

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Korejský esport po roce 2010 - případová studie hry League of Legends

Korean esport after the year 2010 - League of Legends case study

OLOMOUC 2024

Kateřina Kličková

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne: ...9...5...2024

Podpis: ........

Anotace

Tato bakalářská práce se zabývá fenoménem esportu s důrazem na jeho postavení v Jižní Koreji a analýzou úspěchu korejských hráčů ve hře League of Legends. Autor porovnává faktory ovlivňující úspěch korejských a evropských týmů v této hře, jako je například přístup ke hře, strategie, komunikace a spolupráce. Cílem práce je identifikovat klíčové rozdíly mezi korejským a evropským přístupem k esportu, které mohou vést k úspěchu v League of Legends. Pro dosažení tohoto cíle autor analyzuje chování a postupy korejských hráčů během šampionátu a porovnává je s evropským týmem. Výsledkem práce je lepší pochopení faktorů, které stojí za úspěchem korejských hráčů v League of Legends.

Autor práce:	Kateřina Kličková
Název fakulty a katedry:	Filozofická fakulta, Katedra asijských studií
Název práce:	Korejský esport po roce 2010 - případová studie hry League of Legends
Vedoucí práce:	Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.
Počet stran:	45
Počet znaků:	66 355
Počet použitých zdrojů:	33
Klíčová slova:	Esport, Jižní Korea, League of Legends, Hráčské chování, Mistrovství světa v League of Legends, Úspěch Jižní Koreje v LoL

Abstract

This bachelor thesis deals with the phenomenon of esports, with an emphasis on its status in South Korea and the analysis of the success of Korean players in the game League of Legends. The author compares factors influencing the success of Korean and European teams in this game, such as their approach to the game, strategies, communication, and teamwork. The aim of the thesis is to identify key differences between the Korean and European approaches to esports that may lead to success in League of Legends. To achieve this goal, the author analyzes the behavior and practices of Korean players during championship and compares them with a European team. The outcome of the thesis is a better understanding of the factors contributing to the success of Korean players in League of Legends.

Author:	Kateřina Kličková
Faculty and Department:	Faculty of Arts, Department of Asian Studies
Title of Thesis:	Korean esport after the year 2010 - League of Legends case study
Supervisor:	Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.
Number of Pages:	45
Number of characters:	66 355
Number of used sources:	33
Keywords:	Esports, South Korea, League of Legends, Player behavior, League of Legends World Championship, Success of South Korea in LoL

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Blance Ferklové, Ph.D. za velkou trpělivost, cenné rady a odborné vedení, které mi bylo oporou během psaní této práce.

Obsah

Seznam zkratk	7
Seznam termínů	8
Ediční poznámka	11
1 Úvod	12
2 Teorie	14
2.1 Hraní počítačových her v Koreji	14
2.2 League of Legends	15
2.3 Jižní Korea a League of Legends	18
3 Praktická část	20
3.1 Korejský tým T1 na Mistrovství světa v League of Legends 2023	21
3.2 Evropský tým G2 Esports na Mistrovství světa v League of Legends 2019	28
3.3 Rozdíly mezi Koreou a Evropou	34
4 Závěr	40
Resumé	41
Použité zdroje	42

Seznam zkratek

AD	Attack Damage
ADC	AD Carry
AP	Ability Power
ARAM	All random all mid
DotA	Defense of the Ancients
EMEA	region League of Legends spojený z Evropy, Blízkého východu a Afriky
KeSPA	Korejská asociace esportů
LCK	Korejská liga League of Legends
LCS	Americká liga League of Legends
LEC	Evropská liga League of Legends
LoL	League of Legends
LPL	Čínská liga League of Legends
MOBA	multiplayer online battle arena
MSI	Mid-Season Invitational
MVP	Most Valuable Player
NPC	non-playable character
OGN	Korejský televizní kanál

Seznam termínů

AD	způsob poškození pomocí útoků
AD Carry	typ postavy, která výrazně pomáhá svému týmu vysokým AD, ale sama je lehce zranitelná
AP	způsob poškození pomocí schopností
ARAM	kratší forma hry, ve které se hraje na jedné lajně s náhodnými šampiony
Arkádové hry	hry, hrané na kola se stupňující se obtížností hrané na videoherních automatech
Asian Games	oblastní mezinárodní sportovní soutěže pořádané Mezinárodním olympijským výborem
Banování	zakázání šampiona pro danou hru
Baron	příšera v džungli, která při zabití poskytne hráčům vylepšení
Best of 3	format zápasů, kdy je vítěz určen výhrou dvou zápasů ze tří možných
Best of 5	format zápasů, kdy je vítěz určen výhrou tří zápasů z pěti možných
Blue essence	virtuální měna LoL
Bootcamp	tréninková základna, kde hráči spolu trénují před zápasy
Carrying (tahání)	situace, ve které je hráč schopen nést velkou část břemene hry a mít klíčový vliv na to, jak se hra vyvine
Cooldown - (přebíjecí doba)	čas po zahrání schopnosti, než ji lze znovu použít
Draftový výběr	hráč si dopředu zvolí šampiona
Flash (skok)	kouzlo, které okamžitě posune šampiona na krátkou vzdálenost a tím se může vyhnout smrtícím úderům
Free to play	hry, které lze hrát bez placení
Gesta	rychlé vyjádření emocí pomocí emotikonů během hry
Golden Route (Grand Slam)	série vyhraných čtyř hlavních turnajů v League of Legends. Domácího jarního a letního splitu a mezinárodních MSI a Mistrovství světa.
Group Stage	skupinová fáze turnaje

Chroma	barevné úpravy šampionů a skinů
Ikona	profilový obrázek hráče
Inhibitor	stavba, která při zničení zesiluje poskoky
Inting	akce, při které hráč úmyslně sabotuje vlastní tým nadměrným umíráním či špatnou hrou.
Knockout Stage	vyřazovací fáze turnaje
Lajny	tři cesty na základní mapě, po kterých chodí poskoci (Top, Mid, Bot)
Main event	hlavní část turnaje
MSI	mezinárodní turnaj v polovině roku pořádaný Riot Games
MVP	hráč, který nejvíce přispěl k výhře týmu
Nexus	hlavní stavba v LoL. Zničení nepřátelského nexusu znamená výhru.
NPC	postava ve hře, kterou nemůže hráč ovládat
Patch	upravující balíček (upgrade) vydávaný výrobcem hry
Poskoci	NPC postavy, které se rodí u nexusu a po skupinách chodí po lajnách, kde bojují
Prostředí lobby	přípravná fáze, kde hráč zapíná hru a kupuje doplňky jako skiny atd.
Ranked	hodnocené hry
Regional Finals	závěrečný regionální turnaj pořádaný Riot Games v Číně a Koreji
Respawn	oživení postavy
Scrims (scrimmage)	nehodnocené hry proti jiným týmům. Slouží jako cvičení, kdy spolu hrají profesionální týmy nanečisto, aby se rozcvičily před turnajem.
Season Finals	závěrečný regionální turnaj sezóny pořádaný Riot Games
Side push	strategie neustálého nátlaku na soupeře pomocí útoku a koncentrování síly na opačnou stranu mapy, než je většina nepřátel
Skin	vzhled šampiona
Split	regionální turnaj v League of Legends pořádaný Riot Games

Support	pozice ve hře, která podporuje a pomáhá týmu a především ADC
Swiss Stage	švýcarská fáze turnaje, ve které postupuje tým po třech vítězstvích, a naopak vypadává po třech prohrách
Šampion	herní postava
Teleport	po krátké prodlevě se hráč přesune kdekoliv po mapě na vlastní věž, poskoka, nebo totem
Tie-breaker game	hra, která se hraje navíc standardnímu rozsahu, pokud mají dva týmy stejné skóre
Totemy	zviditelňuje ve hře oblast, kterou hráč nevidí, nebo od které je daleko
Tréninkový režim hry	režim hry, ve kterém si hráč může trénovat své schopnosti
Věže	stavby, které stojí na lajně a poškozují nepřátele, kteří se přiblíží

Ediční poznámka

V této práci je pod pojmem Korea myšlena Korejská republika. Pro transkripci korejských názvů a jmen je používán systém McCune-Reischauer. Pojmenování organizací a míst, které mají název v latině, je ponecháno. V seznamu literatury jsou korejské jména a názvy děl psána v české vědecké transkripci. Pro výrazy ze hry League of Legends jsou používány české názvy. Jednotlivé turnaje a jejich fáze jsou uvedeny v oficiálních názvech, zpravidla tedy v angličtině.

1 Úvod

Esport, neboli elektronický sport, se stal fenoménem 21. století, který mění dynamiku soutěživého hraní a divácké zábavy. Za jeho úplný začátek se považuje soutěž ve hře Spacewar v roce 1972 na Stanfordské univerzitě, kde se soutěžilo o roční předplatné časopisu Rolling Stones (Good, 2012). Brzy tento zápas nabyl popularity a v roce 1980 se konal první oficiální ročník, na který přišlo téměř deset tisíc sledujících (Sazka Esport, 2021). Soutěže v arkádových hrách¹ se rozšířily po celém světě, například v roce 1974 se konal první turnaj v Japonsku, pořádaný společností Sega, na 300 místech po celém Japonsku s finále v Tokiu (Phillips et al., 2021). Na mezinárodním poli bylo jednou z prvních a nejznámějších soutěžních akcí v roce 1997 klání pořádané Cyberathlete Organization, později známé jako Cyberathlete Professional League (Sobola, 2001).

V Jižní Koreji došlo k masivnímu rozšíření zájmu o esport v devadesátých letech dvacátého století s rozšířením dostupnosti internetu. Kvůli Asijské finanční krizi z roku 1997 se nezaměstnanost v Koreji během let zvýšila na 8,7 % a mnoho lidí hledalo, čím vyplnit volný čas a zapomenout na své problémy (Park, 1999). Začaly vznikat první internetové kavárny (PC bang) a jejich popularita prudce rostla právě spolu s esportem, konkrétně především se hrou StarCraft. Nejlepší místní hráči v této hře byli zde již tehdy celebrity s nadprůměrnými platy. (Sazka Esport, 2021).

A právě v této v Jižní Koreji mimořádně populární hře vynikali korejští hráči také na World Cyber Games. Tento mezinárodní turnaj v různých počítačových hrách po vzoru olympijských her poprvé uspořádali Korejci v roce 2000 v městě Yongin. Hned tohoto prvního ročníku se zúčastnilo 17 zemí a za výhru obdržel v každé hře vítězný tým 25 000 dolarů. Hráči Jižní Koreje v tomto roce získali tři zlaté a tři stříbrné medaile. Během dalších let korejští hráči stále byli na hlavních příčkách v umístění a až do přerušení her na šest let² po roce 2013, získali celkem 75 medailí. (Suncho, 2019)(WCG History, 2011)

V roce 2000 byla také kvůli regulaci a propagaci hraní počítačových her v Koreji založena KeSPA³ (KeSPA, n.d.). Od tohoto roku byly rovněž na televizním kanálu OGN vysílány počítačové zápasy a zprávy ze světa počítačových her (Dal Yong Jin, 2010).

Dynamický rozvoj zájmu o počítačové hry v Jižní Koreji pokračoval a byl ze všech stran podporován. Dnes jsou korejští hráči považováni za nejlepší hráče a nejobávanější soupeře ve

¹ Arkádové hry – hry hrané na kola se stupňující se obtížností, na videoherních automatech

² Proč byl turnaj WCG zrušen není jisté, nejspíše kvůli nedostatečným příjmům z reklam

³ KeSPA – Korejská asociace esportů

hrách. Spousta hráčů cestuje právě do Koreje, aby mohli trénovat proti nejlepším protihráčům. Jednou z hlavních a nejpopulárnějších her korejského esportu je League of Legends. V mistrovství světa, League of Legends World Championship, od prvního ročníku v roce 2011 vyhráli osmkrát ze čtrnácti turnajů.

Touto bakalářskou prací se chci zaměřit na analýzu úspěchu Jižní Koreje v esportové hře League of Legends a porovnat faktory vedoucí k úspěchu s evropskou esportovou scénou. Cílem této práce je zjistit, proč jsou korejské týmy a hráči tak úspěšní v této specifické hře a jaký je rozdíl mezi jejich přístupem oproti Evropě.

udu analyzovat jejich zvyky a chování během šampionátu, styl komunikace a spolupráce. Následně porovnáám tyto informace s evropskými týmy a pokusím se odhalit případné rozdíly, které by mohly vést k úspěchům ve hře League of Legends.

2 Teorie

2.1 Hraní počítačových her v Koreji

Korejci často ani nevlastní svůj herní počítač, neboť počítačové herny (PC Bang) v Jižní Koreji lze nalézt téměř na každém rohu. Většina hráčů je zvyklá je pravidelně využívat. Jsou vybaveny špičkovými počítači s vysokorychlostním připojením k internetu, a přitom cena za využívání počítače je velmi nízká. Navíc herny nabízí další servis, dá se zde objednat i pití a jídlo – ramyeon, tteokbokki, nebo třeba hamburger, které vám v kuchyňských prostorách herny připraví zdejší zaměstnanci a přinesou ke stolu. Dokonce od stolu ani nemusíte vstávat, jídlo si lze objednat přes počítač. Zcela běžné je také jít do počítačové herny na rande. (Little Panda, 2017)

Podle průzkumu podílu Jihokorejců hrajících hry od roku 2015 do roku 2023 hrálo v roce 2021 počítačové hry v Koreji 71 % obyvatel ve věkové kategorii 10 až 65 let (Statista, 2024). A jelikož LoL (League of Legends) je jednou z nejoblíbenějších počítačových her, kterým se Korejci věnují, není divu, že základna hráčů této hry je v Jižní Koreji vysoká. V roce 2022 ji hrálo skoro 20 milionů hráčů. (Demirkol, 2024)

Odvracenou stranou obliby počítačových her je pak i vznik závislosti. Vysoká dostupnost vysokorychlostního internetu a snadný přístup do prostor vytvořených pro hraní her zapříčinily, že již před dvaceti lety Korea řešila problém závislosti v teenagerské generaci a později se tento problém rozšířil i mezi dospělou populaci. (Jam, 2010)

Esport však už není zaměřen pouze na samotné hráče těchto her. V roce 2020 42 % lidí z těch co sledují esport, sledovali zápasy, aniž by sami hráli sledované hry (Han et al., 2020). Divácká scéna se zvětšila a zájem o esport dříve mířený pouze na hráče se dostal do povědomí běžných obyvatel. (Čcha, Čong, 2021)

Názor na hráče esportu jako zaměstnání si prošel velkou změnou. V roce 2014 ještě bylo hraní her považováno pouze za zábavu, a ne prestižní kariéru a rodiče potomky v úsilí o kariéru profesionálního hráče nepodporovali (Kiefer, 2014). Již ale v roce 2017, když Keria z týmu T1 nastupoval do svého prvního týmu, jeho rodiče volbu kariéry svého syna přijali, protože v té době známý hráč League of Legends Faker již esport zpopularizoval (Rju, 2024).

Korea e-Sports Association

Již 29. února 2000 byl v Koreji za účelem rovnocenné a zdravé kultury esportu založena organizace „Korea e-Sports Association“ (KeSPA). Tato organizace byla schválená

Ministerstvem kultury, sportu a cestovního ruchu. Jejím účelem je budování struktury esportů, standardizací mezinárodních esportů a propojování amatérů a profesionálů. Také ochrana hráčů a týmů, jejich práv a zájmů a partnerská spolupráce s přidruženými společnostmi. (KeSPA, 2023)

Jejich cílem je, aby se korejská kultura e-sportu stala globální a lidé po celém světě si při zmínce o esportu jako první vzpomněli na Koreu. Také cílí na podporu korejských hráčů, aby si udrželi nejlepší dovednosti na celém světě. KeSPA pravidelně pořádá esportové soutěže pro profesionály i amatéry, registruje hráče a snaží se o formalizaci esportu jako oficiálního sportu a stanovuje k tomu řádnou politiku. (KeSPA, 2024)

2.2 League of Legends

League of Legends (LoL), často označované hovorově jako „lolko“, je multiplayerová online battle arena (MOBA), videohra vyvinutá a publikována společností Riot Games. Myšlenka na tuto hru vznikla díky módu na hru Warcraft III, který se jmenoval Defense of the Ancients (DotA), neboť tento mód byl velmi populární v esportu, ale aby si ho mohl někdo zahrát, musel si koupit Warcraft III a nainstalovat potřebný software, což bylo velmi nepraktické a nákladné.

LoL bylo vydáno v říjnu roku 2009 a našlo si své zájemce především díky free to play modelu⁴, který u konkurence chyběl. Na rozdíl od svého tehdejšího konkurenta Heroes of Newerth, který se prodával za peníze, tak jak bylo běžně v té době, spoléhal Riot na zisk z prodeje doplňků, především tzv. skinů⁵. Tyto úpravy vzhledu šampionů umožňovaly hráčům ve hře kromě dovedností ukazovat své oblíbené outfity.

Při vydání hry bylo šampionů (herních postav) celkem 40, dnes je šampionů přes 160 a skinů přes 1600, i když ne všechny jsou aktuálně dostupné, protože spousta skinů je součástí limitovaných edicí (Laros, 2024). Do hry byly také přidány tzv. chromy, barevné úpravy šampionů a některých skinů. Kromě toho si však může hráč také koupit vzhled své ikony⁶, gesta⁷, skiny na totemy⁸ a různá zrychlení zvyšování úrovně hráče. Samotná hra však zůstává zdarma s tím, že se základními několika šampiony může hráč hrát od začátku a za hraní her pak dostává tzv. blue essence (virtuální měnu LoL), ze které si pak může koupit další šampiony, nebo pokud nechce čekat, může si je koupit za reálnou měnu.

⁴ Free to play – hry které lze hrát bez placení

⁵ Skin – vzhled šampiona

⁶ Ikona – profilový obrázek hráče

⁷ Gesta – rychlé vyjádření emocí pomocí emotikonů ve hře

⁸ Totem – předmět ve hře, který zviditelňuje oblast kterou hráč nevidí, nebo od které je daleko

Před zapnutím hry se hráč nachází v prostředí Lobby, kde si může kupovat šampiony, skiny, doplňky a prohlížet si své zakoupené předměty, statistiky sebe a jiných hráčů, případně komunikovat s přáteli. Pro zapnutí hry si hráč zvolí mód hry nebo mapu. Kromě normální hry na mapě „Vyvolávačův žleb“, která trvá 30 až 40 minut, se hraje rychlejší ARAM (All random all mid) nebo speciální formy hry dostupné vždy jen během určitého termínu. Normální hra má možnost tzv. rychlé hry, kde si hráč zvolí šampiona dopředu (draftový výběr), a hodnocené hry (ranked). Po zvolení draftového výběru se spustí vyhledávání hráčů a když se najde deset hráčů, pokračuje se do výběru šampionů, kdy každý šampion má jiné schopnosti a vlastnosti.

Jako první se začíná tzv. banováním⁹ šampionů. Na začátku mají hráči možnost každý zakázat pro následující hru jednoho šampiona, často s ohledem na patch¹⁰ hry, kdy je každá verze vyvážená trochu jinak. Často se jedná o postavu, která je v momentální verzi hry moc silná. U profesionálních her je banování velkou součástí taktiky, kdy se banuje hned dvakrát tak, aby se protihráčům znemožnilo hrát jejich oblíbené a silné postavy nebo spojení šampionů, kteří k sobě dobře sedí a byli by tak příliš silnými soupeři. Tento proces je během šampionátu řešen s koučem, který spolu s hráči volí taktiku výběru šampionů tak, aby neodhalili soupeři své plány a soupeř jim je nerozbil, a to právě dobře mířenými bany.

Následně si každý hráč zvolí svého šampiona, jeho skin, chroma, vyvolávačova kouzla a runy, což jsou schopnosti a vlastnosti či bonusy postav, které nezávisí na daném šampionovi.

Přímo ve hře se očitáme na mapě, která má dvě hlavní stavby, nexusy, v levém dolním rohu a na opačné straně v pravém horním rohu. Každý nexus má jinou barvu podle rozdělení týmů na modrý a červený. Hraje se pět proti pěti hráčům a cílem hry je rozbít nepřátelský nexus. Aby se k němu hráči dostali, musí se probíjet po minimálně jedné ze tří tzv. lajn vedoucích po mapě. Na těchto lajnách jsou umístěny další dvě stavby, věže, které na hráče útočí, když se přiblíží. Hráči musí tyto věže zničit, aby se dostali dále. Když se jim podaří zničit obě věže, následuje další stavba inhibitor, chráněný věží před ním. Když se týmu podaří inhibitor zničit, po daný čas mají zesílené své poskoky, což jsou NPC¹¹ postavy, které se rodí u nexusu a ve skupinách chodí pravidelně po lajnách. Samotný nexus pak chrání poslední dvě věže.

Mezi jednotlivými lajnami je džungle, ve které se nacházejí příšery. Za jejich zabití je stejně jako za zabíjení nepřátelských poskoků hráč odměněn zlatáky, kromě toho ale i vylepšeními.

⁹ Banování – zakázání šampiona pro danou hru

¹⁰ Patch – upravující balíček (upgrade) vydaný výrobcem hry

¹¹ NPC (non-playable character) – postava ve hře kterou nemůže hráč ovládat

Hráči začínají hru na fontáně, která je umístěna v rohu arény za vlastním nexusem, kde si hráč může nakoupit předměty za zlaťáky. Hráči se rozejdou do svých lajn, kde se snaží zabít protihráče, z čehož mají zlaťáky a čas, než se nepřítel znovu tzv. respawne¹². Lajny se vybírají podle funkce šampiona a hráči jsou většinou profesionály právě na jednu roli. Jeden hráč je takzvaný džungler, který loví po džungli příšery, díky nimž získá vylepšení, která pak pomáhají ve hře jemu nebo celému týmu. Dále džungler obchází všechny lajny a pomáhá svým spoluhráčům.

Na Top (horní) lajně hraje odolný sólový bojovník a na Mid (prostřední) lajně hraje hráč postavy s vysokým nárazovým poškozením, často mág s AP¹³ poškozením. Na Bot (spodní) lajně hraje jeden hráč na pozici ADC¹⁴ (AD¹⁵ Carry), který celou hru rozdává vysoké poškození, ale sám je lehce zranitelný, a proto s ním na lajně je i jeden hráč na pozici Supportu (podpory).

Mistrovství světa v League of Legends

Finále v sérii zápasů pořádaných Riot Games v League of Legends je každoroční utkání Mistrovství světa, konané na podzim, na kterém se rozhoduje o mistrech světa. První ročník se konal v roce 2011 ve Švédsku za sledovanosti 1,6 milionu lidí online (Funk, 2011). Od té doby se konal čtyřikrát v Evropě a USA, třikrát v Koreji a dvakrát v Číně.

Na účast na mistrovství se kvalifikuje dle regionu. Rovnou do Main Eventu se kvalifikují nejsilnější regiony, které mají své vlastní ligy. Jedná se o čtyři místa pro týmy Koreje (LCK), čtyři místa pro týmy Číny (LPL), tři místa pro týmy Evropy/EMEA¹⁶ (LEC) a také tři místa pro týmy Severní Ameriky (LCS). Pro LCK a LPL se na první místo bere vítěz letního Splitu¹⁷, druhé místo získá tým s nejvíce body získanými z jarního a letního Splitu, a o posledních dvou místech rozhodují výsledky Regional Finals¹⁸, kam se čtyři týmy kvalifikují podle bodů získaných během Splitů. LEC rozhoduje všechna tři místa na regionálních Season Finals, kam postupuje šest týmů – vítězové jednotlivých Splitů a tři další týmy podle počtu bodů získaných během Splitů. LCS určuje týmy podle LCS Championship, kde soupeří prvních osm týmů z letního Splitu.

Peněžní odměna je rozdělena mezi všechny soutěžící týmy, přičemž vítěz obdrží 20 % z této částky. V letech 2020–2023 se tato částka pohybovala okolo 8 milionu dolarů. Od roku

¹² Respawn – oživení postavy

¹³ AP (Ability Power) – způsob poškození pomocí schopností

¹⁴ AD Carry – typ postavy, která výrazně pomáhá svému týmu vysokým AD

¹⁵ AD (Attack Damage) – způsob poškození pomocí útoků

¹⁶ EMEA – region pro profesionální zápasy v LoL, vytvořený připojením Blízkého východu a Afriky k Evropě

¹⁷ Split – regionální turnaj v League of Legends pořádaný Riot Games

¹⁸ Regional Finals – závěrečný regionální turnaj pořádaný Riot Games v Číně a Koreji

2012 je další cenou pro vítěze putovní Summoner's Cup (Vyvolávačův Pohár), který si tým nechává až do začátku dalšího finále Mistrovství světa. Navíc vítězný tým dostane své vlastní skiny na šampiony dle výběru z šampionů, které během mistrovství hrál. Posledním odměnou je zvolení MVP (Most Valuable Player) – hráče, který nejvíce přispěl k výhře svého týmu.

Popularita sledování Mistrovství světa v League of Legends stále roste. Především v posledních dvou letech se největší počet zároveň sledujících posunul z předtím tři roky konstantních 4 milionů až na 5 milionů v roce 2022 a téměř 6,5 milionů v roce 2023. Právě tento dosud nejpobulárnější ročník 2023 se konal v Koreji, a v jeho nejsledovanějším zápase se mezi sebou utkal tým T1 z Koreje proti týmu Weibo Gaming z Číny. T1 je již po mnoho let jeden z nejpobulárnějších týmů a dominuje žebříčku nejsledovanějších zápasů, kde mezi prvními pěti se objevuje čtyřikrát, a to pokaždé s jiným protivníkem. Na čtvrtém místě v tomto žebříčku, kde se neutkal tým T1, soutěžil další tým z Koreje Dplus KIA. (Esport Charts, n.d.)

2.3 Jižní Korea a League of Legends

Jižní Korea má pověst dominantního regionu ve hře League of Legends. Na Mistrovství světa vyhrály týmy z Koreje osmkrát ze čtrnácti ročníků. Za nimi je s velkým odstupem Čína se třemi tituly. Také na druhém místě byly týmy z Koreje nejúspěšnější se šesti umístěními, následování opět týmy z Číny se čtyřmi umístěními. Navíc jedinými hráči s více tituly mistra světa jsou hráči z Koreje, a to jmenovitě BeryL, Duke, Bang a Wolf se dvěma tituly, Bengi se třemi tituly a Faker se čtyřmi tituly. (Fandom, 2024)

Taktéž v roce 2023 vyhrála Korea první místo v League of Legends na 19th Asian Games. Tento rok byl první ročník, kdy byly esporty zařazeny jako oficiální kategorie na získání medailí. Korea sestavila pro tento turnaj národní tým složený ze tří hráčů korejského týmu T1 a dvou korejských hráčů z v té době dominujícího čínského týmu JDG. Vzhledem k zatím jedinému konanému ročníku je Korea právě jedinou zemí s tímto oceněním. (Goh, 2023)

Profesionální esport

V Koreji je nábor hráčů do profesionálních týmů pro každého trochu jiný, jelikož společnosti využívají několika možností. Často týmy vyhlašují nábor a vybírají nováčky, které zaučují. Další možností jsou hledači talentů, kteří nabírají slibné hráče sledováním jejich hodnocených her a skóre v žebříčkách a ty pak kontaktují online prostřednictvím hry. Případně také mohou týmy kontaktovat slibné hráče na amatérských turnajích. (Anūn hjōngnim Knowngbros, 2024a)

Když je hráč týmem vybrán, zařazuje se do třetí ligy a pokud je dobrý, posouvá se až do první ligy a hlavního týmu, který soutěží na LCK a případně Mistrovství světa. V třetí lize

soutěží týmy jako například T1 Academy, Gen.G Academy, KT Academy, a další, v amatérském utkání LCK Academy Series (Anūn hǒngnim Knowingsbros, 2024a). V druhé lize týmy jako T1 Challengers (T1 Esport Academy), DRX Challengers, Gen.G Global Academy, a další spolu soutěží na turnaji LCK Challengers League (LCK CL).

Pro hráče, kteří chtějí zlepšit své dovednosti, nabízejí větší týmy své tréninkové kurzy, často i globálně online, kde poskytují osobní rozbor her, rozhovor s koučem a tvoření osobní strategie přímo na styl hry každého hráče.

3 Praktická část

V rámci praktické části mé bakalářské práce se zaměřím na komparativní analýzu dvou dokumentárních videí z Mistrovství světa v League of Legends. Konkrétněji jsem vybrala videa dostupná na platformě YouTube, která byla zveřejněna oficiálními kanály korejského a evropského týmu. Tato videa poskytují unikátní pohled do zákulisí a nabízejí rozhovory s hráči daných týmů během jejich účasti na Mistrovství světa.

Vítězství Jižní Koreje na Mistrovstvích světa v League of Legends přesahují pouhou náhodu. Záznam osmi výher ze čtrnácti celkových Mistrovství světa jasně naznačuje, že existuje určitý faktor či faktory, který zvyšuje jejich šance na vítězství. Ačkoliv čtyři z těchto výher připadají na jeden tým, T1, ani tento tým neunikl změnám v sestavě a existuje časový odstup mezi jejich posledním úspěchem. Je pravda, že stálým členem všech těchto vítězství byl hráč s přezdívkou Faker¹⁹, a lze argumentovat, že jeho přítomnost může být klíčovým faktorem ovlivňujícím výsledky. Avšak při pohledu na týmy, které vyhrály Mistrovství světa pod různými názvy, je zjevné, že Korea dominuje se čtyřmi vítěznými týmy, následovaná Čínou se třemi týmy a Evropou a Pacifikem s jedním týmem.

Během šampionátu je patrné, že přístup týmů z různých částí světa se liší, což naznačuje, že kultura může mít vliv na jejich strategie a taktiky. Rozhodla jsem se tedy prozkoumat tyto odlišnosti a pokusit se lépe porozumět změnám a jak mohou být propojeny právě s charakteristickými povahovými rysy Jižní Koreje.

Mým cílem je provést analýzu, která přesahuje pouhý popis událostí, a namísto toho se zaměřit na významné situace a chování, jež jsou typické pro korejskou kulturu, a porovnat je s obdobnými situacemi u evropského týmu. Tímto způsobem má analýza přinést hlubší pochopení toho, jaké role hraje korejská kultura v kontextu esportu, a jaký může mít vliv na výsledky korejských týmů na světové scéně.

Pro zajištění co nejdůležitější a relevantnější analýzy jsem vybrala týmy a ročníky tak, aby podmínky byly co nejpodobnější, a tedy srovnatelné. Tento přístup mi umožní provést srovnání, které bude co nejvíce vyvážené a nestranné.

V průběhu analýzy se zaměřím na identifikaci klíčových rozdílů mezi reakcemi a strategiemi korejského a evropského týmu. Zároveň se pokusím zhodnotit, jak tyto rozdíly mohou ovlivnit výsledky a šance obou týmů na úspěch v rámci Mistrovství světa. Budu se

¹⁹ Faker – vlastním jménem I Sanghjöok nar. 7.5. 1996. Jihokorejský hráč hrající za tým T1 (dříve SK Telecom T1). Jako jediný hráč drží čtyři tituly mistra světa v LoL. Bývá nazýván “The Unkillable Demon King” (Nezabítený král démonů)

snažit poukázat na to, jaké přednosti či nevýhody mohou být spojeny s různými aspekty korejské kultury v esportu a jak tyto poznatky mohou být využity k lepšímu pochopení dynamiky světového esportového prostředí.

3.1 Korejský tým T1 na Mistrovství světa v League of Legends 2023

Prvním dokumentem, který budu analyzovat, je série čtyř videí dostupných na platformě YouTube, vydaných oficiálním kanálem týmu T1, která poskytují pohled do zákulisí jejich účasti na Mistrovství světa v League of Legends v roce 2023 v jejich rodné zemi Jižní Koreji, kde se hrálo v Busanu a Seoulu. Tato videa sledují průběh Main Eventu, který zahrnuje nově zavedenou Swiss Stage, čtvrtfinále, semifinále a finále.

Tým T1 vstoupil do tohoto ročníku z druhého místa v LCK, kde získal nejvíce bodů během jarního a letního splitu. V jarním splitu se umístili na druhém místě se 70 body a v letním splitu, přes zranění klíčového hráče a trojnásobného mistra světa Fakera, dosáhli prvního místa se 100 body. Toto zranění však mělo značný dopad na jejich výkonnost, což vedlo k propadu ve skupinové fázi na 5. místo a těsnému vyhnutí se eliminaci v play-off.

Velkou motivací pro výhru v tomto ročníku bylo, že tým T1, přestože byl považován za jednoho z nejlepších a nejpopulárnějších, nezískal titul již 7 let, od posledního triumfu v roce 2016. Během těchto 7 let se tým potýkal s řadou neúspěchů a změn v sestavě. Ze základního složení, které dosahovalo úspěchů, zůstal pouze Faker. Navíc minulý rok na Mistrovství světa v League of Legends 2022 tým T1 utrpěl těsnou porážku ve finále proti korejskému týmu DRX, což bylo pro celý tým psychicky náročné. Tato prohra byla zejména devastující pro člena T1 Keria, který byl dříve předtím členem týmu DRX, a tak hrál a prohrál proti svým bývalým spoluhráčům a přátelům (Anūn hjōngnim Knowingbros, 2024).

Tato historie neúspěchů a osobních konfliktů vytvořila pro tým T1 silný motiv a touhu po úspěchu na Mistrovství světa v roce 2023. V tomto roce nastoupili ve stejném složení jako při těsné prohře minulý rok. Na Top lajně hráč Zeus, v džungli Oner, na Mid lajně Faker, na Bot lajně na pozici ADC Gumayusi a na pozici Supportu Keria.

Cogwheel | Worlds 2023 SWISS STAGE

Formát Swiss stage byl v tomto ročníku zaveden poprvé, do tohoto ročníku byla vždy hrána Group Stage se čtyřmi skupinami, ze kterých vždy postoupila dvě první místa. Swiss Stage byla zařazena, aby se vyhnulo takzvaným skupinám smrti, ve kterých byly kvůli silnému složení předběžně vyřazeny týmy, které by se dostaly vysoko. Tři výhry z tomto formátu znamenají postup do Knockout Stage (vyřazovací fáze) a tři prohry znamenají vyřazení z Mistrovství světa. Náhodným losování je rozhodnuto z týmů se stejným skóre, kdo bude proti

komu hrát. Zápasy se hrají na jedno vítězství až na postupující a vyřazující zápasy, kde se jedná o Best of 3, tedy na dvě výhry. (LoLEsports Staff, 2023)

Na začátku tohoto dokumentu jsou ukázány záběry z těsné prohry T1 na Mistrovství světa v League of Legends 2022 a záběry do zákulisí, kde hráči sedí zjevně v devastujícím emočním rozpoložení a debatují spolu, zda li mohli vyhrát a nejstarší Faker si myslí, že kdyby hra neskončila, ještě by to otočili, zbytek však nemá výčitky. I po uplynutí času je pořád vidět, jak si Faker prohlíží zpětně zápas, zatímco zbytek členů se odreagovává dle svých preferencí.

Video se přesouvá k Mistrovství světa v League of Legends v roce 2023, kde hráči představují své pocity a očekávání před prvním zápasem. Keria nebyl před prvním zápasem ve stresu a podobně i Zeus, který řekl, že si vůbec uvědomuje důležitost zápasu, protože nedávno hrál na Asian Games. Zeus a Oner se soustředili na důležitost výhry v první hře. Obzvláště pro Onera to mělo velký význam, protože proti němu nastupoval jeho protivník, proti kterému prohrál minulý rok ve finále.

První zápas proti Team Liquid vyhrávají. Hned po zápase však hodnotí průběh a cítí se i přes výhru velmi nešťastně, protože neprobíhala dle jejich představ a udělali spoustu chyb a špatně komunikovali. Jejich cesta z pódia míří rovnou k obrazovkám v kabině, kde sledují záběry ze hry. Myslí si, že když hra není dobře zahráná, je to nepříjemné a zkazí to náladu jakémukoliv světovému týmu, ať už tým vyhraje nebo prohraje.

Špatná nálada z prvního zápasu se nakonec projevila ve druhém zápase proti Gen.G a skončila prohranou T1. Toto byl velký bod zvratu, protože si hráči zjevně uvědomili, že komunikace v týmu selhává. Byl velký rozdíl v tom, co jednotliví hráči chtěli hrát. I když věděli, co má nepřátelský tým v plánu, nemohli se shodnout, jak na to zareagovat, takže zahodili dobře rozehranou hru.

Po této hře se tým T1 vrátil k základům a zaměřili se na zlepšení komunikace a své silné stránky, které se snažili co nejvíce zužitkovat, což jim pomohlo vyhrát další zápas proti Cloud 9 a zlepšit náladu v týmu. I když by rádi postoupili rovnou po třech vítězstvích, jsou si vědomi, že turnaje jsou plné výher a proher. Původně nebyli moc nadšení ze Swiss Stage, ale nakonec zjišťují, že jim moto „prostě vyhrát všechny zápasy“ sedí. Vypočítávání šancí je něco, co dělají prohrávající týmy, takže tím se budou zabývat, až se jich to bude týkat.

Během čekání na svou hru celý tým T1 sleduje ostatní zápasy, hodnotí jednotlivé hráče a fandí. Doufají, že vyhrají za sebou dvě hry a budou moci jít co nejdříve domů.

První hru vyhrávají, přesto hned po skončení jdou opět sledovat záběry. Přemýšlejí, v čem byli pozadu, jak by si hru mohli lépe pohlídat a zjednodušit. Hledají místa, která ještě lze vylepšit a na ty se zaměřují. Druhou hru pak také vyhrávají a tím postupují do vyřazovací fáze,

kteřá se koná v Busanu. Na toto místo mají pořád trochu hořké vzpomínky, protože tam těsně prohráli minulý rok na MSI²⁰, takže chtějí tentokrát odjíždět s dobrými vzpomínkami.

Během odchodu z kabiny hráči sami sebe kritizují za špatné akce během dnešních her, ale věří, že od čtvrtfinále už to bude hladký průběh. Vzhledem k tomu, že se jim začíná přezdívat „LPL Slayers“ (LPL Zabijáci) věří, že pokud se dobře připraví a zaměří svou strategii na silné hráče, dokážou porazit i nejsilnější tým Číny LNG Esports. Kvůli dobrým hráčům tohoto týmu a očekávanému vyrovnanému a zajímavému souboji litují, že se potkávají tak brzo.

Pro tým je důležité zaměřit se na komunikaci, vybrat správné šampiony a pomoci týmu tam, kde a kdy to bude potřeba. Cílem všech je také být tím nejlepším hráčem své pozice a přehrát každého nepřítele. Pokud bude každý dělat nejlépe svou práci a pomáhat týmu, tak si myslí, že určitě půjdou do finále.

It's Our Turn | Worlds 2023 EP.2 Knockout Stage

Začíná čtvrtfinále Mistrovství světa v Busanu proti LNG Esports ve hře Best of 5 (na tři vítězné hry). I když se však koná tento turnaj v Koreji, během čtvrtfinále byly vyřazeny všechny týmy z Koreje a T1 hrající na závěr je poslední nadějí na postup jakéhokoliv korejského týmu do semifinále. Pokud by proti LNG Esports prohráli, bylo by Mistrovství světa dále jen čínskou „občanskou válkou“. Pro tým T1 je to velká motivace a příležitost podržet korejskou hrdost a sjednotit Koreu za jedním týmem.

Během ukázek odehraných zápasů v živém vysílání se sarkasticky zlobí, že to je sestřih úspěchů BLG, protože ukazují, jak BLG zabíjí hráče T1.

Před začátkem přenosu si na pódium připravují vybavení a kontrolují bezproblémovou funkčnost mikrofonů. V tréninkovém režimu hry nastavují vše tak, aby byli zcela připraveni na hru a zároveň se rozcvičují a zkoušejí si akce. Vše musí být ideální, proto vyměňují židli kvůli rozdílu ve výšce opěrek na ruce. Kouč před hrou povzbuzuje hráče, aby vyrovnali tempo aktivního nepřátelského týmu.

První hra končí výhrou pro T1. Po zápase tým hned míří do kabiny, kde před řešením výběru šampionu pro další hru je kouč připraven s kritikou akce, která by dopadla lépe, kdyby se soustředili na jiný cíl. Zároveň zmiňuje, že je nutné, aby hráči hlásili, když nepotřebují pomoc od spoluhráčů, aby se tým mohl zaměřit na více potřebná místa.

Před další hrou se hráči navzájem povzbuzují ať se uklidní a bojují. Je důležité zůstat soustředěnými a ve střehu. Druhou hru taktéž T1 vyhrává a kouč je nadšený, protože i když

²⁰ MSI (Mid-Season Invitational) – mezinárodní turnaj v polovině roku pořádaný Riot Games

spolu nemohou během hry komunikovat, byli spolu sladění a hráli to, co on v kabině navrhoval. Bot lajna i tak přemýšlí, jestli mohli někde zahrát něco ještě lépe.

Třetí zápas taktéž vyhrávají T1 a Faker si udržuje svůj rekord v tom, že nikdy neprohrál na Mistrovství světa proti LPL. Na jeho názor se ho taky ptají před diváky. Odpovídá, že se moc na tyto rekordy nesoustředí, že na čem záleží je, jak pilně se připraví. Hráč Gumayusi však dodává, že T1 proti LPL neprohrává.

Tým T1 je připraven po čisté výhře ve čtvrtfinále pokračovat s přípravou a přinést radost fanouškům v následujících zápasech. Na tento zápas byli pečlivě připraveni a vyhráli, ale další protivník JD Gaming je velkou výzvou. Jejich nadšení však převyšuje strach a s disciplínou a se strategií, kterou dnes ukázali, bez přehnaného sebevědomí mohou jistě vyhrát.

Trust In Me / Worlds 2023 EP.3 Knockout Stage

Semifinále Mistrovství světa se koná opět v Busanu proti týmu JD Gaming, který se tento rok pokouší být prvním týmem, který dosáhne Golden Route²¹. Tým T1 se s nimi chtěl utkat co nejdříve a na tento souboj se těší.

Během čekání na začátek zápasu se T1 zdají být velmi uvolnění a baví se sledováním živého vysílání a žonglováním se sáčky na zahřívání rukou. Volbu strategie soustředí na výběr šampionů tak, aby silní hráči JDG nemohli vybrat šampiony na kterých budou silní.

Během přípravy míst na hraní si hráči T1 stěžují na teplotu arény, kvůli které si připadají jako v cizině. Zdá se jim, jako by hráli během zimy, a protože na to nejsou zvyklí, je pro ně těžké se přizpůsobit. Podmínky na pódiu nikdy nemohou být stejné jako během tréninků, ale zaměstnanci T1 se snaží se jim co nejvíce přiblížit. Proto kvůli zimě předem připravili spoustu zahřívacích sáčků a všeobecně se vždy o hráče starají a snaží se udělat vše, co mohou, do detailů pro to, aby byli hráči v ideální kondici pro hru.

T1 jdou do prvního zápasu bez nervozity, s nadšením a sebevědomě. Oner se kdysi bál jít do akcí, pokud si nebyl na sto procent jistý úspěchem. Aby to vyrovnal, pokud má pocit, že je pravděpodobnost úspěchu aspoň trochu na jeho straně, jde do akcí agresivněji. Během scrimů²² si potom ověřil, že jeho instinkt na tyto akce je dobrý, a to se přeneslo do turnajů a pomohlo v úspěších.

První zápas končí vítězstvím T1. V kabině pak řeší chyby od protivníků i své vlastní. Sami hráči kritizují své postavení ve hře a nedostatečné využití náskoku ze začátku hry. Druhá

²¹ Golden Route (Grand Slam) – série vyhraných čtyřech hlavních turnajů v League of Legends. Regionálního jarního a letního Splitu a mezinárodních MSI a Mistrovství světa

²² Scrimmage (často zkrácené na „skrim“) – nehodnocené hry proti jiným týmům. Slouží jako cvičení, kdy spolu hrají profesionální týmy nanečisto, aby se rozcvičily před turnajem.

hra se týmu T1 nedaří a prohrávají. Tým se schází kolem záznamů ze hry. I když akce byly s dobrým úmyslem a správně načasované, hráči udělali mnoho chyb a JDG toho využili.

Třetí hra se vyvíjí velmi vyrovnaně s drobným náskokem pro JDG. Faker však vyhodnotí riskantní akci jako dobrou šanci a tým otáčí hru a tým T1 vyhrává. V kabině kouč hodnotí kladně začátek hry, ale pak kritizuje chybu v načasování boji o Barona, kdy tým T1 prohrál a tým dal prostor týmu JDG dostat se do lepší pozice. Kouči následně vyzdvihují dobré akce hráčů, aby je povzbudili.

Ve čtvrté hře dostávají JDG své oblíbené šampiony, proto musí hrát T1 hodně dobře. Během hry se jim daří, a proto se povzbuzují k zachování klidu a udržení pozice. Nakonec se jim podaří zvítězit a během ničení nexusu Keria zvolává: „Jsem na cestě, New Jeans! Jsem na cestě, Gocheok SkyDome!“, jelikož je fanouškem K-popové skupiny NewJeans, která bude vystupovat na finále Mistrovství světa v League of Legends právě v Gocheok SkyDome v Seoulu.

Během radování se z výhry a postupu do finále Gumayushi připisuje zásluhu Keriovi, který mezitím přemýšlí jen nad hudebním vystoupením při finále. Během cesty v autě jsou všichni v dobré náladě, ale i když se jejich protivník ve finále Weibo Gaming zdá slabý, nechtějí je podcenit. Rovnou se tedy domlouvají na strategii. Tým je plně koncentrovaný na dobrou přípravu a odhodlaný dostat ze sebe to nejlepší.

The Fourth Star | WORLDS 2023 EP.4 FINALS

Přesouváme se na finále Mistrovství světa v League of Legends v Seoulu proti Weibo Gaming. Minulý rok se tým T1 ve finále soustředil jen na to neprohrát. Tentokrát se však nesoustředili pouze na vítězství ale hlavně na správné provedení svého plánu. Strategie byla soustředit se na vlastní tým a hrát dle plánu.

Během přípravy před zápasem sledují upoutávku na dnešní zápas a vtipkují ohledně kdo v ní byl nejméně ukázan. Hráči zmiňují nervozitu a přirovnávají to k zápasům ve kterých soutěžili v PC Bang. Ale navzájem se uklidňují, přeci jen to není poprvé co jsou na této akci.

Faker se Zeusem řeší teplotu haly a debatují o preferenci zimy nad vedrem. Týmu teoreticky zbývají už jen tři hry, pokud by všechny vyhráli. Zdají se být lehce nervózní a klepou nohama, zatím co se baví, jestli se počítá otevřená hala jako hraní venku. Nakonec se baví o tom, jak se kdo vyspal a očekávají, že Oner, který se dnes poprvé v tomto týdnu v noci nebudil, je musí potahat²³.

²³ Carrying (tahání) – výraz pro situaci, ve které je hráč schopen nest velkou část břemene hry a mít klíčový vliv na to jak se hra vyvine

Tým vše nastavuje a rozcvičuje se ve hře, zkouší mikrofony a opět má problémy s opěrkami u židlí. Před zápasem řeší především výběr šampionů. WBG je dobrý ve výběru šampionu a často mění svůj výběr, takže je pro tým T1 těžké se dopředu připravit. Ve hře se ale cítí silněji, a proto jsou přesvědčeni, že pokud budou hrát dobře a zachovají si klidnou hlavu, měli by vyhrát. Kvůli tomu se před prvním zápasem snaží dostat do dobrého mentálního nastavení.

Před hrou kouč při proslovu zmiňuje, že T1 dva roky pilně dře a věří, že ať už se bude finále hrát na tři nebo pět zápasů, nemůže to dopadnout jinak než jejich výhrou. Takže je vybízí ke klidu.

První hru tým T1 vyhrává. Bot lajna ale není spokojená se svou hrou. Celý tým se i přes svůj úspěch snaží najít možnosti, kde se ještě zlepšit, aby se nemohlo stát že jejich nedostatků Weibo využije. Především kvůli zkušenosti T1 z minulého finále, kdy nakonec i přes dvě vyhrané hry prohráli, protože se vzrušili možností vyhrát.

Opět si připomínají že je potřeba se uklidnit a zůstat soustředěnými. Během her se snažili udržet ve střehu a připomínat si, že stále mohou prohrát, aby se nestali pasivními a vydali ze sebe to nejlepší. Druhou hru však také vyhrávají a připisují to Zeusovi. Hra je dokonce tak jednostranná, že si Faker stěžuje, že to není zábava. Ale spoluhráči se bojí, aby to nezakřikl.

Všichni hráči T1 chtějí vyhrát, ale drží se v klidu a nejsou ani moc nadšení, ani moc nervózní, což Faker velmi obdivuje. Očekávají že Weibo se nevzdá bez boje a vymyslí něco překvapivého do třetí hry ve výběru šampionů. Takže místo toho aby se nechali unést pocitem jedné hry od vítězství, soustředí se na strategii pro další hru.

Ve třetí hře opravdu Weibo vsadili na nečekané šampiony. Tým T1 se tedy rozhodl, raději než jim pokazit výběr, vzít si šampiony na kterých se cítí dobře. Na začátku se obávají těžké hry, ale věří, že se udrží. Během hry se poté uvolňují a hrají čistou hru.

Po sedmi letech tým T1 vyhrává Mistrovství světa a připisuje si celkové čtvrté vítězství pro tento tým. Během proslovů vítězové zmiňují podporu fanoušků a jsou rádi, že jim mohou dopřát dlouho očekávané vítězství. Jejich ambice však zde nekončí, plánují se zase vrátit ke zlepšování a získávání dalších titulů.

Po výhře jsou všichni vyčerpaní a těší se domů, aby si na chvilku odpočinuli než se zase vrátí k League of Legends.

Rozbor T1 na Mistrovství světa v League of Legends 2023

Tým T1 nastoupil na Mistrovství světa v League of Legends jako jeden ze silných adeptů především kvůli velmi těsné prohře z minulého roku, která působila jako silná motivace pro

napravení reputace a získání titulu v tomto roce. Tento tým měl historii třech výher, nejvíce ze všech týmů, ale posledních sedm let se jim vyhrát nepodařilo.

Fanouškovská základna tohoto týmu je velká a většina těch, co se o esport v League of Legends zajímá, zná tento tým. Člen T1 Faker, který byl i v původním týmu, je nejznámějším hráčem League of Legends. Pohledy lidí tedy jsou vždy na týmu T1. Tento ročník Mistrovství světa konaný v Koreji a těsná prohra v minulém roce však zájem o tento tým ještě zvýšili.

Tlak na úspěch T1 pak ještě vzrostl, když po čtvrtfinále zůstali jako jediný korejský tým. Hráči tohle však brali více jako příležitost a zachovali si chladnou hlavu a nenechali se tlakem ovlivnit. Při zápasech zůstávali velmi optimističtí a nadšení z nadcházejících her, což jim umožnilo nebýt nervózní a hry si užít.

Před zápasy se snažili co nejlépe připravit na nadcházející hry a svou sílu viděli v dobré přípravě. Zaměřovali se především na dobrou komunikaci a spolupráci všech členů. Bylo pro ně důležité otevřeně komunikovat a pomáhat si, a naopak aktivně odmítat pomoc, když ji nepotřebovali, aby mohla být poskytnuta někde jinde. Hráči se snažili kromě pomoci svému týmu mít čistou hru bez chyb a jejich osobním cílem bylo stát se tím nejlepším hráčem na své pozici.

Zaměstnanci T1 se snažili pro hráče vytvořit podmínky co nejpodobnější těm, ve kterých trénovali a aktivně se jim snažili usnadnit vše okolo a zbavit je nejistoty, aby mohli dosáhnout co nejlepších výsledků.

Pro komunikaci používali výhradně korejštinu, jelikož se jedná o rodný jazyk všech členů týmu. Hráči mezi sebou mluvili v neformálním stylu i přes rozdíly ve věku. Obzvláště ve hrách mluvili rychle a ve zkratkách, aby se mohli rychle vyjádřit během hry a zefektivnili tak hru a využili rychlé komunikace ve svůj prospěch.

Během hry se snažili využít především svých připravených strategií a moc neriskovat. Nevybírali překvapivé šampiony, ani se nepokoušeli o překvapivé akce. Místo toho se snažili soustředit na možnosti, které během hry nastanou a využít akcí, u kterých se zdála největší šance, že dopadnou ve prospěch T1.

Po skončení hry šel tým T1 vždy hned kontrolovat záznam a rozebírat hru. Toto, jak sami přiznali, začali důrazně praktikovat po prohře minulý rok, kdy se nechali možnostmi výhry hodně unést, přišli o soustředěnost a dali protihráči možnost využít jejich slabin.

I když hru vyhráli, cítili se špatně, pokud se jim nelíbilo jak hráli. Pro tým T1 byla hra s chybami frustrující, nehledě na to, jestli byla vyhrána. A domnívali se, že týmy po celém světě toto cítí stejně. Neustále se tedy snažili zlepšovat a soustředili si více na zdokonalení vlastní hry než na sílu protihráčů.

Když byla hra odehrána dobře, stejně hledali místa, která by se mohla zvládnout lépe. Každý člen aktivně hodnotil sám sebe a hledal, v čem může rozvíjet své schopnosti a zlepšovat svou hru. Hráči málokdy kritizovali ostatní hráče a spíše je vyzdvihovali.

Pokud byla hra prohrána, snažili se soustředit na stránky, které byly pozitivní, a naopak pokud hra byla zahraná dobře a hráči byli v dobré náladě, dovolili si více kritizovat a poukazovat na problémy. Když už se kritizovalo, kouči přidali ke kritice pozitivní stránky, aby vyvážili negativní pocity. Tímto zajistili balanc během hodnocení her a zajistili, že hráči se nebudou cítit špatně, ale ani nebudou moc sebevědomí a nesoustředění na hru.

Problémy týmu se vždy staly prioritou a tým se je snažil odstranit a zaměřit se na ně hned jak je objevil. Samotní hráči si uvědomovali své vlastní slabé stránky a snažili se je co nejlépe kompenzovat. Po hrách a společné debatě o strategii bylo vidět jednotlivé hráče, jak sledují svůj vlastní záznam a hledají nepřesnosti své hry. Obzvláště Faker často pozoroval záběry dlouho po tom, co se ostatní už bavili a relaxovali.

Po celou dobu Mistrovství světa, a především během finále, kladl tým důraz na soustředěnost a klid. Často byli před zápasem vybízeni, kouči i sami sebou, uklidnit se a nevzrušovat. Jejich cílem bylo hrát hru, kterou si připravili, a nenechat se ničím rozhodit. Mnoho týmů během turnaje prohrává především kvůli nervozitě. Týmu T1 se zjevně vyplatila tato strategie, protože i přes určitou nervozitu působili i ve finále velmi klidně a byli schopni velmi čisté hry bez zbytečných chyb.

3.2 Evropský tým G2 Esports na Mistrovství světa v League of Legends

2019

Druhým dokumentem, který budu analyzovat, je video vydané oficiálním kanálem G2 Esports na platformě YouTube s názvem „Chasing The Dream | G2 Worlds 2019 Documentary“. Tento dokument poskytuje náhled na účast Evropského týmu G2 Esports (s hráči z Polska, Dánska, Chorvatska a Slovinska) na Mistrovství světa v League of Legends 2019. Abych co nejlépe mohla porovnat přístupy obou týmů, vybrala jsem právě tento ročník, jelikož stejně jako první dokument sleduje populární tým League of Legends, který hraje na své vlastní půdě o titul mistrů světa a probíjí se do finále.

G2 se na Mistrovství světa dostali kvalifikací z prvního místa v letním splitu. V jarním splitu se jim však také dařilo a na MSI se umístili taktéž na 1. místě, což pro tým znamenalo možnost být prvním týmem, který zvládne Golden Route, pokud by Mistrovství světa vyhráli. Na Mistrovství světa tedy přicházeli jako favorité pod velkým tlakem na dosažení dobrého výsledku.

V tomto roce nastoupili ve složení na Top lajně hráč Wunder, v džungli Jankos, na Mid lajně Caps, na Bot lajně na pozici ADC Perkz a na pozici Supportu Mikyx.

Group Stage

Dokument začíná záběry na hráče G2 a ukázky negativních komentářů na internetu, ve kterých se autoři „těší“ až G2 zklame a nevěří, že se vůbec dostane na Mistrovství světa. Následně se však tón změní a video ukazuje, jak G2 vyhrává různá ocenění za bouřlivého potlesku fanoušků.

V Londýně, kde má G2 svůj bootcamp²⁴, spolu hráči diskutují o průběhu hry, kterou hráli. Během kritiky hráči poukazují na rozhodnutí spoluhráčů, se kterými nesouhlasí.

Týmu se tento rok daří a mají velkou touhu vyhrát, ale chtějí to brát krůček po krůčku a momentálně se soustředit pouze na Group Stage. Caps prohlašuje, že na konci je důležité, kdo vyhraje, a ne jak vyhraje.

G2 se přesouvají do Berlína, kde se Mistrovství světa koná. V autě zjevně pozorují na mobilním telefonu záběry ze zápasu, ve kterém nehráli a Wunder si dobírá Jankose, že ve hrách umírá na své výstřední akce.

G2 dominuje své skupině a postupně poráží tým Griffin, Cloud 9 a Hong Kong Attitude. Po zápase Jankos vtipkuje na účet kouče. Když se kouč ptá, jestli je potřeba aby se něco vyjasnilo nebo jestli má někdo otázky ohledně výběru šampionů, Jankos žertuje, že od něj moc neočekával, ale že ho stejně zklamal.

Po vítězstvích ve skupině se tým cítí více pod tlakem kvůli vysokým očekáváním. Pokud by neměli někdy dobrý den, mohou prohrát vše během několika minut. Protože jim zbývá teoreticky vyhrát jen jeden zápas ze tří, aby postoupili do vyřazovací fáze, vtipkují o různých možnostech zkusit taktiky, které se běžně nehrají, protože šance s nimi vyhrát se rovná hodu mincí.

G2 si zajistili svůj postup do čtvrtfinále hned dalším zápasem proti Hong Kong Attitude a svoje vedení si pojistili další výhrou nad Cloud 9. Při přípravě na poslední zápas ve skupině proti korejskému týmu Griffin se G2 zaměřují především na výběr šampionu a promýšlejí všechny možné šampiony, kteří by byli vhodní pro ně a které by jim mohl tým Griffin vzít. Hru však nakonec prohrávají, což znamená, že se bude hrát ještě další hra o pozici ve čtvrtfinále proti týmu Griffin, jenž má stejné skóre. Hráči si nejsou jistí proč k této prohře vůbec došlo.

²⁴ Bootcamp – tréninková základna, kde hráči spolu trénují před zápasy

Na tie-breaker²⁵ hru změnili taktiku výběru šampionů a na začátku hry vtipkovali, že překvapili tým Griffin, na vítězství to však nestačilo. Naštěstí při losování protihráčů pro čtvrtfinále měli štěstí a vylosovali si Damwon Gaming. Vzhledem k velmi silným soupeřům ve čtvrtfinále byli G2 rádi za Damwon Gaming, který považují za nekreativní tým, na který se lze dobře připravit. Zároveň pokud vyhrají, předpokládají, že nastoupí proti týmu SK Telecom T1, na který se budou moci lépe připravit sledováním jejich zápasu proti Splyce. Navíc tým SKT považují za silnější, a proto je lepší se s ním utkat co nejpozději.

Čtvrtfinále

Tým G2 přijíždí do Madridu, kde bude soupeřit o postup do semifinále ve hře Best of 5²⁶. Jankos se zpětně zamýšlí nad skupinovou fází a myslí si, že i když pro ně dopadla dobře, od druhého dne „intili“ (Intentional feeding²⁷). Nikdo kromě týmu Griffin toho však nevyužil a zdá se, že se na tým G2 připravili více než oni na tým Griffin. Prohra je probudila a během scrims si vedli lépe než předtím.

Během příprav na svůj zápas sledují tým SKT proti Splyce a hodnotí, jak je Faker z SKT dobrý hráč. Do hry proti Damwonu nastupují silně a první hru vyhrávají. Mezi hrami jdou ven a svačí na čerstvém vzduchu, zatím co řeší výběr šampionu pro další hru. Kouč zmiňuje dobrou komunikaci při odvolávání hráčů z akcí. Hra byla sice trochu pomalá, ale lépe pomalá než moc rychlá.

Druhá hra se však nevydařila a skončila prohrou pro G2. Opět venku se G2 baví o strategii a zaměřují se na šampiony. Řeší taktiku Damwonu dělat side push²⁸ a přemýšlí, jak jim to mohou překazit. Třetí hru si opět G2 pohlídali a vyhráli. Přestávku zase tráví venku rozhovorem o šampionech.

Čtvrtou a zároveň poslední hru vyhrál tým G2 a tím se posunul do semifinále, kde se utká s týmem SKT. Během rozhovoru před publikem po výhře Perkz mluvil o nervozitě během těchto her a přiznal, že byli nevyrovnaní, nehráli na úrovni svého vlastního standardu a neměli balanc. Některé hry prohráli a měli strach, čtvrtou hru byli naopak moc nadšení možnostmi vyhrát. On však nikdy nepochyboval, že by to mohli nevyhrát a připadalo mu vtipné, že lidé jeho tým odepisovali.

Výhra proti Damwonu byla pro tým ubezpečení, že měli pravdu. Během scrims se jim proti Damwonu, který byl velmi aktivní, nedařilo. G2 však věřili, že na podiu je to vždy jiné, a

²⁵ Tie-breaker game – hra, která se hraje navíc standardnímu rozsahu, pokud mají dva týmy stejné skóre

²⁶ Best of 5 – format zápasu, ve kterém je vítěz určen výhrou tří her z pěti možných

²⁷ Inting – akce, ve které hráč úmyslně sabotuje vlastní tým nadměrným umíráním, či špatnou hrou

²⁸ Side push – strategie neustálého nátlaku na soupeře pomocí útoku a koncentrování síly na opačnou stranu mapy, než je většina nepřátel

nakonec opravdu byl tým Damwon Gaming velmi pasivní a dal jim příležitost zahrát dobré akce. Tým G2 se asi lépe vyrovnal s nervozitou.

Kouč G2 Grabbz vysvětluje, jak řeší problémy v týmu. Občas se stává, že v některý den se scrims nedaří a jen se prohrává, jako například 0:6 s Damwon Gaming. Může pak rychle vzniknout panika, protože nikdo neví, co se děje a pro kouče je důležité identifikovat a komunikovat problémy a chyby které nastaly. Poté ukázat hráčům záběry ze hry kdy tyto chyby nastaly a díky tomu celý tým ví na čem je a může se to pokusit další den napravit.

Pro G2 je však běžné, že během scrims dělají blbosti, místo toho, aby se soustředili. I když to není ideální, je to způsob, jakým tento tým funguje. Pokud však opakovaně prohrávají hry, uspořádají schůzi a dají prostor každému, aby se vyjádřil k čemukoliv, co je potřeba říci, co je problém a co je potřeba zlepšit. Většinou se tím zase všichni sladí a další den se mohou posunout dále.

Oproti minulému Mistrovství světa, kdy nebyla od nich velká očekávání, je tento ročník těžší, protože vše, co G2 zatím zvládli bylo očekávané, takže si tolik neužili, kvůli velkému tlaku a malé možnosti se radovat z výsledků. Třeba výhru proti Damwonu si užili, protože to byl silný nepřítel a jejich výhra nebyla jistá.

Semifinále a finále

Začíná semifinále Mistrovství světa a opět v Madridu se tým G2 připravuje na zápas proti týmu SK Telecom T1 debatou a formováním strategie ohledně výběru šampionů, při čemž se snaží odhadnout, co bude jejich protivník hrát.

Během načítání hry G2 stále vtipkují. První hra končí výhrou G2 a v kabině se rozhodují o další strategii výběru šampionů. Druhá hra se však týmu nepodařila a prohráli, zjevně kvůli špatnému výběru šampionů. Třetí hra se však opět daří a končí výhrou G2, čímž se ocitají jednu výhru od postupu do finále.

Kouč má proslov, ve kterém povzbuzuje hráče, aby se vydýchali. Ví, že SKT během hry nemění strategii a drží se každou hru stejného plánu, takže moc nepřekvapí. Je třeba se soustředit pouze na začátek hry a dostat se do vedení, aby to neměli těžké a nemuseli otáčet hru. Po proslovu se hráči se svačinou jdou protáhnout ven.

Čtvrtou hru G2 vyhrává a posouvá se poprvé za existenci tohoto týmu do finále. Na tiskové konferenci zmiňují G2 nervozitu během souboje s SKT a podporu od rodiny. Rozhodně nepodceňují tým FunPlus Phoenix a nemyslí si, že si mohou dovolit dělat během finále nečekané a zábavné strategie.

Pro tým G2 byla cesta na Mistrovství světa dlouhá, protože skrze zápasy jako splity a MSI neustále hráli od ledna. Mohlo se tedy lehce stát, že na Mistrovství světa už budou vyčerpaní a vyhoření, a proto je Jankos rád že si udrželi svou úroveň až do této chvíle a dostali se do finále.

Přesouváme se do finále Mistrovství světa do Paříže, kde se G2 utkají proti FunPlus Phoenix (FPX). Perkz je ve velmi dobré náladě, protože ať už vyhrají nebo prohrají, budou konečně mít volno. Před začátkem hry však povzbuzuje spoluhráče, že když se dostali tak daleko, bylo by špatné teď prohrát.

První hra však dopadá pro G2 špatně a FPX vyhrává. Po zápase G2 vidí řešení v tom držet se více u sebe. Druhá hra však dopadá stejně a G2 zjevně rozhození řeší špatný výběr šampionů. FPX hrají šampiony, které chtějí a je potřeba jim vnutit ty, které nechtějí.

Před hrou si G2 přiznávají, že tato hra je pro ně velmi důležitá. Avšak i v poslední hře jsou jednoznačně poraženi. Všichni jsou porážkou velmi zdrcení, ale jsou rádi, že po ustavičných každodenních trénincích mohou konečně polevit. Nakonec jsou na sebe hrdí, protože to pro ně byl dobrý rok, ve kterém vyhráli skoro vše.

Rozbor týmu G2 Esports na Mistrovství světa v League of Legends 2019

Tým G2 nastoupil na Mistrovství světa jako favorit, zároveň však mezi sledujícími esportu byl znám jako tým s nestabilními výsledky a mnoho lidí na ně útočilo online především kvůli jejich prohrávání důležitých zápasů v minulosti. Tyto okolnosti způsobily týmu navíc starosti s velkými očekáváními, ale zároveň s nátlakem dokázat, že svou úroveň udrží v průběhu celého šampionátu. Pro tým tím pádem tento turnaj byl především nátlak a neměli moc možností oslavovat své úspěchy, protože oproti minulým letům se od nich dobré výsledky očekávaly a pokud by prohráli, jednalo by se o zklamání.

Během celého dokumentu G2 brali vše s humorem, zjevně kvůli přítomnosti kamer hodně vtipkovali. Především Marcin „Jankos“ Jankowski často vtipkoval, většinou na úkor spoluhráčů ale i sebe ironickým a sarkastickým humorem. Hráči byli schopní o sobě prohlašovat že „intí“, a před samotnou hrou vtipkovat o tom, jak zahrají akci, kterou by neměli, nebo jak druhý člen často dělá blbosti a tím prohrává hry.

Sám kouč zmiňoval problémy s tím, že tým nebere vždy vše vážně a má tendenci především při trénincích zesměšňovat hru na úkor dobrých výsledků. Zdá se však, že tým je takto nastavený a vždy se zase dají dohromady.

Jako tým preferovali možnost aktivně ovlivňovat hru a zkoušet netradiční strategii, proto upřednostňovali jako protihráče týmy, které hrály spíše pasivněji. Právě proto pro ně hra proti

pasivnímu Damwonu byla lehčí a dopadla lépe než proti týmu FunPlus Phoenix, který byl stylem hry velmi podobný G2.

U všech her se hráči zdánlivě soustředili především na výběr šampionů a pouze okrajově na samotnou strategii a jednotlivé akce během hry. Při rozhodování strategií se taktéž soustředili na výběr šampionů nepřátelského týmu a snažili se najít způsob, jak jim jejich strategii rozhodit.

Během šampionátu hráči několikrát zmiňovali, že důležité je vyhrát. Na to, jakým způsobem nebo o kolik už není tak podstatné. Zároveň mluvili o nejistotě výher. Když nemají dobrý den, hra se může rychle otočit a oni mohou prohrát během pár minut a být vyřazení z celého šampionátu.

Během komunikace s týmem a rozhovorů jak pro dokument, tak i před publikem, mluvili hráči v angličtině, i když angličtina není rodným jazykem ani jednoho z hráčů. Zajímavostí je rychlost mluvení všech hráčů i koučů, která je zjevně způsobena potřebou rychle se vyjádřit během hry. Vzhledem k tomu, že angličtina není jejich rodným jazykem, není překvapením, že hráči mluvili s přízvukem a občas s gramatickými nepřesnostmi. Tým však vypadal, že to není pro ně problém a jsou zcela zvyklí na komunikaci mezi sebou a jazyková bariéra nepředstavovala během celého dokumentu nikdy problém.

Úroveň angličtiny je v Evropě standardně velmi vysoká, obzvláště v prostředí počítačových her, kde se setkává mnoho národností na stejném serveru. Zároveň profesionální hráči za sebou často mají mnoho zkušeností z předchozích týmů a jejich angličtinu lze očekávat na úrovni bezproblémové komunikace především v často mezinárodních termínech a frázích potřebných pro komunikaci během hry. Zároveň bylo v dokumentu zmíněno, že tým G2 v tomto složení spolu hraje bez větších přestávek od ledna (Mistrovství světa 2019 probíhalo během října a začátku listopadu), což znamenalo, že tým měl spoustu času si zvyknout na styl angličtiny spoluhráčů.

Z toho, co dokument nabídl, si během zpětného hodnocení her nebyl tým vždy jistý, v čem byla chyba. Hráči se aktivně zapojovali do diskuze o průběhu hry a byli schopni kritizovat vlastní spoluhráčů ať už v podobě humoru, nebo u vážných zápasů konstruktivní kritikou. Nezdálo se, že by na sebe hráči slovně útočili a všechny výměny názorů ukázané během dokumentu se zdály být velmi přátelské a humorně dobíravé, což je z vlastní zkušenosti velmi typické pro běžné evropské skupiny hráčů, kteří mají kamarádské vztahy.

Zvláštností tohoto týmu také bylo, že po každém zápasu se šli projít na čerstvý vzduch, kde svačili a během toho řešili s koučem strategii. I když během finále se setkali a bavili o hře v kabině, hned po proslovu kouče se někteří hráči zvedli s potřebou se jít protáhnout na vzduch.

Ke konci turnaje bylo jasné, že je tým vyčerpaný a těší se na konec, kdy budou moci polevit. Zmiňovali, že ať poslední zápas dopadne jakkoliv, budou „volní“. Je možné, že kvůli tréninku poslední týden před finále minimálně dvanáct hodin denně, byli již hráči hodně vyčerpaní na to aby ze sebe vydali to nejlepší. Zároveň během finále bylo zřejmé, že na tým dolehla nervozita a oproti jiným zápasům, kdy o přestávkách klidně postávali a vtipkovali, byli více aktivní, přešlapovali a jejich řeč verbální i neverbální působila napjatě. Vzhledem k tlaku, který cítili kvůli možnosti stát se mistry světa, byla nervozita očekávána.

Dokument bohužel neukazuje, proč si hráči G2 myslí, že nakonec prohráli. Hráči byli zdrceni výsledkem, ale zdáli se být rádi, že je vše na nimi a mohou si odpočinout.

3.3 Rozdíly mezi Koreou a Evropou

Národnostní složení týmů

Prvním důležitým bodem rozdílu oproti jiným regionům na šampionátu je národnostně homogenní složení korejských týmu. Toto není pouze záležitost týmu T1. Na Mistrovství světa v roce 2023 byly všechny týmy Koreje složeny pouze z členů korejské národnosti. Pouze dva další týmy mimo Koreu měly taktéž pouze členy se stejnou národností. Tým Gam Esports měl všechny členy vietnamské národnosti a tým Bilibili Gaming měl všechny hráče čínské národnosti.

Kromě jedno národnostních týmů se na šampionátu objevily z Asie pouze čínské týmy s hráči namíchanými z čínské a korejské národnosti. Region Severní Ameriky pak skládaly členy týmů z americké a australské a korejské národnosti. Jediný tým ze Severní Ameriky s výjimkou byl tým Cloud 9, který měl tým postavený také z Američana, Australana a dvou Korejců, ale navíc i s členem z Evropy – Dánska.

Oproti tomu Evropa neboli EMEA, složila své týmy více mezinárodně. Z Francie pocházeli celkem čtyři hráči (přitom tři z nich hráli v jednom týmu Team BDS), tři hráči pocházeli ze Španělska, dva z České republiky, Slovinska a Jižní Koreje, a po jednom hráči z Německa, Polska, Švédska, Dánska, Belgie, Bulharska a Řecka.

Toto je způsobeno tím, že celá Evropa hraje za jeden region a kultura v Evropě je velmi nakloněná mezinárodní komunikaci. Nejpravděpodobnějším vysvětlením je, že díky Evropské unii a Schengenskému prostoru je pro Evropany běžné pohybovat se mezi jednotlivými zeměmi Evropy bez problémů a sdílet vzájemně kultury. Zároveň je zcela běžné pro mezinárodní komunikaci být aspoň základně schopný komunikace v anglickém jazyce. Pro Evropu je díky zkušenostem s mezinárodní spoluprací jednodušší, oproti více homogenní Asii, respektovat a

integrovat cizí kulturu do týmů. Díky tomu jsou schopni vytvářet týmy z nejlepších hráčů nezávisle na jejich národnosti.

Na druhou stranu, ačkoliv variabilita výběru hráčů je velkou výhodou, mohou pořád nastávat problémy především v komunikaci na základě odlišných norem a kulturních zvyků, nebo také lingvistické bariery. Týmy jedné národnosti, jako jsou právě ty korejské, mají výhodu v minimalizaci kulturních a jazykových potíží, jelikož mluví stejným jazykem a kultura včetně hodnot a norem je si více podobná mezi jednotlivými členy. Lepší synergie a komunikace může být především výhodou ve vypjatých situacích během důležitých zápasů.

Kromě preferencí jedno národnostních týmů můžeme také pozorovat popularitu korejských hráčů po celém světě. Oproti ostatním národnostem je Korea jediná, která má hráče ve všech čtyřech hlavních regionech League of Legends, což prokazuje žádanost, kvalitu a popularitu korejských hráčů ve všech koutech světa.

Komunikační jazyk

Korejští hráči díky národnostně homogennímu složení týmu komunikují výhradně v korejském jazyce. Jednotnost komunikace pomáhá zmírnit komunikační šum a lépe se dohodnout na strategii a řešení situací během hry. Pro efektivnost komunikace používají pro vzájemnou komunikaci během hry neformální styl řeči a mnohé zkratky. Většina komunikace je složená z odborných herních výrazů pocházejících z angličtiny, upravených pro korejský jazyk.

Zkrácené anglickanismy jako například 노플 z anlického “no flash²⁹”, 노텔 z anglického “no TP” (no teleport³⁰) a 쿨 z anglického “cooldown³¹”, jsou rychlejší na vyslovení a mohou poskytnout výhodu pro korejské týmy v rychlosti komunikace a tím získání mnohdy využitelných vteřin.

Oproti tomu evropské týmy komunikují v angličtině, i když není jejich rodným jazykem. Během dokumentu se objevily také věty s nesprávnou gramatikou. I přes nedostatek záběrů ze hry, kdy by jazyková bariéra způsobila velké problémy, se dá očekávat, že občas dochází k nejasné komunikaci kvůli úrovni angličtiny nebo přízvuku a týmy musí spolu strávit čas navíc, aby sjednotily své jazykové dovednosti.

²⁹ Flash (skok) – kouzlo, které okamžitě posune šampiona na krátkou vzdálenost a tím se může vyhnout smrtícím úderům. Kvůli důležitosti toho kouzla hráči často hlásí spoluhráčům že se protivníkovi skok načítá a nemůže ho použít (no flash).

³⁰ Teleport – kouzlo, které po krátké prodlevě přesune hráče kdekoliv po mapě na vlastní věž, poskoka, nebo totem

³¹ Cooldown (přebíjecí doba) – čas po zahrání schopnosti, než ji lze znovu použít

Pro korejský jazyk je typické rozsáhlé používání zkratk v mluveném a často i psaném projevu (Andersen, 2021). Pravděpodobně se jedná o efekt korejské BaliBali kultury. Ve hře, kdy často záleží na rozdílu nanosekund, může být výhoda v rychlé komunikaci dobře využita ve prospěch týmů.

Strategie

Pro korejský tým T1 bylo důležité se především dobře na každou hru připravit. Když zápasy vyhráli, často připisovali úspěch dobré přípravě a jejich strategie byla založena na znalosti taktik nepřátelských týmů a přizpůsobení své hry. Evropský tým G2 naopak více vsázel na sílu svých hráčů a jejich silné stránky. Výhry přisuzovali často dobrým akcím hráčů a silným, či v případě prohry, slabým šampionům.

I když je výběr šampionů podstatnou součástí úspěchu a T1 jím také strávili spoustu času, zdálo se, že G2 se na něj zaměřovali skoro výhradně a zbytek strategie se zdál být více okrajový. Oproti tomu tým T1 věnoval především pozornost strategii během hry a výběr šampionů často působil jen jako běžná příprava, a ne jako hlavní priorita. I během finále, kdy se nepřátelský tým dostal k dobrým šampionům, nepovažovali to za jasnou prohru, předpokládali sice náročnější hru, ale stejně očekávali svou výhru.

Pro T1 byla především důležitá komunikace, kterou viděli jako důvod pro nepovedené hry a během celého turnaje ji nejvíce zmiňovali. Hráči sami při dotazu na jejich roli ve hře přisuzovali důležitost pomoci svým spoluhráčům a během her byli dokonce vyzváni, aby informovali ostatní, pokud pomoc nepotřebují, aby mohla být poskytnuta jinde. Toto se dá považovat za ukázkou vysoké tendence kolektivismu v Jižní Koreji, díky které je pro hráče důležité využívat sílu skupiny a vzájemně se při hře podporovat.

Vzájemná spolupráce a pomoc je pro T1 důležitou veličinou na cestě k vítězství, zatímco G2 se zdají, byť taktéž vnímají důležitost komunikace a spolupráce, mnohem více zaměřeni na osobní výsledky a výkon. Tým T1 také není lhostejný k osobnímu výkonu. Kromě jejich role ve hře je jejich osobním cílem stát se nejlepším hráčem na své pozici, což je ambice, kterou s G2 sdílí.

I když pro všechny týmy je nejdůležitější vyhrát, zdá se, že názor ohledně způsobu se liší. Zatímco G2 věří, že nakonec je jen důležité kdo vyhraje a problémy především hledají jen pokud prohrají, pro T1 je výhra ne moc radostná, když nejsou se svou hrou spokojeni. Po první hře turnaje, která pro ně dopadla vítězně, jsou hráči zklamaní, protože nejsou spokojeni s úrovní své hry. Dokonce zmiňují, že ať už tým vyhraje nebo prohraje, pokud hra není dobře zahraná jde nálada dolů a myslí si, že to je tak u všech týmů po celém světě.

Rozdílem, který není v dokumentu G2 nastíněn skoro vůbec, je pečlivost, se kterou se T1 připravuje na zápas. Všechny detaily na podiu se snaží přiblížit co nejvíce těm, ve kterých trénovali. S velkou pečlivostí si připravují své herní místo. Mít svou vlastní myš a klávesnici je v esportu standardem, ale T1 taktéž se zaměřuje na drobné detaily, a dokonce vícekrát vyměňují židle, protože mezi opěrkami na ruce je výškový rozdíl. Když je v aréně zima, zaměstnanci jim dopředu nahřívají zahřívací sáčky a snaží se také zahřát samotné hráče, nebo i například plochy herních stolů.

Vzájemná podpora hráčů z Koreje může pomoci týmu lépe spolu komunikovat a vyrovnávat situace, kdy je jeden z hráčů v určitou chvíli slabinou. Zaměření na detaily a důkladná příprava poskytuje hráčům výhodu navíc, která může znamenat rozdíl mezi výhrou a prohrou.

Hodnocení zápasů

Po konci každé hry mají hráči přestávku, ve které mohou probrat strategii, nasvačit se, krátce si odpočinout. G2 vždy zamíří ven na čerstvý vzduch, kde svačí v kroužku a baví se o hře a strategii na další hru. Tým T1 však po každé hře sedne před monitor v kabině a s koučím rozebírá průběh hry a jednotlivé akce. Nezáleží na tom, jestli byla hra vyhraná nebo prohraná, vždy hledají místa, která neměla hladký průběh a společně debatují s celým týmem nad možnostmi, jak danou situaci zlepšit. G2 oproti tomu jsou vidět v kabině u monitoru s koučem jen jednou po prohraných hrách. Následně po společné schůzi se jdou opět protáhnout na vzduch ven. Oproti tomu jednotliví hráči T1 i po společném procházení záznamu sledují své vlastní záznamy a snaží se najít nedokonalosti ve své hře.

Zajímavostí T1 je také jejich odhodlanost zlepšovat se i přes dobré výsledky. Když hra probíhá dobře a hráči nedělají chyby, stejně pak sledují jednotlivé akce a zvažují, jestli by je nemohli zahrát ještě lépe. Toto je strategie, která pravděpodobně pomáhá T1 k dobrým výsledkům, protože i přes vyhrané hry posouvají své dovednosti dále a snaží se překonat sami sebe, což je dělá těžkým protivníkem.

Pro udržení dobré mentality týmu T1 je také vidět, že během hodnocení týmů jsou kouči opatrní s kritikou a snaží se zachovat všem členům tvář, zároveň však předat všechny potřebné informace. Když hra není povedená, snaží se zaměřit především na pozitivní stránky a podat kritiku obalenou mnoha dobrými akcemi. Naopak pokud je hra dobře zahrána, dovolí si být více kritičtí a hledat problémy v detailech.

G2 naopak hledá chyby a řeší problémy pouze pokud se nedaří. Kouči a samotní hráči kritizují hru, když je prohraná, aby napravili problémy a nedostatky a opět vyhrávali.

Hráči týmu T1 jsou často velmi kritičtí sami na sebe a při schůzích otevřeně mluví o svých chybách během her. Naopak ostatní členy často chválí, vyzdvihují jejich výkon a přisuzují jim zásluhu na výhře. G2 oproti tomu občas vtipkují o neschopnosti ostatních hráčů a často řeší kolektivní vinu. Sami pak často vyzdvihují svou hru. Jsou však i schopni vlastní kritiky, většinou však místo hodnocení detailů se zaměřují na celkovou úroveň, kterou ve hře ukázali a žertovně prohlašují, že „intili“.

Korejské týmy preferují kvůli zachování tváře limitovat kritiku ostatních a raději poukazují na své vlastní chyby. Ostatní hráče pak naopak povzbuzují pochvalou. Toto je prospěšné pro zachování přátelských vztahů v týmu a dobré sebereflexe. Zároveň však může dojít k zanedbání zpětné vazby, která je pro rozvoj potřebná.

Emoční rozpoložení

Tým T1 se cítil během zápasů velmi optimisticky a těšil se na zápasy. Tlak, který na ně byl vyvinut, obzvláště po vyřazení ostatních korejských týmů ve čtvrtfinále, vzali jako příležitost ukázat svoje schopnosti. Po celou dobu turnaje byli hráči zaměřeni na udržení vyrovnané mysli. Několikrát se povzbuzovali, ať se uklidní a hrají bez velkých emocí, a to ať pozitivních či negativních. Bylo pro ně, obzvláště po prohře v minulém roce, důležité nebýt nervózní, ale ani nadšení a příliš sebevědomí, protože by to mohlo rozhodit jejich hru a dát prostor protivníkovi.

G2 na rozdíl od toho cítili velký tlak kvůli úspěchům v tomto roce. Kvůli vysokým očekáváním měli pocit, že si nemohli užívat výhry a pouze zklamat fanoušky, pokud by prohráli. Od čtvrtfinále však už nastoupili proti silnějším týmům a kvůli vyrovnaným šancím si zápasy více užívali. Celý šampionát brali s humorem a neustále vtipkovali i před a v průběhu hry.

Na jejich vystupování bylo vidět, že emoce do jisté míry ovlivňují jejich výkon. Sami prohlásili, že výhra záleží na tom, jak se budou cítit a jestli budou mít dobrý den. Nakonec se na nich projevila nervozita během finále, ale pravděpodobně také unavenost z přílišného tréninku. Jejich nálada se během dne zhoršovala a s postupnými prohrami byli stále více podráždění. Ještě před začátkem finále měli dobrou náladu, protože věřili, že ať dopadne jakkoliv, budou moci si konečně odpočinout. A po prohře byli rádi za možnost si na chvíli dát od League of Legends pauzu.

Tým T1 bral šampionát s větší vážností, byť spolu často vtipkovali před zápasem a o přestávkách. Když však došlo na hru, výrazně humor omezili a vybízeli se ke klidu, soustředěnosti a vyrovnanosti. Do finále pak nastupovali v optimistické náladě, protože věřili, že jsou dobře připraveni a k výhře jim stačí se soustředit a hrát tak, jak to mají natrénováno.

Nikdo nevykazoval velkou nervozitu ani naopak přehnanou nadšenost a sebevědomí a velmi klidně a čistě hráli svou hru, i když se dostávali do neideálních situací.

Korejské týmy mají tendenci se více zaměřit na soustředění na hru a potlačování emocí, negativních jako je stres, ale i pozitivních emocí, které mohou tým vzrušit a rozhodit těsně před výhrou. Vyrovnaná mysl ve stresujícím prostředí turnajů může být výhodou a zabránit poskytnutí možnosti soupeři využít jejich nepozornosti.

4 Závěr

Ve své bakalářské práci jsem představila esport a zejména korejský, analyzovala a srovnávala chování a přístup ke hře League of Legends mezi hráči korejského a evropského týmu. Získané poznatky mi umožnily lépe porozumět faktorům, které ovlivňují úspěch korejských hráčů v této hře.

Výsledkem mé práce je, že úspěch korejských hráčů není pouhou náhodou. Je podpořen několika faktory, jako je snadný přístup ke hře pro většinovou společnost v Koreji, aktivní podpora ze strany státu a korejská mentalita, která je vhodná pro kolektivní hry. Korejci za posledních několik let prošli rychlým společenským vývojem, což bylo možné díky jejich výrazné snaživosti a píli, které se projevují i v jejich úsilí o úspěch v esportu.

Z mé analýzy dokumentů vyplývá, že korejské týmy jsou národnostně homogenní, což jim umožňuje být více soudržné v kultuře a komunikaci. Během her používají svůj rodný jazyk, který je rychlý a plný zkratek, což umožňuje rychlou a efektivní komunikaci mezi hráči. Dále je patrné, že korejští hráči kladou důraz na důkladnou přípravu a úpravu herního prostředí, aby bylo pro hráče co nejpříjemnější. Jejich strategie se opírá o detailní znalost protihráčů a důkladnou přípravu na ně. Během samotných her se korejští hráči soustředí a snaží se udržet klidnou mysl, aniž by je rozptylovaly emoce, nervozita nebo přílišné nadšení a sebevědomí.

Celkově lze tedy konstatovat, že úspěch korejských hráčů v zápasech League of Legends není pouze výsledkem jejich talentu, ale také důsledné práce, pečlivé přípravy a strategického přístupu k hře.

Resumé

The aim of my thesis was to analyze and compare the behavior and approach to the game League of Legends between Korean and European players. I conducted a analysis of player behavior and strategies in League of Legends, drawing comparisons between Korean and European players. This involved examining factors such as communication, preparation, gameplay tactics, and self-evaluation employed by both groups. Through my analysis, it became clear that Korean teams' homogeneity fosters cohesive communication, utilizing their native language efficiently. Korean players prioritize thorough preparation and maintain disciplined focus during gameplay, minimizing distractions. This disciplined approach, alongside talent, contributes significantly to their success in League of Legends.

Použité zdroje

ANDERSEN, Anna Kopperud, 2021. The secret language of Korea. Online. In: Embassy of the Republic of Korea to Norway. Dostupné z: https://overseas.mofa.go.kr/no-en/brd/m_21237/view.do?seq=137. [cit. 2024-05-08].

ANŮN HJÖNGNIM KNOWINGBROS, 2024. [ENG][ahjöng hairaitchü] “sugüna, hjöngija!” hjöngdürege happöpčök panmalhagi ühä ahjöng čchurjönhan ‘tčcogi magnä’ čeusü | anün hjöngnim | JTBC 240127 pangsong. Online. In: Anün hjöngnim Knowingbros. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UvyZSon9EIs>. [cit. 2024-05-06].

ANŮN HJÖNGNIM KNOWINGBROS, 2024. “ Čjänedüri möndžö usünghässkuna “ 2022njön roltükchöp kjölsüng tangsi pchokpchung ojörhättön keheria | anün hjöngnim 418hö | JTBC 240127 pangsong. Online. In: ANŮN HJÖNGNIM KNOWINGBROS. YouTube. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=qw0Im1_irFQ. [cit. 2024-05-03].

ČCHA, Čägwan a ČÖNG, Jönčchöl, 2021. A Study on the Design of Beginner Curriculum with the ‘Backward by Design’ for the Spread of K-eSports Brand. In: Journal of Culture Industry. vol. 21. S. 85-92. ISSN 1598-0936. Dostupné také z: <https://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE10959641>.

DAL YONG JIN, 2010. Korea's Online Gaming Empire. 2. vyd. Cambridge: The MIT Press. ISBN 9780262014762.

DEMIRKOL, Onur, 2024. League Of Legends Player Count. Online. In: . Dostupné z: <https://www.thespike.gg/league-of-legends/beginner-guides/league-of-legends-player-count>. [cit. 2024-05-08].

ESPORT CHARTS. League of Legends. Online. Esport Charts. Dostupné z: <https://escharts.com/games/lol>. [cit. 2024-04-14].

FANDOM, 2024. World Championship. Online. In: LoL Fandom. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/World_Championship. [cit. 2024-05-08].

FUNK, John, 2011. League of Legends Championship Draws 1.69 Million Viewers. Online. The Escapist. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20160304032010/http://www.escapistmagazine.com/news/view/11254-League-of-Legends-Championship-Draws-1-69-Million-Viewers>. [cit. 2024-04-14].

G2 ESPORTS, 2019. *Chasing The Dream | G2 Worlds 2019 Documentary*. Online. In: YouTube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5Td7UoOyQv8>. [cit. 2024-05-08].

GOH, ZK, 2023. Esports make historic medal debut at 19th Asian Games in Hangzhou. Online. In: Olympics. Dostupné z: <https://olympics.com/en/news/esports-historic-medal-debut-19th-asian-games-hangzhou-schedule-live>. [cit. 2024-05-06].

GOOD, Owen, 2012. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. Online. In: Kotaku. Dostupné z: <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371>. [cit. 2024-01-27].

HAN, Süngjong; KU, Matchä a IM, Könsin, 2020. Esports Business Model Research. Online. ISBN 978-89-6514-976-7. Dostupné z: <https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1843534.do?searchCnd=1&searchWrd=%EC%9D%B4%EC%8A%A4%ED%8F%AC%EC%B8%A0&cateTp1=&cateTp2=&useYn=&menuNo=204153&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&ufSetting=&recovery=&option1=&option2=&year=&morePage=&qtp=&domainId=&sortCode=&pageIndex=1>. [cit. 2024-05-08].

JAM, 2010. Jižní Korea bojuje se závislostí na internetu a počítačových hrách i mezi dospělými. Online. In: Hospodářské noviny. Dostupné z: <https://tech.hn.cz/c1-44117570-jizni-korea-bojuje-se-zavislosti-na-internetu-a-pocitacovych-hrach-i-mezi-dospelymi>. [cit. 2024-01-28].

KESPA, 2023. Jönhjök. Online. In: KeSPA. Dostupné z: <http://www.e-sports.or.kr/info/history>. [cit. 2024-05-06].

KESPA, 2024. Sogä. Online. In: KeSPA. Dostupné z: <http://www.e-sports.or.kr/info/introduce>. [cit. 2024-05-06].

KESPA. Han'g esüpchöchühjöpchö. Online. Soul: Korea e-Sport Association. Dostupné z: <http://e-sports.or.kr/>. [cit. 2024-01-28].

KIEFER, Michael, 2014. Překvapivá kultura esportů v Koreji. Online. In: Listy. Dostupné z: <https://listy-leagueoflegends.cz/prekvapiva-kultura-esportu-koreji/>. [cit. 2024-05-06].

LAROS, Marijn, 2024. Skins in League of Legends. Online. In: Game Champions. Dostupné z: <https://www.gamechampions.com/en/blog/how-many-skins-are-in-league-of-legends/>. [cit. 2024-01-28].

LITTLE PANDA, 2017. Herní svět v Korei očima redaktora Tryhardu. Online. In: Tryhard. Dostupné z: <https://tryhard.cz/article/blog-herni-svet-v-korei-ocima-redaktora-tryhardu>. [cit. 2024-01-28].

LOLESPORTS STAFF, 2023. State of the Game: LoL Esports in 2023. Online. In: LoL Esports. Dostupné z: <https://lolesports.com/article/state-of-the-game-lol-esports-in-2023/blt5d3bca31d1b39e0c>. [cit. 2024-05-02].

PARK, Se Il, 1999. The Labor Market Policy and Social Safety Net in Korea: After the 1997 Crisis. Online. In: Brookings. Dostupné z: <https://www.brookings.edu/articles/the-labor-market-policy-and-social-safety-net-in-korea-after-the-1997-crisis/>. [cit. 2024-01-28].

PHILLIPS, Murray G.; BOOTH, Douglas a ADAMS, Carly, 2021. Routledge Handbook of Sport History. Routledge. ISBN 9781000441666.

RJU, Minsök, 2024. [ENG][ahjõng hairaitchü] “sugüna, hjõngija!” hjõngdürege happõpçök panmalhagi ühä ahjõng çchurjõnhan ‘tççogi magnä’ çeusü | anün hjõngnim | JTBC 240127 pangsong. Online. In: Anün hjõngnim Knowingbros. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UvyZSon9EIs>. [cit. 2024-05-07].

SAZKA ESPORT, 2021. Historie esportu. Online. In: Sazka esport. Dostupné z: <https://esport.sazka.cz/akademie/pro-verejnost/historie-esportu>. [cit. 2024-01-27].

SOBOLA, Martin, 2001. Turnaje Cyberathlete Professional League – šance pro všechny. Online. In: Doupě. Dostupné z: <https://doupe.zive.cz/autori/turnaje-cyberathlete-professional-league--sance-pro-vsechny/sr-1-sc-144-a-18481>. [cit. 2024-01-27].

STATISTA, 2024. Share of South Koreans playing games from 2015 to 2022. Online. In: Statista. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1073781/south-korea-share-of-gamers/>. [cit. 2024-01-28].

SUNCHO, Seth, 2019. An Exhaustive Guide on World Cyber Games: WCG History, Hall of Fame & Winners. Online. In: ESportsLane. Dostupné z: <https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>. [cit. 2024-01-28].

T1, 2023. *Cogwheel | Worlds 2023 SWISS STAGE*. Online. In: YouTube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=moHugT5FL5s>. [cit. 2024-05-08].

T1, 2023. *It's Our Turn | Worlds 2023 EP.2 Knockout Stage (vs LNG)*. Online. In: YouTube. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_1U1WqStAHk. [cit. 2024-05-08].

T1, 2023. *The Fourth Star | Worlds 2023 EP.4 FINALS*. Online. In: YouTube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5KPVkHqfNC0>. [cit. 2024-05-08].

T1, 2023. *Trust In Me | Worlds 2023 EP.3 Knockout Stage (vs JDG)*. Online. In: YouTube. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tdd3C5wtrBo>. [cit. 2024-05-08].

WCG History, 2011. Online. World Cyber Games. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20120316052818/http://www.wcg.com/6th/history/games/games_official.asp. [cit. 2024-01-28].