JAKUB STANĚK

PSYCHOLOGIE ESPORTU

GRADA®

GRADA®

KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Staněk, Jakub
Psychologie esportu / Jakub Staněk. -- Vydání 1.. -- Praha : Grada, 2025. -- 1 online zdroj
České a anglické resumé
Obsahuje bibliografii a rejstřík

ISBN 978-80-271-8110-0 (online ; pdf)

* 795:796.093 * 159.98:796 * 159.9.07 * (048.8) * (0.034.2:08)
– elektronické sporty
– psychologie sportu
– psychologický výzkum
– monografie
– elektronické knihy

159.98 - Aplikovaná psychologie [17]

JAKUB STANĚK

PSYCHOLOGIE ESPORTU

GRADA®

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy
Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy ***bude trestně stíháno****.*
Automatizovaná analýza textů nebo dat ve smyslu čl. 4 směrnice 2019/790/EU a použití této knihy k trénování AI jsou ***bez souhlasu nositele práv zakázány****.*

Mgr. Jakub Staněk, Ph.D.

Psychologie esportu

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, 170 00 Praha 7
tel.: +420 234 264 401
www.grada.cz
jako svou 10 166. publikaci

Recenzovala
Mgr. Jaroslava Suchá, Ph.D.

Odpovědná redaktorka Andrea Černá
Redakce a korektury Kateřina Kružíková
Grafická úprava Jan Šístek
Fotografie z archivu autora
Návrh a zpracování obálky František Sedláček
Počet stran 152
Vydání 1., 2025

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod a.s.

© Grada Publishing, a.s., 2025

ISBN 978-80-271-8111-7 (ePub)
ISBN 978-80-271-8110-0 (pdf)
ISBN 978-80-271-5279-7 (print)

Obsah

Předmluva **11**

1 Esport **13**
1.1 Co je to esport 13
1.2 Esport vs. sport 14
1.3 Stručná historie esportu 16
1.4 Současný zájem o esport 17
1.5 Esport v České republice 19

2 Esportové hry **21**
2.1 Týmové FPS (Counter-Strike 2, Valorant) 21
2.2 MOBA (Dota 2, League of Legends) 24
2.3 Battle Royal (Fortnite, Apex Legends) 26
2.4 Závodní hry (Trackmania, iRacing, F1) 27
2.5 Sportovní hry (FIFA, NHL) 29

3 Kariéra hráče **31**
3.1 Motivace k profesionálnímu hraní 33
3.1.1 Výkonová motivace 34
3.2 Náročné situace v kariéře hráče 36

4 Práce psychologa v esportu **43**

5 Psychologický profil hráče **47**
5.1 Osobnost 47
5.2 Kognitivní schopnosti 48
5.3 Psychologický profil českých a slovenských hráčů 49

6 Výkonové kompetence v esportu **51**

7 Model výkonu v esportu **55**

8 Práce s týmem **59**
8.1 Jak pracovat s týmem 62
8.1.1 Postupy 63

9 Zvládání stresu . . . 67
9.1 Jak pracovat s týmem . . . 72
9.1.1 Postupy . . . 73

10 Kontrola emocí . . . 77
10.1 Jak pracovat s týmem . . . 80
10.1.1 Postupy . . . 81

11 Efektivní komunikace . . . 85
11.1 Jak pracovat s týmem . . . 86
11.1.1 Postupy . . . 88

12 Vyrovnaný životní styl . . . 91
12.1 Jak pracovat s týmem . . . 95
12.1.1 Postupy . . . 95

13 Disciplína . . . 99
13.1 Jak pracovat s týmem . . . 103
13.1.1 Postupy . . . 104

14 Realizovaný výzkum . . . 107
14.1 Design výzkumu . . . 108
14.2 Výzkumný soubor . . . 109
14.2.1 Výzkumná skupina – progameři . . . 109
14.2.2 Komparační skupina . . . 111
14.3 Metody . . . 112
14.3.1 Dotazník vlastní konstrukce . . . 112
14.3.2 Rozhovor . . . 113
14.3.3 Psychodiagnostické metody . . . 114
14.4 Etická hlediska výzkumu . . . 124
14.5 Zpracování dat . . . 125
14.5.1 Kvalitativní data . . . 125
14.5.2 Kvantitativní data . . . 125

Shrnutí . . . 127

Summary . . . 129

Poděkování **131**

Literatura **133**

Seznam zkratek **145**

Rejstřík **147**

O autorovi **151**

Věnování

Nejdražší Ani. I když tohle věnování ani knihu nikdy číst nebudeš, vznikla díky Tobě, a to z mnoha různých důvodů. Byla jsi mou Padmé a tou i navždy budeš.

„DO OR DO NOT.

THERE IS NO TRY.“

(Master Yoda, 3 ABY)

Předmluva

„Balance is found in the one who faces his guilt."

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

Esport je v současné době populární volnočasovou aktivitou. Mnoho dětí sní o tom, že se bude živit profesionálním hraním digitálních her. I když se to může zdát jako něco nepředstavitelného, taková je dnešní realita – profesionální hráči her si mohou vydělávat podobným způsobem jako profesionální sportovci. Aby byl sportovec úspěšný a podával výkon, za který je placený, musí být odolný a schopný v několika hlavních oblastech – a jednou z nich je psychika. To samé platí i u esportovců.

V dnešní době se u světových profesionálních esportových týmů pohybují psychologové poměrně běžně. Jedná se ale o jednotlivce, kteří získali zkušenosti s tímto oborem hlavně praxí a své zkušenosti aktivně nepublikují. Z tohoto důvodu je poměrně náročné vstoupit do oblasti psychologické práce v esportu, protože i když se může zdát, že zakázky budou podobné jako v tradičním sportu, neplatí to vždy. Tato kniha vznikla s prostým cílem – usnadnit lidem, kteří se chtějí pohybovat v oblasti esportu, práci s psychikou hráčů i týmů.

Publikace je určena hráčům, trenérům, rodičům a psychologům, kteří se pohybují v esportu nebo se do něj chystají vstoupit a chtějí porozumět důležitým psychickým komponentám, jež mohou hrát v tomto prostředí roli. Na rodiče a psychology jsou zaměřeny první dvě kapitoly této knihy, které představují esport a esportové hry. Pro hráče a trenéry bude tato první část spíše nadbytečná, proto pokud patříte do druhé skupiny, doporučuji tyto kapitoly přeskočit a raději si zahrát jednu nebo dvě mapy. Větší část knihy se ovšem zaměřuje na identifikaci klíčových psychologických výkonových kompetencí u esportovců a na to, jak je s nimi možné pracovat.

Obsah knihy vychází ze tří hlavních zdrojů. Prvním z nich je obsáhlé prozkoumání existujících publikovaných poznatků k psychologii esportu z celého světa. Druhým zdrojem je má disertační práce, která byla zaměřena na důkladný průzkum psychologických potřeb esportových hráčů. Popis designu celého výzkumu a výzkumných metod je uveden v kapitole 14. Posledním zdrojem této knihy je má

vlastní psychologická praxe s esportovými týmy a rozhovory s předními trenéry a hráči v esportu v českém i světovém měřítku.

Některé kapitoly a prezentované výsledky z výzkumů u českých hráčů jsou převzaty z mé disertační práce (Staněk, 2024).

Všechny citace uvedené na začátku kapitol pocházejí ze seriálu *Star Wars: Clone Wars*.

1 Esport

„Easy is not always simple."

1.1 Co je to esport

Esportem rozumíme hraní kompetitivních her na výkonnostní úrovni v organizovaných soutěžích (García-Lanzo & Chamarro, 2018). Hamari a Sjöblom (2017) popisují esport jako formu sportu, která se odehrává prostřednictvím elektronických systémů a zahrnuje zapojení hráčů a týmů.

Česká asociace esportu (n. d.) definuje esport jako „organizované soutěžní hraní hráčů nebo týmů, v jakékoliv hře, na jakékoliv platformě (PC, konzole, mobil). Soutěže mají jasná pravidla a účastnit se jich mohou jak amatérští, tak profesionální hráči". Pokud je hráč za toto hraní pravidelně finančně oceňovaný, je označován za profesionálního hráče a hraní za těchto podmínek je označováno jako *professional gaming*, tedy *progaming* (García-Lanzo & Chamarro, 2018).

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

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

Esport je aktivita, která je, stejně jako sport, vhodná pro muže i ženy. A i když se to u hraní her prostřednictvím zobrazovacích zařízení může zdát zvláštní, profesionální soutěže v esportu jsou také oddělené pro muže a ženy. Zastoupení žen v profesionálním esportu není na světové úrovni zanedbatelné, hráčky mají vlastní soutěže, ale jejich sledovanost i výše finančních prostředků v soutěžích jsou značně nižší než u mužů. Soutěže se pořádají ve stejných hrách jako u mužů.

1.2 Esport vs. sport

Měl by být esport považován za sport? Na tuto otázku se již pokusilo odpovědět několik autorů.

Llorens (2017) se ve svém článku zabývala tím, jestli esport naplňuje zavedené definice sportu. Podle autorky esport splňuje zavedená kritéria EU pro identifikaci aktivity jako sportu. Ta jsou následující:

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

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

Obecně přijímanou definici moderního sportu vytvořil Guttman (1978, s. 22): „Sport je zábavné fyzické soupeření."

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

Parry (2018, s. 2), který pracuje s pojmem „sport" přímo v definici olympijského sportu („Atletická činnost, která vyžaduje zručnost a/nebo fyzickou zdatnost, kompetitivního charakteru."), jež z této kategorie vyřazuje například rekreační sporty, lov, šachy a další, naopak ve svém článku zastává názor, že esport by neměl být řazen mezi sporty.

Autor zmiňuje, že pokud je aktivita součástí olympiády, nikdo nezpochybňuje její status jako sportu. Vysvětluje, že zvolil definici olympijského sportu, protože nabízí ideální verzi toho, čím sport je a čím by mohl být. Ve své studii následně uvádí šest klíčových podmínek, které musí být splněny, aby byla aktivita považována za sport. Zároveň se zabývá důvody, proč podle něj esport tyto podmínky nesplňuje (Parry, 2018):

1. lidská povaha aktivity:
   - esport nesplňuje, protože se soupeří prostřednictvím konzolí/PC;
2. fyzická aktivita:
   - esport nesplňuje, protože i když je aktivita fyzická (stisk kláves/tlačítek), efekt je virtuální (výsledný výstřel ze zbraně);

3. fyzická dovednost – z hlediska „celotělových“ dovedností:
   - esport nesplňuje, protože aktivita je prováděna pouze horními končetinami;
4. nutnost kompetitivní složky:
   - esport splňuje;
5. jasně stanovená pravidla:
   - esport nesplňuje, protože pravidla určují vývojáři hry a ne organizace, které za soutěže zodpovídají;
6. institucionalizace:
   - esport nesplňuje, protože chybí národní a mezinárodní asociace, zároveň vydavatelé her tvoří turnaje pouze pro své hry.

Závěry autora jsou takové, že esportové hry nepovažuje za sport i přes jejich podobnosti s tradičními sporty (Parry, 2018).

Parryho argumenty, proč esport nevyhovuje jednotlivým podmínkám, jsou ovšem zavádějící. Esportové soutěže probíhají i osobně – hráči sedí na dosah od sebe a mohou spolu interagovat. Tím splňují lidskou povahu aktivity.

Pokud esport nesplňuje fyzickou aktivitu kvůli tomu, že efekt hráč nevykonává sám vlastním tělem, nesplňovala by to ani například sportovní střelba, lukostřelba a podobné sporty, kde je sportovcem stisknuta spoušť. Do esportové aktivity je zapojené celé tělo. I když hráči sedí, na udržení správného držení těla participuje většina svalů těla. Opět velmi podobně jako například u střelby, kde je většina těla statická a aktivní pohyby dělají pouze ruce.

Co se týče požadavku na jasně stanovená pravidla a institucionalizaci, je důležité si uvědomit, že i když hry vydávají jednotliví vývojáři, jejich soutěže organizují společnosti třetích stran, které si mohou nastavovat vlastní pravidla (například největší organizátoři turnajů ve hře Counter-Strike 2 – Blast.tv a ESL).

Pro každý turnaj platí jiná pravidla, která nemusí být v přímém souladu s nastavením pravidel hry – například používání jiných skinů u agentů. Jedná se tedy o podobný princip jako u dlouholetých olympijských sportů – softballu a baseballu. V softballových turnajích pořádaných organizací ISC (International Softball Congress) se například hraje s bílým míčem, na těch pořádaných organizací ISF (International Softball Federation) se zase využívá reflexní žlutý míč.

Parryho článek (2018) byl vystaven silné kritice, na kterou reagoval ve své studii z roku 2021. Uvádí v ní, že dle jeho názoru jsou podobnosti se sportem (esportový hráč musí trénovat, dodržovat životosprávu; tito hráči jsou slavní jako sportovci; esport dodržuje zásady antidopingu; podporuje globální komunitu, rodinné vztahy a pocit sounáležitosti) mylně interpretovány a nemají takovou váhu jako u klasických sportů (Parry, 2021).

Celou situaci s esportem projednával také Mezinárodní olympijský výbor (MOV). Podle vyjádření MOV z roku 2020 mají potenciál stát se sportem pouze virtuální sporty (např. FIFA, NHL), ale jiné esportové hry tento potenciál postrádají (Parry, 2021).

Oficiální stanovisko k esportovým hrám vyjádřil MOV 23. července 2024, kdy schválil zařazení esportu mezi oficiální olympijské disciplíny. Esportové hry nebudou součástí tradiční olympiády, ale pod záštitou MOV se budou konat Olympijské esportové hry. Jejich první ročník by měl proběhnout v roce 2025 v Saúdské Arábii (Mezinárodní olympijský výbor, 2024).

MOV také oznámil, jaké hry budou součástí této události. Fanoušky FPS *(First Person Shooter* – střílečky z pohledu první osoby*)* jistě nepotěší, že v seznamu chybí simulace ozbrojených konfliktů, hráči her jako CS2, Call of Duty nebo Valorant se tedy na Olympijské hry nepodívají.

Podobností a spojitostí mezi sportem a esportem je mnoho. Podstatné ovšem je, jestli je možné aplikovat psychologické přístupy, které se využívají ve sportu, na esportové hráče. Jenny et al. (2016) ve svém výzkumu poukazují na to, že není jasné, jestli je možné snadno přenést poznatky z existujících oborů, jako je sportovní psychologie, koučování či specializované tréninkové metody, do oblasti esportu.

Příspěvek do těchto úvah přinesl Szasz (2014). V experimentálním designu aplikoval na čtyři probandy (poloprofesionální hráče) metody z psychologie sportu a na zbylé čtyři (kontrolní skupina, opět hráči) fyzický trénink. Výsledky studie ukázaly, že pomocí metod sportovní psychologie zaměřených na imaginaci a koncentraci může být dosaženo u esportovců zlepšení z hlediska výkonu ve hrách či sebevědomí. Na základě tohoto výzkumu by bylo možné předpokládat, že některé sportovněpsychologické metody mohou mít efektivní využití v esportu.

1.3 Stručná historie esportu

I když se slovo *esport* začalo používat až kolem roku 2000, jeho vznik se datuje do roku 1972. V tomto roce proběhla na Standfordské univerzitě první oficiální soutěž ve videohře Spacewar!. Vítěz získal jako cenu roční předplatné časopisu Rolling Stone (CDW Expert, 2021).

Pozdější 70., 80. léta a počátek 90. let byly ve znamení hraní na arkádových automatech. Tato doba je označována jako „zlatý věk videoher“, protože vznikly klasické hry jako Space Invaders, Asteroids, Pac-Man nebo například Tetris. Soutěživost

u těchto her byla podporována zaznamenáváním nejvyššího dosaženého skóre na jednotlivých automatech. Hráči tedy mohli soutěžit s ostatními návštěvníky herních míst (CDW Expert, 2021).

I když se může zdát, že tato historická fakta nejsou v kontextu dnešního esportu důležitá, například hra Tetris se na kompetitivní úrovni hraje dodnes. Tato legendární hra vznikla již v roce 1984. V roce 2022 se mistrovství světa v Tetrisu zúčastnilo 110 nejlepších hráčů světa, kteří soupeřili o celkovou výhru v hodnotě 23 tisíc amerických dolarů (Karnadi, 2022).

Za počátek moderního esportu jako takového je ale často vnímáno datum 10. prosince 1993, kdy poprvé vyšla hra DOOM. Šlo o první FPS hru, kterou bylo možné hrát online prostřednictvím osobních počítačů v módu deathmatch[1] pro 4 hráče.

V následujících letech se esport rozvíjel až v roce 1997, kdy vznikly první esportové ligy *Cyberathlete Professional League (CPL)* a *Professional Gamers League (PGL)* (Millington, 2005).

Esportové prostředí a zájem veřejnosti rostl a dosahoval nových milníků. V roce 2006 historicky poprvé dosáhl prize pool[2] esportového turnaje hodnoty milionu dolarů. Turnaje ve hře Wii Games Summer se v roce 2010 zúčastnilo celkem 400 tisíc hráčů.

Rostoucí trend vykazoval i zájem diváků a fanoušků esportu. Zatímco v roce 2013 sledovalo finále turnaje ve hře League of Legends (zkráceně LoL) 30 milionů unikátních diváků, v roce 2017 to bylo již 70 milionů. V roce 2019 se prize pool Světového poháru (jediného turnaje) ve hře Fortnite vyšplhal na 30 milionů dolarů (CDW Expert, 2021).

1.4 Současný zájem o esport

Z předchozí kapitoly vyplývá, že výkonnostní hraní se od vzniku prvních digitálních her rozrůstá a zasahuje do stále většího počtu lidských životů. Tyto úvahy je možné podpořit dostupnými statistikami z webové stránky Esports Earnings (2024):

1 Herní mód, ve kterém hráči hrají „všichni proti všem“ a snaží se vzájemně zabíjet.
2 Celková částka vyhrazená na výhry, o kterou se podělí účastníci soutěže.

Tab. 1.1 Přehled esportových statistik u nejpopulárnějších her

Hra	Žánr	Prize pool	Počet hráčů	Počet turnajů	Prize pool	Počet hráčů	Počet turnajů
		2022			2023		
DOTA 2	MOBA	32 mil. $	1 068	124	31 mil. $	1 007	124
CS	FPS	17 mil. $	2 991	473	21 mil. $	4 129	483
PUBG	Battle Royal	23 mil. $	843	66	22 mil. $	1 636	76
LoL	MOBA	13 mil. $	1 473	100	8 mil. $	1 436	115
Fortnite	Battle Royal	18 mil. $	1 347	260	20 mil $	3 279	461

Zdroj: *Esports Earnings (2024)*

Výše uvedená tabulka (tab. 1.1) ukazuje počty turnajů, počty zaregistrovaných hráčů a prize pooly u pěti nejpopulárnějších esportových her za roky 2022 a 2023. Aby mohly být turnaje a počty hráčů zařazeny do tabulky, muselo být v rámci umístění v turnaji možné získat finanční ocenění (Esports Earnings, 2024).

Tab. 1.2 Celkové statistiky esportu za posledních 5 let

	2019	2020	2021	2022	2023
Prize pool	255 mil. $	145 mil. $	255 mil. $	237 mil. $	181 mil. $
Počet turnajů	6 227	5 701	6 058	5 287	3 627
Počet hráčů	31 954	30 307	32 088	30 785	24 482

Zdroj: *Esports Earnings (2024)*

Druhá tabulka (tab. 1.2) ukazuje celkovou velikost prize poolů, počty turnajů a počty hráčů ve všech esportových hrách za posledních pět let. Pokud tedy mluvíme o současném esportu, můžeme přemýšlet zhruba o 30 tisících hráčů, kterých se to týká. Zároveň ovšem v tabulkách nejsou započítáni hráči a soutěže, ve kterých nejsou výsledná umístění oceňována penězi. Celková hráčská esportová komunita tedy může být mnohem větší.

Stejně jako pro sport je i pro esport klíčový zájem diváků. V době psaní tohoto odstavce se právě odehrává finále turnaje ve hře CS2 v Kolíně nad Rýnem a na platformě Twitch sleduje jeho živý přenos 200 tisíc lidí.

Aktuální statistiky uvádějí, že v roce 2022 na celém světě sledovalo esport zhruba 350–500 milionů diváků (Ruby, 2023; Howarth, 2023). Jedná se o signifikantní nárůst oproti roku 2019, kdy šlo zhruba o 200 milionů diváků (Howarth, 2023). Pro srovnání se sportem lze uvést mistrovství světa ve hře League of Legends v roce 2019. Tento turnaj byl rekordní esportovou událostí, kterou sledovalo více než 100 milio-

nů diváků. Většina z těchto fanoušků si hru naladila prostřednictvím streamovacích služeb, jako je Twitch a YouTube. Pro srovnání, Super Bowl[3] ve stejném roce sledovalo 100,7 milionu diváků v rámci digitálních služeb NFL a CBS.[4] Jednalo se ovšem spíše o výjimečný úkaz. Dlouhodobě se zdá, že esporty, ačkoli rostou, zdaleka nedosahují takové sledovanosti jako tradiční sporty (Roundhill Team, 2020). I přesto ale zasahují do životů nezanedbatelného množství lidí na celém světě.

1.5 Esport v České republice

O zastřešení esportu se v České republice stará Česká asociace esportu (ČAES), která sdružuje esportové organizace na území ČR a zastupuje je vůči veřejným institucím a mezinárodním asociacím (což popírá Parryho argument o neexistenci institucionalizace v esportu). Zároveň se angažuje v osvětě v oblasti esportu, jeho profesionalizaci a propagaci.

ČAES je také hlavním organizátorem mnoha domácích soutěží. V České republice funguje také Asociace gamingových klubů (AGK). Mezi oběma asociacemi panuje úzká spolupráce a ČAES pracuje s organizacemi, které jsou součástí AGK (Česká asociace esportu, n. d.).

Aktuálně je dle webu ČAES (Česká asociace esportu, n. d.) součástí asociace celkem 13 organizací z České republiky. Zároveň ovšem na svých stránkách uvádějí dalších 9 organizací, které nejsou členy. Mezi těmito organizacemi jsou i takové, které ČR reprezentují na evropské i světové úrovni. ČAES ovšem eviduje pouze české herní kluby, které mají právní normu a hráče. Na svém webu uvádí celkem 4 641 registrovaných esportových hráčů (květen 2024). Každý hráč se ovšem musí sám ručně registrovat na webu, je tedy otázkou, nakolik je toto číslo přesné.

Daleko přesněji je možné odhadnout počet profesionálních a poloprofesionálních hráčů. Na základě počtu organizací (uvedených na stránkách ČAES), počtu týmů každé organizace (na webu organizací) a počtu hráčů, kteří jsou pro jednotlivé hry potřební, je možné odhadnout, že profesionálních a poloprofesionálních hráčů je v ČR zhruba 200–300. Skutečné počty není možné dohledat.

Podle statistik z webu Esports Earnings (2024) se od roku 1998 zúčastnilo esportových turnajů se světovým přesahem a finančním výdělkem celkem 1 249 hráčů

[3] Každoroční finálový zápas celé sezóny americké Národní fotbalové ligy (NFL).
[4] Digitální streamovací služba v USA.

z České republiky. Z nich bylo 24 % hráčů hry Counter-Strike: Global Offensive, z toho ale pouze 21 žen.

V současné chvíli se na CZ/SK esportové scéně nachází profesionální hráčky v počtu jednotlivců. Například pro hru CS2 v současné době neexistuje žádný český ženský esportový tým, logicky tedy ani žádná česká dlouhodobá soutěž. Jedinou výjimku z hlediska ženského esportu v ČR tvoří reprezentační tým, který se účastní mistrovství světa. Tento tým je ovšem vždy tvořen jednorázově pouze pro kvalifikaci a případně finálový turnaj. Vzhledem k minimálnímu počtu profesionálních hráček v ČR je ale sestava tvořena jimi a doplněna o streamerky Counter-Striku.

Výroční zpráva ČAES (Roháček, 2023) uvádí, že v roce 2022 proběhlo celkem 7 dlouhodobých nejvyšších soutěží včetně mistrovství České republiky (MČR), které bylo pořádáno v 6 herních titulech. Celkově ČAES zastřešila soutěže v 10 esportových hrách: CS: GO, LoL, Dota 2, PUBG, Hearthstone, FIFA, NHL, Brawl Stars, LoL: Wild Rift, World of Tanks. Nejčastějším modelem soutěže byla dlouhodobá online liga s finálovým turnajem, který proběhl lokálně s diváckou kulisou.

Nejsledovanější esportovou hrou v České republice byla hra Counter-Strike: Global Offensive, kterou při finále MČR sledovalo na Twitchi živě až 16 380 diváků. Zpráva Roháčka (2023) dále uvádí, že celková dotace pro MČR 2022 byla 4,5 milionu korun. Zároveň je v ní možné dohledat, že odhadovaná velikost esportového trhu v ČR je 150 milionů korun.

Výzkumu sledovanosti esportu v ČR se věnoval STEM[5] (Gajdušek, 2022). Tento výzkum byl proveden na celkem 2 009 respondentech ve věku 15 a více let. Výsledky uvádějí, že téměř 40 % obyvatel České republiky chápe pojem esport. Diváků v populaci je podle výzkumu zhruba 18 %, dominantně ve věku 15–29 let. Také prezentují, že nejvíce sledovanou esportovou hrou v ČR je Counter-Strike, na druhém místě jsou sportovní hry FIFA a NHL. Třetí příčku obsadila hra League of Legends.

[5] Ústav, který provádí sociologické výzkumy v ČR.

2 Esportové hry

„Brothers in arms are brothers for life."

V této kapitole budou představeny nejhranější esportové hry a jejich typy. Není možné přemýšlet z psychologického hlediska o digitálních hrách jako o jednotné kategorii, protože se principiálně hodně liší, a tato myšlenka je platná i u esportových her. Většina profesionálních hráčů se věnuje pouze jedné konkrétní esportové hře (García-Lanzo & Chamarro, 2018).

Esportové hry se liší v principech základních herních mechanik, cílech, kterých musí hráči dosáhnout k vítězství, grafickém prostředí, realističnosti a mnoha dalších faktorech. Zároveň jsou některé esportové hry hrány pouze jednotlivci, u jiných je zase nutné hrát v týmu. Počet členů týmu se také u různých her liší. Níže budou popsány tyto rozdíly u jednotlivých typů her. Jejich společným znakem ale je, že je vývojáři neustále upravují a vydávají aktualizace, které hry mění.

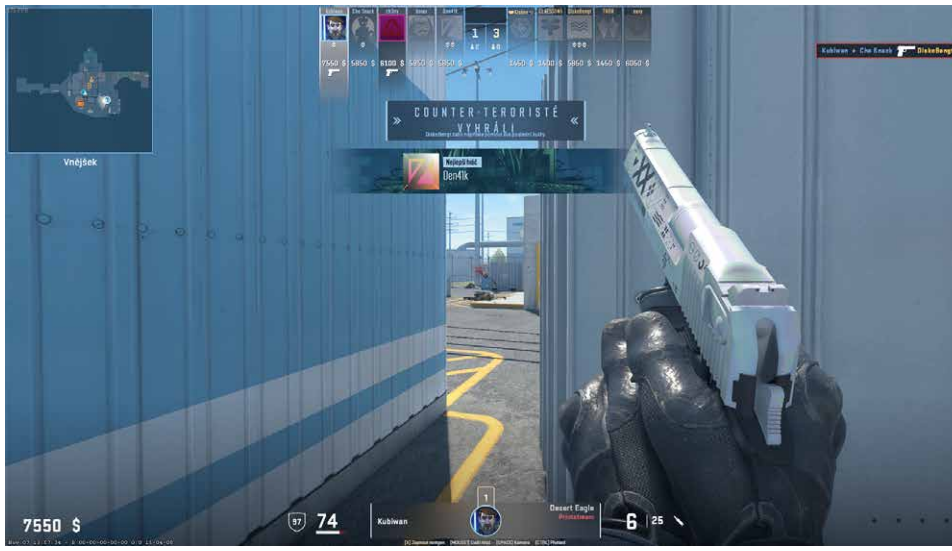
Utkání v esportu lze rozdělit do dvou typů. Prvním jsou online zápasy, kdy jsou hráči ve svých domovech, případně na společném místě se zbytkem svého týmu, a prostřednictvím internetu jsou spojeni s druhým týmem. Takové hry mohou diváci sledovat pouze online přes streamovací platformy, jako je Blast.tv nebo Twitch.

Druhou možností jsou tzv. LAN *(local area network)* turnaje. Ty spočívají v tom, že hráči obou týmů jsou přítomni v jedné místnosti, většinou na sebe vidí a může docházet k interakcím (podání ruky před utkáním, po utkání, gestikulace během zápasu). Zároveň se LAN zápasy většinou odehrávají na místech, která mohou navštěvovat diváci. Pro ty je na místě zajištěn přenos z monitorů hráčů na velká plátna (BLAST Premier, 2022). Například finále turnaje Worlds ve hře League of Legends na místě sledovalo 45 tisíc diváků (CDW Expert, 2021).

2.1 Týmové FPS (Counter-Strike 2, Valorant)

Hry založené na střelbě z pohledu první osoby (tzv. střílečky – FPS, *First Person Shooters*) je možné popsat jako taktické hry, které jsou hrány z perspektivy postavy (hlavního hrdiny) a odehrávají se v trojrozměrném prostředí. Během hraní je z po-

stavy vidět pouze paže a zbraň či nástroj, který má zrovna v ruce (Ascher & Levounis, 2015). Základním principem těchto her je, že pro úspěšné vítězství je třeba zabít všechny soupeře (jiné hráče).



Obr. 2.1 *Screenshot ze hry Counter-Strike 2 (zdroj: archiv autora)*

Nejhranější esportovou FPS hrou byla v uplynulých letech hra Counter-Strike: Global Offensive (Esports Earnings, 2024), kterou na konci roku 2023 nahradila novější verze Counter-Strike 2 (CS2). Hra CS2 je typická grafickým vzhledem, který se snaží být co nejvěrnější realitě. To je jedním z důvodů, proč v ratingu PEGI[6] získala hodnocení PEGI 18 (PEGI, 2024).

Tato hra je založena na principu střetnutí mezi dvěma skupinami – teroristy a speciálními jednotkami. Hra jako taková obsahuje víc herních módů, ale na esportové úrovni se tradičně hraje pouze jeden z nich.

Klasický kompetitivní mód je hrán 5 hráči v týmů teroristů a 5 hráči v týmu speciálních jednotek. Tým teroristů má za úkol v časovém limitu na jednom ze dvou určených míst na mapě umístit bombu a ochránit ji, dokud nevybuchne. Tým speciálních jednotek naopak musí teroristům zabránit v položení bomby, případně ji zneškodnit, pokud již byla položena. Tým teroristů zvítězí, pokud vybuchne bomba nebo pokud zneškodní všechny hráče druhého týmu. Speciální jednotky zvítězí,

[6] PEGI *(Pan European Game Information)* – evropský systém hodnocení her, který uvádí, od jakého věku je hra vhodná (např. je-li nevhodná pro děti).

pokud zneškodní již položenou bombu, zabrání položení bomby před koncem časového limitu nebo zneškodní všechny hráče druhého týmu (CS2, 2023).

Každá mapa se hraje na 24 kol, kdy napřed jeden tým hraje 12 kol za teroristy a poté se týmy prohodí. Tým, který dosáhne vítězství ve 13 kolech, tzv. vyhrává mapu. Odehrání jedné mapy je v podstatě ekvivalentem odehrání setu ve volejbale či tenise.

V rámci esportu se nejčastěji hrají utkání stylem BO1, BO3 nebo BO5.[7] V současné chvíli je ve hře pro profesionální zápasy aktivních sedm různých map, na kterých se hraje. Před začátkem každého utkání se odehrává tzv. pick. V této fázi se týmy střídají a vybírají nejprve mapy, které banují,[8] a následně mapy, které pickují.[9] Počty banů a picků jednotlivých týmů se liší podle toho, jestli je třeba vybrat jednu mapu, tři nebo pět map. Výběr map je důležitá taktická stránka hry, protože každý tým má vlastní postupy a strategie, jak je hrát, a zapojují se do něj hráči i trenéři týmů (BLAST Premier, 2022).

Důležitým prvkem hry je také ekonomika. Každé kolo začínají hráči se stejným vybavením a mají k dispozici určitý obnos peněz. Za tyto peníze si mohou pro kolo nakoupit konkrétní zbraně, granáty či nástroje. Pokud kolo přežijí, vybavení jim zůstane. Pokud zemřou, přijdou o vše, co měli u sebe. Ve hře existují konkrétní pravidla pro přidělování peněz po skončení kola (CS2, 2023).

Schopnost uvažovat o ekonomických důsledcích jednotlivých kol patří pro esportové hráče mezi klíčové dovednosti. Kromě uvažování o ekonomice a tréninku střelby a reakcí jsou pro hráče CS2 taktéž klíčové taktické a podpůrné dovednosti.

Pro každou z herních map se hráč musí naučit přesné pozice a úhly, kde by měl stát, aby měl nad soupeři výhodu. Zároveň ovšem musí přemýšlet o tom, jestli soupeři pozici znají, aby se vyhnul tzv. *prefire killu*[10] (zastřelení). Kromě těchto znalostí je také klíčová schopnost házet granáty. Pro každou mapu existuje mnoho různých pozic a stylů pro hod granátů. Mnoho z nich je založeno na přesném míření na jeden konkrétní pixel a následné komplexní kombinaci pohybů. Hráči musí disponovat znalostí desítek takto házených granátů pro každou mapu (PimpCSGO, 2022).

Vzhledem k tomu, že CS2 je týmová hra pěti hráčů proti pěti hráčům, je pro výkon také důležitá spolupráce celého týmu. Ta spočívá v obsazení pozic na mapě, součinnosti při umístění granátů, hlášení pozic nepřátel a také rozhodování, jakou strategii tým zvolí pro celé kolo.

---

7 *Best of X.* – Hraje se maximálně X map a vítězí tým, který získá většinu výher, např. při BO3 je vítězné skóre 2:1.

8 Vyloučení mapy – mapa se v tomto utkání hrát nebude.

9 Vybrání mapy – tým vybral mapu, která se bude hrát.

10 Tímto pojmem se označuje to, když hráč vystřelí na místo dříve, než vůbec vidí, jestli tam někdo stojí.

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázku z knihy ***Psychologie esportu*.**
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.