

Obsah

Předmluva	11
1 Esport	13
1.1 Co je to esport	13
1.2 Esport vs. sport	14
1.3 Stručná historie esportu	16
1.4 Současný zájem o esport	17
1.5 Esport v České republice	19
2 Esportové hry	21
2.1 Týmové FPS (Counter-Strike 2, Valorant)	21
2.2 MOBA (Dota 2, League of Legends)	24
2.3 Battle Royal (Fortnite, Apex Legends)	26
2.4 Závodní hry (Trackmania, iRacing, F1)	27
2.5 Sportovní hry (FIFA, NHL)	29
3 Kariéra hráče	31
3.1 Motivace k profesionálnímu hraní	33
3.1.1 Výkonová motivace	34
3.2 Náročné situace v kariéře hráče	36
4 Práce psychologa v esportu	43
5 Psychologický profil hráče	47
5.1 Osobnost	47
5.2 Kognitivní schopnosti	48
5.3 Psychologický profil českých a slovenských hráčů	49
6 Výkonové kompetence v esportu	51
7 Model výkonu v esportu	55
8 Práce s týmem	59
8.1 Jak pracovat s týmem	62
8.1.1 Postupy	63

9	Zvládání stresu	67
9.1	Jak pracovat s týmem	72
9.1.1	Postupy	73
10	Kontrola emocí	77
10.1	Jak pracovat s týmem	80
10.1.1	Postupy	81
11	Efektivní komunikace	85
11.1	Jak pracovat s týmem	86
11.1.1	Postupy	88
12	Vyrovnaný životní styl	91
12.1	Jak pracovat s týmem	95
12.1.1	Postupy	95
13	Disciplína	99
13.1	Jak pracovat s týmem	103
13.1.1	Postupy	104
14	Realizovaný výzkum	107
14.1	Design výzkumu	108
14.2	Výzkumný soubor	109
14.2.1	Výzkumná skupina – progameři	109
14.2.2	Komparační skupina	111
14.3	Metody	112
14.3.1	Dotazník vlastní konstrukce	112
14.3.2	Rozhovor	113
14.3.3	Psychodiagnostické metody	114
14.4	Etická hlediska výzkumu	124
14.5	Zpracování dat	125
14.5.1	Kvalitativní data	125
14.5.2	Kvantitativní data	125
	Shrnutí	127
	Summary	129

Poděkování	131
Literatura	133
Seznam zkratek	145
Rejstřík	147
O autorovi	151

„DO OR DO NOT,
THERE IS NO TRY“
(Master Yoda, 3 ABY)