

Univerzita Karlova  
Fakulta humanitních studií



## **League of Legends jako kulturní systém**

*Bakalářská práce*

Matouš Marvan

Vedoucí práce: Mgr. Martin Heřmanský, Ph.D.

Praha 2020

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne: 6.8.2020

Podpis autora: .....

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu mé práce Mgr. Martinu Heřmanskému, Ph.D. za věcné a otevřené konzultace a dobře mířené rady v průběhu celého jejího vzniku.

Současně bych rád poděkoval své přítelkyni a rodičům za skvělé zázemí a podporu v období studia.



## **Obsah**

<b>Úvod.....</b>	<b>5</b>
<b>1. Teoretické zakotvení výzkumu.....</b>	<b>7</b>
1.1. Co to je League of Legends.....	7
1.2. Roviny výzkumu.....	7
1.3. Kulturní systém.....	9
<b>2. Metodologie a reflexe výzkumu.....</b>	<b>10</b>
2.1. Cíl a výzkumné otázky.....	10
2.2. Výzkumné metody.....	10
2.2.1. Virtuální etnografie.....	10
2.2.2. Autoetnografie.....	11
2.3. Zdroje dat.....	11
2.4. Analytické postupy.....	13
2.5. Etické otázky.....	14
2.6. Problém překladu.....	15
<b>3. Meta – exkurz do konceptu prostupujícím kulturním systémem LoL.....</b>	<b>16</b>
<b>4. Blackbox.....</b>	<b>18</b>
4.1. Prostor Summoner's Riftu.....	18
4.2. Herní rozhraní.....	23
4.3. Herní lobby.....	25
4.3.1. Alternativní herní módy.....	26
4.3.2. Vyhledávání zápasu.....	28
4.3.3. Pick&Ban fáze.....	29
4.3.4. Po ukončení zápasu.....	30
<b>5. Na obrazovce.....</b>	<b>32</b>
5.1. Role hráčů.....	32
5.1.1. Formální role.....	32
5.1.2. Neformální role.....	37
5.2. Normy a sankce jako prostředek disciplinace hráčů.....	41
5.2.1. Dohled.....	42
5.2.2. Normy.....	43
5.2.3. Sankce.....	49

5.3. Komunikace.....	50
<b>6. Před obrazovkou.....</b>	<b>53</b>
6.1. Fyzický výkon.....	53
6.1.1. Platforma.....	53
6.1.2. Fyzický výkon hráče.....	54
6.2. Herní znalosti.....	55
6.3. League of Legends jako esportový titul.....	58
<b>7. Závěr aneb Jak rozumím LoLku.....</b>	<b>60</b>
<b>8. Seznam literatury.....</b>	<b>62</b>
8.1. Bibliografické zdroje.....	62
8.2. Webové zdroje.....	63

## Úvod

Když se řekne online multiplayerová počítačová hra, většina z nás si jistě představí hráče sedícího u počítače či herní konzole hrajícího s jinými hráči ve virtuálním světě právě skrze jednu z těchto fyzických platforem. Jedním z těchto hráčů, a to přesně hry League of Legends, jsem již po skoro deset let i já sám. Rozhodl jsem se tedy využít pozici hráče a vášnivého diváka této hry jako výzkumník-insider (Jones, 2006:1), a ponořit se do hlubin analýzy League of Legends, a pokusit se mu porozumět, jako kulturního systému.

Kulturnímu systému v práci rozumím jako síti kulturních symbolů, které jsou opředeny specifickými významy pro aktéry dané kultury (Geertz, 2000:15,25,105,109). Klíčem k porozumění League of Legends je tedy porozumět těmto zásadním symbolům, analyzovat jejich význam pro kulturní systém, a také věnovat pozornost jejich provázanosti. Prostředí tohoto kulturního systému je koncipováno jako *magický kruh* Johana Huizingy, protože má svá pravidla i řád, která nejsou ovlivněna působením „vnějšího“ světa (Huizinga, 1970:10,11). Jelikož má tento kulturní systém povahu hry, dá se sice argumentovat, že tvoří neprostupnou bariéru před reálným světem právě díky Huizingovu konceptu, nicméně není tomu tak vždy. Magický kruh je doopravdy uzavřen zejména v průběhu herního zápasu, mimo hru ale dochází k jeho přesahu do reálného světa, např. v podobě esportu (více v kap. 6.3.) či iniciování herních aktualizací ze strany hráčů (viz. kap. 3.).

Tento koncept kulturního systému v League of Legends v práci rozdělují do tří hlavních rovin inspirovaných výzkumem Bonnie Nardi, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft* (Nardi, 2010), na jejichž pozadí sleduji jeho definiční prvky.

První z těchto rovin nich je *blackbox*, který zosobňuje pevný a jasný základ League of Legends. Pevný, protože je téměř nenarušitelný vnějšími silami, jak aktéry, tak i „cizinci“. K jeho změnám dochází pouze přispěním herních vývojářů. Můžeme o něm mluvit jako o jasném, protože jsou veškeré informace o něm dostupné téměř komukoliv. Kdybychom hráli např. „Člověče nezlob se“, tak by byl herní plánec a pravidla typickým blackboxem.

Následně se dostávám do perspektivy hráče jako jím ovládané herní postavy, která se pohybuje *na herní obrazovce*. Herní postava našeho hráče, a dalších čtyřech spoluhráčů tvořící tým, soupeří s pětící soupeřů a snaží se zápas vyhrát. Blackbox je pro všechny stejný, ale to, jak s informacemi a možnostmi, které blackbox nabízí, hráči naloží, to je již tématem této kapitoly. Také zde rozebírám, na jaké bázi v tomto systému funguje nastolování disciplíny.

Poslední rovinou je samotný hráč jako fyzická osoba, *před obrazovkou*. Hráč svou herní postavu ovládá, a díky jeho „fyzickému výkonu“ můžeme hovořit o probíhající hře, ve které se herní postavy opravdu pohybují a jednají spolu. Tento pohyb by ale neměl být nekoordinovaný, a proto je potřeba ho spojit s nějakým záměrem, v případě hry tedy postupem, díky kterému zápas nakonec hráč zakončí vítězně. Kombinace fyzického výkonu a herních znalostí tedy umožňuje účelně ovládat herní postavu.

Blackbox tedy tvoří základnu z interních pravidel a ohraničeného prostoru pro herní hrdiny pohybující se na obrazovce, které ovládá hráč před obrazovkou – všechny roviny spolu tedy koexistují v každý moment hry.



# 1. Teoretické zakotvení výzkumu

## 1.1. Co to je League of Legends

League of Legends (zkráceně „LoL“ nebo „LoLko“) je MOBA<sup>1</sup> hra. Odehrává se v ohraničeném virtuálním prostoru, který slouží jako aréna deseti virtuálním hrdinům/šampionům<sup>2</sup> sdruženým do dvou týmů. Hrdinů je více než 140 a každý z nich má unikátní vzhled a schopnosti. Dojde-li k úmrtí hrdiny, na chvíli je ze hry vyřazen, avšak po krátké prodlevě se do hry opět vrátí. Cílem každého týmu je zničit Nexus<sup>3</sup> soupeřů, čímž následně dojde k ukončení celého zápasu<sup>4</sup>. Alternativním koncem je možnost kapitulace jednoho z týmů. Ke kapitulaci jednoho z týmů může dojít až po uplynutí 15 minut hry shodnutím 4 hráčů z 5 v iniciovaném hlasování. Obvykle hra jinak trvá 30-40 minut.

Hrdinové jsou ve hře takřka jediným aktivním prvkem, to znamená, že dynamičnost celé hry závisí na jejich počínání (tedy na počínání hráčů, kteří hrdiny ovládají za pomoci klávesnice a myši). LoL je ohraničeno prostorem a implementovanými pravidly nastavenými vývojáři, avšak mimo tyto dvě sféry je průběhu hry dána určitá volnost (obě tyto sféry rozebírám podrobněji v následujících kapitolách). Rozličných strategií a scénářů, jak dosáhnout zničení nepřátelského Nexusu<sup>5</sup> jsou tedy i přesto miliardy.

## 1.2. Roviny výzkumu

Ve svém výzkumu vycházím z teoretické části knihy *My life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft* od Bonnie Nardi. Nardi se ve své publikaci dotýká tří rovin ovlivňujících virtuální svět – virtuální nadstavby vytvořenou herními vývojáři, kterou Nardi nazývá pojmem *blackbox*, děním *na obrazovce* a převážně interakci virtuálních postav, a také konání hráče *před obrazovkou*. Roviny využívám jako kostru pro významové struktury kultury LoL, přičemž se domnívám, že ve své obecnosti pokrývají její veškeré důležité prvky.

---

<sup>1</sup> Multiplayer battle online arena; stojí proti sobě dva týmy a každý hráč z jednotlivého týmu ovládá jednu virtuální herní postavu.

<sup>2</sup> Jde o výrazy používané pro herní postavu.

<sup>3</sup> Jedná se o hlavní budovu týmu.

<sup>4</sup> League of Legends jako celek nazývám *hra*, ovšem průběh hraní LoL mající začátek i konec a odehrávajícím se na jedné z herních map (viz. kapitola *Herní lobby*), nazývám *zápas*.

<sup>5</sup> Gramaticky správně by sice bylo „Nexu“, avšak v herním slangu se využívá „Nexusu“.

Ačkoliv Nardi zkoumala počítačovou hru World of Warcraft (zkráceně WoW), která se od LoL v několika důležitých ohledech liší, její konceptualizace představuje model, který lze uvést v podstatě univerzálně na kteroukoliv multiplayerovou online hru.

*Blackbox* vytváří jakýsi rámec celé hry, rámec, přes který se obyčejný hráč nemá šanci dostat (pokud není znalý opravdu pokročilého *hackování*<sup>6</sup>). Tímto způsobem je hráčům zamezeno dělat „co se jim zlíbí“, a jejich jednání je tedy striktně omezeno na vymezený prostor s pevně danými pravidly (Nardi, 2010:61). Hráči jsou mimoto ovlivněni i formálními sankcemi, které hrozí za nedodržování herního kodexu, a právě s pomocí vymezeného prostoru a daných pravidel dochází i k jejich disciplinaci. Hlavní část popisu *blackboxu* je věnovaná prostoru, kde se může hráč pohybující se svou virtuální postavou pohybovat, ale také prostoru, který předchází a následuje zápasu.

Dění *na obrazovce* je v případě této bakalářské práce samotné hraní a pohyb v *herním lobby* (kap. 3.2). Toto dění je ovšem omezené právě zmíněným *blackboxem*, a tak se určitá „svoboda“ hraní projevuje pouze v těchto mezích. V tomto prostředí se pohybují virtuální postavy, které jsou ovládány hráči.

Dění *před obrazovkou* doplňuje virtuální svět o hráče jako fyzickou osobu. Je důležité si uvědomit, že se za herními postavami, ale i za výtvořem samotného LoL a správou *blackboxu* „ukrývají“ lidé. Nardi ve své práci velmi často tyto roviny propojuje, a zdůrazňuje jejich prolínání.

Hráči pro ovládání svých virtuálních postav používají např. klávesnici a myš, a doopravdy vydávají fyzický výkon, aby se jejich hrdina pohyboval po mapě (a samozřejmě nejenom).

Herní znalosti a zkušenosti a jejich jednoduchá distinkce, je také jedním z podtémat patřícím do části *před obrazovkou*, kterým se v práci zabývám.

I z tohoto velmi stručného popisu rovin (každou z nich podrobně rozebírám jako celou novou kapitolu) lze vyvodit, že při hraní LoL, a trůfám si říct úplně všech počítačových her, je zásadní interakce mezi reálným světem a světem virtuálním. *Blackbox* ztělesňuje oba tyto „světy“, jelikož je vyprodukován lidmi, ale je vystaven ve virtuálním prostředí. Zbylé dvě roviny jsou sice naprosto odlišné (virtuální prostředí a postavy, které samy o sobě nepřemýšlejí jinak než člověk u počítače pohybující myší a klávesnicí, který většinou přemýšlí nad tím, jak

---

<sup>6</sup> Průnik ochranným systémem do jakéhokoliv programu (tedy i počítačové hry), jinou než běžnou cestou.

bude ve hře jednat), ale i přesto se neustále dotýkají, a jejich interakce je to, čemu říkáme *hraní*. Blackbox pouze určuje, v jakých mezích se bude hrát.

### 1.3. Kulturní systém

Cílem mé práce je porozumět LoL jako kulturnímu systému. Clifford Geertz kulturu interpretuje jako soubor významů, který je aktéry přisvojen čemukoliv, co prožívají (Geertz, 2000:25). Významy je třeba chápat tak, jak je chápou aktéři. Jedině tak můžeme říct, že jsme porozuměli nějakému jevu či interakci aktérů (Geertz, 2000:25). Kultura by neměla být chápána ani jako soběstačná realita, ani jako redukovaná část pozorovaného chování, nýbrž jako „pavučina významů“, kterou si pavouk (neboli člověk) upředl (Geertz, 2000:15).

Významy vycházejí z kulturních symbolů za pomoci kterých hráči jednají a chápou hru. (Geertz, 2000:105,109). Proto, aby si hráč koupil „Rabadon’s Deathcap“ (jeden z mnoha herních předmětů<sup>7</sup>) musí nejen rozumět tomu, co to znamená něco si koupit, ale musí také vědět co znamená onen zmíněný předmět, a pravděpodobně také proč si ho kupuje, kdy si ho může koupit, za co si ho může koupit, a jak se k tomu, za co si ho může koupit, vůbec dostane.

Důležité je ovšem uvědomit si, že ač daný pojem/děj nějakým způsobem známe, a přikládáme mu nějaký význam, tak v jiném kulturním systému může stejný kulturní symbol evokovat pro jeho aktéry úplně jiné významy – kulturní symboly jsou tedy mnohovýznamové a závislé na jejich kontextu. Analýza kultury musí být nutně stavěna na vysoké citlivosti v interpretaci takovýchto symbolů, právě s ohledem na jejich význam (Geertz, 2000:35).

V práci se tedy zaměřuji na významy těchto kulturních symbolů na pozadí každé z rovin, které definovala Nardi, ale zároveň i interakce mezi nimi.

## 2. Metodologie a reflexe výzkumu

### 2.1. Cíl a výzkumné otázky

Cílem mé práce bylo porozumět počítačové hře League of Legends, s předpokladem, že se jedná o kulturní systém. Jelikož jsem aspekty kultury odkrýval na pozadí již zmíněných rovin, bylo mou hlavní výzkumnou otázkou je na jejich základě popsat, porozumět jejich interakcím, a tím i zjistit, jak by bylo možné League of Legends jako kulturnímu systému porozumět a na jakých základech tento systém stojí.

### 2.2. Výzkumné metody

Jako výzkumnou metodu k této bakalářské práci jsem zvolil virtuální etnografii kombinovanou s autoetnografií. Etnografický přístup je takový souhrn rozličných metod výzkumu, u kterého je kladen důraz na získané zkušenosti a jehož výstupem by mělo být hlubší porozumění čemukoliv, co je výzkumníkem zkoumáno (Hine, 2008). Hlavním znakem bývá obvykle participace výzkumníka a sbírání dat jakékoliv podoby, která by měla později odpovědět na výzkumné otázky. (Hammersley, 1995 in Hine, 2008).

#### 2.2.1 Virtuální etnografie

Virtuální neboli online etnografie je využívání etnografických metod výzkumu pro výzkum online světů, interakcí a vztahů (Heřmanský, 2020:385). Jak pozorování aktérů, tak účastnění se dění se tedy odehrává ve virtuálním světě – tedy v prostředí internetu (Heřmanský, 2020:385).

Internet získává svou smysluplnost až při jeho používání – jako způsob komunikace či jako prostor pro komunity a mnohé další, sám o sobě je bez významu (Hine, 2008:64). Je důležité si uvědomit, že virtuální prostor není oddělen od „reálného světa“; 1) reprezentuje místo, kde je kultura formována a reformována a 2) je sám kulturním artefaktem – tedy produktem kultury (Hine, 2008: 9,64). Jednou z výzev virtuální etnografie je právě průzkum utváření hranic a spojení mezi „virtuálním“ a „reálným“ (Hine, 2008:64) – na což v práci často narážím interakcí částí „na obrazovce“ a „před obrazovkou“ – hráč ovládá svou herní postavu za pomoci např. klávesnice a myši.

### 2.2.2 Autoetnografie

„Autoetnografie je přístup k výzkumu a psaní, který se snaží popsat a systematicky analyzovat (grafie) osobní zkušenost (auto), za účelem porozumění kulturní zkušenosti (etno)“ (Ellis, 2004; Holman Jones, 2005, in Ellis, Adams, Bochner, 2011:1).

V případě autoetnografie je zásadní podrobit „epifanie“<sup>8</sup> (Bochner & Ellis et al., 1992, in Ellis, Adams, Bochner, 2011:3) důkladné analýze. Nemusí se ovšem jednat pouze o tyto zásadní momenty, analyzovat je třeba veškeré vzpomínky či záznamy, a to zejména proto, abychom pouze nevyprávěli jakýsi příběh, ale prezentovali svůj výzkum. (Mitch Allen, personal interview, in Ellis, Adams, Bochner, 2011:4). Následně je třeba na naše zkušenosti a zážitky nahlédnout skrze specifické nástroje, kterými mohou být například „správně použité teorie“<sup>9</sup>. Teorie a další nástroje<sup>10</sup> je třeba doplnit o literaturu, která se vztahuje k našemu výzkumu. Mimoto je žádoucí, abychom osobní zkušenost porovnali s podobnými a již existujícími výzkumy a v případě mé práce i pozorovat jiné hráče. (Ronai, 1995; 1996, in Ellis, Adams, Bochner, 2011:4).

### 2.3. Zdroje dat

Práce je založena na virtuálním etnografickém výzkumu kombinovaném s autoetnografií realizovaném kombinací:

- I. Introspekce mých zkušeností s hraním League of Legends
- II. Zúčastněným pozorováním amatérských zápasů LoL
- III. Nezúčastněným pozorováním profesionálních zápasů
- IV. Nezúčastněným pozorováním tréninků profesionálního českého týmu.
- V. Polostrukturovaným interview s trenérem profesionálního českého týmu
- VI. Analýzou dokumentů spojených s LoL

---

<sup>8</sup> V ang. „epiphanies“; jedná se o momenty, které ve své paměti vnímáme jako zásadní či přelomové, a které o nás následně mohou odhalit způsoby a vzorce jednání.

<sup>9</sup> Z mého pohledu jsou to takové teorie, které fungují jako pomocný aparát k nahlédnutí na daný problém, pomáhají lépe pochopit některé myšlenky a mnohdy také ukotvují samotné téma výzkumu.

<sup>10</sup> Výsledky experimentů, výsledky dotazníkových šetření...

I. Hraní a obecný zájem o LoL je jeden z mých koníčků přibližně po dobu osmi let. Je mi zřejmé, že si spoustu momentů při pátrání v mé paměti nepamatuji celistvě, spíše ve mně utkvěly jako již naučené vzorce jednání v prostředí LoL. Nacházím se v pozici tzv. *insidera* (Jones, 2006:1). Jones takto definoval pozici výzkumníka, který je sám členem oné kulturní, rasové či etnické skupiny, kterou zkoumá (Jones, 2006:1). Naráží na skutečnost rozdílné povahy dat od *insidera* a *outsidera* (cizince, který se snaží zjistit o životě „místních“ co možná nejvíc), a vyzdvihuje důležitost obou z nich (Jones, 2006:3-10). Jak Jones popisuje, pozice *insidera* skýtá „předpojatý pohled ve prospěch vlastní sociální skupiny“ (Jones, 2006:9), který ovšem k tomuto typu etnografického výzkumu patří. Analyzoval jsem své vlastní kulturní významy vztažené k symbolům v LoL a následně je pak porovnával s významy jiných hráčů (Geertz, 2000:105). Občas jsem ovšem některé významy vnímal jako dané, a tak jsem si musel neustále připomínat, abych se i nad tou nejzřejmější věcí zamýšlel a konstantně se ptal, jaký má pro LoL význam, jestli k jejímu pochopení došlo samovolně, či prostřednictvím nastřádaných znalostí a zkušeností, a podobně.

II. Čerpal jsem také z terénních poznámek, které mám nasbírané přímo z průběhu mého hraní. Jedná se o kombinaci videonahrávek hry, za pomoci programu OBS Studio, nahrávající cokoliv, co běží na ploše monitoru, a také psaných poznámek. Nahrávky jsem si zpětně pouštěl a snažil jsem se analyzovat, podle jakých vzorců vlastně hru hraji, a zároveň jsem tak třídil důležité významové struktury.

III. Profesionální scénu LoL <sup>11</sup> sleduji asi podobně dlouho jako hru hraji. Většina odehraných zápasů je navíc dohledatelná a dá se sledovat zpětně ze záznamu, dokonce i s odborným komentářem herních komentátorů. V průběhu výzkumu jsem aktivně sledoval LoL turnaje (které bych sledoval i bez výzkumu). Snažil jsem se je ovšem sledovat více „přítomně“, a poznámky z nich mi byly velkou pomocí především při definování termínu „meta“ (později rozebírám v kapitole Meta a také v podkapitole „League of Legends jako esportový titul“).

IV. Moje nynější bakalářská práce není zdaleka první návrh. Zpočátku jsem byl totiž rozhodnut pro práci z prostředí profesionálního českého LoL týmu, ke kterému jsem měl přístup díky blízké známosti s manažerem celé organizace. Tým se skládá z 5 hráčů a trenéra, všichni zmínění byli přítomni po celou dobu tréninku, který probíhal obvykle mezi 15-19 hodinou cca 3x týdně. Tréninkový plán se skládal převážně z domluvených zápasů (tzv. *scrimmů*) s jinými profesionálními týmy, obvykle z celé Evropy. Sběr dat spočíval v napojení

se na týmový komunikační kanál v době, kdy měl týmu začínat trénink a následné poslouchání celého tréninku s přístupem k průběhu samotných zápasů prostřednictvím streamu<sup>12</sup> některého z hráčů. Mimoto jsem se dostal i ke krátkému polostrukturovanému rozhovoru s trenérem a otevřené komunikaci se dvěma profesionálními hráči ze stejného týmu. Měl jsem tedy přístup k tréninkům se vším všudy a zároveň si je po svolení trenéra i nahrával. Tato data našla využití téměř ve všech částech práce, buď jako doprovodný zdroj k autoetnografické analýze, anebo jako přímé citace/ukázky objevující se v práci.

V. Jak jsem již avizoval v části IV., připravil jsem si polostrukturovaný rozhovor s trenérem profesionálního českého týmu v LoL. Měl jsem tedy připravenou kostru otázek, ale nechával jsem rozhovoru volnější průběh, a pokud se rozebírané téma úplně neodklánělo od mého záměru (kterým byla v tu dobu práce z prostředí profesionálního českého LoL týmu, jak zmiňuji v části IV.), tak jsem mu i přizpůsobil svou obecnou kostru otázek, či jejich sled. I přesto, že rozhovor byl v době jeho vzniku zamýšlen k jinému výzkumu než mému nynějšímu, stále byl pro mou práci využitelný.

VI. Mým posledním zdrojem byly internetové články o detailních mechanikách ve hře, hráčská fóra a oficiální stránka League of Legends<sup>13</sup>. Většinou jsem hledal ověření správnosti některých obecných definicí herních symbolů, anebo se probíral pravidly hry.

#### 2.4. Analytické postupy

Při zpracovávání dat k bakalářské práci jsem se pokusil přiblížit postupu, který nastínil Henry Wolcott k analyzování dat v etnografické studii (Wolcott in Hendl, 2005:239). Vytvořil jsem popis zkoumaného fenoménu LoL – pomocí tří již předznamenanych rovin s kombinací znalostí výzkumníka insidera (Hendl, 2005:239; Jones, 2006:3-10). Následně jsem provedl analýzu zkoumaných témat zmíněného kulturního systému LoL a interpretoval jsem jednotlivé významy důležitých symbolů z dat (Hendl, 2005:239; Geertz, 2000:105,109).

Čtení terénních poznámek (v jakékoliv podobě) má za úkol nalézt podporu při analýze témat či kulturních symbolů a jejich významů (Hendl, 2005:239). Jako výzkumník-insider jsem se v různých prostředích (viz. Zdroje dat) pohyboval s některými již předem navrženými tématy pro kostru kulturního systému LoL, a proto jsem si již rovnou během psaní terénních

---

<sup>12</sup> Přímý přenos obrazu i zvuku.

<sup>13</sup> <https://eune.leagueoflegends.com/en-gb/>

poznámek označoval některé z nich, či jiná získaná data, která mi přišla jako významná pro daná témata. K mnohým datům či terénním poznámkám jsem se ale později vracel.

## 2.5. Etické otázky

Z hlediska etických otázek musím svou práci rozdělit na dvě části, vzhledem k různým zdrojům dat.

I. Nezúčastněné pozorování tréninků profesionálního LoL týmu společně s polostrukturovaným rozhovorem s trenérem týmu má charakter sběru dat v uzavřené skupině. Pro vstup do této skupiny byl v mém případě potřeba *gatekeeper*, tedy člověk, působící jako „mezikontakt“ mezi výzkumníkem a „autoritou uzavřené skupiny“ (trenérem týmu) (Hendl, 2005:199). Gatekeeperem byl můj blízký příbuzný, který v herní organizaci (která má pod sebou mimo jiné i LoL tým) pracuje na pozici jednoho z manažerů.

Následně byly potřeba domluvit podmínky navštěvování tréninků, a informovat trenéra týmu o tom, jak bude z daty zacházeno, a jak budou hráči i samotný trenér následně v práci uváděn. K tomuto účelu jsem využil *souhlas neodporováním* (Ezzedine a kol., 2009: slide 19), argumentoval jsem vysokou mírou anonymizace a nezasahováním do průběhu tréninku – v práci tým ani jeho členy konkrétně nepojmenovávám a veškeré údaje jsou využité vždy v anonymizované podobě – tým označuji jako „profesionální český LoL tým“, hráče nazývám za pomoci formálních rolí (viz. kap. Formální role) a trenéra nazývám Trenér. Zároveň jsem v průběhu tréninku (který probíhal přes hlasový kanál Teamspeak 3 – dále TS3) měl neustále vypnutý mikrofon, zapnuté jsem měl pouze reproduktory. Trenér také souhlasil s nahráváním tréninků (přes program OBS nahrávající dění na obrazovce), a dohodli jsme se, že kdykoliv by byla moje pouhá přítomnost na týmovém kanále TS3 jemu samotnému či jakémukoliv z hráčů na obtíž, tak kanál jednoduše opustím. Ještě před začátkem prvního tréninku jsme s trenérem o naší dohodě informovali hráče, s tím, že každý z nich má právo nesouhlasit se zaznamenáváním tréninku, či mojí přítomností, což by znovu vyústilo v můj odchod z kanálu a případné další pozdější vyjednávání o podmínkách s trenérem a jeho komunikací s konkrétním hráčem/hráči. Trenér mi stejným způsobem „odsouhlasil“ i polostrukturovaný rozhovor s ním, jelikož se otázky týkaly výhradně jeho týmu na pozadí League of Legends.

II. Zbylá data jsem získával ve virtuálním veřejném prostoru, buď přímo ve hře League of Legends zúčastněným pozorováním, sledováním streamů na webové platformě Twitch a záznamů z platformy Twitch na platformě Youtube, anebo analýzou dat na dalších webových stránkách či fórech. Vzhledem k charakteru prostoru, tedy anonymizovaném a veřejném,



dostupnému komukoliv, a způsobu mého sběru dat v tomto prostoru (pouhým nahráváním a pozorováním anonymního a veřejného), nevystávaly žádné specifické etické problémy.

## 2.6. Problém překladu

Z pohledu výzkumníka-insidera jsem se potýkal s všudypřítomným úskalím – a to ve formě obtížnosti zprostředkování dat z prostředí LoL z emické perspektivy, do perspektivy etické. Bylo zapotřebí si v první řadě si uvědomit, a následně pracovat s něčím, co se označuje jako *slepota v domácím prostředí* (Heřmanský, 2020:369). Tento koncept popisuje určitou míru samozřejmosti a jasnosti při výzkumu prostředí, pojmů, aktérů a symbolů z pohledu insidera. Jelikož je ke správnému etnografickému výzkumu zapotřebí kombinace obou perspektiv, tak bylo potřeba získat určitý nadhled.

Hojně jsem v průběhu celého výzkumu využíval strategii zvanou *Myšlenkový experiment*, která spočívala v promýšlení jednání a pojmů v jiných než pro mě obvyklých případech (Gobo, 2008:148-161 in Heřmanský, 2020). Přesněji jsem uvažoval, jak by se změnil výsledek dění, kdyby se změnily jeho podmínky – k čemuž mi dopomáhala pomocná slova „Co kdyby“ a „Proč“. Tímto způsobem se mi snad dařilo dostávat se do pozice výzkumníka-outsidera, jelikož jsem si pokládal takové otázky, jako kdybych prostředí vůbec nerozuměl.

### 3. Meta – exkurz do konceptu prostupujícím kulturním systémem LoL

Ještě před vstupem do rovin definujících kulturní systém LoL je třeba vysvětlit tento koncept zvaný *meta*<sup>14</sup>, který proniká všemi třemi rovinami a nabízí dobře přístupný nástroj, který velmi často ovlivňuje vnímání i rozhodování hráčů.

Meta je v počítačových hrách velmi užívaný pojem, který je obecně spojený se způsobem, jak momentálně nejefektivněji hrát danou hru. V podstatě je to mainstreamový proud, který často formuje podobu strategie samotné hry, či v případě LoL, přímo to, který hrdina je teď momentálně „silný“, jaké jsou pro něj nejlepší předměty, jak a na které lince daného hrdinu hrát atd (termíny jsou popsány v následujících kapitolách). Ve výsledku by se také dalo říct, že meta je to, co hrají všichni ostatní (Carter, Gibbs & Harrop, 2012:2) Meta v LoL se dynamicky formuje z několika důvodů: 1) vývojáři do hry přidají novou aktualizaci (některého hrdinu udělají trochu silnějším, některého trochu slabším, ztíží „dobývání“ významných prvků apod.), 2) profesionální hráči<sup>15</sup> upřednostní některé strategie před jinými, či 3) dojde k přímým stížnostem komunity/profesionálních hráčů na cokoliv ve hře, co jim připadá tzv. broken<sup>16</sup>.

Meta prostupuje všemi třemi rovinami, které budu následně v dalších kapitolách popisovat. Vzniká na základě dostupných dat a informací obsažených v blackboxu, „objevují“ ji samotní hráči a následně ji implementují do svého hraní na obrazovce. Velký dopad na metu má i esport (viz. kap. 6.3), jelikož zápasy profesionálních týmů sledují stovky tisíc fanoušků a zároveň se jedná o vysokou „kvalitu“ hraní LoL. Meta, která vzniká v tomto prostředí se pak často kopíruje a vnáší do příležitostného hraní ostatních hráčů (viz. kap. 6.3).

Níže v ukázce se pokusím ilustrovat dopad mety na přemýšlení Trenéra a hráčů na výběr hrdinů, a tím i přemýšlení o celkové týmové kompozici.

Trenér: „*Pojďme ten první zápas otevřít trochu svižnějc, co je teď OP<sup>17</sup> Toplanere?*“

Toplaner: „*Můžu vzít Setta (název hrdiny), ten je pořád šileně broken.*“

Trenér: „*No to zní fajn, co je do něj dobrý?*“

---

<sup>14</sup> Zkrácený výraz pro „Most effective tactics available“ [Nejefektivnější dostupné taktiky].

<sup>15</sup> League of Legends je zároveň e-sportovým titulem; ti nejlepší spolu hrají po pětičlenných týmech v ligách, které se podobají anglické Premier League, NHL... sledují je statisíce fanoušků a následně často okoukávají, co je momentálně „nejlepší“

<sup>16</sup> Doslova „rozbité“; tedy něco, co je momentálně hodně silné a vyplatí se to hrát (ať je to hrdina, či momentálně silná strategie).

<sup>17</sup> Zkratka pro „Overpowered“ [„až moc silné“] – velmi podobné termínu broken.

Jungler: „*Cokoliv, co ho ukituje*<sup>18</sup>.“

Toplaner: „*Jop, banoval bych Ezreala.*“

Trenér: „*Tak ho berte jako prvního.*“ (Nezúčastněné pozorování tréninku profesionálního českého týmu, komunikační kanál Teamspeak 3, 7.1.2020)

Trenér předpokládá, že hráči mají informace o momentální metě, a tak se Toplanera vyptává, co je momentálně silné – co se nejvíc vyplatí hrát za hrdinu. Dále rozebírají, který hrdina je do Setta silný, aby ho případně mohli zabanovat (zakázat – viz kap. Herní lobby). Trenér zmiňuje, že by hráči mohli začít první zápas svižněji, a v závislosti na tom se odkazuje na znalosti hráče/ů ohledně meta strategií.

Metu bychom tedy mohli chápat jako velmi efektivní herní strategii na mnoha úrovních, strategii, kterou se minimálně „nic nepokazí“, a spíše naopak by její následování mělo dopomoci zápas vyhrát.

---

<sup>18</sup> Kitování je herní mechanika, kdy si hrdina mezi sebou a protivníkem drží určitou vzdálenost, ze kterého mu základními útoky či schopnostmi snižuje počet životů.

## 4. Blackbox

Kdybychom si představili League of Legends jako již naprogramovanou hru se všemi detaily udanými herními vývojáři, ovšem bez přičinění hráčů této hry, měli bychom před sebou čistý blackbox. Jedná se tedy o pevnou schránku, která musela být nutně na počátku vzniku této hry, na jejímž pozadí se vytvářejí kulturní symboly aktérů (hráčů) právě samotnými hráči. Tento pevný základ tedy tvoří živnou půdu pro vznik kulturního systému, ale zároveň ho i určitým způsobem formuje.

### 4.1. Prostor Summoner's Riftu

Aréna League of Legends se rozkládá na herním plánu/mapě s názvem Summoner's Rift<sup>19</sup> (zkráceně Rift). Bitva obou týmů je značně ovlivněna prostorem, ve kterém je „pořádána“, a také sama zároveň ovlivňuje dynamiku tohoto prostoru.

Jako pomocný aparát k lepšímu a jasnějšímu rozčlenění prostoru Riftu využívám dílo *Obraz Města* od Kevina Lynche (Lynch, 2004). Lynch zdůrazňuje především důležitost čitelného a „jasného“ prostředí v kontrastu s dezorientací a chaosem. (Lynch, 2004:2) Vzájemným působením aktérů a prostředí, ve kterém se nacházejí, vzniká image (Lynch, 2004:6). Výsledný image může být pro každého aktéra odlišný, ale Lynch pracuje s myšlenkou zobecnění představ všech aktérů na základní prvky, které slouží jako kořeny ke všem následným interpretacím prostoru. Můžeme je rozdělit na *okraje, cesty, významné prvky, uzly a oblasti* (Lynch, 2004:47). Každý z těchto prvků má svou identitu – tedy určitou jedinečnost, strukturu – obraz onoho prvku v prostoru a tím i jeho působení na okolí, a také význam – jakým způsobem na nás prvek působí a co pro nás na základě toho znamená. (Lynch, 2004:48). V textu také mnohdy zmiňuji polohy mnohých prvků – názornou pomůckou jsou mi Obrázek 1 a Obrázek 2, které jsou přiloženy ihned pod touto větou.

---

<sup>19</sup> V českém překladu *Vyvolávačův Žleb*; viz. Obr.1.



Obr.1 Summoner's Rift, zdroj: <https://www.aliexpress.com/item/32627759849.html>.



Obr.2 Summoner's Rift, autor popisků: Matouš Marvan, 2020, zdroj: <https://www.aliexpress.com/item/32627759849.html>.

Podíváme-li se na herní mapu v Obr.1, velmi brzy nás zaujme její ohraničení, tedy *okraje*. Dle Kevina Lynche je úlohou okrajů „držet ucelené plochy“ (Lynch, 2004:47). Okraje jsou v případě Riftu neprostupnou bariérou, která přímo prostor formuje do jakéhosi zaobleného kosočtverce. Přestože okraje nebývají zpravidla aktéry přímo využívány (Lynch, 2004:47), někteří hrdinové mají určité schopnosti, které mají vyšší účinnost právě v blízkosti hmotných struktur jako právě okrajů, a jsou tak schopni efektivně využít i těchto hranic mapy. Samotná struktura okrajů je nápadně šedá, na první pohled budí dojem jakési zdi, či hradeb, což umocňuje pocit uzavřeného prostoru. Ve vzdálenějších rozích pomyslného kosočtverce jsou „spawny“<sup>20</sup>, kde se pětičlenné týmy poprvé zjeví, a kam se také jednotliví hrdinové často vrací nakupovat předměty, aby se posílili, či doplnili životy. Od jednoho spawnu ke druhému se hrdina dostane průměrně za minutu – počítám s obyčejným pohybem bez použití jakékoliv schopnosti.

Hrdinové mají poté na cestě ze základny na výběr. Otevírá se před nimi pohled na tři různé *cesty*<sup>21</sup>, které jsou dominantou celé mapy. Lynch vyzdvihuje jejich rozeznatelnost a jasnou kontinuitu, která je přímo nutností pro zdárnou orientaci kohokoliv v daném prostoru (Lynch, 2004:47). I těžce dezorientovaný hrdina by dokázal následovat takto zřetelnou dálnici vyčnívající v jinak možná dosti neprostupném terénu.

Po těchto cestách se mimo hrdinů pohybují i miniony<sup>22</sup>. Pokud jim nikdo neudělí žádný *damage*<sup>23</sup>, střetnou se vždy uprostřed všech tří cest. Minioni se také vyskytují pouze na linkách a jsou hlavním zdrojem herní měny neboli *goldu*<sup>24</sup>. Cesty se dají rozdělit na *top lane*, *mid lane* a *bot lane*<sup>25</sup>. *Top lane* a *bot lane* vedou kolem okrajů mapy, které krásně kopírují, kdežto *mid lane* rozděluje mapu šikmo vertikálně na dvě poloviny, které se na první pohled zdají jako totožné. Cesty jsou také nápadně zbarvené, aby pravděpodobně evokovaly lidské cesty ve tvaru jakýchsi travnato-hliněných koridorů. Další z cest je „řeka“, která také tvoří pomyslnou cestu a rozděluje mapu vodorovně na dvě, znovu ne úplně totožné poloviny. Řeka poskytuje nejrychlejší alternativu při potřeby pohybu hrdiny z jedné linky na jinou, za jakýmkoliv účelem.

---

<sup>20</sup> Spawn (od ang. slovesa *to spawn* a terminologie používané v počítačových hrách – objevit/zjevit se „někde“), nejvíce připomínají jakási půlkruhová prostranství.

<sup>21</sup> Ve vztahu s formálními rolemi (viz. kap. Formální role – *top*, *mid*, *bot*) budou cesty také nazývat pojmem *linka* (od ang. slova *lane*). Cesty také zároveň označují i řeku, proto pokud chci zmínit pouze cesty mimo řeku, označuji je jako linky.

<sup>22</sup> Drobné jednotky, které pochodují z obou základen každých 30 sekund na každou ze tří cest zároveň. Jsou to mimochodem stejné jednotky, které jsem avizoval již v prvním odstavci této kapitoly.

<sup>23</sup> Obecný výraz pro poškození, může vyústit i ve smrt jednotky, příp. hrdiny.

<sup>24</sup> Hrdinové si za ně mohou nakupovat předměty, které je objektivně řečeno, udělají silnějšími.

<sup>25</sup> I v češtině se využívají spíše tyto anglické výrazy, nejčastěji zkráceně jako „*top*“, „*mid*“ a „*bot*“.

Na všech třech cestách se nachází různé struktury. První z nich jsou *turrety*. Jedná se o strážní věže, které jsou naprogramovány střílet na nejbližší nepřátele. Turrety jsou pro každý tým vlastně to nejdůležitější co je potřeba opečovávat, jelikož jejich ničením se dá pouze a jedině odkrýt Nexus, a tím vyhrát hru. Je potřeba je totiž v rámci jedné linky ničit postupně, od nejbližší až k Nexusu, jelikož vzdálenější turrety jsou nezacílitelné<sup>26</sup>, pokud před nimi stále stojí turreta, která ještě nebyla zničena. S využitím již zmíněných minionů je také možné mnohem efektivněji ničit turrety, jelikož turreta nejprve útočí na miniony, a až pak teprve na hrdiny. Tato fakta dramaticky zvyšují důležitost využití linky jako dálnice k ukončení hry.

Minioni a turrety jsou pro Rift *významné prvky*, které nám z hlediska celého prostředí umožňují „pochopení širších radiálních prostorových vztahů“ (Lynch, 2004:48). Tyto prvky mohou být obecně jak statické, tak i v pohybu, a jsou bezprostředně připoutány s jednoduše místu – v tomto případě vždy ke své lince. Dalším významným prvkem je také již zmíněný Nexus, který se vyskytuje v podstatě přímo před spawnem. Po zdárném zničení tří turet na jedné lince následuje „inhibitor“ dané linky. Je to taktéž velmi významný prvek, jelikož jeho zničením se dramaticky zvýší sílu přátelských minionů té dané linky a bez obrany ze strany nepřátelských hrdinů by tito minioni mohli hru sami o sobě dovést do zdárného konce.

Na řece se ještě nachází další dva významné prvky, které se objevují v takzvaných „pitech“<sup>27</sup>. V horní části řeky mezi top lane a mid lane se v pitu nachází Baron Nashor a v dolní části řeky mezi mid lane a bot lane, se vyskytuje „drak“<sup>28</sup>. Obě tyto struktury jsou neutrální<sup>29</sup> a jejich skolení znamená dočasnou výhodu pro tým, kterému se to povedlo. Celkově lze říct, že interakce s významnými prvky posouvá tým, a tedy i jednotlivého hrdinu v týmu k výhře, a proto se stávají prvotními cíli jednání každého hrdiny.

Předposledním prvkem image celého Riftu jsou *uzly*. Jedná se o ohniska pohybu, interakce, spojení více vlastností i více motivací, křížení několika cest, anebo dokonce i hlavní rysy celého image (Lynch, 2004:47,48). Jak jsem již naznačoval, hra má jeden jediný cíl, a tím je vyhrát. Proto v tomto duchu budu vnímat i uzly, jako body střetu, ohniska největší pravděpodobnosti střetu zájmů, tedy souboje o převahu nad protivníkem a tím i zvýšení své šance na výhru. Budou se tedy logicky nacházet v blízkosti významných prvků, jelikož pouze

---

<sup>26</sup> Chovají se úplně stejně jako okraje mapy – kvůli nezacílitelnosti jsou i nezničitelné, ale fungují jako struktura v prostoru

<sup>27</sup> Jakési zátoky obklopené skalami.

<sup>28</sup> Existují 4 druhy draků – tyto druhy se objevují nahodile, avšak vždy ve stejném časovém intervale a vždy v pitu

<sup>29</sup> Samy od sebe na hrdiny neútočí, pouze pokud jim je udělen damage.

zde vzniká viditelná výhoda jednoho týmu nad druhým, přičemž zvyšuje šance hrdiny zasadit poslední úder do soupeřového Nexusu. První z uzlů se nachází těsně před oběma pily. Další představují obě mid lane turrety a obecně mid lane, jelikož svým strategickým položením uprostřed mapy umožňuje následný rychlý přesun stejně daleko na obě poloviny mapy, a tak její kontrola může znamenat náhlý výpad téměř kamkoliv v prostoru.

Poslední z prvků popisu image prostoru dle Kevina Lynche jsou *oblasti*. Samotné pojmenování tohoto prvku napovídá o skutečnosti, že část prostoru, kterou nazveme oblastí, diverzifikujeme mimo jejího významu i na základě velikosti. Doposud zmíněné prvky až na okraje mohou zaujímat drobný kousek námi popisovaného prostoru, ovšem oblasti se vždy vztahují k jeho středně velikým či velikým částem (Lynch, 2004:47). Tyto části mají stejně jako ostatní prvky nějaký obecný význam pro všechny aktéry v nich, či pohybujících se opodál, a stejně tak mohou mít i specifický význam pro každého aktéra zvlášť. Při pohledu na Rift jsou to vlastně části, kterých jsme se ještě při popisu image mapy nedotkli.

Jedná se jednak o „jungli“<sup>30</sup>, která vyplňuje prostor mezi linkami a řekou a také obě „báze“<sup>31</sup>. Jungle připomíná zalesněný labyrint menších cestiček a průchodů. Zvenčí se v komparaci se zbytkem Riftu spíše jeví jako neprostupná, či obtížně prostupná, avšak má svou důležitost v mnoha ohledech. Drak a Baron totiž nejsou jediná neutrální monstra, která se na mapě objevují, v jungli se zjevují menší a slabší monstra, také v jakýchsi „minipitech“<sup>32</sup> a přidávají další možnost hrdinům, kteří chtějí v průběhu hry zesílit a přiblížit se tak ke svému cíli. Stejně tak je možné využívat malé východy z jungle jako méně očekávanou trasu směrem na některou z linek. Cesty i řeka totiž tvoří dominantu frekvence pohybu po Riftu, a tak využívání průchodů skrz jungle lze velmi dobře strategicky využít.

Zmínil jsem také obě báze. Jedná se o celý prostor, kde se nachází Spawn i Nexus a vše od něj směrem k linkám. Tato část je na první pohled výborně barevně oddělitelná od míst, kde začínají linky a jungle. Nejblíže se podobá kamenně dlážděnému nádvoří, jehož hranice by se daly vymezit mimo velmi zřetelné vstupy na linky, přičemž utváří dvojice nízkých hradeb taktéž do tvaru půlkruhu. Kromě Nexusu a inhibitorů se v tomto prostoru nachází dvě inner<sup>33</sup> turrety (vnitřní turrety), které jsou posledním aktivním obranným prvkem před odhalením samotného bezbranného Nexusu. Význam této části se většinou projevuje až při prohloubení

---

<sup>30</sup> V LoL žargonu se využívá výslovnost i zápis jako *jungle*, ale jinak se s pojmem zachází jako s českým slovem.

<sup>31</sup> Neboli základny.

<sup>32</sup> Menší verze pitů na řece.

<sup>33</sup> Stejně tak lze nazvat ostatní turrety *outer turretami*.



výhody jedné ze soupeřících stran, či obou ve stejnou dobu. Od tohoto momentu se dramaticky snižuje důležitost linek ve prospěch báze. Kevin Lynch si kontrastu dominance těchto prvků všimá „Individuální rozdíly se pak týkají toho, jestli v představě mají dominantní postavení cesty, nebo oblasti. Zdá se, že to už záleží nejen na jednotlivci ale i na tom, o jaké město jde“ (Lynch, 2004:47). Na Riftu se tento rozdíl v důležitosti nejmarkantněji projevuje v čase a také rychlosti postupu jednoho/obou týmů. Když se hra například blíží ke konci, tak cesty jako takové přestávají být prioritou, a hrdinové se více pohybují v oblastech či v blízkosti významných bodů.

Vliv na orientaci hrdinů v prostoru má i meta, kterou jsem popisoval v minulé kapitole. Její proměnlivost v závislosti na různorodých faktorech (viz. kap. Meta) může zapříčinit např. vnímání jiných významných prvků jako momentálně významných, větší frekventovanost pohybu v jiných částech mapy atd.

## 4.2. Herní rozhraní

Herní rozhraní graficky znázorňuje různé údaje, které hráčovi usnadňují přehled nad průběhem zápasu. Jedná se tedy o doplnění herní obrazovky, na které se nejčastěji zobrazuje samotný pohyb hráčova hrdiny a obecně jakékoliv momentální dění, které hráč sleduje (nemusí být tedy nutně fixován pouze pohledem na svého hrdinu, ale v drtivé většině tomu tak bývá). Můžeme je rozdělit na 5 částí (viz. Obr. 3 níže).



Obr. 3 Herní rozhraní z pohledu hráče, zdroj: Vlastní sbírka

1) *Pasivní staty hrdiny*: Pasivní staty jsou čísla, která určují ofenzivní i defenzivní parametry hrdiny; jsou zkonstruovány jak stabilními čísly specifickými pro každého hrdinu již od začátku zápasu, tak i čísly danými koupenými předměty. Tyto staty určují velikost poškození hrdiny (jak základních útoků, tak i poškození schopností), rychlost pohybu hrdiny atd.

2) *Rozhraní schopností, lišty surovin šampiona, lišta aktivních buffů a debuffů a rámeček zakoupených předmětů*: V horní části této sekce se objevují aktivní efekty ovlivňující hrdinu – buffy (např. zvýšená rychlost pohybu) či debuffy (omráčení šampiona) – tyto efekty se spouští různými způsoby (interakcí mezi hrdiny, použití schopnosti či eliminací významných prvků).

V hlavní části je zobrazen systém pasivních a aktivních schopností hrdiny (v základu jedna pasivní schopnost, 3 standartní aktivní schopnosti a 1 ultimátní aktivní schopnost), které jsou pro každého hrdinu specifické a jsou hlavní součástí jeho identity. Mají také svůj specifický cooldown<sup>34</sup>. Tyto schopnosti se dají *levelovat (lvlovat)*<sup>35</sup>, čímž hrdina zesílí základní poškození schopnosti. Za každou novou úroveň hrdiny (začíná na úrovni 1 s jednou vylepšenou schopností), si hrdina vybírá, kterou schopnost vylepší. Ultimátní schopnost lze vždy vylepšovat pouze po dosažení úrovně 6, 11 a 16. Vylepšuje se tedy dohromady 3x. Standartní aktivní schopnosti se vylepšují 5x (každá z nich). Maximální úroveň hrdiny je tedy 18 - po dosažení této úrovně již hrdina nedostává další nové zkušenosti, a tudíž nemůže dále vylepšovat ani schopnosti.

Poslední 2 ikonky více napravo jsou pro takzvané *vyvolávačovi schopnosti*. Hráč si je vybírá již v pick&ban fázi (viz. další podkapitola). Tento výběr mají všichni hráči shodný (jedná se např. o *teleport* – hrdina se může teleportovat na přátelskou turetu apod.) avšak na jejich použití jsou vysoké cooldowny (mezi 3-6 minutami). Hráč vybírá vždy dvě vyvolávačovi schopnosti a na výběr má z 8 různých – s různými cooldowny.

Pod částí rozhraní zabývající se schopnostmi se nachází většinou 2 lišty ukazatelů hrdinova zdraví (zelená lišta) a magické energie neboli many (modrá lišta), případně jejich alternativ (viz. dále). Pokud hrdina obdrží poškození, je mu snížen počet životů v ukazateli

---

<sup>34</sup> Cooldown stanovuje za jak dlouho lze schopnost po jejím použití použít znovu.

<sup>35</sup> Neboli zvyšovat úroveň – probíhá to přidáním bodu do dané schopnosti (pomocí šipky nad danou schopností); tento bod hrdina dostane při každém zvýšení své úrovně.

zdraví, a pokud je tato lišta snížena až na 0, hrdina je zabit. Druhá lišta se může lišit dle hrdiny. Nejčastěji to bývá, jak jsem již zmiňoval, lišta ukazující na počet many. Manu hrdina potřebuje pro použití svých schopností. Někteří hrdinové mají náhradou za tuto lištu například lištu energie (působí velmi podobně jako mana, ale nedá se ovlivnit množství a obnova této energie pomocí předmětů), případně více specifická lišta hrající roli ve schopnostech daného šampiona. V pravé části se pak objevují miniatury zakoupených předmětů a stávající množství goldů.

3) *Minimapa*: Minimapa slouží jako pomůcka k orientaci v prostoru a sledování dění z hlediska celého Riftu. Jedná se o v podstatě zmenšenou verzi Obr. 1 – tedy herní mapy z ptačího pohledu. Tak jak se hrdinové pohybují po mapě, jsou znázorňováni pohybem i po minimapě – místo postav se pohybují malá kolečka s obličejem hrdinů uvnitř. Minimapa ulehčuje sledování celé mapy bez potřeby posouvání pohledu od našeho hrdiny (ve zvětšeném pohledu na naši obrazovce totiž vidíme pouze výřez z mapy – je to patrné v Obr. 3 – tento výřez lze ovšem libovolně posouvat, a také je znázorněn obdélníčkem v minimapě).

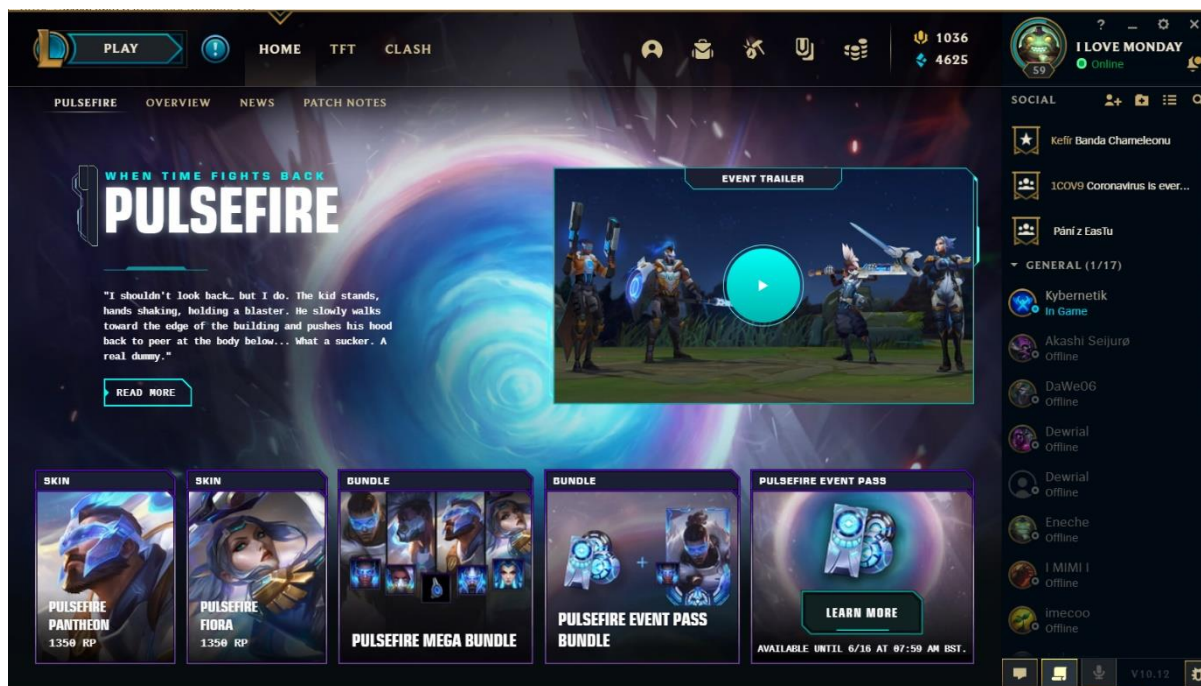
4) *Herní statistiky*: Herní statistiky slouží k orientaci, jak se hráčovi (hrdinovi) a týmu ve hře daří. Obsahují hráčovo skóre (počítané v zabitých protihráčích naším hrdinou; počtu asistencí (nepřátelského hrdinu jsme „nedorazili“, ale naše udělené poškození pomohlo při jeho likvidaci); počtu smrtí našeho hrdiny. Také obsahují celkový počet smrtí v obou týmech. V neposlední řadě zde lze nalézt počet zabitých minionů a herní čas.

5) *Chat*: Chat je kolonka, kde mohou hráči mezi sebou komunikovat psaním si. Pokud hráč něco do chatu napíše, komunikuje pouze se svým týmem. Chce-li hráč komunikovat se všemi hráči ve hře, využívá příkaz `/all`, který vloží před napsaný text.

### 4.3. Herní lobby

Ještě před začátkem zápasu se hráč nejprve „pohybuje“ v online uživatelském prostředí, jinak zvaném *lobby*. I přesto, že by bylo logičtější lobby rozebírat jako úplně první podkapitolu v blackboxu, tak je to z hlediska potřeby vysvětlení některých termínů v předchozích podkapitolách, které dopomáhají správnému chápání této kapitoly, z mého pohledu správný krok.

Herní lobby slouží ke správě hráčského účtu, nakupování bonusového herního obsahu jako např. skiny<sup>36</sup> za reálné peníze, nových hrdinů (dají se zakoupit za reálné peníze, ale i za herní měnu, kterou může hráč získat prostým hraním LoL) a poté dalšího doplňujícího obsahu. Mimoto je v lobby možné sledovat aktivitu přátel (na obr. 3 je to patrné v pravém sloupečku), které si zde lze přidat či odebrat, dle libosti. Přátelé se poté mohou vzájemně seznat do společné hry, v maximálním počtu o 5 hráčích, což je kapacita jednoho týmu (pokud nezaloží tzv. custom game<sup>37</sup>).



Obr.3 Herní lobby, zdroj: Vlastní sbírka

#### 4.3.1. Alternativní herní módy

Z lobby se tlačítkem „play“ hráč následně dostane k výběru herního módu. Herních módů je, respektive bylo, v LoL více, a odehrávají se na různých mapách.

<sup>36</sup> Vizuální změna vybraného hrdiny, na kterého hráč skin zakoupí.

<sup>37</sup> Česky „vlastní hra“, slang. *customka* [*kastomka*], je typ vytvoření zápasu, kdy lze pozvat až 10 hráčů – lze tedy hrát s pěti „kamarády“ proti pěti „kamarádům“, což v klasickém zápase, který se započítává do žebříčku (nutně ale nemusí), nelze udělat (museli by se proti sobě napojit úplnou náhodou).

ARAM (v ang. překladu *all random all mid* – tedy „všichni náhodně všichni midem“) je herní mód, který vznikl již od druhé herní sezóny<sup>38</sup>. Ještě před jeho oficiálním vznikem se ale začal objevovat jako hráči vytvořený styl hraní v *custom hře* na Riftu<sup>39</sup>.

ARAM se od zmíněné druhé sezóny hraje na mapě zvané Howling Abyss – která tvarem připomíná tehdejší midlane na Riftu, na které se právě tento bývalý custom mód, dnešní oficiální herní mód, poprvé objevil. Zápas zde probíhá o poznání svižněji než v klasickém zápase 5 na 5 na Riftu – hrdinové dostávají o poznání rychleji zkušenosti, začínají již na levelu 3, také regenerace many a životů je rychlejší, stejně tak i respawn<sup>40</sup> zabitých hrdinů. Zápas končí stejně jako na Riftu, výbuchem jednoho z Nexusů.

ARAM je ilustrativním příkladem toho, jak *herní komunita*<sup>41</sup> přispěla přímým zásahem do blackboxu – tedy zasloužila se o jeho znatelnou úpravu. V práci zmiňuji ještě jeden takový příklad, a to při vzniku formálních rolí (viz. kap. Formální role).

Dříve existoval také herní mód Twisted Treeline, hraný na mapě o stejnojmenném názvu – mapa vypadala trochu jinak a hrálo se stylem 3 proti 3 hrdinům. Tento mód byl ovšem koncem 9. sezóny (momentálně je 10. sezóna) odstraněn ze hry, a to kvůli nízkému zájmu ze strany hráčů.

Mód 5v5 (pět proti pěti) na mapě Summoner's Rift lze rozdělit na tzv. *hodnocené zápasy* (ranked games neboli *rankedy*) a *normální zápasy* (normal games neboli *normálky*). Výsledky hodnocených zápasů se započítávají do žebříčku, který se rozděluje dle divizí. Dohromady je ve hře devět divizí – *Iron, Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master, Grandmaster a Challenger* – Iron divize je na úplném „dně“ žebříčku, kdežto Challenger skýtá

---

<sup>38</sup> Jako jedna herní sezóna je považováno období většinou od ledna do listopadu, období mezi listopadem a lednem je v LoL nazváno pojmem offseason.

<sup>39</sup> „ARAM se původně hrál jako custom hra na mapě Summoner's Rift. Mnohé hráče bavila změna způsobu hraní, kdy se soustředili pouze na souboje 5 proti 5 bez počáteční fáze hraní na linkách či využívání junglera. Malá komunita hráčů vymyslela soubor pravidel právě pro tento custom mód. ARAM se velmi rychle stal nejpobulárnějším custom módem, a herní komunita tlačila Riot Games, aby tento mód přímo „formálně“ zakomponoval do hry“ (LoL Fandom, [cca 2012])

<sup>40</sup> Hrdina, který umře a následně se po nějaké časové prodlevě znovu zjeví (na ARAMu je tato doba o poznání kratší), se v LoL žargonu tzv. *respawne*.

<sup>41</sup> Pojmem herní komunita míním jak hráče LoL, tak i jeho pouhé fanoušky, či kohokoliv, koho hra z jakéhokoliv důvodu zajímá.

nejlepších 500 hráčů na serveru<sup>42</sup>. Normální zápasy probíhají úplně stejně jako hodnocené zápasy, chybí v nich pouze „ban fáze“ (dále rozebírám) a také zisk bodů do žebříčku.

5v5 mód na Riftu je jako jediný používán při kompetitivním hraní LoL – ostatní módy nevytváří kompetitivní prostředí<sup>43</sup> (či v pouze malém měřítku) a slouží spíše „pro zábavu“ anebo jakési „rozklikání“.

#### 4.3.2. Vyhledávání zápasu

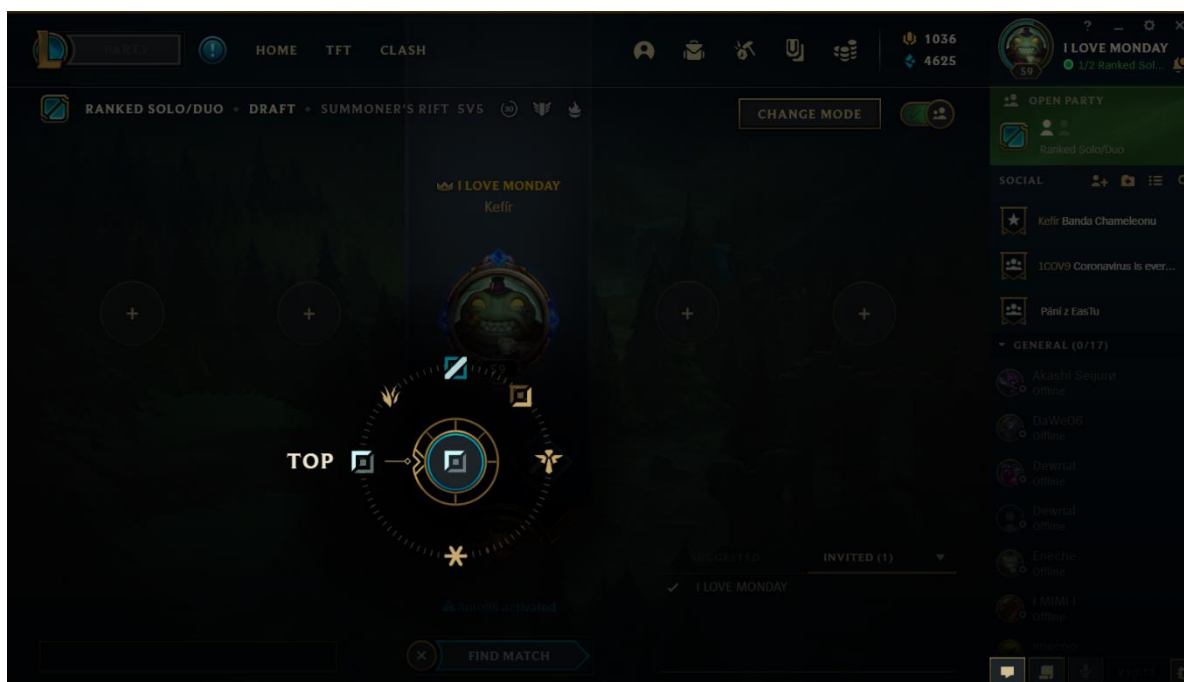
Zvolením hodnoceného zápasu (který zosobňuje samotnou podstatu LoL, a proto se v práci věnuji téměř výhradně jemu) se hráč ocitne na obrazovce s výběrem herní role (Obr.4). V podkapitole 5.1.1. tyto role detailně představuji a nazývám je jako „formální role“. Po zvolení formální role se začne *vyhledávat* zápas. Využívám zde termín vyhledávat zápas, jelikož se jedná o překlad „find match“, a zároveň proto, že během této fáze systém hledá další připojené hráče, kteří v daný okamžik také vyhledávají hru, aby je propojila do dvou proti sobě stojících týmů. Takových hráčů mohou být v jednom okamžiku statisíce<sup>44</sup>.

---

<sup>42</sup> LoL se rozděluje podle serverů, kvůli tomu, aby měli hráči k dispozici dostačující internetové připojení při hraní. Kdyby se hráč z Evropy rozhodl založit si herní účet na serveru v Oceánii, účet by si sice založil, ale v samotném zápasu by měl odezvu minimálně přes 300 ping, což nejsou podmínky vhodné pro hraní LoL (více popisují v kapitole Fyzický výkon).

<sup>43</sup> V kompetitivním prostředí vzniká určitý druh soutěživosti mezi hráči (který samozřejmě může být úplně u každé hry), což je stylem i povahou Summoner's Riftu podpořeno. Ovšem u ostatních módů je „vážnost“ takovéto hry oproti Riftu zanedbatelná. Hráči se na nich spíše „rozklikávají“.

<sup>44</sup> Vzhledem k posledním údajům v červnu 2020, má LoL přibližně 115 milionů aktivních hráčů (Leaguefeed, 2020).



Obr.4 Výběr formální role, zdroj: Vlastní sbírka

Při vyhledávání hry se zohledňují tři aspekty. Po výběru hráčovy role systém automaticky vyhledává zbylé hráče s odlišnou formální rolí do týmu, a zároveň bere v potaz procentuální „winrate“<sup>45</sup> a také hráčovo umístění v žebříčku. Tímto způsobem by mělo dojít k sestavením týmů složených z hráčů přibližně stejné výkonnosti a tím i k relativně vyrovnanému zápasu.

#### 4.3.3. Pick&Ban fáze

Hráči se následně ocitnou v tzv. *pick&ban* fázi (Obr.5). Nejprve mají 30 sekund na tzv. *prepick*<sup>46</sup> Každý z hráčů následně „zabanuje“<sup>47</sup> jednoho z hrdinů, čímž se onen hrdina nesmí pro daný zápas zvolit (ani jedním ani druhým týmem). Následně probíhá *pickování*<sup>48</sup> hrdinů střídavým způsobem. V průběhu této fáze spolu mohou hráči ve stejném týmu komunikovat pomocí chatu (na obrázku v levém dolním rohu). Obvykle řeší, které hrdiny se vyplatí picknout, vzhledem k hrdinům, které již vybrali soupeři či také synergii daných hrdinů v týmu. Stejně tak berou hráči v potaz i momentální metu, a jelikož se snaží primárně hru vyhrát, tak zvolit

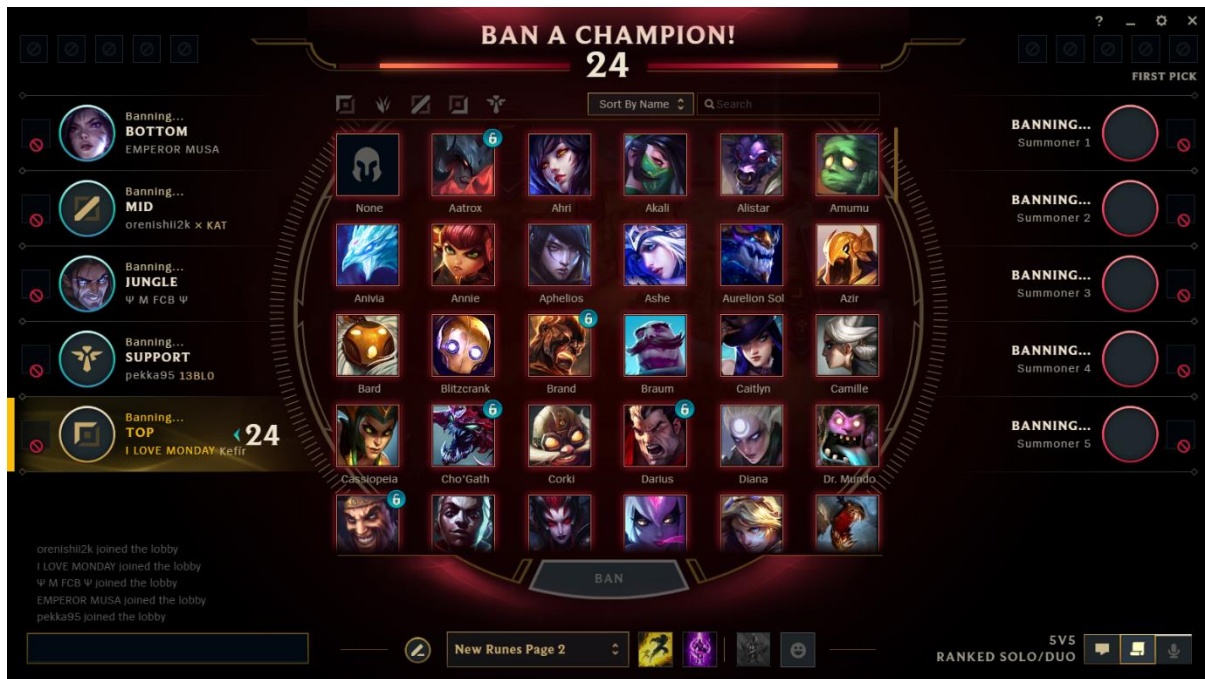
<sup>45</sup> Poměr mezi výhrami a prohrami.

<sup>46</sup> Hráči ukážou spoluhráčům hrdinu, kterého by chtěli tento zápas hrát.

<sup>47</sup> Od ang. slova „to ban“, tedy zakázat – zakáže.

<sup>48</sup> Od ang. slova „to pick“, tedy vybrat – vybírání.

hrdinu, který je momentálně považován jako silný, bývá obvyklá strategie. V pick&ban fázi také ale občas dojde k neshodám mezi hráči, které mohou vyústit až v porušování herních norem (dále rozebírám v kapitole Normy a sankce).



Obr.5 Pick&Ban fáze, zdroj: Vlastní sbírka

#### 4.3.4 Po ukončení zápasu

Po úspěšném zabanování a výběru všech hrdinů se hráči dostanou do samotného zápasu.

Jakmile se zápas ukončí (výhrou či kontumací jednoho z týmů), všem hráčům se otevře tzv. *finální obrazovka* (obr.6). Zde mají hráči možnost prohlédnout si své statistiky, či statistiky ostatních hráčů z tohoto zápasu. Statistiky udávají, jak se hráčům dařilo v různých kvalitách – jaké dal hráč celkové poškození, kolik poškození naopak vydržel, kolik dokázal vyléčit životů, a mnohé další.

Zároveň je zde znovu povolen chat, a to dokonce mezi všemi hráči bez nutnosti užívání „all“ příkazu. Finální obrazovka také nabízí výhradní možnost k formálnímu nahlášení hráče/hráčů, kteří jakýmkoliv způsobem porušili, již zmíněné, herní normy.



**DEFEAT**  
Ranked Solo/Duo • W:78 - L:60 • 28:55

**TEAM 2** 22 / 30 / 33 % 47,263

Rank	Player	CS	Deaths	Assists	K/D/A	Score	XP
13	I LOVE MONDAY Kefir	0	6	10	0 / 6 / 10	127	7,950
11	Ψ M FCB Ψ	5	6	9	5 / 6 / 9	101	8,666
16	orenishi2k x KAT	7	8	4	7 / 8 / 4	219	12,497
13	EMPEROR MUSA	9	4	3	9 / 4 / 3	196	11,659
11	pekka95 13BLO	1	6	7	1 / 6 / 7	37	6,491

**TEAM 1** 30 / 22 / 55 % 56,860

Rank	Player	CS	Deaths	Assists	K/D/A	Score	XP
16	URGOD Player VreSa	11	4	4	11 / 4 / 4	170	14,041
15	SirTrollman	4	4	9	4 / 4 / 9	170	11,044
15	Whip me owo Junh	9	5	9	9 / 5 / 9	159	12,322
14	Geraldson Luvme	3	3	18	3 / 3 / 18	170	10,703
12	Amarinaro SSSUP	3	6	15	3 / 6 / 15	32	8,750

**0 LP**  
GOLD I

NEXT REWARD +0 SP  
MASTERY 6 +166 PTS  
LEVEL 59 +162 XP

**PLAY AGAIN**

**SOCIAL**

- Kefir Banda Chameleonu
- 1COV9 Coronavirus Is ever...
- Pání z Eastu

**GENERAL (1/17)**

- Kybernetik Away - EUN1
- Akashi Seijuro Offline
- DaWe06 Offline
- Dewrial Offline
- Dewrial Offline
- Eneche Offline
- I MIMI I Offline
- imecco Offline

Obr.6 Finální obrazovka, zdroj: Vlastní sbírka

## 5. Na obrazovce

V této části se věnuji dění na obrazovce, tedy z velké části průběhu samotného zápasu. V první kapitole rozebírám herní role, které považuji za klíčové z hlediska porozumění hry a na pozadí jejich porozumění dále ukazuji i některé typické herní momenty. League of Legends není ovšem pouze „svobodné hřiště“ a jsou zde nějaká pravidla (mimo ty již definované blackboxem, a tedy ani za běžných okolností neporušitelné), která je potřeba dodržovat. Pravidla jsou definována normami, a za jejich porušení jsou hráčům uděleny sankce. Tím, jak se nastoluje disciplína, se tedy zabývám v druhé kapitole této části.

### 5.1. Role hráčů

Stejně jako v reálném životě, kde je od nás v určitých situacích očekáván určitý vzorec chování, je stejné očekávání kladeno i na hráče sedícího za obrazovkou, který projektuje role na svém hrdinovi.

Role v League of Legends by se daly rozdělit do dvou kategorií, a to v závislosti na faktu, jestli jsou alespoň částečně implementovány v blackboxu, anebo jsou primárně definovány tím, jak je interpretují sami hráči s přihlédnutím k dané situaci. Nikdy to není ovšem čistě hráčská či vývojářská výhrada, vždy se na rozvoji těchto rolí podílejí obě „strany“. Analyticky můžeme tyto role rozdělit na *formální* a *neformální*. (Mabry and Barnes, 1980:132).

#### 5.1.1. Formální role

Formální role jsou pro členy týmu přesně vymezeny skupinou či organizací<sup>49</sup> (Mabry and Barnes, 1980:132). Kdybychom si představili fotbalový tým, tak formální role v něm budou brankář, křídelní útočník nebo obránce. Každá z těchto rolí se nějakým způsobem i váže i k určité oblasti její působnosti. Nejzřetelnější je to třeba u brankáře, který se skoro výhradně pohybuje v prostoru před svou brankou. Formální role jsou tedy implementovány již v základním přemýšlení o fotbale jako takovém, bez nich si fotbal skoro ani nelze představit – někdo přeci musí přímo bránit vlastní branku, někdo musí být schopen sprintovat do útoku a někdo musí i při přesunu do útoku dávat pozor na možný protiútok soupeře.

---

<sup>49</sup> Skupinu i organizaci zde přirovnávám k blackboxu.

Stejně tak je tomu v LoL, formální role jsou zde spojovány s místem jejich působnosti. Jedná se o roli „toplanera“ (hrdina, který se pohybuje po top lane), „midlanera“ (stejná logika pro mid lane), „botlanery“ (dva hrdiny pohybující se na bot lane – „marksman“ a „support“) a poté „junglera“ (hrdinu, který místo minionů zabíjí primárně monstra v minipitech a alespoň zpočátku zápasu se více pohybuje po celé mapě). Tyto role jsou naprosto standardní pro každou hru – je to dáno například už jenom tím, že si každý hráč před započítím hry vybírá přímo jednu těchto pěti rolí, do které už pouze vybere svého hrdinu. I přesto, že se tyto role zdají být stabilní, stále mohou nastat různé výjimky. Teoreticky by byla možnost, že by se fotbalový obránce jednoduše sám od sebe rozhodne, že se bude pohybovat pouze v útoku, a plnit tak primárně ofenzivně laděné úkoly. Stejně tak by se jungler mohl rozhodnout sdílet linku s toplanerem se záměrem rychleji zničit nepřátelský turret na topu apod.

Formální role jsou tedy z velké části podporovány blackboxem a zakomponovány v samotné hře (viz. obr. 4). Tímto se stávají pravidlem a utváří myšlení hráče již od chvíle, kdy hru začne hrát. Nebylo tomu tak ovšem vždy, tyto role totiž nebývaly takto ukotvené, a jejich faktické stvoření mohou mít na svědomí i samotní hráči v počátcích existence LoL.

Na základě shlednutí komentované Pick&Ban fáze ve finále světového šampionátu v sezóně 1 (byla mezi roky 2010-2011) (Kanál LoL Esports, 2013) a poté i v sezóně 2 (2011-2012) (Kanál LoL Esports, 2012) je patrné, že se o hráčích jako vykonavatelích jejich formálních rolí komentátoři vyjadřují až právě v 2. sezóně. Na základě tohoto usuzuji, že je tato domněnka pravděpodobná. S jistotou alespoň tedy víme, že formální role nebyly ve hře od začátku, ale objevily se poměrně brzy.

Herní vývojáři vzali tento koncept a využili jeho „potenciál“ k upravení hry do mnohem jasnější podoby. Jsou-li jednotlivé struktury (do kterých samozřejmě počítám i hrdiny) snadno čitelné a zapadající do celkové konfigurace prostoru a přemýšlení o něm, tak se takový prostor dá minimálně mnohem snadněji identifikovat (Lynch, 2004:2).

Důležitým bodem při snaze o počáteční porozumění LoL, je vnímání jeho časové ohraničenosti – tedy skutečnosti, že hru hrajeme s úmyslem jí vyhrát, a hra samotná je tomu takto přizpůsobená. Formální role jsou v tomto případě mnohem více definované vzhledem k cíli hry, než by byly v reálném světě při přemýšlení o prostoru města (Lynch, 2004:2). A to jak ze strany hráčů, tak i vývojářů (o kterých by v případě města samozřejmě nebyla řeč). Hráč si tedy nevybírá postavu bez jakékoliv další informace, ve většině případů si spíše předem vybere roli (např. toplanera), a již před započítím hry má jistotu v tom, kde se bude jeho herní

postava (kterou ovládá) minimálně zpočátku hry, pohybovat. Samozřejmě skutečnost, kterého hrdinu si vybere, je již věc druhá, ovšem ve výsledku stále plní podobné obecné povinnosti, které se k roli toplanera vážou. Hráči tedy přichází na Rift s jasnou představou o jejich pohybu v prostoru, právě vzhledem k jejich výběru formální role pro daný zápas (hráči mohou střídát role zápas od zápasu dle libosti).

Dochází zde k vzájemnému ovlivňování formálních rolí a prostoru, kdy specifické formální role definují význam částí prostoru, a prostor zpětně definuje specifika těchto rolí.

Formální role se také ovlivňují mezi sebou navzájem, a to jak mezi hrdiny ve stejném týmu, tak i s nepřátelskými hrdiny.

Trenér: „*No, líbilo se mi, jak hrál linku midlaner, to zprostředkovalo hrozně moc. Jakože ten Corki (název hrdiny protivnického midlanera) nebyl faktor v té hře, vůbec... A líbilo se mi taky to, že sis řekl at' tam je – že komunikuješ se svým junglerem, když ho máš poblíž, a využíváš ten jeho pressure*<sup>50</sup>. *Jo ty bys, jako kdyby jak hraješ, měl hrát i když tam není, protože to můžeš fejkovat*<sup>51</sup> *a oni tě nemůžou zabít. Tímhle na sebe vážeš jungle presence*<sup>52</sup> *a ulevuješ hodně svý botlane hlavně, toplane ne, toplane neganknou*<sup>53</sup> *... to je to co od vás chci vidět v lane managementu*<sup>54</sup>, *když máte dobrý matchup*<sup>55</sup>, *takhle jako to hrál midlaner, takhle to musí vypadat.*“ (Promluva trenéra k hráčům při zpětné videoanalýze odehraného zápasu, komunikační kanál Teamspeak 3, 23.1.2020)

Způsob, jakým probíhá lane management u jednotlivých formálních rolí se tedy, i z mé zkušenosti, mění, ale trenér zároveň poukazuje i na to, že existují určité vzorce<sup>56</sup>, které by měly fungovat, pokud vyhráváte svůj matchup – tedy to, co dělal midlaner správně. Tento způsob vyžaduje mimo jiné i komunikaci s junglerem, aby mohlo následně dojít k prohloubení ztrát soupeřícího midlanera v již tak prohraném matchupu a zároveň vytvoření tlaku, díky kterému může midlaner, jak je v ukázce zmíněno, „ulevit svojí botlane“.

---

<sup>50</sup> Doslova tlak na soupeře, soupeř hraje opatrněji a stává se, že se tímto způsobem vynutí i chyba.

<sup>51</sup> Neboli předstírat.

<sup>52</sup> V překladu přítomnost, tedy v tomto případě přítomnost junglera.

<sup>53</sup> Od anglického slova to gang up on – tedy doslova přečísliť... využít více hrdinů k zabití méně hrdinů. Obecně se využívá nejčastěji ve spojitosti s junglerem. Kdykoliv jde jungler na pomoc nějaké svojí lince, tak gankuje, pokud přišel za účelem zabít soupeře.

<sup>54</sup> Způsob, jakým hráč „pracuje“ se svou linkou, může se velmi různit vzhledem k tomu, jak se mu daří v jeho matchupu.

<sup>55</sup> Jeden hrdina je silnější v situaci jeden na jednoho, je to bráno „papírově“ – tzn. realita může být samozřejmě jiná, závisí to na mnoha okolnostech.

<sup>56</sup> Tyto vzorce často korespondují s metou.

Tato ukázka je z early game<sup>57</sup>, která je většinou vnímána jako prvních 15-20 minut hry. Early game nejčastěji probíhá tak, že jsou všechny ostatní formální role na svých linkách, a jungler primárně v jungli. Když se zpětně podíváme na Obr.2, tak si lze všimnout, že jungle jako celek souvisí se všemi linkami. Pohyb a gankování junglera je nejen dle mého názoru, ale i dle názoru profesionálních komentátorů, a i jako součást obecných znalostí o základním průběhu zápasů LoL, hlavním katalyzátorem celé early game. Jungler je schopen velmi efektivně a rychle ovlivňovat dění na jednotlivých linkách, mnohdy už jen svojí přítomností, jak je to zmíněné trenérem v ukázce. Jungler by měl v ideálním případě znát nejefektivnější „chod“ všech svých linek, aby věděl, v jaké situaci je vhodné přijít na gank, ve kterém případě se mu vyplatí vyhledávat potyčku s protivnickým junglerem, a kdy je naopak správný čas pro zabíjení neutrálních monster v minipitech jakožto důležitý zdroj zkušeností a goldů.

Níže vkládám ukázkou z terénních poznámek, kdy jsem hrál roli toplanera na topu.

*Soupeřící toplaner ještě není na lince, tak budu nadále tlačit vlnu minionů a pokusím se co nejdříve dostat k turetě. Je to trochu riskantní, protože nevím, kde je jungler... dobrý, ukázal se na botu... ten Malphite si vzal redko, to je docela zvláštní. Ted' bude asi o něco silnější, ale když bude dobře postavenej u zdi, obehraju ho. Pinguje mě midar' at' to stáhnou zpátky, co to je vlastně proti mně... jo Zed, hmm zkusím to rychle recallnout, než mě divenou* (Terénní poznámky, hodnocený zápas LoL, 4.4.2020).

Jedná se znovu o early game fázi, a je znovu znát, jakou hraje v prvních minutách jungler důležitou roli – což je jeden z dalších mnoha důvodů, proč hráči doslova druhým okem sledují minimapu (zmenšenou verzi celé herní arény, na které jsou malými kolečky znázorněna poloha všech hrdin, které můžeme vidět). Jakmile spatřuji polohu junglera v opačné části mapy, tedy na botlane, vím, že jediné, co mě může momentálně ohrozit, je souboj jeden na jednoho s Malphitem (hrdinou soupeřícího toplanera) – který z nějakého důvodu eliminoval jedno z neutrálních monster v soupeřící části jungle – a získal z něho červený buff (buff který přidává tzv. burning damage – tedy bonusové poškození „zapálením“ při každém základním útoku). Zmiňuji také, že když bude stát u zdi (tedy u okraje), tak ho „obehraji“. Hraji Poppy a jedna z jejích schopností je odtlačení protivníka s udělením nějakého poškození. Pokud stojí ale protivník kousek od zdi a správně schopnost vyměřím, udělím mu dvojnásobné poškození a zároveň ho nárazem na sekundu a půl znehybním.

---

<sup>57</sup> Neboli počáteční fáze hry.

Což se ale rychle mění vzhledem k tomu, že se ztratí z dohledu (není vidět na minimapě) soupeřící midlaner, a můj midlaner mě pinguje (využívá zmíněný zvukový signál, kterým signalizuje nebezpečí). Kliknutím na tabulátor zjišťuji, že je na midu proti nám (našemu týmu) Zed (hrdina) – z nějakého nevysvětlitelného důvodu jsem tomu prvních pár minut vůbec nevěnoval pozornost. Malphite je tedy zpět na lince a pravděpodobně se ke mně blíží z řeky i Zed. Díky včasnému pingu a sledování minimapy stihnu linku opustit recallem (teleportováním do báze za pomoci tlačítka recall – animace recallu trvá 3 sekundy) dřív, než bych odevzdal jednomu ze soupeřů cenné goldy a případně i toplane turretu. Kdybych totiž zůstal, pravděpodobně by mě ve dvou zvládli zabít, a dostali by pak další cenné desetiny sekund času k možné eliminaci top lane turrety. Tím, že použiji recall (recallnu se), tak se mi rychle zregenerují životy v bázi a můžu utíkat zpět na linku.

Další ukázka je z *teamfightu*<sup>58</sup> kolem jednoho z významných prvků.

*Asi půjdou Barona, nemáme tam vůbec vision... „pinguju spoluhráče“ ...jasný chápu, že miniony jsou důležití, ale teď už se k nám připoj Ezreale. Hledám vhodný engage, protože Baron už je na půlce. Zkusím to flanknout a narvat toho Jhina na zed', když se mi to povede, protože už je hodně fed, a když ho zabijem, tak bychom to měli vyhrát... „teamfight začíná“ ... fajn Jhin je dole, akorát byl hodně vzadu, a tak nám mezitím poumírala naše botlane s junglerem. Ale aspoň nemaj Barona. (Terénní poznámky, hodnocení zápas, 4.4.2020).*

Soupeřící tým se vydal do pitu k Baronovi, aby tento klíčový buff ukořistil. Nemohli jsme vědět přesně, jestli už významný prvek začali zabíjet, či se nás snaží nalákat do pasty, ale neměli jsme na výběr (tento významný prvek na několik velmi posílí tým, který ho získá) a museli jsme projít křovím bez ward (lucerničky, které dávají možnost vidět tam, kde se nenachází spoluhráč, či přátelský významný prvek - minion či turreta) naslepo. Barona jsem spatřil již z poloviny dobytého, a tak se snažím obejít celý pit a dostat se k protivnickému marksmanovi (Jhinovi). Podaří se mi ho „Heroic Chargem“ (název schopnosti) odsunout na zed' a zvládneme ho s Midlanerem zabít, ovšem mezitím nám umírají tři spoluhráči, které potkalo podobné „neštěstí“. Baron buff tedy nemají, ovšem jako tým z toho vyšli lépe – eliminovali tři naše hrdiny, proti jednomu jejich.

Seskupování se kolem významných prvků je jedna z velmi běžných částí hry. Pokud se jedná o Draka, či právě Barona, je důležité zajistit i vizi (viditelnost) okolo (právě pomocí

---

<sup>58</sup> Neboli týmový souboj, který skýtá více hrdinů bojujících proti sobě najednou – nemusí tam být nutně úplně všichni, ale o teamfightu se mluví, pokud je to alespoň většina z nich.

ward), aby se dalo včas reagovat, když jeden z týmů tento významný prvek začne dobývat. Baron se v pitu objevuje až ve 20.minutě, tudíž přibližně od 20.minuty se z early game stává tzv. *mid game* („prostřední“ fáze hry).

Formální role v mid game pomalu přestávají být faktorem, jelikož se již skoro nehraje způsobem „každý na své lince a jungler v jungli“ – většinou už bývají zničené první turrety a hráči se více seskupují a více se pohybují po celé mapě. Vzhledem k tomu, že jsou formální role velmi fixované na linku, tak je potřeba definovat druhý typ rolí, který zohledňuje to, co má daný hrdina v dané situaci či týmové kompozici za úkol, nehledě na early game.

### 5.1.2. Neformální role

Neformální role vycházejí z interakce mezi členy týmu nebo organizace, ale závisí také i na situaci a náladě (Mabry and Barnes, 1980:132). Jedná se tedy o mnohem dynamičtější role, které můžou, ale nemusí vycházet ze spontánního rozhodování. Hráč by měl do hry vstupovat alespoň s hrubou představou toho, jakou neformální roli bude jeho hrdina splňovat, ovšem hlavní podoba jeho neformální role se utváří až v průběhu hry, a zároveň také tím, co hrdina v průběhu hry kupuje za předměty.

Kupříkladu, přátelský toplaner se pohybuje, alespoň zpočátku hry, na top lane, a splňuje nějaké základní očekávání od ostatních, co se týče toho, jak by se měla role toplanera chovat z obecného hlediska – splňuje tak očekávání své formální role.

Trenér: „Řekni nám Toplanere, jak by měla obecně probíhat tvoje ideální early game?“

Toplaner: „No... tak záleží na matchupu, ale obecně... sledovat prezenci obou junglerů, snažit se vyfarmit co se dá a taky koukat po tp playi.“

Trenér: „OK, co ještě?“

Toplaner: „Hmm...nevim, pak už záleží fakt na tom matchupu.“

Trenér: „No hlavně chceš nejlépe kopírovat enemy toplanera, anebo aspoň dávat info o něm ostatním. (Promluva trenéra k Toplanerovi mezi zápasy, komunikační kanál Teamspeak 3, 20.1.2020)

Ovšem tento toplaner může hrát vcelku jakéhokoliv hrdinu, a právě s přihlédnutím k tomu, jakého hrdinu hraje, jaké kupuje na svého hrdinu itemy (od čehož se následně odvíjí hrdinovy statistiky), a jak vůbec probíhá samotná hra, je přibližně definovaná i jeho neformální role. Základní neformální role v LoL jsou: *assasin*, *tank*, *support*, *ad carry*, *ap carry* a *bruiser*.

Assasin bývá velmi pohyblivý hrdina, který se by se měl primárně soustředit na rychlou likvidaci nepřátelských hrdinů, kteří dávají velké poškození (jsou ofenzivně ladění), ale nemají moc obranných statistik. Nejčastěji ho vidíme na mid lane.

V případě tanka se obecně jedná o hrdinu, který vydrží více poškození než jiní – a proto je jeho primárním úkolem toto poškození dostávat a chránit tak ostatní hrdiny ve svém týmu. Tankem může být mimochodem jakýkoliv hrdina, který staví defenzivní itemy; ovšem někteří hrdinové k tomu mají lepší dispozici než jiní vzhledem ke svému *kitu*<sup>59</sup>. Nejčastěji se objevuje na top lane anebo v jungli.

Support jako neformální role je defacto hrdina, který dává svým spoluhráčům štíty (uměle zvyšuje počet životů i nad maximální hranici – většinou krátkodobě), anebo je léčí (doplňuje životy). Nejčastěji je na bot lane, právě na pozici support – formální i neformální role se zde nazývá stejně.

AD carry pochází z anglického (attack damage carry). Infinitiv „to carry“ zde pochází z herního žargonu, a doslova znamená „vyhrát sám hru“, českým ekvivalentem je k tomu slovo „potahat“, nebo „potahat někoho“, ovšem i v češtině se používá slovo carry. Nejčastěji tedy slyšíme termín „adcéčko“ nebo „adc“. Své poškození rozdává primárně svými *základními útoky*<sup>60</sup> Tento hrdina je primárním cílem assasinů. Uděluje velké poškození, často na větší vzdálenost, a pokud v potyčkách vydrží, tak většinou bývá hlavním důvodem, proč jeden tým vyhrál nad druhým. Tato role je nejčastěji na bot lane na pozici marksman.

AP carry pochází z anglického (ability power carry). Občas se využívá i pojem *Mage*<sup>61</sup>. Tento hrdina svoje primární poškození uděluje schopnostmi (ability) na různou vzdálenost, je ale velmi snadno eliminovatelný, a většinou ho vidíme na mid lane.

---

<sup>59</sup> Kit je souhrn všech hrdinových schopností (u drtivé většiny hrdinů jsou 4).

<sup>60</sup> Jedná se o nejzákladnější formu útoku, kterou má každý hrdina (některý na delší vzdálenost, jiný na blízko). Provádí se pouhým kliknutím pravým tlačítkem na myši na protivnického hrdinu.

<sup>61</sup> Mage vychází z českého slova „mág“ či „kouzelník“.



Bruiser je hybrid mezi tankem a assassinem. Uděluje poškození, a zároveň vydrží více než hrdinové primárně orientovaní na udělování poškození. Vidáme ho nejčastěji na roli toplanera anebo junglera.

V závislosti na tom, jaké hrdina kupuje předměty se mohou tyto role obměňovat i v průběhu hry. To znamená, že hrdina kupříkladu začíná jako assassin a kupuje předměty, které dávají bonusové poškození – avšak hra se vyvine tak, že tento assassin začne nakupovat defenzivní předměty a místo rychlého zabíjení soupeřícího adc dělá týmu „živý štít“, tedy plní roli tanka.

Tuto situaci ilustruje následující ukázka z terénních poznámek.

Jungler: „*Galio build tanky, ur 0/5/0*“ [Galio kup si itemy na tanka, už jsi pětkrát umřel]

Midlaner: „*Sure, but I wouldnt be if uve came once...*“ [Jistě, ale neumřel bych tolikrát, kdybys mi alespoň jednou přišel na pomoc...]

Jungler: „*Cant be everywhere man*“ [Nemůžu být všude] (Záznam z herního chatu, hodnocený zápas LoL, 22.4.2020)

Galiovi se v tomto případě nepovedla early game fáze hry, a kupováním ofenzivních předmětů by si už tolik nepomohl. Jungler si myslí, že by měl *stavět*<sup>62</sup> více defenzivně., právě vzhledem k situaci.

Může ale samozřejmě nastat opačná situace, kdy se z více defenzivních rolí jako je tank či support stane ofenzivnější role – jako v této ukázce.

Support: „*Tyjo já asi půjdu víc do damage, abych ten jejich positioning moh punishovat.*“ (Záznam z dohodnutého zápasu – scrimmu, Komunikační kanál Teamspeak 3, 20.1.2020)

Support zde reaguje na kontinuální špatný pohyb soupeřící bot lane, a přemýšlí o nákupu ofenzivnějších předmětů, aby je za jejich chyby mohl lépe „potrestat“. Později se tak doopravdy stane a Support začíná v týmových soubojích spíše plnit roli AP carry.

Toto všechno ale závisí primárně na vývoji samotné hry. Z hlediska neformálních rolí je také velmi důležité si uvědomit, že hráči jednají tak, aby měli co největší šanci vyhrát. Z hlediska jejich linky v early game je ideální případ takový, že dostanou výhodu nad

---

<sup>62</sup> To build – neboli stavět, v LoL znamená skládání předmětů – jejich kombinace, celkový dopad, atd. Často se setkávám s otázkou „Co stavíš na tohoto hrdinu?“ apod.

soupeřem (tím, že ho i několikrát zabijí a nejlépe k tomu zničí turret). Tím si vybudují lead,<sup>63</sup> nejčastěji měřený v itemové výhodě, množství zničených turret a také významných prvků.

Dotaz na povahu neformálních rolí jsem položil i Trenérovi.

*„Jednotlivé role... no to je docela jasný, všichni musej vyhrát. Každý hraje co chce, jak chce. Jde o to, aby nějak získávali lead, byli silnější a pak jim zničili Nexus... nedá se úplně říct, že na topu jsou jenom tanci. Všichni můžou hrát všechno, kdy chtěou a vlastně i kde chtěou.“* (Neformální interview s Trenérem těsně před začátkem tréninku, Teamspeak 3, 13.1.2020)

V League of Legends je mnohdy k výhře nejnütnější právě adaptace, a to i přesto, že je daná meta (jak jsem zmiňoval v kap. 3, přibližně každých 14 dní se může/nemusí měnit) opravdu momentálně „nejlepší způsob“, jak hru hrát. Dalo by se tedy říct, že meta vytváří určité pozadí, určitý základ, na němž hráči většinou staví svou strategii, pro každý specifický zápas. Lze to určitě lépe vnímat u profesionálních týmů, jelikož by zde měla být přirozeně týmová strategie více sjednocená než u týmů, které byly složeny z náhodných pěti hráčů.

Vždy se tedy metu vyplatí analyzovat, ovšem strategiím se meze nekladou a mnohdy můžou být důležitější individuální schopnosti hráče na daném hrdinovi než výběr hrdiny, který je v tuto chvíli považován za „nejsilnějšího“.

Neformální role a výběr hrdinů jsou tedy naopak mnohem „důležitější“ v mid game (cca 20–35. minuta) a late game (pozdní fáze hry – většinou od 35. minuty). V této části dochází k častějšímu seskupování týmu, a také se projevují typické meta herní strategie.

- 1. Teamfight kompozice:** Jedná se o kompozici, která se soustředí na týmové souboje. Hráči vybírají hrdiny, kteří využívají *crowd control*<sup>64</sup> a plošné poškození, nejlépe tak, aby zasáhli více soupeřících hrdinů najednou. Obvyklá podoba takového týmu v neformálních rolích bývá 2 tankové (či jeden tank a jeden bruiser), 2 carry hrdinové (většinou AP carry a AD carry) a support. Hráči se snaží co nejvíce seskupovat a vytvářet tlak v podobě pěti hrdinů na jednom místě – většinou okolo významných prvků.

---

<sup>63</sup> Neboli vedení nad někým. Hrdina má lead nad soupeřícím hrdinou, či jeden tým má lead nad druhým týmem.

<sup>64</sup> Crowd control (neboli CC) je součástí schopností některých hrdinů. Tyto schopnosti limitují pohyb či akci jiných hrdinů. Řadí se mezi ně např. *stun* (nemožnost se pohnout ani využívat schopnosti v krátkém časovém rozmezí), a další.

2. **Splitpush kompozice:** Tato týmová kompozice využívá silného hrdiny/hrdinů, kteří se naopak snaží od svého týmu co nejvíce vzdálit a vytvářet tlak na jiných linkách. Existují dvě formy - 1/4 a 1/3/1.

1/4 [„jedna čtyři“] využívá „silného“ hrdiny na jedné z linek, a zbytek týmu vytváří tlak na druhé straně mapy. Tento osamocený hrdina většinou bývá velmi mobilní a exceluje v eliminaci turret. Zároveň na tom musí být tak „silný“<sup>65</sup>, aby byl schopný vyhrát souboj jeden na jednoho, a protivnický tým tak musel reagovat posláním dvou hrdinů místo jednoho (aby zvládli udržet turretu na dané lince). Protože je tento hrdina mobilní, tak je schopen se rychle stáhnout (a neumřít tak ve vyvolané situaci jeden na dva) a poté se znovu na linku vrátit když soupeřící hrdina, který dorazil na pomoc, odejde zpátky ke zbytku týmu. Soupeřící tým je tak v konstantní nevýhodě díky takto vzniklé situaci čtyři na tři na druhé části mapy a jednoho soupeřícího hrdiny, který se díky takto vzniklé situaci nerovnováhy sil poměrně neefektivně pohybuje po mapě, aby zabránil oběma možným incidentům (teamfightu na jedné straně – kde by 4 hráči zvládli eliminovat 3 hráče, a zároveň možné eliminaci osamoceneného spoluhráče a následně i turrety/turret na straně druhé).

1/3/1 [„jedna tři jedna“] je velmi podobná, místo jednoho „silného“ hrdiny ale využívá dva „silné“ hrdiny, které rozprostře na každou z linek (většinou top a bot). Zbývají tři hráči jsou na midu a snaží se spíše bránit svou turretu než agresivně vytvářet tlak na soupeřící tým, a dávat tak prostor splitpushujícím (rozdělený/rozprostřený push) hrdinům.

Typická splitpush kompozice využívá dvou assasinů/bruiserů či jejich kombinaci. Následně bývá v týmu jedno AD carry, a zbylé dvě neformální role mohou být jakékoliv.

## 5.2. Normy a sankce jako prostředek disciplinace hráčů

Ke splňování rolí (ale nejenom) se úzce váže systém norem a sankcí. Normy udávají, co se v daném společenském systému má a nemá dělat (Eriksen, 2008:81). Udělování sankcí

---

<sup>65</sup> Pro každého hrdinu to znamená trochu něco jiného. Některý hrdina je silný díky zakoupení určitého předmětu, některý v určité části hry či díky vylepšení určité schopnosti např. na maximální úroveň, anebo různé kombinace různorodých předpokladů.

představuje klíčový zdroj moci ve všech společnostech právě tím, že se za jejich pomoci trestá porušování norem. (Eriksen, 2008:81).

LoL klade, stejně jako moderní společnost, velký důraz na vytváření pořádku prostřednictvím norem a sankcí, s čímž je spojeno i nastolování disciplíny skrze disciplinaci (Foucault, 2000). Disciplinaci lze prakticky chápat jako „výchovu“ hráčů podle daných norem, a pod neustálou hrozbou sankcí, pokud by došlo k porušení těchto norem.

### 5.2.1. Dohled

Hlavní nástroj k nastolování disciplíny v LoL je v určitých ohledech podobný Foucaultovu pověstnému panoptikonu (Foucault, 2000:284). Zaměstnanci Riot Games mají možnost dostat se k záznamu kteréhokoliv odehraného zápasu a rozhodnout, jestli je chování hráče/ů v rozporu s normami a následně mu udělit odpovídající sankci. Hráči vědí, že mohou varování či *ban*<sup>66</sup> dostat právě proto, že Riot Games monitoruje veškeré proběhlé zápasy, a samozřejmě, drtivá většina z nich potrestaná být nechce. Zároveň se to ale v některých ohledech také liší, jelikož Foucault při popisu panoptika jako ideálního nástroje nastolování disciplíny tvrdí: „moc musí být viditelná a neověřitelná“ (Foucault, 2000:282).

Viditelnost moci není na první pohled úplně patrná, jelikož ji zde v první řadě zastávají ostatní hráči hrající daný zápas. Speciální tým „dozorců“ Riot Games totiž prohlíží až takové zápasy, ve kterých je akce z jejich strany podnícena tzv. *reportem*<sup>67</sup> (také viz. podkap. Po ukončení zápasu) některého z hráčů či více hráčů najednou. Hráči tedy vykonávají službu dozorců „iniciátorů“ a kontrolují se vzájemně mezi sebou – tato kontrola funguje hlavně z toho důvodu, že nedodržování oněch norem z velké části ovlivňuje úspěch týmu (tedy možnou ztrátu bodů v žebříčku v případě prohry), či může mít charakter např. vulgárního napadání ostatních hráčů. Hráči by byli tedy poněkud sami proti sobě (či alespoň hráč, kterého se například konflikt týká – pokud se např. bavíme o slovní šikaně, viz. dále jako *Verbal abuse* v podkap. Normy) kdyby hráče porušujícího normy na konci hry nenahlásili. Jakmile tedy dojde, byť k jedinému nahlášení na konci zápasu (nahlašuje se vždy až na konci zápasu), Riot Games se poté stávají oním soudcem nad nahlášeným hráčem – mají k dispozici veškeré

---

<sup>66</sup> Zablokování přístupu hráči ke hře za porušování pravidel.

<sup>67</sup> Hráči se reportují (také se využívá výraz nahlašují) speciálnímu support týmu divize Riot Games, a to právě za porušování norem. – tyto normy popisují později.

důkazy právě díky dostupným záznamům, a je jen třeba rozhodnout, jestli bylo hráčovo chování v rozporu s normami, či bylo stále v mezích norem.

Neověřitelnost moci zde funguje také trochu jinak – hráč je neustále pod dohledem ostatních hráčů, v teorii by tedy mohl být nahlášen za přestupek pokaždé, ovšem je otázka, jestli ostatní hráče doopravdy nahlásí. Hráč si ovšem může být jist tím, že je to kdykoliv možné (Foucault, 2000: 282), v čemž se to v jistém smyslu podobá polopropustným zrcadlům v panoptikonu, rozdíl je ale v tom, že se zde bavíme o možné „neschopnosti“ dozorců hráče nahlásit (dozorci v podobě hráče buď nezná normy, či je jakkoliv jinak motivován k tomu hráče nenahlásit), kdežto ve Foucaultově panoptikonu se počítá s okamžitým nahlášením ze strany dozorců – pokud ovšem hřištníka „načapají“ (jelikož nejsou schopni sledovat všechny vězně najednou – což se v LoL naopak děje).

### 5.2.2 Normy

Jak jsem zmiňoval v minulé podkapitolce, hráč může ve hře dělat vesměs cokoli, dokud neporušuje normy. Pokud normy porušuje, jiní hráči ho mohou na konci hry nahlásit. Na konci hry musí nejprve označit jeden z důvodů (obr. 7 dále) a v nejlepším případě také rozvedou celou situaci několika větami do otevřené kolonky o maximálně 200 znacích. Za důvody k nahlášení se v LoL považuje:

- a) Negative attitude: Tuto kolonku hráči označují, pokud se vybraný hráč provinil *griefingem* či se dostatečně nesnaží. Griefing je vlastně paralela pro určitý druh vandalismu ve virtuálním světě – hráč se svými činy snaží co nejvíce zkatit ostatním požitkem ze hry za účelem vlastního pobavení, či jakýmkoliv jiným účelem<sup>68</sup>. Stejně tak hráč, který se z jakéhokoliv důvodu přestane snažit (což je potřeba odlišit od situace, kdy se mu prostě jen nedaří – v těchto situacích je vhodné využívat herní chat a komunikovat mezi sebou) může být z tohoto důvodu nahlášen.
- b) Verbal abuse: Vybraný hráč se provinil šikanováním či obtěžováním jiného hráče/jiných hráčů (v drtivé většině se jedná o jakýkoliv druh mířeného urážení ostatních).

---

<sup>68</sup> Například využívá schopnosti svého hrdiny tak, aby zamezil pohyb svým spoluhráčům atd.

- c) Leaving the game/AFK: Opuštění zápasu (kdykoliv po jeho začátku), anebo tzv. „AFKování“. AFK znamená v překladu „away from keyboard“ – hráč je tedy ve hře připojen, ovšem vůbec nehraje (nehýbe se, nepoužívá schopnosti, nereaguje na dění). V tomto případě lze nahlásit i hráče, který zápas opustil neúmyslně/či AFKkoval neúmyslně (v mnohých případech to ani nelze zjistit), jelikož je každý z hráčů zodpovědný za své internetové připojení, a další případné technické problémy, které by mohly nastat (dále rozebírám v kapitole Fyzický výkon).
- d) Intentional feeding: Tento důvod k nahlášení hráče lze označit v případě, kdy nahlašovaný hráč záměrně umírá (jinak také „feedí“ – v překladu by to znamenalo doslova krmit protihráče), a pomáhá tím protihráčům (znovu zde může být tenká hranice mezi hráčem, kterému se jednoduše nedaří, a hráčem, který umírá záměrně).
- e) Hate speech: Hráč, který má rasistické, homofobní, sexistické a další podobné typy nářeků, by měl být nahlášen pod tímto důvodem.
- f) Cheating: Riot Games má sice svůj ochranný systém, který by měl rozpoznat *cheatování*<sup>69</sup> - což je v podstatě využívání jakýchkoliv externích programů (jinak též programů třetí strany) - ovšem pokud ve hře nastane situace, kdy se hráč pohybuje poněkud zvláštním způsobem, kdy se vyhýbá úplně všemu, či až moc dobře předvídá, kde a kdy budou protihráči atd., tak je takového hráče možné nahlásit právě za cheatování.
- g) Offensive or Inappropriate name: Nahlášení hráče za urážlivou či nevhodnou herní přezdívku (přesné parametry pro „úspěšnost“ tohoto nahlášení nejsou k dohledání).

Zaměstnanci Riot Games následně mohou, či nemusí nahlášenému hráči udělit disciplinární trest (dále v podkap. Sankce).

---

<sup>69</sup> Pro více informací: <https://eune.leagueoflegends.com/en-pl/news/dev/dev-null-anti-cheat-kernel-driver/>.



Obr.7 Důvody k nahlášení hráče, zdroj: Printscreen vlastní obrazovky

Zmiňované důvody pro nahlášení se týkají primárně dění ve hře. K porušení norem však může dojít již před jejím započítím, a to v již představeném herním lobby v průběhu pick&ban fáze.

a) *Negative attitude a Intentional feeding* – podníceno situací v herním lobby

Příkladem může být úryvek ze zúčastněného pozorování jednoho z mých hodnocených zápasů. Toplaner a support (hráče zmiňuji jejich formálními rolemi) se zde dostali do potyčky, protože support zabanoval toplanerovi Tryndamera (jeden z hrdinů).

*Toplaner: why did you ban trynd?* [proč jsi zabanoval Tryndamera?]

*Support: cause that champ sucks* [protože je k ničemu]

*Toplaner: k ill troll then* [dobře, budu tedy trollit<sup>70</sup>]

*Support: k np* [ok, bez problému]

*Midlaner (já): guys please, let's play normally* [lidi prosím, hrajme normálně]

*Toplaner: idc<sup>71</sup> at this point, enjoy* [v tuhle chvíli už je mi to jedno, užijte si hru]

<sup>70</sup> Výraz pro „dělání naschválů“ – ve zkratce se hráč co trollí vůbec nesoustředí na výhru svého týmu, ale naopak na to, aby spoluhráčům hru zkazil

<sup>71</sup> Zkratka pro „I don't care“ (v překladu – je mi to jedno)

*Midlaner: somebody leave it if you can, im in promos* [pokud někto můžete, opusťte prosím hru, mám proma<sup>72</sup>] (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 15.5.2020)

Tato ukázka je jeden z příkladů, jak může pobíhat typická „hádká“ mezi dvěma spoluhráči v pick&ban fázi. Support je přesvědčen, že hrdina, kterého Toplaner prepickoval, je k ničemu, a proto ho zabanoval – i když si byl vědom prepicku ze strany Toplanera. Toplaner je pravděpodobně frustrován a sděluje všem spoluhráčům, že bude trollit. I když jsem se snažil zachránit situaci, tak mi bylo sarkasticky zodpovězeno, ať si užiji tuto hru. Následně jsem se ptal ostatních spoluhráčů, jestli někdo z nich neopustí tuto hru (za cenu ztráty minimálního počtu bodů v žebříčku), jelikož jsem byl v tu dobu v promech, a kdybych odešel, stálo by mě to celou jednu prohru (v promech se ztrácí celý zápas ze tří místo ztráty několika bodů). Zde se také samozřejmě může jednat o nedorozumění, avšak právě díky možnosti prepicku by mělo být možné více předcházet těmto situacím.

Tento zápas se nakonec odehrál, a došlo k prohře mého týmu – jelikož hráč, který v pick&ban fázi předznamenal, že bude trollit, opravdu trollil. I přesto, že trollení Toplanera ve zmíněné situaci „podnítil“ Support tím, že hrdinu zabanoval, tak ve výsledku porušuje normy pouze Toplaner – za *Negative attitude* a *Intentional feeding*. I přesto, že byl Tryndamere vybrán v prepicku, tak není nepovoleno ho zabanovat, prepick je totiž pouze orientační.

b) *AFK/Leaving the game* – podníceno situací v herním lobby. Tento příklad byl zobrazuje situaci, kdy jeden z hráčů zvolil hrdinu, kterého obvykle hráči na Support roli nevidají, a určitým způsobem tak narušuje nynější metu.

*Toplaner: support leblanc? are you trolling?* [LeBlanc (název hrdiny) jako support?] trollíš?]

*Support: no, trust me on this* [ne, věř mi, vím, co dělám]

*Marksman: bot is already over lol* [botlane už prohrála lol]

*Toplaner: 9x lb* [naléhá na všechny ostatní hráče, aby po ukončení zápasu nahlásili LeBlanc]

*Support: if i suck you can report me* [pokud budu k ničemu, můžete mě nahlásit] (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 5.5.2020)

---

<sup>72</sup> Jedná se o postupové zápasy (vždy když hráč dosáhne 100 bodů v dané divizi, poustoupí do „promoce“ či „proma“ a musí vyhrát alespoň 2 zápasy ze 3, aby se mu podařilo úspěšně postoupit do další divize).



Support mého týmu si jako svého hrdinu zvolil LeBlanc. Očividně to není hrdina, kterého by spoluhráči rádi na formální roli supporta viděli, a tak mají pocit, že hráč trollí, anebo, že je bot lane již předem prohraná (tzn. protivnická dvojice marksman a support na botu budou silnější – ale těch aspektů může být více). Support se ohrazuje tím, že hrdinu na dané roli hrát umí, a nabízí stěžujícím si hráčům usoudit až podle průběhu hry. Tato hra započala i přes neobvyklý výběr hrdiny našeho Supporta, ovšem po jedné nepovedené akci na bot lane se ze zápasu odpojil Marksman našeho týmu. Vysloužil si ode mě tedy nahlášení pod kolonkou „AFK/Leaving the game“.

c) Tuto situaci nijak nepojmenovávám, pouze ilustruje poměrně častý jev v LoL (obzvláště již v prostoru herního lobby) – stává se, že v lobby objeví hráč, který je například frustrovaný z několika prohraných zápasů a rozhodl se, že ostatním spoluhráčům pokazí hru – porušováním téměř jakékoliv normy.

*Jungler: ill run it down, sick of it* [nechám se zabíjet soupeři, nebaví mě to]

*Marksman: bro just play* [kámo prostě hraj]

*Midlaner (já): idk what happened to you, but id like to win this* [nevím co se ti stalo, ale rád bych to vyhrál]

*Jungler: f\*\*k you all* [jděte do háje]

*Support: nice...* [super...] (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 30.4.2020)

Jungler se rozhodnul, že se bude naschvál nechávat zabíjet protihráči (z jakéhokoliv důvodu) a i přesto, že se ho Marksman snaží uklidnit, je mu to očividně vcelku jedno. Tuto hru jsem včas opustil ještě v lobby (abych se vyhnul ztrátě většího množství bodů v žebříčku za prohru – takto se jednalo jen o minimální ztrátu několika jednotek) – nedošlo tedy k žádnému nahlášení, jelikož zápas ani nestihnul začít.

Co se týče průběhu samotné hry, tak je velmi obtížné zredukovat situace, které předcházejí porušování některých dalších norem na „nejtypičtější“, zmíním zde tedy několik ukázek z chatu, které považuji za poměrně obvyklé.

První ukázka se týká nepřiměřené reakce na nepovedenou herní situaci, která vyústila v urážení jednoho z hráčů v chatu.

*Midlaner: just fck off boosted ape* [prostě vypadni potahaná<sup>73</sup> opice]

*Jungler: you should react earlier, we would win that* [měl jsi zareagovat dříve, vyhráli bychom to]

*Midlaner: u didnt hit even one of your qs, stay in silver ape* [netrefil jsi ani jednu svou „q“ schopnost (schopnost, která se obvykle používá stisknutím klávesy „q“), zůstaň v silver divizi opice]

*Jungler: ye that was mb, but stop this flame man* [jo to byla moje chyba, ale nech toho flamu<sup>74</sup> chlape]

*Midlaner: u ruined my lane i hope u die irl* [podělal jsi mi linku, doufám že umřeš v reálném životě] (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 1.5.2020)

Midlaner v této ukázce reaguje na chybu svého Junglera při ganku. Jungler přichází na gank, ale netrefuje své schopnosti do protivníka, a ten ho ještě k tomu zvládá (mimo jiné také za pomoci své turrety) zabít. Soupeřící midlaner za jeho smrt dostává bonusové goldy a zkušenosti. Následně se do svého Junglera v chatu pouští poměrně agresivním způsobem, a poslední větou se obzvláště dostává za hranici norem. Jednání Midlanera splňuje „podmínky“ pro jeho nahlášení za *Verbal abuse*.

V ukázce níže došlo k „hádce“ botlinky – tedy supporta a marksmana.

*Marksman: why do u take my cs bastard? „pinging“* [proč mi kradeš miniony bastarde?]

*Support: “:)”* [„posílá usměvavého smajlíka jako odpověď“]

*Marksman: gay fcker* [podělaný gayi] (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 5.5.2020)

Support obvykle nechává miniony svému marksmanovi, jelikož je to jedno z carry týmu, a je důležité, aby co nejrychleji sílil. Support z ukázky ovšem nesplňuje svou neformální roli tak, jak je od něj očekáváno, a Marksman na to reaguje v chatu velmi nevhodným způsobem. Support se sice chová arogantně a očividně se snaží Marksmana pouze vyprovokovat, ovšem stále jedná v mezích norem. Naproti tomu Marksmana lze nahlásit za *Hate speech*.

---

<sup>73</sup> To boost smb. nebo česky v tomto kontextu *potahat* někoho, se využívá v situaci, kdy se „lepší“ hráč přihlásí na účet „horšího“ hráče a dostane ho do takové divize, do které hráč sám o sobě „nepatří“. Řekneme-li o někom, že je boosted, tak dle nás nemá co dělat ve stejné/podobné divizi a patří do nižších divizí.

<sup>74</sup> To flame smb., v češtině se také využívá „flamit“, znamená jednoduše nadávat na někoho/na všechno, většinou v kontextu toho, že daný flamený hráč hraje „špatně“, či že je flamící dotyčný frustrovaný.

### 5.2.3. Sankce

Po nahlášení hráče si zaměstnanci Support týmu Riot Games stáhnou záznam z daného zápasu a analyzují ho. Pokud je situace vyhodnocena jako porušování norem Riot Games o udělené sankci „informuje“ v lobby jak hráče, který normy porušil, tak i hráče, kteří jej nahlásili (viz. Obr.8 a Obr.9 na s.51).

Riot Games se snaží nebýt při udělování sankcí příliš transparentní, což zdůvodňují tím, že nechtějí, aby hráči mohli detailní informace jakýmkoliv způsobem zneužít<sup>75</sup>.

Sankce se dělí dle závažnosti porušení normy, přesný systém však není znám, nicméně mezi hráči je např. známo, že za *cheating* se ihned napoprvé uděluje tzv. *permaban*<sup>76</sup>. Obecná posloupnost sankcí je obvykle následující:

- a) Hráč bývá nejprve varován (jednou, či vícekrát).
- b) Hráč obdrží krátký ban, většinou na den či dva.
- c) Hráč obdrží ban na týden/dva týdny či měsíc.
- d) Hráč obdrží permaban.

Systém sankcí bývá ovlivněn i časovou prodlevou mezi tresty, a lze spekulovat i o dalších vlivech (např. o opakovaném porušení stejné normy) – vše je však ze strany Riot Games zahaleno závojem mlčení.

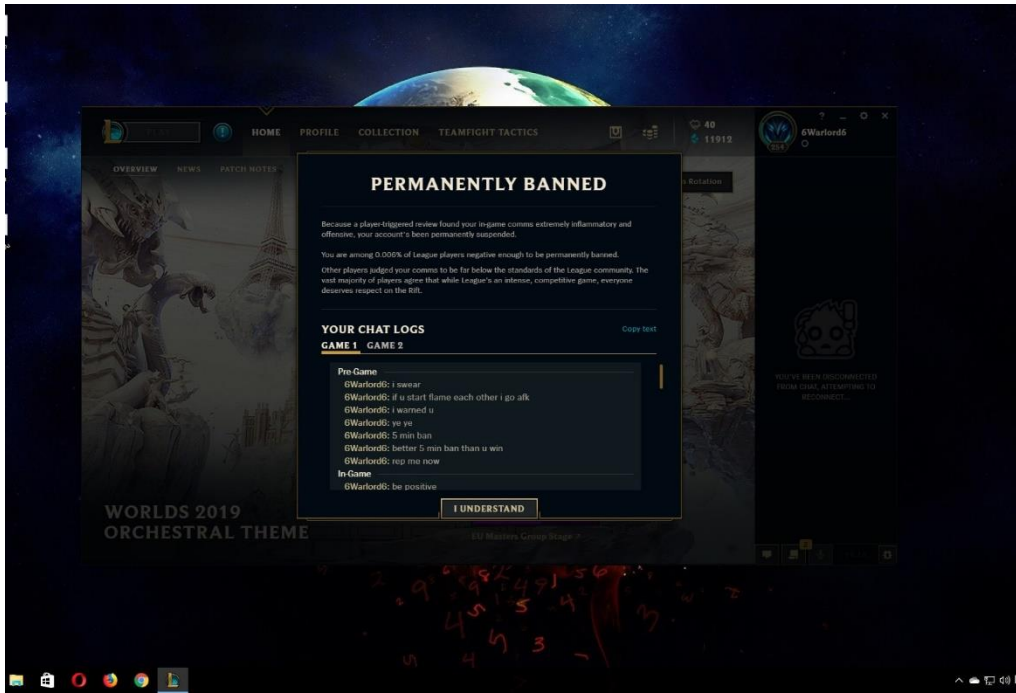
Mechanismy disciplinárního zařízení Riot Games mohou přesahovat i do jiných sfér (Foucault, 2000:295). Dá se to pěkně ilustrovat na esportu (profesionálního hraní počítačových her – dále viz. kap. 6.3), a to v případě sankciování profesionálních hráčů LoL. Velmi se to podobá povaze prohřešků některých slavných sportovců, kteří byli součástí rozmanitých společenských skandálů, občas i mimo své „pracovní prostředí“. Riot Games si jistě uvědomuje, že tito vrcholoví hráči jsou modely pro mnohé jiní hráče LoL, a tak poměrně znatelně penalizuje jejich nevhodné aktivity i v reálném světě. Příkladem může být přestupek jednoho z hráčů amerického týmu Cloud9. Hráč ukázal zdvižený prostředníček na jiného hráče zrovna v momentě, kdy s oním hráčem probíhal živý rozhovor. „Vysloužil“ si tak pokutu 500 dolarů<sup>77</sup>.

---

<sup>75</sup> Dostal-li by se hráč k informacím definujícím podle kterých kritérií se uděluje ban za AFK, tak by toho mohl využít např. v momentě, kdyby chtěli ostatním pokazit hru – ale stále by si hlídal, aby jednal v mezích norem.

<sup>76</sup> Trvalé zablokování přístupu na svůj LoL profil.

<sup>77</sup> Zdroj: <https://www.pcgamer.com/cloud9-player-fined-500-for-flipping-the-bird-at-lol-world-championships/>



Obr.8 Udělení permabanu neznámému hráči, zdroj: Youtube printscreen v Google obrázkách; <https://www.youtube.com/watch?v=uNFH4OHJ-mY>



Obr.9 Poděkování od Riot Games za úspěšné nahlášení hráče jednajícího proti normám, zdroj: Vlastní sbírka

### 5.3. Komunikace

Správná komunikace mezi spoluhráči v League of Legends značně přispívá dosažení cíle, ke kterému by každý zápas měl směřovat, a to k jeho ukončení (nejlépe samozřejmě výhrou). Umožňuje předávání informací, které hráč zahlédl na svém výseku obrazovky, strategizování či vedení týmu. Rozdělují ji na *hlasovou*, *textovou*, *symbolickou* a „*čtení hry*“.

a) Hlasová komunikace: Tato komunikace probíhá mezi hráči buď prostřednictvím komunikačního programu (např. zmíněný program TeamSpeak 3), anebo spolu hráči jednoduše mluví, pokud sedí přímo vedle sebe. Je důležité zmínit, že tato komunikace je ze všech nejefektivnější, a proto její využívání snižuje nutnost komunikovat jakýmkoliv jiným způsobem (viz.dále).

b) Textová komunikace: Textová komunikace probíhá prostřednictvím chatu. Chat jsem již zmínil v podkapitole Herní rozhraní – slouží ke komunikaci mezi hráči psanou formou. Níže vkládám jednu z ukázek, která z mého pohledu pěkně ilustruje, jak může být komunikace v chatu pro hraní důležitá pro kooperaci v kulturním systému LoL.

*Support: inv!*

*Midlaner: k*

*Support: „blue ping“ (Zúčastněné pozorování, hodnocený zápas LoL, 8.5.2020)*

Tato ukázka sice vypadá krátce, ovšem popisuje jedno z častých týmových rozhodnutí ihned ze začátku zápasu, které může mít na celý zápas velký dopad, pokud dopadne „tak jak má“. „Inv“ neboli *invade* je early game strategie, kdy se celý tým ihned po začátku zápasu vydá do soupeřící jungle, aby eliminoval soupeřícího junglera čekajícího na spawn neutrálních monster. Je tedy zapotřebí zkoordinovat všech pět hráčů tak, aby nejlépe ve stejnou chvíli vcházeli do soupeřící jungle, a protivník měl tak skoro nulovou šanci reagovat útekem. Kooperace je tedy závislá na správné komunikaci, a občas stačí i takto malá zkratka v chatu k tomu, aby se tým již v early game přiblížil výhře.

c) Symbolická komunikace: Symbolická komunikace probíhá prostřednictvím 1) *pingů* a 2) *zobrazení cooldownů*.

1) Pingy jsou zvukové a zároveň i vizuální signály (hráči je uslyší a také i uvidí jako barevné probliknutí na cca dvě sekundy). Každý z pingů má svůj pevně daný význam, název a také i specifickou barvu. Účelem pingu je urychlení a zestručnění nutné komunikace mezi hráči, tak aby hráči neustále neodváděli pozornost ke kolonce chatu.

Ve hře existují 4 druhy pingů.

Ping *Nebezpečí* (červený vykřičník) upozorňuje spoluhráče na přítomnost nebezpečného elementu jakékoliv podoby, kterému je vhodné se vyhnout.

Ping *Asistuj mi* (modrá vlaječka) upozorňuje spoluhráče, že hráč potřebuje pomoc s určitou částí hry (např. v boji proti nepřátelskému hrdinovi), či chce například pomoci s eliminací významných objektů.

Ping *Jsem na cestě* (zelená šipka) upozorňuje spoluhráče na to, že se hráč přesouvá na dané místo s jakýmkoliv účelem.

Ping *Zmizelý soupeř* (žlutý otazník) upozorňuje spoluhráče na to, že oponentský hrdina zmizel z viditelné části mapy, a je možné, že plánuje ganknout jiné linky.

„Zmizelý soupeř“ se ovšem používá taktéž negativně, a to v případě, že hráč například „pokazil“ nějakou herní akci – a jiný hráč/hráči využijí tento ping k opakovanému signálu na místo hráčova hrdiny (často se používá termín "hráč byl vypingován"). Ping je totiž ve tvaru otazníku, a hráči tím taktéž označují tzv. „questionable play“ [pochybnou akci]. Jedná se tedy o uplatňování určité neformální sankce mezi hráči, jejíž použití ale není proti normám.

2) Hráč zobrazí svoje cooldowny ostatním tak, že podrží tlačítko Alt a stiskne k tomu danou schopnost. Informace se hráčům poté zobrazí do chatu. Tato možnost znovu urychluje komunikaci mezi hráči, jelikož nemusí do chatu vypisovat, kdy mají znovu možnost použít svou (v té situaci možná klíčovou) schopnost, ale rovnou se ostatním hráčům zobrazí čas, za jak dlouho ji hráč má připravenou k použití.

d) „Čtení hry“: I přesto, že hráči ve velké míře využívají komunikaci v chatu či pingy, jsou situace, kdy je potřeba maximálního soustředění a není čas ani použít ping. Těmito situacemi jsou například teamfighty. Hráči se snaží určitým způsobem synchronizovat použití svých schopností, pohyb, a také to, co a jak v teamfightu chtějí udělat. Samozřejmě, lze si připravit určitou taktiku komunikací v chatu, ovšem jakmile dojde na „věc“, je nutné jednat.

Tato komunikace probíhá sledováním momentálního dění a reagování na něj. Hráč najednou vnímá tisíce vjemů a svým pohybem může dát například ostatním najevo, co plánuje dělat. Nebo také načasováním své schopnosti, za kterou ihned následuje schopnost spoluhráče, který viděl, co se stalo a rychle zareagoval.

Celková komunikace v LoL kombinuje tedy oba tyto typy, a jejich znalost a citlivost na ni definitivně zvyšuje šanci hráčů na výhru. Je také potřeba zmínit, že se často využívá zkratk, a proto bývá komunikace pro nezasvěcené zcela nesrozumitelná.

## 6. Před obrazovkou

V této části se zaměřuji na hráče jako fyzickou osobu. První dvě podkapitoly pojednávají o tom, co musí hráč zvládat pro to, aby alespoň trochu „úspěšně“ vystupoval ve virtuálním prostoru LoL, ovládajíc jeho hrdinu. Třetí podkapitola poté ukazuje jaksi přesah herního titulu LoL do sfér reálného světa, čímž je esport.

### 6.1. Fyzický výkon

K hraní LoL je zapotřebí určitá platforma a fyzický výkon hráče.

#### 6.1.1. Platforma

Základními prvky platformy jsou počítač s monitorem a přístupem k internetu, klávesnice a myš.

Většina dnešních počítačů, co jsou k zakoupení, LoL zvládnou nainstalovat a spustit (tedy dostat se do herního lobby) – League of Legends je výborně optimalizováno – ovšem jakmile přijde na hraní, je třeba věnovat pozornost třem důležitým bodům.

1) Ping – zobrazuje hodnotu rychlosti a kvality navázaného internetového spojení. Optimální hodnota pingu pro „bezproblémové“ hraní LoL se pohybuje mezi 0-50 milisekund (ms). Jakmile se hodnota pohybuje výše, může zpomalovat reakce na herní dění. Pokud má tedy ping 300 ms a stiskne klávesu pro použití schopnosti, tak bude trvat 300 milisekund, než se akce jeho kliknutí přenesou na server LoL, kde se přetvoří v akci na obrazovce. Je tedy velmi důležité věnovat pozornost hodnotě pingu, která poukazuje na hráčovo internetové připojení.

2) FPS – tato zkratka znamená „frames per second“ v překladu [snímky za sekundu]. V praxi nám udává frekvenci obrázků za sekundu, počítanou v hertzech. Optimální hladina FPS je od 60 FPS výše. Pokud má hráč méně, hra bude méně plynulá a více „sekaná“, jelikož se každou sekundu nezobrazí optimální počet obrázků tak, aby herní dění bylo plynulé. Hodnotu FPS ovlivňuje vnitřní skladba počítače, má-li hráč např. nefunkční chlazení a přehřívá se mu tím počítač, pravděpodobně se mu také seká i obraz LoL na monitoru – (viz. dále).

3) Hardwarové komponenty – Jak jsem již zmiňoval, League of Legends je skvěle optimalizované (z mé zkušenosti si lze zahrát i na typickém kancelářském notebooku). Ovšem

i přesto je nutné, aby hardware počítače obsahoval základní komponenty (grafická karta, procesor, základní deska atd.). Pokud se jedná o komponenty s nízkou kvalitou, je možné si ve hře nastavit nejnižší kvalitu obrazu, zvuku, zakázat stíny apod., a tím dosáhnout situace, kdy je možné si bez problému zahrát. Poškození těchto komponentů může mít za následek ovlivnění zmíněných FPS, či nefunkční obraz apod.

Používáním klávesnice a myši hráč přímo ovládá svou postavu – je samozřejmě možné využití jiných periférií (jako například gamepad atd.), ovšem tato kombinace bývá nejobvyklejší.

### 6.1.2. Fyzický výkon hráče

Při hraní LoL hráč zapojuje nejen svůj mozek, ale také i ruce a oči. Právě za pomoci mnou zmíněných periférií – myši a klávesnice – hráč ovládá svou postavu vědomým „klikáním“ (používáním těchto periférií).

Každá z kláves na klávesnici a veškeré prvky, které nabízí myš mají určitý účel/více účelů. Níže zmiňuji nejobvykleji využívané prvky a účel jejich využití.

#### 1) Klávesnice

- a) Klávesy QWER – každá z těchto kláves aktivuje specifickou schopnost hrdiny
- b) Klávesy DF – každá z těchto kláves aktivuje specifickou vyvolávačovu schopnost
- c) Klávesa TAB – zobrazí statistiky všech hráčů
- d) Klávesa Space (mezerník) – zobrazí hráčova hrdinu ve středu obrazovky

#### 2) Myš

- a) Levé tlačítko – potvrzování výběru, pingy
- b) Pravé tlačítko – pohyb hrdiny
- c) Kolečko myši – přibližování/oddalování herní mapy
- d) Pohyb s myší – pohyb s herní obrazovkou (přesouvání pohledu od hráčovy herní postavy jinam)

Koordinované používání těchto periférií v souladu s herními znalostmi (viz. příští kapitola), metou a také vnímáním dění pomocí zraku utváří základ hraní LoL bez ohledu na



další faktory (sehranost týmu, strategie, rozpoložení hráčů atd.). I přesto, že se hráčův hrdina pohybuje ve virtuálním světě, je stejně zapotřebí určitého fyzického výkonu k jeho ovládní.

## 6.2. Herní znalosti

Herní znalosti bychom mohli rozlišit na *obecné znalosti* a *zkušenosti*. Mezi obecné znalosti se řadí takové znalosti, které přímo vycházejí z blackboxu (pravidla hry a jakékoliv další informace o hře, které nám o hře nabízí Riot Games), anebo jsou tzv. *theorycraftingem* (popisují později) zanalyzovány a mnohdy i vypočítány ze strany hráčů. Z obecných znalostí také z velké části vychází aktuální meta.

Zkušenosti hráč získá v průběhu hraní LoL. Hráč se v některých částech zápasu může řídit právě jimi, jedná tedy dle určité preference – většinou hraje svou roli určitý zvyk, anebo vzorec chování (hraní), o kterém je jakýmkoliv způsobem přesvědčen, že je pro něj benefitní.

Mohl bych herní znalosti v LoL v tomto ohledu přirovnat k počítači vs. hráči hrajícího šachy. Počítač využije vždy takový tah, který má procentuálně nejvyšší šanci na výhru partie. Koná v souladu s herními pravidly a prostorem, tedy blackboxem, a propočítává úspěšnost každého možného tahu, v závislosti na jednotkách tahů dopředu (co by se mohlo stát, kdybych táhnul takto).

Hráč hrající šachy (hraje-li na alespoň trochu vyšší úrovni) si je také vědom alespoň valné části těchto výhodných tahů, a stejně jako počítač přemýšlí dopředu. Nehledě na to, že by mu mohla dojít kapacita, něco by přehlédnul, anebo ho tlačil čas, se hráč rozhodne udělat rozhodnutí, který z jakéhokoliv důvodu preferuje bez ohledu na možná o trochu „lepší tah“ v daný moment.

Ve zkratce jde ale o to, že i když hráč nad hrou přemýšlí a využívá dostupné herní znalosti, které často korespondují právě s metou, tak se uchýlí k čerpání ze svých vlastních zkušeností, a v případě LoL, je to z mého pohledu více než často.

Co je to tedy onen „theorycrafting“, který jsem pár odstavců nazpět avizoval. Theorycrafting je jakýsi výzkum pravidel, která nejsou definovány blackboxem (Nardi, 2010:137). Vrátime-li se k šachům, tak každý z tahů, který v rychlosti mikrosetin analyzuje počítač, může být na podobné bázi analyzován samotnými hráči mimo hru.

Nardi jeden z možných způsobů theorycraftingu ukazuje na příkladu diskuze z americké stránky Elitist Jerks ohledně detailního popisu herní mechaniky (Nardi, 2010: 138).

V ukázce hráč WoW nejprve vyloží a analyzuje známá fakta (či alespoň fakta, které mu „nedělají problém k pochopení“) ohledně herní mechaniky jednoho z pomocných charakterů<sup>78</sup>. Následně pobízí k diskuzi ostatní členy fóra, aby společně zjistili velmi detailní informace o přesných účincích této mechaniky za různých okolností a další detaily. Diskuze je přiložena níže.

*A poster wrote:*

*has anyone done a rigorous analysis of Shadow Fiend mechanics?*

*If so, can someone point me in the general direction?*

*Known:*

*(1) Pet does shadow dmg [damage] and is enhanced by shadow target debuffs*

*(2) Pet returns mana at 2.5x dmg done*

*Easy to figure out:*

*(1) How many “swings” per pet lifetime*

*Hard to figure out:*

*(1) How does pet dmg scale on target mobs from 68 thru 73?*

*(2) What percentage of player shadow damage benefits the pet?*

*(3) What is the crit pct?*

*The 5min cooldown on the spell makes it very difficult to exhaustively test by yourself.*

*Is there any interest out there in a group effort?*

*If we share enough data points (target level, min/max crit/non-crit, player +shadow) we should be able to figure it out . . .*

*Another poster responded:*

*I'd be happy to help out, as I'm curious myself . . . There's one thing that really annoys me about Shadowfiend: it seems to spend a significant amount of time moving when cast on a really big mob (Gruul). It seems to appear near the middle of Gruul's model, then move to the outside before it starts attacking. That's probably 500–800 mana lost while it moves.*

*And another added:*

*I guess we need a little more info:*

*Target Level*

*Target Debuffs: CoS, SW stack, Misery*

*Num Attacks*

*Num Crits*

*Min/Max for both Non-Crit and Crit*

*Player Shadow +Dmg*

---

<sup>78</sup> V tomto případě tzv. *pet* – označuje se tak zvířecí „mazlíček“, který pomáhá hlavnímu hrdinovi v souboji a dalších aktivitách.

Am I missing anything?

Hráč, který vložil téma k diskuzi a analýze ke konci ukázky sestavil veškeré údaje, které jsou potřeba znát k tomu, aby se dala vypočítat ona neznámá data. Takováto data jsou vlastně velmi specifická, a nabízí úzký prostor k jejich využití – ovšem prohlubují znalost hry a hlavně efektivnost při jejím hraní. V tomto případě hráči po úspěšném výpočtu kombinace různých statů dojdou například k údaji říkajícímu, jaká je procentuální úspěšnost na kritický zásah<sup>79</sup> pomocné postavy skrze úroveň hrdiny. Toto bývá základní způsob, jak vznikají detailní znalosti o hře

Hráči samotní se tedy snaží zjistit určité informace, které nejsou blackboxem uvedeny (jako v případě příkladu u Nardi), anebo rozebírají detailní situace z hlediska nejefektivnějšího postupu.

Nyní se podívejme na ukázky, které ilustrují oba typy znalostí v praxi.

Midlaner: „*Jsem teďka mnohem silnější než Sylas (název hrdiny protivníkovy midlanera), freeznu<sup>80</sup> tu vlnu<sup>81</sup>, a když přijde jungler, tak je vyndám 1v2*“. (Nezúčastněné pozorování tréninku profesionálního českého týmu, Teamspeak 3, 13.1.2020)

Z této ukázky usuzují převahu v používání zkušeností Midlanera v dané situaci. Hra byla teprve ve 4. hrací minutě, a ani jeden z hrdinů na mid lane zatím neumřel, a ještě nebyli ani zpět v bázi, aby si za své goldy koupili předměty, které by je posílily. Midlaner se cítil neohroženě a předpokládal, že zvládne vyhrát situaci 1v2 (jeden proti dvěma), kdyby nastala. Stav linky byl pro něj sice příhodný, právě díky freezu soupeřících minionů, ovšem také si byl vědom dalších faktorů, které pravděpodobně ovlivnily jeho zkušenosti, a proto se cítil v takovéto výhodě.

Jungler: „*Dáme teď 1/3/1čku, můžem je hezky roztahat po mapě. AD carry, Support a Toplaner midem, já půjdu topem a Midlaner na bot. Hlavně slowly, pojďme trochu*

---

<sup>79</sup> Jedná se o úder, který „zasáhne slabinu“ nepřítele, a udělí větší než obvyklé poškození.

<sup>80</sup> Od angl. slova „to freeze“ – zmrazit, tedy dosáhnout takového stavu na lince, kdy se soupeřící miniony nedostávají pod přátelskou turetu (která by je zneškodnila), ale přitom jejich počet narůstá a vystavují protivnického hrdinu do této nebezpečné zóny. Hrdina, který nastavil freeze tímto může bezpečně zabíjet soupeřící miniony v blízkosti své turety, zatímco protivnický hrdina je takto neustále v nebezpečí, dál od své vlastní turety.

<sup>81</sup> V pozn.č.21 jsem zmiňoval, že miniony chodí každých 30 sekund na každou z linek zároveň, jedna vlna minionů je vlastně tento pár jednotek (většinou po 6 na každou linku).

*synchronizovat vlny*“: (Nezúčastněné pozorování tréninku profesionálního českého týmu, Teamspeak 3, 10.1.2020)

Zde se jedná o jednoznačnou obecnou znalost. 1/3/1 je typická splitpush meta strategie s využitím makra<sup>82</sup> pro tlak na všechny tři linky (zmiňuji také v podkap. Neformální role), pokud jsou na tom dva hráči velmi dobře a jsou schopní vyhrát souboj s protivníkem, který k nim na linku bude poslán. Synchronizování vln minionů (eliminace určitého počtu minionů na jedné či druhé lince tak, aby jich byl na obou stejný počet – čímž zajistit tlak na obou linkách ve stejnou dobu) k této strategii typicky patří, aby probíhala co nejefektivněji.

Snažil jsem se záměrně vybrat dva příklady, u kterých jsem ze svých herních zkušeností dostatečně s jistotou konstatovat, že zastupují každou ze zmíněných typů znalostí. Hraní na profesionální úrovni je ale v drtivé většině případů kombinací obou z nich, a proto se každý hráč, který chce hrát na vyšší úrovni musí neustále edukovat. Meta se totiž stále mění – hráči přicházejí na nové silné strategie, objevují silné kombinace předmětů na určité hrdiny – a to právě za pomoci theorycraftingu. Tyto nové objevy musí ale stále být součástí blackboxu, nevymykát se pravidlům, naopak na pravidlech stavět. A v neposlední řadě, což je možná to nejdůležitější, se vyvíjí i samotný hráč. Získává hraním nové zkušenosti, a osvojuje si komfortní způsob hraní, který mu vyhovuje a nejlépe i funguje. Svůj význam má samozřejmě také hráčovo/týmové spontánní rozpoložení.

### 6.3. League of Legends jako esportový titul

Esport je jakési „závodní“ či profesionální hraní multiplayerových<sup>83</sup> počítačových her. Zároveň se jedná o formu sportu, ve kterém jsou jeho primární aspekty umožněny interakcí člověk-počítač (Hamari & Sjöblom, 2017:1). Je důležité rozlišovat mezi příležitostným (casual [kežl]) hraním a profesionálním hraním.

a) *Příležitostné hraní* v tomto případě nemá evokovat četnost hraní, ale spíše popisovat účel hraní jako zdroj pouhé zábavy a odpočinku.

---

<sup>82</sup> Makro je způsob, jakým tým využívá celou mapu (pohyb a rozmístění).

<sup>83</sup> Hry o dvou a více hráčích.

b) Účelem *profesionálního hraní* může být více, ovšem tím nejdůležitějším bývá hraní jako zdroj obživy a také soupeření s nejlepšími hráči na planetě.

Obě tyto distinkce mají velmi úzkou hranici, v mnohých případech nelze říct, jestli se hráč začíná plně soustředit na možnou budoucí kariéru profesionálního hráče, či ho hra natolik baví hrát apod. Dá se říct, že mezi příležitostným a profesionálním hráčem existuje určité kontinuum, kdy se hráč může různě pohybovat mezi oběma těmito „body“ a záleží tedy na specifickému přístupu k hraní u daného hráče.

Stejně jako ve sportu existují „disciplíny“ jako fotbal a lední hokej, tak v esportu existuje mnoho herních titulů, mezi které se řadí právě i LoL (mimo jiné také třeba i WoW, které zkoumala Bonnie Nardi). Jedná se tedy o přesah z převážně virtuálního světa LoL (kde v reálném světě vystupují pouze hráči za klávesnicí) do zakládání herních organizací s gaming housy<sup>84</sup>, existenci velkých národních lig a nadnárodních turnajů konaných ve velkých halách podobných hokejovým stadionům s vlastními komentátory a množstvím sponzorů<sup>85</sup>. Ti nejlepší hráči jsou placeni velmi podobně jako vrcholoví sportovci. Z příležitostných hráčů LoL se následně stávají fanoušci profesionálních LoL týmů, a ve výjimečných případech dokonce i profesionální hráči (na vrcholové scéně je jich kolem 500 nejlepších skrze týmy v pěti nejprestižnějších ligách po celém světě). Příležitostní hráči se musí nejprve dostat vysoko v žebříčku hodnocených zápasů (nejlépe do Challenger divize – viz. kap. Alternativní herní módy) a potom mají šanci, že je kontaktují scuti franšízových organizací z nejvyšších lig,

---

<sup>84</sup> Místa, kde hráči zároveň bydlí a také trénují.

<sup>85</sup> viz. Opening ceremony 2019, Kanál League of Legends, 2019

## 7. Závěr aneb Jak rozumím LoLku

V předchozích kapitolách jsem se pokusil obsáhnout veškeré důležité kulturní symboly, které kulturní systém LoL definují a jsou tedy jeho nezbytnou součástí.

Kulturní systém LoL je položen na základech virtuálního prostoru a interních pravidel, které ho zároveň vymezují a zároveň ohraničují. Znalost prostoru umožňuje hráčům (tedy aktérům v tomto kulturním systému) pohybovat se účelně a zároveň se vyvarovat chaosu (Lynch, 2004:2). Znalost prostoru hráčům otevírá možnost promyslet veškeré možnosti, které jsou pro všechny hráče stejné, a s dodáním znalosti interních pravidel, které nám blackbox také nabízí, se jedná o jakýsi nutný základ, na jehož bázi lze dosáhnout rovnováhy mezi hráči.

Tato rovnováha na základě daných podmínek, ke kterým mají přístup všichni stejně (předpokládáme-li, že hráči opravdu „znají“ jsou), již ale nejde nastolit v průběhu zápasu. Všudypřítomná meta sice nabízí jistou střední cestu, která je mezi mnohými hráči považovaná za tu momentálně nejefektivnější, ovšem hráči nejsou počítač hrající šachy a zároveň jednají v prostředí, kde berou ohled na jednání aktérů kolem sebe – jejich jednání ale primárně kombinuje veškeré dostupné a známé prvky tak, aby vyhráli danou hru.

Dostávám se zde k jistě nejdůležitějšímu symbolu tohoto kulturního systému, a to jeho cíle. Roger Caillois ve svém díle *Man, Play and Games* klasifikuje typy her dle jejich fundamentálních atributů. Jedním z těchto typů je *Agôn*, tedy hra jako určitá „touha“ zvítězit vlastním či týmovým přičiněním v regulovaném kompetitivním systému (Caillois, 2001:15,44). League of Legends je ve své podstatě uzavřená aréna pro dva proti sobě stojící týmy, která není časově neomezená. Svou podstatou souboje, kdy jeden zákonitě musí vyhrát a druhý tedy prohrát vylučuje jiná východiska, tedy jiné cíle tohoto systému. Ať je tedy osobní motivace hráčů jakákoliv, všichni se nakonec snaží směřovat k cíli, tedy výhře. Pokud by došlo k narušení tohoto základního stavebního kamene ze strany hráče/ů, v blackboxu je vestavěn již dříve zmíněný systém norem a sankcí, který za pomoci nahlášení ze strany spolu – či protihráčů pomáhá nastolovat disciplínu a udržovat tedy stálou podobu tohoto kulturního systému.

Kulturní systém LoL je tedy ztělesněn cílem vyhrát, k čemuž je zapotřebí právě osobního přičinění hráče, a nejlépe všech hráčů. Proto je jedním z důležitých symbolů komunikace – hráči, kteří jednají koordinovaně a sdělují si informace mají větší šanci dosáhnout výhry. Velkou roli hrají i individuální zkušenosti a chápání herních rolí, hráči vědí

jak se přibližně mají zachovat v konkrétní situaci, ale zároveň mohou soupeře překvapit nečekaným výpadem. Většina těchto symbolů se tímto způsobem prolíná v kontinuu hráč-hrdina na pozadí blackboxu.

Až doposud je tento elementární stavební kámen LoL v podobě jasného cíle v mezích blackboxu. Virtuální prostor, ale také fyzický výkon hráče a jeho herní znalosti mohou být interpretovány různě – pokud bychom se na tento kulturní systém dívali očima „cizince“, tak hráč mačká něco na klávesnici, pohybuje myší, používá určitou mluvu, kde mluví např. o hrdinech, a na monitoru pobíhají zvláštní postavičky, které rozhodně na první pohled nejednají koordinovaně. V momentě hraní můžeme totiž jednoznačně mluvit o známém pojmu Johana Huizingy, *magickém kruhu*. Huizingovo hřiště má pevně daná pravidla a řád, pevně dané významy používaných termínů a vytváří jakousi neprostupnou bublinu mimo reálný svět (Huizinga, 1970:10,11). Pokud náhodnému člověku říká něco pojem fotbal, je si vědom toho, že hráč, který kopl do míče, který následně prolétl brankou, vlastně vstřelil gól. Další kolemjdoucí, který tuto znalost nemá, by opravdu viděl pouze nakopnutý míč prolétávající bílou tyčovitou konstrukcí. Huizinga tedy opravdu mluví o něčem, co se sice může našeho světa ve všech ohledech týkat, ale přitom se ho vůbec netýká. Bublinou je tedy již zmíněný blackbox.

Nyní už jen zbývá zaměřit se na skutečnost, jak do blackboxu zapadá jakýkoliv přesah LoL mimo samotnou hru, čehož se v této práci týkala poslední kapitola o esportu. Zakládání organizací, oslovování sponzorů, vyplácení hráčů a obecně vstup peněz do esportu se jistě odehrává spíše v reálném světě ovšem existují situace, kdy esport blackbox narušuje (např. zákaz hraní určitého hrdiny v esportovém zápase či hraní na starší aktualizaci, která je stabilnější apod.). Jiným příkladem mohou být také vynucené změny některých hrdinů ze strany hráčů. Huizingův magický kruh není tedy v případě LoL úplně uzavřen, jelikož existují situace, kdy reálný svět ovlivňuje podobu hry samotné.

## 8. Seznam literatury

### 8.1. Bibliografické zdroje

Caillois, Roger, 2001: *Man, Play, and Games*, University of Illinois Press: Urbana and Chicago.

Carter, Marcus a Gibbs, Martin & Harrop, Mitchell, 2012: *Metagames, paragames and orthogames: A new vocabulary*, 12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games May 2012, s.11–17, Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/254005976\\_Metagames\\_paragames\\_and\\_orthogames\\_A\\_new\\_vocabulary](https://www.researchgate.net/publication/254005976_Metagames_paragames_and_orthogames_A_new_vocabulary)

Ellis, Carolyn, Adams, T. E., Bochner, A. P., 2011: *Autoethnography: An Overview*, 12, 1, Art. 10 [online], Forum Qualitative Sozialforschung / Forum, Dostupné z: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>. [cit. 30. 6. 2020].

Eriksen, Thomas H, 2008: *Sociální a kulturní antropologie*, Praha: Portál.

Ezzedine, P. a Heřmanský, Martin., Novotná, H., Seidlová, H., Šťovíčková Jantulová, M. & Vaňková, M., 2009: *Etika ve společenskovědním výzkumu*, E. Úvod do společenskovědních metod, Dostupné z: <http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614> [cit. 12.7.2020].

Foucault, Michel, 2000: *Dohlížet a trestat: kniha o zrodu vězení*, Praha: Dauphin.

Geertz, Clifford, et al, 2000: *Interpretace kultur: Vybrané eseje*, Praha: Sociologické Nakladatelství.

Hamari, Juho & Sjöblom, Max, 2017: *What is eSports and why do people watch it?*, Internet Research, [online] 27, Emerald Insight, s.211-232, Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/306286205\\_What\\_is\\_eSports\\_and\\_why\\_do\\_people\\_watch\\_it](https://www.researchgate.net/publication/306286205_What_is_eSports_and_why_do_people_watch_it) [cit. 25.5.2020].

Hammersley, Martyn a Atkinson, Paul, 1983: *Ethnography: Principles into Practice*, London: Routledge.

Hendl, Jan, 2005: *Kvalitativní výzkum – základní metody a aplikace*, Praha: Portál.

Heřmanský, Martin: Zúčastněné pozorování. In: Novotná, H., Špaček, O. a Šťovíčková Jantulová, M. (eds.), 2020: *Metody výzkumu ve společenských vědách*, Praha, Univerzita Karlova, Fakulta humanitních studií, s.355-389.

Hine, Christine, 2010: *Virtual Ethnography*, Los Angeles: Sage.

Huizinga, Johan, 1970: *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, Maurice Temple Smith Ltd: London.



Jones, Delmos J., 2006: *Na cestě k domorodé antropologii*, [online]: Biograf (39): 29 odst, s.71-81.

Lynch, Kevin, 2004: *Obraz města*, Praha: Polygon.

Mabry, Edward A. & Richard E. Barnes, 1980: *The dynamics of small group communication*, Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.

Nardi, Bonnie, 2010: *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor: University of Michigan Press.

## 8.2. Webové zdroje

aAa vs. fnatic – Grand Final Season 1 Championship, In: Youtube [online], 27.11.2013 [cit.2020-06-11], Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=bMTI1kYG4h0>, Kanál uživatele LoL Esports

Leaguefeed, Spezzy, *Did you know? Total League of Legend players count – UPDATED 2020*, Leaguefeed.net [online], [cca 13.5.2020] [cit. 2020-06-11], Dostupné z: <https://leaguefeed.net/league-news/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated-2020/>

LoL Fandom, Anon, *ARAM*: Leagueoflegends.fandom.com [online], [cca 2012] [cit.2020-06-11], Dostupné z: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/ARAM>

Opening Ceremony Presented by Mastercard | 2019 World Championship Finals, In: Youtube [online], 10.11.2019 [cit.2020-07-12], Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6QDWbKnrRcc>, Kanál uživatele League of Legends

TPA vs. AZF (1080p Full HD) - Grand Finals Game 1 - League Of Legends Season 2 World Championship, In: Youtube [online], 15.10.2012 [cit.2020-06-11], Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=AlyqpRhaoj8>, Kanál uživatele LoL Esports