

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra mediálních a kulturních studií žurnalistiky

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Specifika komentování e-sportu
(se zaměřením na League of Legends)**

**The specification of e-sport commentary
(focusing on League of Legends)**

Matěj Smolarčík

vedoucí práce: Mgr. Zdeněk Sloboda

OLOMOUC 2021

ČESTNÉ PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní všechny použité zdroje. Práce má 95 157 znaků.

V Olomouci dne 22.11.2021

Matěj Smolarčík

ABSTRAKT

Hlavním cílem mé bakalářské práce je zdokumentovat komentování e-sportu a upozornit na rozlišnosti od sportů, které už známe. Tato práce se bude zabývat českým komentářem e-sportu. Jako hlavní studijní objekt byla zvolena hra League of Legends, jakožto nejsledovanější a nejdotovanější z e-sportů. V teoretické části nejdříve představím profesi sportovního komentátora, poté hru samotnou, a na závěr pak streamovací služby, díky nimž se přenáší. Následně v praktické části bude rozebráno samotného komentování a nahlédnutí na přenos jako celek, k tomu dopomohou rozhovory s komentátory.

Klíčová slova: sport, e-sport, komentování, League of Legends, internet

ABSTRACT

The focus of my bachelor thesis is to look at e-sports commentary and to highlight the differences from the sports we already know. This thesis will focus on Czech commentary. As the main subject was chosen the game of League of Legends as one of the most viewed and e-sport and one with the highest prize money. In theoretical part, firstly, the profession of the sport's commentator, then the game itself will be introduced and lastly streaming services which are used to broadcast will be presented. In practical part the commenting itself will be described and the broadcast as a whole. Interviews with casters will help with it.

Key Words: sport, e-sports, commentary, casting, League of Legends, internet

PODĚKOVÁNÍ

Tímto děkuji vedoucímu mé práce Mgr. Zdeňku Slobodovi za vedení mé práce, protože to se mnou neměl jednoduché. Dále pak děkuji své rodině a nejbližším přátelům za to, že se mnou zvládli všechny ty dny při psaní této práce, kdy to se mnou neměli zrovna lehké. Poděkování patří i samotným komentátorům, kteří se mnou spolupracovali.

OBSAH

1	ÚVOD	11
2	TEORETICKÁ ČÁST	13
2.1	Sportovní komentování	13
2.2	Co je to e-sport.....	17
2.2.1	Esport nebo e-sport	17
2.2.2	Počátky e-sportu	18
2.2.3	Popularita E-sportu	19
2.2.4	E-sportovci	21
2.2.5	Podmínky pro e-sport a streamovací platformy	21
2.3	Představení hry League of Legends	23
2.3.1	Zrod League of Legends	23
2.3.1.1	Charakteristika hry	24
2.3.1.2	Mapa	25
2.3.1.3	Budovy.....	25
2.3.1.4	Šampioni.....	26
2.3.1.5	Příšery a Poskoci.....	27
2.3.1.6	Předměty.....	28
2.3.1.7	Objektivy	28
2.3.1.8	Ukončení hry	29
2.3.2	Struktura soutěží.....	29
2.3.2.1	Jednorázové turnaje.....	29
2.3.2.2	Národní ligy	29
2.3.2.3	Regionální ligy	30
2.3.2.4	Světové turnaje	31
3	METODOLOGIE PRÁCE	33
3.1	Metodologie práce.....	33
3.1.1	Představení pozorovací skupiny.....	34
3.2	Rozhovory s komentátory	35

3.2.1	Komentátoři	37
4	PRAKTICKÁ ČÁST	38
4.1	Podmínky a vyhlídky e-sportu	38
4.1.1	Budoucnost světového e-sportu	38
4.1.2	Budoucnost českého League of Legends	39
4.2	Specifika komentování e-sportu.....	40
4.2.1	Základní specifika	40
4.2.2	Ostatní specifika	44
4.3	Jazykové prostředky použité při komentování.....	45
4.3.1	Vystupování a působení komentátorů.....	46
4.3.2	Specifická terminologie pro League of Legends.....	49
4.3.1.1	Základní pojmy hry	50
4.3.1.2	Herní mechanismy a výrazy od toho odvozené	52
4.3.1.3	Počeštěné anglické výrazy v League of Legends	52
4.4	Specifika struktury zápasu	54
4.4.1	Předzápasová analýza	54
4.4.2	Pick & ban fáze	55
4.4.3	Zápas	55
4.4.4	Analyst desk	55
5	ZÁVĚR	56
6	POUŽITÁ LITERATURA	58
6.1	Seznam použité literatury:	58
6.2	Seznam použitých online zdrojů:	58
6.3	Speciální zdroje	60
7	SEZNAM PŘÍLOH	61
7.1	Sledované Zápasy	61
7.2	Otázky k rozhovorům.....	61
7.3	Rozhovor s Romanem Dufkem.....	61
7.4	Rozhovor s Tomášem Andělem.....	61
7.5	Rozhovor s Janem Sekaninou	61

8	Přílohy	62
8.1	Sledované zápasy	62
8.1.1	Semifinále 1.....	62
8.1.2	Semifinále 2.....	62
8.1.3	Zápas o 3. místo	62
8.1.4	Finále	62
8.2	Rozhovory	63
8.2.1	Podklad pro rozhovory.....	63
8.2.2	Rozhovor s Romanem Dufkem.....	64
8.2.3	Rozhovor s Tomášem Andělem (Mortsche).....	66
8.2.4	Rozhovor s Janem Sekaninou (Kangae).....	69
8.3	Tabulky	72
8.3.1	Tabulka číslo 1 – Finálové utkání. Kill, zářez a další	72

1 ÚVOD

E-sport je nejrychleji se vyvíjející se sportovní odvětví dnešní doby. Před deseti lety téměř neexistoval, dnes ho sledují miliony lidí po celé světě. Se sledováním sportu přichází i položka, kterou nelze opomenout – komentátoři. Ti jsou dnes nedílnou součástí každého sportovního přenosu, a to mě vedlo k tomu abych si jako téma vybral právě komentování e-sportu. Cílem mé práce je tak shrnout všechna specifika v této oblasti a věnovat se rozdílům, které můžeme najít oproti již tradičním sportům. Práce se skládá ze dvou částí.

První část je teoretická. V této části bych se chtěl věnovat metodice práce, vymezení otázek zkoumání. Dále bych chtěl také představit otázky, které byly položeny samotným komentátorům. Zaměřím se v ní také na vymezení jednotlivých pojmů a zařadím e-sport do sportovní sféry. V této části bych chtěl také představit hru League of Legends, kterou jsem si vybral jako hlavního představitele a zástupce es-portu pro tuto práci. Na konec bych chtěl stručně představit strukturu fungování e-sportu od fungování samotných týmů, přes ligy až po nadnárodní organizace sdružující celou komunitu.

Druhá část je pak praktická. Tady budu pracovat především se znalostmi získanými z rozhovorů s komentátory. V této části se také blíže podívám na to, jak samotné komentování funguje, a především jaký se používá jazyk. Z vybraných zápasů si sestavím pojmy, které jsou specifické pro komentování e-sportu a nevyskytují se v ostatních sportem. Vytvořím seznam slov, která jsou již v českém jazyce zažitá, ale dostala nový význam nebo slov převzatých z angličtiny a následně počeštěných.

Už při výběru zaměření své práce jsem věděl, že se pouštím do tématu, ke kterému nebudu mít desítky různých zdrojů, ale budu si muset vystačit s minimem, které je dostupné. Jedná se o nový fenomén, který ještě nebyl příliš zmapován, a proto bych byl rád, kdyby moje práce mohla do budoucna posloužit i jako úvod do sledování e-sportu. O to větší důležitost jsem však přikládal samotným rozhovorům s komentátory, protože od nich samotných jsem se mohl informací dozvědět nejvíce.

2 TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Sportovní komentování

Sportovní komentátoři dnes patří ke sportu úplně stejně jako sportovci. Ze sportovních komentátorů se postupem času již dnes staly veřejně známé osobnosti. Většina lidí v České republice zná Roberta Záruba, Petra Vichnara či Jaromíra Bosáka. Ale co by mělo být vlastně hlavní náplní sportovního komentátora? Podle Miroslava Hladkého: „práce televizního komentátora je nesmírně náročná a obtížná. K nejnáročnějším prvkům slovního doprovodu přenosu patří bystrá reakce, pohotovost a improvizací schopnost. Za každým přenosem se skrývá možnost nepředvídatelných situací. Obrazovka je ukáže, ale nemůže je často vysvětlit. Zde musí nastoupit bystrost, pohotovost a improvizací schopnost komentátora. Kromě těchto vlastností zde může uplatnit prakticky vše, co utváří jeho schopnosti.“¹

Hladký se také rozepsal o tom co by mělo patřit do kvalifikací každého komentátora a jaké požadavky by na ně měly být kladeny. Sepsal tak desatero, které by měl splňovat každý sportovní komentátor.² Mezi těchto deset věcí zařadil následující:

- Široké všeobecné vzdělání, kulturní a politické znalosti.
- Hluboké znalosti oboru přenášené události. Měl by být expertem v daném oboru (sportu), měl by mít přehled o všem co se děje, znát pravidla a vědět o novinkách či změnách, které se chystají. Ve vztahu k e-sportu to potom znamená vyvíjet se společně s hrou. Každá hra sebou přináší pravidelné aktualizace, které lehce pozměňují hru či nové verze hry, které jsou schopné hru zcela změnit.
- Smysl pro objektivitu a potlačování subjektivních pocitů. Toto pravidlo znamená, že by komentátor neměl nadržovat ani jednomu z komentovaných týmů. Neměl by vnášet vlastní pocity, třeba pokud nemá některé z účinkujících v lásce, nemělo by to být na jeho mluveném projevu poznat. Zvláštní výjimku potom tvoří zápasy reprezentace, či zápasy celků domácí ligy hrající v mezinárodních pohárech. V takovém případě i divák očekává jistou subjektivnost.

¹ HLADKÝ, Miroslav. *Žurnalistika v televizi*. Praha: Novinář, 1986. s. 179

² HLADKÝ, Miroslav. *Žurnalistika v televizi*. Praha: Novinář, 1986. s. 178

- Nesmírný takt, skromnost, vkus a kultivovanost projevu. Komentátor by měl být schopen plynule komentovat přenos a nesklouzávat k vulgarismům či nespisovným výrazům.
 - Improvizační schopnosti. Komentátor by měl být schopen reagovat na jakoukoli nepředpokládanou událost. U League of Legends a e-sportu obecně se může za takovouto situaci považovat například přerušování vysílání. Častým jevem bývá pauza. Ta je spuštěna některým z týmů a může mít různé důvody. Například se mohlo stát, že jednomu z hráčů, lidově řečeno, vypadnul internet a odpojil se tak od hry, jeho tým spustil pauzu a čeká se tak, než se do hry opět připojí. Někdy se však může stát, že ve hře nastane chyba – tzv. „bug“. V takovém případě se může stát, že se i celá hra bude opakovat. Komentátor musí v takové situaci vyplnit prostor, aby divák nesledoval dlouhé minuty potichu černou obrazovku.
 - Pohotovost a bystrá reakce. Komentátor musí být schopen reagovat na události, které vidí před sebou na hřišti či, v případě e-sportu, obrazovce. Pohotovost je u e-sportu a League of Legends obzvláště důležitá, častokrát se může stát, že během jedné vteřiny proběhne i deset událostí rychle po sobě.
 - Bohatý slovník, kultivovanost vyjadřování a slovních obrátů, dokonalá znalost rodného jazyka. Komentátor by měl umět mluvit takovým způsobem, aby se neopakoval příliš často. Také by měl využít plnou hloubku jazyka ve kterém komentuje. Tady nastává veliký problém komentování e-sportu. Jelikož e-sport nepochází z Čech, ale dorazil k nám ze zahraničí a hráči samotní mají hru zažitou v jazyce, ve kterém hra vyšla. Stává se tak, že některé pojmy nemají česká synonyma a nelze se tak zcela vyhnout cizojazyčným výrazům.
 - Příjemný hlas, důvěryhodnost osobnosti. Člověk se chce u sportu bavit, pokud by mu byl projev a hlas komentátora nepříjemný, může se stát, že přenos v lepším případě začne sledovat bez zvuku, v horším případě přenos vypne úplně.
 - Smysl pro podřízení slova obrazu. Měl by komentovat to co je zobrazeno a co vidí i divák na své obrazovce. Neměl by přílišně odbíhat od zápasu a ztrácet se ve svých myšlenkách někde mimo hřiště, arénu, závodiště...
 - Umění mluvit i mlčet v pravý čas. Jsou momenty, které si divák vychutná nejlépe, když se komentátor odmlčí. Umění mlčet je stejně důležité jako umění mluvit.
- Hladký také dále popisuje co je důležité při práci sportovního komentátora. „Na rozdíl od rozhlasové reportáže je při televizním přenosu reportérem sám obraz“, komentátor

by neměl sklouzávat k čistému popisu toho, co se děje, ale měl poskytovat nadstavbu a soustředit se „aby divákům vysvětlil příčiny vzniklých situací.“³

V Británii pak své vlastní desatero sepsal v 70. letech také David Hill. Ten byl výkonným producentem při vysílání zápasů v kriketu a měl inovativní nápady na to, jak okořenit sportovní komentování. Desatero, které pak sepsal nebylo ani tak pro komentátory obecně, jakožto naopak přesně mířené na komentování kriketu. I přes to lze však některé body použít na komentování jakéhokoli sportu, samozřejmě s menší úpravou. Hill se zaručil, že těchto deset rad, by pak mělo pomoci každému nováčkovi k tomu, aby byl schopen bez problémů naskočit do profese a začít komentovat, pokud se jimi bude řídit. On sám však prohlásil, že nikdy nesnil o tom, že by sám něco komentoval.⁴

Nyní tedy bych chtěl předložit Hillovo desatero. Vždy se bude jednat o volný překlad jeho slov a ty se následně pokusím přenést do současnosti a aplikovat je na komentování e-sportu. Mezi Hillovým desaterem a zrodu komentování e-sportu uběhlo kolem čtyřiceti až padesáti let, ale i přes to je velká většina věcí stále relevantních.

1 – Jedno oko na monitor, druhé oko na hřiště, a třetí oko na jazyk váš a vašeho spolukomentátora.

- V e-sportu pak můžeme mluvit o jednom oku na monitor a druhém oku na statistiky. Jelikož „hřiště“ je zde vlastně obrazovka. O tom, kdo v zápase vede nerozhoduje kolikrát skóre, ale vedlejší statistiky, které komentátor může sledovat na vedlejší počítači. Spolupráce mezi dvěma spolukomentátory je pak důležitá v každém sportu.

2 – Nikdy neskákat do řeči spolukomentátorovi, stejně tak jako by on neměl skákat do řeči vám.

- Základní pravidlo přenosu, které se dá aplikovat na všechny sporty a samozřejmě také na e-sport, nikdo přeci nechce poslouchat, jak dva lidé křičí přes sebe.

3 – Pamatujte, že ticho je největší zbraní ve vašem arzenálu.

- Stane se, že se něco hráčům povede náramně, nebo něco naopak výrazně pokazí. Tři vteřiny ticha pak uvědomí diváka, že tohle byla asi jedna z těchto dvou variant.

³ HLADKÝ, Miroslav. *Žurnalistika v televizi*. Praha: Novinář, 1986. s. 177

⁴ STEEN, Rob. *Sports Journalism: A Multimedia Primer*. 2nd edition, Londýn: CPI Group (UK), 2015. s. 180.

4 – Naslouchejte bystrým uchem svému režisérovi, tak jako on naslouchá vašemu komentování, jen tato součinnost zajistí, že divák bude spokojen.

- Muž, který vše řídí, ale nikdy není vidět nebo slyšet. V e-sportu pak podává především informace co se bude dít. Zde leží malá výhoda e-sportu, i když je totiž přenášený živě, tak vzhledem k tomu, že jde o počítačové hry, tak je možnost je opozdit o pár vteřin. Režisér tak může napovídat co se bude dít dřív, než se to vůbec stane.

5 – Stále přemýšlejte nad tím, že je třeba okomentovat animace, a různé doplňky tak aby si divák užil přenos.

- Jako v každém sportu, tak i ve e-sportu nalezneme vysílací animace z režie, které se objeví na obrazovce. Některé jsou i samotnou součástí hry a pomáhají komentátorovi s přehledností toho, co se děje.

6 – Svě komerční věty držte v co nejskromnější rovině, aby příliš nenarušovaly vysílání.

- V e-sportu nenajdeme příliš komerčních sdělení, hra běží od začátku do konce a nemá komerční přestávky. Reklamy pak bývají mezi jednotlivými zápasy.

7 – Pamatujte, že je to hra mnoha růzností. Jako komentátor, musíte mít stále na mysli, že kriket je hra obsahující zlobu i kuráž, drama i humor a nikdy nebude na škodu zavzpomínat na dlouhodobou a vznešenou historii této hry.

- I když se e-sport nemůže historii nebo vznešeností rovnat kriketu ani v nejmenším, tak za svých deset let na poli působnosti už také zažil své a diváci vždy ocení připomenutí z historie.

8 – Tato úžasná hra má mnoho podob a skrytých možností – a vy jako komentátor také. Je třeba mít na paměti, že ne všichni budou schopni porozumět tomu umění co se na hřišti odehrává, proto je úkolem komentátora, aby jim toto přetlumočil.

- Zde je apel na barvitost komentáře, aby dokázal zprostředkovat momenty, které se odehrají jednou za čas a divák si je mohl užít s vědomím, že je svědkem něčeho speciálního.

9 – Pamatuj, že držet se za všech okolností vysokých standardů může občas vést ke zmatení publika, které nemusí notně chápat oč zrovna jde. Proto je třeba se vyvarovat těch zpropadených frází typu „samozřejmě“ (of course), „jak můžete vidět“ (as you can see) a „jak řekl kolega“ (as my fellow commentator said).

- Upozornění pro komentátory, že ne všichni mají úplnou znalost hry a někdy je tak potřebné vysvětlit některé specifitější věci i pro příležitostnější diváky.

10 – Pamatujte, že vaši produkční a režiséři, ač jsou staří a chromí, po vás někdy budou chtít věci, kterým v daném okamžiku úplně neporozumíte a nebude chápat, proč je po vás chtějí. Možná neznají kriket, tak dobře jako vy, za to ale rozumí umění komunikace, takže Se soustředěte a snažte se jim vyhovět.

- Sice se zde mluví o kriketu, ale dá se aplikovat vlastně na každý jednotlivý sport, a tím pádem i na e-sport. Pokud režisér vznes požadavek na komentátora s nějakou připomínkou, měl by mu naslouchat a tím tak vylepšit kvalitu komentování.

2.2 Co je to e-sport

Ze všeho nejdříve by se slušelo vysvětlit to nejdůležitější. Co je to vlastně ten e-sport? Kde se vzal? Co si o tom mám představit? E-sport patří mezi nejnovější přírůstky na poli sportu. Jeho rozmach nemohl začít dříve než s příchodem internetu a grafickými vymoženostmi, které dnešní doba umožňuje. Pokud bychom se měli bavit o definici, tak samotný termín e-sport by se dal popsat jako „souhrnné označení pro hraní počítačových her v multiplayerovém módu, tedy soupeření hráčů mezi sebou ve virtuálním prostředí.“⁵

2.2.1 Esport nebo e-sport

Určitě bych se měl zmínit i samotném psaní slova e-sport z hlediska českého jazyka. Pokud si dnes otevřete sportovní zprávy, tak můžete narazit na různé formy psaní tohoto slova. Objevuje se zde „esport“, „eSport“, ale také „e-sport“ či „E-sport“. Já jsem si pro psaní své bakalářské práce vybral verzi „e-sport“, kterou budu používat. Důvodem, proč jsem zvolil tento typ tohoto slova je ten, že ho za správný označuje Ústav pro český jazyk. Výraz esport sice používá oficiálně Česká asociace esportu.⁶ Ta ho začala používat na základě studie⁷, kterou si nechala vypracovat, aby zjistila, jaká verze je nejpoužívanější ve světě a jaká verze je tedy pro ně nejlepší, hlavním odůvodněním je pak zjištění, že e-sport používaly týmy založené primárně před rokem 2015. Týmy založené po tomto roce

⁵ ŠVEJDOVÁ, Jana. *Historie a vývoj e-sportu*. [online] Muni, 2003. [cit.15.5.2021] dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvej dov.htm>

⁶ [online] <https://www.esport.cz/co-je-to-esport> [cit.18.5.2021]

⁷ [online] https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf [cit.18.5.2021]

pak převážně používají výraz *esport*.⁸ Dalším argumentem pak je, že v českém mediálním prostoru byl v letech 2010–2020 používanější termín *esport*, a to o přibližně 60 %.⁹

Oficiální stanovisko Ústavu pro český jazyk je však opačné ten doporučuje používat formu „*e-sport*“. Zdůvodnil to takto: „V úzu se objevují v podstatě všechny možné obměny: *esport*, *eSport*, *e-sport* a *e-Sport*. Asociace zvolila variantu *esport*, která je však v úzu zastoupená minimálně (jednoznačně převažuje *e-sport*). Má to své důvody: z příkladů uvedených v předchozích odstavcích vyplývá, že stále cítíme potřebu předponu graficky oddělit od slova; je to i signál, že *e* máme vyslovit jako /í/ nebo /é/. Asociace se tedy vystavuje riziku, že (nezasvěcení) čtenáři předponu nerozklíčují a budou výraz číst /*esport*/, podobně jako slova *export* nebo *eskort*. I proto bychom doporučili zápis ve formě *e-sport*.“¹⁰

Z tohoto důvodu se tedy v mé práci bude vyskytovat verze *e-sport*, což je zkrácenina ze slova elektronický sport.

2.2.2 Počátky e-sportu

První začátky e-sportu můžeme pozorovat už na konci minulého tisíciletí. Historicky prvním turnajem bylo klání ve hře *Quake*. Turnaj se jmenoval *Red Annihilation* a hrálo se v něm o *Ferrari 328 GTS*. Zvítězil v něm *Dennis Fong* a video z finále onoho turnaje je dodnes dochováno a dostupné online.¹¹ *Dennis Fong* byl po výhře následně označen americkým *Wall Street Journal* jako *Michael Jordan* videoher.¹²

Následovala spousta různých menších turnajů v hrách napříč herním spektrem. Začali se pořádat turnaje v FPS (*first person shooting* – střílečí hra z pohledu prvního člověka) hrách, RPG (*role playing game* – hry, kde hráč ovládá jednu postavu) hrách, sportovních simulátorech (*FIFA*, *NHL*, ...) či RTS (*real time strategy* – strategie, kde spolu hráči bojují v reálném čase).

Opravdový průlom na poli kompetitivního e-sportu znamenal až příchod MOBA her. MOBA znamená v originále *multiplayer online battle arena*, v překladu online arénní bitva pro více hráčů. Příchod MOBA her na scénu znamenal ústup od her, kde hráči

⁸ [online] https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf, s. 22 [cit.18.5.2021]

⁹ [online] https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf, s. 16 [cit.18.5.2021]

¹⁰ VRBOVÁ, Anna. *Přichází nová e-ra?* Lidové noviny. 2020, XXXIII(62), 18. ISSN 0862-5921.

¹¹ [online] <https://www.youtube.com/watch?v=d3iS3k-e-Pc> [cit.18.5.2021]

¹² [online] <https://www.crunchbase.com/person/dennis-fong> [cit.18.5.2021]

soupeřili mezi sebou jeden na jednoho a přechod na týmové hry. Tyto hry mívají stejný charakter, jde o soupeření dvou týmů, většinou o pěti hráčích, kteří bojují proti sobě na uzavřené mapě a snaží se zneškodnit či zničit soupeřovu hlavní budovu (např. Nexus – viz. XXX) a u toho se na mapě potkávají.

Tento typ her měl větší potenciál na úspěch díky týmovému zápolení. Díky tomu, že se nejednalo o pouhé soupeření dvou hráčů, ale ve většině případů se jednalo o dvě pětice (celkem deset hráčů), se vše stalo zajímavější pro diváky v hledišti na místě, ale také pro fanoušky po celém světě, kteří se konečně mohli začít ztotožňovat a vybírat se své oblíbené týmy.

2.2.3 Popularita E-sportu

Popularita e-sportu roste každým rokem. S přibývajícimi možnostmi sledovat samotný e-sport či možností vývojářských firem přijít s hrou, která vypadá graficky dobře a divákovi tedy nevádí se na něj dívat i delší dobu. Oproti historii se liší i rozmanitost her, které lze sledovat, takže divák si může vybrat, co by sám rád sledoval.

Výrazný podíl divácké základny je v mladých divácích. Diváci, jenž vyrostli na hraní počítačových a konzolových her a nyní už nemají ve věku mladé dospělosti tolik času si tyto hry zahrát, ale spíše se mohou podívat, jak hrají jejich oblíbené hry nejlepší z nejlepších.

Největší růst zaznamenal e-sport paradoxně v moment, kdy všechny ostatní sporty byly ochromeny s příchodem virusu SARS-CoV-19 na jaře roku 2020. Zatímco ostatní sporty musely přerušit či úplně zrušit své soutěže, e-sport naopak během týdne opustil svá studia a soutěžení offline přesunul na online servery a mohl spokojeně pokračovat dále. S přísunem nových fanoušků, následně přichází i příchod nových sponzorů, kteří chtějí investovat své peníze do e-sportu, což nadále napomáhá růstu e-sportu. E-sport „Láká investory, je to pro ně nová marketingová i investiční příležitost. Pro organizátory lig a akcí esportů to znamená, že mohou spolupracovat s finančně silnými partnery napříč různými segmenty, tedy i mimo sportovní oblast,“ takto to okomentoval specialista na esport Matúš Tutko z firmy Deloitte v rozhovoru pro týdeník Hrot.¹³

¹³ NĚMEC, Jan. *Sportovci od monitorů. Zájem o esport v době covidu ještě sílí.* [online] Týdeník Hrot, 2020. [cit. 9.6.2021] Dostupné z: <https://www.tydenikhrot.cz/clanek/sportovci-od-monitoru-zajem-o-esport-v-dobe-covidu-jeste-sili>

Celosvětový růst divácké základny zaznamenala i Česká republika. S ústupem klasických sportů a touhou po sledování něčeho kompetitivního a soutěživého vyústil v nový rekord české e-sport divácké scény. Jak píše Jan Němec ve svém článku: „říjnové (r. 2020 – pozn. MS) finále české soutěže Sazka eLeague ve hře Counter Strike jen v neděli sledovalo 100 tisíc lidí. Celkem za víkend bylo fanoušků v součtu téměř 220 tisíc, což je český rekord. Mimochodem, na prize money se během dvou dnů vyplatilo 1,3 milionu korun.“¹⁴ I z tohoto můžeme vyčíst růst popularity e-sportu, ale především také sponzorského zázemí, které tyto turnaje a ligy mají.

Podle agentury Newzoo, která každý rok provádí průzkum, kolik lidí sleduje e-sport můžeme zjistit, že nárůst divácké základny je opravdu veliký. Pokud bychom se podívali podrobněji, tak v roce 2018 bylo po světě 165 milionů e-sportovní fanoušků, kteří sledovali e-sport pravidelněji. Dalších 215 milionů diváků pak je vedeno jako občasných. Na základě svých každoročních průzkumů poté vypočítali a určili prognózu¹⁵, jak by to mohlo vypadat v roce 2021. Podle této prognózy je už tento údaj mnohem vyšší, přesněji pak 307 milionů. Počet diváků, kteří pak na e-sportová klání koukali pravidelně by se zvedl také, v roce 2021 by tento údaj čítal 250 milionů.

Podle novějších údajů a analýz provedených tento rok, kde je již započten dopad koronavirové pandemie ve světě by měla celková divácká základna vyrůst v roce 2021 na 728 milionů diváků.¹⁶ To je o 171 milionů více než původní odhad, který čítal 557 milionů diváků (307 milionů + 250 milionů). Momentálně tak jeden z deseti lidí na světě sleduje, alespoň občasně, e-sport v nějaké jeho podobě.

Nutno však ale podotknout, že tato čísla jsou poměrně výrazně ovlivněna statistikami z Číny. Jako příklad bych použil statistiky z finále Worlds 2019. Bylo to historicky druhé vítězství čínského celku na Mistrovství světa, FunPlus Phoenix porazili ve finále evropského giganta G2 3:0 na zápasy¹⁷. Rozdíl sledovanosti po přidání čínských diváků raketově stoupá. Jak píše ve svém článku¹⁸ Josh Ye, tak oficiální sledovanost finále byla 3,7 milionu diváků,

¹⁴ NĚMEC, Jan. *Sportovci od monitorů. Zájem o esport v době covidu ještě sílí*. [online] Týdeník Hrot, 2020. [cit. 9.6.2021] Dostupné z: <https://www.tydenikhrot.cz/clanek/sportovci-od-monitoru-zajem-o-esport-v-dobe-covidu-jeste-sili>

¹⁵ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-consumer-predictions-for-2021-a-quarter-of-the-worlds-population-will-be-aware-of-esports/> [9.6.2021]

¹⁶ <https://newzoo.com/insights/articles/viewership-engagement-continues-to-skyrocket-across-games-and-esports-the-global-live-streaming-audience-will-pass-700-million-this-year/> [9.6.2021]

¹⁷ https://lol.fandom.com/wiki/2019_Season_World_Championship/Main_Event [10.6.2021]

¹⁸ YE, Josh. *100 million watched China win second League of Legends Championship*. [online]. Abacus, 2019. [cit. 10.6.2021] Dostupné z: <https://www.scmp.com/abacus/news-bites/article/3037266/100-million-watched-china-win-second-league-legends-championship>

tento údaj uvádí i samotný Riot Games ¹⁹, ovšem konečné číslo po přidání čínských diváků přesahuje 100 miliónů diváků. Ovšem ani tento duel není zaznamenán jako nejsledovanější v historii turnajů League of Legends. Absolutním „králem“ sledovanosti je finále Worlds 2018. Tehdy psali historii čínští Invictus Gaming, když ve finále přehráli 3:0 na zápasy evropskou stálíci, tým Fnatic. ²⁰ Dle statistik obsahující čínské fanoušky se na tento zápas dívalo více než 200 milionů lidí. ²¹ Oficiální statistiky Riot Games pak uvádějí lehce přes dva miliony diváků. ²²

2.2.4 E-sportovci

Zde bych chtěl jen velmi krátce shrnout specifika, kterými se liší e-sport sportovci od ostatních sportovců. E-sport je specifický v mnoha věcech a nazývání sportovců a hráčů je jedna z nich. Ve světě e-sportu se neoslovuje ani křestním jménem ani příjmením, ale přezdívkami. Každý hráč má svou přezdívku, někdy také nazývanou anglickým slovem nickname nebo zkráceně nick. Každý hráč si tak volí, jak se mu bude říkat. Pokud bychom se měli tedy bavit o momentálně nejlepším českém hráči tak nemluvíme o Marku Brázdovi, ale o „Humanoidovi“, kdybychom se bavili o nejúspěšnějším hráči evropské ligy, tak se nebavíme o Marcinovi Jankowskem, ale o „Jankosovi“ a nejlepší hráč v historii League of Legends je tak „Faker“ a nikoli Lee Sang-hyeok.

Stejně jako hráči a sportovci, tak i komentátoři mají svoje přezdívky. České League of Legends tedy komentují Petr „Xnapy“ Jiráček, Jan „Kangae“ Sekanina, v minulosti třeba Pavel „Mozilla“ Klaban či Michal „Bronko“ Šembera. Proti proudu se rozhodl jít Roman Dufek, který komentuje pod svým pravým jménem.

2.2.5 Podmínky pro e-sport a streamovací platformy

Nejdůležitější, stejně jako pro každý sport, je vědět, kde se dá e-sport sledovat. Pro většinu e-sportů platí, že jejich domácí základna pro vysílání je platforma Twitch.tv, které

¹⁹ <https://escharts.com/tournaments/lol/2019-world-championship> [10.6.2021]

²⁰ https://lol.fandom.com/wiki/2018_Season_World_Championship [10.6.2021]

²¹ YE, Josh. *100 million watched China win second League of Legends Championship*. [online]. Abacus, 2019. [cit. 10.6.2021] Dostupné z: <https://www.scmp.com/abacus/news-bites/article/3037266/100-million-watched-china-win-second-league-legends-championship>

²² <https://escharts.com/tournaments/lol/worlds-2018>

sekunduje všem dobře známá platforma YouTube, která od zavedené živých vysílání se také stala místem, kde se e-sport dá sledovat.

Tady je tedy importantní představit a osvětlit jak vlastně platforma Twitch.tv funguje, jelikož bez ní by profesionální E-sport nemohl existovat. Twitch byl založen v roce 2011 dvojicí Justin a Emmett Shear. Twitch. Tv vznikl původně jako platforma pro hráče, kteří mohli sdílet svůj zážitek s ostatními a tvořili si tak vlastní fanoušky. Takto se zrodili první steameři. Dnes už je však toto skoro minulostí, stále najdeme hráče, kteří na streamu hrají hry, ale jak roste popularita samotné platformy, tak můžeme vidět spoustu vysílání, které bychom na internetové platformě, primárně určené pro hraní her nikdy nečekali. Ceremoniál The Game Awards 2020 ²³ bychom možná ještě předpokládali, přece jen se stále jedná o hry, ale pokud pohled na svět z vesmíru očima astronauta bychom asi nepředpokládali. Pokud by tak měl někdo zájem, tak se může podívat na účtu americké společnosti NASA na streamy z vesmíru, či třeba start rakety.²⁴

Stále však vévodí přenosy her a herních turnajů. Jedním z prvních turnajů byl švédský DreamHack. Ten byl dokonce tak populární, že servery Twitche nápor diváků přestala zvládat a mnohokrátě během přenosu spadla. Následná úprava serverů však vše vyřešila.

Dalším důležitým bodem byl příchod samotných herních studií. „Při začátku svého působení neměl Twitch licenci hry vysílat, protože všechna práva na vysílání hry nemá organizátor turnaje, ale herní studio, které hru vytvořilo. Studia však v internetové televizi viděla potenciál a rozhodla se licenci televizi udělit. V roce 2013 se Twitch rozšířil i na herní konzole a v roce 2015 překonal hranici 100 milionů diváků za měsíc.“²⁵ Velký krok vpřed přišel v roce 2014, kdy koupil firmu Twitch gigant Jeffa Bezose Amazon. Ten zaplatil 970 milionů dolarů a přeplatil tak Google. V reakci na neúspěch odkupu Twitche založil Google v srpnu 2015 Youtube Gaming jakožto přímého konkurenta Twitche.²⁶

²³ McWHERTOT, Michael. *How to watch The Game Awards 2020*. [online]. Polygon, 2020. [10.6.2021] <https://www.polygon.com/2020/12/10/22160166/game-awards-2020-how-to-watch-date-start-time-streaming>

²⁴ <https://www.twitch.tv/nasa/videos>

²⁵ HOUDA, Adam. *Popularita esportu v České republice* [online]. Praha, 2018. Bakalářská práce. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/101629/130244067.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Vedoucí bakalářské práce Vladimír Janák. Univerzita Karlova, Fakulta tělesné výchovy a sportu.

²⁶ LI, Roland. *Good luck and have fun: the rise of eSports*. 1st ed. New York: Skyhorse Publishing, 2016. ISBN 9781634506588.

V současnosti tedy je Twitch.tv místem číslo jedna, kde se e-sport dá sledovat, ale s tím jak e-sport roste se zdá být pouze otázkou času, kdy ho začneme vídat na televizních obrazovkách. To už je dnes běžné v Asii, kde třeba v Jižní Koreji či Číně už existují speciální televizní kanály zaměřující se výhradně na e-sport. Už i u nás můžeme pozorovat první náznaky, kdy v roce 2020, při koronavirové situaci ve světě byla pozastavena Formule 1, tak se na obrazovkách Sport 1 a Sport 2 začala objevovat e-Formule 1 a díky úspěchu, který zaznamenala už na obrazovkách zůstala.²⁷

Momentálně je však twitch.tv stále nejpoužívanějším prostorem pro přenášení e-sportů, a i kdyby e-sport nakonec odešel na televizní obrazovky firmě jako takové by to slovy Bena Poppera společnosti vadit nemělo, ten ve svém článku říká: „Pokud by Twitch měl ztratit svou pozici, jakožto portál číslo jedno pro e-sport, pořád tu je další, zvláštní business, který jejich platforma produkuje. Spolu s živými přenosy soutěží, má Twitch také tisíce dalších jednotlivých hráčů, kteří zkrátka promítají sebe sama, jak hrají hry doma. „Je to vždy zvláštní, když se snažím vysvětlit lidem čím se vlastně živím,“ říká Tim Mines, známý na Twitchi jako Spamfish. „Zkrátka sedím celý den doma, hraju videohry a mluvím o blbostech a lidé platí za to, že na to koukají.“²⁸

2.3 Představení hry League of Legends

2.3.1 Zrod League of Legends

League of Legends, hra, kterou jsem si vybral jako svůj hlavní pozorovací subjekt vznikala od 2008 a poprvé byla spuštěna 27. října 2009.²⁹ Jméno hry se často zkracuje na první písmena LoL a tenhle název se vžil i u nás. Pokud tedy někdy uslyšíte někoho, jak mluví o „lolku“, tak je to právě tato hra. Název nebyl přeložen do češtiny, český

²⁷ PREŠNAJDER, Filip. *F1 Esports startuje na obrazovkách Sport1 a Sport2 už příští týden*. [online]. GPF1, 2020. [cit. 10.6.2021] Dostupné z: <https://gpf1.cz/f1-esports-startuje-na-obrazovkach-sport-1-a-sport-2-uz-pristi-tyden/>

²⁸ POPPER, Ben. *Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport*. [online]The Verge, 2013. [cit. 23.5.2021] Dostupné z: <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-marketbooming>

²⁹ [online]https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

neoficiální překlad „Liga legend“ se nikdy nezačal používat, a i v České republice se tak používá anglický originál.

League of Legends pochází z dílny vývojářské firmy Riot Games. Tu založili Brandon Beck a Mark Merrill v roce 2006.³⁰ O dva roky později pak oznámili vyvíjení nové hry, která měla navázat a zdokonalit tehdejší číslo jedno mezi MOBA hrami, tou byla v té době DotA.³¹ Herní mód, který vznikl ze hry Warcraft III navazovala na úspěch Warcraftu.³²

Firmu Riot Games ze startu podpořil Mitch Lasky, který investoval přes svou firmu Jamdat Mobile do rozjezdu formu sedm milionů amerických dolarů a umožnil tak zrod a vývoj nové hry.³³ Hra měla úspěch ihned od svého nástupu. Hráči přibývali denně a Riot Games museli navyšovat servery, aby zvládly nápor hráčů. O oblíbenosti a úspěchu hry vypovídá i transakce z roku 2011. V tomto roce odkoupila většinový podíl firma Tencent Holdings. Částka se tehdy vyšplhala na 231 465 000 amerických dolarů³⁴, což je v přepočtu na českou korunu (kurz převodu – 17,668³⁵) více než čtyři miliardy korun.

2.3.1.1 Charakteristika hry

League of Legends je internetová multiplayerová hra deset hráčů rozdělených do dvou týmů po pěti hráčích. Každý hráč se nazývá vyvolávač (3.1) a na začátku hry si zvolí jednoho z více než 160 šampiónů (2.9.4). Společně se svým týmem se pak snaží zničit soupeřův Nexus (2.9.3). Hra samotná pak v klasickém režimu trvá od 20 do 60 minut. Hráči musí postupně zničit věže a inhibitory (2.9.3) a dostat se k Nexusu, který musí zničit. V tom se jím snaží zabránit protější tým se kterým se na mapě potkávají.

³⁰ [online]<https://www.riotgames.com/en/who-we-are>

³¹ GALLEGOS, Antonio. *Riot Games' League of Legends Announced*. [online] 2008. [cit.18.5.2021] dostupné z: <https://web.archive.org/web/20131017013542/http://www.1up.com/news/riot-games-league-legends-announced>

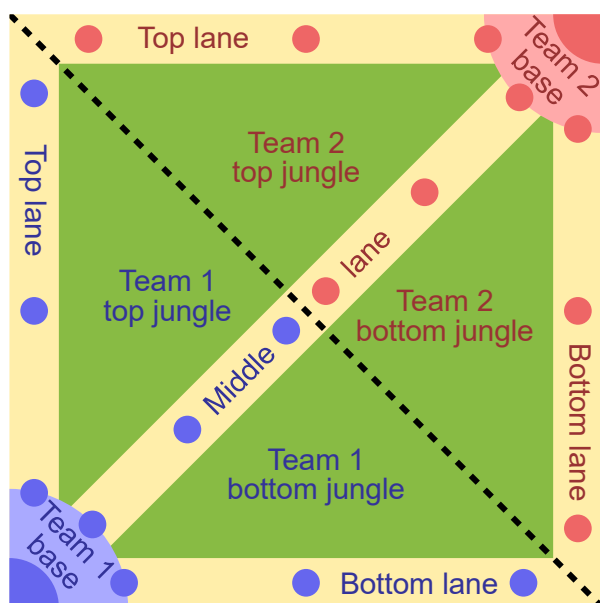
³² ORLAND, Kyle. *Does Valve really own Dota? A jury will decide*. [online] Ars Technica. 2017. [cit.18.5.2021] dostupné z: <https://web.archive.org/web/20170521165016/https://arstechnica.com/gaming/2017/05/does-valve-really-own-dota-a-jury-will-decide/>

³³ LEIGH, Alexander. *Riot Games Get a \$7M Launch*. [online] Kotaku. 2008. [cit.18.5.2021] dostupné z: <https://kotaku.com/riot-games-get-a-7m-launch-5023761>

³⁴ <https://web.archive.org/web/20140308024641/http://tencent.com/en-us/content/ir/rp/2011/attachments/201101.pdf> s.44 [cit. 18.5.2021]

³⁵ <https://www.kurzy.cz/kurzy-men/historie/USD-americky-dolar/2011/> [18.5.2021]

2.3.1.2 Mapa



obr. č. 1 – Zjednodušená mapa Vyvolávačova Žlebu

Mapa, na které se týmy v League of Legends potkávají se nazývá Vyvolávačův Žleb (z angl. Summoner's Rift). Tato mapa se dělí na pět hlavních částí. První část se nazývá „báze“ (někdy také základna). V bázi se nachází fontána (3.1), obchod (3.1), Nexus (2.9.3), věže (2.9.3) a inhibitory (2.9.3). Je to základna odkud týmy vyráží do boje proti soupeři. Oba týmy se snaží uchránit vlastní bázi a zároveň zničit soupeřovu. Druhá část se skládá z linek (3.1), které se dělí na Top, Mid (middle) a Bot (Bottom). V češtině se pak někdy požívají i překlady, tedy linka horní, prostřední a spodní. Poslední částí mapy je pak jungle. V této oblasti se pohybuje určený hráč týmu, který běhá mezi jednotlivými linkami a pomáhá spoluhráčům, kde je zrovna potřeba, takovému hráči se říká „jungler“.

2.3.1.3 Budovy

Budov se na Vyvolávačově Žlebu nachází dohromady třicet, po patnácti na každé straně. Základní a nejdůležitější budova se jmenuje Nexus. To je budova, kterou se oba týmy snaží zničit soupeři. Nexus je chráněn dvěma věžemi. Dalším druhem budov jsou inhibitory. Ty se nacházejí tři na každé straně na okraji báze, při vstupu na linku. Každý inhibitor je chráněn svou vlastní věží. Zničení inhibitoru přináší výhodu v podobě vylepšených poskoků (2.9.5), kteří poskytují výhodu svému týmu. Posledním druhem budov jsou věže. Ty se dělí na vnější, vnitřní, inhibitorové a nexusové. Věže se odlišují tím, že poskytují obranu a soupeři dávají poškození. Dokážou se tak samy bránit a

šampion tak musí využít svých poskoků k jejich zničení. Nexusové věže jsou dvě a ochraňují nexus. Další tři věže se nacházejí na okraji báze při vstupu do ní. Každá jedna z nich chrání jeden inhibitor, a proto se jim také říká inhibitorové věže. Zbýlých šest věží se nachází na linkách. Na každé lince pak najdeme dvě věže. Věžím blíže bázi se říká vnitřní a ty, které jsou uprostřed linek a nejbliže opozičnímu týmu se nazývají vnější.

2.3.1.4 Šampioni

Na začátku hry si každý vyvolávač vybírá svého šampiona, kterého bude ve hře ovládat. Děje se tak před začátkem hry ve fázi zvané draft. Při draftu nejdříve týmy zakazují (v angl. banují) šampiony, které si ve hře nebude nikdo moci zvolit. Následně si pak na střídačku týmy vybírají a hráči vybírají šampiony, které budou ovládat.

Původně bylo v plánu vydat pouze 20 šampionů, počet šampionů byl, ale nakonec při plném vydání hry zdvojnásoben. V roce 2009 si tak hráči mohli vybrat ze 40 šampionů.³⁶ Riot Games se snaží vydávat nové šampiony několikrát do roka. Díky tomu přibývá možností a hráči mají větší výběr. S větším výběrem šampionů roste i větší možnost různých taktických možností. Šampionů se nyní ve hře nachází 155.³⁷

Každý šampion je specifický a ve hře se nenachází šampioni, kteří by byli stejní. Různí šampioni pak mají různé statistiky. Liší se v tom, kolik mají zdraví, jaké dávají poškození, jakou mají obranu, co používají k užívání schopností či jak daleko dosáhne jejich základní útok. Právě schopnosti (angl. spelly) jsou tím nejdůležitějším co šampiony od sebe rozlišuje. Šampion má ve většině případů tři základní schopnosti, které mu pomáhají v jeho boji v aréně. K těmto třem schopnostem má každý šampion ještě navíc svou ultimátní a pasivní schopnost. Pasivní schopnost se používá automaticky a pomáhá šampionovi v jeho přednostech, je to jediná schopnost, kterou hráč nenaklikává klávesou. Ultimátní schopnost je pak nejsilnější schopnost, kterou každý šampion má. Je silnější než zbylé tři a většinou ji hráč nemůže používat tak často. Častokrát se pak stane, že celý tým spoléhá jen na jednu ultimátní schopnost od jednoho šampiona a přes tu schopnost se snaží vyhrát celou hru. Každý šampion má také vytvořen vlastní příběh a historii (tzv. lore). Tyto příběhy jsou velice populární mezi fanoušky hry.

³⁶ HEATH, Jerome. *All League of Legends champion release dates*. [online] DotEsports, 2021. [cit. 10.6.2021] Dostupné z: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>

³⁷ RIOT GAMES, *League of Legends*, 2009. [15.6.2021]

Šampioni se pak dělí na různé třídy. V League of legends se dělí do šesti skupin. První skupinou jsou zabijáci (také asasíni), ti se specializují na co nejrychlejší zneškodnění soupeře, nemají sice hodně životů, ale vyvažují to velkým a rychlým poškozením. Druhá skupina jsou mágové, ti jsou v týmu od toho, aby způsobovali především magické poškození a spoléhají se primárně na své schopnosti a kouzla. Další třídou jsou střelci. Ti útočí ze zadní linie, jejich základní útoky i schopnosti mají zpravidla větší dosah a jsou tak schopni rozdávat poškození na větší dálku. Střelci nemívají moc životů, a proto by měli být svým týmem chráněni, o to se stará podpora. Šampioni typu podpory jsou ve hře od toho, aby v raných fázích zápasu ochránili svého střelce, kdy je ještě příliš slabý na to, aby se ochránil sám. Předposlední třídou jsou tanci. Tank, jak už samotný název napovídá je ve hře od toho, aby vydržel co nejvíce poškození od soupeřů a vytvořil tak přední linii a ochránil tak své spojence. Poslední třídou jsou bojovníci. Bojovníci jsou kombinací všech výše zmíněných tříd. Mají dostatek poškození, ale narozdíl od zabijáků nedávají poškození v jeden moment, ale spíše se jejich poškození navyšuje s přibývajícím dobou boje. Bojovníci jsou po tancích šampioni s největším zdravým a ve většině případů u nich najdeme i schopnost, která funguje na delší vzdálenost po vzoru střelců.

Tímto bychom si rozdělili šampiony do tříd, ve hře se však dělí především podle rolí. Rolí je ve hře pět a vztahují se k mapě. Podle mapy tedy dělíme rolo na tzv. solo lanery – tedy hráče, kteří se nacházejí na lince sami. Jedná se o top a mid. Na topu obvykle hraje bojovník či tank, zatímco na midové lince se hrají převážně mágové a zabijáci. Zbývá nám tedy třetí linka a to bot. Na botu se objevují dva hráči, jedná se o střelce a podporu, která je zde proto, aby usnadnila střelci úvod hry. Posledním v týmu je jungler, který se pohybuje mezi linkami v prostoru jungle a pomáhá, kde je třeba.

2.3.1.5 Příšery a Poskoci

Další důležitou složkou zápasu jsou poskoci a příšery. Poskoci se rodí v nexusu a pomáhají svému týmu. Na každou linku vyrážejí ve vlnách. V každé vlně jdou vždy tři poskoci, kteří útočí na kontaktní vzdálenost a poté tři, kteří mají delší dosah. Třetí typ poskoka, který můžeme ve hře vidět je kanón. Kanóni se rodí pouze v každé druhé vlně, útočí na větší vzdálenost, ale jsou odolnější a více vydrží. Kanóni jsou důležití ze dvou důvodů. První důvod je neměnný po celou hru, a to, že ze zabití kanónu získává hráč více zlata (více v 2.9.6). Druhý význam kanónů přichází na řadu po zničení soupeřova

inhibitoru. V takovém případě se namísto kanónu zrodí tzv. superposkok, který je velmi silný, vydrží mnohem více než ostatní a je schopen výrazně pomoci k výhře ve hře.

Příšery jsou na rozdíl od poskoků neutrální. Často se jim také říká monstra. Dělí se na základní monstra, která najdeme v jungli a hráč jenž je zabije získává danou porci zlatááků. Mezi tato základní monstra patří raptori, šerovci, ropušák a kameňáci. Dále zde máme monstra, která mohou poskytnou výhodu (buff) buďto jednomu hráči nebo rovnou celému týmu. Tady řadíme rudého pařezáče, modrého strážce a říční kraby. Posledním druhem jsou epická monstra. Ty jsou mnohem silnější a hráč už je většinou nedokáže zabít sám a je potřeba kooperace týmu. Zde patří baron Nashor, říční herald a draci. Tato epická monstra pak poskytují týmu velmi velké výhody v různých aspektech hry.

2.3.1.6 Předměty

Předměty jsou důležitou součástí každého šampiona. Každý šampion si může nakoupit až šest předmětů do svého inventáře. Poté má ještě jedno speciální místo na totemy. Předměty se dají různě kombinovat a skládat do větších a silnějších předmětů, které pomáhají svému vlastníkovu být silnější. Nakupují se v obchodě, který je umístěn ve fontáně, v bázi každého z týmů. Hráč je může zakoupit pomocí zlatááků. Ty může získávat mnoha způsoby, prvním z nich je zabíjení soupeřových poskoků či neutrálních monster, dalším způsobem vydělávání zlatááků je zabíjení samotných šampionů ze soupeřova týmu. Poslední možnost je pro hráče podpory, kteří si mohou zakoupit speciální předměty, díky kterým mohou získávat zlatááky různými způsoby.

2.3.1.7 Objektivy

Mezi objektivy řadíme důležité body na mapě, které chce tým získat. Můžeme zde zařadit draky, říčního heralda, barona Nashora, věže a inhibitory. Objektivy jsou důležitou taktickou součástí hry. Získáváním objektivů se totiž tým posouvá blíže k vítězství. Proto se ve většině případů stává, že vznikají u objektivů souboje, tzv. team-fighty (souboje všech šampionů z obou týmů). Tým, který tento souboj vyhraje, pak získá i objektiv a posune se tak blíže k vítězství.

2.3.1.8 Ukončení hry

K ukončení hry může dojít dvěma způsoby. Prvním způsobem je základní herní pravidlo, a to zničení soupeřova nexusu. Tým, kterému vybuchne nexus jako první, tak prohrál zápas. Druhou možností je, že se hráči v týmu domluví na kapitulaci. Tato možnost se však v profesionálním League of Legends nepraktikuje a považuje se za nedůstojnou.

2.3.2 Struktura soutěží

Nyní bych chtěl přiblížit jen krátce systém soutěží, lig a turnajů, které se ve světě League of Legends pořádají. Rozdělit by se daly do čtyř úrovní na jednorázové turnaje, národní ligy, regionální ligy a světové turnaje. V League of Legends se sezóna dělí na dva splity. Jarní split začíná ke konci ledna a končí v květnu. Letní split poté začíná v červnu a trvá do září.

2.3.2.1 Jednorázové turnaje

Na světě se koná několik jednorázových turnajů ročně. Konají se většinou v rozmezí jednoho až dvou dnů. Častokrát to jsou různá mistrovství republiky³⁸ či jednorázové turnaje pořádané nějakým sponzorem.³⁹

2.3.2.2 Národní ligy

Většina států pořádá dlouhodobější soutěže. Ve většině případů se jedná o ligu provozovanou organizací, která nemusí mít přímou spojitost s e-sportovou asociací. Tyto ligy jsou pod hlavičkou samotného Riot games. U nás se tato soutěž jmenuje Hitpoint Masters a letos (r. 2021) se jedná o osmou sezónu. Odehraje se tak patnáctý a šestnáctý split ve kterém se bude rozhodovat o vítězi „ročníku“.

Národní ligy mají jedno specifikum. Nemusí sdružovat pouze jednu zemi. Příkladem je toho i samotná Hitpoint Masters, kde se jedná o československou ligu. V Evropě pak dále najdeme třeba ligu balkánskou (státy balkánského poloostrova),

³⁸ PB. *Na MČR v počítačových hrách se bude soutěžit i v League of Legends* [online] Praha, 2021. [cit.10.6.2021] Dostupné z: <https://www.sport.cz/esport/clanek/2417145-na-mcr-v-pocitacovych-hrach-se-bude-soutezit-i-v-league-of-legends.html>

³⁹ NJC, *Kaktus se stává oficiálním partnerem turnaje Spring Cup v League of Legends* iSport.cz, 2021. [cit. 10.6.2021] Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport-league-of-legends/395373/kaktus-se-stava-oficialnim-partnerem-turnaje-spring-cup-v-league-of-legends.html>

baltickou (Litva, Lotyšsko, Estonsko), skandinávskou (Dánsko, Finsko, Island, Norsko a Švédsko). Některé významnější státy mají pak ligu samostatnou. Jedná se o státy s početnou komunitou hráčů jako např.: Polsko, Francie, Španělsko nebo Itálie.

2.3.2.3 Regionální ligy

Ačkoli by se mohlo zdát, že za regionální ligy považujeme například skandinávskou či balkánskou ligu, není tomu tak. Ve světě Riot games a tím i League of Legends se regionálními ligami myslí ligy sdružující servery. Díky tomuto tak ve světě League of Legends momentálně registruje dvanáct regionálních lig.⁴⁰

Tyto ligy nejsou všechny na stejné výkonnostní úrovni. Stejně jako v ostatních sportech máme ligy, které jsou lepší a ligy, které jsou horší, tak stejně to můžeme vidět i v League of Legends. Pokud bychom mohli použít přirovnání z fotbalového světa, tak v Evropě se ve fotbale traduje tzv. ligu top pětky. Jedná se o anglickou, španělskou, německou, italskou a francouzskou ligu. Tyto ligy jsou brány jako výraznější prestižnější a s tím souvisí i počet sponzorů a financí v daných ligách. V League of Legends bychom mohli hovořit o čtyřech lepších ligách. Tyto ligy jsou z hlediska kvality v dnešní době, tak i historicky odskočené o zbytek světa a jako výsledný efekt, tak mají například více svých týmů, které se mohou kvalifikovat na Mistrovství Světa.⁴¹ Mezi tyto čtyři ligy řadíme korejskou LCK (League Championship Korea), čínskou LPL (League of Legends Pro League), evropskou LEC (League of Legends European Championship) a severoamerickou LCS (League Championship Series). Tyto čtyři ligy jsou ve světě League of Legends brány jako dominantní ligy.

Následují další dvě ligy, které mohou vyslat více než jednoho svého zástupce na Mistrovství světa, pokud se dané týmy dokáží kvalifikovat přes kvalifikační turnaj do hlavní části Mistrovství Světa. Jedná se o vietnamskou VCS (Vietnam Championship Series) a východoasijskou PCS (Pacific Championship Series) což je nově vzniklá liga sdružující Hong kong, Taiwan a státy jihovýchodní Asie. Dále pak máme regionální ligy, kde se vítěz regionální ligy dostane pouze do kvalifikační fázi. Jedná se o ruskou LCL (League of Legends Continental League), japonskou LJJL (League of Legends Japan League), brazilskou CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends),

⁴⁰ <https://lol.fandom.com/wiki/Portal:Tournaments/International> [18.5.2021]

⁴¹ https://lol.fandom.com/wiki/2020_Season_World_Championship/Prospective_Participant_Timeline [18.5.2021]

latinskoamerická LLA (Liga Latinoamérica), turecká TCL (Turkish Championship League) a o australsko-oceánská LCO (League of Legends Circuit Oceania).

2.3.2.4 Světové turnaje

Ve světě League of Legends existují dva velké celosvětové turnaje. Budeme-li je brát v pořadí v jakém jsou v kalendářním roce hrány tak prvním z nich je Mid Season Invitational (dále jen MSI). MSI je turnaj na který se kvalifikují pouze vítězové regionálních lig. Na tomto turnaji se tedy nemůže stát, že by se potkaly týmy, jenž spolu bojují i ve své vlastní lize. Hraje se vždy po skončení jarního splitu. Vychází tedy na květen až začátek června.⁴² O největší prize pool (peníze jako odměna pro vítěze a zúčastněné) se soutěžilo v roce 2018, kdy se prize pool vyšplhal na 1 370 520 amerických dolarů. V přepočtu se tak hrálo o (při kurzu 21,718 českých korun za 1 americký dolar⁴³) o necelých 30 milionů českých korun (přesněji 29 764 953,36 CZK). Vítěz turnaje, čínští Royal Never Give Up z této sumy brali 38,5 %, tedy necelých 530 000 amerických dolarů.

Druhým turnajem na mezinárodní scéně a zároveň tím nejprestižnějším je Mistrovství světa, také nazýváno Worlds. To se koná již od roku 2011, tedy od první sezóny kompetitivního League of Legends. Prvního Mistrovství světa se účastnilo pouze osm týmů. Po třech týmech vyslal severoamerický a evropský region, jeden účastník pak přibyl na Singapur a poslední místo přibýlo týmu z Filipín.

Dnes je Worlds mnohem rozšířenější a účastní se jej 24 týmů z celého světa. Koná se po ukončení letního splitu. V kalendáři ho tak najdeme na v září a říjnu. Worlds samotné je rozděleno do dvou tří částí. První fáze se nazývá „play-in“ a účastní se jí týmy slabších regionů a týmy z třetích či čtvrtých míst nejsilnějších regionů. Play-in fáze obsahuje deset týmů, z těchto týmů se pak čtyři kvalifikují do hlavní fáze turnaje. Druhou fází turnaje je tedy „Main Stage“, která se skládá z šestnácti týmů rozdělených do čtyř skupin po čtyřech. Dva nejlepší postoupí do závěrečné fáze turnaje – vyřazovací části (angl. Knockout stage). Zde se potkávají už jen ti nejlepší z nejlepších a vítěz je korunován mistrem světa.

⁴² https://lol.fandom.com/wiki/Portal:Tournaments/International#Rift_Rivals [18.5.2021]

⁴³ <https://www.kurzy.cz/kurzy-men/historie/kveten-2018/> [18.5.2021]

Finančně se jedná o nejlépe dotovaný turnaj ve světě League of Legends. Poslední dva ročníky (2019 a 2020) si týmy mezi sebou rozdělily 2 225 000 amerických dolarů (necelých 52 milionů českých korun při kurzu 23,257⁴⁴)^{45 46}. Největší dotace v historii byla v roce 2018, kdy si účastníci se týmy rozdělily 6 450 000 amerických dolarů (v přepočtu přes 145 milionů českých korun při kurzu 22,485⁴⁷). To je přibližně stejná suma, jakou rozděljuje Ligová fotbalová asociace celkům hrající nejvyšší fotbalovou ligu. Tam se jedná o přibližně 153 milionů korun.⁴⁸

Posledním mezinárodním turnajem, který se koná je All-Star. Ten se koná vždy po sezóně a po dohrání Worlds. Nejedná se o kompetitivní turnaj. Hráči jsou zde voleni fanoušky z jednotlivých regionů a účastní se spíše vtipných herních módů než ostrých zápasů. Turnaj provází i soutěž 1v1 (jeden na jednoho).

⁴⁴ https://www.kurzy.cz/kurzy-men/kurzy.asp?A=H&rok_source=1&interval_typ=3&rok=2019&interval=10 [18.5.2021]

⁴⁵ https://lol.fandom.com/wiki/2019_Season_World_Championship [18.5.2021]

⁴⁶ https://lol.fandom.com/wiki/2020_Season_World_Championship [18.5.2021]

⁴⁷ https://www.kurzy.cz/kurzy-men/kurzy.asp?A=H&rok_source=1&interval_typ=3&rok=2018&interval=10 [18.5.2021]

⁴⁸ AUGUSTIN, Marek. *Za televizní práva 12 milionů, ze vstupného 285 milionů. ,Evropský rekord, 'kritizuje Tvrdík nepoměr.* [online] iRozhlas, Praha, 2019 [cit. 9.6.2021] dostupné z: https://www.irozhlas.cz/sport/fotbal/jaroslav-tvrdik-prijem-reklama-televize-tv-vysilaci-prava-twitter-dusan-svoboda_1912171845_mov

3 METODOLOGIE PRÁCE

3.1 Metodologie práce

Pro postup své práce jsem zvolil kvalitativní výzkum, analýzou komentování e-sportovních zápasů v League of Legends, komentovaných českými komentátory. Důvodem bylo zjistit jakým stylem se prezentuje komentování e-sportu, které dnes probíhá pouze přes internetové platformy a nespadá tak do televizní tvorby a není hlídána radou pro rozhlasová a televizní vysílání.

Hlavním nábojem mé práce je prozkoumání komentátorského jazyka ve světě e-sportu a přesněji tedy ve hře League of legends. Zjistit jak moc reálné či nereálné je porozumění tomuto sportu pro člověka, jenž tuto hru nikdy nezapnul. Kolik je schopen pochopit ze sledování a kolik je schopen pobrat ze samotného komentování či zda naopak je pro něj každá další věta ještě více matoucí. Chci se zaměřit na jazyk komentování a kolik nových slov je přineseno do českého jazyka skrze používání či překládání anglicismů.

Jako důležité považují objasnit, jak e-sport vlastně vznikl, jak se vyvinul a jakou podobu má dnes. Proto se zde pokusím objasnit vývoj, který předcházel fenoménu jménem e-sport tak jako ho dnes známe.

Také bude důležité osvětlit samotnou hru takovým způsobem, aby se z člověka, který o ní nikdy neslyšel a chtěl by se podívat stal divák. Divák, který po přečtení části, která hru popisuje byl schopen zapnout libovolný zápas a mohl se dívat a zároveň měl základní znalosti o tom, co se ve hře děje a na co se on sám koukám a dokázal se u sledování bavit, tak jako u jiných sportů. Je samozřejmostí, že znalosti získané četbou této kapitoly nebudou na takové úrovni, aby divák ihned vše pochopil, vzhledem k množství informací a možností, které hra League of Legends přináší se stává, že ani samotní hráči, kteří hru hrají léta neznají vše. Základní znalosti proto, aby si hru mohl užít a případně se u ní učit a sám mohl pozorovat co se děje bych však rád obsáhl.

Zároveň budu čerpat z rozhovorů vedených se samotnými komentátory se kterými se pokusím spojit a vést s nimi rozhovor na předem připravené otázky. Tyto otázky budou sloužit k jakémusi nahlédnutí za oponu komentování. Získat další rozměr o tom, jak pohlízejí na ono komentování samotní komentátoři. Zjistit jejich postupy a specifika, které znají jenom oni a nedají se nikde nastudovat nebo nakoukat. Proto bude i tato část pro mě velice důležitá jakožto studijní materiál díky, kterému se budu moci hlouběji

ponořit do jádra věci a proniknout za obrazovku toho dění co pozoruje a slyší divák samotný.

Nejdůležitější složkou je potom však samotné pozorování komentování. Tady jsem se rozhodl zúžit pozorovací skupinu na šestnáct zápasů. Toto množství by mělo odpovídat a pokrýt rozmanitost zápasů dostatečně, aby byl výsledek průkazný. Tyto zápasy by měly obsahovat všechny jazykové prvky, které se mohou při komentování objevit. Měl bych mít dostatek informací a pojmů k následnému rozboru.

3.1.1 Představení pozorovací skupiny

Jako svou pozorovací skupinu jsem si vybral závěrečný turnaj Hitpoint Masters 13. Jednalo se o závěrečný turnaj české ligy v polovině roku 2020. Původně jsem uvažoval o rozboru zápasů z Mistrovství světa. (celosvětově nazýváno jako Worlds). Chtěl zde i porovnávat, jak komentovali jednotlivé události komentátoři pro československé publikum a jak se naopak liší komentování oficiálního komentátorského týmu od samotného Riot Games.

Nakonec jsem od tohoto ustoupil z toho důvodu, že zatímco u nás je komentování stále bráno jako poloprofesionální či někdy i amatérská činnost. Oficiální komentátoři jsou profesionální. Komentováním se živí, je to jejich oficiální práce a mohou tomu tedy obětovat mnohem více času. Nepřišlo mi tak objektivní hodnotit a porovnávat někoho kdo má ve středu a čtvrtěk řízenou přípravu, poté teprve řízené komentování v týmu čítajícím (evropská LEC) devět členů.⁴⁹ Komentátoři v československých poměrech často přijíždí do studia až těsně před přenosem a někteří dokonce i bez jakékoliv přípravy.
50

Sledovací skupina tedy bude obsahovat čtyři zápasové série „BO5“ („BO5“ neboli best of 5, v češtině nejlepší z 5, je série hrána na tři vítězná utkání, často známá z jiných sportů jako hokej nebo basketbal. Taková série může obsahovat od tří do pěti zápasů). Jedná se dvě semifinále, zápas o třetí místo a finále celé soutěže. Celkově budu rozebírat patnáct jednotlivých zápasů. Jedná se o semifinále mezi týmy eSuba a Inside Games (čtyři zápasy) a poté druhé semifinále, kde se účastnily celky Team Sampi a Cyber Gaming. (také čtyři klání). Následně poté samozřejmě vyvrcholení, a to v podobě bitvě o třetí místo

⁴⁹ HENRY, Trevor. *Meet the onair talent for LEC 2021!* [online] LEC, 2021. [cit.15.5.2021] dostupné z: <https://lolesports.com/article/meet-the-onair-talent-for-lec-2021!/blt6d395e3ef455dded>

⁵⁰ Přílohy: 7.2.2 Rozhovor s Romanem Dufkem

mezi Team Sampi a Inside Games (tři utkání) a samozřejmě finále mezi eSubou a Cyber Gaming hrané na čtyři mapy.

Tento závěrečný turnaj československé ligy se tradičně koná ve Svitavách. Tamní Svitavská Fabrika je pomyslnou „mekou“ českého gamingu a konání finálových turnajů má zde tradici. První e-sportovní turnaj se zde konal již v roce 2014.⁵¹ Toto finále bylo bohužel, stejně jako většina akcí v roce 2020 ovlivněna koronavirovou situací ve světě a nemohla se tak uskutečnit offline (hráči jsou připojeni pomocí kabelů), ale konala se pouze online (hráči hrají z vlastních domovů či týmových kluboven). Všechny odkazy na tato utkání jsou k nalezení v přílohách.

3.2 Rozhovory s komentátory

Jak už jsem zmínil výše, rozhovory s komentátory jsem bral jako důležitou součást mého badání a podle toho jsem se taky snažil sestavit otázky. Nyní bych chtěl představit na co jsem se ptal v jednotlivých otázkách a jaký to mělo pro mě důvod.

Mou první otázkou bylo, jak se vlastně člověk dostane k samotnému komentování League of Legends. Co musí člověk podniknout, proto aby se mohl stát e-sportovým komentátorem. Jedinou mou znalostí v tomto ohledu byl rozhovor Petra „Xnapyho“ Jiráka z pořadu Mixxxer Show, který byl vysílán na stanici Óčko TV, kde rozhovor s ním vedl Milan Peroutka. V tomto rozhovoru odpověděl Petr Jirák takto: „... hele super hra, budu u ní trávit spoustu času, a potom když jsou najednou nějaký turnaje a člověka už to přestává bavit ta hra samotná a spíš už v tom hledá tu soutěživost. Ta hra už ho ničím novým nepřekvapí, už se tam nic moc nového neděje. Spíš je to už jen o tom, že chce být člověk lepší než ten druhý. No ale já jsem to v podstatě nedotáhl v tom herním slova smyslu tak daleko už jen z toho smyslu, že v moment, kdy Aleš (myšlen Aleš „Freeze“ Kněžínek, český hráč League of Legends, který byl ve studiu také a seděl vedle) začal cestovat po Evropě, začal hrát za první evropský celky, tak já jsem naopak dostal první nabídku v České republice něco komentovat, a to bylo na veletrhu ForGames. Úplně nějaký první pokus s League of Legends v Česku něco vymyslet. No a dostal jsem tam první peníze za svou práci takhle odvedenou, a tak jsem si řekl, hele ono to není zase

⁵¹ ŠILAR, Petr. *Nejlepší počítačovní hráči se sjeli do Svitav*. Svitavský deník. [online] Vltava-Labe Media, 2014 [cit.15.5.2021]. Dostupné z: https://svitavsky.denik.cz/zpravy_region/nejlepsi-pocitacovi-hraci-se-sjeli-do-svitav-20140701.html

až tak špatný, v Česku to zatím nikdo nedělá, nikdo se tomu nechce ani věnovat, všichni chtějí jenom hrát a já jsem si řekl, že se zkusím vydat tou druhou cestou.“⁵²

Další otázka směřovala na to, zda je potřeba aby komentátor byl stále aktivním hráče a sledoval nejnovější drobné změny, které se ve hře dějí. Následovala otázka, v čem spatřují největší komentování sportu a e-sportu. Zajímalo mě především jak vnímají rozdíly toho typu, že nemají možnost mít před sebou samotné hřiště a vidět to co zrovna vidět chtějí, ale mají před sebou pouze monitor a vidí tak tedy jen to co jim je ukázáno. Zajímalo mě také jaký mají na to pohled oni, a co by oni uvedli jako specifika, která by někdo nemusel čekat.

Mezi mé další otázky, kterými jsem se snažil přijít na to co komentování e-sportu obnáší patřily otázky jaká je příprava komentátora, jak dlouho taková příprava trvá. Dále jsem se ptal, jak získávají informace. Jestli bývají v kontaktu se samotnými hráči před zápasem či po něm. Zdali se případně s hráči znají osobně a jaké jsou vzájemné vztahy.

Dále jsem se pak ptal už na samotné komentování, zajímalo mě tedy zda mají nějaká nepsaná nebo i striktně daná pravidla co se neříká do vysílání nebo čemu se snaží vyhnout. Zmínil jsem, že nejsou svázání Radou pro rozhlasové a televizní vysílání, jestli toto berou jako svou výhodu, že si mohou dovolit více.

Následující otázka mířila na anglicismy používané ve hře. Originální jazykem League of Legends je angličtina a s tím souvisí všechny názvy postav, předmětů, schopností. Ty jsou však všechny přeloženy do češtiny, ne všichni však preferují český překlad a hru hrají v anglickém jazyce a s tím pak souvisí i všechny názvy. Spolu s tímto souvisí i nové výrazy, každá hra s sebou vždy přinese věci, které je pojmenovat a častokrát je složité je překládat.

Ptal jsem se i jaká je šance, že by League of Legends mohlo zaujmout někoho, kdo nikdy nehrál hru samotnou. Jaká je šance, že potom, co hru poprvé uvidí, zůstane divákem. Následovala otázka, jestli si myslí, že League of Legends patří výhradně na streamovací platformy nebo by spíše uvítali přechod na televizní obrazovky.

Na závěr rozhovorů jsem se ještě zeptal jako o ní vnímají samotnou popularitu samotné hry a jak by se podle nich mohl pro gaming v České republice posunout vpřed. Poslední otázka pak byla spíše má osobní a to, zda si myslí, že e-sport patří na Olympijské hry.

⁵² Freeze a Xnapy v Mixxxer show!. Mixxxer Show, TV Óčko. 29.11.2016. [cit.17.5.2021]Záznam dostupný online z: <https://www.youtube.com/watch?v=bY5nMc5FtG0&t=9:05-10:09>

3.2.1 Komentátoři

Pro potřeby ulehčení popisování jednotlivých situací si dovolím v rychlosti představit komentátory, kteří komentují zápasy, jenž jsem rozebíral. Petr „Xnapy“ Jiráček je nejzkušenější českých League of Legends komentátor. Komentuje už od prvního Hitpoint Masters, tedy od roku 2014. Dále ho budu nazývat jako „Xnapy“ či iniciály PJ. Jeho kolegou je Roman Dufek. Ten komentuje League of Legends od léta 2017. Dříve vystupoval pod přezdívkou „VaryMay“, té se ale následně zřekl a rozhodl se jít proti e-sport trendu a používá jen své jméno a Příjmení. Budu o něm mluvit tedy jako o Romanovi či RD.

V českém komentovaném přenosu dále registrujeme ještě Jana „Kangae“ Sekaninu a Tomáše „Mortsche“ Anděla. Všechny tyto komentátory jsem se pro účely bakalářské práce pokusil oslovit, aby mi podali svůj nadhled. Rozhovory s nimi vedené lze nalézt v přílohách.

4 PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části mé práce budu rozebírat samotné komentování League of Legends. Budu zde vycházet z faktů a poznatků získaných empirickým výzkumem sledovaného celku, v mém případě závěrečného turnaje české e-sportovní ligy Hitpoint Masters 13. Těchto patnáct vybraných zápasů jsem zhlédl několikrát a pokaždé si dělal poznámky, které jsem následně dal dohromady a nyní se je hodlám publikovat.

Vystupování a působení komentátorů budu hodnotit podle desatera komentátora, jak ho sepsal Hladký (viz. 2.2). Poté se zaměřím na jednotlivé aspekty rozdílnosti, tedy na specifika, které sebou e-sport přináší. Zde jsem čerpal, jak ze svých znalostí získaných během let, kdy jsem jako aktivní fanoušek viděl nespočet televizních přenosů z ostatních sportů, a to fotbalu, hokeje, basketbalu, florbalu, atletiky, cyklistiky, motorsportu a mnoha dalších nejenom v jazyce českém, ale mnohdy také v jazyce anglickém, tak také z rozhovorů se samotnými komentátory. Každý sportovní fanoušek, jenž poprvé uslyší přenos z e-sportu, a právě například z League of Legends bude jistě také pro sebe srovnávat a porovnávat onen přenos. Proto cítím za důležité některá specifika vysvětlit a popsat je.

Následně zhodnotím a stručně představím strukturu vysílání. Poté se budu věnovat jazykové stránce komentování a tomu, jaký jazyk komentátoři používají, protože vystupování a samotný jazyk především nakonec určuje výsledný dopad toho, jak ono komentování na diváka působí. Na závěr své praktické části bych se chtěl zaměřit i na postřehy a poznatky z rozhovorů, které mě překvapily a připadají mi natolik zajímavé abych je zde zmínil.

4.1 Podmínky a vyhlídky e-sportu

4.1.1 Budoucnost světového e-sportu

E-sport je specifická disciplína. Stále bojuje o své místo ve světě sportu. Největší devízou e-sportu je škatulkování. Každý fanoušek e-sportu se již setkal s fanoušky fotbalovými či hokejovými, kteří mu jistojistě tvrdily, že e-sport není sport, že není nic sportovního na tom, že někdo sedí za počítačem a hraje na něm hry.

Nejjednodušší cestou, jak legitimizovat e-sport se zdá být cesta skrze Olympiádu. Zde, ale naráží e-sport na problém, na který poukázal předseda mezinárodního olympijského výboru Thomas Bach. Ten uvedl, že by rád viděl e-sport na olympijských hrách, bohužel se ale „nemůže jednat o hry propagující násilí či diskriminaci.“ Později svůj výrok upřesnil, že na mysli má hry, které vedou statistiku smrtí a jedná se tak o *zabijácké* hry, jako reakci na to, že on sám je olympijským medailistou v šermu a na olympijských hrách máme stále násilné sporty jako například box či zápas řecko-římský.⁵³

Pod dlouhým vyjednáváním nakonec přece jen uvidíme Doprovodný program v podobě e-sportu na odložených olympijských hrách v Tokiu v roce 2021. Bude se jednat o pět soutěží, které se budou konat ještě před začátkem samotných olympijských her jako „Olympic Virtual Series“. Soutěžit se bude v motorsportu, baseballu, veslování, cyklistice a plachtění. Zatím stále není známo, zda budou za tyto soutěže udílené medaile.⁵⁴ Nadějí pro e-sport jsou pak další olympijské hry, které se budou konat v roce 2024 v Paříži ve Francii, kde je mezinárodní olympijská federace otevřena novému jednání a vidí e-sport jako způsob, jak dostat olympiádu k mladší generaci a získat jejich zájem.⁵⁵

4.1.2 Budoucnost českého League of Legends

České League of Legends v posledních letech urazilo velký kus cesty. Největším pokrokem bylo zařazení české Hitpoint Masters Ligy na seznam lig Riot Games. Od tohoto momentu se stala oficiální soutěží československé scény. Každý split tak nyní můžeme sledovat dva nejlepší celky bojovat v evropském turnaji Masters. Dalším krokem pro české League of Legends tak může být třeba přesunutí finálového turnaje ze Svitavské Fabriky do většího, jak o tom ostatně mluví v rozhovoru Roman Dufek.⁵⁶ Není tak vyloučeno, že se v blízké době můžeme i v České republice dočkat finále ligy třeba v hokejové aréně.

⁵³ WADE, Stephen.

Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed. [online]. AP News, 2018 [cit. 14.6.2021] Dostupné z: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>

⁵⁴ BIELER, Des. IOC announces inaugural slate of Olympic-licensed esports events. [online] Washington post, 2021. [cit. 14.6.2021] dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/04/22/ioc-olympics-esports/>

⁵⁵ https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics

⁵⁶ Přílohy: 7.2.2 Rozhovor s Romanem Dufkem

4.2 Specifika komentování e-sportu

Mluvíme-li o e-sportu, mluvíme o elektronickém sportu. Tedy o něčem, co by nebylo možno provozovat bez celosvětového vývoje, který jde kupředu každým rokem. Právě tento posun umožnil nové formy zábavy. Elektronické hry nejdříve vznikaly v podobě arkád. Postupem časem se však vyvíjely a dnes ve vyspělém světě téměř nenajdeme člověka, který by s elektronickými či počítačovými hrami neměl vlastní zkušenost. Ještě menší procento pak bude těch, kteří o nich nikdy neslyšeli.

Velkou devízou e-sportu je co vše k němu potřebujeme. Nejedná se o levný sport, hráči dnes mají prvotřídní herní křesla, a především pak herní setupy v hodnotách desetitisíců korun. Pokud si vezmeme League of Legends, tak těchto setupů musí být v sále nachystáno deset (pro každého hráče jeden) a nějaké náhradní díly v případě poruchy či poškození. U turnajů typu Fortnite se pak toto číslo šplhá až k hodnotě sto setupů (ve Fortnite soutěží sto hráčů proti sobě).

Potom je tu ale stále ještě elektřina. Bez elektřiny si hru ani nezpustíte, natož zahrajete. K fotbalu stačí mít balón, vytvořit si třeba i provizorní branky a můžete jít hrát. U e-sportu toto neplatí, vše se totiž děje ve virtuálním světě, kde se člověk nevyskytuje. Vše je tedy na bázi jedniček a nul pohybujících se ve zdrojovém kódu hry.

4.2.1 Základní specifika

Asi největším rozdílem, který odlišuje e-sport od ostatních sportů je ten, že probíhá ve virtuálním světě, který nemá vliv na okolí. Co se komentování týče, tak komentátor se musí spoléhat čistě na obrazovku, kterou má před sebou. Nemůže vykouknout z komentátorského stanoviště a podívat co se děje mimo obrazovky, tak jako například fotbalový či hokejový komentátor. Pokud mu tak tzv. „selže technika“, zůstává komentátor úplně slepý a netuší co se děje a nemůže ani jinak zjistit co se zrovna odehrává. Jako příklad může posloužit moment ze třetího finále a chvilková chyba grafiky. Někdy se také stane, že komentátoři sami poprosí fanoušky o to, aby jim případně napsali, pokud by něco nefungovalo správně, jako třeba PJ: „...uděláme maximum pro to, abychom tu kvalitu vyladili a zlepšili, takže pokud vám připadá, že je něco potichu nebo něco nefunguje úplně správně. ...“⁵⁷

⁵⁷ Přílohy: 7.1.1 Semifinále 1, 1. zápas. 8:25-8:43.

Příklad této situace lze vidět v druhém zápase finále. Na obrazovce vyběhne titulek „Robocop is godlike“ (Robocop je boží) a k tomu se zobrazí grafika, že Robocop, tedy hráč eSuby zabil hráče Cyber Gaming. Kamera však snímala jiné šampiony a ani moderátoři nyní neví co se stalo. Mluvený projev PJ pak vypadá takto: „eeee, co? Něco se stalo. Jo, Wondro (hráč CyberGaming) zemřel.“ Spolukomentátor RD poté jen konstatuje: „Jo, Wondro zemřel na toplane.“⁵⁸ Následně se věnují tomu, co se děje přímo na obrazovce a komentují to, co vidí. Výhodou e-sport přenosu však je, že i to co nebylo prvně kamerami zabráno, se dá dohledat a v opakovaném záběru pustit. Pokud ve fotbale či v hokeji kameramani nezaberou daný moment, který se odehrál mimo dané dění, může se stát, že divák se nikdy nedozví, co se přesně stalo. Toto v e-sportu neplatí, a proto jakmile je to možné, je spuštěn opakovaný záběr momentu. Tento moment v našem příkladu nastává o minutu později, kdy se režie vrátí k momentu a promítne ho v přenosu.⁵⁹

Důležitá věc, kterou dle komentátorů samotných ční League of Legends nad ostatní je délka zápasu. Zmiňuje to v rozhovoru Roman Dufek. Jeho slovy: „League of Legends je výrazně kratší a akčnější než třeba fotbal.“ Zápas ve většině případů trvá kolem 30 minut. S pick & ban fází poté kolem tři čtvrtě hodiny, tu ovšem, pokud člověk nepožaduje za nutné, sledovat nemusí. Porovnáme-li tedy 30 minut u League of Legends a 90 minut u fotbalu, dostane akčnější a živější produkt, který více cílí na dnešní společnost, která mívá často problém s udržení pozornosti.

Na akčnost navazuje i další bod, díky kterému je komentování League of Legends specifické a to, že má jasně vymezené fáze a jejich přechody. „Hra League of Legends se vyvíjí jako příběh, early game – laning fáze, mid game – snaha získat objektivy, late game – snaha zničit nexus za každou cenu a ukončit zápas.“⁶⁰

Dalším bodem je kontakt s diváky. Při sledování zápasů hokeje nebo fotbalu se můžeme setkat s tím, že moderátor studia osloví diváky. To se většinou děje při zápasovém studiu v momentu, kdy se utkání buďto ještě nehraje, nebo má zrovna pauzu. Obvykle se pak jedná o nějakou ze soutěží, kde mohou diváci vyhrát. Komentátor pak diváky oslovuje výhradně při pozdravu a rozloučení.

⁵⁸ Přílohy: 7.1.4 Finále, 2. zápas. 30:59-31:09

⁵⁹ Přílohy: 7.1.4 Finále, 2. zápas. 31:54-32:08

⁶⁰ Přílohy: 7.2.2 Rozhovor s Romanem Dufkem

Pozdravu a rozloučení se dočkáme i při zápasech e-sportu. Stejně jako celé komentování ovšem není zdaleka tak formální jako můžeme vidět např. v české televizi. Můžeme potom tedy slyšet: „Vážení přátelé a kamarádi. My vás vítáme zpět při závěrečném pokračování...“⁶¹ nebo: „ještě jednou krásné odpoledne přátelé a kamarádi přeju vám všem.“⁶²

Kromě těchto úvodních kontaktů je zde však mnohem větší provázanost a komunikace s publikem. Vše pramení z fungování samotné platformy Twitch.tv. Ta vedle samotného přenosu hned vedle možnost chatu pro sledující fanoušky. Kdokoli, kdo tedy sleduje přenos, může napsat zprávu, a to už buďto k zápasu či moderátorům. Pokud se nevyskytuje v chatu zpráv přehnaně moc, může si komentátor něco přečíst a následně použít informaci, kterou takto získal od fanouška. Toto lze zpozorovat třeba zde. PJ: „online broadcast má velkou výhodu toho, že si můžu všimnout chatu, který dobře upozorňuje na build, kterým se vydává Wondro (hráč Cyber Gaming).“⁶³ Následuje potom samotné rozebrání onoho buildu oběma komentátory a shrnutí výhod a nevýhod. Tento moment je zlomový, protože si komentátoři začínají všimnout buildu jakým se Wondro se svým Vladimírem (šampion) vydal. Právě tento nestandardní build je jeden z hlavních důvodů vítězství Cyber Gaming v zápase.

Dalším typem kontaktu s fanoušky jsou ankety. Ankety běží vždy v twitch chatu vedle zápasu a každý přihlášený divák může hlasovat. Výsledky poté jsou zobrazeny na obrazovce. Upozornění na probíhající anketu můžeme vidět téměř v každém zápase. RD: „...vám určitě už běží anketa v chatu, takže hlasujte o to, kdo je váš favorit na vítěze.“ Doplněn PJ: „Hlasujte ať víme, komu fandíte, hlasujte ať víme, kdo tady drží...Nebo s kým drží basu fanoušci.“⁶⁴ Další příklad, PJ: „...a nezapomeňte, myslím, že někdy teď, zhruba, by se v twitch chatu měla pomalinku spouštět anketa.“⁶⁵

Později v zápase se objeví výsledky ankety a komentátoři na to opět reagují a opět tak dochází ke komunikaci s publikem. Někdy ne zcela profesionálně přečtou pouze výsledek ankety, ale doprovodí ho i nějakým přidaným aspektem jako v prvním finále, kdy se objevily výsledky ankety. Ta dopadla eSuba 34 % vs 66 % Cyber Gaming. eSuba má v česku neotřesitelnou pozici nejlepšího týmu a od roku 2017 prohrála ligu pouze

⁶¹ Přílohy: 7.1.3 Zápas o 3. místo, 1, zápas. 0:00-0:04

⁶² Přílohy: 7.1.4 Finále, 1. zápas. 0:00-0:05

⁶³ Přílohy: 7.1.4 Finále, 1. zápas. 21:45-21:54

⁶⁴ Přílohy: 7.1.4 Finále, 1. zápas. 9:14-9:41

⁶⁵ Přílohy: 7.1.1 Semifinále 1, 1. zápas. 8:45-8:52

jedinkrát, vyhrála ji tedy v osmi z devíti případu.⁶⁶ Komentátoři proto reagují následovně. RD: „hohohoho (smích)“ a PJ: „oh my god“ (ó můj bože).⁶⁷ Následně se anketě již nevěnují, protože přichází akce, z reakcí, ale lze vyčíst, co myslí.

Produkce přímého přenosu někdy baví diváky. Celé vysílání má sloužit jako zábava a fanoušek by se měl především bavit. Někdy se tak může objevit i vtipná anketa typu „Máte hlad?“ na kterou zareagují oba komentátoři po svém, nejdříve PJ: „nejlepší anketa všech dob“, poté i RD: „já tedy se připojuji do skupiny, která má hlad.“⁶⁸

Důležitou kapitolou komentování je pak používání cizích, převážně pak anglických výrazů. League of Legends, ale nejenom to, i ostatní e-sporty k nám přicházejí ze zahraničí. Většina her pak neoplývá při vydání češtinou, u populárnějších her je pak někdy následně dodána, ale některé hry se českého překladu ani nikdy nedočkají. I proto můžeme sledovat příliv anglických výrazů, jejich používání či následného počestění výrazů, kdy se anglická slovesa začínají časovat dle pravidel českého jazyka a vznikají tak slova se zcela novým významem nebo slovům která v českém jazyce neexistovala, například sloveso kajtovat.

Tohoto jevu si lze všimnout v průběhu celého komentování. PJ: „No ale má tam tu explosive blumu, díky ní zvládne utéct do bezpečí...“⁶⁹ nebo třeba tady při komentování teamfightu v podání PJ: „...Deny (hráč) tam stále stojí, najednou je ale vyzoněnej Proker (hráč), který nemá moc many. Random (hráč), ale nemá moc životů a použil účko (ultimátní schopnost) i flash (schopnost). Nemá vůbec nic. Ale Lylajn (hráč) jde vpřed, dopředu Quickness (název schopnosti v angličtině), jsou vyzoněni, dobrej snare /snér/ (v překladu past). Sleduj Wondra! (hráč) Bude mít ten Power Transfusion (schopnost Wondrova šampiona). Snaží se najít nějaký target (v překladu cíl), ale nemá flash. Tights of blood (schopnost Wondrova šampiona), nějaký heal (schopnost se léčit), dostává stun (znehynění). Zbytek CG (Cyber Gaming) je za něma. Malej slow? (zpomalení) Není tam vůbec! Tights of blood nebyly dokáštěny (z angl. to cast – vyslat), PiOk (hráč) nadbíhá bonusovej movement speed (rychlost pohybu), další snare, ale Wondro to stahuje zpátky. Esuba dává recall (stahují se) a CG jdou grupnout (utvořit skupinu) na midlane alespoň pro věž.“⁷⁰ Celá tato pasáž trvá 28 vteřin. Během tohoto času použil PJ při komentování 97 slov. Deset slov jsou názvy týmů či hráčů, ze zbylých 87 slov pak 26 výrazů jsou

⁶⁶ <https://hitpoint.cz/historie/> [16.6.2021]

⁶⁷ Přílohy: 7.1.4. Finále, 1. zápas. 29:55-29:59

⁶⁸ Přílohy: 7.1.4. Finále, 3. zápas. 26:18-26:32

⁶⁹ Přílohy: 7.1.4. Finále, 1. zápas. 15:22-15:26

⁷⁰ Přílohy: 7.1.4. Finále, 1. zápas. 37:40-38:08

buďto anglická slovíčka či slova přejatá do češtiny a počestěná, která nemají svůj původ a historii v českém jazyce. Vychází tedy, že v tomto čtvrtminutovém teamfightu bylo minimálně každé čtvrté slovo, které nemá kořeny v českém jazyce.

4.2.2 Ostatní specifika

Další specifika již nejsou tak význačná, ovšem stojí za zmínění. Komentátorské dvojice či trojice při komentování League of Legends nejsou rozděleny na komentátora a experta. Tento systém praktikuje hojně například česká televize, kde je tento způsob komentování zaběhlý. I v České republice však začínáme vídat, že při přenosu není místo experta obsazené, ten je usazen do studia. Takovýto systém lze pozorovat například u komentování fotbalu na O2 TV či hokeje nebo basketbalu na stanicích Nova Sport.

V League of Legends tedy bývají komentátoři na stejné úrovni. Působí jako komentátoři i jako experti. Jejich znalost hry musí být na vysoké úrovni, musejí znát každou schopnost každého šampiona a umět ji pojmenovat, také znát předměty a vědět, jak je lze složit. Případ, kdy se komentátor přepne do role experta můžeme vidět například zde, PJ: „Problém Nashor Toothu (předmět). Normálně by sis řekl 'páni, vždyť to dává cooldowny (zkrácení přebíjecích dob schopností) a AP (Ability power – magické poškození), to je přesně to, co Vlad (Vladimir – šampion) potřebuje. Jo, ale platíš za tak obrovskou porci attack speedu (rychlost útoků), že vyhazuješ hrozně moc peněz dopovětrí, který jako Vlad v teamfightu nevyužiješ. Na lince? Možná, poukování (menší poškození v pravidelných intervalech, z angl. *poke*-strkat) Robocopa (hráč) na lince přes basic attacky může být otravný.“⁷¹

Kromě komentátorů jsou důležitou součástí týmů i observeři. Observer může být jeden, ale většinou jich je více. Jsou to jacísi kameramani e-sportu. To oni rozhodují, koho zrovna budeme vidět na obrazovce, na koho přiblíží pohled. Musí sledovat celou mapu a přepínat obraz přesně tam, kde se děje něco zajímavého.

Z tohoto pramení i jisté výhody. Tyto popisuje v rozhovoru Roman Dufek.⁷² Ten popisuje, že bere jako výhodu, že komentuje League of Legends a ne hokej, protože může požádat observery aby mu ukázali co chce vidět. Může se tak přesně podívat, který hráč má kolik zlatáků či jak je zrovna na tom v jakémkoliv ohledu. Jak říká: „Komentátoři v

⁷¹ Přílohy: 7.1.4. Finále, 1. zápas. 26:03-26:20

⁷² Přílohy: 7.2.1 Rozhovor s Romanem Dufkem

hokeji se nemůžou v reálném čase podívat, jak je kdo unavenej.“ V reálném vysílání to pak můžeme vidět zde, RD: „Ještě jednou vlastně, kontrolní součet, jak to vypadá, jestli nám ukážou kluci goldy, jak to je? (ihned naskočí tabulka) Aaa, díky, díky.“⁷³

V League of Legends nenajdeme pravidla a rozhodčí. Alespoň ne v takové formě, jaké známe například z fotbalu či hokeje. Rozhodčích si normální divák nemusí nikdy všimnout, tedy za předpokladu, že vše funguje. To se, ale ne vždy děje, stane-li se ve hře chyba, následuje pauza. V ideálním případě by měli komentátoři dostat informaci od produkce co je přesně za problém a sdělit jej divákům, jako třeba tady RD: „Ták, Lachtan (hráč) lagy. To samozřejmě jsme viděli i na announceru, že se nám tam nějak odpojil, takže klasicky si chvíli vydechneme.“ PJ: „Zasekanej Lachtan.“⁷⁴

Pravidel je v League of Legends opravdu pomálu, a proto je důležité, aby je komentátor znal všechny a mohl je tak přetlumočit divákům, kteří je ve většině případů neznají. Příklad může být čtvrtý semifinálový zápas mezi Inside Games a eSubou, kde byl celku Inside Games odebrána možnost jednoho banu. PJ poté vysvětluje co hráči provedli, jak pravidlo funguje, jaké jsou následky a vše pojmenuje.⁷⁵

4.3 Jazykové prostředky použité při komentování

Jelikož k nám League of Legends přišlo ze zahraničí a český jazyk byl přidán až dodatečně, spousta lidí kolem tohoto fenoménu si zažila a zvykla na hru v anglickém jazyce, a i po přeložení do češtiny zůstala věrná originální verzi hry. Tento fakt se promítl i do jazyka komentování a způsobu, jakým komentátoři používají český a anglický jazyk simultánně vedle sebe. Při komentování League of Legends se zkrátka ani nedá vyhnout cizím slovům, anglicismům či anglickým slovům a zejména pak slovesům, které komentátoři skloňují a časují dle českých pravidel. Komentátoři pak předpokládají, že divák zná výrazy, které používají. V přenosu nevysvětlují jednotlivé výrazy, ale spíše popisují herní strategie. Komentování je cíleno na skupinu lidí, které hra baví, znají ji a

⁷³ Přílohy: 7.1.1 Semifinále 1, 1. zápas. 21:10-21:20

⁷⁴ Přílohy: 7.1.2 Semifinále 2, 3. zápas. 25:05-25:20

⁷⁵ Přílohy: 7.1.2 Semifinále 2, 4. zápas. 2:30-3:50

vyznají se. Toto také popsal v rozhovoru Jan Sekanina.⁷⁶ Zároveň pak také popisuje, proč se toto neděje.

V League of Legends tak často narazíme na věty, které jsou zakončeny cizím slovem. RD: „V momentě, kdy tam byla picknutá Leona (šampion) a ne support, který umí nějak extra *peelovat*. Tak... Jako třeba Thresh (šampion), který by mohl hodit lanternu přes *pillar*.“⁷⁷ Tady můžeme vidět dva příklady použití tohoto způsobu za sebou. V první větě použil počestěnou verzi anglického slovesa *peel*. Problém s některými slovy a pojmy v League of Legends je ten, že nemají český překlad. Peel znamená „Peeling is when you do everything you can to protect your vulnerable allied carries.“ Podle webu Mobalytics.gg, který se specializuje na vyučování League of Legends. Ve volném překladu tedy schopnost udělat vše proto, aby hráč ochránil jiného hráče, který je důležitější a má více poškození. Použití anglického slovesa s českým časováním je tak jednodušší a plynulejší pro komentování. Druhá věta pak končí slovem *pillar* – v překladu pilíř nebo sloup. Zde se musíme podívat na historii a ono zmiňované pozdější vydání českého jazyka. Jedná se o schopnost „Sloup ledu“ šampiona Trundla. Ten byl vydán při první várce rozšíření v roce 2010⁷⁸, zatímco čeština byla do hry přidána až v roce 2014.⁷⁹ Čeští hráči měli tuto schopnost tedy po dlouho dobu dostupnou pouze v anglickém jazyce a jelikož je to jedna z ikonických schopností spojení „Trundlův pillar (pilar)“ je něco co se dá slyšet velice často.

Já osobně jsem si chtěl udělat malý průzkum základního slova pro označení smrti z pohledu útočníka. Zúžil jsem oblast zkoumání na (čtyři) finálové zápasy a značil si kolikrát zazněl oficiální český termín „zářez“ a anglický pojem „kill“, k tomu jsem značil i pojmy „zabití“ a „úmrtí“. Vše jsem sepsal do tabulky, která je přiložena v přílohách. Podle očekávání je používanější anglický termín *kill*, který byl v průběhu čtyř zápasů dohromady použit 55x, zatímco český termín *zářez* nezazněl ani jednou. Na tomto lze dokázat, jak automaticky se anglické výrazy začleňují do komentátorské mluvy. Vzhledem k cílové skupině by však tento jev neměl činit velký problém.

4.3.1 Vystupování a působení komentátorů

⁷⁶ LUKAS IV, *Filozofovator by Kangae*. [online]. Dostupné na Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=db1_JOVF5tQ. 24:05-24:40

⁷⁷ Přílohy: 7.1.4 Finále, 2. zápas. 28:23-28:34

⁷⁸ https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/List_of_champions [12.6.2021]

⁷⁹ <https://tryhard.cz/clanek/cestina-v-league-of-legends-navod/1152> [12.6.2021]

Nyní bych se chtěl zaměřit na chování samotných komentování a jejich vystupování. Shrnout tak, jakým stylem je přenos veden, co můžeme od něj očekávat a co naopak ne. Důležité je si hned ze začátku uvědomit na koho míří přenos. Ten je určen převážně publiku od 10-40 let, a především se počítá s výraznou mužskou převahou v publiku. Tomu je upraven celkový projev, který není tak formální, jak může být zvyklý divák sledující hokej či fotbal. Leckdy jsou pak na hranici toho, co si kdo může či nemůže dovolit. PJ: „Živě z Brna, toho města bez metra, se hlásí Roman a Petr, zdravíme ještě jednou Ondru do Svitav.“⁸⁰ Věta, která kdyby byla vyřčena v celostátní televizi, tak by mohla napáchat spoustu škody. Zde je ale potřeba vzít v potaz odlehčenou atmosféru přenosu, kdy je vše bráno především jako forma zábavy a vtipy tohoto typu nikoho neurazí. Divák, který kouká pravidelně navíc bere vše s rezervou, neboť ví, že oba komentátoři pochází z Brna.

Nyní už ale k samotnému hodnocení podle Hladkého desatera.⁸¹ Prvním Hladkého kritériem je všeobecný kulturní i politický přehled. Ve světě e-sportu, a především pak ve světě profesionálního gamingu se většina komentátorů snaží politice vyhybat. Spousta lidí poslední dobou stále více omývá slovní spojení „politika do sportu nepatří“ a stejně tak je tomu i ve světě e-sportu. Co se kulturního přehledu týče, tak je zase mířen na cílové publikum. E-sport je vysílán pro mladé lidi a neobstály by tak aktualizace, které by měly, co dočinění s filmy ze šedesátých let, protože by byla velká pravděpodobnost, že je nikdo z publika neviděl. Je tak třeba si pomoc něčím, co bude publikum znát. Xnapy si třeba v tomto příkladu vypůjčil slova z úvodní písně dětského seriálu Pan Dubínek (britský seriál z roku 1995), u kterého je velká pravděpodobnost, že ho publikum bude znát z dětských let, a lehce je pozměnil. Originální verze tedy zní „...jestli máš bolení či v botě kamínek, tak víš, že ti pomůže jen Dubínek“ a PJ při komentování řekl: „no, jak říká staré čínské přísloví: Když máš trápení a enemy (soupeř) bot lane je fed, tak víš, že ti pomůže jen top lane Sett.“⁸² RD se jako reakci zasmál a následně bylo vše vysvětleno i pro ty, co by byli neznalí a naprosto se ztratili. Taky je tu použitá nadsázka v podobě „čínského přísloví“. Takové aktualizace a slovní obraty má Xnapy rád a snaží se je často používat a udělat tak vysílání zajímavější a zároveň i zábavnější.

⁸⁰ Přílohy: 7.1.1 Semifinále 1, 1. zápas. 0:00-0:06

⁸¹ HLADKÝ, Miroslav. *Žurnalistika v televizi*. Praha: Novinář, 1986. s. 178

⁸² Přílohy: 7.1.2 Semifinále 2, 2. zápas. 18:02-18:12

Druhým bodem je znalost oboru. Zde lze říci, že všichni komentátoři oplývají znalostmi, které jsou potřebné ke komentování, dokonce je i převyšují. Průměrný hráč, který by si pustil přímý přenos se dozví během jednoho zápasu spoustu užitečných věcí. Komentátoři jsou ve hře zběhlí a dokáží tak sledovat a vycítit co je třeba vysvětlit, a navíc poukázat na momenty ve hře, kterých by si obyčejný divák nemusel všimnout.

Objektivita a subjektivita je dalším důležitou součástí vysílání. Komentátoři při komentování české ligy dokáží dobře korigovat své emoce a chválit či kárat hráče za prováděné akce stejnou měrou. Ani v jednom zápase jsem neslyšel něco, co by naznačovalo nadřzování jednomu z týmů. Komentátoři si chtějí především hru užívat a neřeší od kterého týmu akce přichází.

Kde by se nejspíš dalo na projevu komentátorů zapracovat je v oblasti kultivovanosti projevu. Přece jen někdy padnou výrazy, které by neměly zaznít ani v internetovém vysílání. Pokud by se League of Legends dostalo někdy na televizní obrazovky museli by se komentátoři více hlídat. Museli by si uvědomit, že jsou v přímém přenosu a vyvarovat se tak úletům jako třeba v tomto případě, PJ: „Přátele a kamarádi, nažhavte mikrovlnky, mrdněte tam -- hod'te tam – (chytá si hlavu do dlaní) ... (v pozadí zní smích RD) hod'te tam popcorn...“⁸³ je to sice i ojedinělý případ ve sledované jednotce, ale ani tak by se to stávat nemělo.

Improvizační schopnosti jsou důležité ve všech sportech a měla by to být základní vlastnost komentátora. U League of Legends je toto znásobené tím, že musí být připraven na to, že v případě poruchy nebo problému ve hře musí být schopen vyplnit čas. A to především tedy analýzou dosavadního průběhu zápasu nebo případně nastínění toho jakým směrem se může zápas dále ubírat, co můžeme očekávat.

Posuneme-li se v Hladkého desateru dále narazíme na bod zahrnující schopnost šikovných slovních obrátů, dokonalé znalosti rodného jazyka pro širokou základnu slovní zásoby, a především pak bohatý slovník. Komentování e-sportu se lehce vymyká tomuto bodu. Důležitější je znát výborně hru a všechny taktiky a možnosti, které mohou nastat. Příkladem zde mohou být aktualizace Petra Jiráka, který se o ně často pokouší. Někdy se povedou, někdy ne a někdy balancují na hraně jako třeba v tomto případě: „Líbí se mi, že CG (název týmu) vždycky, když jim někdo ustřelí ... já nevím ... nohu, tak voni jdou a uříznou mu ruku.“⁸⁴ Z této citaci také můžeme vidět i slyšet nešvar Xnapyho, a to, že

⁸³ Přílohy: 7.1.2 Semifinále 2, 1. zápas. 1:05-1:14

⁸⁴ Přílohy: 7.1.4 Finále, 3. zápas. 28:08-28:17

jeho čeština není spisovná. Často používá dobře známé „v“ na začátku slov začínajících na „o“, tento jev lze sledovat napříč všemi zápasy.

Čím to ale vše vyvažuje a získává si naopak diváka na svou stranu jsou další dvě kritéria. Příjemný hlas a důvěryhodnost osobnosti. Každý, kdo slyšel o League of Legends v českém prostředí a slyšel alespoň část komentovaného zápasu nejspíše pozná jeho hlas. Petr Jirák komentuje už od roku 2014 a za tu dobu se vypracoval ve velmi dobrého komentátora, který se výborně poslouchá. I člověk, který nemá absolutně podvědomí o hře, či nemá ani chuť se dívat se je schopen nakonec zaposlouchat do jeho komentování (odzkoušeno na vlastní rodině). Jeho hlas je poutavý a jeho energie dokáže dostat maximum i z nepříliš akční hry. Komentování teamfightů v jeho podání, kdy chrlí ze sebe jedno slovo za druhým v ohromné rychlosti, ale přesně na takové úrovni, aby nezačal komolit slova a stále mu bylo rozumět je výborné a přesvědčuje o tom i několikrát během jediné hry.

Poslední dvě kritéria jsou podřízení se obrazu a umění mlčet v pravý čas. Podřízení se obrazu je při komentování e-sportu zkrátka nutností. Vzhledem k tomu, že komentátor nemá jiný způsob, jak vidět vše důležité, musí se tedy vždy věnovat tomu co vidí před sebou na obrazovce. Osvojit si umění mlčet, je strašně složitá věc pro komentátory akční hry typu League of Legends. Přece jen i oni jsou ale schopni si vychutnat nádherné okamžiky, které hráči předvádí. Většinou se tak děje při opakovaném záběru, jako třeba v momentu prvního finále, kdy naběhne opakovaný záběr toho jak si Proker (hráč Cyber Gaming) pohlál se čtyřmi soupeři.⁸⁵

4.3.2 Specifická terminologie pro League of Legends

Ze všeho nejdříve bych však rád začal jakýmsi seznamem pojmů, se kterým se můžeme při poslechu (při komentování) League of Legends potkat. Tento seznam jsem nazval slovníček League of Legends a zahrnuje pojmy, které jsem si postupně při poslechu komentátorů značil a mohly by znít někomu, kdo je nikdy neslyšel jako nesmysly. K tomuto jsem přistoupil také proto, abych nemusel při citování moderátorů vždy osvětlovat co dané pojmy znamenají. U pojmů, u kterých by to mohlo být důležité uvedu i jejich anglický překlad. U těchto pojmů totiž komentátoři použili i jejich anglický název či ho počeštili.

⁸⁵ Přílohy: 7.1.4 Finále, 1. zápas. 24:08-24:13

Takových pojmů je ve světě League of Legends spousta, proto jsem se rozhodl je zařadit do kategorií podle toho, zda patří k jádru hry a jsou tedy součástí například samotné mapy. Další skupinou jsou pojmy přidružené k mechanismu hry a k tomu, jak samotná hra funguje. Poslední skupinou jsou potom nově vzniklá slovesa či slova která nabyla nového významu, který jim e-sportovní komunita přiřadila. Všechny pojmy jsou v jednotlivých skupinách seřazeny abecedně.

Součástí hry, která je sice velice důležitá pro hru i komentování, ale v tomto bodu se jí věnovat nebudu jsou názvy šampionů, jejich schopností a názvy předmětů. Pokud bych tedy při citaci narazil na šampiona, jeho schopnost či šampionův předmět, vysvětlím jen konkrétní případ. Ve hře existuje přes 150 šampionů a většina z nich má pět jedinečných schopností (jsou zde tací, kteří jich mají i více) a nespočet předmětů, které může každý hráč zakoupit a nemyslím si, že je nutné zde všechny vypisovat.

4.3.1.1 Základní pojmy hry

AoE (zkratka z angl. Area of effect) – označuje plochu dopadu plošně mířených schopností. Zkratka se používá i v české verzi League of Legends.

Asistence – se hráči připíše, pokud přispěl k zabití protivníka, ale nedal mu smrtelné poškození. Počet asistencí se zapisuje jako třetí v pořadí (zářezy/smrti/asistence)

Baron Nashor – viz. 2.9.5

Báze (angl. base) nebo také *základna* – Je prostor týmů ohraničený zdmi. Zde má každý tým svou fontánu, obchod, nexus a inhibitory.

Build – předměty, které má šampion v inventáři. V češtině neexistuje vhodné synonymum k tomuto pojmu.

CC (zkratka z angl. crowd control) – jedná se o efekty schopností. Mezi tyto efekty může patřit například zpomalení (angl. slow), omráčení (angl. stun) nebo vyhození (angl. knock up).

Drak (angl. dragon, drake) – viz 2.9.5

Džungle (angl. jungle) – prostor mezi linkami uprostřed mapy. Vyslovováno jak českým způsobem s /u/, tak anglickým způsobem s /a/.

Fontána (angl. fountain) – je místo, kde si šampion doplní životy. Je to také místo, kde se znovu zrodí, pokud ve hře zemře.

Herald – viz 2.9.5

HP (zkratka z angl. Health Points) – počet životů, které má šampion k dispozici.

Inhibitor – typ budovy (viz 2.9.3)

KDA (kill – zářez, death – smrt, assist – asistence) – anglická zkratka pojmenování základních statistik hry, která se používá univerzálně ve všech jazycích.

Linka – viz 2.9.2

Mana – manu používá šampion k tomu, aby mohl využívat své schopnosti. Někteří šampioni místo many používají energie či vlastní HP. Ve hře se nachází i šampioni, kteří neutrácí k použití schopností ani jedno z dříve uvedených, takoví šampioni jsou poté omezeni pouze přebíjecí dobou (angl. Cooldown) schopností.

Nexus – typ budovy (viz 2.9.3)

Obchod – místo, kde hráč nakupuje předměty pro svého šampiona. Nachází se ve fontáně.

Poskok (angl. minion, creep) – viz 2.9.5, výraz minion se používá i při českém komentování.

Poškození (angl. damage) – kolik ublíží jeden šampion druhému. Slovo „damage“ plně implementováno do českého komentáře a používáno ve stejné míře jako poškození.

Runy – každý šampion si před hrou volí své runy, které mu mají pomoci k lepším výkonům ve hře.

Schopnosti (angl. spells) – každý šampion má tři základní schopnosti, jednu pasivní a jednu ultimátní, která je jeho nejdůležitější vlastností. Česká herní komunita již počeštila anglický výraz, proto můžeme často slyšet i verzi „spel“ či „spely“.

Smrt (angl. death) – hráčova postava zemře, pokud jeho šampion přijde o všechny své HP. Bývá uváděna jako druhá v pořadí (zářezy/smrti/asistence).

Šampion (angl. champion) – je postava, kterou hráč ve hře ovládá, v League of Legends momentálně nalezneme 155 jedinečných šampionů. Častokrát se dnes už i v českém jazyce používá zkrácenina anglického výrazu, tedy „champ“ (čteme „čemp“)

Úroveň (angl. level) – určuje kolik bodů schopností již šampion získal. V League of Legends je maximální dosažitelná úroveň 18. Herní komunita užívá spíše slova level

Věž (angl. turret, tower) – viz 2.9.3, anglické pojmy přejaty do českého komentáře a dále je s nimi pracováno jako s českými slovy – jsou skloňovány (pod „turretou“, zničil „turretu“)

Vyvolávač (angl. summoner) – je hráč, který ovládá ve hře svého šampiona

Vyvolávačův Žleb (angl. Summoner's Rift) – mapa, na které se odehrávají zápasy v League of Legends. Komentátoři často používají jen zkráceně anglický výraz, který následně počešťují. Můžeme tedy slyšet například slovní spojení „na riftu“

Zářez (angl. kill) – označuje, že hráč uštědřil protivníkovi poslední poškození. Téměř se ale nepoužívá, i v českém komentování převládá pojem „kill“.

Zkušenosti (angl. experience) – získává hráč za zabití šampionů, moster a poskoků. Zkušenosti pomáhají k dosažení vyšších úrovní.

4.3.1.2 Herní mechanismy a výrazy od toho odvozené

Backline – jedná se o hráče, kteří se při teamfightech drží ukrytí vzadu, aby ihned neumřeli.

Buff – vylepšení či výhoda. Použito i v oficiálním překladu hry (modrý buff, rudý buff, buff barona Nashora).

CS (zkratka z angl. creep score) – počet poskoků a příšer zabitých šampionem.

Draft – část hry, kdy si týmy vybírají šampiony.

Frontline – část týmu stojící v teamfightech vepředu, chrání šampiony, kteří mají více poškození. Mívají nejvíce HP v týmu.

Gank – moment kdy na linku přijde další šampion (z pravidla jungler), aby vytvořil přesilovou situaci a získal tak pro tým výhodu.

Kemp (angl. camp, camps) – označení pro skupinu neutrálních monster v džungli.

Kompozice – uspořádání pěti vybraných šampionů

Lane swap – jedná se o výměnu linek mezi hráči, nejčastěji pak mezi spodní a horní linkou, k získání výhody ve hře. Čeština převzala anglický pojem.

Skill (česky dovednost) – označuje schopnost hráče ovládat šampiona.

Totem (angl. ward) – totem dodává na určitý čas možnost vidět část mapy, kde se hráč zrovna nenachází. V komentáři používán spíše anglický výraz, také i jako sloveso – wardit /vardit/.

Vize (angl. vision) – co vidí hráči na mapě. Mohou vidět jen určitý prostor kolem sebe, aby toto pole rozšířili, používají totémy neboli wardy.

4.3.1.3 Počeštěné anglické výrazy v League of Legends

Agro – anglický herní termín, který byl převzat češtinou. Dostat „agro“ znamená, strhnout na sebe pozornost neutrálních a nepřátelských monster či věží, které nejsou ovládány člověkem, ale počítačem.

to Camp – v překladu táboření. V League of Legends ovšem má přenesený význam. Jedná se o strategii, kdy jungler tzv. „kempí“ stále dokola jednu linku. Znamená to, že chodí na ganky neustále dokola na jednu linku.

Carry – v překladu nosit. Odvozeno od svého původního významu označuje hráče, který má v týmu největší poškození a měl by tak tým „nést na svých zádech“ k vítězství.

to Farm – v překladu farma, hospodařit. V League of Legends se v češtině používá se především jako slovesu ve formě „farmit“. Jedná se o taktiku spolehlivého likvidování vln poskoků za účelem získat co nejvíce zlata pro nákup předmětu. „Farma“ se také používá pro označení počtu zabitých poskoků (CS)

to Feed – v překladu nakrmit. V League of Legends dostává nový význam. Pokud je šampion tzv. „feednutý“ znamená to, že získal výhodu ve hře (nejčastěji několikanásobným zabíjením soupeřů) a stává se nejsilnějším šampionem ve hře.

to Int – nově vzniklé slovo, pochází z anglického intentional, tedy záměrný. Prvotně znamenalo pomáhat soupeřícímu týmu. Na profesionální scéně se pak slovesem „intit“ označují situace, kdy jeden z hráčů zahraje situaci tak špatně, až to vypadá, že to udělal schválně.

to Invade – v překladu napadnout. Označuje moment, kdy tým na začátku hry, před zrozením poskoků, vkročí na území nepřátelské džungle s cílem ukrást buff.

to Kite – videoherní termín pro taktiku, kdy šampion bojující na dálku utíká pře šampionem bojujícím na blízku a u toho mu působí poškození. Pokud se mu to podaří a získá tímto způsobem zářez, říkáme, že onoho šampiona „ukajtoval“.

Outplay – v překladu obehračka. Používá se v momentě, když se podaří hráči přechytračit protivníka na základě nějaké schopnosti či využitím mapy.

Range – v překladu vzdálenost. V League of Legends označuje vše, co útočí na dlouho vzdálenost.

to Roam – v překladu toulat se. Označuje pohyb hráčů, kteří opustí svou linku a vydají se pomoci ostatním spoluhráčům. Používá se například ve spojení „roamující support“ (hráč na pozici podpory)

Scaling – v překladu škálování. V League of Legends ovšem znamená schopnost vyvinout se a sílit s přibývajícím časem hry. Také používány tvary vyscalovat či scalující (např. kompozice)

Split push – v překladu rozdělený tlak. Označuje strategii, kdy jeden z hráčů se oddělí od týmu a snaží se dostat do báze soupeře na druhé straně mapy. Používáno například u výrazu jako splitpusher nebo splitpushující.

Squishy – v překladu skřípavý. V League of Legends ovšem znamená zranitelný. Squishy je označení pro šampiona, který nedokáže přežít velké množství poškození.

Sustain – v překladu vydržet. Šampionova schopnost vydržet déle v teamfightu, případně si postupně doplňovat zdraví.

Teamfight – souboj obou týmů ve větším počtu, nejčastěji pak pět versus pět. V českém komentáři běžně používané slovo, slovní spojení „týmový boj“, které by mohlo sloužit jako nejpřesnější překlad se nepoužívá.

to Trade – v překladu vyměňovat, obchodovat. Používá se pro popsání události, kdy šampioni na lince útočí vzájemně jeden na druhého za použití schopností.

to Zone – v překladu zóna nebo pásmo. Používá se jako sloveso „zounit“ či „vyzounit“ a představuje schopnost šampiona představovat takové nebezpečí, aby se protivník nemohl ani přiblížit.

4.4 Specifika struktury zápasu

V této kapitole hodlám stručně popsat strukturu vysílání. V League of Legends se nikdy nevysílá pouze jeden zápas. Existují zde dvě možnosti. První variantou je ligové kolo, to v praxi znamená, že s menšími přestávkami se odvysílá daný počet zápasů v daném dni. V evropské LEC nebo severoamerické LCS se jedná o pět zápasů. V české Hitpoint Masters lize se pak jedná o zápasy čtyři během jednoho dne. Druhou možností je pak vysílání série mezi dvěma týmy. V League of Legends se série hrají stylem BO5, tedy na tři vítězné duely. Při této variantě tedy předem nevíme, jestli nás čeká pět, čtyři nebo třeba jen tři zápasy.

4.4.1 Předzápasová analýza

Předzápasová analýza je z pohledu příběhu zápasu, takové uvedení do děje. Dozvídáme se zde, kdo hraje s kým, jaké mají doposud výsledky či na co bychom se měli v zápase zaměřit a co může zápas rozhodnout. K předzápasové analýze patří také tipování vítěze zápasu.

4.4.2 Pick & ban fáze

Začátek zápasu pak trávíme v tzv. „pick & ban“ fázi. Zde si týmy rozebírají šampiony, každý tým si vybere pět šampionů, avšak každý tým disponuje také pěti bany neboli zákazy. Zakázané šampiony si nemůže vybrat ani jeden tým. Při této fázi komentátoři hodnotí, koho si kdo vybral, jak tito šampioni spolu fungují a koho by mohli vybrat dál. Jak řekl Jan „Kangae“ Sekanina v podcastu Filizofovator: „Na té největší kompetitivní scéně dělá draft za mě 40 % a 60 % je pak samotná hra.“⁸⁶

Draft, jak se tedy tato fáze také nazývá má pevně daný čas. Každý tým má vždy limit 30 vteřin jak na zakázání šampiona, tak následně na jeho výběr. Po výběru posledního šampiona se pak odpočítává minuta, kterou mají hráči na upravení run pro svého šampiona. Maximální doba trvání draftu je tedy 11 minut. Toto je také jediná fáze, kdy může do hry zasáhnout trenér týmu. Ten pomáhá týmu vybrat nejlepší možný tým.

4.4.3 Zápas

Samotný zápas jsem zde rozebíral již párkrát. Jen zmíním, že zápasy trvají od 20 do 50 minut, výjimečně pak déle. Zápas končí zničením nexusu.

4.4.4 Analyst desk

Po skončení zápasu se přenos od komentátorů zpět do studia. Zde se pak zápas rozebírá dopodrobna, tak jako můžeme znát třeba z fotbalu nebo hokej. I v League of Legends pak nalezneme elektronickou tužku, kde se rozebírají a zpomalují nejdůležitější momenty zápasů. Také zde patří rozhovory s hráči. Poté následuje tříminutová pauza a vrací se přenos zpět do studia na předzápasové studio dalšího zápasu.

⁸⁶ LUKAS IV, *Filizofovator by Kangae*. [online]. Dostupné na Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=db1_JOVF5tQ. 8:42-8:52

5 ZÁVĚR

Komentování e-sportu je specifická disciplína je nutné ji rozlišovat od klasického komentování. Důležité je pak dále rozdělovat e-sporty, a to na nově vzniklé, originální hry a herní simulátory. U herních simulátorů se obvyklé jedná o přesnou kopii reálného sportu. Turnaj ve FIFA21 (simulátor fotbalu), by tak jistě s přehledem zvládl odkomentovat třeba Jaromír Bosák, zatímco e-Formuli by odkomentoval zcela jistě Tomáš Rychtr, který si to již i stihl vyzkoušet. Hry ovšem nejsou zcela stoprocentní kopii reality, a proto i u těchto simulátorů už dnes vidíme specializované komentátory, kteří více rozumí samotným mechanismům hry.

Větší skupinou, a tou specifickou, jsou pak originální hry. Tyto hry nemají předlohu podle, které byly vyrobeny a každá jednotlivá hra tak obsahuje několik stovek a možná tisíců pojmů a nově vytvořených slov. Tyto hry pak mají svou základní diváckou základnu ve hráčích, kteří nejsou dost dobří na to, aby sami patřili mezi profesionální hráče. Zde se nachází hlavní výhoda e-sportu. Pokud je člověk aktivní hráč, tak si rád zahraje. Zároveň ho však zajímá, jak by se mohl stát ještě lepším, a tak si pustí onen přenos. Existuje spousta úrovní, které dnes e-sport pokrývá od jednorázových, přes poloprofesionální až k čistě profesionálním soutěžím, kde hráči vydělávají miliony ročně.

Zaměřím-li se pak na české komentování československé ligy, jedná se o profesionální soutěž, které se účastní profesionální a poloprofesionální týmy. Komentátoři, pak komentování nemají jako plnohodnotnou práci, ale spíše jako zájmovou činnost, která doplňuje jejich každodenní životy. S tímto také k samotnému komentování přistupují.

Jak řekl v rozhovoru Roman Dufek, je to spíš takový punk přenos ze studia v garáži. Komentování League of Legends se nadržuje norem spisovného jazyka úplně do puntíku. Používají u komentování spíše hovorovou češtinu a často se stává, že sklouznou k neotřelým výrazům. Hovorová mluva a spíše, takové povídání s přáteli a kamarády lze z komentování vycítit už od úvodního pozdravu. Už zde zjišťujeme, že posloucháme něco, co je uvolněné a má uvolněnější bariéry a mantinely toho, co si komentátoři mohou dovolit.

Tímto nechci české komentování zpochybňovat. Komentář je přesně takový, jaký čeká člověk, který si jej zapne. V dnešní době se (zatím) nestane, že přepínáte kanály na

televizi a najednou zjistíte, že koukáte na League of Legends a vůbec tomu nerozumíte a komentátoři zní jako by ani nevěděli, že jsou v televizi. Pokud chce někdo sledovat League of Legends anebo jiné e-sportovní turnaje, musí jít na internet a vědět kde hledat. Musí vědět, kdy se hraje a jestli to najde na portálu Twitch.tv nebo třeba i na YouTube. Musí si to vyhledat, a i tam vědět na jakém profilu daný e-sport sledovat.

Přesně díky této specifikaci může být e-sportovní, a především tedy League of Legends komentář takový, jaký je. Uvolněný a mířený na cílové publikem. Vždy však bude jedinečný. Komentátoři půjdou totiž pokaždé s tím, že netuší, co je čeká. Ano, toto se dá říct o jakémkoliv sportu, ale ve fotbale přece jen znáte 22 hráčů, kteří na hřiště vyrazí a můžete se na ně připravit předem. Můžete se připravit i na desítku hráčů hrajících v League of Legends, ovšem každý z nich si nakonec vybere ze 155 šampionů. Celkově tak máme 5 950 778 955 053 863 392 000 možných kombinací.⁸⁷ K tomu si může každý vybrat z 16 druhů run a desítek předmětů. Komentátoři se tak nepřipravují na jednotlivé hráče, ale na hru jako celek a až podle vývoje reagují.

Je složité si představit, že by třeba Robert Záruba vyrazil komentovat utkání v hokeji bez poznámek s tím, že některé hráče zná a uvidí co se bude dít a podle toho bude komentovat. Přesně takhle však funguje e-sport. Komentátor jde do zápasu s tím, že se zaměří na věci, které zápas přinese a podle toho se bude jeho komentování odvíjet.

Častokrát v průběhu komentování uslyšíme komentátory zvýšit hlas. Nezvyšují ho však na dvě až tři vteřiny jako u gólů, košů či branek. Zvyšují ho po dobu celého teamfightu, který se mnohdy může protáhnout i přes půl minuty a dělají to proto, aby diváka vtáhli do zápasu a do děje.

Komentování League of Legends se v současné formě „pohodového pokecu s přáteli“ bude tedy vyskytovat i nadále. Nemůže očekávat, že ubude anglických výrazů, anglicismů či počeštěných slov, protože ty zkrátka k hrám patří a zůstanou s nimi i nadále. Změna ve stylu komentování by nevyhnutelně přišla až s příchodem League of Legends na televizní obrazovky. Všechny specifika komentování by však zůstala zachována. Komentátoři stále budou mít před sebou jen obrazovku, ze které musí vyčíst vše co potřebují.

⁸⁷ X = 155! / 145!

6 POUŽITÁ LITERATURA

6.1 Seznam použité literatury:

HLADKÝ, Miroslav. *Žurnalistika v televizi*. Praha: Novinář, 1986. 349s.

HOUDA, Adam. *Popularita sportu v České republice* [online]. Praha, 2018. Bakalářská práce. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/101629/130244067.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Vedoucí bakalářské práce Vladimír Janák. Univerzita Karlova, Fakulta tělesné výchovy a sportu.

LI, Roland. *Good luck and have fun: the rise of eSports*. 1st ed. New York: Skyhorse Publishing, 2016. 266s. ISBN 9781634506588.

STEEN, Rob. *Sports Journalism: A Multimedia Primer*. 2nd edition, Londýn: CPI Group (UK), 2015. 229 s.

6.2 Seznam použitých online zdrojů:

AUGUSTIN, Marek. *Za televizní práva 12 milionů, ze vstupného 285 milionů. ‚Evropský rekord,‘ kritizuje Tvrdík nepoměr*. [online] iRozhlas, Praha, 2019. dostupné z: https://www.irozhlas.cz/sport/fotbal/jaroslav-tvrdik-prijem-reklama-televize-tv-vysilaci-prava-twitter-dusan-svoboda_1912171845_mov

BIELER, Des. *IOC announces inaugural slate of Olympic-licensed esports events*. [online] Washington post, 2021. dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2021/04/22/ioc-olympics-esports/>

GALLEGOS, Antonio. *Riot Games' League of Legends Announced*. [online] 2008. dostupné z: <https://web.archive.org/web/20131017013542/http://www.1up.com/news/riot-games-league-legends-announced>

HENRY, Trevor. *Meet the onair talent for LEC 2021!* [online] LEC, 2021. dostupné z: <https://lolesports.com/article/meet-the-onair-talent-for-lec-2021!/blt6d395e3ef455dded>

HEATH, Jerome. *All League of Legends champion release dates*. [online] DotEsports, 2021. Dostupné z: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-league-of-legends-champion-release-dates>

LEIGH, Alexander. *Riot Games Get a \$7M Launch*. [online] Kotaku, 2008. dostupné z: <https://kotaku.com/riot-games-get-a-7m-launch-5023761>

LUKAS IV, *Filozofovator by Kangae*. [online]. Dostupné na Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=db1_JOVF5tQ

McWHERTOT, Michael. *How to watch The Game Awards 2020*. [online]. Polygon, 2020. [10.6.2021] Dostupné z: <https://www.polygon.com/2020/12/10/22160166/game-awards-2020-how-to-watch-date-start-time-streaming>

NĚMEC, Jan. *Sportovci od monitorů. Zájem o sport v době covidu ještě sílí*. [online] Týdeník Hrot, 2020. Dostupné z: <https://www.tydenikhrot.cz/clanek/sportovci-od-monitoru-zajem-o-sport-v-dobe-covidu-jeste-sili>

NJC, *Kaktus se stává oficiálním partnerem turnaje Spring Cup v League of Legends* iSport.cz, 2021. Dostupné z: <https://isport.blesk.cz/clanek/esport-league-of-legends/395373/kaktus-se-stava-oficialnim-partnerem-turnaje-spring-cup-v-league-of-legends.html>

ORLAND, Kyle. *Does Valve really own Dota? A jury will decide*. [online] Ars Technica, 2017. dostupné z: <https://web.archive.org/web/20170521165016/https://arstechnica.com/gaming/2017/05/does-valve-really-own-dota-a-jury-will-decide/>

PB. *Na MČR v počítačových hrách se bude soutěžit i v League of Legends* [online] Praha, 2021. Dostupné z: <https://www.sport.cz/esport/clanek/2417145-na-mcr-v-pocitacovych-hrach-se-bude-soutezit-i-v-league-of-legends.html>

POPPER, Ben. *Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport*. [online]The Verge, 2013. Dostupné z: <http://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-marketbooming>

PREŠNAJDER, Filip. *F1 Esports startuje na obrazovkách Sport1 a Sport2 už příští týden*. [online]. GPF1, 2020. Dostupné z: <https://gpf1.cz/f1-esports-startuje-na-obrazovkach-sport-1-a-sport-2-uz-pristi-tyden/>

ŠILAR, Petr. *Nejlepší počítačovní hráči se sjeli do Svitav*. Svitavský deník. [online] Vltava-Labe Media, 2014. Dostupné z: https://svitavsky.denik.cz/zpravy_region/nejlepsi-pocitacovi-hraci-se-sjeli-do-svitav-20140701.html

ŠVEJDOVÁ, Jana. *Historie a vývoj e-sportu*. [online] Muni, 2003. dostupné z: <https://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/2003/xsvej dov.htm>

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

WADE, Stephen. *Bach: No Olympic future for esports until 'violence' removed*. [online]. AP News, 2018. Dostupné z: <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>

YE, Josh. *100 million watched China win second League of Legends Championship*. [online]. Abacus, 2019. Dostupné z: <https://www.scmp.com/abacus/news-bites/article/3037266/100-million-watched-china-win-second-league-legends-championship>

Freeze a Xnapy v Mixxxer show! Mixxxer Show, TV Óčko, 2016. [cit.17.5.2021] Záznam dostupný online z: <https://www.youtube.com/watch?v=bY5nMc5FtG0&t>

[online] <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>

[online] https://www.esport.cz/sites/default/files/imce/jak_se_pise_esport.pdf

[online] <https://www.youtube.com/watch?v=d3iS3k-e-Pc>

[online] <https://www.crunchbase.com/person/dennis-fong>

[online] https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

[online] <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>

[online] https://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics

[online] <https://web.archive.org/web/20140308024641/http://tencent.com/en-us/content/ir/rp/2011/attachments/201101.pdf>

[online] <https://hitpoint.cz/historie>

[online] <https://www.kurzy.cz/kurzy-men/>

[online] <https://tryhard.cz/clanek/cestina-v-league-of-legends-navod/1152>

[online] <https://escharts.com>

[online] <https://www.twitch.tv/nasa/videos>

[online] <https://newzoo.com>

[online] <https://lol.fandom.com>

6.3 Speciální zdroje

RIOT GAMES, *League of Legends*, 2009. Hra, verze: 11.12.3794946+branch.releases-11-12.code.public.content.release

7 SEZNAM PŘÍLOH

- 7.1 Sledované Zápasy**
- 7.2 Otázky k rozhovorům**
- 7.3 Rozhovor s Romanem Dufkem**
- 7.4 Rozhovor s Tomášem Andělem**
- 7.5 Rozhovor s Janem Sekaninou**

8 Přílohy

8.1 Sledované zápasy

8.1.1 Semifinále 1

1. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=WjbVGm9nWs&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=74>
2. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=3TvdI4KfNE8&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=71>
3. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=aMLSgpvUc80&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=73>
4. Zápas -
https://www.youtube.com/watch?v=ILOIQ5sIf_U&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=72

8.1.2 Semifinále 2

1. Zápas -
https://www.youtube.com/watch?v=p_80OEe9OHA&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=67
2. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=yxeekOQYGp8&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=68>
3. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=GkrpfDrJtak&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=69>
4. Zápas - <https://www.youtube.com/watch?v=-8hfutRJMzMs&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=70>

8.1.3 Zápas o 3. místo

1. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=JdIXCSKx5PI&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=79>
2. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=8upcPc0nJKM&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=81>
3. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=9pDD1TQtfI0&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=80>

8.1.4 Finále

1. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=SPd9N4m8onQ&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=78>

2. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=yUnwhW5oe7c&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=75>
3. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=g4jPGTxnpXo&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=77>
4. Zápas -
<https://www.youtube.com/watch?v=YnKLVCom1d0&list=PL0TSLBQGup5A5icMWIx43aUtKeD4pla0J&index=76>

8.2 Rozhovory

8.2.1 Podklad pro rozhovory

Seznam otázek:

1. Jak se člověk stane komentátorem League of Legends?
2. Je důležité být stále aktivním hráčem hry a vyvíjet se s ní týden co týden nebo je komentátor schopen fungovat i jako pouhý expert, který danou hru nezapnul, řekněme 3 měsíce, ale udržuje si pouze povědomí o změnách ve hře?
3. V čem tkví podle vás ten nejdůležitější rozdíl mezi komentováním League of Legends a například hokeje či fotbalu?
4. Jaké další rozdíly vás napadnou? Ať už velké nebo menší.
5. Přejde vám jako nevýhoda, že jako komentátor vidíte pouze to, co vidí i divák? Nebo to bereš naopak jako výhodu? Přece jen u živých sportů jsou komentátoři na stadionu/v aréně a vidí i to co se kamera nezastihne.
6. Jak dlouho trvá příprava na zápas? Je rozdíl třeba u přípravy při komentování Hitpoint Masters a LEC nebo mistrovství světa?
7. Jaké je propojení mezi komentátory a hráči (myšleno v české lize), jste více v kontaktu a máte informace před zápasy i od nich nebo se neznáte?
8. Máte nějaká nepsaná pravidla (nebo i daná) co se neříká za žádných okolností? Přece jen na internetu si člověk může asi dovolit více než třeba v ČT při komentování finále Extraligy v hokeji.
9. Snažíte se při komentování anglicismům spíše vyhýbat nebo to berete tak, že to k té hře patří a diváci/hráči pojmy a slova stejně znají, takže na tom vlastně nezáleží?
10. V posledních letech šlo vše rychle dopředu a vyvíjí se. Přibylo hodnocení her po hře (analyst desk), rozhovory, Myslíš, že existuje nějaký další stupínek, kterým by se esport přiblížil ostatním sportům?

11. Má podle vás e-sport, například League of Legends speciálně, šanci zaujmout někoho, kdo tu hru nikdy nehrál? Přece jen základní pravidla fotbalu nebo hokeje se dají vysvětlit dvěma slovy – dát gól. To platí i o Lolku – zničit Nexus. Ale pak je to přece jen složitější a člověk, který hru nezná bude nejspíš hodně zmatený.

12. Patří podle tebe e-sport čistě na internet, youtube a twitch nebo byste byl rád, kdyby se přesunul na obrazovky televizí a objevil se jednou třeba i na ČT Sport?

13. Má Esport parametry být na Olympiádě?

8.2.2 Rozhovor s Romanem Dufkem

1. Jak se člověk stane komentátorem League of Legends?

- Já jsem začal na CS:GO (přes výběrové řízení na LanCraft 2015 a k League of Legends jsem se dostal přes společnou známost se Xnapym. První turnaj, který jsem komentoval bylo podle mě MSI 2017.

2. Je důležité být stále aktivním hráčem hry a vyvíjet se s ní týden co týden nebo je komentátor schopen fungovat i jako pouhý expert, který danou hru nezapnul, řekněme 3 měsíce, ale udržuje si pouze povědomí o změnách ve hře?

- U mě platí druhá varianta.

3. V čem tkví podle vás ten nejdůležitější rozdíl mezi komentováním League of Legends a například hokeje či fotbalu?

- League of Legends je výrazně kratší, akčnější (než fotbal). Lig a týmů je daleko méně, je tak jednodušší to sledovat. Zápas League of Legends se vyvíjí jako příběh, early game – laning fáze, midgame – snaha získat objectivy, late game – snaha zničit nexus za každou cenu a ukončit zápas. Tyhle fáze mají jasně dané přechody a na základě vývoje stávajícího se dá leccos předpovědět. Ve fotbalu a v hokeji sice taky nějaký příběh je (rotace v sestavě, hráči se unavují, přesilovky atd), ale zdaleka není tak dominantní.

4. Jaké další rozdíly vás napadnou? Ať už velké nebo menší.

- Jo, tradiční sporty mají daleko delší historii a tradici, každý to zná, protože se to učí v tělocviku ve škole. Každá vesnice má vedle dobrovolných hasičů i fotbalový tým... League of Legends má zase momentum doby a obrovský boom, ještě není tak zkosnatělý.

5. Přejde vám jako nevýhoda, že jako komentátor vidíte pouze to, co vidí i divák? Nebo to bereš naopak jako výhodu? Přece jen u živých sportů jsou komentátoři na stadionu/v aréně a vidí i to co se kamera nezastihne.

- Ve skutečnosti si můžu říct, co chci vidět a observeři mi to ukážou, klidně i opakovaně. Vidím reálně stav goldů, levely... Komentátoři v hokeji se nemůžou v reálném čase podívat, jak je kdo unavený a kolik procent síly mu zbývá.

6. Jak dlouho trvá příprava na zápas? Je rozdíl třeba u přípravy při komentování Hitpoint Masters a LEC nebo mistrovství světa?

- V přípravě těžíme hlavně z toho, že hráče známe a že je jich málo. Na přípravu před zápasem není čas a nikdo nám to bohužel nezaplátí.

7. Jaké je propojení mezi komentátory a hráči (myšleno v české lize), jste více v kontaktu a máte informace před zápasem i od nich nebo se neznáte?

- Známe hráče, se kterými jsme měli možnost pobýt na offline akcích. Takže ty, kteří ještě před dvěma lety byli v top 4 a dostávali se do Svitav, na finále ESL a podobně. Bohužel v době korony je to horší.

8. Máte nějaká nepsaná pravidla (nebo i daná) co se neříká za žádných okolností? Přece jen na internetu si člověk může asi dovolit více než třeba v ČT při komentování finále Extraligy v hokeji.

- Právě naopak, pravidla Twitch.tv jsou daleko striktnější než pravidla RRTV. Je hrozně moc pravidel a věcí, které na Twitch.tv nelze říct. Pro Evropana často nepochopitelná, protože Twitch.tv je americká firma. Jejich brutální pravidla proti rasismu a šikaně jsou naprosto mimo moje uvažování.

9. Snažíte se při komentování anglicismům spíše vyhýbat nebo to berete tak, že to k té hře patří a diváci/hráči pojmy a slova stejně znají, takže na tom vlastně nezáleží?

- Já se o to snažím, ostatní za to napomínám, ale oni na to stejně nereagují.

10. V posledních letech šlo vše rychle dopředu a vyvíjí se. Přibylo hodnocení her po hře (analyst desk), rozhovory, Myslíš, že existuje nějaký další stupeň, kterým by se esport přiblížil ostatním sportům?

- Chybí u nás fakt brutální offline finále ve velkých arénách.

11. Má podle vás e-sport, například League of Legends speciálně, šanci zaujmout někoho, kdo tu hru nikdy nehrál? Přece jen základní pravidla fotbalu nebo hokeje se dají vysvětlit dvěma slovy – dát gól. To platí i o Lolku – zničit Nexus. Ale pak je to přece jen složitější a člověk, který hru nezná bude nejspíš hodně zmatený.

- To nevím. Mě nadchla atmosféra offline finále ve Svitavách. Až pak jsem začal hru hrát. Hra nebyla ten první impuls.

12. Patří podle tebe e-sport čistě na internet, youtube a twitch nebo byste byl rád, kdyby se přesunul na obrazovky televizí a objevil se jednou třeba i na ČT Sport?

- Já ti nevím. Dostat esport do televize je lákavé. Na druhou stranu, když vidím ty zkorumpované a korupcí prolezlé struktury ve fotbalových nebo hokejových asociacích, tak možná lépe si to dělat punkově ze studia v garáži.

13. Má Esport parametry být na Olympiádě?

- Rozhodně ano!

8.2.3 Rozhovor s Tomášem Andělem (Mortsche)

1. Jak se člověk stane komentátorem League of Legends?

- Nejdříve jsem byl dlouhodobě hráč a snažil se pochopit, jak hra funguje. Pak jsem začal streamovat a angažovat se tak v Lolkové komunitě. Pak přišel s nabídkou Hitpoint, jestli bych nechtěl dojít na analyst desk. No a tam jsem si řekl, jak sem to viděl že mě to bavilo. Pak se otevřel prostor, abych si mohl i zakomentovat a chytlo mě to, ale furt jsem byl především hráč (asi ještě rok). Nakonec jsem však zjistil, že to hraní nebylo úplně pro mě, ale že tu hru mám rád a bavilo mě komunitě dávat přidanou hodnotu a nadchnout další lidi, a tak jsem začal primárně komentovat.

2. Je důležité být stále aktivním hráčem hry a vyvíjet se s ní týden co týden nebo je komentátor schopen fungovat i jako pouhý expert, který danou hru nezapnul, řekněme 3 měsíce, ale udržuje si pouze povědomí o změnách ve hře?

- Není nutné ji hrát. Snažím se však vžít do hráče. Přece jen komentuju především pro silver/gold (úrovně) hráče, kteří hru znají, ale nejsou profesionálové. Pokud má

komentátor hru rád, tak si ji i zahraje a ukazuje to oddanost té hře, ale i bez toho to jde v pohodě. Hra je důležitá ať člověk cítí, jak jsou šampioni silní a jaké mají mechaniky, což jsou věci, který bez hraní nejde získat. Nejdůležitější je však mít tu hru rád.

3. V čem tkví podle vás ten nejdůležitější rozdíl mezi komentováním League of Legends a například hokeje či fotbalu?

- Osobně se moc neorientuju ve sportu. Hokej a fotbal jsou ale v jádru jednoduché sporty. Lolko je obrovsky proměnné a je tam nepřehledné množství informací a nejdůležitější je analýza. Komentátor musí ukázat a vypíchnout jen to nejdůležitější, co by bavilo diváka a mohlo ho to i něco naučit.

4. Jaké další rozdíly vás napadnou? Ať už velké nebo menší.

- Jako další pak, že my především rozebíráme strategie a hloubku hry, protože lolko má hluché pasáže. A nedá se komentovat play-by-play jako třeba hokej, kde je přihrávka-střela-bodyček-vhazování-přihrávky atd.

5. Přijde vám jako nevýhoda, že jako komentátor vidíte pouze to, co vidí i divák? Nebo to bereš naopak jako výhodu? Přece jen u živých sportů jsou komentátoři na stadionu/v aréně a vidí i to co se kamera nezastihne.

- Není to velká nevýhoda. V LEC jsou na tom mnohem lépe, mají více obrazovek a vidí i více věcí zároveň. My máme sice jen jednu, ale na obrazovce je dostatek informací, s kterými se dá pracovat, něco nejde vyčíst jen z minimapy, ale i tak se s tím dá dobře pracovat. Pak tu máme replaye. Je hlavně důležité, aby observeři rozuměli hře a dávali kameru, kde je třeba. Já nevidím vše, takže je to na nich, aby ukázali to důležité. Taková super věc je že observeři mezi sebou komunikují a díky speciálnímu tournament klientu (verze hry) může jeden koukat o 10 vteřin napřed a následně diktovat ve stylu ať zabere bot, že tam bude fight a nic jim neuniklo, takže vlastně takové podvádění, že ví, co se předem stane. Takže z části to může být i výhoda.

6. Jak dlouho trvá příprava na zápas? Je rozdíl třeba u přípravy při komentování Hitpoint Masters a LEC nebo mistrovství světa?

- Odvíjí se to od toho, že nepracujeme na plný úvazek. Rád bych si udělal intenzivní přípravu, ale není na to prostor. Takže jen nějaká minimální. U nás teda známe hráče a víme co hrají a jak se chovají ve hře. Liší se to hodně od toho, jestli je jeden zápas nebo

série na BO1 cca 15 minut znamená solidní přípravu a na BO5 je to pak delší a je více informací. Ale vše se odvíjí od času.

7. Jaké je propojení mezi komentátory a hráči (myšleno v české lize), jste více v kontaktu a máte informace před zápasy i od nich nebo se neznáte?

- Já v kontaktu s hráčema nejsem vůbec. Ty informace ze zákulisí přináší především Kangae. A já osobně zákulisí sleduju spíše na twitteru a z různých rozhovorů.

8. Máte nějaká nepsaná pravidla (nebo i daná) co se neříká za žádných okolností? Přece jen na internetu si člověk může asi dovolit více než třeba v ČT při komentování finále Extraligy v hokeji.

- Psanou dohodu nemáme, je to o sociálním cítění a mít zdravý rozum, kde je ta čára a nemluvíme sprostě a pak samozřejmě rasismus sexismus je úplně mimo. První, co mě napadne u tohoto, tak že se řešilo, jestli a jak moc hodnotit hráče negativně abychom jim zkrátka nenadávali příliš moc, že něco kazí a když už mu něco vytkneš, tak aby to bylo konstruktivní. E-sport je fenomén, ale především proto, že je to zábava a roste i tím že se snažíme bavit lidi. Taky je to i o tom, kdo je cílovka a vžití se do diváka a tomu to komentování přizpůsobit. Může se to lišit komentátor od komentátora co si vlastně dovolí.

9. Snažíte se při komentování anglicismům spíše vyhýbat nebo to berete tak, že to k té hře patří a diváci/hráči pojmy a slova stejně znají, takže na tom vlastně nezáleží?

- Velice důležitá věc. Každý to bude vidět individuálně, ale konsensus je takový, že termíny s nepřekládají. Já osobně se snažím říct česky, co lze hezky přeložit, aby divák neslyšel furt angličtinu. Mám rád angličtinu, ale poslední dobou se snažím na to svoje komentování zaměřit a co jde tak, zkusím přeložit. Co se schopnosti týče, tak ty moc nepřekládám. Takže nějak to shrnout, tak pokud je to termín tak anglicky, co není termín a lze přeložit, tak to česky.

10. V posledních letech šlo vše rychle dopředu a vyvíjí se. Přibylo hodnocení her po hře (analyst desk), rozhovory, Myslíš, že existuje nějaký další stupeň, kterým by se esport přiblížil ostatním sportům?

- My se především snažíme předat, že e-sport je disciplína a musíš se jí naučit abys jí mohl umět stejně jako vaření či pečení. Co brzdí esport je fakt, že na to koukají lidi přes prsty a někteří to zkrátka nikdy nepřijmou, protože je to na počítači.

11. Má podle vás e-sport, například League of Legends speciálně, šanci zaujmout někoho, kdo tu hru nikdy nehrál? Přece jen základní pravidla fotbalu nebo hokeje se dají vysvětlit dvěma slovy – dát gól. To platí i o Lolku – zničit Nexus. Ale pak je to přece jen složitější a člověk, který hru nezná bude nejspíš hodně zmatený.

- Spíš ne, je to hodně komplikované a lidé co hru neznají by spíše poslouchali komentátory jako třeba Xnapyho, který má obrovské charisma a dokázal by tak přeci jen někoho donutit to zapínat znovu a znovu a časem by to divák pochopil. Lolko je složitější oproti CSku, které se dá rychle pochopit. Pro nové diváky je Lolko nepřátelská hra a ztratí se v tom co se děje před nimi na obrazovce.

12. Patří podle tebe e-sport čistě na internet, youtube a twitch nebo byste byl rád, kdyby se přesunul na obrazovky televizí a objevil se jednou třeba i na ČT Sport?

- Když by to bylo jednou za čas, tak by to bylo fajn, nějaké finále české ligy, evropské ligy s českou účastí by bylo fajn, ale permanentně bych to nechtěl. Pravidelně to patří na internet, kde je i cílovka pro nás a myslím, že prozatím tam e-sport patří.

13. Má Esport parametry být na Olympiádě?

Pomohlo by mu to, ale není to to, co esport potřebuje. Parametry má, ale není to něco, co musí být.

8.2.4 Rozhovor s Janem Sekaninou (Kangae)

1. Jak se člověk stane komentátorem League of Legends?

- Řekl bych, že je to hodně individuální u každého. Je potřeba mít obrovský zájem o celosvětový i český esport, investovat svůj čas a zdroje do komentování amatérských her a jít si za svým snem. Možná to zní trochu jako klišé, ale já se k tomu dostal vlastně úplnou náhodou. Byl jsem velký fanoušek světového e-sportu, psal si malé články a pak si mě Ondra Báča z Hitpointu pozval, ať mu pomůžu dělat statistiky a články na skupinu. Postupně jsem se propracoval až ke komentování.

2. Je důležité být stále aktivním hráčem hry a vyvíjet se s ní týden co týden nebo je komentátor schopen fungovat i jako pouhý expert, který danou hru nezapnul, řekněme 3

měsíce, ale udržuje si pouze povědomí o změnách ve hře?

- Těžko říct. Já už moc Lolko nehraju, ale u jiných her, které komentuju (TFT, Valorant), tak sedím docela hodně. Asi je nutné hře rozumět na takové rutinní bázi. Hodně věcí se dá taky pochytit, nemusím Lolko hrát, ale stejně se mu věnuji 8 hodin denně, což je asi ten velký rozdíl. Hrát nové šampiony by ale měla být pro každého komentátora povinnost.

3. V čem tkví podle vás ten nejdůležitější rozdíl mezi komentováním League of Legends a například hokeje či fotbalu?

- V Lolku se každé 2 týdny mění meta, ve fotbalu se ti míč nezvětší, nepřibude další hráč a musíš se tedy mnohem víc adaptovat a pracovat na spoustě věcí.

4. Jaké další rozdíly vás napadnou? Ať už velké nebo menší.

- Také je rozdíl v mainstreamu. Být nejlepší v Lolku znamená být mezi minimálním procentem hráčů. I v LEC je z milionů hrajících v Evropě jen 50 hráčů a udržet se na špičce je ještě mnohem těžší.

5. Přejde vám jako nevýhoda, že jako komentátor vidíte pouze to, co vidí i divák? Nebo to bereš naopak jako výhodu? Přece jen u živých sportů jsou komentátoři na stadionu/v aréně a vidí i to co se kamera nezastihne.

- My máme pohled na celou hru a produkčně to je ošéfované. Pokud něco unikne nebo to nevidíme, řekneme si produkci o záznam. Ono ty hry jsou docela komplexní a jako komentátor si vždycky najdu nějaký bod o kterém se můžu bavit, a to je zrovna to, co vidím.

6. Jak dlouho trvá příprava na zápas? Je rozdíl třeba u přípravy při komentování Hitpoint Masters a LEC nebo mistrovství světa?

- Já e-sportem docela žiju, takže mám v hlavě posledních 5-6 let celosvětových lig včetně historie hráčů a většinu jejich příběhů. Ze začátku to můžou být hodiny a hodiny u začátečníků, kteří se třeba k esportu dostali. V pokročilé fázi asi hodina. Já si dělám globální přípravy ze statistik a na jednotlivé týmy jednou za 2 týdny. Příprava je více méně podobná, akorát organizace v zahraničí mají víc informací kolem hráčů a dá se o nich víc zjistit. V Česku všechny musím otravovat na messengeru a všude možně a volat jim ve 2 ráno.

7. Jaké je propojení mezi komentátory a hráči (myšleno v české lize), jste více v kontaktu a máte informace před zápasy i od nich nebo se neznáte?

- Tohle hodně záleží na tom, jak si hráč a komentátor sedne a jaký má komentátor styl. S každým hráčem jsem kamarád na facebooku či instagramu, s některými se i bavíme a někteří jsou moji skvělí kamarádi. Můj styl komentování je hodně o tom, že říkám zákulisní věci, o kterých se s klukama bavím každý den. Takže já v kontaktu jsem, navíc někteří jsou i moji bývalí spoluhráči.

8. Máte nějaká nepsaná pravidla (nebo i daná) co se neříká za žádných okolností? Přece jen na internetu si člověk může asi dovolit více než třeba v ČT při komentování finále Extraligy v hokeji.

- Tak pokud pomineme nadávky, rasismy a všechny logicky vyplývající věci, tak asi úplně ne. Pokud je všechno v zákonné rovině a nikoho nediskriminuje či neporušujeme pravidla vysílacích platforem. Možná mě napadá snažit se být optimista, i když jeden tým pokazí úplně všechno, ale to nesedí každému. Je dost možné, že nějaký nepsaná pravidla máme, ale už je mám vžitě, takovým způsobem, že si na ně ani nevzpomenu.

9. Snažíte se při komentování anglicismům spíše vyhýbat nebo to berete tak, že to k té hře patří a diváci/hráči pojmy a slova stejně znají, takže na tom vlastně nezáleží?

- Člověk od člověka. Někteří se tomu vyhýbají, já se je snažím kombinovat. Problém je, že já používám termíny z her i v normální mluvě a je to pro mě slovo na denní bázi. Takže za mě to tam patří nebo to patří ke mně a mému stylu.

10. V posledních letech šlo vše rychle dopředu a vyvíjí se. Přibylo hodnocení her po hře (analyst desk), rozhovory, Myslíš, že existuje nějaký další stupeň, kterým by se esport přiblížil ostatním sportům?

- Existuje – je to tvorba obsahu kolem her a dostávání se více do mainstreamu.

11. Má podle vás e-sport, například League of Legends speciálně, šanci zaujmout někoho, kdo tu hru nikdy nehrál? Přece jen základní pravidla fotbalu nebo hokeje se dají vysvětlit dvěma slovy – dát gól. To platí i o Lolku – zničit Nexus. Ale pak je to přece jen složitější a člověk, který hru nezná bude nejspíš hodně zmatený.

- Pokud ano, tak to bude právě kolem toho, co se děje kolem, ta zábavní funkce, anglicky „content creator“ což jsme vlastně i my. Takže pokud to chytne i nehráče, tak to bude okolo toho contentu.

12. Patří podle tebe e-sport čistě na internet, youtube a twitch nebo byste byl rád, kdyby se přesunul na obrazovky televizí a objevil se jednou třeba i na ČT Sport?

- Určitě i v televizi. Otázkou je, jestli na ČT Sport nebo ČT E-Sport.

13. Má Esport parametry být na Olympiádě?

- Určitě má, otázkou je, jestli na vlastní nebo na normální. Já jsem za tu vlastní e-sportovou olympiádu. Mluvil jsem o tomto tématu v podcastu Filozofovátor, takže tam jsem se na toto téma více rozmluvil.

8.3 Tabulky

8.3.1 Tabulka číslo 1 – Finálové utkání. Kill, zářez a další

Č.zápasu (délka)	Zářez	Kill Doublekill, triplekill, killy	Zabit(i) Zabil, zabijí, zabít, zemřít, zemře(l), zemřou	Úmrtí Umřel, umírá, umře, umírají	Stát život Stojí život	First blood	Padne (k zemi)	Zemřít Zemře (ne v souvislosti se zabitím)
1 (32:56)	0	19	3	6	0	2	1	2
2 (27:31)	0	16	7	4	1	1	2	6
3 (26:24)	0	9	10	5	1	1	2	1
4 (26:53)	0	11	5	4	0	1	3	1