

UNIVERZITA PALACKÉHO OLOMOUČ

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra technické výchovy a informační výchovy

Bakalářská práce

Vojtěch Pavlík

Problematika pro-gamingu v České republice a jeho vlivy
na společnost

Olomouc 2018

Vedoucí práce: Mgr. Jan Kubrický, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Problematika Pro-gamingu v České republice a jeho vlivy na společnost vypracoval samostatně a použil jen uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne:

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Janu Kubrickému, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, vstřícnost, podnětné rady a věcné připomínky, které mi poskytl při jejím zpracování. Poděkování patří také všem respondentům z mého okolí, kteří byli tak vstřícní a odpověděli mi v dotazníkovém šetření.

Obsah

Obsah	4
Úvod	6
1 Definice a terminologie	7
1.1 Počítačová hra	7
1.2 E-sport	8
1.3 Profesionální hráč	8
1.4 Rozdíl mezi volnočasovým hráčem a profesionálním	9
2 Základní vymezení atributů s problematikou Pro-gamingu	10
2.1 Moderní technologie	10
2.2 Herní průmysl	10
2.2.1 Herní průmysl v ČR	11
2.2.2 Herní společnosti	11
2.3 Riot games	12
2.3.1 League of Legends	12
2.3.2 LCS	13
2.3.3 Worlds	14
2.3.4 Největší úspěchy československých týmů v League of Legends	15
2.3.5 Československé týmy	16
2.4 Valve	17
2.4.1 Dota 2	18
2.4.2 Counter – Strike	18
2.5 Blizzard Entertainment	19
2.5.1 Hearthstone	19
2.5.2 Největší úspěchy	20
2.5.3 Global Games	21
2.6 Hitpoint Master	21
2.6.1 Mistrovství ČR v počítačových hrách	22
2.7 Nejznámější osobnosti Pro-gamingu v ČR	22
2.8 Medializace	24
2.8.1 Prima-cool	24
2.8.2 Twitch.tv	25
2.8.3 Youtube	25
2.9 Budoucnost	26
3 Výzkumné šetření	27
3.1 Stanovení výzkumného cíle, metodologie a výzkumných otázek	27

3.2 Charakteristika výzkumného prostředí a výzkumného vzorku	28
3.3 Interpretace výsledků šetření	29
3.4 Shrnutí výzkumného šetření	40
Závěr.....	41
Seznam literatury a zdrojů	42
Seznam grafů.....	46
Přílohy	47
Anotace	50

Úvod

„Nic, musím trénovat, trénovat a zase trénovat. Talent někdy nestačí. Bez pořádného tréninku se nikdy neprosadím. Dám si pár „normálek“ na rozehrátí a pak si dám „ranked“. No jo, zase support, takhle nikdy díru do světa neudělám. To byl den, dvě vítězství a šest proher. No nic, zkusím to zase zítra.“

Takhle by mohl vypadat vnitřní hlas člověka, jenž se snaží prosadit ve světě počítačových her. Pocit beznaděje a marnosti, ale i štěstí a zadostiučinění. Tak se může cítit člověk, který se snaží prosadit ve světě pro-gamingu, tedy ve světě profesionálního hraní počítačových her.

Žijeme v 21.století – ve světě moderních technologií. Počítače, internet a mobilní telefony jsou na denním pořádku a využíváme je takřka každý den. Staly se nedílnou součástí našich životů a bez nich bychom si těžko dokázali představit každodenní žití. Malí, velcí, mladí i starší si rádi zahrají různé hry, a to i na počítači. Otázka zní: Co když se tím dají vydělávat peníze? Co když se hraní her může považovat za „opravdovou“ práci? Mou úlohou je vás uvést do problematiky pro-gamingu v České republice. Co je to vůbec za termín, jaký je rozdíl mezi volnočasovým hraním na počítači a profesionálním hraním a v neposlední řadě, jak tuto problematiku vnímá společnost?

Jedná se o relativně novou problematiku, tudíž se budu snažit zmapovat základní terminologii a vymezení atributů. Taktéž podat obecný souhrn nových informací a sociální aspekty dané problematiky.

Práce je členěna do dvou částí, teoretickou a praktickou. **Hlavní cíl teoretické části je obeznámit se základním pojmovým aparátem, terminologií, objasnit základní otázky problematiky a uvést ho do světa pro-gamingu. V praktické části zmapovat základní hypotézy o dané problematice za pomoci dotazníku.**

1 Definice a terminologie

Na začátku vás uvedu do problematiky, vymezím několik stěžejních pojmů jako počítačová hra, co je to pro-gaming (E-sport), či základní definici profesionálního hráče.

1.1 Počítačová hra

V povědomí mnoha lidí je zakotvena myšlenka, že počítačové hry svým způsobem negativně nahradily klasické „hraní si venku“. Zde je nutné zmínit, že je 21. století, kdy se vyvíjí technologie a společnost, tudíž i nastává posun ve vnímání pojmu „hraní her.“ Je nutné si definovat, co je počítačová hra. Jak uvádí Jiří Dostál (2009) ve svém článku: *„Počítačová hra je software, který není primárně určen na dosahování vnějších cílů a dle svého zaměření uživateli poskytuje zábavu, odreagování, relaxaci či rozvoj osobnosti.“*¹ Zde bych rád konstatoval, že právě jednou z úloh mé práce, je informovat o tom, že pomocí počítačových her lze dosáhnout onoho cíle. Robin Hunicke, Marc LeBlanc a Robert Zoubek definují počítačovou hru jako: *„Uzavřený systém předem definovaných mechanik, které se hráčovým konáním uvádí do pohybu, a vytváří tak dynamiku hry, která v hráčích následně vyvolává pocity.“*² Ač se může zdát, že podle definic je hraní počítačových her především o zábavě a pobavení, je právě typické pro pro-gaming především vážnost, serióznost a především přístup hráčů k hraní her.

¹ DOSTÁL, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2018-04-16] s. 26. ISSN 1803-537X Dostupné na [www: http://www.jtie.upol.cz](http://www.jtie.upol.cz)

² JIRKOVSKÝ, Jan et al. *Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu*. [Praha]: D.A.M.O., 2011. 25 s. ISBN 978-80-904387-1-2

1.2 E-sport

Podle Cambridge dictionary lze definovat E-sport jako: „*Aktivní hraní počítačových her proti ostatním osobám na internetu, často ohodnocena mzdou a sledována ostatními lidmi, kteří používají internet.*“³ Či jiné definice, jak uvádí Your dictionary: „*Elektronický-sport, jenž jde o hry pro více hráčů, kteří bývají často označováni jako profesionální hráči a v konkurenčních zápasech se utkávají online, prostřednictvím streamu.*“⁴

Samotný E-sport (jinak Pro-Gaming) za poslední tři roky nevídaně expandoval a stal se terčem mnoha velkých společností, kteří se nebojí investovat peníze do tohoto odvětví. Pochopitelně zde vzrostla i základna fanoušků a na poslední Mistrovství světa v League of legends se dívalo 73 552 808⁵ fanoušků z celého světa, a to pouze na platformě Twitch.tv.

1.3 Profesionální hráč

Laicky se dá jednoduše definovat profesionální hráč, jako hráč, který si hraním kompetitivních her vydělává mzdu nebo jak uvádí Urban Dictionary: „*Hráč, který využívá jako jediný zdroj příjmu hraní kompetitivních her na turnajích či ligách.*“⁶ V dnešní době jsou hráči bráni jako celebrity a v USA, v Číně nebo Koreji si hráči vydělávají statisíce dolarů ročně. Profesionální hráči zkoumají své hry více do hloubky, trénují strategie a jejich příprava je několika hodinová. Taktéž je důležité vystupování, každý hráč si uvědomuje, že prezentuje sebe, ale i tým a napomáhá k získávání fanoušků, sponzorů, ale i k dobré vizitce.

³ Cambridge Dictionary: e-sports [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>

⁴ Yourdictionary: e-sports - Computer Definition [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.yourdictionary.com/e-sports>

⁵ ESC: 2017 World Championship [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>

⁶ Urbandictionary: TOP DEFINITION Pro Gamer [online]. 2007 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Pro%20Gamer>

1.4 Rozdíl mezi volnočasovým hráčem a profesionálním

Jak se můžete dočíst na webu gamezone: „*Být profesionálním hráčem není jen o navštěvování turnajů, ve skutečnosti jde o postoj, který vedete ke hře, ale i k vedení komunitě. Profesionální hráč by měl být aktivním hlasem v komunitě, která poskytuje mnoho služeb méně kvalifikovaným hráčům. Ať už je to komentování zápasu nebo theorycraftingu⁷ a nových strategií.*“⁸ Volnočasový hráč většinou bere hraní her, jako odpočinkovou činnost, nedostává za ni zapláceno, zatímco profesionální hráč bere hraní vážně a jeho přístup ke hře je seriózní.

⁷ Herní analýza mechanik a hledání optimální strategie a taktik

⁸ STEINER, Dustin. Gamezone: Professional Gamer: A Definition [online]. 2012 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.gamezone.com/originals/professional_gamer_a_definition/

2 Základní vymezení atributů s problematikou Pro-gamingu

2.1 Moderní technologie

Žijeme v informačním světě, kdy využíváme technologie jako počítač, mobilní telefon, tablet či televizor. S tímto bych uvedl, že hospodářská a sociální rada definuje moderní technologie jako: „*Soubor vědecko-technických objevů a vynálezů včetně nových vědomostí, které mají pro společnost určitý význam a jsou (nebo budou) aplikovány do praxe.*“⁹ Právě využívání technologií v běžném životě je příznačné pro dnešní dobu.

2.2 Herní průmysl

V herním průmyslu fungují pravidla jednoduché matematiky – s rostoucím počtem her roste i počet hráčů, s rostoucím počtem hráčů roste i zisk v herním průmyslu. Právě rostoucí zisk je hlavní prioritou herních společností, jak uvádí web Statista: „*Video hry vydělávají mnoho miliard dolarů už několik let. V roce 2016 byl video-herní trh ve spojených státech oceněn na 17,68 miliard dolarů.*“¹⁰ Tentýž web také uvádí: „*Video hry už nelze považovat za dětskou hru. Ve skutečnosti výzkum odhalil, že videohry získávají na popularitě i u seniorů ve spojených státech.*“¹¹ Pochopitelně na pokroku a na ziscích se nedílně podílel i herní konzolový průmysl, a to především značky jako Sony (série playstationu) nebo Nintendo.

⁹ BACKGROUND REPORT: Moderní technologie jako prostředek mezinárodního rozvoje [online]. 2010, 15 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.amo.cz/wp-content/uploads/2016/01/PSS-Modern%C3%AD-technologie-jako-prost%C5%99edek-mezin%C3%A1rodn%C3%ADho-rozvoje-ECOSOC1.pdf>

¹⁰ Statista: Video Game Industry - Statistics & Facts [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

¹¹ Statista: Video Game Industry - Statistics & Facts [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

2.2.1 Herní průmysl v ČR

Ještě před pár lety by si lidé vzpomněli na minimum českých her a snad jedině, co jim utkvělo v hlavě byl legendární titul hry „Mafie“. Ovšem v současnosti se pozice České republiky v herním průmyslu zlepšila. Sice nejsme na úrovni USA, Japonska nebo Polska, ale jak uvádí článek reportéra Jana Sedláka ze serveru Lupa: *„Vývoj videoher v Česku podle současných odhadů vygeneruje roční obrat kolem 2,5 miliardy korun a zaměstnává asi 1300 lidí. Tuzemští vývojáři minulý rok vydali více než 30 titulů a v zemi funguje až přes 50 vývojářských týmů. Mnoho z nich svá díla prodává primárně v zahraničí, dosah, stažení a prodeje jdou do milionů kusů ročně.“*¹² Samotný herní průmysl je v rozkvětu. Dává to prostor k novým možnostem, jedna z nich je studium herního designu. *„Například FAMU do dvou let spustí obor zaměřený na herní design a produkci. Problém jsou nicméně ty dva roky – proces akreditace trvá velice dlouho a digitální odvětví jde rychle dopředu.“*¹³

2.2.2 Herní společnosti

Jeden ze základních kamenů herního průmyslu je provoz herních společností. Je zde mnoho známých společností jako: Electronic Arts, Ubisoft, Activision nebo Sony. Tenhle stručný výčet je jen kapkou v moři dalších, které nejsou tak důležité. Ačkoliv jsou to velké společnosti a mají značný podíl na herní ekonomiku, neprodukují kompetitivní hry, které jsou doménou pro E-sport. Zde si uvedeme společnosti, které kompetitivní hry produkují.

¹² SEDLÁK, Jan. LUPA: Česko jako herní velmoc? Nová asociace se chce prát za zdejší herní průmysl [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/cesko-jako-herni-velmoc-nova-asociace-se-chce-prat-za-zdejsi-herni-prumysl/>

¹³ SEDLÁK, Jan. LUPA: Česko jako herní velmoc? Nová asociace se chce prát za zdejší herní průmysl [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/cesko-jako-herni-velmoc-nova-asociace-se-chce-prat-za-zdejsi-herni-prumysl/>

2.3 Riot games

Jako první si musíme uvést společnost, která zrodila herní fenomén a vydala hru, která naprosto změnila nahlížení na kompetitivní hraní a dala prostor k zavedení termínu E-sport: „Riot Games založili roku 2006 Brandon Beck a Marc Merrill se záměrem změnit základní nahlížení na pojem videohra. Snažili se mimo jiné aktivně podporovat hráče. V roce 2009 Riot Games vydalo celosvětový debutový titul *League of Legends*. Od té doby je hra nejvíce hranou počítačovou hrou na světě a stala se hnacím motorem pro nastupující pojem E-sport. Riot Games má centrálu v Los Angeles, a také má dalších třicet poboček po celém světě.“¹⁴

2.3.1 League of Legends

Nejrozšířenější, nejhranější, nejúspěšnější a nejsledovanější multiplayer¹⁵ Moba¹⁶ hra na světě. Právě tahle hra se stala průkopníkem pro pojem E-sport. Pro mnoha hráčů je tato hra zdrojem radosti, financí, prestiže, a možností stát se profesionálními hráči a splnit si tak své sny. Uvedeme si něco málo k pravidlům: „Můžete hrát jeden ze tří režimů: Vytvářecí žleb, Pokročená alej, Kvilející propast.“¹⁷ První jmenovaný režim je nejoblíbenější u hráčů a v tomhle režimu se hraje i většina turnajů, jeho princip spočívá: „Dva pětičlenné týmy zde bojují ve třech lajnách a rozsáhlé džungli, v níž se nacházejí mocné buffy a silné neutrální příšery. Pro toto bojiště je typická delší fáze bojů v lajně a rozsáhlé týmové boje.“¹⁸ Vítězí ten, kdo zničí první nexus¹⁹ nebo když se nepřátelská tým vzdá. Jeden z prvních českých profesionálních hráčů Aleš „Frezze“ Kněžínek pro rozhovor uvádí: „Začne to tím, že ten kluk bude mít nějaký sen a bude se chtít věnovat

¹⁴ Riotgames: who-we-are [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>

¹⁵ Hry pro více hráčů

¹⁶ Multiplayer Online Battle Arena

¹⁷ Leagueoflegends: game-info [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/>

¹⁸ Leagueoflegends: game-info [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/>

¹⁹ Je to hlavní budova hry a zničení téhle budovy je primární cíl obou týmů

tomu, co ho baví - hraní her. Pak se dozví, že se tím dá živit, a taky ho potká trochu štěstí.“²⁰

I přesto, že od tohoto rozhovoru uběhlo již pár let, profesionální League of Legends scéna ve světě stále narůstá. V kontrastu se světovým rozměrem se česká scéna nemůže opomenout. K 21. březnu 2018 byl ohlášen první profesionální český tým v League of Legends „eSuba“. K tomuto tématu se ještě budu věnovat, ale teď bych se rád přesunul k největším a nejprestižnějším turnajům této hry.

2.3.2 LCS

Pod názvem LCS se ukrývají dvě velké ligy v League of Legends, které se od sebe odlišují především geograficky – EU LCS, která se odehrává na Evropském kontinentu a NA LCS, která funguje ve spojených státech. Obě ligy jsou fanoušky velice oblíbené a sledované, především zde mohou pozorovat nejlepší hráče obou krajin. Samotné ligy se nikterak od sebe neliší. Jak se uvádí na oficiálních stránkách: „*EU i NA LCS se skládá z 10 mužstev, kde se každý tým utká s každým týmem dvakrát, a to celkem v 18 zápasech ve formátu Best of 1 (BO1)*“²¹. Liga je rozdělena na dva *splity*, jarní a letní.“²² Po ukončení základní části se liga přesune do formátu *playoff*. Zde postoupí top šest nejlepších týmů dané krajiny a utkají se ve formátu *Best of 5 (BO5)*²³. Rozhodně je nutné taktéž zmínit body na mistrovství: „*Americké a evropské ligy využívají body pro kvalifikaci na Mistrovství světa. Systém bodů zajišťuje, že týmy vždy hrají co nejlépe a umožní lepší sledování s jinými mezinárodními ligami.*“²⁴ Samotný systém zajišťuje dostatečný příjem bodů, tudíž každý má šanci na postup na mistrovství. Jediná výjimka je vítěz letního *splitu*, který postupuje na mistrovství automaticky.

Co se týká prestižnosti, finančních prostředků, sledovanosti, ale i popularity obou lig, zde rozhodně vítězí NA LCS. Hráči, ale i samotné týmy zde mají lepší finanční

²⁰ Aktuálně: Je mu 19 a žije hraním PC her. Plat má jako fotbalista [online]. 2013 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/je-mu-19-a-zije-hranim-pc-her-plat-ma-jako-fotbalista/r~0d66dcf04ebd11e3a080002590604f2e/?redirected=1523867066>

²¹ Formát hry, kdy se hraje pouze jedna hra

²² Lolesports: ABOUT EU LCS [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/eu-lcs/eu_2018_spring/about

²³ Formát, kde týmy hrají na tři vítězné zápasy

²⁴ Lolesports: ABOUT EU LCS [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/eu-lcs/eu_2018_spring/about

ohodnocení a celková popularita je zde enormní. Aspoň okrajově bych rád uvedl několik nejznámějších EU a NA týmů. V čele EU LCS kraluje Fnatic s legendárním Rekklesem, hned za ní jsou týmy G2 nebo H2K, za které hraje český hráč Patrik „Sheriff“ Jirů. V NA LCS kraluje v popularitě TSM (Team SoloMid) v čele z Bjergsenem, další populární týmy jsou například C9, Team Ligiud nebo v nové sezóně i tým Echo Fox. U téhle kapitoly bychom mohli strávit i několik hodin vyjmenovávat nejznámější hráče obou lig, ale toto není cílem mé bakalářské práce.

2.3.3 Worlds

Worlds je jednoduše univerbizace Mistrovství světa v League of Legends. Zde postoupí ty nejlepší týmy ze všech částí Světa. Jen pro zajímavost, zde je výčet oblastí podle oficiálního programu: „*Brazílie (BR), Čína (KN), Společenství nezávislých států (CIS), Evropa (EU), Japonsko (JPN), Korea (KR), Latinská Amerika - Severní (LAN), Latinská Amerika - Jižní (LAS), Severní Amerika (NA), Oceánie (OCE), Jihovýchodní Asie (SEA), Tchaj-wan, Hongkong, Macao (LMS), Turecko (TUR)*. Wordls 2017 se konalo v Číně z 24 týmů ze všech 13 profesionálních lig v League of Legends.“²⁵ Každý z regionů má určitý počet týmů, které se mohou kvalifikovat za pomoci bodů, které získávaly v průběhu sezóny. Z největší regionů mohou postoupit až 3 týmy. Celý turnaj začíná formátem: „*Play-In Stage*“²⁶, kde se týmy utkají o postup do formátu „*Group Stage*“²⁷, tedy v druhém formátu. V Play-In Stage jsou týmy, které jsou z menších regionů nebo týmy, kterou jsou z větších regionů, ale nenasbíraly dostatek bodů na postup do Group Stage. Celý tenhle formát se odehrává jako Best of 1 (BO1).

Dlouhodobě je Worlds nejsledovanější event²⁸ v celém E-sport světě. Jako příklad uvedu údaje z roku 2017, kdy se proti sobě utkaly dva korejské týmy v semifinále – „*106 210 010 diváků a celkový prize pool*“²⁹ byl v hodnotě *4 170 000 dolarů*“³⁰. Celé mistrovství se stále rozrůstá a dá se očekávat, že bude čím dál tím prestižnější. Závěrem

²⁵ Lolesports: world_championship_2017 [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2017/about

²⁶ Formát hry, který se neodehrává na hlavní jevišti

²⁷ Fáze hry, kdy týmy postoupí do základních skupin a utkají se na hlavní jevišti

²⁸ ESC: 2017 World Championship [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>

²⁹ Je celková suma peněz, která je připravena pro hráče daného turnaje

³⁰ ESC: 2017 World Championship [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>

je nutné zmínit, že dlouhodobě největším gigantem tohoto eventu, ale i celého světa League of Legends je právě korejský region a jeho hráči. (třeba SK Telecom T1 vyhrál celkově 3x tento event nebo poslední vítěz Samsung Galaxy je taktéž z korejského regionu).

2.3.4 Největší úspěchy československých týmů v League of Legends

Vzhledem k zaměření této práce je vhodné uvést pár velkých úspěchů českých týmů na mezinárodním poli. Nebudu zde zmiňovat všechny, ale jen ty největší – vítězství Esuby (30.3.2013), kdy pod vedením Pavla „Herdyna“ Mikeše vyhráli prestižní turnaj Copenhagen Games v Kodani. Tento turnaj se stal na dlouhou dobu největším úspěchem českých Lolkařů³¹.

Z minulosti se přesuneme do přítomnosti, kde je taktéž úspěšný tým eSuba, který tentokrát ovládl na konci ledna Dreamhack³² v Německu. Po vítězství v tomhle prestižním turnaji prohlásil trenér Tomáš Kněžinek: „*Chceme se ukázat v co nejlepším světle v Evropě, a proto se musíme ještě hodně zlepšit. Ted' si s kluky dáme do konce měsíce lehčí tréninkový režim a trochu si odpočineme. Od nového měsíce se ale už začneme plně připravovat na další akce,*“³³ Právě tenhle turnaj odstartoval novou éru Esuby a pokrok E-sport v České republice ve hře League of legends.

Po velkém úspěchu v Německu přišel ještě větší, jak se můžete v článku sportovní redakce dočíst: „*Češi dobývají svět populární počítačové hry League of Legends. Poté, co český tým eSuba v lednu ovládl prestižní turnaj DreamHack v Německu, slaví další triumf. O víkendu vyhrál mezinárodní turnaj V4 Future Sport Festival, který se konal v Maďarsku a postaral se tým o jeden z největších úspěchů tuzemského esportu. Domů si navíc přivezl kromě poháru i čtyři miliony korun.*“³⁴ Na V4 Future Sport Festival, jak se můžeme dočíst: „*Zde se utkaly nejlepší týmy ze čtyř států Visegrádské čtyřky, tedy*

³¹ Hovorový výraz pro hráč, kteří hrají League of Legends

³² Významný turnaj pro komunitu hráčů, samotný turnaj má dva cykly (letní a zimní)

³³ Isport: Nový český tým v League of Legends slaví. Ovládl DreamHack v Německu [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport/325250/novy-cesky-tym-v-league-of-legends-slavi-ovladl-dreamhack-v-nemecku.html>

³⁴ Isport: Další úspěch českého týmu v League of Legends. Na turnaji vyhrál 4 miliony korun [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport/330817/dalsi-uspech-ceskeho-tymu-v-league-of-legends-na-turnaji-vyhral-4-miliony-korun.html>

z Česka, Slovenska, Polska a Maďarska. Kromě turnaje v *League of Legends* se konala i klání v *Counter-Strike: Global Offensive*, *FIFA 18* a *Clash Royal*. Dohromady se na výhrách rozdál 1 milion eur, tedy více než 25 milionů korun.³⁵ Okrajově musím zmínit turnaj, na nějž se kvalifikovala eSuba, a na který se sjely prestižní evropské týmy (např. Ninjas in Pyjamas, či nově složený, hvězdný Origen). European Master: „Bude zdaleka nejvyšší a nejdůležitějším non-LCS turnajem v Evropě. Turnaje se zúčastní celkem 28 týmů, které se probíjely spletitým systémem kvalifikací.“³⁶ K 10.4. 2018 se Esuba probíjela do čtvrtfinále onoho turnaje.

2.3.5 Československé týmy

Vyvstává otázka, proč to nejsou jen české a slovenské týmy? Je to důsledek jisté pospolitosti v oblasti E-sportu na obou scénách, jelikož je zde poměrně podobný vývoj. Dalším důvodem je lehčí organizace turnajů a různých lig. Taktéž je zde větší variabilita v týmu a nehrozí jazyková bariéra.

Jako první bych rád uvedl nejznámější a nejúspěšnější tým, tedy eSubu, jak se můžete dočíst na jejich webu: „Organizace eSuba se věnuje profesionalizaci elektronických sportů na klubové úrovni od roku 2004. Více než celou dekádu patří v České republice a na Slovensku mezi vrcholový a historicky nejúspěšnější celek, který za dobu svého působení soustavně posouvá hranice domácího gamingu. Aktuálně eSuba sdružuje několik herních sekcí, které patří mezi nejlepší na domácí scéně a značné renomé nabývají i v zahraničí. Kromě klasických desktopových titulů mohou naši fanoušci spatřit reprezentanty eSuby i v mobilních hrách.“³⁷ Samotná eSuba má mnoho sekcí, které se pravidelně umísťují na špici tuzemských, ale i zahraničních turnajů.

Jako další tým bych rád uvedl Inside Games, patří mezi ty známější CZ/SK³⁸ týmy. Jak se můžete dočíst na jejich webu: „Inside Games je herní organizace, která byla založena na jaře roku 2013 třemi osobami a těmi jsou Jiří „Jiris“ Lang, Michal

³⁵ Isport: Další úspěch českého týmu v League of Legends. Na turnaji vyhrál 4 miliony korun [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport/330817/dalsi-uspech-ceskeho-tymu-v-league-of-legends-na-turnaji-vyhral-4-miliony-korun.html>

³⁶ SOJKA, Prokop. Playzone: European Masters: Představení turnaje [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/european-masters-predstaveni-turnaje>

³⁷ ESuba: O týmu [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://esuba.eu/o-tymu>

³⁸ Zkratka pro česko-slovenské týmy

„Gladicek” Zimmer a Vojta „Nevada” Klapuch. Inside Games se tedy řadí mezi mladší organizace na česko-slovenské herní scéně. Snažíme se najít si základnu věrných fanoušků, díky kterým se náš sen stává skutečností! V současnosti Inside Games podporují herní tituly League of Legends a Hearthstone. Inside Games patří mezi progresivní mladou organizaci a díky partnerům Ozone, MSI, Kappa, se snaží zázemím a kvalitní prací s hráči budovat česko-slovenskou herní komunitu.“³⁹ V obou hrách v League of Legends a v Hearthstone je Inside Games na vrcholu herní scény.

Oba zmíněné týmy jsou stálíci na CZ/SK scéně, ovšem jsou zde i jiné týmy jako: eXstatus o kterém budu psát v kapitole CS-GO⁴⁰ nebo Dark Tigers, Majestic Lions či dnes už zapomenutý tým Fraternitas.

2.4 Valve

Společnost Valve je velkou herní společností, ale mimo jiné je taktéž známa přes svůj vývoj moderních enginů⁴¹. Stručnou charakteristiku uvádí společnost na svých stránkách: *„Společnost Valve je zábavní softwarová a technologická společnost založená v roce 1996. Kromě vytváření populární her, které jsou známé po celém světě, je společnost Valve také vývojářem nejmodernějších technologií, včetně herního enginu Source® nebo herní platformy Steam“⁴². Společnost vydala mnoho přelomových her jako Half-Life, Portal nebo Left 4 Dead.“⁴³ Všechno jsou to extrémně populární hry ve všech věkových kategoriích. Ovšem, co se týká E-sport scény, se Valve neodmyslitelně zapsala do paměti hráčů v podobě titulů Dota 2 a Counter-Strike.*

³⁹ Insidegames: O Nás [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.insidegames.cz/o-nas/>

⁴⁰ Zkratka pro Counter-Strike: Global Offensive

⁴¹ Je to počítačový termín, který znamená jádro hry nebo programu

⁴² Herní platforma k distribuci softwaru a počítačových her

⁴³ Valvesoftware: company [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.valvesoftware.com/company/>

2.4.1 Dota 2

Dota 2 funguje na podobném principu jako League of Legends, jelikož na principu MOBA, která se hraje po celém světě. Na oficiálních stránkách společnosti Valve je uvedeno: „*Dota je soutěžní akční a strategická hra, která se hraje profesionálně, ale i neformálně po celém světě s miliony vášnivými hráči.*“⁴⁴ Ač je populární po celém světě, je zarážející, že na CS/SK scéně není kompetitivní profesionální liga. Se známých lig Doty 2 zmíním například: CZ-SK Dota 2 League, kde týmy hrají proti sobě, která má minimální mediální podporu. Ačkoliv to není CZ/SK event, musím zmínit turnaj, který nemá, aspoň, co se týče prize poolu, v E-sportu konkurenta. Tenhle turnaj se jmenuje The International Dota 2 Championships, a jeho celková výhra (pro rok 2017) byla 27 787 916 milionů dolarů. Sledovaly ho miliony diváků po celém světě.⁴⁵

2.4.2 Counter – Strike

Counter – Strike je hra ze společnosti Valve, která je mezi námi od roku 2000. Akční multiplayerová hra, rozdělená na dva týmy (policisté a teroristé), jak se můžete dovědět: „*Úkolem teroristů je v časovém limitu položit a nechat vybuchnout bombu na jednom ze dvou označených míst (A, B) na mapě nebo zneškodnit všech 5 CT (policisté) hráčů. Úkolem CT je hrát defenzivně a čekat na příchod teroristů, v případě, že se teroristům povede položit bombu, ocitají se v defenzivní pozici oni, protože musí uhlídat bombu (40 vteřin) než vybuchne. Primárním cílem CT je zneškodnit, či zajistit bombu, než vyprší čas. Teroristé vyhrávají v případě, že vybuchne bomba. Jakmile v jednom ze dvou týmů nezůstane ani jeden hráč naživu automaticky prohrává.*“⁴⁶ Takto by se daly jednoduše popsat pravidla hry. Samotný Counter – Strike prošel mnoha inovacemi od bety k přelomové 1.6 verzi, která přilákala největší počet aktivních hráčů. Předposlední

⁴⁴ Valvesoftware: dota2 [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.valvesoftware.com/games/dota2.html>

⁴⁵ Dota2: international [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.dota2.com/international/overview/?l=czech>

⁴⁶ Counter-Strike. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

verze byla verze Source, od které se dostáváme k novodobé podobě hry, kterou většina lidí zná – tedy do verze Counter – Strike Global Offensive.

Aspoň částečně se musím zmínit o týmu zvaný eXtatus, který se 5.dubna 2017 stal profesionálním týmem ve hře Counter – Strike Global Offensive. Jak se můžete dočíst na stránce Gamifique: *„Zatím, co ve světě elektronické sporty kvetou, v Česku a na Slovensku jim široká veřejnost a ani velké firmy tolik pozornosti nevěnují. To se však změnilo 5. dubna vstupem internetového obchodu Alza.cz na tento trh. Alza na svém Facebookovém profilu oznámila, že se stává oficiálním sponzorem týmu Alza.eXtatus a jeho členové jsou tak nyní hráči na plný úvazek.“*⁴⁷

2.5 Blizzard Entertainment

Snad každý fanoušek počítačových her slyšel o legendárním titulu hry Warcraft. Ačkoliv to nebyla první hra, kterou Blizzard vydal, je to rozhodně ta nejznámější, od které se pak vyvíjely další hry jako, World of Warcraft, Warcraft III, Heroes of the Storm nebo karetní hra Hearthstone. Mezi další oblíbené tituly patří Diablo, Starcraft či nově Overwatch. Uvedl bych stručně několik informací o společnosti: *„Blizzard Entertainment je společnost vyvíjející a publikující počítačové hry se sídlem v Kalifornii. Firmu založili Mike Morhaime, Allen Adham a Frank Pearce v únoru 1991. Téměř všechny hry od této společnosti se stávají velmi populárními a legendárními klasikami, z nichž nejznámější jsou série her Warcraft, Diablo a StarCraft. V neposlední řadě vydala společnost Blizzard velmi populární karetní hru Hearthstone“*⁴⁸

2.5.1 Hearthstone

Hearthstone: *„Nebo také Hearthstone: Heroes of Warcraft je online virtuální karetní hra vyvinutá společností Blizzard Entertainment. Je zdarma dostupná (tzv. free-*

⁴⁷ Gamifique: Česko má první profesionální hráče počítačových her [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://gamifique.eurozpravy.cz/esport/2470-cesko-ma-prvni-profesionalni-hrace-pocitacovych-her>

⁴⁸ Blizzard Entertainment. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment

to-play), s možností koupě karet pro rychlejší postup hrou. V květnu 2017 překročil počet registrovaných hráčů 70 milionů.⁴⁹ Tahle karetní hra je v České republice ve velké oblibě. Mnoho českých hráčů se pravidelně umísťuje na předních příčkách ladderu⁵⁰ a také se kvalifikují na velkých turnajích jako DreamHack nebo HCT turnaje. Hra má několik módů: standart (formát, ve kterém se hraje většina turnajů s omezením na kolekci karet), wild (formát, který obsahuje veškerou kolekci karet hry, ale není tak populární), formáty arény a tavern brawl (jsou určeny spíše pro zábavu a pobavení hráče, nikoliv pro profesionální hraní). K pravidlům hry: „Hráč si sestaví balíček 30 karet, se kterými hraje online proti protihráči podobné úrovně. Hráč si může vybrat jednoho z 9 hrdinů (Druid, Shaman, Mage, Warrior, Paladin, Rogue, Hunter, Priest, Warlock), z nichž má každý své speciální karty a schopnosti. Na začátku hry je určen náhodným losem začínající hráč.“⁵¹ Hra má několik rozšíření (expanze a adventury). V každém z nich je určitý počet karet, které lze získat z balíčků. Každý balíček stojí 100godů (herní měna) a každý balíček obsahuje pět karet.

2.5.2 Největší úspěchy

Jak jsem se již zmínil v předchozí kapitole, Hearthstone je u nás velice oblíbený a s výbornými výsledky v herních žebříčcích úspěšnosti. Uvedl bych pár příkladů: v roce 2016 „Synthetic“ vyhrál velký turnaj v Helsinkách, zvaný „Assembly Winter 2016“ nebo StanCifka: „Dlouhodobě nejúspěšnější český hráč na poli kompetitivní Hearthstone scény, vyhrál první místo na StarLadder StarSeries - Season 1 nebo DreamHack Tavern Tales 2015.“⁵² Za zmínku stojí i Faeli: „Kapitán českého týmu eSuba.Intel, který se pravidelně umísťuje na předních příčkách českých i zahraničních turnajů, mezi jeho

⁴⁹ Hearthstone: Heroes of Warcraft. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:_Heroes_of_Warcraft

⁵⁰ Ladder neboli ranked je žebříček hráčů. Každý z hráčů se snaží dosáhnout, co nejlepšího umístění. Ladder je takový je herní mód.

⁵¹ Hearthstone: Heroes of Warcraft. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:_Heroes_of_Warcraft

⁵² VOBECKÝ, Lukáš. Hearthstone.cz: Rozhovor s profesionálními hráči o změnách v HS [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.hearthstone.cz/clanek/rozhovor-s-profesionalnimi-hraci-o-zmenach-v-hs>

*úspěchy můžeme právem řadit: Druhé místo v turnaji PGL Winter Tavern Tales 2015 nebo vítězství v turnaji BenQ Grunex Challenge 2015.“*⁵³

2.5.3 Global Games

V roce 2017 se uskutečnil první ročník Global Games, v překladu *národní turnaj*, kde se reprezentace jednotlivých států utkávají proti sobě. Celý turnaj trval několik měsíců a byl rozdělen do několika formátů. Jak se můžete dočíst na stránce Playzone: *„Bitva národů proti sobě svedla 48 celků z celého světa, které soupeřili nejen o závratných 332 000 dolarů, ale i o možnost ukázat, že právě v té jejich zemi jsou nejlepší uctívači RNG boha.“*⁵⁴ Český tým stál proti soupeřům jako USA. Ve finále se utkal s velmi silnou Ukrajinou. Byl to obrovský boj se šťastným koncem a Češi se tak stali prvními mistry světa v Hearthstone Global Games. *„Jde o skvělý úspěch české profi hearthstonové scény, kterou zastupovalo komunitou zvolené kvarteto StanCifka, Jára Vyskočil, Pokrovac a CzechCloud.“*⁵⁵

2.6 Hitpoint Master

Pod tímhle názvem se nachází nejsledovanější česká kompetitivní liga v League of Legends a Counter-Strike – Global Offensive, která vždy vrcholí eventem Hitpoint Finals, který probíhá ve Svitavách. Liga vždy obsahuje nejlepší české týmy a každý hraje z každým dvakrát. Vždy nejlepší čtveřice postoupí právě na Hitpoint Finals (nový název pro event League of Legends je: „LEGENDS“) Jak uvádí Hitpoint⁵⁶ na své facebookové stránce: *„Hlavním cílem projektu Hitpoint je přenést elektronický sport z anonymního*

⁵³ VOBECKÝ, Lukáš. Hearthstone.cz: Rozhovor s profesionálními hráči o změnách v HS [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.hearthstone.cz/clanek/rozhovor-s-profesionalnimi-hraci-o-zmenach-v-hs>

⁵⁴ SZABO, Michal. Playzone: HGG: Češi jsou první Mistři světa v Hearthstone! [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/hgg-cechy-ceka-zaverecny-krok-ke-slave>

⁵⁵ SMUTNÝ, Aleš. Games.tiscali: Český tým vyhrál mistrovství světa v Hearthstone Global Games [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/oznameni/cesky-tym-vyhral-mistrovstvi-sveta-v-hearthstone-global-games-302214>

⁵⁶ Hitpoint je projekt zabývající se organizováním a mediálním zpracováním profesionálních soutěží a propagačních akcí v oblasti elektronického sportu

prostředí internetu do konkrétní prezentovatelné podoby a pořádat profesionální akce, které tento fenomén představí široké veřejnosti.“⁵⁷

2.6.1 Mistrovství ČR v počítačových hrách

Jak už z názvu kapitoly vyplívá, tak i Česká republika má své mistrovství. Každý tým, který se chce kvalifikovat, sbírá celou sezónu mistrovské body za Lan⁵⁸ akce, aby si pak mohl zahrát proti nejlepším českým celkům na hlavní stage. Uvedu zde základní informace z oficiálního webu: „*Mistrovství České republiky v počítačových hrách je každoročně největší událostí tuzemské herní scény a zároveň pomyslným vyvrcholením celoroční sezóny. Zatímco v průběhu roku se do kvalifikačních turnajů pro MČR, které se pořádají online na portále www.PLAYzone.cz a offline skrze zastávky PLAYzone arény a další LAN akce zařazené do MČR klasifikace, může zapojit kdokoli, na velkém finále se už představí pouze ti nejlepší v titulech Counter-Strike: Global Offensive a League of Legends o více než 200 000 Kč v hotovosti.*“⁵⁹ Mistrovství je ohromná akce s velkou popularitou především u fanoušků. Minulý ročník sledovalo na místě kolem 48 000⁶⁰ návštěvníků a v televizi či na streamu 78 260⁶¹ diváků.

2.7 Nejznámější osobnosti Pro-gamingu v ČR

V České republice se již mnoho osobností zasloužilo o popularizování pro-gamingu. Uvedeme si hned několik známých profesionálních hráčů, ale i komentátorů, streamerů či propagátorů, kteří se zasloužili o slávu elektronického sportu u nás.

Aleš „Freeze“ Kněžínek „*O nejslavnějším českém hráči League of Legends není pochyb. Každý vám řekne, že je to Aleš Kněžínek, který již domácí konkurenci převyšoval*

⁵⁷ Facebook: informace o firmě [online]. 2009 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.facebook.com/pg/hitpoint.cz/about/?ref=page_internal

⁵⁸ Je to společenská akce, kdy hráči hrají hry u někoho doma, Lan je zkratka pro Local Area Network

⁵⁹ Mcrpc: o MČR [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mcrcp.cz/stranka/o-mcr>

⁶⁰ Mcrpc: o MČR [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mcrcp.cz/stranka/o-mcr>

⁶¹ Mcrpc: o MČR [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mcrcp.cz/stranka/o-mcr>

a zmizel do zahraničí opravdu brzy. “⁶² Právě on se stal motivací pro další hráče. Potvrdil fakt, že i občan České republiky může prorazit do světa progamingu.

Tomáš "oskar" Šťastný je český profesionální hráč Counter-Strikeu a Counter-Strike: Global Offensive „*Tomáši Šťastnému to trvalo léta, ale nakonec se dočkal a v Evropě se usadil. V českých týmech vždy platil za hvězdičku a individuálně všechny převyšoval. V úvodní éře CS:GO si po boku GuardiaNa a dalších zahrál proti nejlepším.*“⁶³ V červenci se pak jako první Čech v historii dokázal kvalifikovat na turnaj kategorie Major⁶⁴ On sám poukazuje v rozhovoru na hráčskou realitu: „*Hodně lidí, kteří o tom nic nevědí, si myslí, že je to celé jen sranda. Vidí jen to, že sedíme u počítače, ale zapominají na náš trénink, stres, cestování napříč časovými pásmy.*“⁶⁵

Stanislav „StanCifka“ Cifka je profesionálním hráčem karetní hry Hearthstone. Jak sám uvádí: „*Hraním Hearthstone vydělám tisíce dolarů, někdo vydělá i přes milion ročně.*“⁶⁶ „Standa“ je považován za jednoho z nejlepších hráčů Hearthstone na světě.“*V roce 2015 ovládl zástupce týmu MisfitsGG (tým, ve kterém působil) mj. slavný DreamHack a koncem roku se na světových žebříčkách probojoval až na samotný trůn – a to mu už nikdy nikdo nevezme!*“⁶⁷ Byl to právě on, kdo dovedl jako kapitán českou reprezentaci k vítězství na slavném Global Games.

Pavel „Herdyn“ Mikeš, těžko byste hledali osobnost, nejen v League of Legends, která by se zasloužila o propagaci pro-gamingu v České republice, tak jako on. Před nedávnem vyšel článek o jeho kariéře s názvem Herdyn: Příběh osobnosti české scény: „*Pavla Mikeše s nickem Herdyn zná dnes asi každý český nebo slovenský hráč League of Legends. Aktuálně velmi oblíbený streamer byl dlouhou dobu významnou postavou českého poloprofesionálního gamingu.*“⁶⁸ Právě Herdyn byl u prvního velkého

⁶² MALINA, Přemek. Redbull: TOP5 českých gamerů působících v zahraničí [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/top-5-gamer-cesky-zahranicni-tym>

⁶³ MALINA, Přemek. Redbull: TOP5 českých gamerů působících v zahraničí [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/top-5-gamer-cesky-zahranicni-tym>

⁶⁴ Major Championship (fanoušky zkracováno na "Majors") jsou turnaje sponzorované VALVe. Prvním CS:GO Majorem byl v roce 2013 DreamHack Winter

⁶⁵ Aktuálně: Je to stres a námaha, říká profesionální hráč počítačových her. Chystá se na bitvu o miliony [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://sport.aktualne.cz/ostatni-sporty/je-to-stres-a-namaha-rika-profesionalni-hrac-pocitacovych-he/r~04b6f9e066e811e7b2b5002590604f2e/>

⁶⁶ MALINA, Přemek. Redbull: TOP5 českých gamerů působících v zahraničí [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/top-5-gamer-cesky-zahranicni-tym>

⁶⁷ MALINA, Přemek. Redbull: TOP5 českých gamerů působících v zahraničí [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/top-5-gamer-cesky-zahranicni-tym>

⁶⁸ Playzone: Herdyn: Příběh osobnosti české scény [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/herdyn-pribeh-osobnosti-ceske-sceny>

zahraničního vítězství. Jako tehdejší kapitán dovedl Esubu k triumfu na Copenhagen Games, stal se i mistrem ČR, a to hned dvakrát. Na konci minulého roku, Herdyn definitivně pověsil kompetitivní kariéru na hřebík a věnuje se především streamu a youtube.

Je zde však daleko více osobností, které se zasloužili o popularitu v oblasti pro-gamingu jako: Tomáš „Nardeus“ Maršálek (LoL)⁶⁹, Štěpán „Batrix“ Buchta (LoL, stream a později youtube), Petr "czechcloud" Žalud (Hearthstone stream), Dee Thane (CS-GO, stream), David "KAPARZO" Lacina (CS-GO), Pavel "Mozilla" Klaban (LoL, stream a komentování), Pavel „Xnapy“ Jiráček (LoL, stream a komentování) a nesmíme opomenout jediného hráče působící v EU LCS Patrik "Sheriff" Jířů (LoL).

2.8 Medializace

Média, PR⁷⁰, noviny – to jsou nástroje, jenž ovlivňují náš úsudek, jelikož se s nimi dostáváme do styku každý den. Právě medializace je důležitým nástrojem pro podporu Pro-Gamingu a jeho vývoj. Medializaci si můžeme definovat jako: *„Je nekomerční publicitu jednotlivců, skupin, organizací a firem. Cílem medializace je posilování image, reputace a pozitivního postavení medializovaného subjektu směrem k veřejnosti, potenciálním zákazníkům, obchodním partnerům, klientům i vlastním zaměstnancům.“*⁷¹ Uvedu nejznámější média, které podporují Pro-gaming.

2.8.1 Prima-cool

Prima cool je česká televizní stanice, která je především zaměřena na mladší publikum. Kromě populárních seriálů a kultovních filmů nabízí i pořady o počítačových hrách a nově i o samotném Pro-gamingu. Prima aktivně podporuje, především medializací i finančním ohodnocením, celou řadu Pro-gamingových událostí jako „Cool

⁶⁹ Zkratka pro League of Legends

⁷⁰ Je zkratka pro vztahy z veřejností, jsou to techniky a nástroje, kterým si firma buduje reputaci s širokou veřejností

⁷¹ Medializace. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Medializace>

liga“, kde se střetávají nejlepší hráči CZ/SK scény ve hrách jako CS-GO nebo Hearthstone. Jak sám uvádí manažer video obsahu FTV Prima Štěpán Hykš: *„Naší snahou bylo vždy divákům přibližovat svět gamingu a Esportu. Po úspěchu přímých přenosů z největších světových turnajů, zavedení COOL Esport ligy a úspěšnému startu první řady onlinového magazínu COOL Esport bylo přenesení pořadu na televizní obrazovky dalším logickým krokem“*⁷² a dodává: *„Jsme rádi, že můžeme přispívat k rozvoji Esportu v České republice*

2.8.2 Twitch.tv

Twitch.tv je: *„Živá streaming“*⁷³ video platforma. Byla založena v červnu 2011, spolujednateli stránky Justin.tv, Justinem Kanem a Emmetem Shearem. Druh tohoto vysílání se zaměřuje především na videohry, vysílání soutěží eSports (progaming) a další podobné akce s herním účelem, ale i hudbu a umění. Obsah webu lze prohlížet buď živě, nebo pomocí záznamu z daného vysílání. Twitch.tv je nejpopulárnější služba tohoto typu, v říjnu 2013 měla 45 milionů unikátních diváků svých internetových stránek, a od února 2014 byla považována za čtvrtý největší zdroj špičkového internetového provozu ve Spojených státech.⁷⁴ Twitch.tv je stránka, na které můžete sledovat své oblíbené streamery, ale také pro-gaming na světové úrovni. Většina velkých eventů se živě vysílá právě přes platformu twitch.tv. Pomalu, ale jistě Twitch.tv nahrazuje Youtube na poli sledovanosti Pro-gamingových událostí.

2.8.3 Youtube

Youtube, je celosvětový fenomén. Není dítě či adolescent, který by řekl, že Youtube nezná. Pro upřesnění si přece jen uvedeme, co Youtube vlastně je. *„Youtube je sociální síť určená k nahrávání videí. Zpočátku byla vytvořena především pro nahrávání hudebních*

⁷² Coolmagazin.iprima: Prima COOL přináší na TV obrazovky první pravidelný magazín o Esportu! [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://coolmagazin.iprima.cz/hry/prima-cool-prinasi-na-tv-obrazovky-prvni-pravidelny-magazin-o-esportu>

⁷³ Je technologie kontinuálního přenosu audiovizuálního materiálu mezi zdrojem a koncovým uživatelem

⁷⁴ Twitch.tv. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv>

videoklipů, nyní slouží i jako platforma pro výuková videa, záznamy přednášek, motivační nebo vtipná videa. Youtube poskytuje také možnost uspořádat živé vysílání.“⁷⁵ Rád bych zde uvedl pár zajímavostí o serveru Youtube: „*V listopadu 2006 byl zakoupen společností Google za 1,65 miliardy dolarů. Od 9. 10. 2008 má Youtube i české rozhraní. YouTube má v roce 2015 dvě miliardy přístupů denně a každou minutou uživatelé nahrají 300 hodin nových videí. YouTube je tak po internetovém vyhledávači Google druhou nejnavštěvovanější webovou službou světa.*“⁷⁶ Právě Youtube byl dlouho dobu jediným médiem, které streamovalo jakékoliv eventy ze světa pro-gamingu. Na pomyslné první příčce ho vystřídal dříve zmíněný twitch.tv, ale i nadále zde najdete mnoho videí, ale i live přenosů různých pro-gamingových akcí.

2.9 Budoucnost

Jak už bylo řečeno do oblasti pro-gamingu se investuje čím dál tím více peněz, samotný pojem se stává čím dál tím populárnějším a profesionální hráči jsou ve své oblasti bráni jako celebrity. Základní posun dopředu by pro-gaming zažil, kdyby se dostal do podvědomí více lidí a nejen těch, kteří se o něj aktivně zajímají. Jeden z kroků, jak toho dosáhnout nastal když: „*E-sport byl oficiálně přijat do rodiny medailových sportů na Asijských hrách, které spadají pod patronát Mezinárodního olympijského výboru.*“⁷⁷ Právě potencionální účast na Olympijských hrách by pomohla k propagaci pro-gaming u široké veřejnosti. Taktéž je důležité zmínit, že se dá předpokládat, že zde vzniknou nové multiplayer hry s velkou popularitou u hráčů. Dvě z nich nedávno vyšli PUBG⁷⁸ a rychle expandující Fortnite⁷⁹ obě jsou podobně založené a obě se těší přízni diváků i samotných hráčů.

⁷⁵ Mioweb: CO JE YOUTUBE [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mioweb.cz/slovnicek/youtube/>

⁷⁶ YouTube. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/YouTube>

⁷⁷ Coolmagazin.iprima: E-Sport má nakročeno k olympiádě! Kdy se bude hrát Counter-Strike a Dota pod pěti kruhy? [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://coolmagazin.iprima.cz/hry/e-sport-ma-nakroceno-k-olympiade-kdy-se-bude-hrat-counter-strike-dota-pod-peti-kruhy>

⁷⁸ Je online multiplayerová battle royale hra. Na začátku hry je až 100 hráčů, kteří pomocí padáku dopadnou na ostrov bez jakéhokoliv vybavení. Musí jej prohledat, najít zbraně, další výbavu a zabít všechny ostatní hráče, aniž by sami zemřeli

⁷⁹ Podobná hra jako PUBG ovšem z jiným vydavatele. Fortnite je na rozdíl od PUBG free-to-play, tedy ji můžete hrát zadarmo.

3 Výzkumné šetření

V teoretické části jsem poskytl náhled do oblasti pro-gamingu, známých osobností, dané problematiky a světových turnajů v E-sportu. Z předchozích kapitol jste se dozvěděli teoretické základy problematiky a nyní je na čase přejít na další část – tedy na vlivy pro-gamingu na společnost a jak vnímá společnost jeho problematiku.

Praktická část této bakalářské práce navazuje na teoretickou část. V následujících kapitolách se zaměřím na výzkumné metody, výzkumné otázky a výzkumný vzorek. Vzhledem k povaze a názvu mé bakalářské práce jsem zvolil metodu kvantitativního výzkumu, který budu popisovat později. V praktické části budu také analyzovat data a následně je zpracovávat v grafech.

3.1 Stanovení výzkumného cíle, metodologie a výzkumných otázek

Cílem tohoto výzkumu je zjistit, do jaké míry je znám pojem pro-gaming, kde tenhle termín slyšeli a jak vnímá společnost tuhle problematiku. Dalším cíl zjišťuje, do jaké míry je pro-gamingem ovlivněná společnost a naopak. Zjišťoval jsem také, jak nahlízejí na pro-gaming lidé jako na zdroj obživy (reálnou práci). Posledním cílem je zmapovat informovanost lidí o tom, zda někdo v jejich okolí vydělává peníze hraním počítačových her.

Vzhledem k dané problematice a k výzkumnému cíli jsem stanovil hlavní výzkumnou otázku:

- *Otázka 1. Myslíte si, že je možné pracovat jako profesionální hráč počítačových her?*

Dále jsem zvolil několik zpřesňujících otázek jako:

- *Otázka 2. Myslíte si, že se dá hraním počítačových her uživit?*
- *Otázka 3. Jak by reagovala společnost na lidi, kteří by vykonávali tuhle práci?*

Zpřesňující výzkumné otázky jsou podřízeny hlavní výzkumné otázce. K získání dat jsem využil kvantitativní výzkum, konkrétně metodu anonymního dotazníku, který je uveden v příloze bakalářské práce

3.2 Charakteristika výzkumného prostředí a výzkumného vzorku

Do výzkumného šetření se zapojilo celkem 79 respondentů z různých věkových kategorií a s různou geografickou polohou. Dotazník byl určen pro široké okolí autorových přátel (má osoba) a jejich známých bez omezení věku, vzdělání či sociální vrstvy. Dotazníkové šetření bylo uskutečněno především přes sociální sítě a prostřednictvím jeho sdílení mezi přáteli. Období sbírání a zpracování dat bylo od 1. do 15. dubna. Dotazník obsahuje 10 výzkumných otázek a byl realizován elektronickou formou přes server Survio.com. Dotazník je sestaven ze skupiny otázek, jenž na sebe obsahově navazují. Podává nám kompletní data, které nám odpovídají na specifické cíle téhle práce. V úvodu dotazníku jsou zjišťována demografická data respondentů. Na tyto otázky dále navazuje část, která se zabývá společenským cítěním a postoji k dané problematice a obecnou informovaností k pojmu pro-gaming. V závěrečné otázce zjišťují, zda respondenti jsou či nejsou aktivní v hraní počítačových her a jaké typy her preferují.

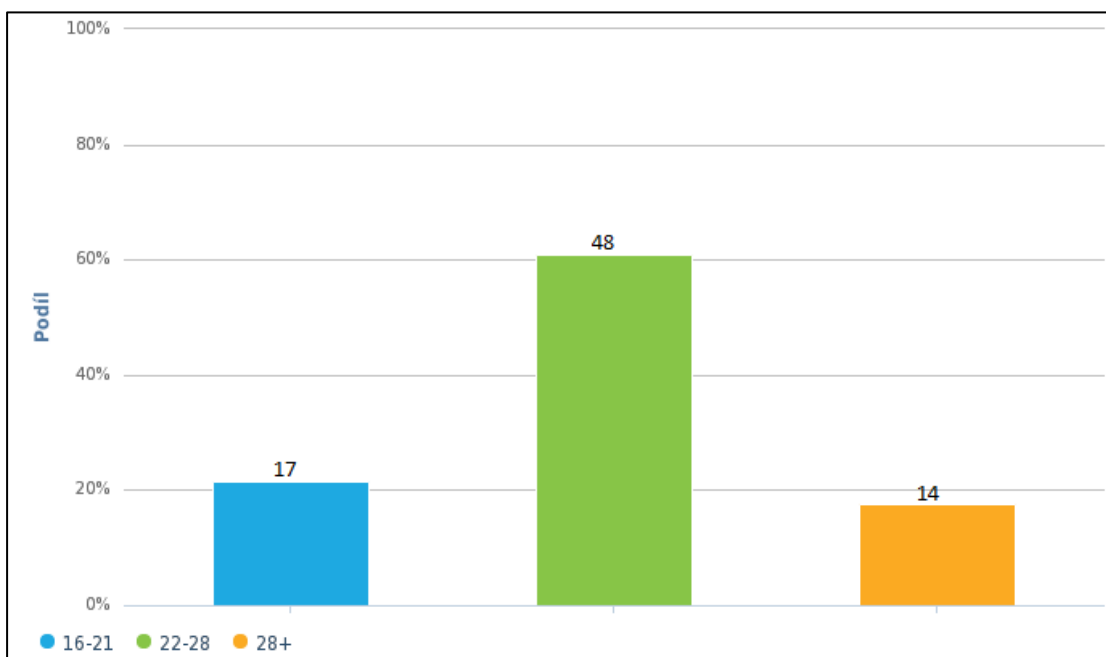
Výsledky měření mohou posloužit jako přehled obecné informovanosti o pojmu pro-gaming, jak vnímá společnost daný pojem a jaký má postoj k lidem, kteří se pro-gamingem aktivně žijí.

3.3 Interpretace výsledků šetření

V této kapitole jsou uvedeny výsledky výzkumného šetření. Pro snazší orientaci jsou výsledky uvedeny v grafech a doplněny komentářem. Získaná data z výzkumného šetření byla zpracována metodou čárkování a následně vyhodnocena a zapsána do Microsoft Office Word.

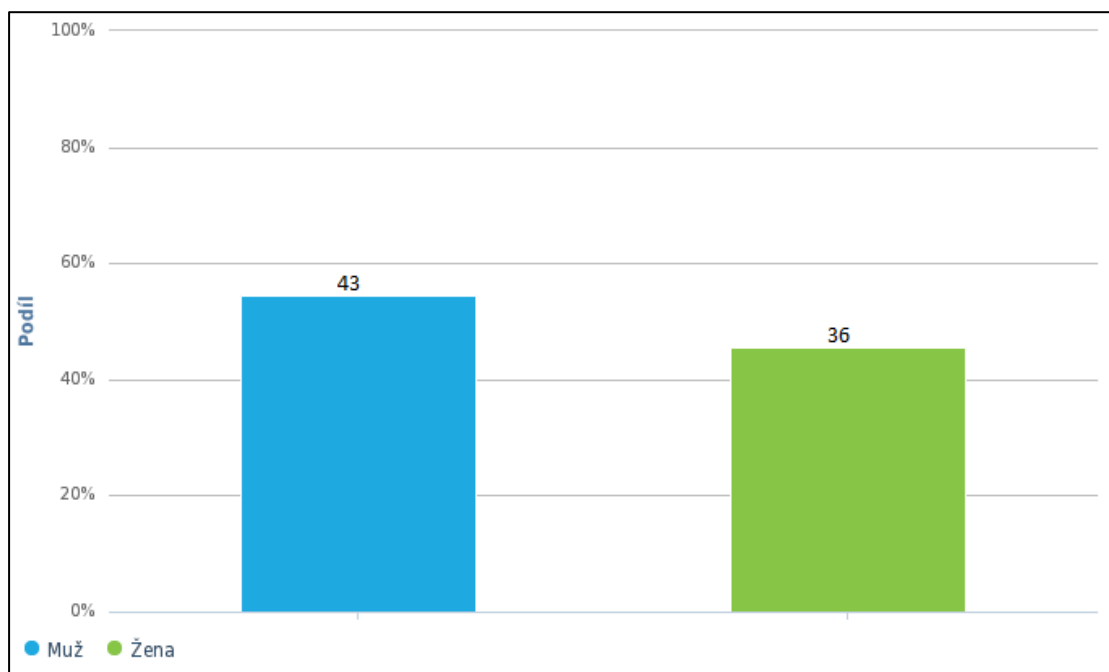
V úvodu jsem zjišťoval základní obecná demografická data respondenta. První otázkou dotazníku byl věk respondenta. Výzkumu se zúčastnilo 79 (100%) respondentů z toho 17 respondentů (21,5%) byly ve věku od 16 let do 21 let, dále 48 respondentů (60,8%) bylo ve věku od 22 let do 28 let a nakonec 14 respondentů (17,7%) bylo starší 28 let. Věkové rozložení ukazuje graf č.1.

Graf č.1 – Věkové rozložení respondentů



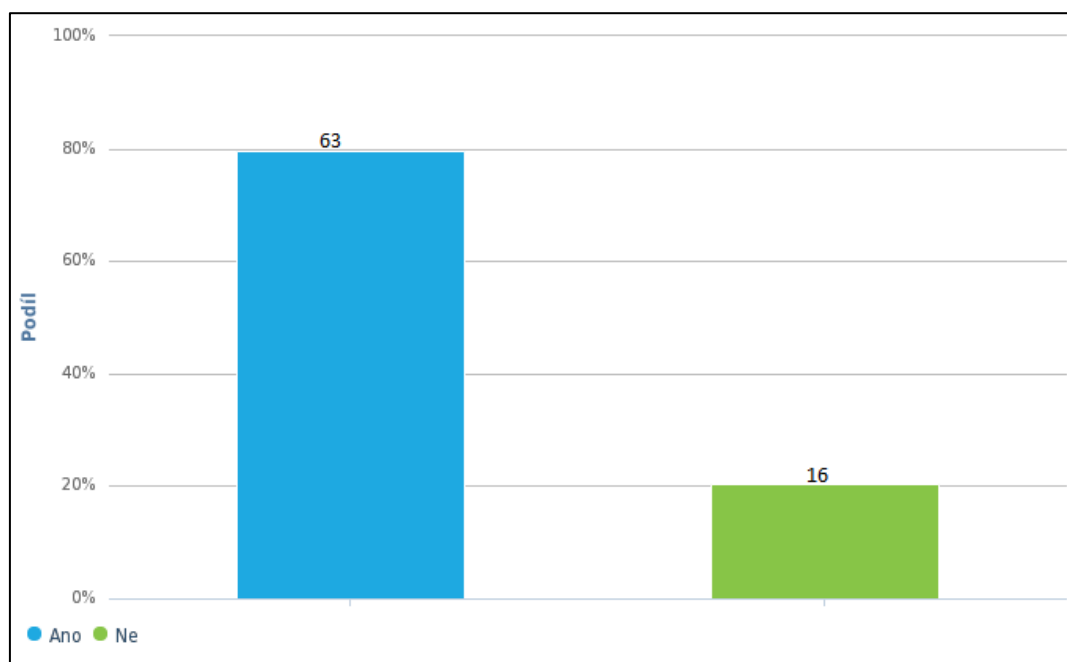
Druhá výzkumná otázka měla také obecný charakter. Otázka byla zaměřena na pohlaví respondenta. Otázky „*Jaké je Vaše pohlaví?*“ se také zúčastnilo 79 respondentů z toho 43 (54,4%) byli muži a 36 (45,6%) byly ženy. Rozložení pohlaví ukazuje graf č.2.

Graf č.2 – Počet mužů a žen



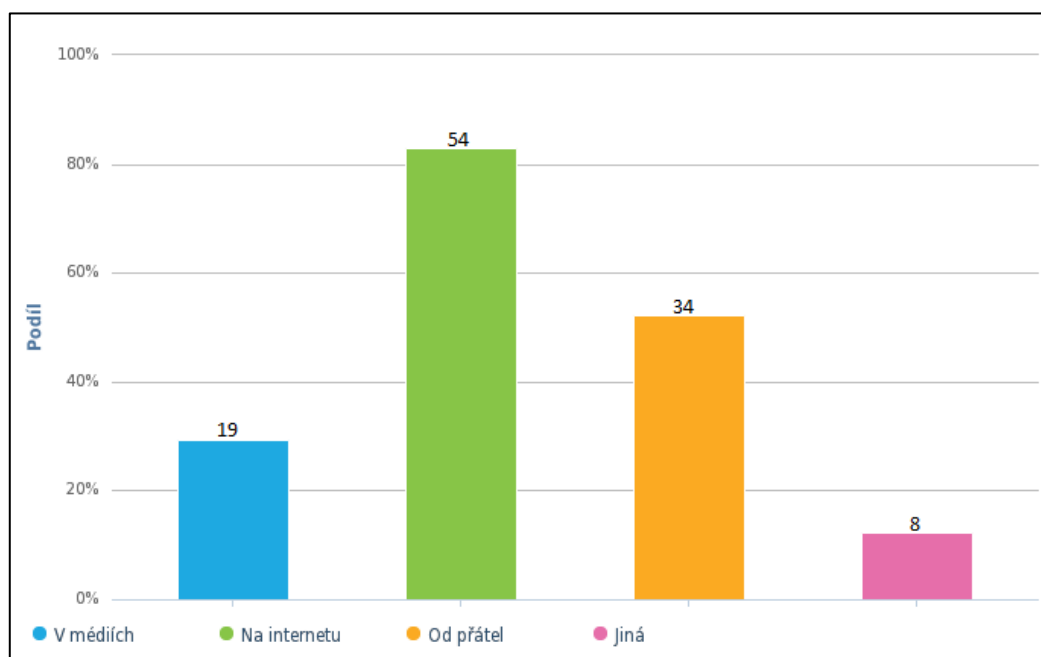
Třetí výzkumná otázka měla za úkol zmapovat povědomí o pojmu pro-gaming. Třetí otázku „Slyšeli jste někdy termín Pro-gaming nebo E-sport?“ zodpovědělo 79 respondentů z toho 63 (79,7%) respondentů odpovědělo, že „Ano“ už někdy slyšeli pojem pro-gaming a 16 (20,3%) respondentů odpovědělo, že „Ne“ nikdy neslyšeli pojem pro-gaming. Graf č.3 ukazuje, jak jsou lidé obeznámeni s pojmem pro-gaming.

Graf č.3 – Povědomí o pojmu pro-gaming



Ke čtvrté otázce se mohli vyjádřit pouze ti respondenti, kteří ve třetí otázce odpověděli „Ano, už sem někdy slyšel pojem pro-gaming“. Zde zjišťuji, kde naši respondenti zaslechly tento pojem či kde se s tímto pojmem setkaly. Respondenti mohli zaškrtnout více odpovědí či mohli napsat odpověď vlastní. Na čtvrtou otázku „Pokud jste v minulé otázce odpověděl záporně, můžete jít rovnou k otázce číslo 5, pokud jste odpověděli kladně, kde jste tento termín zaregistrovali?“ odpovědělo 63 respondentů, z toho 19 (29,2%) respondentů zaslechlo tento pojem v médiích, dále 54 (83,1%) respondentů zaregistrovalo tento pojem na internetu, od přátel tento pojem slyšelo 34 (52,3%) respondentů a 8 (12,3%) respondentů odpovědělo „jiná“ a popřípadě dopsali vlastní odpověď. Graf č.4 podává informace o tom, kde respondenti zaslechli pojem pro-gaming.

Graf č.4 – Kde respondenti zaslechli či zaregistrovali pojem pro-gaming (více odpovědí)

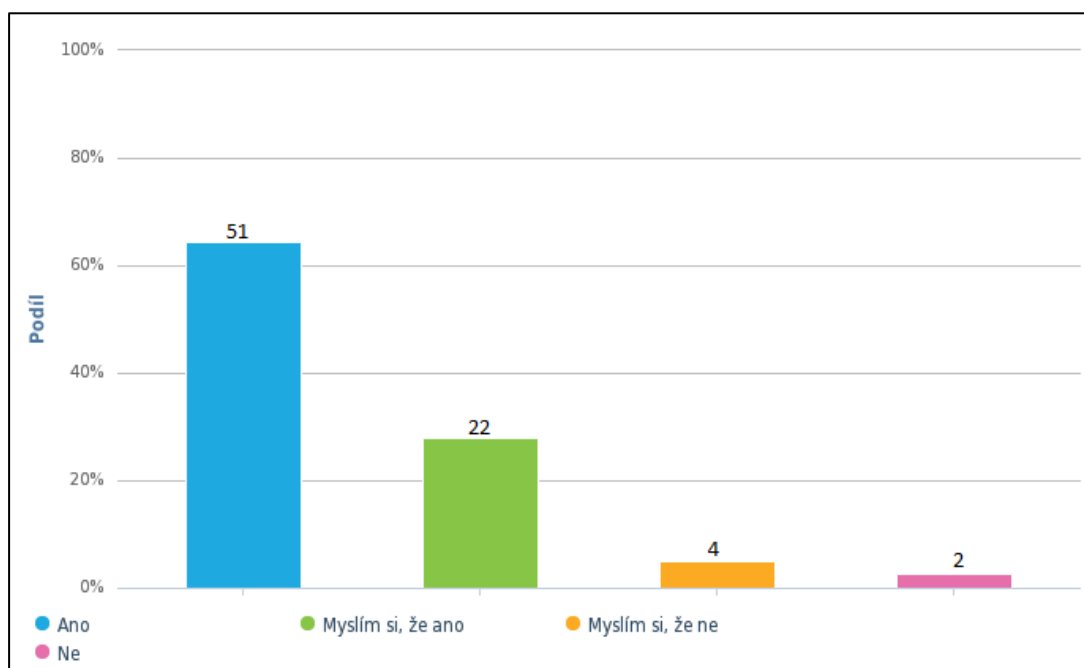


Z grafu č.4 jasně vyplívá, že většina respondentů, kteří znají pojem pro-gaming se ho dozvěděli na internetu. Jak jsem zmiňoval v praktické části, medializace je důležitá pro růst tohoto fenoménu. Právě na internetu lze najít nejvíce informací o této problematice, tudíž je logické, že většina respondentů se to dozvědělo právě tam.

Vysoké číslo u odpovědi „*od přátel*“ odvozuji od skutečnosti, že mnoho respondentů se dovědělo o problematice pro-gamingu přímo od autora této bakalářské práce. Předpokládám, že vzorek respondentů, kteří odpověděli „*v mediích*“ se tento pojem dozvěděli z televizní stanice Prima Cool. K odpovědi „*jiná*“ bylo i několik vlastních odpovědí, kde respondenti zaregistrovali tento pojem: „*Přímo ve hrách, např. HotS load screen reklamy na turnaje...*“ nebo: „*Přímo na herních klientech bývají přímé odkazy na twitch*“, „*Ve hrách*“, „*Sleduji již dlouhou dobu.*“

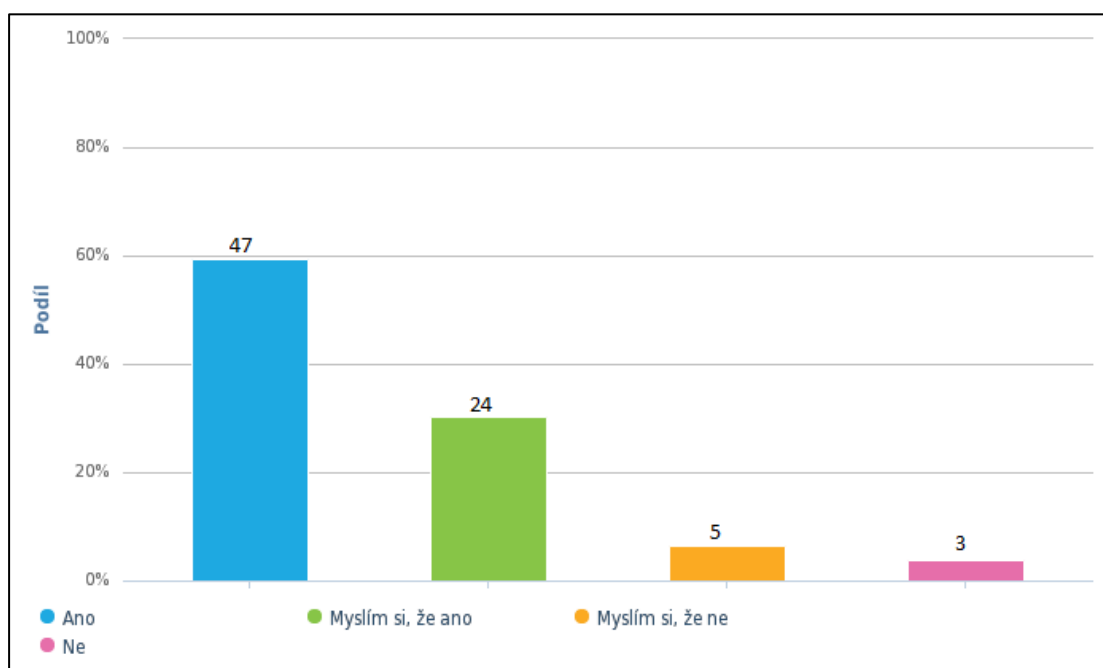
Pátá otázka má charakter hlavní výzkumné otázky tohoto dotazníku, zde respondenti odpovídají na otázku: „*Je možné pracovat jako profesionální hráč počítačových her?*“ Takhle výzkumná otázka má prvotně zmapovat náhled společnosti na uplatnění hráčství jako prostředek k získání finančního zisku – tedy k vydělávání peněz. Na pátou otázku odpovědělo 79 respondentů z toho 51 (64,6%) respondentů odpovědělo „*Ano*“, dále 22 (27,8%) respondentů odpovědělo „*Myslím si, že ano*“, pouze 4 (5,1%) respondentů odpovědělo „*Myslím si, že ne*“ a ryze negativně odpověděly pouze 2 (2,5%) „*Ne*“. Graf č.5 znázorňuje subjektivní pohled společnosti na fakt, zda se člověk může živit hraním počítačových her.

Graf č.5 – *Je možné pracovat jako profesionální hráč počítačových her*



Na šestou otázku mohli odpovědět pouze ti respondenti, kteří v předchozí otázce odpověděli „Ano“ nebo „Myslím si, že ano“. V téhle otázce analyzují, zda si společnost myslí, je-li možné uživit se hraním počítačových her uživit. Uživením je myšleno, že si hráč vydělává pouze hraním počítačových her a jeho mzda je schopna uspokojit jeho životní potřeby. Ačkoliv na šestou otázku měli odpovídat pouze ti respondenti, kteří v předchozí otázce odpověděli kladně, nakonec na šestou otázku (*Pokud jste v minulé otázce odpověděli kladně, myslíte si, že se dá hraním počítačových her uživit?*) odpovídalo všech 79 respondentů, z toho 47 (59,5%) respondentů odpovědělo „Ano“ dalších 24 (30,4%) respondentů odpovědělo „Myslím si, že ano“. Negativně se vyjádřilo 8 respondentů, z toho 5 (6,3%) respondentů odpovědělo „Myslím si, že ne“ a poslední 3 (3,8%) respondenti odpověděli „Ne“. Graf č.6 poukazuje, zda si respondenti myslí, že se dá hraním počítačových her vydělávat adekvátní mzda.

Graf č.6 – Je možné si hraním počítačových her uživit

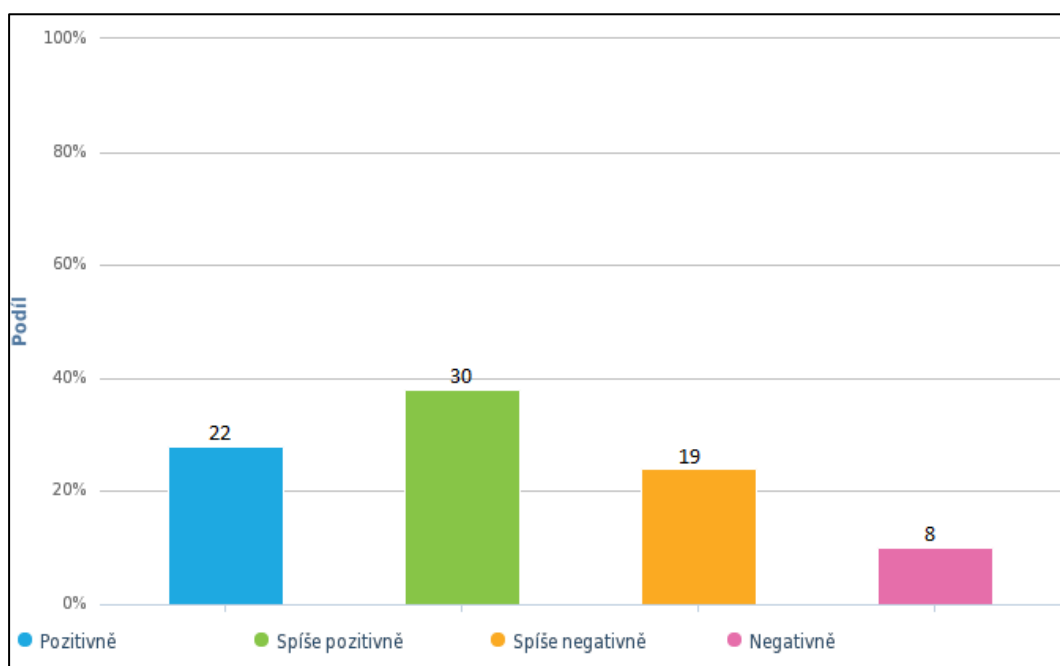


Otázky pět a šest na sebe navazují, proto zde můžeme porovnat i samotné grafy. Jak jde vidět, odchylky jsou minimální. Dá se předpokládat, že respondenti, kteří v otázce číslo pět odpověděli „Ano“ následně odpověděli v otázce číslo šest taktéž „Ano může se profesionální hráč uživit“. Opravdu minimum respondentů odpovědělo v obou otázkách

negativně. To nám potvrzuje, že většina lidí si myslí, že se lidé hrající počítačové hry mohou s touto činností uživit.

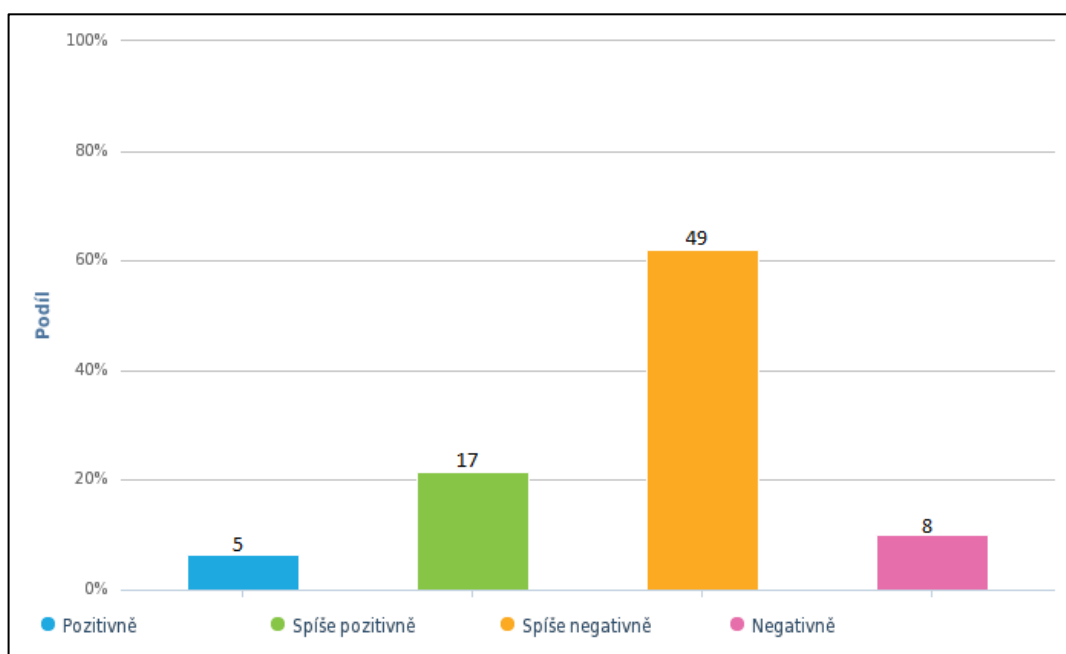
Otázka číslo sedm má společenský charakter a snaží se zachytit postoj respondentů k hráčské realitě. Na otázku číslo sedm „*Jak by na vás taková práce působila?*“ odpovědělo 79 respondentů z toho 22 (27,8%) respondentů odpovědělo „*Pozitivně*“ a dalších 30 (38,0%) respondentů odpovědělo „*Spíše pozitivně*“. Negativní postoj mělo 19 (24,1%) respondentů odpovědělo „*Spíše negativně*“ a 8 (10,1%) respondentů odpovědělo „*Negativně*“. Z grafu č.7 lze vyčíst, jak by taková práce působila na respondenty.

Graf č.7 – Vnímání respondentů na fakt, že se člověk živí hraním počítačových her



Otázka číslo osm je konstruována tak, aby respondenti vyjádřili své mínění o tom, jaký názor mají druzí lidé na danou problematiku pro-gamingu. Zde se dá pak dobře porovnat, jak to vnímají sami respondenti a jak předpokládají, že budou stejnou problematiku vnímat jiní. Na otázku číslo osm „*Jak by podle vás reagovala společnost na lidi, kteří by vykonávali tuhle práci?*“ odpovědělo 79 respondentů, z toho 5 (6,3%) respondentů odpovědělo „*Pozitivně*“, dále 17 (21,5%) respondentů odpovědělo „*Spíše pozitivně*“. Největší zastoupení má odpověď „*Spíše negativně*“, kde respondenti odpověděli v 49 (62,0%) případech a nakonec 8 (10,1%) respondentů odpovědělo „*Negativně*“. Graf č.8 vykresluje mínění respondentů o tom, jak by mohli vnímat jiní lidé pro-gaming.

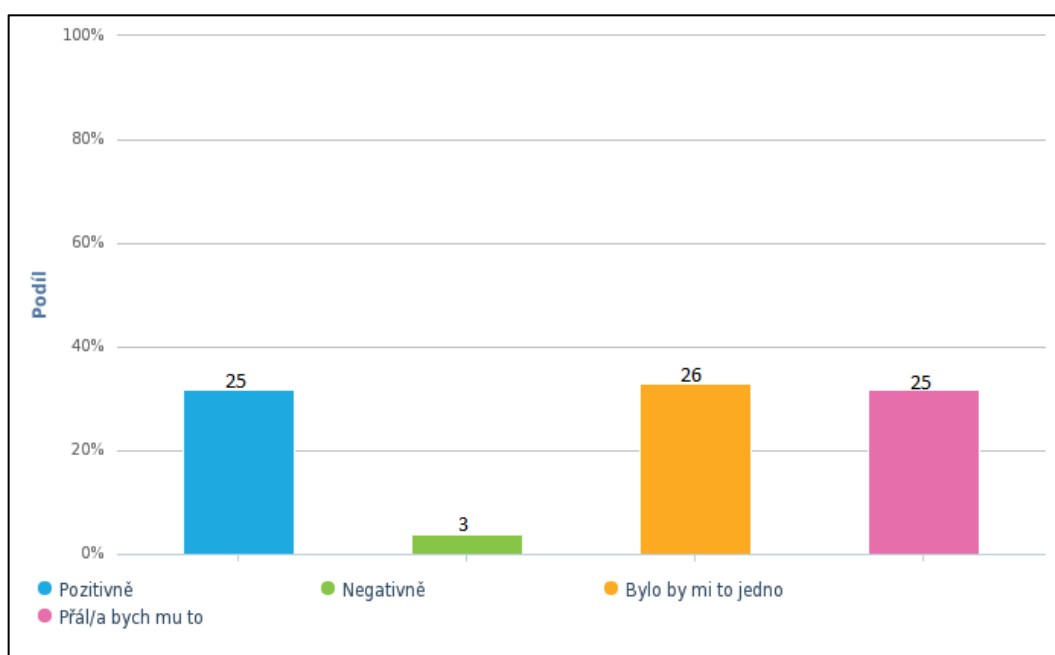
Graf č.8 – Vyjádření respondentů o názoru druhých lidí na pro-gaming



Zde tedy můžeme porovnat výsledky z obou otázek, zatím co v otázce číslo sedm většina respondentů odpovědělo kladně, tudíž lze předpokládat, že práce v podobě hraní počítačových her jim nevadí. Ale u otázky číslo osm většina respondentů odpovědělo „*Spíše negativně*“, lze tedy usuzovat z výsledků, že respondentům nevadí ona práce, ale předpokládají, že ostatní budou vnímat pro-gaming a jeho uplatnění negativně.

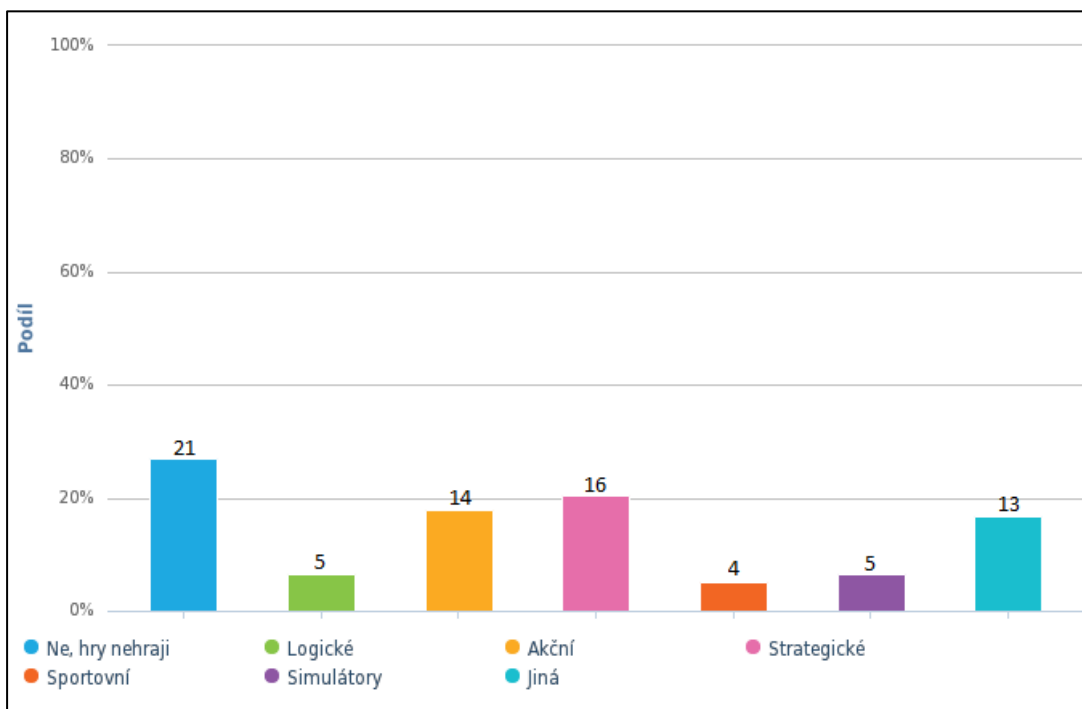
Otázka devátá je podobná otázce číslo sedm. Na rozdíl od ní je zde narušen anonymní vztah respondenta k hráči – tedy respondent osobně zná někoho ve svém blízkém okolí (kamarád/kamarádka/známý), který hraje počítačové hry. Na otázku „*Jak byste vnímali fakt, že někdo ve vašem okolí hraje profesionálně počítačové hry?*“ odpovědělo 79 respondentů z toho 25 (31,6%) respondentů odpovědělo „*Pozitivně*“, pouze 3 (3,8%) respondenti odpověděli „*Negativně*“, nejvyšší zastoupení měla odpověď „*Bylo by mi to jedno*“ na kterou odpovědělo 26 (32,9%) respondentů. Nakonec 25 (31,6%) respondentů odpovědělo „*Přál/a bych mu to*“. Graf č.9 jak by vnímali respondenti, kdyby někdo v jejich okolí hrál profesionálně počítačové hry.

Graf č.9 – *Postoj respondenta k někomu z jeho okolí, kdo se živý hraním počítačových her*



Poslední otázka číslo deset měla spíše formální znění. Zde jsem položil otázku, zda samotní respondenti ve svém volném čase hrají nějaké hry. Na tuhle otázku „*Hráváte ve svém volném čase nějaké hry? Pokud ano, jaké?*“ odpovědělo 78 respondentů z toho 21 (26,9%) respondentů odpovědělo „*Ne, hry nehraji*“, což byla i nejčastější odpověď. Dále 5 (6,4%) respondentů zvolilo odpověď „*Logické*“, odpověď „*Akční*“ vybralo 14 (17,9%) respondentů, odpověď „*Strategické*“ zadalo 16 (20,5%) respondentů. Nejméně zaškrtnutá odpověď byl „*Sportovní*“ pouze 4 (5,1%) respondentů hraje sportovní hry, dále 5 (6,4%) respondentů hraje „*Simulátory*“. Poslední kolonka „*jiná*“ měla formu otevřených odpovědí a každý z respondentů, zde mohl napsat svou odpověď. Nakonec 13 (16,7%) respondentů odpovědělo jako „*jiná*“. Zde je výčet otevřených odpovědí: „*Není možno víc odpovědí... Logické, strategické i akční. (pokud pouze jednu tak akční)*“, „*MMORPG + FPS*“, „*vše výše zmíněné plus jsou, rpg, vizuální novely, hříčky, bojovky, skákačky*“, „*všechny hry těchto typů*“, objevila se zde odpověď „*RPG*“ a to hned třikrát. Graf č.10 nám znázorní, které hry hrají respondenti nejčastěji či zda nějaké hry vůbec hrají.

Graf č.10 – Hrají respondenti ve svém volném čase nějaké hry?



3.4 Shrnutí výzkumného šetření

Cílem tohoto dotazníkového šetření bylo zjistit povědomí o pojmu pro-gaming a profesionální hráč. taktéž jsem zkoumal fakt, že existují profesionální hráči počítačových her, kteří pobírají mzdu právě za hraní her. Do výzkumu se zapojilo 79 respondentů s různým věkovým průměrem a geografickou polohou.

Zjistili jsme, že 63 respondentů, tedy většina, zná pojem pro-gaming. Následně se ukázalo, že 54 respondentů se setkala s tímto pojmem na internetu. Právě internet je dominantní médium v oblasti pro-gamingu, jak propagace turnajů, eventů či hráčů, tak obecné informovanosti o daném pojmu. Velké procento respondentů (52,3 %) se dovědělo o tomto pojmu od přátel. Jak už jsem zmiňoval výše, zde je pravděpodobné, že důvod, proč má tato odpověď tak velké procento, je, že se to dozvěděli právě od autora práce.

V další části dotazníku jsem zkoumal vlastní názor respondentů, zda by člověk mohl pracovat jako profesionální hráč počítačových her. Zde byly odpovědi vedeny kladně 51 respondentů si myslí, že „Ano“ a 22 respondentů odpovědělo „*Myslím si, že ano*“. Z toho jasně vyplívá, že většina respondentů si myslí, že člověk se opravdu může živit hraním počítačových her.

Díky otázce číslo sedm jsme zjistili, že většina respondentů smýšlí o práci profesionálního hráče pozitivně, přejí 22 respondentů, dále 30 respondentů odpovědělo „*Spíše pozitivně*“. Z tohoto měření vyplívá, že většina respondentů akceptuje tuto práci jako plnohodnotnou a nevidí v tom problém. Porovnáme-li odpovědi z otázek sedm a osm je patrné, že respondenti mají pozitivní postoj k práci profesionálního hráče, ale myslí si, že jiní respondenti smýšlejí o oné práci opačně, tedy zatím co v sedmé otázce bylo celkově negativních odpovědí 27, tak u otázky osm bylo celkově negativních odpovědí 57, tedy o 30 více.

V poslední otázce jsme zkoumali, zda respondenti hrají nějaké hry a pokud ano jaké. V konečné součtu jsme dostali, že 21 respondentů žádné hry nehraje. Respondenti, kteří hrají hry, většinou hrají strategické hry (16 respondentů), následují akční hry, které si zahrají 14 respondentů.

Závěr

Každý za svůj život hrál nějaké hry, ať jsou to deskové, míčové, hry na hracím hřišti nebo ty počítačové. Většina nové generace hraje právě ty počítačové, a to i profesionálně. Jeden z důvodů, proč jsem si vybral toto téma, je můj pozitivní vztah k hraním her a sledování pro-gamingové scény. Primárním cílem bylo informovat čtenáře o pojmu pro-gaming a podat informace o vývoji a aktuálním stavu dané problematiky.

Při psaní práce mě překvapilo několik věcí. Najít věrohodný zdroj, popřípadě knižní zdroj o pro-gamingu, který by obohatil mě, a především čtenáře, je v České republice velmi těžké. Proto jsem se tedy inspiroval z anglických webových stránek, které se věnují této problematice. Taktéž při hledání tížených informací jsem si uvědomil, jak velký je rozdíl mezi pro-gamingem v České republice a ve světě. Proto návaznost na mou bakalářskou práci v podobě diplomové by byla možná ve chvíli, kdyby se autor zaměřil na zahraniční pro-gamingovou scénu, která nabízí mnoho nových informací. Sám čtenář si pak může porovnat, jak je mezi nimi velký rozdíl.

Pokud bych měl poradit budoucím potenciálním autorům, kteří by chtěli navázat či se nově zabývat tímto fenoménem, doporučil bych jim, ať se zaměří právě na praktickou část, zda nastaly nějaké změny od posledního výzkumu, či při výměně výzkumného prostředí se budou lišit výsledky. Bakalářská práce je zaměřena spíše na teoretickou část, která je podrobně popsána, proto nová práce se zaměřením na praktickou by měla jistý potenciál. Vývoj pro-gamingu postoupí jistě dopředu, a je jen otázkou, kdy se dostane více do povědomí lidí.

Seznam literatury a zdrojů

1. DOSTÁL, J. Výukový software a didaktické hry - nástroje moderního vzdělávání. Časopis pro technickou a informační výchovu. [online]. 2009, Olomouc, Vydala Univerzita Palackého, Ročník 1, Číslo 1, [cit.2018-04-16] s. 26. ISSN 1803-537X Dostupné na www: <http://www.jtie.upol.cz>
2. JIRKOVSKÝ, Jan et al. Game industry: vývoj počítačových her a kapitoly z herního průmyslu. [Praha]: D.A.M.O., 2011. 25 s. ISBN 978-80-904387-1-2
3. Cambridge Dictionary: e-sports [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports>
4. Yourdictionary: e-sports - Computer Definition [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.yourdictionary.com/e-sports>
5. ESC: 2017 World Championship [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>
6. Urbandictionary: TOP DEFINITION Pro Gamer [online]. 2007 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Pro%20Gamer>
7. STEINER, Dustin. Gamezone: Professional Gamer: A Definition [online]. 2012 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.gamezone.com/originals/professional_gamer_a_definition/
8. BACKGROUND REPORT: Moderní technologie jako prostředek mezinárodního rozvoje [online]. 2010, 15 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.amo.cz/wp-content/uploads/2016/01/PSS-Modern%C3%AD-technologie-jako-prost%C5%99edek-mezin%C3%A1rodn%C3%ADho-rozvoje-ECOSOC1.pdf>
9. Statista: Video Game Industry - Statistics & Facts [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>
10. SEDLÁK, Jan. LUPA: Česko jako herní velmoc? Nová asociace se chce prát za zdejší herní průmysl [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.lupa.cz/clanky/cesko-jako-herni-velmoc-nova-asociace-se-chce-prat-za-zdejsi-herni-prumysl>
11. Riotgames: who-we-are [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>

12. Leagueoflegends: game-info [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://eune.leagueoflegends.com/cs/game-info/>
13. Aktuálně: Je mu 19 a žije hraním PC her. Plat má jako fotbalista [online]. 2013 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/je-mu-19-a-zije-hranim-pc-her-plat-ma-jako-fotbalista/r~0d66dcf04ebd11e3a080002590604f2e/?redirected=1523867066>
14. Lolesports: ABOUT EU LCS [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/eu-lcs/eu_2018_spring/about
15. Lolesports: world_championship_2017 [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2017/about
16. Isport: Nový český tým v League of Legends slaví. Ovládl DreamHack v Německu [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport/325250/novy-cesky-tym-v-league-of-legends-slavi-ovladl-dreamhack-v-nemecku.html>
17. Isport: Další úspěch českého týmu v League of Legends. Na turnaji vyhrál 4 miliony korun [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport/330817/dalsi-uspech-ceskeho-tymu-v-league-of-legends-na-turnaji-vyhral-4-miliony-korun.html>
18. SOJKA, Prokop. Playzone: European Masters: Představení turnaje [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/european-masters-predstaveni-turnaje>
19. ESuba: O týmu [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://esuba.eu/o-tymu>
20. Insidegames: O Nás [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.insidegames.cz/o-nas/>
21. Valvesoftware: company [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.valvesoftware.com/company>
22. Valvesoftware: dota2 [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.valvesoftware.com/games/dota2.html>
23. Dota2: international [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.dota2.com/international/overview/?l=czech>
24. Counter-Strike. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

25. Gamifique: Česko má první profesionální hráče počítačových her [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://gamifique.eurozpravy.cz/esport/2470-cesko-ma-prvni-profesionalni-hrace-pocitacovych-her>
26. Blizzard Entertainment. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment
27. Hearthstone: Heroes of Warcraft. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:_Heroes_of_Warcraft
28. VOBECKÝ, Lukáš. Hearthstone.cz: Rozhovor s profesionálními hráči o změnách v HS [online]. 2016 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.hearthstone.cz/clanek/rozhovor-s-profesionalnimi-hraci-o-zmenach-v-hs>
29. SZABO, Michal. Playzone: HGG: Češi jsou první Mistři světa v Hearthstone! [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/hgg-cechy-ceka-zaverecny-krok-ke-slave>
30. SMUTNÝ, Aleš. Games.tiscali: Český tým vyhrál mistrovství světa v Hearthstone Global Games [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/oznameni/cesky-tym-vyhral-mistrovstvi-sveta-v-hearthstone-global-games-302214>
31. Facebook: informace o firmě [online]. 2009 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: https://www.facebook.com/pg/hitpoint.cz/about/?ref=page_internal
32. Mcrpc: o MČR [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mcrpc.cz/stranka/o-mcr>
33. MALINA, Přemek. Redbull: TOP5 českých gamerů působících v zahraničí [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.redbull.com/cz-cs/top-5-gamer-cesky-zahranicni-tym>
34. Aktuálně: Je to stres a námaha, říká profesionální hráč počítačových her. Chystá se na bitvu o miliony [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://sport.aktualne.cz/ostatni-sporty/je-to-stres-a-namaha-rika-profesionalni-hrac-pocitacovych-he/r~04b6f9e066e811e7b2b5002590604f2e>
35. Playzone: Herdyn: Příběh osobnosti české scény [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <http://www.playzone.cz/clanky/herdyn-pribeh-osobnosti-ceske-sceny>

36. Medializace. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Medializace>
37. Coolmagazin.iprima: Prima COOL přináší na TV obrazovky první pravidelný magazín o Esportu! [online]. 2018 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://coolmagazin.iprima.cz/hry/prima-cool-prinasi-na-tv-obrazovky-prvni-pravidelny-magazin-o-esportu>
38. Twitch.tv. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv>
39. Mioweb: CO JE YOUTUBE [online]. 2017 [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://www.mioweb.cz/slovnicek/youtube>
40. YouTube. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/YouTube>
41. Coolmagazin.iprima: E-Sport má nakročeno k olympiádě! Kdy se bude hrát Counter-Strike a Dota pod pěti kruhy? [online]. [cit. 2018-04-16]. Dostupné z: <https://coolmagazin.iprima.cz/hry/e-sport-ma-nakroceno-k-olympiade-kdy-se-bude-hrat-counter-strike-dota-pod-peti-kruhy>

Seznam grafů

Graf č.1 – Věkové rozložení respondentů

Graf č.2 – Počet mužů a žen

Graf č.3 – Povědomí o pojmu pro-gaming

Graf č.4 – Kde respondenti zaslechli či zaregistrovali pojem pro-gaming

Graf č.5 – Je možné pracovat jako profesionální hráč počítačových her

Graf č.6 – Je možné si hraním počítačových her uživit

Graf č.7 – Vnímání respondentů na fakt, že se člověk živí hraním počítačových her

Graf č.8 – Vyjádření respondentů o názoru druhých lidí na pro-gaming

Graf č.9 – Postoj respondenta k někomu z jeho okolí, kdo se živý hraním počítačových her

Graf č.10 – Hrají respondenti ve svém volném čase nějaké hry?

Přílohy

Příloha č. 1: Dotazník k výzkumu

DOTAZNÍK

Profesionální hraní počítačových her

Dobrý den, jsem studentem 3.ročníku bakalářského studia na Univerzitě Palackého. Rád bych Vás poprosil o několik vašich minut k vyplnění následujícího dotazníku k mé bakalářské práci. Děkuji

Vojtěch Pavlík

1. Kolik je Vám let?

- ☐ 16-21
- ☐ 22-28
- ☐ 28+

2. Jaké je Vaše pohlaví?

- ☐ Muž
- ☐ Žena

3. Slyšeli jste někdy termín Pro-gaming nebo E-sport?

- ☐ Ano *(zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)*
- ☐ Ne

4. Pokud jste v minulé otázce odpověděl záporně, můžete jít rovnou k otázce číslo 5, pokud jste odpověděli kladně, kde jste tento termín zaregistrovali?

- ☐ V médiích *(můžeš zaškrtnout více odpovědí ☑)*
- ☐ Na internetu
- ☐ Od přátel
- ☐ Jiné: _____

5. Myslíte si, že je možné pracovat jako profesionální hráč počítačových her?

- ☐ Ano *(zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)*
- ☐ Myslím si, že ano
- ☐ Myslím si, že ne
- ☐ Ne

6. Pokud jste v minulé otázce odpověděli kladně, myslíte si, že se dá hraním počítačových her uživit? (zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)

- ☐ Ano
- ☐ Myslím si, že ano
- ☐ Myslím si, že ne
- ☐ Ne

7. Jak by na vás taková práce působila?

- ☐ Pozitivně (zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)
- ☐ Spíše pozitivně
- ☐ Spíše negativně
- ☐ Negativně

8. Jak by podle vás reagovala společnost na lidi, kteří by vykonávali tuhle práci?

- ☐ Pozitivně (zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)
- ☐ Spíše pozitivně
- ☐ Spíše negativně
- ☐ Negativně

9. Jak byste vnímali fakt, že někdo ve vašem okolí hraje profesionálně počítačové hry?

- ☐ Pozitivně (zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)
- ☐ Negativně
- ☐ Bylo by mi to jedno
- ☐ Přál/a bych mu to

10. Hráváte ve svém volném čase nějaké hry? Pokud ano, jaké?

- ☐ Ne, hry nehraji (zaškrtni pouze jednu odpověď ☒)
- ☐ Logické
- ☐ Akční
- ☐ Strategické
- ☐ Sportovní
- ☐ Simulátory
- ☐ Jiné: _____

Děkuji za vyplnění dotazníku

Anotace

Jméno a příjmení:	Vojtěch Pavlík
Katedra:	Katedra technické výchovy a informační výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. Jan Kubrický, Ph.D.
Rok obhajoby:	2018

Název práce:	Problematika pro-gamingu v České republice a jeho vlivy na společnost
Název v angličtině:	Issues of E-Sport in the Czech Republic and its influence on society.
Anotace práce:	Bakalářská práce „Problematika pro-gamingu v České republice a jeho vlivy na společnost“ podává podrobný přehled informací o daném fenoménu, tedy pro-gamingu. V práci je obsažen teoretický základ pojmového aparátu dané problematiky a výčet počítačových her s ním spojený. V praktické části se zabývá analýzou a interpretací informací získaných výzkumným šetřením ve formě dotazníku.
Klíčová slova:	Pro-gaming, profesionální hráč, League of Legends, Valve, Blizzard Entertainment, platforma, osobnosti, herní průmysl, Global Games
Anotace v angličtině:	The bachelor thesis "Issues of E-Sport in the Czech Republic and its influences on society" provides a detailed overview of the phenomenon pro-gaming. The thesis contains the theoretical basis of the conceptual apparatus of the given issue and the list of computer games connected with it. The practical part deals with the analysis and interpretation of the information obtained by the research in the form of a questionnaire.
Klíčová slova v angličtině:	E-sport, professional Gamer, League of Legends, Valve, Blizzard Entertainment, platform, celebrity, games industry, Global Games
Přílohy vázané v práci:	Příloha č. 1: Dotazník k výzkumu
Rozsah práce:	50 stran
Jazyk práce:	Český jazyk