

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Z volnočasové aktivity esportem:
Postoj hráčů k profesionalizaci CS:GO

Bakalářská práce

Autor práce: Ladislav Havrland

Studijní program: Sociologie

Vedoucí práce: PhDr. Dino Numerato Ph.D.

Rok Obhajoby: 2019

Bibliografický záznam

HARVLAND, Ladislav. *Reakce profesionálních hráčů CS:GO na transformaci esportu*. Praha, 2019. 39s Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut Sociologických studií. Katedra Sociologie. Vedoucí bakalářské práce PhDr. Dino Numerato, Ph.D.

Abstrakt

Tato práce se zaměřuje na profesionalizaci esportu, kdy sledujeme přechod hraní videoher na profesionální soutěžní úroveň. Práce je specifikována na prostředí videohry Counter-Strike: Global Offensive který je jednou z nejvýraznějších esportových disciplín co se týká počtu hráčů i dobou, kterou je amatérskými i profesionálními hráči hrána. V této práci je esport uchopen z hlediska profesionalizace volnočasového hraní videoher, kdy profesionalizace znamená nárůst počtu aktérů a jejich vzájemný vliv tvořící společenskou síť. Předmětem výzkumu je postoj hráčů k transformaci Counter-Strike Global Offensive, kdy možnosti, které možnosti reakcí, které hráči na tuto transformaci zvolí jsou ukotveny v teorii A. Hirschmana Exit, Voice and Loyalty, která je aplikována na profesionální prostředí Counter-Strike Global Offensive. Výzkumná data pro tuto práci tvoří analýza polostrukturovaných rozhovorů s profesionálními hráči CS:GO. Východiska práce jsou širší kontext postojů profesionálních hráčů a zvolení jejich strategie v reakci na profesionalizaci CS:GO.

Abstract

This work focuses on the professionalisation of esport, where we watch the transition of playing video games to a professional competitive level. The work is specified in the Counter-Strike video game environment: Global Offensive, which is one of the most eminent esport disciplines in terms of number of players and time played by both amateur and professional players. In this work, esport is grasped in terms of the professionalization of free-time video game play, where professionalisation means an increase in the number of actors and their mutual influence forming the social network. The subject of the research is the attitude of players to transform the Counter-Strike Global Offensive, where the possibilities of the reactions that the players will choose for this transformation are grounded in A. Hirschman's Exit, Voice and Loyalty theory, which is applied to the Counter-Strike Global Offensive . The research data for this work is analysed by semi-structured interviews with professional CS players: GO. The starting point of the work is the wider context of the attitudes of

professional players and the choice of their strategy in response to the professionalisation of CS: GO.

Klíčová slova

esport, sportizace, profesionalizace, odchod, hlas, loajalita, CS:GO, transformace

Keywords

esport sportization, profesionalization, exit, voice, loyalty, CS:GO, transformation

Rozsah práce: 96 251 (včetně mezer)

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 10.5. 2019

Ladislav Havrland

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval mému vedoucímu PhDr. Dinovi Numeratovi Ph.D. Za vedení mé bakalářské práce. Dále mému rodinnému kruhu a kruhu blízkých přátel spolu s videoherní komunitou v České republice a na Slovensku

Institut sociologických studií

Projekt bakalářské práce

Předpokládaný název práce: Z Undergroundu Mainstreamem, Counter-Strike: Global Offensive

Autor práce: Ladislav Havrland

Vedoucí práce: PhDr. Dino Numerato, Ph.D.

Akademický rok vypsání: 2015/2016

Téma a výzkumné problémy:

V bakalářské práci bych se rád věnoval profesionalizaci hraní videoher, tedy takzvanému esportu či pro-gamingu. Zajímalo by mne, co vedlo k profesionalizaci hraní videoher, původně volnočasové aktivity, a na jakých pilířích tento fenomén stojí. Profesionalizaci esportu bych chtěl zkoumat na jednom ze světově nejúspěšnějších esportů, Counter-Strike: Global Offensive. Counter-Strike Global Offensive jsem si vybral zejména proto, že to je zároveň jedna z prvních her, která začala jako esport být vnímána a není tedy jednou z těch, které se přidali do již utvořené instituce. Z tohoto důvodu předpokládám, že by se mohly najít analogie s institucionalizací moderního sportu. Nejdříve bych rád vymezil pojem esport jako takový. Dále bych se zaměřil na historii a esportů spolu s momenty, které vedly k jejich profesionalizaci. Otázkou je, jaké jsou dimenze formování esportu, tomu by se věnovalo teoretické jádro nastíněné v osnově – je pravděpodobné, že během výzkumu se objeví další nebo některé budou vůči tématu invalidní.

Jádrem práce by byla profesionalizace Counter-Strike: Global Offensive. Zaprvé podmínky a situace vedoucí ke vzniku tohoto esportu. Proces institucionalizace ve smyslu definic množin jednotlivých aktérů a vlivů v důsledku procesu profesionalizace tohoto prostředí. A především zmapování hráčského prostředí, tedy prostředí, které fenoménu videoher přidává přídomek profesionální a jako aktivní aktéři reagují v tomto prostředí na další fenomény s ním spjaté: organizace, identita, ekonomika a interakce, které v prostředí probíhají.

Předpokládané metody:

K teoretickému vymezení poslouží zejména literatura, a to především o esportu, ale také o tradičním sportu a jeho vývoji. Teoretická část bude mít zaprvé popisnou část, ve které uvedu do problematiky; poté argumentační, kde se budu zabývat otázkou profesionality esportu vztažené analogicky k modernímu sportu; a nakonec praktickou část, kde bych rád využil

analýzu skrze kvalitativní dotazníky. Získaná data by měla sloužit především k pochopení proč

hráči na profesionalizaci reagují podle daného vymezení. Počítám, že konkrétní kontext, do kterého bude zasazeno hráčské jednání se ucelí v průběhu psaní práce.

Předpokládaná osnova práce:

- 1) Úvod a charakteristika zkoumané problematiky
- 2) Teoretické koncepty
- 3) Metodologie výzkumu
- 4) Cíle práce
- 5) Praktická část
- 6) Závěr a hlavní zjištění

Orientační seznam literatury:

BAERG, A. P. 2006. *The Role Of The Digital Sports Game In The Sports Media Complex*.

HAMARI J., M. Sjöblom. 2017. *What is eSports and why do people watch it?*. Internet research, 27(2), 211-232.

RAMBUSCH, J., P. Jakobsson, „D. Pargman. 2007. „Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-strike.“ Pp. 157-164. In 3rd Digital Games Research Association International Conference: " Situated Play", *DiGRA 2007; Tokyo; 24 September 2007through28 September 2007* DiGRA.

REEF, F., N. C. Krämer, 2014. *Underlying factors of social capital acquisition in the context of online-gaming: Comparing World of Warcraft and Counter-Strike*. Computers in Human Behavior, 36, 179-189.

TAYLOR, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Mit Press.

WRIGHT, T., E. Boria, P. Breidenbach, 2002. *Creative player actions in FPS online video games: Playing Counter-Strike*. Game studies, 2(2), 103-123.

Datum:

.....
Ladislav Havrland

.....
PhDr. Dino Numerato Ph.

Obsah

1 ÚVOD.....	2
2 TEORETICKÁ ČÁST	3
2.1 ESPORT A PROFESIONALIZACE	3
2.1.1 Vymezení esportu.....	4
2.1.2 Vymezení profesionalizace	5
2.1.3 Příklad esportu – Counter-Strike: Global Offensive	6
2.1.4 Proces profesionalizace v CS: GO.....	6
2.1.5 Aktéři profesionalizace v CS: GO.....	7
2.1.6 Hráčské prostředí v CS: GO.....	8
2.2 HIRSCHMAN: EXIT, VOICE AND LOYALTY	9
2.2.1 Hirschmanova teorie v kontextu profesionalizace esportu	10
2.2.2 Odchod.....	10
2.2.3 Hlas	11
2.2.4 Loajalita	11
2.3 SHRNUTÍ TEORETICKÉ ČÁSTI.....	12
3 METODOLOGIE.....	13
3.1 MOTIVACE K DANÉMU TÉMATU	13
3.2 VÝZKUMNÉ OTÁZKY	15
3.3 METODY VÝZKUMU	15
3.3.1 Výběr výzkumného vzorku participantů	17
3.3.2 Charakteristika rozhovorů	18
3.3.3 Charakteristika participantů.....	18
4 EMPIRICKÁ ČÁST	21
4.1. KATEGORIE 1: AMATÉRSKÉ POČÁTKY	21
4.1.1 Hráčské začátky a zkušenost s Counter-Strike	22
4.1.2 Hráčské pozadí mimo CS:GO	23
4.1.3 Týmová práce v CS:GO i mezi amatéry?	24
4.1.4 Shrnutí 1. kategorie	25
4.2 KATEGORIE 2: HRÁČSKÉ VNÍMÁNÍ PROFESIONÁLNÍHO PROSTŘEDÍ	25
4.2.1 Charakteristika profesionálního hráče.....	26
4.2.2 Nároky na profesionální hraní	27
4.2.3 Hráči a jejich tým.....	28
4.2.4 Jak hráči vnímají sponzory.....	29
4.2.5 Shrnutí 2. kategorie.....	31
4.3. KATEGORIE 3: REFLEXE HERNÍ KOMUNITY	31
4.3.1 Udržování férové soutěže	32
4.3.2 Postoj k možnému ukončení kariéry	33
4.3.3 Shrnutí 3. kategorie.....	34
5 ZÁVĚR.....	35
6. POUŽITÁ LITERATURA	37

1 Úvod

V této práci se věnuji studiu esportu. Jedná se o fenomén, který se týká videoher a zejména jejich transformace z volnočasové aktivity do profesionální roviny. Videohry mají v současnosti stále silnou nálepkou volnočasové aktivity, což také nevyvracím, ovšem v zejména během poslední dekády dochází k jejich chápání i jako prostředku pro živobytí. Hráči soutěží s ostatními týmy o prvenství v turnajích, jsou členy profesionálních týmů, odborné asociace pořádají turnaje ve videohrách, lidé je sledují a fandí jim, jako tomu je například u fotbalu, hokeje či jiných olympijských sportů. Stejně jako sportovci si profesionální hráči vydělávají na živobytí. A nejen ti. Esport je rychle rostoucí trh a uplatnění v něm mohou najít i zdatní organizátoři, komentátoři a rozhodčí. Hlavním produktem esportu je prestiž, která vzniká při výkonu profesionálních hráčů a jejich týmů v ligách a na turnajích. Výsledky pak přitahují fanoušky a sponzory, přičemž tento systém generuje konkurenční prostředí, ve kterém hráči ve jménu svého týmu soupeří.

Toto téma jsem si vybral ze dvou hlavních důvodů. První rovina je můj osobní zájem, kdy jsem již od mala fanoušek videoher. Ačkoli jsem nikdy žádnou nehrál profesionálně, esportové prostředí mě zajímá jako fanouška a v současnosti se také podílím na rozvoji studentského esportu jakožto organizátor. Druhá rovina je dána časem, jelikož v současnosti je esport relativně mladým fenoménem - relativně myšleno na území České Republiky, potažmo Slovenska; oproti tomu se v případě Jižní Koreji často hovoří o národním sportu. Videohry a esport je v zahraničí již častým předmětem akademického zkoumání, proto bych rád přispěl i perspektivou z České Republiky

Hlavním cílem této práce je zjistit postoj hráčů k profesionalizaci CS:GO a zasadit ji do kontextu Hirschmanovy teorie odchod, hlas a loajalita [Hirschman 1970]. V teoretické části dále uchopuji další dva teoretické koncepty, které jsou pro práci stěžejní. Tím je proces profesionalizace, jež je příčinou změn, na které hráči reagují; a esport, což je systémem ve kterém se profesionalizace odehrává. Dotazování participantů jsem rozdělil na tři hlavní kategorie, kterými jsou 1) Pozadí hráčské kariéry a amatérské začátky 2) hráčské vnímání profesionálního prostředí 3) Postoje hráčů. Cílem práce je na základě teoretického vymezení analyzovat data a odpovědět na hlavní výzkumnou otázku *Proč hráči CS:GO setrvávají v profesionalizovaném prostředí této hry, která dříve byla zejména volnočasovou aktivitou?*

2 Teoretická část

V teoretické části definuji hlavní koncepty, které jsou zásadní pro vymezení rámce této práce. Nejprve definuji esport a profesionalizaci, k ukotvení teoretického základu v kombinaci těchto dvou fenoménů z hlediska jejich propojenosti v procesu transformace volnočasové aktivity na profesní úroveň. Dále vymezuji konkrétní případ esportu, kterému se věnuje tato práce, a tím je esport Counter-Strike: Global Offensive. Dále dávám tento případ do kontextu s vymezenou teorií profesionalizace a zaměřuji se na identifikaci hráčského prostředí a jeho klíčových aktérů, jejichž výpovědi budou představovat zdroj dat pro praktickou část. Druhá teoretická oblast, zásadní pro tuto práci, je teorie chování konzumentů a členů organizací při jejich transformaci podle Hirschmana exit, voice and loyalty [Hirschman 1970]. Hlavním cílem této části je uvést teorii do sociologického kontextu a zejména zdůvodnit aplikaci této teorie na profesionalizaci esportu. Hirschmanovy tři možné strategie reakcí na transformaci firem a organizací – stát jako původce změn pro předmět této práce není relevantní – dále poslouží jako základní pilíře pro analytickou část a vymezení možností, jak hráči mohou reagovat na transformaci esportu.

2.1 Esport a profesionalizace

Průmysl počítačových her zažívá v posledních letech neuvěřitelný růst, přičemž odráží tempo sociálně-kulturní proměny v dnešní době. Této době lze přiřknout název „second modernity“ – pojem zavedený U. Beckem a C. Lauem. Vyznačuje se riziky, která vyústila z doby moderní. Modernita pokrývala rizika dob předchozích, ale spolu se společenským vývojem v jejích rámci nastávají nové problematiky, které je třeba uchopit [Beck, Lau 2005: 525–557]. Informační věk, kdy se technologie vyvíjejí exponenciálním růstem, přináší mnoho otázek, a to v neuvěřitelně krátkém intervalu. Z hlediska rizik je velmi proměnlivý, přičemž pečlivé pozorování nemusí hned napoprvé vyjevit relevantní výsledky. Právě rychlost vývoje a jeho neustálé zrychlování jsou charakteristické pro průmysl počítačových her.

2.1.1 Vymezení esportu

Neoddělitelným aspektem esportového průmyslu jsou technologie, které jsou důležité ze dvou hledisek. Z hlediska komunikačních technologií, které umožňují medializaci, a vývoj hardwarových a softwarových zařízení ve smyslu poskytnutí platformy či nosiče k hraní počítačových her jako činnosti pro druhou stranu – amatérské i profesionální hráče. Jednou z etap institucionalizace herního průmyslu je přejímání kultury moderního sportu, kdy se kolem počítačových her utvářejí instituce analogicky podobné těm sportovním. Na příkladu WGC (World Cyber Games) můžeme pozorovat snoubení sportovní instituce spolu s neuvěřitelně rychlým nástupem popularity – charakteristickou rychlostí informačního věku – kdy se mezi lety 2000 a 2007 počet soutěžících a zúčastněných zemí zečtyřnásobil. Prostředí, ve kterém figurují počítačové hry a technologie spolu s médii a institucemi přejímanými z moderního sportu potřebuje jako specifický společenský fenomén svůj vlastní název a ten zní: esport [Hutchins 2008]. Počítačové hry v tomto prostředí slouží jako základní stavební kámen, jsou nositelem konkrétní činnosti, okolo které se koncentrují zbylé dvě sféry. Instituce sportovního ražení poté udávají směr vývoje tohoto fenoménu, přičemž zásadním pojmem pro esport je profesionalizace, tedy přejítí od volnočasové / oddechové aktivity do sofistikovaného režimu transformace spjaté s institucionalizací do té míry, že pro některé jedince spojení s hraním her nepředstavuje pouze odreagování, ale i živobytí. Média poté slouží k popularizaci tohoto tématu, vytváření mediálního obrazu a celkové distribuci tohoto tématu mezi příjemce.

V herní terminologii se také používá pojem „progaming“, případně se název odvětví vyskytuje v jiných prepisech, jako je například „eSport“ či „e-sport“. Já v této práci budu používat pojem esport, jelikož slovo významově jasně odkazuje na videoherní rozhraní a v českém jazyce lépe reflektuje potřebu psaní velkých písmen na začátku věty, což by v případě „eSportu“ mohlo vytvářet určité nesrovnalosti. Slovo esport je složeninou obsahující dvě složky: „e“ je obecná zkratka významu „electronic“, složka „sport“ pak představuje samotné slovo a škálu jeho významu [Dictionary: 2005]. Singulární tvar „esport“ označuje konkrétní videoherní rozhraní, zatímco plurál „esporty“ označují množinu různých esportů.

2.1.2 Vymezení profesionalizace

Fenomén videoher prochází transformací, kdy se z volnočasové aktivity stává zcela nový fenomén, pojmenovaný jako esport. Vymezení esportu jako takového v sociologickém kontextu nestačí a je vhodné identifikovat i hlavní příčinu transformace tohoto prostředí, které, z povahy současné podoby esportu, má velice blízko proces profesionalizace. Profesionalizace jako taková je stav, kdy jsou určité vlastní identifikovatelné dovednosti využívány k dosažení tvorby a kontroly nad kognitivními a technickými bázemi. Tento proces má ze společenského hlediska za důsledek možnost nárokování si expertízy jedincem disponujícím konkrétními dovednostmi a na jejich základě tyto dovednosti implikovat při prosazování své autority a respektu v rámci každodenních transakcí v určitých souborech společenských rolí [Larson 1979: 180]. V rámci profesionalizace esportu sledujeme profesionalizaci hráčů, kteří přetavují své herní umění v řemeslo, které v rámci každodenní činnosti mezi sebou praktikují. Herní umění jako takové by se dalo shrnout jako schopnost skrze hardware – klávesnice, myš, kontroler apod. – reagovat na herní prostředí. Pokud se ohlédneme za videohrami obecně, můžeme u nich v souvislosti s profesionalizací sledovat kooperaci jednotlivých hráčů, popřípadě podle nastavení pravidel i rivalitu v rámci jednotlivců i týmů.

2.1.3 Případ esportu – Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike: Global Offensive je kvůli délce názvu také často nazýván zkráceně CS: GO. Toto zkrácené pojmenování je zvoleno i pro další průběh této práce. CS: GO je videohra, která je hrána jak na oddechové, tak profesionální úrovni. V profesionální sféře se nemluví o hře, ale o esportu, což je jeden z ústředních pojmů této práce, který sám už svým názvem odkazuje na transformaci volnočasové aktivity na profesionální úroveň. CS: GO má na poli videoher silnou pozici, jelikož první titul série her Counter-Strike vyšel v roce 1999 a od té doby láká nové fanoušky novými vydáními hry, přičemž v současné době pozorujeme zejména nepřetržité aktualizace obsahu. Hra se dynamicky vyvíjí, což se týká oprav herních mechanismů, přidávání nového obsahu, a také se vyvíjí vztah vývojářů s komunitou profesionálních i amatérských hráčů a subjektů, které je sdružují a na které vývojáři reagují. Podle oficiálních statistiky herní platformy Steam během Dubna 2019 hrálo hru v jeden moment průměrně 351 989,9 hráčů, což je nejvíce od spuštění hry, přičemž nejvíce bylo najednou přihlášeno 621 614 [Steamcharts 2019]

Co se týká distinkce mezi sportem a esportem, Witkowski na základě své studie definuje čtyři hlavní charakteristické teze sportu jimiž jsou: 1) *sport je fyzický*; 2) *sport má pravidla*; 3) *sport zahrnuje soutěž*; 4) *sport má oficiální zaštitění* [Witkowski 2012: 355], které aplikuje v případě Counter-Striku. Dochází k závěru, že profesionální esportovci přenáší svoji fyzickou kondici skrze technologie do virtuálního prostředí, kde podávají konkrétní výkon, a zároveň je při aplikace této myšlenky na Counter-Strike znatelné, že hráči musí mít vyrovnanou tělesnou kondici, aby mohli zvládat úkony, jako je koordinace zraku a pohybu, a tím být schopní rychlé navigace ve 3D prostředí [Witkowski 2012].

2.1.4 Proces profesionalizace v CS: GO

Profesionální hráči, respektive jejich herní účty, jsou klasifikovány stejně jako účty amatérských hráčů, profesionální hráče v in-game žebříčku najdeme sice na nejvyšších místech hodnocení, ale hry hrají společně s amatérskými hráči. Profesionalita v tomto pojetí zahrnuje další množství faktorů. Prvním je prostředí profesionálních utkání, kdy poskytovaná hra reprezentuje prostředí pro události nezávislé na vývojářích a jejím herním hodnocení. Pro esport je typické rozdělení hodnocení hráčů přímo přes uživatelskou platformu a na konkrétních událostech, jinými slovy, jednotlivé turnaje mají vlastní hodnocení, které nemusí

být závislé na hodnotících žebříčcích ve hře. Samozřejmě zde mohou být ustanovené určité požadavky na minimální úroveň pro přihlášení se do soutěže, ale je také možné, že se v oficiálním turnaji setkají hráči, kteří mají přímo ve hře naprosto rozdílné hodnocení.

V terminologii videoher je možné vymezit amatérského a profesionálního hráče na základě jeho motivace. Podle Eglisona spočívá amatérská motivace v naučení se arbitrárních herních mechanismů za účelem dosažení herních cílů v dané hře, zatímco profesionálové, kromě cílené snahy ovládnout herní mechanismy co nejlépe, mají i externí motivaci, která může mít například podobu finanční odměny. Ve vztahu k profesionalizaci tak v esportu můžeme sledovat nové faktory, které motivují hráče k lepšímu výkonu mimo rámec samotné hry, oproti amatérskému hraní, kdy hra motivuje amatérské hráče svojí samotnou podstatou a jejími aspekty, jako je hratelnost, obsah a celková zábavnost. [Egliston 2015].

Dalším aspektem je pohled fanouškovské základny, jejíž přízeň si hráči získávají hraním hry, účastněním se různorodých akcí a vůbec svou přítomností v herním prostředí. Mezi fanoušky je oblíbené streamování, tedy forma přímého přenosu, což hráči využívají ke své další propagaci, a dodávají tak fanouškům další zábavný formát, který nemusí mít soutěžní charakter. Spolu s lepšími výsledky zlepšují hráči svůj statut častější účastí na turnajích, komunikací přes média nebo spoluprací na různých projektech. Jejich úspěchy definují jejich pozici, která určuje další vývoj jejich kariéry. Pokud je hráč úspěšný, otevrou se mu dveře ke spolupráci se sponzory nebo mu mohou nabídnout angažmá profesionální týmy, aby je reprezentoval v turnajích.

2.1.5 Aktéři profesionalizace v CS: GO

Profesionální prostředí zahrnuje oproti tomu amatérskému, nové aktéry nebo ty stávající vidí novou optikou. Jak uvádí Taylor, na esportovém turnaji je mnoho aktérů a dochází i k prostupnosti jednotlivých rolí, jak dále Taylor popisuje například u profesionálních hráčů, kteří jsou na turnaji přítomni v roli rozhodčích nebo organizátorů. K profesionalizaci esportu tak dochází v širším strukturálním, institucionálním a společenském kontextu, který zahrnuje organizátory turnajů, mediální zástupce, hráče, rozhodčí, trenéry, sponzory a fanoušky [Taylor 2012: 27]. Fanoušky mohou být hráči na amatérské úrovni. Do procesu začínají vstupovat nové organizace v podobě profesionálních týmu či instituce v podobě ligových prostředí. Zájem společnosti o tento typ zábavy spolu

s ustavováním nových organizací a institucí způsobuje, že se o toto prostředí začínají zajímat sponzoři a investoři. Finanční přísun znamená další rozvíjení esportového prostředí.

Příkladem v globálním měřítku zaběhlé esportové ligy, která obsahuje širokou škálu esportů je ESL. Série turnajů Dreamhack se pořádá ve světových velkoměstech jako je Londýn, Dubaj nebo Kolín nad Rýnem. Škála sponzorů je přitom velmi pestrá. Je možné zde najít analogii s typy sponzorů, které pozorujeme u moderního sportu. Stejně jako jsou fotbalové kluby podporovány korporacemi, které se zaměřují na výrobu sportovního oblečení, tedy vybavení žádoucího pro hraní fotbalu na profesionální úrovni, tak jsou esportové týmy sponzorovány výrobcí počítačových komponentů. Týmy v obou případech mají uniformovaná oblečení, kvůli rozlišení spoluhráče a soupeře. Uniformita týmu má mimo soutěžní účely přeneseně význam i pro fanouškovskou identitu, jelikož to samé oblečení je nabízeno fanouškům prostřednictvím merchandisingu. Jisté podobnosti je možno najít i mezi typy sponzorů z potravinářského průmyslu. Zatímco s hokejem nebo fotbalem mohou být spojovány různé značky piv, které sponzorují týmy či zápasy; s esporty jsou podobným způsobem spjaté energetické nápoje.

2.1.6 Hráčské prostředí v CS: GO

K pochopení esportového fenoménu v kontextu sportizace a pro účel této práce je vhodné si definovat prostředí aktérů, kteří jsou zároveň předmětem praktické části této práce, tedy hráčů. Esportová subkultura zaznamenala, zejména v posledních letech, prudký nárůst členů fanouškovských základen a s tím spjaté budování komunitních center. Fanouškovská zázemí žijí vlastním životem. Fanoušci přitom podobně jako ve sportu formují podobu esportové kultury [Rambusch 2007]. Utvářejí se oficiální fankluby, pořádají se přenosy zápasů – zejména prostřednictvím tzv. streamování, kdy přes internet můžeme živě sledovat probíhající utkání. Stejně jako na se na fotbal sejde parta v hospodě, sejde se u příležitosti sledování esportového utkání parta u někoho doma nebo v herním podniku. Nutno dodat, že v České republice zatím moc míst vymezených této komunitě není, a srazy většinou vznikají spíše ze skupinové iniciativy než způsobem podobným tomu, když restaurační zařízení propagují akci na den konání zápasu v hokeji. Hraní her není odděleno od společenského dění, proto je na místě si položit i genderové otázky [Taylor 2012].

Absolutní počet hráčů se podle různých zdrojů liší, což je dáno tím, že některé statistiky nepočítají s hráči, kterým byl pozastaven účet kvůli porušování herních podmínek a podvádění nebo kvůli fenoménu zdvojených účtů nazývaným *smurfing*, ke kterému dochází,

proto, že existují hráči, kteří si kupují více kopií her, aby obelstili systém hodnocení a hráli pro své potěšení se slabšími soupeři. Přihlášených účtů a zakoupených kopií her je tedy více než fyzických osob hrajících tuto hru. Smurfing je mimo jiné vážný komunitní problém a hráčská komunita i vývojáři se s ním snaží bojovat, jelikož toto chování narušuje soutěžní mechanismy hry. Jako tradiční sporty se esporty potýkají s pokusy o podvedení systému. Analogické k dopingů jsou v elektronickém prostředí softwary třetí strany pozitivně ovlivňující výkonnost hráče. Prakticky se ve hře lze potkat s uživateli, kteří tyto programy využívají, aby viděli přes virtuální zdi za pomoci *wall-hacku* nebo vylepšili svou schopnost zaměřování *aim boty* [Synder 2003]. Je mnohem těžší tyto programy využívat na profesionální než na amatérské úrovni, jelikož počítače jsou podrobovány přísným softwarovým kontrolám a hráči během soutěže bývají pod neustálým dohledem organizátorů, a mnohdy i publika při záběrech na jejich obrazovky. V této souvislosti bylo při podvodu přistiženo již několik profesionálních hráčů, mezi nimiž například figurují již bývalí profesionálové KQLY během angažmá v týmu Titan nebo hráč SF z týmu Epsilon.

2.2 Hirschman: Exit, Voice and Loyalty

K vymezení základního rozhodovacího rámce, ve kterém hráči mohou operovat v reakci na probíhající transformaci v této práci poslouží Hirschmanův model tří možných východisek: odchod, hlas a loajalita (z anglického: exit, voice and loyalty). Hirschman tento model konceptualizuje na základě ekonomického pohledu, kde z hlediska nabídky a poptávky je uchopení vedoucí pozice či zánik zaostávajícího objektu je vysvětlen jeho schopností se pohybovat na trhu a fungovat v konkurenčním prostředí. Doslova se dá Hirschmanovo tvrzení o příčině přeložit jako „dobrý důvod“ (z eng. „for a good reason“) [Hirschman 1970] Tento konkrétní model byl za více než 40 let inspirací v mnoha rozdílných polích vědeckého výzkumu a byl aplikován v mnoha kontextech. Jedno z nejčastějších témat se kterým je Hirschmanova teorie spojována je zaměstnání [Rusbult, Farrell 1983; Withey, Cooper, 1989], dále také nespokojenost v partnerském vztahu [Rusbult, Zembrodt, Gunn 1982] nebo alokace fotbalových komunit [Kiernan 2015]. V českém vědeckém prostředí je tato teorie aplikována například na postoje občanské společnosti [Klvaňa 2004] Tato práce doplňuje, už tak pestré, portfolio aplikací Hirschmanova modelu o tematiku spjatou s esportem. Cílem je tyto tři možnosti reakce analyzovat v souvislosti se sportizací a profesionalizací esportu a jaké aspekty pro hráče znamená zvolení konkrétní cesty. Jelikož tato práce je psána v češtině a tato Hirschmanova teorie dosud nebyla oficiálně přeložena, pro účely této práce se inspiroji

diplomovými pracemi, které s touto teorií pracují v českém jazyce [Sedláková, 2015: 20; Ševců, 2011: 27] a pro účely této práce pojem této teorie tedy překládám následovně: *Exit* – „odchod“; *Voice* – „Hlas“; *Loyalty* – „Loajalita“.

2.2.1 Hirschmanova teorie v kontextu profesionalizace esportu

Jednotlivé aspekty transformace, kterou -sporty procházejí v rámci profesionalizace obecně a profesionalizace CS: GO mají dopad na celé prostředí. Jelikož je esport přímo spjat s technologickým pokrokem, rychlost jeho vývoje je novou technikou značně ovlivňována. Sdružující organizace jsou nuceny vyvíjet snahu překonávat nebo alespoň udržovat tempo se svými konkurenty. Základní kámen při tom pokládají vývojáři, kteří určují celkové prostředí, ve kterém je specifický esport praktikován. Konkurence jako taková pak panuje mezi jednotlivými aktéry, jejichž základní jednotkou jsou hráči, kteří se mohou sdružovat do týmových organizací. Týmy pak jedná se sponzory, aby zajistily hráčům co nejlepší podmínky pro podávání dobrého výkonu, a také s asociacemi pořádajícími soutěže a jiné veřejné události pro zviditelnění své značky. Z tohoto hlediska se konkurenční boj projevuje zejména na inovacích a změnách mezi zúčastněnými organizacemi, jako jsou změny sestav týmů ve snaze o lepší výkon, přechod k jiným sponzorům a značkám či snaha dosáhnout co největší zúčastněnosti na událostech pro veřejnost. Hráči musí být schopni zvládat stres, který s tímto děním souvisí, ať už se jedná o stres vyvolaný možností ztráty pozice, výměnou oblíbeného vybavení za novější nebo také časovou náročností. Hráči na tyto změny samozřejmě musí reagovat a zvážit jednotlivé možnosti, které mají k dispozici i s jejich potenciálními následky.

2.2.2 Odchod

Cesta odchodu je nejrazantnější forma nesouhlasu s novou změnou. Pokud dojde ke změně tak odlišné od původního stavu, že jedinec není schopen se s tímto stavem ztotožnit, může zvolit strategii, kdy se odpoutá od daných vazeb. Hirschman podává příklady zákazníků, kteří přestanou kupovat produkt v nové podobě nebo členy organizací, jež kvůli změnám zvolí odchod. Tato volba symbolizuje razantní odmítnutí nových podmínek a může poukazovat na rozsah změny, jež byl natolik široký, až se dostal do roviny neakceptovatelného. Pro objekt, v jehož struktuře byly změny provedeny, to znamená signál k vyhotovení reflexe a zamyšlení se nad provedením a obsahem transformace. Z takové

situace lze dokonce vyvodit, že ze strany tohoto objektu došlo k pochybení, jelikož vedla ke ztrátě zainteresovaných aktérů [Hirschman 1970].

V esportovém prostředí si tuto situaci můžeme představit na příkladu profesionálního týmu. Management týmu, který se zaměřuje na více kategorií esportu může změnit strategii v reakci na poptávku po konkrétních esportech a po nárůstu jejich sledovanosti ve sdělovacích prostředcích. To může mít za příčinu přeliv financí do této kategorie na úkor jiné sekce. Hráči reprezentující poškozenou sekci by v reakci na to mohli projevit nesouhlas odchodem z týmu – samozřejmě za předpokladu dodržení smluvních podmínek.

2.2.3 Hlas

Vyjádření nesouhlasu se změnami nebo stávajícím děním může jedinec vyjádřit i mírnější cestou, než je reakce, která znamená definitivní odchod. Forma vyjádření vlastního názoru v Hirschmanově modelu definovaná jako hlas kombinuje atributy ne úplně dokonalé spokojenosti, ale také ne naprosté nespokojenosti. Tato reakce se vyznačuje setrváním v daném typu organizace, firmy nebo uskupení i přes nepříznivé podmínky, jež mohly některé členy či konzumenty motivovat ke zvolení strategie odchodu. Hirschman proces vyjádření vlastního názoru popisuje jako doručení připomínek vedení nebo zodpovědné autoritě, která má moc provést žádané změny. Stejně jako u možnosti odchodu je tento krok signálem pro autority, aby započaly situaci vyhodnocovat a reflektovat. Při znatelných projevech nespokojenosti je nutné analyzovat situaci a najít její příčinu, jelikož odliv podpory ztělesněný členy nebo klienty by mohl vést k fatálnějších důsledkům [Hirschman 1970]. V esportu může být vlastní názor projevěn podobnými mechanismy, jako jsou stížnosti. Může mít například formu stávky nebo komunikace skrze veřejné sdělovací prostředky.

2.2.4 Loajalita

Loajalita je třetí možností, jak se lze dle Hirschmana zachovat v případě transformace organizace či instituce. Oproti předchozím dvou cestám se vyznačuje setrváním aktérů – příjemců konkrétních změn – v nově nastaveném rámci pravidel. Pro tento přístup definuje Hirschman dvě premisy a to: 1) přesah, do kterého jsou konzumenti nebo členové organizace ochotni vyměnit jistotu, kterou přináší exit, za nejistoty spojené s vylepšením poškozeného produktu; 2) domněnka konzumentů či členů organizace, že budou mít v rámci organizace dostatečně silný vliv na dění v organizaci [Hirschman 1970: 77]. Tyto dvě premisy lze použít,

pokud aktér nezvolí metodu exitu, a tím pádem neukončí styk s organizací. Můžeme si povšimnout, že druhý faktor je velmi blízko tezi definující strategii hlasu z hlediska uchopení možného vlivu na vývoj organizace. Tato podobnost je záměrná, jelikož druhá teze poukazuje na možnost přechodu loajality v hlas, a Hirschman tím vyjadřuje prostupnost mezi těmito dvěma přístupy, tedy mezi *hlasem* a *loajalitou*. V obou případech konzument či člen stále zůstává přidružen k dané organizace, zatímco odchod je radikálnější cesta, kdy aktér s organizací přetrhává veškeré vazby [Hirschman 1970]. Loajalitu tedy lze chápat jako možnost, kdy je v – případě zkoumané problematiky – profesionální hráč CS: GO spokojen s novým kurzem, tedy přechodem volnočasové aktivity v esport, přičemž je pro něj snadnější v průběhu událostí přehodnotit svoji taktiku a přiklonit svoje jednání k teorii *hlasu*, pokud udaný směr organizace nebude splňovat jeho požadavky.

2.3 Shrnutí teoretické části

Základním předpokladem této práce je, že profesionalizace esportu jednak profesionální hráče generuje, a to jako aktivní aktéry, kteří se svojí aktivitou podílejí na konstrukci esportového prostředí ve smyslu poskytování obsahu, který je posléze distribuován médií fanouškům, jež jsou konzumenty esportových zápasů a dalších aktiv, jako jsou předměty s licencovanými značkami týmů; to vše v rámci institucionalizovaného prostředí organizací poskytujících zázemí pro chod soutěže a vymezení pravidel. Na druhou stranu tato struktura má zpětný vliv na hráče, kdy jim je vymezováno prostředí, ve kterém se mohou pohybovat, a jsou jim kladeny nároky, které mají naplňovat. Očekáváme, že profesionální hráči nepostupují v průběhu profesionalizace CS: GO jednotně, a naopak na podněty reagují různě, což je dáno osobní charakteristikou jejich postoje. K zúžení výzkumného rámce hráčských postojů v této práci slouží Hirschmanova teorie, která se zabývá reakcí členů, popřípadě konzumentů a organizací na její transformaci, a nabízí tři základní východiska, tedy jmenovitě: *odchod*, *hlas* a *loajalitu*.

3 Metodologie

V metodologii uvádím motivaci ke zkoumání daného tématu. Základní výzkumnou otázku a její pod otázky. Dále zpracovávám samotnou metodiku výzkumu, která v tomto případě představuje kvalitativní rozhovory s participanty [Corbin, Strauss, Strauss 2014; Hendl 2009]. Podle Hendl je kvalitativní výzkum možné využít pro kontakt se situacemi jedinců anebo skupin jedinců, které jsou obvykle banálního nebo normálního charakteru, a tím reflektují každodennost jedinců, skupin, společností nebo organizací, jež mají zkušenost profesionálního hráče CS:GO. Dále popisuji rešerší výběru výzkumného vzorku participantů, charakteristiku rozhovorů a také charakteristiku participantů samotných.

3.1 Motivace k danému tématu

K tématu mé bakalářské práce mě dovedla moje zkušenost s CS:GO na úrovni amatérského hráče. Ke hře Counter-Strike jsem se dostal již během jedné z jejích prvních verzí, tedy Counter-Strike 1.6, a vzápětí jsem hned po vydání navázal na její pokračování Counter-Strike Source. V té době bylo ještě profesionální hraní v plenkách a dalo by se označit spíše za undergroundové. V televizi bylo pár pořadů věnovaných žurnalistice s videoherní tematikou. Popularizace video-herního obsahu však přišla zejména s internetem a

servery jako je *Youtube* a později například *Twitch.tv*, které umožnily sdílet hráčské zážitky. Hry tak přestaly být zábavou pouze pro někoho v roli hráče, ale zpřístupnila se i nová možnost – být pozorovatelem.

Jelikož jsem dosavadní díly *Counter-Strike* bral jako jednu z her, kterou jsem trávil pouze část svého volného času, věnoval jsem pozornost rovněž poznávání dalších esportových titulů, jež se těší výsluní na vrchních příčkách sledovanosti – jmenovitě například *World of Warcraft*, *League of Legends* nebo *Hearthstone*. Jelikož mne s popularizací a stále rychlejším a dostupnějším internetovým připojením začaly bavit zejména online kooperativní hry s více hráči, našel jsem si cestu i k *CS:GO*. Ač jsem nikdy nepřešel do profesionální úrovně, jelikož jsem si uvědomoval nutnost obětovat více času na sebezdokonalení v tomto koníčku na úkor jiných aktivit, měl jsem příležitost hrát po boku profesionálních hráčů a být aktivní součástí herní komunity při tvorbě klanové skupiny, a také jsem občas vykonával dozor proti podvádění v komunitním systému *overwatch* – neplést se stejnojmennou hrou od studia *Blizzard*. K tématice esportu mne dovedl osobní zájem a zkušenosti v tomto prostředí.

Zasazení do sociologické roviny poté krystalizovalo v rámci mého bakalářského studia, během kterého jsem byl postupně konfrontován s koncepty, které by mohly být s esportem spojeny. Video-herní tematika je v rámci sociologie již řešena z mnoha hledisek, ať se jedná o subkultury [Taylor 2012], gender [Kafai et al. 2008] nebo risk hazardu ve videohráčích u mladistvých [Wood et al. 2004]. V rámci předmětu Sociologie sportu mne napadlo video-herní prostředí v rámci fenoménu esportu zkoumat právě skrze sociologické kukátko.

V průběhu formování tématu se jako zásadní ukázaly dva pojmy, a to esport a profesionalizace, přičemž je bylo třeba zasadit do teoretického rámce, k čemuž se jako vhodná ukázala Hirschmanova teorie odchodu, hlasu a loajality. Na vybrané téma jsem se zaměřil optikou této teorie z důvodu jejího širokého uplatnění v rámci specifikovaných témat napříč vědeckými obory, které jsem jmenoval v teoretické části (str. 8), spolu s vědomím její další možné aplikace, například na poli fenoménu kryptoměn ve smyslu dalšího výzkumného tématu v rámci tématu společnosti a technologií.

Spolu s různým polem aplikací je teorii možné také uchopit více způsoby, kdy například Rusbult, Zambrodt a Gunn v rámci svého výzkumu přidávají další, čtvrtý typ reakce, kterou nazývají *neglect* (pozn. lze přeložit jako *zanedbání*) [Rusbult, Zambrodt, Gunn 1982]. Také je možné více specifikovat pracovní rámec teorie, s čímž pracují například

Chisholm, Howden-Chapmana a Fougere při výzkumu perspektivy právních zástupců nájemníků v poli realitního trhu na Novém Zélandu [Chisholm, Howden-Chapmana, Fougere 2017]. Z hlediska tématu a zaměření této práce se v empirické části budu dále zabývat zejména aplikací pojmů *hlas* a *loajalita*, které slouží k zúžení tématu a dovoluje tak výzkum realizovat? do větší hloubky v rámci výzkumných otázek, které formuluji v následujícím odstavci.

3.2 Výzkumné otázky

Hlavní výzkumnou otázkou, která je v této práci formulována a na kterou se skrze tuto práci snažím najít odpověď, je:

Proč hráči CS:GO setrvávají v profesionalizovaném prostředí této hry, zatímco se její význam posouvá dále od volnočasové aktivity?

Ustanovení výzkumné otázky mi dále dává prostor k vymezení dílčích výzkumných podotázek, kterými se snažím hlouběji porozumět dané problematice a s jejich pomocí najít odpověď na hlavní výzkumnou otázku:

- 1) *Jaký vztah měli profesionální hráči k CS:GO, než se mu začali věnovat na profesionální úrovni?*
- 2) *Jak profesionální hráči vnímají současné profesionální prostředí CS:GO?*
- 3) *Jaké jsou postoje, které motivují profesionální hráče setrvat v profesionalizovaném prostředí CS:GO?*

3.3 Metody výzkumu

Výzkumný přístup, který jsem si zvolil k aplikaci na svůj výzkumný problém v rámci této bakalářské práce je přístup kvalitativního výzkumu. Kvalitativní výzkum jsem zvolil, protože cílem této práce je proniknout do samého jádra mnou vymezené problematiky, tj.

reakce hráčů na profesionalizaci esportu a pochopení důvodů, proč hráči volí konkrétní strategii V takovém případě je tedy vhodnější použít kvalitativní výzkum než kvantitativní, protože se týká zejména života lidí, jejich chápání vlastního životního příběhu, chování či společenských hnutí a vzájemných vztahů. Kvalitativní metoda umožňuje získat detailní informace a hloubkový vhled do problematiky reakcí hráčů na profesionalizaci v CS:GO, což by podle Corbinové, Strausse A. a Strausse A. L. za použití kvantitativních metod pravděpodobně nebylo možné [Corbin, Strauss, Strauss 2014: 11-12]. Podle Hendla je kvalitativní výzkum možné využít pro kontakt se situacemi jedinců anebo skupin jedinců, které jsou obvykle banálního nebo normálního charakteru, a tím reflektují každodennost jedinců, skupin, společností nebo organizací [Hendl 2009: 52]. Z důvodu specifické povahy hraní videoher – z hlediska volnočasové aktivity, která se procesem profesionalizace z části transformovala do podoby esportu, jež kromě trávení volného času nyní nabízí i možnost profesionální kariéry a živobytí – jsem tedy pro svou bakalářskou práci vybral právě zázemí kvalitativního výzkum, jelikož pro profesionální hráče CS:GO představuje tato aktivita běžnou součást jejich životní náplně a každodennosti.

Jelikož je polostrukturovaný rozhovor, například oproti dotazníkovému šetření, výsledkem vyjednávání mezi tazatelem a dotazovaným, pojmenovávám dotazované ne jako respondenty, ale jako aktivní účastníky na výzkumném procesu – tedy participanty. Polostrukturovaný rozhovor je formou diskurzu mezi jednotlivými mluvčími, jelikož významy otázek i odpovědí na ně jsou konstruovány ve společném dialogu všech účastníků výzkumného rozhovoru [Grygar 2015]. Výhody polostrukturovaného rozhovoru jsou pro tento případ takové, že je dána pouze kostra otázek a výzkumník může během rozhovoru reagovat na participanta a rozhovor více směřovat podle aktuálního prostředí a zejména podle odpovědí participanta. Rozhovor má za cíl získat co nejobsáhlejší a co možná nejflexibilnější odpověď, a přitom se neztratit v konverzaci, což jsou atributy, které polostrukturovaný rozhovor splňuje. Tazatel má v takovém případě také více možností, jak rozhovor participantovi přizpůsobit [Bryman 2008: 437; Hendl 2008: 166]. Tento způsob jsem využil při rozhovorech sloužících k analytické části této práce, kdy jsem sadu otázek přizpůsoboval participantům podle průběhu dialogu.

Rozhovory jsem si nahrával na diktafon a poté přepisoval do písemné podoby. Následně jsem je analyzoval pomocí metody otevřeného kódování. Kód je symbol, který přiřadíme k úseku dat, abychom tento úsek mohli kategorizovat. Kódy se musí vztahovat k výzkumným otázkám, tématům a k teorii [Hendl 2008: 228]. Při analýze dat pomocí

kódování jsem postupoval v několika krocích. Nejprve jsem definoval jednotlivé kódy podle předem určených tematických okruhů a poté jsem je přiřadil k úsekům textu, které mi přišly tematicky zajímavé a jsou vztaženy k výzkumným otázkám. Následně jsem tyto textové úseky, tedy citace, rozvrhl do hlavních kategorií, a poté jsem jednotlivé kategorie rozřídil dle kódů a citace v dané kategorii jsem dále rozčlenil do podkategorií.

3.3.1 Výběr výzkumného vzorku participantů

Výzkumný vzorek participantů jsem pro účel této práce ustanovil podle teoretického ukotvení a bližší specifikace pracovního rámce Hirschmanovy teorie. Participant v mém výzkumu tedy musí splňovat následující předpoklady: (1) Mít zkušenost profesionálního hraní CS:GO; (2) V době výzkumu být aktivním členem organizace účastnící se turnajů v CS:GO, hráčem na volné noze nebo mít zkušenost s profesionálním hraním CS:GO, kterou nadále nepraktikuje; (3) V době výzkumu mít za sebou alespoň jednu účast na profesionálním turnaji; (4) S CS:GO mít kromě profesionální zkušenosti i tu na amatérské nebo poloprofesionální úrovni.

Z hlediska povahy zaměření výzkumu není zásadní rozdělení podle klasických demografických měřítek, jako je věk, pohlaví nebo národnost, tyto proměnné však mohou hrát roli při interpretaci zjištěných dat. Práce je primárně zaměřena na českou a slovenskou profesionální CS:GO scénu, která je v esportových kruzích považována za společný trh a jeví vysokou prostupnost a koordinaci mezi aktéry jednotlivých zemí. Kontakt na participanty jsem získal online na základě dostupných zdrojů nebo skrze mou síť kontaktů z videoherního prostředí. Poté jsem hráče kontaktoval podle formy získaného kontaktu, tedy skrze telefonní číslo, zprávu, přes aplikaci messenger nebo emailem.

3.3.2 Charakteristika rozhovorů

Celkově jsem provedl 8 kvalitativních rozhovorů - z toho 5 s profesionálními hráči a 3 s bývalými profesionálními hráči. Rozhovory trvaly v rozmezí přibližně 45 až 90 minut a byly uskutečněny v rozpětí od června 2018 do března 2019. S participanty jsem se setkával osobně ve veřejných prostorech, které zároveň poskytovali místo pro klidný rozhovor. Typově jsem volil dva druhy prostředí, kterými jsou restaurační zařízení a herní kluby. Herní kluby jsou zvolil kvůli přátelské atmosféře, kdy jsme o videoherní problematice mluvili v obklopení videoherních platforem. V restauračních zařízeních jsem pro navození přátelské atmosféry využil jejich nabídku, kdy jsme s participantem mohli o tématu hovořit nad šálkem dobré kávy nebo jiným nápojem. Před začátkem rozhovoru, jsem participantovi zopakoval účel rozhovoru a předal k podepsání informovaný souhlas, ve kterém participantovi zaručuji anonymitu dat a možnost rozhovor kdykoli přerušit. V průběhu zajišťování rozhovorů jsem chtěl použít také možnost audiovizuálního rozhovoru. Tento postup mi však nebyl doporučen, protože nastává problém při podepsání informovaného souhlasu.

Jelikož participanti pro tento rozhovor se dají považovat za veřejné osoby v poměrně specifickém prostředí a u těch profesionálně aktivních se údaje dají poměrně lehce dohledat na internetu internetu, provedl jsem následující opatření. Jména, která u participantů uvádím jsou pozměněna na pseudonymy, věk udávám v přibližném rozmezí a místo bydliště je konkretizováno na národnost. Při oslovení jsem zvolil nejdříve obecnější představení výzkumu z hlediska esportu, který jsem považoval za pojem hráčům blízký, a poté jsem co nejpřesněji uvedl do kontextu práce – zjistit jejich postoj k profesionalizaci CS:GO

3.3.3 Charakteristika participantů

Participant č. 1:

Python je mladý profesionální hráč CS:GO, přičemž ještě studuje a pochází ze Slovenska. CS:GO hraje od doby jeho vydání, hrál jej i jako amatér s předchozími verzemi. Profesionálně hraje CS:GO přes jeden rok, kdy se mu s týmem podařilo za poměrně krátkou dobu dostat do vyšších soutěží. Python jsem oslovil přímo skrze jeho oficiální Facebookovou stránku a rozhovor proběhl při jeho návštěvě České Republiky v Pardubicích. Rozhovor trval něco málo přes hodinu. Python byl velmi ochotný a zapálený pro téma rozhovoru, nebýt jeho

nabytého rozvrhu při návštěvě, rozhovor mohl být veden ještě více do hloubky. Po předchozí domluvě mi pomohl se správným přepisem klíčových citací do slovenštiny.

Participant č. 2:

BoKia je mladý, ale dlouholetý profesionální hráč CS:GO z Česka. CS:GO hraje od doby jeho vydání, kdy přešel jako amatér z předchozí verze hry. Profesionálně hraje CS:GO 6 let a se svým týmem slaví úspěchy nejen na české a slovenské scéně, ale i na menších akcích v blízkém zahraničí. Rozhovor jsme uskutečnili ve videoherním klubu v Praze a trval přibližně hodinu.

Participant č. 3:

Heat je středně starý profesionální hráč CS:GO z Česka, přičemž jeho profesionální kariéra zabírá zejména jeho volný čas, jelikož k tomu má ještě práci na plný úvazek. CS:GO hraje od doby jeho vydání a hrál jej i jako amatér i předchozí verze. Profesionálně hraje CS:GO přes pět let, přičemž prošel několika profesionálními týmy. Rozhovor proběhl osobně při setkání v jednom klubu zaměřeném na videohry v centru Prahy. Rozhovor trval skoro hodinu a půl. Na Heata jsem dostal referenci a kontakt od našeho společného kamaráda, který také hraje CS:GO a pohybuje se ve videoherním prostředí, což pomohlo příjemné atmosféře i přes setkání ve večerních hodinách v pracovní den. Heat byl uvolněný a často projevoval nadšení, že se esportu dostává zájem i z akademických kruhů.

Participant č. 4:

Dokey je mladý zapálený profesionální hráč CS:GO, k tomu je ještě studentem a je z Česka CS:GO hraje od data vydání a má zkušenost i z předchozích vydání Counter-Striku. Profesionálně hraje CS:GO přes jeden rok, přičemž mu s týmem daří bodovat na CZ/SK turnajích s ambicí se dostat na zahraniční turnaje. Rozhovor trval přibližně 50 minut. Dokeyho jsem oslovil přes jeho oficiální stránku na Facebooku a rozhovor jsme uskutečnili v restauračním zařízení v Olomouci.

Participant č. 5:

Okjazz je veterán profesionální CZ/SK CS:GO scény z Česka, a drží si svoje postavení profesionálního hráče spolu s prací na plný úvazek. CS:GO hraje od doby jeho vydání a má amatérské, poloprofesionální i profesionální zkušenosti i z předchozích verzí Counter-Striku. Profesionálně hraje CS:GO takřka od doby jeho vydání, kdy jeho tehdejší tým na hru přecházel. Prošel několika profesionálními týmy a na jistou chvíli byl dokonce kapitánem

jednoho z nich. Rozhovor probíhal v Pražském herním klubu. Okjasse jsem jako většinu profesně stále aktivních participantů kontaktoval přes jeho oficiální stránku na Facebooku. Rozhovor trval něco málo přes hodinu.

Participant č. 6:

Trast je bývalý český profesionální hráč, který svoji hráčskou kariéru ukončil těsně po vydání CS:GO. Nějakou chvíli se poté věnoval organizaci turnajů, ale pak se stáhl téměř úplně. Většinu času se věnuje své práci v IT a rodině. Ve volném čase si zahráje nový videoherní titul, který ho upoutá, zejména žánru akčních RPG. Kontakt na Trasta jsem získal skrze komunitu hráčů, kteří se podíleli na organizaci turnajích v Counter-Strike 1.5. Rozhovor trval přibližně hodinu a uskutečnil se v restauračním zařízení v Praze.

Participant č. 7:

Sony K je bývalý esportovec, stále aktivní ve videoherním průmyslu, kdy je zaměstnancem významné české videoherní organizace. Profesionální hraní Counter-Striku zanechal roku 2013, po první sezóně CS:GO, z důvodu změny orientace profesního zaměření. Turnaje v této videoherní sérii hrál už ve verzi Counter-Strike 1.6. Nyní se zaměřuje na propagaci videoherního prostředí, a samotné hraní má jako koníček. Je také velkým fanouškem esportů. Zkontaktovat Sonyho se mi povedlo skrze komunitní kontakty. Rozhovor, který jsme uskutečnili v pražském videoherním klubu trval téměř hodinu.

Participant č. 8:

Goke odešel z profesionální scény Counter-Striku po několika odehraných sezónách v CS:GO. Jeho první turnaje odehrál již v rané verzi dílu série Counter-Strike 1.5. Profesionální hraní ukončil, kvůli lepší profesní nabídce. Hraní videoher zabírá stále notnou část jeho volného času, kdy se pravidelně scházejí s přáteli na LAN party (offline hraní ve více hráčích), kde hrají povětšinou starší videoherní tituly. Gokeho se mi podařilo kontaktovat přes mého známého z videoherního prostředí. Rozhovor jsme uskutečnili ve videoherním klubu před jedním z těchto srazů. Rozhovor trval přibližně 70 minut.

4 Empirická část

Na základě analýzy přepisu rozhovoru, jsem vytvořil tři hlavní kategorie *amatérské počátky, hráčské vnímání profesionálního prostředí a reflexe herní komunity*. Příslušné kategorie dále rozdělují na podkategorie, ve kterých se daným tématům věnují podrobněji. V této části se zabírám hledání odpovědi na výzkumnou otázku *Proč hráči CS:GO setrvávají v profesionalizovaném prostředí této hry, zatímco se její význam posouvá dále od volnočasové aktivity*. Pro tuto část je důležité tato data vsadit do kontextu Hirschmanovy teorie odchodu, hlasu a loajality v rámci sportizace esportu na příkladu CS:GO na základě sebraných dat od participantů. Participanty jsem oslovoval jak z řad stále aktivních profesionálních hráčů, tak z řad hráčů, kteří již svoji profesionální kariéru ukončili.

4.1. Kategorie 1: amatérské počátky

„Bavímě mě to, že soutěžím se svým týmem a musíme porazit druhý tým. To napětí na tom, kdo vyhraje a už jde o něco víc než jenom o hru.“ – Dokey

„Ty turnaje v jedna pětce a pak v jedna šestce byly úplně o něčem jiném. Všichni jsme se znali, občas do našeho kruhu přišel někdo nový. To se pak změnilo s nástupem Youtube a sociálních sítí.“ – Sony K

První kategorie se týká pozadí hráčské kariéry a jejich počátků na amatérské úrovni, které spojují dosavadní profesionální hráče i ty odchozí. Cílem je hlouběji pochopit hráčskou motivaci setrvat v neustále se transformujícím prostředí CS:GO a definovat si tak kontext, kdy hráči volí strategii *hlasu* nebo *loajality* a jaké je jejich motivace. Aspektem loajality je v Hirschmanově teorii rozsah ve, kterém jsou členové organizace ochotni vyměnit jistotu spojenou s *odchodem* za nejistotu spojenou s *loajalitou* a vidinou zjednáni nápravy procesu transformace. [Hirschman 1970: 77] přičemž, v rámci tématu této práce, chápeme transformaci jako sportizaci CS:GO; to znamená regulace herního prostředí, které hráčům ohraničuje jejich působení. Koncept *hlasu* obsahuje tento aspekt *loajality*, avšak zároveň obsahuje druhý aspekt, který Hirschman definuje jako odhadovanou míru vlivu členů či zákazníků na organizaci [Hirschman 1970: 77] což v profesionálním prostředí CS:GO lze pozorovat v rámci provedených změn ve hře a na ně vztaženými reakcemi profesionálních hráčů. K pochopení širšího kontextu je záhodno určit kontext, se kterým profesionální hráči do prostředí profesionálních zápasů v CS:GO vstupují.

4.1.1 Hráčské začátky a zkušenost s Counter-Strike

Jak je popsáno v teoretické části této práce, esport CS:GO je posledním vydáním herní série Counter-Strike. Organizované soutěžní hraní má Counter-Striku má mnohem hlubší tradici, než je posledních 6 let, co bylo CS:GO uvedeno na trh a mnoho profesionálních hráčů má zkušenost s herním zážitkem předcházejících dílů alespoň na amatérské úrovni. Z participantů tohoto výzkumu mají všichni hráčskou zkušenost se zásadními díly, kterými jsou Counter-Strike 1.6 a Counter-Strike: Source, což umožňuje porovnání nejen jejich přechodu z amatérského do profesionálního prostředí, ale také hlouběji okomentovat celistvý vývoj této série.

Hráči se ke starším dílům také vrací, i když je nehráli, když byly zrovna nejaktuálnějším dílem. „*Hraju CS:GO a hrál jsem i CSS a 1.6. Začal jsem na source, pak přešel na CS:GO a jedničky jsem hrál mezi tím.*“ [Dokey] I když má současně CS:GO silnější postavení na esportovém poli než předešlé díly, hráči mají stále v oblibě celou sérii jako takovou, přičemž mnoho z nich začínalo od prvních verzí „*Hrál jsem skoro všechno, už od Counter-Strike 1.5 jako malej, Counter-Strike 1.6 přišel chvilku potom, co jsem začal hrát. Pak jsem přešel na Counter-Strike:Source a teďka Góčko. 1.6 je srdcovka to je jasný. Občas se k ní ze srandy vrátím. Ale většinu času mi teďka zabírá to Góčko*“ [BoKia] Ve své době, měli Counter-Strike 1.6 i Counter-Strike Source své esportové profesionální hráčské základny

a jeden z nejúspěšnějších týmů na tomto poli, švédský Fnatic, udržoval aktivní tým v tomto sportu do roku 2012 [Liquipedia].

Hráči vnímají dominanci CS:GO na esportovém poli v rámci série se hráči vrací ke starším dílům a hraní vnímají jako oddechovou činnost a CS:GO „*Counter-Strike 1.5, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike:Source, Counter-Strike:Global Offensive... ale CS: GO je najďalej. Starší si občas zahrám iba pre srandu s kamošmi.*“ [Python] Lze vydedukovat, že CS:GO doposud není díl, který by nekompromisně přesvědčil hráče o svojí dokonalost, a když mu věnují většinu času, je patrné, že tím vyjadřují svůj *hlas*, kdy neopouští CS:GO úplně, ale pro některý z aspektů hry se mohou vrátit ke starším dílům. „*...na nejvyšší detaily je prostredí (CS:GO pozn. autora) až rušivé a trochu mi chybí jednoduchost předchozích dílů.*“ [BoKia]. BoKiovo sdělení nám uvádí grafické podmínky prostředí hry, které v CS:GO mohou svojí komplexností působit rušivě a ovlivňovat výkon hráčů.

Hraní Counter-Striku přitom zabírá značnou část času profesionálních hráčů, a to zejména tréninky a profesionální zápasy. Profesionální hráči vnímají turnaje a přípravu skrze trénování jako zábavu. Na otázku, kolik hodin u CS:GO stráví během týdne nad 30 hodin, což je poměrně značná část týdne. „*Hodně no, je to zábava. Hmm, takhle, (smích). Hraju denně několik hodin. Tak 35 za týden třeba.* (otázka: Se svým týmem každý den?) *No skoro by se dalo říct, že jo.*“ [Heat] „*Přibližně tak kolem 40? Tak dohromady během týdne, co u toho strávím.*“ [BoKia] „*Noo, tak přes 40*“ [Dokey] Je nutno dodat, že oddechové hraní profesionální hráči ve velké míře nepraktikují. Pokud hrají CS:GO jde zejména o trénink a přípravu na zápasy. Hrají zejména oficiální mapy, které jsou zrovna na rotacích turnajů a mohli se tak s týmem připravovat na konfrontaci druhého týmu v soutěžním prostředí „*oficiální! ktoré sú v aktuálnom map púle*“ [Python] a neoficiální hodnotí skrze profesionální optiku. „*Oblíbenoumapu asi vysloveně ne. Hraju hlavně ty které jsou v rotacích při trénincích. Některé mapy v operacích jsou dobré, ale jsou spíš pro zábavu než aby mohli být oficiální, bývají často nevyvážené.*“ [Okjazz] Vyváženost mapy je pro profesionální hru v CS:GO důležitá, jelikož jsou proti sobě postaveny dva týmy, a tým, který by začínal ve výhodnější pozici by mohl mít výhodu bez dokázání svých herních zdatností.

4.1.2 Hráčské pozadí mimo CS:GO

Hraní videoher také není jedinou aktivitou, kterou hráči CS:GO vykonávají. Mají běžný život jako většina lidí, který zahrnuje rodinu, práci nebo studium. V případech profesionálních hráčů, může pracovní potenciál přesahovat i mimo samotné hraní Counter-

Striku. „Když jsme pořádali turnaje v devadesátkách, tak jsem často nastavoval mapy v té základní konzoli ve hře. Učil jsem se zrovna programovat a příkazy pro server mi pomohly pochopit základy programování, které mě živí.“ [Trast] Trast se nyní živí IT a v této promluvě odkazuje na možnost nastavování Counter-Striku skrze příkazový řádek, který se využívá v programování. Tato praxe mu poté pomohla zlepšit své schopnosti i v jiných programovacích jazycích.

Participantů tohoto výzkumu se shodují, že CZ/SK scéna esportu v CS:GO není dostatečně velká, aby mohli být profesionálními hráči na plný čas. Neznamená to však, že esport by nemohlo být plnohodnotné živobytí. Ve světě je mnoho hráčů hrajících na profesionální úrovni na plný úvazek a podléhajících lukrativním profesionálním smlouvám. V turnaji WSG 2017 (male) byla celková odměna pro týmy na prvních příčkách 1 500 000 \$, z čehož si první Fnatic ukrojili 800 000 \$ [E-sport Earnings 2018] Hráči proto většinou mají na CZ/SK scéně ještě vedlejší činnost. Python je například ještě student „*ako profesionálnemu full time hráčovi nie, ale nakoľko ja osobne som ešte stále študent, mal by som s tým problém minimálne dokým nedoštudujem*“ [Python] nebo mají kromě profesionálního hráče další povolání, jak preferoval Heat „*Úplně seknout asi nic. Až přestanu hrát, chtěl bych i po skončení kariéry v tomhle prostředí zůstat, jako trenér třeba. Ale záleží taky na práci, tady se tím naplno uživit ještě nejde*“ [Heat] Hráči CS:GO přitom nehrají pouze různé verze Counter-Striku na amatérské úrovni, mají hráčské zkušenosti i z jiných her, než ta, ve které budují svoji profesionální kariéru. „*Různě, Kingdom Come je pecka, ale jsem spíše na akční a střílečky*
Dokud můžu hrát CS, tak u toho zůstanu“ [BoKia]

4.1.3 Týmová práce v CS:GO i mezi amatéry?

CS:GO je týmová hra a profesionální hráči vnímají potřebu kooperovat v týmu, aby dostáhli úspěchu, a to jak při profesionálních zápasech, tak při oddechovém hraní s přáteli, kteří nehrají CS:GO profesionálně. „*Samozrejme preferujem premade team, solo jedine rozstrielane... rozohra. No isto, v týme sme sehranejší viac sa na seba môžeme spoľahnúť. S kamarátmi sa mi hrá tiež dobre, ale je to o niečom inom*“ [Python] Při oddechovém hraní preferují předem vytvořený tým, se kterým po najití amatérského zápasu čekají v takzvaném lobby než jim hra najde podle herního hodnocení za uplynulé zápasy adekvátní tým. Některý ze sólo módů ve hře, jako je například Gun Game nebo Deathmatch mohou posloužit jako

krátké rozeštrnění. „Co hraju profesionálně, tak vždycky s teamem, dřív jsem taky radši měl sestavený premade.“ [Dokey] Profesionální hráči vnímají hru zejména jako týmovou, přičemž tuto rovinu přisuzují i amatérské úrovni. „*Na větších LAN turnajích jsme hráli v zaběhlých sestavách. Schopnost orientace na mapě a týmová souhra pak určila vítěze. Samozřejmě byly momenty, kdy nějaký hráč vypadl, nebo se hrálo tři proti třem, a to se týmy určili na místě, aby se vůbec hrálo*“ [Sony K]. Tahle pasáž odkazuje k preferenci předem domluvených týmů už v Counter-Strike 1.6. Ovšem kvůli, v té době, nedostatečném rozsahu komunity byly organizátoři schopní na místě přizpůsobit pravidla turnaje, aby si zahráli všichni. To již v současném esportu není tak jednoduché, kvůli naplnění předpokladů akce pro třetí stranu, kterou jsou například sponzoři.

4.1.4 Shrnutí 1. kategorie

Abychom pochopili kontext postojů profesionálních hráčů v prostředí profesionálních zápasů CS:GO je vhodné definovat jejich motivaci, proč do tohoto prostředí vstoupili a určit faktory, které na počátcích jejich herní kariéry hráli při vstupu roli. Při analýze pozadí profesionálních hráčů má účel hlubšího pochopení postojů a jejich vyjadřování v rámci *odchodu, hlasu a loajality*. Z rozhovorů vyplývá, že hlavním motorem hráčů se stát profesionálem v CS:GO pramení 1) ve vnímání Counter-Striku jako platformu skrze kterou se mohou něco naučit a zdokonalovat 2) možnost spojit zábavu s pracovní činností 3) Preference hrát, potažmo pracovat, v týmovém prostředí. Kromě motivace se do profesionální prostředí zapojit už mi v této kategorii začal krystalizovat podnět pro strategii *odchodu*, kdy odchozí hráči zmiňují omezující prvek třetích stran a přidávání nadbytečného obsahu přímo do hry. Esportové prostředí CS:GO jim umožňuje přeměnit jejich zálibu na profesní úkon, kdy jim profesionální prostředí nabízí vedlejší motivace ke zlepšení výkonů, oproti amatérskému hraní, kdy je hlavní motivací pokořit výzvy ve hře [Egliston 2015: 4]

4.2 Kategorie 2: Hráčské vnímání profesionálního prostředí

„*Potřebujeme týmy, který by se dostaly minimálně na příčky minorů (pozn. turnaje menší úrovně), určitě by to pomohlo celému esportu v Česku. CSku teda asi hlavně, ale určitě i dalším esportům. Ty možnosti tady jsou, týmy se snaží a dostáváme se na mnoho zahraničních turnajů. Konkurence je velká a je na nás abychom se ukázali.*“ [Heat]

Profesionální hraní není pouze o podávání konstantního výkonu a zlepšování svých dovedností, je to také o interakci se společenským prostředím, které esport tvoří. V tomto prostředí je mnoho aktérů, od profesionálních hráčů, přes ligové organizace po sponzory. Pro

pochopení kontextu jsem v rámci této práce, a konkrétně této kategorie, zkoumal vnímání profesionálních hráčů tohoto prostředí v rovinách, kterými jsou charakteristika profesionálního hráče, jejich motivace, vztah k jejich týmu a vnímání sponzorů, kteří zaopatřují průběh profesionálních událostí, jak finančně, tak materiálně.

4.2.1 Charakteristika profesionálního hráče

Profesionální hráči se od těch amatérských liší v mnoha aspektech, jako je například motivace k hraní, dedikace hře nebo přístup k hracímu stylu. Pro pochopení distinkce mezi amatérským a profesionálním hráčem v této práci je důležité pochopit charakteristiku profesionálních hráčů jejich vlastní optikou, abychom je mohli jako aktéry zasadit do celkového prostředí profesionálního CS:GO. „*Pracovitý, usilovný a súťaživý človek, ktory ide do každého zápasu na 100%, nevyhovára sa a neplače. Všetk vieš, hráči raguju Pro to nie je v profesionalnej súťaži miesto.*“ [Python] Hráč Python touto větou naráží předpokládané nasazení, které je v profesionální sféře standardem a odlišuje se tím od amatérského hraní. Předpoklad maximálního zapojení do hry se však nemusí setkat s pochopením u odchozích hráčů. „*Postupem času jsem začal zjišťovat, že nehraju pro zábavu, ale spíš ze setrvačnosti. Jak se začaly pořádat turnaje častěji, začal jsem se cítit pod tlakem*“ [Goke] Goke uvádí jeden z důsledků transformace, kdy s profesionalizací přichází přesný časový režim, který na hráče může vyvíjet tlak.

V prvním rozhovoru, který jsem provedl mi python nastínil hned několik aspektů, které by si podle něj měl hráč uchovávat. „*Smysl pro přesnost. Musí být trpělivý, klidný. Zkrátka vědět, co dělá.*“ [BoKia] BoKia jej doplňuje o preciznost a trpělivost. Heat v rozhovoru přidává další vlastnosti „*vytrvalý, soutěživý, týmový a určitě musí mít pevnou vůli.*“ [Heat] a s dalšími vlastnostmi se přidává Dokey „*Láska ke hře, týmový duch, trpělivost, taky bych řekl pečlivost.*“ [Dokey] „*Týmový hráč, který nejede na sebe, ale když je to nutné umí vzít zodpovědnost do svých rukou a dokáže si přiznat vlastní chybu.*“ [Okjazz] Nejvíce participanti zmiňují vlastnosti spjaté s *vytrvalostí*, jako je například pracovitost, píle. Dále je zmiňován klid a trpělivost, která by hráči měla být přirozená. Python také zmiňuje negativní aspekty charakteru, tedy nežádoucí vlastnosti upovídanost a „ubřečenost“, což bych v rámci této práce dohromady spojil pod pojem *efektivní*. Zároveň dle participantů musí být profesionální hráč ambiciózní a mít smysl pro soutěž, tedy vlastnit charakterový rys *soutěživosti*. A participanti také hojně zmiňují *týmovost*. Okjazz, ze zkušenosti týmového kapitána, ještě doplňuje nutnost být *zodpovědný*.

Efektivnost jsem pozoroval v několika případech, kdy se mi dostalo pouze jednoslovné odpovědi, například na otázku k oblíbeného update v CS:GO. „*M4A1 update a pridanie skinov*“ Používáš ji radši než m4a4? „*Samozrejme, presna a ticha*“ [Python] Nebo na otázku k oblíbené zbrani. „*AWP určitě*“ [Dokey] „*hmm AK-47*“ [BoKia] Výpovědi participantů stále profesionálně kativních, jsou těsně vázány přímo k výkonu hráče v kontextu dovednosti ve hře jak přibližuje atmosféru turnajů Dokey „*Ano baví, jsem rád, když jsme s týmem pohromadě a pak mě baví i to prostředí turnajů, kde jsou ostatní týmy a je cítit, že každý tam je pro výhru. Je to napínavé a vzrušující.*“ [Dokey]

4.2.2 Nároky na profesionální hraní

Podle Eglistona je motivace profesionálních hráčů, od té amatérské rozdíla, v možnosti vytyčení cílů mimo hru a [Egliston 2015] – v esportu jsou tyto cíle vymezeny profesionálním prostředím a může se jednat o finanční odměny za vyhrané turnaje, respekt u fanoušků nebo externality spjaté s profesionálním hraním. Taková externalita spjatá s profesionální hráčskou kariérou může být cestování. „*Každý turnaj je organizovaný v inom meste/štáte, vždy sa teším, keď sa nám podarí kvalifikovať sa na turnaj, ktorý je organizovaný v štáte, v ktorom som ešte nebol a myslím si, že cestovanie je súčasť 'povolania'. Najlepšie tímy sveta počas roka cestujú 1-2x za mesiac na turnaje v rôznych krajinách a niekedy aj na rozdielnych kontinentoch*“ [Python] Jak uvádí Python, hráči na světové úrovni cestují několikrát do měsíce, přičemž cestování může být jak motivací ve smyslu jedincovy záliby nebo být motivováno nutností cestovat za dosažením konkrétních výsledků. „*Cestování mě baví hodně a jsem rád, že jsme zvaní i na zápasy do ciziny. Nedávno jsme byli jsme třeba Rumunksu, a to bylo hodně zajímavý. Rád bych se s týmem kvalifikoval dál do světa. Víc po Evropě a jedním z našich dlouhodobých cílů je dostat se na minor... nebo kdyby se nám podařilo kvalifikovat na major do ameriky (smích) ale to je ještě daleko*“ [BoKia] Motivací k cestování může být také samotná účast na turnaji a zažívání atmosféry. „*Určitě mě baví víc cestovat, je to zážitek a přítomnost na turnajích si užívám, když se na jednom místě potkají hráči a fanoušci. To mě baví.*“ [Okjazz] Cestování může pro profesionální hráče sloužit jako motivace k lepším výsledkům a zlepšování dovedností z hlediska poznávání nových míst a také k dostání se na prestižnější turnaje, které se pořádají v různých zemích světa.

Další nárok kladený na hráče je soutěživost, tedy touha se neustále zlepšovat ve svých dovednostech a zlepšení dokázat poměřováním sil s týmy protivníka a kvalifikovat se do

prestižnějších soutěží, které esportové prostředí CS:GO nabízí. „Kvalifikovat sa na Major v CZ/SK zostave“ [Python] vymezuje Python svoji největší kariérní metu, a zároveň hodnotí svoji současnou formu takto: „Za relativně krátkou dobu sa nám podarilo presadit sa v medzinárodných vodách, kvalifikovat sa na minor ako jediný československý tým. Bohužiaľ výsledky v posledných mesiacoch išli smerom na dol, ale ja sa vždy pozerám len dopredu.“ [Python] Okjazz také vyjadruje touhu mířit co nejvýše, ale stejně jako Python přemýšlí o situaci kriticky „Vyhrát major cup je největší meta, ale to je ještě dlouhá cesta, pro kterou je třeba tvrdá dřina a je potřeba dostat se na minor nejdřív. Což je současný cíl“ Podobně vyjadřuje situaci BoKia, když mluvil o cestování „...a jedním z našich dlouhodobých cílů je dostat se na minor... nebo kdyby se nám podařilo kvalifikovat na major do Ameriky (smích) ale to je ještě daleko“ [BoKia] „Na Counter-Striku je krásná jeho jednoduchost, mapy jsou předem dané, předmětů ve hře je pár, bojují dvě strany proti sobě. Člověk do toho rychle skočí, a pak záleží, jak je schopný svoji hru vylepšit“ [Trast] Explicitně žádný z participantů sám od sebe nezmínil jako motivaci finanční odměnu, která by týmu připadla v případě dobrého umístění. Data k této motivaci by mohla chybět kvůli absenci konkrétní otázky v rozhovoru, a mohla by být dosbírána v rámci dalšího výzkumu, jelikož podle Eglistonu je finanční odměna právě jednou z možných externích motivací [Egliston 2015]

4.2.3 Hráči a jejich tým

Profesionální hráči jsou v CS:GO „pouze“ jednou skupinou aktérů, jak uvádí Taylor, v esportovém prostředí jsou kromě profesionálních hráčů také aktéři, kteří tvoří komplexní institucionalizovanou společenskou síť, přičemž se jmenovitě jedná o organizátory turnajů, mediální zástupce, hráče, rozhodčí, trenéry, sponzory a fanoušky. [Taylor 2012: 17] Pro pochopení vnitřního kontextu jsem se hráčů nepřímo ptal na přítomnost těchto aktérů, abych mohl analyzovat jejich povědomí o společenských vazbách v esportu. Z rozhovorů vyplynula, jako jedna z charakteristických vlastností ráče, kdy je z rozhovorů také patrné, že hráči mají ke svému týmu velmi blízko a pokud jde o společnou motivaci, hovoří o celém týmu, nikoli o sobě jako o jednotlivci. „Ted' jsem spokojený. Tým nám funguje dobře, vyhráváme nebo se dostáváme na přední příčky, i když i druhé místo pro nás je teda vždycky trochu zklamání, chceme dosáhnout co nejdále.“ [Heath] „Už jsem v tom nějakou dobu a zažil jsem i krušnější chvíle. Myslím si, že teďka jsme na dobré vlně, v mém týmu to šlape, máme společný cíl se dostat co nejdále a věřím, že se nám to podaří“ [BoKia] „Snažíme se co to jde, pravidelně trénujeme. V týmu nám to funguje, se spoluhráči jsme sehraní. Posouváme se dál a to je důležité.“ [Okjazz] Participanti kromě hodnocení své kariéry, také vyjadřují motivaci dostat

se na další příčku a setrvat v dobrém výkonu. Python vyjadřuje kritiku k chování některých profesionálních hráčů „*Neochota spoluhráčov trénovať a snažiť sa dostať vyššie.*“ [Python]

Hráči, odchozí z profesionální scény, hovoří o týmu spíše jako o množině známých. „Na jednom turnaji se nám stalo, že těsně předtím dva spoluhráči odpadli, kvůli svým záležitostem. Ve zmatku jsme řešili, jak někoho narychlo sehnat, což se nám nepodařilo a byli jsme vyloučeni. Stejně bychom, ale nepředvedli dobrý výkon“ [Sony K] Tady si povšimněme ospravedlnění neúspěchu, kvůli neúplnému týmovému složení. „*Na hrách je nejlepší, je hrát s někým. Nějaké příběhové RPG si taky zahraju, ale sejít se s ostatníma a upustit od světa venku dohromady je parádní pocit*“ [Goku] Goku tady naráží na důležitost setkávacího aspektu u videoher, pokud nejde zrovna o hru, která spjata například se silným příběhem. „*Byly jsme jedna velká parta. Ti co hráli turnaje většinou i připravovali a nastavovali na místě*“ [Trast] Oproti dosavadním profesionálním hráčům, vnímají odchozí hráči z profesionální scény tým především jako skupinu jedinců, se kterou mohou sdílet stejný zájem.

4.2.4 Jak hráči vnímají sponzory

V esportech je patrná aktivita sponzorských subjektů, které na hráčských událostech prezentují svoje produkty formou reklamy a za možnost přítomnosti své značky v tomto prostředí nabízí různé formy podpory esportového prostředí. V CS:GO je přítomen fenomén herních skinů, díky kterým mohou hráči více personalizovat svůj herní arzenál. Skiny je možné primárně získat z herního předmětu, který hráči sbírají během zápasů a otevírají je pomocí klíčů, jež lze koupit za reálné peníze. Skiny lze dále prodat na herní burze. A v CS:GO se objevil také fenomén loterií, kde hráč za reálné peníze může zkusit štěstí při losování herních předmětů. „*Nepoužívam ani nepraktizujem podobné stránky, ale chápem, že sú práve teraz obrovskou súčasťou aj competitive scény, nakoľko malé turnaje smerované na začínajúce tímy sú väčšinou financované práve z takýchto stránok.*“ [Python] Tato promluva Pythona byla klíčová k identifikaci těchto loterií, nejen jako poskytovatelů skinů, ale také jako aktivní aktéry na poli sponzoringu. Motivace loterií sponzorovat profesionální události je pravděpodobně propagovat svoje logo a nalákat účastníky události ke koupi jejich produktu. Ke dalšímu výzkumu z hlediska role loterií v CS:GO by bylo vhodné oslovit s výzkumným rozhovorem přímo zaměstnance této organizace.

Na turnajích je také častá přítomnost značek produkující energetické nápoje. „*Jo, na offline eventech jsou pro hráče zajištěny s občerstvením v rámci sponzoringu turnaje. Online si dám před zápasem. Jinak mimo hraní je moc často nepiju.*“ [Okjazz] „*Jasně, většinou bývají na místě od pořadatelů, je to fajn vzpruha. Dám si rád i normálně, když se potřebuju nastartovat.*“ [Heat] Při rozhovoru s Okjazzem jsem po konkretizaci otázky přítomnosti sponzoringu energetických nápojů zjistil, že zájem propagovat produkt na turnajích také vnímá. „*Samozřejmě, že vnímám, jo je to součást turnajů. Kde je poptávka, je i nabídka a naopak.*“ [Okjazz]

Sponzoring je na esportové úrovni významný, také ze strany výrobců počítačů, kdy firmy zaměřené na produkci herních sestav a jejich komponentů dodávají zařízení na místa konání turnajů „*No doma mám svojí sestavu na které hraju online a když cestuju na turnaj, tak tam jsou počítače připraveny od pořadatelů. Zas takový rozdíl to není, doma hraju na nastavení, jaké je venku na turnajích. A hlavně nemusím pak nic tahat s sebou*“ [Heat] Počítače jsou nezbytná technika, která je nutná pro provozování esportu. Profesionální turnaje se přitom odehrávají ve dvou rovinách *online* a *offline*. Při online zápasech hráči hrají na svých vlastních počítačových sestavách případně na sestavách vlastněných týmem. Při offline (také nazývané LAN) turnajích jsou sestavy připraveny organizátory ve spojení se sponzory. „*Na LAN eventech máš většinou standardní sestavu. Ne vždycky úplně stejnou, ale výkonnostně stejnou a doma si vytvořím podobné podmínky, když jdu online*“ [Okjazz] Hráči také projevují vlastní preference, co se sponzorů a jejich produktů týká. „*Razer je specificky zameraný na periférie - myš, klávesnica podložka, Radeon je výrobca grafických kariet pod značkou AMD - hardware komponenty. Dve rozdielne veci. Čo sa týka hráčskych periférií je to ZOWIE...myš, bungee, HYPERX...slúchadlá, klávesnica a SteelSeries podložka*“ [Python] Ač mají hráči svoje vlastní preference ohledně počítačové sestavy, v rámci turnajů přivítají připravené prostředí, jelikož jim odpadne starost s převozem jejich zařízení.

Zapojení sponzorů může ovšem kromě podpory turnaje přenést také tlak na hráče, o čemž vypovídá Goke „*První dvě-tři sezóny v Source byly super, už jsme měli domluvené partnery, kteří nám dodávali vybavení. Zároveň se začaly zlepšovat odměny na turnajích, to mělo ale také vliv na očekávání od týmu. Najednou bylo všude strašně konkurence*“ [Goke] Participant zmiňuje zvýšení náročnosti na herní výkon v souvislosti se zapojením třetích stran. Zejména co se týká odměn. „*Jsem rád, že se u nás esport začíná dostávat víc do popředí. Vzájemná spolupráce různých odvětví tomu hodně napomáhá. Co esport v česku potřebuje teďka je*

vytvoření infrastruktury, která se může dál rozvíjet. Média, počítačové firmy, jiní sponzoři, ti tomu mohou hodně pomoci. [Sony K] Z výpovědi bývalých profesionálních hráčů vyplývá, že účast sponzorů jednak napomáhá vývoji esportu z hlediska viditelnosti, či zajišťováním potřeb pro pořádání turnajů. Na druhou stranu se jejich vstup projevuje také na posilování konkurenčního prostředí.

4.2.5 Shrnutí 2. kategorie

Participantů na výzkumném rozhovoru uvedli, čtyři klíčové vlastnosti charakteristiky profesionálního hráče, kterými jsou vytrvalost, efektivnost, soutěživost a týmovost. Motivace profesionálního hráče, oproti amatérskému, je podle Eglistona určena navíc externě mimo rámec samotné hry [Egliston 2015] Přičemž se může jednat o finanční odměnu, zlepšení dovednosti a její uplatnění v soutěži nebo jiná externalita, kterou může představovat cestování na turnaje. Profesionální hráči mají týmového ducha a pro jejich profesionální kariéru je důležité, aby tým dobře fungoval, a jako celek byl motivovaný k úspěchu. Významným aktérem jsou sponzoři, kteří zajišťují jednak poskytují techniku nutnou pro chod zázemí konání turnajů a soutěžení v CS:GO – i jiných esportech. Dále je v prostředí CS:GO viditelná přítomnost značek energetických nápojů, které poskytují své produkty na události jako občerstvení. Sponzorským aktérem specifickým pro CS:GO jsou herní loterie, které nabízejí kosmetické doplňky a jsou přítomné na turnajích jako oficiální sponzoři. Příchod sponzorů má značný vliv na rozvíjení esportové komunity, a to i v případě Counter-Strike. Kromě zajištění infrastruktury ke konání esportu spolu se sponzory přichází kladení nároků, jako je například výkon hráčů a jasná organizace. Zvýšené nároky pak odlišují profesionální sféru od té amatérské, jelikož profesionální hráči jsou prostředím nuceni podávat dobré výsledky kvůli konkurenčnímu prostředí.

4.3. Kategorie 3: Reflexe herní komunity

„Jsem rád, že jsou mapy upravovány podle požadavků komunity. Někdy se na mapě najde kreativní řešení taktiky, což není nutně špatně, ale u některých kousků to je moc přehnané a mohlo by dát obrovskou výhodu jedné straně.“ [Okjaaz]

Virtuální herní prostředí poskytuje hráčům prostor, kde mohou soutěžit, a přispívat tak rozvoji této sféry spolu s týmovými organizacemi, pořadateli, mediálními partnery a sponzory. Profesionální hráči nejsou denně vystaveni pouze konkurenčnímu prostředí, ale také neustálému vývoji, ve kterém demonstrují své profesionální dovednosti. Na redefinování,

transformaci a udržování má jako vývojář CS:GO hlavní slovo vývojářská společnost Valve, která stojí za celou sérií Counter-Strike. Profesionální hráči musí reagovat na neustálé změny v herním prostředí.

4.3.1 Udržování férové soutěže

Cheaty a hacky jsou zakázané programy, které poskytují výhodu hráči nad rámec herních mechanik, v analogii s moderním sportem by je bylo možné přirovnat k doping. Jedním z nástrojů pro eliminaci neférové soutěže je software VAC, který během hry scanuje zařízení hráčů a hledá nepovolené programy, které poskytnou hráči výhodu nad ostatními mimo mechanismy CS:GO. Příkladem takového podvodného programu je například Wall Hack. Participantů vidí VAC jako dobrou prevenci, nicméně podle nich není dokonalý. „*VAC je takový základní anti-hack systém. Detekuje cheatersy, kteří buď podvádí příliš okatě a když to řeknu takhle, neumí ani podvádět. Je to smutné, ale je to denní chleba. Jsem rád, že je podvádění zamezováno čím dál víc, i když hackeři pořád hledají nové cestičky a bylo by naivní si myslet, že to zmizí úplně*“ [Bokia] „*Podľa môjho názoru je tu VAC na to aby detekoval hackerov, ktorý raz podvádžajú očividne a nepokúšajú sa skryť svoje cheaty, po druhé používajú voľne šíriteľné cheaty (zadarmo), po tretie aj keď nie je dokonalý a nezachytí každý cheat, fakt, že funguje odradí veľké množstvo cheaterov. Prirovnal by som to k psychologickému faktoru ako výstražná tabuľa typu: objekt je monitorovaný kamerovým systémom, ktorý ani nemusí existovať.*“ [Python] Heat komentuje rozsáhlé mazání herních účtů z důvodu používání zakázaných programů „*Je dobře, že za podvádění jsou účty rovnou bannuty. Každý přece musí hrát se svými schopnostmi a být schopen se posouvat dál sám.*“ Participantů z hlediska potírání podvodníků v CS:GO projevují souhlas s potrestáním podvodníků a podpoření tak myšlenky fair-play, ale vyjadřují zároveň obavy, že pouze toto opatření nestačí.

Férovou soutěž v rámci CS:GO napomáhá udržovat také hráčský program Overwatch, který umožňuje hráčům s určitou zkušeností odvozenou ze statistik za jejich odehrané zápasy, dělat zpětnou kontrolu hráčů, kteří byli během zápasu nahlášeni jako podezřelí ze zakázané aktivity. „*Je to komplikované, a ne každý má s těma podmínkami na vstup má zkušenost na to poznat cheatera, když to není někdo, kdo se ani nepokouší to zamaskovat*“ [Dokey] „*Đalšia super vec, ktorá sa stále vyvíja a je určená na tých najviac obvious podvádňikov, ktorý neskrývajú cheaty. Rýchlo a účinne dokáže odchytiť takýchto hráčov. Veľká nevýhoda je v*

tom, že 'súdiť' môžu aj hráči, ktorý nemajú vysokú schopnosť hrať hru na vyššej úrovni a preto ak subjekt nie je na 100% cheater, tak sa môžu ľahko zmýliť.“ [Python] Dokey a Python vyjadrujú pochyby o tomto systéme, i keď plní svoji základní funkci, reagujú na problém detekování neférového chování z hlediska dostatečné kompetence hráčů, kteří provádí verdikt v systému overwatch. *Je to problém, protože se pořád přichází na nové způsoby jak zakázané programy schovávat, ale dneska se s tím daří bojovat celkem úspěšně.*“ [Okjaaz] Okjaaz se přidává se zamyšlením, kdy podvodníci jeví neustálé úsilí kazit vyrovnané podmínky ostatním hráčům. Ačkoli je v CS:GO viditelná snaha prosazovat fair-play, pořád se nachází jedinci, kteří jsou ochotni narušovat průběh zápasů nesportovním chováním v podobě podvodu.

Podvodné chování přímo na turnajích se vyskytovalo již od prvních verzí turnajů, přičemž při online turnajích měli organizátoři mnohem horší podmínky toto chování postihovat než na offline turnajích. *„Scriptování (pozn. upravování zdrojového kódu hry) tady bylo vždycky, a vždycky se najde někdo, kdo nebude ctít pravidla a naruší hru ostatním. Nová opatření přináší pouze novou výzvu pro hackery, jak jej obejít“* [Trast] Trast popisuje nekončící koloběh boje s podvodníky *„Na offlinu si dřív nikdo netroufl přinést na flashce wallhack. Každý by to viděl na jeho obrazovce, a pak bychom ho vyprovodili ven. Dneska už to je složitější, kalibrační software může být nainstalovaný přímo v herní myši.“* [Sony K] Tato promluva poukazuje na dřívější spjatost komunity, kde při podvodu hrozili vyloučení z ní, což při dnešním počtu hráčů CS:GO nemusí být dostatečné varování. Sony zároveň poukazuje na nová rizika zaručující férovou hru. *„Jestli chce někdo pro zábavu vidět přes zed' a vidět svoje protihráče, at' si pro zábavu hraje na komunitních serverech, tam se dá vyblbnout na různých věcech. Ale v zápasu, kde o něco jde? Na tebe jednou přijdou a končíš úplně“* [Goke] Všichni hráči poukazují na problém podvodného chování a zdánlivě nekonečný boj s ním. Narušování férové soutěže deformuje smysl esportu.

4.3.2 Postoj k možnému ukončení kariéry

Z hlediska zaměření této práce, která je vymezena v pracovním rámci pojmů *hlasu* a *loajality* podle Hirschmanovy teorie Exit, Voice and Loyalty [Hirschman 1970] kdy je podle definování výzkumného zaměření vhodné mít participanty buď loajální nebo vyjadřující hlas, tedy aktivní profesionální hráče k datu seprání této práce, jsem hráčům položil explicitní otázku k důvodu jejich odchodu z prostředí profesionálního CS:GO, abych mohl sledovat soudržnost jejich odpovědí. *„Neochota spoluhráčov trénovať a snažiť sa dostať vyššie“* [Python] Python jako motivaci k odchodu uvádí neochotu spoluhráčů se aktivně podílet na

rozvoji týmu, což by bylo v rozporu s charakteristickými vlastnostmi soutěživosti a týmovosti profesionálních hráčů. S vůlí dále profesionálně hrát si tak našel jiný tým „*Nenapadá mě nic, co by mě donutilo nechat CS:GO nadobro. Baví mě hrát, je to vzrušující prostředí, když se snažíš můžeš být úspěšný. Fakt nic v tuhle chvíli*“ [BoKia] BoKia je v tuhle chvíli spokojený se současným statutem, které CS:GO má. „*Úplně seknout asi nic. Až přestanu hrát, chtěl bych i po skončení kariéry v tomhle prostředí zůstat, jako trenér třeba. Ale záleží taky na práci, tady se tím naplno uživit ještě nejde.*“ [Heat] Heat vidí další působení v CS:GO i po jeho hráčské kariéře, ale cítí omezení ze strany velikosti tohoto esportu na CZ/SK scéně. „*Asi kdyby vyšlo nové pokračování? Asi mi záleží, jak by bylo postavené a hlavně, jestli by do toho šel můj tým.*“ [Dokey] Dokey přiznává možnost opuštění CS:GO, ale tu zdůvodňuje vydáním navazujícího dílu, přičemž by pořád zůstal u série Counter-Strike. „*Kdyby někdo v mém prostředí dělal tajně něco proti CS:GO, třeba to cheatování by mne hrozně zklamalo.*“ [Okjaaz] Okjaaz vidí problém v pokračování v profesionální hráčské kariéře, kdyby někdo z jeho okolí narušil fair-play duch prostředí CS:GO. „*Přišli nové, jiné příležitosti. Dostal jsem nabídku na místo v jedné počítačové společnosti. V tu chvíli mne ani nenapadlo, že tím skončím s profesionálním hraním, ale pak jsem přestával mít čas na pravidelné hraní a rozhod jsem se toho nechat... hodně času teďka trávím s rodinou*“ [Trast] Trast přestal s profesionální kariérou kvůli lepší pracovní příležitosti, volný čas také začal poté věnovat zejména rodině. „*Když přišlo CS:GO byl to velkej boom, začalo přicházet hodně nových hráčů a po těch odehraných letech jsem už neměl náladu dál soutěžit ve hře ani o místo v týmu. Svoje jsem si splnil a chtěl jsem se dál angažovat ve videohrách i jiným způsobem*“ [Sony K] Sonyho odradila rostoucí týmová konkurence, která ho po odehraných letech unavovala. „*Cítil jsem, jak se z toho vytrácí ta zábava, radši se sejdu v klidu s přáteli a u hraní si odreaguju. připomenu si staré časy... viděl jsem ten elán u nových spoluhráčů a necítil jsem to stejně*“ [Goke] Gokeho po dlouhé kariéře přestalo bavit samotné soutěžení, přičemž už nechtěl držet tempo udávané týmem.

4.3.3 Shrnutí 3. kategorie

Hráči zaujímají jednotný postoj k férové hře, kdy odsuzují jakékoli podvodné chování. Udržování ducha fair-play vidí jako těžký úkol i do budoucna, jelikož s novými opatřeními se také objevují nové metody, jak porušovat pravidla. Spíše, než by podvody měly hráče motivovat k odchodu, jsou pro jejich postihování. Participantů na jednu stranu podporují opatření, která jsou zavedena, ale zároveň kriticky hodnotí jejich nedostatky. Aktivní

profesionální hráči, si většinou nedokáží představit situaci, která by je donutila se vzdát profesní kariéry esportovce. S výjimkou Pythona, který částečně zvolil strategii odchodu, a to v rámci týmu, který nepředváděl výkon, podle jeho představy. Situaci však vyřešil přestupem do jiného týmu. Participanti zastupující bývalé profesionální hráče se vyznačují zejména tím, že Counter-Strike hrají již od jeho brzkých verzí. K odchodu je kromě vedlejších okolností - jako nabídka jiné, pro ně zajímavější práce nebo chuť trávit raději čas s rodinou – motivovala také rostoucí konkurence jak na celé scéně, tak uvnitř týmů.

5 Závěr

Hlavním cílem této práce bylo zjistit postoj hráčů k profesionalizaci CS:GO, konkrétně pak aktivních profesionálních hráčů, působících na Česko-Slovenské esportové scéně. V teoretické části jsem popsal esport z hlediska profesionalizace, vymezil konkrétní případ CS:GO, uvedl jej do kontextu profesionalizace a popsal jeho aktéry se zaměřením na hráčské prostředí. Dále jsem pak čtenáře uvedl do kontextu postoje profesionálních hráčů na profesionalizaci esportu z hlediska Hirschmanovy teorie odchod, hlas a loajalita. Předpokladem je, že profesionalizace esportu nutí hráče ke zvolení určité strategie – což se mi potvrdilo - a cílem bylo zjistit příčiny jejich rozhodování.

Zjištění této práce vede ke konkrétním podnětům, které hráče vedly ke zvolení jedné z Hirschmanových strategií. Hráči, kteří zvolili strategii *odchodu* tak činili zejména ze dvou

důvodů. Prvním je spjatá s jejich očekáváním života, kdy odešli na jiné pozice a mohli se tak seberealizovat v jiném prostředí, což může být spjato s jejich dlouholetou aktivitou. Druhý je spjatý s aspekty sportizace, tedy zvyšujícími se nároky na herní výkony v konkurenčním prostředí, zvyšujícímu se přímo úměrně vstupováním sponzorů a zájmem médií.

Participantí volící strategii *hlasu* jsou nespokojení s mírou požadovaného výkonu, přičemž přichází se dvěma možnými přístupy tohoto pojetí. Pokud je hráč dostatečně odhodlaný rozvíjet svoji esportovou kariéru, může zvolit přestup to jiného týmu, který mu poskytne dostatečné prostředí k rozvoji. Pokud naopak výše nároků přijde profesionálnímu hráči přehnaná, může svoji nespokojenost projevit založením vlastní iniciativy na gamingovém a esportovém poli

Hráči, kteří volí *loajální* přístup mají společný jmenovatel soutěživost. Chtějí se neustále zlepšovat ve svých dovednostech a jsou plně soustředěni. K tomu využívají většinu svého času. Profesionální přístup berou jako standard pro udržení se v konkurenčním prostředí a vysoké nároky kladou i na své spoluhráče. Prostředí profesionalizovaného CS:GO si užívají, jak ve smyslu samotné soutěže, tak s okolními faktory, jako je vliv sponzorů, cestování na zápasy a zájem fanouškovské základny.

Je zřejmé, že profesionalizace esportu staví hráče před rozhodnutí, jakou strategii při této transformaci - která navyšuje konkurenci, přináší očekávání od fanoušků a je časově náročná - zachovají. Na příkladu hráčů CS:GO jsem v rámci Hirschmanovy teorie odchodu, hlasu a loajality identifikoval jako hlavní příčinu pro zvolení konkrétní strategie tlak, který profesionalizace přináší. Odchozí nejsou pro svoji kariéru ochotni dále tlak snášet, hráči vyjadřující nesouhlas mají buď větší očekávání nebo se s mírou profesionální zátěže nesouhlasí. Loajální hráči si profesionalizované prostředí užívají a podporují jeho rozvoj, ve smyslu zvyšujících se nároků. Nabízí se otázka, jaké mají zvolené strategie zpětný vliv na budování esportového prostředí, to je však předmětem pro další výzkum.

6 Použitá literatura

BECK, U., C. Lau. 2005. „Second Modernity as a Research Agenda: Theoretical and Empirical Explorations in the “Meta-change” of Modern Society”“. [online]. Pp. 525-557. *The British journal of sociology*. 56 (4). London: School of economic and political science [cit. 2. 10. 2017] Dostupné z: <https://www.wiley.com/en-us/The+British+Journal+of+Sociology-p-9780JRNL58210>

BRYMAN, A. 2008. *Social Research Methods. 3rd ed.* New York: Oxford University Press.

CORBIN, J., A. Strauss, A. L. Strauss, 2014. *Basics of qualitative research*. [online] Sage [cit. 10.4. 2018], Dostupné z:

<https://books.google.cz/books?hl=cs&lr=&id=Dc45DQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=CORBIN,+J.,+A.+Strauss,+%26+A.+L.+Strauss,+2014,++Basics+of+qualitative+research&ots=>

M2HKXRnVsm&sig=oZ0ooWuESDPH8k-
FGqfl_GxFDOA&redir_esc=y#v=onpage&q&f=false

EGLINGTON, B. 2015. „Playing Across Media: Exploring Transtextuality in Competitive Games and eSports.“ [online] DiGRA Conference. [cit. 17.7. 2018] Dostupné z: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/122_Egliston_Playing-Across-Media.pdf

KAFAI, Y. B., C. Heeter, J. Denner, J. Y. Sun, 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. [online] Cambridge: The MIT Press. [cit. 11.7. 2018] Dostupné z: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1468058>

KIERNAN, A. 2017. Exit, voice and loyalty: the dislocation of football fan communities, *Soccer & Society*, Pp.18:7, 880-895, DOI: 10.1080/14660970.2015.1067795
<https://doi.org/10.1080/14660970.2015.1067795>

KLVAŇA, T. 2004. „*New Europe's Civil Society, Democracy, and the Media Thirteen Years After: The Story of the Czech Republic*.“ [online] Cambridge: The Harvard International Journal of Press/Politics 9 (3): 40-55. [cit. 17.7. 2018] Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1081180X04266505>

GRYGAR, J. 2015. „Kurz Kvalitativní metodologie.“ Přednáška kekurzu kvalitativní metodologie 5.10.2015.

HENDL, J. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál.

HIRSCHMAN, A. 1970. *Exit, Voice, and Loyalty: Responses to Decline in Firms, Organizations, and States*. Cambridge: Harvard University Press

HUTCHINS, B. 2008. „Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games.“ [online] *New Media and Society* 851 - 869 London: SAGE publications [cit. 23. 10. 2017] Dostupné z: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.857.467&rep=rep1&type=pdf>

CHISHOLM, E. P. *Howden-Chapman, G. Fougere*. 2017 „Renting in New Zealand: perspectives from tenant advocates.“ [online] Kōtuitui: New Zealand Journal of Social

Sciences [Online] 12:1, pages 95-110. [cit. 20. 7. 2018] Dostupné z:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1177083X.2016.1272471>

LARSON, M. L. 1979. „The Rise of Professionalism“ [online]
A Sociological Analysis 178-208 [cit. 5.10. 2017] Dostupné z:
<https://books.google.cz/books?id=N4Ik8Xsrjx0C&pg=PA294&dq=professionalization+vollmer&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwi58OHk5qvcAhUL2qQKHSjcCJkQ6AEIKDAA#v=onepage&q=content&f=false>

RAMBUSCH, J. 2007: *Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike* [online]. [cit. 20.5. 2017] Dostupné z:
<http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/021.pdf>

RUSBULT, C. E., I. M. Zembrodt, L. K. Gunn, 1982. „Exit, voice, loyalty, and neglect: Responses to dissatisfaction in romantic involvements“. [online] Pp. 1230–1242. 43. *Journal of Personality and Social Psychology*. [cit. 6.5. 2018] Dostupné z:
http://sreview.soc.cas.cz/uploads/file_service/b93c01a31f8da94aff10fbe549818e0c/cs/Citacni_zasady.pdf

RUSBULT, C. E., D. Farrell. 1983. A longitudinal test of the investment model: The impact on job satisfaction, job commitment, and turnover of variations in rewards, costs, alternatives, and investments. [online] Pp. 429–438. *Journal of Applied Psychology*. 68. [cit. 6.5. 2018] dostupné z:
https://commonweb.unifr.ch/artsdean/pub/gestens/f/as/files/4660/13231_100008.pdf

SEDLÁKOVÁ, K. Cesta za uznáním: Důvody k migraci do Německa u budoucích absolventů pražských lékařských fakult Univerzity Karlovy. Praha, 2015 128 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Karel Čada, Ph.D.

ŠEVCŮ, Martina. Občanské postoje a participace žáků v České republice. Praha, 2011. 120 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce PhDr. Ing. Petr Soukup.

SYNDER, J. 2003. „Counter Strike Culture“ [online] *Interface: The Journal of Education, Community and Values* [cit. 23. 6. 2018] Dostupné z:
<http://commons.pacificu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1061&context=inter03>

TAYLOR T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.

WITKOWSKI, E. 2012. „On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games.“ [online] *Games and Culture*, 7(5), 349-374. [cit. 26. 7. 2018] Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412012454222>

WITHEY, M. J., W. H. Cooper. 1989. „Predicting exit, voice, loyalty, and neglect.[online] *Administrative Sciences Quarterly*“. 34. 521–539. [cit. 10.6. 2018] dostupné z

WOOD R. T., R. Gupta, J. L. Derevensky, M. Griffiths. 2004. „Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors“. [online] *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77-100. [cit. 10.6. 2018] Dostupné z: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J029v14n01_05

Internetové odkazy:

Online Dictionary: „*e-sport*“. 2017 [online] Dostupné z: <http://dictionary.reference.com/browse/esports>

Esport Earnings 2018 [online],Dostupné z: <https://www.esportsearnings.com/tournaments/27168-wesg-2017-csgo-male>

Liquipedia 2018 [online] Dostupné z: Liquipedia <https://liquipedia.net/counterstrike/Fnatic>

STEAM Charts 2018 [online] Dostupné z:<http://steamcharts.com/app/730>

STEAM Community Guide 2018 [online],Dostupné z: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=312582297>

ELO. 2017. [online] Dostupné z: http://www.juniorbb.iprofil.cz/ELO_CZ.pdf