JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra psychologie

Jakub Staněk

Psychologie v kontextu profesionálního gamingu

Disertační práce

Vedoucí práce: doc. PhDr. Dalibor Kučera, Ph.D.

Studijní obor: Pedagogická psychologie

ČESKÉ BUDĚJOVICE

2023

Prohlášení

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své disertační práce, a to v nezkrácené podobě, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma Psychologie v kontextu profesionálního gamingu vypracoval samostatně pouze s použitím literatury a zdrojů uvedených v seznamu citované literatury.

V Českých Budějovicích dne _____ _____

Jakub Staněk

Poděkování

Na tomto místě bych velmi rád poděkoval několika lidem, bez kterých by tato disertační práce nemohla vzniknout. Velké díky patří **Mgr. Martině Bělohradové**, která byla u vzniku tohoto nápadu a pomohla mi ujasnit si, co vše mohou hráči potřebovat a řešit. Děkuji také **doc. PhDr. Daliboru Kučerovi, Ph.D**. za vedení této práce, podporu při studiu a jeho ochotu najít řešení, abych mohl zkoumat to, co jsem chtěl.

Díky také **Aleši „Freeze" Kněžínkovi** za to, že mi poskytl vhled do fungování esportových organizací a umožnil mi práci s jeho týmem **100Thieves.** Dále moc děkuji Teamu THOM, tedy **Mgr. Martině Faltové** a **Mgr. Janu Hynkovi, Ph.D.** za jejich neutuchající podporu, konzultace a pocit, že v tom nejsem sám. Poděkování si zaslouží také všichni moji spoluhráči z **týmu OZZ**, protože večery, které jsme společně strávili v CS: GO, mi poskytly nejeden nápad pro tuto práci.

Závěrečné obrovské díky patří mé rodině a přátelům za trpělivost při psaní této práce. Zejména ale děkuji mé sestře **Bc. et Bc. Michaele Staňkové**, protože si myslí, že já pomáhal jí s bakalářským studiem, ona ale stejně tak moc pomohla mně s doktorským studiem!

Abstrakt

Název práce: Psychologie v kontextu profesionálního gamingu

Autor práce: Mgr. Jakub Staněk

Školitel: doc. PhDr. Dalibor Kučera, Ph.D.

Počet stran: 146; 125 normostran

Počet použitých zdrojů: 136

Cílem této práce je zmapovat náročné situace, se kterými se profesionální a poloprofesionální hráči digitálních her mohou setkávat a které na ně vytvářejí psychický tlak, a zároveň odhalit, zda existují nějaká psychologická specifika u výkonnostních hráčů, tedy pokusit se zmapovat jejich psychologický profil. Na obě tato témata jsou úzce navázány také psychologické potřeby hráčů a psychologická podpora. Data byla získána pomocí baterie psychodiagnostických metod, dotazníku vlastní konstrukce a polostrukturovaných rozhovorů s hráči a trenéry z českých profesionálních organizací. Celkem tvořilo výzkumný soubor 45 profesionálních a poloprofesionálních hráčů a 5 trenérů. Komparační skupina byla sestavena ze 183 volnočasových hráčů. Výsledky ukázaly, že profesionální hráči jsou převážně introvertně ladění s velkou orientací na výsledek jejich úsilí a vysokou orientací na výkon. Zároveň vykazují nižší míru sociálních interakcí mimo svůj tým. Podařilo se také identifikovat náročné situace, které vycházejí z tréninku, zápasů, týmu a kariéry hráče. Pro jejich zvládnutí jsou pro hráče klíčové schopnosti zvládat stres, efektivně komunikovat, kontrolovat emoce a jednat disciplinovaně. S těmito aspekty mohou hráčům pomáhat psychologové, jejichž práce v progamingu by měla spočívat v individuálních konzultacích s hráči a trenéry, skupinové práci s týmem a v edukaci a nácviku dovedností. Srovnání studujících a nestudujících progamerů ukázalo, že prezenční studium podporuje sociální složku života hráčů, ale aktuální parametry školní docházky a podmínky pro zisk IVP nejsou vhodné pro kombinaci studia a profesionálního hraní.

Klíčová slova: esport, psychologie esportu, progaming, psychologie sportu, digitální hry

Abstract

Title: Psychology in the context of progaming

Author: Mgr. Jakub Staněk

Supervisor: doc. PhDr. Dalibor Kučera, Ph.D.

Number of pages: 146; 125 normostran

Number of references: 136

The aim of dissertation thesis is to map the challenging situations that professional, and semi-professional digital game players may encounter and which create psychological pressure on them, and at the same time to reveal whether there are any psychological specificities in performance gamers, i.e. to try to map their psychological profile. Closely linked to both of these themes are the psychological needs of gamers and psychological support. Data were collected using a battery of psychodiagnostic methods, a self-constructed questionnaire and semi-structured interviews with players and coaches from Czech professional organizations. In total, the research sample consisted of 45 professional and semi-professional players and 5 coaches. The comparison group was composed of 183 leisure players. The results showed that professional players are mostly introverted with a high orientation towards the outcome of their efforts and a high-performance orientation. At the same time, they showed lower levels of social interactions outside their team. It was also possible to identify challenging situations that stem from training, matches, the team and the player's career. To cope with these, the skills of managing stress, communicating effectively, controlling emotions and acting in a disciplined manner are crucial for players. Psychologists can help players with these aspects, and their work in progaming should consist of individual consultations with players and coaches, group work with the team, and education and skills training. A comparison of studying and nonstudying progamers showed that full-time study supports the social component of players' lives, but the current parameters of schooling and the conditions for obtaining an individual study plan are not suitable for a combination of study and professional gaming.

Keywords: esport, esport psychology, progaming, sport psychology, digital games

OBSAH

Úvod 11

1 Východiska studie 14

1.1 Vymezení klíčových pojmů 14

1.2 Esport 15

1.2.1 Stručná historie esportu 15

1.2.2 Současný zájem o esport 16

1.2.3 Esportové hry 18

1.2.4 Esport v České republice 28

1.3 Esport v kontextu sportu 29

1.4 Výkonová specifika v esportu 32

2 Cíle výzkumu 35

3 Metodologie výzkumu 37

3.1 Design výzkumu 37

3.2 Výzkumný soubor ... 39
3.2.1 Výzkumná skupina – progameři ... 39
3.2.2 Komparační skupina ... 41
3.3 Metody ... 42
3.3.1 Dotazník vlastní konstrukce ... 42
3.3.2 Rozhovor ... 43
3.3.3 Psychodiagnostické metody ... 44
3.4 Etická hlediska výzkumu ... 59
3.5 Zpracování dat ... 60
3.5.1 Kvalitativní data ... 60
3.5.2 Kvantitativní data ... 60
3.6 Výzkumníkova reflexe ... 62
3.7 Struktura výsledků ... 62
4 Motivace a emoce ... 63
4.1 Současné poznání ... 63
4.2 Výsledky ... 65
4.3 Výzkumníkova reflexe ... 69
4.4 Shrnutí výsledků a diskuze ... 70
5 Stres a úzkost ... 73
5.1 Současné poznání ... 73
5.2 Výsledky ... 77
5.3 Výzkumníkova reflexe ... 80
5.4 Shrnutí výsledků a diskuze ... 80
6 Osobnost ... 83
6.1 Současné poznání ... 83

6.2 Výsledky 85
6.3 Výzkumníkova reflexe 87
6.4 Shrnutí výsledků a diskuze 87
7 Socializace 90
7.1 Současné poznání 90
7.2 Výsledky 92
7.3 Výzkumníkova reflexe 96
7.4 Shrnutí výsledků a diskuze 96
8 Kognitivní schopnosti 99
8.1 Současné poznání 99
8.2 Výsledky 101
8.3 Shrnutí výsledků a diskuze 104
9 Wellbeing 106
9.1 Současné poznání 106
9.2 Výsledky 110
9.3 Shrnutí výsledků a diskuze 113
10 Psychologický profil hráče 116
11 Náročné situace v kariéře hráče 118
11.1 Výsledky 118
11.2 Shrnutí výsledků a diskuze 123
12 Práce psychologa v esportu 125
12.1 Výsledky 125
12.2 Shrnutí výsledků a diskuze 131
13 Studenti v profesionálním hraní 134
13.1 Výsledky 134

13.2 Shrnutí výsledků a diskuze ... 136
14 Diskuze a limity ... 139
Závěr ... 143
Souhrn ... 147
Seznam zdrojů ... 152
Seznam tabulek a obrázků ... 163
Přílohy ... 166
Seznam příloh ... 166

„DO OR DO NOT.
THERE IS NO TRY.“

(Master Yoda, 3 ABA)

Úvod

První oficiální videohra byla představena v roce 1958 fyzikem Williamem Higinbothamem a jednalo se o hru *Tennis for Two* (Lambert, 2008). I když současné digitální hry nemají se svým prapředkem téměř nic společného, je příhodné, že první existující videohra byla založená na převedení klasického sportu do digitálního světa. Provázanost sportu a videoher je jedním z pilířů této studie a vnímám téměř poeticky, že toto spojení existuje stejně dlouho jako samotné digitální hraní.

Videohry byly na počátku způsobem ukázky toho, čeho je moderní technologie schopná. Postupem času se za téměř 70 let existence vyvinuly přes volnočasovou aktivitu až do mainstreamu popkultury a kompetitivní aktivity. Nyní žijeme v době, kdy je poměrně běžné si hraním digitálních her na výkonnostní úrovni vydělávat peníze ve smyslu hlavního finančního příjmu. Tento životní styl, stejně jako profesionální sport, s sebou ovšem přináší i značné nároky na psychiku, které doposud nebyly dostatečně zmapovány.

Důležitost pohlédnutí na tyto nároky vnímám z několika důvodů. Na základě vlastní zkušenosti i předvýzkumných rozhovorů s hráči očekávám, že aktuální psychické

rozpoložení může velmi silně ovlivňovat výkon. Vzhledem k povaze výkonnostního hraní ještě více než v klasickém sportu. Psychologická příprava je neodmyslitelnou součástí každé přípravy sportovního týmu i jednotlivce. I na základě toho lze předpokládám její podobnou důležitost pro kompetitivní hraní.

Druhým důvodem je role školy v kariéře profesionálního hráče. Na úrovní základního a středního školství existují školy, které mají nastavené ŠVP tak, aby jejich žáci/studenti měli co největší podporu a prostor pro rozvoj svých sportovních dovedností. V případě, že jsou sportovci na školách, kde toto k dispozici není, často mají možnost získat alespoň IVP (Zákon č. 561/2004 sb.), který jim umožní lépe kombinovat výkonnostní sport a studium. Nabízí se tedy otázka, jestli by tento přístup neměl být zvažován i u úspěšných hráčů.

Posledním důvodem je často diskutovaný vliv videoher na psychiku jedince. I když není vhodné přemýšlet o obecném vlivu videoher, protože každý typ her je jiný, zkoumání výkonnostních hráčů slibuje nová zjištění. Pro tyto hráče je totiž typické, že se věnují jen jedné konkrétní hře a s mnohem větší časovou dotací než běžní hráči.

Hlavním tématem této práce jsou tedy psychologická specifika ve výkonnostním hraní. Záměrem je zmapovat náročné situace, se kterými se hráči mohou setkávat a které na ně vytvářejí psychický tlak, a zároveň odhalit, zda existují nějaká psychologická specifika u výkonnostních hráčů, tedy pokusit se zmapovat jejich psychologický profil. Na obě tato témata jsou úzce navázány také psychologické potřeby hráčů a psychologická podpora. Studie by měla částečně odhalit možnosti a aktuální úroveň psychologické péče o výkonnostní hráče v České republice. Ambicí této studie je položit základ všem budoucím psychologickým výzkumům v oblasti profesionálního hraní na základě sjednocení a shrnutí existujících poznatků.

Provázanost sportu a videoher je jedním ze základních pilířů této práce. Jak bude uvedeno v další kapitole, sport a výkonnostní hraní videoher mají mnoho společných znaků. Vzhledem k tomu, že žádné odvětví psychologie se nevěnuje „psychologii výkonnostního hraní videoher“, byla jako nejvhodnější obor psychologie, ze kterého je možné vycházet při interpretaci poznatků, zvolena oblast psychologie sportu.

Vzhledem k poměrně malému počtu dostupných zdrojů a publikovaných studií v oblasti psychologie výkonnostního hraní videoher byla tato práce pojata jako orientační výzkum s exploračním cílem. Místo tradičního dělení na teoretickou a empirickou část obsahuje práce kratší úvodní část, která čtenáře seznámí s oblastí výkonnostního hraní videoher a vydefinuje všechny důležité pojmy. Následně představí cíle a metodologii výzkumu. V obsáhlé třetí části obsahuje kapitoly, které se zabývají specifickými psychologickými tématy klíčovými pro výkonnostní hraní. Tyto kapitoly obsahují dostupné teoretické poznatky, výsledky výzkumné části, reflexi výzkumníka a vlastní diskuzi k tématu. Tato práce tedy svou strukturou odpovídá spíše struktuře odborného článku (tzv. IMRAD; Huth, 1987). Vzhledem k orientačnímu designu této studie vnímám jako klíčové zvolit uvedenou strukturu práce, zejména kvůli vyšší přehlednosti, většímu čtenářskému komfortu a lepšímu pochopení kontextu.

1 VÝCHODISKA STUDIE

1.1 VYMEZENÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ

Tato studie pracuje s několika pojmy, které jsou považovány za klíčové. Všechny definice, u kterých to bylo možné, byly převzaty z knihy *Hraní digitálních her českými adolescenty* (Suchá et al., 2018). Autoři pro každou definici provedli rešerši a následně ji formulovali. Výběr definic pouze z jedné publikace byl zvolen záměrně, protože psychologické výzkumy digitálních her jsou v České republice ještě stále zastoupeny poměrně málo a autor této práce vnímá, že je důležité, aby bylo pracováno s podobným vnímáním konceptů, které se tématu týkají.

Základním pojmem této práce je **gaming**. Tímto termínem je označováno hraní digitálních her/videoher (Suchá et al., 2018). Digitální hrou/videohrou jsou myšleny *„všechny elektronické hry, které je možné hrát prostřednictvím různých zobrazovacích zařízení, mezi něž patří počítač, mobilní telefon, tablet, herní konzole a další“* (Suchá et al., 2018, str. 27).

Z definice gamingu je zjevné, že obsahuje hraní digitálních her na všech úrovních. Tedy ve smyslu hraní jako volnočasové aktivity, relaxační hraní, patologického hraní, ale i kompetitivní hraní či profesionální hraní. Pro přesnější vymezení typu hraní jsou využívány pojmy **esport** a **progaming.**

Esportem rozumíme hraní kompetitivních her na výkonnostní úrovni v organizovaných soutěžích (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Hamari a Sjöblom (2017) popisují esport jako formu sportu, v níž jsou hlavní činnosti umožněny elektronickými systémy a při zapojení hráčů a týmů. Česká asociace esportu (n.d; získáno 2023) definuje esport jako *„Organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů, v jakékoliv hře, na jakékoliv platformě (PC, konzole, mobil). Soutěže mají jasná pravidla a účastnit se jich mohou jak amatérští, tak profesionální hráči".* Pokud je hráč za toto hraní pravidelně finančně oceňovaný, je označován za profesionálního hráče, a hraní za těchto podmínek je označováno jako professional gaming, tedy progaming (García-Lanzo & Chamarro, 2018).

Česká asociace esportu (n.d.; získáno 2023) dále rozvádí, že profesionální hráč je ten, kdo má podepsanou smlouvu v určitém klubu nebo organizaci, reprezentuje jeho barvy, dostává za to pravidelnou odměnu a věnuje se hraní na plný úvazek. Jako poloprofesionální hráči, jsou chápáni ti, kteří jsou za hraní a trénink placeni, podobně jako profesionální, ale k tomu ještě studují prezenčně střední či vysokou školu, případně mají ještě jiné zaměstnání.

Pokud tedy budeme mluvit o hráči, který se pravidelně účastní turnajů, ve kterých může vyhrát peníze v rámci odměny za umístění, mluvíme o esportovci. V případě, že je ovšem hráč vyplácen pravidelně organizací za trénování i hraní turnajů v konkrétní hře, bez ohledu na získané finanční odměny z turnaje, mluvíme o profesionálním či poloprofesionálním hráči. Esport je tedy širším pojmem, který v sobě zahrnuje i profesionální esport, tedy progaming.

1.2 ESPORT

1.2.1 STRUČNÁ HISTORIE ESPORTU

I když se slovo esport začalo poprvé používat až kolem roku 2000, jeho vznik se datuje do roku 1972. V tomto roce proběhla na Standfordské univerzitě první oficiální soutěž ve

videohře *Spaceware*. Vítěz získal jako cenu roční předplatné časopisu *Rolling Stone* (CDW Expert, 2021). Pozdější 70., 80. a počátek 90. let byly ve znamení hraní na arkádových automatech. Tato doba je označována jako „Zlatý věk videoher", protože vznikly klasické hry jako *Space Invaders, Asteroids, Pac-Man* nebo například *Tetris*. Soutěživost u těchto her byla podporována zaznamenáváním nejvyššího dosaženého skóre na jednotlivých automatech. Hráči tedy mohli soutěžit s ostatními návštěvníky herních míst (CDW Expert, 2021). I když se může zdát, že tato historická fakta nejsou v kontextu dnešního esportu důležitá, například hra *Tetris* se na kompetitivní úrovni hraje dodnes. Tato již legendární hra vznikla již v roce 1984. V roce 2022 se mistrovství světa v *Tetrisu* zúčastnilo 110 nejlepších hráčů světa, kteří soupeřili o celkovou výhru v hodnotě 23 tisíc amerických dolarů (Karnadi, 2022).

Za počátek moderního esportu jako takového je ale často vnímáno datum 10. prosince 1993, kdy poprvé vyšla hra *DOOM*. Šlo o první FPS [1] hru, kterou bylo možné hrát online prostřednictvím osobních počítačů v módu deathmatch[2] pro 4 hráče. V následujících letech se esport rozvíjel až v roce 1997, kdy vznikly první esportové ligy *Cyberathlete Professional League (CPL)* a *Professional Gamers League (PGL)* (Millington, 2005). Esportové prostředí a zájem veřejnosti rostl a dosahoval nových milníků. V roce 2006 historicky poprvé dosáhl prizepool[3] esportového turnaje hodnoty milionu dolarů. Turnaje ve hře *Wii Games Summer* v roce 2010 se zúčastnilo celkem 400 tisíc hráčů. Rostoucí tendenci měla i pozornost diváků a fanoušků esportu. Zatímco v roce 2013 sledovalo finále turnaje ve hře *League of Legends* 30 milionů unikátních diváků, v roce 2017 to již bylo 70 milionů. V roce 2019 se prizepool Světového poháru (jediného turnaje) ve hře *Fortnite* vyšplhal na 30 milionů dolarů (CDW Expert, 2021).

1.2.2 SOUČASNÝ ZÁJEM O ESPORT

Z předchozí kapitoly vyplývá, že výkonnostní hraní se od vzniku prvních digitálních her rozrůstá a zasahuje do stále většího počtu lidských životů. Tyto úvahy je možné podpořit dostupnými statistikami z webové stránky EsportEarnings.com.

[1] FPS – First Person Shooter – střílečka (hra založená na střelbě) z pohledu první osoby
[2] Herní mód, ve kterém hráči hrají „všichni proti všem" a snaží se vzájemně zabíjet
[3] Celková částka vyhrazená na výhry, o které se podělí účastníci soutěže

TABULKA 1 - PŘEHLED ESPORTOVÝCH STATISTIK U NEJPOPULÁRNĚJŠÍCH HER (ESPORTEARNINGS, 2023)

Hra	Žánr	Prizepool	Počet hráčů	Počet turnajů	Prizepool	Počet hráčů	Počet turnajů
		2022			2023 (k 30.5.)		
DOTA 2	MOBA	32 mil. $	1068	124	24 mil. $	820	75
CS: GO	FPS	17 mil. $	2991	473	10 mil. $	1472	129
PUBG	Battle Royal	23 mil. $	843	66	12 mil. $	1210	40
LoL	MOBA	13 mil. $	1473	100	3 mil. $	879	47
Fortnite	Battle Royal	18 mil. $	1347	260	10 mil $	1553	146

Výše uvedená tabulka (tabulka 1) ukazuje počty turnajů, počty zaregistrovaných hráčů a prizepooly u pěti nejpopulárnějších esportových her za rok 2022 a prvních pěti měsíců roku 2023. Aby mohly být turnaje a počet hráčů turnaje zařazen do tabulky, muselo být v rámci umístění v turnaji možné získat finanční ocenění (EsportEarnings, 2023).

TABULKA 2 - CELKOVÉ STATISTIKY ESPORTU ZA POSLEDNÍCH 5 LET (ESPORTEARNINGS, 2023)

	2019	2020	2021	2022	2023 (k 30.5.)
Prizepool	255 mil. $	145 mil. $	255 mil. $	237 mil. $	115 mil. $
Počet turnajů	6227	5701	6058	5287	2126
Počet hráčů	31954	30307	32088	30785	17548

Druhá tabulka (tabulka 2) ukazuje celkovou velikost prizepoolů, počty turnajů a počty hráčů ve všech esportových hrách za posledních pět let. Pokud tedy mluvíme o současném esportu, můžeme přemýšlet zhruba o 30 tisících hráčů, kterých se to týká. Zároveň ovšem v tabulkách výše nejsou započítání hráči a soutěže, ve kterých nejsou umístění oceňovány penězi. Celková hráčská esportová komunita tedy může být mnohem větší.

Stejně jako pro sport je i pro esport klíčový zájem diváků. V době psaní tohoto odstavce se právě odehrává finále turnaje ve hře *CS: GO* v Kolíně nad Rýnem a na platformě *Twitch* sleduje živý přenos z tohoto finále 200 tisíc lidí (Twitch.tv, 2023). Aktuální statistiky uvádějí, že v roce 2022 na celém světě sledovalo esport zhruba mezi 350–500 miliony diváků (Ruby, 2023; Howarth, 2023). Jedná se o signifikantní nárůst oproti roku 2019, kdy se jednalo

zhruba o 200 milionů diváků (Howarth, 2023). Pro srovnání se sportem lze uvést Mistrovství světa ve hře *League of Legends* v roce 2019. Tento turnaj byl rekordní esportovou událostí, kterou sledovalo více než 100 milionů diváků. Většina z těchto fanoušků si hru naladila prostřednictvím streamovacích služeb, jako je *Twitch* a *YouTube*. Pro srovnání, Super Bowl[4] ve stejném roce sledovalo 100,7 milionu diváků v rámci digitálních služeb NFL a CBS. Jednalo se ovšem o spíše výjimečný úkaz. Dlouhodobě se zdá, že esporty, ačkoli rostou neuvěřitelně rychlým tempem, zdaleka nedosahují takových čísel sledovanosti, jakých dosahují tradiční sporty po celém světě (Roundhill Team, 2020). I přes to ovšem zasahují do životů nezanedbatelného množství lidí na celém světě.

1.2.3 ESPORTOVÉ HRY

V předchozí kapitole bylo představeno do kolika lidských životů esport každoročně zasahuje. V této kapitole budou představeny nejhranější esportové hry a jejich typy. Stejně jako není možné přemýšlet z psychologického hlediska o digitálních hrách jako o jednotné kategorii, protože se principiálně hodně liší, je třeba brát toto v potaz i z hlediska psychologie v esportu. Většina profesionálních hráčů se věnuje pouze jedné konkrétní esportové hře (García-Lanzo & Chamarro, 2018).

Utkání v esportu lze rozdělit do dvou typů. Hrají se buď online zápasy, kdy jsou hráči ve svých domovech, nebo případně na společném místě se zbytkem svého týmu, a prostřednictvím internetu jsou spojeni s druhým týmem. Takové hry mohou diváci sledovat pouze online prostřednictvím streamovacích platforem jako je *Blast.tv* nebo *Twitch*. Druhou možností jsou tzv. LAN turnaje. Ty spočívají v tom, že hráči obou týmů jsou přítomni v jedné místnosti, většinou na sebe vidí a může docházet k interakcím (podání ruky před utkáním, po utkání, gestikulace během zápasu). Zároveň se LAN zápasy většinou odehrávají na místech, které mohou navštěvovat diváci. Pro ty je na místě zajištěn přenos z monitorů hráčů na velká plátna (Blast.tv, 2022). Například finále turnaje *Worlds* ve hře *League of Legends* na místě sledovalo 45 tisíc diváků (CDW Expert, 2021).

[4] Každoroční finálový zápas celé sezóny americké Národní Fotbalové Ligy (NFL)

Esportové hry se liší v principech základních herních mechanik, cílů, kterých musí hráči dosáhnout k vítězství, grafického prostředí, realističnosti a mnoha dalších věcech. Zároveň jsou některé esportové hry hrány pouze jednotlivci, u jiných je zase nutné hrát v týmu. Počet členů týmu se také u různých her liší. Níže budou popsány tyto rozdíly u jednotlivých typů her.

1.2.3.1 TÝMOVÉ FPS (COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE)

Hry založené na střelbě z pohledu první osoby (tzv. střílečky – FPS, First Person Shooters) je možné popsat jako taktické hry, které jsou hrány z perspektivy postavy (hlavního hrdiny) a odehrávají se v trojrozměrném prostředí. Během hraní je z postavy vidět pouze paže a zbraň či nástroj, který má zrovna v ruce (Ascher & Levounis, 2015). Základním principem těchto her je, že pro úspěšné vítězství je třeba zabít všechny soupeře (jiné hráče).

Nejhranější esportovou FPS hrou byla v uplynulých letech hra *Counter-Strike: Global Offensive*, ve zkratce *CS: GO* (EsportEarnings, 2023). *CS: GO* je typické grafickým vzhledem,

OBRÁZEK 1 - SCREENSHOT ZE HRY COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (ZDROJ: VLASTNÍ SCREENSHOT)

který se snaží být co nejvěrnější realitě. To je jedním z důvodů, proč v ratingu PEGI[5] získala hodnocení PEGI 18 (PEGI, 2023). Tato hra je založena na principu střetnutí mezi dvěma skupinami – teroristy a speciálními jednotkami. Hra jako taková obsahuje víc herních módů, ale na esportové úrovni se tradičně hraje pouze jeden z nich. Klasický kompetitivní mód je hrán 5 hráči v týmů teroristů a 5 hráči v týmu speciálních jednotek. Tým teroristů má za úkol v časovém limitu na jednom ze dvou určených míst na mapě umístit bombu a ochránit ji, dokud nevybuchne. Tým speciálních jednotek naopak musí teroristům zabránit v položení bomby, případně ji zneškodnit, pokud již byla položena. Tým teroristů zvítězí, pokud úspěšně vybuchne bomba, nebo pokud zneškodní všechny hráče druhého týmu. Speciální jednotky zvítězí, pokud zneškodní již položenou bombu, zabrání položení bomby před koncem časového limitu, nebo zneškodní všechny hráče druhého týmu (CS: GO, 2012).

Každá mapa se hraje na 30 kol, kdy napřed jeden tým hraje 15 kol za teroristy a poté se týmy prohodí a první tým hraje zbývajících 15 kol za speciální jednotky. První tým, který dosáhne vítězství v 16 kolech, tzv. vyhrává mapu. V rámci esportu se nejčastěji hrají utkání stylem BO1[6], BO3 nebo BO5. V současnou chvíli je ve hře pro esportové zápasy aktivních 7 různých map, na kterých se hraje. Před začátkem každého utkání se odehrává tzv. pick. V této fázi se týmy střídají a vybírají nejprve mapy, které banují[7] a následně mapy, které pickují[8]. Počty banů a picků jednotlivých týmů se liší podle toho, jestli je třeba vybrat 1 mapu, 3, nebo 5 map. Výběr map je důležitá taktická stránka hry a zapojují se do něj hráči i trenéři týmů (Blast.tv, 2022).

Důležitý prvkem hry je také ekonomika. Každé kolo začínají hráči se stejným vybavením a mají k dispozici určitý obnos peněz. Za tyto peníze si mohou pro kolo nakoupit konkrétní zbraně, granáty či nástroje. Pokud kolo přežijí, vybavení jim zůstane. Pokud zemřou, přijdou o vše, co měli u sebe. Ve hře existují konkrétní pravidla pro přidělování peněz po skončení kola (CS: GO, 2012). Schopnost uvažovat o ekonomických důsledcích jednotlivých kol, patří

[5] PEGI – Pan European Game Information – evropský systém hodnocení her, který uvádí, od jakého věku je hra vhodná (např. je-li nevhodná pro děti)
[6] Best of X.. – Hraje se maximálně X map, kde vítězí tým, který získá většinu výher, např. při BO3 je vítězné skóre 2:1
[7] Vyloučení mapy, znamená to, že mapa se v tomto utkání hrát nebude
[8] Vybrání mapy, znamená to, že tým vybral mapu, která se bude hrát

pro esportové hráče mezi klíčové dovednosti. Kromě uvažování o ekonomice a tréninku střelby a reakcí, jsou pro hráče *CS: GO* taktéž klíčové taktické a podpůrné dovednosti. Pro každou z herních map se hráč musí naučit přesné pozice a úhly, kde by měl stát, aby měl nad soupeři výhodu. Zároveň ovšem musí přemýšlet o tom, jestli soupeři pozici znají, aby se vyhnul tzv. prefire[9] killu (zastřelení). Kromě těchto znalostí je také klíčová schopnost házet granáty. Pro každou mapu existuje mnoho různých pozic a stylů pro hod granátů. Mnoho z nich je založeno na přesném míření na jeden konkrétní pixel a následné komplexní kombinaci pohybů. Hráči musejí disponovat znalostí desítek takto házených granátů pro každou mapu (PimpCSGO, 2022).

Vzhledem k tomu, že *CS: GO* je týmová hra 5 hráčů proti 5 hráčům, je pro výkon také důležitá spolupráce celého týmu. Ta spočívá v obsazení pozic na mapě, součinnosti při umístění granátů, hlášení pozic nepřátel a také rozhodování, jakou strategii tým zvolí pro celé kolo. Pro *CS: GO* je typické, že mají týmy tzv. *In Game Leadera (IGL)*, který je zodpovědný za taktiku a strategická rozhodnutí během hry. Hráči jsou během celé hry spojeni hlasovou komunikací. Týmy také využívají kouče, který se zapojuje do přípravy a tréninku. Během hry má ovšem s hráči možnost mluvit pouze během oddechových časů (Blast.tv, 2022).

Counter-Strike: Global Offensive je nejhranější esportovou FPS hrou, nicméně i hra *Valorant* patří mezi hodně hrané tituly v tomto žánru (EsportEarnings, 2023). Základní principy obou her jsou stejné. *Valorant* má ale zcela odlišné grafické prostředí, jedná se spíše o animovaný styl. Zároveň ve *Valorantu* hráči vybírají na začátku hry postavy podle jejich schopností a každý hráč tak nemá stejnou výchozí pozici (Valorant, 2020).

[9] Tímto pojmem se označuje, když hráč vystřelí na místo dříve, než vůbec vidí, jestli tam někdo stojí

1.2.3.2 MOBA (DOTA 2 A LEAGUE OF LEGENDS)

MOBA (Multiplayer Online Battle Arenas) jsou hry, které je možné popsat jako akční strategie v reálném čase. Celý segment MOBA her původně vznikl jako speciální mód do klasické RTS[10] *Warcraft 3*. MOBA hry jsou typické tím, že se jedná o hry, ve kterých se střetávají dva týmy, kdy každý hráč z týmu ovládá jednu postavu, a mají za úkol ochránit vlastní základnu a zničit základnu nepřátelskou (Cabading, 2019). Z hlediska esportu patří mezi nejhranější zástupce této kategorie hry *Dota 2* a *League of Legends* (EsportEarnings, 2023). Obě tyto hry mají hodnocení PEGI 12 (PEGI, 2023).

OBRÁZEK 2 - SCREENSHOT ZE HRY DOTA2 (ZDROJ: VLASTNÍ SCREENSHOT)

MOBA hry jsou typicky hrány z tzv. izometrického pohledu. To znamená, že hráč nahlíží na celou hru z pohledu kamery, která míří na herní mapu pod úhlem 45 stupňů. Herní mapa má většinou tvar čtverce, kdy v pravém horním rohu má základnu jeden týmu, v levém dolním rohu tým druhý (Cabalding, 2019). Zároveň existují tři hlavní cesty, které obě základny spojují. Na těchto cestách jsou obranné věže obou základen. Skrz tyto cesty putují NPC[11] postavy, které se snaží probít přes obranné věže a zničit nepřátelskou základnu. Hráči si na

[10] RTS – Real Time Strategy – strategické, většinou budovatelské, hry typu Age of Empires, Warcraf 3 a další
[11] NPC – Non Player Charakter – postava ve hře, kterou neovládá hráč a její chování je předem naprogramované

začátku vybírají každý jednu vlastní postavu, kterou ovládají po celou dobu. S touto postavou se snaží podporovat své NPC a zničit nepřátelskou základnu dříve, než soupeř (Dota 2, 2013).

V esportu se MOBA hry standardně hrají 5v5, stejně jako například *CS: GO*. Každý hráč si na začátku hry vybírá z velkého množství postav, kde každá má své unikátní schopnosti. Na základě schopností je možné postavy rozdělit do 4 základních kategorií podle jejich role ve hře (Dota 2, 2013). Tento fakt je důležitý, protože 5 hráčů v týmů musí vybírat postavy nejen na základě toho, za jakou se jim dobře hraje, ale i na základě toho, aby vybrali postavy, které k sobě budou schopnostmi sedět a zapadnou do týmu. Komunikace v těchto chvílích bývá mezi hráči nejnáročnější a zároveň velmi klíčová pro celou hru (DATOHLEONG, 2020).

V MOBA hrách také existuje pick fáze. Hráči ovšem místo banování a pickování map, banují a pickují právě výše zmíněné postavy. Jinak funguje pick fáze stejně jako u FPS her. Podobností je také to, že utkání v MOBA hrách se také hrají systémem BO. Před každým kolem tedy probíhá pick fáze znovu (DATOHLEONG, 2020).

Trenéři týmů nemohou k hráčům během utkání mluvit. Mohou se zapojit pouze do pick fáze. Na rozdíl od FPS her není u MOBA her možné brát si oddechové časy (Dota 2, 2013). Pro hraní těchto her je důležité, aby hráči měli rychlé reakce a efektivní komunikaci se spoluhráči. Další nároky jsou na ně kladeny z hlediska dodržování taktických pokynů a také znalostí. I u MOBA her je důležitá ekonomika. Hráči pro vylepšování postavy musejí nakupovat předměty. Těchto předmětů je k dispozici velké množství a jejich znalost a možnosti kombinací jsou pro sílu postavy naprosto klíčové (DATOHLEONG, 2020).

1.2.3.3 BATTLE ROYAL (FORTNITE)

Battle Royal hry jsou založené na jednoduchém principu. Všichni hráči jsou rozmístěni na ostrově a jejich úkolem je zabít všechny ostatní, přesněji řečeno, zůstat jako poslední naživu. Pokud je hráč jednou zabit, nemůže být znovu oživen. Tento aspekt je pro tyto tituly naprosto klíčový a je to to, co je odlišuje od jiných žánrů (Cabading, 2019). Battle Royal hry nelze

definovat klasickým žánrem, protože některé z nich jsou FPS (*Apex Legends, CoD: Warzone*), jiné zase TPS[12] (*Fortnite, PUBG*). Obecně ale splňují parametry akčních střílečeek (Kelly, 2023).

Všechny tyto hry mají několik společných znaků. Battle Royale hry se na kompetitivní úrovni hrají buď sólo, ve dvojicích, trojicích, nebo ve čtveřicích. Dalším je to, že jak hra postupuje, mapa se zmenšuje. Zmenšující se mapa nutí zbývající hráče do bitvy, a tak se tempo hry s blížícím se finále stupňuje. Zabraňuje také tomu, aby se hra zastavila, když je na velké mapě jen několik zbývajících hráčů (Cabading, 2019).

OBRÁZEK 3 - SCREENSHOT ZE HRY FORTNITE (ZDROJ: VLASTNÍ SCREENSHOT)

V některých hrách hráči začínají každý zápas seskokem padákem z letadla. Hráči si mohou vybrat, do které části mapy chtějí přistát, což může být důležité strategické rozhodnutí. Hráči totiž do hry vstupují bez jakéhokoli vybavení a vše si musejí posbírat po začátku hry. Mohou přistát na kousek mapy, kde je spousta vybavení, ale také mnoha hráčů, kteří o něj budou bojovat. Případně mohou zvolit kus mapy, kde bude méně soupeřů, ale zároveň i méně kvalitní vybavení. Díky tomu mohou hráči, volit jakýkoli herní styl, který chtějí (Cabading, 2019).

[12] TPS – Third Person Shooter – střílečka z pohledu akční osoby

Nejhranější hrou v této kategorii je hra *Fortnite* (EsportEarning, 2023). Tato hra je ikonická svou kreslenou grafikou a absencí jakékoli krve. Díky tomu má hra hodnocení PEGI 12 (PEGI, 2023). *Fortnite* je typický také tím, že důležitou součástí hlavního módu je stavění. Hráči mohou prakticky instantně stavět různé struktury, které mohou posloužit jako krytí, nebo třeba způsob, jak se rychle dostat na těžko dostupné místo. Tato funkce je další, který je třeba brát při podávání výkonu v potaz, protože přidává do hry, kromě střelby a taktiky hledání zásob, ještě další faktor (Fortnite, 2017).

1.2.3.4 ZÁVODNÍ HRY (TRACKMANIA, IRACING, F1)

Závodní hry tradičně zahrnují závody, nejčastěji automobilové, ve kterých je cíl prostý – dokončit trať a jako první dojet do cíle (Basler, 2016). Závodní hry v esportové světě lze rozdělit do dvou typů: arkádové a realistické. Arkádové jsou založené na tom, že mají většinou barevnější a jednodušší grafiku. Zároveň často disponují daleko jednoduššími herními mechanikami pro ovládání vozidel (Nair, 2022). Mezi tyto hry lze zařadit například *Trackmania.*

OBRÁZEK 4 - SCREENSHOT ZE HRY TRACKMANIA (ZDROJ: VLASTNÍ SCREENSHOT)

Realistické závodní hry lze definovat spíše jako simulace řízení vozidla. Je pro ně typické, že hráči neřeší jen plyn a brzdu, jako u arkádových, ale například manuální řazení, sešlapování spojky, upravování výkonu auta atd (Nair, 2022). Hráči realistických závodních her velmi často sahají ke specifickým přídavným zařízením, díky kterým je ovládání přesnější. Systémy závodů u virtuálních závodníků také velmi často reflektují reálné závody. Například Mistrovství světa ve hře *F1* zcela kopíruje pravidla, tratě a termínovou listinu skutečné Formule 1 (F1Esports, n.d.).

OBRÁZEK 5 - SETUP PROFESIONÁLNÍCH HRÁČŮ ZÁVODNÍCH HER (ZDROJ: MOTORTREND; HTTPS://WWW.MOTORTREND.COM/FEATURES/20K-RACING-SIMULATOR-BREAKDOWN/?GALLERYIMAGEID=7987275F-0A1C-4EF3-A260-68EAEE1047F8&TEST=TREATMENT)

Simulační úroveň reálných závodů je u těchto her tak vysoká, že je téměř možné zaměnit reálné závodění v autech, za to videoherní. Příkladem může být příběh Janna Mardenborougha. Tento muž do roku 2011 nikdy neřídil závodní auto. Byl ovšem velmi vášnivým a úspěšným hráčem hry *Gran Turismo*. Na základě jeho dovedností v závodní hře

se rozhodl přihlásit do GT Akademie, kterou pořádal *PlayStation.* V rámci této akademie byl nejlepší z 90 tisíc virtuálních závodníků. Díky tomuto úspěchu byl nominován do programu pro trénink na závody v reálných autech, kde díky svým schopnostem z virtuálního prostředí vynikl a stal se profesionálním závodníkem (Jannthaman, n.d.; Press Association, 2014).

1.2.3.5 SPORTOVNÍ HRY (FIFA)

Sportovní hry jsou v podstatě adaptací reálných sportů, nebo jejich upravených verzí. Hráč se ujímá ovládání celého týmu, nebo jednoho hráče (Wolf, 2012). Tyto hry jsou reálnou předělávkou skutečných sportů se stejnými pravidly. Hráči se ujímají rolí hráčů, ale zároveň i manažerů a trenérů ze skutečného sportu. Při hraní těchto her tedy nejde jen o sport samotný, ale hráči také musejí stavět své týmy, vybírat sestavu, volit herní taktiku (FIFA 23, 2022).

Nejhranější sportovní hrou v esportu je fotbalová série *FIFA*. Dále se na kompetitivní úrovni hraje například hokejová hra *NHL*, nebo baseballová *MLB*. Velmi populární sportovní hrou ve výkonnostním hraní je také *Rocket League* (EsportEarnings, 2023). Jedná se o hru, která je postavena na principu fotbalu – hráči se snaží dostat míč do soupeřovi brány. Hráč ale

OBRÁZEK 6 - SCREENSHOT ZE HRY FIFA 23 (ZDROJ: VLASTNÍ SCREENSHOT)

neovládá sportovce, ovládá auto. Vrážením autem do míče se tak snaží vsítit gól. *Rocket League* se na kompetitivní úrovni hraje 1v1, 2v2, nebo 3v3 (Rocket League, 2023).

Sportovní hry také nejvíce pronikají do reálného sportu. Mnoho fotbalových klubů na světě má svou esportovou sekci. Hráči z těchto sekcí reprezentují skutečné fotbalové kluby ve virtuálním fotbale. Mezi takové kluby patří i velká jména jako *Manchester City, FC Basilej,* nebo třeba *Schalke 04* (Sportsadda, 2022).

1.2.4 ESPORT V ČESKÉ REPUBLICE

O zastřešení esportu se v České republice stará Česká asociace esportu, která sdružuje esportové organizace na území ČR, zastupuje je vůči veřejným institucím a mezinárodním asociacím. Zároveň se angažuje v osvětě v oblasti esportu, jeho profesionalizaci a propagaci. ČAES je také hlavním organizátorem mnoha domácích soutěží. Kromě CAES v České republice funguje také Asociace gamingových klubů (AGK). Mezi oběma asociacemi panuje úzká spolupráce a ČAES pracuje s organizacemi, které jsou součástí AGK (Česká asociace esportu, n.d.).

Aktuálně dle webu ČAES (Česká asociace esportu, n.d.) je součástí asociace celkem 15 organizací z České republiky. Zároveň ovšem mají na svém webu uvedených dalších 11 organizací, které nejsou členy[13]. Mezi těmito organizacemi jsou i takové, které ČR reprezentují na evropské i světové úrovni. ČAES ovšem uvádí, že evidují pouze české herní kluby, které mají právní normu. ČAES také eviduje hráče. Na svém webu uvádí počet 3353 registrovaných esportových hráčů. Každý hráč se ovšem musí sám ručně registrovat na webu, je tedy otázkou, na kolik je toto číslo přesné.

Daleko přesněji je možné odhadnout počet profesionálních a poloprofesionálních hráčů. Na základě počtu organizací (uvedených na stránkách ČAES), počtu týmů každé organizace (na webu organizací) a počtu hráčů, kteří jsou pro jednotlivé hry potřebné, je možné

[13] Pozn. autora: Dva z majitelů nečlenských organizací v osobním rozhovoru vyjádřili nespokojenost s fungováním asociace v ČR. Vnímají, že je žádoucí, aby byla pro ČR dostupná sjednocující organizace, ale ČAES dle nich není správným orgánem. Proto ani neplánují vstoupit do asociace. Na základě rozhovorů s majiteli lze uvést, že český esport není jednotný. V této studii jsou zapojeny 2 členské a 3 nečlenské organizace.

odhadnout, že profesionálních a poloprofesionálních hráčů je v ČR zhruba 200–300. Skutečné počty není možné dohledat. Podle statistik z webu EsportEarnings (2023) se od roku 1998 zúčastnilo esportových turnajů se světovým přesahem a finančním výdělkem z České republiky celkem 1079 hráčů. Z těchto hráčů bylo 24 % hráčů hry *Counter-Strike: Global Offensive*.

Výroční zpráva ČAES (Roháček, 2023) uvádí, že v roce 2022 proběhlo celkem 7 dlouhodobých nejvyšších soutěží včetně Mistrovství ČR, které bylo pořádáno v 6 herních titulech. Celkově ČAES zastřešila soutěže v 10 esportových hrách (*CS: GO, LoL, Dota 2, PUBG, Hearthstone, FIFA, NHL, Brawl Stars, LoL: Wild Rift, World of Tanks*). Nejčastějším modelem soutěže byla dlouhodobá online liga s finálovým turnajem, který proběhl lokálně s diváckou kulisou. Nejsledovanější esportovou hrou v České republice byla hra *Counter-Strike: Global Offensive*, kterou v maximu při finále MČR sledovalo na *Twitchi* živě 16 380 diváků. Zpráva dále uvádí, že celková dotace pro MČR 2022 byla 4,5 milionu korun. Zároveň je v ní možné dohledat, že odhadovaná velikost esportového trhu v ČR je 150 milionů korun.

Výzkumu sledovanosti esportu v ČR se věnoval STEM (Gajdušek, 2022). Výzkum byl proveden na celkem 2009 respondentech ve věku 15 a více let. Výsledky uvádějí, že téměř 40 % obyvatel České republiky chápe pojem esport. Diváků v populaci je podle výzkumu zhruba 18 %, dominantně ve věku 15-29 let. Také prezentují, že nejvíce sledovanou esportovou hrou v ČR je *Counter-Strike* na druhém místě jsou sportovní hry *FIFA* a *NHL*. Třetí příčku obsadila hra *League of Legends*.

1.3 ESPORT V KONTEXTU SPORTU

V předchozích kapitolách se vyskytlo několik bodů, které propojovaly esport s klasickým sportem. Měl by ale být esport považován za sport? Na tuto otázku se již pokusilo odpovědět několik autorů.

Rossel Llorens (2017) se ve svém článku zabývá tím, jestli esport naplňuje zavedené definice sportu. Podle autorky esport splňuje zavedená kritéria EU pro identifikaci aktivity jako sportu.

1. Činnost musí být praktikována i pro rekreační účely
2. Činnost musí být fyzická aktivita

Zároveň je uváděno, že je žádoucí, aby byla činnost kompetitivního charakteru a měla institucionální řízení (Llorens, 2017). Na základě předchozích kapitol je možné říct, že esport tyto podmínky splňuje. Výše uvedená kritéria EU nespecifikují, jak by měla fyzická aktivita vypadat.

Obecně přijímanou definici moderního sportu vytvořil Allen Guttman v roce 1978. *„Sport is a playful physical contest.“* (Guttman, 1978, str. 22).

I na základě této definice je možné prohlásit, že kritéria esport splňuje a je tak možné o něm přemýšlet jako o sportu (Llorens, 2017). Autorka ovšem ve svém článku také uvádí, že splnění těchto kritérií je dostatečné pro filozofické a etické vnímání sportu. Neznamená to, že k esportu můžeme přistupovat i z hlediska psychologie jako k tradičnímu sportu.

Parry (2018, str. 2), který pracuje s pojmem „sport“ přímo v definici olympijského sportu (*„Atletická činnost, která vyžaduje zručnost a/nebo fyzickou zdatnost, kompetitivního charakteru“)*, která z této kategorie vyřazuje například rekreační sporty, lov, šachy a další, naopak ve svém článku zastává názor, že esport by neměl být mezi sport řazen. Autor uvádí, že pokud je aktivita na olympiádě, nikdo nepopírá, že je to sport. Uvádí tedy, že zvolil pro ukotvení definici olympijského sportu, protože ten nabízí žádoucí verzi toho, čím sport je a čím by mohl být. Ve své studii následně uvádí 6 klíčových podmínek, které musejí být splněny, aby byla aktivita považována za sport (Parry, 2018):

1. Lidská povaha aktivity
    - Esport nesplňuje, protože se soupeří prostřednictvím konzolí/PC
2. Fyzická aktivita
    - Esport nesplňuje, protože i když je aktivita fyzická (stisk kláves/tlačítek) efekt je virtuální (výsledný výstřel ze zbraně)
3. Fyzická dovednost – z hlediska „celotělových“ dovedností
    - Esport nesplňuje, protože aktivita je prováděna pouze horními končetinami
4. Nutnost kompetitivní složky

- Esport splňuje

5. Jasně stanovená pravidla
    - Esport nesplňuje, protože pravidla určují vývojáři hry a ne organizace, které za soutěže zodpovídají
6. Institucionalizace
    - Esport nesplňuje, protože chybí národní a mezinárodní asociace, zároveň vydavatelé her tvoří turnaje pouze pro své hry

Závěry autora jsou takové, že esportové hry nepovažuje za sport i přes jejich podobnosti (Parry, 2018)[14]. Parryho článek byl vystaven silné kritice, na kterou reagoval ve své studii z roku 2021, ve které uvádí, že dle jeho názoru podobnosti se sportem (esportový hráč musí trénovat, dodržovat životosprávu; hráči jsou slavní jako sportovci; esport dodržuje zásady antidopingu; esport podporuje globální komunitu, rodinné vztahy a pocit sounáležitosti) jsou mylně interpretovány a nemají takovou váhu jako u klasických sportů (Perry, 2021).

Celou situaci s esportem projednával také Mezinárodní Olympijský Výbor (MOV). MOV se v roce 2020 vyjádřil, že z jejich pohledu mají potenciál na to stát se sportem pouze virtuální sporty (např. *FIFA, NHL*), ale jiné esportové hry tento potenciál nemají (Perry, 2021).

Nerozhodnost v této oblasti naznačuje, že podobností a spojitostí mezi sportem a esportem je mnoho. Podstatné ovšem je, jestli je možné aplikovat psychologické přístupy, které se využívají ve sportu, a používat je i pro esportové hráče.

[14] Názor autora: Parryho argumenty, proč esport nesplňuje jednotlivé podmínky, jsou zavádějící. Esportové soutěže probíhají i osobně, kde hráči sedí doslova na dosah od sebe a mohou spolu mít interakce. Tím splňují lidskou povahu aktivity. Pokud esport nesplňuje fyzickou aktivitu kvůli tomu, že efekt nevykonává sám vlastním tělem, nesplňovala by to ani například sportovní střelba, lukostřelba a podobné sporty, kde je sportovcem stisknuta spoušť. Do esportové aktivity je zapojené celé tělo. I když hráči sedí, na udržení posturiky participují svaly většiny těla. Opět velmi podobně jako například u střelby, kde je většina těla statická a aktivní pohyby dělají pouze ruce. Pro 5. a 6. bod je důležité si uvědomit, že i když hry vydávají jednotliví vývojáři, jejich soutěže organizují společnosti třetích stran, které si mohou nastavovat vlastní pravidla. Například největší organizátoři turnajů ve hře *CS:GO – Blast.tv* a *ESL*. Pro každý turnaj platí jiná pravidla, která nemusejí být v přímém souladu s nastavením pravidel hry – například používání jiných skinů u agentů. Jedná se tedy o podobný princip jako u dlouholetých olympijských sportů – softbalu a baseballu. V softbalových turnajích pořádaných ISC se například hraje s bílým míčem, na těch pořádaných ISF se zase využívá reflexní žlutý míč.

Jenny et al. (2016) ve svém výzkumu poukazují na to, že není jasné, jestli je možné snadno přenést poznatky z existujících oborů jako je sportovní psychologie, koučování či specializovaných tréninkových metod do oblasti esportu. Příspěvek do těchto úvah přinesl Szasz (2014). V experimentálním designu aplikoval na čtyři probandy (poloprofesionální hráče) metody z psychologie sportu (PETTLEP) a na zbylé čtyři (kontrolní skupina, opět hráči) fyzický trénink. Výsledky studie ukázaly, že pomocí metod sportovní psychologie zaměřených na imaginaci a koncentraci, může být dosaženo u esportovců zlepšení z hlediska výkonu ve hrách či sebevědomí. Na základě tohoto výzkumu by bylo možné předpokládat, že některé sportovně-psychologické metody mohou mít efektivní využití v esportu.

1.4 VÝKONOVÁ SPECIFIKA V ESPORTU

Podobnosti sportu a esportu daly základ modelu, který vytvořili Nagorsky a Wiemeyer (2020). Autoři vytvořili model, který uvádí základní výkonové kompetence esportového hráče. Tato teorie vychází zejména z výkonových kompetencích pro klasického sportovce, přičemž autoři následně zpracovali jevy, které jsou typické pro esport a nevyskytují se ve sportu a na základě těchto proměnných přidali k modelu pro sportovce další komponenty pro esportovce. Model obsahuje 7 základních kategorií kompetencí. V každé kategorii jsou poté umístěné konkrétní kompetence.

TABULKA 3 - MODEL VÝKONOVÝCH KOMPETENCÍ ESPORTOVCE (NAGORSKY & WIEMEYER, 2020)

Kognitivní schopnosti a taktické uvažování	**Motorika a koordinace**	**Psychologické kompetence**	**Sociální kompetence**	**Fyzické dispozice**	**Mediální kompetence**	**[15]Dispoziční komponenta**
Analytické myšlení[a]	Reakční čas	Sebedůvěra[a]	Týmová práce[a]	Síla	Řešení IT problémů	Strava
Strategické myšlení[a]	Motorická přesnost	Osobní přístup[a]	Přijetí kritiky[a]	Rychlost	Adaptace UI	Zdraví[a]
Rozhodování[a]	Prostorová orientace	Zvládání stresu[a]		Výdrž		Spánek[a]

[15] Autoři při ověřování modelu nezískali data potvrzující efekt této komponenty (Nagorsky & Wiemeyer, 2020). Vzhledem k explorační povaze této studie byla i přes to brána v potaz.

	Oko-ruka koordinace	Motivace[a]	Hbitost

Pozn. Kompetence označené indexem byly zařazeny do výzkumu této studie, viz kapitola 3.3.1

Autoři ve své studii reflektují to, že seznam kompetencí sice platí pro esport obecně, ale každá esportová hra je jiná a na základě jejich odlišností se liší i důležitost jednotlivých kompetencí (Nagorsky & Wiemeyer, 2020):

	Motorická přesnost	**Prostorová orientace**	**Strategické myšlení**	**Rychlost**	**Výdrž**	**Týmová práce**
Starcraft 2	++	+	+++	+++	+++	-
LoL	++	+	+++	++	+++	+++
Rocket League	+++	+++	++	++	++	+++
FIFA	++	+	++	++	++	-
CS: GO	+++	++	+++	++	++	+++

+ = nedůležité; ++ = částečně důležité; +++ = velmi důležité

Seznam kompetencí uvedený v Tabulce 3 poukazuje na to, že pro výkon esportového hráče je, stejně jako u sportu, důležitý multioborový komplexní přístup. V procesu budování těchto kompetencí lze předpokládat, že zapojení kondičních trenérů, fyzioterapeutů, nutričních odborníků a samozřejmě psychologů, by mohlo tento proces podpořit stejně jako je to nyní běžnou praxí ve sportu. Vhodný příklad nabízí například vývoj softbalu v České republice. I přes to, že tento sport byl v ČR poprvé hrán na klubové kompetitivní úrovni již v roce 1963, první větší evropské úspěchy začal mužský softball zažívat až v 90. letech. V kontextu světa ovšem větších úspěchů začal dosahovat až po roce 2015. K tomuto pokroku přispěly dva hlavní faktory: (1) Osvojení znalostí a postupů od nejlepších světových týmů a (2) zavedení komplexního přístupu – zapojení fyzioterapeutů, nutričních terapeutů, sportovních psychologů, analytiků a dalších odborníků z různých oblastí do tréninkového procesu (Česká softballová asociace, n.d.).

Na specifické pozitivně a negativně výkon ovlivňující vlivy se ve svém výzkumu zaměřil také Himmelstein (2017). Na základě rozhovorů s hráči *League of Legends* identifikoval faktory, které podporují výkon a faktory, které ho naopak ohrožují. Stejně jako Nagorsky a Wiemeyer

(2020) poukázal autor na to, že naprostá většina faktorů má stejný efekt a důležitost i ve sportu.

TABULKA 4 - FAKTORY OVLIVŇUJÍCÍ VÝKON ESPORTOVCE (HIMMELSTEIN, 2017)

Faktory podporující výkon	**Faktory ohrožující výkon**
Držet se toho, co funguje	Špatná kontrola pozornosti
Chytré rozhodování	Opakování stejných chyb
Nelpět na prohrách	Podléhání toxicitě
Být motivovaný	Špatná schopnost regulace emocí
Soustředit se na aktuální dění ve hře	Lpění na prohrách a chybách
Nenechat se rozhodit toxicitou	Potíže se zvládáním tlaku
Držet si správný mindset	Problémy se sebevědomím
Vytvořit si funkční rutinu	Neschopnost dosáhnout flow
Adaptovat se	Nedostatečná fyzická a psychická příprava
Věřit svému týmu	Špatná týmová práce
Komunikovat	Nedůvěra v tým
Podporovat týmovost	Neefektivní komunikace
Dávat si cíle a zlepšovat se	Špatný life-work balance
Analyzovat své výkony	Neschopnost oddělit hru od života
Trénovat individuální dovednosti	Nedostatečná znalost hry
Chtít neustále růst	

Faktory, které identifikoval Himmelstein (2017) byly také využity a zařazeny do tvorby dotazníku vlastní konstrukce.

2 CÍLE VÝZKUMU

Hlavním tématem této práce jsou psychologické aspekty esportu, konkrétně v progamingu. Ambicí studie je předložit východiska dalším psychologickým výzkumům v oblasti profesionálního hraní, nejen na základě sjednocení a shrnutí existujících poznatků, ale také ve formě původní autorské studie. Cílem studie je zmapovat náročné situace, se kterými se hráči mohou setkávat a které na ně vytvářejí psychický tlak, a zároveň odhalit, zdali existují psychologická specifika u výkonnostních hráčů, tj. zmapovat jejich psychologický profil. Vzhledem k tomu, že na oba tyto cíle jsou úzce navázány také psychologické potřeby hráčů a psychologická podpora, studie by měla přinést informace také o možnostech a aktuální úrovni psychologické péče o progamingové hráče v České republice.

Pro naplnění těchto cílů byly stanoveny 4 výzkumné otázky:

VO1: Jaká jsou osobnostní specifika (psychologický profil) profesionálního hráče?

První výzkumná otázka cílí na odhalení specifických psychologických vlastností, schopností, kompetencí a vzorců chování profesionálních hráčů. Cílem je odhalit, co progamery odlišuje od běžné populace a volnočasových hráčů.

VO2: Jaké situace vnímají hráči jako náročné?

Druhá výzkumná otázka se zaměřuje na zmapování psychicky náročných situací, které profesionální hraní přináší. Otázka směřuje na všechny oblasti, které souvisejí s kariérou profesionálního hráče, tedy například zápasy, tréninky, komunikaci s týmem a další.

VO3: Jaké jsou psychologické potřeby hráčů v oblasti progamingu?

Smyslem třetí výzkumné otázky je zmapovat s jakými potřebami hráčům a trenérům může psycholog pomoci. Tedy, co by mělo být náplní práce psychologa z pohledu hráčů a trenérů. Otázka cílí také na osobnost psychologa a co by měl splňovat, aby se s ním hráčům dobře pracovala. Lze předpokládat, že pro zodpovězení zmíněné otázky bude žádoucí zapojit zjištění i prvních dvou výzkumných otázek.

VO4: Jak se liší hráči, kteří navštěvují prezenční studium, od hráčů, pro které je hraní jedinou dominantní povinností?

Čtvrtá výzkumná otázka se zabývá srovnáním profesionálních a poloprofesionálních hráčů, kteří prezenčně studují střední, nebo vysokou školu, s těmi, kteří nestudují. Jejím smyslem je zjistit, jestli hraní na profesionální úrovni může mít vliv na školní docházku. Zjištění u této výzkumné otázky by měly přispět poznáním k tomu, jestli by mělo být otevřeno téma, zda by mohly být zvažovány IVP u profesionálních hráčů.

3 METODOLOGIE VÝZKUMU

3.1 DESIGN VÝZKUMU

Na základě uvedených cílů výzkumu a výzkumných otázek byl zvolen orientační výzkum, který pracuje s prvky explorační a diferenciační studie. Pro kompletní mapování byl vytvořen smíšený design. Kvalitativní část výzkumu byla tvořena polostrukturovanými rozhovory. Kvantitativní část tvořila baterie psychodiagnostických metod a dotazník vlastní konstrukce.

Součástí studie byl také rozhovor s bývalým elitním profesionálním hráčem, který proběhl za účelem obeznámení se s prostředím esportu. Tento rozhovor lze označit jako nultou fázi, která předcházela samotnému výzkumu popsanému níže.

V následující části výzkumu byl online formou administrován dotazník vlastní konstrukce výzkumné skupině – profesionálním a poloprofesionálním hráčům v České republice. Na základě těchto dotazníků byli vybráni respondenti, se kterými byly v následující fázi provedeny rozhovory. Výběr proběhl na základě demografický údajů z dotazníku tak, aby

byli respondenti různorodě zastoupeni na základě jejich věku, studia, hrané hry, role (hráč/trenér) a úrovně hraní.

Vzhledem k nutnosti propojit jednotlivé dotazníky mezi sebou u výzkumné skupiny, bylo třeba najít způsob, jak respondenty identifikovat. Kvůli zachování anonymity bylo všem respondentům ve výzkumné skupině přiděleno ID (číselný identifikátor), které hráčům přiřazovala kontaktní osoba v organizaci. Ani výzkumník tedy nebyl schopen zjistit, od kterého hráče dotazník pocházel. Jednalo se tedy o dvojitě slepý výzkum. V každém dotazníku byla přítomna položka, která zjišťovala výzkumné ID a na základě kterého byly dotazníky propojeny.

V návaznosti na úvodní dotazník byli vybráni respondenti pro rozhovor. Výzkumník předal kontaktní osobě v organizaci ID respondenta a kontaktní osoba poté zařídila osobní či online setkání, kde proběhl výzkumný rozhovor. Kvůli malé cílové populaci profesionálních hráčů v České republice bylo nutné zatajit určité informace o účastnících rozhovorů, protože by na jejich základě mohli být snadno identifikovatelní. Z tohoto důvodu jsou v některých případech informace o informantech neúplné. Udržení anonymity bylo v těchto případech vnímáno jako prioritní před úplností popisu informantů, stejně jako například ve studii Staňkové (2023). Rozhovory, kromě kvalitativních dat, která jsou dále rozvedena v kapitole výsledků, přinesly také podněty k zařazení dalších psychodiagnostických metod do poslední fáze výzkumu. Závěrečná fáze spočívala v online administraci baterie psychodiagnostických metod komparační i výzkumné skupině. Do poslední fáze byla zapojena komparační skupina, aby bylo možné porovnat výsledky esportovců s volnočasovými hráči.

OBRÁZEK 7 - SCHÉMA PRŮBĚHU VÝZKUMU

3.2 VÝZKUMNÝ SOUBOR

Výzkumný soubor tvořily dvě samostatné populace, respektive dvě testové skupiny, které reprezentovaly cílové populace. V obou případech byli respondenti získáváni pomocí příležitostného výběru. Výzkumnou skupinu tvořili profesionální a poloprofesionální hráči z českých esportových organizací. Komparační skupina byla sbírána na základě kritérií výzkumné skupiny. Popis těchto kritérií je uvedený níže.

3.2.1 VÝZKUMNÁ SKUPINA – PROGAMEŘI

Základním kritériem při výběru participantů ve výzkumné skupině (VS) bylo to, aby ji tvořili profesionální a poloprofesionální hráči z českých organizací. Z tohoto důvodu bylo osloveno 12 českých esportových organizací. Z celkového počtu oslovených organizací se do výzkumu nakonec rozhodlo zapojit 6 organizací. Ve všech případech probíhal kontakt s organizací přes majitele, CEO, nebo manažera týmů. Pokud budeme vycházet z odhadu uvedeném v kapitole 1.2.4, výzkumný soubor pokrývá zhruba 15–22 % cílové populace a ve výzkumné skupině se vyskytují pouze muži.

Přístup organizací k zapojení hráčů do výzkumu se lišil. Některé organizace sdělily hráčům, že se musí zapojit, a to direktivním způsobem. Jiné jim daly na výběr, že se mohou zapojit ti, kteří chtějí. V jedné organizaci manažer předal pokyny k zapojení pouze hráčům, u kterých vnímal, že to splní.

TABULKA 5 - ZASTOUPENÍ RESPONDENTŮ Z JEDNOTLIVÝCH ORGANIZACÍ

Organizace	**Počet hráčů**		
	Profesionální	**Poloprofesionální**	**Celkem**
ORG1	2	7	9
ORG2	2	4	6
ORG3	0	3	3
ORG4	0	3	3
ORG5	12	6	18
ORG6	5	1	6
Celkem	**21**	**24**	**45**

Poměru profesionálních a poloprofesionálních hráčů poměrně odpovídaly také informace ohledně jejich aktuálně probíhajícího studia. Probíhající studium na střední či vysoké škole potvrdilo celkem 21 respondentů (45 %), zbývajících 24 respondentů (55 %) nestuduje žádnou školu. Respondenti s profesionální smlouvou, kteří stále studují školu, byli 3 a jednalo se dvakrát o studium vysoké školy a jednou o střední školu.

Pro účely výzkumu bylo také žádoucí zmapovat hry, které zapojení respondenti hrají na výkonnostní úrovni. Počty respondentů u jednotlivých her jsou ovlivněny typem hry – *CS: GO* a *LoL* jsou hry, které hrají pětičlenné týmy. *FIFA, NHL i Trackmania* jsou hry, které se hrají individuálně.

TABULKA 6 - ZASTOUPENÍ RESPONDENTŮ Z HLEDISKA HRANÝCH HER (N = 45)

Hra	Počet hráčů
CS: GO	27
LoL	14
FIFA	1
NHL	1
Trackmania	2

Pro vhodné zvolení kontrolní skupiny bylo důležité prozkoumat věk respondentů ve výzkumné skupině a také čas, který průměrně týdně tráví hraním hry.

TABULKA 7 - PŘEHLED DESKRIPTIVNÍCH STATISTIK VĚKU A POČTU ODEHRANÝCH HODIN U VÝZKUMNÉ SKUPINY (N = 45)

Proměnná	Průměr	Modus	SD	Min	Max	25. percentil	75. percentil
Věk	21,3	18	3,68	16	32	18	24
Hodiny	51,6	56	18,6	14	84	36,8	63

Pozn.: Medián není uveden; byl v obou případech totožný s průměrem na celá čísla.

Vzhledem k rozdělení psychodiagnostické baterie do více dotazníků (viz kapitola 3.3.3 Psychodiagnostické metody), nedokončili všichni respondenti všechny metody. Kvůli tomu se liší počty respondentů u jednotlivých dotazníků. Informanti pro rozhovory byli vybíráni pouze z těch, kteří vyplnili všechny metody.

TABULKA 8 - POČTY RESPONDETŮ U JEDNOTLIVÝCH DOTAZNÍKŮ

Metoda	Počet respondentů
Dotazník vlastní konstrukce	45
Dotazník 1	43
Dotazník 2	41
Dotazník 3	40
Dotazník 4	37
Rozhovor – hráči	13
Rozhovor – trenéři	5

Součástí výzkumného souboru bylo také 5 esportových trenérů, kteří pocházeli ze stejných organizací jako hráči. Jednalo se o tři trenéry hry *League of Legends* a dva trenéry *Counter-Strike: Global Offensive*. Průměrný věk ve skupině trenéru byl 23,4 let, kdy nejstaršímu z nich bylo 31 let, nejmladšímu 19. Počet denně odehraných hodin nebyl u trenéru zjišťován. Všichni trenéři zároveň uvedli, že dříve byli hráči.

3.2.2 KOMPARAČNÍ SKUPINA

Sběr dat v komparační skupině (KS) začal ihned po zahájení sběru u výzkumné skupiny. Na základě prvotních informací z VS byl sběr pro KS cílen na respondenty ve věku 15–40 let bez dalších požadavků. Dotazník byl šířen prostřednictvím sociálních sítích s požadavkem, aby ho vyplnil kdokoli ve výše uvedeném věku. Jednalo se tedy o nenáhodný výběr na základě dobrovolnosti. Celkem bylo nasbíráno 344 vyplněných dotazníků.

Po prvotním čištění dat od nesprávně vyplněných dotazníků jich bylo ponecháno 328. Na základě věkového rozmezí výzkumné skupiny byli vyřazeni respondenti, kteří se věkem nepohybovali mezi 16 a 32 lety. Zároveň byli vyřazeni všichni respondenti, kteří neuvedli, že se ve volném čase věnují hraní videoher. Původním záměrem bylo ponechat pouze respondenty, kteří se pohybují v počtu odehraných hodin v podobný hodnotách jako profesionální hráči, takových respondentů bylo ovšem naprosté minimum. Po nastavení výše uvedených kritérií zůstalo v komparační skupině celkem 183 respondentů.

TABULKA 9 - PŘEHLED DESKRIPTIVNÍCH STATISTIK VĚKU A POČTU ODEHRANÝCH HODIN U KOMPARAČNÍ SKUPINY (N= 183)

Proměnná	Průměr	Modus	SD	Min	Max	25. percentil	75. percentil
Věk	22,1	18	3,90	16	32	19	25
Hodiny	16,9	15	12,6	2	60	6	25

Pozn.: Medián není uveden; byl v obou případech totožný s průměrem na celá čísla.

Z hlediska studia se v komparační skupině objevilo celkem 110 studujících respondentů (60 %) a 73 nestudujících (40 %).

3.3 METODY

3.3.1 DOTAZNÍK VLASTNÍ KONSTRUKCE

Dotazník vlastní konstrukce byl vytvořen s cílem získání relevantních demografických údajů o respondentech a deskriptivních dat vztahujících se ke klíčovým psychologickým oblastem. Celkem obsahoval 102 položek. Během jeho tvorby prošel třemi revizemi, kdy součástí každé bylo pilotní testování, ve kterém dotazník vždy vyplňovali 3 bývalí profesionální hráči.

Demografické položky dotazníku se zabývaly věkem respondentů, dosaženým vzděláním, aktuálním studiem, esportovou hrou, úrovní profesionality, dobou hraní a délkou kariéry. Další položky vznikly na základě modelu výkonových kompetencí (označených v Tabulce 3 indexem [a]) esportovce (Nagorsky & Wiemeyer, 2020) a faktorů ovlivňujících výkon (Himmelstein, 2017) a tvořily dohromady 5 kategorií: Motivace, stres a emoce (MSE); Imaginace (IM); Pozornost a spánek (PS); Myšlení a učení (MU); Socializace (SO).

Položky byly tvořeny otevřenými i uzavřenými otázkami. U některých vybírali respondenti z odpovědí na ordinálních škálách, jiné odpovědi směřovaly do podoby nominálních proměnných (polytomických či dichotomických). Celý dotazník byl konstruovaný jako nástroj pro zjišťování typického vzorce chování a jeho cílem bylo měřit u uvedených kategorií nejčastěji intenzitu a četnost emocí, typické reakce a spokojenost.

TABULKA 10 - UKÁZKA POLOŽEK Z DOTANZÍKU VLASTNÍ KONSTRUKCE

MSE	Jaké jsou vaše hlavní motivy k profesionálnímu hraní her?
	Jak oslavujete výhru?
	Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – HNĚV
IM	Přemýšlíte předem o tom, jak bude zápas probíhat?
	Přehráváte si odehrané zápasy zpětně v hlavě?
PS	Jste spokojený s kvalitou vašeho spánku?
	V kolik hodin obvykle chodíte spát?
	Konzumujete látky, které mají bezprostřední vliv na chování a prožívání?
	Udržíte snadno pozornost?
MU	Stává se vám, že se vám myšlenky na hraní neustále vracejí a nemůžete se jich zbavit?
	Máte někdy problémy se zapamatováním taktik a postupů ve hře?
SO	Jste spokojený se svým společenským životem?
	Jak často chodíte do společnosti (mimo domov)?

Pozn.: Celý dotazník je k nahlédnutí v přílohách dokumentu (Příloha 1)

3.3.2 ROZHOVOR

Druhá fáze výzkumu spočívala ve výzkumných rozhovorech s respondenty, kteří dříve vyplnili dotazník. Informanti byli vybráni na základě výsledků jejich dotazníků, aby byla zajištěna potřebná různorodost.

Rozhovory proběhly online či v osobním kontaktu podle preferencí participantů. Všechny rozhovory trvaly zhruba 30 minut. Pro dotazování byla zvolena forma polostrukturovaného rozhovoru. Přednostně byla zvolena témata, která odpovídala tématům z úvodního dotazníku. Cílem rozhovoru bylo prozkoumat odpovědi více do hloubky. I když témata byla předem stanovena, otázky nebyly pokládány shodně a jejich pořadí i znění se měnilo na základě průběhu rozhovoru. Výzkumné rozhovory probíhaly v poměrně nabitém harmonogramu hráčů i trenérů, rozhovory tedy obsahovaly také otázky a odkazy na uplynulé zápasy, které se odehrály v řádu dní před rozhovorem. Výzkumník byl s těmito zápasy obeznámen. Kompletní přepisy rozhovorů jsou v přílohách (Příloha 3 – Příloha 20) tohoto dokumentu.

TABULKA 11 - TÉMATA ROZHOVORŮ S HRÁČI A TRENÉRY

Hráči + trenéři	Aktuální možnost psychologické péče + osobní zkušenosti
Hráči + trenéři	Cesta k profesionálnímu hraní
Hráči + trenéři	Náročné zátěžové situace v esportu
Hráči + trenéři	Psychologické potřeby v esportu
Hráči + trenéři	Dynamika a vztahy v týmu
Hráči + trenéři	Komunikace v týmu
Hráči + trenéři	Jak vypadá ideální psycholog pro esport
Hráči + trenéři	Momentum
Hráči	Komunikace s vedením
Trenéři	Klíčová témata pro trenéry
Trenéři	Obtížně komunikovatelná témata s hráči
Trenéři	V čem by jim v jejich práci mohl pomoci psycholog

3.3.3 PSYCHODIAGNOSTICKÉ METODY

Baterii psychodiagnostických metod tvořilo celkem 9 dotazníků, které dohromady obsahovaly 447 položek. Standardní doba vyplňování baterie byla kolem 2 hodin. Vzhledem k rozsahu a náročnosti metod byla baterie rozdělena do 4 samostatných dotazníků (Dotazník 1 – Dotazník 4, viz Tabulka 6 níže). Vyplňovala se online prostřednictvím Google Forms. Respondenti byli požádáni, aby si nedávali pauzy během vyplňování jednotlivých dotazníků. Bylo jim ale doporučeno dopřát si odpočinek před přesunem k dalšímu dotazníku.

TABULKA 12 - PŘEHLED VYUŽITÍ PSYCHODIAGNOSTICKÝCH METOD U VÝZKUMNÝCH SKUPIN

Metoda	Dotazník	Výzkumná skupina	Komparační skupina
NEO	1	Ano	Ano
ISK-K	1	Ano	Ano
SVF-78	1	Ano	Ano
3D-WS-12	1	Ano	Ano
DMP	1	Ano	Ano
LoC	1	Ano	Ano
SD3	2	Ano	Ne
LMI	3	Ano	Ne
STAI	4	Ano	Ne

Diagnostické baterie byly administrovány v odlišné podobě pro výzkumnou a komparační skupinu. Metody SD3, LMI a STAI nebyly u komparační skupiny využity, a to z důvodu zkrácení původního rozsahu baterie, konkrétně o 235 položek. K tomuto rozhodnutí došlo na základě pilotního testování. V něm respondenti uváděli, že baterie je příliš dlouhá a v případě, že by měli tento dotazník vyplňovat anonymně pro cizí výzkum, nikdy by ho nedokončili. Tato obava se ukázala jako opodstatněná, protože ani všichni respondenti ve výzkumné skupině nedokázali všechny metody dokončit. Pro vyřazení byly zvoleny právě tyto metody, protože všechny tři mají vhodné české (slovenské) normy, které bylo možné využít místo komparačních skupin.

Dotazník 1 byl vytvořen ve dvou verzích. V první verzi obsahoval pouze uvedené metody – tato verze byla administrována výzkumné skupině. Druhá verze obsahovala demografické položky a položky zaměřené na volnočasové aktivity. Tyto položky měly za cíl zjistit, jestli se respondenti věnují pravidelně jednomu ze 4 typů aktivit – sport, umění, hraní videoher, hraní TTRPG[16]. Zároveň zjišťovaly, kolik hodin týdně touto aktivitou tráví. Tato druhá verze byla administrována komparační skupině. Respondenti výzkumné skupiny již na tyto položky odpovídali v dotazníku vlastní konstrukce.

3.3.3.1 DOTAZNÍK MOTIVACE K VÝKONU (LMI)

Motivace k výkonu je některými autory považována za nejdůležitější zdroj reálného výkonu (Atkinson, 1978). Přes velké množství teorií motivací k výkonu, které uvádějí různé faktory, které ji ovlivňuji, autoři tohoto dotazníku nevnímají motivaci k výkonu jako ohraničený konstrukt, ale jako „*Koncept, který pojímá motivaci k výkonu jako globální orientaci chování, na které se podílí různorodé aspekty osobnosti – do jisté míry zaměření osoby jako celku nebo její velké části na téma výkonu*“ (Schuler & Prochaska, 2003, str. 9).

[16] Table Top Role-Playing Games – Stolní hry na hrdiny

Na základě tohoto přístupu autoři vytvořili dotazník LMI. Tento dotazník obsahuje celkem 170 položek, na které respondent odpovídá na sedmibodové škále. Celý dotazník obsahuje 17 škál, kdy každá z nich je sycená 10 položkami. Popisy potřebných škál jsou uvedeny v sekci výsledků.

Škály Dotazníku motivace k výkonu (LMI)	
Dominance	Vytrvalost
Angažovanost	Hrdost na výkon
Důvěra v úspěch	Ochota učit se
Flexibilita	Preference obtížnosti
Flow	Samostatnost
Nebojácnost	Sebekontrola
Internalita	Orientace na status
Kompenzační úsilí	Soutěživost
Cílevědomost	

(Schuler & Prochaska, 2003)

Standardizace dotazníku proběhla v České republice na souboru 293 probandů. Na základě této standardizace uvádějí autoři celkovou reliabilitu metody $\alpha = 0{,}89$. Nejnižší hodnotu Cronbachovy alfy autoři uvádějí u škály Internalita, $\alpha = 0{,}6$. Na základě manuálu metody dosahuje dotazník taktéž dostatečné obsahové, konstruktové i kriteriální validity (Schuler & Prochaska, 2003).

SOUVISLOST MOTIVACE K VÝKONU A ESPORTU

V rámci kontextu esportu se autoři věnovali tomu, čím jsou hráči motivováni, aby se začali esportu věnovat. Mezi tyto studie patří například ty od Martucciho et al. (2023), Giakoni-Ramireze et al. (2022), nebo Batu et al. (2022). Protože motivy začít s esportem už jsou určitým způsobem zmapovány (viz kapitola Motivace a emoce), pro tento výzkum byl zvolen

dotazník LMI, který se zaměřuje na úroveň motivů důležitých pro podání optimálního pracovního výkonu.

3.3.3.2 INVENTÁŘ SOCIÁLNÍCH KOMPETENCÍ (ISK)

Sociální kompetence jsou dle autora dotazníku (Kanning, 2002) tvořeny znalostmi, schopnostmi a dovednostmi osoby, které zakládají kvalitu sociálního chování. To je chápáno jako chování, které vede k dosažení vlastních cílů při zaručené sociální akceptaci tohoto chování (Kanning, 2002). Cílem dotazníku ISK je tedy měřit sociální kompetence a na jejich základě identifikovat sociálně kompetentní chování.

Dotazník ISK má celkem 108 položek, které sytí 17 primárních škál, ze kterých jsou odvozeny 4 sekundární škály (Sociální orientace, Ofenzivita, Sebeovládání, Reflexibilita). Zkrácená verze dotazníku ISK-K operuje přímo se sekundárními škálami (Kanning, 2009). Právě zkrácená verze se 33 položkami je využita v tomto výzkumu. Položky v dotazníku jsou postaveny jako tvrzení, na které respondent vyjadřuje souhlas na čtyřbodové škále.

Škály dotazníku ISK-K (Kanning, 2009):

Sociální orientace (SO) – Osoby s vysokou sociální orientací mají v zásadě pozitivní postoj ke druhým lidem. Projevují empatii. Disponují schopností naslouchat. Vykazují toleranci a při řešení konfliktu zohledňují všechny strany.

Ofenzivita (OF) – Vysoká ofenzivita znamená, že proband přistupuje k druhým lidem aktivně a navazuje s nimi kontakty. Nevyhýbá se konfliktům, ale nevyvolává je záměrně. Daří se mu úspěšně prosazovat vlastní zájmy.

Sebeovládání (SE) – Vysoká míra sebeovládání značí respondentovo přesvědčení o vlastním vlivu na život, události v něm a své chování. Poukazuje také na vyrovnané emoční prožívání a schopnost kontroly v náročných situacích.

Reflexibilita (RE) – Tato škála pokrývá způsob, jakým jedinec přemýšlí o sobě i druhých lidech. Vyjadřuje schopnost vnímání vlastního chování v interakcích a také vnímání reakcí druhých na vlastní chování. Vyjadřuje také schopnost přizpůsobení v sociálních interakcích.

Celý dotazník byl v České republice standardizován na souboru 506 respondentů. Z hlediska reliability dosahuje zkrácená verze dotazníku kvalitních hodnot. Nejnižší hodnotu vnitřní konzistence vykazuje škála OF (Cronbachova α = 0,72). Nejnižší hodnotu split-half reliability vykazuje opět škála Ofenzivity (Cronbachova α = 0,7). Celá metoda vykazuje dostatečnou úroveň obsahové, konstruktové i kriteriální validity (Hoskovcová & Vašek, 2017).

SOUVISLOST SOCIÁLNÍCH KOMPETENCÍ A ESPORTU

Důležitost sociálních kompetencí zdůrazňují ve své studii Shan et al. (2023). Dle jejich výzkumu je v esportu zásadní týmová práce a spolupráce, které právě sociální kompetence umožňují a podporují. Podle autorů ovšem zároveň esport podporuje rozvoj sociálních kompetencí. Důležitost sociálních kompetencí pro fungování esportového týmu zdůrazňují i Singh et al. (2022), kteří identifikují komunikaci, spolupráci a schopnost řešení problémů jako klíčové prvky týmu.

Dosavadní studie tak poukazují na důležitost sociálních schopností v esportu. Z tohoto důvodu byl dotazník ISK-K zařazen do výzkumu.

3.3.3.3 PĚTIFAKTOROVÝ OSOBNOSTNÍ INVENTÁŘ (NEO-FFI)

Tento dotazník popisuje osobnost respondenta na základě pěti dimenzí. Každá tato dimenze obsahuje množství konkrétnějších charakteristik.

TABULKA 13 - CHARAKTERISTIKY OSOBNOSTNÍCH DIMENZÍ NEO (HŘEBÍČKOVÁ & URBÁNEK, 2001, STR. 45)

Lidé s vysokým skórem	Škála	Lidé s nízkým skórem
Napjatý Neklidný Nejistý Nervózní Labilní Hypochondrický	**N: Neuroticismus** Zjišťuje míru přizpůsobení nebo emocionální nestabilitu, neuroticismus. Rozlišuje jedince náchylné k psychickému vyčerpání a nereálným ideálům od jedinců vyrovnaných a vůči psychickému vyčerpání odolných.	Klidný Relaxovaný Vyrovnaný Stabilní Sebejistý Spokojený Uvolněný
Sociabilní Aktivní Povídavý	**E: Extraverze** Zjišťuje kvalitu a kvantitu interpersonálních interakcí, úroveň aktivace, potřebu stimulace	Uzavřený Vážný Mlčenlivý

Optimistický Zábavný Orientovaný na lidi		Orientovaný na úkoly Tichý
Zvědavý Všestranné zájmy Originální Imaginativní Tvořivý Pokrokový	**O: Otevřenost vůči zkušenosti** Zjišťuje aktivní vyhledávání nových zážitků; toleranci k neznámému a jeho objevování.	Konvenční Přízemní Úzké zájmy Neanalytický Neumělecký
Konzervativní Dobrosrdečný Laskavý Důvěryhodný Pomáhající Upřímný Důvěřivý	**P: Přívětivost** Zjišťuje kvalitu interpersonální orientace na kontinuu od soucítění po nepřátelskost v myšlenkách, pocitech i činech.	Cynický Surový Podezíravý Nespolupracující Pomstychtivý Bezcitný
Spolehlivý Pracovitý Disciplinovaný Přesný Puntičkářský Pořádkumilovný Náročný na sebe	**S: Svědomitost** Zjišťuje individuální úroveň při organizaci, motivaci a vytrvalosti na cíl zaměřeného chování. Odlišuje spolehlivé, na sebe náročné lidi od těch, kteří jsou lhostejní a nedbalí.	Nespolehlivý Líný Bezcílný Nedbalý Lhostejný Bez vůle Požitkářský

Dotazník je tvořen celkem 60 položkami, které sytí 5 základních dimenzí. Položky jsou ve formě výpovědí, u kterých respondenti uvádějí, jak moc je výpověď vystihuje na pětibodové škále. Respondenti tedy nepřímo popisují, jak je vystihují výše uvedené charakteristiky (Hřebíčková & Urbánek, 2001).

Česká verze metody obsahuje normy pro respondenty ve věku do 15 do 75 let, které vznikaly na souboru 1101 lidí. Dotazník vykazuje uspokojivou vnitřní konzistenci na základě Cronbachovy α v rozmezí od 0,66 (Otevřenost) do 0,81 (Extraverze). Z hlediska re-testové reliability je nejnižší hodnotou 0,75 u dimenze Přívětivost. Autoři překladu doporučují vnímat dotazník jako validní, na základě analýzy diskriminační validity. Dle autorů české verze je dotazník vhodný pro výzkumné využití zaměřené na zjišťování míry individuálních odlišností (Hřebíčková & Urbánek, 2001).

SOUVISLOST BIG FIVE A ESPORTU

Pětifaktorový model osobnosti je využíván v naprosté většině psychologických výzkumných oblastí digitálních her. Akbari et al. (2021) ve své metaanalýze mnoha studií, které využívali pětifaktorový model osobnosti, poukázali na souvislost mezi dimenzemi Big Five a závislostním hraním online her. Podle autorů mohou být vyšší úroveň neuroticismu a nižší extraverze prediktory k závislostnímu hraní. Tyto dvě dimenze identifikovali jako klíčové také Bean a Pooran (2022), kteří ve své studii zkoumali souvislost dimenzí Big Five a motivací k hraní digitálních her.

Konkrétně metodu NEO-FFI (stejně jako v této studii) využívali ve svém výzkumu Matuszewski et al (2020). Autoři se zaměřili na prozkoumání vztahu mezi úspěšností ve hře *League of Legends* a pěti dimenzemi osobnosti. Jejich výsledky ukazují, že hráči, kteří dosáhli vyšších divizí v *LoL*, jsou méně extravertní, méně příjemní, ale více otevření zkušenostem. Díky využití stejné metody se jedná o vhodný výzkum pro přímé srovnání výsledků v této studii.

3.3.3.4 DOTAZNÍK NA MĚŘENÍ ÚZKOSTI A ÚZKOSTNOSTI (STAI)

Dotazník STAI je zaměřen na měření úzkosti a úzkostnosti. Každý z těchto konceptů je měřen vlastní škálou. Metoda STAI je tedy v podstatě tvořena dvěma samostatnými dotazníky STAI X-1 a STAI X-2 (Ruisel et al., 1997).

Část X-1 se zaměřuje na aktuální prožitky úzkosti. Měří tedy subjektivní vědomé pocity napětí, tenze, nervozity a strachu. Škála X-2 cílí na měření úzkostnosti, tedy přetrvávající vlastnosti (osobnostní charakteristiky), která zásadně ovlivňuje vnímání a prožívání aktuálních stavů, které jsou měřeny škálou X-1. Celý dotazník STAI obsahuje 40 položek (20 v X-1, 20 v X-2), které jsou tvořeny výroky, na které respondent reaguje na čtyřbodové škále (Ruisel et al., 1997).

Dotazník prošel několika validizačními studiemi. Pro ověření reliability byl dotazník administrován na souboru 410 osob (Ruisel et al., 1997). Tento výzkum ukázal pro re-testovou reliabilitu koeficient r = 0,77. Dotazník STAI byl pro tento výzkum dostupný

pouze ve slovenském jazyce. Z tohoto důvodu byl přeložen do českého jazyka jednoduchým překladem. Pro interpretaci výsledku byly použity normy slovenské populace.

SOUVISLOST ÚZKOSTI A ESPORTU

Pereira et al. (2019) se zabývali možnými nepříznivými zdravotními účinky nadměrného používání obrazovky, včetně úzkostí. Zvýšená doba strávená u obrazovky, která je běžná u hráčů v esportu, je spojena se škodlivými účinky na psychický stav a socioemocionální vývoj. Ve své studii téma úzkosti u esportovců zajímavě zpracovali také Trotter et al. (2021), kteří zjistili, že nižší úroveň úzkosti u hráčů silně souvisí s pocitem sociální opory. Tedy, že hráči s více sociálními vztahy a podporou, vykazují nižší úrovně úzkosti.

Na silnou souvislost mezi gamingem a úzkostí poukazuje mnoho studií (Wang et al., 2019; Plante et al., 2019; Li et al., 2022; Kim et al., 2022). Všechny tyto studie poukazují na korelaci mezi úzkostí, hraním her a závislostí na hraní her. Některé z těchto studií vnímají úzkost jako příčinu (Wang et al., 2019), objevují se ale i názory, že se jedná naopak o následek nadměrného hraní (Plante et al., 2019; Li et al., 2022). Kim et al. (2022) předpokládají, že tento vztah je obousměrný. Na základě častého skloňování vztahu závislosti, gamingu a nadměrného hraní, se zdálo žádoucí zmapovat toto téma i u profesionálních hráčů.

3.3.3.5 STRATEGIE ZVLÁDÁNÍ STRESU (SVF-78)

Dotazník SVF-78 zachycuje postupy, které respondenti užívají pro vyrovnání se se stresem. Těmito postupy chápe psychické pochody, které se aktivují plánovitě či neplánovitě a vědomě či nevědomě při stresové zátěži, aby byl stres zmírněn či odstraněn (Janke & Erdemannová, 2003).

Dotazník je tvořen 78 položkami, které sytí celkem 13 základních subtestů (copingových strategií). Respondenti na každou položku odpovídají na pětibodové škále, kde uvádí, jak moc uvedený výrok odpovídá jejich způsobu reagování na stres. Dotazník zároveň obsahuje4 sekundární hodnoty, které se dopočítávají. Tyto sekundární dimenze tvoří tři kategorie pozitivních strategií a jedna kategorie negativních strategií (Janke & Erdemannová, 2003).

TABULKA 14 - POPIS SUBTESTŮ DOTAZNÍKU SVF-78 (JANKE & EDERMANNOVÁ, 2003, STR. 10)

Název subtestu	Charakteristika
Podhodnocení	Ve srovnání s ostatními si přisuzovat menší míru stresu
Odmítání viny	Zdůraznit, že nejde o vlastní odpovědnost
Odklon	Odklon od zátěžových aktivit/situací, případně odklon k situacím inkompatibilním se stresem
Náhradní uspokojení	Obrátit se k pozitivním aktivitám/situacím
Kontrola situace	Analyzovat situaci, plánovat a uskutečnit jednání za účelem kontroly a řešení problému
Kontrola reakcí	Zajistit nebo udržet kontrolu vlastních reakcí
Pozitivní sebeinstrukce	Přisuzovat sobě kompetenci a schopnost kontroly
Potřeba sociální opory	Přání zajistit si pohovor, sociální oporu a pomoc
Vyhýbání se	Předsevzetí zamezit zátěžím nebo se jim vyhnout
Úniková tendence	Tendence (rezignační) vyváznout ze zátěžové situace
Perseverace	Nedokázat se myšlenkově odpoutat, dlouho přemítat
Rezignace	Vzdávat se s pocitem bezmocnosti, beznaděje
Sebeobviňování	Připisovat zátěže vlastnímu chybnému jednání

Dotazník SVF-78 vykazuje poměrně vysokou reliabilitu. Nejnižší subtestová vnitřní konzistence dosahuje hladiny Cronbachova $\alpha = 0,77$. Nejnižší subtestová split-half reliabilita je na úrovni $\alpha = 0,74$. Normy vznikaly na vyrovnaném souboru na základě pohlaví na souboru 244 respondentů.

SOUVISLOST COPINGOVÝCH STRATEGIÍ A ESPORTU

Na rozdíl od většiny další kategorií je téma stresu a copingových strategií v esportu částečně prozkoumáno. Poulus et al. (2020) ve své studii uvádí, že copingové strategie u esportovců se velmi liší a nelze tak přemýšlet o obecně funkčních a efektivních copingových strategiích v esportu. Jako možné vysvětlení uvádějí velké množství odlišných stresorů, které mohou na esportovce působit. Konkrétní typy copingových strategií a jejich možnost využití v esportu rozpracovávají ve své studii také Smith et al. (2019). Dosavadní poznatky autorů na toto téma jsou představeny v kapitole Stres a úzkost.

To, že metody zvládání stresu jsou naprosto zásadní pro výkon ve sportu, již zmapovalo mnoho studií (Portugal et al., 2013; Doron & Martinent, 2016; Nicholls et al., 2022; Gaudreau et al., 2010; a další).

3.3.3.6 KRÁTKÁ TEMNÁ TRIÁDA (SD3)

Temná triáda označuje konstelaci tří osobnostních rysů: machiavelismus, narcismus a psychopatie (Lee et al., 2013). Je důležité zmínit, že rysy Temné triády nejsou ve své podstatě negativní, nebo pozitivní, ale představují spíše kombinaci osobnostních rysů, které mohou mít jak adaptivní, tak maladaptivní projevy (Lima, 2015). Autoři dotazníku Krátká temná triáda chápou narcismus, psychopatii i machiavelismus *„jako subklinické, tedy ne ve smyslu klinické diagnostické jednotky označující duševní onemocnění jako je porucha osobnosti, ale jako osobnostní uspořádání, které jedinci umožňuje relativně normální fungování v osobním i pracovním životě, ale odlišuje ho od běžné populace určitými nápadnostmi v jednání a smýšlení"* (Barcaj et al., 2018, str. 4).

Dotazník tedy nemapuje dimenze machiavelismu, narcisismu a psychopatie jako duševní onemocnění, ale jako vlastnosti osobnosti. Metoda obsahuje celkem 25 položek, které sytí výše uvedené dimenze (machiavelismus – 8 položek, narcisismus – 9 položek, psychopatie – 9 položek).

MACHIAVELISMUS

Položky dimenze machiavelismu v tomto dotazníku zahrnují cynismus, nedostatek morálky, manipulativnost, plánování, budování koalic, vytváření reputace (Barcaj et al., 2018). Pro dimenzi psychopatie patří mezi typické znaky impulzivita, špatné rodinné a přátelské vztahy a nezájem o svou pověst. Dimenze machiavelismu je v opaku, mezi její znaky patří plánování, tvorba silných spojenectví a snaha udržet si dobrou pověst. Machiavelisté tedy jednají spíš strategicky než impulzivně. Mezi klíčové prvky této dimenze tedy patří necitlivost, strategické a vypočítavé jednání a manipulativnost (Jones & Paulhus, 2014).

NARCISISMUS

Dimenze narcisismu v Krátké temné triádě se zaměřuje na grandiózní narcismus. Zatímco grandiozita je charakterizována jako tendence k posilování ega, které může vést

k sebedestruktivnímu jednání, narcismus je typický zvýrazňováním sám sebe, nárokováním, vykořisťováním a exhibicionismem (Barcaj et al., 2018). Grandiózní narcisismus spočívá v podněcování tendencí k nárokování a agresivitě, pokud je domnělá grandiozita v ohrožení (Bushman & Baumeister, 1998).

PSYCHOPATIE

Psychopatie se typicky projevuje nedostatečným emocionálním cítěním a zvýšenou impulzivitou, tedy nedostatkem sebeovládání. Právě impulzivita je klíčovou složkou, která odlišuje psychopatii od machiavelismu a která silně ovlivnila výběr položek při tvorbě metody SD3 (Jones & Paulhus, 2014). Psychopatie spočívá také dle Paulhuse a Williamse (2002) v kombinaci nízké přívětivosti a minimální empatie, čímž se stává nejproblematičtější osobnostní charakteristikou v SD3.

Celý dotazník prošel standardizačním procesem na české populaci (N = 454). Během něj byla otestována re-testová reliabilita, která vykázala vysokou úroveň (škála M – r = 0,83; škála N – r = 0,49; škála P – r = 0,72; ve všech případech $p < 0,001$). Dotazník také vykazuje vysokou kriteriální validitu na základě srovnání s Big Five Inventory, BFI-44, a dotazníku BIRD-CZ (Barcaj et al., 2018).

SOUVISLOST TEMNÉ TRIÁDY A ESPORTU

Krátká temná triáda byla zvolena jako metoda pro zmapování osobnostních charakteristik respondentů společně s metodou NEO Big Five. Nebyla nalezena studie, která by se přímo zabývala využitím teorie Temné triády u esportovců, ale její využití u témat gamingu a sportu naznačují, že je možné najít jisté souvislosti. Nepřímé spojení mezi rysy temné triády a problematickým online hraním odhalila studie Kircaburuna et al. (2008). Studie zjistila, že narcisismus a související sadismus byly nepřímo spojeny s problematickým online hraním prostřednictvím motivů úniku a fantazie při hraní online her, zejména u hráčů her na hrdiny. To naznačuje, že jedinci s vysokými rysy temné triády mohou být náchylnější k problematickému hernímu chování, zejména pokud jsou vedeni specifickými motivy. Hráči s vyššími skóry v rysech temné triády také mají větší tendence hrát spíše hry, ve kterých se hraje za temné a antagonistické postavy. (Delhove & Greitemeyer, 2020).

Výzkum ukázal, že jedinci s vysokými rysy Temné triády mohou vykazovat určité chování a postoje, které mohou ovlivnit sportovní výkon. Studie například zjistila, že sportovci s větší úrovní individuálních dovedností vykazovali vyšší úroveň Temné triády ve srovnání se sportovci s nižší úrovní individuálních dovedností (Vaughan et al., 2019). To může naznačovat, že rysy Temné triády mohou být spojeny se zvýšenou soutěživostí a ochotou zapojit se do bezohledného chování za účelem dosažení úspěchu ve sportu. Temná triáda navíc může souviset s postoji k dopingu a podvádění mezi sportovci. Studie Allena a Labordeho zjistily pozitivní souvislosti mezi rysy Temné triády a postoji k dopingu (Nicholls et al., 2017).

3.3.3.7 ŠKÁLA MÍSTA KONTROLY ZEMANOVÁ A DOLEJŠ (LOC)

Místo kontroly (v ang. locus of control) je fenomén, který popisuje subjektivní hodnocení jedince, zda vnímá, že má dostatečný vliv na okolnosti ovlivňující jeho život (Cakirpaloglu, 2012). Tento pojem poprvé definoval Rotter (1966), kdy uvedl, že lidé, kteří vnímají, že kontrola jejich životních událostí je reálná a dostupná, mají vnitřní místo kontroly. Naopak jedinci, kteří vnímají, že dění v jejich životě je jimi neovlivnitelné a na jejich jednání nezávislé, označoval jako externalisty, tedy ty, kteří mají vnější místo kontroly.

Škála místa kontroly Zemanová a Dolejš obsahuje celkem 12 položek, na které respondent odpovídá na škále *rozhodně nesouhlasím – rozhodně souhlasím*. Všechny položky sytí jedinou dimenzi. Tato dimenze je tvořena kontinuem internalita–externalita a čím vyšší skór respondent má, tím blíže je druhému zmíněnému pólu (Kasalová et al., 2020).

TABULKA 15 - CHARAKTERISTIKY LOC (KASALOVÁ ET AL., 2020, STR. 46)

Vyšší míra internality (vnitřní LoC)	Vyšší míra externality (vnější LoC)
Spokojenost s vlastním životem	Častější užití pasivních a neúčinných copingových strategií
Pocit štěstí	Rychlejší a snazší vzdávání se při dosahování cílů
Potřeba nezávislosti	Bez projevů svobody a jednán dle přání druhých
Větší odolnost sociálnímu tlaku	Tendence připisovat své ztráty a neúspěchy vnějším silám
Aktivita ve společnosti	Pocity beznaděje a bezradnosti

Adaptivní copingové strategie	Kritika vůči ostatním
Zodpovědnost za své úspěchy a neúspěchy	Obviňování svého okolí
Vnímání sebe jako silné osobnosti	Sklony k závislostem
Snaha dosáhnout svých cílů	Horší odolnost vůči tlaku okolí
Zájem o vzdělání	Negativní sebehodnocení
Svobodné jednání	Nízká kreativita
Bez sklonů k závislostem	Nepružnost při řešení problémů
Psychická odolnost	Nižší zájem o vzdělání a zlepšování
Rychlé zapomínání neúspěchů	Psychická labilita
Vnitřní motivace	Náročné zvládání odložení potřeb
Vytrvalost	Nižší frustrační tolerance
Lepší zvládání konfliktů	Tendence k hostilitě
Obtížnější zvládání selhání	Větší konformita
Produktivita	

Tato metoda prošla standardizací na celkovém souboru 2774 respondentů. Finální verze metody vykazuje test-retestovou reliabilitu $\alpha = 0,65$. Standardizace a tvorba norem proběhla pouze na respondentech ve věku do 17 let (Kasalová et al., 2020). Z tohoto důvodu je možné metodu využít pouze pro porovnání mezi respondenty ve výzkumném souboru ovšem bez srovnání s normami.

SOUVISLOST MÍSTA KONTROLY A ESPORTU

Stejně jako u předchozí metody se nepodařilo dohledat žádné studie, které by přímo zkoumaly spojitost mezi esportem a místem kontroly. Nepřímé spojení lze najít pouze ve studii Hamariho a Sjöbloma (2017), kteří se zaměřili na důvody sledování esportu. Ani tito autoři se ale nevěnovali přímo teorii LoC. Z hlediska gamingu je zajímavá studie Desaie et al. (2010), která poukazuje na to, že jedinci s herními problémy, kteří se zapojují především do velkých online herních komunit, mají často vnější místo kontroly a hraní her používají k vyrovnávání se s negativními emocemi. To naznačuje, že jedinci s vnějším místem kontroly mohou být náchylnější k problematickému hernímu chování a mohou hry používat jako copingový mechanismus. Studie Tsai et al. (2014) zjistila, že u sportovců s vnějším místem kontroly je vyšší pravděpodobnost morální neangažovanosti ve sportu a častého porušování pravidel. Na základě toho je možné předpokládat, že vnější místo kontroly může být spojeno

s negativním chováním, které může bránit sportovnímu výkonu. To podporuje i studie Parsona a Betze (2014), kteří ve svém výzkumu sportovkyň odhalili, že respondentky–internalistky dosahovaly větších hodnot well-beingu i sportovní výkonosti než externalistky.

3.3.3.8 ŠKÁLA MOUDROSTI (3D-WS-12)

Tento dotazník vychází z konceptualizace moudrosti Ardelta (2003), který chápe moudrost jako latentní proměnnou, kterou se skládá z kognitivní, reflektivní a afektivní (soucitné) složky.

- **Kognitivní složka** – schopnost rozumět životu a hlubšímu významu událostí, které souvisejí s interpersonálními i intrapersonálními jevy
- **Reflektivní složka** – zásadní složka pro kognitivní rozvoj, jedná se o schopnost sebeuvědomění, zaměření se na své prožitky a jejich porozumění
- **Afektivní (soucitná) složka** – obsahuje pozitivní pocity a chování vůči ostatním lidem a absenci negativních pocitu či chování vůči ostatním

Moudrost jako integrace všech tří dimenzí je pojímána jako vývojová kvalita osobnosti, nikoli jako zděděný rys nebo krátkodobý stav (Ardelt, 2003).

Dotazník obsahuje celkem 12 položek, které sytí 3 dimenze moudrosti. Respondent odpovídá na pětibodové škále, kde vyznačuje, jak moc na něj uvedený výrok sedí. Tvorba metody probíhala na souboru 1546 probandů, na kterých dotazník vykázal Cronbachovu $\alpha = 0{,}73$ pro jednotlivé položky a $\alpha = 0{,}63$ pro dimenze (Thomas et al., 2017).

Škála moudrosti není standardizována pro českou populaci. Nemá tedy ani normy pro srovnání. Pro účely tohoto výzkumu byla přeložena dvojitým zpětným překladem s pilotním testováním. Výsledky dotazníku budou kvůli chybějícím normám srovnávány pouze mezi výzkumnými skupinami. Tato metoda byla do výzkumu zařazena pro další doplnění osobnostních charakteristik na základě zkušenosti s profesionálními hráči (viz kapitola 3.6.), protože schopnosti, které mapuje reflektivní a afektivní složka dotazníku, se zdály na základě pozorování profesionálních hráčů podprůměrné. Studie poukazující na vztah mezi moudrostí a esportem se nepodařilo dohledat.

3.3.3.9 DOTAZNÍK DUALISTICKÉHO MODELU VÁŠNĚ (DMP)

Vášeň můžeme chápat jako silný sklon k aktivitě jednice, pro nějž je aktivita důležitá, investuje do ní čas a je částí jeho identity (Vallerand, 2015). Dualistický model vášně předpokládá, že pro každou aktivitu v našem životě máme obsedantní a harmonickou vášeň. Tyto dvě vášně nejsou jedno kontinuum – u každé aktivity se objevují oba typy vášně a je klíčové, která převažuje (Vallerand, 2015):

Harmonická vášeň znamená silný sklon k činnosti, která je dobrovolně integrována do identity člověka a je v souladu s ostatními oblastmi života.

Obsedantní vášeň označuje silný sklon k činnosti, která není plně integrována do identity člověka a je spojena s nekontrolovatelným nutkáním věnovat se této činnosti.

Dotazník obsahuje celkem 17 položek, kdy 6 položek sytí dimenzi harmonické vášně (HP) a 6 položek sytí obsedantní vášeň (OP). Zbývající otázky v dotazníku jsou přidány za účelem ověření konstruktové validity u každého respondenta. Položky jsou formulovány jako tvrzení, na které respondenti odpovídají na sedmibodové škále od *vůbec nesouhlasím* do *naprosto souhlasím* (Kožnarová, 2023).

DMP prošel překladem a standardizací pro českou populaci v bakalářské práci Kožnarové (2023). Tato standardizace proběhla na souboru 1040 respondentů. Autorčiny výsledky ukazují, že aktuální česká verze dotazníku je v komparaci s originálem využitelná pouze v dimenzi OP. Dimenze HP nedosahuje dostatečných psychometrických kvalit, aby mohla být spolehlivě interpretovatelná.

TABULKA 16 - PŘEHLED PSYCHOMETRICKÝCH KRITÉRII DOTAZNÍKU DMP (KOŽNAROVÁ, 2023)

Verze	αOP	αHP
Originál	0,89	0,79
Španělsko	0,87	0,81
Čína	0,82	0,86
ČR	**0,80**	**0,65**

I přes rozporuplné kvality byl dotazník do výzkumu vybrán, protože v rámci psychologických výzkumů se jedná o využívaný nástroj při zkoumání gamingu (např. García-Lanza & Chamarro, 2018; Bertran a Chamarro, 2016).

SOUVISLOST DUALISTICKÉHO MODELU VÁŠNĚ A ESPORTU

Nepodařilo se dohledat žádné studie, které by se přímo věnovaly souvislosti dualistického modelu vášně a esportu. Jedinou částečnou výjimkou je studie García-Lanza a Chamarra (2018), kteří použili španělskou verzi DMP k měření vášně pro hraní videoher. V jejich studii bylo 39 poloprofesionálních hráčů hry League of Legends, zbytek hráčů byli amatéři. Jejich výzkum ukázal, že mladí lidé, kteří jsou vysoce oddaní hraní, projevují spíše harmonickou vášeň. Bertran a Chamarro (2016) zase odhalili, že amatérští hráči s dominantní HP zvládají lépe zpracovávat negativní výsledky hraní než lidé s OP. Vyšší OP je dle autorů naopak spojována s tím, že hraní je vnímáno jako copingová strategie vyhýbání se realitě. Na základě těchto zjištění autoři uvádějí, že OP a HP mohou mít zprostředkovaný vliv na herní výkon.

Ve své studiu se na vztah mezi DMP a sportovním výkonem zaměřili Vallerand et al. (2008). Dle jejich zjištění mají pozitivní korelaci s výkonem jak harmonická, tak obsedantní vášeň. Liší se ovšem cesta, kterou je výkon zlepšován. Zatímco v případě harmonické vášně se výkon zlepšuje díky zaměření sportovce na zlepšování svých dovedností, v případě obsedantní se zlepšuje přes zaměření na porážení ostatních. Zásadním rozdílem také je, že sportovci s dominantní harmonickou vášní vykazovali vyšší úroveň well-beingu a životní spokojenosti než ti s vášní obsedantní.

3.4 ETICKÁ HLEDISKA VÝZKUMU

Podmínkou realizace výzkumu bylo dodržování etických výzkumných a psychologických standardů. Účast všech participantů byla dobrovolná. Všichni participanti vyjadřovali souhlas s účastí ve výzkumu a s jeho specifiky, a to v rámci informovaného souhlasu, který byl součástí úvodního dotazníku. Informovaný souhlas zahrnoval mj. cíl výzkumu, možnosti odstoupení od výzkumu a postup směřující k zachování anonymity participantů.

Jako odměna za zapojení do výzkumu byla organizacím přislíbena hodnotící zpráva, vycházející z výsledků dotazníků. Aby se respondenti mohli cítit bezpečně při vyplňování

dotazníků a při rozhovorech, bylo jim zaručeno, že ani jejich organizace nebude mít k jejich individuálním datům přístup. Hodnotící zpráva tedy obsahovala pouze závěry, který byly platné pro celý tým, nikoli pro jednotlivce.

3.5 ZPRACOVÁNÍ DAT

3.5.1 KVALITATIVNÍ DATA

Kvalitativní data v tomto výzkumu vycházejí z uskutečněných rozhovorů. Audionahrávky s rozhovory byly bezpečně uchovány na zaheslovaném externím disku. Tyto nahrávky byly převedeny do textové formy a importovány do programu Atlas.ti. V tomto softwaru proběhlo otevřené kódování rozhovorů. Získané kódy byly následně rozřazeny do jednotlivých subkategorií, které naplnily předem určené kategorie uvedené v kapitole 3.3.1. Kódování rozhovorů přineslo ale také další výsledky, které nespadají do předem určených kategorií.

Kódy a kategorie byly následně zpracovány do logických interpretačních struktur za účelem zodpovězení výzkumných otázek. Získané struktury a z nich vycházející modely jsou uvedeny v kapitole výsledků. Stejně tak jsou součástí výsledků citace z jednotlivých rozhovorů. Z těchto citací byly redigovány informace, které by mohly vést k identifikaci respondentů, nebo organizací, za které hrají. Kompletní přepisy rozhovorů s redigovanými informacemi, které by mohly vést k identifikaci respondentů jsou v přílohách práce. Součástí příloh je také kompletní seznam kódů.

3.5.2 KVANTITATIVNÍ DATA

Kvantitativní data této studie byla získána z dotazníkové baterie. Všechny psychodiagnostické metody byly vyhodnoceny standardizovaným způsobem dle pokynů v manuálech. Pro jejich zpracování byly využity šablony v MS Excel, kde byla data zároveň uchována. Z dotazníku vlastní konstrukce byla data získána přepisem odpovědí.

Vzhledem k designu orientačního výzkumu s exploračními cíli byly pro většinu dat využity zejména deskriptivní statistiky. Pro srovnání výzkumné a komparační skupiny byla využita inferenční statistika.

Data z dotazníků 1 až 3 (dotazníky, které vyplňovala pouze výzkumná skupina) byla zpracována pomocí deskriptivní statistiky. Byly spočítány průměry všech dimenzí psychodiagnostických metod pro celou výzkumnou skupinu. Tyto průměry byly na základě norem dotazníků převedeny na percentily, které jsou uvedeny v další části této studie.

Dotazník 4, který vyplňovala výzkumná i komparační skupina, obsahoval 6 psychodiagnostických metod, které tvořilo 35 subškál. Výsledky těchto dotazníků byly použity pro srovnání daných dvou skupin a odhalení rozdílů mezi profesionálními a volnočasovými hráči. Z tohoto důvodu byla využita inferenční statistika. Vzhledem k velikosti výzkumných skupin byl jako test normality použit Shapir-Wilkův test. U proměnných s normálním rozdělením byl následně použit t-test pro nezávislé výběry, u proměnných s jiným než normálním rozložením byl využit Mann-Whitneův U test.

Pro všechny hypotézy byla nastavena 5% hladina významnosti α. Explorační povaha výzkumu nabádala k nastavení vyšší hladiny α, díky čemuž by bylo možné odhalit i méně významné rozdíly. S ohledem na to, že bylo testováno 35 hypotéz na jednom výzkumném souboru, hrozilo riziko zkreslení výsledků kvůli vícenásobnému testování. Z tohoto důvodu byla použita Šidákova korekce[17] pro hodnotu α. Hladina významnosti α byla po korekci nastavena na hodnotu **0,0014**. Tato velmi nízká hodnota α zvyšuje možnost nepřijetí hypotéz, které by mohly být platné (tzv. chyba druhého řádu). Protože cílem tohoto výzkumu není ověřovat signifikantní rozdíly, ale poukázat na možné odlišnosti, které by bylo vhodné dále cíleně zkoumat, bylo pracováno i s benevolentnější hladinou α **0,05**. Výsledné p-hodnoty inferenčních testů tedy byly srovnávány s oběma hladinami α.

Dotazník vlastní konstrukce, který byl určen výzkumné skupině, obsahoval pouze deskriptivní otázky, které nabízely odpovědi ve formě nominálních proměnných. Z tohoto důvodu byly výsledky také popisovány deskriptivní statistikou.

[17] Šidákova korekce – $\alpha SID = 1-(1-\alpha)^{1/m}$; α = původní hladina významnosti; m = počet testů

3.6 VÝZKUMNÍKOVA REFLEXE

Součástí studie bylo osobní seznámení autora s prostředím profesionálního hraní. Před zahájením výzkumu jako takového strávil výzkumník týden s profesionálním týmem v Los Angeles v USA. V průběhu celého týdne byl přítomen celodennímu programu hráčů i trenérů, byl součástí tréninků, meetingů a všech týmových aktivit včetně jeho přítomnosti v místnosti během hraní tréninkových zápasů s jinými týmy. Z tohoto pobytu vznikly poznámky z pozorování hráčů, které jsou zpracovány a uvedeny u některých kapitoly ve formě reflexe. Součástí reflexí jsou také výzkumníkovy dojmy a postřehy, které pramení z jeho zkušeností s esportem. Ty spočívají v dřívějším poloprofesionálním hraní hry *FIFA*, tisíci hodinách ve hře *Counter-Strike* a stovkách hodin strávených sledováním profesionálního esportu.

3.7 STRUKTURA VÝSLEDKŮ

Následující část práce se zabývá zodpovězením výzkumných otázek. První výzkumná otázka je náplní kapitol 4–10. Tyto kapitoly jsou rozděleny podle složek, které tvoří psychologický profil. Každá z kapitol obsahuje shrnutí dosavadního poznání, výzkumníkovu reflexi (pokud k ní jsou data), výsledky a shrnutí výsledků s diskuzí. Kapitoly 11–13 cílí na výzkumné otázky 2–4. V těchto kapitolách není prezentováno dosavadní poznání, protože nebylo nalezeno. Obsahují tedy pouze prezentaci výsledků a následně jejich souhrn a diskuzi.

4 MOTIVACE A EMOCE

4.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Přestože jsou profesionální a poloprofesionální hráči zaměstnáni a hraní je jejich práce, stejně jako u profesionálních sportovců u mnoha z nich přetrvává nadšení a radost ze hry. Stejně tak ale u mnoha dalších dochází ke změně vnímání této aktivity. Z volnočasové relaxační aktivity se z hraní najednou stává povinnost a práce, která prvek zábavy postrádá (Brock, 2017). Průběh tohoto procesu ve svém výzkumu na hře *StarCraft 2* popsali Kim a Thomas (2015), kteří rozdělili kariéru profesionálního hráče na čtyři fáze.

V první fázi „užívání si“ si hráč hru maximálně užívá a bere ji pouze jako zábavu. V této fázi se typicky dostává k profesionálnímu hraní, které ale přichází až jako důsledek toho, že hru nejdříve hrál ve volném čase jako koníček. Druhou fází je „trápení se“, ve které se hráč učí fungovat jako profesionál a ze zaměření na zábavu u hraní se stává zaměření na výkon. „Fáze úspěchu“ je třetím bodem této cesty a v ní dochází k zužitkování veškerého investovaného času k tomu, že hráč vítězí, dosahuje úspěchů a tím se do hraní opět vrací zábava. Poslední fází je „útlum“, kde dochází k tomu, že hráče někdo poráží, kdo je lepší než on. V tuto chvíli

nezbývá hráči nic jiného než se vrátit k usilovnému tréninku (jedné z předchozích fází), nebo ukončit kariéru (Kim & Thomas, 2015). I když byl tento model sestaven na základě hry, kterou hráč hraje bez spoluhráčů (*StarCraft 2*), a pouze na základě dat z korejského prostředí, velmi se podobá modelu, který u sportovců popisují ve své publikaci Weiberg a Gould (2019).

Zatímco je známo, že motivy k obecnému hraní videoher můžeme rozdělit do tří skupin potřeb: (1) úspěchu, (2) socializace, (3) ponoření do hry (Yee, 2006). Motivy k přesunu z volnočasového hraní do profesionálního hraní se ovšem mohou lišit (Bányai et al., 2018). Mezi faktory, které motivují hráče k esportovému hraní patří touha soutěžit a dosáhnout úspěchu (Giakoni-Ramírez et al., 2022). Batu et al. (2022) k těmto faktorům přidávají ještě touhu pokořovat výzvy, vzrušení ze soutěžení a také možnost osobního růstu.

Bányai et al. (2020) se ve své studii zaměřili na motivační prediktory úspěšné kariéry v esportu. Podle jejich výsledků hráči, kteří se hraní věnují díky tendenci soutěžit s ostatními, sociálním potřebám a chutí zlepšovat své dovednosti, častěji dosáhnou úspěšné profesionální kariéry. Ke stejným zjištěním o tři roky později došli také Martucci et al. (2023).

U sportovců patří mezi hlavní motivátory k profesionálnímu soutěžení láska pro sport, smysl pro komunitu, touha hrát v nejlepších soutěžích, podpora fanoušků či snaha o posouvání svého sportu (Harrolle & Klay, 2019). Z hlediska výkonu je zajímavé, že to, co odlišuje vrcholové sportovce od těch extrémně úspěšných, je jejich nastavení dle teorie potřeby úspěchu (Atkinson, 1974; McClealland, 1961). U esportovců se prokázal nejlepší výkon v případě, že byli postaveni před náročnou výzvu, u které ovšem vnímali, že mají dostatečné zdroje ji překonat (Behnke et al., 2022).

Studie Behnkeho at al. (2022) se zabývala také vztahem motivace a emocí esportovců a jejich vlivem na výkon. Autoři zkoumali jak různé emoce (pobavení, nadšení, smutek, hněv) ovlivňují výkon ve hře *FIFA.* Nebyl prokázán žádný přímý vliv emocí ve srovnání s neutrálním stavem. Autoři ovšem odhalili vliv pozitivních emocí na motivaci k přístupu k hraní. Předpokládají, že pozitivní emoce s vysokou intenzitou mohou zlepšovat výkon tím, že podporují chování zaměřené na výkon. Výzkum neprokázal žádný vliv negativních emocí

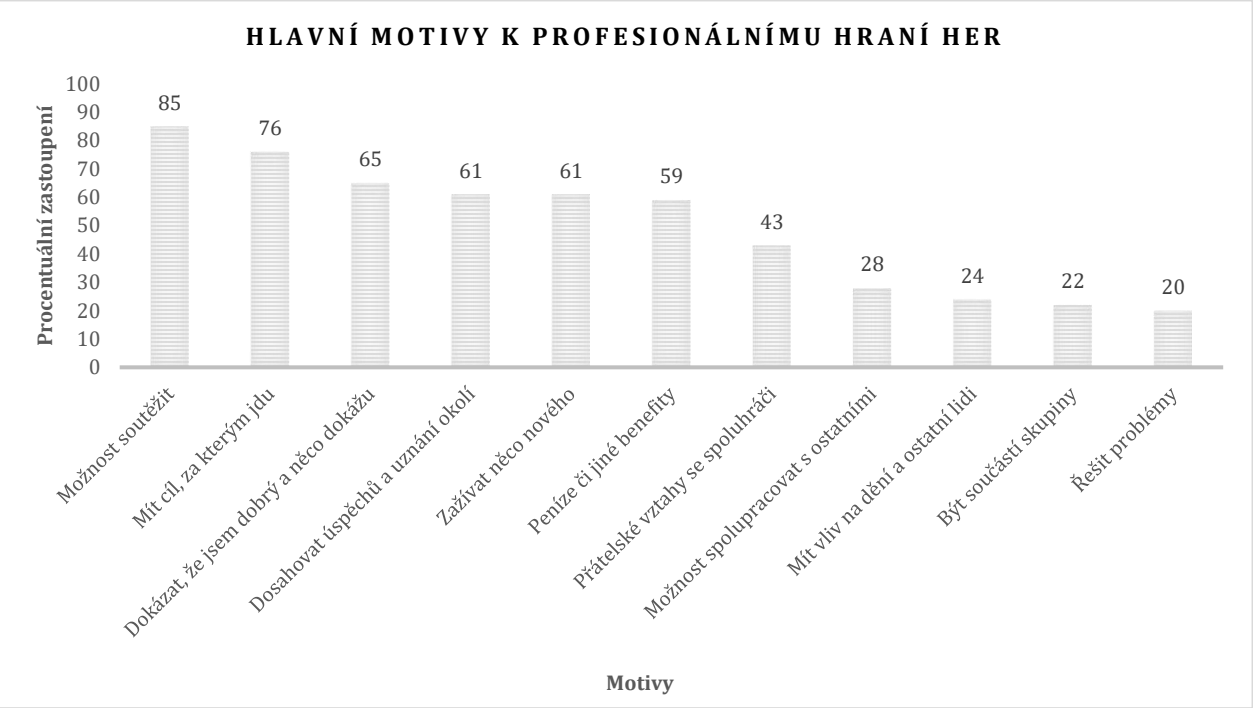
na výkon. Psychofyziologické mapování prožitků emocí ovšem poukázalo na to, že i v případě esportu lze aplikovat Yerkes-Dodsonův zákon (Behnke et al. 2022).

4.2 VÝSLEDKY

Výsledky dotazníků ukazují, že pro 89 % respondentů bylo hlavním impulzem k profesionálnímu hraní samostatné rozhodnutí. Pouze u 9 % to bylo na popud rodiny, školy, nebo přátel. Z hlediska potřeby vyhnout se neúspěchu / dosáhnout úspěchu se respondenti vyjádřili tak, že pro 61 % z nich je stejně důležité zažít výhru a vyhnout se prohře. 37 % respondentů chce zažít výhru, ale prohra jim nevadí. Pouze 2 % se vyjádřila tak, že je pro ně klíčové vyhnout se prohře, ale nepotřebují vyhrát. Celkem 59 % respondentů uvedlo, že téměř vždy věří ve své schopnosti a možnost, že v utkání zvítězí.

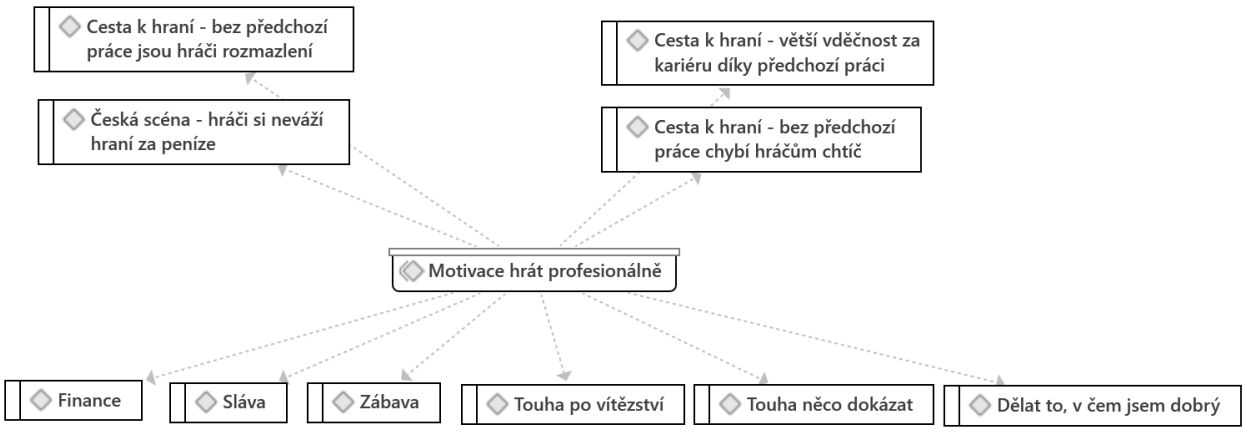
Deskriptivní výsledky motivů k hraní, které uváděli všichni respondenti v dotazníku, jsou uvedeny v grafu níže (obrázek 8). Následující schéma (obrázek 9) ukazuje odpovědi, které byly získány od hráčů prostřednictvím rozhovorů.

OBRÁZEK 8 - GRAF HLAVNÍCH MOTIVŮ K PROFESIONÁLNÍMU HRANÍ HER (N = 45)



Pozn.: Graf znázorňuje, kolik procent respondentů vnímá vliv jednotlivých motivů.

OBRÁZEK 9 - SCHÉMA MOTIVÁTORŮ K PROFESIONÁLNÍMU HRANÍ (N = 18)



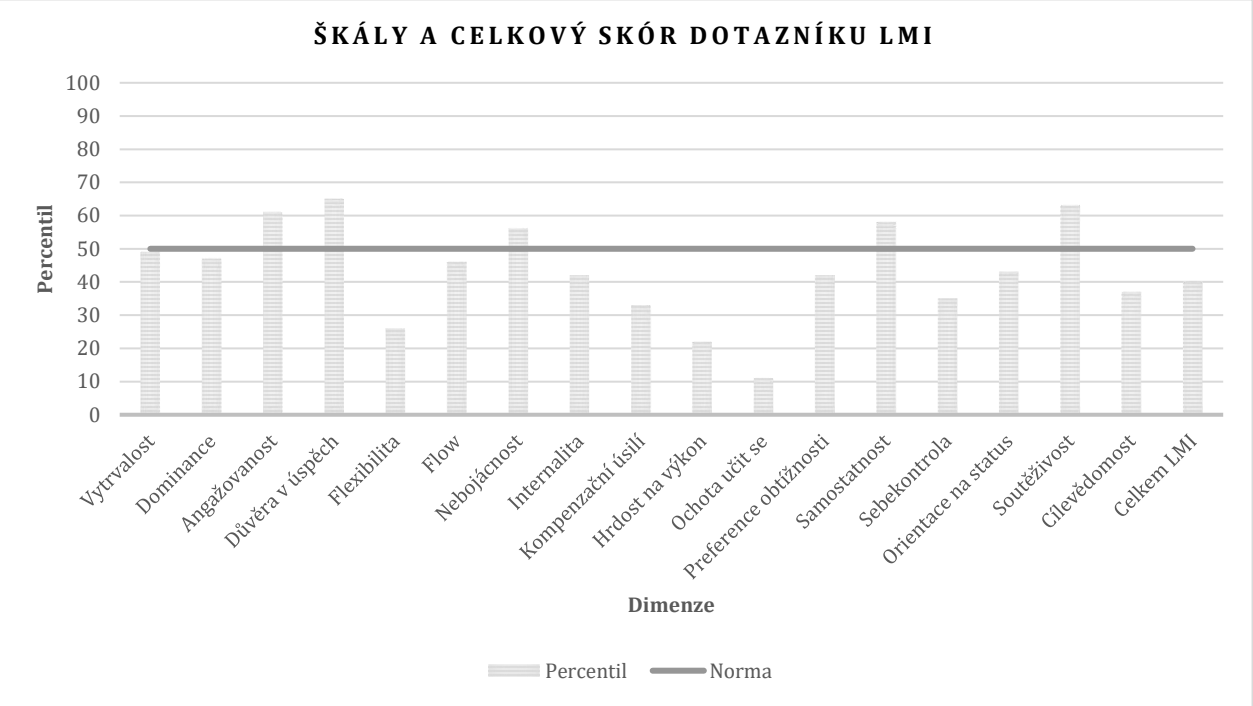
Obrázek 9 ukazuje odhalené motivy k profesionálnímu hraní. Zároveň představuje identifikované faktory předchozího života, které mohou mít vliv na to, jaké motivy pro hraní budou pro profesionální hráče dominantní.

„Když už šlo o profesionální hraní, tak hlavní vidina byla to, že nemusím prostě během toho chodit do práce, že v tom budu moct věnovat naplno, protože můžu prostě ukázat i ostatním, že na to prostě mám, abych se někam dostal jednou, abych něco vyhrál.“ (rozhovor s hráčem H1)

„Pak jako už byly jako peníze, že jo, tak jak člověk pak dospívá taky samozřejmě chce mít nějaký, nějakej, nějaký peníze, prostě nějak se k tomu dostat. Ale vlastně bonus je tím, že děláš, co tě baví, a ještě se můžeš skvěle vydělat, tak to je prostě to prostě do sebe zapadá a je to takový co tě ještě pohání víc, ale, ale jak jak si říkal, no to. Hry mě prostě odjakživa bavily. Já jsem hrál, na Play Stationu jsem hrál s klukama jsme hráli prostě všude, samý hry a hry mě neskutečně baví a podle mě hry budu hrát ještě tak dalších 20 let.“ (rozhovor s hráčem H4)

„Win my competition and the feeling you get is really nice and that the feeling of losing really sucks, so my motivation to keep practicing is like I really wanna win and obviously… Financially speaking, the job also pays very well, so I think mostly those two things… I think those.“ (rozhovor s hráčem H12)

OBRÁZEK 10 - GRAF VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU LMI (N = 37)



Pozn.: Graf zobrazuje percentily průměrných hodnot VS v jednotlivých škálách dotazníku LMI, vodorovná čára znázorňuje 50. percentil dle norem.

Na výše uvedeném obrázku 10 jsou deskriptivní výsledky z dotazníku LMI. Hráči dosáhli nad 50. percentil ve škálách angažovanosti, důvěry v úspěch, nebojácnosti, samostatnosti a soutěživosti. Výrazně pod 50. percentilem skončili ve škálách flexibility, kompenzačního úsilí, hrdosti na výkon, ochotě učit se a celkového skóru LMI.

TABULKA 17 - POPIS ŠKÁL DOTAZNÍKU LMI (SCHULER & PROCHASKA, 2003)

Angažovanost	Ochota podat výkon, míru námahy a množství odvedené práce
Důvěra v úspěch	Očekávání úspěšného využití schopností vedoucích ke kvalitnímu výkonu
Nebojácnost	Míra obavy a strachu ze selhání a neúspěchu
Samostatnost	Sklon k autonomnímu chování
Soutěživost	Tendence prožívat konkurenci jako povzbuzení a motivaci pro výkon
Flexibilita	Ochota ke změně a potřeba změny, schopnost vyrovnávat se s novými situacemi
Kompenzační úsilí	Tendence konstruktivně zvládat strach z neúspěchu a vyrovnávat se s ním
Hrdost na výkon	Míra vnímání výkonu jako zdroje pozitivních pocitů
Ochota učit se	Snaha přijímat nové vědění a rozšiřovat si své znalosti
Celkový skór LMI	Celková úroveň motivace k výkonu

Hráči v dotazníku také vyplňovali, jak často během hraní zažívají jednotlivé emoce. Výsledky této otázky jsou uvedeny v tabulce 18.

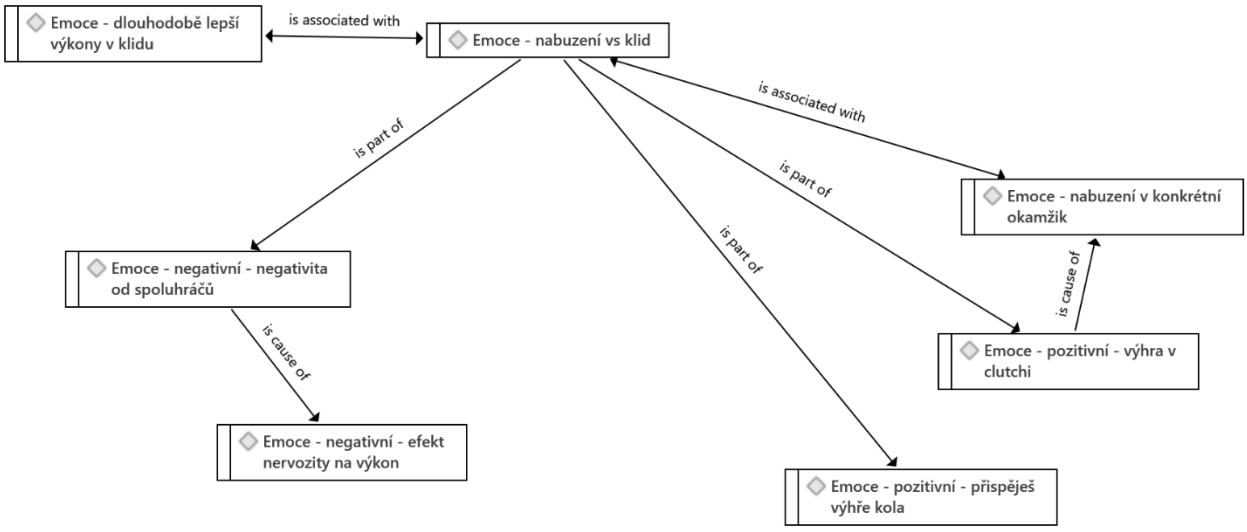
TABULKA 18 - PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ PROŽÍVÁNÍ JEDNOTLIVÝCH EMOCÍ BĚHEM HRANÍ (N = 45)

	Minimálně nebo vůbec	Málokdy	Občas	Často
Štěstí	2,2	17,4	19,6	**60,9**
Smutek	19,6	**37**	32,6	10,9
Hněv	17,4	32,6	10,9	**39,1**
Zahanbení	39,1	**45,7**	10,9	4,3
Znechucení	**41,3**	26,1	23,9	8,7
Nenávist	**54,3**	30,4	6,5	8,7
Pohrdání	**47,8**	32,6	8,7	10,9
Závist	**54,3**	32,6	10,9	2,2
Hrdost	4,3	17,4	**58,7**	19,6
Žádná emoce	**58,7**	23,9	6,5	10,9

Pozn.: V tabulce je uvedeno kolik procent respondentů zvolilo, jakou odpověď. U každé emoce je nejčastěji vybraná odpověď zvýrazněna tučně.

Prožívání emocí v zápasech bylo součástí rozhovorů s hráči. Schéma emocí a jejich vnímání je uvedeno v tabule 19.

OBRÁZEK 11 - SCHÉMA PROŽÍVÁNÍ EMOCÍ V ZÁPASE (N = 18)



V průběhu rozhovorů se objevilo téma, jestli je pro hráče lepší být v zápase v emočním nabuzení, nebo naopak v klidu. Na základě rozhovorů vyplývá teorie, že dlouhodobě je pro

hráče lepší být v klidném vyrovnaném stavu, ale jednorázově v kritických situacích může být silné emoční nabuzení velmi prospěšné.

„No to je takový fifty fifty. Těžko posoudit jako, ale já jsem hroznej flegmatik třeba, takže, já mám všechny jako na párku, ale prostě jako, umím se vyhecovat. Teďka zrovna jsem si to vyzkoušel na konci vlastně teďkon tý sezóny, když já jsem byl pozvanej na turnaj, kde jsem nehrál, nehrálo se o malý peníze tak jako já jsem na sebe pocítit jakože, že v nějakém tom jakoby stresu nebo v něčem takovým, tak jsem byl jako nervózní. A hrál jsem jako líp, no, takže to je takový, ale zase mám víc jako okamžiků, kdy jsem třeba úplně v klidu a jako nedávám emoce najevo a jsem takovej úplně v klidu, a přitom pak se víc soustředim na tu hru, a ještě podám jako lepší výkon, bych řekl. Je to takový padesát na padesát, to nedokážu takhle říct no.“ (rozhovor s hráčem H4)

Zároveň rozhovory ukázaly, že u hráčů během zápasů vznikají pozitivní i negativní emoce. Zdrojem těch negativních bývá negativita od spoluhráčů, která má následně negativní vliv na výkon. Zdrojem pozitivních byly uvedeny výhry v clutchi[18] a přispění k výhře kola. Tyto zdroje emocí poté mohou vést dále k pozitivnímu nabuzení a lepšímu výkonu.

„Co mi jako je nepříjemný, tak je asi nějaká jako negativita ze strany teammatů. I když já jsem byl taky takovej, jo, ještě i jsem. Že já jsem jako dokázal být hodně negativní na ostatní, když se něco nepovedlo, snažím se to taky… Fixuju to s tím mentálem už pěknou dobu a myslím si, že se mi to jako daří docela eliminovat hodně, a to to je pro mě asi takový nejnepříjemnější, když se lidi jako tiltujou.“ (rozhovor s hráčem H2)

4.3 VÝZKUMNÍKOVA REFLEXE

Z hlediska motivace bylo velmi zajímavé setkání s českými a zahraničními profesionálními hráči. Zatímco hráči v USA přiznávali, že jedním z hlavních důvodů, proč hrají, jsou velké peněžní odměny, hráči z českého prostředí peníze příliš nezmiňovali. Z pětičlenného amerického týmu také dva hráči řekli, že to dělají jen pro peníze. Samozřejmě je třeba zmínit, že hráči v amerických týmech dostávají mnohem větší platy než hráči v týmech z České republiky.

[18] Situace ve hře, kdy zůstane hráč sám jako poslední z týmu a čelí převaze nepřátel

Z hlediska emocí se konkrétně u pozorovaného týmu v USA projevoval zajímavý jev. Hráči dávali najevo mnohem intenzivněji negativní emoce v průběhu hry než ty pozitivní. Tyto emoce projevovali zejména komentáři ke spoluhráčům a hlasitými reakcemi, nebylo pozorováno žádné fyzické projevení emocí ve smyslu úderů do stolů atd.

Při sledování streamů profesionálních turnajů ve hře CS: GO se ukázalo, že hráči během LAN akcí před diváky projevovali mnohem více emocí v průběhu hry než během online akcí, při kterých jsou hráči ve svých domovech, případně s ostatními spoluhráči v tzv. gaming housu[19].

4.4 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Díky studii Kima a Thomase (2015) existuje poměrně jasná představa o tom, jak se vyvíjí kariéra esportového hráče. Tato studie se na mapování zmíněného procesu nezaměřila, nicméně kontakt s hráči a jejich pozorování nenaznačovaly, že by byl model nepřesný. Bányai s kolegy (2018) předpokládali, že motivy k profesionálnímu hraní her se budou lišit od motivů ke klasickému gamingu. Yee (2006) uvádí, že k volnočasovému hraní her existují tři hlavní kategorie motivů: (1) úspěchu, (2) socializace, (3) ponoření do hry. Výsledky této studie poukazují na to, že potřeba úspěchu je shodným motivem. Socializační motivy byly u profesionálních a poloprofesionálních hráčů také zmapovány, nicméně zhruba ve 30 % případů. Je ovšem možné, že motivy dosažení úspěchu mohou mít skrytý podtext, ve smyslu, že dosahování úspěchů povede k uznání od fanoušků. Motivy imerze do hry ovšem zaregistrovány nebyly. Výsledky tedy korespondují s výsledky studií Giakoni-Ramírez et al. (2022) a Batua et al. (2022), ovšem navíc ještě kromě **touhy soutěžit**, **dosáhnout úspěch**, **pokořovat výzvy**, **vzrušení ze soutěžení** a také **možnost osobního růstu** přidávají **finance a benefity**, což dává smysl, protože předchozí autoři se zabývali motivací k esportu, nikoli přímo k progamingu. Při srovnání těchto motivů s těmi, které uvádí Harrolle a Klay (2019) u sportovců, je zajímavé, že se nepřekrývají.

Výsledky rozhovorů poukazují na to, že motivy k profesionálnímu hraní, respektive jejich důležitost, může být ovlivněna předchozím životem hráčů. Rozhovory také poukazují na to,

[19] Jedná se o „kancelář“ organizace, kde hráči společně trénují, mají meetingy, případně i bydlí

že hráči, kteří předtím, než podepsali profesionální smlouvu pracovali jiným způsobem, mají tendence se více vážit toho, že jsou placeni za hraní her. Rozdílů bude pravděpodobně mnohem více, nicméně tato studie se na dané téma nezaměřovala tak detailně, aby je bylo možné identifikovat a blíže popsat.

Pro zmapování motivace k výkonu byl u hráčů využit dotazník LMI. Hráči dosáhli nad 50. percentil ve škálách angažovanosti, důvěry v úspěch, nebojácnosti, samostatnosti a soutěživosti. Výrazně pod 50. percentilem skončili ve škálách flexibility, kompenzačního úsilí, hrdosti na výkon, ochotě učit se a celkového skóru LMI. Extrémně nízký skór (11. percentil) v dimenzi ochoty učit se, se zdál velmi nepravděpodobný. Z tohoto důvodu byla zpracována analýza položek. Na jejím základě bylo zjevné, že položky nejsou vhodně formulovány pro metody, které se běžně používají pro získávání nových informací v esportu (hráči nenavštěvují odborné semináře, online kurzy, neodebírají odborné časopisy a literaturu). Po tomto zjištění byly analyzovány i všechny další dimenze a ukázalo se, že podobný problém se týká i dimenze flexibility. Kvůli výsledkům dimenzí byl zcela jistě ovlivněn i celkový skór LMI. Tyto dimenze byly tedy pro následný popis vyřazeny.

Na základě výsledků LMI lze progamery z českých týmů popsat jako vysoce zapálené do hraní s velkou ochotou investovat svůj čas a úsilí. Jejich vysoká angažovanost do hraní může být problematická pro ostatní oblasti jejich života. Hráči jsou také sebevědomí a mají vysokou míru důvěry ve vlastní úspěch, což podporuje i mírně zvýšený skór v dimenzi nebojácnosti. Pro hráče je přirozená samostatnost a raději si sami určují svůj způsob práce a objevují nové taktiky a mechaniky samostatně, než aby jim to bylo direktivně předáváno. Vykazují vysokou míru soutěživosti, která je zcela pochopitelná vzhledem ke kompetitivní povaze jejich práce. Vzhledem k nízkému skóru v dimenzi kompenzačního úsilí se zdá, že hráči investují velké množství energie a sil na základě strachu z neúspěchu, tedy netrpí příliš velkými obavami ze selhání.

Velmi zajímavý je nízký skór v dimenzi hrdosti na výkon. Manuál LMI (Schuler & Prochaska, 2003) popisuje, že takoví lidé jsou motivováni prožíváním pozitivních emocí, které přicházejí při zažívání úspěchů. Lidé s vysokým skórem naopak prožívají pozitivní emoce na základě výkonu, ne úspěchu. Dimenze tak navazuje na teorii cíle (Nicholls, 1984), která je často

aplikovaná ve sportu. Tato teorie říká, že lidé jsou orientováni buď na úkol, nebo na ego. Jedinci orientovaní na úkol dávají přednost náročnějším úkolům a jsou spokojeni s dobrým výkonem nehledě na výsledek. Naopak ti, kteří jsou orientovaní na ego, raději volí lehčí úkoly a jediným měřítkem úspěchu je pro ně výsledek (Cury et al., 1997). Na základě výsledků se tedy zdá, že u progamerů převažuje orientace na ego, což může být důležitá informace pro psychology, kteří budou s těmito hráči pracovat. Zároveň je ale třeba uvést, že Behnke et al. (2022) ve svém výzkumu zjistili, že esportovci podávali nejlepší výkony, když byli postaveni před náročnou výzvu, u které ovšem cítili, že mají zdroje k tomu, aby ji překonali. Zdá se tedy, že hráči podávají nejlepší výkony, když jsou postaveni do situace, kde vyhrát je náročné, ale dle jejich názoru reálné.

Deskriptivní data ukazují, že hráči při hraní nejčastěji prožívají emoci štěstí a hněvu. Zároveň velké množství hráčů uvádělo, že bez emocí nehrají prakticky nikdy. Zatímco časté prožívání štěstí je pozitivní zprávou, vysoká četnost hněvu může být interpretována jako další náznak negativního vlivu hraní digitálních her na agresivitu.

Rozhovory s hráči přinesly informaci o tom, že pro hráče je z dlouhodobého hlediska důležitější prožívat zápasy v klidu bez silného emočního nabuzení. Zároveň v nich ovšem zaznělo, že v klíčových momentech je lepší prožívat silnější emoční aktivaci. Hráči zmínili, že zdrojem negativních emocí během zápasu je pro ně zejména negativita spoluhráčů, která následně ovlivňuje jejich výkon. Lze předpokládat, že zdrojů negativních emocí bude v průběhu zápasu více (individuální selhání, technický problém, série prohraných kol), na základě uskutečněných rozhovorů je ale nelze ověřit. Stejný jev lze čekat i u pozitivních emocí, kde hráči uvedli, že pozitivní emoce prožívají, když vyhrají clutch, nebo když jinak přispějí k výhře v kole.

5 STRES A ÚZKOST

5.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Klíčovou roli schopností zvládání stresu pro výkon ve sportu již identifikovalo mnoho studií (Portugal et al., 2013; Doron & Martinent, 2016; Nicholls et al., 2022; Gaudreau et al., 2010; a další). Autoři dotazníku SVF-78 během tvorby norem identifikovali, že profesionální sportovci nejčastěji užívají tři negativní strategie: (1) únik, (2) rezignace a (3) sebelítost (Erdmann & Janke, 2008).

Podle Pouluse et al. (2020) jsou tyto schopnosti klíčové i v oblasti profesionálního esportu. Autoři ve své studii uvádí, že copingové strategie u esportovců se velmi liší a nelze tak přemýšlet o obecně funkčních a efektivních copingových strategiích v esportu. Jako možné vysvětlení uvádějí velké množství odlišných stresorů, které mohou na esportovce působit (Poulus et al., 2020). Pro zmapování efektivních copingových strategii v esportu v konkrétních situacích je ale klíčové nejprve identifikovat stresory, které esportové prostředí přináší.

O zmapování stresorů se pokusili Kou a Gui (2020). Na základě získaných dat rozdělili stresory do čtyř kategorií podle jejich zdrojů (Kou & Gui, 2020):

1) Prožitek úspěchu a neúspěchu při hře a tréninku
    - pozitivní i negativní emoce plynoucí ze hry, které mohou mít dlouhodobé trvání a být přenášeny do dalších zápasů
2) Spoluhráči, trenéři a realizační tým
    - reakce a chování spoluhráčů a ostatních členů organizace zejména v průběhu zápasů a tréninků
3) Design hry a její změny
    - pravidelné změny v herních mechanismech, kterým se musí hráč přizpůsobovat
4) Sociální identita
    - pocit sounáležitosti a zodpovědnosti k herní komunitě a fanouškům

K tématu odhalení stresorů přispěli svou studií také Smith et al. (2019). Na základě sedmi rozhovorů s top hráči hry *CS: GO* rozdělili stresory esportovců na interní a externí.

TABULKA 19 - ROZDĚLENÍ STRESORŮ ESPORTOVCŮ (SMITH ET AL., 2019)

Interní stresory		**Externí stresory**	
Týmové problémy	**Individuální problémy**	**Kontrola a kritika**	**Turnajové problémy**
Problém s komunikací	Vyrovnaný život	Oponování	Přítomnost diváků
Komunikace a kritika IGL	Problémy se zvládáním životního stylu	Sociální média	Komunikace s médii
Nedostatek důvěry ve spoluhráče			Logistika a cestování
Následky porážek			
Vzájemná kritika mezi spoluhráči			
Nesoulad v odevzdanosti hře a týmu			

Další poznatky k tématu přidala studie Pouluse et al. (2020), která na základě dotazování hráčů odhalila, že technické potíže a antisociální chování patří mezi stresory, které hráči

uvádějí nejčastěji. Tato zjištění jsou v souladu s modely výkonu, která vytvořili Himmelstein et al. (2017), respektive Nagorsky a Wiemeyer (2020). Zatímco Nagorsky a Wiemeyer (2020) zdůrazňují schopnost řešení IT problémů jako jednu z důležitých kompetencí pro výkon v esportu, Himmelstein et at. (2017) zase poukazují na to, že antisociální chování a toxicita spoluhráčů negativně ovlivňují výkon.

Svou studii Poulus s kolegy dále rozšířili (2022b) a identifikovali další stresory. K již odhaleným esportovým stresorům technických potíží (Nagorski & Wiemeyer, 2020) a antisociálního chování (Himmelstein et al., 2017) na základě výzkumu 270 esportovců přidali ještě „zvládání vyrovnanosti života" a „výkon v kritickém okamžiku". Jejich studie ovšem odhalila také to, že počet stresorů a jejich primární zdroj se liší v závislosti na výkonnostní úrovni hráče. Autoři si hráče rozdělili dle percentilů podle jejich výkonnosti (součástí studie bylo i 13 % profesionálních hráčů). Respondenti mezi 60. a 99. percentilem uváděli častěji stresory, které vycházely z chování mezi spoluhráči, oproti hráčům nad 99. percentilem, kteří častěji uváděli stresory plynoucí přímo z výkonu. Stejně jako sportovci, tak i esportovci, kteří patřili mezi výkonnostně nejlepší, uváděli, že vnímají působení menšího množství stresorů než sportovci a hráči, kteří byli na nižší úrovni (Poulus et al., 2022b).

Longitudinální výzkum působení stresorů na profesionální hráče *League of Legends* poukázal na to, že hráči vnímají mnohem intenzivněji stresory, které přicházejí ze soutěžních zápasů než ty, které jsou způsobené při tréninku. Studie také ukazuje, že hráči vnímají stresory, které jsou spojené s výkonem spíše jako výzvy, kdežto stresory spojené s chováním hráčů jako hrozby (Poulus et al., 2022a).

Vzhledem k velkému počtu stresorů, kterým jsou hráči vystaveni, je důležité zmapovat i copingové strategie, které využívají k jejich zvládání. Hong a Connelly (2022) ve své studii identifikovali tři hlavní témata klíčová pro efektivní coping: (1) životní rovnováha, (2) sociální podpora a (3) zvládání spánku. Životní rovnováha prostřednictvím přestávek a účasti na jiných aktivitách byla označena za strategii zvládání, která zlepšuje zdraví a pohodu hráčů, současně hráči zdůrazňovali důsledný time-management (zvlášť ti, kteří si během progamingové kariéry dokončovali vzdělání). Sociální podpora byla nedílnou součástí vytváření copingových strategií pro esportovce, aby si zajistili pozitivní naladění nejen

během své kariéry, ale i po ní – hráči často zdůrazňovali důležitost podpory rodiny, přátel a trenérů. A konečně, spánkový režim – bylo potvrzeno, že jako klíčová dovednost pro zvládání tréninkové zátěže i soutěžního tlaku je zvládnutí organizace vlastního spánkového režimu (Hong & Connelly, 2022).

Copingové strategie zmapovali v rozhovorech s hráči i Smith et al. (2019). Dle jejich zjištění lze copingové mechanismy profesionálních hráčů rozdělit do pěti kategorií (Smith et al., 2019):

1) Coping zaměřený na emoce
2) Coping zaměřený na problém
3) Přístup
4) Vyhýbání se
5) Hodnocení

Na tato zjištění navázali Poulus et al. (2020), kteří na základě svého výzkumu poukazují na to, že nejvhodnější strategií esportovců pro zvládání stresorů, které jsou mimo jejich kontrolu, je akceptace. Zároveň zjistili, že hráči, kteří vykazují lepší kontrolu emocí, mají značně nižší míru stresu a vyšší výkonnost a kvalitu života. Z hlediska četnosti užívání copingových strategií odhalili Poulus et al. (2020), že hráči nejčastěji volí strategii copingu zaměření na problémy a minimálně volí strategii vyhýbání se. Z hlediska efektivity se u profesionálních hráčů ukázaly mechanismy copingu zaměřeného na problém a zaměřeného na emoce efektivnější než mechanismus vyhýbání se (Poulus et al., 2022a). Ke komparaci se sportovci se ve své studii uchýlili Trotter et al. (2021). Podle jejich výsledků hráči dosahovali mnohem nižších skórů než sportovci ve využívání sociálních opor, seberegulace i využívání psychologických dovedností. Zároveň studie ale ukázala pozitivní korelaci mezi využíváním sociální opory, seberegulace a psychologických dovedností a dovednostní úrovní v esportu.

Trotter et al. (2021) také zkoumali následky nízké úrovně sociálních opor u esportovců. Zjistili, že nižší úroveň úzkosti u hráčů silně souvisí s pocitem sociální opory. Tedy, že hráči s lepšími sociálními vztahy a podporou, vykazují nižší úrovně úzkosti. Pereira et al. (2019) se zabývali možnými nepříznivými zdravotními účinky nadměrného používání obrazovky,

včetně úzkostí. Zvýšená doba strávená u obrazovky, která je běžná u hráčů v esportu, je spojena se škodlivými účinky na psychický stav a socioemocionální vývoj.

Na silnou souvislost mezi gamingem a úzkostí poukazuje mnoho studií (Wang et al., 2019; Plante et al., 2019; Li et al., 2022; Kim et al., 2022). Všechny tyto studie poukazují na korelaci mezi úzkostí, hraním her a závislostí na hraním her. Některé z těchto studií vnímají úzkost jako příčinu (Wang et al., 2019), objevují se ale i názory, že se jedná naopak o následek nadměrného hraní (Plante et al., 2019; Li et al., 2022). Kim et al. (2022) předpokládají, že tento vztah je obousměrný.

Schmidt et al. (2019) ve svém výzkumu využili dotazník *Flow Short Scale*, aby otestovali, jaký vliv má úzkost na výkon v esportu. Jejich výsledky indikují, že vysoká úroveň úzkosti v kombinaci s průměrnou fyziologickou aktivací je žádoucí stav pro nejlepší výkon v esportu. Zároveň upozorňují na to, že úroveň úzkosti hraje větší roli než samotné fyziologické nabuzení, což je opačné zjištění než u klasických sportovců. Role flow a jeho vlivu na výkon se dle této studie zdá u esportovců nižší než u tradičních sportovců.

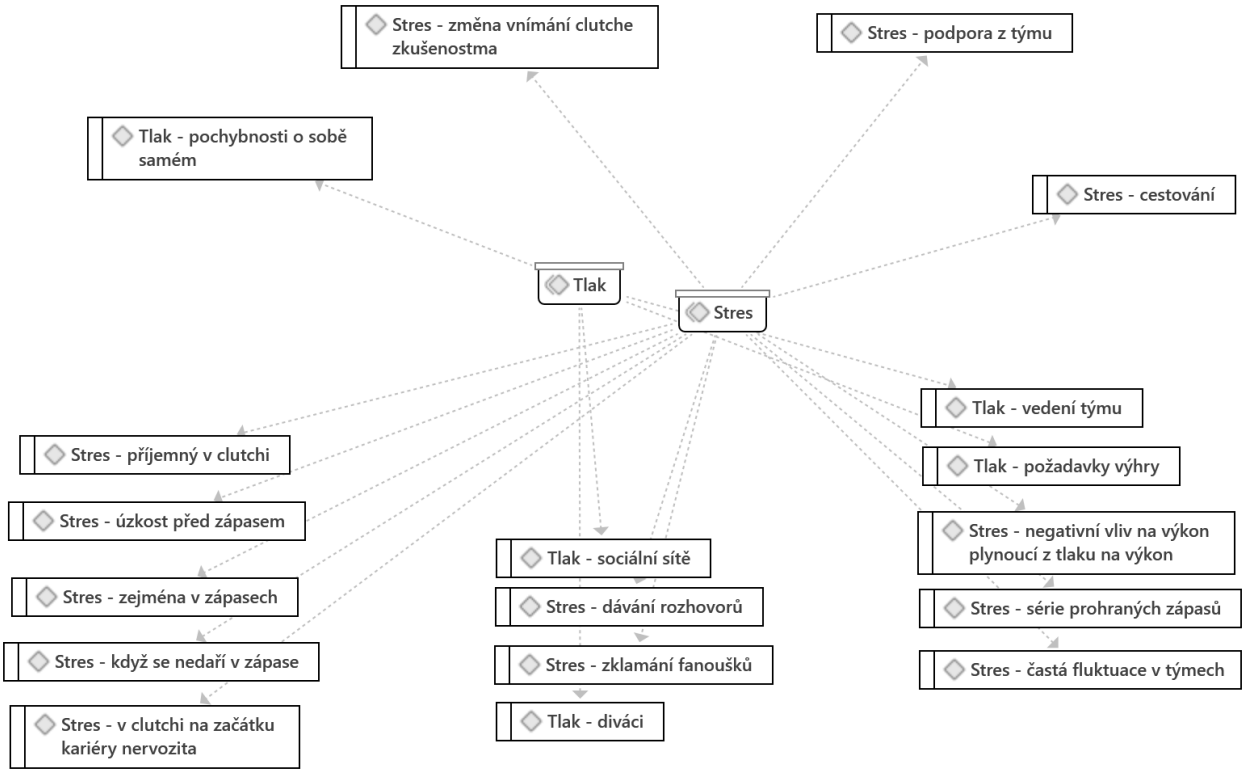
5.2 VÝSLEDKY

Z dat od 46 respondentů pomocí dotazníků jich 52 % uvedlo, že vnímají, že je stres občas ovlivňuje. 11 % respondentů cítí, že je stres ovlivňuje hodně a 37 % odpovědělo, že si myslí, že je stres neovlivňuje vůbec, nebo jen velmi málo. Žádný z respondentů neuvedl, že by prožíval intenzivní nepříjemný tlak. Prožívaný eustres popsalo celkem 48 %, střídavé zažívání eustresu a distresu přiznalo 33 % respondentů. Zbylých 19 % vyjádřilo, že jim esport přináší zejména slabší formy distresu.

Výsledky dotazníku STAI poukazují na to, že hráči prožívají velmi nízkou aktuální úzkost a stejně tak mají nízké skóry v dimenzi úzkostnosti. Průměrně skupina profesionálních a poloprofesionálních hráčů dosáhla 35. percentilu ve verzi X-1 (úzkost) i X-2 (úzkostnost). Nejvyšší dosažený individuální percentil ve výzkumném souboru byl 67. (X-1), respektive 80. (X-2).

Témata stresu se v rozhovorech velmi prolínala s tématem tlaku, který na sebe hráči cítí, a také logicky s náročnými situacemi. Obrázek 12 ukazuje zjištění, která jsou spojená přímo s pojmy stres a tlak.

OBRÁZEK 12 - PROŽÍVANÉ ZDROJE STRESU A TLAKU U PROGAMERŮ (N = 18)



Části rozhovorů o stresu a tlaku přinesly kromě informací o zdrojích, také to, že pro zvládání stresu je pro hráče důležitá podpora z týmu.

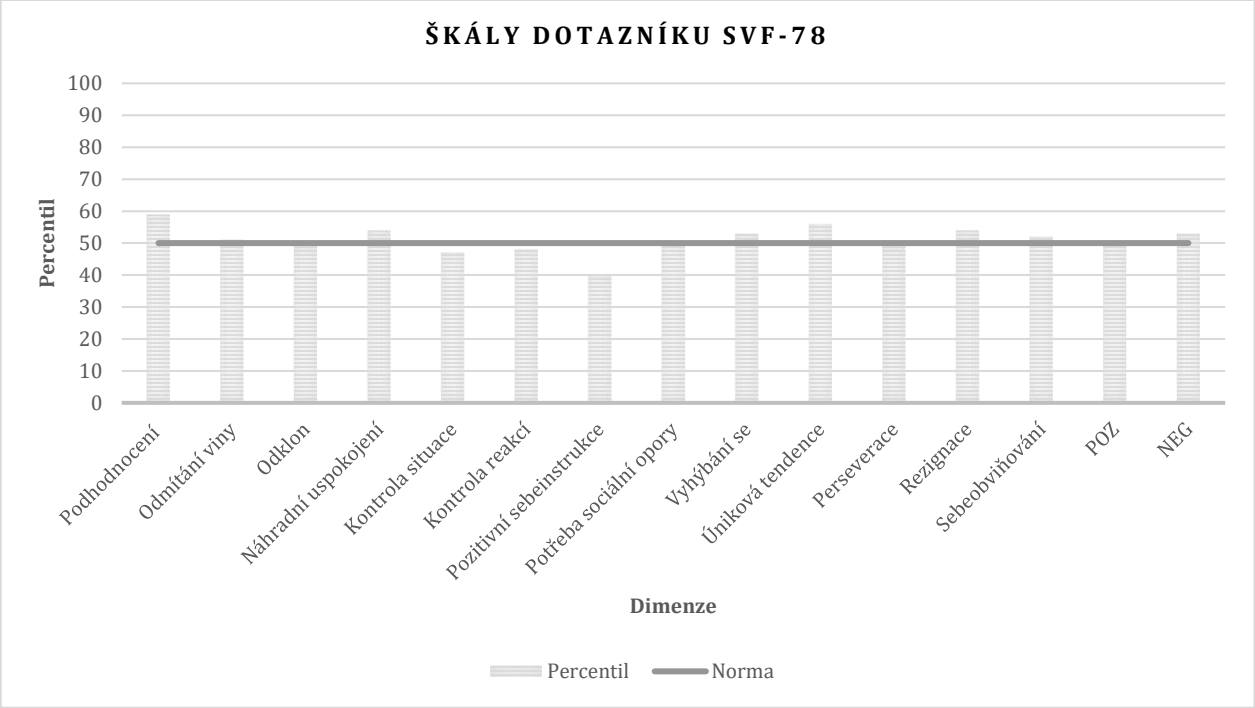
„Tak ono, když si lidi jakože mezi sebou nesednou, tak zrovna třeba ve stresovejch situacích jako in-game, jakože ve hře, když spolu nemluví, tak, jakože je to horší, protože se hůř mluví s člověkem ve stresu se kterým si nesedneš“ (rozhovor s hráčem H1)

Jeden z hráčů také uvedl, že vnímání stresových situací (konkrétně clutch situací) se podle něj mění se zkušenostmi a věkem.

„Nebyl jsem jako rád, když jsem začínal, tak jsem byl z toho hodně nervózní, věděl jsem, že na mě všichni koukaj a tak, a nebylo mi to příjemný, ale teď už jako… Už jsem rád, když se dostanu do nějakej clutchový situace a nevadí mi to“ (rozhovor s hráčem H2)

Pro zmapování copingových strategií progamerů byl využit dotazník SVF-78.

OBRÁZEK 13 - GRAF VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU SVF-78 (N = 37)



Pozn.: Graf zobrazuje percentily průměrných hodnot VS v jednotlivých škálách dotazníku SVF-78, vodorovná čára znázorňuje 50. percentil dle norem.

Tento dotazník byl administrován i u komparační skupiny a se získanými daty byly provedeny t-testy. U kterých dimenzí SVF-78 byly testy signifikantní ukazuje tabulka 20.

TABULKA 20 - SIGNIFIKANTNÍ VÝSLEDKY T-TESTŮ SVF-78 (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA)

Dimenze	df	Cohenovo d	signifikance
Podhodnocení	218	0,7	p < 0,0014
Perseverace	218	-0,86	p < 0,0014
Rezignace	218	-0,49	p < 0,05
Sebeobviňování	218	-0,46	p < 0,05
POZ1	218	0,56	p < 0,05
NEG	218	-0,67	p < 0,0014

Na téma, jakým způsobem se hráči vyrovnávají s prohrou, se zaměřilo několik otázek v dotazníku vlastní konstrukce. Silné prožívání proher uvedlo 11 % hráčů. Jako příležitost ke zlepšení uvedlo prohru 22 % hráčů. Dalších 11 % uvedlo, že prohry vůbec neřeší a 57 % hráčů uvedlo, že se to u nich mění. Na prohru po dohrání zápasu myslí v řádech hodin, či po celý zbytek dne, 46 % hráčů. Třetina hráčů se k prohře vrací v myšlenkách ještě několik dalších dní a 24 % hráčů udává, že na ni myslí jen v řádu minut.

Z dotázaných hráčů se jich 15 % cítí připravených na další hru ihned po prohře. 28 % respondentů udává, že potřebuje alespoň několik hodin a 52 % dotázaných uvádí, že jim stačí pouze kratší chvíle v rámci minut.

5.3 VÝZKUMNÍKOVA REFLEXE

U hráčů bylo pozorováno, že jejich stres a frustrace se během hry projevovaly zejména změnou v komunikaci. Nejčastěji pozorovanou změnou byl pokles intenzity komunikace v průběhu hry, zároveň byla slyšet změna tónu hlasu, případně útočnost vůči spoluhráčům.

Z hlediska zpracovávání stresu nebo jeho vlivu na běžné fungování hráče mimo hru nebyly pozorovány žádné projevy.

5.4 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Stres a úzkosti je téma, které se v oblasti esportu na základě prostudované literatury zdá jako nejlépe zmapované. Poulus s kolegy (2020) uvádějí, že schopnost zvládat stres patří mezi nejdůležitější v esportu. Současně ovšem zdůrazňují, že vzhledem k velkému množství různých stresorů z různých oblastí, které na hráče působí, není možné jednoznačně idenfitikovat nejefektivnější copingové strategie pro všechny oblasti.

Zmapování stresorů se již věnovalo mnoho studií (Poulus et al., 2020, 2022a, 2022b; Kou & Gui, 2020; Smith et al., 2019). Jimi zmapované stresory jsou v souladu s výsledky tohoto výzkumu. Podařilo se identifikovat jeden nový stresor, a to **pochybnosti o sobě samém**. Dalším zajímavým výstupem z rozhovorů je, že podle zkušenějších hráčů se mění vnímání některých stresorů v čase, zejména díky zkušenostem. Z prostudované literatury

vyplývá, že mezi nedůležitější stresory patří chování spoluhráčů a stres spojený s výkonem. Podle Pouluse (2022b) jsou ti nejúspěšnější hráči méně ovlivňováni stresory spojenými s lidmi a více těmi, které způsobuje výkon jako takový. Nelze ovšem přesně říci, jestli se lepším hráčům daří stres ze spoluhráčů lépe eliminovat, nebo je to způsobené tím, že mají spoluhráče, kteří vykazují méně antisociálního chování. Jak bylo uvedeno v diskuzi minulé kapitoly, negativita spoluhráčů patří mezi zdroje negativních emocí v zápase. Polovina hráčů ve výzkumném souboru uvedla, že vnímají, že je stres občas ovlivňuje. Zároveň se zdá, že u hráčů převládá zejména eustres, tedy pozitivní forma nabuzení.

Hong a Connelly (2022) ve své studii identifikovali tři hlavní témata klíčová pro efektivní coping: (1) životní rovnováha, (2) sociální podpora a (3) zvládání spánku. Pokud hráč zvládá tyto tři složky svého života, daří se mu lépe vypořádávat se stresem. Poulus et al. (2020) uvádějí, že nejlepší strategie pro zvládání stresorů, na které nelze použít změnu situace (coping zaměřený na problém), je akceptace. Z hlediska efektivity se u profesionálních hráčů ukázaly mechanismy copingu zaměřeného na problém a zaměřeného na emoce efektivnější než mechanismus vyhýbání se (Poulus et al., 2022a). Na základě těchto informací se tedy nabízí myšlenka, že hráči by se měli snažit kontrolovat a řešit zdroj stresu v případě, že je to v jejich silách. Pokud není, je vhodné zvolit kontrolu emocí, případně akceptaci.

Při srovnání s komparační skupinou a normami lze říct, že progameři častěji používají strategii podhodnocení, která se projevuje tendencí podhodnocovat vlastní reakce ve srovnání s jinými osobami nebo je hodnotit pozitivněji. Na základě výše uvedeného dělení by se jednalo o coping zaměřený na emoce. Profesionální hráči zároveň méně než běžní hráči využívají strategie perseverace, rezignace a sebeobviňování. Všechny tyto strategie patří mezi negativní, které častěji stres spíše zesilují, než aby ho eliminovaly (Janke & Erdemannová, 2003). Z tohoto hlediska se zdá, že čeští hráči nemají se zvládáním stresových situací dlouhodobě větší problémy a při využívání copingových strategií reflektují jejich zastoupení v běžné populaci. Nicméně téměř 30 % hráčů uvádí, že po prohře potřebuje alespoň několik hodin, aby se cítili připravení na další hru. Vzhledem k tomu, že esportové hry se většinou hrají na několik map a po dohrání jedné začíná během 30 minut další, efektivita strategií a rychlost jejich účinku je určitě téma, které by mělo psychology v esportu

zajímat, protože pro hráče může být velmi důležité zvládnout se rychle psychicky připravit na hraní další mapy.

Na základě dotazníku STAI se zdá, že respondenti dosahují ve škále úzkosti i úzkostnosti podstatně nižšího skóru, než je v běžné populaci. Stejně jako u výsledků LMI byla i v tomto případě provedena analýza položek. Pro tyto výsledky se nabízí tři možná vysvětlení. Buď došlo k chybě měření, kterou se ani po dvojitém přepočítání dat nepodařilo odhalit, nebo došlo k vědomému zkreslení výpovědí respondenty, případně mají průměrně hráči skutečně velmi nízké úrovně úzkosti a úzkostnosti. Toto téma se zdá velmi zajímavé pro další zkoumání, nicméně by asi bylo vhodné zvolit i jinou metodu měření.

6 OSOBNOST

6.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Piepiora a Piepiora (2021) identifikovali ve své studii složky pětifaktorové teorie osobnosti, které odlišují vrcholové sportovce od těch, kteří patří mezi nejužší světovou špičku. Elitní sportovci dosahovali vyššího skóru ve škálách extraverze, otevřenosti, přívětivosti a svědomitosti. Naopak vykazovali nižší míru neuroticismu.

Pětifaktorový model osobnosti je využíván v naprosté většině psychologických výzkumných oblastí digitálních her. Akbari et al. (2021) ve své metaanalýze mnoha studií, které využívaly tento model, poukázali na souvislost mezi dimenzemi Big Five a závislostním hraním online her. Podle autorů mohou být vyšší úrovně neuroticismu a nižší extraverze prediktory k závislostnímu hraní. Tyto dvě dimenze identifikovali jako klíčové také Bean a Pooran (2022), kteří ve své studii zkoumali souvislost dimenzí Big Five s motivací k hraní digitálních her.

Metodu NEO-FFI (stejnou jako v této studii) využívali ve svém výzkumu Matuszewski et al. (2020). Autoři se zaměřili na prozkoumání vztahu mezi výkonnostní úrovní esportovců ve

hře *League of Legends* a pěti dimenzemi osobnosti. Jejich výsledky ukazují, že hráči, kteří dosáhli vyšších divizí v *LoL*, jsou méně extravertní, méně přívětiví, ale více otevření zkušenostem. Tato zjištění vysvětlují autoři tak, že nižší úroveň extraverze umožňuje hráčům více se soustředit na sebe a vlastní výkon. Otevřenost vůči zkušenosti zase vnímají jako klíčovou pro objevování nových postupů ve hře, což je klíčové vzhledem k tomu, že esportové hry procházejí neustálými aktualizacemi (Matuszewski et al., 2020).

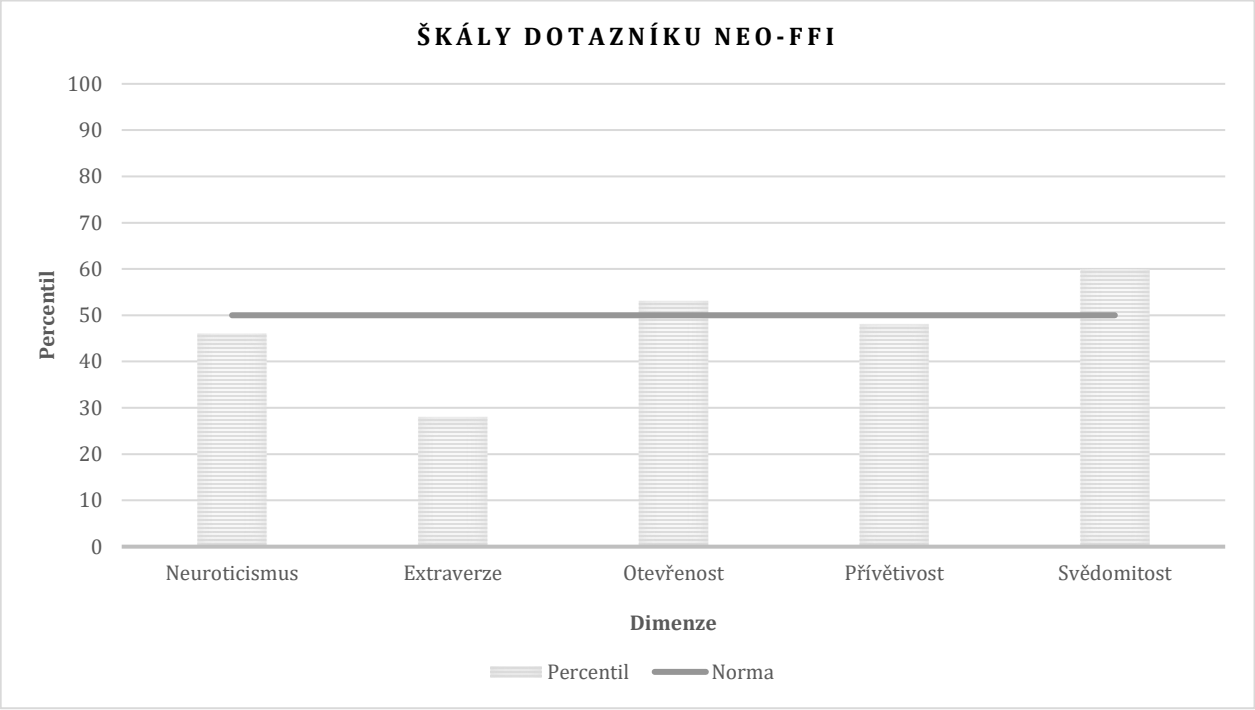
Jedinci s vysokými skóry v dimenzích Temné triády (narcismus, machiavelismus, psychopatie) mohou vykazovat určité chování a postoje, které mohou ovlivnit sportovní výkon. Sportovci s větší úrovní individuálních dovedností vykazovali vyšší úroveň Temné triády ve srovnání se sportovci s nižší úrovní individuálních dovedností (Vaughan et al., 2019). To může naznačovat, že rysy Temné triády mohou být spojeny se zvýšenou soutěživostí a ochotou zapojit se do bezohledného chování za účelem dosažení úspěchu ve sportu. Temná triáda navíc může souviset s postoji k dopingu a podvádění mezi sportovci. Studie Allena a Labordeho zjistila pozitivní souvislosti mezi rysy Temné triády a postoji k dopingu (Nicholls et al., 2017).

Desaie et al. (2010), poukázali na to, že jedinci s tendencí k diagnóze závislosti na hraní her, kteří se zapojují především do velkých online herních komunit, mají často vnější místo kontroly a hraní her používají k vyrovnávání se s negativními emocemi. To naznačuje, že jedinci s vnějším místem kontroly mohou být náchylnější k problematickému hernímu chování a mohou hry používat jako copingový mechanismus. Studie Tsai et al. (2014) zjistila, že u sportovců s vnějším místem kontroly je vyšší pravděpodobnost morální neangažovanosti ve sportu a častého porušování pravidel. Na základě toho je možné předpokládat, že vnější místo kontroly může být spojeno s negativním chováním, které může bránit lepšímu sportovnímu výkonu. To podporuje i studie Parsona a Betze (2014), kteří ve svém výzkumu sportovkyň odhalili, že respondentky–internalistky dosahovaly větších hodnot well-beingu i sportovní výkonosti než externalistky. Předpokladem tohoto vztahu jsou ale efektivní copingové strategie; dle studie Filipiaka a Lubianka (2019) mají totiž sportovci s interním locus of control tendenci vnímat větší množství stresorů, které na ně působí.

6.2 VÝSLEDKY

Jako základní přístup pro zmapování osobnosti hráčů byl zvolen pětifaktorový model vycházející z dotazníku NEO-FFI.

OBRÁZEK 14 - GRAF VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU NEO-FFI (N = 37)



Pozn.: Graf zobrazuje percentily průměrných hodnot VS v jednotlivých škálách dotazníku NEO-FFI, vodorovná čára znázorňuje 50. percentil dle norem.

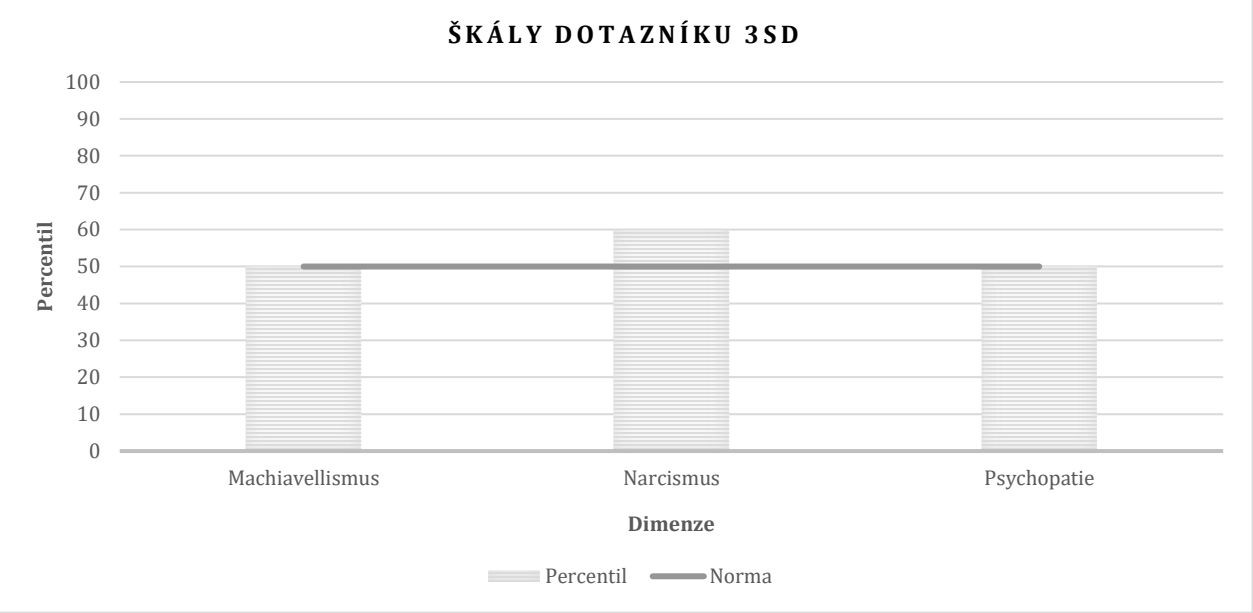
Pětifaktorový model byl zároveň použit i pro srovnání hráčů výzkumné skupiny s hráči z komparační skupiny.

TABULKA 21 - VÝSLEDKY T-TESTŮ NEO-FFI (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA)

Dimenze	df	Cohenovo d	signifikance
Neuroticismus	217	-0,79	p < 0,0014
Extraverze	216	0,01	0,92
Otevřenost	213	-0,53	p < 0,05
Přívětivost	217	-0,2	0,12
Svědomitost	215	0,3	0,08

Další metodou pro zmapování osobnosti byl dotazník konceptu Temná triáda 3SD.

OBRÁZEK 15 - GRAF VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU 3SD (N = 40)



Pozn.: Graf zobrazuje percentily průměrných hodnot VS v jednotlivých škálách dotazníku 3SD, vodorovná čára znázorňuje 50. percentil dle norem.

Hráči z výzkumné skupiny dosahovali při měření locus of control, resp. při porovnání s normami, 40. percentilu a tento výsledek naznačuje inklinaci k internalismu. Na základě výsledku t-testu mezi výzkumnou a komparační skupinou lze uvést, že hráči z výzkumné skupiny dosahují nižšího skóru (tedy většího internalismu) než hráči z komparační skupiny (df = 217; Cohenovo d = -0,73; p < 0,0001).

Níže uvedená tabulka 22 prezentuje výsledky srovnání výzkumné a komparační skupiny v testu moudrosti Wisdom scale.

TABULKA 22 - VÝSLEDKY STATISTICKÝCH TESTŮ WISDOM SCALE (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA)

Dimenze	Test	df	Cohenovo d	signifikance
Celkem	t-test	218	0,44	p < 0,05
Afektivní	M-W	218	0,16	0,1
Kognitivní	M-W	218	0,04	0,6
Reflektivní	t-test	218	0,33	p < 0,05

I přesto, že v tabulce 22 jsou viditelné vyšší skóry hráčů výzkumné skupiny než hráčů ze skupiny komparační, z hlediska norem se respondenti VS pohybovali v reflektivní (3,42) a kognitivní dimenzi (3,14) pod průměrem. Tento výsledek se projevil i v celkovém skóru z dotazníku (3,39). V afektivní dimenzi se progameři pohybovali těsně nad průměrem (3,61). Průměrný skór, vůči kterému se má výsledek porovnávat, je 3,5 (Thomas et al., 2017).

6.3 VÝZKUMNÍKOVA REFLEXE

Při seznámení s hráči byla cítit určitá nejistota a uzavřenost. Celkově hráči působili velmi introvertně. Zajímavé ovšem bylo, že když se hrál zápas, nebo celý tým řešil taktické věci, hráči projevovali větší extraverzi. Tým, který byl pozorován, působil v porovnání s výsledky výzkumu odlišným dojmem. Výzkumníkův dojem byl takový, že hráči vykazovali mnoho znaků externího locus of control (za prohry mohou chyby spoluhráčů, soupeři jsou moc dobří, nová verze hry je hrozná). Vede to k myšlence, že mezi profesionálními hráči na nejvyšší české úrovni a nejvyšší světové úrovni budou větší rozdíly.

6.4 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Z hlediska pětifaktorové teorie osobnosti vykazují profesionální a poloprofesionální hráči značně nižší skór vůči normám v dimenzi extraverze a mírně nižší v přívětivosti a neuroticismu. Naopak dosahují vyššího skóru v dimenzích svědomitosti a otevřenosti. Podle manuálu NEO-FFI (Hřebíčková & Urbánek, 2001) se tak jedná o introvertní jedince, kteří jsou spíše uzavřeni ve svém světě, orientovaní na úkoly a nejraději jsou sami, případně jen s nejbližšími. Zároveň bývají realističtí a věcní a mají tendence soutěžit s ostatními. Jde o klidné, psychicky vyrovnané jedince, kteří jsou odolní vůči psychickému vyčerpání, což se projevuje i jejich svědomitostí, výkonností a pevnou vůlí. Jsou otevření novým myšlenkám a zkušenostem, vykazují nekonvenční jednání. Při komparaci s volnočasovými hráči je zajímavé, že profesionální hráči dosahují značně nižší úrovně neuroticismu a otevřenosti.

Bean a Pooran (2022) identifikovali vysoký skór neuroticismu a nízký skór extraverze jako prediktory k hraní digitálních her. Akbari et al. (2021) u těchto dvou dimenzí zase odhalili, že fungují jako prediktory k závislosti na hraní digitálních her. V tomto kontextu je zajímavý

rozdíl ve skóru neuroticismu u VS a KS. Možná interpretace spočívá v tom, že předpokladem pro podávání vysokého výkonu v esportu je emoční stabilita, která odlišuje progamery a esportovce. Zároveň ovšem nízký neuroticismus u progamerů může naznačovat, že vnímají hraní jako své zaměstnaní a povinnost, takže nehrozí riziko závislosti. Matuszewski et al. (2020) ve své studii vysvětlují důležitost nízké extraverze, přívětivosti a vysoké otevřenosti pro hráče. Role neuroticismu tak zůstává neprozkoumána.

Při srovnání progamerů s elitními sportovci se zdá, že hlavní rozdíl je ve škálách přívětivosti a extraverze. Možné vysvětlení je, že sportovci se během cestování na závody, přípravách a dalších aktivitách potkávají s mnohem větším množstvím lidí, se kterými musí během své kariéry komunikovat a je pro ně tak důležitější komunikovat lépe, aby dosáhli ideálních podmínek pro svůj výkon.

Deskriptivní výsledky dotazníku 3SD ukazují, že progameři dosahují na škálách machiavelismu a psychopatie průměrných skórů. Ve škále narcismu ovšem průměrně v rámci percentilů skórují těsně nad normou. Z hlediska průměrného hrubého skóru se ovšem pohybují stále ještě v průměru. Na základě těchto výsledů je možné s rezervou usuzovat, že mají mírně zvýšené narcistní rysy, sklony k velikášství, exhibicionismus, sobeckosti a neupřímnosti (Barcaj et al., 2018).

Výsledky srovnání locus of control mezi progamery a komparační skupinou ukázal signifikantní rozdíl. Profesionální hráči mají více interní locus of control než volnočasoví hráči. Tento výsledek odpovídá zjištění Desaie a kolegů (2010), v tom, že u volnočasových hráčů je pravděpodobně větší zastoupení problematického herního chování. Společně s výsledky ve škále neuroticismu v NEO-FFI se tak jedná o dva poznatky, které poukazují na to, že profesionální hráči obecně nevykazují problematické hraní. Parson a Betz (2014) ve svém výzkumu odhalili, že interní locus of control ve sportu je spojený s větším wellbeingem a výkonem, za předpokladu, že sportovci mají funkční copingové mechanismy, protože jsou náchylnější k vnímání většího počtu stresorů (Filipiaka & Lubianka, 2019).

Na základě dosavadních zjištění a výsledků tohoto výzkumu se zdá, že profesionální hráči dosahují vyšší míry svědomitosti a otevřenosti. Zároveň je pro ně typická nižší úroveň neuroticismu, přívětivosti a extraverze, která je doplněná interním locus of control.

7 SOCIALIZACE

7.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Důležitost sociálních kompetencí zdůrazňují ve své studii Shan et al. (2023). Dle jejich výzkumu je v esportu zásadní týmová práce a spolupráce. Podle autorů ovšem esport současně podporuje rozvoj sociálních kompetencí. Důležitost sociálních kompetencí pro fungování esportového týmu zdůrazňují i Singh et al. (2022), kteří identifikují komunikaci, spolupráci a schopnost řešení problémů jako klíčové prvky týmu.

Sociální vztahy v týmu jsou důležitým faktorem, který ovlivňuje úspěšnost kariéry v esportu. I proto je velmi zajímavé zjištění od Freemana a Wohna (2017), kteří ve svých rozhovorech s esportovci zjistili, že vytváření sociálních vztahů mezi spoluhráči, je spíše vedlejším produktem snahy hráčů se zlepšovat. Jedná se o následek skupinových diskuzí nad herními strategiemi a rozvojem identity a herního projevu týmu. Zároveň ovšem hráči uváděli, že jejich vytvořené vztahy v některých případech přetrvávají i po přesunech do jiných týmů.

Klíčovou roli týmové koheze zdůrazňují Nagorsky a Wiemeyer (2020) pro esportové prostředí a Weinberg a Gould (2019) pro sportovní prostředí. Kohezi můžeme chápat jako soudržnost nebo stmelenost skupiny. Určuje, na kolik jednotliví členové skupiny drží při sobě a jejich tendenci, aby zůstali ve skupině (Výrost & Slaměník, 2008). Důležité faktory, které tvoří a ovlivňují týmovou kohezi v esportu identifikovali Macedo a Falcao (2019):

1) Jedná se o malou sociální skupinu
2) Společné cíle
3) Odpovídající velikost týmu vzhledem k účelu
4) Tým má konkrétní záměr/smysl/cíl
5) Všichni členové týmu jsou stejně důležití
6) Tým má svou identitu, stejně tak se zachovávají individuální návyky jedince
7) Hráči si vytvářejí vztahy
8) Hierarchická struktura týmu vzniká na základě herních pozic a rolí
9) Rozvíjení komunikačních kanálů ve hře i mimo ni
10) Individuální konflikty ovlivňují celý tým
11) Tým má potřebu odlišit se od ostatních týmů
12) Vztahy v týmu se neustále mění

Vznik silných sociálních vztahů mezi hráči i v rámci celého týmu může proběhnout i v relativně krátkém časovém úseku i bez osobního setkání. Sociální vazby si mohou hráči vytvářet prostřednictvím online setkávání bez osobního kontaktu (Freeman & Wohn, 2017).

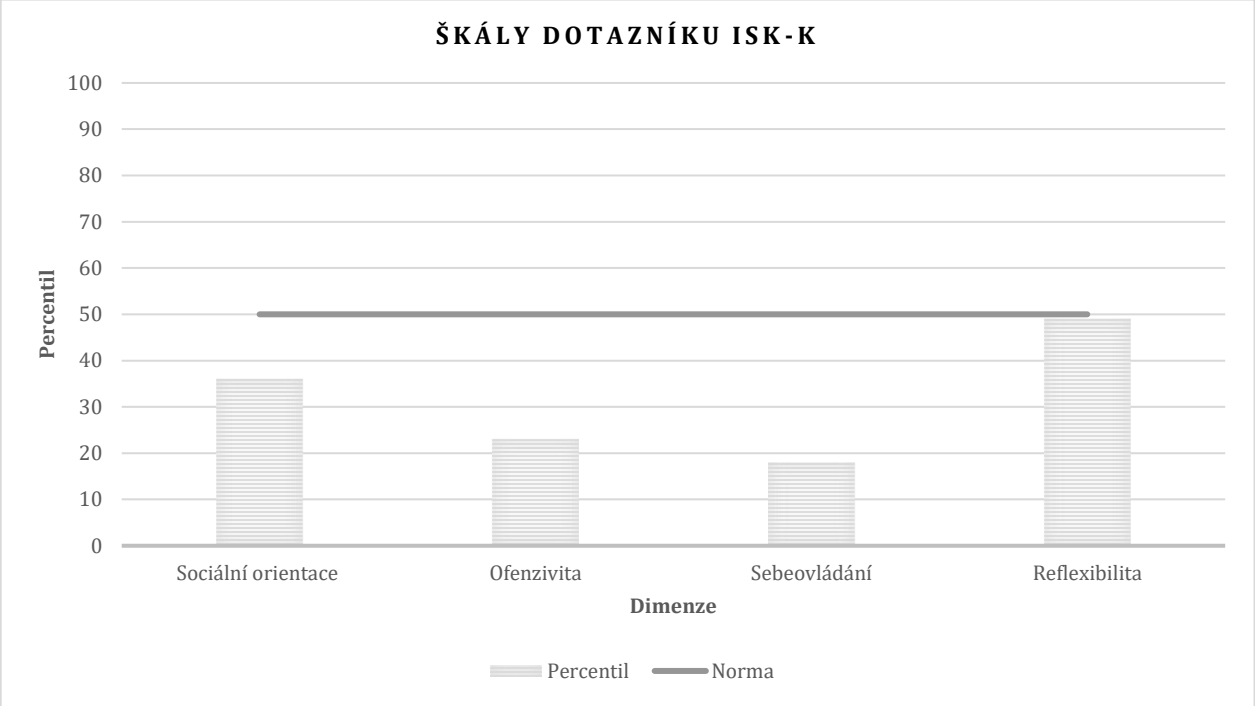
Wang et al. (2019) ve své studii poukázali na to, že nadměrné hraní digitálních her vede ke snižování kvality interpersonálních vztahů hráčů a sociální úzkosti. K podobným výsledkům došli také Cheng a Peng (2008). Dle Shana at el. (2023) ale například v době pandemie COVID-19 hraní esportových her fungovalo jako alternativní cesta pro socializaci tím, že umožňovalo vytvářet a udržovat přátelství, podporovat sociální propojení a kompenzovat sociální potřeby ve virtuálním prostředí. Mezi další negativní sociální důsledky plynoucí z nadměrného hraní lze zařadit pocity osamělosti, sociální izolaci, pokles kvality i kvantity sociálních vztahů (Suchá a kol., 2018). Všechny tyto studie ale cílily na volnočasové hráče,

kteří sice tráví hraním nadměrné množství času, ale nebyli vedení a kontrolovaní při poloprofesionálním či profesionálním hraním.

7.2 VÝSLEDKY

Pro zmapování sociálních kompetencí hráčů byla využita metoda ISK-K.

OBRÁZEK 16 - GRAF VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU ISK-K (N = 37)



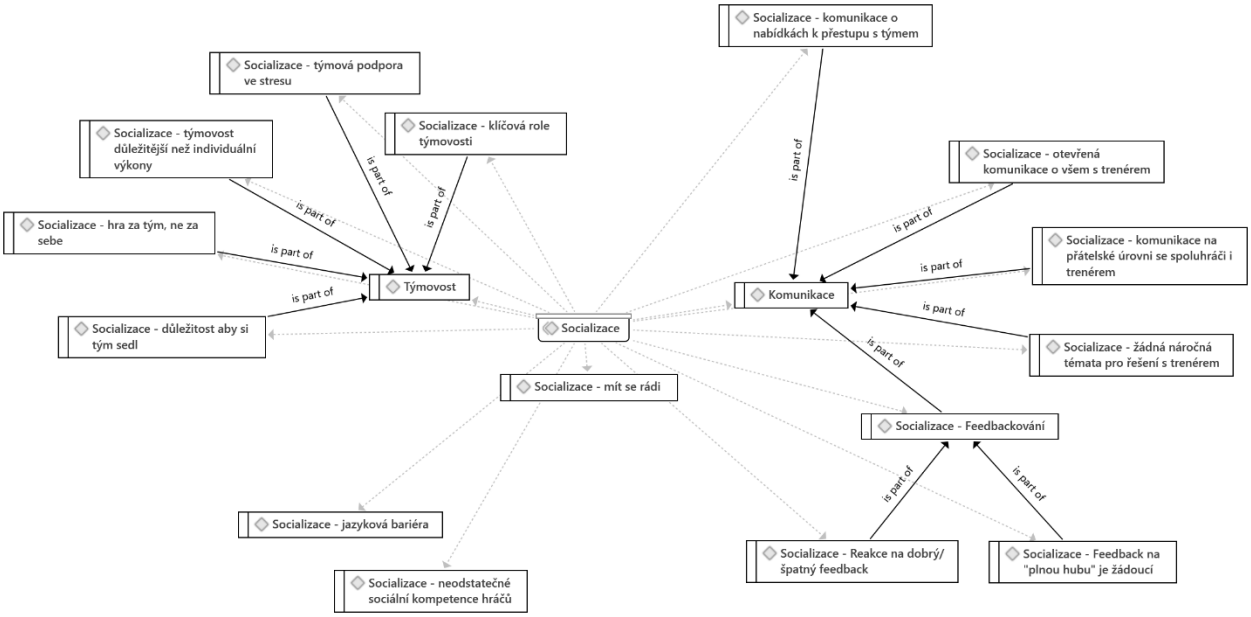
Pozn.: Graf zobrazuje percentily průměrných hodnot VS v jednotlivých škálách dotazníku ISK-K, vodorovná čára znázorňuje 50. percentil dle norem.

V percentilovém srovnání s normami hráči z výzkumné skupiny skórovali níže ve všech dimenzích dotazníku. Srovnání výzkumné a komparační skupiny je uvedené v tabulce 23.

TABULKA 23 - VÝSLEDKY T-TESTŮ ISK-K (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA)

Dimenze	df	Cohenovo d	signifikance
Sociální orientace	218	-1,77	p < 0,0014
Ofenzivita	218	0,54	p < 0,05
Sebeovládání	217	0,28	0,11
Reflexibilita	218	0,1	0,54

OBRÁZEK 17 - VLIVY OVLIVŇUJÍCÍ SOCIÁLNÍ OBLAST V TÝMECH (N = 17)



Při zpracování rozhovorů s hráči se podařilo identifikovat, že hráči vnímají dvě klíčové složky socializace z hlediska týmu. Podle hráčů jsou klíčové kategorie **komunikace** a **týmovost**.

„Fakt, že jsme na velmi… my hráči jsme na velmi kamarádské úrovní, protože se známe v realitě, stejně tak s trenérem a manažery taky super, takže nemáme s nikým, s nikým, s nikým.“ (rozhovor s hráčem H5)

Týmovost jako taková je dle hráčů i trenérů ovlivňována i tím, jestli mají hráči sportovní background, tedy nějakou zkušenost se sportem, která předcházela esportové kariéře.

„Jo určitě, nebo takhle asi ne úplně přímo v tomhle o čem jsme se teďka bavili. Ale je jsou znát lidi, který někdy něco v životě dělali v nějakým týmovým kolektivu a který nikdy jo. Je to, měli [redacted] *a prostě bylo jako něco strašnýho…. nebral ohled na nikoho ostatního v týmu, byl sobeckej jako ve všech ohledech. A hlavně z tady těch věcech, no. Co se týče nějaký týmový týmovosti a s tím, že oni si pak ty lidi neuvědomují, že v tom kolektivu musí vycházet. To je asi jako nejhlavnější rozdíl. Mezi lidma, co maj ten background sportovej a co ne no.*“ (rozhovor s trenérem K4)

„Takže mám nějaký jako sportovní background a ostatní… No takhle ostatní, já jsem radši, když mi přijde člověk, který má nějaký sportovní background, protože na nich je vidět, že jsou mnohem týmovější, vždycky. Vždycky člověk který má sportovní background, tak má mnohem líp vyvinuté týmové myšlení

než člověk, který nikdy nic nedělal a jenom prostě hraje nebo chodí do školy a hraje CSko a nic jiného nedělal, neměl žádné zájmy, žádný sport, nic, tak je na nich vidět, že jsou mnohem týmovější, toho si hnedka člověk všimne.“ (rozhovor s hráčem H3)

Jako další faktory, které ovlivňují socializaci v rámci týmu se podařilo odhalit jazykovou bariéru, nedostatečné sociální kompetence a prostý pocit, že se lidé v týmu mají rádi.

„Protože mi přijde, že to je jedna z nejdůležitějších věcí tady v tom CS, je strašně důležitý, prostě aby ty lidi v tom týmu se měli rádi, akceptovali se, byla tam sranda, prostě byla tam dobrá atmosféra a bez toho se prostě podle mě jako nedá jako vyhrávat. Když tam budeš mít sebelepší hráče a nebude tam dobrá nálada, nebudou ty lidi vědět, že hrajou za ten tým a ne za sebe, tak tak to prostě nepůjde.“ (rozhovor s hráčem H2)

TABULKA 24 - PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ ODPOVĚDÍ NA DOTAZY KVALITY SOCIÁLNÍCH VZTAHŮ MEZI SPOLUHRÁČI (N = 45)

	Vůbec	**Spíše ne**	**Jak kdy**	**Spíše ano**	**Určitě ano**
Jste obecně „týmový hráč“?	0	7	20	27	**46**
Máte pocit, že vás spoluhráči respektují?	0	7	28	30	**35**
Máte obecně dobré vztahy s kolegy?	0	0	13	**43,5**	**43,5**

Pozn.: V tabulce je uvedeno kolik procent respondentů zvolilo, jakou odpověď. U každé otázky je nejčastěji vybraná odpověď vytučněna.

Hráči odpovídali také na deskriptivní otázky, které se dotazovaly na kvalitu a kvantitu společenských kontaktů mimo tým.

TABULKA 25 - PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ ODPOVĚDÍ NA DOTAZY KVALITY A KVANTITY SOCIÁLNÍCH VZTAHŮ (N = 45)

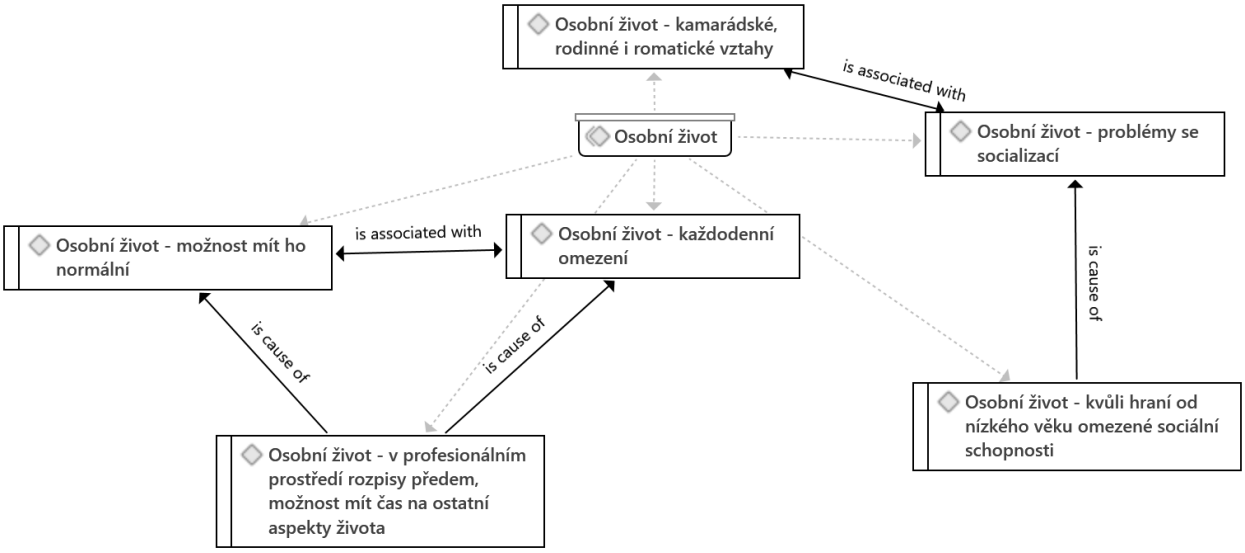
	Vůbec	**Spíše ne**	**Jak kdy**	**Spíše ano**	**Určitě ano**
Jste spokojený se svým společenským životem?	4	20	24	**37**	15
Jste s intenzitou Vašich výletů do společnosti spokojeni?	4	11	33	**35**	17
Máte obecně dobré vztahy s rodinou?	0	7	7	22	**65**
Jste s četností Vašich kontaktů s rodinou spokojeni?	0	9	9	**44**	38
Máte obecně dobré vztahy s přáteli?	0	2	4	41	**52**
Jste s četností Vašich kontaktů s přáteli spokojeni?	4	17	15	**33**	30

Máte obecně dobré vztahy s opačným pohlavím (nebo stejným, v příp. homosexuální preference)?	1	4	20	**40**	35
Jste s četností Vašich kontaktů s opačným pohlavím (nebo stejným, v příp. homosexuální preference) spokojeni?	7	13	20	25	35
Jste spokojení s počtem přátel a blízkých lidí (je jich podle Vás tak akorát)?	2	15	11	28	**44**

Pozn.: V tabulce je uvedeno kolik procent respondentů zvolilo, jakou odpověď. U každé otázky je nejčastěji vybraná odpověď zvýrazněna tučně.

Celkově chodí pravidelně do společnosti pouze 4 % hráčů. Několikrát do týdne to je u 30 % hráčů. Odpověď, že do společnosti mimo domov chodí občas, uvedlo 29 % hráčů. Zbylých 29 % hráčů chodí do společnosti málokdy.

OBRÁZEK 18 - VLIVY OVLIVŇUJÍCÍ OSOBNÍ ŽIVOT HRÁČŮ (N = 17)



Rozhovory přinesly informace o tom, že hráči by mohli mít problémy se socializací kvůli tomu, že hraním od nízkého věku a trávením hodně času u počítače, se tolik nevěnovali kontaktu s ostatními lidmi.

„Ano určitě, ono hodně takých, i já jsem to teda zažil na začátku, že jak jsem byl vlastně odříznutý od světa, tak já jsem měl problém s lidmi, jakože socializovat, protože já jsem šel někam na party, a tak s kamarády a byl jsem v rohu prostě, cítil jsem se velmi nekomfortně a nedokázal jsem ani se nijak bavit s novými lidmi, protože jsem nevěděl, co jim mám říct nebo tak. Tím, že jsem neměl žádnou nějakou

zkušenost lidmi a povídáni s nimi, tak to bylo dost těžké se do toho dostat. Ale nějak jsem to jakože překonal, že to v pohodě, ale je tam podle mě ten problém, že ty mladý chlapci, oni teď začínají vlastně hrát už když jsou velmi mladý, okolo základky asi 12 let, tak oni jakoby ji zavrhnou svý kamarády a budu mít problém se bavit nakonec s lidmi do starší.“ (rozhovor s hráčem H6)

Hráči v rozhovorech nebyli jednomyslní ohledně toho, jestli profesionální kariéra omezuje osobní život. Zatímco jeden z hráčů uváděl, že ano, druhý naopak reflektoval, že jsou nutná jistá omezení. Rozhovory ovšem přinesly i informaci o tom, že v profesionálním hraní mají hráči předem jasné rozpisy, díky kterým je možné si osobní život přizpůsobit.

„Jako byl jsem taky takovej kdysi asi, že prostě jsem neměl čas, nikam jsem nechodil, ale nevím no. Potom, jak jsme prostě šli do toho profesionálního prostředí a nějak máme prostě nějakej rozpis zápasů, všechno je dopředu většinou dělaný, tak si dokážu jako tam najít čas na ostatní.“ (rozhovor s hráčem H2)

7.3 VÝZKUMNÍKOVA REFLEXE

Z hlediska vztahů v týmu je zajímavé, že se velmi liší jakým způsobem hráči vnímají své spoluhráče. Výzkumník se setkal s týmy, ve kterých se hráči vzájemně brali jako přátelé, trávili spolu čas i mimo stanovené týmové aktivity. Zároveň se ovšem v některých týmech hráči považovali za kolegy a neudržovali osobní kontakty mimo povinné akce. Bylo by možné předpokládat, že přátelské vztahy vznikají zejména v týmech, kde je věk hráčů nižší.

Při nahlédnutí na českou streamerskou scénu v CS: GO je možné pozorovat, že určité vztahy a přátelství přetrvávají i mezi hráči, kteří již nehrají za stejný tým a jejich aktuální týmy jsou soupeři.

7.4 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Mapování sociálních kompetencí u progamerů pomocí metody ISK-K vedlo ke zjištění, že hráči dosahují podprůměrných skórů ve všech čtyřech dimenzích. Na základě těchto výsledků lze z hlediska sociálních kompetencí popsat respondenty výzkumné skupiny jako zaměřené na vlastní prospěch, kteří nemají příliš velký zájem o druhé lidi a podceňují názory druhých lidí. Zároveň se drží v ústraní, vyhýbají se sociálním konfliktům a raději se podřizují.

Jejich chování může být ovlivněno výkyvy nálad a často přesouvají odpovědnost za vlastní život na jiné.

Při srovnání s komparační skupinou se ukázalo, že volnočasoví hráči dosahují signifikantně vyššího skóru ve škále sociální orientace, což znamená, že neprofesionální hráči obvykle vystupují vůči ostatním lidem otevřeněji a s více pozitivním přístupem. Respondenti z výzkumné skupiny naopak vykazují vyšší skór v dimenzi ofenzivity, což je možné interpretovat tak, že věnují větší aktivitu realizaci vlastních zájmů v kontaktu s druhými lidmi. I tak ovšem jsou progameři velmi nízko pod normou běžné populace. Možnou příčinu těchto výsledků odhalil jeden z hráčů v rozhovoru, protože uvedl, že většina profesionálních hráčů trávila většinu času již od dětství hraním digitálních her a kvůli tomu neměla takovou možnost rozvoje sociálních schopností, a to vedlo k problémům se socializací.

Shan et al. (2023) ve svém studii zdůrazňují, že sociální kompetence jsou pro esport klíčové, ale zároveň i to, že samotný esport tyto kompetence rozvíjí. Nabízí se tedy myšlenka, že profesionální hráči mají vyšší úroveň ofenzivity, než ti z kontrolní skupiny, protože v rámci týmu si hráči vyjasňují své pozice a postupy při hraní tak, aby každý hráč mohl využívat svůj plný potenciál. Je tedy možné, že díky tomu svou kompetenci ofenzivity progameři trénují. Sociální orientace se oproti tomu nezdá pro esport tak důležitá, proto je možné, že hráči nejsou nuceni tuto kompetenci rozvíjet.

Pouze 34 % hráčů z výzkumného souboru chodí pravidelně do společnosti mimo svůj tým. Vzhledem k tomu, že je typické, že tráví většinu dne doma hraním zápasů, či tréninkem, jedná se o velmi malé procento sociálních kontaktů. Zároveň ale 52 % respondentů uvádělo, že jsou se svým společenským životem spíše spokojeni. I na základě dalších výsledků se tedy nabízí úvaha, že z hlediska společenského života jsou tři typy hráčů: (1) spokojení se svým společenským životem, (2) nespokojení se svým životem a rádi by to změnili, (3) spokojeni se svým společenským životem, i přes to, že do společnosti téměř nechodí.

Možným omezením pro společenský život hráčů mimo progaming může být časová vytíženost kvůli tréninkům, zápasům a týmovým aktivitám. V rozhovorech se ale ukázalo, že hráči mají předem informace o rozvrhu a mohou si tak svůj program uzpůsobit. Zároveň ale

zazněla i informace, že vytíženost je tak velká, že to nejde. Vzniká tedy otázka, jestli skutečně není možné zkombinovat herní život a sociální život, nebo je to otázka schopností rozvrhovat si čas.

Socializaci a skupinové klima v progamingu dle Shana et al. (2023) ovlivňují sociální kompetence. Tato myšlenka se prokázala i v rozhovorech v tomto výzkumu. V rámci rozhovorů se objevila dvě klíčová témata, která hrají roli v socializaci v rámci týmu: (1) **týmovost** a (2) **komunikace**.

Komunikaci tvoří na základě výsledků schopnosti dávat a přijímat zpětnou vazbu a kritiku, otevřenost v řešení jakýchkoli témat s trenérem, komunikace se spoluhráči i trenérem v přátelské rovině, netabuizování žádných témat, možnost komunikace o přestupových nabídkách. Týmovost je dle výpovědí respondentů tvořená tím, že si tým a jednotliví hráči navzájem „sednou“, hráči hrají za tým, ne za sebe, týmovost je důležitější než individuální výkon a to, že tým se dokáže semknout a poskytnout si podporu ve stresu a náročných situacích. Poslední bod, který spadá do kontextu socializace v týmu je podle jednoho z dotazovaných hráčů to, že se všichni hráči musejí mít rádi.

8 KOGNITIVNÍ SCHOPNOSTI

8.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Kognitivní schopnosti patří mezi aspekty, které ovlivňují výkon v esportu (Nagorsky & Wiemeyer, 2020; Himmelstein et al., 2017). Pro hry v tomto odvětví je typické, že je vývojáři neustále upravují a na pravidelné bázi vydávají aktualizace, které hru mění. Na základě těchto úprav se mění také taktiky a mechaniky, které jsou ve hře nejefektivnější. Hráč tak neustále musí držet s těmito změnami krok a přizpůsobovat se jim. Z tohoto důvodu je pro esportovce tak důležitá schopnost abstraktního uvažování a schopnost přizpůsobovat se novým změnám (Nagorsky & Wiemeyer, 2022; Donaldson, 2017).

Existující výzkumy poukazují na to, že v některých kognitivních schopnostech podávají hráči her lepší výkony než nehráči. Konkrétně se jedná o zpracování vizuálních a auditivních podnětů z prostředí, reakční časy, kognitivní flexibilitu a kontrolu, selekci a přesun pozornosti (Boot et al., 2011).

Castaneda et al. (2016) se ve své studii zaměřili na rozdíl ve zpracování informací z monitoru během hry mezi lepšími a horšími esportovci. Hráči na nižší úrovni strávili více času vyhledáváním a zpracováváním základních herních prvků (ovládání postavy, hledání konkrétních předmětů a lokací), ale hráči na vyšších úrovních věnovali více času dynamice hry a herním strategiím. Lepší hráči také trávili méně času vyhledáváním informací a celý tento proces u nich byl efektivnější. Souvislost těchto procesů s inteligencí podporuje studie Kokkinakise et al. (2017), kteří ohladili středně silnou korelaci mezi fluidní inteligencí a herním rankem hráče. Na základě těchto informací lze předpokládat, že pro esportové hráče je důležité jak efektivní vnímání a zpracování informací, tak přemýšlení o nich. Tento závěr podporují i výsledky Vosse et al. (2010), kteří zdůrazňují důležitost rychlého rozhodování a vysokou koncentraci pozornosti.

Rychlé reakce jsou považovány za důležité jak v tradičních, tak v elektronických sportech a výsledky výzkumu Bickmanna et al. (2021) naznačují, že reakční dobu lze optimalizovat jak sportovní aktivitou, tak hraním akčních videoher. Profesionální i neprofesionální esportovci, a současně i normální sportovci dosahovali znatelně lepších výsledků v reakčním čase na vizuální a akustické podněty než běžná populace, mezi sebou tyto skupiny ale signifikantní rozdíly v reakčním čase neměly. Rozdíly se objevily jen mezi jednotlivými kategoriemi profesionálních esportových hráčů dle typu hry. Hráči FPS her měli průměrně rychlejší reakce než hráči sportovních simulací. Zároveň hráči MOBA her měli pomalejší reakce než hráči sportovních simulací. Výsledky této studie naznačují, že tradiční sporty a elektronické sporty mohou zlepšovat reakční časy v podobné míře (Bickmann et al., 2021).

Otázkou plynoucí ze studií Boota et al. (2011), Bickmanna et al. (2021), Kokkinakise et al. (2017) a dalších ale je, jestli hraní her zlepšilo reakční časy a obecně kognitivní schopnosti profesionálních hráčů, nebo se stali úspěšnými profesionály díky tomu, že již měli rychlé reakce a dobré kognitivní schopnosti.

Systematická analýza tří studií od Boonwanga a kolegů (2022) ovšem poukazuje na to, že provozování esportu má potenciál zlepšovat kognitivní funkce (paměť, rozhodovací schopnosti, reakční časy) u mladých hráčů a hráček fotbalu. Dle Kokkinakiese et al. (2017) nemusí hraní her kognitivní funkce přímo zlepšovat. Podle autora záleží na přístupu hráčů

ke hře – kolik jí věnují pozornosti, jak ji vnímají, kolik v ní tráví času. Nuyerns et al. (2019) předpokládají, že pravidelné hraní hry, ve které se hráč bude zlepšovat a bude jí věnovat čas, stejně povede ke zlepšení některých kognitivních funkcí díky pravidelnému opakování a tréninku.

Dlouhé tréninkové bloky v esportu mohou vést k poklesu kognitivní výkonnosti (Sousa et al., 2020). Delší bloky intenzivní kognitivní aktivity totiž mohou vést k psychofyziologickému stavu, který je označován jako kognitivní mlha/vyčerpání (ang. Cognitive fatigue) (Russel et al., 2019). Tyto stavy již byly zmapovány u streamerů a hráčů po delších herních úsecích. Konkrétně na profesionální hráče se proto zaměřila studie Sousy et al. (2020), ve které výzkumníci pomocí neuropsychologických testů měřili exekutivní funkce před a po hraní. Ve srovnání s pretestem se u hráči v posttestu ukázala vyšší rychlost reakcí ale s menší přesností. Zároveň hráči vykazovali více impulzivní vzorce reakcí. Autoři tedy předpokládají, že kognitivní mlha může snižovat výkonnost v esportu, konkrétně ve formě snižující se přesnosti reakcí.

8.2 VÝSLEDKY

Výsledky z dotazníku vlastní konstrukce ukazují, že 91 % respondentů přemýšlí v den zápasu, nebo i více dopředu o tom, jak bude zápas probíhat. Z těchto hráčů jich 85 % pracuje s fantazií a přehrávají si, jak bude zápas vypadat. Většina hráčů přemýšlí o zápasech v kontextu výhry (72 %), o prohře přemýšlí 4 % respondentů a úvahy bez očekávání výsledků má 24 % respondentů.

Hráči uváděli, že tyto vizualizace zápasů a přemýšlení o nich jim pomáhá představovat si různé herní scénáře, které by mohly nastat a jak na ně případně budou reagovat. Vnímají, že jim to pomáhá s přípravou na zápas jak z hlediska taktické připravenosti, tak psychického stavu. Pokud tento proces absolvují, připadají si poté na utkání lépe připraveni.

Zpětně si všechny odehrané zápasy v hlavě přehrává 76 % hráčů. Jen 11 % hráčů si v hlavě zápasy nepřehrává vůbec. Pouze vítězné zápasy si přehrává 4 % respondentů, zatímco ty prohrané 9 %. Hráči uvádějí, že situace, které jim nejdéle uvíznout v hlavě a musejí o nich přemýšlet, nejčastěji spočívají v tom, že jsou to situace, které byly pro výsledek zápasu

klíčové a hráč či celý tým v nich selhali. Podle hráčů se nejedná jen o situace, ve kterých selhali na základě svých schopností, ale často jde i o taktická selhání či konkrétní rozhodnutí.

Po hraní několik hodin v kuse pociťuje občas únavu 50 % respondentů. Pro 20 % z nich je pocit únavy častý, 30 % respondentů ji po několika hodinách cítí málokdy, nebo nikdy. Průměrně hráči uváděli, že pociťují vliv únavy zhruba po 5 hodinách hraní v kuse, dva mody odpovědí ovšem byly 3 a 4 hodiny.

TABULKA 26 - PROJEVY ÚNAVY DLE HRÁČŮ VE VÝZKUMNÉ SKUPINĚ (N = 45)

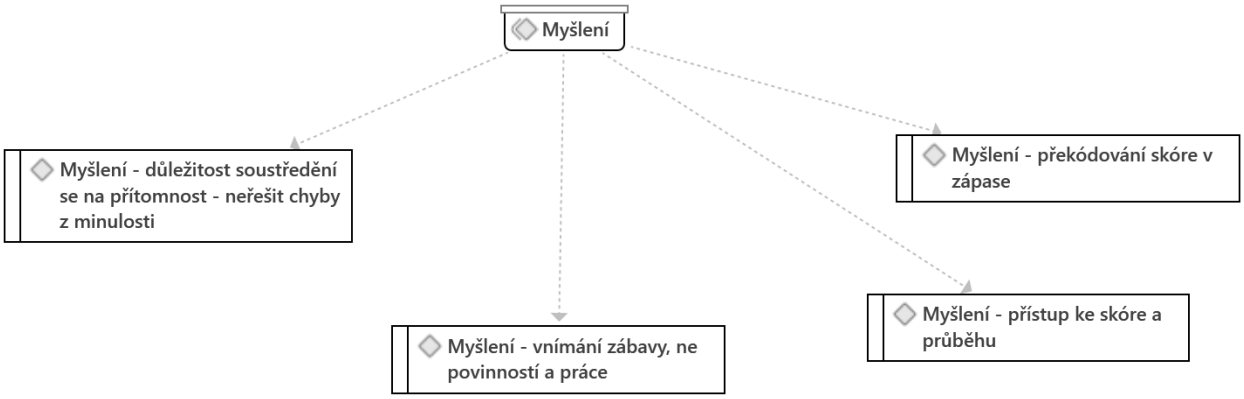
Subjektivně vnímané efekty únavy
Nesoustředěnost
Pomalejší reakce, zpomalené reflexy
Menší proaktivita
Nepozornost
Zhoršení komunikace
Pomalejší rozhodování
Častější chyby v základních věcech
Klesající frustrační tolerance
Únava očí

Dva respondenti (4 %) uvedli, že mají problém s udržením pozornosti, nicméně nemají diagnostikovanou žádnou z poruch pozornosti. 59 % respondentů nevnímá žádné problémy s udržením pozornosti a 37 % hráčů hlásilo občasné problémy.

Z respondentů jich 87 % odpovědělo, že nemají problém s učením taktik a postupů ve hře. 11 % hlásilo občasné problémy. Jeden z hráčů odpověděl, že má často problémy s učením se taktik a postupů ve hře, jednalo se ale o hráče, který zároveň uvedl, že má diagnostikovanou některou z poruch učení. Celkově se ve výzkumné skupině vyskytlo 7 psychických poruch. Šlo celkem o 3 poruchy učení, 3 poruchy nálad (2x zamedikované), a jednu jinou neurčitou psychologickou diagnózu s medikací.

V rozhovorech s hráči se podařilo identifikovat několik faktorů, které se vztahují k myšlení hráčů. Tyto faktory jsou uvedeny v schématu na obrázku 19.

OBRÁZEK 19 - TÉMATA VZTAHUJÍCÍ SE K MYŠLENÍ (N = 17)



Rozhovory se přímo na téma myšlení nesoustředily, nicméně vyplynulo z nich, že důležitým prvkem při esportu je vnímání aktuálního skóre, které lze dle hráčů *CS: GO* vědomě upravit.

„Jakože mě se asi s tím, že když se prohrává, tak se pracuje docela dobře. Že prostě, musí si člověk srovnat v čem prohrál ty kola, v čem jakože byl close k tomu je vyhrát, jakože je to taky o hlavě jak to lidi vnímaj, no. Že když to lidi vnímaj hůř prostě celkově, tak je to pro ně horší.“ (rozhovor s hráčem H1)

Jeden z trenérů v rozhovoru uvedl, že vnímá problém s tréninky v tom, že hráči k tomu stále přistupují jako k zábavě a je těžké pro ně najít disciplínu a zodpovědnost k efektivnímu tréninku.

„Neefektivita tréninku, je, no a já sám nevím jak pracovat. Je to, je to určitě velký téma. Myslím si, že to není jenom u nás, ale fakt úplně u všeho. A je to podle mě říkám, souvisí to s dvouma věcma, první věc je ta, že to hlavně dělají jako lidi v mladém věku, že jo. A druhá věc je ta, že… je to prostě pro ně i hlavně zábava a v zábavě se hrozně těžko pak podle mě hledá nějaká…jako nějaká práce.“ (rozhovor s trenérem K4)

Posledním bodem je důležitost soustředění na přítomnost během hry, který v rozhovoru zdůraznil kouč K5.

„To jsou vyloženě mechanismy na to, jak ty kluky mentálně vrátit do tý hry a tam jde hlavně o to, aby žili teďka jako v přítomnosti, protože většina z nich v moment, kdy se prohrává, tak jde buď do minulosti a snaží se hledat ty chyby, který prostě nastaly, a nebo naopak jsou v budoucnosti a pochybuji o tom, co se může stát.“ (rozhovor s koučem K5)

8.3 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Výsledky v této kapitole ukázaly, že 91 % hráčů přemýšlí o nadcházejících zápasech a 85 % z nich si v mysli představuje, jak by zápasy mohly probíhat. Hráči uváděli, že tyto vizualizace zápasů a přemýšlení o nich, jim pomáhá představovat si různé herní scénáře, které by mohly nastat a jak na ně případně budou reagovat. Vnímají, že jim to pomáhá s přípravou na zápas jak z hlediska taktické připravenosti, tak psychického stavu. Pokud tento proces absolvují, připadají si poté na utkání lépe připraveni.

76 % hráčů si přehrává zpětně v hlavě všechny odehrané zápasy. Další 4 % si přehrávají pouze vítězné zápasy a 9 % pouze prohrané. Vzhledem k tomu, že tato práce se vzpomínkami je pro hráče tak přirozená, nabízí se jako vhodný nástroj pro reflektování vjemů ze zápasu a posun v taktice či strategii. Rizikem ovšem je, že hráči uvedli, že nejčastěji jim v hlavě uvíznou situace, ve kterých jako individuality či jako tým selhali. Vzhledem k tomu, že tyto události si přehrává dohromady 85 % respondentů, jedná se o téma, se kterým by bylo vhodné u hráčů z pozice psychologa pracovat.

Hráči uváděli, že průměrně začínají vnímat pocity únavy, která ovlivňuje jejich výkon, po 5 hodinách hraní v kuse. Dva mody odpovědí ovšem byly 3 a 4 hodiny. Zdá se nepravděpodobné, že při vysoké kognitivní zátěži, jakou esport je, by se únava začala projevovat až po takové době, nicméně hráči ji pravděpodobně dříve neregistrují. Studie na toto téma se nepodařilo dohledat, ale bylo by zajímavé se zaměřit na přímé projevy únavy u hraní a zjistit, po jaké době se začnou u hráčů objevovat. Zejména v kontextu problému s efektivním trénováním, který uváděl trenér K4.

Sousa et al. (2020) se zaměřili na únavu u hráčů ve formě kognitivní mlhy. Předpokládají, že v esportu se tato únava může projevovat sníženou výkonností ve formě méně přesných reakcí a větší impulzivity v rozhodování. Tyto závěry podporují i výsledky dotazování hráčů na to, jaké vnímají projevy únavy při hraní v tabulce 26. Zdá se ovšem, že vlivů únavy je dle hráčů mnohem více.

I když se rozhovory s hráči přímo nezaměřovaly na téma myšlení, ukázalo se několik bodů, které s ním souvisí. Trenéři například poukazovali na to, že je u hráčů velmi důležité, aby se

zvládali soustředit na přítomnost a nenechávali se ovlivňovat tím, co se stalo ve hře předtím. V esportu je toto možná ještě důležitější než v klasickém sportu vzhledem k tomu, že kola přicházejí velmi rychle po sobě a pokud se hráč nechá negativně ovlivnit něčím, co se nepovedlo, třeba jen na 10 minut, ve kterých mu klesne výkon a soustředění, může to stát tým celou mapu.

Jako důležité se také ukázalo téma vnímání skutečností a informací v esportu, které je možné kognitivně přerámovat. Jedním z problémů, který byl uváděn, je to, že profesionální hráči vnímají esport jako zábavu a neuvědomují si, že jsou v tom i povinnosti a práce. To jistě může mít pozitivní efekty, ale zároveň to může vést k nedostatku disciplíny a problémům s efektivitou tréninků. Dalším tématem, ve kterém je důležitý úhel pohledu je skóre. Konkrétně ve hře *CS: GO*. Zajímavým jevem je, že skóre například 1:7 v situaci, kdy se hraje do 16, může být vnímáno dvěma zcela odlišnými způsoby. Zatímco číselně to vypadá, že první tým velmi výrazně prohrává, realita vnímání hráčů může být jiná. Díky práci s ekonomikou a taktickému nakupování ve hře mohou hráči tuto situaci vnímat tak, že reálně prohrávají pouze o 2 kola s plným nákupem, kde zbylá kola budou pravděpodobně hrát ve velké ekonomické výhodě proti soupeři. Pomocí kognitivního přerámování si tedy mohou uvědomit, že situace v utkání není tak negativní, jak na první pohled působí. Dle koučů může být toto vnímání silnou zbraní a jedním z témat, se kterými může psycholog pomoci.

9 WELLBEING

9.1 SOUČASNÉ POZNÁNÍ

Esportovci vnímají fyzickou i psychickou pohodu jako důležitý prvek, který ovlivňuje jejich výkon (Nagorsky & Wiemeyer, 2020). Baumann et al. (2022) se ve své studii zaměřili na norské esportové studenty a jejich návyky, které ovlivňují výkon a zdraví v esportu. Autoři identifikovali tři důležitá témata: (1) energie a soustředění, (2) faktory ovlivňující spánek, (3) faktory duševního zdraví a životního stylu. Správná výživa, spánek a snížená konzumace energetických nápojů byly považovány za zásadní faktory pro udržení optimální energie a soustředění, které mají vliv na výkon. Ačkoli se na tom účastníci shodli, mnoho z nich uvedlo, že vynechává snídani, nemají optimální spánkový režim a často konzumují energetické nápoje. Účastníci také uváděli, že spánek byl negativně ovlivněn hraním až do noci. To však nebylo způsobené přímo esportem. Utkání a tréninky se většinou odehrávají během dne, takže zapojení do esportu nevyžaduje zůstávat vzhůru do noci. Jednoduché strategie, které zlepšují úroveň energie, duševní zdraví a spánek, jako je zlepšení stravovacích návyků a pravidelný spánek, jsou zásadní, včetně fyzické aktivity.

Na vztah mezi esportem a wellbeingem u 1441 čínských hráčů–studentů se zaměřila studie Chenga et al. (2023). Jejich výzkum odhalil, že chování studentů v esportu souvisí s jejich životním stylem a psychickou pohodou. Čas strávený hraním esportových her vykazoval nepřímou souvislost s psychickou pohodou.

Schulze et al. (2023) zpracovali důkladnou metaanalýzu, která se zaměřila na bio-psycho-sociální faktory, které ovlivňují wellbeing u esportovců. V rámci studie identifikovali rizika, která jsou spojená s esportem a rozdělili je do tří kategorií (Shulze et al., 2023):

TABULKA 27 - ROZDĚLENÍ RIZIK OHROŽUJÍCÍCH WELLBEING ESPORTOVCŮ (SHULZE ET AL., 2023)

	Wellbeing	
Fyzická rizika	**Psychická rizika**	**Sociální rizika**
Fyzická aktivita a BMI	Stres	Obtěžování
Výživa	Kognitivní mlha	Rasismus
Kofeinové doplňky	Závislost na hraní	Stalking
Fyzické zranění a bolest	Mentální zdraví	Kyberšikana
Spánek		

V jednotlivých zemích se liší míra trénování (her) u esportovců (Německo – v průměru 7,7h/den) a současně také fyzické aktivity, kterou považuje většina hráčů za důležitou součást své rutiny. Profesionální esportoví hráči uvádí, že v průměru sportují 5h/týdně, současně ale většina hráčů studuje střední nebo vysokou školu, to přispívá k sedavému způsobu života. Vybrané studie zkoumaly rozdíly mezi profesionálními esportovými hráči a amatéry, co se týče jejich BMI. Studie provedená v Německu ukázala, že esportoví hráči mají BMI v průměru v normě, i když hrají 24h/týdně. Naopak studie provedená na hráčích v USA prokázala, že tito hráči mají mnohem méně fyzické aktivity, méně svalové hmoty a vyšší procento tuku v těle. Celkově se při srovnávání esportových hráčů z různých zemí zjistilo, že jen 10 % všech dotazovaných vykonává nějakou fyzickou aktivitu ve vyšší míře. Výzkumníci také zjistili, že čím více se hráči zvyšuje hráčská úroveň, tím více hodin u hry tráví. Horních 10 % nejlepších hráčů také vykazovalo vyšší míru fyzické aktivity, než zbývajících 90 % (Schulze et al., 2023).

Mnoho z vybraných studií do metaanalýzy se věnovalo souvislosti hraní her a zvýšené tělesné váhy nebo obezity. Potvrdilo se, že běžní hráči videoher konzumují během hraní zvýšené množství sladkých a kofeinových nápojů, současně se také zjistilo, že amatérští esportovci mají snížený příjem ovoce a zeleniny. Zjistilo se také, že u většiny hráčů se neobjevuje pití alkoholu (65 %) a kouření (92 %) (Schulze et al., 2023). Běžnými doplňky v oblasti esportu bývají kofeinové výrobky (Schulze et al., 2023). Dávka kofeinu mezi 1–3mg na kilogram tělesné váhy před a během cvičení dokonce zlepšuje energii a kognitivní funkce (vnímání, pozornost, reakční čas, paměť). Konkrétně na profesionálních hráčích FPS her se ukázalo, že přesně tato dávka kofeinu signifikantně zlepšila jejich reakční čas na barevný stimul, snížila čas nutný k trefení cíle a také zlepšila přesnost střelby. Autoři ovšem uvádějí také to, že se jednalo o jednorázové požití a není možné přesně popsat efekty dlouhodobého užívání (Sainz et al., 2020).

Pro esportovce je, stejně jako pro sportovce, důležité pečovat o své zdraví. Mezi nejčastější zdravotní problémy, které esportovci uvádějí, patří bolesti zad a krční páteře, bolesti horních končetin, zejména zápěstí a loktů, únava očí, bolesti hlavy a problémy s klouby a prsty (Schulze et al., 2023; Pereira et al., 2019; Lindberg et al., 2020).

Na většinu výše uvedených fyzických rizik má vliv také spánek. Kvalita spánku ovlivňuje celkové zdraví jedince i kognitivní funkce (Bonnar et al., 2019). I když esportovci vnímají důležitost kvalitního spánku, uvádějí, že hraní negativně ovlivňuje jejich spánkový režim (Baumann et al., 2022). Bonnar et al. (2019) identifikovali 4 kritické faktory negativně ovlivňující spánkový režim hráčů: (1) požívání kofeinových přípravků, (2) stres plynoucí z utkání, (3) hraní do nočních hodin, (4) vliv modrého světla z monitorů.

Studie Kliera et al. (2022) ukázala, že pokud hráči trávili večer před spaním hraním, jejich celková doba spánku byla nižší a fyziologické projevy stresu před spaním vyšší, než když před spaním nehráli. Současně se ukazuje, že každá hodina hraní před spaním zvyšuje riziko nespavosti o 31 % (Schulze et al., 2023). Studie spánku přímo na profesionálních hráčích hry *CS: GO* ukázala, že hráči vykazovali špatnou kvalitu spánku, zvýšenou latenci spánku, sníženou efektivitu spánku a byli na hranici nadměrné denní spavosti. Byla prokázána pozitivní korelace nadměrné denní spavosti, latence spánku a efektivity spánku s věkem,

přičemž tyto faktory jsou horší u mladších sportovců. V této souvislosti výsledky naznačují, že profesionální hráči *CS: GO* vykazují špatnou kvalitu spánku, která byla výraznější u mladších hráčů (Sanz-Milone et al., 2021). Profesionální hráči FPS her z USA, Jižní Koreje a Austrálie vykázali průměrnou dobu spánku 6,8 hodin s účinností 86,4 %. Z fyziologického měření také vycházelo, že jejich spánkový režim byl výrazně opožděný (medián začátku spánku 3:43h, čas probuzení 11:24h). Korejští hráči měli ve srovnání s ostatními skupinami významně vyšší skóre deprese a trénovali denně déle než týmy Austrálie nebo Spojených států (13,4 vs. 4,8 vs. 6,1 h). Skóre deprese silně korelovalo s počtem probuzení, probuzením po nástupu spánku a denní dobou tréninku. Tato studie naznačuje, že esportovci vykazují zpožděné spánkové vzorce a mají prodloužené probouzení po nástupu spánku. Tyto spánkové vzorce mohou souviset s náladou (depresí) a dobou tréninku. Zdá se, že spánkové intervence určené speciálně pro esportovce jsou opodstatněné (Lee et al., 2021).

Z hlediska psychických rizik se ukázalo, že porucha hraní (Gaming Disorder dle DSM-V) u esportovců může zprostředkovávat další přidružené psychiatrické problémy jako somatizaci, obsedantně-kompulzivní poruchu, depresi, úzkost, hostilitu, fóbie, paranoiu a psychotismus (Bányal et al, 2019). Například mezi esportovci v Turecku bylo zmapováno sebepoškozující jednání, které mělo přímou souvislost s hraním her (Evren et al., 2020). Dle Schulze et al. (2023) může být porucha hraní a jí přidružené psychiatrické symptomy velkým rizikem pro hráče esportu.

Sociální rizika uvedená v tabulce 18 se týkají esportovců a streamerů, ale není důvod předpokládat, že by se měla týkat také profesionálních hráčů (Schulze et al., 2023).

Wellbeing může být u hráčů a sportovců ovlivňován také tím jakým způsobem hráči a sportovci vnímají svou aktivitu. Hráči a sportovci, kteří pro svou aktivitu mají dominantně harmonickou vášeň, vykazují vyšší úroveň životní spokojenosti a wellbeingu než ti s dominantní obsedantní vášní (Vallerand et al., 2008; García-Lanza & Chamarra, 2018).

Baumann et al. (2022) vytvořili na základě své studie základní doporučení, která by měli esportovci dodržovat, aby docílili lepšího wellbeingu a také výkonu.

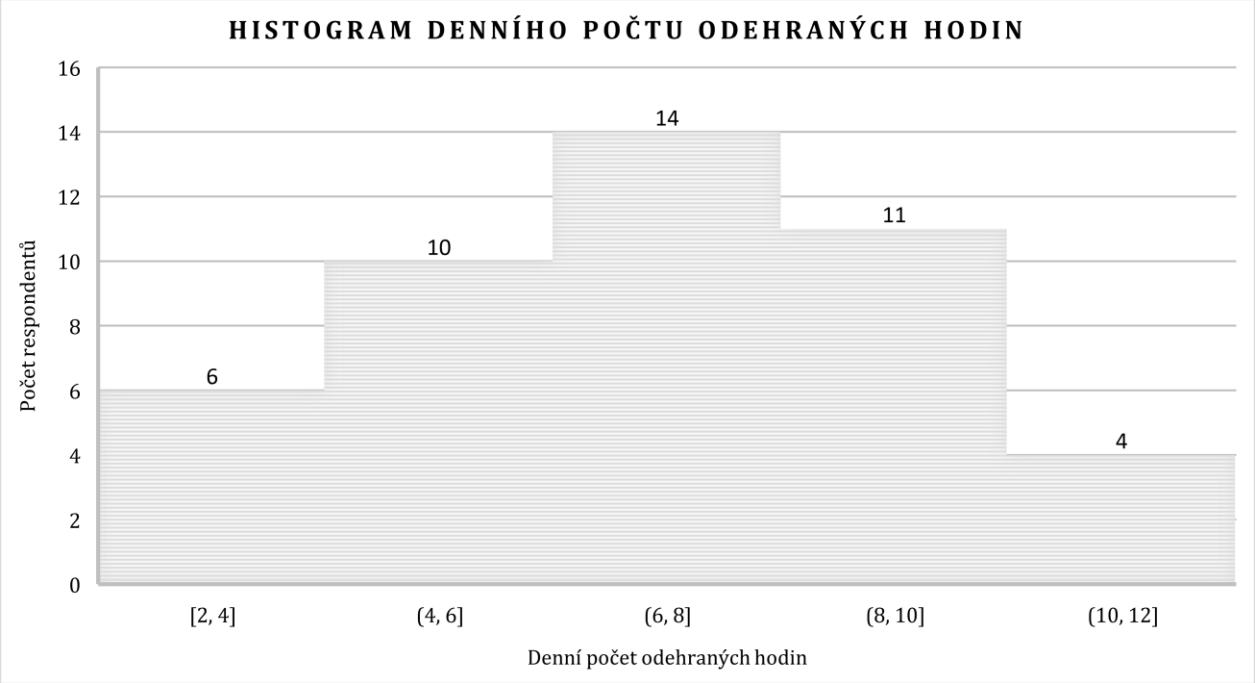
TABULKA 28 - DOPORUČENÍ PRO ZLEPŠENÍ WELLBEINGU ESPORTOVCŮ (BAUMANN ET AL., 2022, STR. 10-11)

Faktory	Komponenty	Doporučení
Energie a soustředění	Výživa	Nejíst velká jídla před hraním Zvýšit pravidelnost jídel, jíst každé 3-4 hodiny Snídat, zejména v tréninkové a hrací dny Požívat kofein jen v rozumné míře a pro výkon Nechodit pozdě spát
	Spánek	Spát 7-8 hodin denně Vyhýbat se modrému světlu před spaním Vyhýbat se nikotinu a kofeinu během večera V ložnici by mělo být ticho, tma a chladno
Kvalita a kvantita spánku	Gaming, esport a el. zařízení	Nehrát hry, které zvyšují srdeční frekvenci a nabuzení před spaním
	Doba probuzení	Neposouvat dobu vstávání Nehrát hry na úkor času pro spánek Vstávat pravidelně ve stejný čas
	Relaxace	Mít pravidelné usínací rituály (např. koupel, sprcha, uklidňující hudba)
Duševní zdraví a životní styl	Cvičení	Provozovat zábavnou fyzickou aktivitu, která pomůže udržet aktivní životní styl 150-300 minut týdně středně intenzivní aktivity
	Sebehodnocení	Zdravě jíst a pravidelně cvičit
	Přestávky	Dopřávat si pravidelné pauzy od hraní

9.2 VÝSLEDKY

Průměrný věk, kdy hráči ve výzkumném souboru začali s hraním na profesionální/poloprofesionální úrovni je 18 let, medián je 18 let a modus 17 let. Minimální uvedený věk byl 14 let (3x), maximální uvedený věk byl 24 let (2x). Celkově s hraním začínali hráči průměrně v 11 letech (medián = 11,5; modus = 15), s nejnižším uvedeným věkem 2 let (1x) a nejvyšším 18 let (2x).

OBRÁZEK 20 - GRAF ROZLOŽENÍ POČTU ODEHRANÝCH HODIN (N = 45)



Průměrně hráči ve VS stráví hraním 7,37 hodin denně (medián = 8; modus = 8), s minimem ve 2 hodinách (2x) a maximem ve 12 hodinách (3x).

Kromě počtu hraných hodin je pro zmapování běžného fungování zaměřit se i na kvalitu a kvantitu spánku.

TABULKA 29 - PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ ODPOVĚDÍ NA DOTAZY KVALITY A KVANTITY SPÁNKU (N = 45)

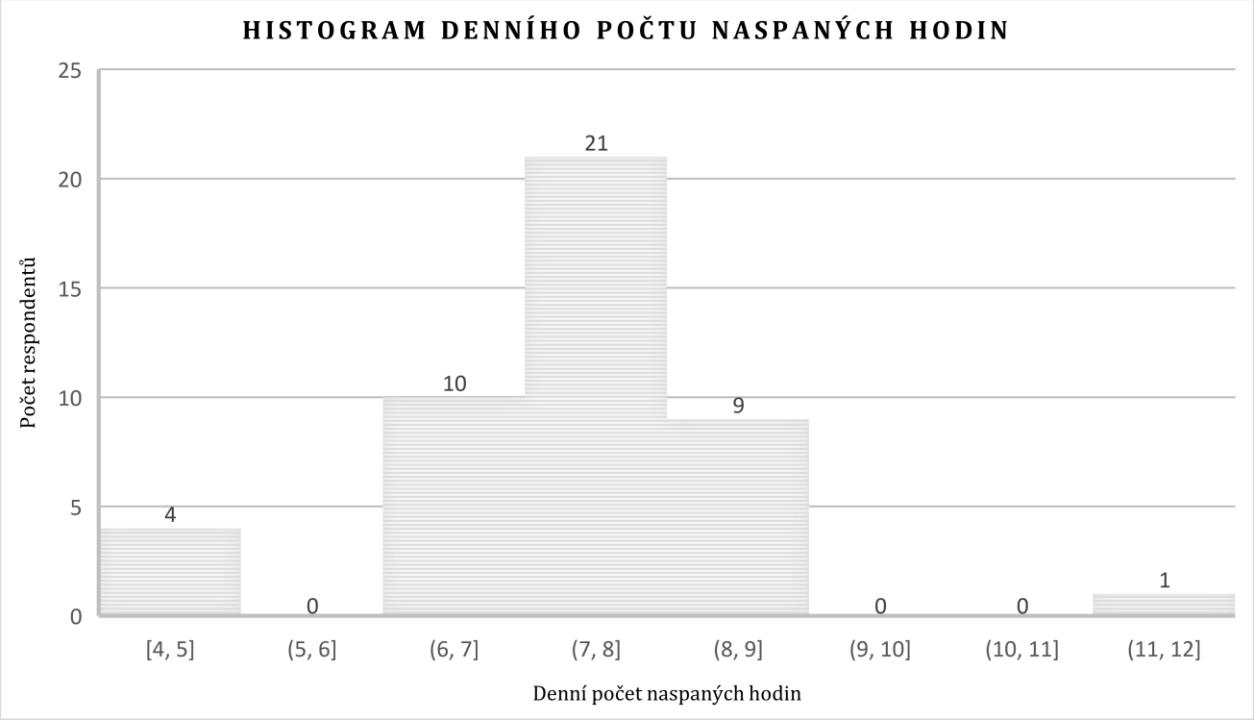
	Vůbec	**Spíše ne**	**Jak kdy**	**Spíše ano**
Jste spokojený s kvalitou svého spánku?	9	17	33	**41**
Jste spokojený s délkou svého spánku?	11	13	24	**52**
Když se probudíte, cítíte se kvalitně odpočatý a svěží?	0	**46**	34	20
Cítíte se během dne unavený?	0	**48**	35	13

Pozn.: V tabulce je uvedeno kolik procent respondentů zvolilo, jakou odpověď. U každé otázky je nejčastěji vybraná odpověď zvýrazněna tučně.

Celých 50 % hráčů ve VS chodí spát pravidelně mezi půlnocí a druhou hodinou ranní. 11 % respondentů uvádí, že chodí spát ještě později. Zbylých 39 % se dostává do postele mezi desátou hodinou a půlnocí. Ovšem 76 % respondentů, kteří chodí spát mezi 10. a 24. hodinou zároveň prezenčně studuje. Zbylých 24 % studujících chodí spát mezi půlnocí a druhou hodinou ranní.

Téměř polovina respondentů (39 %) nikdy nechodí spát bezprostředně po dohrání hry. Dalších 39 % hráčů to dělá málokdy. Zbylých 22 % chodí často spát přímo po ukončení hraní.

OBRÁZEK 21 - GRAF ROZLOŽENÍ POČTU NASPANÝCH HODIN (N = 45)



Průměrně hráči spí každou noc 7,8 hodiny (medián = 8; modus = 8). Minimální uváděnou hodnotou byly 4 hodiny (1x) a maximální 12 hodin (1x).

Další položky dotazníku vlastní konstrukce se zaměřily na zmapování četnosti užívání látek ovlivňující chování a prožívání a také fyzickou aktivitu.

TABULKA 30 - PROCENTUÁLNÍ ZASTOUPENÍ ODPOVĚDÍ NA DOTAZY ČETNOSTI UŽÍVÁNÍ LÁTEK A FYZICKOU AKTIVITU (N = 45)

	Nikdy	Málokdy	Občas	Často
Konzumujete alkohol?	24	**48**	26	2
Kouříte?	**74**	13	4	9
Užíváte nějaké léky?	**72**	13	15	0
Využíváte léky či preparáty na spaní?	**87**	2	7	4
Konzumujete jiné látky, které mají vliv na chování a prožívání?	**85**	8	0	7
Věnujete se sportovním (fyzickým) aktivitám?	2	33	24	**41**
Věnujete se sexuálním aktivitám (mimo masturbace)?	**30**	28	22	20

Pozn.: V tabulce je uvedeno kolik procent respondentů zvolilo, jakou odpověď. U každé otázky je nejčastěji vybraná odpověď zvýrazněna tučně.

Hráči uvádějí, že nezdravý požitek (alkohol, nezdravé jídlo) volí jako způsob oslavy 22 % z nich. 37 % respondentů slaví výhru odpočinkem a relaxací, zatímco dalším hraním 8 %. Jinou aktivitu kromě hraní volí dalších 8 procent hráčů a 25 % uvádí, že výhru neslaví vůbec.

V rámci mapování wellbeingu hráči z VS i KS vyplňovali také dotazník dualistického modelu vášně.

TABULKA 31 - VÝSLEDKY T-TESTŮ DMP (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA)

Dimenze	df	Cohenovo d	signifikance
Harmonická vášeň	218	-0,23	0,2
Obsedantní vášeň	218	0,28	0,12

Mezi výzkumnou a kontrolní skupinou se tedy neukázal reprezentativní signifikantní rozdíl. Deskriptivní statistiky ovšem ukazují rozdíly v průměrech v dimenzi obsedantní vášně (VS = 24; KS = 21,7).

9.3 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

V oblasti wellbeingu se tato studie zaměřila zejména na témata, která ve svém modelu identifikovali jako důležitá Baumann s kolegy (2022). Spánku hráči ve výzkumné skupině věnují průměrně 7,8 hodiny za noc s tím, že medián a modus byly shodně v 8 hodinách.

Čas spánku se tedy v průměru zdá ideální, nicméně 32 % respondentů se pohybuje pod tímto průměrem. Negativním zjištěním je také to, že celých 50 % hráčů chodí spát až mezi půlnocí a druhou hodinou ranní s tím, že dalších 11 % jich chodí spát ještě později. Profesionální hráči FPS her z USA, Jižní Koreje a Austrálie vykázali průměrnou dobu spánku 6,8 hodin. Z fyziologického měření také vycházelo, že jejich spánkový režim byl výrazně opožděný (medián začátku spánku 3:43h, čas probuzení 11:24h) (Lee et al., 2021).

Tyto výsledky od Leeho et al. (2021) korespondují s výsledky studie Baumanna et al. (2022) v tom, že spánkový režim esportovců není zdaleka ideální, navíc v případě této studie se jedná přímo o profesionální a poloprofesionální hráče. Zároveň 22 % respondentů této studie chodí často spát bezprostředně po dohrání hry, takže se vystavuje riziku vlivu modrého světla, které negativně ovlivňuje spánek.

I přes tyto faktory je jen menší část hráčů (26 %) nespokojená s kvalitou svého spánku a 24 % s kvantitou spánku. V rozporu s tím jsou ovšem odpovědi na otázku, jestli se hráči probouzejí kvalitně odpočatí a svěží. U této položky uvádí 46 % hráčů, že spíše ne. Výše uvedené výsledky by bylo dobré vnímat jako indikátor toho, že spánek je u český progamerů téma, ve kterém je určitě možnost zlepšení jak kvůli výkonu, tak kvůli zdraví hráčů.

Z hlediska průměrného času stráveného denně hraním a tréninkem (7,37 hodiny/den) se hráči českých týmu přiblížili hodnotám změřených u německých esportovců (7,7 hodiny/den) (Schulze et al., 2023). Ve srovnání s ostatními skupinami se jedná o vyšší hodnotu než u hráčů v USA (6,1 hodiny/den), Austrálie (4,8 hodiny/den) ale nižší než u hráčů z Jižní Koreji (13,4 hodiny/den) (Lee et al., 2021).

Celkově se při srovnávání esportových hráčů z různých zemí zjistilo, že jen 10 % všech dotazovaných vykonává nějakou fyzickou aktivitu ve vyšší míře. Horních 10 % nejlepších hráčů také vykazovalo vyšší míru fyzické aktivity, než zbývajících 90 % (Schulze et al., 2023). Ve výsledcích této studie se ukázalo, že 41 % hráčů se věnuje fyzickým aktivitám často, zatímco 35 % málokdy nebo vůbec. V komparaci s výsledky Schulze et al. (2023) se může zdát, že je to optimistický výsledek, nicméně Shulz se zaměřoval na esportovce na různých úrovních, ale v této studii byli dotazováni profesionální a poloprofesionální hráči. Vzhledem

k tomu, že pravidelná fyzická aktivita má, stejně jako spánek, souvislost s výkonem v esportu i wellbeingem, jedná se stejně jako u spánku o téma, které by bylo vhodné s progamery řešit.

Na základě existujících studií je u esportovců z hlediska lepšího wellbeingu i výkonu žádoucí spíše dominance harmonické vášně (Vallerand et al., 2008; García-Lanza & Chamarra, 2018). Výsledky této studie neodhalily signifikantní rozdíl v žádné z těchto dimenzí mezi výzkumnou a komparační skupinou. Toto zjištění může být lehce alarmující. Zatímco mezi volnočasovými hráči digitálních her je obsedantní vášeň poměrně častá, u profesionálních hráčů by byla žádoucí její nízká úroveň. I když se neprokázal mezi VS a KS signifikantní rozdíl, průměry (VS = 24; KS = 21,7) naznačují, že progameři dosahovali vyšší úrovně obsedantní vášně. U českého překladu metody DMP existují pochybnosti ohledně psychometrické spolehlivosti harmonické vášně, nicméně škála obsedantní by měla být spolehlivá i validní. Na otázku, proč mají čeští progameři tak vysoký skór v dimenzi obsedantní vášně, ovšem tato práce nedokáže odpovědět.

10 PSYCHOLOGICKÝ PROFIL HRÁČE

Předchozí kapitoly se věnovaly výsledkům jednotlivých aspektů psychologického profilu hráčů. V této kapitole budou představeny souhrnné závěry.

Na základě této studie se jedná o introvertní jedince, kteří jsou spíše uzavřeni ve svém světě, orientovaní na úkoly a nejraději jsou sami, případně jen s nejbližšími. Zároveň bývají realističtí a věcní a mají tendence soutěžit s ostatními. Jde o klidné, psychicky vyrovnané jedince, kteří jsou odolní vůči psychickému vyčerpání, což se projevuje i jejich svědomitostí, výkonností a s pevnou vůlí. Jsou otevření novým myšlenkám a zkušenostem, vykazují nekonvenční jednání.

Ve srovnání s volnočasovými hráči se zdá, že profesionální hráči dosahují vyšší míry svědomitosti a otevřenosti. Zároveň je pro ně typická nižší úroveň neuroticismu, přívětivosti a extraverze, která je doplněná interním locus of control.

Progamery z českých týmů lze popsat jako vysoce zapálené do hraní s velkou ochotou investovat svůj čas a úsilí. Jejich vysoká angažovanost do hraní může být problematická pro ostatní oblasti jejich života. Hráči jsou také sebevědomí a mají vysokou míru důvěry ve

vlastní úspěch. Pro hráče je přirozená samostatnost a raději si samy určují svůj způsob práce a objevují nové taktiky a mechaniky samostatně, než aby jim to bylo direktivně předáváno. Vykazují vysokou míru soutěživosti, která je zcela pochopitelná vzhledem ke kompetitivní povaze jejich práce. Hráči netrpí příliš velkými obavami ze selhání. Většinově jsou zaměřeni spíše na výsledek než na výkon.

Profesionální a poloprofesionální hráči jsou vystaveni velkému množství stresorů, které mají zdroje ve všech oblastech souvisejících s esportem. Zároveň se ovšem zdá, že čeští hráči nemají se zvládáním stresových situací dlouhodobě větší problémy a při využívání copingových strategií reflektují jejich zastoupení v běžné populaci. Může pro ně být ovšem klíčové efektivně využívat copingové strategie s rychlou účinností vzhledem k tomu, jak fungují esportové soutěže.

Z hlediska sociálních kompetencí lze popsat respondenty výzkumné skupiny jako zaměřené na vlastní prospěch, kteří nemají příliš velký zájem o druhé lidi a podceňují názory druhých lidí. Zároveň se drží v ústraní, vyhýbají se sociálním konfliktům a raději se podřizují. Jejich chování může být ovlivněno výkyvy nálad a často přesouvají odpovědnost za vlastní život na jiné. Pro efektivní fungování v rámci esportových týmu se sociální kompetence ovšem ukazují jako velmi důležité. Jako nejdůležitější aspekty byly identifikovány týmovost a komunikace.

Trenéři poukazovali na to, že je u hráčů velmi důležité, aby se zvládali soustředit na přítomnost a nenechávali se ovlivňovat tím, co se stalo ve hře předtím, což úzce souvisí se zvládáním tlaku a stresu.

Profesionální a poloprofesionální hráči tráví spánkem adekvátní dobu, nicméně je pro ně typické chodit spát v pozdních hodinách, více než polovina až po půlnoci. Hráči vykazují nižší počet sociálních kontaktů mimo esport a také většina z nich nevykazuje pravidelnou fyzickou aktivitu. Všechny výše uvedené složky mohou dle dosavadních výzkumů ovlivňovat wellbeing i výkonnost hráčů.

11 NÁROČNÉ SITUACE V KARIÉŘE HRÁČE

11.1 VÝSLEDKY

Druhá výzkumná otázka se zaměřila na identifikování situací, které profesionální hráči vnímají v průběhu své kariéry jako náročné. Data pro zodpovězení této výzkumné otázky byla získávána pouze pomocí rozhovorů, bez dotazníkových metod.

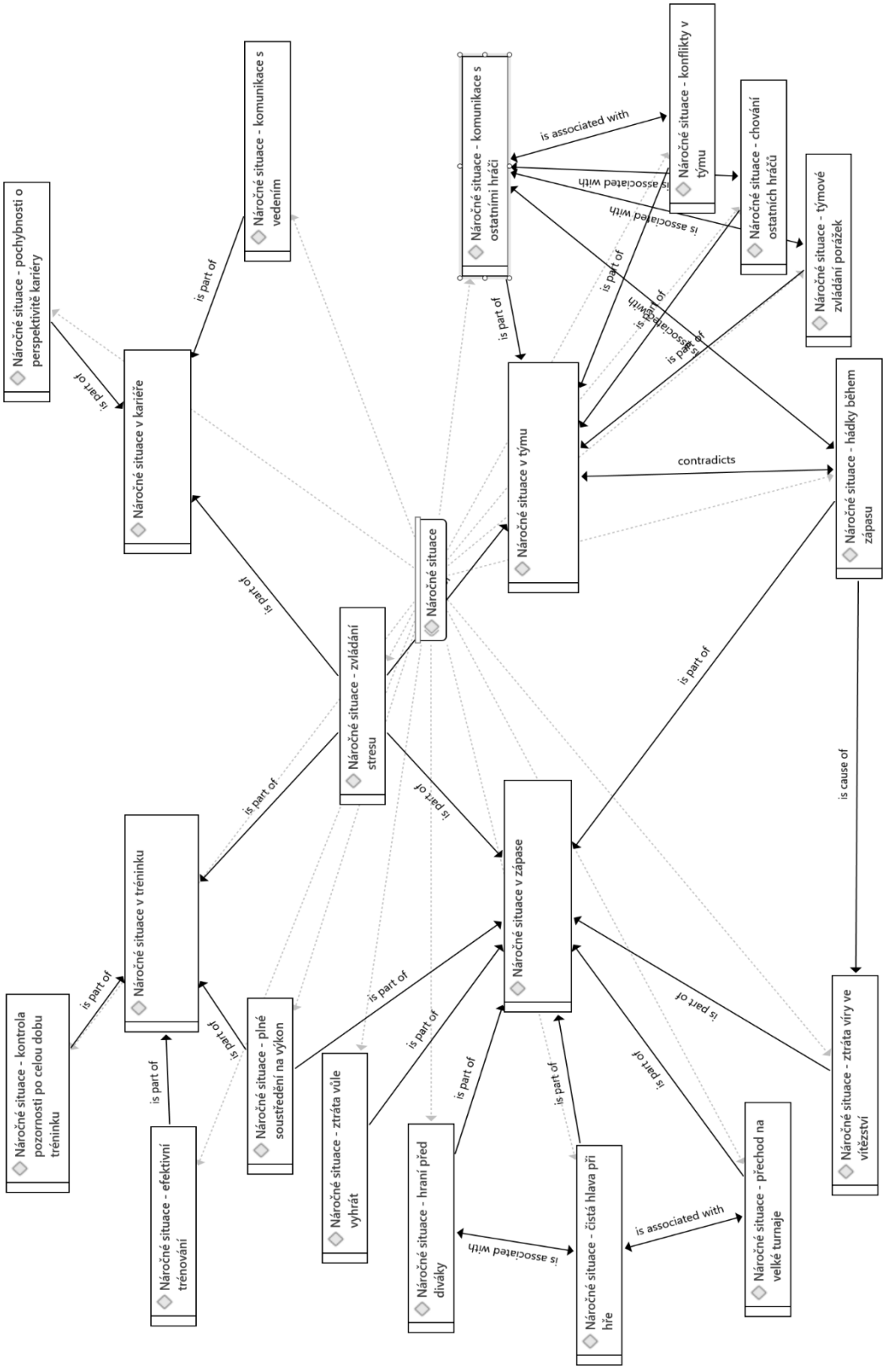
Na základě rozhovorů byly zmapovány čtyři hlavní kategorie náročných situací:

1) Náročné situace v tréninku
2) Náročné situace v zápase
3) Náročné situace v týmu
4) Náročné situace v kariéře

Byla identifikována témata, která zapadají do více kategorií, ale hlavním stěžejním tématem, které prostupovalo všechny kategorie je zvládání stresu.

„Nejnáročnější… No jako vypořádat se podle mě se stresem je asi jako nejnáročnější.“ (rozhovor s hráčem DE2*)*

OBRÁZEK 22 - NÁROČNÉ SITUACE V KARIÉŘE HRÁČE (N = 17)



Stres se u hráčů projevuje v zápasech, důležitost zápasu může hrát roli v tom, jak moc hráče stres ovlivní.

„A další jako samozřejmě týče nějakýho stresu, tak asi při jako oficiálních zápasech. Kde jako o něco jde hlavně no myslím si, že každej tady jako rozlišuje totiž kterej zápas je třeba důležitej víc, kterej míň aaa ten stres pak těch důležitých zápasech samozřejmě taky dělá hodně. To je za mě asi tak nějak to nejhlavnější jako no" (rozhovor s trenérem K4)

„Pro ně to bude nejspíš moment, kdy se jim fakt jakože nedaří nic trefit vyloženě, že mají ne, že by to byla jejich chyba, ale že mají smůlu. Jakmile cítí, že jsou třeba správně položený na tý mapě a měl by vyhrát ten duel a nevyhrává ho, tak si myslím, že nastává jakože v frustrace plus zároveň třeba takový ty situace, kdy já nevím 3 v 1 nebo něco takového v tom smyslu, když prohrajem, ale měli jsme vyhrát, ale stalo se nějaký fakap prostě něco random třeba. Tak v ten moment si myslím, že jako nastává jako největší stres" (rozhovor s trenérem K5)

Navíc dle toho samého trenéra mohou mít hráči problém o stresu mluvit, pracovat s ním a zvládat ho.

„Ano já se trošku bojím, že se zrovna kluci tady o tom neumí mluvit o tom stresu jako tak, že se za to stydí, ale vy vidím to na nich, že jsou tady lidi, který ten stres maj. A asi jak říkáš, já si myslím, že to tak je, no že prostě tady zatím počítačem se to v tom člověku jako hromadí ten stres a hodně lidí na hodně lidech se to projevuje jinak, jo někomu se klepe ruka prostě při tom hraní někdo zas se bojí prostě vzít nějakou nějakou tíhu okamžiku na sebe ve vyrovnaných zápasech. Tak no ale to to všechno může stres a myslím si, že i náš nejzkušenější a nejstarší jako hráč ten stres má, aniž to dokázal sám přiznat" (rozhovor s trenérem K4)

V rámci tréninku se jako náročné situace podařilo identifikovat kontrolu pozornosti po celou dobu tréninku a také téma efektivního trénování.

„No tak. Jako co já si myslím, že je úplně největší priorita tak je, nebo co je pro ně nejnáročnější, tak je nějakým způsobem efektivně trénovat. Já si prostě myslím, že většina těch lidí k tomu totiž přijde, jako že je to baví, a ne, ne, že je to jako práce, nebo něco, co.. v čem je potřeba, se fakt zdokonalovat aa…Takže já si prostě myslím, že pro ně je extrémně těžký udržet, já nevím, dám příklad šest hodin, i když to je třeba jenom šest hodin denně ten trénink. Jako nějak focus na to a furt dělat ty věci efekty, aby to furt mělo nějakej smysl a ne že si jen tak hraju hru si myslím, že je velmi, velmi jako důležitý téma, na který je

potřeba pracovat, protože to tady hromada lidí neumí a já to prostě vidím pak na těch klukách, že oni oni chtějí hrát víc denně, ale prostě to nemá cenu, protože to není efektivní jo, a oni by si to uvědomovali, protože už jsou prostě jak kdyby unavený z toho se furt jenom soustředit. Třeba udělá blbost.“ (rozhovor s trenérem K4)

Mezi náročné situace, které prostupují celou kariéru se na základě rozhovorů podařilo zařadit komunikaci s vedením, pochybnosti o perspektivě kariéry a vyrovnanost esportového a sociálního života.

„No a k tomu vedení, potom tam byly nějak takový, že to bylo těžší s nima se bavit, protože měli měli svoji vizi. Každá věc nebo s každou věcí, za kterou se kterou jsi šel za nima, tak byl problém a třeba jako sis mohl udělat takovej černej puntík, že i ten i tebe samotnýho to mohlo ohrozit. Takže. Takže to nebylo úplně jednoduchý, no, komunikovat dřív, třeba teď je to jiný už no. A já teďkon abych řekl, tak [redacted]*, tak je to úplně to je úplně pohádka oproti tomu, co bylo dřív, no.“* (rozhovor s hráčem H4)

„Asi takový ten pocit, že když člověk nebude na dost vysoké úrovní kde ho to uživí, tak to vlastně nemůže dělat. Takže vlastně ten čas a nějaká ta finanční stabilita, že vlastně musí toto úplné top, aby si se tím mohl živit a nemá to ještě takový…nemá to ještě úplně jasnou budoucnost, protože to je taková nová věc samozřejmě… Je těžké hrát a vlastně snažit se vytvořit nějakou stálou kariéru nebo stálou budoucnost, to je asi tak nejvíc. Pak možná ještě ten sociální život a esportový život nějak balancovat, ale to je asi všechno.“ (rozhovor s hráčem H8)

Nejvíce náročných situací identifikovali hráči a trenéři přímo v esportových utkáních. Jedním z témat je plné soustředění na výkon, které opět patří jak do zápasové, tak tréninkové kategorii. Hráč H7 na toto upozornil po dotazu na to, jak moc podle něj psychika ovlivňuje výkon v esportu.

„Hm tak já myslím, že to je asi jako obsáhlý procento to bude. Já bych třeba tomu dal i nějakých těch čtyřicet procent. Já si myslím, že je jako důležitý, aby byl člověk jako v klidu. Jako plně soustředěnej. A nemyslel na nic jinýho, jako když se zrovna sehrajeme nějakej zápas a soustředíme se jako všichni, jak chceme. Máme jeden úspěch, prostě, ale když má v hlavě člověk nějaký jiný třeba, já nevím, nějaký problémy, nebo nějaký myšlenky, prostě jiný, jiný myšlenkový chody, tak je to, tak je to špatný, ale já myslím, že ano, že vlastně to dělá velkej problém. Takže nějakých těch čtyřicet procent bych tomu dal, to je jako docela důležitý“ (rozhovor s hráčem H7)

Na výše uvedené situace navazuje důležitost udržet čistou hlavu a soustředit se pouze na hru. Schopnost udržet čistou hlavu pravděpodobně ovlivňuje i prostředí, ve kterém se hráči nacházejí, obzvlášť důležitý může být vliv diváků.

No ze začátku je to takové nové pro každého, když začíná někdo s CSkem a začíná hrát nějaké větší turnaje, tak to si myslím že pro lidi bývá stres z toho důvodu, že mu na tom záleží a ještě nebyl nikde a tak podobně. Někteří mají stres i na těch lankách, kde se to hraje někde, kde se to nehraje z domova, tak to je trochu stresující, protože nejsou ve svém prostředí. Ale pro mě by stresující situace byl už nějaký větší turnaj, protože já už jsem na takové… no co jsou pro někoho už jako velké turnaje, tak na to já už jsem zvyklý, ale ano, když jsem byl poprvé tak to pro mě taky bylo stresující, bylo to něco nového, dívá se na tebe najednou hodně lidí…je to takové prostě nové a je potřeba si na to zvyknout (rozhovor s hráčem H5)

Podle trenéra K5 patří k nejnáročnějším situacím také to, když tým ztratí během zápasu víru ve vítězství a následně i vůli vyhrát.

„Pro mě je nejvíc stresový, když ten tým prostě ztratí tu vůli vyhrávat v ten moment, kdy to je fakt jakože, že se stanou nějaký fuckupy, stanou se nějaký věci, který jsou prostě špatný a já z těch hráčů cítím, že najednou jsou všichni jako potichu a potřebuju nastartovat a v moment, kdy já je startuju třeba o tý taktický pauze, tak já občas cítím, že posílám energii do černý díry, že fakt, jakože ta extrémně neodpovídá, že tam na tý druhý straně nikdo jakoby nevzplane, že tam není něco, co by je mohlo nastartovat, ale to se nestávalo především jakože v předchozích iteracích tohodletoho týmu, kde jsme fakt jakože tam to bylo špatný“ (rozhovor s trenérem K5)

Náročnou situací, která se děje v zápase, ale zároveň je součástí i situací mezi spoluhráči, tedy v kategorii náročné situace v týmu, jsou hádky v týmu během zápasu. Ty mohou vést k vzteku, tlaku a také ztrátě víry ve vítězství.

„Tak je to všecko v pohodě, že když řešíme nějaký věci nebo máme nějaká neshody, tak to umíme vyřešit. Ale když během zápasu se pohádáme, tak to, tak to pak působí problémy, to bývám takový rozzlobený, je tam intenzivně cítit tlak na všech, všichni jsou skleslý a…tak tohle bych řekl.“ (rozhovor s hráčem H6)

Mezi náročné situace v týmu se na základě rozhovorů podařilo zařadit konflikty v týmu, chování ostatních hráčů a týmové zvládání porážek.

„Není to nějaké také, že když je vyrovnaný zápas a je to velmi těsné, spíš bych řekl, že když se nám nedaří a pohádáme se a nebo něco takového, že dokážeme jako tým na sebe jako štěkat, protože každý má nějakou tu osobnost a všichni nenávidíme prohrávání a najednou prohráváme, tak jsme schopný jakoby na sebe, nazval bych to štěkat, štěkat, takže to by sem řekl, že je jedna taková intenzivní zkušenost, že když se začneme hádat tak tady je to vážně zlé jako velmi. (rozhovor s hráčem H6)

„Tak co já nejvíc řeším, jsou asi jako chování ostatních hráčů v tom týmu. To mě asi jako osobně nejvíce vadí. Prostě když mám s někým problém, tak většinou to řeším i s tím hráčem" (rozhovor s hráčem H2)

„European teams I don't have many problems, i can just hear whatever I want but maybe most problems that I need to be careful about is not to offend their ego. Because the ego for player is a very important thing and you can destroy it. If you destroy it, you lose the player" (rozhovor s koučem K2)

Všechny výše uvedené situace spojuje jeden důležitý pojem, a to komunikace v týmu. Jedná se tedy o zastřešující kód, který ovlivňuje všechny výše uvedené situace.

11.2 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Druhá výzkumná otázka se zaměřila na identifikaci náročných situací v kariéře hráče pomocí rozhovorů. Kódováním informací z rozhovorů se podařilo identifikovat čtyři hlavní kategorie náročných situací:

TABULKA 32 - ROZDĚLENÍ NÁROČNÝCH SITUACÍ V ESPORTU

V tréninku	V zápase	V týmu	V kariéře
Kontrola pozornosti po celý trénink	Ztráta vůle vyhrát	Komunikace s ostatními hráči	Komunikace s vedením
Efektivní trénování	Čistá hlava při hře	Konflikty v týmu	Pochybnosti o perspektivě kariéry
	Hraní před diváky	Chování hráčů	
	Přechod na velké turnaje	Týmové zvládání porážek	
	Ztráta víry ve vítězství		
Plné soustředění na výkon			
	Hádky během zápasu		
Zvládání stresu			

Byla identifikována témata, která zapadají do více kategorií, největší rozsah mělo zvládání stresu, které bylo na základě rozhovorů zařazeno do všech kategorií. Z výsledků vyplývá, že nelze uvedené náročné situace vnímat jako jednotlivé entity. Všechny situace, které jsou zařazeny do týmových jsou ovlivňovány komunikací v týmu a lze předpokládat, že s lepší komunikací bude náročnost těchto situací klesat. Tento aspekt je nejspíše klíčový i pro situace hádek mezi hráči během zápasu, které zase mohou mít negativní vliv na týmovou víru ve vítězství, ztrátu vůle k vítězství a také na soustředění na výkon, které je klíčové jak v tréninku, tak v zápasech.

Mezi zápasové náročné situace patří také schopnost udržet si čistou hlavu a myslet pouze na hru. To může být pro hráče snazší, když hrají utkání online ve svém prostředí, případně v gaming housu s týmem. Ovšem v situaci, kdy hráči hrají naživo přímo před diváky, uvádějí, že situaci vnímají jinak a je to náročnější. V rozhovorech ovšem zaznělo, že náročné může být zvládnutí změny na toto živé hraní před lidmi. Nabízí se tedy přemýšlet o tom, že tento problém budou mít zejména mladší a méně zkušení hráči, zatímco u starších hráčů mohou vlivy živého hraní i diváků klesat. Případně může mít toto nastavení i pozitivní vliv, budou-li hráči podporováni fanoušky.

Identifikované náročné situace působí na první pohled hodně široce, ale při bližším zamyšlení se zdá, že zvládání většiny těchto situací může být ovlivňováno schopnostmi **vypořádávat se se stresem, efektivní komunikací v týmu**, **kontrolou emocí** a **disciplínou**.

12 PRÁCE PSYCHOLOGA V ESPORTU

12.1 VÝSLEDKY

Stejně jako náročné situace, byla i práce psychologa v esportu mapována pomocí rozhovorů. Hlavní zjištění vycházela z otázek, které se týkaly zkušeností hráčů s psychology v různých týmech a také jejich představ o tom, s čím by jim psycholog mohl pomoci. V rámci rozhovorů se podařilo identifikovat, jaká by měla být osobnost psychologa v esportu a také co by mělo být jeho náplní práce a jak by měl hráčům a trenérům pomoci. Nezáměrně se v rozhovorech také otevřelo téma nezájmu hráčů o psychology a co k němu vede.

„No, já bych řekl, že všeobecně hráči nemají rádi, nebo nemaj rádi psychology, nebo myslí si, že to je nepotřebný…i když je to potřebný“ (rozhovor s trenérem K1)

„Nepotřebuju kvůli tomu, že mám ty lidi se kterýma se bavím jako rodina mamka, že jo, to je můj velkej psycholog. To, to si nemyslím, že je kvůli tomu. Já si myslím spíš, že jak jsem prostě starší, tak já jsem jako v hlavě říkám, že já psychologa nemůžu potřebovat jako nebo že ho nepotřebuju, že jsem jakoby dost vyspělej. Mám svoji hlavu a já si já na to koukám jakoby z vrchu a myslím si, že mě nedokáže jakoby

pomoct psycholog já nevím, já to mám takhle zafixovaný. A je to prostě ve mně a myslím si jako nebo takhle já jsem si já si to rád vyslechnu, třeba když jakoby mluví o něčem" (rozhovor s hráčem H4)

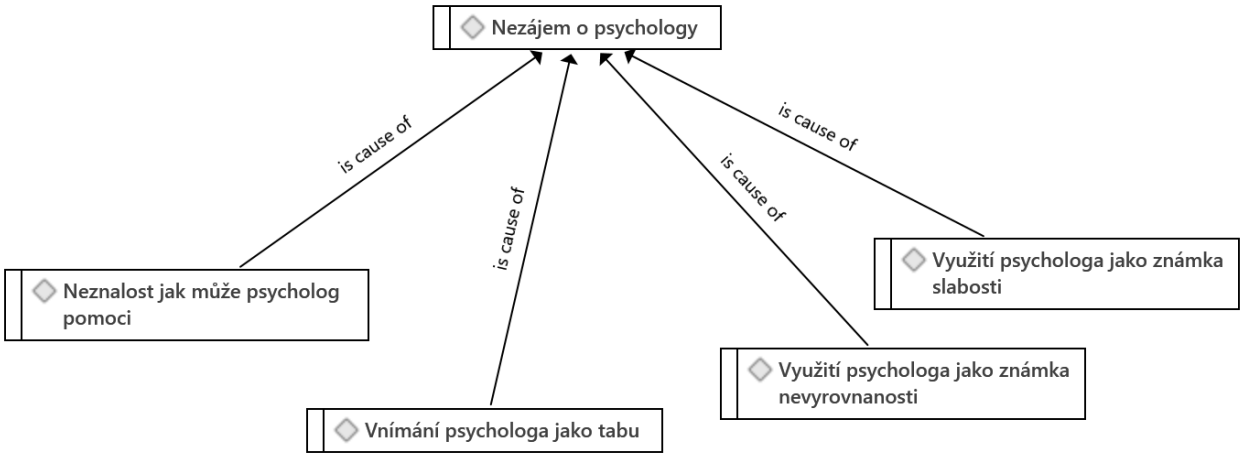
„Protože si neuvědomujou tu jako vlastně čím jim to může pomoct, protože to nemaj vysvětlený. Ale když jdou za tim psychologem" (rozhovor s trenérem K1)

„Těžká otázka….No to nevím popravdě, protože nikdy jsem neměl nějaké jakoby představy, že by jsem potřeboval nějakého psychologa na to, aby se mohl performovat nějak výše a tak. Takže nedokážu říct, ale tak asi nějaká komunikace a já by jsem to použil tak, že cokoliv mi ten člověk nabídne, tak to by sem jako využil, protože já nemám jako nějaký pohled na to, že co přesně, ale klidně bych ty rady aplikoval, protože vím že tam je něco co by mi mohl nabídnout, ale já nevím co to je." (rozhovor s hráčem H3)

„Pro mě to je něco, co jsem vlastně, dřív jsem si říkal, že to je spíš něco za co bych se styděl, že spolupracuju s psychologem, že to bylo jako takové dost jako tabu téma a takové něco za co bych se fakt jako styděl a teď si říkam, že to je vlastně ta nejlepší věc, co jsem mohl udělat, že jsem s ním začal spolupracovat" (rozhovor s hráčem H3)

„Ukazoval v nějakou v uvozovkách slabost, já jsem si myslel, že to je, že to že spolupracuješ s psychologem je ukázka nějaké slabosti a kdyby se to někdo dozvěděl, tak by to bylo (dlouhá odmlka), že by si o mně mohli myslet, že jsem prostě jako nevím nevyrovnaný nebo něco nebo já nevím prostě cokoliv" (rozhovor s hráčem H3)

OBRÁZEK 23 - DŮVODY PROČ HRÁČI NEMAJÍ ZÁJEM O PSYCHOLOGA (N = 17)



Na základě výše uvedených citací vyplývá, že hráčský nezájem o psychology vychází z toho, že nevědí, jak by jim psycholog mohl pomoci. Zároveň hráči uváděli, že využití psychologa by

mohlo být vnímáno jako známka slabosti, nevyrovnanosti a té je to určité tabu. Rozhovor hráčem H3 ale ukázal, že pokud tyto důvody překonají, psycholog jim může pomoci.

Důležitým zjištěním ohledně osoby psychologa je to, že dle hráčů i trenérů není nutné, aby rozuměl esportu. Pokud mu ale nerozumí, je velmi vhodné, aby měl alespoň základní znalosti o sportu.

Hráči na základě svých zkušeností, ale i očekávání pojmenovali žádoucí a nežádoucí charakteristiky u psychologa. Nežádoucí charakteristiky uváděli zejména hráči jednoho konkrétního týmu, kteří za sebou již měli několik zkušeností s psychology. Mezi tyto charakteristiky patřila snaha působit cool, nedospělé vystupování, jednání s hráči jako s dětmi a *cringe*[20] v jeho chování.

„Snažil…on byl tak…byl divnej charakter, že se snažil strašně bejt cool i přes to že, nevim - mu bylo 35, 40, ani nevim kolik mu bylo, ale byl starej, ale snažil se bejt prostě jako strašně cool a měl takový ty hlášky, který prostě jako - ne fakt byly cringe hrozně" (rozhovor s trenérem K1)

„feel like the previous psychologist straight up was really cringe" (rozhovor s hráčem H12)

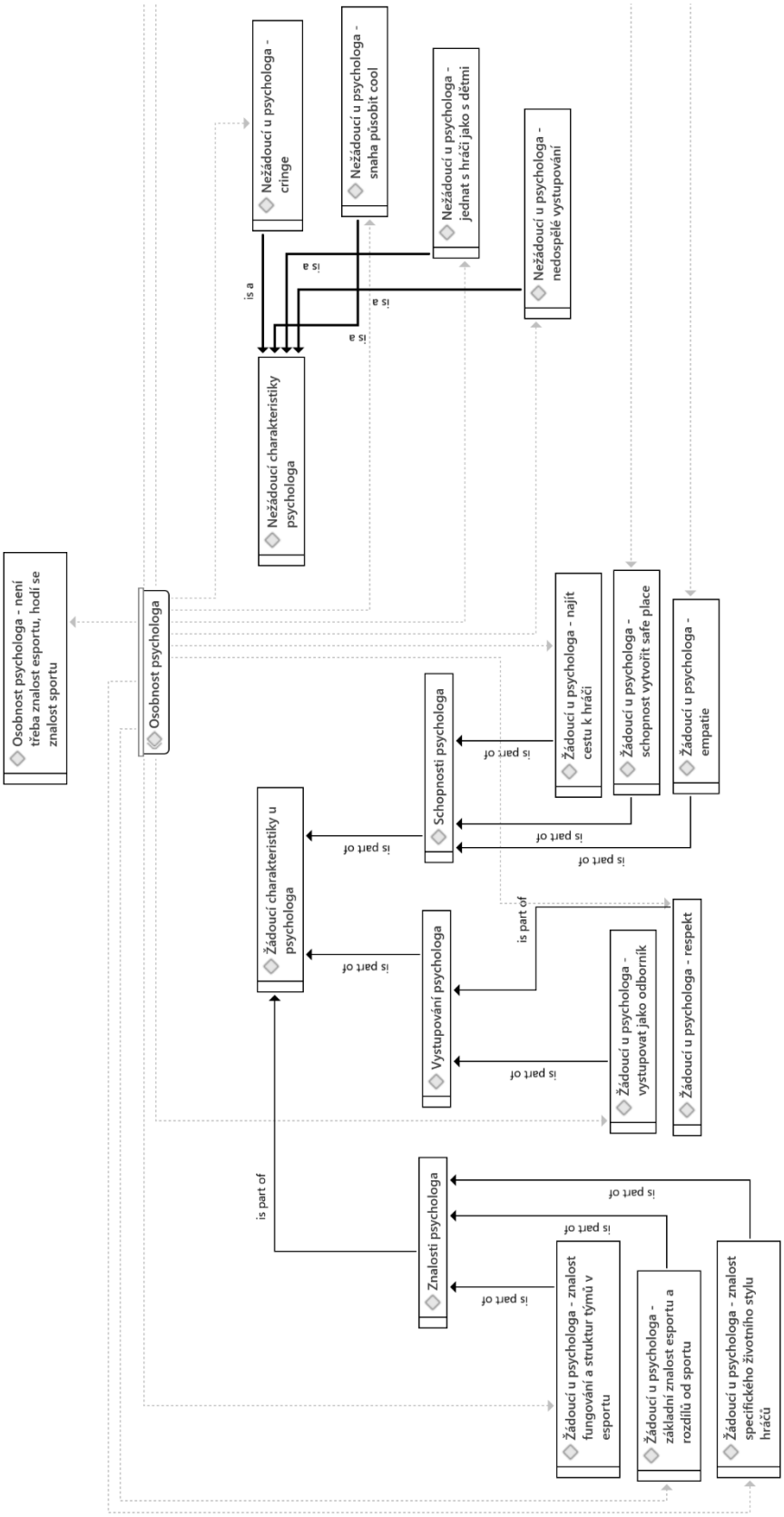
„I think the problem was that he didn't give very like mature, serious impression. He was like… I don't know… (smích) He was like ??? wrong too much and he didn't really talk like an adult." (rozhovor s hráčem H10)

„I think that the way he spoke was like he's speaking with children and I feel like myself and probably the whole team kind of didn't really appreciate the way… No, not really like I wanna say that good that far but I just feel like the way he told… honestly too cringe to take him seriously." (rozhovor s hráčem H12)

Hráči uváděli mnohem více věcí, které by ovšem psycholog splňovat měl. Na základě jejich odpovědí se dají žádoucí charakteristiky rozdělit do tří kategorií: (1) znalosti psychologa, (2) schopnosti psychologa, (3) vystupování psychologa.

[20] Pojem cringe nelze jasně definovat, ale hráči ho používají pro označení chování, které je dětinské, nevhodné, nedůstojné a má za následek, že se i okolní lidé cítí za člověka trapně a je jim situace nepříjemná

OBRÁZEK 24 - IDEÁLNÍ OSOBA PSYCHOLOGA V ESPORTU



Z hlediska znalostí je dle hráčů důležité, aby psycholog rozuměl fungování a strukturám týmů v esportu, měl by chápat základní rozdíly mezi esportem a sportem a také by měl rozumět specifickému životnímu stylu hráčů.

„Myslím si, že by mohl mít přehled o, o hře, že, minimálně aspoň protože já nemám rád nebo…. hodně těch psychologů si myslím, kteří nemají ani žádnou zkušenost s CSkem, a neví, co to je, tak to prostě přirovnávají ke sportu. A za mě to je úplně takový jako trošku jiný svět si myslím, nebo já, to je můj názor. Že se to nedá moc porovnávat a určitě je aspoň nějaká základní trošku nebo pokročilejší znalost CSka toho, jak to funguje, jaké jsou turnaje, co je důležité, není důležité, že funguje nějaký online, lan a prostě tady tohle, že tady je pět lidí v týmu, je tam kouč nějaký analytik jo a tady tohleto prostě si myslím, že nějaký základní požadavek pro to, aby mohl nějaký psycholog prostě spolupracovat s celým týmem, nebo aspoň esportovním takhle vždycky mít přehled o té hře, kterou bude.“ (rozhovor s hráčem H3)

„Ne asi nutné té hře jako takové. To je úplně něco jiného, my reálně sedíme doma jakoby 24/7 jsme teoreticky bez lidí, jako my se potkáváme s nějakými lidmi, takže by měl chápat jak ten náš život, že my reálně žijeme jako odříznutí od světa a je to něco jiného, že my potom i trochu jinak přemýšlíme ale jako není podle mě nutné, aby konkrétně té hře rozuměl.“ (rozhovor s hráčem H3)

Z hlediska vystupování bylo identifikováno, že psycholog by měl vystupovat jako odborník a zároveň vytvářet dojem respektu, který k němu mají hráči mít.

„Pardon if I sound weird but like, I guess like kind of have a respect? Like in terms of how the person presents so that like, like my teammates or myself can listen to the psychologist and kind of actually do it. Because I think for myself that psychologist that I've had before, some of them were very poorly presented, you know, like I can tell that, yeah, like maybe they studied in the university and like have like a degree but like“ (rozhovor s hráčem H9)

Podle hráčů je důležité, aby psycholog, který s nimi bude pracovat, dokázal najít cestu k hráčům, protože vnímají, že jsou hodně uzavření. Zároveň je pro ně důležité, aby dokázal vytvořit bezpečné prostředí a byl empatický.

„Learning and, actually, implementing was a lot different because I felt like that person's reading the people's like mood and stuff like that was way too low to be effective. So like the way how the person was presenting like that was a bit too weird that like… We don't want to listen to that person so you felt like kind of like worthless all the time…“ (rozhovor s hráčem H9)

„Jo, já si myslím, že určitě. Nebo aspoň já to tak cítím a vždycky jsem to cítil, že když už jsme měli nějaké sessions, tak mi přišlo, že pro všechny to byl takový ten safe place, kde sis fakt řekl teď můžu být úplně upřímný a vlastně nic se nestane, protože tady je prostě ten nějaký head boss psycholog, před kterým si tady nikdo nic nedovolí a každý si uvědomí že vlastně teďka je ten správný okamžik pro to být otevřený." (rozhovor s hráčem H3)

„Aby splňoval, no prostě aby uměl se mnou nějak pořešit to, co je potřeba. No že mi bude rozumět a pochopí mě a budeme se snažit najít jakože cesty k tomu, aby to bylo lepší. Asi by to trvalo asi jakože více sezení, ale samozřejmě když ten psycholog už má něco vystudované, tak asi bude vědět, ale aby věděl prostě…problémy můžeme mít jakékoliv a aby teda uměl to nějak tak kamarádky, aby si našel k tomu člověku nějakou cestu, že když je třeba někdo strašný introvert a nechce o tom moc mluvit a aby si i u toho introverta našel nějakou cestu. Neříkám že jsem to zrovna já, ale hodně lidí jsou té struktury jakože silný introvert a těžko si hledají cestu k lidem, že fakt, že si jen zvyknou na spoluhráče, tak aby si k němu našel nějakou cestu aby to s ním nějak rozumně vyřešil." (rozhovor s hráčem H5)

Hráči a trenéři vyjádřili velké množství věcí, se kterými cítí, že by psycholog v esportu mohl a měl pomáhat. Tyto požadavky na práci psychologa lze také rozdělit do tří skupin: (1) individuální práce se hráčem, (2) práce s týmem jako kolektivem, (3) edukace a nácvik dovedností. Všechny požadavky jsou uvedené níže v tabulce 33.

TABULKA 33 - NÁPLŇ PRÁCE PSYCHOLOGA DLE HRÁČŮ (N = 17)

Práce s týmem jako kolektivem	Individuální práce s hráči a trenéry	Edukace a nácvik dovedností
Diagnostika a řešení problémů	Řešení hráčových problémů	Jak zvládat frustraci
Nálada v týmu	Role lídra týmu	Jak zvládat tlak
Feedback na tým i trenéra	Péče o psychiku	Jak zvládat stres
Poskytnutí pohledu z odstupu	Režim mimo hraní	Jak zvládat prohry
Týmová spolupráce	Péče o zdraví	Jak přijímat a dávat kritiku
Mediace týmových záležitostí	Řešení osobního života	Jak naslouchat hráčům i trenérům
Týmovost	Chování hráčů	
Komunikace v týmu	Konzultace (poradenství)	
Mediace komunikace, kritiky	Vítězný mindset	
Mediace náročných témat	Disciplína	
Snaha hráčů při hře	Osobní rozvoj	

Interpretace a kontrola emocí	Mít s kým mluvit
Vůle k vítězství	Problémy se spánkem
Víra ve vítězství	Sebevědomí

12.2 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

V rámci třetí výzkumné otázky se podařilo odhalit, že hráči a trenéři mají poměrně jasné představy, co by měl psycholog v esportu splňovat a jaké charakteristiky jsou naopak nežádoucí.

Pro hráče a trenéry je důležité, aby se psycholog vyvaroval nedospělého chování, snahy působit „cool“ dojmem a také jednání s hráči, jako by jednal s dětmi. Tyto informace je třeba vnímat s rezervou, protože informanty jsou hráči z jednoho týmu, kteří měli negativní zkušenost s předchozím psychologem. Většina dotazovaných hráčů neměla žádnou zkušenost s psychologem, nebo pouze s tím, kterého jejich organizace využívá teď. Aktuálně jsou všechny organizace, které psychologa mají, spokojeny. Výše uvedené výsledky nabízejí jisté varování pro psychology, kteří by v esportu chtěli pracovat. I když se může zdát jako dobrý nápad snažit se hráčům přiblížit a komunikovat s nimi na jejich úrovni, hráči to nemusejí vnímat jako dobrý způsob. Tyto úvahy podporují i charakteristiky, které uváděli hráči a trenéři jako žádoucí u psychologa.

Na základě odpovědí respondentů lze žádoucí charakteristiky u psychologa rozdělit do tří kategorií: (1) **znalosti**, (2) **schopnosti**, a (3) **vystupování psychologa**.

Podle hráčů je důležité, aby měl psycholog znalosti specifického životního stylu hráčů, rozuměl tomu, že esport a sport nejsou stejné a jsou v nich rozdíly, které by měl znát. S tím souvisí i třetí bod a tedy to, že psycholog by měl mít znalost fungování a struktur týmů v esportu. Hráči ovšem zároveň uvádějí, že psycholog nemusí rozumět esportu, ale hodí se znalost sportu. Pro hráče tedy není důležité, aby psycholog rozuměl jednotlivým esportovým hrám, vyznal se v taktikách či v mechanikách. Je ovšem žádoucí mít znalost kompetitivního prostředí, které je orientované na výkon – jako ve sportu.

Mezi žádoucí schopnosti psychologa patří podle respondentů dovednost najít cestu k hráči, vytvořit bezpečné prostředí a být empatický. Je zajímavé, že někteří z respondentů sami popsali, že vnímají, že s hráči je náročné jednání, protože bývají uzavření a neradi se otvírají. Schopnost najít cestu k hráči, navázat s ním vztah a identifikovat vhodný způsob komunikace tak může být klíčové pro psychologickou práci.

Vystupování psychologa je téma, ke kterému se váží i výše uvedené nežádoucí charakteristiky. Respondenti uvedli, že je pro ně důležité, aby psycholog vystupoval jako odborník na svou práci a zároveň, aby vyvolával respekt. Ze všech výše uvedených výsledků lze usuzovat, že pro hráče je důležité, aby psycholog, který s nimi bude pracovat, byl odborníkem ve své profesi, dokázal si najít cestu k lidem, kteří jsou uzavření, ale zároveň si stále udržoval respekt a vystupoval profesionálně. Snaha přiblížit se hráčům jejich chováním se zdá spíše kontraproduktivní.

Během rozhovorů s respondenty se ukázalo, že hráči mají své důvody, proč nemít o spolupráci s psychologem zájem. Jedním z důvodů je to, že hráči nemusejí mít jasnou představu o tom, v čem by jim psycholog mohl pomoci, protože nejsou dostatečně informováni. Druhým důvodem je to, že hráči mohou vnímat využití psychologa jako známku nevyrovnanosti či slabosti. Jedná se o důvody, které jsou pravděpodobně společné pro esportovce i sportovce, ale ve sportu se již vnímání psychologů daří měnit, takže je možné, že k podobnému procesu dojde i v esportu. Nadějnou informací je, že české i světové esportové organizace k angažování psychologů již přistupují, takže je možné, že se jejich vnímání v esportu bude měnit a stanou se jeho běžnou součástí.

Na otázku, v čem by mohl psycholog organizacím pomoci, nabízí odpověď tabulka 33 uvedená v předchozí kapitole. Hráči a trenéři identifikovali aspekty, u kterých vnímají, že by jim s nimi psychologové mohli pomoci. Tyto aspekty byly pro přehlednost rozděleny do tří okruhů práce psychologa: (1) **individuální práce se hráči a trenéry**, (2) **práce s týmem jako kolektivem**, (3) **edukace a nácvik dovedností**. Samozřejmě se jednotlivé aspekty překrývají a není možné je striktně izolovat, ale z psychologického hlediska lze díky tomu identifikovat, že pokud bude psycholog pracovat v esportovém prostředí, měl by být schopen jak individuálních konzultací s hráči (poradenství, terapie, krizová intervence), tak práce se

skupinou. Vzhledem k tomu, že respondenti uvedli značné množství témat „jak zvládat …“ zdá se žádoucí, aby měl psycholog také určitý přehled o technikách, které může hráče učit.

Na základě těchto informací se nabízí myšlenka, že sportovní psychologové by měli být velmi dobře vybaveni i pro práci v esportu. Pro jejich úspěšnost ovšem může být klíčové, aby se dokázali seznámit s prostředím esportu, odlišnostmi od sportu a také pochopili specifický životní styl a potřeby esportovců.

13 STUDENTI V PROFESIONÁLNÍM HRANÍ

13.1 VÝSLEDKY

Čtvrtá výzkumná otázka se zaměřila na rozdíly mezi profesionálními a poloprofesionálními hráči, kteří studují a nestudují střední či vysokou školu v prezenčním studiu. Níže uvedená tabulka 34 ukazuje, kolik hodin denně stráví hráči hraním a spánkem podle toho, zda studují.

TABULKA 34 - PRŮMĚRNÉ DENNÍ POČET HODIN SPÁNKU A HRANÍ

	Studující		**Nestudující**			
	Průměr	**Medián**	**Průměr**	**Medián**	**df**	**signifikance**
Hodiny spánku	7,52	8	6,14	8	44	$p < 0,05$
Hodiny hraní	8,14	6	8,42	8	44	$p < 0,05$

Studující hráči chodí spát mezi desátou hodinou a půlnocí v 62 % případů. Zbylých 38 % chodí spát až po půlnoci. V případě nestudujících hráčů jich 80 % chodí spát až po půlnoci a pouze 20 % mezi desátou hodinou a půlnocí.

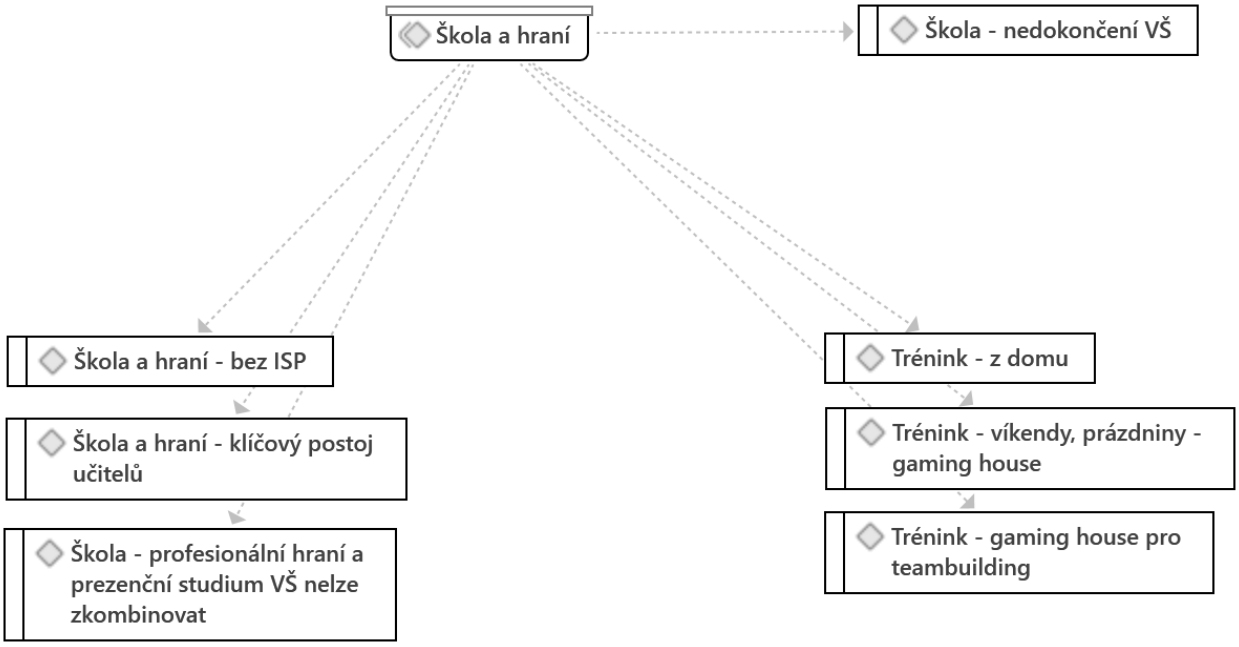
Všichni studenti i nestudenti vyplňovali i psychodiagnostické metody. Dotazníky a jejich dimenze, ve kterých byly odhaleny signifikantní rozdíly jsou uvedené v tabulce 35.

TABULKA 35 - SIGNIFIKANTNÍ ROZDÍLY MEZI STUDENTY A NESTUDENTY

Dimenze	df	Cohenovo d	signifikance
Reflexibilita (ISK)	35	0,9	$p < 0,05$
Extraverze (NEO-FFI)	35	0,89	$p < 0,05$
Odklon (SVF-78)	35	0,85	$p < 0,05$
Náhradní uspokojení (SVF-78)	35	1,09	$p < 0,05$
Potřeba sociální opory (SVF-78)	35	0,84	$p < 0,05$
POZ2 (SVF-78)	35	1,22	$p < 0,0014$
POZ (SVF-78)	35	0,76	$p < 0,05$

Kromě kvantitativních dat byly hráči i dotazování na jejich zkušenosti se zvládáním školy a studia zároveň.

OBRÁZEK 25 - IDENTIFIKOVANÉ SOUVISLOSTI ZVLÁDÁNÍ ŠKOLY A PROGAMINGU (N = 17)



Pozn.: Ve schématu je nesprávné označení ISP, jedná se o IVP

Dva z respondentů v rozhovorech uvedli, že začali studovat prezenčně vysokou školu, ale dle jejich názoru není možné tyto dvě činnosti skloubit. Respondent H5 přešel na kombinované studium, které zvládá.

„Tehdy jsem to ještě nedělal, tehdy jsem to tak ještě neměl. Ale teď jdu na kombinované studium a moje škola je velmi, velmi náročná, protože já studuju. Ale teda zděné kombinované studium. A moje škola je velmi, velmi náročná, protože já studuju na materiálně-technologické fakultě... Zkombinovat denní a hrát CSko je nemožné si myslím na mojí škole. Nebo jako my už máme jako jděme a hrad se skoro je nemožné. Si myslím na moje škole. Nebo jako my už to máme dané jako práci a někdy dokážeme fakt jako osum hodin strávit tím, že potřebujeme vyřešit něco co se týká hry, potřebujeme něco nového vyzkoušet a podobně, a to není šance aby se to dalo stíhat. Někdy jsem byl ve škole od devíti do tří a ještě si představit, že bych od čtyř do večera hrál, což je ještě málo, ani to někdy nestačí, tak to není šance…"
(rozhovor s hráčem H5)

O zkušenost ze studia na střední škole se podělil respondent H1. Ten uvedl, že nemá IVP a ani neměl možnost ho získat. Řekl také, že lze hraní se školou kombinovat, ale záleží zejména na přístupu učitelů a jejich vnímání esportu.

„Hele, ono to závisí hlavně na učitelích. Jakoby… Když si člověk, jakože učitel všimne toho, že něco takovýho dělá někdo, tak taky je důležitej ten jeho názor a když se s tím učitelem vídáte každej den, tak je to pak těžší, když má špatnej názor na to. Což byla moje zkušenost zrovna. Takže jakoby je to docela těžký. Ale zas u někoho to může být lepší, protože učitelé můžou podporovat toho hráče a tak."
(rozhovor s hráčem H1)

Podle hráčů jejich běžné fungování vypadá tak, že každý den trénují ze svých domovů, takže jsou s ostatními spojeni pouze pomocí internetu. Během volných dní (prázdnin, víkendů) jezdí do tzv. gaming housu, kde se scházejí osobně se spoluhráči a trénují tam.

13.2 SHRNUTÍ VÝSLEDKŮ A DISKUZE

Srovnání profesionálních a poloprofesionálních hráčů, kteří navštěvují a nenavštěvují prezenční studium, bylo náplní čtvrté výzkumné otázky.

Zajímavé rozdíly se objevily mezi oběma skupinami z hlediska investice času do spánku i do hraní. Zatímco studující hráči průměrně za den věnují 7,52 hodiny spánku a 8,14 hodin hraní,

nestudující hráči hrají průměrně 8,42 hodin a spí 6,14 hodin. Rozdíly byly v obou případech statisticky signifikantní. Pokud budeme vycházet z předpokladu, že standardní rozdělení dne by bylo 8 hodin na práci/studium, 8 hodin na spánek a 8 hodin pro volný čas, znamenalo by to, že hráči, kteří studují, věnují veškerý svůj volný čas hraní. Pozitivním zjištěním ale může být, že i když mají hráči studijní povinnosti a herní povinnosti, věnují spánku adekvátní čas. Hraní na této úrovni ovšem značně omezuje jejich možnosti na vyrovnaný životní styl. Zdá se také, že většina studujících hráčů chodí spát před půlnocí, což je značný rozdíl oproti nestudujícím hráčům a je pravděpodobné, že je to způsobené nutností vstávat do školy.

Skupiny byly srovnány také ve všech metodách, které byly součástí dotazníkové baterie. Signifikantní rozdíly byly odhaleny v dimenzích metod ISK, NEO-FFI a SVF-78. Zdá se, že to, že hráči chodí pravidelně do školy a potkávají se s jinými lidmi, má pozitivní vliv na jejich socializaci. Tuto úvahu podporuje vyšší skór v extraverzi a využívání sociální opory (SVF-78). Studující hráči jsou tak více otevřeni kontaktu s lidmi a více spoléhají na sociální opory při zvládání zátěžových situací. To podporují i informace o životním stylu z rozhovorů s hráči. Ti totiž uvádějí, že jejich běžná denní rutina spočívá v tom, že jsou sami u svých počítačů doma a s ostatními lidmi komunikují pouze pomocí počítače. Lze tedy předpokládat, že díky pravidelným návštěvám školy mají studující hráči větší četnost sociálních kontaktů.

Vyšší skór reflexibility je možné vysvětlit tím, že častějšími osobními kontakty s lidmi jsou studující progameři častěji vystavováni situacím, ve kterých je nutné vnímat reakce své i ostatních lidí. Osobní komunikace také vyžaduje komplexnější zpracovávání podnětů (mimika, gestika, posturika) než online komunikace.

Větší využívání odklonových strategií (POZ2 v SVF-78; náhradní uspokojení, odklon) u studujících hráčů může opět souviset s náplní života hráčů. Zatímco se zdá, že pro nestudující progamery je jedinou dominantní složkou právě hraní, studující oproti tomu musejí řešit ještě školu. Pokud tedy studující hráči zažívají stres spojený se školou, mohou se s ním vyrovnávat pomocí odvedení myšlenek k esportu, či naopak. Zatímco nestudující hráči další dominantní složku života nemají a nemohou se tak odklonit k ničemu jinému.

Z výše uvedených výsledků se tak zdá, že prezenční studium školy podporuje sociální složku života hráčů, pocit sociální opory a přidává další možnosti copingových strategií. Je ale otázkou, na kolik jsou tyto benefity umožněné školou. Možností rozhodně je, že podobných výsledků by bylo dosaženo i v případě, že by hráči pravidelně chodili do společnosti kvůli jiným aktivitám.

Na základě rozhovorů s hráči se zkušeností se studiem, současně s provozováním progamingu, se zdá, že prezenční studium vysoké školy není možné s profesionálním hraním zkombinovat. Jedná se ovšem o výpověď pouze jednoho hráče. Druhý hráč popisoval svou zkušenost během studia střední školy a uvedl, že mu nebylo umožněno získat IVP a dle jeho tvrzení je zcela klíčový postoj učitelů, kteří tak mohou ovlivnit, jestli je možné zkombinovat studium střední školy a profesionální hráčskou kariéru.

O udělení IVP standardně rozhoduje škola, resp. ředitel. Jednou z podmínek rozhodnutí je také prokázání nadanosti. Cílem většiny IVP u nadaných žáků je omluvit zvýšenou absenci kvůli tréninkům a soutěžím, to může vypadat, tak, že člověk chodí do školy třeba jen na několik vyučovacích hodin, nebo vůbec ale musí následně prokázat znalosti a dovednosti u komisionálního přezkoušení (Vyhláška č. 27/2016 Sb.).

Paragraf 27 konkrétně uvádí, jak se posuzuje nadání: *„Zjišťování mimořádného nadání včetně vzdělávacích potřeb žáka provádí školské poradenské zařízení ve spolupráci se školou, která žáka vzdělává. Pokud se nadání žáka projevuje v oblastech pohybových, manuálních nebo uměleckých dovedností, vyjadřuje se školské poradenské zařízení zejména ke specifikům žákovy osobnosti, která mohou mít vliv na průběh jeho vzdělávání, a míru žákova nadání zhodnotí odborník v příslušném oboru, jehož odborný posudek žák nebo zákonný zástupce žáka školskému poradenskému zařízení poskytne“* (Vyhláška č. 27/2016 Sb.).

Na základě aktuálního nastavení se zdá, že legislativně by bylo možné pro hráče získat IVP, nicméně je otázkou, jestli jsou školská poradenská zařízení a ředitelé škol dostatečně obeznámeni s oblastí esportu, aby pro ně bylo vůbec představitelné zvažovat udělení IVP.

14 DISKUZE A LIMITY

Představená práce se snaží komplexně zmapovat pozici a roli psychologie v profesionálním esportu. Pro splnění tohoto cíle bylo třeba vytvořit dílčí výzkumné otázky, které se zabývaly jednotlivými psychologickými aspekty. Odpovědi na tyto otázky a konkrétní zjištění jsou postupně uváděna v dílčích diskuzích u jednotlivých kapitol. Závěrečná diskuze si tedy klade za cíl začlenit zjištění do celkového kontextu práce, resp. problematiky psychologie v progamingu.

V kapitole věnované náročným situacím se podařilo identifikovat čtyři faktory, které se zdají jako klíčové v celém kontextu esportu a psycholog je může ovlivnit. Jedná se o: (1) **schopnost vypořádávat se se stresem,** (2) **efektivní komunikaci v týmu**, (3) **kontrolu emocí** a (4) **disciplínu**.

Schopnost vypořádat se se stresem se jeví jako klíčová z hlediska zvládání náročných situací, kterým jsou hráči vystaveni. Na základě výsledků se zdá, že hráči obecně využívají vhodné copingové strategie, nicméně mají rezervy ve využívání sociálních opor. Roli v tom pravděpodobně hrají osobnostní faktory hráčů (introverze, uzavřenost) a také nižší úroveň

sociálních kompetencí i četnost jejich sociálních kontaktů mimo organizaci. Je důležité zmínit, že výsledky této studie mohou poukazovat na existující korelaci, ale není možné předjímat, jaký směrem míří případná kauzalita.

Dle existujících studií (Poulus et al., 2020, 2022a, 2022b; Kou & Gui, 2020; Smith et al., 2019) i výsledků tohoto výzkumu je možné uvést, že hráči jsou vystaveni velkému množství stresorů, které jsou způsobovány spoluhráči, vedením organizace, zápasy, tréninky, fanoušky, technickými problémy, ale i vlastním přemýšlením hráčů. Zdá se, že to, co odděluje nejlepší hráče od ostatních, je schopnost nenechat se ovlivňovat takovým množstvím stresorů a vypořádávat se s nimi (Poulus et al., 2022b).

Efektivní komunikace je pro hráče na základě výzkumu významná ve více oblastech. Primárně se jedná o klíčovou složku hraní, která je zásadní pro kooperaci v týmových hrách. Zároveň ovšem hráči často uváděli, že vztahy a komunikace se spoluhráči mohou být zdrojem náročných situací, stresu, negativních emocí v utkání a dalších. Na základě výsledků osobnostních dotazníků a dotazníku sociálních kompetencí se zdá, že komunikační schopnosti hráčů mohou mít rezervy. Hráči v rozhovorech sami uváděli, že komunikace je mnohdy náročná a byli by rádi, kdyby jim psycholog pomohl rozvíjet komunikační schopnosti v týmu, stejně jako ji zprostředkovávat.

Hráči nebyli jednotní, jestli je pro ně lepší být během zápasu „v emocích“ nebo naopak být v klidu. Shodli se ale v tom, že negativní emoce od spoluhráčů mají na výkon jedinců i celého týmu negativní vliv. Hráči tedy mohou být během zápasů ovlivňováni svými emocemi, ale také i emocemi spoluhráčů. Vliv emocí zdůrazňovali i trenéři. Zdá se tedy důležité, aby byli hráči schopni zpracovávat, kontrolovat a také ventilovat své emoce formou, která bude produktivní pro spoluhráče i je samé. Pokud hráči tyto dovednosti zvládnou, lze také předpokládat, že to podpoří vztahy v týmů a celkovou týmovost.

Důležitost disciplíny zazněla v rozhovorech opakovaně. Hráči uváděli, že ti, kteří mají za sebou pracovní či sportovní zkušenost, fungují disciplinovaněji, uvědomují si důležitosti tréninkových procesů, mají větší respekt k trenérovi a vedení. Disciplína je ale pro hráče důležitá z více důvodů. Jedním z nich je podpora wellbeingu. Pro hráče je žádoucí dodržovat

doporučení pro zlepšení wellbeingu a následně i výkonnosti (Baumann et al., 2022), která jsou ovšem svým způsobem omezující. Lze tedy předpokládat, že se do toho hráči musejí nutit a větší disciplinovanost ve smyslu dodržování pokynů od trenérů jim v tom může pomoci. Druhá rovina spočívá v chování vůči spoluhráčům a trenérům projevováním dostatečného respektu, dodržování hranic, s čímž mají hráči dle rozhovorů občas potíže. Třetí rovinou je disciplína ve smyslu dodržování taktik a postupů během hry.

Z dílčích diskuzí i z této kapitoly je zřejmé, že role psychologie v esportu je, stejně jako v jiných odvětvích, velmi komplexní a není možné jasně definovat oblasti, kterým by se měla věnovat, mj. protože jejich počet je příliš velký. Na základě získaných informací je ale možné psychologům doporučit, aby se při vstupu do tohoto prostředí zaměřili na čtyři hlavní faktory, které jsou uvedeny v úvodu této kapitoly.

Zřejmým limitem této studie je její orientační design. Podařilo se identifikovat témata, která je důležitá v esportu řešit, stejně jako zmapovat specifika tohoto prostředí. Pro porozumění konkrétním výsledkům a souvislostem ovšem chybí podrobnější data a materiály, které by se zaměřily na užší a konkrétní témata. Výstupem jsou tedy obecně identifikovaná témata, která by bylo vhodné zkoumat, nikoliv však podklady umožňující hlubší porozumění daným problémům.

Dalším možným limitem jsou pochybnosti autora o validitě některých použitých metod. Extrémně nízký skór ve škále ochoty učit se v dotazníku LMI a velmi nízký průměrný percentil v obou dimenzích dotazníku STAI mohou vést k myšlence, že zvolené metody možná nebyly vhodné pro profesionální hráče. Vzhledem k tomu, že výzkumná skupina vykazuje průměrný věk 22 let s modem v 18 letech, jedná se o generaci narozenou po roce 2000. To nabízí otázku, zda není problém v neaktuálnosti metod, případně jejich norem, které možná již nejsou vhodné pro mladší populace respondentů, případně pro dnešní respondenty obecně, jsou-li metody celkově zastaralé.

Třetím limitem, již především subjektivně vnímaným, je výzkumníkův pocit z rozhovorů. Témata pro rozhovory byla jasně stanovená, nicméně prakticky v každém rozhovoru se obsah stočil k jednomu hlavnímu tématu, u kterého respondent předal velké množství

informací, i na úkor dalších témat. Dojem je tedy takový, že hráči mají k dispozici mnohem více informací, které mohou být relevantní ke všem zkoumaným tématům, ale bohužel je nebylo možné, vzhledem k možnostem a kapacitám studie, všechny zmapovat.

ZÁVĚR

Hlavním tématem této práce byla psychologická specifika ve výkonnostním hraní digitálních her. Cílem bylo zmapovat náročné situace, se kterými se profesionální a poloprofesionální hráči mohou setkávat a které na ně vytvářejí psychický tlak, a zároveň odhalit, zda je možné popsat určitá psychologická specifika u progamerů, případně specifikovat jejich psychologický profil. Na obě tato témata jsou úzce navázány také psychologické potřeby hráčů a jim poskytovaná psychologická podpora. Studie se také zaměřila na rozdíly mezi profesionálními hráči, kteří studují prezenční studium, a těmi, kteří nestudují.

Pro naplnění těchto cílů byly stanoveny čtyři výzkumné otázky.

VO1: Jaká jsou osobnostní specifika (psychologický profil) profesionálního hráče?

Ukázalo se, že se jedná o introvertní jedince, kteří jsou orientovaní na výsledky svého snažení. Raději tráví čas sami, případně jen se svými nejbližšími. Bývají svědomití, otevření novým myšlenkám a zkušenostem a je pro ně typický interní locus of control. Výsledky ukazují, že progameři jsou také samostatní, netrpí příliš velkými obavami ze selhání a vykazují vysokou míru soutěživosti. Během jejich kariéry na ně působí velké množství různých

stresorů, ale mají adekvátně vyvinutou většinu copingových mechanismů. Výjimkou jsou ty, které jsou zaměřené na sociální opory. Hráči jich příliš nevyužívají, což pravděpodobně souvisí s nižší úrovní jejich sociálních kompetencí a celkově méně intenzivním sociálním životem mimo esport. Jako klíčové prvky pro fungování hráčů se spoluhráči se ukázaly týmovost a komunikace. Profesionální hráči tráví spánkem adekvátní dobu, nicméně je pro ně typické chodit spát až v pozdních nočních, respektive spíše ranních, hodinách. Většina z nich také nevykonává pravidelnou fyzickou (sportovní) aktivitu.

VO2: Jaké situace vnímají hráči jako náročné?

Na základě rozhovorů s hráči a trenéry se podařilo identifikovat celkem 16 situací, které vnímají jako náročné. Tyto situace byly rozděleny do čtyř kategorií: (1) v tréninku, (2) v zápase, (3) v týmu a (4) v kariéře, na základě toho, kde se situace vyskytují a jak vznikají. Zdá se ovšem, že zvládání většiny těchto náročných situací může být ovlivněno čtyřmi faktory: (1) schopností vypořádávat se se stresem, (2) efektivní komunikací, (3) kontrolou emocí a (4) disciplínou. Na základě získaných informací je možné psychologům doporučit, aby se při vstupu do esportového prostředí zaměřili ve své práci na tyto čtyři hlavní faktory, které mohou komplexně ovlivňovat většinu náročných situací, které hráči zažívají.

VO3: Jaké jsou psychologické potřeby hráčů v oblasti progamingu?

Tato výzkumná otázka se zabývala osobností psychologa a náplní práce psychologa v progamingu. Z hlediska jeho očekávané osobnosti respondenti uvedli, že je pro ně důležité, aby psycholog vystupoval jako odborník na svou práci a zároveň, aby měl respekt. Pro hráče a trenéry je důležité, aby psycholog, který s nimi bude pracovat, byl odborníkem ve své profesi, dokázal si najít cestu k lidem, kteří jsou uzavření, ale zároveň si stále udržoval odstup a vystupoval profesionálně. Snaha přiblížit se hráčům jejich chováním se zdá spíše kontraproduktivní. Mezi žádoucí schopnosti psychologa patří podle respondentů dovednost najít cestu k hráči, vytvořit bezpečné prostředí a být empatický. Podle hráčů je důležité, aby měl psycholog znalosti specifického životního stylu hráčů, rozuměl tomu, že esport a sport nejsou stejné disciplíny a jsou v nich rozdíly, které by měl znát. Není pro ně důležité, aby psycholog rozuměl jednotlivým esportovým hrám, vyznal se v taktikách či v mechanikách.

Je ovšem žádoucí mít znalost kompetitivního prostředí, které je orientované na výkon – jako ve sportu.

Náplň práce psychologa by měla spočívat zejména ve třech oblastech: (1) **individuální práce se hráči a trenéry**, (2) **práce s týmem jako kolektivem**, (3) **edukace a nácvik dovedností**. Tyto oblasti byli identifikovány na základě 34 témat, které uvedli hráči a trenéři. Na základě těchto informací se nabízí myšlenka, že sportovní psychologové by měli být velmi dobře vybaveni i pro práci v esportu. Pro jejich úspěšnost ovšem může být klíčové, aby se dokázali seznámit s prostředím esportu, odlišnostmi od sportu a také pochopili specifický životní styl a potřeby esportovců.

VO4: Jak se liší hráči, kteří navštěvují prezenční studium, od hráčů, pro které je hraní jedinou dominantní povinností?

Čtvrtá výzkumná otázka se zabývala srovnáním profesionálních a poloprofesionálních hráčů, kteří prezenčně studují střední, nebo vysokou školu, s těmi, kteří nestudují. Pozitivním zjištěním je to, že i když mají hráči studijní povinnosti a herní povinnosti, věnují spánku adekvátní čas. Hraní na této úrovni ovšem značně omezuje jejich možnosti na vyrovnaný životní režim. Zdá se také, že většina studujících hráčů chodí spát před půlnocí, což je značný rozdíl oproti nestudujícím hráčům a je pravděpodobné, že je to způsobené nutností vstávat do školy.

Z výsledků vychází, že prezenční studium školy podporuje sociální složku života hráčů, pocit sociální opory a přidává další možnosti copingových strategií. Je ale otázkou, na kolik jsou tyto benefity umožněné školou. Možností rozhodně je, že podobných výsledků by bylo dosaženo i v případě, že by hráči pravidelně chodili do společnosti kvůli jiným aktivitám.

Na základě jedné z výpovědí by bylo možné usuzovat, že prezenční studium vysoké školy není možné s profesionálním hraním zkombinovat. Druhý hráč pak popisoval svou zkušenost během studia střední školy a uvedl, že mu nebylo umožněno získat IVP a dle jeho zážitků je zcela klíčový postoj učitelů, kteří tak mohou ovlivnit, jestli je možné zkombinovat studium střední školy a profesionální hráčskou kariéru.

Výsledky celého výzkumu uspokojivě odpověděly na položené výzkumné otázky a pomohly tak lépe zmapovat psychologická témata v esportu.

Rešerše provedená ke zkoumaným tématům ukázala, že i když už není esport pro výzkumníky neznámou oblastí, studií, které se mu věnují z psychologického hlediska, je stále velmi málo. Dle autorova názoru lze za uspokojivě zmapovanou považovat oblast stresu a copingových strategií. U většiny ostatních aspektů se podařilo dohledat spíše dílčí informace, které se tato studie pokusila propojit a využít. O to důležitější se zdá přínos této studie, která sice obecněji, ale relativně široce zmapovala klíčová témata v progamingu.

Mapující povaha této studie ovšem přináší mnoho dalších otázek, které jsou vhodné pro další výzkumy. Praktický každá tematická kapitola by potřebovala rozšíření a další hlubší výzkum. Dle autorova názoru by za podrobnější prozkoumání aktuálně nejvíce stály sociální schopnosti profesionálních hráčů a kvantita a kvalita jejich vztahů. Zajímavé by také bylo detailněji prozkoumat vliv únavy na výkony hráčů a pokusit se změřit, po jaké době se únava u hraní projevuje, zejména pomocí psychofyziologických metod. Identifikace důvodů, proč chodí hráči spát v ranních hodinách, by zase mohla vést k lepšímu celkovému pochopení hráčů digitálních her.

SOUHRN

Videohry byly na počátku způsobem ukázky toho, čeho je moderní technologie schopná. Postupem času se za téměř 70 let existence vyvinuly přes volnočasovou aktivitu až do mainstreamu popkultury a kompetitivní aktivity. Nyní žijeme v době, kdy je poměrně běžné si hraním digitálních her na výkonnostní úrovni vydělávat peníze ve smyslu hlavního finančního příjmu. Tento životní styl, stejně jako profesionální sport, s sebou ovšem přináší i značné nároky na psychiku, které doposud nebyly dostatečně zmapovány.

Cílem této práce je zmapovat náročné situace, se kterými se profesionální a poloprofesionální hráči digitálních her mohou setkávat a které na ně vytvářejí psychický tlak, a zároveň odhalit, zda existují nějaká psychologická specifika u výkonnostních hráčů, tedy pokusit se zmapovat jejich psychologický profil. Na obě tato témata jsou úzce navázány také psychologické potřeby hráčů a psychologická podpora.

Pro naplnění těchto cílů byly stanoveny 4 výzkumné otázky:

VO1: Jaká jsou osobnostní specifika (psychologický profil) profesionálního hráče?

VO2: Jaké situace vnímají hráči jako náročné?

VO3: Jaké jsou psychologické potřeby hráčů v oblasti progamingu?

VO4: Jak se liší hráči, kteří navštěvují prezenční studium, od hráčů, pro které je hraní jedinou dominantní povinností?

Na základě uvedených cílů výzkumu a výzkumných otázek byl zvolen orientační výzkum, který pracuje s prvky explorační a diferenciační studie. Pro kompletní mapování byl vytvořen smíšený design. Data byla získána pomocí baterie psychodiagnostických metod (STAI, LMI, 3SD, NEO-FFI, ISK-K, DMP, SVF-78, 3D-WS-12, LOC), dotazníku vlastní konstrukce a polostrukturovaných rozhovorů s hráči a trenéry z českých profesionálních organizací. Celkem tvořilo výzkumný soubor 45 profesionálních a poloprofesionálních hráčů a 5 trenérů. Komparační skupina byla sestavena ze 183 volnočasových hráčů. Vzhledem k designu orientačního výzkumu s exploračními cíli byly pro většinu dat využity zejména deskriptivní statistiky. Pro srovnání výzkumné a komparační skupiny byla využita inferenční statistika. Rozhovory byly zpracovány otevřeným kódováním a následně selektivním kódování.

Závěry této studie se tedy opírají o deskriptivní data, výsledky inferenční statistiky mezi výzkumnou a komparační skupinou, výsledky z rozhovorů a také o výzkumníkovu reflexi.

Z hlediska mapování psychologického profilu profesionálních hráčů se ukázalo se, že se jedná o introvertní jedince, kteří jsou orientovaní na výsledky svého snažení. Raději tráví čas sami, případně jen se svými nejbližšími. Bývají svědomití, otevření novým myšlenkám a zkušenostem a je pro ně typický interní locus of control. Výsledky ukazují, že progameři jsou také samostatní, netrpí příliš velkými obavami ze selhání a vykazují vysokou míru soutěživosti. Během jejich kariéry na ně působí velké množství různých stresorů, ale mají adekvátně vyvinutou většinu copingových mechanismů. Výjimkou jsou ty, které jsou zaměřené na sociální opory. Hráči jich příliš nevyužívají, což pravděpodobně souvisí s nižší úrovní jejich sociálních kompetencí a celkově méně intenzivním sociálním životem mimo esport. Jako klíčové prvky pro fungování hráčů se spoluhráči se ukázaly týmovost a komunikace. Profesionální hráči tráví spánkem adekvátní dobu, nicméně je pro ně typické

chodit spát až v pozdních nočních, respektive spíše ranních, hodinách. Většina z nich také nevykonává pravidelnou fyzickou (sportovní) aktivitu.

Na základě rozhovorů s hráči a trenéry se podařilo identifikovat celkem 16 situací, které vnímají jako náročné. Tyto situace byly rozděleny do čtyř kategorií: (1) v tréninku, (2) v zápase, (3) v týmu a (4) v kariéře, na základě toho, kde se situace vyskytují a jak vznikají. Zdá se ovšem, že zvládání většiny těchto náročných situací může být ovlivněno čtyřmi faktory: (1) schopností vypořádávat se se stresem, (2) efektivní komunikací, (3) kontrolou emocí a (4) disciplínou. Na základě získaných informací je možné psychologům doporučit, aby se při vstupu do esportového prostředí zaměřili ve své práci na tyto čtyři hlavní faktory, které mohou komplexně ovlivňovat většinu náročných situací, které hráči zažívají.

Třetí výzkumná otázka se zabývala osobností psychologa a náplní práce psychologa v progamingu. Z hlediska jeho očekávané osobnosti respondenti uvedli, že je pro ně důležité, aby psycholog vystupoval jako odborník na svou práci a zároveň, aby měl respekt. Pro hráče a trenéry je důležité, aby psycholog, který s nimi bude pracovat, byl odborníkem ve své profesi, dokázal si najít cestu k lidem, kteří jsou uzavření, ale zároveň si stále udržoval odstup a vystupoval profesionálně. Snaha přiblížit se hráčům jejich chováním se zdá spíše kontraproduktivní. Mezi žádoucí schopnosti psychologa patří podle respondentů dovednost najít cestu k hráči, vytvořit bezpečné prostředí a být empatický. Podle hráčů je důležité, aby měl psycholog znalosti specifického životního stylu hráčů, rozuměl tomu, že esport a sport nejsou stejné disciplíny a jsou v nich rozdíly, které by měl znát. Není pro ně důležité, aby psycholog rozuměl jednotlivým esportovým hrám, vyznal se v taktikách či v mechanikách. Je ovšem žádoucí mít znalost kompetitivního prostředí, které je orientované na výkon – jako ve sportu.

Náplň práce psychologa by měla spočívat zejména ve třech oblastech: (1) individuální práce se hráči a trenéry, (2) práce s týmem jako kolektivem, (3) edukace a nácvik dovedností. Tyto oblasti byli identifikovány na základě 34 témat, které uvedli hráči a trenéři. Na základě těchto informací se nabízí myšlenka, že sportovní psychologové by měli být velmi dobře vybaveni i pro práci v esportu. Pro jejich úspěšnost ovšem může být klíčové, aby se dokázali seznámit

s prostředím esportu, odlišnostmi od sportu a také pochopili specifický životní styl a potřeby esportovců.

Čtvrtá výzkumná otázka se zabývala srovnáním profesionálních a poloprofesionálních hráčů, kteří prezenčně studují střední, nebo vysokou školu, s těmi, kteří nestudují. Pozitivním zjištěním je to, že i když mají hráči studijní povinnosti a herní povinnosti, věnují spánku adekvátní čas. Hraní na této úrovni ovšem značně omezuje jejich možnosti na vyrovnaný životní režim. Zdá se také, že většina studujících hráčů chodí spát před půlnocí, což je značný rozdíl oproti nestudujícím hráčům a je pravděpodobné, že je to způsobené nutností vstávat do školy.

Z výsledků vychází, že prezenční studium školy podporuje sociální složku života hráčů, pocit sociální opory a přidává další možnosti copingových strategií. Je ale otázkou, na kolik jsou tyto benefity umožněné školou. Možností rozhodně je, že podobných výsledků by bylo dosaženo i v případě, že by hráči pravidelně chodili do společnosti kvůli jiným aktivitám.

Na základě jedné z výpovědí by bylo možné usuzovat, že prezenční studium vysoké školy není možné s profesionálním hraním zkombinovat. Druhý hráč pak popisoval svou zkušenost během studia střední školy a uvedl, že mu nebylo umožněno získat IVP a dle jeho zážitků je zcela klíčový postoj učitelů, kteří tak mohou ovlivnit, jestli je možné zkombinovat studium střední školy a profesionální hráčskou kariéru.

Výsledky celého výzkumu uspokojivě odpověděly na položené výzkumné otázky a pomohly tak lépe zmapovat psychologická témata v esportu.

Rešerše provedená ke zkoumaným tématům ukázala, že i když už není esport pro výzkumníky neznámou oblastí, studií, které se mu věnují z psychologického hlediska, je stále velmi málo. Dle autorova názoru lze za uspokojivě zmapovanou považovat oblast stresu a copingových strategií. U většiny ostatních aspektů se podařilo dohledat spíše dílčí informace, které se tato studie pokusila propojit a využít. O to důležitější se zdá přínos této studie, která sice obecněji, ale relativně široce zmapovala klíčová témata v progamingu.

Mapující povaha této studie ovšem přináší mnoho dalších otázek, které jsou vhodné pro další výzkumy. Praktický každá tematická kapitola by potřebovala rozšíření a další hlubší výzkum. Dle autorova názoru by za podrobnější prozkoumání aktuálně nejvíce stály sociální schopnosti profesionálních hráčů a kvantita a kvalita jejich vztahů. Zajímavé by také bylo detailněji prozkoumat vliv únavy na výkony hráčů a pokusit se změřit, po jaké době se únava u hraní projevuje, zejména pomocí psychofyziologických metod. Identifikace důvodů, proč chodí hráči spát v ranních hodinách, by zase mohla vést k lepšímu celkovému pochopení hráčů digitálních her.

SEZNAM ZDROJŮ

Akbari, M., Seydavi, M., Spada, M. M., Mohammadkhani, S., Jamshidi, S., jamaloo, a., … & Ayatmehr, F. (2021). The big five personality traits and online gaming: a systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 611-625. https://doi.org/10.1556/2006.2021.00050

Ardelt, M. (2003). Empirical assessment of three-dimensional wisdom scale. *Research on Aging,* 25, 275-324.

Ascher, M. S., & Levounis, P. (2015). *The behavioral addictions.* American Psychiatric Publishing.

Atkinson, J. W. (1974). The mainstream of achievement-orientated aktivity. In Atkinson, J. W., Raynor, J. O. (eds.). *Motivation and achievement.* Halstead.

Atkinson, J. W. (1978). Motivational determinants of intellective performace and cumulative achievement. In J. W. Atkinson & J. O. Raynor (Eds.), *Personality, motivation, and achievement* (str. 221-242). Hemisphere.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: a systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1

Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a professional gamer: gaming motives as predictors of career plans to become a professional esport player. *Frontiers in Psychology*, 11. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866

Barcaj, M., Příhodová, T., Bolceková, E., Preiss, M., Maliňáková, J., & Raisová, M. (2018). *Krátká temná triáda.* Propsyco.

Basler, J. (2016). Počítačové hry, jejich dělení, současné tendence vývoje a základní výzkumná šetření z oblasti počítačových her. *Trends in Education,* 9(1), 20-27. DOI:10.5507/tvv.2016.003

Batu, M., KOCAÖMER, C., TOS, O., & KOCAÖMER, N. (2022). Türkiye'de espor oyunları oynama niyetini etkileyen motivasyonel faktörleri anlamak. *TRT Akademi*, 7(16), 1032-1051. https://doi.org/10.37679/trta.1141742

Baumann, A., Mentzoni, R. A., Erevik, E., & Pallesen, S. (2022). A qualitative study on Norwegian esports students' sleep, nutritional and physical activity habits and the link to health and performance. *International Journal of Esports*, 1(1). Retrieved from https://www.ijesports.org/article/88/html

Bean, A. & Pooran, N. (2022). The video gamer persona: a five factor study exploring personality elements of the video gamer. *Journal of Psychology and Psychotherapy Research*, 9, 121-149. https://doi.org/10.12974/2313-1047.2022.09.7

Behnke, M., Gross, J. J., & Kaczmarek, Ł. (2022). The role of emotions in esports performance. *Emotion*, 22(5), 1059-1070. https://doi.org/10.1037/emo0000903

Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Video gamers of League of Legends: The role of passion in abusive use and in performance. *Adicciones*, 28(1), 28-34. https://doi.org/10.20882/adicciones.787

Bickmann, P., Wechsler, K., Rudolf, K., Tholl, C., Froböse, I., & Grieben, C. (2021). Comparison of reaction time between esports players of different genres and sportsmen. *International Journal of eSports Research (IJER)*, *1*(1), 1-16. DOI: 10.4018/IJER.20210101.oa1

BLAST Premier. (2022, 16. června). What it takes to be a pro in CS:GO [video]. *Youtube.* https://youtu.be/1h4fVRxTd1I

Bonnar, D., Castine, B., Kakoschke, N., & Sharp, G. (2019). Sleep and performance in Eathletes: For the win! *Sleep Health*, *5*(6), 647–650. https://doi.org/10.1016/j.sleh.2019.06.007

Boonwang, T., Namwaing, P., Srisaphonphusitti, L., Chainarong, A., Kaewwong, S. C., Kaewwong, T., ... & Khamsai, S. (2022). Esports may improve cognitive skills in soccer players: a systematic review. *Asia-Pac J Sci Technol*, *27*(3). DOI: 10.14456/apst.2022.44

Boot, W. R., Blakely, D. P., & Simons, D. J. (2011). Do Action Video Games Improve Perception and Cognition? *Frontiers in Psychology*, *2*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00226

Brock, T. (2017). Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work. *Games and Culture*, 12(4), 321–339. https://doi.org/10.1177/1555412016686878

Bushman, B. J., & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self-esteem, and direct and displaced aggression: Does self-love of self-hate lead to violence? *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 219-229. https://doi.org/10.1037/0022-3514.75.1.219

Cabading, Z. (2019). *What's the Difference Between MOBA and Battle Royale Games?* HP. Získáno 3.4. 2023 z https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/moba-vs-battle-royale-games

Cakirpaloglu, P. (2012). *Úvod do psychologie osobnosti*. Grada Publishing.

Castaneda, L., Sidhu, M. K., Azose, J. J., & Swanson, T. (2016). Game Play Differences by Expertise Level in Dota 2, A Complex Multiplayer Video Game: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, *8*(4), 1–24. https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016100101

CDW Expert. (2021, 10.9.) A History of Esport. *CDW.* https://www.cdw.com/content/cdw/en/articles/hardware/history-of-esports.html získáno 3.4.2023

Cheng, M., Chen, L., Pan, Q., Gao, Y., & Li, J. (2023). E-sports playing and its relation to lifestyle behaviors and psychological well-being: A large-scale study of collegiate e-sports players in China. *Complementary Therapies in Clinical Practice,* 51. https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2023.101731

Counter-Strike: Global Offensive [videohra]. (2012). Valve Corporation.

Česká asociace esportu. (n.d.). *O nás.* Česká asociace esportu. https://www.esport.cz

Česká softballová asociace. (n.d.). *Historie.* Softball.cz. https://softball.cz

Cury, F., Biddle, S., Sarrazin, P., & Famose, J.P. (1997). Achievement goals and perceived ability predict investment in learning a sport task. *British Journal of Educational Psychology,* 67, 293-309. doi:10.1111/j.2044-8279.1997.tb01245.x

DATHOLEONG. (2020, 16. září). A Complete Dota 2 Guide for League Players and Beginners [video]. *Youtube.* https://youtu.be/ha1ZyeQY_tw

Delhove, M., & Greitemeyer, T. (2020). The Relationship Between Video Game Character Preferences and Aggressive And Prosocial Personality Traits.. *Psychology of Popular Media*, 1(9), 96-104. https://doi.org/10.1037/ppm0000211

Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D. A., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. *Pediatrics*, 6(126), 1414-1424. https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706

Donaldson, S. (2017). Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in *League of Legends*. *Games and Culture*, *12*(5), 426–444. https://doi.org/10.1177/1555412015590063

Doron, J., & Martinent, G. (2016). Appraisal, Coping, Emotion, and Performance During Elite Fencing Matches: A Random Coefficient Regression Model Approach. *Scand J Med Sci Sports*, 9(27), 1015-1025. https://doi.org/10.1111/sms.12711

Dota 2 [videohra]. (2013). Valve Corporation.

EsportsEarnings. (n.d.). *Overall Esport Stats.* EsportsEarnings. https://www.esportsearnings.com/history/2022/games

Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M., & Kutlu, N. (2020). Relationship of internet gaming disorder symptom severity with non-suicidal self-injury among adults. *Dusunen Adam: The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 33(1), 79–86. https://doi.org/10.14744/DAJPNS.2019.00063

F1Esports. (n.d.). *About.* F1Esports. https://f1esports.com

FIFA 23 [videohra]. (2022). EA Sports.

Filipiak, S., & Łubianka, B. (2019). Locus of control in situations of successes and failures and personality traits in young athletes practicing team sports. *Health Psychology Report*, 8(1), 47-58. https://doi.org/10.5114/hpr.2019.90917

Fortnite [videohra]. (2017). Epic Games.

Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). Social Support in eSports: Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in a Highly Competitive Environment. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 435–447. https://doi.org/10.1145/3116595.3116635

Gajdušek, P. (2022). *Esport – Závěrečná zpráva z kvantitativního výzkumu.* STEM. Získáno z https://www.esport.cz/sites/default/files/cae_stemmark_2021.pdf

García-Lanzo, S., & Chamarro, A. (2018). Basic psychological needs, passion and motivations in amateur and semi-professional eSports players. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(2), 59-68. https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.59-68

Gaudreau, P., Nicholls, A. R., & Levy, A. (2010). The Ups and Downs Of Coping And Sport Achievement: An Episodic Process Analysis Of Within-person Associations. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 3(32), 298-311. https://doi.org/10.1123/jsep.32.3.298

Giakoni-Ramírez, F., Merellano-Navarro, E., & Duclos-Bastías, D. (2022). Professional Esports Players: Motivation and Physical Activity Levels. *IJERPH*, 4(19), 2256. https://doi.org/10.3390/ijerph19042256

Guttman, A. (1978). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. Columbia University Press. http://www.jstor.org/stable/10.7312/gutt13340

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What Is Esports and Why Do People Watch It?. *INTR*, 2(27), 211-232. https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085

Harrolle, M. G., & Klay, M. (2019) "Understanding the Role of Motivation in Professional Athletes," *Journal of Applied Sport Management*. 11(1). https://doi.org/10.18666/JASM-2019-V11-I1-8858

Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, *9*(2), 1–21. https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101

Hong, H. J., & Connelly, J. (2022). High e-performance: Esports players' coping skills and strategies. *International Journal of Esports*, *2*(2). https://www.ijesports.org/article/93/html

Hoskovcová, S. & Vašek, Z. (2017). *ISK Inventář sociálních kompetencí*. Hogrefe.

Howarth, J. (2023). *26 Mind Blowing Esports Stats.* Exploding Topics. Získáno 4.3. 2023 z https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics#esports-viewers

Huth, E. J. (1987). Structured abstracts for papers reporting clinical trials. *Annals of Internal Medicine*, *106*(4), 626-627. DOI: 10.7326/0003-4819-106-4-626

Chen, Y. F., & Peng, S. S. (2008). University Students' internet Use and Its Relationships with Academic Performance, Interpersonal Relationships, Psychosocial Adjustment, and Self-Evaluation. *Cyberpsychology & Behavior*, 4, 467–9. DOI: 10.1089/cpb.2007.0128

Jannthaman. (n. d.). *Career.* Jannthaman. https://www.jannthaman.com

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, *69*(1), 1-18. https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517

Jones, D. N., & Paulhus, D. L. (2014). Introducing the Short Dark Triad (SD3): A Brief Measure of Dark Personality Traits. *Assesment*, 21 (1), 28-41.

Kanning, U. P. (2002). Soziale Kompetenz: Definition, Strukturen und Prozesse. *Zeitschrift fur Psychologie,* 210, 154-163. DOI: 10.1026//0044-3409.210.4.154

Kanning, U. P. (2009). *ISK. Inventar sozialer Kompetenzen*. Hogrefe.

Karnadi, Ch. (2022). Teens are rewritting what is possible in the world of competitive Tetris. *Polygon.* získáno 3.4.2023 z https://www.polygon.com/23269073/competitive-classic-tetris-ctwc-jonas-neubauer-andy-michael-artiaga

Kasalová, V., Dolejš, M., Charvát, M., & Suchá, J., (2020). *Škála místa kontroly Zemanová a Dolejš (SMKZD).* Univerzita Palackého v Olomouci.

Kelly, P. (2023). *Best battle royale games on PC 2023.* PCGamesn. Získáno 3.4. 2023 z https://www.pcgamesn.com/best-battle-royale-game

Kim, S. H., & Thomas, M. (2015). A Stage Theory Model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14, 176–186. https://doi.org/10.3923/ajit.2015.176-186

Kim, S., Champion, K. E., Gardner, L. A., Teesson, M., Newton, N. C., & Gainsbury, S. M. (2022). The Directionality Of Anxiety and Gaming Disorder: An Exploratory Analysis Of Longitudinal Data From An Australian Youth Population. *Front. Psychiatry*, (13). https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.1043490

Kircaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tetrad Traits and Problematic Online Gaming: The Mediating Role Of Online Gaming Motives And Moderating Role Of Game Types. *Personality and Individual Differences*, (135), 298-303. https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038

Klier, K., Seiler, K., & Wagner, M. (2022). Influence of esports on Sleep and Stress. *Zeitschrift für Sportpsychologie*, 2-3 (29). https://doi.org/10.1026/1612-5010/a000368

Kokkinakis, A. V., Cowling, P. I., Drachen, A., & Wade, A. R. (2017). Exploring the relationship between video game expertise and fluid intelligence. *PLOS ONE*, *12*(11). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0186621

Kou, Y., & Gui, X. (2020). Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 4. DOI:10.1145/3415229.

Kožnarová, T. (2023). *Ověření dualistického modelu vášně v esportu* [bakalářská práce]. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. https://theses.cz/id/t6euug/

Lambert, B. (2008). Brookhaven Honors a Pioneer Video Game. *The New York Times* (LI1). https://www.nytimes.com/2008/11/09/nyregion/long-island/09videoli.html?_r=2 získáno 3.4.2023

Lee, K., Ashton, M. C., Wiltshire, J., Bourdage, J. S., Visser, B. A., & Gallucci, A. (2013). Sex, Power, and Money: Prediction From The Dark Triad And Honesty–humility. *Eur J Pers*, 2(27), 169-184. https://doi.org/10.1002/per.1860

Lee, S., Bonnar, D., Roane, B., Gradisar, M., Dunican, I. C., Lastella, M., Maisey, G., & Suh, S. (2021). Sleep Characteristics and Mood of Professional Esports Athletes: A Multi-National Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *18*(2), 664. https://doi.org/10.3390/ijerph18020664

Li, L., Abbey, C., Wang, H., Zhu, A., Shao, T., Dai, C., … & Rozelle, S. (2022). The Association Between Video Game Time and Adolescent Mental Health: Evidence From Rural China. *IJERPH*, 22(19), 14815. https://doi.org/10.3390/ijerph192214815

Lindberg, L., Nielsen, S. B., Damgaard, M., Sloth, O. R., Rathleff, M. S., & Straszek, C. L. (2020). Musculoskeletal pain is common in competitive gaming: A crosssectional study among Danish esports athletes. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*, *6*(1). https://doi.org/10.1136/bmjsem-2020-000799

Lima, S. F. d. (2015). The Dark Side Of Power: the Dark Triad In Opportunistic Decision-making. *ASAA Journal*, 2(8), 135-156. https://doi.org/10.14392/asaa.2015080201

Macedo, T., & Falcao, T. (2019). Group Dynamics in Esports: Delving into the Semiprofessional League of Legends Amazonian Scenario. In N. Zagalo, A. I. Veloso, L. Costa, & O. Mealha (Ed.), *Videogame Sciences and Arts* (s. 150–165). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_12

Martucci, A., Gursesli, M. C., Duradoni, M., & Guazzini, A. (2023). Overviewing gaming motivation and its associated psychological and sociodemographic variables: a prisma systematic review. *Human Behavior and Emerging Technologies,* 2023, 1-156. https://doi.org/10.1155/2023/5640258

Matuszewski, P., Dobrowolski, P., & Zawadzki, B. (2020). The association between personality traits and esports performance. *Frontiers in Psychology*, 11. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01490

McClelland, D. C. (1961). *The achieving sociaty*. Free Press.

Millington, R. (2005). All Games: Years of eSports. *Gotfrag. com.* http://www.gotfrag.com/portal/story/29730/?spage=1 získáno 3.4.2023

Nair, Y. (2022). *Best esports racing games.* DOT ESPORTS. Získáno 3.4.2023 z https://dotesports.com/general/news/best-esports-racing-games

Nicholls, A. R., Madigan, D. J., Backhouse, S. H., & Levy, A. (2017). Personality Traits and Performance Enhancing Drugs: The Dark Triad And Doping Attitudes Among Competitive Athletes. Personality and Individual Differences, (112), 113-116. https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.02.062

Nicholls, A. R., Madigan, D. J., & Earle, K. (2022). Multi-wave Analyses Of Coping, Athlete Burnout, and Well-being Among F. A. Premier League Academy Players. *Front. Psychol.*, (13). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.979486

Nicholls, J. G. (1984). Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance. *Psychological Review*, 91(3), 328-346. https://doi.org/10.1037/0033-295X.91.3.328

Nuyens, F., Kuss, D., Lopez-Fernandez, O., & Griffiths, M. (2019). The Empirical Analysis of Non-problematic Video Gaming and Cognitive Skills: A Systematic Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *17*. https://doi.org/10.1007/s11469-018-9946-0

Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, *13*(1), 3-18. https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419

Parry, J. (2021). Esports Will Not Be at the Olympics. *Journal of Olympic Studies*, *2*(2), 1-13. https://doi.org/10.5406/jofolympstud.2.2.0001

Parsons, E. M., & Betz, N. E. (2001). The Relationship Of Participation In Sports and Physical Activity To Body Objectification, Instrumentality, And Locus Of Control Among Young Women. *Psychology of Women Quarterly*, 3(25), 209-222. https://doi.org/10.1111/1471-6402.00022

Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The Dark Triad of personality: Narcissism, Machiavellianism, and Psychopaty. *Journal of Research in Personality.* 36(6), 556-563. https://doi.org/10.1016/S0092-6566(02)00505-6

PEGI. (n.d.). *Pan European Game Information database.* PEGI. Získáno 3.4.2023 z https://pegi.info

Pereira, A. I., Brito, J., Figueiredo, P., & Verhagen, E. (2019). Virtual Sports Deserve Real Sports Medical Attention. *BMJ Open Sport Exerc Med*, 1(5), https://doi.org/10.1136/bmjsem-2019-000606

Piepiora, P. & Piepiora, Z. Personality Determinants of Success in Men's Sports in the Light of the Big Five. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, 18, 6297. https://doi.org/10.3390/ijerph18126297

PimpCSGO. (2022, 12. prosince). How to quickly get better at CSGO, Pimp Edition, part 1 [video]. *Youtube.* https://youtu.be/_ehJ7bYbXCw

Plante, C. N., Gentile, D. A., Groves, C. L., Modlin, A., & Blanco-Herrera, J. A. (2019). Video Games As Coping Mechanisms In the Etiology Of Video Game Addiction.. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(8), 385-394. https://doi.org/10.1037/ppm0000186

Portugal, E. M. M., Cevada, T., Monteiro-Junior, R. S., Guimarães, T. R., Rubini, E. C., Lattari, E., … & Deslandes, A. C. (2013). Neuroscience Of Exercise: From Neurobiology Mechanisms To Mental Health. *Neuropsychobiology*, 1(68), 1-14. https://doi.org/10.1159/000350946

Poulus, D., Coulter, T. J., Trotter, M., Polman, R. (2020). Stress and Coping In Esports And The Influence Of Mental Toughness. *Front. Psychol.,* (11). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628

Poulus, D., Coulter , T., Trotter, M., & Polman, R. (2022a). Longitudinal analysis of stressors, stress, coping and coping effectiveness in elite esports athletes. *Psychology of Sport & Exercise.* 1(60). https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2021.102093

Poulus, D., Coulter , T., Trotter, M., & Polman, R. (2022b). Perceived Stressors Experienced by Competitive Esports Athletes. *International Journal of Esports*, 1(1). https://www.ijesports.org/article/73/html

Press Association. (2014). *Red Bull snap up PlayStation champion Jann Mardenborough.* The Guardian. Získáno 3.4.2023 z https://www.theguardian.com/sport/2014/feb/17/red-bull-playstation-champion-mardenborough

Rocket League [videohra]. (2015). Psyonix.

Roháček, M. (2023). *Rok neomezovaných eventů a velkých projektů.* Česká asociace esportu. Získáno z https://www.esport.cz/sites/default/files/rok_neomezovanych_eventu_a_velkych_projektu_2022_0.pdf

Rotter, J. B. (1966). *Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement.* American Psychological Association.

RoundHill Team. (2020). *Esports Viewership vs. Sports in 2020.* RoundHill.com. Získáno 4.3.2023 z https://blog.roundhillinvestments.com/esports-viewership-vs-sports

Ruby, D. (2023). *44+ eSports Statistics for 2023 (Trends, Facts & Insights).* DemandSage. Získáno 4.3. 2023 z https://www.demandsage.com/esports-statistics/

Ruisel, I. (1997). *Dotazník na měření úzkosti a úzkostnosti*. Psychodiagnostika.

Russell, S., Jenkins, D., Rynne, S., Halson, S. L., & Kelly, V. (2019). What is mental fatigue in elite sport? Perceptions from athletes and staff. *European Journal of Sport Science*, *19*(10), 1367–1376. https://doi.org/10.1080/17461391.2019.1618397

Sainz, I., Collado-Mateo, D., & Coso, J. D. (2020). Effect of acute caffeine intake on hit accuracy and reaction time in professional e-sports players. *Physiology & Behavior*, 11. doi:10.1016/j.physbeh.2020.113031

Sanz-Milone, V., Yoshinori, P., & Esteves, A. M. (2021). Sleep quality of professional e-sports athletes (Counter Strike: Global Offensive). *International Journal of Esports*, *2*(2). Retrieved from https://www.ijesports.org/article/45/html

Shan, D., Xu, J., Liu, T., Zhang, Y., Dai, Z., Zheng, Y., … & Dai, Z. (2023). Subjective Attitudes Moderate the Social Connectedness In Esports Gaming During Covid-19 Pandemic: A Cross-sectional Study. *Front. Public Health*, (10). https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1020114

Shulze, J., Marquez, M., & Ruvalcaba, O. (2023). The Biopsychosocial Factors That Impact eSports Players' Well-Being: A Systematic Review, *Journal of Global Sport Management*, 8(2), 478-502, DOI: 10.1080/24704067.2021.1991828

Schuler, H., & Prochaska, M. (2003). *Dotazník motivace k výkonu – LMI*. Testcentum.

Singh, P., Sharma, M., & Arya, S. (2022). Esports and Traditional Sports Players: An Exploration Of Psychosocial Profile. Preprint. https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1907986/v1

Smith, M. R., Birch, P. D. J., & Bright, D. (2019). Identifying Stressors and Coping Strategies Of Elite Esports Competitors. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations,* 2(11), 22-39. https://doi.org/10.4018/ijgcms.2019040102

Sousa, A., Ahmad, S. L., Hassan, T., Yuen, K., Douris, P., Zwibel, H., & DiFrancisco-Donoghue, J. (2020). Physiological and cognitive functions following a discrete session of competitive eSports gaming. *Frontiers in Psychology*, *11*, 1030. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01030

SportsAdda. (2022). *Three top-ranked football clubs in FIFAe Club Series 2022.* SportsAdda. Získáno 3.4.2023 z https://www.sportsadda.com/esports/features/football-clubs-with-esports-team

Staňková, M. (2023). *Mentální dovednosti úspěšných sportovců CrossFitu.* [bakalářská práce]. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. https://theses.cz/id/7zlhtd

Suchá, J., Dolejš, M., Pipová, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu P. (2018). Hraní digitální her českými adolescenty. Univerzita Palackého v Olomouci.

Thomas, M. L., Bangen, K. J., Ardelt, M., & Jeste, D. V. (2017). Development of a 12-item abbreviated Three-Dimensional Wisdom Scale (3D-WS-12): Item selection and psychometric properties. *Assessment*, 24, 71-82. doi: 10.1177/1073191115595714

Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. K., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social Support, Self-regulation, and Psychological Skill Use In E-athletes. *Front. Psychol.,* (12). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722030

Tsai, J., Wang, C., & Lo, H. (2014). Locus Of Control, Moral Disengagement In Sport, and Rule Transgression Of Athletes. *Social Behavior and Personality an International Journal*, 1(42), 59-68. https://doi.org/10.2224/sbp.2014.42.1.59

Vallerand, R. J. (2015). *The Psychology of Passion*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199777600.001.0001

Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Dumais, A., Demers, M. -A., & Rousseau, F. (2008). Passion and performance attainment in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 9(3), 373-392. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2007.05.003

Vallerand, R. J., Salvy, S., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Denis, P. L., Grouzet, F. M. E., … & Blanchard, C. M. (2007). On the Role Of Passion In Performance. *Journal of Personality*, 3(75), 505-534. https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2007.00447.x

Valorant [videohra]. (2020). Epic Games.

Vaughan, R., Madigan, D. J., Carter, G., & Nicholls, A. R. (2019). The Dark Triad In Male and Female Athletes And Non-athletes: Group Differences And Psychometric Properties Of The Short Dark Triad (Sd3). *Psychology of Sport and Exercise*, (43), 64-72. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2019.01.002

Voss, M.W., Kramer, A.F., Basak, C., Prakash, R.S. & Roberts, B. (2010). Are expert athletes 'expert' in the cognitive laboratory? A meta-analytic review of cognition and sport expertise. *Appl. Cognit. Psychol*., 24, 812-826. https://doi.org/10.1002/acp.1588

Vyhláška č. 27/2016 Sb., o vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných. Česká republika.

Výrost, J., Slaměník, I. (2008). *Sociální psychologie.* Grada.

Wang, J., Sheng, J., & Wang, H. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7. https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. Human Kinetics.

Wolf, M. (2012). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming.* ABC-Clio.

Yee, N. (2006) Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 772-775. http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772

Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). Česká republika.

SEZNAM TABULEK A OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Screenshot ze hry Counter-Strike: Global Offensive (zdroj: vlastní screenshot) 19
Obrázek 2 - Screenshot ze hry DOTA2 (zdroj: Vlastní screenshot) 22
Obrázek 3 - Screenshot ze hry Fortnite (zdroj: Vlastní screenshot) 24
Obrázek 4 - Screenshot ze hry Trackmania (Zdroj: Vlastní screenshot) 25
Obrázek 5 - Setup profesionálních hráčů závodních her (zdroj: MotorTrend; https://www.motortrend.com/features/20k-racing-simulator-breakdown/?galleryimageid=7987275f-0a1c-4ef3-a260-68eaee1047f8&test=treatment) 26
Obrázek 6 - Screenshot ze hry FIFA 23 (zdroj: Vlastní screenshot) 27
Obrázek 7 - Schéma průběhu výzkumu 38
Obrázek 8 - Graf hlavních motivů k profesionálnímu hraní her (N = 45) 65
Obrázek 9 - Schéma motivátorů k profesionálnímu hraní (N = 18) 66
Obrázek 10 - Graf výsledků dotazníku LMI (N = 37) 67
Obrázek 11 - Schéma prožívání emocí v zápase (N = 18) 68
Obrázek 12 - Prožívané zdroje stresu a tlaku u progamerů (N = 18) 78
Obrázek 13 - Graf výsledků dotazníku SVF-78 (N = 37) 79
Obrázek 14 – Graf výsledků dotazníku NEO-FFI (N = 37) 85
Obrázek 15 – Graf výsledků dotazníku 3SD (N = 40) 86
Obrázek 16 - Graf výsledků dotazníku ISK-K (N = 37) 92

Obrázek 17 - Vlivy ovlivňující sociální oblast v týmech (N = 17) 93
Obrázek 18 - Vlivy ovlivňující osobní život hráčů (N = 17) 95
Obrázek 19 - Témata vztahující se k myšlení (N = 17) 103
Obrázek 20 - Graf rozložení počtu odehraných hodin (N = 45) 111
Obrázek 21 - Graf rozložení počtu naspaných hodin (N = 45) 112
Obrázek 22 - Náročné situace v kariéře hráče (n = 17) 119
Obrázek 23 - Důvody proč hráči nemají zájem o psychologa (N = 17) 126
Obrázek 24 - Ideální osoba psychologa v esportu 128
Obrázek 25 - Identifikované souvislosti zvládání školy a progamingu (N = 17) 135

Tabulka 1 - Přehled esportových statistik u nejpopulárnějších her (EsportEarnings, 2023) 17
Tabulka 2 - Celkové statistiky esportu za posledních 5 let (Esportearnings, 2023) 17
Tabulka 3 - Model výkonových kompetencí esportovce (Nagorsky & Wiemeyer, 2020) 32
Tabulka 4 - Faktory ovlivňující výkon esportovce (Himmelstein, 2017) 34
Tabulka 5 - Zastoupení respondentů z jednotlivých organizací 39
Tabulka 6 - Zastoupení respondentů z hlediska hraných her (N = 45) 40
Tabulka 7 - Přehled deskriptivních statistik věku a počtu odehraných hodin u výzkumné skupiny (N = 45) 40
Tabulka 8 - Počty respondetů u jednotlivých dotazníků 41
Tabulka 9 – Přehled deskriptivních statistik a věku u komparační skupiny (N= 183) 42
Tabulka 10 - Ukázka položek z dotanzíku vlastní konstrukce 43
Tabulka 11 - Témata rozhovorů s hráči a trenéry 44
Tabulka 12 - Přehled využití psychodiagnostických metod u výzkumných skupin 44
Tabulka 13 - Charakteristiky osobnostních dimenzí NEO (Hřebíčková & Urbánek, 2001, str. 45) 48
Tabulka 14 - Popis subtestů dotazníku SVF-78 (Janke & Edermannová, 2003, str. 10) 52
Tabulka 15 - Charakteristiky LoC (Kasalová et al., 2020, str. 46) 55
Tabulka 16 - Přehled psychometrických kritérii dotazníku DMP (Kožnarová, 2023) 58
Tabulka 17 - Popis škál dotazníku LMI (Schuler & Prochaska, 2003) 67
Tabulka 18 - Procentuální zastoupení prožívání jednotlivých emocí během hraní (N = 45) 68
Tabulka 19 - Rozdělení stresorů esportovců (Smith et al., 2019) 74
Tabulka 20 - Signifikantní výsledky t-testů SVF-78 (výzkumná skupina vs. komparační skupina) 79
Tabulka 21 – Výsledky t-testů NEO-FFI (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA) 85
Tabulka 22 - Výsledky statistických testů Wisdom Scale (výzkumná skupina vs. komparační skupina) 86
Tabulka 23 – Výsledky t-testů ISK-K (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA) 92
Tabulka 24 – Procentuální zastoupení odpovědí na dotazy sociálních vztahů mezi spoluhráči (N = 45) 94
Tabulka 25 – Procentuální zastoupení odpovědí na dotazy kvality a kvantity sociálních vztahů (N = 45) 94

Tabulka 26 - Projevy únavy dle hráčů ve výzkumné skupině (N = 45) 102
Tabulka 27 - Rozdělení rizik ohrožujících wellbeing esportovců (Shulze et al., 2023) 107
Tabulka 28 - Doporučení pro zlepšení wellbeingu esportovců (Baumann et al., 2022, str. 10-11) 110
Tabulka 29 – Procentuální zastoupení odpovědí na kvalitu a kvantitu spánku (N = 45) 111
Tabulka 30 – Procentuální zastoupení odpovědí na dotazy četnosti užívání látek a fyzickou aktivitu (N = 45) 113
Tabulka 31 – Výsledky t-testů DMP (VÝZKUMNÁ SKUPINA VS. KOMPARAČNÍ SKUPINA) 113
Tabulka 32 - Náplň práce psychologa dle hráčů (N = 17) 130
Tabulka 33 - Průměrné denní počet hodin spánku a hraní 134
Tabulka 34 - Signifikantní rozdíly mezi studenty a nestudenty 135

PŘÍLOHY

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 – Dotazník vlastní konstrukce

Příloha 2 – Seznam kódů z rozhovorů

Příloha 3 – Rozhovor s hráčem H1

Příloha 4 – Rozhovor s hráčem H2

Příloha 5 – Rozhovor s hráčem H3

Příloha 6 – Rozhovor s hráčem H4

Příloha 7 – Rozhovor s hráčem H5

Příloha 8 – Rozhovor s hráčem H6

Příloha 9 – Rozhovor s hráčem H7

Příloha 10 – Rozhovor s hráčem H8

Příloha 11 – Rozhovor s hráčem H9

Příloha 12 – Rozhovor s hráčem H10

Příloha 13 – Rozhovor s hráčem H11

Příloha 14 – Rozhovor s hráčem H12

Příloha 15 – Rozhovor s hráčem H13

Příloha 16 – Rozhovor s koučem K1

Příloha 17 – Rozhovor s koučem K2

Příloha 18 – Rozhovor s koučem K3

Příloha 19- Rozhovor s koučem K4

Příloha 20 – Rozhovor s koučem K5

Příloha 1 – Dotazník vlastní konstrukce

Výzkumné ID

Věk

Pohlaví

Nejvyšší dokončené vzdělání

Studujete v současnosti na nějaké škole?

Kde trvale pobýváte?

Jakou hru na profesionální úrovni hrajete?

Jakou formu smlouvy s týmem máte?

V jaké organizace aktuálně hrajete?

Využívá Váš tým gaming house?

Kolik let se věnujete hraní na profesionální úrovni?

Kolik let se věnujete hraní celkově?

V kolika organizacích jste hrál před Vaším aktuálním angažmá?

Kolik hodin denně strávíte hraním?

Co bylo impulzem k tomu, abyste se stal(a) profesionálním hráčem?

Jaké jsou Vaše hlavní motivy k profesionálnímu hraní her? (můžete zvolit více možností)

Co je pro Vás při hraní důležitější?

Podporuje Vás ve hraní Vaše okolí (rodina, partner(ka), přátelé)?

Věříte si – věříte ve svůj úspěch?

Jak obecně prožíváte úspěch (výhru)?

Jak dlouho ve Vás doznívá výhra – jak dlouho na ni myslíte?

Jakým způsobem nejčastěji oslavujete výhru?

Jak se obecně vyrovnáváte s neúspěchem (prohrou)?

Jak dlouho ve Vás doznívá prohra – jak dlouho na ni myslíte?

Jak rychle se po významné prohře "vzpamatujete" abyste zvládli další hru?

Pokud prohrajete, vyhledáváte jinou aktivitu (na odreagování)?

Jak se nejčastěji po prohře odreagováváte (uvolňujete, relaxujete)? (můžete zvolit více možností)

Jak myslíte, že Vás obecně ovlivňuje stres?

Jaký typ stresu u Vás při hraní obvykle převládá?

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – ŠTĚSTÍ

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – SMUTEK

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – HNĚV

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – ZAHANBENÍ

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – ZNECHUCENÍ

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – NENÁVIST

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – POHRDÁNÍ

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – ZÁVIST

Jak často při hraní pociťujete tuto emoci? – HRDOST

Jak často při hraní pociťujete žádnou emoci?

Přemýšlíte v den zápasu (nebo i více dopředu) o tom, jak bude zápas probíhat?

Pokud ano, pracujete s fantazií? Přehráváte si v hlavě to, jak bude zápas vypadat a co přesně se bude dít?

Pokud tyto představy používáte, prožíváte je z pohledu výkonu Vás jako jednotlivce, nebo celého týmu?

Pokud o nadcházejícím zápase přemýšlíte (ve smyslu - co by bylo, kdybychom....), smýšlíte spíše pozitivně (směrem k výhře), nebo negativně (směrem k prohře)?

Přemýšlíte před zápasem o tom, jak byste prožíval výhru/prohru?

Pokud o nadcházejícím zápasu přemýšlíte a představujete si ho, proč to děláte a jak Vám to pomáhá?

Přehráváte si odehrané zápasy zpětně v hlavě?

Vzpomenete si na nějakou konkrétní situaci, která při hraní nastala a následně jste ji dlouho měl v hlavě a přemýšlel o ní?

Jste spokojený s kvalitou svého spánku (můžete usnout, nebudíte se apod.)?

Jste spokojený s délkou svého spánku (stačí Vám)?

Probouzíte se obvykle odpočatý a svěží?

Kolik hodin obvykle spíte?

V kolik hodin obvykle chodíte spát?

Spíte přes den? Dáváte si "šlofíček"?

Chodíte spát bezprostředně po dohrání hry (bez jiné aktivity)?

Konzumujete alkohol?

Kouříte?

Užíváte nějaké léky?

Využíváte léky či preparáty na spaní?

Konzumujete jiné látky, které mají bezprostřední vliv na chování a prožívání?

Věnujete se sportovním (fyzickým) aktivitám?

Věnujete se sexuálním aktivitám (mimo masturbace)?

Věnujete se dennímu snění (představám, fantaziím apod.)?

Když se probudíte, cítíte se kvalitně odpočatý a svěží?

Cítíte se během dne unavený?

Pokud hrajete několik hodin, cítíte se unavený?

Jak se na Vašem výkonu při hraní únava projevuje?

Po jak dlouhé době hraní obvykle začne Váš výkon ovlivňovat únava?

Pozorujete, že Váš herní výkon ovlivňuje délka a kvalita spánku?

Pozorujete, že Váš herní výkon ovlivňuje konzumace léků či jiných látek?

Pozorujete, že Váš herní výkon ovlivňují jiné aktivity (sport, sex apod.)?

Pozorujete, že Váš herní výkon ovlivňují svým chováním jiní lidé (nikoliv však spoluhráči)?

Je Váš herní výkon ovlivněný situací a prostředím?

Je Váš herní výkon ovlivněný Vámi a Vašimi vlastními schopnostmi?

Dokážete si sám nastavit, jak dlouho budete hrát (např. do kolika hodin)?

Dodržujete to, co jste si při hraní předsevzali (např. dílčí cíle v tréninku)?

Plánujete si podrobně trávení svého volného času?

Dodržujete obecně své sliby ve vztahu k rodině a přátelům?

Naordinujete si někdy "digitální detox" (dobrovolnou abstinenci od her)?

Máte někdy pocit, že Vám myšlenky až "přetékají" (je jich tolik, že je nedokážete zpracovat)?

Stává se Vám to v konkrétní denní dobu?

Stává se Vám, že se Vám myšlenky na hraní neustále vracejí a nemůžete se jich zbavit?

Udržíte snadno pozornost?

Máte někdy problém se zapamatováním taktik a postupů ve hře?

Byl jste někdy diagnostikován s lehkou duševní poruchou (např. dys- poruchy (dyslexie, dysgrafie.., koktavost), případně k ní užíval léky?

Byl jste někdy diagnostikován s poruchou chování (např. disociální), případně k ní užíval léky?

Byl jste někdy diagnostikován s poruchou nálad (např. depresemi či úzkostí), případně k ní užíval léky?

Byl jste někdy diagnostikován s poruchou pozornosti (např. ADHD), případně k ní užíval léky?

Byl jste někdy diagnostikován s jinou psychickou poruchou, případně k ní užíval léky?

Jste obecně "týmový hráč"?

Jste spokojený se svým společenským životem?

Jak často chodíte do společnosti (mimo domov)?

Jste s intenzitou Vašich výletů do společnosti spokojeni?

Máte obecně dobré vztahy s rodinou?

Jste s četností Vašich kontaktů s rodinou spokojeni?

Máte obecně dobré vztahy s přáteli?

Jste s četností Vašich kontaktů s přáteli spokojeni?

Máte obecně dobré vztahy s kolegy?

Máte obecně dobré vztahy s opačným pohlavím (nebo stejným, v příp. homosexuální preference)?

Jste s četností Vašich kontaktů s opačným pohlavím (nebo stejným, v příp. homosexuální preference) spokojeni?

Jste spokojení s počtem přátel a blízkých lidí (je jich podle Vás tak akorát)?

Vystupujete v kolektivu spíše dominantně?

Máte pocit, že Vás Vaši spoluhráči respektují?

Příloha 2 – Seznam kódů z rozhovorů

Cesta k hraní - bez předchozí práce chybí hráčům chtíč

Cesta k hraní - bez předchozí práce jsou hráči rozmazlení

Cesta k hraní - důležitá kolektivní zkušenost

Cesta k hraní - škola, práce, progaming

Cesta k hraní - větší vděčnost za kariéru díky předchozí práci

Česká scéna - bez trpělivosti k výsledkům

Česká scéna - časté fluktuace v týmech

Česká scéna - hráči si neváží hraní za peníze

Česká scéna - menší spolupráce s psychology než ve světě

Česká scéna - náročné pro hráče kvůli fluktuacím

Česká scéna - omezená schopnost přijímat a dávat kritiku

Česká scéna - příliš mnoho nových organizací

Česká scéna - psychologický asssesment před angažováním do týmu

Česká scéna - zkušenost s mentálním koučem

Dělat to, v čem jsem dobrý

Emoce - dlouhodobě lepší výkony v klidu

Emoce - nabuzení v konkrétní okamžik

Emoce - nabuzení vs klid

Emoce - negativní - efekt nervozity na výkon

Emoce - negativní - negativita od spoluhráčů

Emoce - pozitivní - přispěješ výhře kola

Emoce - pozitivní - výhra v clutchi

Finance

IGL - důležitost toho zůstat pozitivní i přes nespokojenost s vlastním výkonem

IGL - frustrace ze svých výkonů

IGL - liberální přístup - poslouchat názory ostatních

IGL - nesoustředění se na své statistiky

IGL - nutnost vyrovnat se s poklesem svých výkonů

IGL - práce se silnými a slabými stránkami hráčů

IGL - psychický stav ovlivňuje leadeship a výkon týmu

IGL - řešení taktiky s trenérem

IGL - snaha o rovnost mezi hráči

IGL - soustředění se na týmový výkon

IGL - týmový výkon jako osobní úspěch

IGL - ve hře direktivně

IGL - zodpovědnost za svůj i týmový výkon

Koučink - tři pilíře koučinku - leadership, analitika a mentální koučování

Momentum - definice

Momentum - dlouhodobé/krátkodobé

Momentum - hraje takovou roli, protože hráči nejsou psychicky vyrovnaní

Momentum - lze ho rozbíjet timeouty

Momentum - může ho filtrovat IGL

Momentum - negativní - klesá soustředění

Momentum - negativní - více chyb

Momentum - ovlivněné lidmi

Momentum - ovlivnitelné i jedním člověkem

Momentum - ovlivňuje chybovost

Momentum - ovlivňuje jedince

Momentum - ovlivňuje komunikaci

Momentum - ovlivňuje přesnost

Momentum - pozitivní

Momentum - při negativním pochybnosti

Momentum - těžko se proti tomu hraje

Momentum - tvořené vysokým náskokem

Momentum - tvoří se vyhráním více kol za sebou

Momentum - tým, který má momentum, se těžko poráží

Momentum - velmi důležité

Myšlení - důležitost soustředění se na přítomnost - neřešit chyby z minulosti

Myšlení - chybějící disciplína

Myšlení - chybějící profesionalita

Myšlení - laxní přístup

Myšlení - překódování skóre v zápase

Myšlení - přístup ke skóre a průběhu

Myšlení - vnímání zábavy, ne povinností a práce

Náročné situace - čistá hlava při hře

Náročné situace - efektivní trénování

Náročné situace - hádky během zápasu

Náročné situace - hraní před diváky

Náročné situace - chování ostatních hráčů

Náročné situace - komunikace s ostatními hráči

Náročné situace - komunikace s vedením

Náročné situace - konflikty v týmu

Náročné situace - kontrola pozornosti po celou dobu tréninku

Náročné situace - plné soustředění na výkon

Náročné situace - pochybnosti o perspektivitě kariéry

Náročné situace - přechod na velké turnaje

Náročné situace - týmové zvládání porážek

Náročné situace - ztráta víry ve vítězství

Náročné situace - ztráta vůle vyhrát

Náročné situace - zvládání stresu

Nezájem o psychology

Neznalost jak může psycholog pomoci

Nežádoucí u psychologa - cringe

Nežádoucí u psychologa - jednat s hráči jako s dětmi

Nežádoucí u psychologa - nedospělé vystupování

Nežádoucí u psychologa - snaha působit cool

Osobní život - kamarádské, rodinné i romatické vztahy

Osobní život - každodenní omezení

Osobní život - kvůli hraní od nízkého věku omezené sociální schopnosti

Osobní život - možnost mít ho normální

Osobní život - problémy se socializací

Osobní život - v profesionálním prostředí rozpisy předem, možnost mít čas na ostatní aspekty života

Osobnost psychologa - není třeba znalost esportu, hodí se znalost sportu

Práce psychologa - diagnostika i řešení

Práce psychologa - edukace

Práce psychologa - Feedback na tým i trenéra

Práce psychologa - chování hráčů

Práce psychologa - interpretace a kontrola emocí

Práce psychologa - jak zvládat frustraci

Práce psychologa - jak zvládat prohry

Práce psychologa - jak zvládat stres

Práce psychologa - jak zvládat tlak

Práce psychologa - komunikace v týmu

Práce psychologa - konzultace pro trenéra

Práce psychologa - mít s kým mluvit

Práce psychologa - mluvit o věcech, o kterých nelze mluvit se spoluhráči a trenérem

Práce psychologa - nálada v týmu

Práce psychologa - Nastavení vítězného mindsetu

Práce psychologa - naučit hráče naslouchat kouči

Práce psychologa - osobní rozvoj

Práce psychologa - péče o psychiku

Práce psychologa - péče o zdraví sportovce

Práce psychologa - poskytnutí dalšího pohledu

Práce psychologa - pravidelné konzultace (poradenská služba)

Práce psychologa - problémy se spánkem

Práce psychologa - režim mimo hraní

Práce psychologa - role lídra

Práce psychologa - rozvoj sebevědomí

Práce psychologa - řešení osobního života

Práce psychologa - řešení problémů

Práce psychologa - řešení týmových záležitostí

Práce psychologa - snaha hráčů

Práce psychologa - techniky

Práce psychologa - týmová spolupráce

Práce psychologa - týmovost

Práce psychologa - učit přijímat a dávat kritiku

Práce psychologa - zprostředkovávat komunikaci náročných témat - kritika, feedback

Přínos ze sportu - bez sportovního backgroundu nejsou hráči otevření vedení

Přínos ze sportu - bez sportovního backgroundu nejsou hráči zvyklí na pravidla

Přínos ze sportu - bez sportovního backgroundu nejsou hráči zvyklí na systém

Přínos ze sportu - disciplína

Přínos ze sportu - hráči se sportovním backgroundem mají jiný přístup

Přínos ze sportu - chápání důležitosti fyzické kondice

Přínos ze sportu - kolektivní zkušenost

Přínos ze sportu - kompetitivní myšlení (vnímání výher a proher)

Přínos ze sportu - komunikace

Přínos ze sportu - návyky

Přínos ze sportu - podobnosti esportu se sportem

Přínos ze sportu - pozitivní vliv sportovního backgroundu

Přínos ze sportu - profesionalita

Přínos ze sportu - přístup k tréninkům

Přínos ze sportu - respekt k trenérovi

Přínos ze sportu - rutina

Přínos ze sportu - týmovost

Přínos ze sportu - vyvinutější týmové myšlení

Přínos ze sportu - zvládání krizových situací

Sláva

Socializace - důležitost aby si tým sedl

Socializace - Feedback na "plnou hubu" je žádoucí

Socializace - Feedbackování

Socializace - hra za tým, ne za sebe

Socializace - jazyková bariéra

Socializace - klíčová role týmovosti

Socializace - komunikace na přátelské úrovni se spoluhráči i trenérem

Socializace - komunikace o nabídkách k přestupu s týmem

Socializace - mít se rádi

Socializace - neodstatečné sociální kompetence hráčů

Socializace - neschopnost být otevření

Socializace - neschopnost řešit problémy

Socializace - neschopnost vyjádřit názor

Socializace - otevřená komunikace o všem s trenérem

Socializace - Reakce na dobrý/špatný feedback

Socializace - týmová podpora ve stresu

Socializace - týmovost důležitější než individuální výkony

Socializace - žádná náročná témata pro řešení s trenérem

Stres - cestování

Stres - častá fluktuace v týmech

Stres - dávání rozhovorů

Stres - když se nedaří v zápase

Stres - negativní vliv na výkon plynoucí z tlaku na výkon

Stres - podpora z týmu

Stres - příjemný v clutchi

Stres - série prohraných zápasů

Stres - úzkost před zápasem

Stres - v clutchi na začátku kariéry nervozita

Stres - vedoucí z tlaku na výkon

Stres - zejména v zápasech

Stres - zklamání fanoušků

Stres - změna vnímání clutche zkušenostma

Škola - nedokončení VŠ

Škola - profesionální hraní a prezenční studium VŠ nelze zkombinovat

Škola a hraní - bez ISP

Škola a hraní - klíčový postoj učitelů

Timeouty - 4x 30 vteřin za celou mapu

Timeouty - kouč dává rady

Timeouty - kouč poskytuje pohled na hru

Timeouty - rozbíjení momenta

Timeouty - taktické k rozhození soupeře

Timeouty - uklidňování i nabuzování týmů

Tlak - diváci

Tlak - pochybnosti o sobě samém

Tlak - požadavky výhry

Tlak - sociální sítě

Tlak - vedení týmu

Touha něco dokázat

Touha po vítězství

Trénink - gaming house pro teambuilding

Trénink - víkendy, prázdniny - gaming house

Trénink - z domu

Vnímání psychologa jako tabu

Výkon - důležitější psychický než fyzický stav

Výkon - hádky během zápasu

Výkon - jazyková bariéra

Výkon - klíčová role psychiky

Výkon - ovlivňován stresem

Výkon - sebedůvěra

Výkon - vztahy v týmu

Využití psychologa jako známka nevyrovnanosti

Využití psychologa jako známka slabosti

Zábava

Žádoucí u psychologa - dospělé vystupování

Žádoucí u psychologa - empatie

Žádoucí u psychologa - najít cestu k hráči

Žádoucí u psychologa - respekt

Žádoucí u psychologa - schopnost vytvořit safe place

Žádoucí u psychologa - vystupovat jako odborník

Žádoucí u psychologa - základní znalost esportu a rozdílů od sportu

Žádoucí u psychologa - znalost fungování a struktur týmů v esportu

Žádoucí u psychologa - znalost specifického životního stylu hráčů

Příloha 3 – Rozhovor s hráčem H1

T: Tak, moje první otázka se týká těch dotazníků, jestli když jsi to vyplňoval, jestli všechno bylo v pohodě nebo jestli k tomu máš nějakej feedback, jestli se ti něco nezdálo, cokoli takovýho.

ML: Jakože, byl v pohodě ten dotazník, ale strašně se tam jakože… Ne že opakovaly otázky, ale… Bylo to, jakože takový slovíčkaření mezi otázkama s tím, že to mělo úplně podobnej význam. Ale jakože bylo to v pohodě. Ten dotazník je extrémně dlouhej, ale jakože v pohodě to bylo.

T: Jo, jo, jo, on právě jak je cílem zmapovat všechny ty oblasti a přijít na to vlastně co by bylo, co by bylo dobrý, na co se zaměřit a tak, tak proto musí bejt tak dlouhej, bohužel, no, to jinak nešlo.

ML: Jo, jo, jo, chápu.

T: Tak jo, já tu mám připravenej seznam témat, na který se chci zeptat. Moje první otázka je vlastně, jestli ty máš nějakou zkušenost ze svojí kariéry s psychologama ve sportu.

ML: S psychologama nemám vůbec žádnou. Jakože vůbec. Vím, že nějaký to, známí byli u toho, u psychologa, ale jakože nijak, sám od sebe ne.

T: Jo. A teď taky s žádným psychologem nepracujete, takže…

ML: Ne.

T: Dobrá, můžeš mi jenom nějak jako rychle popsat, jaká byla vlastně tvoje cesta k tomu e-sportu? Že ses dostal vlastně tady k profesionálnímu hraní?

ML: Eeh… Jak to říct? Jakože hráli jsme ze srandy s jedním členem týmu ještě před nějakou dobou a vůbec jsem nečekal, že jakoby bych mohl něco takovýho někdy dělat. Ale nějak mě k tomu dokopal, s tím že mi to furt navrhoval, ať to zkusím, a to a pak to nějak přišlo, no. Nějakým záhadným způsobem. Vůbec nevím jak.

T: Ty ses… Začal jsi tady v týhle organizaci nebo jsi šel ještě přes nějaký jiný?

ML: Byl jsem ještě v jedný předtím. Jenom v jedný ale.

T: Jo. A tam ses dostal jak? Jakože někdo si tě vytipoval a vytáhli tě?

ML: Vytipoval si. Teďka, kouč, co máme tak ten si vytipoval. Jsme se nějak sešli znova.

T: Tak to jo. Teď bych se tě rád zeptal, máš za sebou nějakej background, jakože dělal jsi předtím nějakej sport předtím nebo tak?

ML: Jakože plaval jsem. A… Pak občas hrál volejbal. Jinak nic extra.

T: A cítíš, že sis něco z toho sportu přenesl do toho e-sportu a že ti to nějakým způsobem pomáhá?

ML: No, přemýšlel jsem nad tím nějakou dobu, předtím, jestli mi to něco dalo z toho do týhle chvíle… Ale jako… Asi nějak ne… Možná tak zvládání krizových situací. Ale to je asi všechno.

T: A teď jsi mi krásně nahrál na tu další otázku, a to jsou právě ty stresový situace. Mě by zajímalo, dokážeš nějak jako říct nebo popsat, co vnímáš jako právě nejvíc stresující nebo obecně nejvíc psychicky náročný situace právě tady v tý oblasti toho e-sportu? To, že to takhle hraješ… A v rámci jak týmu, tak i v rámci třeba jako celý svojí kariéry.

ML: Ty kráso, to je těžký popsat. Jakože, ve hře, když hrajem, tak určitě jakože když je nějakej nátlak, zápas, kterej musíme vyhrát, tak to je docela stresující. Jakože, abychom se všichni snažili a tak. Ale jako… Nedokážu to asi popsat, co by bylo asi nějak extrémně stresující.

T: A kdybys jenom měl říct, kdybych se tě zeptal, co vlastně na tý kariéře nebo na tom profesionálním hraní ti přijde nejnáročnější?

ML: Hele… Ty kráso… Nad tím jsem taky nijak nepřemejšlel. Nejnáročnější asi… Najít lidi, se kterýma si člověk sedne je asi docela náročný. Hlavně na český scéně. Československý. Tak je to docela náročný, jakože najít lidi a partu lidí, která je jakože spolu v pohodě.

T: Hmm. A to mě teda vede k tomu, já nevím, třeba komunikace v tom týmu. To, nepřipadá ti jakoby, že by to bylo nějakým způsobem...?

ML: Jo, to taky no. Ale to taky navazuje na to, jak si ty lidi sednou. Že když si sednu dobře, tak i spolu komunikujou líp. Je to lepší pro celej tým.

T: A když říkáš líp, tak jakože v jakým smyslu? Nebo můžeš, dokázal bys říct nějakej příklad, kdy pro tebe ta komunikace byla náročná nebo v jakých situacích nebo o jakejch tématech?

ML: To asi nedokážu. Přemejšlím teďka ale nevím. Tak ono když si lidi jakože mezi sebou nesednou, tak zrovna třeba ve stresovejch situacích jako in-game, jakože ve hře, když spolu nemluví, tak, jakože je to horší, protože se hůř mluví s člověkem ve stresu se kterým si nesedneš.

T: A jsou třeba nějaký témata, který obecně pro tebe jsou těžký řešit v rámci toho týmu?

ML: To asi nejsou. Spíš nejsou žádný.

T: Jakože třeba nějaký, já nevím, vztahy mezi hráčema nebo tak?

ML: Jakože u mě to asi nějaký problém není, ale narazili jsme na pár, jakože věcí, kdy člověk nechtěl říct jakože… Mezi vztahama, aby to bylo jakože lepší mezi nima, tak aby se to zlepšilo, tak o tom nechtěl mluvit, no.

T: Hmm. A jak náročný třeba pro tebe je nějaký feedbackování spoluhráčů nebo zároveň jako přijímání toho feedbacku? Vnímáš, že je to pro tebe problém? Nebo i vlastně i pro ty spoluhráče, jakože spíš obecně, jestli tohle vnímáš v e-sportu jako problém?

ML: Jakože nesetkal jsem se s tím, že by s tím měl někdo nějakej extrémní problém, ale jakože… Já s přijímáním feedbacku jsem, jakože v pohodě, že vím, že prostě když mi ten člověk radí dobře, tak prostě nesmím to vzít násilně s tím, že bych ho do něho to, začal nadávat, což nějaký hráči dělaj. Musím si to vzít tak že mi prostě ten člověk pomáhá. Jakože to vzít v pohodě, to stejný dávat. Když dám dobrej feedback, tak by si ho člověk taky měl vzít dobře, a ne argumentovat nějakýma ostatníma věcma. Ale jakože v e-sportu to je velkej problém. S přijímáním i dáváním feedbacku.

T: A je pro tebe osobně třeba důležitý to, jak je ten feedback podanej? Protože samozřejmě dá se to říct různejma způsobama.

ML: Jo, jo, jo, to je taky důležitý, no. Že… Říct to na plnou hubu, když už jakože říct něco důležitýho, tak na plnou hubu a nedělat věci okolo toho.

T: A to třeba preferuješ, jo? Jestli to chápu správně.

ML: Jo, jo, jo, zrovna tadyto jo. Když mi člověk prostě narovinu řekne, co bylo špatně, co bylo dobře, tak prostě je to pro mě lepší než abych přemejšlel nad tím, co jsem udělal špatně, co jsem udělal dobře.

T: Zajímalo by mě, vlastně v e-sportu, daleko častěji než ve sportu, co jsem tak vypozoroval, tak se dějou právě ty různý přestupy z týmů a tak. Vnímáš to jako třeba něco, co může vytvářet ten tlak taky na toho hráče?

ML: Vytvářet tlak tím, jakože jde do jinýho týmu nebo…?

T: No, i třeba tou vidinou. Že prostě ty přestupy a ty dotace těch hráčů v tom týmu nejsou až tak vzácný.

ML: Ty kráso. Nevím, jak na to odpovědět. Jakože, já to vnímám, protože jsem sám, jakože v moc organizacích nebyl, jakože byl jsem jenom ve dvou, ale jakože děje se to, přijde mi až moc často. Zrovna na československý scéně se přestupuje docela jako hodně. A i se skládá tým, a i se vyhazuje tým. A přijde mi to docela jakož zbytečný. A je to hlavně tím, že prostě každej si, že nejsou nějak… Jak to popsat? …Zkušený lidi, co by vytvářeli ten tým. A vytváří to lidi, co prostě… Nevím. Vidí spíš peníze než to.

T: A když mluvíš takhle o těch zkušených lidech, tak myslíš, jakože ne vytvářet tým jako hráči jako takový, ale jako ti manažeři nebo trenéři který ten tým skládaj?

ML: Jakože, je to těžký zrovna tady. Protože tady na český scéně se toho vytváří až moc mi přijde a po krátký době se to všechno mění. A jakože je to těžký, když se tohle nezmění moc. Že nedává moc prostor ta organizace těm hráčům něco udělat. Dokázat.

T: Chápu. Zajímavý. Moje další otázka je vlastně – ty jsi říkal, že jsi psychologa nikdy nevyužil a mě by zajímalo obecně, jestli vlastně v rámci týmu, nebo vlastně v rámci celý organizace máš pocit, že máš s kým mluvit? Kdyby jako, když tě něco trápí nebo máš nějaký jako starosti, cítíš se nepříjemně, tak jestli jako máš pocit, že máš s kým mluvit?

ML: Jo, jo, já mám zrovna, jakože, tady, kde jsem, tak určitě mám s kým mluvit, že kdybych potřeboval, tak jakože hned můžu někomu říct něco.

T: A jsou pro tebe třeba nějaký témata, který by bylo těžký právě řešit třeba s trenérem? Ptal jsem se na podobnou otázku ohledně spoluhráčů, teď by mě zajímalo v kontextu trenéra.

ML: Ještě jednou, jak jsi podal otázku?

T: Jestli jsou nějaký témata, který by pro tebe bylo třeba náročnější řešit s trenérem?

ML: Ne, ne, ne, to žádný asi. S trenérem vůbec žádný.

T: A jak moc jako třeba právě s trenérem mluvíte i o věcech mimo tu hru jako takovou?

ML: Jakože, docela často. Že, vždycky po tréninku si říkáme nějaký věci. Ať už jakože mimo hru a i v hru. Takže jako s trenérem mluvíme docela často.

T: Já, vybral jsem si z těch dotazníků tebe, protože mě strašně zaujalo, že vlastně máš, tady jak jsi to vyplňoval, že pořád ještě studuješ.

ML: Jo, jo.

T: Takže děláš střední, jestli se nepletu?

ML: Jo, jo, dělám střední.

T: A jak náročný je to skloubit dohromady s tím hraním?

ML: Hele, ono to závisí hlavně na učitelích. Jakoby… Když si člověk, jakože učitel všimne toho, že něco takovýho dělá někdo, tak taky je důležitej ten jeho názor a když se s tím učitelem vídáte každej den, tak je to pak těžší, když má špatnej názor na to. Což byla moje zkušenost zrovna. Takže jakoby je to docela těžký. Ale zas u někoho to může být lepší, protože učitelé můžou podporovat toho hráče a tak.

T: A máš individuální studijní plán nebo ne?

ML: Nemám vůbec žádnej. Mám normálně denní.

T: A nepřemejšlel jsi o tom, že bys o něj zažádal?

ML: Zrovna u mý školy by to nešlo, ale přemejšlel jsem o dálkovým studiu.

T: A ty seš… Na střední škole nebo na vysoký?

ML: Na střední. Ale jsou střední s dálkovým studiem.

T: Aha. Tak to jo. Já teď koukám, tobě je osmnáct podle dotazníku a už jsi byl v nějaký organizaci předtím. Takže v kolika jsi začínal takhle s e-sportem na týhle úrovni?

ML: 2022, takže v sedmnácti. V sedmnácti, no. Šestnáct, sedmnáct mi bylo.

T: Jo. A, vlastně když už jsme se dostali do tady do toho tématu, tak by mě ještě zajímalo, jak to třeba brali rodiče?

ML: Rodiče úplně v pohodě. Jakože mamka, ta byla s tím nejvíc v pohodě, protože brácha mě taky podporoval a hrál taky hodně hry. Takže, mamka s tím je úplně v pohodě, jak předtím, tak teďka. Vždycky s tím byla v pohodě, no.

T: Jo, takže tam nebyla taková ta reakce „jenom hraním her se člověk neuživí“ a tak.

ML: Jo, jo, to bylo to jakože úplně mi věřila. Ať už jakože v čemkoli, takže to bylo to, dobrý.

T: Tak to je super.

ML: Neměla vůbec žádný otázky s tím, že co to může dělat a tak. Nebo jakože, že to není klasickej sport, ale furt je to něco jinýho. No a věc super, jako v budoucnu nějak jako víc přisuzovaná.

T: A já tady vidím, že, nebo v dotazníku píše, že váš tým využívá gaming house a jak vlastně ten režim tvůj funguje, abys to zvládal i s tou školou a jak vlastně často musíš být v tom gaming housu?

ML: Hele my jakože jsme nijak nebyli úplně jakože to, v gaming housu, ale…

ML2: Promiň, že tě přerušuju, jenom… On je vlastně z academy týmu, takže oni tady maximálně jedou na nějakej media day, ale jinak Ačko a lolkaři jsou tady častěji než tady kluci, jo, tak jenom to dodávám.

ML: Jakože, byli jsme tam na focení dvakrát, ale spíš je to o, nebudu teďka říkat o naší zkušenosti, ale je to spíš o dohodě všech těch pěti lidí a organizaci, kdy těch pět lidí má prostě čas se sejít. Sejde se pět lidí, šest lidí, řeknou si, kdy mají čas a když už, tak prostě se to nějak dohodne, což jakože teďka jsou buď prázdniny nebo jsou pak jarní, letní, teda podzimní a tadyty zimní teda, a jakože se najde čas kdy můžou všichni na jarní třeba. Ale jakože o svý zkušenosti nějak mluvit nemůžu nebo jsem nijak nehrál v gaming housu, takže nemůžu říct nijak.

T: Ne, já jsem se spíš ptal proto že mě vlastně zajímalo tím, že kdybyste byli v tom gaming housu jako byli často, tak právě, o to by mi přišlo zajímavější vlastně jak to skloubit s tou školou, tak vlastně kvůli tomu jsem se ptal.

ML: Ne, tak podle mě se dá asi dohodnout všechno, jakože že, ten týden by, nebo když už, tak týden by jakože asi nikoho nijak nezabil, když už by učitelé byli s tím v pohodě, tak prostě by dali plány studijní, který má ten člověk nebo žák vyplnit a prostě pak by si dopsal ty věci, který si má dopsat. A ten týden zase není tolik času, kdy se toho stihne v tý škole hodně. Takže prostě se to dá všechno úplně v pohodě doplnit.

T: Dobře, teď bych se rád pobavil na téma momentum v CSku, protože mi to přijde jako hrozně zajímavej fenomén a přijde mi, že to tu hru vlastně ovlivňuje strašně moc. A mě by zajímalo, jak vnímáš ty tu důležitost tady toho dokázat to momentum vytvořit, udržet se v něm, využít ho…?

ML: No, to je taky těžká otázka docela.

Já vím, ale promiň, já si to tady, trošku to mám naplánovaný, nepokládat jednoduchý otázky. Jednoduchý byly v dotazníku!

ML: No to jo no. Jakože momentum… Ono se to asi jako naší scéně neděje nějak jako extrémně moc, asi sinners, že bych to tak mohl říct, a… Jako urol v CSkový scéně asi jako hráči vnímají pozitivně, že vidí prostě tím, co se dobře… Jak to popsat? Tým, co šel na vrchol prostě rychle a daří se mu, tak to, myslím si, že hráči vnímají pozitivně. Asi hráči, který hrajou proti tomu týmu, to je asi horší pro ně, když vidí že, v jakým prostoru jsou, ani ne v jakým ten tým, kterej má momentum, tak jakože proti nim se asi bude hrát hůř. Ale není to nic, čeho by se měl člověk měl bát, když už proti tomu týmu hraje. Že prostě kdykoli ten momentum může zastavit ten danej tým. A jakože fanoušci to vnímají asi pozitivně, že vnímají nějakej tým, co jde rychle na vrchol, ale hráči myslím si, že nevnímají nijak extrémně momentum. Ať už ve hře nebo jako celkově týmy.

T: A v tý hře teda necítíš, že je to nějakým způsobem benefitující? Viz, a teď to myslím ve smyslu těch jednotlivejch map, než jako…

ML: Jo… Jakože v mapách asi momentum jakože nijak nebude. Jako v Bellatorice nebo tak. Ale jakože v těch kolech to určitě nějak benefitující je. Když vidí, že prostě tým vyhrává 7:0 proti tobě nebo ten tým vyhrává 7:0, tak je to pro ty hráče asi horší vidět. Ale zas ten hráč se s tím musí nějakým způsobem obstarat a nevnímat to, že prostě prohrávaj 7:0, ale musí se prostě kousnout a když už, tak prostě dát do toho všechno, no.

T: Ty jsi použil zrovna příklad 7:0, tak já se toho trochu chytím, ale… Reálně přece… Nebo nevím jo, ale přijde mi, že reálně 7:0 není v CSku zas takovej náskok, ne, protože to jsou vlastně v podstatě dva nebo tři full-buye?

ML: Jakože není to zas takovej náskok, ale furt je horší pro toho hráče, kterej má 7:0 je to teda lepší, pro toho hráče co má 7:0, prostě vědět, že vyhráváš 7:0 a hraje se mu stokrát líp. A pak ten protější tým, kdy prohrává 7:0, ať už má full-buye, ať už má všechno, tak furt je horší vědět, že prohrává 7:0, ale zase je to o tom, jak to člověk vidí a jak to taky snáší, že je to taky horší pro toho člověka, kterej to snáší hůř.

T: Já se na to právě ptám proto, že v nějakým z předchozích rozhovorů jsme se vlastně k podobnýmu tématu taky dostali, a tak právě naopak padlo, že když člověk vidí náskok 7:0, tak že když si to reálně přepočítá na to, co ty kola obsahovaly, že on to vlastně reálně zas takovej náskok není a že když si to člověk vlastně nějakým způsobem upraví v tý hlavě, tak že se s tím vlastně dá docela dobře pracovat, tak by mě zajímalo, jestli máš podobnou zkušenost.

ML: Jakože mě se asi s tím, že když se prohrává, tak se pracuje docela dobře. Že prostě, musí si člověk srovnat v čem prohrál ty kola, v čem jakože byl close k tomu je vyhrát, jakože je to taky o hlavě jak to lidi vnímaj, no. Že když to lidi vnímaj hůř prostě celkově, tak je to pro ně horší.

T: A je pro tebe osobně lepší, nebo cítíš se jako líp, když se ti daří nebo když ten zápas hraješ nějakým způsobem jako v emocích nabuzenej nebo naopak když seš jako klidnej?

ML: Teďka jsi mi vypadl prosimtě, posledních asi pět slov.

T: Jo, jestli je pro tebe nebo jestli pozoruješ, je pro tebe příjemnější když ten zápas, nebo aj podáváš lepší výkony, když ten zápas hraješ nějakým způsobem v emocích nabuzenej anebo naopak, když jsi jako klidnej?

ML: Je to určitě rozdíl, jakože v tom, když je člověk nabuzenej a je ready na to prostě všechno zničit, tak prostě je to úplně jinačí než když je člověk v klidu a vnímá to, že… Neutrálně. A když tak moment prosím, mě tady kňučí pes.

T: Jasně.

ML: A, dobrý, omlouvám se.

T: V pohodě, nic se neděje. A když by sis mohl vybrat, prostě bys měl vypínač, kterým by ses mohl rozhodnout, jestli budeš v zápase jako klidnej, uvolněnej a nebo naopak v emocích vybuzenej, co by sis radši vybral?

ML: No. No? To těžko říct. Jakože má to svoje výhody i protiklady. K tomu jakože bejt emočně nabuzenej a jakože povzbuzenej celkově. Ale zas v klidu hrát je asi pro mě lepší, bych řekl. Asi bych si vybral bejt v klidu. Úplně jakože v pohodě, než emočně celou dobu nabuzenej. To je pak jakože, když už se hraje pak série víc map, aj to, že je prodloužení a to, tak to asi člověka pak i vysiluje, bejt takhle furt. Ať už mentálně nebo jakože to. Fyzicky. Takže asi bejt v klidu celou dobu by bylo pro mě lepší.

T: A teď ještě, teď mě ta tvoje odpověď navedla k otázce, dokážeš nějakým způsobem popsat rozdíl toho, jak se cítíš, když hraješ jakoby online, normálně jako soutěžní zápas, ale online oproti tomu, když je to jako LAN? Jestli teda tu zkušenost máš?

ML: Byl jsem na jedný, ale to byla taková, jakože kam se chodí každej rok a je tam sto lidí, ale asi to nedokážu popsat, nemůžu si najít nějakou LANku, kde bych byl emočně jako nabuzenej, takže asi… Jelikož to byla jediná moje LANka, tak to asi nedokážu popsat. Jakože je to lepší, ať už s tím, že prostě se vidí pět lidí vedle sebe, že prostě můžou spolu hrát vedle sebe, že prostě můžou spolu hrát vedle sebe, že je to pro ně asi o hodně lepší pro ty lidi, ale zase nebylo to nic extra, jakože pro mě. Jelikož to byla prostě LANka, kde za mnou bylo pět lidí, přede mnou bylo pět lidí a za nima dalších pět lidí, takže tam byli všichni vedle sebe. A nebyla to nijak jako to, co by mě emočně nabuzovalo.

T: A nějaký fanoušci tam byli nebo ne?

ML: Jakože bylo tam hodně lidí se koukat na lidi. Bylo tam jakože hodně lidí, ale zas to nebyli jakože fanoušci, že by byli přímo za těma lidma. Prostě tam chodili a dívali se, jak se to hraje. Jak se hraje jakože CSko.

T: Jo, jo. Chápu. Dobrá, no za mě je to v podstatě asi všechno, k čemu jsme se dostali. Takže, já ti moc děkuju.

Příloha 4 – Rozhovor s hráčem H2

T: Tak zapínám nahrávání, a to první na co bych se chtěl zeptat je, co ty dotazníky, který jsi vyplňoval? Máš k tomu nějakou zpětnou vazbu?

ML: Asi úplně ne, podle mě to bylo v pohodě.

T: Všechno v pohodě, nebylo tam nic, co by ti přišlo náročný, nesrozumitelný, nebo tak.

ML: Ne, vůbec, nepamatuju se minimálně.

T: Tak super. A další otázka, na kterou bych se tě zeptal je, jaká je tvoje zkušenost vlastně s psychologama v E-sportu? Jestli nějakou máš, jestli jsi nějakou měl během svojí kariéry?

ML: Já osobně jsem žádnou neměl s psychologem, myslím, jenom s mentálním koučem.

T: V čem to spočívalo spolupráce s mentálním koučem nebo ta zkušenost?

ML: V čem to spočívá? No, většinou je nějakej problém. Dejme tomu u mě například byl problém, že já nevím, jsem se rychle vynervil nebo něco během zápasů a on se mi s tím prostě snaží pomoct, nějakým způsobem hledáme řešení na to. Já zkouším, co mi doporučí a tak… A prostě řešíme problémy moje nějaký takovýhle, co se týkají mýho výkonu. A tak no.

T: A dokázal bys mi říct, jak vnímáš rozdíl mezi psychologem nebo třeba sportovním psychologem a mentálním koučem?

ML: No, asi asi ne, protože já jsem nikdy neměl psychologa, takže nevím.

T: Jo. Dobrá, dobrá a teď bych trošku odběhnul a zeptal se, jaká byla tvoje cesta k tomu profesionálnímu hraní? Jak ses k tomu dostal?

ML: Jak jsem se k tomu dostal, no. Hele, prostě jsem hrál hry, hrál jsem, hrál jsem, hrál jsem až prostě jednoho dne mi, prostě napsal (jméno kapitána), to je náš kapitán týmu, se mi ozval a vzal mě nějak pod své křídla a začli jsme spolu prostě nějak hrát. Složili jsme nějakej tým, potom se nám ozval tady [redacted]. Tam jsme začínali a tak, no, nebylo to jako nějak, že bych měl cíl bejt profesionální hráč nebo něco takovýho, spíš to jako přišlo samo. Jsem hrál hry, protože mě to bavilo. Tohle byl takovej bonus k tomu potom už.

T: Jo a teda ty jsi byl za celou svoji kariéru tady v jedný organizaci?

ML: Ve dvou. Ale začínal jsem tady v tý[redacted].

T: No dobrá. A co bylo vlastně to, že jsi řek „jo“ na tady tu nabídku hrát to takhle jako profesionálně? Jakože chápu, říkal jsi, že tě to bavilo. Prostě si hrál. Tohle si jako neřešil a pak to nějak přišlo, ale měl jsi u toho nějaký jako zvažování, jestli do toho jít vlastně na týhletý úrovni?

ML: Když už šlo o profesionální hraní, tak hlavní vidina byla to, že nemusím prostě během toho chodit do práce, že v tom budu moct věnovat naplno, protože můžu prostě ukázat i ostatním, že na to prostě mám, abych se někam dostal jednou, abych něco vyhrál. Můj hlavní cíl, teda co bylo, tak bylo vyhrát MČR, nebo aspoň se tam teda dostat na začátku, to byl úplně první cíl. Teďka je můj cíl to vyhrát. Já nevím, no prostě už jenom to, že prostě můžu říct si, že po těch letech hraní si tím můžu vydělat a nemusím u toho pracovat támhle někde, já nevím, kdekoliv jinde je prostě super.

T: A tvoje cesta byla ze školy k hraní, anebo si mezitím pracoval?

ML: Já jsem normálně šel ze školy, normálně jsem pracoval, během toho jsem hrál, teda že vždycky po práci jsem přišel a hrál jsem celej den a šel jsem spát. A takhle vlastně vypadal můj život, nevím, 4 roky možná. Takže jsem normálně pracoval u toho.

T: A v jakým oboru jsi pracoval?

ML: Hele, já jsem já jsem jenom vyučenej kuchař, takže jsem dělal… Dělal jsem buď brigády, v kuchyni jsem byl, nebo jsem potom dělal normálně ve fabrice prostě poskoka, a tak no.

T: A vnímáš, že ti vlastně ta práce předtím něco jako dala, nebo tě nějak ovlivnila tady vlastně v tom e sportu, kde jsi teď?

ML: Podle mě vůbec nic mi to tam nedalo popravdě. Nevím, asi ne.

T: Tak já se ptám trošku jinak. Myslíš, že bys třeba nějaký věci vnímali jinak, nebo prožívali jinak, kdybys předtím nepracoval? Kdybys šel rovnou ze školy do toho e-sportu?

ML: To je možné, asi bych si tolik nevážil toho, co mám teď, že prostě nemusím ráno vstávat, že nemusím někde 8 hodin stát a dělat s lidma s kterýma dělat nechci. Tak tohle určitě je nějaký plus, že jsem si tím prošel a že vím, jak práce může být hrozná, když to řeknu takhle. Ale krom tohohle asi jako ne moc no.

T: V jednom rozhovoru, kterej jsem už měl předtím, tak mi vlastně hráč řekl, že podle něj by bylo super, kdyby každej člověk, kterej se dostane k profesionálnímu hraní nebo k e-sportu jako na takovýhle úrovni, tak že by každýmu rozhodně přál, aby před těma aspoň 2 roky pracoval rukama, že si myslíš, že pak ty lidi si právě toho víc váží a i jako jinak fungujou v tom týmu, máš podobnej dojem?

ML: Já si taky myslím, že to tak je. A aspoň tady na ty český scéně mi taky přijde, že plno lidí si jako neváží toho, že můžou hrát za ty peníze, že nemusí ráno vstávat v pět, v šest hodin a jít někam na 8 hodin makat. Takže asi s tímhle jako souhlasím, no, že by si tím měl každej projít, aby je potom tady ty lidi nebyli tak rozmazlený, tak bych to nazval.

T: Super, super. Dělal jsi předtím i nějakej sport, než ses dostal k e-sportu?

ML: Jo, já jsem sportoval od mala, dělal jsem… Florbal jsem hrál, fotbal jsem hrál. No a jako ne na nějaký velký úrovni, jo, dělal jsem to prostě jen tak, ale, ale sportoval jsem no.

T: Hm a zase vlastně podobná otázka, máš dojem, že ti to sportování předtím něco dalo teď do toho e-sportu?

ML: Asi moc ne. Já jsem sportoval, když jsem byl malej, potom jsem spíš jako chodil tak s kamarádama si jenom kopat, takže mě toho moc tam asi nedalo, ani nějakou jako týmovost nebo něco takovýho jsem tam úplně nezažil. Prostě jsme jen tak ze srandy si chodili potom už kopat, no, že to nebylo nic…

T: Je zajímavý, že si teď hned použil slovo týmovost, jak tě to napadlo teď v tomhle kontextu, že zrovna ta týmovost.

ML: Protože mi přijde, že to je jedna z nejdůležitějších věcí tady v tom CS, je strašně důležitý, prostě aby ty lidi v tom týmu se měli rádi, akceptovali se, byla tam sranda, prostě byla tam dobrá atmosféra a bez toho se prostě podle mě jako nedá jako vyhrávat. Když tam budeš mít sebelepší hráče a nebude tam dobrá nálada, nebudou ty lidi vědět, že hrajou za ten tým a ne za sebe, tak tak to prostě nepůjde.

T: A teď v tý návaznosti na sport. Ty vnímáš, že ten sport tomu jako nějakým způsobem může pomoct? Když lidi mají ten sportovní background?

ML: Určitě. Určitě si myslím, že jo.

T: Super, tak jo. A teď se vrátíme z minulosti do přítomnosti a já bych se tě zeptal, jsou nějaký situace nebo třeba konkrétní témata, u kterejch ty sám vnímáš, že je právě možnost…nebo že kdyby ten psycholog byl k dispozici, že bys to s ním chtěl řešit, ty už si na naťuknul to, že něco řeší s tím mentálním koučem, tak mě by vlastně zajímalo, jaký jsou ty situace, nebo témata, který takhle jako máš potřebu řešit.

ML: Tak co já nejvíc řeším, jsou asi jako chování ostatních hráčů v tom týmu. To mě asi jako osobně nejvíce vadí. Prostě když mám s někým problém, tak většinou to řeším i s tím hráčem, ale i s tím mentálním koučem, aby to s ním řešil, protože mi přijde, že občas se prostě některý lidi nesnaží tolik, jak by mohli, nedávají tomu tolik, jak by mohli. A to asi řeším nejvíc. Pak druhá věc, co prostě řeším, tak jsem jako já, abych já byl připravenej na ty zápasy, abych prostě dobře spal. Mi pomáhal například i s hubnutím. Já jsem zhubla 24 kilo, on mi prostě pomáhal, že co mám jíst, jak mám běhat, prostě se vším jakoby v podstatě. Na cokoliv jsem se ho zeptal, tak se mi snažil pomoct a… Ano to je konec.

T: Vnímáš, že jsou třeba nějaký témata, který by pro tebe bylo snazší řešit právě s tím mentálním koučem nebo s psychologem spíš než třeba s trenérem nebo s vedením?

ML: Těžko říct. Možná zrovna to chování těch hráčů radši asi řeším s ním. Že prostě, když mi někdo vadí, tak to radši řeknu jemu, než asi koučovi, nebo třeba popřípadě nějakým tady vedením, protože mi přijde, že on dokáže tomu člověku domluvit nějakým způsobem, že… Já nevím, že to prostě zaznamená ten člověk.

T: Jo a máte nějaký jako společný setkání s tím mentálním koučem nějak častěji?

ML: Máme. Teďka jsme to teda vynechali. Asi… Nevím, jak dlouho… Měsíc byla pauza, ale jinak máme v pondělí, myslím, to je, máme každej tejden jako schůzku, [redacted] tam je a ten mentální kouč. Tam jsme jako všichni a řešíme právě, že… Když někdo něco tam se stalo, tak to vlastně řešíme, proč se to stalo a takovýhle a každej tam řekne svůj názor. Co se povedlo, co se nepovedlo, co se komu líbí, co se komu nelíbí. A to si myslím, že nám taky dost pomáhá.

T: Dal vám ten mentální kouč nějaký jako myšlenky, nebo třeba nějaký postupy, který jste zapojili vlastně do vašeho běžnýho fungování?

ML: Určitě jo. Zkoušeli jsme, já jsem zkoušel plno věcí od něj. Teďka si zase úplně jako nevzpomenu, ale například už jenom to, že bysme si měli dělat věci, jako že bysme to měli rutinu, ty věci. Já nevím, jak to říct, že každej den to samý vlastně. V podstatě že vstaneš, uděláš tohle támhleto, jdeš se takhle rozehrát, uděláš tolik, tolik a jdeš hrát. S tím, že prostě nám to pak bere míň energie. Máte víc energie na ty zápasy, na ty tréninky, to tělo si na to prostě zvykne. Například to dělám já. Plus jsem zapojil i čtení díky němu. Abych jako zrelaxovat ten mozek, takže jsem začal číst. A minimálně mě to pomáhá. Nevím jak ostatní.

T: Dokázal bys nějakým způsobem říct, co ti připadá jako na tý kariéře toho profesionálního hráče nejnáročnější, jakože jestli bys dokázal identifikovat nějaký nejvíc psychicky náročných situace, který zažíváš?

ML: Nejnáročnější… No jako vypořádat se podle mě se stresem je asi jako nejnáročnější.

T: Hm, ano.

ML: Teď nevím jako jaká situace teďka mě napadla, ale ten stres tu je podle mě velkej, i ten tlak nějakej. Například u nás takovej tlak není ze strany jako manažerů a tak, ale jinde, třeba když jsem byl v těch Sampi, tak tam jsem cejtil jako velkej stres, když jsme nepodávali výkony. A bylo to i cejtit prostě tam, že to nebylo dobré. No a celej tým byl takhle vystresovanej a hráli jsme hrozně. Takže podle mě jako největší problém je stres.

T: A z čeho plynoucí stres? Jestli to můžeš… Ty už si teďkon naznačil, jakože asi ten stres z toho, že se očekávají nějaký výkony, ještě tě napadá nějakej další jako důvod toho stresu.

ML: Jako u mě to bylo kvůli těm výkonům asi, nevím, jak to bylo u jinejch. Nevím, co jinýho mi tam mohlo napadnout. Tak může to být stres z toho, že prostě vás vyhodí, že jo. Že vás vymění, že budete bez práce, že budete muset znova do práce. Co dál? Nevím, asi z toho nejvíc. Nějaký jako takový… Z nějakého zklamání, prostě

že zklamete někoho, kdo se na vás třeba… Na mě kouká rodina jo, celá prostě, když prohraju něco důležitýho, tak… Nemám z toho radost.

T: Hm, chápu, chápu a jsou ještě nějaký jako třeba konkrétní situace v zápasech, kdy… Který pro tebe jsou jako nepříjemný? Nebo… Promiň, já se zeptám ještě jinak. Jsou nějaký konkrétní situace v zápase, který jsou pro tebe jako, když se cítíš fakt dobře a jsou pro tebe velmi příjemný, a naopak i nějaký, který jsou právě nepříjemný?

ML: Situace v zápase… Příjemný, těžko říct prostě příjemný. Příjemně, když já nevím, vyhraju nějakej dejme tomu clutch, prostě když něco tam uděláš prostě v tom kole nějakým, pomůžeš tomu týmu vyhrát to kolo, tak to je příjemnej pocit. Co mi jako je nepříjemný, tak je asi nějaká jako negativita ze strany teammatů. I když já jsem byl taky takovej, jo, ještě i jsem. Že já jsem jako dokázal být hodně negativní na ostatní, když se něco nepovedlo, snažím se to taky… Fixuju to s tím mentálem už pěknou dobu a myslím si, že se mi to jako daří docela eliminovat hodně, a to to je pro mě asi takový nejnepříjemnější, když se lidi jako tiltujou.

T: A clutchový situace, když jako se do něj dostaneš, je to pro tebe, jakože seš z toho právě ve stresu a nebo naopak ty clutchový situace jako máš rád, seš rád, když v tý situaci jsi?

ML: Jako jsem ve stresu, ale mám je rád, je to takovej příjemnej stres z toho, že to je takový…mám to rád, ale byly časy, kdy jsem jako začínal, tak, tak jsem to… Nebyl jsem jako rád, když jsem začínal, tak jsem byl z toho hodně nervózní, věděl jsem, že na mě všichni koukaj a tak, a nebylo mi to příjemný, ale teď už jako… Už jsem rád, když se dostanu do nějakej clutchový situace a nevadí mi to.

T: A dokážeš nějak dokázal bys nějakým způsobem říct, čím se to změnilo?

ML: Netuším, že by nějakýma zkušenostma, věkem možná? Asi zkušenostma.

T: A není to třeba nějakým způsobem, jakým vlastně o těch situacích přemejšlíš? Protože já… Mě tak napadá, já bych si dovedl představit, že prostě jsou ty situace, kdy ten člověk o tom přemýšlí tak, že „je to těžký, doufám, že to nezvorám“, ale naopak, potom bych čekal, že by se to dalo i vlastně změnit na to přemejšlení „teď mám krásnou situaci bejt prostě za hvězdu“, tak něco v tomhletom smyslu?

ML: No je, to je to možná jako tim no. Je to jako… Že to je nějaká část toho. Ale nevím no.

T: Na jaký pozici hraješ?

ML: Pozice, ono to je těžký jako takhle říct, jo, já jsem rifler, jo, a hraju prostě rif, nehraju vipo. A jako jinak na pozice, ono se to tam jako těžko dělí, jo?

T: Ne, ne, ne já vím. Mě šlo jenom o to, jestli hraješ s AVPéčkem anebo…

ML: Jo takhle tak hraju rifler.

T: A dobrá, zeptal bych se tě, když máte toho mentálního kouče, tak když by si měl právě nějakým způsobem popsat toho člověka v týhle pozici, ať už mentálního kouče, nebo psychologa, co by podle tebe měl splňovat? Nebo jak by měl vypadat?

ML: Jak by měl vypadat? To je asi jedno jak by měl vypadat, ale nevím, no, já nevím, co by měl splňovat mentální…nevím. Být asi nějak nad věcí nad…poslouchat ty lidi, co po něm chtějí, snažit se nějak pomoct. Nevím no. Co by měl asi jako splňovat mentální kouč úplně.

T: Myslíš, že je třeba důležitý, aby rozuměl tomu e sportu? Tý hře?

ML: Ne, to si nemyslím například vůbec, že například ten náš, co s náma začínal, tak tomu nerozuměl jako vůbec podle mě, že jako se fakt jako během toho roku a něco, co s náma je, tak se to jako dost naučil. Ale podle mě to není nic, co musíš mít. Hodně věcí my tam i spojujeme jako se sportem normálním, že on má basketbalisty,

a tak a myslím si že to je jako hodně propojený s těma… S tím sportem ten e-sport, že tam je jako podobný myšlení, podobný problémy se tam dějou a nemyslím si, že musí mít zkušenosti s e-sportem.

T: Dobrá. A hrozně zajímavej jev v CSku jako takovým je za mě momentum, protože v CSku se přelévá daleko častějc, než v jakejkoliv jinejch sportech, a přijde mi, že i daleko víc než v jiných e-sportech. Jak vnímáš důležitost tohohle vlastně jevu a jak moc je to… No jak moc ti přijde vlastně to momentum důležitý?

ML: Podle mě je to hodně důležitý, proto teďka jsme i my jako začali dost brát pauzy tam jsou v tom CSku. Že prostě chcem mít taktickou pauzu, a když prostě vidíte, že ten tým proti vám vezme 3, 4 kola, tak prostě instantně se dává prostě pauza, aby nechytli to momentum, abyste zastavili. Podle mě to je extrémně důležitý, když ten tým jako chytne flow, tak tak se to jako potom těžko zastavuje. Takže ještě že tam ty pauzy jsou.

T: A napadá tě, jestli vy se snažíte vlastně nějakým způsobem využívat, tvořit to momentum, nebo ho podporovat, jestli vlastně je nějakej způsob, jak se to snažit vytvořit nějakým způsobem uměle? Protože jasně, ono by se dalo říct, no vyhrajem šest kol za sebou, a pak se to v momentum vytvoří. Jasně, ale to úplně asi nejde záměrně, tak jestli jsou nějaké způsoby, jak se to snažíte třeba podporovat nebo ho udržovat?

ML: Ne nenapadá mě jako popravdě nic jako jak vytvořit momentum jinak než tím, že vyhraješ prostě pár kol po sobě.

T: Dobrá, ještě by mě zajímalo, tím, jak právě v CSku se daj vlastně vzít 4 time outy, každej na 30 vteřin, tak, a je to vlastně jediná část, kdy vlastně ten kouč s tím týmem může mluvit, jak ty konverzace vlastně vypadají? Samozřejmě, když se bavíme o nějakejch těch turnajích, kde to takhle je, a nebavíme se o těch jako třeba online turnajích, kde může mluvit pořád.

ML: Jak ta situace vypadá… Tak většinou ten kouč nám dá nějakej pohled na tu hru, co on, ten kouč to prostě vidí tu hru jinak, vidí všechny, ví, co se tam děje, řekne nám nějaký prostě do těch 30 sekund nějaký informace, který prostě nám třeba nedocházejí během tý hry, řekne nám, co by bylo vhodný možná použít, co by bylo vhodný nedělat, kde jsou prostě slabiny a my se snažíme to v následujících pár kolech jako využít.

T: A je to teda založený spíš tady na těch jako taktických věcech, anebo třeba se ty pauzy využívají i pro nějaký jako uklidňování nebo nabuzování týmu?

ML: Určitě se použije i pro uklidňování, nebo i na to abys ten druhej tým třeba naštval se to používá ta pauza. Dejme tomu se to dělalo, když si… Je tam kolo jo, vyhraješ pistolky a druhej tým má nákup a ty máš takzvanej force, takže máš jenom pistolky nějaký vylepšený a dělalo se například, že když si je porazil, tak si jim dal naschvál ještě pauzu, aby si jako vytočil víc, aby nad tím měli možnost dýl přemýšlet, že prohráli tak důležitý, ono to je hodně důležitý kolo. A takhle ses snažil jako občas ty enemy jako naštvat, proti nám to kdysi fungovalo.

T: To je, to je hodně zajímavý. A když vlastně, když o tomhle vlastně mluvíš o těch ego kolech, o force buyích a těhle věcech, tak vlastně v CSku třeba náskok 6/7:0 vlastně není zas tak velkej, že jo, jak se opticky zdá, protože těch vyloženě full-buyů tam není tolik a je nějakej způsob, jak s tímhle jako pracovat, protože když se člověk vlastně podívá na to skóre a vidí 7:0, tak to vypadá vlastně dost děsivě, ale realita není tak hrozná, ne? Jakože prohrává cenu, možná není zas tak…

ML: Dost záleží, jaká je ekonomika. Když je to 7:0 a ten enemy team má každej tam $15000, tak je to hodně špatný. Ale když víš, že jim dáš 1 kolo a oni jdou do nějakýho eca fort buye, tak to není ztracený. Fakt záleží na tý ekonomice, jaká je no. Podle toho potom… Tam se ta hra… Postupuje.

T: Dobrá. Já myslím, že jsme tady prošli většinu těch věcí, co by mě ještě zajímalo je, jak jsi mluvil o tom, že ten mentální kouč vlastně ti pomohl zhubnout a tak, jsou nějaký věci právě v tady tý jako zdravý životosprávě, na který vážně dbáš a který ti přijdou hodně zásadní.

ML: Pro mě je hodně zásadní dělat něco jiného mimo CSko – nějakej sport, číst si knížku, něco prostě, někdy se jako ulevit. Já jsem kdysi prostě jenom hrál, dohrál jsem a šel jsem hrát s kamarádama. A od tý doby, co jsem začal prostě běhat, jsem začal číst, tak cejtím, že jsem se jako i víc uklidnil, že prostě netiltuju tolik, nevím,

mentálně mi to jako hodně pomohlo. Podle mě minimálně jako pětkrát tejdně dělat nějakej sport, vždycky aspoň jít se projít je jako hodně důležitý pro nás, kterej tady celej den sedím u těch počítačů s těma stejnejma lidma, nevím, 10 hodin denně tak je to jako hodně důležitý si myslím.

T: Vnímáš, že v rámci tohodle máš vlastně… V rámci tohodle vlastně vytížení máš prostor i jako na sociální život, kamarády a tak i mimo vlastně ten tým a ten e-sport?

ML: Mám, sice ne takovej, nemůžu prostě každý den se jít sebrat a jít chlastat, nebo něco. Musíš si to předem většinou domluvit tady s koučem a podobně. Ale jako zvládám to podle mě jako v pohodě.

T: Takže se vídáš i jako s jinejma lidma mimo ten e-sport? Nebo ten tým?

ML: Normálně mám, mám kamaráda nejlepšího, teďka mám i ženu, slečnu teda, chodím za rodinou normálně, takže stíhám to.

T: Právě to bylo hodně zajímavý, když jsem teď měl několik těch rozhovorů, tak tam to téma tý sociální izolace vlastně docela dost padalo, tak právě proto se na to ptám, že se ty lidi cítili, že vlastně věnujou tomu tolik času, že ten prostor na ty další sociální kontakty nemají.

ML: Jako byl jsem taky takovej kdysi asi, že prostě jsem neměl čas, nikam jsem nechodil, ale nevím no. Potom, jak jsme prostě šli do toho profesionálního prostředí a nějak máme prostě nějakej rozpis zápasů, všechno je dopředu většinou dělaný, tak si dokážu jako tam najít čas na ostatní.

T: Jo a vy teda každej den vlastně trénujete z gaming housu anebo doma a tam se scházíte?

ML: Ne normálně z domu.

T: Promiň, teď jsem ti nerozuměl.

ML: Normálně z domu do gaming house se většinou třeba jezdí dejme tomu na tejden. Jdeme já nevím jednou za 2, 3 měsíce na tejden tam prostě jedeš, abyste se viděli, abyste trošku tam teambuilding dali hlavně jo, ale jako nehraješ tam jakože po většinu času. Ono i jako z domova se prostě hraje všem líp, podávají lepší výkony většinou, takže… Takže proto.

T: Tak to jo. Dobrá, to je za mě v podstatě všechno, takže ti moc děkuju za spoustu zajímavejch informací. Musím říct, že s každým rozhovorem se vždycky dozvím 2, 3 nové informace, který mě jako vedou zase k dalším otázkám, takže je to super, děkuju moc. Takže díky a přeju hodně štěstí do dalších zápasů.

ML: Tak jo, děkuju moc, mějte se pěkně, čau.

Příloha 5 – Rozhovor s hráčem H3

Moje první otázka v rámci toho vlastně je eh, jaký máš zkušenosti právě s psychologama v esportu. Jestli s nějakýma si během svý kariéry pracoval, případně pracuješ. [redacted] psychologa už vím teda, ale zajímá mě vlastně ta tvoje zkušenost s tim.

Já jsem před tím nepracoval, [redacted] jsem nikdy nepracoval s žádným psychologem, ani mimo esport ani v esportu aaa začal jsem minulý rok někdy v listopadu nebo v lednu nebo v prosinci nějak tak, prosinec leden nebo něco takového to bylo aaa z určitých samozřejmě důvodů, že jsem měl nějaké jako psychické problémy do toho se na to navazovaly určité věci jako prostě to že jsem nemohl spát a všechno tadyto kolem, tak jsem vyhledal tadytu [redacted] a já si to nemůžu vynachválit. Pro mě to je něco co jsem vlastně, dřív jsem si říkal, že to je spíš něco za co bych se styděl, že spolupracuju s psychologem, že to bylo jako takové dost jako tabu téma a takové něco za co bych se fakt jako styděl a teď si říkam, že to je vlastně ta nejlepší věc, co jsem mohl udělat, že jsem s ním začal spolupracovat. A spolupracovat nějakým způsobem s ním mám jako cally skoro každý týden aspoň jednou, takže za mně je to úplně ta nejskvělejší věc a nemůžu si to vynachválit.

Ehm, a můžu se zeptat, co změnilo tvůj názor toho, že to vlastně jako není tabu.

Upřímně vlastně nevím. No já jsem, no jako vím samozřejmě. Já jsem člověk, který nerad, nebo nerad, dřív jsem byl takový, že jsem úplně nerad ukazoval nějaké emoce a ukazoval v nějakou v uvozovkách slabost, já jsem si myslel, že to je, že to že spolupracuješ s psychologem je ukázka nějaké slabosti a kdyby se to někdo dozvěděl, tak by to bylo (dlouhá odmlka), že by si o mně mohli myslet, že jsem prostě jako nevím nevyrovnaný nebo něco nebo já nevím prostě cokoliv, tak jsem úplně si myslel, že to je něco prostě co nikdy ne, ale vlastně uvědomil jsem si samozřejmě, tím jak jsem dospěl a tím jak jsem si fakt jako uvědomil, že to potřebuju a že vidím že mi to pomáhá a že to k něčemu je, tak jsem si uvědomil, že vlastně to je úplně normální běžná věc a je to úplně normalizované a já jsem měl úplně mylnou představu o tom, jaké to je vlastně.

Super, mě by zajímalo, když si říkal že s psychologem spolupracuješ, tak zajímaly by mě vlastně ty témata, který pro tebe jsou důležitý řešit. Samozřejmě není vůbec třeba o tom mluvit konkrétně, spíš jakoby ty oblasti toho, co je pro tebe důležitý s tím psychologem řešit.

Já většinou s ním probírám věci které mě trápí, nebo když mám nějaké problémy nebo něco, tak je to první člověk vlastně kterému můžu říct ten můj pocit, můj pohled, on mi dá zpětnou vazbu. Někdy se stane, že mi dá nějaké doporučení když vyloženě chci, nebo nevím jak s někým něco vykomunikovat, tak mi třeba dá nějaké něco nebo prostě třeba sepíšeme nějaké, nějaký dokument, ve kterém si prostě třeba udělám nějaké body, co mi třeba doporučil jak by bylo fajn určitému druhému člověkovi říct, že mi třeba něco vadí nebo tak, ale probíráme spíš týmové věci ,jako že když mi třeba něco vadí v týmu, co bych chtěl změnit, tak třeba jak na to, on mi dá zase jeho pohled. Že já mu třeba řeknu nějaký problém co se dějě a on mi vlastně na to řekne no ale tady třeba bys ty nebo byste vy mohl být lepší, tady by se to dalo udělat tak, tohle byste mohl říct jemu a tak. Takže spíš ty týmové věci s ním řeším, ale čas od času s ním řeším i osobní život, jako vztah a tak.

A, takže ale z toho jak to říkáš hádám, že převažuje to že řešíš ty týmový věci než ty osobní.

Jojo, z 90 % řešíme fakt jako ty týmové věci, nebo z 80. Samozřejmě tam občas najdeme něco že, bavíme se o nějaké týmové věci a vzejde z toho nějaká osobní věc, že se to fakt jako dostane do nějakého, nějakého toho, ale většinou fakt jako těma hlavníma tématama jsou tým a tak.

A když takhle říkáš tým, tak myslíš věci, který se jako týkají třeba jako komunikace v týmu nebo toho jak třeba fungujete se spoluhráči v rámci skupiny. Chápu to správně?

Oboje. Oboje, komunikace je důležitá věc o které jsem se bavili, protože ta zrovna u nás v týmu docela vázla v určitých momentech a nedělalo to úplně dobrý eee, dobrý mood v tom týmu prostě, takhle nebyl ten tým úplně v tom správném rozpoložení kvůli tomu. Vznikaly určité třeba i rozepře, nějaké misskomunikace třeba a tak, takže komunikace je určitě main věc ale i celkově to fungování toho týmu, ale i toho co vlastně můžu přinášet

do toho týmu navíc jako kapitán vzhledem k tomu, že já jsem kapitán týmu, tak co třeba můžu přinést do toho týmu navíc, jak dělat věci třeba trošku jinak, jak efektivně řešit problémy, jak je rychle vykomunikovat a tak dále.

A pojmu kapitán, mám tomu rozumět jako in-game leader zároveň.

Jojo.

Z tohohle hlediska, teď vlastně trošku odběhnu, jak funguje třeba komunikace mezi in-game leaderem a trenérem v tvým případě? Protože jestli se nepletu, tak on na voice s váma během hry, což byla novinka kterou jsem se dozvěděl asi před dvěma hodinama, tak on může mluvit jenom během těch technických time outů, ale nemůže mluvit během hry jako takový. Teda jen na některých turnajích samozřejmě. A mě by zajímalo jak vlastně jsou rozdělený ty pravomoce nebo ty role vlastně během tý hry.

Eee, takhle. Trenér může na některých turnajích mluvit pořád, na některých online co hrajeme my, tak tam je pořád, ale snažíme se to nedělat, abychom si zvykli až se dostaneme na nějaký větší turnaj, kde může mluvit jen o taktických, což je více méně třicet sekund a máš jenom čtyři taktické pauzy za celou tu hru, což není úplně moc. Ale já to mám vlastně zjednodušené tím, [redacted], s tím naším koučem, já se s ním znám už ještě [redacted], my se známe už strašně dlouho, hrávali jsme spolu, máme dost jako podobný pohled jak na hru, tak na život a na vše. Takže my máme jako, takže vycházíme spolu docela dobře a všechno vidíme stejně, nebo dost stejně. Samozřejmě máme nějaké určitě věci které vidíme trošku jinak, ale jsme jakoby na stejné vlně a proto ta komunikace u nás je jednoduchá a tím že on ví co má dělat, řekne něco nějakou představu co by sem měl dělat, já to vidím a jenom to tak nějak jako, trošku si poupravím po svém, ale jakoby my tím jak už se známe dlouho a prostě fakt si rozumíme tak pro nás je to jednoduché ta komunikace.

A v tomhle ohledu vlastně při vedení toho týmu v rámci tý hry, přijde ti osobně jako funkčnější nějakej direktivní styl vůči těm tvej spoluhráčům a nebo naopak spíše tak jako poslouchat i během hry ty jejich názory a tak nějak jako potom rozhodovat společně?

Tady tohle, tohle je dost specifické člověk od člověka co jsem tak slyšel. Můj osobní názor je ten, že já jsem člověk který rád slyší názory ostatních a s tím pracuje a podle toho přizpůsobuje tu hru a i to, jak se všechno kolem toho dělá. Nejsem takový ten co by prostě měl něco nalajnované prostě pro ostatní teďka to budete dělat od a do z tak jak chci já, to určitě ne. Jsem takový že jim dám představu toho co chci já a když mi někdo řekne : tady tohle bych třeba dělal jinak, nebo prostě tady tohle bych zkusil jinak, nebo něco přidat, tak jsem s tím úplně oukej a jsem právě že ještě rád, jsem radši vlastně když někdo chodí tady s těma názorama a pomáhá mi, v uvozovkách.

A zkoušel si během svý kariéry i ten obrácenej přístup? Naopak ten jakože: takhle to bude? Nebo si to nezkoušel vůbec?

Nezkoušel jsem to, ani to úplně nemám v plánu, protože já takový jako člověk moc nejsem, že bych někomu jako přikazoval co má dělat, ale jsem spíš takový eee, nějak si stojím za tím, že mám nějakou představu o tom jak by to mělo být a myslím si že tohleto je to nejlepší a jestli se nějak něco nezmění tak nemám ani v plánu to nějak zkoušet měnit, upřímně.

A ještě když jsme u těch taktik, tak, vlastně když se tvoří ty taktiky pro tu hru nebo třeba pro konkrétní mapu, tak ty tvoříš jenom ty nebo ty s trenérem nebo celý tým se na tom podílí?

V tomto jsem rád jak to máme nastavené, že vlastně na tom se podílí celý tým. Samozřejmě největší [redacted], jako náš kouč, my jsme ti, kteří vlastně vytvoří tu základní strukturu toho jak co má vypadat a takový ten jakoby základní, základní ideu toho, jak by měla fungovat ta naše hra, co si představujem tak abychom vlastně využili každého hráče tak, jak vidím jakoby jejich slabé a silné stránky a podle toho nějakým způsobem připravíme tu hru a pokud samozřejmě někomu se líbí něco co by chtěl hrát nebo prostě si říká tady tohle bych chtěla hrát a tak, tak jsme s tím úplně v pohodě a, a prostě spolupracujeme všichni spolu i v tomhle.

Ehh, další věc, co vlastně tady mám co by mě zajímalo, eee, jak vlastně, jakou máš zkušenost s tím, že když jsou hráči který mají za sebou nějakej jako sportovní background, před tím než začali dělat esport, a jestli se, jestli je u nich třeba jako specifický oproti těm, který ten sportovní background nemají a vlastně i jak to máš ty, jestli máš za sebou nějakej jako, nějakou sportovní kariéru a potom až esport?

No, paradoxně, já jsem hrával dřív fotbal a pro mě byly vždycky dvě věci v životě, buď, byl to fotbal a CSko a to jsem dělal jakoby eee, souvisle spolu. A vždycky jsem chtěl radši dělat fotbal, fotbal byl na té první příčce, CSko byla taková ta druhá možnost. A vzhledem k určitým zraněním a tak, tak jsem šel hrát CSko a začal jsem se mu věnovat, takže jsem vlastně přestal hrát fotbal, ale vždycky jsem si, prostě jsem chtěl hrát profesionální fotbal spíš než CSko. Takže mám nějaký jako sportovní background a ostatní… No takhle ostatní, já jsem radši, když mi přijde člověk, který má nějaký sportovní background, protože na nich je vidět, že jsou mnohem týmovější, vždycky. Vždycky člověk který má sportovní background, tak má mnohem líp vyvinuté týmové myšlení než člověk, který nikdy nic nedělal a jenom prostě hraje nebo chodí do školy a hraje CSko a nic jiného nedělal, neměl žádné zájmy, žádný sport, nic, tak je na nich vidět, že jsou mnohem týmovější, toho si hnedka člověk všimne.

A, eh, vnímáš ty i jako osobně co to, jestli to něco přineslo tobě jako ten sport do toho CSka, co sis z toho odnes? Hádám že tu týmovost, ale ještě něco?

Já jsem si do toho přinesl týmovost, řekl bych že i dost nějakou kompetitivnost toho, že mi není úplně jedno prostě výhry prohry, byl jsem ještě takový, že jsme měli takové trenéry kteří nás prostě hnali, abychom chtěli prostě za každou cenu vyhrát a tak. Takže určitě ta kompetitivnost, samozřejmě nějak jako zdravotní výhody to samozřejmě mělo, protože si člověk se musel udržovat v kondici tím že prostě furt něco dělal, tak taky v tom vidím nějaké výhody toho, že teďka vlastně nemám žádnou nadváhu nebo něco a nemám problém jít do fitka nebo si jít zaběhat nebo tak, takže v tom vidím hodně výhod.

Mně přijde hrozně zajímavý, Oskar předtím mluvil o tom, že před tím, než by někdo šel hrát CSko jako takhle profesionálně, že by určitě trval na tom, aby napřed šel někam pracovat rukama, aspoň pár let. A teď od tebe vlastně slyším, že by bylo fajn kdyby zároveň ten člověk ještě dělal nějakej sport, tak přijde mi to hodně zajímavý, že vlastně, že vlastně tadyty zkušenosti oba vnímáte že jsou důležitý pro ten esport, potom dál.

No já souhlasím vlastně i s tím, co říkal on, nebo takhle, já jsem … Pro mě je důležité, aby ten člověk hrál jako nějaký sport a měl nějakou kolektivní zkušenost, ale zároveň je fajn, když člověk si i odpracoval něco a chodil na nějaké… Já jsem totiž taky ještě chodil do práce, takže vlastně, a to ještě na třísměnný provoz, takže to nebylo úplně nic extra aaa, ale hodně těch hráčů to třeba nezažilo a nezažije a třeba si potom jako neváží toho co mají. Že mají jako hezkou výplatu řekněme, na české poměry, to že nemusí prostě ráno vstávat v pět do práce, nebo ve čtyři jak jsem vstával já a tak dále a je to taky určitě věc, která je fajn když to člověk zažije, ale v dnešní době tím, kolik už je týmů profesionálních a tak, tak většina těch dobrých hráčů stejně už od mladšího věku prostě bude hrát profesionálně, takže se toho jakoby vlastně v uvozovkách ani nedožijou, toho že by pracovali. Nebo třeba až po kariéře, ale tohle tady už moc nebude bývat no.

Teď když se zase zpátky vrátím víc k tý psychologii, tak zajímalo by mě, jestli tě napadnou nějaký témata, který vnímáš jakože jsou obecně v tom esportu jako náročný psychicky. I konkrétní třeba nějaký problémy nebo situace, který ta kariéra v esportu jako přináší a vnímáš je jako velkou psychickou zátěž.

Hm, pro nás velká psychická zátěž je docela, nebo aspoň tak to vnímám já, a to je tlak od fanoušků lomeno managementu, třeba jakoby management nás úplně nějak jako vyloženě jako neshazuje nebo netlačí na nás nebo tak, ale člověk ví, že tam někde v pozadí je nějaká ta byznis stránka, která prostě je a sponzoři to vidí, že když se prostě týmu nedaří, tak že prostě jsou nějaké, má to nějaké negativní jako efekty na ten tým a ten management taky není spokojený. [redacted] ale lidi furt očekávali to stejné co bylo v roce 2021 a je to docela občas těžké unést ten tlak těch lidí, kteří

prostě pak píšou všude možně, ať vám na Instagram, na Discord, na Twitter, prostě na Facebook, všude, jo, tak tohle vidím jako takový asi nejtěžší pro mě zatím.

Takže vyrovnat se vlastně s tím tlakem okolí po tom výkonu.

Jojo, to určitě. To je fakt těžké. Ale jako samozřejmě myslím si, že je i těžké, že další věc která je pro mě docela taková stresující je, nebo co je psychicky náročná je vlastně komunikace s lidma v tom týmu, protože tím vlastně, že dost těch lidí kteří hrajou počítačové hry, tak jsou introvertní a jsou to prostě jako fakt lidi, kteří hrajou od mala, byl to vždycky od nich takový ten únik od reality a prostě nejsou úplně takový sociálně rozvinutí řekněme, nejsou úplně někdy schopní řešit problémy nebo vyjádřit svůj názor být upřímní a otevření a tak, tak občas je těžké pracovat s lidma a chtít od nich aby byli plně otevření, příjemní a tak dále.

A vnímáš, eee, že jsou nějaký témata vlastně, když takhle mluvíš o tý komunikaci, že jsou nějaký témata, který třeba potřebuješ, nebo potřeboval bys řešit v rámci toho týmu nebo i v rámci prostě svého hraní a tak a nemůžeš to jako řešit s tím trenérem nebo spoluhráčema? Že právě se hodí ta osoba toho psychologa?

Jo, ee, takhle. Já právě jsem člověk, který, nebo u [redacted] to bylo takové jako že někeří u nás v týmu třeba neměli úplně rádi kritiku a když jim člověk něco řekl, tak se třeba dostali hnedka to takového toho defenzivního prostě módu toho že prostě buď se vymlouvám nebo reaguju dost tak jako negativně vůči člověku který jim říká něco aaa pro mě to občas bylo těžké někomu prostě něco vysvětlit, řekněme třeba, tak jsem to třeba řekl psychologovi a pro mě to potom bylo jednodušší, když jsme měli třeba týmové sesions, tak mu to trošičku jako nastínit, on mi s tím pomohl a když tam byl on, tak to bylo takové mnohem jednodušší pro všechny se jako otevřít. Jenomže tyhle sessions moc nejsou, takže ono je to takové těžké potom.

Jestli se nepletu, tak jsem slyšel, že poslední jsme měli někdy na začátku roku.

Jojo, poslední jsme měli někdy na začátku roku a to tu byl ještě jiný hráč jo, takže jsme vlastně ani neměli s tím nejnovějším co je u nás, takže to je takové nic moc no.

Ale takže jestli to chápu správně, tak vlastně třeba ta psycho, ta role toho psychologa by podle tebe mohla bejt že vlastně může zprostředkovávat nějakou tu komunikaci, která je jako náročná mezi hráčema.

Jo, já si myslím, že určitě. Nebo aspoň já to tak cítím a vždycky jsem to cítil, že když už jsme měli nějaké sessions, tak mi přišlo, že pro všechny to byl takový ten safe place, kde sis fakt řekl teď můžu být úplně upřímný a vlastně nic se nestane, protože tady je prostě ten nějaký head boss psycholog, před kterým si tady nikdo nic nedovolí a každý si uvědomí že vlastně teďka je ten správný okamžik pro to být otevřený.

K tomuhle tématu mě by vlastně ještě zajímalo, jak by sis jako představoval, nebo jak bys popsal právě psychologa, kterej by ti přišel ideální na tu práci v tom esportu. Jakože je něco, co by měl ten psycholog, podle tebe určitě splňovat?

Myslím si, že by mohl mít přehled o, o hře, že, minimálně aspoň protože já nemám rád nebo….hodně těch psychologů si myslím, kteří nemají ani žádnou zkušenost s CSkem, a neví, co to je, tak to prostě přirovnávají ke sportu. A za mě to je úplně takový jako trošku jiný svět si myslím, nebo já, to je můj názor. Že se to nedá moc porovnávat a určitě je aspoň nějaká základní trošku nebo pokročilejší znalost CSka toho, jak to funguje, jaké jsou turnaje, co je důležité, není důležité, že funguje nějaký online, lan a prostě tady tohle, že tady je pět lidí v týmu, je tam kouč nějaký analytik jo a tady tohleto prostě si myslím, že nějaký základní požadavek pro to, aby mohl nějaký psycholog prostě spolupracovat s celým týmem, nebo aspoň esportovním takhle vždycky mít přehled o té hře, kterou bude.

Jo no já tam jenom k tomu sportu. Já bych dodal, že já se v tomhle právě v tomhle tématu už byl tam poslední čtyři roky a musím jako naprosto souhlasit, že vlastně i ty existující studie, nebo ukazujou na to, že sice některý věci se dají srovnávat s tím sportem, ale je tam tak moc odlišností, že pro…nejde se

na to dívat takhle, což mimochodem je vlastně i jeden z důvodů, proč já dělám tady ten projekt, no aby jsem tohle právě usnadnil. Vlastně koukám, že už se nám docela nachyluje čas, tak k tomu mám ještě poslední otázku, právě v esportu mě velmi zaujal fenomén momenta, když člověk prostě kouká na jakýkoliv, na CSko na jakýkoliv úrovni, tak tohle je podle mě pojem, který komentátoři používají úplně nejčastěji. A zároveň je toho v tom v tom esportu podle mě dost specifický a ještě specifičtější právě u CSka. Protože co jsem tak vypozoroval, tak to momentum se může měnit poměrně rychle, což není jako něco, co se ti stane ve sportu, aby se to měnilo takhle rychle a mě by zajímalo, jakej na to máš, na tom momentum, jakej máš pohled ty, jak myslíš, že se dá třeba jako ovlivňovat, podporovat, tvořit, jak velkou roli myslíš, že v tom výkonu jako reálně hraje?

No zase to je jedna věc, která se samozřejmě liší od toho sportu a s tím esportem jo, zrovna, protože tady to máš podle kol a to momentum se samozřejmě vykyvuje podle těch kol, že jo něco se stane špatného v tom kole, tak samozřejmě momentum jde dolů. Něco se stane jak extrémně dobrého momentu jde nahoru. A právě proto jsou tam takové výkyvy a nedá se to porovnat se sportem. Nicméně. Momentum je velké, jakože něco, o čem se pořád mluví nonstop, já to zas úplně tolik, nejsem toho zas takovým fanouškem nějakého momentu, momenta, nebo prostě tady tady toho. Ale myslím si, že určitě to, jak moc ovlivňuje a jakože ovlivňuje momentum CSkaře a celkově hráči esportu je to, že dost těch hráči prostě nejsou psychicky vyrovnaní a rozhodí je jakákoliv maličkost co se stane. Ať už jsou to jakoby pozitivní, tak negativní věci. Ty pozitivní věci vás samozřejmě nabudí jo, a pak člověk hraje líp, nebo prostě dostane se třeba rychlejc do zóny, nebo nebo cokoliv. Jo může se stát a zase ty negativní ho můžou ovlivnit v tom negativním slova smyslu začne dělat chyby, dělat špatné rozhodnutí, začne špatně komunikovat nebo nedej bože komunikovat vůbec a je to spíš, spíš je to tím, že ti lidi nejsou úplně vyrovnaní psychicky si myslím, proto se tolik mluví o tom momentu. A kdyby se spolupracovalo možná víc těma psychologa, jakože teď už se spolupracuje v těch top týmech a tak, ale na tom našem levelu to podle mě není úplně běžná praxe zatím ještě. Tak tady tohle třeba časem vymizí, to je v jakém prostě množství se to tam teď tady teďka jako o tom mluví a tak.

Ty jsi použil teď hrozně zajímavej pojem dostat se do zóny a jsi jako první z těch lidí se kterýma dělám rozhovor, kterej tenhle jako pojem použili, tak by mě zajímalo, co to pro tebe znamená dostat se do zóny.

Pro mě dostat se do zóny znamená, kdy… já to teda řeknu z mého …já poznám hry, když jsem v zóně, kdy prostě. Sedím a vidím jenom monitor, nic jakoby kolem mě neexistuje v ten moment prostě tady je černobíle, nic tady není prostě prázdná místnost a je tady jenom monitor. Stoprocentně jako efektivně komunikuji, neříkám věci navíc a hlavně…najednou začnu cítit určité věci, co by mohly vycházet a napadá mě strašně moc věcí v té hře, co třeba nemáme úplně natrénované, ale mohl bych třeba zacallovat nebo říct, nebo tak a dávat nějaké prostě třeba nápady pro ten tým, aby se zlepšil v tom zápase třeba nebo co vidím, že se děje na. Fakt mi přijde, že všechno, co si řekne důležité info, tak já slyším a dokážu s tím okamžitě pracovat. A je to prostě takový ten stav, stav dokonalosti prostě jak, nebo jak to říct, do kterého by se vlastně člověk chtěl dostat jako pokaždé a podal bys stoprocentní výkon. To je jakoby…dyž se dostanu do zóny, tak můžu říct, že jsem podal stoprocentní výkon, ale minimálně se tam dostávám, jakože fakt fakt hodně málo.

To mě jenom zaujalo, protože právě ve sportu zase je to poměrně jako běžnej pojem, který se používá. Ale jsi první esportovec, kterýho jsem slyšel to použít, tak mě právě zajímalo. Jak to vnímáš. Dobrá, to je za mě asi všechno, čas se nám totiž už nachýlil a já ti moc děkuju za spoustu spoustu zajímavých informací. A no výsledky celýho tohohle výzkumu vlastně dostanete jako organizace pro ten váš tým z těch dotazníků. A tak a ještě jednou díky moc za ten rozhovor a přeju hodně štěstí na večer. [redacted]

Dobře, dobře, tak jo, díky, díky měj se ahoj.

Měj se.

Příloha 6 – Rozhovor s hráčem H4

Pouštím to nahrávání a jako první bych se chtěl zeptat vlastně na ty dotazníky, jestli to bylo všechno v pohodě, jestli tam všechny ty otázky byly srozumitelný, nebo jestli k tomu máš nějakej feedback a hádám teda, že asi to bylo dlouhý, ale kromě toho.

Asi asi jediný, no jako já jsem to dělal, teda to už myslím, že už je měsíc a jsem ani moc nevybavuju, co tam bylo před otázky. Myslím, že asi. Jako důležitý otázky tam byly, možná tam bylo i něco navíc. Myslím, že se i některý jako opakovali, že byly podaný jinak ty otázky a asi to, že to bylo trošku delší no tak. Asi tak, ale myslím, že ty důležitý jako věci, ty otázky tam prostě byli no.

Tak jo super děkuju a první moje otázka vlastně spočívá v tom, jestli váš tým aktuálně pracuje s nějakým psychologem, který je vám k dispozici jako hráčům? A zároveň i jaký jsou tvoje zkušenosti vlastně z celý kariéry s psychologa v esportu?

Tak momentálně, já myslím, že myslím, že tam jako máme nějakýho psychologa, ale to naposledy nebo poslední sezení, to bylo někdy vlastně kecám teďko na na začátku roku vlastně jsme měli jedno sezení, takže máme, ale není využívaný tak často, nebo on si nebere všechny povinně všechny, ale třeba jenom kdo chce, tak si s ním prostě sedne a o něčem si popovídají. Já to třeba nevyhledávám. Já jsem za svou celou kariéru, jako mnoho letou, jsem vlastně nikdy nekomunikoval takhle s psychologem, nebo že bych to vyhledával. Já jsem prostě, mi přijde taková jakoby stará škola, že už prostě mám rád jenom tu hru a že to ostatní, jestli připadáme jako v pohodě, takže prostě jako nevyhledávám nějaký. Něco, o čem bych se mohl s někým popovídat, protože já si povídám takhle jako s rodinou a těm se svěřuju hodně a ty mi jako pomáhaj asi víc než třeba jako já bych si popovídal s nějakým psychologem. Takže já to mám asi takhle no.

Jo chápu a eee během během tý kariéry i v ostatních týmech ty psychologové jako dostupný byly?

No dřív ne dřív to nebylo. Vlastně to bylo někdy od roku, co jsem byl rok na tý zahraniční scéně tam. Tam jsem byl do roku 2020 a to ani jeden tým vlastně nám nenabídnul žádnýho psychologa. To až potom, když už vlastně jsem byl pryč třeba rok, tak rok na to už ho nějak povolili, protože už to bylo víc otevřený téma jako ostatních světových týmech a každej ho pak už měl no.

Jak jak vnímáš tu důležitost té psychiky v tom esportu, nebo konkrétně teda v CSku? Jako kdybys to měl říct třeba procentuelně tak to nějaký nějaký porovnání toho, jak velkou část hraje ten skill trénink a jak velkou část toho aktuální psychický rozpoložení, nebo to správný jako mentální nastavení pro tu hru?

Hm tak já myslím, že to je asi jako obsáhlý procento to bude. Já bych třeba tomu dal i nějakých těch čtyřicet procent. Já si myslím, že je jako důležitý, aby byl člověk jako v klidu. Jako plně soustředěnej. A nemyslel na nic jinýho, jako když se zrovna sehrajeme nějakej zápas a soustředíme se jako všichni, jak chceme. Máme jeden úspěch, prostě, ale když má v hlavě člověk nějaký jiný třeba, já nevím, nějaký problémy, nebo nějaký myšlenky, prostě jiný, jiný myšlenkový chody, tak je to, tak je to špatný, ale já myslím, že ano, že vlastně to dělá velkej problém. Takže nějakých těch čtyřicet procent bych tomu dal, to je jako docela důležitý

Super děkuju, to mě vlastně navádí k další otázce. Vnímáš ty osobně, že vlastně když hraješ, že se ti jako hraje líp a podáváš lepší výkony, když seš jakoby v emocích, když to hodně jako prožíváš, nebo naopak, když si jako klidnej u tý hry.

No to je takový fifty fifty. Těžko posoudit jako, ale já jsem hroznej flegmatik třeba, takže, já mám všechny jako na párku, ale prostě jako, umím se vyhecovat. Teďka zrovna jsem si to vyzkoušel na konci vlastně teďkon tý sezóny, když já jsem byl pozvanej na turnaj, kde jsem nehrál nehrálo o malý peníze tak jako já jsem na sebe pocítit jakože, že v nějakém tom jakoby stresu nebo v něčem takovým, tak jsem byl jako nervózní. A hrál jsem

jako líp, no, takže to je takový, ale zase mám víc jako okamžiků, kdy jsem třeba úplně v klidu a jako nedávám emoce najevo a jsem takovej úplně v klidu a přitom pak se víc soustředim na tu hru a ještě podám jako lepší výkon, bych řekl. Je to takový padesát na padesát, to nedokážu takhle říct no.

Jo chápu, ale tam za mě je vlastně důležitý, že obojí má nějaký svoje, svoje klady i zápory, nebo jakože záleží na tý situaci, tak to chápu.

To určitě no. Jako ono oni jsou i třeba lidi, který třeba. Když jde o něco, tak se jim jako rozklepou ruce, nebo jsou jako nervózní, takhle až jako moc jim, že jim třeba i z toho přestane fungovat mozek. Ale já jsem spíš takový jako zdravě, zdravě, nervózní, jako že mi to i jako hecuje víc potom.

Super eee, zajímalo by mě, jaká byla ta tvoje vlastně cesta k tomu profesionálnímu hraní, jak ses k tomu dostal, co tě k tomu přivedlo?

No to je hrozně dlouhá doba. Já nevím, co mám začít jako úplně že z dávna, pradávna?

A já si myslím, že asi asi jo jakože. Co byl, co byl ten spouštěč, že ses dostal k tomu profesionálnímu hraní?

A chápu teda správně, že ten, že to hlavní, co ti jako hnalo, bylo to, že tě prostě ta hra bavila? Že to byla pro tebe zábava a chtěl. Jsi bejt lepší.

Jo jo jo, určitě to to bylo hlavní. Pak jako už byly jako peníze, že jo, tak jak člověk pak dospívá taky samozřejmě chce mít nějaký, nějakej, nějaký peníze, prostě nějak se k tomu dostat. Ale vlastně bonus je tím, že děláš, co tě baví, a ještě se můžeš skvěle vydělat, tak to je prostě to prostě do sebe zapadá a je to takový co tě ještě pohání víc, ale, ale jak jak si říkal, no to. Hry mě prostě odjakživa bavil. Já jsem hrál, na Play Stationu jsem hrál s klukama jsme hráli prostě všude, samý hry a hry mě neskutečně baví a podle mě mě hry budu hrát ještě tak dalších 20 let.

Tak tomu naprosto rozumím. Já jsem tady spojil psychologii a hry a teď se tomu věnuju a taky se mi daří to, co jsi popsal, takže. Naprosto naprosto rozumím a ještě mě zaujalo, ty jsi říkal jedna šestka a potom goučko, Source jsi nehrál?

Source, tam byla nabídka vlastně tam si mě kluci [redacted]. A zkoušeli to ten source. Já jsem to, já jsem s nima zahrál asi dva tréninky a říkám jakože fakt jako ne. Nějak mi to prostě, já jsem se asi bál hodně toho novýho, že jsem prostě tomu nedal ani tu jakoby šanci dlouhodobou. [redacted]

Hm, já když se teďkon, když se teďkon vrátím, ještě ty jsi říkal, že jsi začínal vlastně s hokejem a nebo že si hrál hokej. Vnímáš, že ti ten sportovní background vlastně v něčem prospěl v tom e sportu?

To jsem se sám sebe taky ptal na to někdy a já myslím, že určitě asi jako. Se ta mentalita v tom týmu, dá se to porovnávat třeba jakože to je takový víc uvolněný, uvolněný v tom hokeji je to prostě jiný, ale zase těžký porovnávat, když takhle klukama trávíme na ty Teamspeaku několik hodin a nevidíme se třeba a je to takový, prostě je to jiný, ale určitě nějakej něco z toho, kde jsem si odnesl takovej ten ten týmový kolektiv, že se to dělá týmově prostě a bylo to víc takový sestup seskupený ta ta skupina těch lidí, no. Tohle je takový, to je takový divný, ale něco mi to určitě vzalo, ale bohužel neřeknu, neřeknu to asi úplně konkrétně.

To asi vůbec nevadí a ještě by mě zeptalo, ještě by mě zajímalo právě za tu svojí kariéru, jestli co se týče tohodle toho vlivu vlastně sportu nebo toho sportovního backgroundu pro ten e sport, jestli si to vnímal i třeba u svých spoluhráčů, jestli to jim prospívalo, jestli dokážeš třeba nějak srovnat hráče, který předtím dělali sport a hráče, který předtím nedělali sport.

To je dobrá otázka ale. Těžko říct jako já, myslím, že. Nevím teďkon já si myslím, že jako asi bych poznal člověka, kterej by pracoval ne než by šel hrát. Jako víš, že by jako zažil tu manuální nějakou práci a tak to bych poznal takovýho člověka, že bych si toho možná vážil víc mě tady chybí takovej, takovej ten větší chtíč, [redacted] nezměnil já furt jako chci to stejný a tady třeba u těch kluků mi to chybí. Já nevím jako čím to je, jestli to je tím kolektivem, ale zase třeba „NĚKDO“ vím, že hrál fotbal, taky byl v kolektivu, pak myslím, že [redacted]. S klukama se bavím až doteď, takže. To jsou tak to je taky se může odvíjet od toho kolektivu. No a vidíš, těžko říct jako já myslím, že třeba i ta práce některým chybí, že aby si vyzkoušeli, jakoby ten chod toho života úplně normálu, než začli hrát jakoby ty hry za peníze a tak no. Nevím, doufám, že jsem to tak nějak srozumitelně.

Jo jo. Určitě jo a já koukám, že nám ten čas rychle kvapí, tak já, i když o tomhle bych se pobavil strašně rád víc, tak já přeskočím k těm dalším věcem. Zajímá mě, v esportu oproti sportu, co jsem tak jako zkoumal, tak dochází daleko častěji k fluktuaci hráčů v týmech, že ty přestupy se dějou daleko často. A vnímáš, že z toho jako plyne nějaká nervozita nejistota nebo třeba tlak na ty hráče a myslíš, že je to do… a pokud ano, myslíš, že je to spíš dobře nebo špatně?

Hmm no já si nemyslím, že to je asi takovej problém pro ty hráče. Jako může bejt, ale mě třeba jakoby tohle nikdy… já jsem od tohohle vlastně nikdy ani nepřemýšlel, jako mě to vcelku jedno. Já jsem prostě se soustředil jakoby sám na sebe na své výkony, na své, na svůj, na jako, na týmový výkony, ale když musela přijít nějaká

výměna, tak to spíš jako přišlo z vedení. A nebo fakt, jako když už jsme museli měnit hráče jako hráče, jsme se domluvili, tak musel bejt prostě nějakej kritickej problém, kde jsme, jako si řekli, že to nemá jako cenu dál. Ale jinak já jsem o tomhle vůbec nikdy nepřemejšlel. A mě osobně, mě je to jako i jedno. Já nevím jak ostatní lidi to maj. A zase si myslím, že je třeba dobře, že si ty jako lidi míní, že jo? Že i ty mladší teďkon dostávají šance, takže pro ně to může bejt taky nějakou nějakej… nějakej nádech. Jako jak, jak se řekne? Hope, hope…. naděje naděje naděje. Takže to je asi pro ty mladší hráče taková naděje, že se můžou někam dostat. A, a nevím no, asi tak jako.

Tak jo super. Dál bych se, dál bych se tě zeptal na takovou asi obsáhlejší otázku, ale jaký vnímáš z právě psychologickýho hlediska jakoby ty nejvíc stresující situace nebo ty nejnáročnější situace, který v rámci tý kariéry v esportu přichází.

Stresový situace jo, já, no pro mě to bylo. Musíme mluvit o hře nebo jakoby celkově?

Celkově celkově v tom esportu prostě jako takovým.

Tak pro mě to bylo nej nejvíc stresující, jako z čeho jsem měl vždycky jako obrovskej stres, tak byl jako lítání, protože… Cestování, lítání, prostě přes oceán a takový ty věci. Já jsem se hodně díval na dokumenty, že jo, o letadlech a tak, takže. Mně to tady to moc nepomohlo, no nepomáhalo tady ty věci. Určitě je asi cestování na prvním místě, to bylo jako, z toho jsem měl vždycky obavu, stres a tak. Další stres byl, když jako se nám nějak jako nedařilo, když týmově jsme se nějak neklikli na tom turnaji. Třeba tejden předtím jsme hráli dobře, jako všichni jsme si věřili a najednou první dva zápasy na turnaji. Nějak to nešlo, takže to už prostě bylo vidět úplně na všech a bylo to cejtit úplně ze všech, že každej se stresuje hrozně a na mně to pak hrozně rychle dopadá. Tak jsem byl jakoby ovlivněnej taky do tohodle. A to je asi pak jako všechno. Pak já jsem třeba jako osobně měl i takovým jako mini stresy třeba z rozhovoru, protože já jsem takovej introvert hroznej a, a flegmatik, takže já jsem se jako tomu vyhýbal a vždycky jsem měl jako strach, že si mě zavolej na rozhovory a já tam budu žvástat potom.

Tak to se omlouvám teda, že jsem, že jsem teďkon udělal přesně tohle.

Né, tak jsem trošku starší jako na ty anglicky bych si možná troufnul trošku ale, ale nehrnu se do toho, že jo? Jako když musím, tak musím, prostě udělám to, nedělá mi to takovej problém, ale. Ale dřív třeba jakoby ty živý rozhovory. Jako živě do, do kamery je takový… prostě na, na to jsem prostě nikdy nebyl tady na ty věci. No i když třeba streamování, jako to tam jsem ze sebe dělal šaška, že jo, tak to mi to nevadilo. To je takový zajímavý. Že prostě, že jednu věc mám takhle, druhou takhle no. No a když se k tomu ještě k tomu tématu já už si jako asi nevybavuju, no pro mě pro mě fakt jako stresující bylo to cestování a pak ty týmový neúspěchy no.

A zažil jsi někdy, že bys měl vlastně, že by byl vlastně v tom týmu, nebo vlastně i v celý organizaci nějakej jako problém s komunikací, že by třeba jako bylo těžký mluvit v rámci toho týmu s těma jednotlivýma hráčema o nějakejch konkrétních tématech, nebo… I směrem k vedení, že třeba byly nějaký témata, který bylo náročný řešit a tak dále.

No to si myslím, že bylo asi no že tam byly nějaký problémy. Takhle já jsem si úplně jistý, že bych nebo, abych mohl říct, že u nás jakoby v týmu, třeba když změním [redacted]. Tak to bylo takový těžký, jako se k tomu dostat k tomu hlavnímu pointu, proč vlastně to vznikla taková ta krize. No a k tomu vedení, potom tam byly nějak takový, že to bylo těžší s nima se bavit, protože měli měli svoji vizi. Každá věc nebo s každou věcí, za kterou se kterou jsi šel za nima, tak byl problém a třeba jako sis mohl udělat takovej černej puntík, že i ten i tebe samotnýho to mohlo ohrozit. Takže. Takže to nebylo úplně jednoduchý, no, komunikovat dřív, třeba teď je to jiný už no. [redacted]

Mohl bys říct nějaký ty témata, který třeba v tomhle byly právě jako komplikovaný? Jak jsi říkal, že by si člověk třeba mohl udělat ten černej puntík, nebo tak, tak jestli něco konkrétního tě napadne?

Určitě tak to bylo to o zvýšení platu, ale s tím jsem jako to jsem neřešil já, [redacted] odměnu, že bych chtěl asi větší? Tak jsme mu řekli jasně, tak to vykomunikuj, nějak jsme se tam domluvili. A on za nima s tím šel a… jako nepřišel úplně šťastnej, no, myslím, že tam měli nějaký velký problémy a… a co jsem si pak jako všiml i chování na [redacted] dřív no že. Tak já taky nevím jako co by co co jim řekli v tom soukromí, takže bůh ví co se tam stalo, že jo to je. Takový ale spíš ty peníze a pak myslím, že i měla proběhnout výměna hráče. To myslím, že to byl [redacted]. Ale já já osobně jsem teda nekomunikoval s tím vedením já….jsem říkal, já jsem flegmatik, mně je všechno docela úplně jedno, hlavně ať hlavně ať mám prostě záruky, který mi byly slíbený. A hlavně mi je to tako jinak jedno, já fakt jako spíš na tu hru. Já si užívám tu hru, to hraní a to je pro mě asi nejdůležitější.

A já vím, že jsi říkal, že ty jsi psychologa vlastně nikdy nevyužil, nevyužil v těch týmech a že máš lidi vlastně, se kterýma mluvíš kolem sebe. Ale když.. hádám, že asi máš jako nějakej důvod proč si toho psychologa jako neměl potřebu využít a ať už je to klidně to, že právě máš ty lidi kolem sebe, že jo? Ale když by měla bejt ta osoba toho psychologa, aby to pro tebe bylo příjemný s takovou osobou mluvit. Co by měl třeba jako splňovat, nebo jak by sis představoval toho psychologa, se kterým by vlastně bylo fajn pro tebe pracovat.

Hm já si nemyslím, že zrovna toho psychologa bych… nepotřebuju kvůli tomu, že mám ty lidi se kterýma se bavím jako rodina mamka, že jo, to je můj velkej psycholog. To, to si nemyslím, že je kvůli tomu. Já si myslím spíš, že jak jsem prostě starší, tak já jsem jako v hlavě říkám, že já psychologa nemůžu potřebovat jako nebo že ho nepotřebuju, že jsem jakoby dost vyspělej. Mám svoji hlavu a já si já na to koukám jakoby z vrchu a myslím si, že mě nedokáže jakoby pomoct psycholog já nevím, já to mám takhle zafixovaný. A je to prostě ve mně a myslím si jako nebo takhle já jsem si já si to rád vyslechnu, třeba když jakoby mluví o něčem. Když jsme v kolektivu třeba na boot campu, když k nám jako mluvil, tak některý věci, jako jsem si odnesl, ale to byl spíš takovej… psycholog přes sport nebo přes nějakou tu sportovní aktivitu. A to mě jako některý věci byly pro mě fakt neznámý, takže to mi něco dalo. Ale jako nevím v čem by mi jako jiným pomohl psycholog zrovna, no já mám fakt jako svojí hlavu je těžký… já jsem jako hodně tvrdohlavej, takže ono to je se mnou se, se mnou těžký takhle spolupracovat a… no, jako já jsem těžká, těžká, těžká hlava, sem no.

Chápu chápu, ale naopak právě z tý pozice psychologa můžu říct, že s těma lidma, který se vnímají jako tvrdohlaví, se občas pracuje úplně jako nejlíp z tý pozice toho psychologa. A vlastně asi poslední věc, na kterou bych se v rámci tohodle rád, zeptal je… pojem, kterej vlastně když člověk se kouká na streamování counter striku, tak komentátoři říkají extrémně často a mně vlastně přijde velmi zajímavej. A to je momentum v CSku. A to jak se mění a to jak působí na hráče a mě by zajímalo, jestli vlastně k tomuhle fenoménu nebo jevu bys přidal nějakou vlastní zkušenost, nebo jak to vnímáš ty tu důležitost? Právě toho momenta.

To je zrovna taková věc, kterou jako já moc nevnímám. No já ji mám takovou jakoby negativní, jestli to je momentum, co myslím, tak třeba negativní, jakože prohrajeme nějaký jako hodně stupidní kolo.

A někdy je prostě, když si to pak jako už vyhrocený to skóre, že už to blízko tomu konci a my prohrajeme takový kolo, tak jako se stane, nebudu říkat, že ne, stávalo se mi to i dřív, že se mi to jakoby mentálně dotklo, když jsem o tom přemýšlel ještě další dvě třeba kola. A když jsem nebyl úplně na 100 % soustředěnej. Takže to je takový jakoby negativní momentum, který já…se kterým mám jakoby zkušenost. A jako další momentum, jako jestli třeba jako jsme rozjetí, nebo takhle, že jedu, jestli se udržovat i pozitivní. To jsem taky jakoby zažil. A myslím, že to je asi důležitý mít takhle v týmu ale… musí na to bejt člověk, kterej je takovej prostě pozitivní jako nonstop, že jo. To my, my třeba v týmu nemáme. Já třeba i říkám, že mě hrozně ovlivňujou jako lidi. Já když slyším, já vím, že jsem takovej jakoby třeba negativní týpek ona je negativní a já jsem pozitivní, hodně pozitivní člověk, ale mluvím jako negativec, vypadám jako negativní člověk, málo se směju, i když se směju. A vlastně kluci jako ze mě mají také pocit, že jsem zrovna jakoby naštvanej. Přitom vůbec nejsem, že jo naštvanej a vím, že to momentum třeba i jakoby kazím někdy já. A to je asi takový, to je takovej můj oříšek, se kterým jako se sám jako snažím pracovat, abych nebyl jako takovej ani že. Já jsem celý život takovej, no to je prostě těžké, já říkám někdy z vtipu, že si stáhnu jako měnič hlasu, že tam hodím nějakýho nějakou žábu, abych abych všechny rozesmával, nebo já nevím. No je to takový jako no momentum momentum, nemomentum. Spíš teda negativní pro mě jako

se kterým se který jako vnímám teda já aspoň takový to vítězství, to jsme na té vlně všichni, žejo, to je to je hezký, ale musí se to pak udržovat no. A jak jsem říkal, no já jsem jako lehce ovlivnitelné, ovlivnitelnej. Takže když někdo třeba odpoví nějak blbym tónem jako tak mě to třeba i taky dokáže dostat jako do, do ,do tý fakt jako opravdový, reálný negativní stránky. Která třeba trvá dvě kola, pak jako to vymizí, ale.

No, takže vnímáš, že to i jako jeden člověk je schopnej ovlivnit? Vlastně to týmový nastavení v rámci i třeba skolan, z kola na kolo?

Určitě jo, jo, jeden člověk stačí no.

Super a ještě poslední otázka, to je do toho výzkumu se to taky hodí, ale mě to zajímá i osobně. A jak vlastně probíhá to, že když si třeba trénuje ten nový taktiky házení smouku a takovýhle věci… jak se to jako trénuje a jak se to učíte, abyste si to všechno zapamatovali, protože já v tuhle chvíli si pamatuju asi tak tři smoky na miráž a tím končím.

Tak jako. Jako to není takový asi takový umění si to pamatovat. Ono to je spíš o tom tráveném čase, že jo. Tak to kdyby si hrát za třeba deset smoků a házel bys to jeden krát denně, tak se to určitě zapamatuješ. Jak to probíhá tak, že vlastně mám nějaký dvě hodinky teorie nebo hodinu teorie, většinou teda smoku se třeba okouká jako z internetu, protože to někdo objeví, že jo, tak my pak to třeba použijeme, naučíme se to nebo člověk, kterej zrovna je v tý roli…kterej to má pak blíž ne sight a kterej nám to může…asi tak se naučí on třeba. No a jako hodinka na serveru a učíme se smoky některý každej, každej si musí zapamatovat vlastně tu svoji roli. Ty smoky pak někdy třeba, i když bude potřebovat nějakej smoke, který by normálně nepotřebuju, tak to taky naučíš, že jo? Není, není to nic těžkýho, prostě ten čas třeba v půl hodinka. Půl hodinka stačí na to, aby ses naučil jeden smoke a třeba někdy před rokem, když jsem hrál v zahraničním týmu ještě, tak já jsem strávil třeba nějakých osum hodin, abych se naučil asi dvanáct těch insta smouků. A to jsem jako strávil fakt dvanáct hodin, ale to bylo vůbec žádný kopírky. To já jsem si dával spony a vždycky jsem si jako naučil ty lineupy, nebo jsem to zkoušel. Jako zabere to čas a člověk hlavně musí chtít.

No ale je to teda o tom, je to teda o tom, že vlastně přijde nějaká jako teorie, jak by to mělo vypadat nějakej jako briefing týmovej a potom vlastně ty jednotlivci se učí ty jednotlivý věci, co potřebujou pro to, aby ta týmová taktika zabrala, jestli to chápu správně.

Určitě takhle. No takhle to je. Máme.. tak třeba, takhle já to řeknu z příkladu z hodinky teorie. Kouč nám přinese, já nevím, tři taktiky třeba, který bysme mohli vyzkoušet, tak si o nich pokecáme. On nám to projede, ukáže co, kdo, jak kdy. Pak si jdeme na ten server všichni, zkouším si to nanečisto. Ještě třeba do komunikujeme nějaký timing, že jo. Kdy hodit tady ten flash? Na co reagovat? Tak a pak třeba už, jako když mám, když, když nám zbývá nějakých dvacet minut do konce, než začneme trénovat, tak to rozpustíme a pak každej je… pak je na každém vlastně abys ty smoky jako naučili, že jo, protože to potřebuje a je to týmová, týmová práce. Takže každej ten smoke musí vědět, jinak pak nebude, nebude na ten cviku pozitivně, ale bude tam negativně, když někam vlezeš a nebude tam smoke. Takže no.

Chápu a už vyloženě poslední dotaz, jaká je vlastně role… protože v CSku, jestli se nepletu, tak kouč je s hráčema na Voice i během hry na rozdíl třeba od Lolka. A jaká je vlastně role toho kouče v rámci tý hry nebo v průběhu tý hry, když vlastně CS týmy mají ty ingame leadery, který jestli se nepletu, tak callujou to, jak se bude hrát zrovna?

No tak ono zakázalo, že vlastně, že kouč by neměl mluvit, že jo v CSku na, na Majorech a na nějakých těch turnajích, co jsou od ISL a tak podobně ty větší, tak tam koučové mluvit nemůžou. Ty mají tam opakovaně mutovaný mikrofon na Team speaku a můžou mluvit jenom v taktických pauzách, kdy si vezme ingame leader taktickou pauzu tak 30 sekund. Kouč nám může říct jako nějaký svůj pohled, co by mohlo fungovat a tak. Takhle doma, když hrajeme ty menší turnaje, tak je s náma na Team speaku furt ale spíš on je takovej že… asi nechce, nechce nám do toho tak kecat, nebo nechce se dostávat do toho. Nebo takhle já to řeknu takhle, že bysme si na to zvykli potom kdyby on mluvil, a pak bysme hráli nějaký ten turnaj, kde on nemůže mluvit, tak by nám to chybělo. Takže on je spíš takovej, že jakoby nemluví a fakt jako když už nám teče do bot, jako když skóre je

kritický, tak jako občas něco řekne, ale jinak moc se do toho, moc se moc se do toho nechce, abysme si fakt na to nezvykli, protože by to nedělalo dobrotu potom asi no.

Jo chápu tak to děkuju, to je zajímavá informace. To jsem vlastně nevěděl, že na těch větších turnajích už ten kouč mluvit nemůže.

Nemůžu, no tam právě má sluchátka jako poslouchá ten Team speak, že jo, ale, ale mikrofon má zmutovanej no.

Tak jo super, máme tu krásnou půlhodinku, děkuju ti moc.

Příloha 7 – Rozhovor s hráčem H5

První na co bych se zeptal je jestli máš nějakej feedback těm dotazníkům, jestli tam bylo něco nejasnýho, nebo nějaký otázky nedávali ti smysl nebo tak?

Nemám, já jsem měl problém s českými slovy trochu, takže nevím, nevěděl jsem co je ???. Ale jinak ne. Jinak v pohodě. Jo ale celkově těžký dotazník. Dalo mi to práci.

Hm těžký jako náročnej, nebo spíš jako dlouhej.

Normálně, normálně mě to unavilo, i když jsem rozmýšlel nad těmi otázkami, tak jsem já jsem dělal fakt dobře hodinu asi a normálně mě to unavilo.

Tak jo dobrá. Moje první otázka vlastně, jak jsem říkal celý se to bude motat kolem tý psychologie a tak, tak moje první otázka je vlastně na to, jestli v rámci esportu v rámci tvojí kariéry, máš nějakou zkušenost právě s prací s psychologama v týmech, ve kterejch jsi byl či i jako individuálně?

Málo som jeden call, ale spíš takový aby zjistili o mně něco. [redacted]?, aby zjistili, že jak jsem na tom a měl jsem s jednou psycholožkou, Nikola se tušim jmenuje, nevím teď ani přijímení, tak s ní, ale to nebylo nic také, že by mi něco bylo, ale to jsme byli tak celkově zjišťovali a dávala takové otázky, aby zjistila prostě pro ten tým, že že co co je ve mně a podobně.

Potom, co si vlastně [redacted], tak měli jste taky nějaký týmový setkání s ní nebo to?

Ještě ne. Od oznámení je to teprve 11 dní, takže ještě ne.

A v jiných týmech, kde jsi byl tak nikdy vlastně jste nepracovali?

Ne tam ne, tam ne.

A zeptal bych se jak, jaká byla tvoje cesta k tomuhle profesionálnímu hraní? Jak ses k tomu vlastně dostal?

A já jsem býval profesionální fotbalista někdy a potom sem, jakože CSko jsem hrával jen tak, že pro zábavu a byl jsem tam taky, že normální, ale jak jsem se potom zranil a už jsem nemohl hrát fotbal a tehdy přišel jako koronavirus, tak já jsem za jeden rok udělal jakože obrovský progres. A tak jsem se dostal do svého prvního týmu a potom už to šlo postupně.

Když si předtím vlastně hrál fotbal, tak to znamená, že máš vlastně nějakej sportovní background ze kterýho můžeš čerpat. Vnímáš to jako že je to něco, co do toho esportu ti to něco jako přináší, že z toho čerpáš nějaký výhody?

Určitě disciplínu. Mě jako tak…jak by jsem to řekl... že umím prostě být na čas prostě tam, kde mám být, umím se na to nachystat, komunikace s týmem a podobné věci. Byl jsem i kapitán, takže si i umím říct svoje, takže asi tak.

A dokážeš popsat na základě vlastně tvých spoluhráčů, co máš a nebo i co jsem měl předtím, jestli to, že právě ty hráči v esportu předtím dělali nějakej sport, jestli to má i nějaký jako ještě další vlivy kromě tý disciplíny?

Hmmm, přemýšlím. Jakože ta discipnína je taková nejvíc, ale jestli to má nějaký vliv… V tom fotbale a týmovém kolektivu že už se to spíš takové individuální, tam tě naučí fakt jako rozdělit si čas, abys byl jako připravený a nějaká asi už i profesionalita, že vík kdy poslouchat, vím kdy trénovat a podobné věci.

Hm super. A co by mě zajímalo dál jsou vlastně nějaký stresující situace, nebo z čeho cítíš, že v rámci vlastně toho esportu nebo celkový tý kariéry esportu pro tebe plyne vlastně jako největší stres nebo ty nejnáročnější situace, který jako cítíš, že ten esport obnáší?

No ze začátku je to takové nové pro každého, když začíná někdo s CSkem a začíná hrát nějaké větší turnaje, tak to si myslím že pro lidi bývá stres z toho důvodu, že mu na tom záleží a ještě nebyl nikde a tak podobně. Někteří mají stres i na těch Lankách, kde se to hraje někde, kde se to nehraje z domova, tak to je trochu stresující, protože nejsou ve svém prostředí. Ale pro mě by stresující situace byl už nějaký větší turnaj, protože já už jsem na takové… no co jsou pro někoho už jako velké turnaje, tak na to já už jsem zvyklý, ale ano, když jsem byl poprvé tak to pro mě taky bylo stresující, bylo to něco nového, dívá se na tebe najednou hodně lidí…je to takové prostě nové a je potřeba si na to zvyknout.

Napadne teď ti ještě něco dalšího? Kromě právě toho tlaku z těch turnajů?

Ještě média jsou nějaký tlak. Když už jsi fakt že profesionál, tak všichni tě vnímají už jinak. A když jsi, dejme tomu, že taková větší celebrita bych řekl nebo prostě tě lidi už hodně znají, tak lidi si tě velmi rádi chtějí jako podat, ale na to se taky úplně v pohodě dá zvyknout. Asi to jediný no.

A když vlastně jsi říkal, že jsi předtím hrál ten fotbal, vnímáš….nebo z toho co jsem z toho co jsem tak vypozoroval a my říkali některý manažeři, tak vlastně výměny hráčů v týmech se dějou v eportu vlastně svým způsobem daleko častěji než klasickým sportu. Vnímáš z toho třeba nějakou plynoucí nervozitu nebo jako tlak po tom výkonu, že to jako větší, náročnější než v tom sportu?

Záleží od výkonu, no když přijdou špatné výkony, tak je tam pravděpodobnost, ale když člověk hraje dobře a má tam tu zpětnou vazbu, tak se není čeho bát, nebo si myslím.

Hm za mě ta myšlenka spíš je jakože jestli cítíš, že to jako máš v hlavě, nebo že to ty hráči jako maj v hlavě.

Já to v hlavě například nemám. Nemám to v hlavě. Já to v hlavě nemám protože hraju důležitou pozici a vím že jsem na své pozici dobrý a nemyslím si, jakože může se stát, ale nemám z toho stres.

Jo super, a co třeba nějaká komunikace v rámci týmu mezi spoluhráčem a nebo i s trenérem nebo s managementem vnímá, že to taky může přinášet nějaký jako náročný situace.

Může to přinést, když jsou nějaký důležitý západy a turnaje, anebo se něco řeší, něco se pokazilo nebo tak podobně, tak se to řeší. Jestli to je nějaká stresová situace, to asi spíš ne. Ty stresové situace vznikají spíše v tom zápase a během toho, nebo když někdo něco pokazí nebo se nedaří, tak v tu chvíli může přijít nějaká nepříjemná situace, ale jinak je to v přátelským, bych řekl, podání.

A vnímáš, že jsou třeba nějaký jako témata, který je pro tebe náročnější řešit se spoluhráčem a nebo třeba s trenérem, že to nejde úplně jako lehce.

Pro mě ně, protože já jsem dostal asi takový jako že dar řeči a já jsem i studoval jakože management a tyhle věci na vysoké škole a já jsem s tím úplně v pohodě. Já jsem fakt takový, já takový trochu i lídr toho týmu, že vím jak to podpořit, takže mně to nedělá problém si otevřít pusu nebo řešit těžší situace.

A když říkáš leader teamu, tak v tom spočívá i, že seš in game leader.

Ne, to ne, to ne, to ne, to ne.

Jo chápu. Dobrá, ta další otázka, další otázka, kterou bych se chtěl zeptat, je vlastně, jestli máš v rámci, v rámci toho týmu pocit, že máš jakoby s kým mluvit, když to potřebuješ? Ať už s trenérem nebo s nějakým manažerem nebo tak.

Nemám s tím žádný problém. Nemám žádný problém. Fakt, že jsme na velmi.. my hráči jsme na velmi kamarádské úrovní, protože se známe v realitě, stejně tak s trenérem a manažery taky super, takže nemáme s nikým, s nikým, s nikým.

A napadají ti, jakože chápu, že obecně není vůbec problém tam mluvit? A tak ale napadá tě nějaký třeba téma, se kterým bys měl problém ho řešit právě s tím hráčem s těma spoluhráčem a nebo právě s tím trenérem.

No nebylo by to úplně nejlepší, kdybych měl někomu říct, že prostě musí odejít. To je pravda taky, nebude to na té kamarádské úrovni, tak v tu chvíli by mi to dělalo trochu problém, by mi to bylo líto, ale nějak bych se s tím vypořádal, to by bylo takové nejtěžší kdybych musel já někoho vyhodit přímo, takže…

A ty jsi říkal, že jsi studoval vysokou školu, dokončil si jí?

Ano, ale jen první ročník.

A jak, jak je to náročný skloubit profesionální esport a …

Tehdy jsem to ještě nedělal, tehdy jsem to tak ještě neměl. Ale teď jdu na kombinované studium a moje škola je velmi, velmi náročná, protože já studuju . Ale teda zděné kombinované studium. A moje škola je velmi, velmi náročná, protože já studuju na materiálně-technologické fakultě... Zkombinovat denní a hrát CSko je nemožné si myslím na mojí škole. Nebo jako my už máme jako jděme a hrad se skoro je nemožné. Si myslím na moje škole. Nebo jako my už to máme dané jako práci a někdy dokážeme fakt jako osum hodin strávit tím, že potřebujeme vyřešit něco co se týká hry, potřebujeme něco nového vyzkoušet a podobně, a to není šance aby se to dalo stíhat. Někdy jsem byl ve škole od devíti do tří a ještě si představit, že bych od čtyř do večera hrál, což je ještě málo, ani to někdy nestačí, tak to není šance…

Znáš nějaký hráče, který třeba tu vysokou školu studujou během toho, během toho hraní?

Ne, ne. Pár lidí to dělalo ale jen přes Coronu.

A ty jsi začínal v kolika letech s tím esportem?

S CSku? V osumnácti nebo od sedumnácti, jako já už jsem hrával už předtím, ale fakt že neaktivně nebo dalo by se říct, že to bylo, že jsem se snaži. To bylo fakt jen že jsem si střílel a tak a kdy jsem se tomu začal věnovat, tak to bylo v osumnácti letech nebo v sedumnácti.

Hm a takže to vycházelo, že vlastně maturoval jsi předtím nebo potom, co jsi začal jako takhle na týhle úrovni?

Maturoval jsem předtím. Maturoval jsem ještě předtím, že jsem ještě neměl takový tlak z toho CSka.

Dobrá, další otázka vlastně vede právě k tý psychologický péči, jestli ty osobně vnímáš, že jsou nějaký témata, který by ti přišlo dobrý moct probrat s tím psychologem v rámci týmu?

Takový témata že někdo je například nervák, to by jsem asi zašel za psychologem, že fakt je někdo nervák anebo má problém se soustředěním, tak to jsou taková témata, která bych viděl řešit a tak…Anebo nějaké poruchy pozornosti, ale to nevím jestli se takhle řeší s psychologem a nebo že někdo je prostě stresman a takovýhle témata. Že někdo má prostě stres nebo je extrémní nervák anebo má problémy s komunikací jo a nebo něco takovýho.

Ještě když mluvíš o tý komunikaci, byl jsi, byl jsi ve svojí kariéře někdy v týmu, kde se vlastně nemluvilo česky nebo slovensky, ale byl tam jinej jazyk, třeba angličtina pro komunikaci.

Nebyl jsem v týmu, ale hrál jsem tak už.

Eee, ehm. Další, další otázku, kterou tady mám taky vlastně jak by sis představoval, právě když jsme řešili ty témata, který by se dali s tím psychologem řešit, tak jak by sis představoval takovýho psychologa, se kterým by se ti jako dobře pracovala, nebo co bys chtěl, aby splňoval, aby se ti s ním dobře pracovalo?

Aby splňoval, no prostě aby uměl se mnou nějak pořešit to, co je potřeba. No že mi bude rozumět a pochopí mě a budeme se snažit najít jakože cesty k tomu, aby to bylo lepší. Asi by to trvalo asi jakože více sezení, ale samozřejmě když ten psycholog už má něco vystudované, tak asi bude vědět, ale aby věděl prostě…problémy můžeme mít jakékoliv a aby teda uměl to nějak tak kamarádky, aby si našel k tomu člověku nějakou cestu, že když je třeba někdo strašný introvert a nechce o tom moc mluvit a aby si i u toho introverta našel nějakou cestu. Neříkám že jsem to zrovna já, ale hodně lidí jsou té struktury jakože silný introvert a těžko si hledají cestu k lidem, že fakt, že si jen zvyknou na spoluhráče, tak aby si k němu našel nějakou cestu aby to s ním nějak rozumně vyřešil.

Vnímáš, že je důležitý, aby ten psycholog k tomu esportu rozuměl?

Esportu nepotřebuje moc rozumět podle mě, spíš jako těm myšlenkám. A stresové situace můžou být jak v práci, tak podobně jsou ty stresové situace tady, že například když někdo má prostě těžký úkol prostě v práci musí něco vyřešit a tak podobně, tak my máme prostě důležitý zápas a prostě musí zahrát nejlépe z té své pozice a má z toho stres, tak tohle umět vyřešit.

A z tohohle hlediska vnímáš nějaký rozdíly v právě v tom sportu a esportu? Jakože že nějaký témata a věci ti přijdou důležitější a náročnější právě v tom esportu ve srovnání s tím sportem.

Možná ten samostatný, tam jde hlavně o ten… U esportu je to spíš tak, že ten fyzický teda ten psychický bych řekl, protože tam strašně jede hlava, strašně moc přemýšlení, strašně moc prostě strategie a prostě rozmyšlené co děláme, co budeme dělat a co budeme dělat. U toho sportu to bylo takové, tam už se individuálně ta hra nějak jako tvořila a to už byl spíš ten fyzický a ta hra už , když jsi prostě byl na té pozici dobrý, tak tam už není tolik moc nad čím přemýšlet jako u toho esportu. Tam fakt prostě každý jeden pohyb, každý jeden pohyb může stát i skoro celé kolo, takže je to takové víc náročné na psychiku, ale samozřejmě i fyzicky tě to unaví, když jsi prostě šest hodin a potom čtyři hodiny zápas, že si v kuse pod tlakem a v kuse prostě rozmýšlet, to tě dokáže hodně unavit.

A jakou jak velkou roli procentuelně bys řekl, že vlastně hraje ta psychika, nebo to psychický nastavení v rámci toho výkonu v esportu, když dáš do průměru, třeba proti skillu?

Asi největší. Asi největší bych řekl. Určitě je to z toho důvodu, že fakt, že to CSko je fakt o psychice, prostě říct si že prostě na to mám a prostě prodat, že jsem lepší než ostatní a to je pak na tý hře hodně cítit. Když si furt někdo

bude říkat že mi to nejde, tak mu to prostě nepůjde aaa prostě pak když si někdo začne věřit a prostě dám to a věřím že jsem lepší než ostatní, tak to je pak cítit velmi, ale musí tomu skutečně věřit.

Dobrá a poslední téma co tu mám, co mi přijde úplně jako poměrně, poměrně zajímavej fenomén v esportu a konkrétně teda v CSku je momentum, který vlastně se dá v těch jednotlivých, jednotlivejch zápasech, nebo na těch jednotlivejch mapách získat a zajímalo by mě, co bys mi vlastně k tomu řekl, jak vnímáš tu jeho důležitost? Jak vnímáš, že se jako voří, že se z něj dá těžit a tak?

No momentum je asi jedna z nejsilnějších věcí, protože to je takové, řekl by jsem, že je to takový…Je to vlastně takový nával radosti a také dopamimu a tak prostě pocit štěstí, a že prostě teď to všechno jde, že všechno do děláme prostě jde a všechno vychází, i když to je úplná debilina, tak to je tak strašně silná věc a to prostě není zastavitelné. To prostě už jak bych řekl v angličtině, to je taková flow, to prostě jede a to prostě není zastavitelné. To prostě když se chytí momentum, to může být jedno kolo a chytí se momentum, tak to už, z toho se dá vytěžit strašně moc.

Hm napadá tě nějakej jako příklad, jak to momentum vzniká, nebo jako co k tomu vede, že se ten tým do tohohle stavu vlastně dostane.

Například je to kolo, dejme tomu čtrnáct šest vyhrajeme „eco“. Řekneme si, že je to vyhratelné, že teď mají zlý vibe a je to vyhratelné a najednou už se to, myšlenky začnou být pozitivní, všichni se začnou snažit protože se vyhrálo něco co se nemělo vyhrát a už to jede, bum bum bum bum a teď už jsou všichni v euforii a prostě už to jede.

Myslíš, že to momentum se vlastně může vytvořit i jako nebo může vzniknout i jako individuálně, že prostě to vznikne jenom z jedný dobrý hry jednoho hráče?

Ano, že někdo možná chytit slinu? Určitě se to může stát.

A v rámci v rámci jako tréninku, nebo spíš taktiky a nějakýho tréninku toho myšlení a tak, pracujete s tím nějak?

Pracujeme s tím, prostě často máme rozhovory o tom jak máme komunikovat a jak se máme, prostě jak se máme nenervovat a takové věci prostě klasicky.

Hm a vlastně asi poslední věc, co mě ještě zajímala. Viděl jsem teď oba dva ty vaše poslední zápasy a zajímalo by mě, jestli tam bys dokázal, bys dokázal říct v těch posledních dvou zápasech, kde tam kdes tam to momentum cítil, že jste ho jako zrovna měli.

Momentum, hm hm hm... Asi úplně první zápas včera jsme zase prohrávali, nevím možná Z mých kolem asi úplně 1 zápas na tom n je dnes včera na tom Hanks jsme zase prohrávali, nevím možná tři nula, ale hned co padlo jedno kolo, tak jsem automaticky říkali, že to máme. Bylo to krásně zahrané, a už jsme věděli že je dobře. To stačí jedno kolo a už se chytíš a jde to.

No teď jsem měl ještě nějakou otázku a teď se mi úplně teď mám úplně zmizela z hlavy. Ještě to nějak souviselo s tímhle, ale…hmm nevím jestli nevím jestli si vzpomenu bohužel. No dobrá tak jo, tak ti moc děkuju. Myslím si, že jsme to tak nějak jako prošli všechno, dal jsi mi spoustu zajímavejch informací. Takže díky moc a kdy hrajete další zápas?

Myslím, že v sobotu mám takový pocit, čekám až dohrajou.

Příloha 8 – Rozhovor s hráčem H6

Tak pouštím nahrávání a moje první otázka se týká právě těch dotazníků, jestli to bylo všechno v pohodě, to vyplňování těch dotazníků, nebo jestli k tomu máš nějakej feedback? Hádám, že to asi bylo dlouhý, ale jestli ještě něco jinýho, jestli tam bylo něco nepochopitelnýho, nebo tak.

Jako mně se líbilo, že některé otázky se tam opakovali, nebo byli jinak konstruované, takže to bylo takový, že jste si asi zkontrolovali, jestli ten člověk správně odpovídá, že jako líbilo se mi to, i ty otázky malý takovou hloubku a musel jsem se nad tím zamyslet.

Jo tak jo. Super, díky moc a já bych já bych začal, já bych začal vlastně tím, že bych se zeptal jaká je tvoje zkušenost právě s psychologama v rámci esportu? V celý tvý kariéře.

No já jsem měl jednou osobní psychologický sezení o tom, že jsem jako nedokázal překonat takové to jedno procento svého potenciálu vlastně ve všem co dělám,ale jinak ji, jinak jsem neměl žádné sezení a nemám s tím žádné zkušenosti.

Takže ani v předchozích týmech, kde jsi byl tak nic?

Ne, tam to ani nenabízeli. T[redacted] hned řekli, že mají jako nějakého psychologa který studoval někde ve Finsku, nevím, tak jsem si říkal že to ještě zkusím, protože mě to zajímá, jako celkově ten obor psychologie, ale ty týmy předtím to ani nenabízely.

Hm dobrá. A to jaká byla tvoje cesta k profesionálnímu hraní? Jak ses k tomu dostal?

Tak já jsem hrával, hrával jsem fotbal a celkově jsem byl sportovně založený, jakože už jsem od mlada měl taky ten talent na vlastně na sporty a došel jsem během toho fotbalu k nějakým kamarádům, se kterými jsem hrával nějaké jiné hry jako League of legends, a tam jsem zjistil, že se to dá hrát jakože profesionálně a hned jak jsem to hrál, tak jsem byl jakože velmi dobrý, dostal jsem se na druhý nejvyšší rank za ani ne jeden a půl rok a to byl jako velký úspěch, ostatních to dával za čtyři, a vědel jsem, že se chci stát jako profesionálním hráčem, jen jsem změnil tu hru, protože mě rodiče v ton nějak moc nepodporovali a přešel jsem vlastně na CSko a od prvního, vlastně od první takový sekundy jsem věděl, že chci být profesionální hráč, takže jsem začal hrát CSko, tak už jsem to začal brát od těch prvních hodin jakože velmi vážně. Věděl jsem jak postupovat a z toho fotbalu jsem už měl nějaké ty návyky, jako jak vlastně trénovat a tak a prostě vždy to byl můj sen, takže jsem si za tím šel.

A tys zajímavě zmínil, žes měl ty návyky z toho fotbalu, který vlastně se ti hodili. V čem cítíš obecně, jakože ten sport nebo ten sportovní background ti pomáhá v tom esportu?

Tak naučil jsem se podle mě disciplíně nakonec z toho fotbalu, že my jsme vždy přišli, měli jsme strečink, měli jsme potom nějaký takový že…probírali jsme co budeme dělat na tréninkách a potom vlastně jsme měli ten trénink, takže já už jsem potom přišel do CSka, dal jsem hodinu vždy tajový jakože strečink, že jsem si vymyslel nějakou rutinu, kterou jsem každý den opakoval a potom jsem začal trénovat, že jsem si zapnul zápas a šel jsem.

Je ještě vlastně z tohohle hlediska i něco, co pozoruješ na dalších na tvejch spoluhráčích, že vlastně nějakej rozdíl mezi spoluhráčema který ten sportovní background mají a který ho nemají.

Myslím si, že fotbalisti a jakože já jsem si toho všiml na fotbalistech že všichni profesionální hráči, který jsou bývalí fotbalisti a nebo tak, tak jsou úspěšný. Ne, nevím, jakože jak je to možné, ale že já mám v týmu dva fotbalisty se mi zdá a jiní profesionální hráči které znám, tak hrávali fotbal nebo k tomu měli nějaký vztah. Tak to je jediné čeho jsem si všimnul.

A když teď trošku se vydáme jiným směrem, tak mě by zajímalo, jaký vlastně situace v rámci toho esportu v rámci kariéry i v rámci tý jednotlivých jednotlivých her ti připadají, jako že jsou hodně psychicky náročný. Co jsou takový ty nejnáročnější psychický situace, který zažíváš.

Není to nějaké také, že když je vyrovnaný zápas a je to velmi těsné, spíš bych řekl, že když se nám nedaří a pohádáme se a nebo něco takového, že dokážeme jako tým na sebe jako štěkat, protože každý má nějakou tu osobnost a všichni nenávidíme prohrávání a najednou prohráváme, tak jsme schopný jakoby na sebe, nazval bych to štěkat štěkat, takže to by sem řekl, že je jedna taková intenzivní zkušenost, že když se začneme hádat tak tady je to vážně zlé jako velmi. Jinak jako je ty zápasy když jsou těsné, třeba na turnaji, tak je to v pohodě.

A během toho by jako běžnýho fungování ve smyslu toho já nevím, když prostě se potkáváte na těch boot campech, nebo prostě, když řešíte organizační věci, nebo jakoukoliv jinou aktivitu v rámci toho týmu?

Tak je to všecko v pohodě, že když řešíme nějaký věci nebo máme nějaká neshody, tak to umíme vyřešit. Ale když během zápasu se pohádáme, tak to, tak to pak působí problémy, to bývám takový rozzlobený, je tam intenzivně cítit tlak na všech, všichni jsou zkleský a…tak tohle bych řekl.

Hm a jsou nějaký, vzpomeneš si na nějaký konkrétní situace, kromě týhle ještě jiný, který v tvojí kariéře tě jako hodně vystresovaly nebo vytvořily na tebe velkej tlak?

Když jsem, když jsem začínal hrávat vlastně to jakože to CSko a začali si mě lidi všímat, tak jsem dostal možnost hrát za jakože takový první tým, který jsem uznával velmi, že on byl takový profesionální bych řekl a dali mi nabídku, tak tehdy jsem měl dost velký tlak na sebe, že jestli to zvládnu, či na to mám a tak dále. To asi jedině, že neměl jsem nějaký problém ani se zápasy, ani s diváky, to mám vlastně docela rád, tak nepociťuju žádný tlak. Jen to, že jsem o sobě chvílemi pochyboval.

A když nějaký takovýhle jako stresující situace jsou chápu, že zrovna tahle asi pro to úplně nespadá, protože si ještě v žádným tom týmu nebyl v tu dobu, ale máš pocit, že máte vlastně v rámci tý organizace jako s kým o tom mluvit, když nějaký takovýhle situace nastávají?

Tak, hlavně asi mezi sebou. Bavíme se o tom s trenérem, ten je nám docela blízký, že s ním probereme všechny věci, jinak asi s nikým.

Teď vlastně jak máte tu psycholožku, tak tam cítíš jako tu po jako tu dostupnou pomoc, že se to jestli se to tak dá říct?

Ano, ano, kdybych měl nějaký problém který bych neuměl vyřešit, tak bych se na ní asi obrátil.

Super, zajímalo by mě ještě, vy teď teda jako psycholožku máte, ale co podle tebe by měl jako splňovat psycholog, se kterým by si chtěl pracovat v rámci esportu?

Těžká otázka….No to nevím popravdě, protože nikdy jsem neměl nějaké jakoby představy, že by jsem potřeboval nějakého psychologa na to, aby se mohl performovat nějak výše a tak. Takženedokážu říct, ale tak asi nějaká komunikace a já by jsem to použil tak, že cokoliv mi ten člověk nabídne, tak to by sem jako využil, protože já nemám jako nějaký pohled na to, že co přesne, ale klidně bych ty rady aplikoval, protože vím že tam je něco co by mi mohl nabídnout, ale já nevím co to je.

Myslíš, že by ten psycholog měl rozumět esportu?

Ne asi nutné té hře jako takové. To je úplně něco jiného, my reálně sedíme doma jakoby 24/7 jsme teoreticky bez lidí, jako my se potkáváme s nějakými lidmi, takže by měl chápat jak ten náš život, že my reálně žijeme jako odříznutí od světa a je to něco jiného, že my potom i trochu jinak přemýšlíme ale jako není podle mě nutné aby konkrétně té hře rozuměl.

Jo a jestli se nepletu, tak všichni jste vyplnili, že využíváte gaming house a, ale teda zůstáváte většinu času doma a tam se scházíte na nějaký boot campy a tak?

Ano na týden nebo dva týdny, ať máme nějakou přípravu takovou, anebo když si chceme dát teambuilding, tak pak tam chodíme.

Hm a plynou z toho jako nějaký nevýhody ve smyslu toho, že vlastně takhle si doma, ale zároveň je to tvoje práce, to znamená, že u toho počítače vlastně musíš bejt po většinu dne. A jestli z toho vedou plynu jako nějaký nevýhody, třeba pro ten sociální život a tak?

Ano určitě, ono hodně takých, i já jsem to teda zažil na začátku, že jak jsem byl vlastně odříznutý od světa, tak já jsem měl problém s lidmi, jakože socializovat, protože já jsem šel někam na party a tak s kamarády a byl jsem v rohu prostě, cítil jsem se velmi nekomfortně a nedokázal jsem ani se nijak bavit s novými lidmi, protože jsem nevěděl co jim mám říct nebo tak. Tím, že jsem neměl žádnou nějakou zkušenost lidmi a povídáni s nimi, tak to bylo dost těžké se do toho dostat. Ale nějak jsem to jakože překonal, že to v pohodě, ale je tam podle mě ten problém, že ty mladý chlapci, oni teď začínají vlastně hrát už když jsou velmi mladý, okolo základky asi 12 let, tak oni jakoby ji zavrhnou svý kamarády a budu mít problém se bavit nakonec s lidmi do starší.

Hm to je zajímavý k tomuhle vlastně žádnej z těch rozhovorů předtím jsem se nedostal, tak mě teď to téma vlastně zaujalo docela dost. Máš nějaký nebo navrhoval bys nějaký jako řešení, jak tomuhle se vyhnout, nebo dá se tomu podle tebe předejít?

Tak určitě se dá ono asi záleží. Já jsem byl jakože zrovna speciální, protože já jsem reálně celý čas hrával, jakože furt furt a furt a furt tam nechodil jsem ven, ani jsem nějak neměl potřebu se socializovat, nebo nestane se to jakože všem, jako moji team mates jsou úplně jiný než já. Zase znám lidi, co s jakože taky ve sportě, jsou mladý a jsou stejný jako já, že mají ten problém se bavit. Takže toho, tam by se mi líbilo mít jako kamarády a rozlišovat to, že život není jen za počítačem.

Dobrá, já teď bych se chtěl vrátit k tomu zápasu co jste hráli včera nebo předevčírem, protože, tam mě hrozně zaujalo vlastně to, že já teď přiznám, nevím, kterej z těch zápasů to byl, ale vím, že to byla druhá mapa miráž a došli jste tam do over timu a ten over time jste nakonec prohráli a museli jste jít na třetí mapu. A mě by zajímalo, co se jako odehrává v hlavě tobě i obecně třeba tvým spoluhráčům. Jestli to víš ve chvíli, kdy vlastně takhle taháte tu mapu, trvá to dlouho, je to ten jako důležitej boj. A nakonec ten overtime prohrajete a musíte jít na tu třetí mapu kde…to asi není snadný, potom prohraným over timu si do toho zase dostat.

Tak záleží podle mě na jako lidech, ale zrovna já to mám tak, že už jsem už mám tak hodně nahraných hodin a tolik prohraných situací, že už i delší over timy jsem prohrál i jakože intenzivnější zápasy, že dokážu to zpracovat, že okey, stalo se, ale už už je to za mnou, už jakože už s tím nic neudělám. Můžu být nasraný jak chci prostě jdu dál, že dokážu to vypustit, ale zase vám nakládají v týmu hráči, kteří nad tím dokážou strašně dlouho přemýšlet a ty situace si stále opakovat a být z toho stále smutný, frustrovaný, že jak jsme to prohráli, proč jsme to prohráli, kdo udělal chybu….

A je pro tebe vlastně těžký se soustředit na ten výkon svůj jako takovej ve chvíli, když seš v tý pozici toho in game leadera a vlastně svým způsobem nezodpovídáš, nebo nemusíš přemejšlet jenom jako nad svojí hrou, ale nad hrou celýho toho týmu?

Stoprocentně, já jsem vlastně začal hrát to csko tak, že já jsem to hrál třeba rok a půl a už o mě psali, takže sem byl jakože nový objev, že jako velký talent, nebo měl jsem velmi dobré statistiky a jak jsem přešel do tohoto ingame leaderování, tak to jakože reálně celé upadlo nebo začal jsem přemýšlet nad ostatnými. Začal jsem přemýšlet o tom, jak ostatním by jsem mohl vyhovět, aby byli oni spoko. Jak by se mohl to vytvořit tak, aby vlastně…Nebo,já se snažím vytvořit takový ten utopický styl, že všichni mají nějakou část jakoby rovnou v tom týmu a budu jakoby všichni spokojený. No a mě vlastně upadá už ne, že upadá, už mi prostě upadal takový ten individuální rozvoj. Nevím, nevím se dostat až do toho bodu, že individuálně by jsem byl na tom peaku jak jsem býval, protože už jsem začal přemýšlet nad ostatními a nad celou tak jako komplexně. Ale to bylo i v nějakých profi týmech, že když tam hráč přešel na ingame leadra, tak mu statistiky upadly.

A jak jako těžký pro tebe bylo se s ním vyrovnat? Protože obecně tak u in game leaderů vlastně obecně se jako moc nepočítá s tím, že budou nějaký jako top frageři a tak ale z toho, jak to vlastně popisuješ, tak to zní, že ty statistiky jsi měl skvělý. Pak si přišel na in game leader. A tak jak těžký pro tebe bylo se s tím vlastně vyrovnat tady s tou změnou?

Tak ještě stále to nedávám, nebo vždy, když mám jakoby problém za statistikami, že vidím, dám tabulátor a vidím, že jsem mínusový, tak mě to dost frustruje a je to jako velmi těžké protože ovlivňuju tím pádem i ostatní. Tím, že je já jsem vlastně in game leader, dejme tomu vůdce, tak já bych měl být ten pozitivní a ten, co všechny jako, jako nabudí a tak. Ale přitom, když vidím sebe, že nedávám a chtěl by jsem dávat, protože já jsem byl vždycky ten jako exeptional ve věcech, tak no je to dost naprd, jakože ničí mě to neštěstí.

A jak a nebo co ti pomáhá abys tohle jako tolik neřešil, jakože….ten týmový úspěch na to funguje?

Jakože ano, my když vyhráváme tak na konci dne i když mám, nemám 15/15 taktéž statistiky mám protože vyhrajeme, ale když prohráváme a vidím, že prostě jsem mínusový, tak na to jako ničí, jako je to vážně hrozné. Nebo vím, že…no jak to říct…když si vzpomenu do minulosti a povím si, že kdybych s tim ingame leaderování nezačal tak kde bych teď byl, tak to je takový… Ale většinou mi pomáhá takový to.. no vyhráli jsme, tak neřeš to, že je to jedno, že vyhráli jsme, mám hráče který dávali, ale na konci dne… já jim pomůžu, ukážu jim jak se ta hra má hrát, vybudujeme spolu statistiky a pak mi je někdo ukradne do jiného týmu, protože oni jsou dobrý. A mně si vlastně nikdo nevšimne.

Hm a jak, jak tohle zpracováváš? To zní jako jak, jak jsem se ptal vlastně na ty psychický náročný situace tak.

Tak toto je asi jedna z nich.

Hm právě jakože teď mě to teď mě to k tomu vede, že to vlastně zní, že to je jako dost náročný todle.

No jako z pohledu ingame leadra, zrovna mně, mně už se několikrát stalo, že jsem si vybudoval tým, který z ničeho nic, už mám za sebou jako hodně týmů a já jsem z nich dokázal vždy dostat to maximum a dokázali jsme vyhrát nějaké turnaje a potom ti moji hráči byli dobrý, tak mi odešli do jiných týmů, vlastně vzali je, že oni byli dobrý, ale mě jako nikdo ten kredit nedá, že já jsem vybudoval ty kluky a ukázal jsem jim ten pohled . No ničí mě to.

Máš pocit jakože do tohodle můžeš mluvit, jakože do toho jestli ten hráč odejde nebo tak jakože?

Ne, jakože asi bych se ničil za to, že když by někdo dostal nabídku a já mu to rozmluvil a my bychom pak prohrávali, tak já bych se za to nenáviděl, že jsem mu rozmluvil postup v jeho budoucnosti.

Hm a řeší to s tebou vlastně ty hráči, když něco takovýhleho přijde, třeba jim nějaká nabídka?

Ano, teď zr[redacted], tak on je jakože velmi u nás exceptional a on dostává jakože nabídky od velmi dobrých týmů. Takže nám napíše, že když je dostal nabídku, ale řekl nám, že ji neveme, protože , on se nás ptá co si o tom myslíme a tak. Většinou když někdo dostane nabídku, tak to spolu řešíme.

Hm a když takhle mluvíš o tom, že tady o těch věcech mluvíte, jsou nějaký témata, který třeba pro tebe jsou těžký s tím týmem řešit? Spoluhráčem a nebo s trenérem.

No já jsem takový otevřený, že mi nevadí se bavit o všem, ale nenávidím hádky, takže když se jako hádáme o něčem, tak radši odejdu a počkám. Jinak ale nemám problém cokoliv řešit.

A jsou nějaký jako věci, u kterejch cítíš, že to ty hádky spouští?

Ano víceméně když já jsem frustrovaný. Když nám se nedaří a prohráváme, tak někdo napíše nějakou pasivně agresivní poznámku. Potom toho člověka to nahněvá a už se začínáme hádat. Já už tedy vznikají hádky už za všichni cítí nekomfortně a už je problém.

A v rámci komunikace ve hře vlastně i ta komunikace jenom jako čistě účelová, že řešíte jenom ty věci k tý hře a nebo se tam se vám tam daří do toho dostávat i ty věci, jakože se já nevím…chválíte za ty jednotlivý věci povzbuzujete a tak.

A na jaká povzbuzujeme se, že když někdo něco udělá a nebo tak, tak určitě se povzbuzujeme, ale dokážeme si i vytknout věci, během zápasu to zrovna není ta dobrá vlastnost, ale jinak je to o tom, že řešíme jen komunikaci v herně.

Ještě by mě zajímalo z tý pozice in game leadera vlastně jak funguje ta dynamika toho, jak plánujete ty jednotlivý taktiky tvoříš je ty, nebo je tvoří kouč, nebo je tvoříte společně?

Tak já už mám něco jako připravené, že už jsem hodně věcí jako odzkoušel, mám to i na obrázkách, aby to dokázali pochopit. Většinou to pořešíme a tak, ale snažím se využít jakoby každého hráče, ale čtu jakože knihy o pozitivním leaderovi a tam to bylo psáno, že mám využít jakoby ty hráče, protože každý hráč má nějaké pozitivní stránky, takže já jsem se snažil, ale bohužel jakože chápeme ty pozitivní stránky, takže se jich vždy snažím zakomponovat do toho, aby mi pomáhali jakoby do těch věcí, jako aby se cítili jako angažovaný.

Jo a v rámci tý hry vlastně kouč k vám může mluvit jenom 20, 30 vteřin, že jo? Čtyřikrát, čtyřikrát za zápas. Je pro tebe jako nějakým způsobem náročný, vlastně když ty se snažíš ten tým vést nějakou dobu a během toho zápasu a pak je těch 30 vteřin toho kouče, kterej vlastně přijde a třeba během těch 30 vteřin nějak jako vám chce poradit změnu taktiky, nebo tak je to pro tebe nějak náročný, nebo to je jako stejně jak na stejný vlně.

Ano, já mu právě jako hodně věřím, protože vím, že on vidí tu hru jinak. Já jsem ten panáček a vidím jen na nějakou oblast a obor, část a všímám si jiných věcí, tak já mu úplně věřím, že on si něčeho všimne. Poví nám, kluci, tohle by mohlo jakoby fungovat, a my že okej, věříme ti, protože ty máš na to jiný pohled.

A ještě by mě zajímalo v rámci toho leadrování tak volíš spíš jako k hráčům ten direktivní přístup ve smyslu tohle vám řeknu, tohle budete dělat a nebo naopak. Takovej ten liberální, kdy necháváš, kdy vlastně si je vyslechneš nějak to s nima diskutuješ?

Právě, že jsem velmi benevolentní a poslechnu si vždy názor ostatních, ale ukážu jim, že toto je velmi důležité pro mě, tohle dělejte, a tohle jsem ochotný změnit když mě jako přesvědčíte že vy máte pravdu toto robotě a toto jsem ochotný změnit tak jak má takový přesvědčit tě o tom, že máte vy pravdu. Vždy si je poslechnu a pak máme konverzaci a dojdeme k objektivnímu názoru.

Hm a tohle platí v tréninku i při hře, nebo?

Máme to rozdělené, jako že při hře já mám jako primární hlas. [redacted] takže to co si myslí tak uděláme a pak si až na konci dne povíme jestli to bylo správné nebo ne. Já tam nechám úplně otevřenou ruku a během tréningu se to snažím jakoby já vést a abych si to hlavně já vyzkoušel, co bylo dobré, co zlé, co změnit…

Dobrá, poslední vlastně téma, co tady mám je momentum. Jak se s ním snažíš pracovat? Jak se ho snažíš ovlivňovat? Jestli to teda pro tebe, jako je důležitý téma a jak podle tebe se dá vlastně, dá se nějak jako snažit ho vytvořit záměrně?

Tak momentum, jakože když máme nějak hodně kol za sebou a víme že ty kola vyhráváme, tak nám většinou jede taková ta flow, že cokoliv se callne tak většinou funguje, víme jak na to navázat, ale jestli to umíme vytvořit… To nevím, nad tím jsem se nikdy nezamýšlel. Ale většinou se to vytvoří jakoby samo, že vyhráváme za sebou a funguje to, takže umíme navázat další kola a potom vlastně pokračujeme. A když má druhý tým zase toto, tak dáme pauzu a snažíme se jim to jakože zastavit, ale že by, že by jsem to uměl vytvořit…. To nevím, neumím na to asi odpovědět.

A vnímáš třeba že v rámci toho leadrování se třeba rozhoduješ jinak, když to momentum máte a když ho nemáte?

Určitě ano, když prohráváme, tak nemám takové…jak to říct…precizní cally. Že když vyhráváme a všechno mi funguje, tak mám větší sebedůvěru jak v sebe tak i v to co říkám i v mojich spoluhráčích a v tu chvíli je to velmi precizní a příjemné a všichni vědí co se děje. A naopak když prohráváme a moc to nefunguje, tak jsem takový nerozhodný a začnu o sobě pochybovat.

A ještě by mě vlastně zajímala, zajímala jedna věc. Zase z tý pozice toho in game leadera, vlastně když pickujete mapy, tak kdo tam má vlastně jako to hlavní slovo, kdo rozhoduje o tom, co budete pikovat, co budete banovat?

Tak všichni dojdeme na teamspeak a pobavíme se jako všichni o těch mapách, že jo. Na některých mapách se hráči cítí lépe, na některých mapách víme, že enemy jsou slabší a tak dojdeme zase k objektivnímu názoru na tom, že…jaká mapa bude momentálně nejlepší proti danému týmu, nebo máme některé mapy, které jsou pro nás úplně perfektní, některé méně a některé úplně nejméně, ale když víme, že ten tým je na této slabší a my jsme na ní aspoň trošku komfortní, tak ji vybereme, že dojdeme k objektivnímu názoru všichni spolu.

A do tohohle kouč mluví, nebo ne?

Jasné, nás je všech šest na Team speaku a všichni si poví svůj názor a potom dojdeme zase ke společnému názoru.

Hm jo, protože já jsem ti rozuměl v pěti, právě proto, proto jsem se na to zeptal.

Jo, tak v šesti, i kouč tam je.

A vlastně ty picky jsou až těsně před tou hrou, jestli se nepletu a tím pádem ty, když vlastně se na ten zápas připravuješ, tak plánuješ jako, musíš si naplánovat a připravit všechny mapy a potom vidět? Víš určitě že dvě se hrá nebudou, žejo?

Ano je vlastně stránka, kde my vidíme ten zápas týden dopředu, že budeme hrát a tam si můžeme prohlédnout statistiky vlastně co hrál enemy a co hrajeme my. A tam přibližně den dopředu dokážeme zjistit ty mapy, většinou to je pro nás jasné, jako že dokážeme dopředu zjistit, jaké mapy se budou hrát.

Je třeba tohle pro tebe taky nějakým způsobem náročný, když víš ty mapy a musíš udělat tu přípravu pro ty mapy, pro ty jednotlivý týmy a v tom seš jako sám nebo taky ten tým se na tom podílí všichni v rámci tý přípravy na ten konkrétní zápas.

Tak mi neděláme nějakou konkrétní přípravu na nepřítele, my věříme v tom, že náš styl hraní je, jakože pokrývá úplně všechny možnosti. Jako já jsem z části perfekcionista a máme i takové spoluhráče co jsou z části perfekcionisti a snažíme se vytvořit jakoby univerzální styl hry, kde je pokryté vlastně tak nějak úplně všechno. Že cokoliv jakýkoliv tým může udělat, tak my už jsme to probrali, anebo to ještě probereme a zase to vyřešíme, že je to taký perfekcionistický. Takže neřešíme nepřítele dopředu.

Dobrá, no tak jo, tak ti děkuju.

Příloha 9 – Rozhovor s hráčem H7

A takhle zkusím, prosím tě něco říct jenom. Ať víme jak to.

Ahoj, ahoj, [redacted]

Žádná sláva kdybys mohl dosyta hlasitěji, nebo že jsme takhle.

Tak tak to klidně však třeba je.

Jo jo.

Já to budu držet takhle pěkně.

Dobrý, moje první otázka se týká tvých aktuálních zkušeností nebo možností psychologický péče v esportu. Jestli si v rámci kariéry, jsem potkal s nějakýma psychologa v rámci e sportu. Jak se ti s nima pracovalo a tak dále.

Tak vlastně začnem na začátku, já jsem hrál, vlastně [redacted]. Měli jsme vlastně měli, měli sme vlastně časem tam psychologa ale to nebylo takové…takhle prostě já jsem měl supporta, ale ten jako byl tam jordy a on že má nějaký problém a bla bla bla a že v minulém týmu měli nějakého psychologa a že si s ním povídal a bylo to v pořádku. Takže měli jsme tam nějakého psychologa a ten, to ani nebyl psycholog, to byl student nějaké psychologické fakulty, nebo jako ve třetím nebo čtvrtém ročníku, jakože student, v životě to nedělal, ale měl nějaké věci, jako že on k nám prostě chodil a měli jsme si jako nějaké takové prezentace. To nemám nějak, že psycholog prostě nám vysvětlovat nějaké pojmy, jakože nějaké funkce mozku, jak přemýšlení, že jako můžeme dělat i nějaké věci, abychom přemýšleli lépe a to nebylo nějak psychologické, ale prostě ten… no neustále se točil na nějakých prezentacích a prostě furt něco povídal, ptal se… nebylo to takové jakože jeden na jednoho, ale spíš tak jako aby bylo něco, což vlastně bylo, ale jako já se v tom nevyznám, nikdy jsem to nepotřeboval a v životě to potřebovat nebudu, ani mě to vlastně nějak extrémně nezajímá. No a tohle byl vlastně nějaký první experience, ale bylo to takový že nemastný neslaný, ten člověk byl takový, že vlastně nám nepomohl s ničím, s čím nám měl vlastně pomoc. Byl milý, byl fajn, vysvětlit co chtěl vysvětlit, ale nebylo to asi to, co jsme od něj chtěli. A to bylo asi moje první setkání. A potom jsem měl…je jako nějaká žena, ona je ze Srbska a ona se nějak orientuje jako psycholožka, jako že má nějaké studenty, jako ona ani není vystudovaná psycholožka, ale ona nějak sama se do toho jako dostala a nabízí jako nějaké sezení esport hráčům a že jako pomůže se vypovídat a tak dále, a tak dále a já jsem s ní měl jakože dvě tři sezení a to bylo jakože vlastně jsem byl v nějaké situaci o které jsem se potřeboval popovídat a tak jsem vlastně měl ji a vlastně mi to pomohlo. Ale pak jsem si uvědomil, že někomu vlastně platím za to, abych si mohl popovídat o Lolku a ona mi ani nijak nepomohla, spíš tak poslouchala jak mluvím o Lolku. A [redacted], tak jsme měli nějakou studentku, nebo ona už byla vystudovaná a s ní jsem vlastně měl jednou setkání a s tou jsem řešil jako jako reagovat na nějaké věci jako bylo to fajn, ale pak už se to neopakovalo.

Zajímalo by mě, a tím jsem možná viděl spíš začít, ale ale jak ses dostal k tomu profesionálnímu hraní?

Je to vlastně berem, dobré, já jsem vlastně začal hrát, já mám teď dvacet let a Lolko jsem začal hrát asi deset let dozadu, prostě byl jsem malý kluk. Ale vlastně já jsem začal hrát Lolko, já jsem vlastně od malička hrál videohry a když jsem měl třináct let, tak jsem se točil kolem toho diamondu, ale byl jsem ještě malý kluk a nic jsem z toho neměl. No a pak jsem si dal chvíli pauzu, a pak od roku 2018 jsem začal hrát tak, že jsem trefil nějaký master a v tu dobu jsem si zase dal nějakou pauzu, a zase jsem začal hrát, zase jsem trefill nějaký grand master a začal jsem poznávat nějaké lidi, začal jsem hrát nějaká challenger mody a vlastně potom, to byl Season 9, kdy jsme začali hrát nějaké týmy a lidi si mě začali všímat a vlastně moje myšlenka že tu hru hraju už deset let. A řekl jsem si že se tím dokážu uživit, dokážu si vydělat, baví mě to, jsem komunikativní osoba, můžu teoreticky začít streamovat, prostě nějak se mi to jako celek zdálo jako něco v čem dokážu být a myslím, že v tom můžu být dobrý a a nemám k tomu nějaké velké hoby. V tu chvíli jsem vědel, že buď budu muset jít na vysokou, to jsem vědel že mě bavit nebude, nebo začnu něco budovat. Takže v tu dobu jsem začal hrát, to byl ten Season 9, začal

jsem se tomu víc věnovat, dávat tomu čas a už v tu dobu jsem byl výš než většina scény a vlastně v tu dobu jsem se dostal do kontaktu s nějakými lidmi ať už z české scény nebo ze zahraničí, tak jsem [redacted], tam jsem vlastně zůstal, tam jsem se odrazil a tam mi nějak začala jako ta kariéra. Věděl jsem, že mě to bude bavit i když budu hráč, trenér nebo nějaký analytik, možná manažer, ale viděl jsem, že je to byznys který se rozvíjí a věděl jsem, že se tomu následující roky můžu věnovat.

Teď by mě zajímalo jaký vnímáš jakoby problematické situace právě z hlediska psychiky v rámci toho fungování v esportu v pozici toho hráče, co jsou třeba jako věci, které ti připadají psychicky náročný, že se dějou jo, který naopak problematické nejsou, ale dál.

A tak…velmi nerozumím otázce těďkon…

Otázka teďkon je, jaké situace jsou pro tebe konkrétně psychicky náročný? V rámci toho esportu.

No tak pro mě jako teď tento například já, jako největší problém co sami možná tak stává je možná to, že z některých se něm je vlastně mám nějakou úzkost, vlastně to se někdo, to je taková ta dobrá úzkost, ale někdy to taková…No že jsem pořád, že jsem až příliš náladový a někdy to tak já to takhle asi to můžu říct, já se někdy cítím jako žena, já prostě, já mám strašně emocí. Nevím z jakého teda důvodu se to prostě děje, ale některý jsem taky, že prostě je. A někdy jsou takové situace, kdy prostě normálně bysem nereagoval vůbec a reagoval bysem nějak, někdy se cítím jako žena, která má krámy. Vlastně to bylo, když jsem začínal vlastně jakože…ono samo se naučit vyrovnat se s tím stresem, s nějakými úzkostmi, to že jdu na zápas. Třeba ty počty lidí, když jsem věděl ze začátku že na mně kouká tři tisíce lidí, tak jsem z toho měl velký strach, ale teď jich kouká třeba dvanáct tisíc a jsem s tím v pohodě, naučil jsem se s tím pracovat. Myslím, že teď jsem s tím na dobré cestě. Pořád mám takovou tu pozitivní úzkost, že se na to těším, něco se ode mě očekává, já očekává m něco od sebe. Je to o cílech, máme nějaká cíle, já si dávám vlastní cíle a všechno je to o hlavě, jak komunikuju sám se sebou, jestli si dám nějaký feedback, a asi největší emoce se kterými jsem se já osobně potkal jsou asi nějaká úzkost, nějaký stres, dejme tomu, někdy to prostředí. Jednou mě dali na lavičku a najednou já úplně v pohodě, opadly ze mě úzkosti, žádný stres, nic mě netrápilo.

Mě zaujala ta formulace, je to i je to o té hlavě a mě by teda zajímalo v čem vnímáš, že by psycholog mohl pomoct tomuhle sportu? Konkrétně tobě, jako v čem by jako tenhle ten by mohl pomoct tobě nebo vlastně celému týmu, kdyby ten psycholog přišel do toho týmu.

A já to vlastně beru tak, že vlastně teď jsme už na nějaké úrovni, dejme tomu, už jsou tu nějaký hráči, ale samozřejmě máme nějakých vlastně nějaký jakože nováčky a nějaký hráče, kterýma tam nemají takové zázemí je, prý je to, jako já to tak beru, že stále tak když je nějaká taková osoba…Hodně věci je prostě ta mentalita. Že když si vemeš pět náhodných lidí a dáš je do týmu a teď musí fungovat. A teďka tenhle reaguje na prohru takhle, tenhle takhle, tenhle takhle, tenhle má takový životní styl, tenhle má jiný, tenhle se víc baví s tímto…a teď to musí být nastavené tak, že musíme přemýšlet stejně, musí to bý nastavená tak, že ok, teď jsme prohráli, ale. Neřešit to že jsem prohráli, ale nastavit si to v hlavě, vidět ty nastavené cíle a snažit se zlepšit. Prostě když má někdo třeba problém zvládat prohry, tak mu jako pomoct se nastavit, jakože ok, špatně zvládáš prohry, ale proč? Že já jako hráč za ním nemůžu chodit a snažit se to s ním vyřešit, jako moje práce nemá být jakože ho nějak nastavit v hlavě, že má nějak reagovat nebo fungovat… takže to si myslím, tam může být ta osoba, která vlastně takovým hráčům, který neumí reagovat nebo mají nějaké problémy se psychikou, tak ta osoba by jim mohla pomoct. I proto možná fungujeme tak dobře jako fungujeme, protože jsou tam hráči, kteří jako jsou relativně dobře nastavený k tomu jako smýšlení, jakože umíme si dát nějaký cíl a k němu jít a sice něco prohrajeme, ale nereagujeme jako on mi prohrál hru a teď ho chci zabít, protože to se mi v jednom týmu stalo. Takže tady by byla dobrá ta osoba, která by lidi učila reagovat, dokázala si s nima popovídat jak určité věci řešit.

V čem nebo, jak by podle tebe ten psycholog měl vypadat, co by měl umět? Co by měl znát, aby.. co nejlíp fungoval v tom esportu?

OK. OK. Já to tak berem, že pokud by měla nějaká osoba, tak esport je zase jako nějaký sportovní, sportovní psycholog a vlastně nějak rozumět tomu esportu jo. Vlastně ta psycholožka co jsme měli teď, tak ona ani

nerozuměla tomu co je Lolko, jako věděla že je to nějaká hra, ale co se v té hře dějě už nevěděla. Nějaký základní pojmy třeba vůbec nevěděla a..jako rozumím, když se s tím nesetkáš tak nevíš, ale prostě takový psycholog, já to beru, že prostě že když je nějaký sportovní psycholog , nějaký fotbalový, tak tomu fotbalu prostě rozumí, rozumí těm pojmům, rozumí že se něco dějě. Já vlastně ani nevím jak takový sportovní psycholog funguje, ale dokážu si to nějak představit. Měl by prostě rozumět co ty hráči dělají a musí chápat to, že často je to prostě pět kluků, kteří sedí doma, nejsou v kontaktu s lidmi a teď spolu musíme umět fungovat. A prostě nějak umět pracovat s každou osobou, rozuměl různým lidem. Nevím, no musí prostě rozumět tomu co dělá a pro koho to dělá, ale to asi jako každý psycholog. A my hráči mu taky musíme rozumět, co nám říká. Protože taky když není mentalita, tak to prostě celé padne, že hrajeme, hrajeme, hrajeme a najednou nevíme proč hrajeme, takže dát tu mentalitu těm hráčům, sledovat cíle společně s trenéry. Měl by umět pomoct jak hráčům tak i trenérům nějak komunikovat…no jasně, s komunikací by měl pomáhat, protože je hodně hráčů, kteří neumí komunikovat s lidmi a možná ani sami se sebou, takže asi s komunikací, pomoc vyjádřit to, co ti hráči vyjádřit chtějí.

Vnímáš, když teďkon říkáš, že to, že jsou hráči, kteří mají problémy s komunikací a že by se dalo pomoct, tak vidíme až to jenom na té rovině jako té mezilidské komunikace a nebo i v rámci komunikace v té hře během hry?

Jo tak myslím takové mezilidské komunikace mezi hrami, ale tak ta hra může být i vyhratelná a může se stát, že teď má člověk v sobě nějakou myšlenku, interpretuje ji špatně, nějak agresivně nebo pasivně agresivně a dá se s tím prostě pracovat. Nějaký hráči občas vybouchnou a pak se umí uklidnit, trochu se.. jako například prohráli jsme a já teď můžu nadávat, že někdo udělá nějako blbost a já mu můžu říct, že ty jsi udělal píčovinu, ty jsi kokot, ale lepší bude … okej, udělali jsme chybu, a tak dále a tak dále, to se někdy stane. A když bych já mu začal nadávat, tak ten člověk si to zapamatuje a bude čekat až já udělám nějakou chybu a pak mi to vrátí. Naučit se nějak jednoduše mezilidsky komunikovat.

Dobrá tak jo, tak moc děkuju.

Příloha 10 – Rozhovor s hráčem H8

Já to tady takhle pustím. Zkus mi jenom něco říct, prosím.

Jedna, dva tři, jedna dva tři.

Hmm žádná sláva kam bysme to přemýšlím…kam bysme to mohli dát, aby to chytalo, aby to chytalo líp. Takhle to nepůjde.

Jedna, dva tři, jedna dva, tři.

Jo já myslím, že tohle bude v pohodě. Dobrá, první otázka, kterou mám, jaká byla tvoje cesta k profesionálnímu hraní? Jak ses k tomu dostal?

Tak jako každý, hrál sólo, měl jsem velký rank a chtěl jsem…a nebo když jsem viděl, že ostatní za to dostávají peníze, tak jsem si řekl že já můžu být lepší jak oni a dostávat peníze. Ale já jsem byl takový sportovní od dětství, nevím, když jsem byl druhák na základce, tak jsem už dělal sporty. Fotbyl jsem hrál šest let, házenou tak osm let, takže ve sportu jsem tak nějak celý život. Ale tím sportem se u nás na Slovensku vlastně nedá živit, že vidina něajaké budoucnosti, kdybych chtěl být dobrý tak bych musel do nějaké jiné země a tam jsem neměl žádné známé… no a pak je tu esport, což je vlastně jedno odkud to hraješ, vlastně jsem měl nějaký normální počítač a mohl jsem s kýmkoliv a nemusel jsem cestovat, takže to byla taková výhoda. No a celkově mě hry prostě bavily a tak.

Super, během svojí kariéry, v kolika jsi hrál v různých organizací?

Tohle je první. Minulý rok jsem ještě měl try outy v podobných týmech, ale bylo to takový že jsem si nebyl jistý, že co a jak s mým životem, jestli se tomuhle věnovat nebo dodělám školu nebo co…A pak jsem si dal, že prostě dodělám tu jednu školu a pak si dám prostě rok pauzu. Začnu se tomu naplno věnovat nebo během té školy to úplně nešlo, bylo tam k tomu to učení a měl jsem pocit, že se tomu nedá věnovat naplno, tak jsem řekl, že to zkusím takhle a tak.

A máš teda nějakou zkušenost s psychologa v esportu?

Zatím vůbec žádnou.

Super, vůbec nevaadí. Zajímalo by mě, co v té své dosavadní esportovní kariéře vnímáš jako nejvíce stresující.?

Asi takový ten pocit, že když člověk nebude na dost vysoké úrovní kde ho to uživí, tak to vlastně nemůže dělat. Takže vlastně ten čas a nějaká ta finanční stabilita, že vlastně musí toto úplné top, aby si se tím mohl živit a nemá to ještě takový…nemá to ještě úplně jasnou budoucnost, protože to je taková nová věc samozřejmě… Je těžké hrát a vlastně snažit se vytvořit nějakou stálou kariéru nebo stálou budoucnost, to je asi tak nejvíc. Pak možná ještě ten sociální život a esportový život nějak balancovat, ale to je asi všechno.

A v rámci v rámci už konkrétně toho hraní jako takového třeba.

Tak to je taky, tak že jako před hrou můžu mít stres, ale když už si ve hře, tak žiješ tím okamžikem.

Co třeba právě nějaký ten stres, nervozita před zápasem nezažíváš to?

Já jsem tak jako zvyklý, vím že často hraju proti hráčům, kteří jsou lepší než já a jsem na to nějak připravený. A nevím, nějak to neřeším no.

A v čem bys vnímal případně ten přínos toho psychologa? Co by jako mohl nabídnout vám jako hráčům, nebo co bys chtěl, aby vám nabídnul?

Co bych chtěl…no asi nevím jestli je to práce psychologa ale celkově se starat o nějaké to zdraví sporovce, abych byl jako schopen podat ten nejlepší performance. Já nevím já jsem takový člověk, že se dokážu…no můj nejlepší psycholog jsem vlastně jakoby já, už jsem byl i v situacích a prostě jsem si z nich pomohl sám a nevím, nevím.

Jo v pohodě, úplně v pohodě. Jak jak by sis představoval psychologa, se kterým bys jako chtěl pracovat v rámci toho esportu. Měl by, je něco, co by měl splňovat?

Tyjo nevím, jak ho sám nepotřebuju, tak prostě nevím a těžko se mi to vymýšlí.

Vnímáš, že by bylo důležité, aby rozuměl tomu esportu nebo by to třeba mohlo bejt jakože řešit i jiná témata, protože by to důležité nebylo.

No chápu chápem chápu. No myslím, že to není tak důležité, pro mě by to tak důležité nebylo. Nemusí to mu rozumět do hloubky.

Jsou nějaké témata, který třeba vnímáš, že bys potřeboval řešit, ale není dobré je třeba řešit s trenérem.

Jako že mi třeba něco vadí, ale nechci to řešit s trenérem nebo tak?

Jako že bys to potřeboval řešit právě s někým jiným, jako třeba s tím psychologem? Nebo nejenom nemyslím teď jenom s trenérem, ale třeba témata, který nemůžeš řešit s trenérem, co spolu hráčema, ale třeba.

A jakože teda z toho pracovního nebo osobního hlediska?

Obojí, a ani nemusíš říkat konkrétní téma.

Já jsem takový, já jsem taky typ, že ty osobní věci si nechávám pro sebe, že jako nerad o tom mluvím. A z toho pracovního, tak to jsem takový že straight forward člověk, že se snažím zase povědět co nejvíc,

Hmm dobrá, máš někdy z určitýho, předpokládám, že asi máš pozitivní i negativní emoce z toho hraní lolka na týhletý úrovni, jsou nějaké specifické situace, kdy prožíváš ty pozitivní a kdy třeba ty negativní?

Tak pozitivní, když vidím že ten náš tým se zlepšuje, že je lepší a lepší každým dnem, tak to je takový pozitivní a negativní může být zase když nic neděláme, když hrajeme špatně, když jsme stagnutý na jednom místě…ale jako snažím se ty emoce dát hlavně pryč, jak ty pozitivní tak negativní, protože když je těch pozitivních taky moc, tak do toho můžu dávat míň práce, že to jde tak nějak samo a když jsou zase negativní, tak do toho zase dáváš až moc práce. Takže pro mě je nejlepší dát ty pocity prostě bokem a dělat ty věci normálně. Jako jít normálně spát, a když vyhráváme tak stejně hrát jako kdyby se nic nestalo a ty emoce vlastně jako dávat bokem.

Máš nějaký jako rituály mezi jednotlivýma hrama? Něco, co vždycky uděláš?

Asi, asi ne. Jen tak si zopakuju co bych mohl hrát, jak bychom mohli hrát, co se může stát a tak, ale nějaký rituály jako s hudbou nebo zaběhat si, tak to ne.

Já myslím, že jsme tady tak nějak jako prošli v podstatě všechno, asi jenom ještě poslední otázka. Jestli máš pocit, že máš s kým mluvit v rámci té organizace v rámci tý…

Podle mě, podle mě ano. [redacted], tak jsme se jen tak potkali v soukromí a říkal mi co a jak v tom týmu, co on plánuje, co já plánuju…prostě ano, mám se s kým bavit, máme tady takovou komunitu, ale tím jak jsem říkal, že se moc nepotřebuju bavit, že jsem byl tak nějak celý život sám, tak nemám nějakou velkou potřebu se s někým bavit. Ale když už bych potřeboval, tak mám tady za kým přijít.

Super tak jo, tak děkuju.

Příloha 11 – Rozhovor s hráčem H9

T: So, the first question is… What is your motivation to play *League of Legends* as your job?

ML: Ahh… My motivation? I think, in the beginning, it starts as like everyone kind of loves playing games growing up and then it kind of becomes a job, right? And then it's kind of lucky that I can play the game that I love too and get paid. And, I think, from there, I think, my motivation changed to the competitiveness because you are entering like a pro scene where wins and loss matters, so everyone is putting time to be better and have the goal and I think, ultimately, as a *League of Legends* professional player you wanna always go to worlds and win the worlds if you can. And, for me, that's my biggest motivation, that I want to achieve something that I ain't from the beginning.

T: Okay, thank you very much! The second question is what are your needs and topics that you come to your team psychologist with?

ML: The topic that I come to my psychologist?

T: M-hm, like in general. You don't have to be specific or like… In general.

ML: Hmmm. Usually, I think… I don't have much. Hmmm, I think maybe, sometimes I'm actually talking about my personal life, stress about it, because about the in-game stuff I can kind of communicate to my coaches or my teammates and kind of solve it there but when I'm… During the split, usually my life outside of being a professional player is I guess secondary. So I kind of like push it away and kind of like leave it there or I'm not dealin' with it because my mental energy and all my force will be towards my work and… Sometimes I think I gotta benefit from that, like talking about my personal life and kind of getting that stress out of my way but about work stuff, usually, I don't think I have much, because… Usually, I will just say it to the teammates and… Or the coaches… Yeah.

T: Okay, thank you.

ML: Or, actually, um… I think, stuff like team activities that psychologists, like, that from me before, was way more helpful for me in terms of, like, helping to play… Be a better teamwork, be a better player, not like "Ohh, you should talk this way or that way." …For me, personally. It was a case.

T: Okay, okay, thank you very much. What would you expect from a psychologist to do for you, like, except of what you said?

ML: Hmmm, I think for me, what I expect from a psychologist will be… I think, I'm not, I am not too sure but the thing is… You should kind of… The person should be… Pardon if I sound weird but like, I guess like kind of have a respect? Like in terms of how the person presents so that like, like my teammates or myself can listen to the psychologist and kind of actually do it. Because I think for myself that psychologist that I've had before, some of them were very poorly presented, you know, like I can tell that, yeah, like maybe they studied in the university and like have like a degree but like… Learning and, actually, implementing was a lot different because I felt like that person's reading the people's like mood and stuff like that was way too low to be effective. So like the way how the person was presenting like that was a bit too weird that like… We don't want to listen to that person so you felt like kind of like worthless all the time…

T: Okay.

ML: But, I have also worked with psychologists that were a lot more, I guess, mature and like presented really well and I think those psychologists were way more helpful than the others.

T: Okay, thank you very much. And, my last question, and you absolutely don't have to answer this question. Freeze told me that you had one psychologist before and now you have another and you told me you weren't happy about the last psychologist. I would like to know why.

ML: I think it's the reading that I had just explained. I think that the person that we had before came of way too unprofessional.

T: Okay.

ML: Like, from his name to his… Like his… Not his actual name but his… It was like psych sensei and like the way how he was presenting and… Everything was… I guess like, it was bad of us to judge it by that cover but I think everyone have a perception, especially when we were working with a psychologist, like, we'll have a, I guess, we had higher standards of it but it just looked way too unprofessional and kind of like waste of time to talk about like, yeah, the psychology, those things.

T: Thank you really much, it was really helpful!

ML: Yeah, thank you!

Příloha 12 – Rozhovor s hráčem H10

T: Okay, so, first question is what is your motivation to play *League of Legends* as your job?

ML: I mean, *League of Legends* is my hobby, so… It's naturally fun and in the part of competing it's also… Um… It's fun and um… I mean, yeah, it became my job. You obviously, you can't ignore that, so… Motivation is so wide and I'll have fun while doing it.

T: Okay, that's good, thanks! The next question is what are your needs and topics that you come to your team psychologist with?

ML: Needs?

T: Yeah. But you don't have to be specific, in general it's absolutely okay.

ML: M-hm… Um… I think… Such questions on how to manage frustrations, tilts, maybe how to talk to your teammates better…

T: Okay…

ML: Um… How to handle stress…

T: Okay, thank you! The third question is what would you expect from a psychologist to do for you?

ML: Um, I would expect him to give me advice on how to handle stuff mentally… That's the best answer.

T: Okay, it's totally cool! And, the last question is, I again say that you don't have to answer this question but Frees told me that you had a psychologist before and you weren't much happy about him and I would like to know why you didn't like him.

ML: I think the problem was that he didn't give very like mature, serious impression. He was like… I don't know… (*smích)* He was like ??? wrong too much and he didn't really talk like an adult.

T: Okay. Okay, if that's all then thank you, it was short but nice information. Thank you very much!

ML: Thanks.

Příloha 13 – Rozhovor s hráčem H11

T: Okay, so, the first question is what is your motivation to play *League of Legends* as your job?

ML: First of all, I like to play games and I kinda… When you're winning it's kinda more fun and obviously there is my income and there is like honors too and… Yeah, I just know how much it's gonna be good to me if I'm playing better.

T: Okay, great, thanks. Second question is, what are your needs and topics that you would come to your team psychologist with? So what would you like to talk about with your team psychologist. You don't have to be specific, in general it's absolutely okay.

ML: I would just say… Um… That is in game-wise, because in game-wise there's all the coaches and players know better, so… It's kinda hard to not talk about like in games. Outside of games probably there is something like if you are working with a team maybe there is a team bonding how you can improve or like how can you make better environment or you can ask to like to them what like how is it going or do you have some problem or something like that.

T: Okay, thank you very much. And, what would you expect from a psychologist to do for you?

ML: Um, it depends because… I am kinda not a talk-to-able person and I don't really like trust to someone like I don't know them much but if I am kinda close friends with the psychologist, if I can talk clearly to him, sometimes it's better than like teammates 'cause there's some topics that you can't talk with your teammates but you can talk like outside of the team.

T: Okay, thank you very much. And, last question is… Frees told me that you had a psychologist before and you weren't much happy about him, so I would like to know why you didn't like him.

ML: Because I didn't feel that happier, because he was doing something with me but I wasn't really close with him but he was keep asking "how's today" and what a thing you could better for today, what did, like what can you do better or something like that and he gave me advice but it was like basic. You have to drink more water and…

T: *(smích)*

ML: Like you have to eat more fruit or something like that and I didn't like that much.

T: M-hm, okay, thank you very much!

ML: Thank you so much!

Příloha 14 – Rozhovor s hráčem H12

T: So, the first question is: what is your motivation to play *League of legends* as your job?

ML: I think my motivation to play League of legends is other find the game as fun as I used to when I was playing it for fun as a kid but I really enjoy it like the competition. I think for me, in my life right now the most fulfilling thing would be to win my competition and the feeling you get is really nice and that the feeling of losing really sucks, so my motivation to keep practicing is like I really wanna win and obviously… Financially speaking the job also pays very well, so I think mostly those two things… I think those.

T: Okay, thank you. The second question: what are your needs and topics that you would come to your team psychologist with?

ML: I think, firstly for me to made in to come to my psychologist about would be to deal with pressure. I think in this industry there's a lot of pressure for you to perform and I think in high pressure situation sometimes it can be quite hard to overcome the pressure, I think especially when you play in front of like a large crowd, there's lot of doubts and like thoughts in your mind that may influence the way you play and I think, um… Yeah, I´ll just probably ask about ways that I could prevent these thoughts and just focus on the game.

T: What would you expect from your psychologist to do for you?

ML: I'm not sure what expectations I would have about my psychologist but I think I would just come to him in terms of the things that are on my mind and kind of hope that he can have some sort of solution for me, but nothing really specific, I would say.

T: OK, thank you. And the last question, again I say you don´t have to answer it but Freeze told me that you had psychologist before and you weren't much happy about him. So, I would like to know why?

ML: I feel like the previous psychologist straight up was really cringe. I think that the way he spoke was like he's speaking with children and I feel like myself and probably the whole team kind of didn't really appreciate the way… No, not really like I wanna say that good that far but I just feel like the way he told… honestly too cringe to take him seriously.

T: OK. That was my last question. Thank you very much.

Příloha 15 – Rozhovor s hráčem H13

T: So, the first question is what is your motivation to play *League of legends* as your job?

ML: I guess, in the beginning it was just because I enjoyed it and then later on my career I just realized that it's something I should look more professionally and something I'm good at. So I… That's my motivation. Just to, just genering life whatever I do I'll… Just be the best or do as best as I can, so that's my motivation.

T: OK, thank you. The second question: What are your needs and topics that you would come to your team psychologist with?

ML: I dunno whatever I have in my mind, like if something is bothering me or something is stucked in my mind I would like to talk with him. I guess. I don't know much, but I didn't really work with e-sport psychologist before, so I don't really know.

T: OK, and what would you expect from psychologist to do for you?

ML: Help with mental stuff, like… Pretty much.

T: OK, and the last question, again you don't have to answer, but Frees told me that you had a psychologist before and you weren't happy about him. I would like to know why?

ML: I don’t know the connection wasn't there between us, it… Yeah, that's pretty much it to be honest, the connection wasn’t there, so when the connection is not there, it’s not easy to talk about the problems. If you don't feel too close to them, so that's something I care about.

T: OK, thank you. And I would like to ask one more thing, You said health mental state, I would like to know what do you think is health mental state or how you can… How would you describe it?

ML: Hmmm… What, what I was caused to a healthy mindset is that like… You don’t really have… You just know what you want to do in your mindset I have the you know like a championship mindset for example if we are playing for the tournaments, so that's what I expect kinda, You´re like on top of everything.

T: OK, thank you very much. That's all.

Příloha 16 – Rozhovor s koučem K1

T: První otázku, já ji trochu přeformuluju: Co si myslíš, že je u hráčů motivace hrát LoLko jako jejich práci?

ML: No, pro každýho to bude něco jinýho. V dnešní době bych řekl, že u hodně lidí je to…jsou to peníze, protože ty platy jsou šíleně vysoký pro ty mladý lidi. A ze začátku je to baví hodně, ale eventuelně prostě delší dobu, tak jsou motivace peníze. Pro někoho je to zase sláva a zadostiučinění, pro něj jako když vám, když mu říkaj lidi, jakože tohle si udělal dobře nebo ty seš nejlepší hráč a todle. A pro někoho jsou to výhry, jakože prostě trofeje a vyhrát. A je to jako procentuelně bych to nějak na… jako převládaj peníze v dnešní době bych řek. Že aspoň tady v Americe jsou to tak 70 % peníze, 20 %, možná 60, 30 % maj zadostiučinění nebo prostě nějaká ta to uznání těch lidí a pak 10 lidí třeba to dělá pro ty trofeje, jakože prostě má ňákej cíl nebo něco.

T: Okej. Druhá otázka: co si myslíš, že jsou potřeby a témata, se kterýma hráči chodí za týmovým psychologem?

ML: No, já bych řekl, že všeobecně hráči nemají rádi, nebo nemaj rádi psychology, nebo myslí si, že to je nepotřebný…i když je to potřebný. Protože si neuvědomujou tu jako vlastně čím jim to může pomoct, protože to nemaj vysvětlený. Ale když jdou za tim psychologem, tak bych řek, že problémy s něčím, s nějakým hráčem nebo s nějakým trenérem nebo s něčim v týmu. A prostě se vypovídat, říct někomu, že na tomhle člověku mi vadí tohle, tohle, tohle. To je asi ten hlavní důvod, bych řek.

T: A co bys ty jako kouč čekal, že ti ten psycholog může přinést. Co jako pro tebe může udělat jako pro kouče.

ML: No, feedback asi nad skrz celou skupinu, jakože jak jsou na tom, ňákej check-in. A potom odlehčit práci, protože když bych musel dělat všechno já, tak se zbláznim, typu jakože třeba má někdo ňákej problém nebo něco, tak ho pošlu za tím psychologem a řeknu mu, ať to vyřeší ňákým způsobem. A potom eventuálně jako feedback na mě jako trenéra, když se dozvíš feedback od těch hráčů: co zlepšit jakože ten trenér.

T: Oukej

ML: Další věci mě nenapadaj.

T: Dobrá. A ta poslední otázka: co podle tebe bylo špatnýho na tom psychologovi, kterýho ste měli předtim? Proč myslíš, že s nim hráči nebyli spokojený?

ML: Snažil…on byl tak…byl divnej charakter, že se snažil strašně bejt cool i přes to že, nevim - mu bylo 35, 40, ani nevim kolik mu bylo, ale byl starej, ale snažil se bejt prostě jako strašně cool a měl takový ty hlášky, který prostě jako - ne fakt byly cringe hrozně. A všeobecně ten jeho charakter působil cringe. Ale mně individuálně jako nevadil. Já jsem se přes to dokázal přenést a pak jsem jako prostě hledal tu tu value, co on mi může přinést, i přestože tam byly nějaký mínusy, tak jsem to prostě přenes no.

Příloha 17 – Rozhovor s koučem K2

Ok that's great so ehh my ehh first question is "what are the important topics for you as coach with players like psychological situations or such stuff?"

As a coach what I think psychologist can help which question do i have to deal with *that the* psychologist would help. Is that the question?

Yea

Ok. Hmm there are some times, like eh I think that the biggest trouble you'll need to do as a coach, or one of the biggest, it's not the biggest, it's not the biggest, is to get troubles fixed. Like the all the players know how they want to play the game or most players know to they want to play the game but sometimes it's very hard even for experienced coaches to fic the problems because the players think that what they are saying is right, they all think that, and they should get confident, that's important, but they need to know how to listen as well sometimes so I think that the most important thing that psychologist could help a coach on is, or one of the most important things, is to help him to make the communication system become a little better and to maybe create something someway making the players understand what they want to do in game because I feel like a team when a team start working together when everyone understands everyone like right now we are **něco** playing together with this group for 5 weeks maybe, 6 weeks for around 6 weeks and the now we are staring to understand what we want to do and we are starting to understand like which was everyone trouble. I think if I had like a very good psychologist maybe that understood what was happening, we could maybe reduce it by a week or two and it changes a lot a week or two. A week or two is a difference between making playoffs or not.

Ok and the other thing

The other thing is, wait a second, I forgot, I had it in my mind, give me a second please

That's ok

Žvatlání problems něco něco total

Its ok if you if you recall you can just say

Just go next question please, i will try to remember but not now

Are there any topics that are difficult to talk about with players? Like something that you think you shouldn't talk about from the coaching position?

Oh Iiremembered

Ok thank

Ehh it was ehh teaching method. Because there is something that I studied because I want to be good at my job which is teaching methods and the way that teachers need to communicate with different persons. And i think that a good psychologist can help the coach to find out which are the best ways to talk and to do his job with the players because there are some players that are like very hard to talk when they just lost a game there are some players that they need to get like you need to get very mad at them but there are some players that you need to be calm and you need to be collective and you need to just say what you need to say very softly and there are some players that you need to be strict and some players that you need to be direct and everything changes from player to player and i think one of the hardest parts about being a coach is that you are working with a group, you are not working one on one. So basically if you can find a way that works for the group, that's great but most times you just gonna find a way that works for two or three people and you gonna have to do.. To adapt a little bit to the others and **žvatlání** find a middle spot and i think a good psychologist can help you find that middle spot easier or can make you find ways to go around that problem. But the second question, I'm sorry.

Its ok its ok. The second question was "are there any topics that are difficult for you to talk about with players?"

Depends on the group, I mean, I'm working with a female team as well and with the female team there are lot of problems that I just can't talk about but normally when I'm working with Europeans when I'm working with male teams, male European teams I don't have many problems, i can just hear whatever I want but maybe most problems that I need to be careful about is not to offend their ego. Because the ego for player is a very important thing and you can destroy it. If you destroy it, you lose the player.

Ok, what situations are from your opinion are the most stressful for players and most difficult for players

Players huh. I know what's stressful for me, but for players

You can tell that as well

Well, the most stressful for me is when i have to make a decision that I know that there are two situations that both are gonna be bad, like that happened yesterday actually. Yesterday we had a competitive match and I knew that the scenario wasn't ideal that it was a very hard game so I wasn't that much confident in my work, because I knew I had to pick between two bad choices and I got very nervous about that, i was just overthinking about it so I think that makes me the most nervous is when I'm stuck between two bad choices and I need to step up and do the bad choice and what happened yesterday actually was that I didn't make it I just made a choice and the players got to decision together, that was different than mine and I just accepted it, because we are a team and we need to make the decisions together even though I think my choice is little bit better its fine we will learn from it

And can I ask, during the pick and ban phase you are on voice chat with your players but during the game you are not

Yea during the game I'm not

Do you think it would be better if you are?

Oh it would be so much easier. Yes, because the way that it works right now is that you don't you're not a sixth member of the team, you are there to help them to control the game to help them to play the game better. If you're on voice chat you would be a sixth player, and if you are a sixth player you could do so much more, you could just call how they should ward, or maybe give ideas tell them because when you're watching the games from a far, you have a verry different view than they have from the inside. And many coaches like I don't think i would be the best coach at it, I don't think that my thinking is very fast right now but like because I'm a coach I have a lot of time to think about that stuff I can take like 30 minutes to get to a decision, because i have that time for it. In game you need to make that decision in like 3 seconds maximum. If you're taking more than 3 secs to make a play, you lost the play. And that's very stressful. Being in the game and playing high tempo match, which is a match that you are winning the early game and you are contesting everything, is something very stressful and you need to always be on your highest point and I think that will be one of the most stressful things for players. I think soloQ stresses them a lot, because the way they have to practice for the tournament besides the practice that we do as a team they need to do some individual practice as well and the individual practice they do stresses them a lot because it's connected to a point system. So when you lose you lose points and that feel so frustrating. I feel like thats very stresful for them. And i can see them when they come to bootcamp because they are in a new environtment and thing like that, they lost collectively like 1000 points, which is like a lot of points and i could see on them like they going to practice their individual practice, and they just feeling down, because of it. And maybe if there is some, i dont really thing there is, but if there is some way to fix that, we're good.

So in LoL practice it's kind of when you are trying to practice, but you are losing in the practice it means that you are punished by losing points and losing your rank. Thats pretty difficult for players right?

Yea ofc it is

It's much different from usual sport, because when you train in usual sport, you are not losing anything

Yea. That something that happens a lot, especially with younger teams. Like right now we have pretty experienced players, we have three players that are very experienced, so they can calm down the rookies, but i have worked with full rookie squads before, and its just very hard to lose games with those players because the just when they start losing they get to the mentality that something is wrong and something needs to get changed, and most times it isn't, most times its just "we played badly, its a bad play that we talked about and we will fix it" there is no problem here. But most players just star losing their confidence and start *_hesese_* their ego thing its very important, like their ego their confidence is the thing that makes them good players, if they don't have that, they're not good players, they cannot carry the game.

Do you think its difficult to persuade players to like believe in system, like you said they want to change anything they want to do something different when they lose. But probably it's like you as a coach you have some gameplan, you have some system.

it's normally it's harder for players. And this doesn't matter the experience, if a player who thinks that the game is wrong, it's very hard for you to show them. If the player is convinced that what you're doing is wrong, and what you're doing needs to be changed what I normally do, and what I think is the best thing you can do is to try it out, maybe he's right. Give him the chance to show and then you guys talk with it, you give him the equal chance that you would give to any other person that you would give to ADF yours, try 123 times get on conclusion, maybe he's right. Right, if he's great. I think that coaches need to have a very big ego, because, like to be honest. You need to be able to do the harder decisions, very fast, and you need to be able to be questioned on it and not doubt yourself. So like, sometimes it happens, it happened yesterday as well. Like they wanted to do something in the middle of the draft. And I said no, just do what I'm saying. Because I know that's better. And I can't explain right now. But I know that's better, just do what I'm saying. Okay, and I think that most sometimes you need to clash with the players. And you need to be they need to trust you on this. And for them to trust him, you need to be good that you need to prove to them that you are good otherwise they don't trust you. And that they are *_žvatly_* is something that works for staff. Like if if my assistant coach is not respecting my hierarchy, I just go tell them look, what the fuck are you doing, you just follow the hierarchy im higher grade, that doesn't work for players, for players, you're in the same grade and you should be under similar. Even if they're higher in their respect. When it comes to decisions, you're gonna get your decision higher, if they trust you. And they should trust you because you're studying again.

The League of Legends or other esport games are pretty different from sports, because there are patches, patches that changes game. How what's How difficult is for you and for players to adapt when patch it when patch comes out?

Depends on the patch. Because in 2021, there were patches, that will change the game completely. Like in 2021, there were like every week, every two weeks, it would change the patches every two weeks. Every two weeks, we had to learn a new game a different picks draft is a bit different everything. It depends a lot on the group, there are groups that love to do new stuff. But normally there is at least one person that doesn't adapt well in the group, then it's very rare for you to have five people that can adapt very well and they'd love to change and they love to play different stuff. Normally, you have at least one person that doesn't like it. And you need to know how to do it. It's it's really dependent on experience you need to to be able to look at the patch to see which changes that much and which which doesn't. And I think that when you're experienced at it, it isnt a big problem especially right now that Riot doesn't change that much from patch to patch. Because they're doing the right thing that shouldn't change that much in the middle of the year. But if they leave they were changing a lot the game like they did, it is very stressful. Because normally you have five days of practice a week. Four days, normally you have four days practices. And of those four, four days of practice, you do two days of serious training and two days of trying out maybe, or there are some teams that do serious practice on the first first few games and try out on the like later. So it depends on your system. But imagine you do two games of series and two games of practice. If the two days of practice, fail, or if the the games of practice new champions fail, because everything changed, you just lost, there is nothing you can do. Because you lose your basis. It's not like in

football, like, you know, the basis of football and the patch isn't changing, like, you need to follow the triangle, you need to follow the circle, you need to keep the good structure, you need to follow the lines, that's gonna be always is going to be the same. But for the League of Legends, we can change totally like tomorrow, Riot can decide that the botlane is now playing in toplane, and the game is going to be totally different. It's basically so it's it's difficult, but I think it doesn't, it isn't that big of a source of stress, because Riot does the right thing, which is do it slowly

okay. I think that's, I think that's all. I was thinking just one more thing, but I don't, I can't remember. Yeah, we were talking about stressful situations for you. What do you think it's the most stressful for players? Oh, yeah.

I think talking is one of the most stressful I talked about that. I think that in, in game time, I had a player that has had some anxiety problems. And we didn't knew that fully before we hire them. And he doesn't have a problem, if he's not the main player, if he's not the guy that needs to carry the game. And so to do everything correctly, I think that we call it playing strong side. But it's basically like, when you're the main player, and you're like the team captain, and you're the one that needs to do everything right in the game revolves around you. I think that's a very stressful scenario, even though you're, you get used to it, it's still a very stressful scenario. And you know that if you do a mistake, you will lose the game. That's in game, the most stressful scenario is that one. That is also the opposite side, which is the we call it the weak side. It's like the player that gets fewer resources that gets like the minimal resources. And that player needs to deal with the frustration of the enemy trying to kill him the enemy trying to punish him, because we are giving him up and then he's gonna go there and punish him. The enemy's gonna. So I think those are the two most stressful ones. And I mean, League is a 30-20 minute game. So it's very stressful because it's full of plays, and you're always trying to think about something new. And you're always trying to okay, how do I win this? This seems lost, how do I do it? Or even if you're winning, or how can I keep the advantage? What can what can the enemy do to punish me? So you're never stopped thinking. But I think that's something that's about sports. I think every sport you you, you deal with high stress, that's something that was gonna happen in every sport.

Okay, thank you. Thank you.

Příloha 18 – Rozhovor s koučem K3

Jenom akorát zkus, zkus něco říct, ať vím, jak ten, jak tě to bere dobře ten záznam.

Aa zdravím, já [redacted]

Dobře očividně nebere, ale to nevadí. Vyřešíme to. Ne, to je v pohodě. Klidně takhle.

Může bejt blíž.

Jo to vypadá, to vypadá, že by mělo fungovat, akorát mě to furt mě to furt bere až moc zkus ještě něco nám říct.

Ahoj ahoj ahoj.

Bere to.

No tak snad to bude slyšet. Jsme asi nějak potichu, špatnej hlas.

Můžeš zkusit, jestli druhej mikrofon nebude fungovat líp haló haló haló.

Vypadá to, že tohle bere trochu víc.

S tím se nějak poperem. Je hlavní bude, když to bude slyšet, a to je to nejdůležitější, když to bude potichu, vyřeší to sluchátka. Já bych teď to nebere ani mě koukám dobrý. Já bych začal, já bych začal vlastně otázkou, ke který už jsme teďkon se jako dostali a nějak jsme na to narazili a to je jaká byla, jaká byla tvoje cesta k tomu hraní, jak se k tomu takhle dostal a že hraješ i na takhle vysoký úrovni.

[redacted]

A to si hrál předpokládám tak jako pro zábavu pro Relax, pro to, aby bylo co dělat a jak se potom z toho stalo, že vlastně teď tady hraješ za takovou organizací.

[redacted]

Jak sis jak sis vybral Lolko, nebo proč, čím tě ta hra zaujalo?

No to je těžká otázka.

Protože těch esportových her že jo na téhle úrovni se hraje víc a protože zrovna to Lolko.

Lolko byl takovej asi jedna z těch prvních her, co jsem jako hrál, jako když nepočítám singleplayerovky nebo i různý, který předtím mě bavily. Tak to byla taková první hra a taky tam nebylo tolik prostoru na myši, takže jsem hrál na touchpadu takže… a Csko hned vypadlo…a, asi tak no.

Já chápu a…

A celkově mně ta hra bavila, že jo.

Ještě než jsme začali nahrávat, tak ty si teda říkal, že ti Lolko v podstatě zachránilo život. Jestli by ses, jestli bys to mohl ještě nějak jako rozvést tuhle myšlenku? Nebo spíš zopakovat pro tady ten záznam a tak jak to vlastně bylo?

[redacted]

To si rád vyslechnu, ale mimo, mimo tenhle rozhovor, a mě by zajímalo, když jsem o tomhle bavíme, tak jaký, jaký vnímáš vlastně ty možnosti té psychologické péče právě v tom esportu? No toho, jestli jsou psychologové, který jako s esportovcema pracují, jakou ty s tím máš zkušenost? Jestli takovýhle psychologové jsou a tak dále?

Já žádnou s esportovních psychologů nemám zkušenost. Ale mám zkušenosti se stovkama psychologů po různých nemocnicích a můžu říct, že jenom někteří mi dokázali pomoct a jenom jako trošku, ale já jsem podle mě ani nepotřeboval tolik pomoct jakože, protože můj mindset byl vždycky jakoby docela dobrej. Buď jsem měl mindset, jako že to zvládnu a nebo jsem měl mindset, jako že mám všechno, jak to říct, v piči, prostě.

Zajímalo mě, jestli teda tu zkušenost s tím psychologem v esportu nemáš, tak vlastně celej tenhle rozhovor se týká hlavně tohodle tématu a, a mě by zajímalo, v čem vnímáš, že v čem vnímáš, že by ten psycholog v tom esportu mohl hráčům pomoct.

Tak kdo z hráčů se trápí, ať už s nějakou špatnou mentalitou. Znám nějaký takový, co maj prostě problémy. Ať už teď jeden ten případ, že jo toho hráče. Tak je to takový, nevím no, mně se to asi úplně netýká, ale určitě se najdou nějaké případy, který kterým by to mohlo i zachránit život.

A napadají tě nějaké situace? Třeba během toho hraní během tréninku, během přípravy prostě na zápasy, kdy nastávají situace, které třeba jako se kterýma vnímá, že by ten psycholog ho mohl pomoct.

To je asi hodně záleží od člověka jako některému, někomu by to mohlo velice pomoct, jako že ať už se vyrovnat třeba s porážkou nebo udržet si právě, že ten lepší mindset nebo udržet jakoby celou i tu životosprávu prostě zdravější, jakoby i tím rozhovorem s tím psychologem, že aby se některý lidi, že jo se třeba uzavřou, do toho svýho klubíčka a spolkne podstatě ten online svět je to, co udělalo mě. Mě to jakoby pomohlo jako já, to vidím jako pozitivum, ale u normálního člověka zdravýho by to bylo velký negativum, že jo? Protože by trávil všechen čas online, na nic by v podstatě nezažil. A ten psycholog bez ti mohl pomoct že jo ať už je to různě ho navíc na nějakou lepší cestu, nebo mu jakoby ukázat víc možností.

A zajímalo by mě, jestli vnímáš nějak jako, protože v esportu obecně je třeba fluktuace hráčů v týmech to, že prostě přichází do jinejch týmů, je jakoby častější než v klasických sportech. Vnímáš z tohohle nějaký jako třeba jako negativní pocity nebo tlak, nebo nějakou jako nepříjemný pocity, jakoby ten tlak na sebe podávat ty výkony, aby k tomuhle nedošlo.

No ono jako zvlášť v týhle hře, jako v Lolku je to extrémní. Já bych řekl, že někdy je to až trošku problém, teda že se hráči moc mění ty týmy a že žádnej tým nezůstane pospolu, protože ona je nastavená taková celková mentalita v tom, hlavně v tom Lolku teda, v ostatních hrách, je to trochu lepší. A tam se přeskakujou, no ty týmy a vždycky je to těžký, že jo? Ze začátku se jakoby zařadit do toho týmu, než všechno začne klapat, a když už je to jakoby všechno krásnej stroj, tak najednou jeden člověk odejde, další jde někam do zahraničí, protože je to tam lepší. Někdo má víc peněz někde jinde, takže se zase rozpadne a zase se to dělá nanovo. No a ze začátku je to prostě tlak na psychiku, no ať už…každej má jinou roli, sice v tom týmu, ale třeba na někoho je to těžší, když někdo musí víc mluvit při tý hře někdo míň, tak u mě na ně je to třeba těžší, že jo, protože se musí jakoby seznámit se všema těma hráčema a bejt jakoby ta vůdčí osobnost a je to dost těžký jakoby s těma lidma, co nezná.

Takže ten vstup do těch týmů může bejt náročnej? V kolika ty jsi vlastně hrál organizací, než jsi přišel do team Brute, ale určitě to vyplynulo z dotazníku, ale nepamatuju si to.

No to je takový složitý. Oni některý byly takový pofidérní, některý byly jenom tak, jakože první pravá organizace jsem měl jakoby jednu a pak Brute. A pak jinou a pak zase Brute, ale předtím jsem vyzkoušel jako spoustu týmů, ale to jsme jako zakládali, spíš jako že jsem to založil já, že jo, takže to nebylo jakoby reálná organizace.

A takže tahle zkušenost s tím vlastně příchodem je třeba z těch tří organizací, dá se říct.

No jakoby jo no jo. Ale jakoby mě to nedělalo problém jako osobně. Já jenom bych řekl, že mám online prostě jinou personu. Když jdu do hry, tak prostě jsem jinej člověk, než když v reálu.

Ale tak ten přístup s těma spoluhráče, ale ten, ty vztahy musíš udržovat i v reálu nebo ne?

No to ano jako v reálu je to jakoby těžší si udržet ty dobrý vztahy nebo tak jako nebo, jako není to tak těžký jako samozřejmě všichni jsou přátelský, většinou, ale v tý hře je to prostě jiný. Tam se…to je jak když se jde do práce. Tam se může bejt prostě profesionálně, úplně všichni v pohodě, že jo, i když se třeba nesnášíte s nikým, tak prostě v tý hře můžete spolu spolupracovat úplně v pohodě.

A z tvojí zkušenosti s těma hráčema vlastně v těch různejch organizacích, různejch týmech, vnímal jsi to, že mezi vámi jsou spíš jako přátelské vztahy a nebo právě takhle jako profesní.

A jak s kým, je to, je to fakt o různě o lidech. Většinou jsem zažil, že to je jako přátelský vztah je ale zažil jsem i profesní vztahy, ale to je spíš jako menší procento. Řekl bych, že to je tak 80 ku 20.

Zajímalo by mě, jak ty už jsi to vlastně nakousnou, ale jak vnímáš, jak moc důležité je vlastně ten..ta pohoda v tom týmu v kontextu toho hraní, protože ty jsi říkal, že vlastně, i když by třeba tam došlo k tomu, že by se nějaký dva hráči nesnášeli, tak potom profesně to jako zvládnou, to hraní a spolupráci. A jak to vnímáš ty konkrétně? Jakože vnímáš to jako problém ovlivní to ten výkon toho týmu?

No v některejch je to velkej problém, jelikož to jsem taky jednou zažil. Jednou právěže v Brute jsme měli tým, kde jsme si nesedli absolutně ten tým. A ani jednou jsme netrénovali za celou jakoby za celej ten jako jeden ten úsek herní, kdy se hraje prostě ten turnaj a my i když jsme netrénovali, tak jsme skončili pátý, i když nás jakoby odhadovali na sedmou a osmou příčku a kdybysme trénovali, tak bysme pravděpodobně skončili, jako že někde mnohem výš. Ale prostě ty lidi to odmítali jakoby spolu hrát, jakože mimo ten čas, kterej byl jako must have. Takže to dělá hodně no? A tak je ta atmosféra v tom týmu, že jo nebyla úplně nejlepší, protože jakoby bylo to takový, že se někdy bojíte něco říct, aby se někdo neurazil, protože si ho tam jako…jako bylo to vyrovnané vyvolaný jedním člověkem, a pak se to takhle jakoby sesypalo no, i jeden člověk to může takhle ohrozit celej tým. A kdyby mu třeba pomohl psycholog, tak by se to možná nestalo.

To v podstatě má další moje otázka, jak vlastně se tohle řeší ve sportu, když prostě, když v tom týmu je takhle třeba někdo, samozřejmě ve chvíli, kdy se dá identifikovat, kdo vytváří tu horší atmosféru, tak je to snazší ve chvíli, kdy ta atmosféra ale není úplně dobrá. Kdo to v tom esportu standardně řeší?

No buď to řeší trenér jakože, kterej má na povel celej ten tým, nebo buď nějakej team leader. Většinou je vždycky jeden takovej jakoby vedoucí toho týmu. Někdy je to, že ten tým má prostě vhodným vedoucích osobností, tak je to takový vyrovnaný, ale někdy je prostě jeden vůdčí a většinou se odřízne prostě slabej článek nebo špatnej článek a aby se to vyřešilo a přijde novej hráči, jestli je ta varianta, když není ta varianta, tak už je to horší.

Máš zkušenost s tím, jestli nebo vím, že v Lolku to není tolik, tolik častý, ale třeba v CSku každý tým má in game leadera kterej to vede. V Lolku, z mejch informací, můžou být samozřejmě špatný, to není tak časté, aby tam ten in game leader byl, ale některé organizace, na některé týmy ho taky mají, mají zkušenost s tím, jestli je v Lolku lepší, když tam ten in game leader je nebo není?

No jelikož já jsem ten ingame leader většinou vždycky byl, takže mě to přišlo, jako že to je lepší, protože on dokáže jakoby hodně ovlivnit tu hru celkově, jak ten pohled na to a, ale zase je těžší jakoby srovnat, ty hráči nesměj bejt jakoby další vedoucí osobnosti tam, protože pak se to prostě bije. No ale když jakoby ty ostatní hráči dokážou věřit tomu vlastně člověkovi, co to vede, tak je to pak harmonie a funguje to mnohem líp.

Jo a ty teda z tý pozice in game leadera tak přistupuješ k tomu spíš jako direktivně, nebo tak jako liberálně, jakože jak to říct…posloucháš ty názory ostatních hráčů a jim dáváš za pravdu, nebo?

No mimo hru liberálně, ve hře spíš direktivně, protože tam jde o milisekundy a moment, prostě když se něco řekne, tak to platí. A, i když to řekne jako někdo jinej, tak se tomu věří, ale většinou jakoby mluví hlavně ten lídr, ale pak je třeba jakože další pozice, která když ona má hodně peněz, tak ona najednou se stává leadrem. A takhle se to prostě přeskakuje. Ono to je takovej složitější, ale v podstatě jakoby je to spíš direktivní v tý hře, protože by to nefungovalo liberálně, nikdy.

Moje další otázka tady vychází a taky už to v podstatě nakousl, jak by sis představoval psychologa, kterej by měl v tom e sportu pracovat? Co by měl splňovat aby ti jako vyhovoval pro právě tu práci v tom esportu pro práci s tím týmem a tak dále.

No, já jsem měl zkušenosti, že nikdy nejsou dobrý takový ty vtíravý psychologové, prostě ty, co se vždycky se nám snaží nějak vtlačit. Ale podstatě, když jako někdo si řekne o psychologa, tak je to vždycky jakoby dobrej moment ho mít, nebo když prostě někdo cítí, že třeba v tom týmu, že má nějaký neshody, třeba i v reálným životě nebo tak, tak mu může jakoby pomoct, když doporučí toho psychologa, nebo jako doporučí…no v dnešní době se podle mě je to takový, že se toho možná i lidi trochu bojí bych řekl. Já si já mám spoustu špatnejch zkušeností a jenom málo dobrejch psychologem. Většinou až psychiatrové jsou jakoby lepší v tomhle.

Tak to mě jako psychologa trochu mrzí slyšet, ale chápu to chápu teda.

A tak v nemocnicích že jo? Tak tam jsou takový pofidérní co si budem.

Ne samozřejmě tomu rozumím a v podstatě poslední otázka, co tady mám a, to je jako trochu mimo, ale za mě je to velmi zajímavé téma a přiznám se zase…nevím přesně jak to funguje v Lolku, mám tu zkušenost z CSka a to je momentum ta, ta aktuální prostě fáze, kdy kdy je ta vlna toho, že se daří, kdy se nedaří v rámci té jedné hry. Zajímalo mě, jestli se s tímhle pracuje i právě i v tom Lolku a případně jak se s tím pracuje. Když to uvedu jako příklad, tak prostě dejme tomu, že v CSku má tým aktuálně, protože vyhrálo šest, sedm kol za sebou mapě a daří se jim a vypadá to, jako že jim vychází všechno, na co sáhnout a naopak druhému týmu vůbec. Tím, že jste zas jako tím, že to naopak zase nevychází a zcela očividně tohle jako vychází z právě toho mentálního nastavení, kdy ten tým se cítí, jako že je na výši a najednou to vypadá, jak kdyby prostě všechny granáty měly náhodný odraz přesně tam, kde mají být. A jestli tohle vlastně se projevuje i nějak v tom louku?

Přesně, jo jo jo, chápu, chápu. Jo, přesně se to projevuje, ale tam to není jakoby v jedný určitý hře, ale je to v několika hrách za sebou, že je to prostě vidět. My jsme třeba byli teď „něco“, že nás zase odhadovali sedmý, osmý místo, jako že nebudeme mít šance a, a porazili jsme druhej nejsilnější tým a předtím jsme teda, čtyři

výhry jsme měli. Pak jsme porazili druhej nejsilnější tým, kterej nečekal nikdo, jsme měli nějakej kurz hrozně dobrej, jakože čtyři jedna nebo něco takovýho, kurz na sázení a prostě to bylo taky určitě ta jakože momentum tomu pomohlo, že jsme dokázali takhle zválcovat několik týmů po sobě a teď jsme dokázali prostě hrát s nejlepším týmem prostě v lize, s kterým většinou nikdo nemá šanci hrát vůbec jako. A díky tomu díky momentu to určitě byla velká nápomoc tomu.

A poslední otázka. Vy vlastně, jestli se nepletu, tak málokdy jsou ty zápasy, že se hraje jako jedna mapa, ale hrajete jich víc a hrajete video tolikrát.

Ne ne, většinou se právě že hraje jedna mapa jenom a máme vždycky v úterý a v pátek a vždycky se hraje jenom jedna mapa a potom je v play off a tam se hraje best of five, normálně.

Jo, většinou je naopak aha. Jo a když se hrajou ty BO pětky, tak tam by mě zajímalo, jestli máš nějaký jako rituál, nebo takovou, jak to říct standardní proceduru, co děláš mezi těma jednotlivejma zápasama v tom?

[redacted] trenéra a náhradník, trenér, co prostě, na všechno, co je potřeba. A protože mám nasbíraných spoustu informací jakoby, zkušeností a tak a myslím, že ten můj jakoby pohled na to je taky trošku vylepšenej tím, co jsem zažil. A jelikož jsem byl uvázanej na tom lůžku, tak jsem moc neměl variant, jako co dělat, takže, někdy jsem cpal mezi hrama, když to bylo hodně špatný. To se mi stalo, to bylo zvlášť ten první turnaj, jakoby ten největší, co jsme hráli, to jsme hráli až do půl druhý do rána asi, to bylo šílený. To ještě to byly starý časy, kdy to úplně hitpointu nevyšlo. Ale žádnej nemám, no jakoby extra, ale to je spíš tím, jakoby mojí situací, kdybych…tady to bylo, tak nevím, možná by se asi něco vymyslel, jo, měl bych nějakej jinej.

Jasně a, ještě vlastně, ještě vlastně by mě teda zajímalo z tý trenérský pozice…Jsou nějaké témata, který je pro tebe obtížný s hráčema řešit?

No to je těžká otázka. Jako co se týče hry, tak tam asi nejsou žádný. Jako vždycky je těžké řešit, když je někdo jako slabší článek, tak je to takový prostě přinést ty negativní zprávy, to je takovej těžší jakoby moment, ať už když třeba někoho musíte vyhodit, nebo oznámit mu prostě, že končí, tak je to takový těžký, že jo? No jo no jakože…mimo to hru se to zas tolik neřeší, jakože aktuálně, takže si nemyslím, že tam co se týče hry, tak se většinou všechno dá vyřešit normálně. Mimo hru už je to horší, ale tak to se neřeší. Zase to neřešíme my.

Dobrá tak jo tak.

Možná proto by byl dobrej ten psycholog, protože právě že tyhle věci nikdo neřeší, že to si musí vyřešit člověk sám.

Je to , tohle je v podstatě je velmi zajímavý, protože s každým, s kým jsem mluvil, právě z toho esportu, tak v podstatě my říkají vesměs to samé, že ty reakce od těch trenérů jsou, že buď my se o tom nebavíme a nebo kluci by o tom chtěli mluvit o těch svých osobních věcech, ale my se na to necítím, to jsou vlastně jako informace, které o tomhle dostávají.

Takže já jsem neslyšel, že by ještě někdo jako něco takovýho řekl, že bych chtěl o tom mluvit, nebo tak. Většinou si to tržby jako v sobě, nebo to neříkej nikomu, že…

Jo a třeba to bylo zajímavý, když jsem dělal rozhovory s hráčema 100 thieves předtím, než se chystali na World, tak tam právě tohle tam jako přišlo od nich, velmi často tam chodilo z těch pěti kluků, mi to řekli vlastně čtyři, protože, že cítí ten problém, že by potřeboval, že bych ti, že chtějí řešit, no že chtějí mít možnost mluvit i o těch osobních věcech, ale necítí vlastně tu možnost.

No tak já tam možná teďka mám taky trošku zkreslený, protože jsem měl fakt jakože stovky těch psychologů, takže já jsem jakoby neměl potřebu, že dalšího psychologa, spíš jsem se jim snažil vyvarovat jo.

Jasně, jasně, já, pokusím si to nebrat osobně. Dělám srandu samozřejmě.

Příloha 19 – Rozhovor s koučem K4

Tak pouštím nahrávání a než začneme, tak jenom dotaz k těm dotazníkům, máš k nim nějakej feedback? Bylo to všechno v pohodě, srozumitelný. Hádám, že to bylo dlouhý, protože to mi říkají úplně všichni a já sám si to uvědomuju.

No, jako bylo to pro mě zdlouhavý, ale ono to asi byla i moje chyba, protože já jsem to dělal jako naráz. Jel jsem to v kuse a nevím no možná to mohlo zabrat jako hoďku. Takže jako asi jediný co tak už člověk možná může ztrácet trošku koncentraci na to. Protože já nepletu, tak nějaký otázky byly jeho hodně podobný až možná stejný, v různých v různých těch dotazníků. Takže, takže možná to no.

Jo je to určitě možný. Těch dotazníků bylo tolik a bylo to tak dlouhý právě, protože se snažím zmapovat všechny ty témata, který by mohly bejt jako. A právě proto toho bylo bohužel tolik, no jinak to nešlo. Každopádně moc po vyplnění. A teď, když se dostaneme k těm otázkám, tak. Já tu mám nějaký specifický pro trenéry, takže se tě zeptám napřed na ty, a když nám zbyde čas, tak bych se potom vrátil i k těm vlastně který pokládám hráčům, protože si myslím, že i to může bejt zajímavý. A první otázka vlastně, jaký jsou právě podle tebe ty témata, se kterejma by ten psycholog v esportu mohl trenérům pomoct v rámci tý práce s týmem?

Jako trenérům jako takovým. Nebo i celkově jako hráčům?

Teďkon teďkon spíš trenérům, potom k těm hráčům se dostaneme taky, ale teďkon spíš trenérům, v čem v tvojí pozici a roli si myslíš, že by ti ten psycholog jako mohl pomoct?

Já si určitě myslím, že…by se dalo zapracovat, na takovejch těch věcech, aby ty negativní emoce, který občas při hře přicházejí od hráčů, tak aby nikdy nebyly na tom trenérovi, protože jakmile se to projeví i na něm, tak už je vždycky hotovo. Takže určitě nějak asi nějakým způsobem, jak pracovat s emocema. Nevím, myslím si, že i pro toho trenéra jako takovýho je důležitý řešit, řešit věci, jako je kvalitní spánek a všechny tady tyhlencty věci. Nevím, jestli je úplně práce psychologa teda, ale ale, ale podle mě to je důležitý, protože cejtím to je jako na sobě se spánkem mám jako občas nějaký problémy a prostě ta výkonnost pak není taková, že… si k tomu člověk sedne jako unavenej, tak hrozně moc věcí mu uteče a.. Takže i to je určitě jedna z věcí. Pak nevím, jestli jako to má být opět práce psychologa, ale jako kdyby každej trenér měl bejt jsem nějakej jako vůdčí typ. Nevím, jestli se to dá naučit, nebo prostě je to to vrozený.

Jo super děkuju.

A urči a určitě asi jako se. Ale nevím, je podle mě důležitý, aby uměl komunikovat jako s těma lidma, že každej člověk hlavně jako u nás, to je prostě každej jinej a s nějakým se dá mluvit, prostě, když to řeknu trošku hůř, tak jako na plnou hubu a s někým jako se musí opatrněji, no.

Hm a teď se mi pěkně nahrál vlastně na další otázku jsou nějaký témata, který pro tebe jsou třeba náročný řešit s hráčema?

Pro mě ne asi a počkat, já jsem možná promyslím ještě. Za normálních okolností ne. Protože tady máme jako fakt docela dobrej kolektiv. Že máme jako mezi sebou dobrej vztah, což si myslím že, nebo aspoň pro mě to vždycky byla jako takovej základní stavební kámen toho všeho. Takže pro mě jako to není problém, no. Jsou samozřejmě jako občas situace, jako co se týče nějaký herní stránky, když, když jako trénujeme a já jim třeba jako něco vyčítám a oni se z toho pak urazí, tak už prostě to na mě tak nějak projeví, že jako nechci buzerovat zbytek celý hry, ale, ale jinak je to úplně v pohodě všechno.

Takže není třeba nějaký téma, za který kdyby s tebou hráč přišel tak, že bys na to reagoval ve smyslu jako rád bych ti pomohl, ale tohle bys měl řešit spíš s někým jiným?

Ne ne jako vždycky se snažím pomoct samozřejmě. Byly věci, na který jsem jako byl krátkej právě co se týče, hlavně nějaký tý psychický stránky u některých hráčů, ale jako vždycky se takhle…Já jsem se to vždycky snažil řešit já a když jsem viděl prostě, že na to nestačím, tak právě ho posunul na zrovna třeba psychologa a tak.

Z vnějšího pohledu, vlastně když se člověk podívá na struktury, ať už sportovních nebo esportových týmů, tak to vlastně vypadá, že trenér je takovej nárazník mezi hráčema a tím managementem tý organizace. Vnímáš to taky jako takhle? Že ty seš jako na pomezí těch dvou skupin nebo to tam nevnímáš?

Je, to je pravda. Je pravda, že se hodně věcí řeší přezemě, ale zároveň…Takhle, myslím si, že v ostatních organizacích to tak určitě je, hlavně teda u nás na český scéně. U nás ne až tak moc, protože prostě máme super vztah s naším manažerem. A pokud nejde vyloženě o interní jako věci herní, tak se to řeší přes něj no. Ale taky jako jsou případy, kdy já jsem taková spojka mezi mezi tím vším.

A napadá tě nějakej příklad, kterej bys no kterej by ses mohl podělit, kdyby to takhle funguje?

Jo určitě tak, když se řešily nějaký nesrovnalosti v týmu a bavili jsme se o nějaký možný změně, nebo když hráčům se to vlastně můžu dát úplně specifickej příklad, měli jsme tady já teďka nevím….bylo půl roku, půl roku [redacted] nechtěli hrát. A vlastně tohle celý se řešil přesemě, žejo, oni to řekli mě, já jsem to nějak vyhodnotil a potom jsem případně s tím šel jako zavedením. No, takže téměř všechno, co se týče nějakých jako roztrpčený, že to jde ze mě hlavně.

Hm, a když se tohle vlastně jako děje, třeba co se týče těch hráčů, tak to rozhodnutí, jestli hráč zůstane nebo půjde a bude se hledat nějakej jinej a tak to je na tobě, nebo spíš na manažerovi?

A jako finální decision dávají mě. Ale já jsem takovej, že se jako vždycky poradím, že nechci tady tydlencty věci dělat úplně jenom sám za sebe a vždycky nejdřív jdu za hráčema, poradím se s nima a potom třeba to proberu i s vedením. A pak si z toho udělám nějaké jako i finální verdikt a na základě toho pak se rozhodnu. Ale většinou to nechávají mě tady tyto.

Zajímalo by mě jakej se ti jako osvědčil přístup v rámci toho, v rámci toho vlastně koučování těch hráčů, jestli k tomu přistupuješ nebo i k těm hráčům spíš jako nějakým direktivním přístupem, jakože říkat jim, co dělat, co je správně a tak, nebo naopak, spíš tak jako liberálně to se všema probírat a dávat to nějak jako společnej společnej názor, společný rozhodnutí z hlediska toho směrem směru nahoru. To jsme teďkon popsal. Mě by zajímalo právě i z hlediska toho směru dolů teď.

Jako, vždycky se s nima, snažím to řešit nějak v klidu, a že většinou jako otevřu nějaký téma, ať už to je her nebo cokoliv jinýho a chci jako rozpoutat debatu okolo toho, prostě aby aby vždycky… se na tom shodlo v podstatě co nejvíc lidí. Nevím, jako nikdy jsem nějak neosvědčilo po lidech řvát, nebo jim jako diktovat teďka hrát tohle a tamto, to se tady neděje. Protože jak říkám, já si vždycky zakládám na to, aby tady byla nějaká jako dobrá nálada mezi všema ostatníma. A že, tak jak to děláme tady tak. To tak nějak k tomu vede no, prostě nic neřešit nějak na sílu. A samozřejmě, prostě když já přijdu a ostatní s tím většina prostě nesouhlasí, tak to jako beru a nenutíme je do toho.

A když teď se posunu dál, tak ptal jsem se na ty témata vlastně, který jsou pro tebe důležitý jako z hlediska trenéra, s čím by mohl psycholog pomoct. Jaký situace v tom, v tom e sportu, nebo obecně v tý kariéře vlastně jsou podle tebe nejvíc stresující pro ty hráče? Nebo nejenom stresující, ale obecně psychicky náročný.

No tak. Jako co já si myslím, že je úplně největší priorita tak je, nebo co je pro ně nejnáročnější, tak je nějakým způsobem efektivně trénovat. Já si prostě myslím, že většina těch lidí k tomu totiž přijde, jako že je to baví, a ne, ne, že je to jako práce, nebo něco, co.. v čem je potřeba, se fakt zdokonalovat aa…Takže já si prostě myslím, že pro ně je extrémně těžký udržet, já nevím, dám příklad šest hodin, i když to je třeba jenom šest hodin denně ten trénink. Jako nějak focus na to a furt dělat ty věci efekty, aby to furt mělo nějakej smysl a ne že si jen tak hraju hru si myslím, že je velmi, velmi jako důležitý téma, na který je potřeba pracovat, protože to tady hromada lidí neumí a já to prostě vidím pak na těch klukách, že oni oni chtějí hrát víc denně, ale prostě to nemá cenu, protože

to není efektivní jo, a oni by si to uvědomovali, protože už jsou prostě jak kdyby unavený z toho se furt jenom soustředit. Třeba udělá blbost. A další jako samozřejmě týče nějakýho stresu, tak asi při jako oficiálních zápasech. Kde jako o něco jde hlavně no myslím si, že každej tady jako rozlišuje totiž kterej zápas je třeba důležitej víc, kterej míň aaa ten stres pak těch důležitých zápasech samozřejmě taky dělá hodně. To je za mě asi tak nějak to nejhlavnější jako no.

Tam je hrozně zajímavý, že vlastně u toho prvního bodu, tak svým způsobem jste na to narazili všichni tři v těch rozhovorech. To mi přijde jako fakt očividně důležitý téma

Ohledně toho tréninku?

No ohledně toho tréninku a ohledně…celkově to má jako přístupu k tomu. Všichni tři se kterejma jsem s vámi mluvil, tak mi přijde, že jste na tohle téma vlastně narazili a tohle téma se mi vlastně v tomhle výzkumu objevuje neustále pořád dokola, a to i prostě, když jsem by[redacted], u jejich teda [redacted], tak tohle přesně jsem řešil s jejich trenérem, že se jim děje taky, takže mi to přijde, jako že je to fakt velký a důležitý téma v tom e sportu.

[redacted] téma. Myslím si, že to není jenom u nás, ale fakt úplně u všeho. A je to podle mě říkám, souvisí to s dvouma věcma, první věc je ta, že to hlavně dělají jako lidi v mladém věku, že jo. A druhá věc je ta, že… je to prostě pro ně i hlavně zábava a v zábavě se hrozně těžko pak podle mě hledá nějaká…jako nějaká práce.

Vnímáš v tomhle ohledu nebo i v jinejch ohledech rozdíl mezi tím, když máš v týmu hráče, kterej má za sebou nějakej sportovní background a hráče, kterej nemá žádnej sportovní background?

Jo určitě, nebo takhle asi ne úplně přímo v tomhle o čem jsme se teďka bavili. Ale je jsou znát lidi, který někdy něco v životě dělali v nějakým týmovým kolektivu a který nikdy jo. Je to, měli jsme tady rok a půl zpátky nebo jak to je Nefrologa a prostě bylo jako něco strašnýho…. nebral ohled na nikoho ostatního v týmu, byl sobeckej jako ve všech ohledech. A hlavně z tady těch věcech, no. Co se týče nějaký týmový týmovosti a s tím, že oni si pak ty lidi neuvědomují, že v tom kolektivu musí vycházet. To je asi jako nejhlavnější rozdíl. Mezi lidma co maj ten background sportovej a co ne no.

[redacted]

[redacted]

Já jenom, aby bylo jasný, tak v rámci toho, co jako půjde ven, tak ty jména tam vůbec zmíněný nebudou žádný jakože který mám.

Žádný jo, to je v pohodě. Já bych jim to klidněji řekl.

Já jenom, aby to tu jako zaznělo, že z tohohle hlediska prostě všechny informace, i podle kterejch by ti hráči byli jako dohledatelný, tak z toho budou smazaný, aby jako to právě nebylo možný. A k tomuhle by mě teda vlastně zajímalo. Já nevím, jestli jsi hrál i koučoval, jakože v mezinárodních týmech a tím mezinárodní myslím ve smyslu toho, že tam byli hráči z různejch zemí a museli komunikovat jedním jazykem. Předpokládám, že pravděpodobně angličtinou, jestli vnímáš, že třeba jazyková bariéra hraje velkou roli v tom v tom e sportu.

Jako já vlastně nemám osobní zkušenost, teda nepoučoval jsem a ani jsem nehrál v nějakém takovém týmu, ale podle mě to má jako extrémní vliv na to, když si neumí tak otevřít těm ostatním jako, jako ve svým rodným jazyce, no.

Hm a myslíš, že i v rámci komunikace během hry?

Ne tam si myslím, že je to v pohodě. V tý hře. To že strašně moc jako call outů v tý hře už teďka je vlastně v angličtině, že…většinou se to jako přebírá z nějaký ty mezinárodní scény, takže to je jako podle mě každej zvládá v pohodě. Ale potom, když jsou jako hodiny teorie, třeba tak tam to může bejt problém, že jo, protože tam se baví hodně detailně o různých věcech a určitě ty mezilidský vztahy, tam si myslím, že je to taky problém, nebo problém, ono, někdy to paradoxně může pomoct, jo že někdo neukáže v tom horším světle, ale. Ale myslím jako že to je znát no.

A další otázka, v čem podle tebe by právě ten psycholog mohl prospět těm hráčům? V čem by jako mohl pomoct hráčům, nebo v čem by jim měl pomáhat?
Já si myslím, že je to hrozně individuální. Kdo na čem potřebuje pracovat. Já já třeba sám jsem měl jako extrémní problém. Vlastně já sám jsem i psychologa využíval pár let dozadu dva možná tři, už nevím. Když jsem ještě hrál, tak já jsem měl třeba strašnej problém, jako se sebedůvěrou, že jsem si nevěřil sám sobě. A tak třeba tohle se za mě jako jedna z věcí, na který se určitě dá pracovat u spousty hráčů, protože si myslím, že hodně z nich má v tomto problém. Myslím si, že je nějaký lidi u nás v týmu dokonce. Ale to je určitě jedna věc. Druhá věc je, myslím si, že by měli pomoct jak jako přijímat kritiku, což je a i, i… zároveň jak jí dávat. To je taky velkej, velkej problém podle mě u hodně týmů nebo u hráčů, že to nezvládají. A toto. Nevím ještě teďka. Jako já co vím, prostě ze svý vlastní zkušenosti, co s náma tehdy pracovala ta psycholožka, tak prostě každej to mě individuálně někdo měl problém právě s tou kritikou někdo, někdo zas s tím, že prostě neuměl správně komunikovat ty problémy v tom týmu a všechno v sobě dusil, takže já nevím. No fakt si myslím, že je to individuální prostě. Kdo jak cíti, co co ho tíží a co ho brzdí od těch lepších výkonů. A myslím si, že každej každej to na sobě dokáže pocítit, co je ta věc. A vlastně i třeba jak pracovat se stresem se jak vím, že je důležité. Pracovat se stresem a. A tak no.

Na to je vlastně jeden z těch, jeden z těch dotazníků, kterej jste vyplňovali, tak byl kompletně zaměřenej na metody zvládání stresu a přiznám se, že výsledky jsem ještě neviděl, ale zrovna na tohle jsem hodně zvědavej, protože očekávám, že tam budou velký rozdíly právě zase třeba oproti sportovcům, kdy přece jenom v tom sportu, ať už je to jakýkoliv sport, tak lidi minimálně chodí během toho a tím pádem jako dostávají ze sebe tu energii aspoň tou chůzí, kdežto tady u hraní vlastně ta chůze jako není, a to vydávání energie, tak jsem sám hodně zvědavej, jak vlastně u toho stresu. Co tam vlastně zjistíme, no.

Ano já se trošku bojím, že se zrovna kluci tady o tom neumí mluvit o tom stresu jako tak, že se za to stydí, ale vy vidím to na nich, že jsou tady lidi, který ten stres maj. A asi jak říkáš, já si myslím, že to tak je, no že prostě tady zatím počítačem se to v tom člověku jako hromadí ten stres a hodně lidí na hodně lidech se to projevuje jinak, jo někomu se klepe ruka prostě při tom hraní někdo zas se bojí prostě vzít nějakou nějakou tíhu okamžiku na sebe ve vyrovnaných zápasech. Tak no ale to to všechno může stres a myslím si, že i náš nejzkušenější a nejstarší jako hráč ten stres má, aniž to dokázal sám přiznat.

Hm. A mám tu vlastně ještě dvě témata, to jedno je ty timeouty v Counter Striku mě hrozně, mě to strašně zaujalo z toho hlediska, že vy, jak jsem pochopil od kluků, tak nekomunikujete během hry, ale jenom během těch time outů kvůli tomu, že na těch velkejch turnajích je to takhle nastavený. A mě by strašně zajímalo, k čemu se těch 20 nebo 30 vteřin, teď si nejsem jistej, dá vlastně využít z pozice toho kouče.

Tak jako takhle. Ono to je tak fakt jenom na těch velkých turnajích, ale samozřejmě, že já tady s nima komunkuju, jako když hrajeme ty turnaje z domova, jako třeba dneska ještě večer máme zápas nebo tak, tak s nima jako komunikuju normálně počas tý hry. Když něco vidím nebo tak s nima s nima, prostě mluvím, jak šestej hlas, ale samozřejmě na těch velkých turnajích je to jenom těch 30 vteřin. Já si myslím, že zase, je víc způsobů, jak s tím koučuvé, jako vynakládají. Myslím si, že jsou nějak, kteří, který spíš snažej třeba povzbudit ty hráče za těch 30 vteřin a nějak je jako namotivovat a nějaký kraviny, ať ať to nevzdávají. A tak ale já spíš řeším tu taktickou stránku tý hry, takže já se vždycky jako snažím něco vymyslet a….nevím, co by mohlo fungovat, kde bysme mohli získat nějaký body, nebo na co si dát pozor, nebo já nevím jakoby, jakým způsobem tu hru směřovat. A to se vždycky snažím vybalit rychle v těch 30 vteřinách. Je to teda strašně málo času. Ale, ale dá se.

A poslední věc hrozně zajímavý téma u Counter Striku obecně mi přijde momentum, protože když člověk. Na streamy jak to tam slyší v každý druhý větě od komentátorů a mě by zajímalo, jak s tím vlastně jako trenér, jak se s tím dá pracovat? Dá se s tím vůbec nějak pracovat?

A jako momentům třeba v turnaji, kdy prostě nějakej tým se úplně…

Spíš v zápasech jednotlivejch.

Jo takhle no. Ty jo. Nevím, jestli se s tím dá. já jako nejsem s… Je to velmi těžká otázka, je pro mě sám nevím. Vím, že to jako funguje a opravdu to existuje tahlencta věc, je jako prostě, nám se to stává taky hrozně často, že jako my, když chytíme to momentum, tak jako dokážeme reálně porazit fakt kohokoliv a je to většinou prostě způsobený… možná je to, možná je to ta konfidence jako těch hráčů, možná na tom, když by se pracovalo, tak se to dá nějakým způsobem zvýšit. Samozřejmě nejde to tak vždy, nebo ne vždycky se člověk na tom momentu dostane a to je úplně nemožný, jako to nějak stabilizovat nebo tak, ale určitě jako…ta psychika těch hráčů na to jako může mít nějaký vliv, nebo určitě má nno. U nás se to většinou děje, prostě když začneme vyhrát sedum nula a fakt prostě pěkný kola, každýmu se podaří nějakej, nějaká akce, tak prostě najednou vidím, že každej hrozně moc mluví. Je je v tom energie cítit a věří si. A podle mě tohle jsou jako situace, do kterých se dá dostat, i když nevyhráváme sedum nula, ale je to třeba já nevím, nula čtyřiu. Myslím si, že se do toho dá dostat, když lidi budou mít velice odolnou psychiku.

Zajímavý a teď vlastně mě to vede k tomu, jak si teď řekl nula čtyři, tak vlastně sedum nula, nebo třeba šest nula, to mi možná vysvětlíš líp, ale mě přijde, že vlastně v CSku to reálně není zas takovej náskok třeba šest nula. Když si člověk vezme, že tam jsou ty eko kola, Mě přijde, že to vlastně není takovej náskok, tak, Jak to vypadá .

To jsou reálně třeba jenom dva až tři vyhrané Buyroundy, že jo. Ale ale prostě těm lidem, co dodá takovou confident, a že se najednou věří a… já nevím, nevím jak to jako popsat, prostě to momentum jako takový, ale je to je to strašně znát ta energie v tom týmu, že je taková jako vysoko. No a i když to může bejt třeba jenom opticky, protože samozřejmě že sedum nula není moc v CSku, ale, ale prostě to opticky boostne a už jedou. No a pak je jako fakt těžký takovýhle týmy zastavit jako my to my to taky známe, jako že jsme byli kolikrát v tý opačný situaci, kdy už jsme věděli, že ty ty ty hráči proti nám dělají takový věci, který by v životě jinak neudělali, kdyby neměli už takovou over confidenci.

Děje se to. A děje se to i v tom negativním smyslu, že třeba ty hráči naopak udělají jako něco extrémně špatnýho nějakou chybu, kterou by normálně neudělal, i když mají vlastně jakoby to negativní momentum.

A pak je to jako úplně shodí? Jo, to se děje, no to se děje.

Jakože třeba. Já nevím teď mě napad příklad, že prostě já nevím někdo háže jeden a ten samej smoke a stokrát ho vyhodí naprosto správně a pak najednou ho mine úplně brutálně a tak.

Já si nemyslím, že to úplně tohlencto jako spíš, že se prohrává jako hodně situačky, taky prostě kola, který bysme měli za každou cenu vyhrát. Nevím jako a pro nás after planting 4 v 2 a najednou mi to prohrajem prostě nereálný aby se to stalo. Stane se takovýhle kolo jedno, hnedka další kolo z toho stane něco podobnýho takhle prostě se naskládaj dvě, tři kola v krátký jako…v krátkým čase a je to problém no. A jako je to strašně znát, že

naopak ta energie úplně jako v háji a, a pak je to i znát na ingame leaderovi jako s takovým, že prostě už neví najednou, co má dělat. Přitom ta hra je směřována celou dobu dobře, akorát se prostě prohrávají situačky, ale prostě nějakým způsobem to strašně znejistí toho ingem lídra, že si myslí, že hrajeme prostě špatně a to je jako nevím normální, nebo určitě je to věc a který by se mělo pracovat. Protože, to všechno to je spojen s tou psychikou a já si myslím, že celkově esport jako takovej je 70 %.

Zajímavý tak jo super děkuju moc. Já vím, že vám za chvíli už začíná předzápasová příprava, takže já tě nechci zdržovat o moc dýl. Děkuju ti moc za všechny tyhle informace.

Příloha 20 – Rozhovor s koučem K5

Jestli se nepletu tak ty jsi trenér CS go sekce. A nejsem si jistý, jestli si ten dotazník vlastně vyplňoval taky.

Ne. To tak vyplňovalo pět hráčů, mělo pět hráčů, takže já jsem dotazník nevyplňoval.

Já právě od vás mám těch dotazníků šest. Proto jsem si nebyl jistej.

Zvláštní, ale pět.

Jo, ale protože ono tam je, on tam ještě byl zapojenej myslím hráč Fify.

Tak jo jo jo, no to by dávalo smysl.

Jo tak já jsem si jenom nebyl jistej, tak jsem se chtěl ujistit. Dobrá a já bych začal vlastně tím, jaká je tvoje zkušenost, jaká je tvoje zkušenost s psychologama právě v esportu v rámci tvojí kariéry?

[redacted] to, že jsem trénoval a tam jsme měli k dispozici člověka, který si nemyslím, že byl vystudovaný psycholog, ale byl to někdo, kdo se zabýval mentálním koučinkem a měl nějaký zkušenosti co dejme tomu s psychologií a to byla taková spolupráce, že na papíře to jako znělo velmi jako dobře, že věděl, co by se mělo udělat, ale potom, když se přešlo jakoby do tý praxe, to znamená… on řekl, hele, ten hráč bude potřebovat toto a toto, protože má takovej a takovej problém, to znamená, byla tam nějaká analýza, ale potom, když se to mělo projít jakoby do praxe, když jsem se zeptal prostě, a co bysme měli teda dělat, aby to prostě přestalo, tak tam chybělo jakoby řešení. Takže tam sice byla nějaká analýza, bylo tam nějaký pojmenování těch problémů, to bylo jako velmi, velmi fajn, ale chyběl tam ten klíč k tomu řešení. To, co bych měl dělat, aby mi to pomohlo vyřešit ten problém. Tady to byl, to byl jeden jakože z kritických problémů předtím v tom týmu, protože ten tým jsem jakože vedl celkem dobře, ale do budoucna jsem tam viděl jako spoustu problémů, a proto jsem jako přešel právě sem, kde jsem tady. A, a tady to máme tak, že my máme k ruce vlastně od tuším, že minulýho roku okolo prázdnin tak máme zase k dispozici jakože mentální koučku, která má vystudovanou taky nějakou psychologii. Tuším, že dokonce někde v Británii a to je jakože velmi adekvátní tomu, co potřebujeme. Myslím jakože nedochází tam k nějaký jakože hluboký psychoanalýze, že by fakt jakože řešila věci, protože já si myslím, že třeba spousta hráčů u nás tak ty problémy, který vznikaj, tak jsou často hluboce v nich zakořeněný z jejich minulosti, protože to jsou různý strachy a pochybnosti, který jsou třeba předaný od jejich rodičů. A tak ale na to já nemám nástroje, abych to jakože víceméně řešil já to není ani jako já bych neřekl moje dikce, ale je to pro mě nemožný s mým typem vzdělání takové věci řešit. Je to úplně jakoby viz co odbornej problém [redacted] se zajímá jakože vyloženě o ten mentální koučink my jsme jí teda zase tolik nevyužívali, nebo ten minulej rok, tento rok já jsem třeba konzultuju nějaký věci a snažím se přicházet na ty řešení dejme tomu jo, dejme tomu, že jsme měli například problém, že,..nebo já si aspoň myslím, že jsme měli problém, že často, když jsme prohrávali, tak většinou existujou prostě hráči, který ti poklepou prostě na rameno. Hej, nic se neděje, prostě fungujeme dál. A u nás takovej člověk chyběl u nás jsem to byl jakože mostly já, kterej to dělám, jakože nicméně ten kouč během těch zápasů tak má třiceti sekundovou pauzu a má ty pauzy čtyři s tím, že ty pauzy ještě potřebuje využít jako taktiku, takže tam je jako velmi malý prostor na to, abych byl já ten mechanismus, kterej to vrací a my jsme třeba teďka naposledy řešili, jak to udělat, takže my jsme si připravili něco, čemu říkala prostě scénáře, že jsme sedli ke stolu. Já jsem já jim prostě zadal nějaký situace, který můžou nastat, takže velmi pravděpodobný situace, které nastanou třeba stává se běžně, že nějakej hráč nefraguje, tak nálada prostě je v trapu a ten týpek ne a nereaguje tak, jak by měl. Tak jsme prostě vymejšleli tady ty scénáře a snažili jsme se jako potom hned zase najít řešení, co by měli dělat, jak by se měli prostě vrátit zpátky. No to znamená, simulovali jsme v podstatě problémy, který nám můžou nastat na těch zápasech a od toho se nějak odrazit. Takže jinak řečeno, nějaký zkušenosti s psychologa s psychologií prostě máme, ale nemyslím si, že to je na nějakým vysokým levelu. Já se teda hodně zajímám o to, jak to dělají v zahraničí. Třeba teďka jsem četl knížku. A zase to je psycholog a mentální kouč, kterej působil v Astralis a teďka působí ve Vitality a nějaký věci, který

on tam vysvětloval, tak já jsem samozřejmě si okopíroval a pracuju s nima. Třeba teďka se snažíme jakože, ale jsme velmi na začátku si myslím, to říkám upřímně eee pracovat, jako že s upřímností a kritikou, protože to je jako velkej problém hlavně tady na naší scéně mezi těmi našimi malými týmy, tak ty hráči prostě na to nejsou zvyklí. Nejsou zvyklí prostě na kritiku, na její přijímání a na to, že reálně si můžou povědět upřímně, jak to prostě bylo a jak si myslíš, že by to mělo být. Takže to jsou naše zkušenosti.

Hm super tys mi vlastně odpověděl už částečně na jednu otázku, kterou já tady mám až na konci, ale já se k tomu teda vrátím. Ten, ta situace je to, že v CSku vlastně ten kouč nemůže mluvit a má jenom ty timeouty nebo na velkých turnajích co jsem tak pochopil, tak to takhle funguje. Při těch online turnajích je to vlastně teoreticky v pohodě, že ten kouč může mluvit pořád. A mě by zajímalo, k čemu vlastně těch 30 vteřin bylo tady mám k tomu se dá podle tebe využít. A k čemu to využíváš ty konkrétně?

V tomhle mě jsou podle mě prostě dvě, dvě možnosti, jo? A jak jsem říkal, jedna je ta mentální vzpruha a druhá je taktika. Mostly a jsem využíval hlavně k taktice, protože především si dáváš pauzy v moment, kdy začneš prohrávat. Samozřejmě funguje tam něco jako…Jak to říct, jak to správně pojmenovat? Někdo může snowballovat, prostě může to být několik bodů za sebou, takže dáš pauzu, stopneš hru teďka snaží se proměnit na tý mapě ty hráče tak, aby to víc odpovídalo tomu, co se tam děje. To je velmi jako podobný bych řekl třeba ve fotbale, když se změní taktika v určitej moment, protože prostě to nevychází. A druhá je prostě ta mentální vzpruha. To jsou mechanismy, který já hledám. To jsou vyloženě mechanismy na to, jak ty kluky mentálně vrátit do tý hry a tam jde hlavně o to, aby žili teďka jako v přítomnosti, protože většina z nich v moment, kdy se prohrává, tak jde buď do minulosti a snaží se hledat ty chyby, který prostě nastaly, a nebo naopak jsou v budoucnosti a pochybuji o tom, co se může stát. Takže takhle by to mělo být. Na druhou stranu, furt si myslím, že dělám to třetí rok a řekl bych, že ještě furt si myslím, že tam je hodně prostoru na zlepšení. Na druhou stranu jakože pracuju na tom fakt jako hodně. Snažím se knihy, snažím se lidi shánět, takže ono časem si myslím, že tam bude, jakože že časem to bude fakt jako dobrý. Teďka, to ještě si myslím, že je tak třeba tři z pěti a snažím se ty dva z pěti prostě najít aby to bylo ještě lepší, no.

Hm chápu chápu. A zajímalo by mě, my už jsme se toho v podstatě dotkli, ale jaký témata podle tebe pro trenéra jako takovýho jsou důležitý ve smyslu toho, že by je potřeboval řešit s tím psychologem? Nebo že by mu s nima mohl ten psycholog pomoct, tak.

No za mě, určitě by to mělo být, tuším, že nejsem si jistej, jestli to bude správná reference toho, jak to říkáte vy, ale asi ta psychoanalýza. To znamená, to jsou ty z mýho pohledu, to jsou ty hluboký problémy, který, který se často týkají i dětství nebo nějakejch eventů, který se těm lidem staly v životě ty já nedokážu řešit, no to já nemám nástroje, zkušenosti ani odpovídající znalosti. To je tohlencto je něco, co určitě musí udělat psycholog a pak by se mi líbilo, kdyby trošku jakoby hlouběji, dejme tomu, pracoval s mindsetem. S tím, jak ty lidi vnímaj, jakým způsobem můžou pracovat dejme tomu, to znamená…velmi často a my jsme třeba ke měli na začátku session, kde jsme zase řešili cíle a já jsem fakt z nich chtěl jakoby vydolovat úplně jako vnitřně na základě jejich, jakože potřeb. Jak je Maslowova pyramida, tak vlastně snažil vydolovat až úplně na dřeň ten jejich cíl, takže to se mi třeba povedlo, ale já potom používám, dejme tomu ten cíl jako nějakou v uvozovkách zbraň, že když si nemyslím, že do toho dává někdo všechno, že se to snaží třeba fakt jako trochu očůrat, nám jako nestává, ale předtím zpětnou hráče takovýho měli tak to vyloženě používám tak, že mu to, jako že to vrátím, tím způsobem jako hele, tady si řekl nějakej svůj cíl. Fakt jako pro to chceš makat, ale teďka vlastně se to klešuje, tak to asi není úplně dobrý, ale já teďka mám jako pět lidí, kde ten mindset si myslím, že jakoby velmi, velmi dobrej, jo, proto je pravda, je prostě taková, že CSku jako profesionál prostě makáš až fakt jako od rána až do večera, jo, dejme tomu, že máš tříhodinový zápas, do toho máš předtím hodinu a půl přípravu, potom si chceš dát pauzu, pak máš rewatch, ten trvá třeba taky dvě až tři hodiny, do toho si chceš napravit ty věci, který prostě nefungovaly a najednou máš den prostě jako pryč…Jo, takže ty nejlepší ty nejlepší fakt u toho klidně stráví těch dvanáct, patnáct hodin denně ani ani jako nemrknou jo. Takže abych to zase zodpověděl a neobcházel to dvě věci si myslím o to je ta psychoanalýza to je ta hluboká nejenom analýza, ale řešení nebo já nevím, na to jde úplně jako vyřešit, ale dejme tomu, že to jde nějak jakože zmírnit těch eventů, který se jim stalo a který je ovlivňujou v současnosti. A zároveň ta druhá, ta druhá to bylo okolo toho mindsetu klidně i okolo toho reformování. Jak vidí věci, to si myslím, že by to jako mělo být úspěšný.

Napadá tě nějakej příklad k těm eventům, jak o nich mluvíš? Jakože teď?

[redacted]. To znamená, že on vede, vede ten tým, to znamená on hodně jakože calluje, hodně jako posouvá ty lidi říká, co by se mělo dělat a tak. A já s ním jakože vyloženě pracuju na na tom leadershipu, protože on je on je génius, co se týká jako CSka, ale zároveň já potřebuju, aby byl lídr jako ve správném slova smyslu, aby ty kluky vedl. A my jsme si jakože spoustu věcí teďka řekli před tím zápasem, to jsme na tom pracovali a během toho zápasu mi to absolutně jako vybouchlo, že měl prostě špatnou náladu, nedařilo se mu fragovat, byl to jakože….nebylo to dobrý a neleadoval, tak mě zajímalo, potom jo ještě byl výbušnej teda, takže to už bylo úplně divný, takže mě zajímalo okamžitě, co se jako děje. Takže my jsme měli potom ten revatch a já jsem si ho večer zavolal na jedna v jedna a mluvili jsme o tom a on mi prostě řekl, že má deprese z toho, kde žije a že si myslí, že ho to ovlivňuje a že to prostě proudí z dětství, že tam bydlel s rodičema a že se mu prostě byl tam nějaký eventy okolo toho. Ale pointa je prostě, že jeho ovlivnilo vyloženě to, kde teďka žije a promítlo se to do tý hry. A to je zase to je tak strašně jako hluboký, že to já nedokážu řešit. A to je přesně to, o čem, o čem mluvím.

Jasně chápu, hm, a teď mě jenom napadá, vlastně jestli se nepletu, tak vlastně od ingame leaderů se ale tolik jako fragů nečeká, ne jakože tam není to ten, není to primární hodnocení kvality, řekl bych.

[redacted] je výbornej střelec. On mívá jakože dost fragů, když je správně posazený na tý mapě, takže jako já dokážu velmi jako lehce poznat, že něco není, něco není v pořádku. A to byl právě ten příklad toho předevčírem, kdy my jsme sice prohráli, ale cítil jsem, že něco vnitřně nebylo v pořádku.

Hm a do včerejšího zápasu už…cítil jsi v tom jako změnu?

Jo stoprocentně. Včera a hned ta první mapa co jsme hráli, tak on jí prostě od calloval takovým způsobem, že jsem říkal, kámo, todlencto je prostě lídr. To bylo úplně jako geniální. On tu mapu odcallval, ale zároveň ty lidi vedl. Posouval si. Fakt to bylo jako úžasný pak ty. Další věc jsme hráli, tak už byly horší, ale tam si myslím, že spíš byly chyby ostatních hráčů, který to fakt jakože posunuli tak, že už ne tolik jako neleadoval, ale ta první mapa, skončilo to asi šestnáct devět, tak byla jakože velmi silně odpalovaná jsem mu dala najevo, že takhle se to nějak představuju a že si myslím, že tvůj že bude v tom prostě dobrej, že to chce jenom čas, takže byl tam vidět tam vidět ten rozdíl, určitě to je zase, myslím si, že nějaký to povídání prostě jakože poví a pomáhá jako velmi.

Hm já když. Když jsme se teda vrátili k těm k těm zápasům a jak jako těžký je potom vlastně dostat hráče, aby byly ready mentálně na tu třetí mapu, protože včera to bylo se nepletu v over time na druhé mapě jestli prohráli dvacet jedna devatenáct?

U jo. No to byl ten zápas, to byl ten předevčírem, ale to nevadí. Včera jsme prohráli druhou mapu taky čtrnáct šestnáct.

Jo předevčírem to bylo, jo.

No já vždycky říkám, a to říkám v overtimech, že prostě všechno hoďte za hlavu, protože vždycky začíná nová hra. Jakmile naskočí over time, tak je prostě všechno vynulovaný a všechny chyby a všechny výhody jsou prostě zapomenutý a je nalinkovaná bílá čistá stránka a jede se prostě od znova. To se nedá nic dělat a oni ví, že, musí jet prostě od znova, jo, ten over time je třeba takovej, že tam fakt každá chybka ho může prohrát.

Ne já jsem. Jo já jsem spíš myslel potom overtimu vlastně.

Já po nich většinou chci, aby šli od kompu a aby se prošli, aby prostě se dostali z tý pozice, ve který byli do teď a nechci, aby mluvili o těch o minulých chybách na tom celkově teďka jako pracujeme i během tréninku, že nechci, aby prostě mluvili o těch chybách, kterých se stanou hned, že si potom promluvíme potom, já chci, aby

měli chladnou hlavu na to, co budeme potom analyzovat, a to i během těch map. Já od nich chci aby odešli od kompu, aby se šli projít, aby se pořádně napili, aby si dali třeba i něco lehčího k jídlu, aby prostě vynulovali ten stav, kterej měli.

Hm hm. A super. A jaký situace jsou podle tebe jakoby nejvíc stresující pro ty hráče a jaký jsou nejvíc stresující pro tebe jako trenéra?

Pro ně to bude nejspíš moment, kdy se jim fakt jakože nedaří nic trefit vyloženě, že mají ne, že by to byla jejich chyba, ale že mají smůlu. Jakmile cítí, že jsou třeba správně položený na tý mapě a měl by vyhrát ten duel a nevyhrává ho, tak si myslím, že nastává jakože v frustrace plus zároveň třeba takový ty situace, kdy já nevím 3 v 1 nebo něco takového v tom smyslu, když prohrajem, ale měli jsme vyhrát, ale stalo se nějaký fakap prostě něco random třeba. Tak v ten moment si myslím, že jako nastává jako největší stres. Takže stresory jsou prostě podle mě celkově věci, který měly dopadnout na naši stranu třeba procentuálně třeba 80 na 20 a oni dopadnou na těch 20, který prostě jsou jako velmi minimální. Tak v ten moment je stresový. Pro mě je nejvíc stresový, když ten tým prostě ztratí tu vůli vyhrávat v ten moment, kdy to je fakt jakože, že se stanou nějaký fuckupy, stanou se nějaký věci, který jsou prostě špatný a já z těch hráčů cítím, že najednou jsou všichni jako potichu a potřebuju nastartovat a v moment, kdy já je startuju třeba o tý taktický pauze, tak já občas cítím, že posílám energii do černý díry, že fakt, jakože ta extrémně neodpovídá, že tam na tý druhý straně nikdo jakoby nevzplane, že tam není něco, co by je mohlo nastartovat, ale to se nestávalo především jakože v předchozích iteracích tohodletoho týmu, kde jsme fakt jakože tam to bylo špatný. Takže teďka je to jako o dost lepší, ale vím, že přesně si pamatuju tu situaci, kdy jsem dal prostě tu pauzu. Já jsem se je snažil prostě nastartovat, poslal jsem tam i ty emoce, aby to viděli a cítili a šli za mnou, ale nefungovalo to. To je pro mě jakože velmi, velmi stresující. Jo a ještě když jim něco vysvětluju, ale oni už mají hlavu někde jinde, to je taky stresující, ale to se občas děje na teoriích, protože tam mám jako kluky, který jsou ADHD, takže oni jsou fakt jakože občas ulítnou, no je to tak.

Hmm k tomuhle vlastně, jaksi teď říkal, že občas ulítnou tak já jenom, protože jsme na to vlastně narazili během mých předchozích rozhovorů a vnímáš vnímáš nějakej rozdíl mezi tím, když ten hráč přijde do toho esportu a má za sebou už nějakej jako sportovní background? Oproti tomu, když ten hráč žádnej ten background nemá?

Je to podle mě stoprocentní výhoda. Já to vidím na těch klukách, protože tam jsou bývalí fotbalisti. [redacted] vidět, že už hráli něco kompetitivního. To prostředí je nějakým způsobem připravilo, třeba ty bývalí fotbalisti, tak ty nemají takový problém s koučem, že oni poslechnou, protože ví, že mluví kouč a jsou zvyklí z fotbalu, že tam je to nalinkovaný a jasně daný, kdežto čistě CSkový hráči, tak ty kouče moc jako nemusí, protože na to nejsou nejsou zvyklí, a to byl problém třeba u některých hráčů, jo, takže za mě to je to podle mě prostě kompetitivní výhoda, protože jsou… velmi často mají návyky, které je předurčují k tomu, aby byly prostě dobrý v jakémkoliv soutěžení.

Musím říct, že tohle je strašně jako zajímavej jev, protože v rámci tady tý studie, já jsem strávil [redacted] a tohle jsme vlastně přesně řešili s jejich trenérem. No že měl jako, že ty hráči prostě neměli ten sportovní background a bylo to jako strašně znát, tak právě mě.. teďkon se na to ptám poměrně často, protože mi to přijde velmi zajímavý tohle.

[redacted], kde si můžete hráč dělat, co chceme, ho bereme do týmu, kdy už existujou nějaký pravidla. Nějaký vnitřní pravidla, nějaká kultura a je tam kouč, takže najednou je ten prostě ten prostor úplně jinej, kdežto ve fotbale tam existuje systém už od začátku, kdy jsou malý, tak mají toho trenéra někoho, kdo je vede a existují v nějakém systému. A to je ten největší rozdíl.

Jo a, teď, když se zase vrátím trošku zpátky, jsou nějaký témata, který pro tebe jako pro kouče je vlastně náročný s hráčema řešit.

Náročná témata pro řešení s hráči. No velmi často si myslím, že to jsou věci, třeba který si organizace, to znamená, dejme tomu organizace potřebuje plnit nějaký sponzorský věci a hráč tomu dost často nerozumí jo, že my potřebujeme udělat todlencto, protože ve skutečnosti to potřebuje sponzor a oni to nevidí, tak pro ně jim to přijde prostě hloupý. Ale já zatím už vidím jakoby co je napsaný v tý smlouvě a že je potřeba to splnit, protože prostě sponzorský smlouvy jsou prostě jasně daný a tak, takže tady ty věci okolo organizace, tak to je jakože velmi často problém něco takového vysvětlit. No, pak to jsou určitě věci okolo dejme tomu okolo režimu, který je mimo hru jo, já dejme tomu hodně řídím tréninky, který jsou okolo hry a ohledně řídím progres, který děláme ve hře, ale jakmile mají volno, tak já jsem dřív dělal chybu, že já jsem se tolik nezajímal o to, co v tom volnu dělají. Ale popravdě, měl bych být lepší ve vysvětlování toho, že třeba žít trochu zdravější styl, ale zrovna tady u těch kluků to už zase je v takový fázi už jsme došli do toho, že to chápou, že je, žít jako zdravě jim potom ve skutečnosti pomáhá, protože to, co my hrajem, tak je ve skutečnosti o reakcích. To znamená, potřebuješ být fyzicky velmi dobře připravený, aby si dokázal reagovat, ale hlavně o mentální pohodě. A ta většinou jde ruku v ruce s vaším tělem, takže tohleto je jakože téma, který si myslím, že je trochu zapeklitější, protože zase se dostáváme do toho, že většina z nich je zvyklá dělat si, co chtějí, takže jim to vlastně jedno.

A vnímáš, že právě, ať už tohle, co jsi řekl, nebo třeba tě možná napadne něco dalšího, jsou právě jako nějaký ty témata, se kterejma by ten psycholog jako mohl pomoct bejt tomu koučovi k ruce, vlastně aby tohle bylo snazší a nebo teoretický, aby to vlastně řešil i ten psycholog.

Jo určitě, protože já si myslím, že když přijde někdo jakože hodně erudovaný a někdo z venku, tak je větší šance, že tu bude mít pro ně zaprvý vyšší, větší slovo vyšší slovo a za druhý si myslím, že to bude dejme tomu moc lépe pojmenovat než já, protože já na tom sice pracuji, ale furt nejsem jako dostatečně erudovaný v tom tématu, abych byl ten, kterej ti řekne stoprocentně, mám tu znalost na to, abych ti to předal. To není, to není jakože moje, moje dikce to prostě není. Jo a ty, ono v tom koučování jsou prostě nějaký tři pilíře základní z mýho pohledu, a to je jakože leadership, to je analytika a to je mentální koučování. Ten leadership, to je vedení toho progresu a toho, jak já vedu v podstatě ty hráče, pak je tam analytika, to znamená, to je připravování tý hry a koukání enemy anas a pak mám mentální koučink a to je právě to hledání nějakýho toho optimálního rozpoložení pro ty hráče. A všechny ty tři jsou tak obrovský témata že já jako jeden člověk je nedokážu pojmout a to může být třeba rozdíl, jak si předtím mluvil o těch [redacted], tak já se vsadím a mohl jsem si to tak většina all týmů bude mít, že má na každýho z těch pilířů má odborníka. Jo, to znamená, mají někoho, kdo mají hlavního kouče, kterej vede ten leadership, pak mají analytika, kterej víceméně okolo hry ve víceméně všechno a pak mají mentálního kouče, který jim pomáhá s hledáním nějakého toho optimálního nastavení. Kdežto já, já musím stihnout jakoby všechny tři a je toho tak moc, že není šance, takže proto bych v tomhle teda v těchto tématech uvítal dejme tomu nějakýho odborníka.

Chápu, to je jako velmi zajímavá myšlenka, super děkuju. A vlastně poslední věc, co tady mám je něco, co mi přijde jako hrozně vlastně zajímavej fenomén v CSku přijde mi, že vlastně nikde jinde ani ve sportu, ani v jinejch esportových hrách to není tak důležitý jako VCsku a to je momentum v těch jednotlivých zápasech a zajímalo by mě, jakým způsobem s ním třeba jako pracuješ, nebo jak se dá využívat, jestli se dá nějak podporovat.

Hm to momentu mi extrémně důležitá věc, je to vlastně něco jako neuchopitelného a každej dejme tomu z nás to může vnímat velmi jako subjektivně, ale je to v podstatě o tom, že jakmile má ten tým na svojí straně momentum, tak si dovolí věci, který by si normálně za normálních okolností nedovolil. Nemusí to být ani snowball, ale může to být jako pocitový, jako vyloženě pocitový momentum, který tě žene dopředu tak, že si ty schopnej udělat věci, který bys netroufl, kdybys to momentum na svojí straně neměl a já většinou je to říkám, je to velmi individuální pocit za mě. A já většinou jakmile cítím, že oni mají na straně momentum, tak to je ten moment, kdy já dávám pauzu. Proto je pauza těch 30 sekund je vyloženě čas, kterej by měl stačit k tomu, aby se momentum zastavilo nebo minimálně přiloží nějaký procenta k tomu, aby to momentum se stoplo. Potom, když se dá pauza, vyhraje se kolo, tak většinou to momentum poleví. Jo, taková je prostě praxe, ale je to velmi, velmi spirituální téma. Není to jako dobře uchopitelné bych řekl, ale všichni hráči jsou z toho jako aware, že něco takovýho existuje a v tý hře prostě ty principy toho vnímají, to znamená, když mají na svojí straně momentum,

dejme tomu, my budem mít na svojí straně moment, já si nedovolím dát pauzu, protože bych mohl přetrhat to momentu, i když vidím nějakou kritickou věc jako analyticky, když vidím něco, co se děje a mohl bych to odcallovat, že pojďme to dělat místo toho takhle, protože tam nám to hrozí, tak je lepší riskovat tu chybu, než to momentum. To je něco jakože iracionálního přebije v ten moment něco racionální.

To je hrozně zajímavý, vlastně v kontextu těch tří pilířů, o kterých si mluvil před chvílí, že tady vlastně jako najednou se ukazuje, že jsou situace, kdy vlastně některý ty pilíře převládají, jsou dominantní. V jinejch situacích zase převládá jinej pilíř. To je hrozně zajímavý téma, o kterém bych si s tebou rád popovídal daleko víc. Ale bohužel čas už se nám naplňuje a myslím, že Alive už čeká. Takže to bude muset případně nechat někdy napříště?

Jasně. Hele, když budeš potřebovat, tak napiš. Já si nějakej čas najedu, sice stojí jako hodně na druhou stranu, když to bude ráno nebo večer, tak ten čas většinou mívám, protože já v tenhleten moment se fakt jako specializuju vyloženě na toto a ve svým životě teď jakože soustředím se na toto. Takže pro mě ten čas, kterej jakože plyne do tohohle tématu jakože daleko důležitější, momentálně všechno ostatní.

Chápu tak jo, já už teďkon stopnu to nahrávání.