

Abstrakt

Hlavním cílem této diplomové práce je popis a charakterizace jednotlivých mediálních obsahů vznikajících v rámci komunity kolem hry *League of Legends* uvnitř fenoménu e-sports. Ústředním tématem je definice pojmu metagame a ukotvení jeho funkce v jednotlivých typech mediálních obsahů, které v komunitě kolem hry *League of Legends* vznikají. Výstupem práce je pak analýza jednotlivých typů mediálních obsahů, v rámci kterých je pojem metagame projektován, interpretován a předáván divákům.