



**FILOZOFICKÁ FAKULTA**  
**Univerzita Karlova**

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Praha 2024

Bc. Adéla Chrdlová



ÚSTAV  
ASIJSKÝCH STUDIÍ  
Filozofická fakulta  
Univerzita Karlova

Specializace: Koreanistika

# DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Adéla Chrdlová

**E-sport v Korejské republice**

E-sport in the Republic of Korea

2024

Vedoucí práce:  
Mgr. Vladislava Mazaná, Ph.D.

Ráda bych poděkovala vedoucí práce Mgr. Vladislavě Mazané Ph.D. za profesionální a vlídný přístup při vedení diplomové práce. Dále bych ráda poděkovala všem hráčům, kteří mi během práce pomohli a sdíleli svoje zkušenosti.

## **Prohlášení**

*Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

V Praze, dne 29. června 2024

.....

Adéla Chrdlová

## Abstrakt

Práce se zabývá e-sportem v Koreji, který se zde začal rozvíjet na přelomu 20. a 21. století. Jižní Korea je v současné době jednou z nejúspěšnějších zemí světa, odkud pochází mnoho hráčů zaujímajících přední příčky světových žebříčků. V diplomové práci bude nejprve nastíněna historie a vývoj e-sportu v Koreji, popsána komunita a soutěže. Představeno, co obnáší práce profesionálního hráče a jak týmy vypadají a fungují. Poté bude práce zaměřena na oblast vzdělání, kde je mimo jiné angažovaná i Korejská e-sportovní asociace (KeSPA) a vzniklo zde několik studijních programů na výchovu profesionálních hráčů. Také bude přiblíženo, jaké hry jsou zde nejpopulárnější.

Další část textu bude blíže zaměřena na jednu z nejpopulárnějších a nejúspěšnějších her, League of Legends a bude se snažit určit, kam e-sport v současné době patří. Nalézt aspekty proč je zrovna Korea jednou z nejúspěšnějších zemí světa, určit, jestli je již e-sport vnímán jako „korejský“ a jestli se v Koreji změnil.

**Klíčová slova:** E-sport, Korea, League of Legends, počítačové hry, popkultura, korejská kultura

## Abstract

The work deals with e-sports in Korea, which began to develop here at the turn of the 20th and 21st centuries, and South Korea is currently one of the most successful countries in the world, where many players occupying the top ranks of the world rankings come from. The text will first outline the history and development of e-sports in Korea, describe the community and competitions. Then will introduce what the work of a professional gamer entails and how teams look like and work. After that, the text will be focused on the field of education, where, among others, the Korean e-Sports Association (KeSPA) is involved and several study programs have been created to educate professional players. It will also zoom in on what games are most popular here.

The next part will take a closer look at one of the most popular and successful game, League of Legends, and try to determine where eports currently belong. To find aspects of why Korea is one of the most successful countries in the world, to determine if e-sports is already perceived as "Korean" and if it has changed in Korea.

**Key words:** E-sport, Korea, League of Legends, computer games, popculture, korean culture

## Obsah

1. Úvod.....	6
2. E-sport jako sport .....	10
3. Vývoj korejského herního průmyslu .....	18
3.1 E-sportovní soutěže .....	19
3.2 Divácká senzace.....	22
3.2.1 Online platformy .....	25
4. Druhy počítačových her .....	28
4.1 Nejvíce hrané hry v Korejské republice .....	29
4.2 E-sportovní turnaje .....	30
4.2.1 Organizace e-sportovního turnaje.....	31
4.2.2 Overwatch Champions Series .....	32
4.2.3 AfreecaTV StarCraft League Remastered (ASL).....	33
4.2.4 League of Legends Champions Korea (LCK).....	33
5. Lidé pracující v e-sportovním průmyslu .....	34
5.1 Profesionální hráči .....	34
5.2 Trenérský personál.....	37
5.3 Komentátor e-sportovních turnajů.....	38
5.4 E-sportovní reportéři.....	39
5.5 Sekretariát profesionálních týmů.....	40
5.6 E-sportovní agent.....	41
5.7 Herní streamer .....	42
6. E-sportovní akademie a studijní programy .....	44
7. Zdravotní problémy profesionálních hráčů .....	47
7.1 Fyzické problémy profesionálních hráčů.....	47
7.2 Psychické problémy profesionálních hráčů .....	49
7.2.1 Závislost na hraní počítačových her v Korejské republice.....	51
8. Ženské hráčky v herní komunitě a e-sportu .....	53
8.1 Genderové problémy v herní komunitě .....	53
8.2 Ženy v e-sportu.....	54
9. League of Legends .....	57
9.1 League of Legends v Korejské republice .....	60
9.1.1 Korejský mezinárodní úspěch .....	62

9.1.2	Korejské e-sportovní týmy hry League of Legends .....	64
9.1.3	Problémy korejských profesionálních hráčů .....	66
9.1.4	Úspěšné korejské týmy.....	68
9.1.5	Sponzoři v e-sportu .....	70
9.1.6	E-sportovní asociace.....	72
9.2	Korejský přístup k League of Legends .....	73
9.2.1	Sledovanost League of Legends v Koreji.....	74
9.2.2	Sázení na League of Legends.....	75
9.2.3	Důvody popularity League of Legends v Korejské republice.....	76
10.	Závěr .....	81
11.	Tabulky.....	84
	Bibliografie .....	86

# 1. Úvod

Kompetitivní hraní počítačových her se vyvíjí již od 70. let 20. století a za tu dobu prošlo mnoha změnami. Počínaje malými soutěžemi v arkádách, až do dnešní doby, kdy se v různých formách objevují po celém světě a peněžní výhry v turnajích se pohybují ve vysokých částkách. V Jižní Koreji se začal e-sport rozvíjet na přelomu 20. a 21. století. V dnešní době odtud pochází mnoho světově známých hráčů, kteří zaujímají přední příčky světových žebříčků. Ačkoli se nejedná o původně korejskou záležitost, byl e-sport v Korejské republice přijat velmi snadno a rychle. Novým přístupem, který si korejští hráči zvolili, se zasloužili o rychlý rozvoj tohoto fenoménu a inspirovali tak hráče po celém světě.

Každý hráč, kterého e-sport alespoň trochu zajímá, se minimálně jednou setkal se spojením kompetitivního hraní počítačových her a Korejské republiky. Toto tvrzení se může zdát neobvyklé především proto, že populární korejští hráči jsou spojováni s herními tituly pocházejícími převážně ze zahraničí. Přesto se stále častěji tato spojení objevují. Tuto skutečnost si v současné době uvědomují i samotní hráči v Jižní Koreji. Je proto zajímavé, že Korejská republika, ačkoli nebyla první zemí, kde se počítačové hry objevily, ani první zemí, kde se začaly objevovat herní turnaje, je stále považována za stát, odkud e-sport pochází v takové podobě, v jaké je v poslední době známý. Unikátní přístup korejských hráčů, médií, firem a vlády se zasloužil o to, aby se e-sport posunul z místních malých turnajů do velikých stadionů, odkud je vysílán po celém světě.

Vzhledem k tomu, že se hraní počítačových her v malé míře věnuji, jsem během studia narazila na spojení Korejské republiky a e-sportu hned několikrát. Toto spojení pro mě bylo v prvních momentech velmi překvapující, především z toho důvodu, že ve veřejnosti bylo vždy běžné téměř výhradní propojení s původně americkými hrami. Jednou z prvních otázek, kterou jsem si položila bylo, jak je možné, že je pro většinu fanoušků spojení Korea-e-sport tak přirozené. Vždyť Jižní Korea je oproti zemi původu e-sportu, USA, několikanásobně menší a fakt, že je v kompetitivním hraní počítačových her v současnosti o tolik lepší, je pro mě velmi zajímavý.

Vzhledem k tomu, že se jedná o nové téma, které je jen z části prozkoumané, bylo obtížné jednoduše nalézt odpovědi na otázky, které se v souvislosti s tímto tématem objevují. Práce vznikla tedy jednak jako přiblížení e-sportovního prostředí Jižní Koreje a zároveň otevřela prostor pro nalezení odpovědí na tyto otázky. Pokusí se potvrdit či vyvrátit předem dané hypotézy především formou shrnutí a analýzy zjištěných informací. Je důležité upozornit,



že vzhledem k tomu, že se jedná o aktuální téma, je zde možnost, že skutečnosti se mohou během psaní práce částečně měnit. Také je důležité upozornit, že mnoho využitých korejských i cizích zdrojů může mít zaujatý pohled na daný problém.

V první části práce se zabývám problematikou e-sportu v Korejské republice obecně. Tato část bude tedy zahrnovat více herních titulů. Sloužit bude převážně k přiblížení prostředí e-sportu v Jižní Koreji. Ve druhé části se zaměřím na jeden určitý herní titul, který mě přivede k detailnějším částem tématu. Tímto titulem bude původně americká hra League of Legends, která je jednou s nejvíce spojovaných her právě s korejskými hráči.

Jednou z hlavních výzkumných otázek práce je:

*„Kam e-sport v současné době v Korejské republice lze zařadit?“*

Aby bylo možné tuto otázku zodpovědět, bylo nutné si položit další související podotázky:

*„Jak je e-sport a hraní počítačových her vnímáno korejskou společností?“*

*„Je e-sport vnímán jako sport nebo volnočasová aktivita?“*

V tomto případě se domnívám, že je e-sport Korejci vnímán podobně jako jiné klasické sporty, například fotbal nebo hokej. Tedy pro ty, kteří ho sledují, je formou zábavy a pro samotné hráče se jedná o aktivitu, kterou lze srovnat se sportem. Okolí známé a úspěšné hráče vnímá jako takzvané idoly, kteří se objevují například v hudebním průmyslu. Mohl by tedy v současné době patřit spíše do zábavního odvětví. Dále se domnívám, že v případě některých hráčů se jedná o plnohodnotné zaměstnání, které by se dalo srovnat s profesionálním sportem.

Další otázkou je:

*„Kde lze hledat důvod úspěchu korejských hráčů, proč jsou jedni z nejlepších na světě?“*

Souvisejícími otázkami jsou:

*„Souvisí to s korejskou povahou?“*

*„Souvisí s úspěchem v e-sportu vychovávání hvězd?“*

*„Je možné v Korejské republice hrát počítačové hry pro zábavu?“*

Předpokládám, že úspěch v e-sportu by mohl souviset s rychlým posunem Korejské republiky v oblasti technologií. Dále by také mohl vycházet z většího počtu zájemců o kariéru v e-sportu, a tedy nutnosti vybírat ty nejlepší zájemce. Nepředpokládám ale, že je zde nutnost hráče přímo vychovávat. Zkrátka se domnívám, že je hráčů na vysoké úrovni tolik, že si týmy mezi nimi mohou vybírat. Jsem si ale jistá, že i přes možnost soutěžení v hraní počítačových her je v Koreji mnoho lidí, kteří si užívají hraní jen pro zábavu.

Poslední otázkou je:

„Lze již e-sport vnímat jako korejský?“,

se související podotázkou:

„Jak se za dobu svého vývoje a existence v Jižní Koreji změnil?“

Hypotézou je, že fakt, že je Korejská republika zmiňována ve velmi úzkém vztahu s e-sportem, je dostatečným důkazem, že se dá považovat za korejský. Myslím si, že je mnoho případů, kdy je země spojována se sportem, který pochází odjinud. Zároveň nepředpokládám, že se v Korejské republice výrazně změnil.

V první části práce bude popsán první výskyt a vývoj e-sportu v Korejské republice. Skrze tyto informace bude možné se přiblížit k několika odpovědím na výše zmíněné výzkumné otázky. I s vývojem e-sportu v Koreji souvisí jeho případná změna a zařazení mezi korejské záležitosti. S přijetím souvisí nejen reakce hráčů, ale také diváků. Vzhledem k různým druhům existujících her bude potřeba určit, které hry jsou v Korejské republice nejpopulárnější. Tento výčet bude sloužit k určení, na které hry se v případě turnajů bude třeba zaměřit. Výsledky z turnajů budou sloužit k potvrzení, že se nejedná o náhodnou záležitost týkající se pouze jedné hry. Současně byla také z tohoto seznamu vybrána jedna hra, která bude v druhé polovině práce sloužit k bližšímu porozumění světa e-sportu. Následující část bude zaměřena na lidi pracující v e-sportovní průmyslu a pomůže určit unikátní přístup korejských týmů a dalších osob k této záležitosti. Jedna z výzkumných otázek cílí na systém vychovávání hvězd, se kterou mohou souviset studijní programy zaměřené na e-sport, na které bude zaměřena následující část.

Celou práci provází myšlenka, která se netýká pouze korejského e-sportu, ale je pro jeho výzkum důležitá. Myšlenkou je, jestli lze zahrnout e-sport mezi klasické sporty. Na tuto myšlenku poté navazuje jedna z hlavních výše uvedených výzkumných otázek: *Kam e-sport v současné době v Korejské republice lze zařadit?* S touto myšlenkou souvisí i zdravotní a mentální stav hráčů. S přijetím a vnímáním ve společnosti souvisí další část, která bude zaměřena na genderové problémy v herní a e-sportovní komunitě.

Vybranou hrou ze seznamu populárních her je League of Legends, která bude sloužit k podrobnějšímu přiblížení e-sportovního světa, přes mezinárodní úspěch, zapojení vlády a sponzorů, až po problémy sázení, sledovanost apod. Práce je tedy souhrnnou analýzou, kdy budou nasbírané informace využity k potvrzení či vyvrácení předem daných hypotéz.

K transkripci korejských názvů je v práci využívána česká vědecká transkripce. V práci jsou názvy Korejská republika, Jižní Korea a Korea používány synonymně. Na konci práce je vložena tabulka cizích výrazů a zkratk v kapitole 11.

## 2. E-sport jako sport

Lidská hra vychází již z prehistorických dob, ale až ve 20. století se stala předmětem akademického zájmu. První člověk, který definoval v roce 1938 lidskou přirozenost jako „hru“ byl nizozemský filozof Johan Huizinga a dal jí název „Homo Ludens.“ Přinesl hru do akademického světa tvrzením, že vychází z rituálů.

Začátkem elektronických her byla Tennis for Two, kterou vytvořil William Higinbotham. Byla také počátkem komerčních her a přispěla k popularizaci elektronických her. Později byly vyvíjené další počítačové hry, jako Space War v roce 1962, vytvořena Stevem Russelem. Touto hrou se inspiroval zakladatel společnosti Atari, Nolan Bushnell a vytvořil komercializované hry Computer Space a Pong. Byl proto nazýván otcem herního průmyslu.

Od této doby se herní průmysl vyvíjel velmi rychle. Globální herní trh dosáhl v roce 2010 na 84 818 milionů dolarů (prodej). V Koreji trh rok od roku rostl o 12,9 % a dosáhl na 7,4312 miliard wonů. Korejský herní průmysl nejdříve začal importem her z USA a Japonska. Zásadou importu arkádových her byly v Koreji vytvořené herní místnosti a později začaly být průmyslově uznávány díky „korejizaci“ zahraničních her. První korejská počítačová hra byla vytvořena až v roce 1987.

Nicméně v případě online her Korejská republika v současnosti předstihla ostatní země. Online hra Tangunŭi ttang byla vytvořena již v roce 1993 a první placená online hra vznikla jen o rok později. V roce 1996 byla vytvořena první graficky vytvořená online hra Land of the Wind, která byla zapsána do Guinnessovy knihy rekordů jako nejdelší komerční grafická MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game) v roce 2011.<sup>1</sup>

Jednou z položených otázek je určení, zda e-sport lze pokládat za sport. K jednoduššímu označení je užitečné určit, jakým způsobem se e-sport podobá klasickému sportu.

Od přelomu tisíciletí se zájem o kompetitivní hraní postupně zvyšuje. V poslední době by se dal e-sport označit za kulturní trend, který sleduje mnoho diváků nejen na internetových portálech, ale také na specializovaných televizních stanicích, novinách a živých vysíláních.

V případě e-sportu, jedná se o kombinaci soutěže a hry, podobně jako u jiných sportů, a spojením médií, profesionality a sponzorské podpory velkých společností dosahuje až k hranici profesionálního sportu.

---

<sup>1</sup> JUN HJŎNGSŎP. Hanguk geimŭi jŏksa čŏngnic tãhan kočchal. Hanguk geimhakhŏdži, 2011, 11-18.

V září roku 2009 Korejská sportovní asociace uznala Korejskou e-sportovní asociaci za autorizovanou. V této době byly také e-sportovní soutěže uznány za oficiální sportovní události.

Při popisu e-sportu by bylo možné jmenovat hned několik definic:

1. Konsensuální definice: e-sporty jsou podobné sportu v reálném světě. Soutěže ve virtualizovaném elektronickém prostředí zahrnují podobné prvky, jako je hravost, duševní a fyzická aktivita v průběhu volnočasových aktivit, kde jsou využívány dovednosti soutěžících.

2. Umírněná definice: odkazuje na volnočasové aktivity, které se přímo účastní hry nebo soutěže podle definice 1., nebo sledují, co je vysíláno prostřednictvím rádiových vln

3. Vhodná definice v širokém slova smyslu: Včetně všech online a offline kulturních aktivit, jako jsou komunitní aktivity vyplývající z definic 1. a 2. nebo s nimi související<sup>2</sup>

V případě přesného definování e-sportu lze narazit na podobný problém jako u definice samotného sportu. Každý jedinec vnímá sport odlišně a z tohoto důvodu se definice mohou lišit. Pokud by se mělo určit, zda by měl být e-sport brán jako sport, je potřeba jmenovat některé důležité aspekty, které by sport měl mít a určit, pokud daný aspekt platí i v případě e-sportu.

Obecná definice sportu zavedená Radou Evropy do sportu řadí *veškeré formy tělesné aktivity, které, provozovány příležitostně nebo organizovaně, usilují o vyjádření nebo vylepšení fyzické kondice a duševní pohody, vytvoření společenských vztahů či dosažení výsledků v soutěžích na všech úrovních.*<sup>3</sup>

Vyznačená část by mohla být použita i pro e-sport.

Při oficiálních sportovních utkáních je podstatné, aby byly pořádány organizacemi spadajícími pod vládu. To samé se vztahuje i na oficiální události a soutěže týkající se e-sportu. V případě Korejské republiky jsou organizovány Korejskou e-sportovní asociací spadající pod Ministerstvo školství, kultury a sportu.

Dalším atributem sportu, který je společný i pro e-sport je nutnost obsahovat soutěže, odkud vždy vyjde vítěz a poražený. Na vítěze samozřejmě čekají nejen finanční odměny. Podobně jako v případě sportovních kvalifikací udělujících umístěným na vyšších příčkách

---

<sup>2</sup> ČCHĀ, Hüisang a KANG, Sinkju. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. 2011, s. 85-95.

<sup>3</sup> *Statistika sportu: základní ukazatele. Lidé a společnost.* [2017] -. Praha: Český statistický úřad, [2017] -. ISBN 978-80-250-2916-9, s. 5.

pozici na start v prestižnějším utkání, to samé se odehrává i na kvalifikačních soutěžích pořádaných v e-sportu.

Stejně jako při sportovních utkáních se i v případě e-sportu porovnávají fyzické a strategické dovednosti soutěžících. Tato vlastnost je důležitá při porovnávání počítačových her spadajících pod e-sport a těch, které jsou blíže k hazardním hrám. V případě hazardních her se namísto dovedností porovnává náhoda.

Dané odvětví by mělo mít širokou sledovanost nejen lokálně a možnost dosáhnout institucionální stability tam, kde sociální instituce mají pravidla, která je regulují, a stabilizují jako důležitou společenskou praxi.

Jednou z výhod e-sportu je vyšší možnost zapojení se širokou veřejností. Hráči, kteří jsou na vyšší úrovni než ostatní, se účastní široce sledovaných soutěžních mítinků, které jsou živě přenášeny na televizních či internetových kanálech. V případě sledujících je, na rozdíl od běžných sportů, možné přímo u sledování hrát. E-sport tedy rovnou nabízí dvě formy zážitku, sledování zápasů, ale zároveň i hraní stejných her, na stejných mapách na stejné úrovni. Pouze s ostatními hráči nižší úrovně. Sledující mají možnost se více ponořit do soutěžního světa. Při porovnání s ostatními individuálními sporty to není zcela možné, v případě týmových sportů je možnost se sice sportu pod stejnými pravidly věnovat, ale není zde možnost pro všechny sledující si zkusit daný sport na hřištích, kde se konají zápasy nejvyšší úrovně.

Další výhodou e-sportu je možnost se učit a sbírat zkušenosti i ze sledování soutěží. V porovnání s běžnými sporty je sice možnost pochytit některé znalosti ze sledování, ale není možné využít přesný pohyb. Například u fotbalu, i přes to, že fanoušek sleduje daného hráče, není možné, aby provedl úplně stejnou střelu na bránu. V případě e-sportu, je možné ve stejném virtuálním světě proti stejnému virtuálnímu protivníkovi využít stejnou taktiku, kterou použil profesionální hráč.

V případě e-sportu je k zapojení potřeba pouze počítač a hraní vyžaduje daleko méně času a místa. Z tohoto důvodu je e-sport oproti ostatním sportům dostupnější. S větší dostupností souvisí jednodušší navázání vztahů mezi hráči. Lidé se tak mohou scházet online při hraní a vytvářet herní skupiny a gildy, které mohou navzájem spolupracovat a pořádat srazy a akce související s e-sportem. Společně tak sdílí své poznatky a zkušenosti z hraní, vytváří a rozšiřují e-sportovní kulturu.

Při popisu vlastností e-sportu, se lze v případě Jižní Koreje setkat s označením slovem 스포테인먼트 (sŏpchotcheinmŏntchŭ), složeného ze spojení slov *sport*, který zahrnuje elementy sportu, jako je soutěžení, soutěžící apod., a anglického výrazu *entertainment* (česky zábava), který zahrnuje elementy blíže k zábavnímu průmyslu, jako jsou hvězdní profesionální hráči, fanoušci apod. V Jižní Koreji jsou profesionální hráči bráni za celebrity, které mají vlastní fankluby a účastní se aktivit, které právě se zábavním odvětvím úzce souvisí.<sup>4</sup>

Dalším výrazem souvisejícím s e-sportem v Korejské republice je 프로게이머 (pchŏrogeimŏ) složený z anglických slov *pro* zkráceně profesionální a *gamer* člověk hrající počítačové hry. Tento termín se začal používat v druhé polovině roku 1998 a byl přijat jako součást korejské slovní zásoby v roce 1999. V této době nebylo ještě přesně definováno, koho tímto termínem označit. Obecně označoval hráče počítačových her, na takové úrovni, aby se účastnili profesionálních soutěží. Od roku 2003 byl přijat jako oficiální termín pro označení zaměstnání profesionální hráč počítačových her. V roce 2010 bylo pod Korejskou e-sportovní asociací registrováno přes 400 profesionálních hráčů. Korejská republika byla jednou z prvních zemí, která licencovala profesionální hráče. Následkem toho vznikla Korejská e-sportovní asociace KeSPA a korejský e-sport byl zařazen pod ministerstvo kultury, sportu a turismu.<sup>5</sup>

프로게임단 (pchŏrogeimtan) je výrazem složeným ze slova 프로게이머 a přípony -단, označující skupinu. Významem této složeniny je profesionální herní tým. Tyto týmy nejprve vznikly jako gilda<sup>6</sup> nebo klan skládající se z profesionálních hráčů počítačových her. Poté se stoupající popularitou e-sportu z nich vznikly týmy na stejné úrovni jako sportovní. Včetně trenérů, manažerů, sponzorů apod.<sup>7</sup>

V případě moderní doby se sporty stále vyvíjí a jsou vytvářeny nové přesahující úrovně tradičních. Tradiční atributy sportu již nejsou zcela platné pro nové sporty. V některých moderních sportech se tolik nesoustředí na fyzickou aktivitu, ale spíše na koordinaci a přesnost. Takovými sporty může být například střelba, lukostřelba nebo curling. Pro tyto sporty platí většina atributů vyjma vynaložení větší fyzické aktivity. V dalších více extrémních se naopak soustředí na vyšší fyzické nasazení a vznikly za účelem zvýšení vlastní fyzické kondice a dosažení uspokojení. Do této skupiny by se řadily například extrémní sporty, bodybuilding nebo

---

<sup>4</sup> ČCHÄ, Hüisang a KANG, Sinkju. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. 2011, s. 85-95.

<sup>5</sup> Tamtéž.

<sup>6</sup> Skupina hráčů, kteří pravidelně hrají společně danou hru.

<sup>7</sup> ČCHÄ, Hüisang a KANG, Sinkju. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. 2011, s. 85-95.

lezení po skalách. V případě e-sportu jde pouze o mentální kondici, kde se soustředí na rychlost, přesnost, tvoření a využití strategií ve virtuálním světě apod. V tomto případě se místo svalů rozvíjí mozek. Ve virtuálním světě se tedy místo fyzické kondice porovnává kondice mentální. E-sport je tedy mentálním sportem vyžadujícím rychlejší a přesnější úsudek, porozumění, kontrolu emocí, reakce na situace než u jiných sportů zaměřených na strategii a koncentraci.<sup>8</sup>

Vzhledem k tomu, že je e-sport záležitostí posledních let a stále se mění, není zcela jednoduché určit jeho přesný koncept. E-sportovní události každým rokem získávají novou podobu podle návrhů KeSPA. Tato nejednoznačnost e-sportovních událostí brání udržitelnosti a utvoření jednoho konceptu e-sportu. Dále není zcela jednoduché určit rozdíl mezi hrou a sportem a hraním počítačových her. Současně se vyvíjí a mění technologie, přes které se e-sport provozuje, což nezlehčuje úkol utvoření jednoho konceptu e-sportu. Charakteristiky e-sportu vyvinuté v Koreji jsou viděny v procesu formování e-sportovního světa. V Jižní Koreji je potřeba podpory vlády k podpoře e-sportovního průmyslu z průmyslové perspektivy. V dnešní době nelze svět e-sportu limitovat mezi hry určené pouze pro počítač. Lze sem zahrnout i konzolové hry a virtuální realitu.<sup>9</sup>

Jednou z důležitých charakteristik e-sportu je přijetí určitých pravidel. Ať už se jedná o pravidla daná tvůrci hry, která platí v daném čase na daném místě, tedy během hraní hry, tak i o pravidla vytvořena cíleně pro e-sportovní události. Pokud nejsou přijata zásadní pravidla, nelze v dané hře soutěžit. Budou vytvářeny další soutěže se zásahem digitálních zařízení, ale hra se nebude lišit od konvenčních sportů v tom, že předpokládá pravidla a soutěž. Na rozdíl od sportu, který zdůrazňuje pohyby lidského těla, e-sport se skládá z manipulace rozhraní s digitálními přístroji. E-sport skrze digitální přístroje udává lidskému myšlení jiný význam.<sup>10</sup>

E-sport udává důraz na rovnost. Na rozdíl od sportu, kde jsou kategorie rozděleny na mužské a ženské, mohou v případě e-sportu soutěžit všichni na stejné úrovni. V případě sportu se lze setkat s rovností jen v málo případech. Jedním z nich je jezdeckví, kde i přes to, že spolu muži i ženy soutěží v jedné kategorii, se mohou setkat s fyziologickými rozdíly, jako například v síle nebo poloze těžiště. V e-sportu mohou opravdu soutěžit všichni se stejnými podmínkami. E-sport dává možnost každému se naučit ovládat danou hru celkem snadno, ale zvládnout ji na profesionální není zcela jednoduché. I přes to e-sport ukazuje možnost účasti pro všechny bez ohledu na jejich věk, pohlaví nebo národnost.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Tamtéž.

<sup>9</sup> I, Sangho. E-süpchočchüüi ihä: Understanding of eSports. Jižní Korea: Pybook, 2021. ISBN 979-11-303-1358-0, s. 17-26.

<sup>10</sup> I, Sangho. E-süpchočchüüi ihä: Understanding of eSports. Jižní Korea: Pybook, 2021. ISBN 979-11-303-1358-0, s. 36.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 37.



E-sport by měl být chápán jako holistický fenomén poznání, vnímání, emocí a zkušeností. Důvodem, proč je e-sport pro tolik lidí zábavný je, že je ovlivněn algoritmy grafiky, zvuku a digitálního provozu. Je zde potřeba porozumění procesu kognitivní operace, protože to, co je na monitoru, je v zorném poli hráče vidět jako první. Vítězství a prohra v e-sportu je určeno tím, jak rychle je posouzen a vnímán vzorec relativních pohybů na obrazovce. Současně je důležité vytvářet strategické taktiky a spolupracovat se spoluhráči.<sup>12</sup>

Je důležité porozumět pohybům virtuálního prostoru na digitálních přístrojích. Lidé již od dávných dob vytvořili koncept kultury a přežití závisícího na nástrojích. Nástroje jsou také používány ve sportu jako míč u fotbalu, pálka u baseballu nebo raketa u tenisu. V případě e-sportu hráči ovládají své avatary ve virtuálním prostoru pomocí nástrojů jako je klávesnice a myš.

Oproti sportu má e-sport široký rozsah individuálních možností. Pomocí rozvinutí digitální technologie může člověk rozvíjet vlastní zkušenosti v reálném světě. Možnost hraní s více hráči i ze zahraničí a ukazování vlastních schopností je jednou z výhod e-sportu. Je zde možnost komunikace a spolupráce s hráči jiných národností a věku, která může pomoci k nabytí zkušeností pro reálný život.

Původním záměrem e-sportu je samozřejmě zábava. Postupně se, podobně jako u jiných sportů jako je například fotbal, hokej a další, přenesl spíše z participačního na sledované. Pozornost nejen fanoušků, ale právě i tvůrců her a pořadatelů akcí se tedy přenesla pouze na limitovaný počet hráčů. Z tohoto důvodu se do e-sportu zapojil průmysl, business, herní obsah související s profesionálními hráči a další. Co z e-sportu vytvořilo komerční záležitost byly sumy peněz, které bylo možné v soutěžích vyhrát. Postupem času tyto výhry vystoupaly na vysoké částky. V dnešní době mnoho hráčů nehraje e-sport pro hraní jako takové, ale právě kvůli výhrám. Původní záměr tedy pomalu mizí. I v poslední době mnoho mladých lidí sní o kariéře v e-sportu z důvodu vysokých finančních ohodnocení a popularity profesionálních hráčů. V dnešní době se klade velký důraz na komerční stránku e-sportu, ale nemělo by se zapomínat na roli e-sportu v obyčejném životě, tedy jako zábavy. Bez lidí, kteří si e-sport užívají ve volném čase by nemohl existovat profesionální e-sport. Mezi obrovským zájmem o možnost stát se profesionálním hráčem je úspěšnost velmi malá. Proto, i když se nemohou stát všichni terčem pozornosti, tedy profesionálními hráči, je třeba se zaměřit i na hodnotu užít si e-

---

<sup>12</sup> Tamtéž, s. 38-40.

sport v každodenním životě. Měla by se tedy pozornost zaměřit současně na lidi, kteří si e-sport užívají s původním záměrem, tedy jako volnočasovou aktivitu.<sup>13</sup>

Dalším důvodem, proč v posledních letech popularita e-sportu tolik stoupla je pandemie Covidu 19. Z nutnosti zamezení šíření viru bylo potřeba omezit styk mezi lidmi. Tedy nejlepší možností bylo omezení nebo rovnou přerušování sportovních aktivit vyžadujících kontakt. E-sport byl právě pro toto období ideálním. Vzhledem k tomu, že se vše odehrává ve virtuálním prostoru, nebylo třeba žádného kontaktu mezi hráči. V této době popularita stoupla nejen proto, že soutěže nemusely být přerušeny, ale také, protože se někteří profesionální sportovci na omezenou dobu přesunuli právě do světa e-sportu. Jedním z příkladů by mohl být obrovský skok v popularitě F1 e-sports, jehož sledovanost signifikantně stoupla během let 2020 a 2021, tedy právě během pandemie Covidu 19. Právě v případě F1 e-sports přináší akci a adrenalin jako v reálném světě při reálné F1, ale je zde možnost pro každého si tratě vyzkoušet a porovnat se s profesionálními hráči. Současně díky možnosti využití virtuální reality a dalšího doplňujícího hardwaru, může mít hráč skoro takovou zkušenost, jako by jel v samotné F1 na opravdové trati.<sup>14</sup>

V případě Jižní Koreje začal fenomén e-sportu společně s vytvořením takzvaných *PCpangů* (PC 방), tedy počítačových místností.<sup>15</sup> I přes to, že e-sportovní soutěže a akce spojené s e-sportem byly původně organizovány zahraničními firmami, Jižní Korea je přijala a hrála vedoucí roli v rozvoji a rozšíření e-sportovní kultury po celém světě. Vytvoření *PCpangů* bylo katalyzátorem postupu Jižní Koreje na přední příčky světových e-sportovních soutěží.

V současné době se stala Jižní Korea hostitelem mnoha světových herních akcí. Byla jednou z prvních zemí, která uznala hráče jako atlety a podporuje e-sport na národní úrovni.

Koncept e-sportu má dvě vlastnosti, podle kterých by bylo možné jednotlivé hry klasifikovat:

1. Rozšíření (extension) – určuje rozsah objektů a prosazuje společné atributy konceptu hry. Například *RTS (real time strategy)* strategie v reálném čase, *FPS (first-person shooter)* střílečka z pohledu první osoby, *MOBA (multiplayer online battle arena)* online bitevní aréna pro více hráčů.

---

<sup>13</sup> I, Sangho. E-sŭpchochŭŭi ihä: Understanding of eSports. Jižní Korea: Pybook, 2021. ISBN 979-11-303-1358-0, s. 41-44.

<sup>14</sup> F1 Esports sees record-breaking viewership and engagement figures in 2021. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/latest/article/f1-esports-sees-record-breaking-viewership-and-engagement-figures-in-2021.2gGkCtePv4vsAouk8GWxgF>. [cit. 2024-05-29].

<sup>15</sup> Korejské internetové kavárny, kde uživatelé za hodinový poplatek mohou trávit čas užíváním místních počítačů s internetem. Tyto místnosti jsou užívány převážně k hraní online her. Slovo *pang* označuje v korejském jazyce místnost, *PC* označuje počítač.

2. Záměr (intention) – soutěžní aspekty, digitální technologie a platformy, popularita, účast bez věkového omezení a diskriminace zemí.

V případě klasifikace je potřebná další diskuse, zdali mohou být tyto vlastnosti přijaty za běžné atributy e-sportu.

Pokud jde o Korejskou republiku, výraz e-sports, který byl dříve užíván v zahraničních médiích, přišel společně s výrazem označujícím profesionálního hráče, korejsky 프로게이머 (*pchŭrogeimŏ*).<sup>16</sup>

E-sport je fenoménem, který sdílí některé charakteristické rysy s klasickým sportem. Právě z tohoto důvodu lze k e-sportu přistupovat stejně jako v případě sportu klasického. I přesto je k němu v Korejské republice přistupováno také jako k součásti zábavního odvětví. Je možné, že se přístup postupem času změnil. Na tento fakt lze nahlédnout skrz historii a vývoj e-sportu v Jižní Koreji.

---

<sup>16</sup> I, Sangho. E-sŭpchočchŭi ihŏ: Understanding of eSports. Jižní Korea: Pybook, 2021. ISBN 979-11-303-1358-0, s. 17-18.

### 3. Vývoj korejského herního průmyslu

Skrze nahlédnutí do historického vývoje herního průmyslu, který s e-sportem souvisí lze nahlédnout na postupné přijetí a změny, kterými e-sport prošel. Poté je možné se přiblížit k odpovědi na předem dané otázky. Kam e-sport v současné době patří a zda se v Korejské republice změnil.

Korejský herní průmysl nejdříve začal importem her z USA a Japonska. Začátkem elektronických her byla Tennis for Two, kterou vytvořil William Higinbotham. Byla také počátkem komerčních her a přispěla k popularizaci elektronických her. Později byly vyvíjené další počítačové hry, jako Space War v roce 1962, vytvořena Stevem Russelem. Touto hrou se inspiroval zakladatel společnosti Atari, Nolan Bushnell a vytvořil komercializované hry Computer Space a Pong. Byl proto nazýván otcem herního průmyslu.<sup>17</sup>

Na začátku 80. let přišel do Koreje první herní přístroj. Hry se setkaly s velikým zájmem. Bohužel v této době ještě nebyl připraven žádný zákon o provozu herních místností, takže byly provozovány ilegálně. Zaslouhou importu arkádových her byly v Koreji vytvořené počítačové místnosti a později začaly být průmyslově uznávané díky takzvané „korejizaci“ zahraničních her, převádění cizích herních přístrojů do hangŭlu. V druhé polovině 80. let se začaly zakládat společnosti vyvíjející hry. V této době se začaly objevovat cizí hry v hangŭlu a také se začaly objevovat první herní distributoři a magazíny.<sup>18</sup>

V roce 1987 středoškolský student Nam Inhwon vytvořil první komerční korejskou hru a tím odstartoval vývoj her v Koreji. Od této doby se herní průmysl vyvíjel velmi rychle. Globální herní trh dosáhl v roce 2010 na 84 818 milionů dolarů (prodej). V Koreji trh rok od roku rostl o 12,9 % a dosáhl na 7,4312 bilionů wonů.<sup>19</sup>

Na začátku 90. let pokračovalo šíření her a také byla uspořádána první soutěž ve vytváření scénářů počítačových her. V 90. letech docházelo k šíření online her a začaly být vytvářeny první grafické hry v Koreji. V této době se setkala s velkou popularitou v počítačových místnostech online hra Starcraft od společnosti Blizzard. Tato hra podporuje síť podle zřízení domácí internetové infrastruktury. V roce 1996 se konala první národní herní výstava.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> JUN HJÖNGSÖP. Hanguk geimŭi jöksa čöngnie tähan kočchal. Hanguk geimhakhödži, 2011, s. 11.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>19</sup> Tamtéž.

<sup>20</sup> Tamtéž.

První online hra vyšla právě v Jižní Koreji v roce 1993 a nese název Tangunŭi ttang, Tangunova země. První placená online hra vznikla jen o rok později. V roce 1996 byla vytvořena první graficky vytvořená online hra Land of the Wind, která byla zapsána do Guinnessovy knihy rekordů jako nejdelší komerční grafická MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game) v roce 2011.<sup>21</sup>

Na přelomu tisíciletí se v Koreji poprvé objevil herní portál a s tím byly vyvinuty další hry. Také byly vytvořeny a provozovány MMORPG hry. Na konci roku 1998 byla založena Korejská profesionální herní liga a získávala čím dál více na popularitě. Nejvíce sledovanou hrou byl Starcraft. V této době se stalo být profesionálním hráčem zaměstnáním. Později se začaly šířit 3D online hry.<sup>22</sup>

Období od roku 2006 do současnosti označujeme za období „globalizace online her“. Toto období zaznamenalo veliký milník historie vývoje korejských her. V roce 2006 byl konečně vytvořen systém zákonů, který se zaměřil na regulace a uzákonil Zákon na podporu herního průmyslu a tím odstartoval herní průmysl. V této době také začal export online her do jihovýchodní Asie, USA a Evropy.<sup>23</sup>

Díky využití internetu mohli korejští hráči jednoduše a častěji hrát s ostatními hráči z pohodlí domova nebo počítačových místností. Takto mohli trávit mnoho času zlepšováním schopností. S přibývajícím popularitou mohla Jižní Korea hostit čím dál větší herní soutěže. S navyšujícími se čísly diváků přicházeli také sponzoři a Korejská republika se stala hostitelem největších e-sportovních národních i mezinárodních turnajů, jako například World Cyber Games.<sup>24</sup> První World Cyber Games proběhly v roce 2001 v korejském zábavním parku Everland, který se nachází blízko korejského hlavního města Soulu.<sup>25</sup>

### 3.1 E-sportovní soutěže

S větším počtem hráčů se zvýšil i zájem o kompetitivní hraní. Vzhledem k tomu, že v arkádách a podobných místech lze nalézt většinu her, které převádí hráčův výkon na body, které se sčítají a poté mohou mezi hráči porovnávat, byly postupně pořádány turnaje pro místní návštěvníky daných provozoven.

---

<sup>21</sup> Tamtéž.

<sup>22</sup> Tamtéž, s. 17.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 18.

<sup>24</sup> SNAVELY, Tyler Louis. History and Analysis of eSport Systems. Texas, 2014. Report. The Faculty of the Graduate School of the University of Texas at Austin. Vedoucí práce Janice Todd.

<sup>25</sup> SUNCHO, Seth. An Exhaustive Guide on World Cyber Games: WCG History, Hall of Fame & Winners. Online. Multi-Game Events. Dostupné z: <https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>. [cit. 2024-05-29].

Často zmiňovaným důvodem rozšíření e-sportovních soutěží v Jižní Koreji bylo zvýšení počtu počítačových místností. Nejprve každá společnost vlastní tyto místnosti, popřípadě každá místnost pořádala vlastní malou soutěžní ligu ve snaze si udržet stálé zákazníky a zvýšit tržbu. Na konci 20. století se počítačové místnosti rozšířily po celé zemi a tím zformovali první národní soutěžní ligu jako například KPGL (Korea Pro Gamers League), Battle Top a Netcrup.

Na začátku 21. století byly vytvořeny tři nejhlavnější e-sportovní soutěžní ligu: KIGL (Korea Internet Game League), PKO (Progamer Korea Open), KGL (Korea Game League). Od té doby začala být některá soutěžní klání poprvé na světě vysílána živě na specializovaných kanálech jako Ongamenet, MBC Game a Gametv. Následkem pak bylo vyřešení dosavadních problémů jako nedostatek sponzorů, podpory a zázemí profesionálních týmů a nevyrovnanosti v dovednostech jednotlivých hráčů.

E-sportovní soutěže byly poté rozděleny na několik kategorií jako vysílané soutěže, krátkodobé soutěže, lokální soutěže pořádané vládou, akreditované soutěže a neautorizované soutěže.<sup>26</sup> V roce 2006 bylo předáno 88 cen s celkovou výhrou 2,6 miliard wonů, tedy přibližně necelých 45 milionů korun. V roce 2009 počet cen stoupl na 136 s celkovou výhrou 3,7 miliard wonů, tedy přibližně 65 300 000 korun. V roce 2022 se pohybovala celková výhra okolo 21,6 miliard wonů, tedy přes 381 milionů korun. Současně se zvýšil počet her, ve kterých se soutěžilo, ze 4 v roce 2000 na několik desítek až stovek v současnosti.<sup>27</sup> Společně s rozšířením e-sportovních soutěží a soutěžního know-how do světa. Právě ty jsou na vrcholu sledovanosti v e-sportovní kultuře, kam mimo jiné patří herní kanály, profesionální herní skupiny a fanouškovská kultura. V porovnání s korejským hudebním průmyslem, který dosáhl v roce 2022 na celkový příjem přes 3,5 miliard korun<sup>28</sup>, dosáhl v roce 2022 korejský e-sportovní průmysl skoro na 6 miliard korun.<sup>29</sup>

Korea Pro Gamers League byla založena společností Hitel v prosinci roku 1997 a v roce 1998 ji pořádali celkem čtyřikrát. Během stejného roku byla založena firmou IPac Net a řetězcem počítačových místností další liga s názvem StarCraft-KPGL, která se již podle názvu konala v této době nejpopulárnější hře StarCraft. Korejská e-sportovní komunita považuje

---

<sup>26</sup> ČCHÄ, Hüisang a KANG, Sinkju. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. 2011, s. 85-95.

<sup>27</sup> STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Total prize money of e-sports tournaments hosted in South Korea in 2022, by event (in million South Korean won). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1336256/south-korea-total-prize-money-e-sports-tournaments-by-event/>. [cit. 2024-05-29].

<sup>28</sup> STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Music – South Korea. Online. Statista. 2023. Dostupné z: <https://www.statista.com/outlook/dmo/app/music/south-korea>. [cit. 2024-05-29].

<sup>29</sup> STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Leading eSports players in South Korea in 2023, by prize money earned (in 1,000 U.S. dollars). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/963540/south-korea-leading-esports-players-by-prize-money/>. [cit. 2024-05-29].

právě rok 1998 za první rok e-sportu. Důvodem je odstartování a vzájemná konkurence dvou výše zmíněných soutěžních lig, které přilákaly více hráčů, aby se účastnili e-sportu.

Soutěže se od nynějších lišily převážně v tom, že probíhaly offline za přítomnosti všech účastníků v počítačových místnostech. Převážně se soutěžilo v populární hře StarCraft, ale bylo možné se utkat i v jiných hrách, například Rainbow Six, Quake, a FIFA.<sup>30</sup>

Poté, co se hra StarCraft, vytvořená americkou společností Blizzard Entertainment v roce 1998, dostala do Jižní Koreje, se stala základnou pro e-sportovní utkání. Popularita soutěží rychle stoupala a společně se zvyšujícím se počtem soutěžících hráčů se místa konání přesunula z počítačových místností do hotelových salonů a poté i na samotné stadiony. Tato sci-fi online strategická hra se stala pop kulturní senzací takřka za noc a tím napomohla k expanzi e-sportovní kultury a rozšíření počítačových místností po celé zemi.

Internetové kavárny a počítačové místnosti byly dříve využívány lidmi, kteří si nemohli dovolit vlastní kopie her nebo neměli doma internet. Mohli tedy přijít a zkontrolovat si email apod. Tato místa byla také využívána pro setkání přátel, stejně jako v případě kaváren. Veliká změna přišla při zavedení vysokorychlostního internetového připojení. Společně s nízkým hodinovým poplatkem, který se na konci 90. let pohyboval okolo necelého dolaru za hodinu, získali na popularitě. Lidé docházeli do počítačových místností převážně hrát StarCraft. Konvergence počítačových místností jako nového fyzického místa společně s hrou, kterou lidé mohli hrát proti sobě prostřednictvím internetu přinesly kulturní šok a staly se společenskou senzací v korejské společnosti.<sup>31</sup>

Počítačové místnosti se rychle staly místem odkud se hráči účastnili online e-sportovních soutěží. Oblíbenou stránkou pro utkání byl Battle.net společnosti Blizzard, tvůrce StarCraft. Tato stránka byla spuštěna na konci roku 1996 a byla první svého druhu. Postupně se stránka zdokonalovala a byly přidány i celkové žebříčky výherců. Po spuštění hry StarCraft v roce 1998 stránka přilákala daleko více korejských hráčů a někteří z nich dosáhli značných úspěchů. Tuto generaci lze považovat za první generaci profesionálních hráčů počítačových her v Korejské republice.

---

<sup>30</sup> ČIN, Taljong. Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship. Online. International Journal of Communication. 2020, s. 3732. Dostupné z: <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A12%3A21669868/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3AAscholar&id=ebsco%3Aagd%3A149876407&crl=c>. [cit. 2024-07-29].

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 3732-3733.

Na konci 90. let 20. století nebylo připojení k vysokorychlostnímu internetu zcela běžné v každé domácnosti, a proto museli hráči navštěvovat počítačové místnosti. Právě z důvodu popularity hry StarCraft a nutnosti připojení k vysokorychlostnímu internetu hráči postupně vytvořili takzvanou kulturu počítačových místností v Jižní Koreji. Nejvíce zastoupenou skupinou byli dospívající a mladí dospělí, kterým se postupně kvůli častějšímu navštěvování počítačových místností změnilo životní schéma.<sup>32</sup>

Vlastníci počítačových místností začali postupně organizovat místní menší soutěže, které se staly základnou pro turnaje sponzorované velkými firmami jako například Korea Telecom nebo Samsung a také i Ministerstvem kultury, sportu a turismu. Současně zákazníci počítačových místností docházeli sledovat ostatní hráče při hraní, což odhalilo potenciál e-sportu jako divácky atraktivního. Právě při menších soutěžích si začali lepší hráči a hráčské skupiny budovat reputaci a získávat nové sledovatele, později fanoušky. Současně si vlastníci místností začali všimnout marketingového potenciálu popularity hráčů a rozhodli se některé hráče a týmy sponzorovat.

Malé ligy zpočátku vznikly hráčům pro zábavu a zpestření času stráveného v počítačových místnostech. V počátcích tedy neexistoval žádný pojem jako *profesionální hráč*. Počítačové místnosti také vítězům malých lig neposkytovaly žádné větší finanční odměny. Nejčastější výhrou byly slevové poukazy nebo hodinové poukazy do daných počítačových místností.

I přes možnost soutěžit přes internetovou stránku Battle.net společnosti Blizzard Entertainment, bylo pro korejské hráče atraktivnější při hraní vidět své oponenty a sdílet s nimi místnost. I v dnešní době se stále pořádají výběrová předkola k větším turnajům právě v počítačových místnostech. Počítačové místnosti jsou tedy stále základnou pro aspirující budoucí hvězdy e-sportu.<sup>33</sup>

### 3.2 Divácká senzace

První televizní stanicí, která odvysílala e-sportovní soutěž, byla stanice vysílající animované seriály Tooniverse. Soutěž byla ve hře FIFA World Cup 98. Vysílání se stalo odrazovým můstkem k masové sledovanosti e-sportovních soutěží. Poté, co se popularita

---

<sup>32</sup> ČIN, Taljong. Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship. Online. International Journal of Communication. 2020, s. 3733. Dostupné z: <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagd%3A12%3A21669868/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagd%3A149876407&crl=c>. [cit. 2024-07-29].

<sup>33</sup> Tamtéž, s. 3733-3735.



StarCraftu rozšířila po celé Korejské republice, se producent Tooniverse Hwang Hjōndžun rozhodl zahájit vysílání e-sportovních soutěží. Hwang si najal sportovního hlasatele Čōng Ilhuna a producentku z Tooniverse Lim Čchākjōng. Studio si rozložili na tenisovém stole v přízemí budovy Tooniverse a první ligu, kterou odvysílali byla Hitel KPGL v březnu roku 1999. Byla také první televizně odvysílanou ligou v Jižní Koreji. Hwang si najal sportovního hlasatele Džong Ilhuna a producentku z Tooniverse Lim Čchākjōng. Společně se stali zakladateli první korejské televizní stanice soustředící se pouze na e-sport, OGN (OnGameNet). OGN byla první stanicí soustředící se na online hry na světě. Později postavili první stadion zaměřený na e-sport na světě.

Pomocí živého televizního vysílání se e-sport a jeho masová sledovanost ještě více rozšířila. Později se ke kabelovým stanicím přidaly i internetové, které e-sport dále jednodušeji a rychleji šířily mezi mladé sledovatele. S navyšujícími se čísly diváků televizních přenosů e-sportovních soutěží se charakter počítačových her od základu změnil.<sup>34</sup>

Televizní stanice OGN (Ongamenet) byla založena v červenci 2000. Tato kabelová stanice se specializovala na obsah týkající se počítačových her a vysílání e-sportovních soutěží. Nejdříve byla vlastněna mateřskou společností On Media, poté změnila několikrát majitele a v současné době ji vlastní OP.GG, globální herní platforma poskytující herní data a statistiky.<sup>35</sup>

S televizní stanicí OGN úzce souvisí Starleague, liga StarCraftu, která začala s malým počtem sledujících a postupně se rozrostla do takové velikosti, že jí byl přidělen vlastní program na OGN. Rapidní růst Starleague pomohl e-sportu dorůst na úroveň hlavního kompetitivního a diváckého sportu. Prvním a jediným nekorejským výhercem individuální Starleague se stal kanadský hráč Guillaume Patry, který se v roce 2000 rozhodl přestěhovat do Soulu. V této době byl v Korejské republice zaveden pojem 이스포츠 (isūpchočchū), e-sport. Název navrhl tehdejší ministr ministerstva kultury a turismu, Pak Čiwōn. Tento termín použil na inauguračním setkání KeSPA (Korejské e-sportovní asociace) v únoru 2000 a zahrnoval online soutěže a s nimi související aktivity, jako profesionální týmy, vysílání soutěží nebo aktivity fanoušků.

---

<sup>34</sup> ČIN, Taljong. *Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship*. Online. *International Journal of Communication*. 2020, s. 3735-3736. Dostupné z: <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3A12%3A21669868/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3AAscholar&id=ebsco%3Aagd%3A149876407&crl=c>. [cit. 2024-07-29].

<sup>35</sup> OP.GG. Online. Dostupné z: <https://www.op.gg>. [cit. 2024-05-29].

OGN přišla s novými technikami, jak zabírat správné momenty ve hře, hlavně v případě týmových her. V případě týmu bylo nutné vybrat nejdůležitější momenty hry a pokaždé se soustředit na jiného hráče. Právě skrze vyvinutí technik OGN se e-sport posunul mezi divácké sporty. Další ligou, kterou OGN vysílala, byla Pro League, která byla současně vysílána další televizní stanicí MBC Game. V této lize bylo možné sledovat oblíbené týmy v 31 Pro League akcích soustředících se na hru StarCraft: Brood War od roku 2003 do roku 2012. V letech 2004 a 2005 finále Pro League na stadionu v Pusanu přilákalo až 120 000 diváků.<sup>36</sup>

Masová sledovanost e-sportu dále rostla a společně s ní přibývaly další televizní stanice soustředící se na přenos obsahu souvisejícího s kompetitivním hraním počítačových her. Jedním bylo MBC Game, kanál soustředící se na e-sport, spadající pod MBC, korejskou televizní společnost. MBC Game začalo s 24hodinovým vysíláním e-sportovních soutěží v roce 2001, ale v roce 2012 bylo nahrazeno kanálem MBC Music. Podobně jako u OGN se soustředilo na vysílání soutěží a informací spojených s hraním počítačových her. Vlivem OGN, MBC Game a dalších menších herních kanálů se zájem o e-sport zvýšil tak, že přilákal veliké jihokorejské firmy jako Samsung, SK Telecom, KT a další, aby sponzorovaly některé hráče, týmy a soutěže. Korejské konglomeráty později začaly sestavovat vlastní e-sportovní týmy na podporu byznysu.

Velikým posunem kupředu v oblasti e-sportu bylo založení 21. Century Pro-Game Association, později změněné na Korea e-Sports Association (KeSPA, Korejská e-sportovní asociace), které bylo povoleno od Ministerstva kultury, sportu a turismu. KeSPA byla první národní asociace e-sportu po celém světě a napomohla k jeho růstu. Postupně, jak se vyvíjel, přidala několik nezbytných předpisů a zásad, a později se začala podílet na pořádání e-sportovních soutěží.

V případě rychlého rozvoje sledování e-sportovních soutěží měla Jižní Korea náskok v podobě počátku v počítačových místnostech, kam diváci docházeli sledovat oblíbené hráče, a později ve formě vysokorychlostního internetu, který v jeho počátcích poskytl skvělý a bezproblémový zážitek při sledování turnajů online. Za rychlý rozvoj e-sportu v Korejské republice je rovněž možné vděčit rychlému technologickému rozvoji země.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> ČIN, Taljong. *Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship*. Online. *International Journal of Communication*. 2020, s. 3736.

Dostupné z: <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagcd%3A12%3A21669868/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagd%3A149876407&crl=c>. [cit. 2024-07-29].

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 3737-3738.

### 3.2.1 Online platformy

S rozšířením internetového připojení do většiny domácností se začaly objevovat internetové streamovací platformy, odkud je možné sledovat e-sportovní turnaje a soutěže z celého světa. Výhodou takových platform je možnost streamovat více turnajů ve stejném čase a možnost sledovat soutěže v reálném čase. Další výhodou je možnost interakce s dalšími sledujícími uživateli během sledování.

Jednou z nepoužívanějších platform je Twitch, založena v roce 2011 Emmetem Shearem, Justinem Kanem, Michaelem Seibelem a Kylem Vogtem. Její spuštění bylo impulzem, který odstartoval vlnu zrodu mnoha podobných platform. Podobně jako u konvenčních sportovních soutěží, mají některé streamovací platformy exkluzivitu ve vysílání určitých důležitých e-sportovních událostí. Proto v případě zájmu o sledování určité ligy je potřeba zvolit správnou platformu, na které danou ligu lze sledovat.<sup>38</sup>

#### 3.2.1.1 Twitch

Největší a nejznámější platformou je Twitch, která spojuje celou řadu komunit, nejen e-sportovních, ale se zájmem o umění, hudbu, sport a jiné. Tato platforma přinesla řadu mezinárodních e-sportovních soutěží. Současně také známých gamingových streamerů, kterým poskytla ideální prostředí k vybudování jména a fanouškovské základny. Za svůj růst a popularitu může Twitch vděčit zisku exkluzivity ke streamování některých důležitých e-sportovních soutěží a kanálů známých hráčů, kteří přinesli platformě hodně sledovanosti. Twitch lze vděčit za podobu vysílání e-sportovních soutěží tak, jak vypadá dnes. Na této platformě lze nalézt obsah a události týkající se nejhranějších her poslední doby. Twitch stále zůstává v popředí i z důvodu spadání pod Amazon, který umožňuje tvůrcům obsahu získat vyšší příjmy a předplatitelům získat přístup k více obsahu.<sup>39</sup>

#### 3.2.1.2 Facebook gaming

Další platformou pro sledování e-sportovních soutěží je Facebook. Tato platforma má výhodu v původní podobě sociální sítě, která funguje na systému „sledování“. Uživatelé mohou určitým facebookovým e-sportovním událostem „dát sledovat“, aby se jim zobrazovaly na hlavní stránce profilu. Současně mohou obsah sdílet se svými přáteli a popřípadě sledovat živé vysílání během prohlížení příspěvků dalších uživatelů. Tato platforma rovněž získala

---

<sup>38</sup> Twitch, A global community creating the future of live entertainment. Online. Y Combinator. Dostupné z: <https://www.ycombinator.com/companies/twitch>. [cit. 2024-08-16].

<sup>39</sup> WIKI E-SPORTS GUIDES. ESPORTS STREAMING PLATFORMS: WHERE CAN YOU WATCH ESPORTS ONLINE? Online. Esports.net. Dostupné z: <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>. [cit. 2024-06-27].

exkluzivitu k vysílání některých známých e-sportovních lig. Se získáním exkluzivity přidala přísnější pravidla a uživatelé přišli o některé základní funkce spojené se sledováním e-sportu a tím byli nuceni obrátit se na jiné neoficiální streamery na ostatních platformách.<sup>40</sup>

### **3.2.1.3 YouTube gaming**

Tato platforma umožňuje uživatelům a tvůrcům obsahu vytvářet vlastní kanál, na kterém lze streamovat i živě. Současně je možné učinit kanál placený, a tedy nabízet předplatitelům více kvalitního obsahu než sledujícím, kteří si takový obsah nepředplatili. YouTube je platformou, kterou si pro streamování zvolilo mnoho hráčů. Jejím problémem je však nedosažení dohody s e-sportovními ligami, a proto není tou nejvhodnější platformou pro sledování největších e-sportovních událostí. Jedinými většími ligami vysílanými na YouTube jsou světové ligy v hrách League of Legends a Counter Strike: Global Offensive.<sup>41</sup>

### **3.2.1.4 Discord**

Discord je v poslední době nováčkem mezi streamovacími platformami. Již dříve byla využívána jako hlavní forma komunikace mezi hráči, streamery a sledujícími. Funkce streamování, která byla přidána teprve nedávno, je jednoduchá k nastavení možnost sledování a finančního přispívání je podobná jako u Twitch. Z důvodu interaktivních vlastností souvisejících s chatovacím systémem by se Discord mohl stát novou oporou e-sportovní komunity.<sup>42</sup>

### **3.2.1.5 Caffeine**

Caffeine je nová platforma, která se objevila na e-sportovním trhu. Je vedena bývalými zaměstnanci společnosti Apple. Zajistila investice přes 40 milionů dolarů a v roce 2019 uzavřela digitální smlouvy s League of Legends Championship Series od Riot Games. Vyjma hráčů počítačových her došlo k rozhodnutí zahrnout i umělce, což pomohlo k růstu této platformy. Vzhledem k tomu, že jde o novou platformu, zatím nejsou čísla uživatelů tak vysoká, a proto se ji slavní hráči zatím neodhodlali využít.<sup>43</sup>

### **3.2.1.6 Steam TV**

Steam je společnost, která vyvinula některé slavné herní tituly, jako například Counter Strike: Global Offensive a Dota 2, ve kterých probíhají světové turnaje. Tato společnost se

---

<sup>40</sup> WIKI E-SPORTS GUIDES. ESPORTS STREAMING PLATFORMS: WHERE CAN YOU WATCH ESPORTS ONLINE? Online. Esports.net. Dostupné z: <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>. [cit. 2024-06-27].

<sup>41</sup> Tamtéž.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Tamtéž.

rozhodla přijít se streamovací platformou, aby mohli hráči jednoduše streamovat a sdílet herní obsah během hraní na jednom místě. Platforma funguje na bázi běžného fóra, a proto poskytuje jednoduchou komunikaci mezi hráči a sledujícími pomocí chatu. Pro uzavřené skupiny je zde dokonce možnost hlasového chatu. Nicméně, pokud se jedná o tuto platformu, soustředí se pouze na vlastní turnaje. Nelze zde sledovat jiné než v hrách vyvinutých právě společností Steam. Vzhledem k tomu, že se společnost snaží platformu vylepšovat, aby zlepšila její užívání, je možné očekávat zapojení v dalších větších e-sportovních událostech.<sup>44</sup>

V případě korejských platforem patří mezi nepopulárnější AfreecaTV a Chzzk. Poté, co bylo oznámeno, že Twitch nebude již pokračovat v korejském regionu, se korejští streameři a sledující začali přesouvat na korejské platformy, které postupem času začaly získávat čím dál vyšší počty uživatelů. Platforma AfreecaTV byla založena již v roce 2005, na rozdíl od Chzzk, která je novou platformou z roku 2024 spadající pod korejskou firmu Naver Corporation, provozující vyhledávač Naver. K prosinci 2023 počty uživatelů AfreecaTV a Chzzk přesáhly počty lidí užívajících platformu Twitch v Jižní Koreji.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> WIKI E-SPORTS GUIDES. ESPORTS STREAMING PLATFORMS: WHERE CAN YOU WATCH ESPORTS ONLINE? Online. Esports.net. Dostupné z: <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>. [cit. 2024-06-27].

<sup>45</sup> ROWLAND, Mark. South Korea's Next Platform: Chzzk or AfreecaTV? Online. Stream Hatchet. 2024. Dostupné z: <https://streamhatchet.com/blog/koreas-next-big-streaming-platform-chzzk-or-afreecatv/>. [cit. 2024-08-17].

## 4. Druhy počítačových her

U počítačových her se rozeznává několik druhů. Řada z nich je hratelná online s využitím internetu na osobním počítači nebo mobilním zařízení a konzolách jako Xbox, PlayStation nebo Nintendo Switch. Ne všechny hry jsou uzpůsobené pro kompetitivní hraní. Nejdůležitější vlastností, kterou by taková hra měla mít je možnost určení nadřazenosti a podřazenosti na základě dovednosti a fyzické síly. Hráči by tedy měli být schopni začít zápas na stejné úrovni. Jedním z druhů her, které nemohou být kompetitivními je MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Jde o typ hry, kde si hráči vytvoří postavu a vylepšují si ji, zatímco hrají ve stejném virtuálním světě s ostatními hráči. Zde není zcela lehké určit vítěze a poraženého pouze na základě dovedností. Na rozdíl od her typu RTS (Real-Time Strategy) a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), kam patří reprezentativní hry e-sportu jako StarCraft nebo League of Legends.

Prvním z typů je FPS (First-Person Shooter), tedy střílečka z pohledu první osoby. V případě tohoto typu hry lze určit vítěze i poraženého a řadí se mezi využívané typy her v e-sportu. Do této skupiny patří tituly jako Counter-Strike nebo Overwatch. Dalším typem je Battle Royale, kde hráči soupeří proti sobě do posledního přeživšího hráče. Většinou začínají s minimem vybavení a během hry získávají lepší. Zde lze také určit vítěze a poraženého a patří mezi jeden z typů her v e-sportu. Řadí se sem Fortnite, Battleground a další hry.

Následujícím typem je RTS (Real-Time Strategy). Typ her, kde je využíváno strategických elementů k dovršení vítězství jako například zničení nepřítelovy základny. Podobně jako u výše zmíněných, jedná se o jeden z typů her v e-sportu a patří mezi ně StarCraft a Warcraft. Dalším typem je MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), kde spolu bojují dva týmy na předem určené mapě. U tohoto typu rovněž lze určit vítěze i poraženého a jedná se o další typ her v e-sportu. Mezi tento typ her patří League of Legends a Dota. V případě sportovních her se jedná o manipulaci postavy sportovního hráče například fotbalu, basketbalu, baseballu apod. I v případě těchto her lze určit vítěze a poraženého a lze se s nimi setkat v rámci e-sportu, jako například u her FIFA. Bojové hry, kde hráč přímo ovládá postavu v boji jeden na jednoho. Mezi tyto hry lze zařadit například hru Tekken. Posledním typem je MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). V tomto typu her nelze zcela jasně určit vítěze. Mezi tento typ her patří například World of Warcraft.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-süpchočchü mastchöpchüllän. HANGUK ISÜPCHOČCHÜ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s.12-15.

## 4.1 Nejvíce hrané hry v Korejské republice

K roku 2024 bylo v Jižní Koreji uspořádáno mnoho turnajů, ze kterých se vyhrané částky vyšplhali na miliony dolarů. Soutěží se v několika populárních hrách, kdy se do organizace turnajů a lig zapojují samotné firmy, které hry vyvinuly. Soutěží se jak v týmových hrách, tak v individuálních. Mezi nejpoblárnější hry patří StarCraft, strategická sci-fi hra od společnosti Blizzard Entertainment, League of Legends (LOL), týmová battle arena hra od společnosti Riot Games, DOTA2, podobná LOL od společnosti Valve Corporation, Counter Strike: Global Offensive (CS: GO), střílečka z pohledu první osoby od společnosti Valve Corporation a Hidden Path Entertainment. Overwatch, týmová hra vydaná společností Blizzard Entertainment, FIFA, fotbalový simulátor od společnosti EA Sports, Tom Clancy's Rainbow Six Siege, střílečka z pohledu první osoby společnosti Ubisoft, Valorant, střílečka z pohledu první osoby od Riot Games a další.

Popularita her se liší v několika ohledech. Obecně jsou některé hry určené pro hru v týmu a hry, určené pro individuální hru. Proto jsou hry, které jsou více hrané týmy a některé volí spíše jednotlivci. Vyšší počet hráčů dané hry nemusí nutně znamenat vyšší vyhrané peněžní částky. To samozřejmě záleží na sponzorech a pořadatelích daných lig a také počtu úspěšných profesionálních hráčů a týmů věnujících se dané počítačové hře.

V případě nejvíce hrané hry individuálními hráči je na přední pozici hra StarCraft: Brood War, které se na kompetitivní úrovni věnuje 559 korejských e-sportovních hráčů s celkovou výhrou v přepočtu přes 3 miliony korun. Na dalších pozicích je StarCraft II s 479 hráči a s celkovou výhrou necelých půl miliardy korun a Overwatch s 419 hráči a výhrou téměř 200 milionů korun. Na první pozici v případě výše celkové vyhrané částky je League of Legends s 285 hráči a výhrou přesahující půl miliardy korun.<sup>47</sup>

Hrou, kterou volí nejvíce profesionálních e-sportovních týmů je Overwatch s 63 týmy a výhrou v přepočtu přes 65 milionů korun. Další je StarCraft II s 38 týmy, ale minimální výhrou. Následující je hra Heroes of the Storm s celkovým počtem 36 týmů a výhrou přesahující 130 milionů korun. Stejně jako v případě individuálních hráčů je hra League of Legends na první pozici v případě nejvyšší vyhrané částky s 34 týmy a vyhranou částkou přesahující 300 milionů korun.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Korea players breakdown by game. Online. Esports Flag. Dostupné z: [esportsflag.com/korea/](https://esportsflag.com/korea/). [cit. 2024-05-30].

<sup>48</sup> Tamtéž.

## 4.2 E-sportovní turnaje

Podobně jako u sportovních turnajů, i v případě e-sportovních je příprava a hladký průběh v rukou organizátorů. V případě e-sportovních turnajů je možné se setkat s několika formáty, protože oproti klasickým sportovním turnajům nemá jasně stanovená pravidla. Je to z důvodu rozdílů mezi hrami, ve kterých se soutěží. U e-sportovních soutěží se rozlišuje formát otevřený a uzavřený. U otevřeného se mohou účastnit všichni kvalifikovaní účastníci, kteří se přihlásí. V případě uzavřeného jsou účastníci vybíráni koordinátory. Není možné se zúčastnit, pokud nejsou hráči pozváni. Jedním z běžných formátů, se kterými je možné se setkat je „*Best of...*“ (*Bo...*), tedy „nejlepší z...“. Soutěžící hrají určitý počet her a ten, s větším počtem vítězství z uvedeného čísla vítězí. Nejčastěji ve formátech *Bo1*, *Bo3*, *Bo5*, zřídka *Bo2*, *Bo7*. Číslo znázorňuje počet her, které proti sobě soutěžící hrají.<sup>49</sup>

Dalším možným formátem je rozdělení do skupin, které slouží k zúžení počtu soutěžících postupujících do finále. První je *Round Robin*, kdy účastníci ve skupině hrají proti sobě a sbírají body. Cílem je posbírat určitý počet bodů pro postup do dalšího kola. Pokud soutěžící počet bodů neposbírá, je eliminován. Pro tento typ turnajů je využíván formát *Bo1*, *Bo2* nebo *Bo3*. Záleží na organizátorovi a hře, ve které se soutěží. Další je *Double Round Robin*, který je stejný, jako předešlý, pouze hráči ve skupině spolu hrají dvakrát. V případě, že se turnaje účastní velký počet účastníků a není možné postupující vybrat skrze výše zmíněné možnosti, existuje formát *Swiss Seeding*. Zde soutěžící hrají v *Bo1* nejdříve proti náhodnému soupeři a poté vždy spolu vítězní a poražení. Soutěžící, kteří se předvedli nejhůře, nepostupují.

Z většího počtu účastníků do finále postoupí jen určitý plánovaný počet, který je rozdělený do tabulky, podle které se postupně postupuje k vítězi. Prvním typem je *Single Elimination Bracket*, kde v případě prohry je tým eliminován, v případě výhry postupuje do dalšího kola. Většinou se soutěží ve formátu *Bo3* nebo *Bo5*. Druhým typem je *Double Elimination Bracket*, kde se vytvoří tabulky dvě a v případě výhry postupuje tým výše, v případě prohry klesá do nižší tabulky. Pokud vypadne z nižší tabulky je eliminován. Pro soutěžící je možné se z nižší tabulky probojovat do finále, ale většinou je třeba si zajistit více vítězství. Při velkém finále, kam postupují výherci z vyšší a nižší tabulky, v případě výherce z vyšší tabulky je k vítězství potřeba pouze jednou porazit výherce z nižší tabulky. V opačném

---

<sup>49</sup> PENSICA, Ezequiel John. Esports Tournament Formats and Series Types. Online. Bill Elafros. 2021. Dostupné z: <https://www.billelafros.com/esports-tournament-formats-and-series-types/>. [cit. 2024-05-30].



případě musí výherce z nižší tabulky porazit soupeře dvakrát, aby zvítězil. Pokud zvítězí postupující z nižší tabulky, je to nazýváno *Bracket Reset*.

Lze se setkat s případy, kdy rovnou do finále postoupí skupina soutěžících, která se neúčastnila předkol. Jedná se většinou o skupinu prestižních hráčů, kteří za sezónu získali dostatečný počet bodů pro přímý postup. Takovému případu se říká *Advanced Seeding*.<sup>50</sup>

#### 4.2.1 Organizace e-sportovního turnaje

Pro zorganizování menšího e-sportovního turnaje v podstatě není potřeba větší skupina lidí. Teoreticky by to mohlo být zvládnuto pouze jedním nebo dvěma organizátory. Pokud jde o organizaci turnaje, existuje několik důležitých faktorů, podle kterých lze určit, co je třeba připravit. Zaprvé, zda se jedná o online či offline soutěž. Zadruhé, jestli se bude turnaj vysílat na některé ze streamovacích platforem a zatřetí kolik bude případně na místě diváků. V případě větších turnajů je potřeba většího týmu organizátorů. Počet zapojených pracovníků bude v budoucnu jen narůstat. Rozdíl mezi online a offline soutěžemi je i v časovém úseku, za který lze turnaj uspořádat. V případě online soutěže lze akci připravit za dvě hodiny, zatímco příprava prestižního offline turnaje trvá i necelý rok. Rozdíl lze najít i v případě finančního hlediska. K přípravě online turnaje není potřeba skoro žádný rozpočet. Při pořádání většího offline turnaje je potřeba finance rozdělit mezi vítěze, pronájem místa, vysílání, vybavení, zaměstnance, logistiku a další. Nejvíce celého rozpočtu jde do finále, kam proudí až padesát procent.

V případě organizace turnajů vše začíná u zajištění cenového fondu. Dále se obchodní oddělení organizátorů podílí na marketingu. Po nalezení partnerů a odsouhlasení seznamu účastníků se zapojí sportovní oddělení, které definuje strukturu turnaje a pozve týmy. Když je struktura turnaje hotová, vrací se do hry marketing a nasazuje do něj své pracovní nástroje. Současně se musí vytvořit studio, které se postará o streamování turnaje ve všech potřebných jazycích. Všechna oddělení spolupracují se studiem, aby se zajistilo správné komentování soutěže. Velikou roli zde mají i komentátoři, kteří popisují chod celé hry. Někteří sportovní komentátoři začínají u e-sportu, aby nasbírali zkušenosti, a poté se přesouvají k samotnému sportu.

V případě organizace e-sportovních turnajů se lze setkat s problémy, které mohou ohrozit chod celé akce. V případě menších soutěží nedosahují takových komplikací jako

---

<sup>50</sup> PENSICA, Ezequiel John. Esports Tournament Formats and Series Types. Online. Bill Elafros. 2021. Dostupné z: <https://www.billelafros.com/esports-tournament-formats-and-series-types/>. [cit. 2024-05-30].

u větších a mezinárodních. Jedním z problémů je po uzavření a oznámení účastníků náhlý výpadek jednoho ze soutěžících. Po marketingových oznámeních je nutné ve velmi krátkém čase najít náhradníka, který by byl na podobné úrovni jako soutěžící, který se nemůže zúčastnit. V případě turnajů, které se prezentují skrze pozvané účastníky může být náhlý výpadek obrovským problémem. Další problém může vzniknout ze slíbeného cenového fondu, který se tvoří hned na začátku a podle něj se zvou účastníci a odvíjí se celá organizace turnaje. Vzhledem k tomu, že se ceny rozdávají až po skončení turnaje, je tedy potřeba je mít nachystané na konec, nejsou podvody ani ve světě e-sportu výjimkou. V případě offline turnajů, kam si každý soutěžící donese vlastní zařízení, ze kterého se připojí se lze setkat s technickými problémy souvisejícími s internetovým připojením a nedostatkem energie. Zde je potřeba pohlídat kvalitu připojení 100/100 Mbit a v případě většího počtu účastníků zajistit dostatečný přívod elektřiny, který dokáže unést fungování veškerého vybavení.<sup>51</sup>

S populárními hrami se velmi úzce pojí ligy a soutěže, které v případě větších vládou podporovaných mohou vést až ke kvalifikaci na světová mistrovství. V Korejské republice se již odehrálo několik světových šampionátů. Vzhledem k tomu, že se do pořádání větších lig v Korejské republice zapojuje i vláda, s pomocí Korejské e-sportovní asociace KeSPA, a korejské konglomeráty, se jedná o velké široce sledované turnaje s vysokými peněžními výhrami. Na rozdíl od ostatních zemí, se Jižní Korea setkává se stále navyšujícím zájmem o offline e-sportovní turnaje.

#### **4.2.2 Overwatch Champions Series**

V případě výše zmíněné populární hry od společnosti Blizzard, Overwatch, je pořádána světová liga Overwatch Champions Series, která vede od menších kvalifikací až po světové mistrovství. Tato liga funguje v různých částech světa ve formátech nejlépe padnoucích dané lokalitě. V základu se dělí na tři části: Asie, Severní Amerika a EMEA (Evropa, Blízký Východ a Afrika). V případě Severní Ameriky a EMEA se jedná o sérii několika kol, vybírajících z celé vybrané oblasti. V případě Asie jsou ale uspořádána vlastní kola pro Jižní Koreu, Japonsko a poté oblast Pacifiku.<sup>52</sup> V případě Jižní Koreje je na rozdíl od ostatních částí pořádáno regionální mistrovství pro 9 kvalifikovaných týmů z online předkol ve studiu offline. V ostatních regionech je i tato část turnaje pořádána online. Dalším důkazem obrovské popularity dané hry je počet kvalifikovaných do další části turnaje, tedy mistrovství Asie, kam se z Pacifiku a

---

<sup>51</sup> How eSports tournaments are organised: an inside look. Online. 2023. Dostupné z: [https://egamersworld.com/blog/how-esports-tournaments-are-organised-an-inside-lo--RNJs\\_Scs](https://egamersworld.com/blog/how-esports-tournaments-are-organised-an-inside-lo--RNJs_Scs). [cit. 2024-05-30].

<sup>52</sup> Overwatch Champions Series. Online. Liquipedia. Dostupné z: [https://liquipedia.net/overwatch/Overwatch\\_Champions\\_Series](https://liquipedia.net/overwatch/Overwatch_Champions_Series). [cit. 2024-05-30].

Japonska kvalifikují pokaždé dva týmy a z korejského kola rovnou tři. Posledním kvalifikovaným týmem je vítěz turnaje takzvané divoké karty, kde spolu utkávají týmy, kterým kvalifikace těsně unikla.<sup>53</sup>

### 4.2.3 AfreecaTV StarCraft League Remastered (ASL)

ASL je série prémiových individuálních offline turnajů ve hře StarCraft: Brood War, vysílaných živě na televizi AfreecaTV. Turnaje jsou pořádány od roku 2015, ale od roku 2016 byly nazývané ASL. Formátem je první kolo, kde se spolu utká 24 kvalifikovaných v Double elimination bracket v Bo1. Odtud poustoupí 12 hráčů, ke kterým se do druhého kola přidají 4 nejlepší z předchozího turnaje. Toto kolo postupuje velmi podobně jako kolo předchozí, pouze první dva zápasy jsou Bo1 a finální tři Bo3. Z každé skupiny postoupí dva hráči. Finální kolo je pro 8 hráčů ve formátu Single elimination bracket, kdy se čtvrtfinále hraje v Bo5 a semifinále a finále v Bo7. V roce 2024 proběhla již 17. série ASL, kdy byla celková vyhraná finanční částka v přepočtu přibližně 1 345 000 korun.<sup>54 55</sup>

### 4.2.4 League of Legends Champions Korea (LCK)

LCK je jednou ze čtyř největších lig na světě ve hře League of Legends, patřící pod firmu Riot Games. Zde se jedná o extraligu pořádanou pouze v Jižní Koreji. Turnaje se účastní deset nejlepších domácích týmů a jsou při něm vybírány tři nejlepší, které budou Korejskou republiku reprezentovat na mistrovství světa. Liga byla založena v roce 2012 a dodnes se podařilo korejskému týmu již šestkrát zvítězit na světovém šampionátu.<sup>56</sup>

K únoru roku 2024 je nejúspěšnějším výsledkem z turnaje pro Jižní Koreu výsledek z mistrovství světa 2016 ve hře League of Legends. V tomto roce obsadily korejské týmy první, druhou a čtvrtou příčku a vyhrály dohromady přibližně přes 80 milionů korun. Druhým nejúspěšnějším turnajem je mistrovství světa v League of Legends 2017, kdy připadly korejským týmům první dvě příčky se společnou výhrou přibližně 70 milionů korun. Třetím nejúspěšnějším turnajem pro Korejskou republiku je Overwatch League – Season 2 Playoffs s celkovou výhrou okolo 60 milionů korun.<sup>57 58</sup>

---

<sup>53</sup> Overwatch champions series: Asia Format. Online. In: Dostupné z: <https://esports.overwatch.com/f/267720/1920x1080/a72c85566a/asia-format.png>. [cit. 2024-05-30].

<sup>54</sup> ASL. Online. Twitch. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/asl>. [cit. 2024-06-27].

<sup>55</sup> ASL. Online. AfreecaTV. Dostupné z: <https://play.afreecatv.com/afstar1/null>. [cit. 2024-06-27].

<sup>56</sup> LCK. Online. Escharts. Dostupné z: <https://escharts.com/events/lck>. [cit. 2024-06-27].

<sup>57</sup> STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Best e-sports tournaments results in South Korea as of February 2024, by prize money won(in million U.S. dollars). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1449517/south-korea-e-sports-tournaments-by-prize-money/>. [cit. 2024-05-30].

<sup>58</sup> XU, Davide. LoL Worlds Winners: The Complete List. Online. Esportsbets. 2023, 23.6.2024. Dostupné z: <https://www.esportsbets.com/league-of-legends/worlds/winners/>. [cit. 2024-06-27].

## 5. Lidé pracující v e-sportovním průmyslu

### 5.1 Profesionální hráči

Obecně se do této skupiny zahrnují hráči, kteří jsou součástí profesionálního týmu a účastní se tak turnajů, získávají osobní kvalifikace a sponzorské dary za účelem dosažení osobní finanční kompenzace. Přestože se mnoho profesionálních hráčů věnuje současně i streamování hraní online her, či nahrává upravená videa z hraní počítačových her na internet, se člověk, který se věnuje pouze takovým aktivitám bez účasti na e-sportovních soutěžích nepovažuje za profesionálního hráče.

Profesionální hráči počítačových her v první řadě reprezentují své profesionální týmy na soutěžích. Vedle oficiálních soutěží se také účastní exhibičních a přátelských turnajů, stejně jako všech aktivit spojených s hraním. Členové profesionálních herních týmů tráví mnoho času tréninkem. Každý hráč se neúčastní pouze plánovaných týmových tréninků, ale tráví i další hodiny zlepšováním vlastních dovedností. Hráči tak stráví až přes deset hodin denně tréninkem. Na rozdíl od klasických sportů není hráč počítačových her odkázán na limitovaný čas v aréně či tělocvičně a současně nemusí přísně hlídat svůj zdravotní stav k dosažení maximálních výkonů. E-sport tedy dává větší možnost trénování po delší časovou dobu.

Současně se účastní propagačních aktivit na žádost svého týmu. Aktivity bývají podobné doprovodným aktivitám klasických sportovců jako například rozhovory, vysílání, podpisové akce a další. Profesionální hráči se současně účastní herního streamování, které pomáhá zesílit fanouškovskou základnu daného týmu. V případě některých týmů je po hráčích vyžadováno streamovat po určitou dobu, aby mohli lépe a napřímo komunikovat s fanoušky a mohli také využít reklamního efektu mířeného na stovky tisíců sledujících.<sup>59</sup>

Členové profesionálního týmu obvykle žijí společně a mají nastavený denní plán obsahující až přes deset hodin tréninku. Každý hráč má také zpravidla nárok na den v týdnu volna. Plán denního režimu hráče hrajícího za profesionální tým by mohl vypadat například následovně:

3. až 11. hodina: spánek

11. až 13. hodina: osobní čas, příprava tréninkové místnosti

---

<sup>59</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchūllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŪ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s.37-39.

13. až 17. hodina: trénink zápasů (sůkchrim, Scrimmage treaning)

17. až 19. hodina: volno

19. až 23. hodina: trénink zápasů (sůkchrim, Scrimmage treaning)

23. až 3. hodina: samostatný trénink a volný čas

V případě profesionálních týmů se management liší pro každý tým. Vzhledem k tomu, že většinu času profesionálního hráče zaujímá trénink a zlepšování vlastních schopností, jsou u týmů z vyšších lig veškeré ostatní potřeby, jako například strava, úklid, praní apod., hráčům poskytnuty. V případě ostatních týmů si hráči musí ostatní potřeby obstarat sami.

Doba tréninků u daných týmů se opět liší. V některých případech trénink doprovází příjemná přátelská atmosféra a diskuze, v jiných naopak atmosféra vážná, kdy jsou hráči soustředění a potichu. Týmové tréninky probíhají v podobě takzvané 스크림 연습 (sůkchrim jönsüp) scrim, přejatého od slova scrimmage, kdy se celý tým rozdělí na menší týmy, které hrají proti sobě. S takovým stylem tréninků se lze setkat v případě týmových sportů jako je fotbal, basketbal a podobně. Obvykle se způsob hraní daných hráčů liší od běžného při turnajích, protože je zde snaha vyzkoušet a nalézt nové strategie ve hře a při hraní v týmu. Každý trénink je později zanalyzován a hráči tak dostanou zpětnou vazbu v podobě informací, kde se objevovala jejich nejslabší místa, kde hráči chybovali apod. V případě hry League of Legends zápasy scrim probíhají každý týden mezi různými týmy, aby pomohl k vylepšování platformy Meta.

Po společném tréninku, který se koná i několikrát denně, mají hráči obvykle čas na odpočinek a vlastní individuální trénink, při kterém sami pracují na zlepšení, vytvoření strategií apod. Někteří hráči využívají času ke streamování nebo k hraní s cizími hráči.

V případě turnajů se celý tým soustředí pouze na zápas. V nejlepším případě dorazí celý tým na místo turnaje společně. Zopakuje si strategii a jde hrát. V momentě turnaje nezáleží na tom, jak moc hráči trénovali, ale pouze na výsledku. Po každém turnaji se vyčerpaní hráči vrací zpět do tréninkové místnosti, kde společně s tréninkovým personálem znovu shlíží videozáznam z proběhlého zápasu a analyzují nedostatky a chyby. Při postupu do vyšších soutěží záleží na každé individuální hře, aby se mohl tým posouvat z malých lig do regionálních, národních a konečně i mezinárodních. Při pohledu na životní styl profesionálních hráčů je vidět

stres, se kterým se hráči každý den během nekonečného tréninku a vylepšování herních strategií potýkají.<sup>60</sup>

Výše ročního platu hráčů se obvykle liší podle úrovně. I přes to, že se průměrný věk profesionálních hráčů pohybuje okolo dvaceti let, pobírají daleko vyšší částky než roční plat průměrného pracujícího člověka. Výše platu profesionálního hráče se u většiny her odvíjí od vyhraných částek v turnajích. V dřívější době se plat profesionálních hráčů skládal převážně z výher a menší výplaty, lišící se pro každý tým, hru a úroveň. V dnešní době se přidává také výdělek ze streamování. V současné době se rovněž pracuje na podpoře hráčů i ze strany nejen vlastníků jednotlivých týmů a pořadatelů soutěží, ale ze strany firem, které dané hry vyvinuly, jako například Riot Games nebo Blizzard. Tyto firmy představily minimální roční mzdu pro hráče účastnící se oficiálních turnajů ve výši lehce přesahující 1 150 000 korun. V případě hráčů účastnících se lig nejvyšší úrovně, jako například LCK, se roční plat pohybuje okolo třech milionů korun.<sup>61</sup>

Pro mnoho profesionálních hráčů začínalo toto zajímavé zaměstnání jako každou volnočasovou aktivitu a s rapidním růstem zájmu právě o toto odvětví se z něj stalo plnohodnotné zaměstnání, které hráčům přináší příjem zaručující plnohodnotný život. Výhodou je i to, že se mohou zcela věnovat oblíbené aktivitě. Současně se pro korejské hráče otevírá možnost zaměstnání v cizině, jako například Severní Americe, Evropě, Číně apod. I přes mnoho pozitiv se současně hráči potýkají s negativy, které s rozhodnutím stát se profesionálem přicházejí. Profesionální hráči, jak již bylo zmíněno výše, mají přísně určený tréninkový plán, podle kterého se musí řídit. Nezbyvá tedy moc času na jiné volnočasové aktivity a rodinu.<sup>62</sup>

Jak již bylo uvedeno výše, průměrný věk profesionálních hráčů se pohybuje okolo 20. roku života. To znamená, že se hráči po dosažení středoškolského vzdělání většinou vzdávají dalšího pokračování, aby se mohli naplno věnovat kariéře. Vzhledem k tomu, že většina hráčů končí kariéru velmi brzy, ještě před dovršením třicátých narozenin, musí tedy pracovat na získání kvalifikací a kariéry v jiném odvětví, kde to nemusí být zcela jednoduché jako pro zájemce s vysokoškolským vzděláním. E-sportovní trh se vyvíjí velmi rychle, což může být i pro velmi zkušené hráče fatální v případě kariéry. Na rozdíl od jiných sportů se počítačové hry stále vyvíjí a vylepšují tak, že se může systém hry razantně měnit. To může vyvíjet tlak na hráče, aby stále drželi krok s nejnovější verzí hry. Dovednosti lze získat, udržet a zlepšit stálým

---

<sup>60</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchūllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŪ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s.39-43.

<sup>61</sup> Tamtéž, s.43-44.

<sup>62</sup> Tamtéž, s.44-47.

tréninkem, ale některé se s přibývajícím věkem zhoršují. Většinou jde o přesnost, rychlost reakce a rychlost rukou.<sup>63</sup>

Jedním ze způsobů, jak se stát profesionálním hráčem je být vybrán profesionálním týmem skrze výsledky, které jsou pravidelně zaznamenávány. V Korejské republice jsou pořádány menší amatérské soutěže, které jsou sledovány zaměstnanci týmů, kteří mohou hráče oslovit. Soutěže začínají od malých soutěží pořádaných v počítačových místnostech až po větší soutěže vysílané televizními stanicemi. Nejznámější amatérskou soutěží je „Prezidentská amatérská e-sportovní soutěž“ každoročně pořádána po celé zemi na podporu e-sportu v Jižní Koreji. Mezi amatérskými soutěžemi je pořádána speciální soutěž s možností pro výherce se kvalifikovat do profesionálního týmu. Dalším ze způsobů je vstoupit do tréninkového programu některého z týmů a později se pracovat až na místo profesionálního hráče. Některé korejské společnosti vlastní úspěšné týmy vytvořily postgraduální studijní programy na výchovu budoucích hráčů. Proces přijímání účastníků do tréninkových programů se u každého týmu liší, ale obecně se jedná o spojení online a offline konkurzů, interview apod. Dalším způsobem je se osobně kvalifikovat z menších soutěží do profesionálních a získat tak titul profesionálního hráče, popřípadě týmu.<sup>64</sup>

Nejúspěšnějším korejským hráčem je I Sang Hjök (nar. 1996) s přezdívkou „Faker“ a jeho celková vyhraná finanční částka se pohybuje okolo 36 milionů korun.<sup>65</sup>

## 5.2 Trenérský personál

V poslední době, se stále narůstající popularitou korejské e-sportovní scény, se zvyšuje celosvětový zájem o nejen korejské hráče, ale i trenéry, analytiku, komentátory a další osoby spojené s korejskou e-sportovní scénou. Mezi trenérský personál patří osoby dohlížející na tým, trenéři a vedoucí týmu. Na rozdíl od jiných sportů, kde jsou trenéři přítomni a mohou sportovcům napomáhat i během výkonu nebo dokonce i do zápasů zasahovat, v podobě přestávky, výměny hráčů apod., trenéři profesionálních e-sportovních nemohou již nijak napomáhat nebo napovídat během zápasů. V posledních letech, se stále narůstající prestiží profesionálního hraní počítačových her, se zvyšuje důležitost trenérského personálu.

---

<sup>63</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-süpchočchü mastchöpchüllän. HANGUK ISÜPCHOČCHÜ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s.47-49.

<sup>64</sup> Tamtéž, s.50-55.

<sup>65</sup> STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Overall leading eSports players from South Korea as of February 2024, by total prize money earned(in 1,000 U.S. dollars). Online. Statista. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/963557/south-korea-top-players-by-total-prize-money/>. [cit. 2024-05-30].

Členové trenérského personálu patří mezi členy týmu a starají o perfektní chod a úspěch týmu. V popisu práce mají vytváření strategie pro hru, vyhledávání taktik, komunikaci, správa tréninkového plánu, udržení fyzické a psychické kondice hráčů apod. Rozsah práce se dělí na vnitřní a vnější, kdy se do vnitřní řadí vytváření strategií a taktik a následná aplikace v tréninku, analýza oponentských týmů podle jejich výkonu v ostatních turnajích a analýza tréninků a zápasů členů týmu a předání detailní zpětné vazby a rad pro zlepšení výkonu hráčů. Mezi vnější patří veškeré manažerské úkoly mimo hru, jako například vytváření rozvrhu včetně turnajů, udržení dobré atmosféry v týmu, sběr informací apod. Mezi další úkony patří komunikace s ostatními týmy a organizace společných tréninků, motivace hráčů na soustředění se na hru, udržení mentální stability členů nebo dokonce i správa ubytování. V případě některých týmů byly vytvořeny speciální pracovní pozice pro nábor nových hráčů hlavně z řad amatérských soutěží.

Stejně jako u samotných hráčů se výše platu liší od popularity hry a ligy ve které hrají. Čím populárnější hra a vyšší liga, tím vyšší plat. Průměrný roční příjem člena trenérského personálu e-sportovního týmu hrajícího vyšší ligu v populární hře je přes 800 000 korun. Pro člena týmu hrajícího nejvyšší ligu v nejpoblárnější hře se může výše ročního platu vyšplhat na částku přesahující milion a půl korun. K ročnímu platu se přidává další finanční ohodnocení za úspěšné turnaje. Obecně jsou členové trenérského personálu lépe oceňováni v zahraničí než v Korejské republice, i přes to, že jejich cena stále stoupá. Obvykle je jejich roční plat v zahraničí vyšší o stovky tisíc korun a může přesáhnout až 3 miliony korun.<sup>66</sup>

### **5.3 Komentátor e-sportovních turnajů**

I přes fakt, že pro sledující je sledování zápasu zábavou, nemusí rozumět zcela všemu, co se na pódiu, a hlavně ve hře odehrává. K lepšímu porozumění pomáhají komentátoři, kteří sledujícím přiblíží plynutí hry a přidají zajímavosti z pozadí jednotlivých hráčů a týmů. Komentátoři vysvětlují průběh a obsah zápasu během vysílání, aby poukázali na hlavní body, na které se má divák zaměřit tak, aby se mohl více ponořit do hry a užít si ji. Vzhledem k tomu, že se během hry mění situace velmi rychle, musí komentátoři pohotově reagovat, aby obeznámili diváky se všemi důležitými změnami. Jsou takzvaným mostem mezi profesionálními hráči a diváky, kteří spojují e-sportovní komunitu.

---

<sup>66</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchūllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŪ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 65-78.



Obecně se komentování zápasů účastní tři lidé. Dva komentátoři a jeden 카스터 (kchasŭtchŏ), vysílatel. Vysílatel má na starost celý průběh zápasu a popis situací, které nastávají. Komentátoři pak odpovídají na otázky „proč?“. Například: „Proč se zrovna daný hráč rozhodl během sezóny přestoupit do jiného týmu?“ nebo „Proč se právě průběh zápasu otočil a vede opačný tým?“. Stále sledují, vyhledávají a popisují informace o všech hráčích, týmech a průběhu zápasu. V komentátorově popisu práce není jen dobře znát danou hru a vyznat se v situacích, které nastávají, ale znát a sbírat co nejvíce informací o členech e-sportovní scény tak, aby mohli podat sledujícím co nejzajímavější informace. Právě z toho důvodu musí komentátoři stále sledovat a analyzovat zápasy a sbírat informace z e-sportovní scény, i přes to, že zrovna nekomentují žádný zápas, aby předali divákům co nejzajímavější informace. Někteří komentátoři pracují také jako herní analytici. V poslední době se komentátoři věnují i komentování zápasů na streamovacích platformách.

Velikou nevýhodou zaměstnání jako komentátor je, že pracují jako nezávislí pracovníci. Jejich příjem je závislý na odvedené práci, není tedy stálý. Mimo sezónu nejsou pořádány zápasy, a tak se jejich příjem razantně snižuje, je proto důležité se věnovat ji jiným aktivitám jako jsou akce a streamování. Je očekáván nárůst poptávky po komentátorech z důvodu nárůstu zájmu o sledování e-sportovních turnajů nejen místních, ale i zahraničních. Proto bude potřeba rozšířit znalosti z domácí scény na světovou. Je rovněž očekáván nárůst popularity jednotlivých komentátorů, podobně jako u jiných sportů, lidé poté budou sledovat streamy nejen z důvodu, že hraje jejich oblíbený tým, ale že komentuje jejich oblíbený komentátor.

V současné době neexistuje žádný jasně daný způsob, jak se stát e-sportovním komentátorem. Není zde tedy potřeba žádné speciální kvalifikace. Komentátoři jsou většinou lidé, kteří se alespoň v nějaké míře hraní věnovali nebo věnují. Komentátoři jsou pak najímáni skrze doporučení nebo lidskou síť. V mnoha případech jsou samotní profesionální hráči, kteří mají vhodný styl vyjadřování, oslovování ke komentování turnajů. Další jsou pak najímáni pro svou práci e-sportovního analytika, kterou veřejně sdílí ve formě článků. I v případě některých vysílacích stanic pořádají veřejné castingy, kam se mohou přihlásit i jiní zájemci.<sup>67</sup>

## 5.4 E-sportovní reportéři

E-sportovní reportéři, na rozdíl od herních reportérů, kteří se věnují tématu počítačových her obecně, se zaměřují pouze na kompetitivní hraní. Do svých článků nezahrnují

---

<sup>67</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sŭpchočchŭ mastchŏpchŭllän. HANGUK ISŬPCHOČCHŬ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 91-101.

pouze výsledky z turnajů, ale obecně novinky z celé e-sportovní scény. Reportéři často pracují na stadionech, kde se odehrávají e-sportovní soutěže. Sdružují informace nejen o průběhu utkání, ale i z e-sportovního světa. Články vydávají přímo na místě utkání i po skončení. Důležitým úkolem práce reportérů je podávat přesné informace rychle a realisticky. Samozřejmě nelze předpokládat, že každý článek obsahuje zcela objektivní informace. Někteří reportéři se věnují vlastní analýze zápasů, jiní provádějí rozhovory s hráči a lidmi z e-sportovní scény.

S větší popularitou se zvyšuje poptávka po stále širším poli informací. S přibývajícím počtem lidí se zájmem o e-sport je potřeba podat správné a základní informace k pochopení e-sportovního světa. Právě články e-sportovních reportérů jsou jedny z prvních, na které lze narazit při vyhledávání novinek, zajímavostí a dalších informací z e-sportovní scény. Pro reportéra je důležitá správná schopnost komunikace, upřímný zájem o e-sport, a schopnost se v něm orientovat a samozřejmě umění psaní.<sup>68</sup>

## 5.5 Sekretariát profesionálních týmů

Dříve měl sekretariát na starosti základní administrativní práci. Dnes se stará o celkovou správu týmu mimo dohledu z vnějšku. V čele stojí vedoucí sekretariátu, který společně s manažery rozhoduje o záležitostech mimo hru, jako například platy hráčů, výdaje za fungování tréninkových místností, nákupy nábytku nebo výdaje za stravování a dopravu hráčů. Největším úkolem sekretariátu je tedy správa finančního rozpočtu. V případě týmů ve vlastnictví velkých korporátů, je finanční rozpočet relativně stabilní a zajištěný, na druhé straně, pokud se jedná o klubové týmy, musí sekretariát vkládat hodně úsilí do udržení rozpočtu skrze zajištění sponzorů a investicí. Následně pak rozhodnout, jako ho správně a efektivně rozdělit na různé využití jako najímání nových hráčů, vylepšování ubytování a tréninkových prostor, zvyšování platů a celkově zlepšování blahobytu hráčů tak, aby podávali co nejlepší výkony. Výdaje a administrativní procesy probíhají v souladu s těmito rozpočtovými plány. Dalšími povinnostmi sekretariátu je poskytnout nejlepší prostory a vybavení k životu a tréninku hráčů, zvolit a vést zaměstnance starající se o domácnost, kontrolovat vybavení, vyřizovat účty za energie a další, provozovat týmová vozidla apod. Současné také kontrolují stav hráčů, aby byli schopni podávat nejlepší výkony.

---

<sup>68</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchūllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŪ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 107-117.

V poslední době je součástí sekretariátu samostatný manažer marketingu, který má na starosti propagaci týmu a zvyšování jeho ceny. Úkolem týmu je vytvořit cenu týmů pomocí dobré prezentace a umístění na turnajích a úkolem sekretariátu s manažerem marketingu v čele je poté tuto cenu propagovat a rozvíjet. Nazývá se to „team branding“. Manažer marketingu se dotýká všeho, kde se tým setkává s fanoušky, jako sociální média, události, fan meetingy a další. V případě, že vše jde správně, zvyšuje se popularita týmu a pomocí marketingu tím i finanční zisk. S vyšší popularitou lze využít různých marketingových tahů, jako například prodávání týmových produktů, sponzorování produktů a další. Zaměstnanci sekretariátu by měli mít zkušenosti s administrativní prací, rozumět e-sportu a mít dobré komunikační schopnosti.<sup>69</sup>

## 5.6 E-sportovní agent

E-sportovní agenti se starají o úkoly spojené s kariérou hráčů. Zvláště mimo sezónu, kdy se konají náborové přestupy do jednotlivých týmů. V případě korejských hráčů není výjimkou, že jsou nabíráni nejen do domácích týmů, ale i zahraničních jako například z Číny Evropy, USA a Jižní Ameriky. V tomto případě je největším problémem jazyková bariéra. Zde agenti úzce spolupracují s týmy a pomáhají hráčům podepisovat smlouvy a dále poté řídit kariéru. Právě s pomocí agenta se mohou hráči zcela soustředit na svůj výkon.

E-sportovní agenti vyřizují smlouvy s profesionálními týmy ve jménu hráče. Na rozdíl od jiných sportů, podepisují většinou hráči smlouvu trvající jeden rok. Z tohoto důvodu, po uplynutí roku od podepsání smlouvy hráčům smlouva končí a je potřeba zajistit místo v novém týmu. Agenti mají na starosti nalezení možností přestupu skrze doporučení a propagaci hráčů, které zastupují profesionálním týmům.

Poté, co je rozhodnuto, do jakého týmu hráč na další sezónu nastoupí, přichází čas na jednání mezi podmínkami, které vyžaduje hráč a těmi, které tým nabízí tak, aby došlo ke kompromisu mezi oběma stranami. Agenti vkládají mnoho úsilí, aby svým klientům vyjednali co nejlepší podmínky a nejvyšší finanční ohodnocení. Po vytvoření smlouvy znovu zkontroluje všechny detaily. Hledají, jestli smlouva neobsahuje skryté nebo nelegální záležitosti. Následně vytváří finální smlouvu poté, co vše důkladně zkontrolují a ujistí se, že smlouva neobsahuje žádné toxické atributy, které by hráče znevýhodnily.

Agent stále spravuje hráčovu kariéru i během sezóny. Během tohoto období hráči bydlí ve společném ubytování nejen v Koreji, ale i v zahraničí a pracují v rámci podepsané smlouvy.

---

<sup>69</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchūllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŪ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 125-133.

Agenti tedy spíše hlídají, zda je vše dodržováno a pouze občas domlouvají další záležitosti, které týmy nezařizují. Pokud nastane problém mezi týmem a hráčem, je v popisu práce agenta problém vyřešit. Agenti také stále sbírají nové informace během komunikace s funkcionáři a snaží se být stále v obraze i v případě nových trendů v e-sportovním průmyslu.

Pro e-sportovní agenty je důležité mít vyjednávací a mezilidské dovednosti, schopnost komunikace v cizích jazycích, znalost zákonů a událostí souvisejících s e-sportem a další.<sup>70</sup>

## 5.7 Herní streamer

Herní streaming donedávna nebyl uznáván jako plnohodnotné zaměstnání. V dnešní době mladší ročníky využívají ke sledování médií internetové platformy více než televizi. Zde mohou sledovat herní streamy. Herní streameři vysílají videa, jak hrají počítačové hry online. Oproti jiným tvůrcům obsahu na internetu herní streameři vysílají živě na výše zmíněné specializované platformy, kde si vytvoří kanály, které mohou fanoušci sledovat. S narůstající popularitou a počtem sledovatelů přichází i zisk. Každá platforma se liší podle podmínek, streamer si tedy vybírá tu nejvhodnější.

Herní streamování není pouze o pouhém hraní hry, i přes to, že to zaujímá velikou část streamerovy práce. Stále se jedná o formu zábavy, proto i přes to, že je během streamování poměrně dost prostoru na improvizaci, musí se streameři na každý stream připravit. Je důležité se přesvědčit, že určité části techniky spolu fungují, proto je potřeba být technicky gramotný. To zahrnuje vysílací software, osvětlení, mikrofon, hrací systém, osobní počítač a další. Někteří streamují konzolové hry jako například pro Xbox nebo PlayStation.<sup>71</sup>

Práce streamera by se dala rozdělit na několik částí. Nejdříve je potřeba vysílání připravit. Streamer by si měl udělat výzkum a vybrat nejvhodnější obsah, který přiláká nejvíce sledovatelů. Někteří streameři se věnují populárním hrám, jiní si naplánují série videí, která se specializují na jeden žánr her, například hororové hry. Poté je vhodné shlédnout příspěvky jiných streamerů, kteří se podobným žánrům věnují, aby se mohli inspirovat k vytvoření vlastních konceptů a poté i vhodného obsahu pro vysílání. Během streamu je vhodné diváky stále bavit v podobě zajímavých komentářů, aby sledující neztrácel pozornost i v částech hry, kdy zrovna není zcela zajímavá. Je současně důležité komunikovat se sledujícími pomocí chatu, který probíhá v reálném čase. Diváci sem mohou psát poznatky a připomínky, které pak může

---

<sup>70</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sūpchočchū mastchōpchüllān. HANGUK ISŪPCHOČCHŮ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 140-149.

<sup>71</sup> GALANOVA, Yekaterina. How much do gaming streamers make? Online. Koho. Dostupné z: <https://www.koho.ca/learn/how-much-do-gaming-streamers-make/>. [cit. 2024-05-30].

streamer reflektovat. To je jednou z výhod online streamovacích platforem. Po ukončení vysílání je třeba video upravit do nové zajímavé podoby a znovu nahrát tak, aby se mohli diváci, kteří živé vysílání nestihli, podívat později. Někteří streameři si na najímají editory. Někteří streameři již patří pod mediální firmy, které jim poskytují pomoc s nápady, vysíláním, úpravou a dalšími důležitými pracemi.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-sŭpchočchŭ mastchŏpchŭllän. HANGUK ISŬPCHOČCHŬ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s. 173-180.

## 6. E-sportovní akademie a studijní programy

S rostoucí popularitou e-sportu stoupá zájem o roli profesionálních hráčů a dalších rolí spojených s e-sportovním průmyslem. Z tohoto důvodu začaly pomalu vznikat studijní programy a akademie, které pomohou připravit zájemce na role jak profesionálního hráče, tak trenérského personálu, rozhodčích, analytiků, expertů na vytváření obsahu a dalších. Na univerzitách po celém světě se otevírají nové programy pro studenty se zájmem o e-sport. Některé univerzity nabízejí stipendia pro studenty, kteří by je reprezentovali na meziuniverzitních turnajích.

Mnoho zájemců o zaměstnání v e-sportovním průmyslu neví, odkud začít. E-sportovní programy by měli zájemcům ukázat možnosti, na které se zaměřit v cestě za vysněnou kariérou a současně je také připravit. V případě studijních programů na již existujících univerzitách, se jedná o programy v rámci univerzity nebo jednotlivé přednášky pro studenty z podobných oborů. V případě e-sportovních akademií se jedná o soukromé instituce, které jsou většinou vlastněny firmami vlastnícími e-sportovní týmy, které nabízejí postgraduální programy pro zájemce o e-sport. Po ukončení střední školy tedy mohou studenti navázat na studium programem na e-sportovní akademii a poté pokračovat v dalším studiu na univerzitách nebo nalézt zaměstnání v kariéře v e-sportovním průmyslu.

Vzhledem k tomu, že se jedná relativně novou záležitostí, některým lidem připadá kontroverzní. To může být z důvodu, že stále nevnímají profesionální hráče jako plnohodnotné zaměstnání. Proto současně není jednoduché pochopit, proč by měli zájemci o tuto volnočasovou aktivitu za programy platit. Tento případ lze přirovnat například k umění, kdy umělci navštěvují umělecké školy, aby vylepšili svou techniku a styl. To samé lze říci o e-sportovních akademiích. Hráči je nenavštěvují za účelem zahrát si, nebo se naučit, jak se hraje, ale naučit se techniky a způsoby, jak hru vyhrát.

Lekce jsou zde rozděleny na teorii a praxi. V teoretických hodinách se studenti učí základní vzdělání v oblasti e-sportu, taktiky aplikovatelné ve hře, strategické teorie a další. Praxe je vedena přes individuální hodiny podle stylu hry každého studenta. Společné sledování videí hraní jednotlivých hráčů a instruktoři poté podají zpětnou vazbu pro zlepšení a navedou studenty správným směrem podle jejich stylu hry. Pomocí hodin a zpětné vazby od instruktorů se hráči mohou zlepšit daleko více než v případě, že by se hraní věnovali sami. Instruktor zhodnotí styl hry daného studenta a uvede jeho slabosti, které by si sám nemusel uvědomit.

Jednou z důležitých rolí instruktora učícího na akademiích je být poradcem pro studenty. Většinou mívají pravidelná poradenská sezení s každým studentem, kde probírají jejich výkony a zlepšení v rámci studia, budoucí kariéru a další problémy související se studiem na akademii. Současně musí rozumět dané hře, na kterou je zaměřený. Různé hry mají jiné mechanismy a pravidla, a právě skrze porozumění a analyzování těchto pravidel a mechanismů lze vytvářet herní strategie. To je jednou z kvalit profesionálního hráče.

Jednou z akademií nabízejících postgraduální programy pro zájemce o kariéru v e-sportu v Koreji je Gen.G. Global Academy, spadající pod e-sportovní organizaci Gen.G. Akademie byla založena v červenci roku 2019 a za 4 roky jejím programem prošlo přes 10 000 studentů z celého světa. V případě e-sportu pod akademií spadá Gen.G Elite Esports Academy, alternativní vzdělávací instituce zaměřená na e-sport. V roce 2022 byli všichni absolventi přijati na prestižní univerzity v USA jako studenti zaměřeni na e-sport, a dokonce získali i stipendia. Pro absolventy programu Esports Master Track je až 70% úspěšnost v získání zaměstnání v kariéře v e-sportu. Současně také pořádá kurzy pro studenty Yonsei univerzity.<sup>73</sup>

Čchöngkang univerzita kulturního průmyslu (Chungkang College of Cultural Industries) je soukromá univerzita nabízející studijní programy související s moderní kulturou. Herní program nabízí kurzy související s herním průmyslem jako herní design, programování, business a e-sport. Pracuje s novými technologiemi jako virtuální realita, umělá inteligence a další. Univerzita současně spravuje pobočku KeSPA pro oblast Kjönggi, takže plánuje pořádat e-sportovní soutěže. Univerzita také bude pořádat mezinárodní i národní herní exhibice, kde mohou studenti získat herní kompetitivní portfolio a posunout se mezi profesionální hráče.<sup>74</sup>

V Korejské republice vznikají hagwöny, soukromé vzdělávací instituce, zaměřené na e-sport. Studenti středních a nižších škol navštěvují tyto instituce, kde nestudují obvyčejné předměty určené pro studenty ve školách, ale učí se strategie a způsoby, jak hrát počítačové hry tak, aby se stali profesionálními hráči. Mezi takové patří Soul Game Academy.<sup>75</sup>

Game Coach Academy byla jednou z prvních herních akademií, založena v roce 2015. Za dobu fungování vychovali přes 100 profesionálních hráčů. Za dobu fungování akademii

---

<sup>73</sup> About GGA. Online. Gen.G Global Academy. Dostupné z: [https://www.ggacademy.gg/about-gga/?lang=en&utm\\_source=gg](https://www.ggacademy.gg/about-gga/?lang=en&utm_source=gg). [cit. 2024-05-30].

<sup>74</sup> School of game. Online. Chungkang. Dostupné z: <https://www.ck.ac.kr/en/school-department/game/school>. [cit. 2024-05-30].

<sup>75</sup> Gaming in Korea is a real career path, not for the short of temper. Online. Korea JoongAng Daily. 2023. Dostupné z: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2023/04/30/business/industry/game-Seoul-Game-Academy-League-of-Legends/20230430070024592.html>. [cit. 2024-05-30].

navštěvovalo přes 2500 studentů. Akademie se představuje jako jedna z nejlepších v zemi se špičkovými trenéry a zázemím určenými pro zájemce o kariéru v e-sportovním průmyslu.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> The reason why GameCoach Academy prides itself as the best esports academy. Online. GameCoach academy. Dostupné z: <https://gamecoach.pro/en/gamecoach-academy/>. [cit. 2024-05-30].



## 7. Zdravotní problémy profesionálních hráčů

### 7.1 Fyzické problémy profesionálních hráčů

Je důležité zmínit, že e-sport má mnoho společného s klasickým sportem. V každém případě pohyb atleta nebo v tomto případě hráče je limitován na určitý druh pohybů. V tomto případě se velmi často setkávají s přetěžováním určité části těla. Profesionální hráči počítačových her sedí dlouhé hodiny u počítače, sledují monitor a využívají pouze omezený počet pohybů rukama. Většinou se jedná o pohyby zápěstí a prstů, vzhledem k tomu, že se většina počítačových her ovládá myší a stiskem určitých kláves na klávesnici.<sup>77</sup>

Nečastějším zdravotním problémem, se kterým se hráči potýkají, je únava očí. Hráči obvykle tráví tréninkem několik hodin vkuse. V tomto případě se mohou často vyskytovat symptomy jako pálení či svědění očí, dvojitě a zhoršené vidění, vysušené oči nebo nepříjemný pocit v očích. V tomto případě je těžké se soustředit na práci, kterou musí hráč vykonávat, mohou se objevovat zhoršené reakce a další problémy. Únava očí není fatální a samozřejmě existují možnosti, jak tuto situaci řešit. Nejúčinnějším způsobem je dát očím chvíli pauzu od sledování obrazovky a použít oční kapky, aby se oči hydratovaly. U profesionálních hráčů je důležitá prevence, kterou může být správná vzdálenost od obrazovky, pravidelně obrazovku čistit, upravit nasvícení, aby nebylo silnější než v místnosti a další. Tyto věci by kromě hráčů, měly být hlídány i trenéry a dalšími členy profesionálního týmu.<sup>78</sup>

Dalším problémem, který se často objevuje u profesionálních hráčů je bolest zad a krku, která také vychází z dlouhého sezení u počítače. I přes fakt, že v dnešní době jsou běžné herní židle, které pomáhají hráčům držet správné držení těla i v případě dlouhého sezení, je potřeba dodržovat pravidelný pohyb, který pomůže k uvolnění svalů, které ztuhly v době, kdy hráč seděl. Dobré je také poskytnout hráči správně postavený monitor tak, aby se nemusel nikam naklánět a držel si správné držení těla i během dlouhého sezení.<sup>79</sup>

I přes omezený pohyb celého těla je k hraní vyžadován určitý druh pohybu, a to rukou a zápěstím. V případě některých hráčů se vykytuje silná bolest zápěstí, která může vyústit v další závažnější problémy, jako například poškození svalů. Bolesti by neměly být brány na

---

<sup>77</sup> DIFRANCISCO-DONOGHUE, Joanne; BALENTINE, Jerry; SCHMIDT, Gordon a ZWIBEL, Hallie. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. Online. BMJ Open Sport & Exercise Medicine. 2019, roč. 5, č. 1. ISSN 2055-7647. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>. [cit. 2024-06-21].

<sup>78</sup> ANSORGE, Rick. 13 Tips to Prevent Eye Fatigue. Online. WebMD. 2023. Dostupné z: <https://www.webmd.com/eye-health/eye-fatigue-causes-symptoms-treatment>. [cit. 2024-06-21].

<sup>79</sup> REID, Michael. Reducing Neck and Back Pain at Work. Online. Spine-health. 2018. Dostupné z: <https://www.spine-health.com/blog/reducing-neck-and-back-pain-work>. [cit. 2024-06-21].

lehkou váhu, protože mohou být prvním varováním před závažnějšími potížemi, které mohou vyžadovat delší a složitější formu léčení.

Dalším problémem souvisejícími se zdravím, se kterými se hráči setkávají je nedostatek spánku, který vychází ze specifického životního stylu hráčů. Jak již bylo zmíněno, hráči mají velmi specifický denní rozvrh, který se samozřejmě u každého týmu může lišit, ale obecně je časté, že se hráči věnují hraní pozdě do noci. Tento zvyk mohl přetrvat z doby, co se hráči ještě věnovali hraní ve volném čase. Vzhledem k tomu, že se věnují hraní často již během studia, kdy se hraní věnují až po splnění studijních povinností. Dalším důvodem by mohly být další aktivity, kterým se hráči věnují, jako například streamování. Problém nedostatku spánku se objevuje převážně během sezóny a vychází z přísného režimu, který se skládá převážně z tréninku a spánku. Vzhledem k tomu, že na volný čas není během dne vyhrazen dostatečný časový úsek, hráčům nezbývá nic jiného než ubrat z času vyhrazeného na spánek.<sup>80</sup>

Mnoho profesionálních hráčů se potýká i s problémy s váhou. Vzhledem k přísnému režimu trpí mnoho hráčů podvyživením nebo nadváhou. Většina času je určena hraní, nezbývá tedy čas na udržování zdravého fyzického stavu. Řada hráčů se příliš nevěnuje zdravému životnímu stylu. Mezi časté důvody patří nedostatek času nebo nepovažování udržení zdravého životního stylu za důležité. Někteří hráči zvolí raději nezdravý fastfood než zdravé jídlo, protože nemají dostatek času na přípravu a musí trénovat.<sup>81</sup> Některé týmy jsou přímo sponzorované výrobci nezdravých jídel nebo pití, a proto jim jsou tyto produkty často zdarma poskytovány. Jedná se například o výrobce energetických nápojů nebo fast food restaurace.<sup>82</sup> Právě nedostatek pohybu může souviset i s fyzickými problémy jako například výše zmíněné bolesti zad a krku.

E-sport podobně jako u klasických sportů vyžaduje správný přístup ke zdraví, aby byli hráči udržováni v nejlepší fyzické kondici a podávali tak dobré výkony. To je další ze společných vlastností s klasickým sportem. V posledních letech se začaly profesionální týmy soustředit i na fyzický blahobyt hráčů. Jsou najímáni specialisté, kteří dohlížejí na zdravotní stav hráčů a pomáhají vytvářet zdravý denní plán tak, aby hráčům vyhovoval a udržoval je ve

---

<sup>80</sup> DIFRANCISCO-DONOGHUE, Joanne; BALENTINE, Jerry; SCHMIDT, Gordon a ZWIBEL, Hallie. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. Online. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine*. 2019, roč. 5, č. 1. ISSN 2055-7647. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000467>. [cit. 2024-06-21].

<sup>81</sup> ARSLAN, Sedat; ATAN, Amazan Mert; SAHIN, Nursel a ERGUL, Yasemin. Evaluation of night eating syndrome and food addiction in esports players. Online. 2024, č. 63, s. 1695–1704. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s00394-024-03368-0>. [cit. 2024-08-18].

<sup>82</sup> SCHONAUER, Karsten. (Fast) Food Brands in Esports: Sponsorship Market Evolution. Online. Dostupné z: <https://shikenso.com/blog/fast-food-brands-in-esports-sponsorship-market-evolution>. [cit. 2024-08-18].

fyzické kondici. Je také důležité fyzický stav konzultovat s trenéry, aby byly v případě problému schopni vymyslet řešení.

## 7.2 Psychické problémy profesionálních hráčů

I přes fyzické problémy, které nejsou u hráčů neobvyklé se mnoho profesionálů shoduje, že je větším problémem udržení duševního zdraví. Podobně jako v případě klasického sportu jsou profesionální hráči počítačových her vystavováni tlaku ze strany trenérů, spoluhráčů i diváků, aby podali co nejlepší výkon. Poslední dobou se stává zlepšení duševního zdraví atletů prioritou, i v případě e-sportu je stále více zmiňovaná důležitost udržení psychické kondice hráčů. Atleti i profesionální hráči jsou během soutěží vystavováni různým druhům stresu, kdy i v případě obrovského tlaku musí být schopni podávat co nejlepší výkony. Profesionální hráči čelí specifickým požadavkům, které se liší od těch, kterým čelí klasičtí sportovci, například potřeba používat přesnou jemnou motorickou koordinaci při vysoké kognitivní zátěži, a to zahrnuje pozornost, zpracování informací a vizuálně-prostorové dovednosti.

Někteří hráči se potýkají s problémy z přepracování z důvodu každodenního dlouhého tréninku. I přes fakt, že se průměrný počet hodin tréninku pohybuje okolo 5,3 hodin za den, doba tréninku některých korejských hráčů dosahuje až na 12 až 14 hodin denně. Tato doba zahrnuje i individuální trénink. Právě u hráčů, kteří mají intenzivní tréninkový plán, se častěji vyskytují psychické problémy jako sociálně úzkostná porucha, deprese nebo syndrom vyhoření. Tyto psychické problémy mohou mít negativní dopad na kognitivní fungování hráčů a tím ovlivnit jejich výkon při soutěžích.<sup>83</sup>

Jedním z důvodů, proč se hráči potýkají s mentálními problémy je nepravidelný, nedostatečný a nekvalitní spánek. Jak již bylo zmíněno výše, denní plán hráče se velmi liší od plánu obyčejného člověka či klasického atleta. Někteří hráči trénují nebo se věnují streamování a podobným aktivitám i dlouho do noci a poté je opět čeká celý den plný trénování. V případě korejských týmů žijí členové společně v jednom ubytování, kde tráví většinu času. Vzhledem k omezení na určitý počet lidí, se kterými interagují, mohou vznikat situace, kdy jsou někteří hráči obtěžováni nebo nejsou schopni interagovat s jinými lidmi. Mohou se u nich také objevit symptomy sociálně úzkostné poruchy. V tomto případě mohou ovlivnit výkon hráče na turnajích. Špatný a nekvalitní spánek hráčů může také způsobovat negativní emoce a špatnou

---

<sup>83</sup> SMITH, Matthew; SHARPE, Benjamin; ARUMUHAM, Atheeshaan; BIRCH, Phil. Examining the Predictors of Mental Ill Health in Esport Competitors. *Healthcare* 2022, 10, 626. <https://doi.org/10.3390/healthcare10040626>

náladu a později vést až k symptomům deprese. Současně má špatný vliv na vztahy mezi členy týmu. Škodlivé vztahy vychází ze špatně zvládaných silných negativních emočních situací.

V případě dlouhého náročného tréninku se může u hráčů objevit syndrom vyhoření. Ten může vycházet z chronického stresu na pracovišti, který není dostatečně zvládnut. V případě korejských týmů, které žijí pohromadě se stres přesouvá z omezené denní doby na prostředí, ve kterém hráči žijí. Syndrom vyhoření může postupně vést k dalším mentálním problémům jako je například deprese. I přes časté zmiňování problémů hráčů se stresem a vyhořením v médiích, zatím ještě nebylo zcela prozkoumáno.<sup>84</sup>

Hráči jsou vystavováni neustálému stresu z potřeby podat co nejlepší výkon. Tento stres nepřichází pouze ze strany týmu, ale i ze strany sponzorů a fanoušků. Hráči jsou takto nuceni se stále věnovat tréninku, vymýšlení nových strategií a dalším aktivitám souvisejících s hrou. Někteří hráči se poté dostávají do situací, kdy si nejsou schopni odpočinout u jiných aktivit, protože jsou stále ve velkém tlaku, že by se měli věnovat tréninku a zlepšování dovedností ve hře. Problémy vycházející ze stresu z podání dobrého výkonu mohou přejít až mezi problémy fyzické, jako například výskyt vyrážek před turnaji nebo nevolnosti, které poté ovlivní fyzický stav hráče. V mnoha případech si hráč vytváří více tlaku na sebe sám než okolí. V těchto případech je velmi důležité zvládnout danou situaci s pomocí podpory, která v mnoha případech v týmech chybí. V případě korejských týmů, kdy spolu členové žijí pohromadě je jedním z důvodů nedostatečné podpory absence rodiny a přátel. Hráči věnují velikou část svého času týmu a tréninku a tím trpí jejich osobní život. Mnoho hráčů se i přes neustálou přítomnost spoluhráčů a dalších členů týmu cítí osaměle.

Hráči se také setkávají s negativními komentáři ze strany diváků. Velmi často se objevují během streamů, kdy se vyjadřují ke stylu hry daného hráče nebo zkrátka k jeho osobě. Některé komentáře obsahují nenávistné a toxické připomínky mířené přímo na daného hráče a nemusí se týkat hry. Právě nenávistné a toxické komentáře donutily mnoho hráčů ukončit kariéru, protože měly velmi negativní dopad na jejich duševní zdraví. Je zde potřeba pochopit, že v případě některých hráčů, kteří věnují většinu času tréninku a streamování, je zcela běžná izolace. Jediná sociální interakce mimo tým přichází právě skrze interakce se sledujícími na streamech, které mohou mít silný dopad na mentální pohodu hráče.

---

<sup>84</sup> SMITH, Matthew; SHARPE, Benjamin; ARUMUHAM, Atheeshaan; BIRCH, Phil. Examining the Predictors of Mental Ill Health in Esport Competitors. *Healthcare* 2022, 10, 626. <https://doi.org/10.3390/healthcare10040626>

### 7.2.1 Závislost na hraní počítačových her v Korejské republice

Korejská republika je zemí, která je velmi často spojovaná s hraním počítačových her. Korejští hráči jsou jedni z nejlepších na světě a získali několik světových titulů v hrách jako je League of Legends, Overwatch, Starcraft a dalších. Současně je Korea jednou ze zemí spojovaných s větším počtem hráčů, kteří pocítují nějakou formu závislosti na počítačových hrách. Hráči z Koreje jsou často považováni za velmi oddané tréninku. Dělicí čára mezi hodinami, které zlepšováním svých schopností a vytvářením strategií zaberou a závislostí se může zdát mizivá. V Korejské republice zaujímá odhadovaný počet závislých na počítačových hrách přibližně 10 % populace.

Závislost se často objevuje u dospívajících a mladých dospělých. Právě v tomto věku se potýkají s přepracováním a stresem v podobě přípravy na další část studia. Mnoho studentů proto navštěvuje počítačové místnosti, jako takzvaný „únik od reality.“ Tyto místnosti si účtují nízký hodinový poplatek, a tak mladí lidé tráví na těchto místech hodiny vkuse. Právě existence počítačových místností přispívá k zvýšení závislosti na počítačových hrách. Fakt, že tyto místnosti si účtují nízkou hodinovou sazbu a jsou většinou otevřené 24 hodin denně, z nich dělá ideální místo, kde mohou hráči trávit jak celou noc, tak i delší dobu. Někteří návštěvníci hrají hry v jednom kuse a dělají si jen krátké pauzy na jídlo a využití toalety. To může vést ke špatné hygieně a špatnému zdravotnímu stavu, což může být právě symptomem závislosti.<sup>85</sup>

V květnu roku 2019 Světová zdravotnická organizace (WHO) přijala „gaming disorder,“ herní poruchu, jako onemocnění. Také se vyjádřila k tomu, že aby byla tato porucha diagnostikována, musí být její symptomy tak závažné, že mají za následek zhoršení fungování v osobních, rodinných, sociálních, vzdělávacích, profesních nebo jiných důležitých oblastech a musí být patrné po dobu nejméně 12 měsíců. V návaznosti na oznámení WHO jihokorejská vláda plánuje zahrnout závislost na počítačových hrách do Korejské standardní klasifikace nemocí (KCD), čímž se stane oficiální nemocí v Korejské republice od 1. ledna 2025.<sup>86</sup>

Jižní Korea také poskytuje detoxikační pobyty pro závislé, které pomáhají léčit závislost na technologiích. Během těchto pobytů není lidem povoleno používat digitální přístroje, ale je jim poskytnut bohatý program na zlepšení kreativity a sociální interakce jako hodiny umění,

---

<sup>85</sup> ASSKOUMI, Amit. Gaming Addiction in South Korea: A National Crisis? Online. The Mindful Gamer. 2021. Dostupné z: <https://themindfulgamer.com/gaming-addiction-in-south-korea-a-national-crisis/>. [cit. 2024-06-21].

<sup>86</sup> DARVESH, Nazia; RADHAKRISHNAN, Amruta; LACHANCE, Chantelle. C. et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: a rapid scoping review. Syst Rev 9, 68 (2020). <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>

dobrovolnictví, keramika nebo fyzické aktivity jako jezdectví a překážkové dráhy. Jedním z takových táborů je Jump Up Internet Rescue School sídlící v lese v Mokčchönu.<sup>87</sup>

Závislost na počítačových hrách doprovází další duševní problémy, jako je například deprese, úzkostná porucha, obsedantně kompulzivní porucha, ADHD, porucha osobnosti a další. Je nutné ale připomenout, že zmíněné duševní problémy se nemusí vždy pojít se závislostí na počítačových hrách.

Podmínky v Korejské republice pomohly k vychování mnoha excelentních profesionálních hráčů, kteří jsou známí po celém světě. Právě možnost navštěvování počítačových místností a odhodlanost hráčů jsou jedny z prvních záležitostí, které pomohly korejským hráčům se dostat na vrchol. I přes to se mnoho lidí potýká s duševními i zdravotními problémy souvisejícími se závislostí. Korejská vláda si uvědomuje problémy, které závislost ve společnosti způsobuje a snaží se poskytnout řešení.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> FACKLER, Martin. In Korea, a Boot Camp Cure for Web Obsession. Online. The New York Times. 2007. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/11/18/technology/18rehab.html>. [cit. 2024-08-17].

<sup>88</sup> MILLER, Jessica. Video Game Addiction Statistics. Online. AddictionHelp.com. 22.1.2024. Dostupné z: <https://www.addictionhelp.com/video-game-addiction/statistics/>. [cit. 2024-06-21].

## 8. Ženské hráčky v herní komunitě a e-sportu

I přes fakt, že se ve zbytku světa začíná e-sport genderově vyvažovat, v Korejské republice zůstává dominantně mužskou záležitostí. Jedním z důvodů nízkého počtu hráček jsou genderové stereotypy, se kterými se potýkají. Tyto stereotypy se objevují již v případě rekreačního hraní. V případě rekreačního hraní ženská část vystoupala až na 40 % z celkového počtu hráčů, ale stále nejsou v Jižní Koreji brány za „pravé hráče.“ Toto tvrzení vychází ze stereotypu, že ženy častěji volí jiný, jednodušší a méně kompetitivní typ her než muži. Z tohoto stereotypu pak mohou vycházet různé problémy s diskriminací. Mužští hráči například nechtějí s ženami hrát nebo je ve hře neberou jako sobě rovné. Mužští hráči tvrdí, že „ženské hráčky hrají jednodušší hry, a proto mají méně zkušeností a nehodí se pro týmovou hru.“ Ženské hráčky se také často setkávají s obtěžováním ze strany mužských hráčů.<sup>89</sup>

### 8.1 Genderové problémy v herní komunitě

Právě z důvodu častější diskriminace ženských hráček bylo provedeno několik studií, které tvrzení, že jsou ženy horšími hráčkami neprokázaly. V případě stejných podmínek jsou schopnosti mužů i žen na stejné úrovni. I přes to se v e-sportu neobjevuje tolik ženských hráček. Největším důvodem je, že mužští hráči zachází s ženskými hráčkami špatně. Ženy se tak setkávají se sociálním očekáváním a diskriminujícími komentáři od mužských hráčů, které pro hráčky vytváří z herní komunity obecně nepřátelské prostředí. V některých případech se ženy setkávají s přímou nenávisť. Existuje několik případů, kdy se úspěšné ženy v herním průmyslu setkávají s výhrůžkami.

Velikým problémem, který je hlavním pojmem mnoha diskuzí v posledních letech je sexuální obtěžování ženských hráček. V případě her, které vyžadují strategickou spolupráci členů týmu, pokud se jedná o smíšený tým, je často špatný výsledek vyčítán právě ženským hráčkám bez žádného evidentního důvodu. V takových momentech se objevuje velmi silné verbální obtěžování. Takový nepřátelský verbální slovní projev sexuálního násilí ve hře může obětím způsobit emoční bolesti, nízké sebevědomí, poruchy spánku, hněv, frustraci a traumatický syndrom. Některé ženy takové problémy řeší změnou pohlaví postav, za které hrají.

---

<sup>89</sup> SONG, Doo Heon; RHEE, Hae Kyung a KIM, Jeong Hoon. Gender stereotype and hostile sexism among young korean gamers based on teammate selection strategy and game style preferences. Online. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science. 2020, roč. 19, č. 3, s. 1512-1518. ISSN 2502-4760. Dostupné z: <https://doi.org/10.11591/ijceecs.v19.i3.pp1512-1518>. [cit. 2024-06-21].

Jedním ze spouštěčů by mohlo být vysoce sexuální zobrazování ženských postav ve hrách. Tyto postavy jsou vyobrazeny ve velmi odhalujícím oblečení, často s až nepřirozeně velikými přednostmi. V některých hrách jsou také ukazovány z až zbytečně eroticky působících úhlů. Existují případy, kdy se muži setkali se sexuálním obtěžováním ze strany jiných mužských hráčů poté, co si zvolili ženskou postavu a hráli za ni anonymně. Rozhodli se tedy nesdílet své pohlaví. Konkrétním případem by mohla být hra od korejské společnosti Nexon, které v roce 2016 vyšla nová verze populární hry Sudden Attack 2. Nicméně tato hra se setkala s vlnou kritiky z důvodu příliš sexuálního chování ženských postav ve hře.

Je důležité upozornit, že se nejedná pouze o ženy, které se setkávají s obtěžováním a nenávisť v herní komunitě. Existují i případy, kdy se setkali mužští hráči s nenávisťnými komentáři, sexuálním obtěžováním a vyhrožováním ze strany nejen jiných mužských hráčů, ale i ženských hráček. Jedním z opačných případů sexuálního obtěžování v Korejské republice je případ z roku 2017, kdy ženská Overwatch streamerka Godgunbae použila přímé verbální sexuální urážky směrem k ostatním mužským hráčům bez jakéhokoliv viditelného důvodu.<sup>90</sup>

## 8.2 Ženy v e-sportu

V posledních letech počty ženských profesionálních hráček přibývají, převážně ale ve Spojených státech nebo Evropě. V případě Korejské republiky je počet žen v e-sportu stále velmi nízký. Jak již bylo zmíněno výše, jedním z důvodů by mohly být stereotypy, které se stále s ženami hrajícími počítačové hry pojí. Ženy tak mají méně možností, jak zlepšovat a ukázat své schopnosti. Některé korejské hráčky byly nuceny odejít do zahraničí z důvodu absence ženských e-sportovních týmů v Koreji.

Méně žen v e-sportu může být také z důvodu společenských genderových stereotypů. Muži měli od začátku jednodušší přístup k hrám od nízkého věku, protože hraní bylo považováno za převážně mužskou odpočinkovou aktivitu. Bylo více tolerováno než v případě žen. Dívčkám již od začátku není umožněno tolik hrát nebo jim jsou pořizovány hry mířené „pro dívky.“ Tyto stereotypy drží ženské hráčky ve velké nevýhodě. V případě jedné z her League of Legends je v dnešní době třeba být na vysoké úrovni již na nižší střední škole. V momentě, kdy je dívčkám dovoleno začít hrát v pozdějším věku z důvodu genderového stereotypu, mají méně času se ve hře zdokonalit a posunout se na vyžadovanou úroveň, aby se mohly stát

---

<sup>90</sup> SONG, Doo Heon; RHEE, Hae Kyung a KIM, Jeong Hoon. Gender stereotype and hostile sexism among young korean gamers based on teammate selection strategy and game style preferences. Online. Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science. 2020, roč. 19, č. 3, s. 1512-1518. ISSN 2502-4760. Dostupné z: <https://doi.org/10.11591/ijeccs.v19.i3.pp1512-1518>. [cit. 2024-06-21].



trainees. Tato situace by se dala přirovnat ke klasickým sportům, kdy byly v dřívějších dobách dávány dívkám hračky určeny pro dívky, jako byly například panenky a klukům sportovní náčiní jako například míč. Kluci se tedy zdokonalovali již od útlého věku v daném sportu, zatímco dívkám vlastně nebyl ani představen. Tento příklad samozřejmě nelze použít v dnešní době, protože je již velmi časté vidět dívky, jak hrají fotbal, hokej a další dříve převážně mužské sporty. Dívkám by tedy mělo být stejně jako chlapcům umožněno se s hrami seznámit a vyzkoušet si je ve stejných podmínkách jako mají chlapci. Tímto by i fakt, že dívka hraje nebyl tak překvapivý a ženské hračky by měly stejné možnosti jako mužští hráči.

Dalším problémem, se kterým se dívky mohou potkávat, je v případě týmových *rankovaných her*, kdy za vítězství hráči dostávají body a podle získaných bodů získají úroveň, *rank*. V tomto případě, z důvodu stereotypů, není jednoduché pro ženské hračky se dostat do týmů, se kterými by mohly dané body získávat a dosáhnout na danou úroveň. V případě, že hrají s náhodnými hráči se pak setkávají s nepříjemnými reakcemi od spoluhráčů.

Při pohledu na klasické sporty, vzhledem k fyzickým rozdílům mužů a žen, musely být odděleny kategorie mužské a ženské tak, aby byly podmínky pro všechny vyrovnané. Je velmi málo sportů, ve kterých soutěží muži a ženy proti sobě v jedné kategorii. Jedním z nich je například jezdeckví, kde ve světě i na Olympijských hrách soutěží muži i ženy v jedné kategorii a v týmových soutěžích ve smíšených týmech. Právě v případě e-sportu jsou podmínky velmi podobné a je zde možnost soutěžit pro všechny společně.

Dalším z důvodů, proč mužští hráči nepřijímají ženské hračky jako sobě rovné je nízký počet ženských hráček v e-sportu. Protože se běžně nesetkávají s hráčkami, je pro mužské hráče těžké přijmout, že by žena mohla být ve hře stejně dobrá jako muž. Z tohoto znovu může plynout nedostatek příležitostí pro ženské hračky ukázat své schopnosti.

V Korejské republice k lednu roku 2021 nebyly registrované žádné profesionální ženské hračky pod Korejskou e-sportovní asociací KeSPA. I přes tento fakt v roce 2019 byla Jižní Korea na prvním místě v počtu ženských fanoušků e-sportu. Ženy zabíraly 32 % z celého počtu fanoušků.<sup>91</sup>

V roce 2023 byl v jihokorejském Tadžonu uspořádán turnaj ve hře League of Legends s názvem *GIRLGAMER 2023 Daejeon Festival*, který byl určen pro pouze ženské týmy. Turnaje se zúčastnily dva týmy z Koreje, jeden z Hongkongu a jeden smíšený z hráček z Hongkongu a

---

<sup>91</sup> GOUGH, Christina. Share of female eSports fans worldwide in 2019, by country. Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1109959/global-female-esports-audience/>. [cit. 2024-06-21].

Tchaj-wanu. V turnaji zvítězil korejský tým B-Komachi, jehož členkou je také první profesionální korejská hráčka League of Legends Čön Sudžin s přezdívkou DangMoo, která se stala profesionálkou v roce 2022.<sup>92</sup>

V další hře Overwatch se v roce 2018 stala první ženskou profesionální hráčkou Kim Sejön, s přezdívkou Keguri. Nejprve soutěžila v korejské lize a poté se přesunula do čínského týmu. Tuto hráčku proslavil incident z roku 2016, kdy byla nařčena z podvodu, protože měla až podezřele přesné reakce. Byla nařčena, že během turnaje používá na svoji postavu *aimbot*, tedy zakázaný program, který pomáhá hráči automaticky zaměřovat cíl. Někteří online hráči oznámili, že pokud nepodvádí, přestanou hru hrát. Keguri byla pozvána na veřejnou ukázkou jejího hraní před živým publikem. Samotná společnost, která hru Overwatch vydala, Blizzard Entertainment potvrdila, že hraje podle pravidel. Toto vlastní ospravedlnění ji zajistilo značnou korejskou fanouškovskou základnu.<sup>93</sup>

Korejská republika, i přes narůstající popularitu sledování e-sportovních turnajů u žen, stále čeká na příchod většího počtu profesionálních ženských hráček, které by tuto mužsky dominantní komunitu postupně proměnila na genderově vyrovnanou. E-sport má všechny předpoklady k tomu, aby se stal zcela vyrovnaný, nyní je to otázkou otevřenosti a přijetí změn.

---

<sup>92</sup> Girl Gamer Esports Festival. Online. 2017. Dostupné z: GIRLGAMER 2023 Daejeon Festival. [cit. 2024-06-21].

<sup>93</sup> RAND, Emily. The unavoidable, unstoppable, unfair question of "Can Geguri save Shanghai Dragons?". Online. ESPN. 2018. Dostupné z: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/23017375/the-unavoidable-unstoppable-unfair-question-geguri-save-shanghai-dragons](https://www.espn.com/esports/story/_/id/23017375/the-unavoidable-unstoppable-unfair-question-geguri-save-shanghai-dragons). [cit. 2024-06-21].

## 9. League of Legends

Vzhledem k tomu, že se v Korejské Republice soutěží ve větším počtu her, by nebylo možné proniknout dostatečně do hloubky, aby bylo možné odpovědět na dané otázky. Bylo tedy třeba zvolit jednu hru, která je dostatečně rozšířená a populární tak, aby skrze ni byl vidět rozdíl a přístup právě korejské společnosti k e-sportu. Zvolenou hrou je League of Legends (dále LOL), která se dle výše zmíněných statistik řadí mezi jednu z nejpůlárnějších her a současně je blízká i fanouškům ze zahraničí. Z důvodu obrovské popularity je předpokládáno, že právě pomocí této hry bude snadnější blíže a podrobněji odpovědět na dané otázky.

League of Legends, hra vydaná v roce 2009, je jedna z nejrychleji vyvíjejících se a rostoucích her v historii. Je to týmová hra pro dva týmy po pěti členech. Týmy soutěží proti sobě na jedné mapě, v případě profesionálních soutěží je běžně používaná mapa „Summoner’s Rift“. Každý tým má na mapě strukturu, která se nazývá *nexus*. Úkolem každého týmu je zničit oponentův *nexus* a bránit ten svůj. Mezi *nexusy* vedou tři hlavní cesty, které se nazývají *lane*, neboli linie, spodní, prostřední a horní. Každá linie je chráněna třemi věžemi pro každý tým. Každý *nexus* pravidelně vytváří slabé jednotky zvané *miniony*, které se pomalu pohybují směrem k nepřátelské základně a po cestě napadají protější *miniony*, hráče a věže. Mezi lajnami je místo, kde se objevují silnější monstra a nazývá se džungle. Mapa má také *Fog-of-war* efekt, kdy hráči nevidí, kde se pohybují nepřátelé, které oni, jejich spoluhráči nebo *miniony* nevidí.

Hráči si na začátku zvolí postavu, *champion* (šampion), který je jeho avatarem ve hře. V případě profesionálního utkání se před každou hrou týmy střídají ve vybírání šampionů. Celkově je vybráno dvacet šampionů, každý tým vybere pět, se kterými hráči hrají a pět, které si nemůže pro hru protější tým zvolit. Hráči mohou během hry posílit své šampiony porážením *minionů*, monster v džungli, protihráčů nebo ničením věží. Hráči sbírají herní peníze a zkušenostní body, které poté využívají na zvyšování levelů a kupování předmětů, které posílí jejich šampiona.

Každý hráč v týmu zaujímá jinou roli podle šampiona, za kterého hraje. Šampioni mají své silné a slabé stránky, podle kterých se určují pozice, na kterých hrají. Obvykle je tým rozdělen na dva hráče na spodní lajně, po jednom na prostřední a horní lajně a jeden v džungli, který se pohybuje volně po mapě a připravuje přepadení.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> HOWARD, Matthew Jungsuk. ESPORT: PROFESSIONAL LEAGUE OF LEGENDS AS CULTURAL HISTORY. Diplomová práce. USA: University of Houston, 2018.

Hru je možné hrát dvěma způsoby, první je *nerankovaná* hra, kdy hráči sami nebo se spoluhráči čekají na hru, kdy jim hra přiřadí ostatní hráče a hrají. Druhým způsobem je *rankovaná* hra, kdy hráči dostávají po skončení hry body, které jim pomohou získat určitý *rank* (hodnost) a divizi, podle kterých se mohou navzájem porovnávat. Hodnostní úrovně jdou od nejnižší po nejvyšší takto: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master a Challenger. Divizí je poté pět, které jdou v sestupném pořadí, například Silver II je lepší než Silver IV. V případě profesionálních hráčů, většina je hodnosti Challenger nebo alespoň Master.<sup>95</sup>

Hra byla představena hráčům v roce 2009 americkou společností Riot Games a byla jedinou hrou v té době, kterou firma vytvořila. Riot Games rychle využila kompetitivního a strategického způsobu hraní hry tohoto žánru a začala pořádat stále více šampionátů a turnajů, čímž přilákala statisíce hráčů k jejich rychle rostoucí fanouškovské základně.

V případě dovedností v hraní LOL jde hlavně o znalosti hry. Právě jejich pomocí lze vytvářet taktiky, vybírat šampiony a rychle reagovat během hry. Profesionální hráči mají přehled o veškerých informacích jako poškození, náklady na zdroje a rozsah útoku většiny šampionů. K tomu zvládnou určit, jak k sobě vybrat šampiony, tak aby se v týmu doplňovali a dobře fungovali proti těm, které si vybral opačný tým. Někteří hráči se ve hře již tolik vyznají, že i přes Fog-of-war poznají, kde se protihráči zrovna nacházejí a podle toho dělat důležitá rozhodnutí.<sup>96</sup>

U soutěží se poslední dobou lze nejčastěji setkat se dvěma možnostmi. V případě obyčejných sezónních soutěží je většinou využíváno kombinací single game a u větších turnajů a playoffs se lze nejčastěji setkat s formátem Bo5. Sezóna trvá rok a je rozdělena na tři části. První sezóna proběhla v roce 2010 a od té doby proběhla zatím každý rok, poslední zatím čtrnáctá v roce 2024. Každá sezóna přinesla různé změny, ať už v podobě nových šampionů a předmětů, tak v úpravách systému, herních map a dalších. Profesionální týmy v soutěžích sbírají body, pomocí kterých se mohou nominovat na mistrovství světa nebo získat možnost se na mistrovství nominovat.

V případě mezinárodních soutěží jsou nejdříve pořádány regionální soutěže. Regionů je celkově 9 a pro každý je pořádána vlastní liga, skrze kterou se týmy nominují na mezinárodní utkání. Regiony jsou Korea, Čína, Evropa společně se Středním Východem a Afrikou, Severní Amerika, Asie a Pacifik, Vietnam, Brazílie, Jižní Amerika, Japonsko. V případě Jižní Koreje je

---

<sup>95</sup> LASERFACE. Ranked Tiers, Divisions, and Queues. Online. Riot Games. 2024. Dostupné z: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/4406004330643-Ranked-Tiers-Divisions-and-Queues>. [cit. 2024-06-29].

<sup>96</sup> HOWARD, Matthew Jungsuk. ESPORT: PROFESSIONAL LEAGUE OF LEGENDS AS CULTURAL HISTORY. Diplomová práce. USA: University of Houston, 2018.

pořádána League of Legends Champions Korea (LCK), která je jednou z nejstarších regionálních soutěží pořádaných Riot Games.

Každá regionální liga má svůj název a podobu. Od zahájení prošly mnoha změnami až do dnešní podoby. Ligy v dnešní době slouží k určení nejlepších týmů z daného regionu a současně k určení nejlepších týmů, které budou bojovat o titul mistra světa. I přes to, že jsou v regionech pořádány i další soutěže, k nominaci na světové šampionáty slouží oficiální regionální ligy pořádané firmou Riot Games.

V případě regionu Severní Ameriky se jedná o sérii League of Legends Championship Series (LCS), která byla vytvořena v roce 2013. V roce 2024 se týmy utkají o tři postupová místa. Současně bude ještě možnost kvalifikace přes novou sérii World Qualifying series, kde budou soutěžit společně s týmy z League of Legends EMEA Championship (LEC), série pro Evropu, Blízký Východ a Afriku. Tato liga vznikla stejně jako LCS v roce 2013.

Nejvíce míst na mistrovství světa 2024 získá region Koreje, který skrze League of Legends Champions Korea (LCK) vybírá celkově 3 místa a k nim se přidává již vybraný tým Gen.G, který vyhrál MSI (Mid-Season Invitational). Další 4 místa vybírá region Číny ze série League of Legends Pro League (LPL), která byla poprvé zahájena v roce 2013.

Dvě místa získají nejlepší týmy z oblasti Pacifiku a místní ligy Pacific Championship Series (PCS), která se dostala své podoby v roce 2015. Další dvě místa získají týmy z Vietnamu a série Vietnam Championship Series (VCS), která vznikla v roce 2013.

Jedno místo získají vítězné týmy z lig League of Legends Japan League (LJL), japonské ligy vzniklé v roce 2014, Brazílské Circuit Brazilian League of Legends (CBLOL), která poprvé proběhla v roce 2012 a jihoamerické Liga Latinoamérica (LLA), která probíhá od roku 2018.<sup>97</sup>

Během sezóny jsou pořádány dva veliké mezinárodní turnaje. Prvním je mistrovství světa, které bylo poprvé pořádáno v roce 2011 ve Švédském městě Jönköping. V roce 2024 proběhne v Londýně. Turnaj je pořádán firmou Riot Games. Světový šampionát je pořádán pravidelně v období od září do listopadu. Formát turnaje prošel od svého vytvoření několika změnami, naposledy v roce 2023. V tomto roce se světového šampionátu účastnilo celkově 22 týmů a z toho čtyři týmy z Koreje, které se všechny umístily mezi prvními osmi týmy, T1 na prvním místě. Celková finanční částka rozdělena mezi účastníky byla v přepočtu necelých 50

---

<sup>97</sup> SHEREMET, Yuriy. League of Legends World Championship 2024 (Words 2024) Schedule Released - Plan Your Autumn Vacation. Online. Egamers World. 2024. Dostupné z: <https://egamersworld.com/blog/league-of-legends-world-championship-2024-words-20-fvk4Vh7Gk>. [cit. 2024-06-21].

a půl milionu korun. Peníze jsou děleny mezi všechny účastníky mistrovství a výhra se liší v procentech podle umístění. Nejúspěšnějším týmem je korejský tým T1, který drží prvenství v počtu vyhraných světových turnajů. K roku 2023 vyhrál světové mistrovství celkem čtyřikrát. Samotný region Korea je na prvním místě v počtu vyhraných světových mistrovských turnajů.<sup>98</sup>

Další oficiální mezinárodní soutěží je Mid-Season Invitational (MSI), která probíhá v polovině roku a je pořádána firmou Riot Games. Jedná se o soutěž určenou pro 12 nejlepších týmů v průběhu sezóny. První byla uspořádána v roce 2015 v Tallahassee v americkém státě Florida. Poslední proběhla v květnu roku 2024 v čínském Čcheng-tu, kterou vyhrál korejský tým Gen.G. Vítěz získal místo na mistrovství světa a zajistil další místo pro svůj region. Současně i druhý v pořadí získal další místo na světovém mistrovství pro svůj region. Celková částka rozdělena mezi zúčastněné týmy pro rok 2024 byla v přepočtu přes pět a půl milionu korun. Částka je rozdělena v procentech podle umístění. Korejský tým Gen.G, vítěz MSI 2024, získal 20 % z celkové částky a kvalifikoval se na mistrovství světa. Dalším úspěšným korejským týmem na MSI je T1, kterému se povedlo turnaj vyhrát dvakrát, a to v letech 2016 a 2017. Tým Gen.G vybojoval první místo v sezóně 2024 poprvé na MSI.<sup>99</sup>

Před vytvořením systému regionálních lig týmy sbíraly body, podle kterých se Riot Games bylo schopno orientovat mezi účastníky a určit nejlepší týmy světa, které následně byly pozvány na světový šampionát pořádaný na konci sezóny. V roce 2012 byly vytvořeny profesionální regionální ligy s názvem League of Legends Championship Series (LCS), při kterých týmy v jednotlivých regionech soutěžily dvakrát ve formátu round robin, kde bojovali o přední pozice. Poté následovala regionální finále, odkud se nejlepší týmy nominovaly na mistrovství světa.<sup>100</sup>

Dle rychlé reakce vytvoření systému vybírání nejlepších hráčů světa je patrná obrovská popularita hry od vývojářů Riot Games.

## 9.1 League of Legends v Korejské republice

League of Legends se v Jižní Koreji velmi rychle uchytilo. V Korejské republice byla vydána v prosinci 2011 a ihned za necelý den se přidalo přes 30 000 hráčů. K druhé polovině

---

<sup>98</sup> LOLESPORTS STAFF. State of the Game: LoL Esports in 2023. Online. RiotGames. 2023. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/article/state-of-the-game-lol-esports-in-2023/blt5d3bca31d1b39e0c>. [cit. 2024-06-21].

<sup>99</sup> LOLESPORTS STAFF. MSI 2024 Primer. Online. RiotGames. 2024. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/article/msi-2024-primer/blt9b50e5d0687881f5>. [cit. 2024-06-21].

<sup>100</sup> GOETOMO, Filbert, "Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations". 2016. CMC Senior Theses. Paper 1356. Dostupné z: [http://scholarship.claremont.edu/cmc\\_theses/1356](http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1356)

roku 2013 se držela na prvním místě nejhranějších her po dobu přesahující jeden rok a využívala 39,19 % celkového využití internetu.

Vzhledem k tomu, že Jižní Korea se pohybuje v oblasti e-sportu již od začátku 21. století a velmi rychle se v tomto směru vyvíjí, se první oficiální liga v League of Legends s názvem „OLYMPUS Champions Winter 2012-2013“ uskutečnila v roce 2012. Dnes je známá pod názvem LCK. Z důvodu rapidního vývoje korejského e-sportu, se začaly objevovat týmy vlastněné velkými firmami, které najímaly hráče, podobně jako u profesionálních lig u jiných sportů, jako například fotbal, hokej apod. Profesionální týmy slouží firmám v oblasti marketingu. LCK bylo nejdříve pořádáno pod KeSPA a Riot Games nemělo zájem o účast na pořádání jiných lig než té americké a evropské. Později se ale toto rozhodnutí změnilo a firma se rozhodla standardizovat také ligy jiných oblastí. Důvodem bylo snížení omezení, snaha poskytnout hráčům více možností, jak nabrat zkušenosti a také rozšířit výběr soutěžících na světové šampionáty. V Jižní Koreji se Riot Games setkalo s problémy s KeSPA.

Na konci čtvrté sezóny světového mistrovství začal Západ a Čína vkládat veliké finanční částky do podpory a rozvoje e-sportu. Součástí bylo najímání talentovaných korejských hráčů do profesionálních týmů. Korejští hráči se daleko lépe orientovali ve hře. Veliké množství hráčů se přesunulo do zahraničí za lepšími finančními příležitostmi a tím vytvořili vlnu s názvem „Velký korejský Exodus“. Součástí této vlny byla celá vítězná soupiska z mistrovství světa čtvrté sezóny, i vítěz sezóny třetí. V této době velké množství skvělých korejských hráčů Koreu opustilo a mnoho lidí nevědělo, jestli bude Jižní Korea schopna zopakovat úspěch z předchozích let. V páté sezóně ale korejský tým SK Telecom T1 zvítězil na mistrovství světa a porazil další korejský tým ROX Tigers. Korejské týmy tedy zaujaly první dvě pozice na mistrovství světa v League of Legends.

Podobně jako u jiných sportů jako je fotbal nebo baseball se z e-sportu postupem času stal franšizový systém. V případě League of Legends existuje několik úrovní, kdy většina týmů fungujících do druhé divize soutěží v druhé lize. Někteří soutěží v Academy league třetí divize, která je určena pro vyhledávání talentovaných hráčů, kteří jsou poté najímáni do profesionálních týmů. První liga LCK se skládá ze dvou částí, jarní a letní podle globálního programu a je určena pro deset nejlepších korejských týmů. Po ukončení jarní ligy jsou týmy vybírány na mezinárodní turnaj MSI. Poté navazuje letní liga a mistrovství světa. LCK je pořádána jak firmou Riot Games, tak korejskou e-sportovní asociací KeSPA.<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup> Ahn H, Kim I. An Exploratory Study on the Conceptualization of Burnout among the Professional Esports Athletes: Focused on League of Legends Champions Korea League. *Healthcare*. 2024; 12(11):1127. <https://doi.org/10.3390/healthcare12111127>

Jarní liga je první částí LCK a určena pro deset týmů. Formátem je double round robin v Bo3. Prvních šest týmů se kvalifikuje na Spring Playoffs a dva nejlepší týmy postupují rovnou do semifinále. Týmy zde současně soutěží o nominaci na MSI. V roce 2024 týmy soutěžily o finanční částku v přepočtu přes 6 milionů korun. Týmy sbírají body, které se sčítají s body získanými v letní lize.<sup>102</sup>

Letní liga, stejně jako v případě jarní, je určena pro deset týmů a probíhá ve stejném formátu. Jako v případě jarní ligy následuje Summer Playoffs pro nejlepších šest týmů. Získané body se sčítají s body z jarní ligy a nejlepší čtyři týmy se poté utkají o dvě postupová místa v regionálním finále. Vítěz Summer Playoffs automaticky získává místo na mistrovství světa.<sup>103</sup>

V případě korejské kompetitivní scény, je na rozdíl od ostatních regionů, nejvíce využíván formát Bo3 k vítězství v setu. Pomocí formátu round robin, každý tým soutěží ve dvou Bo3 setech proti všem týmům sezóny. Na konci sezóny postupuje šest nejlepších týmů do playoffs. Zde se soutěží v Bo5 turnaji, kde proti sobě nejprve soutěží pátý a čtvrtý tým, poté vítěz soutěží proti třetímu, vítěz proti druhému, až po první tým. Vítěz playoffs získá titul mistra sezóny a místo na mistrovství světa nebo Mid-season invitational, podle toho, jestli se jedná o jarní nebo letní. Současně se musí poslední dva týmy účastnit turnaje proti nejlepším dvěma z nižší Challenger series ligy o místo v následující sezóně LCK.<sup>104</sup>

### 9.1.1 Korejský mezinárodní úspěch

Korejské týmy se již od počátků mezinárodních soutěží v silné konkurenci neztratily. Hned v druhé sérii mistrovství světa, pořádané v roce 2012 se korejský tým Azubu Frost umístil na druhém místě, kdy podlehl pouze jedinému týmu, tchajwanskému Taipei Assassins. Zápas sledovalo 1,1 milionů diváků a stal se nejsledovanějším e-sportovním zápasem té doby.

V roce 2013 se Korejský region vrátil v plné síle, když tým SK Telecom T1 porazil čínský Royal Club 3-0 a přijali titul mistrů světa. Tento finálový zápas sledovalo 8,5 milionů diváků. Tento tým obsadil prvenství také v roce 2015 a 2016. V roce 2017 se mu podařilo získat druhé místo. V roce 2022 již pod názvem T1 a v roce 2023 znovu dosáhl na první místo na světovém mistrovství. T1 tedy zaujal místo nejúspěšnějšího týmu světa.

---

<sup>102</sup> TUTING, Kristine "Turisu." LCK Spring 2024: Schedule, results, format, where to watch. Online. One Esports. 14.4. 2024n. l. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/lck-spring-2024-schedule/>. [cit. 2024-06-29].

<sup>103</sup> TAN, Amanda "Tania Mae." LCK Summer 2024: Schedule, results, format, where to watch. Online. One Esports. 2024. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/lck-summer-2024-schedule/>. [cit. 2024-06-29].

<sup>104</sup> LCK 2024 Spring Playoffs. Online. Leaguepedia. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/LCK/2024\\_Season/Spring\\_Playoffs](https://lol.fandom.com/wiki/LCK/2024_Season/Spring_Playoffs). [cit. 2024-06-30].



Dalším úspěšným týmem byl Samsung Galaxy spadající pod KeSPA. Nejprve byl rozdělen na dva týmy Samsung White a Samsung Blue. Právě Samsung White vybojoval první místo na mistrovství světa 2014. V roce 2016 podlehl výše zmíněnému týmu SK Telecom T1 a umístil se na druhém místě. V následujícím roce 2017 však dosáhl na příčku nejvyšší.<sup>105</sup>

Tým Dplus KIA, sponzorovaný společností KIA Motors, je dalším úspěšným korejským týmem v historii mistrovství světa. V roce 2020, ještě pod názvem Damwon Gaming zvítězil a v roce 2021 pod názvem DWG KIA se umístil na druhém místě. Vítězství v roce 2020 bylo velikým úspěchem pro tým poté, co se jim v předešlé sezóně nedařilo. Během sezóny LCK se tým i přes zklamání z výsledku v 2020 Mid-season cupu, který kvůli pandemii nahradil Mid-season invitational, kdy skončil na 5.-6. místě, umístil na předních příčkách a postoupil tak na mistrovství světa.<sup>106</sup>

Dalším úspěšným zakončením sezóny bylo mistrovství světa 2022, kdy korejské týmy obsadily nejen první dvě příčky, ale také příčku čtvrtou. Titul mistrů získal tým DRX, který v napínavém finále porazil populární T1 se skóre 3-2. Na čtvrtém místě se umístil tým Gen.G.<sup>107</sup>

Korejský region nezaznamenal mezinárodní úspěch pouze na světových mistrovstvích, ale i soutěžích pořádaných v polovině sezóny, Mid-season invitational. Hned v prvním, pořádaném v roce 2015, obsadil druhé místo tým T1, který podlehl čínskému týmu EDward Gaming. Týmu T1 se podařilo v následujících dvou ročnících zvítězit. V roce 2018 do finále proboujel tým DRX, kde podlehl čínskému týmu Royal Never Give Up. V roce 2021 vybojoval Dplus KIA druhé místo a v následujícím roce se na druhém místě umístil T1. Oba týmy podlehly stejnému týmu, jako DRX v roce 2018. V roce 2023 korejský region znovu dosáhl na vrchol, kdy tým Gen.G porazil čínský Bilibili Gaming.<sup>108</sup>

Korejský region je v současné době neúspěšnějším regionem v historii světových mistrovství, kdy získal celkově osm titulů a šest druhých míst. V případě MSI se podařilo korejským týmům třikrát zvítězit a čtyřikrát skončit na druhém místě. Největším korejským rivalem je dle výsledků region Číny. V případě umístění na MSI čínské týmy korejské předešly a na vítězství dosáhly celkem pětkrát. Druhé skončily dvakrát. V případě světového

---

<sup>105</sup> LEAGUE IN KOREA. Online. Boosteria. 2025. Dostupné z: <https://boosteria.org/guides/league-legends-korea>. [cit. 2024-06-30].

<sup>106</sup> LOL FANDOM. Dplus KIA. Online. Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki. 2014. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Dplus\\_KIA](https://lol.fandom.com/wiki/Dplus_KIA). [cit. 2024-07-30].

<sup>107</sup> LOL FANDOM. Worlds 2022. Online. Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki. 2014. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/2022\\_Season\\_World\\_Championship](https://lol.fandom.com/wiki/2022_Season_World_Championship). [cit. 2024-07-30].

<sup>108</sup> LIQUIPEDIA. Mid Season Invitational. Online. Liquipedia. Dostupné z: [https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season\\_Invitational](https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season_Invitational). [cit. 2024-07-30].

mistrovství ale dosáhlo na titul pouze třikrát a na druhé místo čtyřikrát. Některé úspěšné čínské týmy mají mezi svými členy korejské hráče.<sup>109</sup>

### 9.1.2 Korejské e-sportovní týmy hry League of Legends

League of Legends je týmová hra, kdy spolu soutěží týmy o pěti členech, kdy i přes to, že má každý jiný úkol, musí členové spolupracovat. Každý člen má úkol nebo několik úkolů, které si členové rozhodnou již přes zápasem. Tento úkol se nemění a každý je velmi důležitý k správnému fungování týmu. V případě, že by někdo během zápasu přestal plnit tento úkol a začal by plnit úkol někoho jiného, zůstala by v týmové struktuře veliká díra. Hráči si vybírají šampiony podle úkolů, které si určí. Jedním z úkolů je například Tank, jehož úkolem není zabíjení monster, ale spíše přilákat co nejvíce nepřátel, aby odlákal jejich pozornost od spoluhráčů. Dalším je například Healer, který má schopnost léčit sebe a své spoluhráče. AP Casters jsou šampioni, kteří vytvářejí poškození svými schopnostmi. Úkolů je více než členů. Dalšími rolemi jsou například Bruisers, kteří poškozují protivníky bojem na blízko, Assassins, kteří bojují nablízko a mohou se infiltrovat mezi protivníky pomocí své nepřekonatelné mobility, Mage, kteří útočí na dálku a mají veliký rozsah útoku.

Mimo svůj úkol má každý člen týmu roli. Rolí je pět, podle členů týmu. Role je určena na začátku, ale během zápasu se může dle vývoje a strategie měnit. Jednou z rolí je Top Lane, horní linie. Tuto roli plní většinou hráči, kteří hrají jako Tank nebo Bruiser. Důležitou povinností hráče hrajícího na horní linii je mít kouzlo teleportace. Takto mohou rychle reagovat na kritické momenty ve hře a velmi rychle dorazit na pomoc. Další rolí je Mid Lane, prostřední linie. Hráči hrající na prostřední linii má již od začátku hry několik odpovědností a činit důležitá rozhodnutí. Tito hráči jsou centrem pozornosti a musí pomáhat spoluhráčům a u toho kontrolovat situaci na své linii. Vybírají si šampiony, kteří se mohou rychle pohybovat, jako například Assassiny, Bruisery nebo Mage. Dalšími rolemi jsou AD Carry (ADC), který vytváří veliké poškození svými obyčejnými útoky, ne pomocí schopností, a velmi rychle poráží monstra a další protivníky, což dopomáhá týmu zesílit a získat co nejvíce *goldu*, herní měny. ADC pomáhá většinou další role, Support, který ADC chrání a pomáhá mu získat gold, a počet zabití, pomáhá také ostatním hráčům. Poslední rolí je Jungler, která je tou nejtěžší. Od těchto členů týmu je očekáváno porážení monster v džungli a neutrálních monster. Tím získají *buffy*, vylepšení postav, a gold. Důležité je, aby rychle pročistili džungli a poté mohli jít pomáhat na linie. Tito hráči se musí dobře orientovat ve hře a vědět, kdy a kde ve hře mají zrovna být.

---

<sup>109</sup> LIQUIPEDIA. Mid Season Invitational. Online. Liquipedia. Dostupné z: [https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season\\_Invitational](https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season_Invitational). [cit. 2024-07-30].

Fungování celého pětičlenného týmu závisí na dobrém porozumění rolí a jejich povinností. Každý hráč, který přispívá k dobrému výsledku musí vědět, co přesně ve své roli udělat, aby pomohl spoluhráčům. Další důležitou dovedností členů týmu je porozumění, jak každý protihráč v dané roli hraje a jak celý tým funguje. To lze využít k vytváření strategií a rychlých reakcí během hry.<sup>110</sup>

Mimo hráče se mezi členy týmu řadí i trenér, analytik, hlavní manažer a majitel. Korejské týmy byly již od počátků e-sportu dobře strukturované. Korejci si velmi rychle uvědomili důležitost infrastruktury týmu. Důležitý byl také správný management. Vzhledem k tomu, že byla Jižní Korea první zemí, která uznala profesionální hráče počítačových her jako atlety, byla schopna rychle vytvořit systém podpory a strukturalizace týmů tak, aby se fungoval jako v klasickém sportu. Využila faktu, že se pozice profesionálního hráče počítačových her stala plnohodnotným zaměstnáním, takže se byli hráči schopni věnovat hraní. Hráči byli sestěhováni na jedno místo, kde museli fungovat podle daného rozvrhu. Rozvrh byl vytvořen tak, aby plně podpořil jak společný rozvoj týmu, tak i každého hráče individuálně. Hráči v dnešní době tráví denně až deset hodin tréninkem a poté se ještě věnují dalšímu rozvoji. K hráčům byl přidán trenérský personál a analytici, kteří pomáhají s vylepšováním stylu hry a vytváření strategií pro zápasy. Úspěšné korejské týmy jsou přirovnávány k „dobře promazanému přístroji“. Západní týmy si postupně začaly uvědomovat důvody ve fungování a úspěchu korejských týmů a začaly se inspirovat.<sup>111</sup>

Korejská dominance v LOL uchvátila celý svět. Popularita profesionality a dovedností korejských hráčů se stala celosvětově známá a hráčům začaly přicházet zajímavé nabídky k zaměstnání v zahraničí. Mnoho korejských hráčů se rozhodlo nabídky přijmout a zkusit štěstí v jiných regionech. Samotná Riot Games musela změnit pravidla tak, aby v každém týmu mohli být pouze dva hráči z jiného regionu.

V případě Jižní Koreje i přes obrovskou popularitu je velmi těžké se stát profesionálním hráčem. Podle bývalého hráče a nynějšího analytika LCS Crumbze je v Korejské republice 22,3 milionů LOL účtů. Z nich hraje rankové hry 4,2 milionů. K tomu, aby se v dnešní době stal korejský hráč profesionálem je potřeba začít již na nižší střední škole<sup>112</sup> a dosáhnout úrovně Challenger, kterých je v korejském regionu okolo 300. Poté jim mohou týmy nabídnout místa

---

<sup>110</sup> FANDOM. Guide:Team Jobs. Online. Fandom.com. Dostupné z: [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Guide:Team\\_Jobs](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Guide:Team_Jobs). [cit. 2024-07-30].

<sup>111</sup> GOETOMO, FILBERT, Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations, 2016. CMC Senior Theses. Paper 1356, s. 12. [http://scholarship.claremont.edu/cmc\\_theses/1356](http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1356)

<sup>112</sup> Tři roky studia mezi šestiletou základní školou a tříletou střední školou.

v trainee programech. V první lize, LCK, hraje 10 týmů po 5 členech, takže z původního čísla 22,3 milionů hráčů se může profesionálním hraním živit 50 hráčů. Na rozdíl od prvních let po založení profesionální ligy, kde stačilo být šikovným hráčem, aby byl člověk narukován do týmu, ušla profesionální korejská liga obrovský kus cesty. I přes to, že o kariéře profesionálního hráče sní mnoho lidí, tohoto snu dosáhne jen velmi malé množství z nich.<sup>113</sup>

### 9.1.3 Problémy korejských profesionálních hráčů

Vzhledem k přísnému rozvrhu hráčů se začaly čím dál více objevovat případy syndromu vyhoření a dalších psychických problémů u nejen profesionálních hráčů, ale i trenérů, analytiků a dalších osob spojených s e-sportem. Jak již bylo zmíněno výše v kapitole 7.2 *Psychické problémy profesionálních hráčů*, problémy vychází z napjatých vztahů mezi členy týmu způsobené společným soužitím.

Dalším problémem, se kterým se hráči potýkají je stres z neustálé přítomnosti soutěžení. Stres může vyústit v psychické a behaviorální změny. V případě týmů soutěžících v LCK během sezóny (jarní a letní) týmy soupeří mezi sebou dvakrát v Bo3. Jeden zápas trvá přibližně 30–40 minut. Během dní, kdy se nesoutěží, jsou pořádány neoficiální scrim zápasy. Hraní proti sobě je také součástí každodenního tréninku. Hráči jsou tak vystaveni konstantnímu stresu ze soutěžení. Během soutěží jim není podána žádná přímá zpětná vazba ani bezprostřední psychická podpora. Hráči se tedy musí se stresem vypořádat sami. Z důvodu nepřetržitého vystavení stresu je e-sport brán mezi sporty, u kterých je třeba neustálý psychologický management.<sup>114</sup>

Hráči se potýkají s podobnými problémy jako u klasických týmových vrcholových sportů, kdy jsou neustále vystaveni rivalitě nejen mezi protihráči, ale i členy týmu. Hráči se musí stále zdokonalovat, aby udrželi krok s novými změnami ve hře, novými šampiony, taktikou apod. V případě, že nebudou schopni udržet krok, budou přesunuti do nižší ligy nebo úplně nahrazeni. League of Legends je týmová hra, kde záleží na správném fungování týmu, je proto důležité, aby tým hrál společně co nejvíce her. V případě přechodu někteří hráči zmiňují, že jim není dán dostatečný prostor pro hru a jejich schopnosti se proto mohou zhoršovat.

Veliké množství profesionálních hráčů zápasí s přetrénováním. V případě západních týmů je obvyklé trénovat 8-12 hodin. Tato doba obsahuje trénování v týmu, individuální trénink,

---

<sup>113</sup> FANDOM. Crumbz. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/Crumbz>. [cit. 2024-07-30].

<sup>114</sup> MADDEN, Daniel, HARTEVELD, Casper. 2021. Constant Pressure of Having to Perform: Exploring Player Health Concerns in Esports. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 324, 1–14. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445733>

diskuse strategií, scrim zápasy a další. V případě korejských hráčů se doba, kterou stráví trénováním pohybuje okolo 14 hodin. Doba tréninku se odvíjí od výkonu hráčů během zápasů. V některých případech se hráči setkali se zrušením volna. V takových podmínkách se zábava postupně mění v povinnost, ze které nevychází žádné potěšení. Někteří hráči jsou nuceni sedět hodiny sami u počítače bez jakékoliv motivace. I v případě korejských hráčů v západních týmech je zmiňováno, že tráví více času trénováním než hráči ze západu. V případě přetrénování může docházet k snížení výkonu hráčů.<sup>115</sup>

Dalším problémem, se kterým se hráči setkávají je zhoršení vztahů v týmu. Nejen mezi hráči samotnými, ale i trenérů. Často zmiňovaným důvodem je společné žití. Čím více času spolu tráví, tím častěji se objevují konflikty a problémy v mezilidských vztazích. Hráči se během společných porad, kde probírají odehrané zápasy, nezvládají správně vyjádřit a přiznat, že mohlo být pochybení na jejich straně. Během diskuse pak dochází na vyhrocené situace. Hráči také vnímají rozdílné chování trenérů k ostatním hráčům a sobě. Z toho mohou také vyplývat další napjaté situace v týmu.

Jak bylo zmíněno výše, k problémům hráčů nepatří pouze psychické, ale i fyzické problémy vycházející z omezeného pohybu při hraní her. Mnoho hráčů se potýká s problémy s bolestmi zad a krku, rukou, únavou očí a podobně.<sup>116</sup> Právě i nejlepší hráč světa Faker si musel dát pauzu na jeden měsíc během sezóny 2023 z důvodu zranění zápěstí.<sup>117</sup>

Členové týmů turnaje velmi prožívají. V případě populárních týmů, jako je T1, Gen.G a další cítí veliký tlak ze strany fanoušků. Nechtějí je zklamat. Vzhledem k tomu, že korejský region zastupuje na mistrovství světa více týmů, je těžké soutěžit proti krajanovi. Například ve finále mistrovství světa 2022 spolu soutěžily dva korejské týmy T1 a DRX. DRX nakonec zvítězil a člen týmu T1 Keria neudržel slzy. Členové DRX při konečném podávání rukou tohoto hráče objali. V momentě, kdy tým prohraje s týmem ze stejné země nemůžou jeho členové cítit radost z úspěchu jejich regionu, protože je zde i smutek z prohry.<sup>118</sup> O to větší radost měli

---

<sup>115</sup> MADDEN, Daniel, HARTEVELD, Casper. 2021. Constant Pressure of Having to Perform: Exploring Player Health Concerns in Esports. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 324, 1–14. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445733>

<sup>116</sup> DIFRANCISCO-DONOGHUE, Joanne; BALENTINE, Jerry; SCHMIDT, Gordon; et al. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2019;5:e000467. doi: 10.1136/bmjsem-2018-000467

<sup>117</sup> TUTING, Kristine. T1 Faker returns to the LCK after month-long hiatus. Online. One Esports. 2023. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/t1-faker-lck-summer-return/>. [cit. 2024-06-21].

<sup>118</sup> Deft comforts Keria with a Hug after Finals. In: Youtube [online]. 06.11.2022 [cit. 2024-08-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HPrK5vIvDL0>. Kanál uživatele Today on Twitch.

členové T1 při vítězství na mistrovství světa 2023 pořádaném v jihokorejském Soulu před domácím publikem.<sup>119</sup>

### 9.1.4 Úspěšné korejské týmy

Za mezinárodními úspěchy stojí týmy soutěžící v nejvyšší lize LCK, které se nominovaly na světové šampionáty. Týmy většinou mění své názvy podle sponzorů. Zmíněné týmy se zasloužily o zviditelnění korejských hráčů ve světě a vývin korejského e-sportu.

#### 9.1.4.1 Azubu Frost

Azubu Frost byl korejským týmem sponzorovaným německou mediální skupinou Azubu. Sponzoring tým získal po vybojování druhého místa v lize Azubu The Champions Spring 2012. Pod stejným sponzorem soutěžil i jejich sesterský tým Azubu Blaze. Největším týmovým úspěchem bylo druhé místo na mistrovství světa 2012. Na tomto šampionátu se stali terčem kontroverze, kdy v zápase proti týmu Team SoloMid byli obviněni z podvodu. Jedna z her musela být přerušena z důvodu závady na sluchátkách týmu Azubu Frost a jejich člen Woong byl přistižen, jak sleduje mini mapy na obrazovkách během hry. Toto počínání ovlivnilo hru, a proto tým dostal pokutu ve výši v přepočtu přesahující půl milionu korun. Tým v následujícím roce neobnovil smlouvu s firmou Azubu.<sup>120</sup>

#### 9.1.4.2 Samsung Galaxy

Samsung Galaxy patří mezi další úspěšné korejské týmy v League of Legends. Patřící pod korejskou e-sportovní asociaci KeSPA, do roku 2015 byl rozdělen dva Samsung White a Samsung Blue. Poté, co v roce 2016 prohráli v LOL KeSpa Cupu a všichni členové odešli a byli nahrazeni jinými. V tomto složení dosáhl na daleko lepší výsledky, kdy se umístili na druhém a prvním místě na mistrovství světa. Mezi novými členy byl i jeden z nejúspěšnějších hráčů světa Kang Čchanjong neboli Ambition. Nejdříve byl členem Azubu Blaze, kde hrál na pozici Mid Lane, ale poté se rozhodl vyměnit roli a začít hrát na pozici Jungler. V této roli s týmem Samsung Galaxy dosáhl na nejvyšší příčku MS 2017. Patří mezi jednoho mála hráčů, kteří změnili roli a setkali se s úspěchem. Nyní je streamerem pod Gen.G.<sup>121</sup>

---

<sup>119</sup> RIOT GAMES. How Esports Rioters in Korea are Aiming to Make Worlds 2023 One for the History Books. Online. Riot Games. 2023. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/news/worlds-2023-events-korea>. [cit. 2024-08-20].

<sup>120</sup> FANDOM. Azubu Frost. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Azubu\\_Frost](https://lol.fandom.com/wiki/Azubu_Frost). [cit. 2024-07-30].

<sup>121</sup> FANDOM. Samsung Galaxy. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Samsung\\_Galaxy](https://lol.fandom.com/wiki/Samsung_Galaxy). [cit. 2024-07-30].

### 9.1.4.3 Dplus KIA

Dplus KIA je tým sponzorovaný firmou KIA Motors. Tým byl také znám pod jmény Damwon Gaming a DMG KIA. V roce 2017 se kvalifikoval do série Challenger Series a do LCK se poté kvalifikoval až v roce 2019. I přes to, že se týmu na začátku moc nedařilo, se byl schopen kvalifikovat jako třetí tým na mistrovství světa 2019, kde byl poražen ve čtvrtfinále. Na začátku sezóny 2020 nebyl tým schopen podávat stálé výkony. I přes to byl schopen se dostat mezi týmy vybrané na 2020 Mid-season cup, náhradu za MSI, kde skončil na 5.-6. místě. V letní části sezóny podával velmi dobré výkony a nominoval se na mistrovství světa, kde se umístil na prvním místě. V této době byl členem v té době nejmladší mistr světa Hōsu, neboli Showmaker, hrající na pozici Mid lane. Jak napovídá jeho přezdívka, vždy zaujme perfektními reakcemi a zábavným stylem hry, který z něj dělá jednoho z nejpopulárnějších hráčů Jižní Koreje.<sup>122</sup>

### 9.1.4.4 T1

Jedním z nejpopulárnějších a neúspěšnějších týmů v historii mezinárodních šampionátů i LCK je T1, který na světovém mistrovství zvítězil již čtyřikrát. Dříve byl známý jako SK Telecom T1. V roce 2013 byl prvním korejským týmem, který získal titul mistra světa. Je vlastněn SK telecom CS T1 Co., Ltd. Týmu se také podařilo zvítězit dva roky po sobě v letech 2015 a 2016. V těchto letech měl tým skoro stejné složení až na hráče na pozici Top Line. T1 je týmem, který má nejdelší vítěznou sérii v LCK a je jediným týmem, který měl perfektní sezónu v jarní sezóně LCK 2022. Získal cenu „E-sportovní tým roku 2023“ na E-sportovních cenách 2023. V tomto roce zvítězil již počtvrté na mistrovství světa. Členem týmu je v současné době nejúspěšnější a nejpopulárnější hráč světa I Sanghjöok, Faker.<sup>123</sup>

Faker se stal členem T1 v roce 2013, kdy pomohl týmu k vítězství na světovém mistrovství. Za svou kariéru se účastnil 14 z 19 turnajů pořádaných Riot Games a ke 4 vítězstvím na mistrovství světa ještě přidal 2 na MSI. V korejské lize LCK získal společně s T1 deset titulů. Získal hned několik cen za nejcennějšího hráče. Hraje v roli Mid Line a je známý svým hyper agresivním stylem hry. Faker je nejlépe vydělávajícím hráčem světa. Za svou zaznamenanou e-sportovní kariéru k lednu roku 2024 měl celkový příjem v přepočtu přes 36

---

<sup>122</sup> FANDOM. Dplus KIA. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Dplus\\_KIA](https://lol.fandom.com/wiki/Dplus_KIA). [cit. 2024-07-30].

<sup>123</sup> BECIC, Miralem a WAKEHEM, Luke. The best League of Legends players of all time. Online. Red Bull. 6.12.2023. Dostupné z: <https://www.redbull.com/mea-en/best-league-of-legends-players-of-all-time>. [cit. 2024-06-21].

milionů korun. Faker je v současné době spolujitel T1. Je také součástí síně slávy League of Legends.<sup>124 125</sup>

#### 9.1.4.5 Gen.G

Gen.G, neboli Generation Gaming je tým soutěžící v několika hrách vlastněný KSV eSports Korea Inc. Byl zformovaný v roce 2017 a má své pobočky nejen v Koreji, ale i v USA a Číně. Gen.G zdůrazňuje dokonalosti e-sportu, průkopnický rozvoj vzdělávání a integraci inovativních technologií. Tým se poprvé podíval na světové mistrovství v roce 2018. V roce 2020 se probojoval do čtvrtfinále a v následujícím roce až do semifinále. V roce 2022 zvítězil v letní sezóně LCK a následně poté i v jarní i letní sezóně 2023. I přes to, že se týmu nepodařilo získat titul z mistrovství světa, je v posledních letech velmi úspěšným týmem v rámci LCK. V roce 2024 zvítězil v MSI. S týmem Gen.G se pojí další z populárních hráčů Čo Sehjöng, Mata. Během své kariéry hrál v několika týmech a je známý svými nepřekonatelnými technickými schopnostmi a rychlým rozhodováním. V týmu Gen.G funguje na pozici kouče a ve hře v roli Support.<sup>126 127</sup>

#### 9.1.4.6 DRX

Dříve známá jako DragonX je organizace, která nesoutěží pouze v League of Legends, ale i v hrách Valorant, Warcraft a dalších. League of Legends divize týmu DRX soutěží v LCK, kde se stali vítězi v letní sezóně 2017 a jarní sezóně 2018. V roce 2022 se týmu podařilo porazit ve finále mistrovství světa legendární T1 a zvítězit. Byli i prvním týmem nominovaným ze čtvrtého místa, kterému se podařilo zvítězit.<sup>128</sup>

### 9.1.5 Sponzoři v e-sportu

Jedná se o podporu týmu nebo hráče v podobě finančního nebo jiného příspěvku. Sponzoři se v e-sportu objevují jako v případě klasických vrcholových sportů. Jedná se o snahu firem se zviditelnit. Obecně se jedná o firmy nabízející produkty spojené právě s hraním počítačových her. V případě Západu je většina sponzorů týmů League of Legends poskytovateli technologií. Skrze sponzoring se firma snaží zviditelnit dané produkty a tím, že je využívají

---

<sup>124</sup> GOUGH, Christina. Leading LoL eSports players worldwide 2024, by overall earnings. Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/807008/leading-lol-players-worldwide-by-earnings/>. [cit. 2024-06-21].

<sup>125</sup> FANDOM. T1. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/T1>. [cit. 2024-07-30].

<sup>126</sup> BECIC, Miralem a WAKEHEM, Luke. The best League of Legends players of all time. Online. Red Bull. 6.12.2023. Dostupné z: <https://www.redbull.com/emea-en/best-league-of-legends-players-of-all-time>. [cit. 2024-06-21].

<sup>127</sup> FANDOM. Gen.G. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/Gen.G>. [cit. 2024-07-30].

<sup>128</sup> FANDOM. DRX. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/DRX>. [cit. 2024-07-30].



profesionální hráči, je udělat atraktivnější pro potenciální zájemce. Fanoušci mají poté zájem o pořízení stejných produktů jako jejich e-sportovní idol.

Jedním z velikých dělících faktorů mezi západním a korejským e-sportem je, že v případě západního e-sportu jsou týmy vlastněny čistě firmami poskytujícími produkty související s hraním počítačových her. V korejském e-sportu jsou obecně týmy podporovány jedním sponzorem, kterého reprezentují. Tímto sponzorem jsou většinou velké korporace se zájmem v jiné oblasti podnikání než gaming. Firmy, které dané týmy sponzorují často sponzorují tým na určitou dobu a poté smlouvu obnoví nebo spolupráci ukončí. Názvy firem se objevují v názvech týmů. Jedním z příkladů je firma SK Telecom sponzorující tým T1. Další firmy jsou zmíněny v následující kapitole.<sup>129</sup>

### **9.1.5.1 Zapojené korejské firmy**

Jednou z unikátních vlastností korejského e-sportu je obrovská podpora nejen vlády, ale i velikých korejských firem, které popularitu hráčů a týmů využívají k vlastní propagaci. V případě firem nezáleží na tom, jestli se jedná o firmu související s počítačovými hrami. Spojení mezi nesouvisejícími, ale unikátními koncepty přiláká mnoho pozornosti ve větší šíři. Mezi tyto firmy patří například CJ Corporation, Korean Air, Samsung, SK Telecom, Kt Corporation a další. Počínání týmu pak může ovlivnit akcie dané společnosti.

Jedním z největších konglomerátů v Jižní Koreji je SK Telecom. Byla založena v dubnu roku 1953 a je jedním z největších firem poskytující bezdrátové telefonní služby. Tato firma se stala vlastníkem nejúspěšnějšího korejského týmu T1.

Další firmou je CJ Corporation, která vznikla v roce 1953 jako producent mouky a cukru. Později se zaměřila na produkci filmu a televizního vysílání. Byla jednou z prvních firem, která sponzorovala League of Legends tým, v květnu roku 2012. Byl to CJ Entus Blaze a CJ Entus Frost, dříve Azubu Blaze a Azubu Frost.

V zimě roku 1981 byla založena Korea Telecom, později KT Corporation, telefonní společnost. Tato společnost sponzoruje několika herní organizaci KT Rolster.

Samsung je nadnárodní konglomerát založený v roce 1938. Zaměření firmy se postupně měnilo až do dnešní doby, co je známá převážně výrobou elektronických přístrojů. Samsung

---

<sup>129</sup> AGHA, Brandon. LEAGUE OF LEGENDS: PLAYERS AND ESPORTS: THE WORK OF PROFESSIONAL PLAYERS IN LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS. Diplomová práce. McMaster University, 2015, st.41

vstoupil na scénu v září roku 2013, kdy přeznačil týmy MVP Blue a MVP White na Samsung Blue a Samsung White, později jeden tým Samsung Galaxy.

V roce 1962 byla vládou založena národní společnost Korean Air Lines, a Korean Air byla privatizována v roce 1969. Tato firma 10. září 2013 vytvořila týmy Jin Air Green Wings Stealth a Jin Air Green Wings Falcons. Tyto týmy nebyly zdaleka tak úspěšné jako jiné.<sup>130</sup>

Spojení dvou různých sektorů je výhodným marketingovým tahem, který přiláká pozornost z širšího okolí než pouze e-sport a gaming. Zapojením firem podnikajících v různých odvětvích se povědomí o e-sportu šíří mezi více částí společnosti a tím láká větší počet zájemců. To by mohlo souviset s velikou popularitou e-sportu v Korejské republice. Zapojením populárních korporací, se kterými se lidé setkávají v každodenním životě, získají povědomí o e-sportu i lidé, kteří se s e-sportem ještě nesetkali nebo pouze okrajově.

### **9.1.6 E-sportovní asociace**

Mimo sponzory a vývojáře hry se do e-sportovního průmyslu začlenily e-sportovní asociace, které se nejen zapojují při pořádání turnajů, ale také se starají o správu a strukturalizaci e-sportovní scény v daném regionu, který zastupuje. 140 asociací je shromážděno pod Mezinárodní e-sportovní federací (IES), která je pořadatelem Světového e-sportovního mistrovství. Pod tuto federaci spadá i korejská KeSPA. V případě LOL jsou mezinárodní turnaje pořádány tvůrcem hry Riot Games.

V případě korejského regionu je unikátní vznik Korejské e-sportovní asociace KeSPA, které vznikla již v roce 2000 se souhlasem korejského Ministerstva kultury, sportu a průmyslu. Je také součástí korejské olympijské komise. Podílí se na pořádání korejské ligy League of Legends Champions Korea LCK, která současně pořádána Riot Games.

V případě rozvoje e-sportovního průmyslu v Jižní Koreji bylo jedním z faktorů rychlého růstu zapojení korejské vlády. V Koreji byly vystavěny čtyři arény určené přímo pro e-sport. Korejský e-sportovní průmysl je známý svojí strukturou, kterou převzal již od počátečního modelu, jako například amatérských turnajů nebo s pomocí počítačových místností. Tato struktura podporuje základ a růst e-sportovního průmyslu. V případě snahy Riot Games převzít kontrolu nad LCK se setkali s problémy s KeSPA. V roce 2014 Riot Games nedostatečně vysvětlilo strukturu světového mistrovství a KeSPA vyhrožovala, že budou turnaj bojkotovat.

---

<sup>130</sup> GOETOMO, Filbert, "Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations". 2016. CMC Senior Theses. Paper 1356. Dostupné z: [http://scholarship.claremont.edu/cmc\\_theses/1356](http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1356)

Nakonec přistoupila na podmínky Riot Games. Po tomto konfliktu Riot Games přejmenovalo všechny ligy tak, aby v názvu bylo League of Legends.

Zapojení firem a korejské vlády pomohlo upevnit online hraní jako součást národního hospodářství.<sup>131</sup>

## 9.2 Korejský přístup k League of Legends

V případě League of Legends, jak již bylo zmíněno výše, vzhledem k tomu, že Korejská republika brzy přijala profesionální hráče počítačových her jako zaměstnání, úspěšné týmy začaly být brány jako týmy sportovní. Byla zde snaha o vytvoření perfektní struktury týmu tak, aby se projevila na výkonu. Byli přidávány další osoby jako trenéři, analytici a další. Z tohoto důvodu výsledky korejských týmů vyšplhaly na přední příčky světových turnajů. Právě díky tomu se Jižní Korea stala největším exportem herních strategií, infrastrukturních rámců, hráčů a dalších. Byla také prvním regionem, který využil formu společného žití týmu během sezóny, aby bylo možné společně trénovat, vytvářet strategie a soustředit se na zlepšování výkonu týmu.

Jedním z důvodů, proč se Jižní Korea vyšplhala bleskově na vrchol by mohlo být rychlé přijetí a rozvoj technologií a vysokorychlostního internetu. Na rozdíl od západu, kde se zájem o sportovce točil kolem fyzicky zdatných atletů, se v Jižní Koreji pomalu vytvářela kultura okolo hráčů, kteří se byli schopni dobře pohybovat ve virtuálním světě. Pomocí zapojení velikých firem, bylo možné uskutečnit živé přenosy nejen na internetu, ale také na kabelových televizích, skrze které se mohlo povědomí o hráčích dostat mezi více potenciálních fanoušků.

Korea je země, která prošla rapidním rozvojem a byla ochotna přijmout změny, adaptovat se a zaměřit se na rozvoj nových věcí, tak aby je využila ve svůj prospěch. Podobná situace nastává i v případě League of Legends, kdy jsou pravidelně vydávány vylepšení hry, šampionů, změn mapy apod. Korejské týmy jsou velmi rychlé v adaptování se a využití daných změn. Tomu samozřejmě pomáhají i ostatní členové týmů, kteří dohromady s hráči vymýšlí strategie.

V Koreji jsou dva kulturní proudy propojené s e-sportem a LOL: kulturní spřízněnost s rychlými změnami, která odráží ekonomické posuny po korejské válce, a vzestup hráčů jako výrazných celebrit v korejské kultuře, která pomohla posunout kulturu počítačových fanoušků novým, více mainstreamovým směrem. Obecně je zvykem vytvářet celebrity z lidí z různých

---

<sup>131</sup> AGHA, Brandon. LEAGUE OF LEGENDS: PLAYERS AND ESPORTS: THE WORK OF PROFESSIONAL PLAYERS IN LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS. Diplomová práce. McMaster University, 2015, st.49-51.

odvětví. Například v případě sportu, pokud se objeví úspěšná osoba, zvýší se zájem o daný sport. S vítězstvím týmu T1 na mistrovství světa se zvýšil zájem o League of Legends. Stejně jako například ze slavné krasobruslařky Kim Jöny, se i z členů úspěšných týmů staly celebrity, které se účastní různých televizních show, kam jsou obvykle celebrity zvány.<sup>132</sup>

K obrovské popularitě e-sportu přispělo vytvoření počítačových místností, které se staly místem sdružování hráčů. Hráči se v nich během volného času sdružovali a zlepšovali své schopnosti ve hře. Zde právě začal být patrný potenciál využití e-sportu jako podpory daných hráčů, vytváření lig apod. Právě zde se začaly objevovat první „celebrity“, které jezdili lidé sledovat. Sledovanost by mohla být dalším důvodem jiného přístupu k e-sportu. V případě sledovanosti je třeba stále propagace. Počítačové místnosti by také mohly být důvodem popularity a úspěšnosti týmových her v Korejské republice. Hráči sem společně chodili a hráli v jednom týmu. Odtud by také mohl vycházet korejský přístup k týmovým hrám, kdy častěji volili hraní na jednom místě než hraní online.<sup>133</sup>

### 9.2.1 Sledovanost League of Legends v Koreji

LCK je jednou z nejsledovanějších regionálních soutěží v League of Legends. V případě jarní sezóny 2024 předběhla všechny ostatní regionální soutěže. Celé živé vysílání trvalo přes 276 hodin a celková doba sledování byla přes 98 milionů hodin. Nejvíce sledovaným zápasem této ligy byla hra mezi dvěma nejlepšími týmy T1 a Gen.G, který v jednu dobu sledovalo 2 656 938 sledujících. Jarní liga LCK jen o malý kus nedosáhla na 100 milionů sledovaných hodin. I přes to se stala nejsledovanější regionální soutěží. Je důležité zmínit, že není sledovaná pouze diváky z Koreje, ale z celého světa. Nejsledovanější zápas sezóny v případě pouze korejských diváků sledovalo 1 094 487 sledovatelů. Čísla se stále pomalu přibližují nejpopulárnějším sportům v Koreji, kdy v případě baseballu, nejsledovanějšího sportu v Koreji, se nejvyšší počet sledovatelů vystoupal v roce 2017 na 8,7 milionů sledujících.<sup>134</sup>

---

<sup>132</sup> HOWARD, Matthew Jungsuk. ESPORT: Professional League of Legends as cultural history. Diplomová práce. Houston: University of Houston, 2018, s. 35.

<sup>133</sup> HOWARD, Matthew Jungsuk. ESPORT: Professional League of Legends as cultural history. Diplomová práce. Houston: University of Houston, 2018, s. 39-40.

<sup>134</sup> JANG, Seob Yoon. Total number of spectators in the Korea Baseball Organization (KBO) league in South Korea from 2013 to 2022. Online. Statista. 2023. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/910240/south-korea-cumulative-kbo-baseball-game-attendance/>. [cit. 2024-08-17].

Popularita sledování LCK postupně roste, druhou nejsledovanější LCK byla jarní liga 2022, která dosáhla na 74 207 176 hodin sledování. Třetí je jarní sezóna 2023, která měla 69 059 483 hodin. Jarní sezóna bývá sledovanější než letní.<sup>135</sup>

K porovnání LCK je americká liga League Championship Series, u které se v případě jarní sezóny 2024 vyšplhal nejvyšší počet sledujících v jedné chvíli na 246 184. Celé živé vysílání trvalo lehce přes 89 hodin a celková doba sledování byla 10 761 151 hodin. Rozdíl ve sledovanosti je zde propastný. I přes fakt, že se jedná o původní ligu v zemi, odkud hra i firma, která hru vyvinula pochází.<sup>136</sup>

Pochopitelně nejsledovanějšími turnaji jsou světová mistrovství, u kterých sledovanost také stále stoupá. V případě mistrovství světa 2023 dosáhl nejvyšší počet diváků v jedné chvíli 6 402 760 a celkový počet sledování byl 146 870 314 hodin.<sup>137</sup> V případě předchozího ročníku 2022 byl 5 147 701 a celkový počet sledovaných hodin byl 141 943 967.<sup>138</sup> V roce 2021 byl celkový počet 4 018 728 diváků v jedné chvíli a celkový počet sledovaných hodin vystoupal na 174 826 793.<sup>139</sup> Každý rok tedy počet diváků signifikantně stoupá. V případě popularity korejské ligy LCK je potřeba zmínit, že jedním z důvodů obrovské popularity u diváků je účast nejúspěšnějších týmů světa. I právě důvod, že jich mnoho pochází právě z Koreje přivádí pozornost i k domácí lize. Je zde více možností, jak vidět nejlepší týmy světa hrát proti sobě při jiné příležitosti než při mistrovství světa. Je dobré připomenout, že vidět hrát nejlepší korejské týmy proti sobě by mohlo být přirovnáno k možnosti vidět zápas na úrovni finále mistrovství světa v jakémkoliv jiném klasickém sportu. Každá taková možnost je pro fanoušky velmi atraktivní. Také může být poutavé sledovat změny ve strategii, které týmy během sezóny dělají. Korejské týmy jsou na tak vysoké úrovni, že se průběžně předbíhají ve vedení, to rovněž dodává určitou formu nepředvídatelnosti, která může být pro diváky zábavná.

## 9.2.2 Sázení na League of Legends

S předvídatelností souvisí i další forma zábavy, kterou lze během sledování profesionálních turnajů provozovat, a tou je sázení. K sázení uživatelé využívají online sázeční

---

<sup>135</sup> ESPORT CHARTS. LCK Spring 2024 set monumental series record with 2.66 million Peak Viewers. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2024. Dostupné z: <https://escharts.com/news/lck-spring-2024-viewership-record>. [cit. 2024-07-31].

<sup>136</sup> ESPORT CHARTS. LCS Spring 2024 / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2024. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/lcs-spring-2024-lol>. [cit. 2024-07-31].

<sup>137</sup> ESPORT CHARTS. 2023 World Championship [Worlds 2023] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2023. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/2023-world-championship>. [cit. 2024-07-31].

<sup>138</sup> ESPORT CHARTS. 2022 World Championship [Worlds 2022] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2022. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/2022-world-championship>. [cit. 2024-07-31].

<sup>139</sup> ESPORT CHARTS. 2021 World Championship [Worlds 2021] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2021. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/worlds-2021>. [cit. 2024-07-31].

portály a aplikace, které poskytují kurzy jak před turnaji, tak i v jejich den. Zájemci se mohou podle toho rozhodnout na koho si vsadit. Některé populární stránky nabízejí různé promoakce a bonusy, které motivují zájemce k sázení. Mezi tyto promoakce patří zvýšené kurzy, bonusy za vklady, možnost vrácení peněz a podobně.

Vzhledem k tomu, že je LCK oblíbená celosvětově, je běžné se setkat se sázením v různých koutech světa. Sázeční portály se liší podle regionu, ve kterém se člověk nachází. Musí samozřejmě splňovat podmínky dané země. V některých zemích je sázení regulované a lze užívat pouze portály s licenci na daný rok. V případě Jižní Koreje neexistují legální možnosti sázení. V tomto případě je možnost sázet skrze cizí portály. Tato možnost nemusí být vždy bezpečná, takže je třeba si vyhledat ty správné, které nejsou podvodné. Mezi portály, které přijímají korejské sázky patří portály z míst jako Costa Rica nebo Curacao. Často je k tomu využíváno možnosti VPN, virtuální privátní sítě. Právě díky jejímu využití lze schovat svou IP adresu a sázet i ze zemí, kde to není zcela možné. V roce 2024 je zcela běžné sázet přes mobilní aplikace. V těchto aplikacích je sázení otázkou jednoho kliknutí. Většinu lze stáhnout do telefonu s operačním systémem Android nebo iOS. Jsou tedy přístupné většině lidí. Další vlastností sázečních aplikací je možnost snadné a rychlé platby, která je vhodná pro uživatele z různých částí světa.<sup>140</sup>

### 9.2.3 Důvody popularity League of Legends v Korejské republice

Důvod obrovské popularity e-sportu a LOL v Jižní Koreji by se mohl ukrývat v charakteru jeho konzumentů. K tomu by mohlo pomoci porozumění motivů pro sledování e-sportu. V případě League of Legends je jedním z důležitých motivů pro sledování obliba určitého týmu. Fakt, že je League of Legends týmovou hrou dodává na atraktivnosti. Podobně jako v případě klasických týmových sportů, jako například fotbal, hokej, baseball a další, je v případě LOL možnost si zvolit oblíbený tým, který celou sezónu mohou fanoušci sledovat. Týmový sport přidává na napětí a drama, protože záleží na spolupráci členů týmu. Týmový sport vyžaduje také rychlé reakce a kreativitu v případě pochybení spoluhráčů. I v případě některých individuálních sportů byly přidány týmové soutěže, ve kterých záleží na výkonu všech členů, aby tým dosáhl na vrchol.

Jedním z konkrétních případů by mohla být série soutěží v parkuru, skákání na koních, s názvem Global Champions. Nejprve vznikla soutěž určená pro jednotlivce s názvem Global

---

<sup>140</sup> ESPORTBET. LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONS KOREA (LCK). Online. [HTTPS://ESPORTBET.COM](https://esportbet.com). Esportbet. Dostupné z: <https://esportbet.com/league-of-legends/lck/>. [cit. 2024-07-31].

Champions Tour, která vzhledem k vysokým peněžním cenám, sehraným pořadatelům a skvělé atmosféře přilákala nejen nejlepší jezdce z celého světa, ale také mnohou fanoušků tohoto krásného sportu. O deset let později byla přidána soutěž týmů Global Champions League, která soutěži přinesla nový rozměr. Týmová soutěž přidává více akce a adrenalinu. Týmy za celou sezónu sbírají body, které na konci určí vítěze, a kdo postupuje až do semifinále a kdo se musí účastnit už čtvrtfinále na playoffs.

Podobnou věc lze vidět i v případě LCK, kdy během sezóny týmy soutěží mezi sebou v double round robin Bo3, šest týmů postupuje do playoffs a nejlepší dva týmy postupují rovnou do semifinále. Vzhledem k tomu, že týmy soutěží během celé sezóny, mohou fanoušci sledovat postup celého týmu. Za dobrou podívanou samozřejmě mohou i pořadatelé a komentátoři, kteří nezvládají pouze sledovat průběh hry, ale i přidávat další informace o členech, trenérech a podobně. Veliký přínos mají i živé přenosy, které poskytují možnost sledovat hru i v případě, že se fanoušci nemohou dostavit do arény osobně. Živé přenosy také mohou sledovat fanoušci ze zahraničí. Takto si týmy mohou rozšiřovat fanouškovskou základnu i za hranice regionu. I přes to, že během živého přenosu mohou fanoušci vidět a slyšet vše důležité, co se zrovna ve hře děje, atmosféra živého zápasu je nesrovnatelná.

Současně se v Korejské republice lze setkat s populárními hudebními skupinami, které tvoří hudební styl K-pop, který patří do vlny korejské popkultury známé pod názvem Hallyu. Vznikají kolaborace K-popu společně s herním průmyslem. V případě League of Legends vznikla kolaborace korejské dívčí skupiny (G)I-DLE a amerických zpěvaček Madison Beer a Jaira Burns, které půjčily hlasy členkám virtuální pěvecké skupiny z League of Legends K/DA. Jejich single POP/STARS vznikl v listopadu 2018 a byl vydán přímo společností Riot Games za spolupráce jejich týmu. Píseň je zpívána v angličtině a korejštině. Zde je vidět veliká spojitost League of Legends a korejské popkultury. Skupiny současně mohou využít spolupráci k rozšíření fanouškovské základny za hranice země nebo fanoušků Hallyu.<sup>141</sup>

Další hudební spoluprací K-popu a LOL je píseň od dívčí skupiny New Jeans s názvem „Gods“, která vznikla jako oficiální hymna k mistrovství světa 2023, které probíhalo právě v Jižní Koreji. K písni vyšel i oficiální klip, ve kterém se objevují samotní hráči LOL a klip představuje cestu jednoho z nejlepších hráčů Kim Hjökkju s přezdívkou Deft, který byl členem

---

<sup>141</sup> K/DA. POP/STARS. In: Youtube [online]. 3.11.2018 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UOxkGD8qRB4>. Kanál uživatele League of Legends.

vítězného týmu z mistrovství světa z roku 2022 DRX. Na konci je vyobrazené i finále, ve kterém hráli proti týmu T1 s nejlepším hráčem Fakerem.<sup>142</sup>

Lze se setkat i s opačnými případy kolaborace. Jedním z případů je pokus populární hudební skupiny BTS hrát League of Legends s týmem T1 v televizní show RUN BTS. Podle komentářů fanoušků je vidět obrovská popularita profesionálního týmu. Někteří fanoušci zmiňují „shledání dvou největších korejských pokladů,“ jiní zase, že „se konečně skupina BTS setkala s jejich idoly,“ další zase, že „je to poprvé, co nezávidí někomu, že se setkal s BTS, ale BTS samotným, že se setkali s týmem T1.“ Nejzajímavějším faktem zde je, že i přes to, že se jedná o show mířenou na BTS, z většiny komentářů je viditelná obrovská popularita týmu T1.<sup>143</sup>

V červenci roku 2020 se premiér Čon Sekjun vyjádřil k takzvané „Nové Hallyu“, která měla pomoci růstu určitých sektorů a pomoci ekonomice. Během této řeči bylo zmíněno zařazení e-sportu do „Nové Hallyu“ a současně i vybudování nového stadionu určeného pouze na e-sport. Také využití konkurence mezi Čínou, Japonskem a Koreou v tomto odvětví. Zde byl e-sport zařazen mezi korejskou popkulturu i samotným premiérem.<sup>144</sup>

Dalším důvodem popularity LCK je atraktivita členů profesionálních týmů. Vzhledem k tomu, že se průměrný věk hráčů pohybuje mezi 20. a 30. rokem života, se mnoho hráčů stává populární nejen pro své schopnosti ve hře, ale také pro svůj vzhled. Pro svůj časový rozvrh, kdy většinu času tráví sezením u počítače, musí hráči dbát o svůj vzhled. Týmy proto najímají specialisty, kteří pomáhají hráčům udržovat zdravý životní režim. Jsou případy, kdy mají hráči zkušenosti i s modelingem. Někteří členové profesionálních týmů tráví volný čas streamováním, kdy živě interagují s fanoušky. Ti poté mají možnost poznat hráče blíže. Poté pak sledují, jak si jejich tým v lize vede.

Fanoušci se velmi často dostanou ke hře z pozice samotného hráče. Hraním hry tráví volný čas, aby se odreagovali od stresu z každodenních povinností, vyplnili dlouhé chvíle nebo strávili čas s jinými lidmi. Právě vzhledem k osobním zkušenostem s hrou se postupem času objeví zájem o sledování jiných hráčů, k nabrání inspirace, nových strategií a podobně. Někteří hráči poté pomalu přestávají sami hrát a pouze sledují profesionální ligu. V případě některých hráčů se poté samotný zájem o hraní hry osobně snižuje. To by mohlo mít několik důvodů.

---

<sup>142</sup> NewJeans. GODS. In: Youtube [online]. 4.10.2023 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=C3GouGa0noM>. Kanál uživatele League of Legends.

<sup>143</sup> BTS. Run BTS! 2020 - EP114 (feat T1) League of Number 1 [ENG SUB]. In: Youtube [online]. 3.11.2020 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2rUiH1aBjEw>. Kanál uživatele BTS Worldwide

<sup>144</sup> YOUNGDOK, Kim a JIHAE, lee. Culture minister: e-sports to be part of 'new Hallyu'. Online. Korea.net. Soul, 16.7.2020. Dostupné z: <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=187710>. [cit. 2024-06-21].



V prvním případě, v porovnání s profesionálními hráči, nemají rekreační hráči tolik možností tréninku, nelze u nich tedy předpokládat, že budou podávat takové výkony, jako právě profesionálové. Nemají také tolik zkušeností, protože i přes to, že hraním mohou trávit hodiny, nemohou nahradit trénink a zkušenosti z turnajů profesionálních hráčů. Hráči se také mohou porovnávat s profesionály a vidět rozdíl mezi jejich stylem hraní a stylem členů profesionálních týmů. To může vést ke ztrátě motivace. Najednou nemusí hráči vidět hru pouze jako volnočasovou aktivitu, ale jako něco, v čem se porovnávají s ostatními.

Dalším důvodem je stres ze hry. I v případě amatérských hráčů se jedná o týmovou hru. Hráči musí spolupracovat, aby dosáhli vítězství. I přes to, že se jedná pouze o obyčejnou amatérskou hru, každý hráč se snaží dosáhnout co nejlepšího výsledku. Zejména v případě rankových her se snaží hráči podat co nejlepší výkon, aby získali body. Ne všichni amatérští hráči zvládají řešit situace v případě, kdy je na ně vkládán tlak. Takové stresové situace mohou hráče od hry odradit. Pokud sledují profesionály, stále se věnují hře, mohou si užít akci, ale neprovází ji stres ze závislosti spoluhráčů. V případě, kdy se člověk, kterému na vítězství tolik nezáleží a pouze si chce užít hru, narazí na spoluhráče, kterým na vítězství opravdu záleží, může být ze strany spoluhráčů vytvářen veliký tlak.

Se stresem souvisí i chování hráčů ve hře. V případě profesionálních her je hra na vysoké úrovni, a to se týká i chování hráčů, od kterých je vyžadováno slušné chování. V případě klasických amatérských her, ale nelze chování hráčů perfektně hlídat. I přes to, že existují pravidla, která by měli hráči při hře a využívání chatu dodržovat, se lze setkat s případy, kdy někteří hráči neudrží své emoce a sdělí nevhodné věci ostatním hráčům. Proto samotná společnost Riot Games přišla se seznamem zakázaného chování, s názvem Kodex chování:

1. Negativní postoj – žal, vzdání hry
2. Slovní zneužívání – obtěžování, urážlivý jazyk
3. Opuštění hry
4. Záměrný feeding – záměrně se nechat zabít, aby protihráč získal odměny za zabití
5. Nenávistné projevy – rasismus, sexismus, homofobie atd.
6. Podvádění – neschválené programy třetích stran
7. Urážlivé nebo nevhodné jméno
8. Hrozba

V případě, že hráč pravidla poruší, přichází následky, mezi které patří následující:

1. Ztráta schopnosti používat komunikační systémy ve hře

2. Omezení nebo další požadavky na přístup ke zkušenostem, jako jsou hodnocené hry
3. Omezený přístup k sociálním systémům a funkcím v jakékoli hře Riot
4. Odstranění odměn nebo obsahu, který byl získán využitím nevhodného chování
5. Dočasné nebo neurčité pozastavení hraní League of Legends nebo všech her od Riot Games.<sup>145</sup>

Hráči mohou získat zákazy, pozastavení a omezení. Výrazy „zákaz“ a „pozastavení“ lze zaměnitelně používat k popisu trestu v případě, že po stanovenou dobu nemůže hráč získat přístup ke svému účtu. V případě „omezení“ se jedná o dočasné omezení nějaké funkce, ke které má hráč přístup. Většinou se to týká omezení využívání chatu. Uživatel stále může hrát na svém účtu, ale nemůže využívat možnosti chatu. Tresty mohou být dočasné nebo permanentní, podle závažnosti porušení Kodexu chování. V případě permanentního zákazu nejdříve obdrží hráč několik upozornění v podobě dočasného zákazu. I v případě, že hráč neporuší Kodex chování, může ostatním hráčům ublížit. Často se s tímto lze setkat, pokud hráč nějakým způsobem pochybí a ostatní hráči toto pochybení nezvládnou unést. V tomto případě se mohou svoje emoce vybit na nejslabším členovi týmu.<sup>146</sup>

Posledním důvodem, proč někteří amatérští hráči odcházejí od samotného hraní je monotónnost. V některých případech se po uplynutí určité doby stává ze hry monotónní zážitek. Obzvláště, pokud se jedná o obyčejnou nerankovou hru. Po nějaké době, i přes vítězství, nemusí hra přinášet takový zážitek, jako když hráči začínali nebo když se jedná o postup v turnaji, získání bodů a dalších. V případě dalších hráči necítí, že jejich hraní má určitou úroveň. Pokud se věnují sledování profesionální ligy lze sledovat napínavé zápasy a pozorovat profesionální hráče, jak spolupracují a řeší složité situace, které ve hře nastaly.

---

<sup>145</sup> LEAGUE OF LEGENDS CODE OF CONDUCT. Online. RiotGames. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/en-au/event/league-of-legends-code-of-conduct/>. [cit. 2024-06-21].

<sup>146</sup> RiotTyphon. League of Legends Suspension & Ban FAQ. Online. RiotGames. 2024. Dostupné z: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/360038430973-League-of-Legends-Suspension-Ban-FAQ>. [cit. 2024-06-21]

## 10. Závěr

E-sport je poměrně novým tématem, které od doby vzniku prošlo mnoha změnami. V Jižní Koreji bylo přijetí poměrně rychlé. Za tuto skutečnost může kladný vztah k počítačovým hrám a vznik počítačových místností, kde se hráči mohli scházet a hrát společně. Provozovatelé počítačových místností byli prvními pořadateli e-sportovních turnajů ve velmi podobném formátu, jak jsou známé dnes.

I přes popularitu hry StarCraft se za velikými světovými úspěchy zasloužili hráči hry League of Legends. Hra se stala jednou z nejsledovanějších na světě a také fakt, že korejský region má v této hře největší počet míst na světových mistrovstvích, což by mohlo být důkazem kvality korejské profesionální ligy a připravenosti hráčů. Současně i spolupráce korejských umělců s tvůrci samotné hry svědčí o popularitě korejského regionu mezi sledujícími a hráči z jiných oblastí světa. Korejská organizace KeSPA se zasloužila o podobu e-sportovních turnajů v LOL a korejské ligy LCK. Vzhledem k popularitě hry bylo možné se hlouběji ponořit do detailních částí e-sportu. Získané informace pomohly k bližšímu pochopení e-sportovní komunity.

V posledních letech se sledovanost e-sportovních turnajů zvýšila a mnoho samotných hráčů přestává hrát a přesouvá se pouze ke sledování profesionálních lig. Vedle existujících profesionálních lig jsou stále pořádány menší turnaje pro návštěvníky počítačových místností. Z velkého počtu účastníků se mezi profesionály zvládne dostat jen velmi malý počet hráčů. Ostatní hráči si mohou hru užívat i bez soutěžení. V případě profesionálních lig jsou týmy vedeny jako vrcholové sportovní týmy. Součástí nejsou jen hráči samotní, ale i trenéři, analytici a další důležité osoby zodpovědné za dobrý výkon týmu. Samotní profesionální hráči se také potýkají s fyzickými i psychickými problémy, podobně jako vrcholoví sportovci. V ostatních případech, kdy hráči nepatří mezi profesionály, nebo nejsou součástí tréninkových programů, se jedná spíše o běžnou volnočasovou aktivitu. Vzhledem k vysoké sledovanosti a mezinárodním úspěchům se z profesionálních hráčů stávají celebrity. E-sport tedy zasahuje i do odvětví zábavního průmyslu.

Korejci zvolili k přípravě a managementu profesionálních týmů jiný přístup, než byl znám z dřívějšího období. V případě úspěchu a zájmu veřejnosti je vidět mimořádná snaha o podporu ze strany firem a vlády. Stejně tak je podporován precizní přístup k tréninku a vytváření strategií. V případě e-sportu je velmi obtížné proniknout mezi ty nejlepší. Hráči proto musí ukázat odhodlanost a vytrvalost. V některých případech tráví tréninkem daleko více

času než hráči z jiných zemí. Tento přístup může hraničit až s problémem závislosti, někdy do závislosti plynule přechází. Zpočátku, kdy nebyl počet hráčů zdaleka tak vysoký, byli členové najímáni do profesionálních týmů na základě vlastního výkonu v samotné hře. V dnešní době je výběr daleko přísnější a hráči procházejí tréninkovými programy, kde se účastní nižších lig a poté se na základě vlastních výsledků mohou posunout mezi členy týmu soutěžícího ve vyšší lize. Současně existují postgraduální tréninkové programy, které pomáhají zájemce připravit na kariéru profesionálního hráče. Počet profesionálních hráčů je v porovnání s celkovým počtem účastníků stále velmi malý. Tento fakt ukazuje na skutečnost, že v Korejské republice je stále mnoho lidí, co si hraní užívají pro zábavu.

Podoba e-sportu, jakou v současnosti známe, vznikla díky jedinečnému přístupu korejských hráčů. Nejen, že z důvodu zájmu o sledování živých turnajů v původních počítačových místnostech, přenesla turnaje na stadiony, ale také inspirovala management řady dalších zemí v přístupu k jejich týmům. Týmy z Koreje ukázaly výhody, ale i nevýhody společného bydlení a tréninku jejich členů. Výhodami jsou například společné vytvoření rozvrhu a jednodušší časový management, jednodušší společná komunikace, více společně stráveného apod. Nevýhodami mohou být nedostatečné množství času strávené s rodinou a blízkými, trávení více času u počítače apod., které mohou vyústit ve zdravotní a psychické problémy. V Jižní Koreji se týmy setkávají s větší podporou ze strany vlády a větších firem a e-sport byl vybrán jako součást vlny korejské popkultury Hallyu. To by mohlo potvrdit souvislost Korejské republiky a e-sportu.

Za potvrzenou hypotézu mohu považovat, že v případě profesionálního hraní se jedná o aktivitu, kterou lze přirovnat k sportu, jinak lze zařadit spíše do zábavního průmyslu. Profesionální e-sportovní týmy jsou již spravované a mají podobnou strukturu jako týmy v klasickém sportu. Týmy se skládají nejen z hráčů, ale také trenérského personálu, analytiků, sekretariátu a dalších osob starajících se o správný chod, podobně, jako je tomu u týmů v klasickém sportu. Dále, že rychlý posun korejského e-sportu souvisí s pokrokem v oblasti technologií. S příchodem vysokorychlostního internetu a počítačových místností bylo velmi jednoduché přivést veřejnost k hraní počítačových her a poté i k soutěžím. I přes veliký úspěch v oblasti e-sportu je stále možné hrát pouze pro zábavu. V Jižní Koreji je veliké množství registrovaných hráčů, ale pouze malé množství se věnuje e-sportu profesionálně. Profesionální hráči prochází velmi přísným výběrem. V případě nejvyšší korejské ligy se účastní jen omezený počet týmů. Poslední potvrzenou hypotézou je také fakt, že již lze považovat e-sport za korejský.

Jak již bylo zmíněno výše, se stal e-sport součástí vlny korejské popkultury Hallyu. Podobně jako K-pop, je i e-sport jednou z variant, jak korejskou kulturu propagovat.

Naopak se nepotvrdila hypotéza, že vychovávání hvězd s úspěchem nesouvisí. V současné době je pro hráče klíčové projít tréninkovým programem některého z týmů nebo jiným postgraduálním studiem. Další nepotvrzenou hypotézou je, že se e-sport v Korejské republice příliš nezměnil. Byla to právě Jižní Korea, která dala e-sportu takovou podobu, jakou má dnes. Od struktury týmů po živé turnaje na stadionech.

E-sport je velmi aktuální záležitostí, která se postupně vyvíjí, právě i z důvodu vývinu herního průmyslu s pomocí umělé inteligence. V případě Jižní Koreje lze očekávat přizpůsobení změnám, které vývoj přinese. Současně lze očekávat zapojení e-sportu do větších, světových a více sledovaných sportovních událostí, kde budou Korejci obsazovat přední příčky. Přizpůsobivost korejských hráčů by mohla být jednou z možností dalšího výzkumu v této oblasti, společně s bližším zaměřením se na e-sportovní týmy a programy na školách. Dále také bližší souvislost závislosti a kvality výkonů korejských hráčů v e-sportu.

## 11. Tabulky

Tabulka č. 1: Tabulka cizích pojmů

Pojem korejsky	Přepis do češtiny	význam
스포테인먼트	(sŭpchotcheinmŏntchŭ)	sport entertainment
프로게이머	(pchŭrogeimŏ)	profesionální hráč počítačových her
프로게임단	(pchŭrogeimtan)	profesionální herní tým
이스포츠	(isŭpchočchŭ)	e-sport
PC 방	(PCpang)	počítačová místnost
스크림 연습	(sŭkchrim jŏnsŭp)	zkouška scrim

Tabulka č. 2: Tabulka zkratek

Zkratka	Celý název	Český název/překlad
KeSPA	Korea e-Sports Association	Korejská e-sportovní asociace
FPS	First-person shooter	Střílečka z pohledu první osoby
RTS	Real time strategy	Strategie v reálném čase,
MMORPG	Massively Multi-player Online Role Playing Game	Hra obrovského počtu hráčů s prvky hry na hrdiny
MOBA	Multiplayer online battle arena	Online bitevní aréna pro více hráčů
KPGL	Korea Pro Gamers League	
KIGL	Korea Internet Game League	
PKO	Pro gamer Korea Open	
KGL	Korea Game League	
OGN	Ongamenet	
LOL	League of Legends	
CS: GO	Counter Strike: Global Offensive	
Bo...	Best of...	Nejlepší z...
ASL	AfreecaTV StarCraft League Remastered	
LCK	League of Legends Champions Korea	
MSI	Mid-season invitational	
LPL	League of Legends Pro League	
PCS	Pacific Championship Series	

VCS	Vietnam Championship Series	
LJL	League of Legends Japan League	
CBLOL	Circuit Brazilian League of Legends	
LLA	Liga Latinoamérica	
LCS	League Championship Series	

## Bibliografie

1. Ahn H, Kim I. An Exploratory Study on the Conceptualization of Burnout among the Professional Esports Athletes: Focused on League of Legends Champions Korea League. *Healthcare*. 2024; 12(11):1127. <https://doi.org/10.3390/healthcare12111127>
2. ARSLAN, Sedat; ATAN, Amazan Mert; SAHIN, Nursel a ERGUL, Yasemin. Evaluation of night eating syndrome and food addiction in esports players. Online. 2024, č. 63, s. 1695–1704. Dostupné z: <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s00394-024-03368-0>. [cit. 2024-08-18].
3. ČCHÄ, Hüisang a KANG, Sinkju. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. 2011.
4. ČIN, Taljong. Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship. Online. *International Journal of Communication*. 2020, s. 3732. Dostupné z <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Aagd%3A12%3A21669868/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Aagd%3A149876407&crl=c>. [cit. 2024-07-29].
5. DARVESH, Nazia; RADHAKRISHNAN, Amruta; LACHANCE, Chantelle. C. et al. Exploring the prevalence of gaming disorder and internet gaming disorder: a rapid scoping review. *Syst Rev* 9, 68 (2020). <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
6. DIFRANCISCO-DONOGHUE, Joanne; BALENTINE, Jerry; SCHMIDT, Gordon; et al. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model *BMJ Open Sport & Exercise Medicine* 2019;5: e000467. doi: 10.1136/bmjsem-2018-000467
7. GOETOMO, Filbert, "Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations". 2016. CMC Senior Theses. Paper 1356. Dostupné z: [http://scholarship.claremont.edu/cmc\\_theses/1356](http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/1356)
8. HOWARD, Matthew Jungsuk. ESPORT: PROFESSIONAL LEAGUE OF LEGENDS AS CULTURAL HISTORY. Diplomová práce. USA: University of Houston, 2018.
9. I, Sangho. E-süpchočchüi ihä: Understanding of eSports. Jižní Korea: Pybook, 2021. ISBN 979-11-303-1358-0.
10. JUN HJÖNGSÖP. Hanguk geimüi jöksa čöngnie tähan kočchal. Hanguk geimhakhödži, 2011.
11. KIM, Hannuri a O, Čihwan. E-süpchočchü mastchöpchüllän. HANGUK ISÜPCHOČCHÜ AKCHADEMI, 2019. ISBN 979-11-61252-33-9 03370, s.12-15.



12. MADDEN, Daniel, HARTEVELD, Casper. 2021. Constant Pressure of Having to Perform: Exploring Player Health Concerns in Esports. In Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 324, 1–14. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445733>
13. SMITH, Matthew; SHARPE, Benjamin; ARUMUHAM, Atheeshaan; BIRCH, Phil. Examining the Predictors of Mental Ill Health in Esport Competitors. *Healthcare* 2022, 10, 626. <https://doi.org/10.3390/healthcare10040626>
14. SNAVELY, Tyler Louis. History and Analysis of eSport Systems. Texas, 2014. Report. The Faculty of the Graduate School of the University of Texas at Austin. Vedoucí práce Janice Todd.
15. SONG, Doo Heon; RHEE, Hae Kyung a KIM, Jeong Hoon. Gender stereotype and hostile sexism among young korean gamers based on teammate selection strategy and game style preferences. Online. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*. 2020, roč. 19, č. 3, s. 1512-1518. ISSN 2502-4760. Dostupné z: <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v19.i3.pp1512-1518>. [cit. 2024-06-21]. *Statistika sportu: základní ukazatele. Lidé a společnost*. [2017] -. Praha: Český statistický úřad, [2017] -. ISBN 978-80-250-2916-9.

### **Elektronické zdroje**

1. ANSORGE, Rick. 13 Tips to Prevent Eye Fatigue. Online. WebMD. 2023. Dostupné z: <https://www.webmd.com/eye-health/eye-fatigue-causes-symptoms-treatment>. [cit. 2024-06-21].
2. About GGA. Online. Gen.G Global Academy. Dostupné z: [https://www.ggacademy.gg/about-gga/?lang=en&utm\\_source=gg](https://www.ggacademy.gg/about-gga/?lang=en&utm_source=gg). [cit. 2024-05-30].
3. AGHA, Brandon. LEAGUE OF LEGENDS: PLAYERS AND ESPORTS: THE WORK OF PROFESSIONAL PLAYERS IN LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS. Diplomová práce. McMaster University, 2015.
4. ASL. Online. Twitch. Dostupné z: <https://www.twitch.tv/asl>. [cit. 2024-06-27].
5. ASL. Online. AfreecaTV. Dostupné z: <https://play.afreecatv.com/afstar1/null>. [cit. 2024-06-27].
6. ASSKOUMI, Amit. Gaming Addiction in South Korea: A National Crisis? Online. *The Mindful Gamer*. 2021. Dostupné z: <https://themindfulgamer.com/gaming-addiction-in-south-korea-a-national-crisis/>. [cit. 2024-06-21].

7. BECIC, Miralem a WAKEHEM, Luke. The best League of Legends players of all time. Online. Red Bull. 6.12.2023. Dostupné z: <https://www.redbull.com/mea-en/best-league-of-legends-players-of-all-time>. [cit. 2024-06-21].
8. ESPORT CHARTS. LCK Spring 2024 set monumental series record with 2.66 million Peak Viewers. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2024. Dostupné z: <https://escharts.com/news/lck-spring-2024-viewership-record>. [cit. 2024-07-31].
9. ESPORT CHARTS. LCS Spring 2024 / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2024. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/lcs-spring-2024-lol>. [cit. 2024-07-31].
10. ESPORT CHARTS. 2023 World Championship [Worlds 2023] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2023. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/2023-world-championship>. [cit. 2024-07-31].
11. ESPORT CHARTS. 2022 World Championship [Worlds 2022] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2022. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/2022-world-championship>. [cit. 2024-07-31].
12. ESPORT CHARTS. 2021 World Championship [Worlds 2021] / Statistics. Online. [HTTPS://ESCHARTS.COM](https://escharts.com). Esport Charts. 2021. Dostupné z: <https://escharts.com/tournaments/lol/worlds-2021>. [cit. 2024-07-31].
13. ESPORTBET. LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONS KOREA (LCK). Online. [HTTPS://ESPORTBET.COM](https://esportbet.com). Esportbet. Dostupné z: <https://esportbet.com/league-of-legends/lck/>. [cit. 2024-07-31].
14. FACKLER, Martin. In Korea, a Boot Camp Cure for Web Obsession. Online. The New York Times. 2007. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/11/18/technology/18rehab.html>. [cit. 2024-08-17].
15. FANDOM. Guide:Team Jobs. Online. Fandom.com. Dostupné z: [https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Guide:Team\\_Jobs](https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/Guide:Team_Jobs). [cit. 2024-07-30].
16. FANDOM. Crumbz. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/Crumbz>. [cit. 2024-07-30].
17. FANDOM. Azubu Frost. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Azubu\\_Frost](https://lol.fandom.com/wiki/Azubu_Frost). [cit. 2024-07-30].
18. FANDOM. Samsung Galaxy. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Samsung\\_Galaxy](https://lol.fandom.com/wiki/Samsung_Galaxy). [cit. 2024-07-30].
19. FANDOM. Dplus KIA. Online. Fandom. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Dplus\\_KIA](https://lol.fandom.com/wiki/Dplus_KIA). [cit. 2024-07-30].

20. FANDOM. T1. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/T1>. [cit. 2024-07-30].
21. FANDOM. Gen.G. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/Gen.G>. [cit. 2024-07-30].
22. FANDOM. DRX. Online. Fandom. Dostupné z: <https://lol.fandom.com/wiki/DRX>. [cit. 2024-07-30].
23. F1 Esports sees record-breaking viewership and engagement figures in 2021. Online. 2017. Dostupné z: <https://www.formula1.com/en/latest/article/fl-esports-sees-record-breaking-viewership-and-engagement-figures-in-2021.2gGkCtePv4vsAouk8GWxgF>. [cit. 2024-05-29].
24. GALANOVA, Yekaterina. How much do gaming streamers make? Online. Koho. Dostupné z: <https://www.koho.ca/learn/how-much-do-gaming-streamers-make/>. [cit. 2024-05-30].
25. Gaming in Korea is a real career path, not for the short of temper. Online. Korea JoongAng Daily. 2023. Dostupné z: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2023/04/30/business/industry/game-Seoul-Game-Academy-League-of-Legends/20230430070024592.html>. [cit. 2024-05-30].
26. Girl Gamer Esports Festival. Online. 2017. Dostupné z: GIRLGAMER 2023 Daejeon Festival. [cit. 2024-06-21].
27. GOUGH, Christina. Share of female eSports fans worldwide in 2019, by country. Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1109959/global-female-esports-audience/>. [cit. 2024-06-21].
28. GOUGH, Christina. Leading LoL eSports players worldwide 2024, by overall earnings. Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/807008/leading-lol-players-worldwide-by-earnings/>. [cit. 2024-06-21].
29. How eSports tournaments are organised: an inside look. Online. 2023. Dostupné z: [https://egamersworld.com/blog/how-esports-tournaments-are-organised-an-inside-lo--RNJs\\_Scs](https://egamersworld.com/blog/how-esports-tournaments-are-organised-an-inside-lo--RNJs_Scs). [cit. 2024-05-30].
30. JANG, Seob Yoon. Total number of spectators in the Korea Baseball Organization (KBO) league in South Korea from 2013 to 2022. Online. Statista. 2023. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/910240/south-korea-cumulative-kbo-baseball-game-attendance/>. [cit. 2024-08-17].
31. Korea players breakdown by game. Online. Esports Flag. Dostupné z: [esportsflag.com/korea/](https://esportsflag.com/korea/). [cit. 2024-05-30].

32. LASERFACE. Ranked Tiers, Divisions, and Queues. Online. Riot Games. 2024. Dostupné z: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/4406004330643-Ranked-Tiers-Divisions-and-Queues>. [cit. 2024-06-29].
33. LCK 2024 Spring Playoffs. Online. Leaguepedia. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/LCK/2024\\_Season/Spring\\_Playoffs](https://lol.fandom.com/wiki/LCK/2024_Season/Spring_Playoffs). [cit. 2024-06-30].
34. LCK. Online. Escharts. Dostupné z: <https://escharts.com/events/lck>. [cit. 2024-06-27].
35. LEAGUE OF LEGENDS CODE OF CONDUCT. Online. RiotGames. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/en-au/event/league-of-legends-code-of-conduct/>. [cit. 2024-06-21].
36. LEAGUE IN KOREA. Online. Boosteria. 2025. Dostupné z: <https://boosteria.org/guides/league-legends-korea>. [cit. 2024-06-30].
37. LIQUIPEDIA. Mid Season Invitational. Online. Liquipedia. Dostupné z: [https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season\\_Invitational](https://liquipedia.net/leagueoflegends/Mid-Season_Invitational). [cit. 2024-07-3]
38. LOLESPORTS STAFF. State of the Game: LoL Esports in 2023. Online. RiotGames. 2023. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/article/state-of-the-game-lol-esports-in-2023/blt5d3bca31d1b39e0c>. [cit. 2024-06-21].
39. LOLESPORTS STAFF. MSI 2024 Primer. Online. RiotGames. 2024. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/article/msi-2024-primer/blt9b50e5d0687881f5>. [cit. 2024-06-21].
40. LOL FANDOM. Dplus KIA. Online. Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki. 2014. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/Dplus\\_KIA](https://lol.fandom.com/wiki/Dplus_KIA). [cit. 2024-07-30].
41. LOL FANDOM. Worlds 2022. Online. Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki. 2014. Dostupné z: [https://lol.fandom.com/wiki/2022\\_Season\\_World\\_Championship](https://lol.fandom.com/wiki/2022_Season_World_Championship). [cit. 2024-07-30].
42. MILLER, Jessica. Video Game Addiction Statistics. Online. AddictionHelp.com. 22.1.2024. Dostupné z: <https://www.addictionhelp.com/video-game-addiction/statistics/>. [cit. 2024-06-21].
43. OP.GG. Online. Dostupné z: <https://www.op.gg>. [cit. 2024-05-29].
44. Overwatch Champions Series. Online. Liquipedia. Dostupné z: [https://liquipedia.net/overwatch/Overwatch\\_Champions\\_Series](https://liquipedia.net/overwatch/Overwatch_Champions_Series). [cit. 2024-05-30].
45. Overwatch champions series: Asia Format. Online. In: . Dostupné z: <https://esports.overwatch.com/f/267720/1920x1080/a72c85566a/asia-format.png>. [cit. 2024-05-30].

46. PENSICA, Ezequiel John. Esports Tournament Formats and Series Types. Online. Bill Elafros. 2021. Dostupné z: <https://www.billelafros.com/esports-tournament-formats-and-series-types/>. [cit. 2024-05-30].
47. RAND, Emily. The unavoidable, unstoppable, unfair question of "Can Geguri save Shanghai Dragons?". Online. ESPN. 2018. Dostupné z: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/23017375/the-unavoidable-unstoppable-unfair-question-geguri-save-shanghai-dragons](https://www.espn.com/esports/story/_/id/23017375/the-unavoidable-unstoppable-unfair-question-geguri-save-shanghai-dragons). [cit. 2024-06-21].
48. RiotTyphon. League of Legends Suspension & Ban FAQ. Online. RiotGames. 2024. Dostupné z: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/360038430973-League-of-Legends-Suspension-Ban-FAQ>. [cit. 2024-06-21]
49. REID, Michael. Reducing Neck and Back Pain at Work. Online. Spine-health. 2018. Dostupné z: <https://www.spine-health.com/blog/reducing-neck-and-back-pain-work>. [cit. 2024-06-21].
50. ROWLAND, Mark. South Korea's Next Platform: Chzzk or AfreecaTV? Online. Stream Hatchet. 2024. Dostupné z: <https://streamhatchet.com/blog/koreas-next-big-streaming-platform-chzzk-or-afreecatv/>. [cit. 2024-08-17].
51. SCHONAUER, Karsten. (Fast) Food Brands in Esports: Sponsorship Market Evolution. Online. Dostupné z: <https://shikenso.com/blog/fast-food-brands-in-esports-sponsorship-market-evolution>. [cit. 2024-08-18].
52. STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Overall leading eSports players from South Korea as of February 2024, by total prize money earned(in 1,000 U.S. dollars). Online. Statista. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/963557/south-korea-top-players-by-total-prize-money/>. [cit. 2024-05-30].
53. STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Best e-sports tournaments results in South Korea as of February 2024, by prize money won(in million U.S. dollars). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1449517/south-korea-e-sports-tournaments-by-prize-money/>. [cit. 2024-05-30]. "
54. STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Total prize money of e-sports tournaments hosted in South Korea in 2022, by event (in million South Korean won). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1336256/south-korea-total-prize-money-e-sports-tournaments-by-event/>. [cit. 2024-05-29].
55. STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Music – South Korea. Online. Statista. 2023. Dostupné z: <https://www.statista.com/outlook/dmo/app/music/south-korea>. [cit. 2024-05-29].

56. STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. Leading eSports players in South Korea in 2023, by prize money earned (in 1,000 U.S. dollars). Online. Statista. 2024. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/963540/south-korea-leading-esports-players-by-prize-money/>. [cit. 2024-05-29].
57. School of game. Online. Chungkang. Dostupné z: <https://www.ck.ac.kr/en/school-department/game/school>. [cit. 2024-05-30].
58. SHEREMET, Yuriy. League of Legends World Championship 2024 (Words 2024) Schedule Released – Plan Your Autumn Vacation. Online. Egamers World. 2024. Dostupné z: <https://egamersworld.com/blog/league-of-legends-world-championship-2024-words-20-fvk4Vh7Gk>. [cit. 2024-06-21].
59. TAN, Amanda "Tania Mae." LCK Summer 2024: Schedule, results, format, where to watch. Online. One Esports. 2024. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/lck-summer-2024-schedule/>. [cit. 2024-06-29].
60. The reason why GameCoach Academy prides itself as the best esports academy. Online. GameCoach academy. Dostupné z: <https://gamecoach.pro/en/gamecoach-academy/>. [cit. 2024-05-30].
61. TUTING, Kristine. T1 Faker returns to the LCK after month-long hiatus. Online. One Esports. 2023. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/t1-faker-lck-summer-return/>. [cit. 2024-06-21].
62. TUTING, Kristine "Turisu." LCK Spring 2024: Schedule, results, format, where to watch. Online. One Esports. 14.4. 2024n. 1. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/lck-spring-2024-schedule/>. [cit. 2024-06-29].
63. Twitch, A global community creating the future of live entertainment. Online. Y Combinator. Dostupné z: <https://www.ycombinator.com/companies/twitch>. [cit. 2024-08-16].
64. UNCHO, Seth. An Exhaustive Guide on World Cyber Games: WCG History, Hall of Fame & Winners. Online. Multi-Game Events. Dostupné z: <https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/>. [cit. 2024-05-29].
65. WIKI E-SPORTS GUIDES. ESPORTS STREAMING PLATFORMS: WHERE CAN YOU WATCH ESPORTS ONLINE? Online. Esports.net. Dostupné z: <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/>. [cit. 2024-06-27].

66. XU, Davide. LoL Worlds Winners: The Complete List. Online. Esportsbets. 2023, 23.6.2024. Dostupné z: <https://www.esportsbets.com/league-of-legends/worlds/winners/>. [cit. 2024-06-27].
67. YOUNGDOK, Kim a JIHAE, lee. Culture minister: e-sports to be part of 'new Hallyu'. Online. Korea.net. Soul, 16.7.2020. Dostupné z: <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=187710>. [cit. 2024-06-21].
68. RIOT GAMES. *How Esports Rioters in Korea are Aiming to Make Worlds 2023 One for the History Books*. Online. Riot Games. 2023. Dostupné z: <https://www.riotgames.com/en/news/worlds-2023-events-korea>. [cit. 2024-08-20].
- 69.

## Videa

1. K/DA. POP/STARS. In: Youtube [online]. 3.11.2018 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UOxkGD8qRB4>. Kanál uživatele League of Legends.
2. NewJeans. GODS. In: Youtube [online]. 4.10.2023 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=C3GouGa0noM>. Kanál uživatele League of Legends.
3. BTS. Run BTS! 2020 - EP114 (feat T1) League of Number 1 [ENG SUB]. In: Youtube [online]. 3.11.2020 [cit. 2024-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=2rUiH1aBjEw>. Kanál uživatele BTS Worldwide
4. Deft comforts Keria with a Hug after Finals. In: Youtube [online]. 06.11.2022 [cit. 2024-08-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HPrK5vIvDL0>. Kanál uživatele Today on Twitch.

