v 50 % případů. Používají ji také 3 hlavní mezinárodní instituce. Ještě výraznější je rozdíl u variant s pomlčkou a bez pomlčky. Celých 75 % asociací volí právě variantu bez pomlčky. Velmi zajímavé je také použití varianty „e-sport“, která se vyskytuje pouze u asociací Maďarska a Švédska.

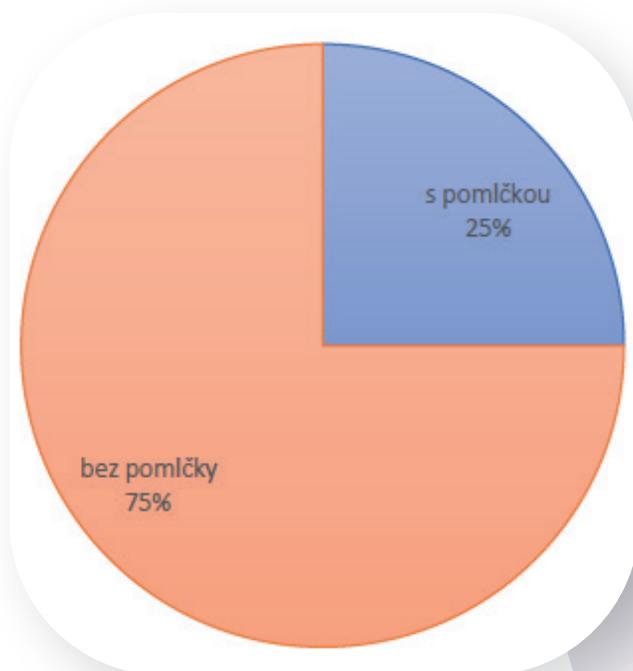
Tabulka 4: Varianty v názvech mezinárodně uznaných asociací dle počtu

esport	e-sport	eSport	e-Sport
24	2	12	10

Graf 4: Varianty v názvech světových asociací



Graf 5: Varianty v názvech světových asociací: s pomlčkou a bez



5. Varianty v názvech klubů

V názvech týmů se slovo esports často nevyskytuje, přesto jich několik tuto variantu volí. Jako metoda pro zařazení týmu do následující tabulky bylo zvoleno umístění v žebříčku nejúspěšnějších týmů z pohledu vyhrané částky na turnajích (prize pool), který spravuje web [esportsearnings.com](https://www.esportsearnings.com)¹⁹. Do výběru byly zařazeny všechny týmy, které se dokázaly umístit mezi prvními 500 týmy. Stejně jako v kapitole 4 je u týmu uvedena pouze jedna varianta názvu, která je určena stejným způsobem jako u názvu asociací, tedy dle metody výběru, kdy rozhoduje nejprve počet použití a v případě nerozhodného stavu dle použití v nastavené hierarchii:

- Varianta v oficiálním logu klubu
- Varianta na oficiálních stránkách v sekci „About“
- Varianta na oficiálních účtech na sociálních sítích jako název
- Varianta v tiskových zprávách či svých článcích o aktivitách

V případě stále nerozhodného stavu může určit podobu varianta použitá v online encyklopedii Liquipedia.²⁰ Do seznamu také nejsou zahrnutá jména, u kterých se esports objevuje jako součást delšího slova (př. Mousesport). Zároveň byly kvůli aktuálnosti zahrnuty pouze aktivně působící organizace.

Tabulka 5: Varianty v názvech nejúspěšnějších týmů²¹

Název v češtině	Varianta	Země
Paris Saint-Germain Esports	esport	Francie
G2 Esports	esport	Španělsko
Chaos Esports Club	esport	USA
NRG Esports	esport	USA
Cooler Esport	esport	Velká Británie
Gambit Esports	esport	Velká Británie / Rusko
ENCE eSports ²²	eSport	Finsko
LeStream Esport	esport	Francie
Epsilon eSports	eSport	Belgie
Denial eSports	eSport	USA
ahq eSports Club	eSport	Tchaj-wan
AGO Esports	esport	Polsko
Tricked Esport	esport	Dánsko
Snake Esports	esport	Čína
FURIA Esports	esport	Brazílie
The Chiefs Esports Club	esport	Austrálie
Nova Esports	esport	Čína
Gale Force Esports	esport	USA
Orange Esports	esport	Malajsie

¹⁹ Highest Overall Team Earnings [online]. 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.esportsearnings.com/teams>

²⁰ Liquipedia [online]. 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://liquipedia.net/>

²¹ Odkazy na zdroje určující varianty jsou z důvodu lepší čtenosti uvedeny na konci v sekci Zdroje

²² Jedná se o starý název organizace, který byl přesto do tabulky zahrnut.

Název v češtině	Varianta	Země
INTZ eSports	eSport	Brazílie
Black Dragons e-Sports	e-Sport	Brazílie
Werder Bremen eSports	eSport	Německo
GAM eSports	eSport	Vietnam
Bigetron Esports	esport	Indonésie
Red Bull Racing Esports	esport	Rakousko
Buriram United Esports	esport	Thajsko
BDS Esports	esport	Švýcarsko
Mock-it Esports	esport	USA/Kanada
Legacy Esports	esport	Austrálie
Excel Esports	esport	Velká Británie
FC Schalke 04 Esports	esport	Německo
KaBuM e-Sports	e-Sport	Brazílie
CNB e-Sports Club	e-Sport	Brazílie
Purple Mood E-Sport	e-Sport	Thajsko
Beşiktaş Esports	esport	Turecko
Talon Esports	esport	Hong Kong
Williams Esports	esport	Velká Británie
FDA Hublot Esports	esport	Itálie
Veloce Esports	esport	Velká Británie
Ajax Esports	esport	Nizozemsko
Circa eSports	eSport	USA
PSV Esports	esport	Nizozemsko
Alfa Romeo Racing F1 Esports Team	esport	Itálie
Lowkey Esports Vietnam	esport	Vietnam
1907 Fenerbahçe Esports	esport	Turecko
Brøndby eSport	eSport	Dánsko
Simplicity Esports	esport	USA
Mercedes-AMG Petronas Esports	esport	Německo
Manchester City Esports	esport	Velká Británie
Oserv Esport	esport	Francie

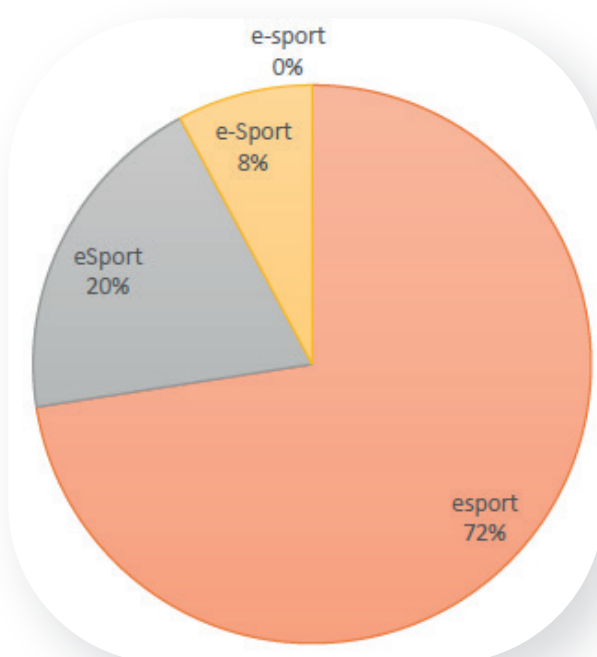
Z analýzy 50 klubů, které patří mezi 500 nejúspěšnějších z hlediska vyhraných peněz a zároveň stále aktivně působí (minimálně v režimu fungování organizace) vyplývá, že v drtivé většině případů se setkáváme s variantou „esport“. S variantou „e-sport“ se u aktivních organizací nesetkáváme vůbec, s pomlčkou pak pouze v několika málo případech. Podrobnější souhrn výsledků výsledky v Tabulce 6.

Tabulka 6: Varianty v názvech nejúspěšnějších týmů dle počtu

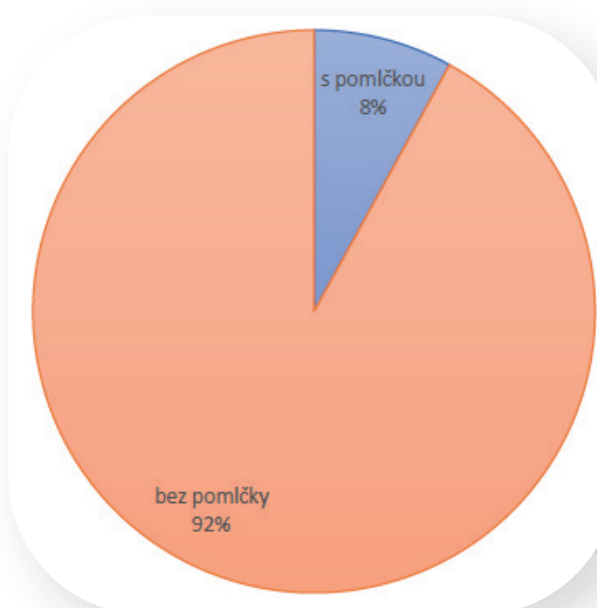
esport	e-sport	eSport	e-Sport
36	0	10	4

V evropském prostoru se verze s pomlčkou vůbec nevyskytuje, používají ji pouze tři týmy z Brazílie a jeden z Thajska. Celkem se k verzi bez pomlčky kloní 92 % všech týmů (viz Graf 7)

Graf 6: Varianty v názvech světových týmů



Graf 7: Varianty v názvech světových týmů: s pomlčkou a bez



6. Výskyt v českém mediálním prostoru

Dalším ukazatelem popularity jednotlivých výrazů je výskyt v českém mediálním prostoru dle údajů pokročilého analytického nástroje. V tomto případě byla zvolena analýza ze dvou nejpoužívanějších nástrojů – Monitora a Newton. Četnost výskytů byla zkoumána od roku 2010 a kvůli omezením spojeným s možnostmi nástrojů se následující analýza zaměří pouze na porovnání variant s pomlčkou a bez pomlčky. Zajímavostí je, že vůbec první zmínka v českém mediálním prostoru pochází z 11. 10. 2002 a objevila se v článku Patricka Diviše s názvem Počítačové hry se tlačí mezi sporty, které vydala online verze Hospodářských novin. Použita byla varianta „e-sport“.²³

6.1. Počet článků

První metodou porovnání používání v českém mediálním prostoru bylo zvoleno jednoduché sečtení mediálních výstupů.

Tabulka 7: Počet článků v českých médiích dle nástroje Monitora k 15. 5. 2020

Rok	Varianty esport / eSport	Varianty e-sport/e-Sport
2010	4	12
2011	7	51
2012	1	11
2013	24	9
2014	38	32
2015	95	71
2016	303	164
2017	570	576
2018	1002	728
2019	2023	1293
2020	2095	963
2010 - 2020	6162	3910

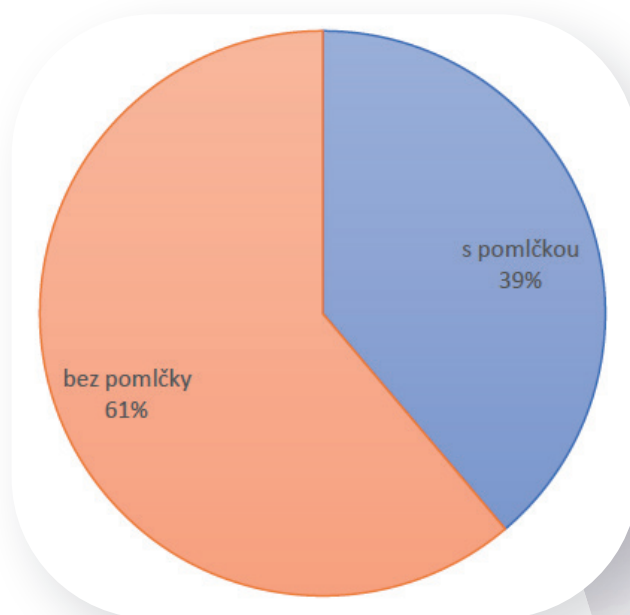
²³ DIVIŠ, Patrick. Počítačové hry se tlačí mezi sporty. Hospodářské noviny. 2002, (199), 19. ISSN 0862-9587.



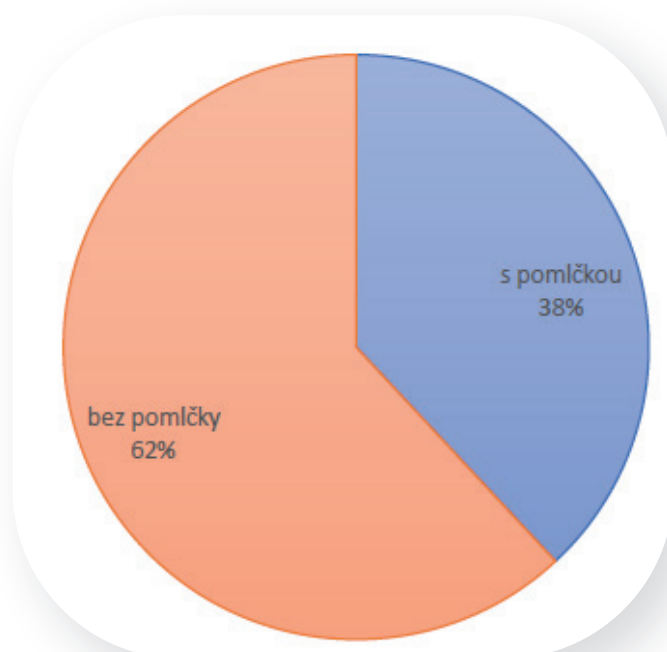
Tabulka 8: Počet článků v českých médiích dle nástroje Newton k 15. 5. 2020

Rok	Varianty esport / eSport	Varianty e-sport/e-Sport
2010	1	25
2011	5	20
2012	3	29
2013	14	13
2014	4	27
2015	18	35
2016	60	154
2017	71	160
2018	630	388
2019	1039	473
2020	1037	448
2010 - 2020	2882	1772

Celková čísla objevených výrazů se u obou analytických nástrojů výrazně liší, což může být způsobeno rozdílnou metodikou vyhledávání konkrétního výrazu i rozsahem monitorovaných médií. Oba nástroje však ukazují totožný trend, což je podstatné. V době, kdy se esportu nedostávalo takové pozornosti, převažovala spíše varianta s pomlčkou. V posledních letech se však výrazně častěji setkáváme s variantou bez pomlčky. Od roku 2010 se výraz bez pomlčky objevil o 58 % častěji (Monitora), respektive o 63 % (Newton). V posledních letech je však tento rozdíl stále výraznější. Následující grafy ukazují, že v 61 % (Monitora) respektive 62 % (Newton) se používá varianta bez pomlčky.

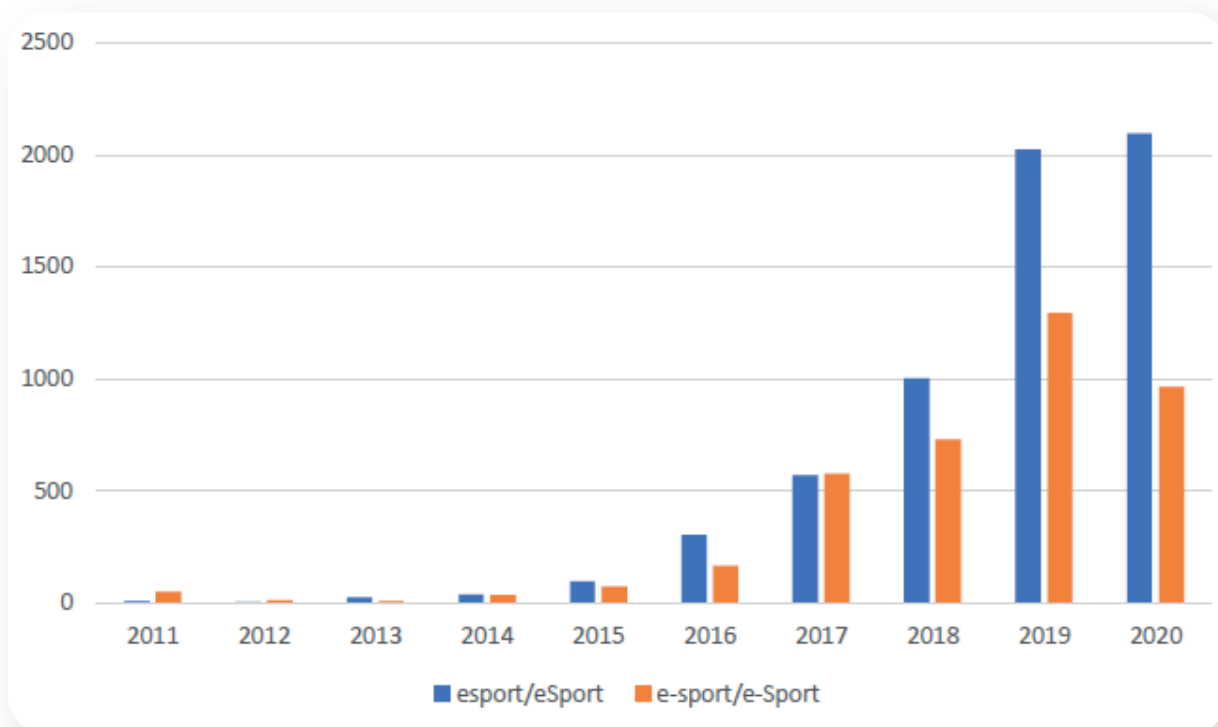
Graf 8: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 (Monitora k 15. 5. 2020)


Graf 9: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 (Newton k 15. 5. 2020)

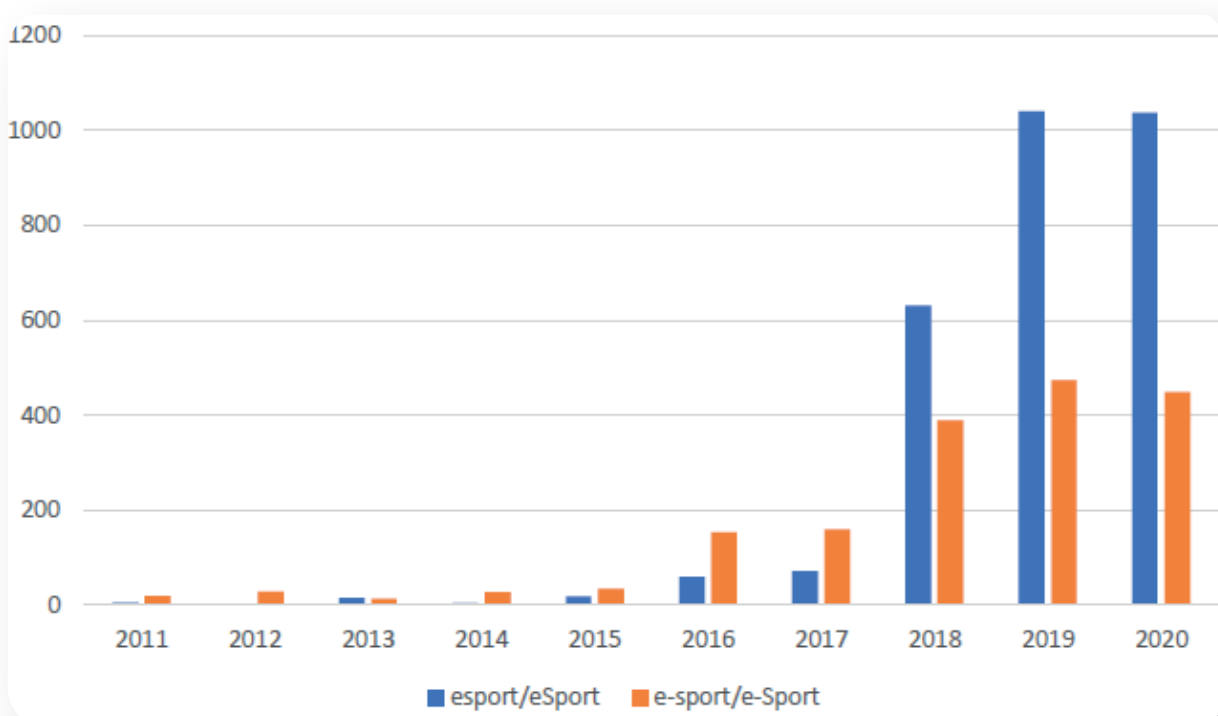


Následující grafy mapují vývoj používání slova esports v českém mediálním prostoru. V posledních letech je vidět výrazný nárůst zájmu médií.

Graf 10: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Monitora k 15. 5. 2020)



Graf 11: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Newton k 15. 5. 2020)



6.2. Hodnota AVE

Abychom lépe pochopili, jaké typy médií více využívají jednotlivé jazykové varianty, rozdělíme mediální výstupy také podle jejich mediálních hodnot. K tomu bude využita metoda AVE (Advertising Value Equivalent), kterou můžeme definovat jako ekvivalent hodnoty inzerce reklamní plochy. Důvodem je zjistit, která varianta se v mainstreamových médiích (s vyšší hodnotou AVE) vyskytuje častěji. Vzhledem k velkým výkyvům u analytického nástroje Newton je pracováno pouze s nástrojem Monitora.

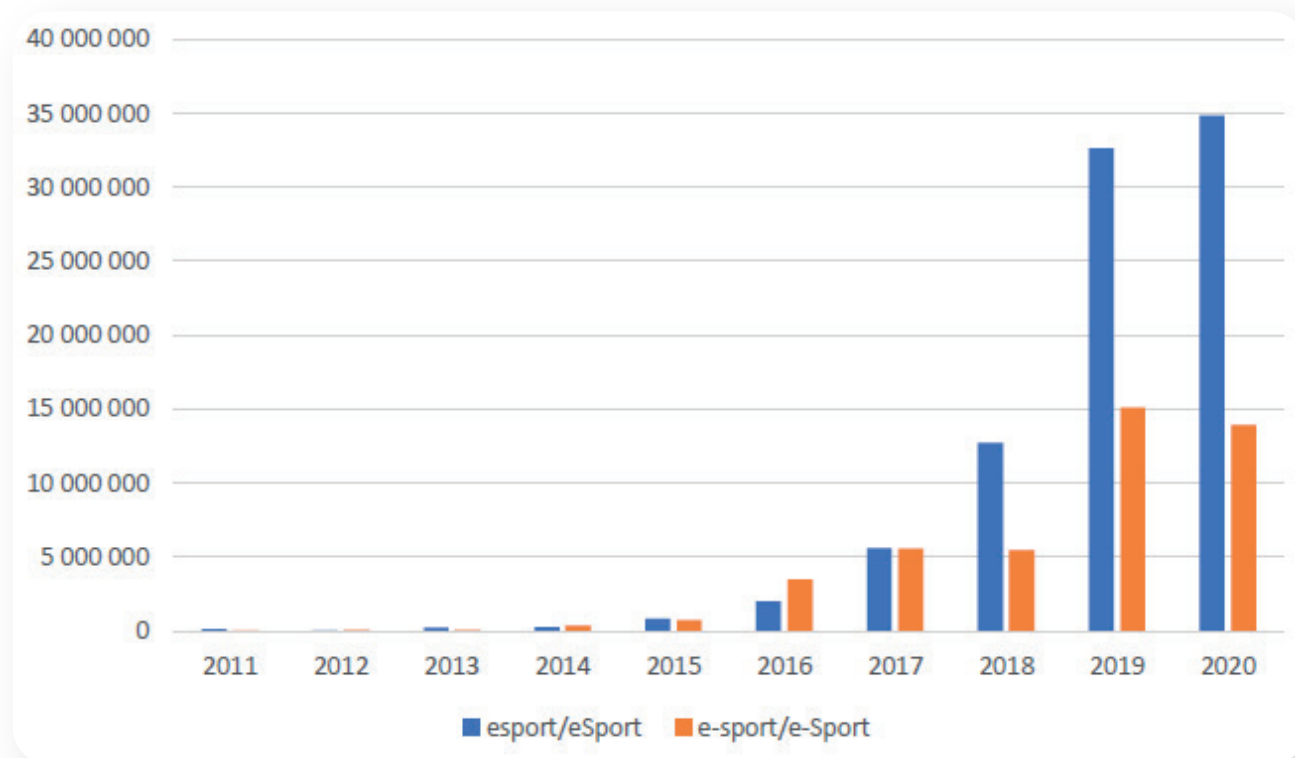
Tabulka 9: Analýza AVE dle nástroje Monitora k 29. 4. 2020 (v Kč)

Rok	Varianty esport / eSport	Varianty e-sport/e-Sport
2010	54 470	68 760
2011	110 610	37 160
2012	14 830	100 060
2013	235 950	87 460
2014	279 820	381 430
2015	829 930	747 470
2016	2 050 000	3 510 000
2017	5 620 000	5 560 000
2018	12 730 000	5 450 000
2019	32 660 000	15 110 000
2020	34 860 000	13 950 000
2010 - 2020	89 445 610 Kč	45 002 340 Kč

Graf 12: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle AVE (Monitora k 15. 5. 2020)



Graf 13: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Monitora k 15. 5. 2020)



Metoda AVE ukazuje ještě větší rozdíl mezi variantami s pomlčkou a bez ní. Nepotvrdilo se tak, že by variantu bez pomlčky používala především specializovaná média s menším dosahem, ale tuto variantu častěji volí i mainstreamová média, u kterých se setkává s vyšší inzertní hodnotou, s to poměrem 2 ku 1.

7. Facebooková anketa na stránkách České asociace esportu

Na stránkách České asociace esportu byla spuštěna anketa s cílem zjistit, jaká varianta slova je pro českou komunitu nejpřijatelnější. Anketa nemá závaznou formu, ani nemá být doporučujícím argumentem, má pouze zmapovat názor hráčů a fanoušků esportu. Během března a dubna se jí zúčastnilo 283 hlasujících. Celých 71 % se vyjádřilo pro variantu „esport“. V komentářích byla jednou v žertu zmíněna preferovaná varianta „i-sport“.²⁴



²⁴ Esport nebo e-sport? [online]. Česká asociace esportu, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: https://www.facebook.com/ceskyesportcz/posts/649521479199730?__tn__=-R

8. Závěrem

Dokument pracuje především s kvantitativním přístupem. Důvodem omezení kvalitativního přístupu je snaha o minimalizaci chyb spojených s výběrem reprezentativního vzorku, což by mohlo mít vliv na nezávislou formu dokumentu. Proto nebyly brány v úvahu ani názory osobností esportu, které ale zcela jistě budou ovlivňovat i jazykové proměny a ustálení slova. Varianta s pomlčkou se mnohem více používala dříve. Také již zaniklé organizace (typicky mezi lety 2010 až 2015) spíše používaly právě variantu e-sport (jako příklady uveďme FXXOpen e-Sports, CNB e-Sports Club). Nově vzniklé organizace již pomlčku zpravidla nepoužívají. V současnosti se trend přiklání spíše k variantě „esport“ a to nejenom u klubů (kde je ten rozdíl největší), ale i v českém mediálním prostředí, a to podle celkového počtu článků i zkoumané hodnoty AVE. Variantu esport také více přijímá komunita. Autor předpokládá, že do budoucna bude převažovat varianta „esport“, ale vyskytovat se stále bude i „e-sport“.

9. Seznam grafů a tabulek

- Graf 1: Varianty slova dle světových jazykových institucí
 - Graf 2: Varianty dle amerických jazykových institucí
 - Graf 3: Varianty dle britských jazykových institucí
 - Graf 4: Varianty v názvech světových asociací
 - Graf 5: Varianty v názvech světových asociací: s pomlčkou a bez
 - Graf 6: Varianty v názvech světových týmů
 - Graf 7: Varianty v názvech světových týmů: s pomlčkou a bez
 - Graf 8: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 (Monitora)
 - Graf 9: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 (Newton)
 - Graf 10: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Monitora)
 - Graf 11: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Newton)
 - Graf 12: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle AVE (Monitora)
 - Graf 13: Varianty v mediálním prostoru od roku 2010 dle let (Monitora)
-
- Tabulka 1: Postoj jednotlivých jazykových institucí
 - Tabulka 2: Varianty dle počtu výskytů v materiálech jazykových institucí
 - Tabulka 3: Varianty v názvech mezinárodně uznaných asociací
 - Tabulka 4: Varianty v názvech mezinárodně uznaných asociací dle počtu
 - Tabulka 5: Varianty v názvech nejúspěšnějších týmů
 - Tabulka 6: Varianty v názvech nejúspěšnějších týmů dle počtu
 - Tabulka 7: Počet článků v českých médiích dle nástroje Monitora
 - Tabulka 8: Počet článků v českých médiích dle nástroje Newton
 - Tabulka 9: Analýza AVE dle nástroje Monitora (v Kč)

10. Zdroje

Autorské články

- COOKE, Sam. The Associated Press has ended the esports vs eSports debate. Esportsinsider [online]. 2017, 27. března 2017 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2017/03/associated-press-ended-esports-vs-esports-debate/>
- DIVIŠ, Patrick. Počítačové hry se tlačí mezi sporty. Hospodářské noviny. 2002, (199), 19. ISSN 0862-9587.
- VRBOVÁ, Anna. Přichází nová e-ra? Lidové noviny. 2020, XXXIII(62), 18. ISSN 0862-5921.

Webové stránky mezinárodních federací a asociací

- Definition of ‚esport‘. Collins Dictionary [online]. Glasgow: HarperCollins, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/esport>
- Dictionary by Merriam-Webster [online]. Springfield: Merriam-Webster, Incorporated, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/>
- Esport nebo e-sport? [online]. Česká asociace esportu, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: https://www.facebook.com/ceskyesportcz/posts/649521479199730?__tn__=-R
- Esport. Wiktionary [online]. San Francisco: Wikimedia, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://en.wiktionary.org/wiki/esport>
- Esports. Dictionary [online]. Random House Webster's Unabridged Dictionary, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.dictionary.com/browse/esports?s=ts>
- E-sports. Macmillan Dictionary [online]. Macmillan Education Limited, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/e-sports?q=esports>
- Evropská esportová federace [online]. Brusel, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://esportseurope.org/>
- Highest Overall Team Earnings [online]. 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.esportsearnings.com/teams>
- Liquipedia [online]. 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://liquipedia.net/>
- Longman Dictionary of Contemporary English [online]. Londýn: Pearson Education Limited, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.ldoceonline.com/>
- Meaning of e-sports in English. Cambridge Dictionary [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports?q=e-sport>
- Meaning of e-sports in English. Lexico [online]. Oxford: Oxford University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.lexico.com/definition/e-sport>
- Mezinárodní esportová federace [online]. South Korea: International Esports Federation, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://ie-sf.org>
- Oxford Learner's Dictionaries [online]. Oxford: Oxford University Press, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>
- Světové esportové konsorcium [online]. Sao Paulo, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://wescoesport.com>
- Vocabulary [online]. New York: Vocabulary.com [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://www.vocabulary.com/>
- WordNet [online]. Princeton: The Trustees of Princeton University, 2020 [cit. 2020-05-07]. Dostupné z: <https://wordnet.princeton.edu/>

Zdroje názvů asociací

- Australian Esports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/esportsau/>
- Belarusian eSports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://ie-sf.org/about/members>
- Belgian Esports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.besf.be/about-besf/>
- British Esports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://britishesports.org/>
- Confederação Brasileira de Games e Esports [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.cbge.com.br/>
- CSIC, e-Sports Department [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://ie-sf.org/about/members>
- Czech Esports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.esport.cz/o-asociaci>
- E-Sport Bond [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://www.e-sportbond.nl/>
- Esport Danmark [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://esd.dk/>
- ESport Verband Österreich [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://esvoe.at/>
- ESport-Bund Deutschland [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://esportbund.de/verband/ueber-den-esbd/>
- Esports Association Hong Kong [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.esahk.org/>
- Esports Association Polska [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://polskiesport.pl/stowarzyszenie/>
- ESports Lebanon [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/eSportsLebanon/>
- ESports Malaysia [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <http://esportsmalaysia.org/>
- Esports Nigeria [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://esportsnigeria.org/about-us/>
- European Esports Federation [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://esportseurope.org/>
- Finnish Esports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://seul.fi/in-english/>
- Ghana eSports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: https://twitter.com/esportsGhana?fbclid=IwAR2DQKbxRfCGPmCuG-uM9elu6z3FRPvnNptSAX3zfg_fMWnF5LUjp1BpBG8
- Grow uP eSports [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/eSportsLebanon/>
- Chinese Taipei Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <http://ctesa.com.tw/en/>
- Indonesia Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <http://www.iespa.or.id/>
- International Esports Federation [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://ie-sf.org/>
- Iran Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://iresa.ir/en/>
- Israeli Esports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/iesrael/>

Zdroje názvů asociací

- Italian e-Sports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.itespa.it/>
- Jamaica eSports Initiative [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://jamaicaesports.org/>
- Japan Esport Union [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://jesu.or.jp/>
- Korean e-Sports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/korea-e-sports-association/>
- Macedonian e-Sport Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://mesf.mk/Portals/0/MeSF%20en.pdf?ver=2013-08-27-111954-133>
- Magyar E-sport Szövetség [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/magyaresport/>
- Mongolian Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/mongolianesports/>
- Myanmar Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/myanmaresportsfederation/>
- Nepal Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <http://nepalesports.org/>
- New Zealand Esports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/nzesf/>
- Phillipine e-Sports Organization [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/philesports/>
- Russian eSports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/russian-esports-federation/>
- Serbian e-Sports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://www.sesa.org.rs/uspesi/>
- Sri Lanka eSports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://esports.lk/>
- Svenska E-sportföreningen [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.sesf.se/om-sesf>
- Swiss e-Sports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://sesf.ch/>
- Syrian Esports Association [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/SyrianEsports/>
- Thailand e-Sports Federation [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://tesf.or.th/>
- Turkish E-Sports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://tesfed.gov.tr/>
- Ukrainian Esports Federation [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.uesf.org.ua/about>
- United States eSports Federation [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <http://www.esportsfederation.org/>
- Vietnam Recreation eSports Association [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://ie-sf.org/about/members>
- World Esport Consortium [online]. 2020 [cit. 2020-05-14]. Dostupné z: <https://wescoesport.com/portal/index.php>

Zdroje názvů profesionálních týmů

- 1907 Fenerbahçe Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/fenerespor> · AGO Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://x-kom-ago.gg/o-nas/>
- Ahq eSports Club [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.ahq.com.tw/>
- Ajax Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/AjaxeSports/>
- Alfa Romeo Racing F1 Esports Team [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.sauber-group.com/esports/news/alfa-romeo-racing-f1-esports-team-signs-star-drivers-for-f1-esports-challenge/>
- BDS Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/BdsEsportsTeam/>
- Beşiktaş Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/bjkesports>
- Bigetron Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/bigetronesports>
- Black Dragons e-Sports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/blackdragonsteam/>
- Brøndby eSport [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://brondby.com/esport/klub>
- Buriram United Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/buriramesports>
- Circa eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/circaesports?lang=cs>
- CNB e-Sports Club [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/kabumesports/>
- Cooler Esport [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/CoolerEsport>
- Denial eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://denialesports.com/>
- ENCE eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://liquipedia.net/counterstrike/ENCE>
- Epsilon eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/epsilonesports>
- Excel Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.excelesports.com/about>
- FC Schalke 04 Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/S04EsportsDE?lang=de>
- FDA Hublot Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.ferrari.com/en-EN/esports> · FURIA Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/furiagg>
- G2 Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://g2esports.com/about>
- Gale Force Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/GaleForceEsports/>
- GAM eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://gam.gg/about-us/>
- Gambit Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/GambitEsports/>
- Chaos Esports Club [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://chaos.ec/pages/about>
- INTZ eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/INTZeSports/>
- KaBuM e-Sports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/kabumesports/>

Zdroje názvů profesionálních týmů

- Legacy Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://legacyesports.com.au/about>
- LeStream Esport [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/LeStreamEsport>
- Lowkey Esports Vietnam [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/LowkeyEsportsVN>
- Manchester City Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/mancitiesports?lang=cs>
- Manchester City Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://esport.oserv.fr/nous/>
- Mercedes-AMG Petronas Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.mercedesamgfl.com/en/esports/>
- Mock-it Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/mockItLeague>
- Nova Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://novaesports.com/about>
- NRG Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <http://www.nrg.gg/about>
- Orange Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/OrangeEsports>
- Paris Saint-Germain Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/psgesports>
- PSV Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/psvesports?lang=cs>
- Purple Mood E-Sport [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.plmesport.com/about/>
- Red Bull Racing Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/int-en/redbullracing/esports>
- Simplicity Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://ggsimplicity.com/about/>
- Snake Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/SnakeEsportsLOL>
- Talon Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/talonesports>
- The Chiefs Esports Club [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/ChiefsESC/>
- Tricked Esport [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.tricked.dk/about>
- Veloce Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.veloce-esports.com/>
- Werder Bremen eSports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://www.werder.de/shop/trikot-esports-2019-20.html>
- Williams Esports [online]. [cit. 2020-05-15]. Dostupné z: <https://twitter.com/WilliamsEsports>

