

Univerzita Pardubice

Fakulta filozofická

Progaming očima bývalých a současných hráčů

Zbyněk Hába

Bakalářská práce

2019

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Zbyněk Hába**
Osobní číslo: **H16086**
Studijní program: **B6703 Sociologie**
Studijní obor: **Sociální antropologie**
Název tématu: **Progaming očima bývalých a současných hráčů**
Zadávající katedra: **Katedra sociální a kulturní antropologie**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Student provede kvalitativní výzkum, ve kterém se pokusí nastínit život e-sportovní subkultury z pohledu bývalých i současných profesionálních hráčů počítačových her. Hlavní výzkumnou metodou bude forma rozhovorů s aktivními hráči digitálních her, i těmi, co herní svět už opustili. Cílem práce bude především popis herního světa a charakteristika herní kariéry hráče. V teoretické části se zaměří na podrobném popisu herní komunity v České republice. V části praktické bude analyzovat provedené rozhovory s informanty, kteří působili nebo stále působí na herní scéně.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

- Dovey, J. a H. W. Kennedy 2006. *Game cultures: computer games as new media*. Maidenhead: Open University Press, Issues in cultural and media studies.
- Pink, S., H. Horst a J. Postill 2006. *Digital Ethnography*. UK: Sage Publications.
- Slepička, P., V. Hošek a B. Hátlová 2009. *Psychologie sportu*. Vyd. 2. Praha: Karolinum.
- Hajerová Müllerová, L. 2014. *Komunikační dovednosti*. Vyd. 2. Praha: Vysoká škola ekonomie a managementu.
- Sekot, A. 2003. *Sport a společnost*. Brno: Paido.
- Hendl, J. 2012. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 3. vyd. Praha: Portál.

Vedoucí bakalářské práce:

PhDr. Livia Šavelková, Ph.D.

Katedra sociální a kulturní antropologie

Datum zadání bakalářské práce: **30. března 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. března 2019**

prof. PhDr. Karel Rýdl, CSc.
děkan



L.S.

PhDr. Adam Horálek, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2018

Prohlášení

Prohlašuji:

Tuto práci jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 9/2012, bude práce zveřejněna v Univerzitní knihovně a prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 29. 3. 2019

Zbyněk Hába

Poděkování

Poděkování chci věnovat především mým respondentům pro můj výzkum, za jejich ochotu a čas, který mi věnovali. Dále bych chtěl poděkovat mým rodičům a kamarádům, kteří byli při psaní práce mojí duševní podporou.

Děkuji.

Název: Progaming očima bývalých a současných hráčů

Anotace: Bakalářská práce s názvem „Progaming očima bývalých a současných hráčů“ se zaměřuje na stručný popis e-sportu a jeho prostředí. V mé bakalářské práci provádím kvalitativní výzkum, ve kterém se pokusí nastínit život e-sportovní subkultury z pohledu bývalých i současných profesionálních hráčů počítačových her. Hlavní výzkumnou metodou je forma rozhovorů s aktivními hráči digitálních her, i těmi, co herní svět už opustili. Cílem práce je především popis herního světa a charakteristika herní kariéry hráče. V teoretické části se zaměřuji na podrobném popisu herní komunity v České republice. V části praktické analyzuji provedené rozhovory s informanty, kteří působili nebo stále působí na herní scéně.

Klíčová slova: E-sport, Progaming, Gaming, Sport, Kariéra, Komunita

Title: Progaming through the Eyes of Former and Present Players

Annotation: The bachelor thesis “Progaming through the Eyes of Former and Present Players” focuses on a brief description of e-sport and its environment. In my Bachelor Thesis I perform a qualitative research in which I will try to outline the life of the e-sports subculture from the point of view of both former and current professional computer game players. The main research method is the form of interviews with active players and those who have already left the game world. The aim of the work is primarily to describe the game world and the characteristics of the player's gaming career. In the theoretical part, I focus on the detailed description of the gaming community in the Czech Republic. In the practical part I examine the interviews with the informants who have been or are still active on the gaming scene.

Keywords: E-sport, Progaming, Gaming, Sport, Carrier, Community

Obsah

Úvod.....	1
1. Progaming.....	4
1.1 Co je e-sport?	4
1.2 Historie e-sportu.....	4
1.3 E-sport dnes.....	5
1.4 E-sport vs. sport	5
1.5 Gaming house	7
2. Riot Games	8
2.1 Riot Games v e-sportu.....	9
3. League of Legends.....	10
3.1 Co je League of legends?	10
3.2 Úvod do hry	11
3.3 Hráčské role	12
4. Kompetitivní League of Legends	15
4.1 Fáze výběru a zakazu	15
4.2 Výherní kondice.....	17
4.3 Kontextové znalosti.....	18
5. Metodologie.....	19
5.1 Přístup k terénu	19
5.2 Použité metody výzkumu.....	19
5.3 Seznam připravených otázek k rozhovoru	22
6. Výzkumná část	24
6.1 Seznámení s respondenty	24
6.2 Rozhovory a analýza dat	27
6.3 Zúčastněné pozorování	37
Závěr.....	40
Seznam literatury.....	41

Úvod

Jako téma pro moji bakalářskou práci jsem si vybral progaming neboli e-sport. E-sport je odvětví, které se rychle rozvíjí a každým dnem vzrůstá jeho popularita. Hlavním důvodem je zaujatost dnešní mladé generace a fakt, že se hraní věnuje čím dál více lidí. Ke hraní graficky lépe zpracovaných her už nejsou potřeba vybavené herní sestavy počítačů a tím vzrůstá i počet hráčů. Přestože se profesionálnímu hraní věnují většinou muži v mladém věku, herní trh není výhradně určen jen pro ně. Téma progamingu jsem si vybral i z důvodu poměrně negativního náhledu na toto odvětví. Spoustu lidí tvrdí že hraní her nikomu neprospívá a akorát kazí dnešní mládež. Za tyto předsudky mohou i média, která zkreslují fakta a dávají individuální chování jedinců za vinu počítačovým hrám. Nicméně progaming je téma velmi aktuální a rychle rozvíjející. V dnešní době se hraní her stalo profesí pro mnoho hráčů po celém světě.

K progamingu mám osobně velmi blízko, jelikož jsem se profesionálnímu hraní v minulosti věnoval. Počítačové hry jsem hrál už od malička. Vždy jsem bral gaming jako zábavu a za svůj život jsem vystřídal desítky her, které mě dokázali zabavit na spoustu hodin. Ke hraní jsem se dostal hlavně díky mému tátovi, který koupil počítač v době, kdy ho ještě neměl každý jako součást moderní domácnosti. Velmi mě bavily hry strategické a největší radost jsem měl, když jsem hrál proti mým kamarádům nebo mojí sestře. První strategie, kterou jsem hrál byla Heroes III. U této hry jsem strávil nespočetný kus svého mládí. Po Heroes následovalo Age of Empires II a posléze i celosvětově známý titul a tehdejší průkopník RTS her – Warcraft III. Warcraft obsahoval spoustu editovaných map, které neustále přibývaly, takže bylo těžké se od hry odtrhnout. Jedna z těchto map byla i DotA, na jejímž základě funguje dnešní League of Legends. S kamarády jednou za čas uspořádáme LAN party, kam si přineseme počítače a hrajeme proti sobě různé hry. Na jedné z nich mi kamarád nabídl at' s ním jdu hrát LoLko, jenže mně se ta hra vůbec nelíbila. Po dlouhém

přemlouvání jsem si tedy hru stáhnul a ihned mne pohltila, hlavně díky zkušenostem, které už jsem měl ze hraní Doty. Tehdy by mě nikdy nenapadlo, že budu mít někdy možnost vydělávat si peníze hraním počítačových her. V mém případě se jednalo především o výhry z turnajů v hodnotách pár tisíc korun či počítačových komponentů, například herních sluchátek či klávesnice, myši. V dnešní době existují profesionální týmy, jejichž hráči jsou ohodnoceni stálým platem. Tyto organizace nabízí hráčům herní zázemí v podobě gaming housu, ve kterém hráči v průběhu sezóny bydlí. Pod jednou střechou pak s týmem trénují pod vedením trenérů.

Jako hráč hry League of Legends jsem se zúčastnil několika online i offline turnajů. U nás v České republice se konají dva hlavní turnaje v této počítačové hře, kterých jsem se zúčastňoval po několik let v roli hráče nebo diváka. Mistrovství České republiky v počítačových hrách a Hitpoint Legends (dříve Hitpoint Masters). Hraní na profesionální úrovni mě naučilo týmové komunikaci, rychlému rozhodování a výrazně jsem si zlepšil angličtinu. Na druhou stranu jsem věnoval hrám spoustu volného času, který jsem mohl využít jinak. Díky hraní her jsem poznal spoustu zajímavých lidí, se kterými jsem dodnes v kontaktu. Většina z nich už se věnuje jiným věcem, jelikož herní kariéra je časově omezená. S mojí herní kariérou mě pojí spousta zážitků, na které rád vzpomínám. Jsou tu ale i stinné momenty, na které bych nejraději zapomněl. Nicméně s odstupem času nelituji způsobu, kterým jsem trávil svůj volný čas. Dnes už je pro mě hraní her pouze občasným koníčkem.

Díky mým zkušenostem a výpovědím respondentů bych chtěl pomoci této bakalářské práci nabídnout čtenářům náhled do světa e-sportu a jeho komunity. Téma e-sportu je u nás zatím poměrně nový pojem, proto jsem se rozhodl v teoretické části nejprve stručně popsat, co je to e-sport. Dále se budu věnovat historii e-sportu a jeho vývojem ve světě. Poté budu porovnávat e-sport s tradičním sportem. Velkou část věnuji detailním popisem hry League of Legends, nejhranější počítačové hry na světě. V praktické části provedu svůj kvalitativní

výzkum pomocí dvou hlavních výzkumných metod. Polostrukturovaných rozhovorů se současnými a bývalými hráči, a zúčastněného pozorování, které probíhalo na offline turnajích. Hlavním cílem těchto rozhovorů bude charakteristika herní kariéry hráče, snaha zjistit co jim progaming do života přinesl a co jim naopak progaming vzal. Bude mě zajímat motivace hráčů, jaké zkušenosti jim gaming dal do života. Díky rozhovorům se pokusím zjistit důvody k opuštění kariéry u bývalých hráčů. Dále mě bude zajímat, jak jim profesionální hraní ovlivnilo sociální život a zjistit jejich pohled na současnou situaci e-sportu v České republice.

1. Progaming

1.1 Co je e-sport?

Esport (elektronický sport nebo také progaming) je sportovní soutěžení hráčů počítačových her. Soutěží se formou hry pro více hráčů v různých turnajích a ligových soutěžích, které mají stanovená pravidla hry. Elektronický sport je možné provozovat na všech populárních platformách: počítačích, mobilech nebo třeba konzolích (Česká asociace esportu 2019).

1.2 Historie e-sportu

Vývoj e-sportu lze pozorovat současně s vývojem počítačových her. První náznak kompetitivního hraní přišel s arkádovými hrami na počítač Atari. Co se týče počítačových her, pevným základem nadcházejícího rozmachu e-sportu je považován nástup her Doom a Quake. Díky těmto a dalším kompetitivním hrám se uspořádaly první e-sportové události, na kterých každoročně soutěží stovky tisíc nadšenců počítačových her. První taková událost se datuje k roku 2000 kdy globální e-sportový festival WCG (World Cyber Games) zahájil svou první akci. Od téhož roku je WCG uznáván jako největší světová soutěž v oblasti e-sportu. WCG pořádá akce se spousty rozmanitého a nového obsahu pro každého. Tato událost se pořádá nejen jako soutěž e-sportových zápasů, ale také jako festival pro lidi po celém světě (WCG 2019). Za další průkopnickou a přední mezinárodní akci esportu se dá považovat ESWC (Electronic Sports World Cup), která byla založena v roce 2003. ESWC jsou organizované herní turnaje, které se v dnešní době konají několikrát ročně a spojují nejlepší hráče na světě a jejich fanoušky (ESWC 2017). Další událost, která stojí za zmínku je festival pořádaný švédskou výrobní společností DreamHack. DreamHack je největší digitální festival na světě, hostí řadu akcí po celém světě a každoročně přiláká přes 300.000 nadšenců e-sportu, hráčů a fanoušků (DreamHack 2019).

1.3 E-sport dnes

V dnešní době je profesionální hraní na prudkém vzestupu. Každoročně se zvyšuje kvalita herních událostí a počty zájemců o tyto akce. Kromě vysoké návštěvnosti na těchto akcích, e-sport trhá rekordy na internetu, kde aktuálně společně s hudbou patří mezi nejsledovanější odvětví (ano, překonal i skutečný sport). Například v nedalekých Katovicích rok, co rok dojde téměř 200 000 fanoušků sledovat akci IEM (Intel Extreme Masters) a během živého vysílání sleduje akci přes 45 miliónů unikátních diváků. IEM je série turnajů, která je každoročně zakončená právě v Katovicích v Polsku. Tento turnaj bývá vysoce dotovaný. Během podobných soutěží se hraje o doslova miliónové částky a profesionální hráči si tak jsou schopni přijít na naprosto snové peníze, které si připíší k už tak velmi slušnému platu od jejich týmu. Další získají od sponzorů a pokud chtějí, mohou své hraní přenášet online skrze kanály jako YouTube nebo Twitch a inkasovat ještě za reklamy nebo přímo z darů od fanoušků (Česká asociace esportu 2009).

1.4 E-sport vs. sport

Pro děti z dnešní generace, kteří tráví svůj veškerý volný čas u počítačových her, je práce programera jejich snem. Když se řekne e-sport vybaví si vysněné povolání, avšak nevidí i stinné stránky. Profesionální hraní není jen bezduché mačkání tlačítek klávesnice a myši. Hraní na vrcholové úrovni vyžaduje spoustu úsilí. Stejně jako u sportu je pravidelný trénink důležitou součástí běžného života. Profesionální hráči těch nejlepších týmů jsou podrobeni konstantnímu tlaku ze strany fanoušků. Jestliže od vás komunita očekává jen samé vítězství, každá prohra se stává čím dál více a více frustrující. Nejlepší hráči musí trénovat i přes 10 hodin denně aby se zlepšovali nebo alespoň udržovali své individuální herní schopnosti na úrovni. Tato práce také není na celý život. Těm nejlepším hráčům se na vrcholu podaří udržet pouze několik let. S věkem se zpomalují reflexy a schopnost adaptace na nové herní prvky.

Stejně jako u tradičního sportu, kariéra progamera je časově omezená a vyžaduje pevnou vůli a odhodlání obětovat svůj veškerý volný čas. Až na fyzickou činnost se E-sport od tradičního sportu téměř neliší. Stejně jako u sportu, existují hry týmové a individuální. „Sport je vymezován pravidly, která vznikala a upravovala se po celou dobu svého historického vývoje, a i povaha soutěživosti má svá jedinečná specifika. Kupříkladu ve sportovní gymnastice, krasobruslení, skocích do vody, vzpírání, letecké či novější lyžařské akrobacii, jedinec bojuje sám. Boj se soupeřem je nepřímým (a tedy případně i zpochybnitelným) soubojem prostřednictvím bodování. Běžecké disciplíny, plavání, motoristický sport, tenis, volejbal pak tvoří disciplíny, kdy jedinci bojují proti sobě, ale jsou od sebe odděleni. V boxu, zápase rugby či ledním hokeji však borci stojí proti sobě v bezprostředním styku.“ (Sekot 2003: 191). V týmových hrách, kterými jsou například League of Legends, Counter-Strike, Dota, hraje komunikace klíčovou roli. Důkazem je fakt, že existovaly tzv. super týmy poskládané z nejlepších hráčů pro každou roli. Mnoho těchto týmů následně pohořelo na papírově slabších oponentech z důvodu absence komunikace a týmové spolupráce. Dnes už je téměř každý profesionální tým pod dohledem herních i mentálních koučů.

Podobně, jak tomu bývá u ostatních sportů, se profesionální hráči počítačových her před důležitým zápasem rozcvičují. Offline turnaje se hrají na pódiu před publikem diváků, kteří sledují průběh hry na velké obrazovce. Tyto turnaje se dále živě vysílají na webových stránkách, většinou Twitch.tv či Youtube.com.

E-sport a sport jsou dvě zcela naprosto odlišné věci, nicméně toho mají tyto dva celky mnoho společného. Tím například myslím i emoční stránku sportovce, v mém případě mám na mysli profesionálního hráče. „Sport je emociogenní, tj. je zdrojem emocí. Patrně patří mezi nejemociogennější zájmové činnosti člověka. Prakticky mu mohou konkurovat jen hazard, sex a umění. Příčinou je především soutěživost sportovních aktivit, vyvolávající bouřlivou emoční

dynamiku, nejistota sportovního výsledku a zastoupení herních prožitků. Sportovní prožitky jsou předmětem rozvoru z hlediska filosofického (autentičnost) i pedagogického (prožitková pedagogika)“ (Slepička 2009: 58).

Stejně jako v ostatních sportech se i počítačová hráči soustřeďují v týmech (často označovány jako klany nebo organizace). Tyto týmy pak hráčům za jejich reprezentaci nabízí zázemí v podobě navštěvované webové stránky, poskytnutí herních serverů a proplácení nákladů na hraní, převážně pak cest a startovného na offline turnaje. Ve velkých organizacích se do zázemí počítají i speciální tréninkové domy tzv. gaming house, kde hráči pravidelně trénují a kde mají veškeré sociální zázemí, trenéry, fyzioterapeuty a často i mentální kouče (Česká asociace esportu 2009).

1.5 Gaming house

Profesionální týmy jsou nyní soutěživější než kdykoli předtím. Hráči se snaží každý den, aby se stali nejlepšími, co mohou. Prostředí E-sportu se rychle rozvíjí: vedoucí pracovníci, analytici a trenéři jsou nyní zaměstnání, aby podporovali hráče. Gaming house je více než budova, kde můžete trénovat svoji schopnost zaměřovat.

Přirozená vlastnost člověka je schopnost rozlišovat mezi různými sociálními podmínkami a zakládat na nich sociální interakce. To znamená, že každý má jiné různé emocionální stavy, rysy osobnosti a vzorce chování. V herně můžeme bezpochyby najít minimálně šest mladých mužů, z nichž mnozí zde i žijí. Je tedy nezbytné, aby všichni, především mladí teenageři, měli v herně místo, kde mohou po splnění svých pracovních podmínek získat soukromí (Bequipe 2018).

Trenér týmu vede styl hry. Řekne hráčům, co je třeba změnit, na co se zaměřit, a často se je rozrušený, když určitý hráč nebo celý tým neposlouchá jeho rozhodnutí. Trenér má za

úkolem zefektivnit strategii týmu a řídit směr, v jakém probíhají diskuse. Pokud umístíte trenéra do situace, kde žije s hráči, může ho to přivést do konfliktních situací.

Relativně nový koncept v e-sportu je tzv. e-sport office, který byl nedávno navržen a realizován. Díky e-sport office by se hraní v podstatě podobalo většině typických pracovních míst. Žijete běžný život, ale cestujete do práce, abyste mohli soutěžit a trénovat. To poskytuje obrovské množství výhod, včetně osobního prostoru, takže nemusíte být neustále na sobě, stále hrajete z jednoho připojení a poskytují vám takovou zkušenost v režimu offline, takže pokud nastane turnaj, jste zvyklí hrát vedle sebe. Patrik, jeden z mých respondentů, má s oběma možnostmi pracovišť zkušenost. Během rozhovoru jsem se ho tedy zeptal, jaký druh pracoviště mu vyhovuje více, Gaming house nebo office. „*E-sport office je pro mě daleko lepší, protože umožňuje rozdělit práci a volný čas. V Gaming housu je samozřejmě více času na diskuzi a víc vás spojí jako tým. Podle mě se by se však tým měl spojit jinými prostředky a více osobního prostoru a volného času je pro hráče důležitější*“

Je nepravděpodobné, že by většina hráčů, kteří se chystají přestěhovat do místa ve kterém sídlí office, již byla v jejich rodném městě, takže pravděpodobně budou zpočátku znát lidi ve jejich týmu a všichni přátelé, které poznají, budou pravděpodobně také jejich přáteli (Bequipe 2018).

2. Riot Games

Riot Games byly založeny v roce 2006 Brandonem Beckem a Marcem Merrillem se záměrem změnit způsob, jakým jsou videohry vyráběny a podporovány pro hráče. V roce 2009 vydal Riot svůj debutový titul League of Legend, který je celosvětově uznáván. Hra se od té doby stala nejhranější PC hrou na světě a hnacím motorem pro výbušný růst e-sportu. Hráči jsou pro Riot základem jejich komunity a je pro ně důležité i nadále rozvíjet a zlepšovat

zážitek z Ligy legend. Riot Games sídlí v Los Angeles, CA a má 23 poboček po celém světě (Riot Games 2017).

Jak Riot Games uvádí na svém webu, hráčská komunita je pro úspěšnost hry jejich základem. Důkazem je toho i jejich velmi aktivní hráčská podpora. Hráčská podpora má zaměstnance na pobočkách po celém světě, kteří mají za úkol zodpovědět na veškeré dotazy ohledně hry, herních účtů či technických problémů. Riot dokonce přidává nové šampiony na přání hráčů, často vyslýchají i stížnosti profesionálních hráčů ohledně hry a na jejich základě pak upravují hru do finální podoby.

2.1 Riot Games v e-sportu

Riot pořádá pro hráče spoustu turnajů. Největším turnajem a obrovskou e-sportovou událostí je světový šampionát tzv. Worlds, ve kterém se utkávají týmy z celého světa. Pro profesionální hráče hry League of Legends je výhra na světovém šampionátu jejich životním cílem. První světový šampionát se konal v roce 2011 jako součást akce DreamHack ve švédsku s dotací 100 000 dolarů. Prvního turnaje se zúčastnilo 8 týmů tj. 40 hráčů.

Každoročně roste počet hráčů, sledujících diváků i peněžní částka pro výherce. League of Legends světový šampionát v roce 2018 měl dotaci od Riotu pro výhry necelých 6,5 milionů dolarů a zúčastnilo se ho 24 týmů, tedy 130 hráčů (Esport Earnings 2019). Tento šampionát je zároveň i závěrečným turnajem herní sezóny.

Regulérní herní sezóna je rozdělena na několik regionů, kde se utkávají ty nejlepší herní týmy a bojují o titul šampionů. Pro hráče League of Legends je účast v této lize velká čest a hráči se tímto dostávají do povědomí těm nejlepším hráčům a fanouškům, jelikož tuto ligu sledují stovky tisíc diváků. Hlavní čtyři ligy v této hře se konají v Evropě (LEC), Americe (LCS), Koreji (LCK) a Číně (LPL). V těchto ligách se v průběhu let několika měnil jejich formát. V současné podobě se hraje stylem, aby každý hrál s každým týmem v průběhu

ligy dvakrát. V této soutěži mezi sebou bojuje deset týmů, z nichž se do playoff dostane 6. Dva nejlepší týmy jsou zařazeni přímo do semifinále a zbylé čtyři se utkají mezi sebou ve čtvrtfinále. Vítěz si odnese pohár a nejvíce bodů pro účast na světovém šampionátu (LoL Esports 2019).

3. League of Legends

3.1 Co je League of legends?

League of Legends je svižná soutěžní online hra, v níž se rychlost a intenzita bojů z RTS, což je druh strategických her, kde se dění ve hře koná v reálném čase, mísí s tradičními RPG prvky. RPG je druh hry, ve kterém hráči zaujímají roli fiktivní postavy ve hře. Na řadě bojišť v rozličných herních režimech se zde střetávají dva týmy mocných šampionů, z nichž každý je jiný a vyžaduje odlišný herní styl. Díky neustále se rozrůstajícímu seznamu šampionů, častým aktualizacím a velice živé soutěžní scéně nabízí hra League of Legends nekonečnou zábavu pro hráče na všech úrovních (Riot Games 2009).

LoL je nejhranější online hrou na světě už po několik let. Jedná se o hru typu MOBA tj. Multiplayer online battle arena což je typ hry, ve které se utká několik hráčů v jedné aréně. Tento typ hry se poprvé objevil u vytvořené mapy kultovní hry Warcraft III s názvem DotA (Defense of the Ancients). Kdokoliv si mohl tuto mapu zdarma stáhnout a hrát, pokud vlastnil Warcraft III. Jeden z profesionálních hráč popisuje titul DotA jako spojením tradičního fotbalu a šachové partie. Jedná se o dynamičtější, strategickou a týmovou hru. LoL je velmi podobný Dotě. Základní herní pravidla jsou naprosto totožná, nejvíce se liší především grafickým zpracováním, samotnými hrdiny a jejich schopnostmi. Právě i díky přítomnosti e-sportu se hra stávala postupem času čím dál více populárnější. Dodnes hru hrají miliony hráčů po celém světě. Většina z nich hrají pro zábavu, ale jsou tu takoví, kteří byli ochotni pro hru obětovat veškerý čas a hraní této hry na vysoké úrovni se stalo jejich povoláním.

Hra obsahuje stále 3 herní mapy, na kterých si hru můžete zahrát. Kvílející propast, Pokroucená alej a Vyvolávačův žleb. Herní vývojáři pro hráče dále nabízí i takzvané rotující herní módy, které se ve hře objeví vždy jen na určitou dobu. Podle oblíbenosti se pak mohou některé z nich do hry po čase vrátit. Profesionální hraní League of Legends se hraje pouze na mapě Vyvolávačův žleb, budu zde tedy detailně popisovat pouze tento herní mód.

3.2 Úvod do hry

Vyvolávačův žleb je mapa, kde proti sobě bojují týmy, každý po 5 hráčích, z nichž každý hraje za určitého šampiona, kterého si před začátkem hry zvolí. Na žlebu se nachází tři hlavní cesty, kterým se říká lajny: horní, středová a dolní. Těmito lajnami chodí v pravidelných časových intervalech od začátku hry skupina vojáků tzv. poskoků, kteří jsou počítačem řízení, pochodují a útočí na prvního protivníka, na kterého narazí. Zabíjení těchto poskoků je jedním ze způsobů, jak získat zlatáky a zkušenosti. Zlatáky jsou základní měnou v této hře a můžete za ně v obchodě předměty, díky kterým bude váš šampion silnější. Získáváním zkušeností může váš šampion dosáhnout další úrovně, čímž nabývá síla jeho schopností. Na každé lajně se nachází věže, které brání tyto lajny a střílí po nepřítelích v její blízkosti. Zničením těchto věží získáte velké množství zlatáků pro vás i pro svůj tým. Dále se otvírají nové herní možnosti a ničení věží je základem pro úspěch a eventuálně i výhru zápasu. Každý tým začíná s celkem 11 věžemi. Na každé lajně stojí v určitých vzdálenostech 3 věže. 2 zbývající věže pak chrání samotnou základnu (Nexus). Vítězem hry se stane tým, který zničí nepřátelský Nexus. Mimo věže a nexus se na mapě nachází ještě jeden druh budovy – inhibitor. Každý tým má poblíž své základny tři inhibitory, jeden pro každou lajnu. Při zničení nepřátelského inhibitoru se pro váš tým začnou objevovat mimo poskoků i jeden velký poskok navíc. To značí pro váš tým obrovskou výhodu při vedení útoku na základnu nepřátelského týmu. Mimo tři základní lajny se na mapě nachází i neutrální území, kterému se říká džungle. V džungli se nachází různé kempy, ve kterých žijí monstra. Tyto monstra jsou

dalším zdrojem zlat'áků a zkušeností, ale na rozdíl od poskoků je mnohem těžší je zdotat. Navíc jsou v každé džungli dvě větší monstra, která vám na určitou chvíli dodají posilnění – modrý a červený buff. Modrý buff vám snižuje dobu načítání schopností a doplňuje manu – zdroj pro sesílání schopností. Červený buff nabízí pro hráče rychlejší obnovu životů a posílení jejich útoků. Džungle se nachází mezi linkami a je zrcadlově totožná pro obě strany. Průchodem mezi vaší a nepřátelskou džunglí teče řeka, kterou pochodují cupitající krabové, ti jsou na rozdíl od ostatních monster přátelští a nebudou do vás útočit. Krabové nabízí pro hráče navíc i odkrytí mapy v tomto území na určitou dobu, což je ve hře velká výhoda. Boje o zdotání těchto neškodných krabů často bývají středem zájmu pro oba týmy. V řece se mimo jiné objevuje i drak. Tým, který zdotá draka získá určitý bonus a výhodu v dalších fázích hry. Existují čtyři typy draků, kteří se náhodně objevují v průběhu hry. V řece se také nachází Rift Herald. Herald vám po jeho zdotání dá šanci ho znovu vyvolat. Po opětovném vyvolání Herald pochoduje jednou ze tří vybraných lajn, dokud nenarazí na nepřátelskou věž, na kterou posléze zaútočí jako beranidlo. Obrovským terčem pro oba týmy je největší neutrální monstrem v celé hře – Baron Nashor. Nashor se objeví ve hře ve dvacáté minutě a je velmi těžké ho překonat i v několika hráčích. Baron nabízí pro hráče velké množství zlat'áků, posilnění pro sebe i okolní poskoky a zrychlené navrácení do základny.

3.3 Hráčské role

Ve hře League of Legends hraje 5 hráčů za jeden tým. Každý hráč a jeho vybraný šampion ve hře zastává určitou roli, která mu náleží a podle ní se odvíjí jeho funkce pro tým. Každá role má specifický herní styl a šampiony určené výhradně pro jednu roli. V LoL existuje 5 základních rolí: Top, Jungle, Mid, AD Carry, Support. Nyní budu každou roli zvlášť popisovat.

Hráči, který zastává roli top se říká toplaner nebo topař. Toplaner hraje na horní lajně mapy, kde stráví velkou část hry zabíjením poskoků a snahou obehrát a zabít nepřátelského

hráče. Funkce topaře často je často velmi závislá na tom, co potřebuje jeho týmová kompozice. Pro kompetitivní hraní LoL jsou to nejčastěji tzv. tanci. Tank je silný šampion, který je pro tým jakousi přední linií. Tanci jsou důležitým prostředkem v týmových bojích a jejich hlavním úkolem je být otravný pro nepřátelský tým a obdržet v rámci možností co největší množství poškození. Přestože tank je velmi účinnou zbraní (v tomto případě spíše štítem), popularita těchto šampionů není nijak závratná. Většina hráčů neshledává hraní těchto šampionů velmi zábavné a interaktivní. Další funkcí topařů je bruiser, což by se do češtiny dalo volně přeložit jako rváč. Už z názvu je jasné, jakou roli bruiser zastává. Hraní bruiserů je mechanicky náročnější a pro hráče i diváky zábavné. Obehrání soupeře je pro hráče jedním z nejlepších momentů z celé hry. Tyto šampioni tuto možnost nabízejí ve velkém stylu. Horní lajna mapy by se dala přirovnat k ostrovu odděleném od zbytku mapy, kde mezi sebou bojují dva hráči. K týmovému hraní se zapojují až v pozdějších fázích hry anebo díky teleportu. Teleport umožňuje přemístění šampiona na určité místo na mapě, většinou za úmyslem pomoci vašemu týmu.

Další z rolí ve hře je jungle, kterou zastává džungler. Už název této role napovídá, na jaké části mapy bude džungler hrát. Většina hráčů tvrdí, že tato role je ve hře nejdůležitější a má na průběh hry největší vliv. Džungler zabíjí monstra na neutrálním území a pomáhá hráčům svojí prezencí na ostatních lajnách. Další funkcí Džunglerů je zajištění vize po mapě a zajištění objektívů pro svůj tým. Objektív je ve hře určitý cíl, který po jeho zdolání nabídne pro váš tým značnou výhodu. Objektív je ve hře League of Legends buďto drak, Rift Herald, Baron Nashor, nepřátelská věž či inhibitor. Stejně jako pro top, v džungli se hrají převážně dva typy šampionů – tanci a bruseři. Tyto šampioni se ovšem liší od těch, kteří se hrají na topu několika specifickými vlastnostmi. Šampioni navrženi pro džungli mají určité schopnosti, které jim pomáhají při bojích s neutrálními monstry, a hlavně při gankách. Gank je ve hře pojem, který označuje událost, při které džungler opustí neutrální území, aby

navštívil jednu z lajn za cílem zaútočit na jednoho z nepřátel. Profesionální džungleři musí být ve hrách velice vokální. Právě kolem nich se odehrávají momenty, které rozhodují finální průběh hry.

Třetí a velmi důležitou roli v týmu je mid. Mid se odehrává na střední lajně mapy a hráči se říká midař či midlaner. Šampioni pro tuto roli jsou, stejně jako u bruiserů, mechanicky náročnější na zahrání. Existují dva typy druhů midlanerů – Kontrol mágové a asasíni. Kontrol mágové jsou specifictí pro jejich schopnost rozdávat konstantní poškození z určité vzdálenosti. Asasíni jsou naopak typem šampionů, kteří jsou velice mobilní a excelují v zneškodňování nepřátel na blízko během krátkého časového intervalu. Hraní těchto šampionů vyžaduje znalost svých limitů, bleskové reakce a odhodlání provádět riskantní rozhodnutí. Mid je středem celé mapy, nýbrž i středem dění celé hry. Midaři mají díky jejich umístění role možnost chodit pomáhat ostatním linkám nebo svým džunglerům. Hráči této role mají tendenci dotáhnout celý svůj tým pro vítězství. Profesionální hráči, kteří zastávají tuto roli bývají často označováni jako hvězdní hráči svých týmů. Důkazem je toho i midař Lee Sang-hyeok, který vystupuje pod přezdívkou Faker. Tento jihokorejský profesionální hráč League of Legends je dlouhodobě považovaný za nejlepšího hráče LoL na světě. (Famous People 2018)

Na spodní lajně spolu hrají bok po boku dva hráči, kteří zastávají o nic méně důležité role: marksman a support neboli podpora. Marksmanova síla spočívá v jeho schopnosti udělovat vysoké poškození především v pozdějších fázích hry. Schopnost hráčů ovládat marksmana je často rozhodujícím faktorem soubojů, které rozhodují celý zápas. Velkou nevýhodou marksmanů je nízký počet životů. Nejmenší chyba při hraní této role se vám stane osudnou během zlomku vteřiny. Marksmána popsal i Carzzy, jeden z hráčů a informantů pro můj výzkum. „*Moje pozice ve hře se nazývá Marksman, neboli takzvaný střelec.*

Zjednodušeně můj cíl ve hře je zneškodnit co nejvíce protivníku z bezpečné vzdálenosti a

zůstat naživu co nejdéle“ Role supporta je hráči označována jako opora týmu. Support má za úkol podporovat a chránit svůj tým, zvláště pak svého parťáka na spodní linii v roli marksmana. Roli supporta lépe popsal i jeden z mých informantů Rufus, který tuto roli ve hře zastává. „Většinou je to právě support společně s džunglerem, který bývá zodpovědný za většinu zdrojů, které tým získává v brzké fázi hry. Později dělá takovou černou práci, která není vždy vidět a bývá zastiňována výkony hráčů na ostatních rolích. Hráči na rolích supporta navíc zastávají ve hře roli shotcallera, který vlastně orchestruje celý tým. Někdy to je role velmi složitá na psychiku, a to hlavně v nesehraných týmech.“ Shotcaller bývá v týmové komunikaci nejvíce vokálním a řídí tým svými důležitými rozhodnutími, které během hry musí provést.

4. Kompetitivní League of Legends

Před začátkem hry si každý ve hře vybere svého šampiona, za kterého chce hrát. V současné podobě obsahuje hra 143 různých šampionů. Každý šampion má odlišné schopnosti a zastává v týmu určitou roli. Jeden tým se skládá z pěti hráčů, tudíž z pěti šampionů. Díky diverzitě těchto šampionů se pak odvíjí herní styl. Určití šampioni jsou díky svým schopnostem dobří proti jiným anebo naopak dobře spolupracují s ostatními šampiony. V profesionálním hraní v současné podobě je výběr šampionů nesmírně důležitou součástí hry. Z tohoto důvodu má každý tým během výběru šampionu na komunikačním zařízení kouče, který jim radí, jaké šampiony vybírat a které zakazovat.

4.1 Fáze výběru a zákazu

Základem úspěchu ve hře je mít dobře vybrané šampiony pro každou roli a správně postavenou týmovou kompozici. Před začátkem každé hry tedy probíhá tzv. fáze výběru a

zákazu šampionů, při které mají hráči na svém komunikačním kanále k dispozici týmového kouče. Ten obvykle řídí nebo velmi silně zasahuje do této důležité části hry.

Herní mapa je rozdělena na dvě strany, červenou a modrou. Tyto strany jsou předurčeny formátem herní ligy nebo turnaje. Výběr šampionů začíná zakazováním šampionů, takzvanou banovací fází. Každý tým na začátek udělí zákaz (ban) na šampiony, proti kterým nechce daný tým hrát. Tyto bany se odvíjí dle několika možných faktorů. Týmy mohou zakazovat šampiony, proti kterým tolik neumí hrát nebo to nemají ještě natrénované. Dalším důvodem pro zákaz může být fakt, že je v nepřátelském týmu hráč, o kterém víte, že má za toho šampiona spoustu her a cítí se na něm sebejistý. Někteří z šampionů jsou považováni za tak dobré, že jsou zakázány ve většině profesionálních zápasech.

Počínaje modrou stranou, každý z týmů zakáže jednoho šampiona, dokud neprovedou 3 zákazy na každý tým. Po banovací fázi následuje první fáze pro výběr tzv. pick fáze. Modrý tým si nejprve vybere šampiona, následují dva výběry červenou stranu, dva výběry pro modrou a pak jeden výběr pro červené. V tomto momentě už má každý tým po 3 šampionech. Následuje druhá banovací fáze. Počínaje červenou stranou, oba týmy střídají zákaz šampionů, dokud neprovedou 2 zákazy. Poté následuje druhá a již poslední fáze pro výběr. Červený tým si vybere šampiona, následovaný dvěma výběry pro modré a končí posledním výběrem pro červené. Přestože je základní struktura jednoduchá, strategie, se kterou jdou týmy do každého výběru, je složitá a mění se před každým zápasem nebo přímo během vybírání šampionů (League of Legends 2017).

Při vybírání a zakazování šampionů je třeba zvážit mnoho faktorů. Některé z těchto faktorů jsou předurčeny, zatímco jiné jsou reakce na druhý tým. Například během návrhu se týmy snaží vytvořit vítěznou strategii. To je rovnováha mezi snahou předvídat / reagovat na strategie svých oponentů a zároveň hrát na silné stránky svojí týmové kompozice. Velké

množství práce také trenéři a hráči věnují při vyhledávání oponentů a získávání informací o nepřátelských týmech (Mobalytics 2017).

4.2 Výherní kondice

Vítězství je hlavním cílem týmového úsilí. Základem k přístupu k banovací a pick fázi je vytvoření tzv. výherní kondice. Výherní kondice jsou odvozeny od schopností vybíraných šampionů a jejich synergiemi v týmové kompozici. Obvykle se tyto strategie vytvoří před hrou a během fázi si týmy adaptují svoje výběry jako reakce na výběr svých oponentů. Ve hře League of Legends existují 3 hlavní typy výherních kondic.

První z nich je schopnost hráčů vyhrát díky výhodě, kterou si vybudují v brzké fázi hry. Tímto lze dosáhnout výběrem šampionů, kteří jsou schopni dominovat už od začátku hry. Díky této výhodě se často nepřátelskému týmu nepovede tento deficit otočit ve svůj prospěch a prohrají dříve, než se hra dostane do pozdějších fází. Další výherní kompozicí bývá výběr hrdinů pro týmové boje 5 proti 5. V těchto bojích dominují hlavně šampioni, které přináší do těchto bojů schopnost poškozovat několik nepřátel najednou. Boje 5 na 5 jsou často velmi chaotické, proto je pro tuto strategii nesmírně nutné mít natrénovanou spolupráci s ostatními hráči v týmu. V těchto bitvách rozhodují setiny vteřin a klíčová bývají rozhodnutí, které musí v tak omezeném čase hráči provést. Poslední ze tří hlavních výherních kondic je tzv. „Split push“ jenž by se dal volně přeložit jako oddělený nátlak. Díky tomuto nátlaku nabízí, většinou jeden, maximálně dva hráči pro tým kontrolu mapy a schopnost tlačit více linek najednou. Výherní kondice Split push je velmi silná proti strategii 5 proti 5 bojů, jelikož k těmto bitvám často vůbec nedojde. Hráči popisují, že proti této strategii je hraní nejvíce frustrující, jelikož musíte dělat týmová rozhodnutí, které vám mohou v mžiku prohrát celou hru.

Ideální výběr šampionů má všechny tři prvky výherních kondic, nicméně to je pro trenéry téměř nesplnitelný úkol. Dobré návrhy mají obvykle dvě výherní kondice, zatímco špatné pouze jednu (nebo potenciálně žádnou) (Mobalytics 2017).

4.3 Kontextové znalosti

Kontextové znalosti jsou definovány jako informace, které lze zvážit před zahájením fáze výběru a zákazu šampionů. Tyto znalosti jsou kombinací výzkumu, získávání informací od ostatních týmů i hráčů a porozumění stavu hry.

Výběr šampionů, kteří jsou vybráni ve snaze vytvořit výherní podmínky, je velmi ovlivněn znalostmi před bojem. Podmínkou pro úspěšný výběr je být obeznámen s informacemi a současným stavem hry. Důležité je znát silné šampiony, jejich optimální výběr předmětů a vědět, jak proti nim hrát. Hra se neustále mění, tudíž hráči musí neustále trénovat, vymýšlet nové strategie nebo je kopírovat z ostatních regionů, kde na tyto strategie přišli o něco dříve.

Týmy a jejich hráči jsou závislé na tom, jak mezi sebou pracují. Výběr se často odvíjí i podle faktu, kdo je v daném týmu nejlepší a nejhorší hráč. Herní styl individuálních hráčů a způsob jakým hrají často ovlivňuje výběr šampionů a určení výherních kondic (Mobalytics 2017).

Současná pravidla dovolují profesionálním týmům mít až desetičlenný seznam hráčů. Mít schopnost nasadit náhradníka často zamíchá kartami, jelikož každý hráč hraje lépe jiné šampiony a má odlišný herní styl. Nasazení náhradníka může zaskočit nepřátelský tým, který se připravoval výhradně na jinou soupisku hráčů. Nicméně trénink je časově omezený a sehranost hráčů mezi sebou je důležitým klíčem úspěchu, tudíž týmy často nasazují pouze jednoho náhradního hráče, který už s ostatními členy týmu trénoval a snadno s nimi komunikuje.

5. Metodologie

5.1 Přístup k terénu

Téma progamingu jsem si zvolil z několika důvodů. Jak už jsem výše uvedl hraní jsem se několik let sám věnoval a přišlo mi lepší psát o tématu, které mi je blízké a baví mě o něm psát. Dalším důvodem je fakt, že toto téma je u nás poměrně nová záležitost, tudíž by mohla být zajímavým přínosem i pro jiné generace. Dění v tomto světě je pro značnou část populace zatím velkou neznámou. Není se čemu divit, jelikož se tento fenomén začal pořádně rozvíjet až v několika posledních letech. V mém výzkumu se budu především snažit hledat důvody a motivy u lidí, kteří se rozhodli obětovat velkou část svého volného času právě profesionálnímu hraní počítačových her. Budu se snažit zjistit jaký byl jejich důvod začít či naopak skončit s hraním na profesionální úrovni. Hlavním cílem pro můj výzkum tedy bude objasnění jednání lidí a snaha o objektivní a podrobný popis této subkultury

5.2 Použité metody výzkumu

Pro vypracování praktické části mojí bakalářské práce jsem se rozhodl použít kvalitativní výzkum, což je základní metoda, při které antropolog sbírá potřebná data. „Při kvalitativním výzkumu se snažíme získávat data pomocí nejrůznějších metod. Těmito metodami mám na mysli například: pozorování, interview, obsahovou analýza, fotografie, filmy, zvukové soubory, textové záznamy či popisky dat (Soukup 2009: 170). Pro můj výzkum jsem se rozhodl použít dvě ze zmiňovaných metod: zúčastněné pozorování a interview. *„Není nutné zdůrazňovat, že vedení kvalitativního rozhovoru je uměním i vědou zároveň. Vyžaduje dovednost, citlivost, koncentraci, interpersonální porozumění a disciplínu. Je obvykle třeba učinit řadu rozhodnutí ohledně obsahu otázek, jejich formy i pořadí. Dále se musí uvážit možná délka rozhovoru. Tyto problémy se vyjasňují buď před interview, nebo až v průběhu v závislosti na typu rozhovoru. Zvláštní pozornost je nutné věnovat začátku a konci rozhovoru. Na začátku dotazování je nutné prolomit případné psychické bariéry a zajistit*

souhlas se záznamem. Také zakončení rozhovoru je jeho důležitou součástí. Právě na konci rozhovoru nebo při loučení můžeme ještě získat důležité informace. Kvalitativní rozhovor není pouze sběrem dat, ale může mít i intervenční charakter. Proto má tazatel nabídnout dotazovanému možnost dodatečného kontaktu“ (Hendl; 170, 2016).

V mém výzkumu jsem se rozhodl sbírat data pomocí polostrukturovaných rozhovorů. Tuto metodu jsem použil, jelikož se mi zdá velmi flexibilní a kvalitní při menším počtu respondentů. Díky této metodě dávám prostor pro respondenty a nabízím jim možnost rozprávět se, což je pro můj výzkum obrovským přínosem – čím více dat tím lepší náhled na danou problematiku. Polostrukturované interview příliš nemá mnoho nevýhod. Jednou z nich by mohla být, že materiál, který budeme zpracovávat nebude dodržovat určitou strukturu. Některá data nemusí být pro cíl našeho výzkumu relevantní (Miovský 2006: 161).

Díky tomu že jsem se hraní dříve věnoval, je pro mne jednodušší nahlížet na jednotlivé případy z objektivní perspektivy. Dále mi to umožňuje provést rozhovory s těmi nejlepšími hráči u nás, se kterými jsem měl možnost se poznat ať už online nebo osobně. Na základě těchto zkušeností pro mě nebyl problém provést tyto předem plánované rozhovory. Mým prvotním cílem bylo sehnat alespoň 5 schopných informantů, čehož jsem nakonec i docílil.

„Kvalitativní přístup v sociálních vědách vychází z toho, jak jsou různé pojmy a vztahy chápány aktéry sociální reality. Aktéři jsou odborníky na sociální situace, které prožívají, jsou naivními vědci. Cílem výzkumníka je porozumět situaci tak, jak jí rozumějí sami aktéři (Denzin, Lincolnová 2005). Toto hledisko je důležité především v kvalitativním výzkumu a Bryman (1998) jej nazývá „pohled z perspektivy subjektu“, což značí popis všedních detailů každodenní reality, chápání chování a významu v sociálním kontextu, důraz na čas a proces. Lidé jsou zkoumáni v přirozeném prostředí, přičemž můžeme rozlišit dvě perspektivy úhlu pohledu: emic perspektiva zachycuje význam událostí z pohledu jedince, zatímco etic

perspektiva postihuje pohled jiné skupiny, pohled obecnější a mezikulturní“ (Švaříček, Šed'ová 2014: 18).

Následující rozhovory jsou většinou prováděny online pomocí komunikačního softwaru Discord nebo TeamSpeak. Tento způsob komunikace je pro hráče počítačových her tradičním. Tyto rozhovory jsem si díky možnosti programu nahrával a následně přepisoval. Některé rozhovory jsem provedl například v prostorách restaurace v rámci nějaké probíhající offline akce. U rozhovorů je důležitý fakt, aby byli provázeni v přirozeném prostředí pro respondenta. S jedním z respondentů jsem měl možnost provést rozhovor osobně u něj v bytě. Tyto rozhovory jsem si nahrával na mobilní telefon. Při rozhovoru jsem se snažil při pokládání otázek dodržovat určité pořadí, aby na sebe ve finále logicky navazovaly. Přestože jsem měl interview předem připravené, často jsem průběh rozhovoru obohatil o doplňující otázku vhodnou pro danou situaci. Respondenti se mnohokrát rozprávěli i mimo otázku, nicméně jsem je přesto nechal a nepřerušoval je.

Díky rozhovorům se současnými i bývalými hráči mohu nabídnout co nejdetailnější a pro čtenáře nejlépe pochopitelný popis herního světa. Důležitou výzkumnou otázkou je v mém případě zhodnocení herní kariéry respondenta. U bývalých hráčů se budu zajímat, jak zpětně hodnotí svojí herní kariéru, jestli nelitují vynaloženého času a úsilí, investovaného do profesionálního hraní počítačových her. U současných hráčů mě bude zajímat jejich současný pohled na e-sport a jeho situaci u nás a v zahraničí. Někteří respondenti, se kterými vedu rozhovor mají zkušenosti i s hraním v zahraničních ligách, kde je e-sport už o krok dále než v ČR.

Další výzkumnou metodou, kterou pro mou práci využívám je zúčastněné pozorování. Pozorování mi na rozdíl od rozhovorů, které mi pomohli zjistit co si respondent myslí, umožní přijít na to, jak se hráči chovají. Zúčastněné pozorování jsem měl možnost provést na offline akcích, kterých jsem se zúčastnil buď jako hráč nebo divák. Veškeré poznatky z těchto

událostí mi pomáhaly při psaní výzkumné části mojí bakalářské práce. Pozorování je důležitou součástí kvalitativního výzkumu. Díky pozorování máme možnost nahlédnout do životních situací a chování jedinců. Murphy ve své knize uvádí: „*Jedním z hlavních kladů zúčastněného pozorování je to, že člověk může z interview získat přehled o normách a hodnotách lidí a potom může – tím, že pozoruje jejich chování – kontrolovat, jestli podle těchto ideálů žijí*“ (Murphy 1998: 221).

5.3 Seznam připravených otázek k rozhovoru

Představení informanta: jméno, přezdívka

Kolik je ti let? Co děláš?

Jakou zastáváš roli ve hře?

Jak vypadá tvůj běžný den?

Jak vypadal tvůj den, než jsi začal hrát profesionálně?

Kolik času denně trávíš u počítače?

Jak dlouho se hraní věnuješ, jak jsi se k němu dostal?

Od kdy se považuješ za progamera?

Jaké jsou tvé největší úspěchy?

Čeho bys chtěl v životě dosáhnout?

Na jakou událost nejraději vzpomínáš?

Na jaké momenty nerad vzpomínáš?

Jak tvoje hraní vnímají lidé v okolí a rodiče?

Jak bys popsal herní komunitu?

Jak na tebe působí vztahy mezi hráči?

Jak bys popsal svoji herní kariéru?

Co ti progaming dal?

Co ti progaming vzal?

Jakou máš pro hraní motivaci?

Jaké zkušenosti ti dal gaming do života?

Ovlivnilo hraní tvůj sociální život?

Co pro tebe e-sport znamená?

Jaký máš názor na současnou situaci e-sportu v ČR?

Jak bys e-sport u nás porovnal se světem, proč myslíš že to tak je?

Otázky určené pro bývalé hráče:

Jaký byl důvod opuštění herní kariéry?

Jak zpětně hodnotíš svoji kariéru hráče?

Jak na tvůj odchod reagovalo tvé okolí?

Nelituješ toho času, který jsi strávil hraním?

Odpovědi na některé otázky jsem při analýze neshledal jako přínosnými jako pro můj výzkum. Nicméně jsem měl díky tomu více materiálu, se kterým jsem následně mohl smysluplně vynaložit. Některé otázky jsem během výpovědí doplnil o krátké, doplňující otázky.

6. Výzkumná část

6.1 Seznámení s respondenty

Se všemi zmiňovanými respondenty se znám, buďto osobně nebo virtuálně díky hraní League of Legends. To, že mne respondenti znají a máme mezi sebou dobrý vztah, bylo při interview jistou výhodou. Při rozhovorech nepůsobily nervózně a komunikace působila lidsky a osobně. Před rozhovory jsem se všech respondentů zeptal, zda souhlasí s uvedením jejich jména v mojí bakalářské práci, s čímž nakonec všichni souhlasily. Pro můj výzkum jsem nakonec oslovil 5 informantů, z toho 3 současné a 2 bývalé profesionální hráče League of Legends.

Radovan „Rufus“ Moravec

Radovan Moravec je 20letý současný profesionální hráč, který vystupuje pod přezdívkou Rufus. Pochází z Hradce Králové, a momentálně studuje na vysoké škole v Liberci. Ve hře League of Legends zastává roli supporta. Radovana jsem poznal před čtyřmi lety, kdy jsme společně hráli pod organizací Revital Gaming. Ve hře působil Rufus velmi sebejistě a v týmu zastával pozici kapitána. S Radovanem jsme se rychle skamarádili a díky němu mám spoustu úsměvných zážitků, na které dodnes vzpomínám. Jeho poslední angažmá bylo v maďarském týmu RIFT Esports. V současné době je volným agentem a čeká na příchozí nabídky herních organizací. S Radovanem jsme v kontaktu dodnes. Když máme oba volnou chvíli, zahrajeme si proti sobě partičku šachů, u které si povídáme. Tímto způsobem jsme provedli i náš rozhovor u něho v bytě, který jsem si nahrával na mobilní telefon a následně přepisoval.

Matyáš „Carzzy“ Orság

Matyáš Orság je 17letý mladík, který ve hře vystupuje pod přezdívkou Carzzy. Pochází z maličké vesnice Hovězí, která se nachází u slovenských hranic a momentálně Matyáš studuje na střední škole obor mechanik-seřizovač. Ve hře zastává pozici marksmana, kterou sám popisuje jako střelce. Matyáše jsem měl poprvé možnost poznat, když jsme spolu hráli online turnaj. Svým vystupováním mi přišel velmi energický a poblázněný, což bylo zapříčiněno jeho věkem. Osobně jsme se setkali na tehdejší mistrovství slovenské republiky v tělocvičně, ve které přespávali hráči všech zúčastněných týmů. Carzzy se mimo hraní věnuje i streamování, kde vysílá hru ze svého pohledu a současně baví diváky. S Matyášem nejsem v poslední době tolik v kontaktu, což je dáno jeho pracovní vytížeností. Občas se kontaktujeme pomocí sociálních sítí a prohodíme pár slov. Rozhovor s Matyášem probíhal v Brněnském KFC v rámci pořádaného Mistrovství České republiky v počítačových hrách. Rozhovor jsem si nahrával na mobilní telefon.

Patrik „Patrik“ Jírů

Patrik Jírů dlouhodobě vystupoval pod přezdívkou Sheriff, před letošní sezónou se však rozhodl přejmenovat na Patrik. Patrik mu přišlo více osobní, nechtěl žít svůj život pod přezdívkou a být označován jako nějaké náhodné slovo. V současné době hraje na pozici marksmana pod jednou z nejúspěšnější progamingovou organizací Origen. Zároveň je jedním ze dvou Čechů, kteří momentálně hrají evropskou nejvyšší ligu LEC. Patrik je v současné době považován za jednu z největších osobností e-sportu u nás. Já se osobně znám s Patrikem už několik let, díky turnajům, na kterých jsme proti sobě hráli. Jsme dobří přátelé a vídáme se

párkrát do roka, když má Patrik zrovna mimo sezónu a může trávit volný čas v České republice.

Václav „WorstAdc“ Šrajer

Václav je 22letý bývalý hráč League of Legends. Bydlí v Děčíně a momentálně pracuje jako programátor CNC strojů v jedné firmě. Ve volném čase se už hraní věnuje pouze příležitostně a bere to jako občasný koníček. LoL už ho přestalo bavit a víceméně hraje už jen kvůli přítelkyni. S Václavem se znám už dlouho, jelikož hrával ještě v dobách, kdy League of Legends na herní scéně teprve začínalo. Václav patří k tzv. veteránům herní scény, v jeho dobách byl považovaný za nejlepšího hráče na pozici marksmana u nás. Já už s Václavem nejsem téměř v kontaktu, nicméně na moji žádost provést rozhovor s nadšením kývnul a byl velmi rád, že může být součástí mojí práce, která se věnuje e-sportu.

Jan „Kremrolka“ Schubert

Dalším a posledním z respondentů je bývalý hráč Jan Schubert, který ve hře vystupoval pod přezdívkou Kremrolka. Honza je jeden z mých bývalých spoluhráčů. Momentálně pracuje v zákaznickém centru Datart. Kremrolka je typem hráče, který byl zajímavý svým osobitým herním stylem. Zajímavý byl především jeho výběr šampionů pro roli džunglera a herní styl, který byl velice unikátní a nepochopený ostatními hráči. S Kremrolkou jsme bývali dobří přátelé, poslední dobou ale vůbec nejsme v kontaktu. Když jsem ho požádal o rozhovor, nebyl proti a rád mi pomohl.

6.2 Rozhovory a analýza dat

Všechny rozhovory jsem si nahrával buďto na mobilní telefon nebo pomocí nahrávání zvuku v programu TeamSpeak 3. Tyto rozhovory jsem následně přepisoval do notebooku a logicky uspořádal. V následující kapitole vypíšu vybrané části rozhovorů, které mi přišli pro můj výzkum zajímavé a důležité. Nejprve jsem po každém hráči chtěl, aby se v rychlosti představil a následně jsem začal klást následující otázky.

Jak vypadá tvůj běžný den?

Rufus: *Ted' je období mimo sezónu, takže můj den žádnou stálou strukturu nemá. Během sezóny jsem v gaming housu a den většinou začíná v 11 budíčkem, poté 11:30 rozcvičkou a 12:00 týmovým meetingem, kde se probírají věci jako sociální média nebo potřeby hráčů. Od 12:30 je poté individuální trénink až do 15 hodin, kdy začínají "scrimy", které končí ve 21/22. Poté si hráči mohou dělat co chtějí.*

Scrim je ve hře způsob tréninku, ve kterém trénují hráči proti týmu, se kterým se domluví předem na daný čas a hrají proti sobě několik her v řadě. Tímto způsobem nemá nikdo jiný přístup k informacím o týmových strategiích, kromě týmů, jenž hrají proti sobě.

Carzzy: *„V 6:45 vstanu z postele, rychle se přichystám do školy, jdu pěšky na autobus, potom strávím nudný den ve škole, většinou do 14:15, domů přijdu kolem 15, 6 dní v týdnu mám navíc trénink, takže od doby, kdy přijdu domů ze školy hraju skoro pokaždé až do 20:30, momentálně jsem začal streamovat vždy když to jen jde, takže většinou hraju ještě do půlnoci. Každý den jsem prakticky zaneprázdněn, až na soboty.“*

Patrik: *„Můj den většinou probíhá, že vstanu okolo 9, nasnídám se a máme týmový meeting/aktivitu a pak máme trénink. Tým meeting má dva druhy, jeden druh je taktický a druhý je takové sezení, kde prakticky sdělujeme své pocity a problémy. Toho meetingu se*

zúčastňuje náš šéf a psycholog. Mluví se také o cílech a maximálním zlepšení nás jakožto hráčů a lidí. Týmové aktivity jsou například jóga nebo fitko, kam chodíme společně.“

WorstAdc: „Obvykle vstávám v 5:00, dám si něco rychlého na snídani, převážně vložky nebo vajíčka a odcestuji do práce. Po práci se snažím udržovat se v kondici cvičením, kterému se věnuji již více než 3 roky. O víkendech se snažím trávit čas s přítelkyní v přírodě či u x-boxu.“

Kremrolka: „Hned jak vstanu si dám sprchu, oblíknu se a jdu na bus do práce. Z té přijdu domů a sednu hned k počítači. Na něm většinou koukám na seriály nebo sleduju streamy. Jednou za čas si zahraju nějakou hru, ale vždycky s kamarády, samotného mě to už nebaví. Večer občas zajdu ven za kamarády, většinou na pivo nebo jen tak se projít po Praze.“

V odpovědích je vidět, že současní profesionální hráči mají výrazně méně volného času. Bývalý hráči berou hraní už pouze jako občasnou aktivitu a mají prostor i na sociální život.

Jak vypadal tvůj den, než jsi začal hrát profesionálně?

Rufus: „Než jsem hrál profesionálně tak jsem chodil do školy, jakmile jsem přišel ze školy tak jsem hodil tašku do kouta a až do večera jsem hrál.“

Carzzy: „Myslím že se toho moc nezměnilo, u počítače jsem sedával už od 7 let, aktivněji až tak od 10.“

Patrik: „Můj den, když jsem ještě nebyl progamer zas tolik odlišný nebyl, většinou jsem dennodenně přišel ze školy a začal trénovat.“

WorstAdc: „Již před profesionálním hraním jsem trávil dost času u počítače, takže krom daných tréninků a akcí vypadal prakticky totožně.“

Kremrolka: *„Hrával jsem často už od malička, takže se toho moc nezměnilo. Akorát jsem kvůli turnajům, které byli vždycky na dlouho často nechodil ven za kamarády. Jinak se víceméně nic změnilo.“*

Všichni z mých respondentů se shodli na tom, že progaming nijak nezměnil průběh běžného dne. Už dříve všichni hráči trávili většinu času u počítače.

Kolik času denně trávíš u počítače?

Rufus: *„8-12 hodin“*

Carzzy: *„Podle toho, jak se mi chce nebo jak musím, občas je to 10 hodin, někdy třeba 3, občas na počítač vůbec nejdu.“*

Patrik: *„Řekl bych že se to pohybuje okolo 8-12 hodin, občas si dávám volno celý den, abych si odpočinul.“*

WorstAdc: *„Když nepočítám práci tak asi kolem 3 hodin, kvůli pracovnímu vytížení.“*

Kremrolka: *„To je různý, ale v průměru bych řekl tak 5-7 hodin.“*

Z odpovědí lze poznat, kolik času musí denně strávit profesionální hráč. V porovnání s bývalými hráči je to výrazně větší množství času, nicméně se hraní věnují na plný úvazek, tudíž je pochopitelné, že u počítače stráví delší dobu.

Jak dlouho se hraní věnuješ, jak jsi se k němu dostal?

Rufus: *„7 let. Hrát LoLko jsem začal, když jsem měl závodní zranění a nemohl jsem asi 3 měsíce sportovat tudíž jsem se ve svém volném čase šíleně nudil, a tak jsem začal hledat nějakou zábavnou činnost, aby můj čas vyplnila. Moji spolužáci na základní škole mi*

doporučili League of Legends a já jsem této hře naprosto beznadějně propadl. Během té doby jsem se začal více a více věnovat LoLku a nakonec jsem se k florbalu už nevrátil.“

Carzzy: Hraji tak 7 let, žiju na vesnici, a vzhledem k tomu že zde v okolí není moc dětí, začal jsem se věnovat hraní na počítači, navíc mě k tomu trošku dostal i soused, který aktivně hrál Metin2. K lolku jsem se dostal tak že jsem dříve hrál online hru Plasma Burst 2, kde jsem potkal kamarády přes internet, kteří hráli League of Legends a chtěli abych začal hrát s nimi.“

Patrik: „Hraní se věnuji už hroznou dobu a vlastně to začalo už když mi bylo fakt málo asi 4-5 roků a hráli jsme s bráchou společně.“

WorstAdc: „Hraní se věnuji zhruba od 11 let, kdy jsem hrál s tatškou pecky jako Diablo, Warcraft díky němu jsem také poznal MOBA hry.“

Kremrolka: „Už od malička jsem hrával videohry, které později vystřídal počítač. U mě doma hráli všichni včetně mamky, tatky a ségry. Vždycky jsem se těšil, až na mě přijde řada a já si na hodinu zahraju.“

Z odpovědí se dá odvodit, co informanty vedlo ke hraní počítačových her. U většiny respondentů to byli buďto kamarádi nebo rodina. Zajímavá byla výpověď Radovana, který začal hrát hlavně kvůli tělesnému zranění.

Od kdy se považuješ za progamera?

Rufus: „Od té doby, co za to dostávám zapláceno. V raných fázích mojí kariéry to byly pouze zlomky částí s celkových výher a v té době jsem byl ještě vlastně amatér, i když už jsme trénovali jako každý jiný profesionální tým. Moment, kdy jsem se stal progamerem, bylo

podepsání smlouvy se španělským klubem KIYF Esports, kteří mne kontaktovali na na mém Twitteru, kde jsem oznámil, že aktivně hledám tým. “

Carzzy: „Začalo to tím, že jsem se vyšplhal na vyšší příčku v hodnoceném žebříčku a díky tomu mne znalo více lepších hráčů v Evropě. Proto jsem si založil sociální síť Twitter, na který jsem si dal status, že hledám tým a jsem otevřený všem nabídkám. Kontaktovalo mne několik organizací, já měl na stole pár nabídek já se musel rozhodovat. Vybral jsem si německý tým Mysterious Monkeys, protože se mi zdálo že s nimi mám větší šanci na výhru i přesto že ostatní týmy nabízely větší plat. Hlavně jsem chtěl vyhrát. “

Patrik: „Za progamera se považuji od svého prvního placeného angažmá v týmu Origen, které začalo lednem 2017. “

WorstAdc: „Moje kariéra započala kolem 17let, kdy jsem hrával za tým SGC a později eSuba. V té době jsem si bral svoji část výher a dostával počítačové komponenty od našich sponzorů. “

Kremrolka: „Asi v momentě, kdy jsme se dostali s týmem na MČR, kde jsme byli třetí a já si vydělal hraním první větší peníze. “

V dřívější době u nás neexistovaly profesionální smlouvy, tudíž se bývalí hráči považovali za progamery i bez stálého platového ohodnocení. Současní hráči se za profesionální hráče považují od momentu podepsání smlouvy s týmovou organizací. Pro současné hráče, kteří chtějí oslovit lepší týmy pro svoji komunikaci používají sociální sítě.

Čeho bys chtěl v životě dosáhnout?

Rufus: „*Prostřednictvím mojí herní kariery chci být co neúspěšnější a v závaznosti na tom bych chtěl vydělat takové množství peněz, které mi dovolí podnikat, cestovat po světě a prostě být svobodný.*“

Carzzy: „*Hraním bych si chtěl vydělat dostatek na to abych už nikdy nemusel pracovat, aspoň ne teda rukama.*“ *Kdybych se nevěnoval profesionálnímu hraní, chtěl bych pravidelně streamovat, jelikož mne vždy naplňovalo bavit lidi. Ve škole mě považují za třídního klauna.*“

Patrik: „*Nemám úplně až takový cíle, prozatím chci být úspěšný a spokojený.*“

WorstAdc: „*Nemám vytyčené cíle, ale nejspíše to bude klišé jako například najít si rodinu, být zajištěný.*“

Kremrolka: „*Chtěl bych být v něčem nejlepší na světě. V čemkoliv, třeba v pojídání knedlíků to je jedno. Ale jinak bych chtěl asi to, co většina lidí, být šťastný mít krásnou manželku a spoustu dětí.*“

Cíle hráčů jsou celkově individuální záležitostí. Překvapila mě skromnost u všech profesionálních hráčů, kteří nezmínili ani výhru světového šampionátu. Hlavně jim jde o to být dobře finančně zajištěný a spokojený, což se dá v dnešní době pochopit.

Jak tvoje hraní vnímají lidé v okolí a rodiče?

Rufus: „*Tak rodiče začali mít pochopení v momentě, kdy jsem začal vydělávat peníze. Do té doby mne spíše sabotovali. Okolí mých přátel vnímá to, co dělám spíše vřele a respektují mne, ovšem najdou se samozřejmě i tací kteří si myslí že hraní her je pouhá ztráta času.*“

Carzzy: „Lidé v okolí mě buď nemají rádi a říkají že hry jsou pro děti nebo mě naopak mají rádi, protože také hrají hry. Zezačátku mne, jako každému jinému dítěti rodiče zakazovali hrát a omezovaly mne. Po mém prvním úspěchu na Mistroství Slovenské republiky, když viděli, že to má nějakou budoucnost, mě začali podporovat. Dovolili mi hrát, jak dlouho jsem chtěl, dokonce mě i vozili na akce a omlouvali ze školy. Dnes mě plně podporují a za to je miluji.“

Patrik: „Ze začátku rodiče byli spíš proti hraní, chtěli abych vystudoval a byl ze mě právník. Časem, když už jsem z toho měl peníze měnili názor a když jsem se přestěhoval v roce 2018 do Berlína hrát tak už mě plně podporovali.“ Když jsem byl mladší, rodiče mi vřdycky říkali, ať si užiju dětství. Myslím si, že jsem tomu určitým způsobem tímhle unikl až moc brzo.“

WorstAdc: „Ze začátku jsem si samozřejmě vyslechl pár poznámek, ale časem se mi naskytla potřebná podpora, za kterou jim vděčím a posunula mě dál jak ze strany rodičů, tak přátel.“

Kremrolka: „Kamarádi se kterými se bavím jsou převážně taky hráči, takže to vnímali pozitivně. Rodiče hráli taky, nicméně si pak už mysleli že to přeháním a často mi zakazovali počítač, když jsem na něm byl dlouho. Přišel moment, kdy jsem si hraním vydělal nějaké peníze a trochu změnili názor, hlavně táta mě pak začal hodně podporovat.“

Většina rodičů k tomuto způsobu života přistupuje spíše negativně, což je přirozenou vlastností. Rodiče nechtějí, aby celé své mládí strávili u počítačových obrazovek. Spousta z nich ani neví, že se něčím takovým dá uživit, protože to za jejich dob neexistovalo.

Odpovědi respondentů jsou očekávané a pochopitelné. V budoucnosti bude zajímavé zkoumat změny přístupu rodičů u budoucích generací.

Co ti progaming dal?

Rufus: *„Potkal jsem spoustu nových a zajímavých lidí, cestoval jsem po Evropě. Nicméně to je pro mě zatím nic. Od e-sportu si toho ještě mnoho slibují.“*

Carzzy: *„Hodně nových přátel, zkušeností, zábavy a trochu i té “slávy”.“*

Patrik: *„Progaming mi dal kamarády, kteří už tu budou pro mě navždy a hlavně zážitky, na které nikdy nezapomenu.“*

WorstAdc: *„Dal mi v první řadě nespočet zážitků z různých akcí, spoustu přátel, a i nějaké to malé kapesné, které se samozřejmě za mých studentských let hodilo. Navíc jsem se dozvěděl o tom, jak fungují neziskové organizace. Celkový pobyt na profesionální scéně také navýšil mou jazykovou úroveň.“*

Kremrolka: *„Díky progamingu jsem poznal spoustu přátel, se kterými se bavím dodnes. Kromě toho jsem se při hraní cítil, že někam konečně patřím. Dříve mě rodiče nutily dělat sport, ale to mě vůbec nebavilo.“*

Progaming především spojuje danou komunitu a vytváří sociální vazby, které zůstávají i po ukončení hráčské kariéry. Dále e-sport hráčům přinesl spoustu nezapomenutelných zážitků.

Co ti progaming vzal?

Rufus: *Progaming mně hodně omezuje v rámci sociálních aktivit, jelikož můj den začíná později než u ordinálního člověka, takže například v době, kdy chodí moji kamarádi na pivo, já musím ještě dohrávat scrimy. Mohl bych jmenovat spoustu dalších věcí, nicméně za ty si můžu spíš sám tím, jak pracuji se svým časem.*

Carzzy: *„Čas a většinu sociálního života. Přišel jsem o čas, který bych jinak trávil s kamarády. Vzalo mi to fakt hodně času a já měl pro sebe třeba jen hodinu denně. Navíc jsem*

měl problémy ve škole. Nestíhal jsem se učit a tyto problémy setrvávají dodnes. Když jsem si vybíral střední školu tak jsem si naschvál vybral lehčí obor, abych se mohl naplno věnovat hraní, jelikož to je pro mne hlavní. “

Patrik: „Hraní mi vzalo spoustu času a nejvíc mě mrzí, že jsem nikdy nezažil to klasické „mládí“. Ve škole jsem s tím problémy neměl, ale teď už mám druhým rokem přerušené studium a plánuji to i další rok. Zatím chci hrát, dokud na to mám úroveň. Po skončení kariéry plánuju školu dodělat. “

WorstAdc: „Nejvíce na tom utrpěl můj sociální život, jelikož se na dlouhou dobu upřednostňoval přátele za monitorem. “ Svým způsobem hraní velmi ovlivnilo můj osobní život, ale na druhou stranu jsem poznal spoustu nových lidí z jiných koutů republiky. “

Kremrolka: „Je toho hodně, protože čas, který jsem do toho vložil mi už nikdo nevrátí. Navíc jsem v té době měl přítelkyni a ta moje hraní netolerovala. Takže mi progaming víceméně vzal spoustu volného času a přítelkyni. “

Progaming je životní styl, který vyžaduje častý trénink a dlouhé hodiny proseděné u počítače. Všichni respondenti se shodli na tom, že jim progaming vzal spoustu času a z velké části ovlivnil jejich sociální život.

Jaký máš názor na současnou situaci e-sportu v ČR? Jak bys ji porovnal se světem?

Rufus: „V Česku není v e-sportu ani zdaleka tolik peněz jako ve světě. Je to podle mne dáno tím, že investoři se bojí investovat do nespolehlivých hráčů, organizací atd. “

Carzzy: „E-sport v ČR není zrovna na nejlepší úrovni, ale myslím si a doufám, že se to postupem let o dost zlepší. Jsme malá země, ve které není mnoho investorů, kteří by chtěli investovat do tohoto odvětví. V ostatních zemích je to daleko na jiné úrovni. “

Patrik: „Myslím si, že e-sport situace v ČR je tragická. Organizace nedělají kroky kupředu, aby se to tu zlepšilo jak pro hráče, tak pro diváky. E-sport u nás je dětské hřiště, které je několik let zastaveno na místě a nerozvíjí se, ve světě už se jedná o seriózní záležitost, která pořád roste.“

WorstAdc: „Rostoucím vlivem ze zahraničí roste i lačnost po e-sportu v ČR. Dokonce do svých e-sport týmů investují i celky jako AC Sparta, či AS Trenčín. Co se týče srovnání se světem, jsou tu velice rozdílné úrovně mezi hráči a v počtu financí, co do e-sportu proudí, Úroveň se každoročně zlepšuje, takže věřím, že kvality budou za pár let dosahovat alespoň z poloviny tolik, co například v Číně, nebo v USA. Jinými slovy hráči v ČR a na Slovensku nemají takovou finanční motivaci.“

Kremrolka: „Myslím si, že e-sport se u nás za posledních pár let moc neposunul. Chyba je podle mě u hráčů, kteří neberou profesionální hraní tolik vážně, ale i u organizátorů, kteří se bojí posunout e-sport u nás o kus dál. I když máme u nás spoustu talentovaných hráčů, většina raději odchází hrát do zahraničí kvůli penězům. To je velká škoda pro Český progaming.“

Z těchto rozhovorů, mě nejvíce zaujal popis od Patrika. „E-sport u nás je dětské hřiště, které je několik let zastaveno na místě a nerozvíjí se, ve světě už se jedná o seriózní záležitost, která pořád roste.“ I takto bych já osobně popsal současnou situaci e-sportu. Ve srovnání s ostatními státy toho máme co dohánět, zejména pak profesionálních týmů. U nás v ČR máme pouze jeden profesionální League of Legends tým: eSuba, jehož hráči jsou pravidelně ohodnocováni měsíčními platy. Během několika uplynulých let se situace posunula možná o pár malinkých krůčků, nicméně v porovnání se světem je to opravdu málo.

6.3 Zúčastněné pozorování

Součástí mého výzkumu byla i pravidelná návštěva e-sportových událostí v České republice, kterých jsem se zúčastnil jako hráč nebo divák. Díky těmto zkušenostem mohu k mému výzkumu přistupovat v rolích insidera i outsidera. Za mého působení na scéně jsem vystřídal několik organizací a spoluhráčů, se kterými jsem hrál. Tyto týmy byly v té době většinou reprezentovány skupinou lidí, kteří spolu hráli online turnaje. Tyto turnaje se konají několikrát týdně a hlavní cenou bývají riot body, za které si můžete ve hře koupit doplňky, většinou vzhled na vašeho oblíbeného hrdinu. Tyto body se dají sehnat dvěma způsoby, buď vysokým umístěním v turnaji nebo si je koupíte za reálné peníze. Některé turnaje, které se konají a mají hojnou účast již lepších týmů, nabízí pro hráče peněžní výhry většinou v hodnotách několika desítek eur. Mnoho online turnajů je zároveň součástí nějaké ligy, kterou provozuje herní portál, kterým je turnaj organizován. Zakončením této ligy bývá offline finále, které se koná v herně nebo jako součást festivalu. Těchto turnajů jsem se pravidelně zúčastňoval, většinou s mixem náhodných hráčů, kteří mne vždy kontaktovali. I když byly tyto finále offline záležitostí, nelze je nazvat e-sportovou událostí. V těchto hernách většinou byly pouze desítky lidí: organizátoři, hráči, jejich fanoušci a známí. Hry poté byly vysílány na streamu webových stránkách twitch.tv, kde dění sledovaly stovky sledujících.

Můj vstup na herní scénu započal asi před pěti lety, kdy mne kontaktoval můj kamarád se kterým jsem dlouhodobě hrával, zda s nimi nechci zahrát kvalifikaci na Hitpoint Ligu, která měla v tehdejší době premiéru. Jelikož jsem neměl nic lepšího na práci a hraní pro mne bylo dříve hlavní prioritou, souhlasil jsem. Kvalifikací jsme hravě prošli a dostali jsme se do zmiňované ligy. Organizace této ligy už měla jistou úroveň. Zápas byly komentované dvojicí těch nejlepších komentátorů a díky propagaci měly vysokou sledovanost v podobě několika tisíc diváků. I když jsme s mými spoluhráči hráli jen pár her, panovala v týmu pohodová atmosféra i když se nám zrovna nedařilo. Finále této ligy se konalo ve Svitavské Fabrice, kam

postupovali 4 nejlepší týmy. Tam jsme se nakonec probodovali a postoupily z druhého místa. O dva týdny později se konalo vyvrcholení ligy ve Svitavách. Když jsme s naším supportem dorazili na místo, čekal na nás v šatnách manažer s ostatními spoluhráči, který nám rozdál dresy. Následně pak přišly komentátoři, kteří nás seznámili s danými pravidly. Poté jsem se šel podívat do publika na druhý zápas, který se hrál před námi. V sále budovy sledovalo dění stovky herních nadšenců, kteří přijeli na tuto událost ze všech koutů České i Slovenské republiky. Nadešel náš čas a já začínal pociťovat nervozitu. Moderátor zahlásil jméno našeho týmu a my jsme nastoupili na pódium. Mezi jásajícími diváky jsem několikrát zaslechl i své jméno. Při hraní jsem byl velmi nervózní a ve hře to bylo poznat. Hrát na takovýchto akcích je úplně něco jiného než z pohodlí domova. Prohráli jsme 0:2 na zápasy a mne zahltil pocit smutku. Zklamal jsem sebe, své spoluhráče a fanoušky v publiku či na streamu. Hned po prohrách za námi přišel manažer a poplácal po rameni se slovy „To nevádí“ a spoluhráči se také navzájem povzbuzovali. Další den nás čekal souboj o třetí místo, na který jsme šli s pocitem, že nemáme co ztratit. V tomto zápase jsme nastoupili proti týmu, který byl favoritem celého turnaje. O to víc mne pak těšil pocit z výhry 2:0. Když se mi ve hře něco povedlo, slyšel jsem i přes tlumící sluchátka jásot fanoušků. Tento euforický pocit byl důvodem, proč jsem v profesionálním hraní pokračoval i nadále. V ten moment jsem si uvědomil, že všechnen ten čas, který jsem strávil u hry nebyl zbytečným mrháním ani chvilkovou zábavou. I když v těchto momentech byl e-sport ještě na začátku vývoje, věděl jsem, že jeho popularita bude pořád stoupat.

Další rolí v mém zúčastněném pozorování je role diváka. Lidé, kteří jezdí na offline akce nejsou jen profesionální hráči a jejich fanoušci. Valnou část komunity tvoří bývalý nebo rekreační hráči, kteří jezdí na tyto akce, aby se sešli s kamarády a strávili s nimi čas. Na těchto e-sport událostech organizátoři kromě profesionálních zápasů pro účastníky nabízí spoustu aktivit, například virtuální realitu či mini turnaje, kde hrají jeden na jednoho. Hráči, kteří se

již hraní nevěnují, už herní svět opustily většinou z osobních důvodů nebo je prostě hra přestala bavit. Na tyto turnaje pak jezdí, aby se setkali se svými kamarády, kteří s nimi trávili spoustu času při hraní League of Legends. Tato hráčská komunita má svůj specifický styl mluvení, dalo by se hovořit o hráčském slangu. Tento slang obsahuje mnoho anglických výrazů a pojmů z herního světa. Ty pak často používají i u běžných konverzací, já osobně si nemyslím, že je to něco špatného. V dnešní době globalizace je znalost angličtiny a schopnost domluvit se s lidmi s ostatních zemí obrovskou výhodou v běžných životních situacích.

Závěr

Hlavním cílem mojí bakalářské práce byla charakteristika herní kariéry hráče. Díky svým informacím, které jsem nasbíral díky rozhovorům a pozorování popisuji herní kariéru následujícím způsobem. Podle výpovědí respondentů, bych profesionálního hráče definoval takto. Pro gamer je hráč počítačových her, který za svůj výkon dostává finanční ohodnocení. Herní kariéra u většiny případů začíná už v brzkém věku jedinců. Pro hráče je práce progamera současně jejich stávajícím koníčkem, což se během kariéry může v některých případech změnit a hru už místo zábavy vnímat pouze jako pracovní povinnost. Dnes je díky sociálním sítím a mediální propagaci mnohem jednodušší prorazit v e-sportu, než tomu bývalo dříve. Díky progamingu mají hráči možnost procestovat svět, poznat spoustu nových přátel a ve spojení s e-sportem si většina hráčů vybaví určité zážitky, na které budou vždy vzpomínat. Progaming je životní styl, který vyžaduje spoustu času věnovaného tréninkům a zároveň do jisté míry hráčům ovlivňuje jejich sociální život. Pro hráče je mimo peněz velkou motivací i pocit z výhry, který se nedá k ničemu jinému přirovnat. Hráči jsou schopni obětovat kvůli hraní například i vzdělání, osobní život nebo i celé své mládí, jen aby byli ti nejlepší z nejlepších.

Ve srovnání se světem je e-sport v České republice zatím pozadu, co se týče přístupu organizátorů a sponzorů. Ti nechtějí sponzorovat hráče, u kterých si myslí, že herní kariéru neberou tolik vážně. V Česku máme spoustu nadaných hráčů, kteří ovšem odchází hrát do zahraničí, kde jim organizace nabídnou lepší zázemí a vyšší finanční ohodnocení. U nás poté v ligách hrají pouze hráči, kteří jsou sice dobří, nicméně jim chybí určitá osobní identita, díky které by fanoušci e-sportu a herní nadšenci získali sympatie k daným jedincům.

Hlavním zdrojem pro vypracování této práce byly výpovědi všech respondentů, mé dosavadní zkušenosti ve světě e-sportu a příslušná literatura k danému tématu.

Seznam literatury

Be-quipe. 2018. *Gaming house: living area with a facility to practice*. Dostupné z:

<https://bequipe.com/gaming-house-esport/>[28. 3. 2019]

Bryman, A. 1998. *Qualitative Research*. SAGE

Česká asociace esportu. 2019. *Co je esport?* Dostupné z: <https://www.esport.cz/>[28. 3. 2019]

Denzin, N. K. a Lincolnová Y. S. 2005. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE

DreamHack. 2019. *LAN. ESPORTS. MUSIC. COSPLAY. STREAMERS. WE GOT IT ALL.*

WELCOME TO DREAMHACK. Dostupné z: <https://dreamhack.com>[28. 3. 2019]

Esports Earnings. 2019. *League of Legends Largest Prize Pools*. Dostupné z:

<https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends>[28. 3. 2019]

ESWC. 2017. *ESWC, ESPORTS FOR ALL*. Dostupné z:

<https://www.eswc.com/en/page/about>[28. 3. 2019]

Hendl, J. 2016 *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Čtvrté, přepracované a rozšířené vydání. Praha: Portál

League of Legends. 2003. *Co je League of Legends?* Dostupné z:

<https://eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/get-started/what-is-lol/>[28. 3. 2019]

League of Legends. 2017. *Spring Split: 10 Bans in Pro Play*. Dostupné z:

<https://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/spring-split-10-bans-pro-play>[28. 3. 2019]

- Lol Esports. 2018. *Take a Closer Look at the LEC*. Dostupné z: <https://eu.lolesports.com/en/articles/league-of-legends-european-championship-is-here>[28. 3. 2019]
- Miovský, M. 2006. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu*. Praha: Grada Publishing
- Mobalytics. 2017. *A Beginner's Guide to Understanding Picks and Bans in Professional League of Legends*. Dostupné z: <https://mobalytics.gg/blog/beginners-guide-professional-picks-and-bans/>[28. 3. 2019]
- Murphy, R., F. 1998 *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha
- Riot Games. 2019. *Our Story*. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>[28. 3. 2019]
- Sekot, A. 2003. *Sport a společnost*. Brno: Paido.
- Slepička, P., V. Hošek a B. Hátlová 2009. *Psychologie sportu*. Vyd. 2. Praha: Karolinum.
- Soukup, M. 2009. *Základy kulturní antropologie*. Praha: Akademie veřejné
- Švaříček, R. a K. Šed'ová 2014. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Vyd. 2. Praha:
- The Famous People. 2018. *Lee Sang-hyeok Biography*. Dostupné z: <https://www.thefamouspeople.com/profiles/lee-sang-hyeok-41487.php>[28. 3. 2019]
- WCG. 2019. *GLOBAL ESPORTS FESTIVAL FOR A BETTER WORLD*. Dostupné z: <http://www.wcg.com/about/about-wcg>[28. 3. 2019]