UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Diplomová práce

2014 **Bc.Jakub Jurčík**

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Bc. Jakub Jurčík

Komunita League of Legends jako součást fenoménu E-Sports

Diplomová práce

Praha 2014

Autor práce: **Bc. Jakub Jurčík**
Vedoucí práce: **Ph.D. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: **2014**

Bibliografický záznam

JURČÍK, Jakub. *Komunita League of Legends jako součást fenoménu E-Sports.* Praha, 2014. 92 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova v Praze, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce Ph.D. Jaroslav Švelch

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.

Abstract

The main objective of this thesis is the description and characterization of media content generated within the community around the game *League of Legends* inside the phenomenon of e-sports. The central issue is the definition of metagame term and anchoring its functions in different types of media content rising in the community around the game *League of Legends*. The output of this work is analysis of different types of media content, in which the term metagame is designed, interpreted and transmitted to the audience.

Klíčová slova

E-sports, League of Legends (LOL), metagame, počítačové hry, streamování

Keywords

E-sports, League of Legends (LOL), metagame, PC Games, streaming

Rozsah práce: 193 139 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.
4. Prohlašuji, že veškeré překlady anglických textů jsou dílem autora této práce.

V Praze dne 2.1.2014 Bc. Jakub Jurčík

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu práce Ph.D. Jaroslavu Švelchovi za příkladné vedení při psaní této diplomové práce.

Obsah

Úvod ... **2**

1. Terminologie a základní struktura hry League of Legends ... **5**

2. Online komunity ... **6**

3. Povaha profesionálního gamingu ... **9**

4. E-sports jako komunita ... **15**

5. Fenomén profesionálního hráče a jeho charakteristika ... **19**

6. Popularita e-sports ... **24**

7. Metagame ... **28**

8. Vývoj a struktura aktuální metagame League of Legends ... **36**

9. Mindset a jeho vztah k metagame ... **38**

10. Struktura výzkumu, metodologie a charakter zkoumaných obsahů ... **42**

10.1 Streamy ... ***46***

10.2 Guides (herní návody) ... ***47***

10.3 Vlogy ... ***49***

11. Analýza streamů ... **53**

11.1 TheOddOne stream – The Jungler ... ***53***

11.2. TheOddOne – streaming ... ***55***

11.3. Voyboy – The Top Laner ... ***58***

11.4. Voyboy – streaming ... ***60***

11.5. PhantomL0rd – škola profesionálního hraní ... ***61***

12. Aktuální metagame v praxi ... **64**

13. Guides aneb herní návody ... **67**

14. Vlog v rámci komunity hry LOL ... **70**

15. Typologie významu streamingu a dalších mediálních obsahů v rámci komunity hry LOL ... **75**

16. Situace v českém prostředí kompetitivního hraní LOL ... **78**

Závěr ... **82**

Summary ... **85**

Použitá literatura ... **87**

Elektronické zdroje ... **87**

Úvod

Někteří autoři srovnávají současný stav společnosti, která je ovlivňována počítačovou technologií a novými médii se stavem, jaký panoval v 16. století v době rozkvětu knihtisku.[1] V rámci této sitace zaujímají počítačové hry své unikátní postavení. Henry Lowood jej s odkazem na Briana Sutton-Smitha popisuje následovně:

> Počítačové hry ze své podstaty slouží důležitému účelu, kterým je vytváření různých adaptivních výhod, jako je zlepšování uživatelských dovedností a sebejistoty ve využívání svých schopností. Konkrétním argumentem je, že problém adaptace, na který jsou počítačové hry odpovědí, tkví v počítači samotném, který se považuje za technologii, která se do svého významu může rovnat s technologií knihtisku v době 16. století.[2]

O počítačových technologiích a potažmo počítačových hrách lze tedy uvažovat jako o něčem, co do jisté míry determinuje naši společnost, jak v globálním měřítku, tak i v konkrétním pojetí jednotlivce jako osoby, která těchto technologií využívá.

Počítačové hry ze své podstaty vytváří určité kompetitivní prostředí, v rámci kterého jednotliví hráči poměřují své schopnosti a dovednosti založené na herních zkušenostech. Reálným zhmotněním tohoto prostředí se pak stává fenomén e-sports coby celosvětová herní komunita soustřeďující dohromady obrovské množství hráčů, profesionálních týmů, jejich fanoušků, stejně jako široké spektrum herních titulů, které jsou v rámci tohoto prostředí hrány.

K definici a popisu sktruktury komunity kolem e-sports přistoupíme v kapitole věnované přímo této tématice. Avšak pro nastínění problematiky vztahů a osvětlení toho, o čem tato práce chce pojednávat, zde alespoň nastíníme, jaký prostor se za pojmem e-sports

[1] LOWOOD, Henry. *Guest Editor's Introduction: Perspectives on the History of Computer Games*[online]. c2009. . [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://130.102.44.246/login?auth=0&type=summary&url=/journals/ieee_annals_of_the_history_of_computing/v031/31.3.lowood.pdf>.

[2] Ibid.: Computer games in particular serve the serious purpose of providing various adaptive advantages such as developing users' skills and confidence in their abilities. Specifically, he argued that "the adaptive problem to which the video game is a response is the computer,"which he considered as culturally important a technology as "printing was to the sixteenth century".

skrývá. E-sports je soubor činností svým charakterem připomínající sport. Tyto činnosti (trénování vlastních schopností a dovedností a jejich poměřování s ostatními) jsou založeny na kompetitivním přístupu podobně jako klasický sport. E-sports však k tomuto využívá počítačových technologií a ona soutěž se děje v rámci počítačových her.[3]

Konkrétní pohled na charakter komunity kolem e-sports zde můžeme představit prostřednictvím videa z produkce týmu *Fnatic*[4], což je v současné době jedna z největších celosvětových herních organizací soustřeďující profesionální hráče a profesionální herní týmy. Video s názvem *What Is eSports?* ve zkratce definuje, jaká je povaha tohoto prostoru, jehož ekonomická základna podle autorů přesahuje co do velikosti i filmový průmysl. Populace herních komunit v rámci e-sports čítá téměř 75 milionů hráčů a hlavní turnaje jsou najednou sledovány milióny diváků.

Dalším příkladem je video *This Is a Sport, This Is Esport*[5], které spíše než konkrétní údaje představuje povahu komunity jako takové. Cílem tohoto videa je ukázat, že hraní her je srovnatelné s klasickým sportem. Je to oblast kde vládnou emoce ovlivněné výkony, vyčerpáním či nadšením a tyto emoce se navzájem střídají, míchají a tvoří tak jedinečný herní a divácký zážitek.

V roce 2009 vstupuje na scénu e-sportu herní titul *League of Legends*[6] (dále jen *LOL*) americké vývojářské firmy *Riot Games*[7], která krátce po svém vydání zaujala přední pozici mezi nejhranějšími a nejsledovanějšími herními tituly v rámci komunity e-sports. Dosavadní

[3] WAGNER, Michael. Competing in Metagme gamespace: eSports as the First Professionalized Computer Metagames. in *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next level*. Basel ; Boston ; Berlin : Birkhäuser. c2007. ISBN: 978-3-7643-8414-2. s. 182

[4] FNATICTV. *What is eSports?*[online]. [cit 2013-02-14]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=9GIC_CLqG68>.

[5] I'M ZIDWAIT. *This Is a Sport, This is Esport* [online]. c2013. [cit 2013-12-14]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=ZBcl5C4MRw4>.

[6] RIOT GAMES INC.. *League of Legends*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: < http://eune.leagueoflegends.com/>.

[7] RIOT GAMES INC.. *Riot Games*[online]. c2012. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: < http://www.riotgames.com/about>.

čtyřletý vývoj hry jako takové postupně zaznamenávají její tvůrci pomocí interaktivní časové osy umístěné na oficiálních stránkách hry.[8]

Stejně jako hráči počítačových her mají tendenci se sdružovat a vytvářet dynamické komunity jako je e-sport, tak i hráči *LOL* a fanoušci tohoto titulu tvoří komunitu hry *LOL*, která je prostorem, kde vzniká zajímavé množství specifických mediálních obsahů.

Záměrem diplomové práce je popsat tyto mediální obsahy vznikající v rámci komunity kolem hry *LOL*. Analýzou struktury těchto obsahů a povahy jejich významu v rámci zkoumané komunity se budu snažit vysvětlit charakterové vlastnosti vztahu mezi (převážnými) producenty obsahů (tedy profesionálními hráči) a (převážnými) příjemci obsahů (tedy diváky a fanoušky). Předpokladem je, že jedním z hlavních pojmů, který zaujímá prostor coby ústřední téma většiny těchto obsahů, je *metagame*. Práce se bude snažit osvětlit vztah samotné hry a vznikajících mediálních obsahů, který je do značné míry definován právě pojmem *metagame*. Dále se bude soustředit na druhy mediálních obsahů a způsoby, jakými je tento pojem distribuován mezi diváky a fanoušky hry *LOL*, a v čem spočívá význam tohoto pojmu v rámci komunity hry *LOL* případně celé komunity e-sports.

[8] RIOT GAMES INC.. *Timeline*[online]. c2013. [cit 2013-04-28]. Dostupné z: < http://timeline.leagueoflegends.com/>.

1. Terminologie a základní struktura hry League of Legends

Předtím, než přistoupíme k samotnému jádru práce, je nutné si určit a vysvětlit terminologii, se kterou tato práce bude nadále pracovat. Ačkoli se práce nechce přímo detailně zaměřit na popis struktury hry, bude nutné si uvést některé základní informace stejně jako základní termíny, které se jí konkrétně týkají.

LOL se z hlediska žánru označuje jako multiplayer online battle arena (neboli MOBA[9]). Hráči rozdělení do dvou týmů o pěti členech se navzájem utkávají ve strategické bitvě na čtvercové mapě rozdělené do tří takzvaných linií (herní terminologie používá termín *lane*). Levá a horní strana čtverce představuje *top lane*, neboli vrchní linii. Podstava čtverce a jeho pravá strana představuje *bot lane* (z anglického slova bottom – spodní, dolní – pozn. autora) neboli spodní linii. Takzvaná *mid lane*, tedy střední linie, je vedena diagonálně z bodu A do bodu D (pokud uvažujeme klasický případ označování jednotlivých bodů čtverce). Prostor mezi jednotlivými liniemi je nazýván *jungle*. Každá z linií je hrána určitým typem hráčů a s určitým typem herních postav. Tento systém vychází z aktuální *metagame*, což bude vysvětleno dále.

Tímto se dostáváme k herním rolím a herním postavám. Herní role je definována přílušností k určité herní linii. S výjimkou *bot lane* se na každé linii včetně *jungle* hraje jednou postavou, které přísluší jasně daná role. *Bot lane* je v tomto trochu specifická, jelikož jsou na této linii vždy (nebo alespoň ve většině případů) přítomné dvě herní postavy. Jedna zastává útočnou roli a druhá roli podpůrnou. Herní postava je pak hráčem vybírána z databáze více než 100 herních charakterů, za které hráč posléze reálně hraje. Těmto postavám se v rámci hry *LOL* říká *champions* (šampioni). Každá má své speciální schopnosti, které se více či méně hodí pro hraní na konkrétních liniích a podle toho se pak odvíjí výběr těchto postav u jednotlivých hráčů. Výběrem herních postav je

[9] *What does MOBA really mean and what characterizes games that belong to that genre?*[online]. c2013, poslední revize 14.5.2013 [cit 2013-05-02]. Dostupné z: < http://gaming.stackexchange.com/questions/23572/what-does-moba-really-mean-and-what-characterizes-games-that-belong-to-that-genr>.

v terminologii hry myšleno *pick and bans*. Tento proces předchází samotné hře a jeho smyslem je, aby si jednotliví hráči vybrali své herní role a herní postavy.

Po dokončení výběru postav a rolí se hráči přesouvají již na herní mapu a hra reálně začíná. Jednotlivé fáze hry se označují jako *early game* (počáteční fáze hry) *mid game* (střední fáze), *late game* (pozdější nebo také konečná fáze hry), Rozdělení jednotlivých fází je důležité pro pozdější pochopení pojmu *metagame*.

V průběhu jednotlivých fází se hráči samozřejmě snaží přehrát svého protivníka a dobytím nepřátelské základny (*nexus base*) či vynucením kapitulace nepřítele vyhrát celou hru.

Posledním termínem, který si představíme je *itemizace*. Každý hráč ve hře má možnost získat určité množství surovin, které fungují jako platidlo pro nákup vylepšení herních postav (*itemy* – od toho *itemizace*). Způsob, jakým se tato vylepšení kombinují a dále používají, je pak základním stavebním kamenem znalosti a zkušenosti hráče, který tato vylepšení spolu s určitou mírou schopnosti ovládat mechaniku hry převádí v herní dovednost.

Tyto jednotlivé termíny jsou základními pojmy, které spolu s dalšími prvky tvoří *metagame*. Primárním cílem práce je vysvětlit a definovat *metagame* a následně ukázat, jakým způsobem se výše uvedené termíny uplatňují v rámci jednotlivých mediálních obsahů a jakým způsobem a s jakým významem je tato *metagame* předávána divákům v rámci celé komunity hry *LOL*.

2. Online komunity

Před tím, než se zaměříme na oblast e-sports, potažmo komunitu kolem hry LOL, bude dobré si definovat, v čem spočívá smysl online komunit, a jak jsou tyto prostory sdružující nepřeberné množství členů, fanoušků a diváků chápány.

Nancy Baymová se ve své knize *Personal Connections in the Digital Age*[10] snaží s definicí online komunit vypořádat následovně:

> „Komunity" jako takové jsou významným fenoménem pro vývojáře, analytiky, obchodníky a dokonce i kritiky v rámci jejich chápání online společností. Spíše než debatovat nad tím, která z definic je ta správná, a jestli jsou online komunity vůbec „reálné", raději popíši pět hodnot, které jsem nalezla v rámci online skupin a v rámci mnoha definic online komunit, díky kterým tento termín rezonuje v pojetí online kontextů. Jsou to: smysl prostoru, sdílená praxe, sdílené hodnoty a podpora, sdílené identity a mezilidské vztahy.[11]

Ačkoli si autorka uvědomuje, že „prostor" (space) v rámci komunit je převážne chápán z geografického hlediska, tedy jako příslušnost k určitému místu, dokládá (s odkazem na pojem „kyberprostoru" Williama Gibsona), že prostor online komunit lze chápat také jako určitou virtuální realitu či spíše fungující virtuální svět, který můžeme pozorovat u fenoménů, jakými jsou například *World of Warcraft* či *Second Life*.[12]

V rámci praxe (practice) uvažuje Nancy Baymová o skutečnosti, kterou můžeme popsat nejspíše jako diskurz komunit. Tedy každá komunita (online komunity nevyjímaje) má svůj vlastní jí náležící diskurz, v rámci kterého vznikají konkrétní komunikační akty aplikované na příslušné žánry, styly a s použitím příslušné terminologie.[13]

Sdílení zdrojů a vzájemná podpora (shared resources and support) jsou dalšími momenty, které autorka přisuzuje online komunitám. V této rovině rozlišuje tři druhy podpory: emocionální podporu, podporu spojenou s úctou a posílením sebevědomí a v poslední řadě informační podporu. Tato část knihy Nancy Baymové má logicky ukázat, že vztahy

[10] BAYM, Nancy K.. *Personal Connections in the Digital Age*. 1. vyd. Cambridge: Polity Press. c2010. ISBN-13: 978-0-7456-4134-8. s. 75:
„Community" has provided a resonant handle for developers, analysts, marketers, and even critics as they've tried to understand online groups. Rather than debate which definition is correct, and hence whether or not online communities are „real", I will identify five qualities found in both online groups and many definitions of community that make the term resonate for online contexts. These include the sense of space, shared practice, shared resources and support, shared identities, and interpersonal relationships.
[11] Ibid. s. 75
[12] Ibid. s. 76
[13] Ibid. s. 77-81

uvnitř online komunit v mnohém připomínají (pakliže nejsou přímo totožné) vztahy uvnitř klasických komunit.[14]

Tři výše popsané jevy mají svůj nepopiratelný podíl na formování sdílených identit (shared identities). V rámci online komunit je identita chápána jako význam role, kterou člen komunity zastává a ke které se hlásí. Jedná se o moment identifikace sebe sama v prostoru dané komunity. Míra identifikace v rámci skupiny či komunity se pak odráží na vztahu jedince k této komunitě. Někteří členové jsou neoblomnými obhájci své komunity proti jakékoli kritice a mají nepopiratelný zájem na tom, aby se jejich komunita rozrůstala a vyvíjela. Nancy Baymová si však také všímá zajímavého fenoménu takzvaných „lurkers" (číhač – překlad autor). Tito lidé většinou představují největší procento členů v rámci komunity. Jejich funkce není participační, ale své členství v komunitě chápou spíše jako možnost využití sdílených informací ve svůj prospěch, aniž by se aktivně podíleli na rozvoji takové komunity.[15]

Poslední součástí online komunit jsou podle autorky mezilidské vztahy (interpersonal relationships), které na jedné straně vytváří pocit propojenosti takové komunity a zároveň tuto propojenost umocňují v širším měřítku a tím dopomáhají k rozšíření vztahů v rámci dané komunity.[16]

V následujících kapitolách této práce budeme mít možnost ověřit si, že komunita hry *LOL* ve většině případů splňuje výše popsané charakteristické vlastnosti online komunit. Již jsme si popsali terminologii hry *LOL*, což napovídá tomu, že zde existuje určitý unikátní diskurz (detailně se tomuto budeme věnovat při definici pojmu *metagame*). Dále si vysvětlíme, že v rámci komunity hry *LOL* potažmo celého prostoru e-sports, lze uvažovat o jistém funkčním virtuálním světě, uvnitř kterého vznikají příslušné identity sdružující se do určitých vztahů. Na procesu sdílení zdrojů a vzájemné podpory si budeme

[14] Ibid. s. 83-86
[15] Ibid. s. 86-89
[16] Ibid. s. 89-90

demonstrovat, jakým způsobem profesionální hráči dopomáhají amatérským hráčům k celkovému zlepšení herních schopností.

3. Povaha profesionálního gamingu

Termín *gaming* je označením činnosti spojené s hraním (zejména počítačových) her. V původním významu se tento termín považoval za synonymum slova *gambling* – tedy hraní za účelem získání peněz, či jiných materiálních hodnot.[17] V současnosti se však skutečný *gaming* blíží spíše profesi než pouze okrajové zábavní činnosti, kterou hráč provozuje z hráčské vášně a vidiny rychlého výdělku. Všimnout si toho lze i u takových her, jakou je například poker, který se v určitém smyslu blíží tomu, co označujeme za gambling, ale zároveň se v současnosti v mnoha ohledech profesionalizuje a profiluje jako profesionální činnost. E-sports gaming v sobě obsahuje mnoho aktivit, které se ve své podstatě dají shrnout pod všeobecný pojem hráčského zaměstnání. Profesionální hráč již není pouze hráč ve smyslu osoby hrající hry. Jedná se o jedince, který hraní her pojímá jako komplexní profesi skládající se z mnoha činností jako sebevzdělávání, trénink, sebeprezentace, účast na turnajích a v neposlední řadě musí být součástí herního průmyslu a reklamního trhu. V tomto smyslu je název e-sports – tedy kompetitivní online herní scény – namístě, jelikož se zde velice snadno nabízí srovnání s klasickými sportovci, jak je známe z různých sportovních utkání či televizních živých přenosů a záznamů. Taylorová blíže věnuje srovnání postavy sportovce a profesionálního hráče.[18] Profesionální hráč je podobně jako sportovec určitou ikonou. Vyniká v činnosti, kterou provozuje. Vyniká v ní v rámci kompetitivní scény a je schopný svými schopnostmi zaujmout publikum, což je následně přitažlivou vlastností pro sponzory, kteří z velké části zajišťují finanční prostředky a formu propagace hráče v rámci dané herní scény. Do této míry lze připustit

[17] ROUSE, Margaret. *Gaming*[online]. c1999-2013, poslední revize 2007-05 [cit 2013-03-07]. Dostupné z: < http://whatis.techtarget.com/definition/gaming>.
[18] TAYLOR, T. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge*. Mass.: MIT Press. c2012. ISBN 978-0-262-01737-4. s. 181

určitou elementární shodu mezi profesionálním sportovcem a profesionálním hráčem.

Taylorová ve své knize popisuje toto srovnání sportu a e-sportu a snaží se postihnout momenty, při kterých je nutné o e-sports uvažovat jako o plnohodnotné organizované činnosti, která má v mnoha aspektech shodné vlastnosti:

> Zatímco fanoušci tradičního sportu, kteří si vybírají své oblíbené sportovce a se zaujetím sledují jejich kariéry, nám přijdou zcela běžní, představa, že by mladý herní nadšenec mohl být objektem podobného zájmu, se může zdát poněkud nevšední. Přesto jsou počítačové hry objektem diváckého zájmu, se vzrůstajícím počtem fanoušků, kteří sledují každý krok svého oblíbeného týmu nebo hráče. Pokud tato kombinace argumentů nestačí pro pochopení povahy her, existuje zde ještě další rozhodující aktér pro chápání tohoto vztahu diváctví a fanouškovství – profesionální komentátor herních sportů. Sedící za svým mikrofonem komentuje pro místnost plnou bedlivě sledujících fanoušků, nebo pro televizní a jiné přenosy…[19]

Je důležité si uvědomit, že vedle klasického hraní her pro zábavu a krácení volného času zde existuje plnohodnotná herní scéna. Hraní her se počátkem devadesátých let dvacátého století[20] začíná profesionalizovat. Začínají vznikat první herní týmy a objevují se hráči, kteří svými herními schopnostmi vynikají nad ostatní hráče, a jejich způsob hraní postupně dostává charakter organizovaného tréninku ve zdokonalování herních dovedností. Jejich tréninková činnost má svou vnitřní logiku, vývoj i cíl - být nejlepším, podobně jako tomu je u klasického sportu. Tato „profesionalizace“ hraní her se projevuje také v rámci organizovanosti uvnitř herního a kompetitivního prostoru e-sports. Hráči jsou sdružováni do týmů, které následně spadají pod různé herní organizace, vývojářské firmy na poli herního designu a technologie. Firmy jako *Razer*[21], *Gunnars*[22], *Kingston*[23], *Steelseries*[24] poskytují jednotlivým týmům herní

[19] Ibid. s. 181: While we are used to fans watching traditional sports, picking out their favorite players, and avidly following their careers, imagining young computer game aficionados as an object of admiration can seem a stretch. Yet computer games are objects of spectatorship, increasingly replete with fans who follow the every move of their favorite teams and players. If that combination wasn't enough to turn on its head long-standing notions about what computer games are, and what they can be, we are confronted with another crucial actor in this story of spectatorship and fandom – the professional computer game comentator. Sitting at their microphone, broadcasting to a room raptly watching in-game action or speaking to a network or television or television feed...

[20] Ibid.

[21] *Razer*[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.razerzone.com/>.

[22] *Gunnars*[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.gunnars.com/>.

vybavení a další zázemí, které profesionální hráči potřebují. Společnosti zabývající se online přenosem herních streamů a živých přenosů jako *Twitch.tv*[25], *own3D.tv*[26] (stránka v době psaní práce zanikla - pozn. autora) poskytují prostor pro hráčské streamy a přímé přenosy z jednotlivých turnajů. Taylorová definuje význam streamů následovně:

> Zatímco herní záznamy obvykle vyžadují hru k tomu, aby mohli být zobrazené... s příchodem YouTube a dalších streamovacích médiálních systémů se distribuce zápasů stala mnohem snazší. Diváci mohou jednoduše jít na webové stránky, zadat název svého oblíbeného hráče nebo hry a získat kompletní seznam odpovídající tomu, co chtějí sledovat. Pro hráče jsou tyto videa klíčové nástroje pro odbornou přípravu, poskytují příležitost k přezkoumání taktik soupeřů a herních stylů před samotnou soutěží.[27]

Taylorová zároveň dodává, že s příchodem streamovací technologie se otevřela zcela nová možnost oslovit mnohem větší množství diváků a fanoušků a tím vybudovat mnohem širší prostor v rámci e-sports.[28]

V neposlední řadě zde existují organizace jako *IGN*[29] *(Internet Gaming Networks)* pořádající série herních turnajů *IPL Pro League*[30] nebo *Itnel*[31], který je hlavním pořadatelem turnajů *Intel Extreme Masters*[32]. Tyto a mnohé další společnosti a organizace stojí za budováním struktury e-sports. Profesionální hraní her již dávno získalo charakter vrstevnatého a organizovaného systému.

---

[23] *Kingston*[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.kingston.com/en/>.
[24] *Steelseries*[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://steelseries.com/home>.
[25] *TwitchTV*[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://cs.twitch.tv/>.
[26] *Own3dTV*[online]. c2013. [cit 2013-01-11]. Dostupné z: <http://own3d.tv>. stránky zanikly.
[27] TAYLOR, T. Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge. Mass.: MIT Press. c2012. ISBN 978-0-262-01737-4. s. 199:
While replays typically require the game to view them... with the advent of YouTube and other streaming media systems the distribution of matches has become much easier. Interested spectators can simply go to website, type in the name of their favorite player or game, and get a substantial list of matches to watch. For players these match videos and reply files are key training tools, providing the opportunity to review opponents' tactics and play styles in advance of competitions.
[28] Ibid. s. 200
[29] *IGN*[online]. c1996-2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.ign.com/>.
[30] *IPL*[online]. c1996-2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.ign.com/ipl>.
[31] *INTEL*[online]. c2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.intel.com>.
[32] *IEM*[online]. c2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.esl-world.net/masters/>.

Uvažovat o e-sports jako o alternativě sportu je funkční jen do určité míry. Pomáhá to pochopit, že v případě e-sports se podobně jako u profesionálního sportu jedná o komplexní organizovanou činnost s danými pravidly, konkrétními turnaji, příslušnými herními organizacemi a fungující komunitou, skládající se z jednotlivých profesionálních hráčů a v neposlední řadě fanouškovskou základnou. Také i samotní profesionální hráči sami sebe označují za sportovce (anglicky *athlete*). Patrné je to například z jejich soukromých webových profilů či facebookových stránek. Taylorová v záznamu z jedné z jejích přednášek[33] s názvem *Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*, kterou vedla v roce 2012 na půdě Berkmanova centra pro internet a společnost (*The Berkman Center for Internet and Society*) Harvadské university, popisuje rozhovor s jedním s hráčů RTS (*Real Time Strategy* – neboli realtimeová strategie; jedná se o herní žánr), který přirovnával sebe a hráče hrající stejný žánr k hráčům sportovních šachů. Kdežto hráče hrající převážně FPS (*First Person Shooter* – „střílečka" z pohledu první osoby jakou je třeba *DOOM, Counterstrike* apod.) přirovnává k hráčům fotbalu. Hráči mimo jiné mluví o svých pocitech vyčerpání, odolnosti, soustředění nebo o tom, jak trénují, motivují se.[34] V celkovém kontextu rozhovoru dotyčný takto mluvil vzhledem k popularitě dvou zmíněných žánrů a zároveň i vzhledem k jejich intelektuální a dovednostní náročnosti. To zase odkazuje na rivalitu mezi zastánci herního žánru, ale i mezi týmy, jednotlivci a fanoušky. Další konkrétní pohled na vztah sportu a e-sportu zprostředkovává video s názvem *This is a Sport,This is esport.* [35] Jedná se o záběry z jednotlivých turnajů, při nichž jsou hráči zachyceni ve významných a vypjatých situacích. Hlavní sdělení videa je prosté a název tomu napovídá: my (komunita v rámci tohoto herního prostoru) chápeme tuto naší činnost jako druh sportu a nazýváme ji e-sportem.

[33] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.
[34] Ibid.
[35] I'M ZIDWAIT. *This is a sport, this is esport* [online]. c2013. [cit 2013-02-14]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=ZBcl5C4MRw4>.

Co ovšem tomuto srovnání e-sports a klasického sportu trochu oponuje, je vznik takřka živoucího organismu komunity kolem e-sports scény jako takové. Právě na úrovni komunity vztahující se k jednotlivým odvětvím a herním titulům e-sports však vyvstávají na povrch určité charakteristické vlastnosti, které u klasického sportu nenalezneme a u komunity kolem *League of Legends* to platí obzvláště. Streamingové servery *Twitch.tv* a *own3d.tv*, diskusní fóra jako například *reddit.com*[36], stránky jednotlivých týmů jako *TSM*[37] (*Team Solomid*) *CLG EU*[38], *CLG NA*[39](oboje *Counter Logic Gaming*), tisíce kanálů serveru *Youtube* a mnoho facebookových stránek a profilů, vytváří obrovský online prostor naplněný nejrůznějšími daty, video záznamy, online streamy, fanouškovskými videi, texty, návody, fan artem a dalším množstvím nejrůznějších obsahů. Povaha této komunity se dá charakterizovat Burnsovým termínem *produsage*.[40] Ačkoli se vždy v případě e-sports rozlišuje mezi tím, kdo hraje, a tím, kdo se dívá, ve skutečnosti jsou vztahy v uvnitř e-sports poplatné tomu, co se označuje jako fenomén *produsage*. Veškerý obsah, který je vytvářen, ať už to jsou streamy, videa, texty či návody, je přijímán, obohacován či upravován všemi společně. Existuje zde vnitřně propojený systém odkazování, díky němuž obsah, který je vkládán, může být následně upravován, komentován či hodnocen. V případě streamů se mnohdy přímo vyžaduje divákova participace na tom, co se má odehrávat dále. Výsledkem je dynamický mediální prostor plný vzájemné komunikace a sdílených obsahů. Připodobňováním e-sports ke klasickému sportu bude vždy postihnut pouze základní princip určité kompetitivní scény. Ovšem e-sports jako komunita je na základě předchozích argumentů mnohem obsáhlejším mediálním prostorem.

K tomuto tématu se také vyjadřuje v současnosti jeden z nejuznávanějších herních komentátorů a herních analytiků Sean Plott

[36] *Reddit*[online]. c2013. [cit 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.reddit.com/r/leagueoflegends>.
[37] *Team Solomid*[online]. c2009-2013. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/>.
[38] Counter Logic Gaming[online]. c2013. [cit 2013-03-25]. Dostupné z: <http://clgaming.net/>.
[39] Ibid.
[40] BURNS, Alex. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From production to produsage*. New York: Peter Lang. c2008. ISBN-10: 0820488666. s. 227

(v minulosti profesionální hráč hry *StarCraft*; po vítězství v turnaji Pan-American Championship v roce 2007 se stává profesionálním komentátorem[41]) známý pod svým herním pseudonymem Day[9]. Sean Plott je hráči oceňovaný za svůj nezaměnitelný přístup k hrám, hráčům a herním komunitám. Jeho internetová stránka day9.tv s podtitulem „*be a better gamer*" neboli „buď lepším hráčem" je naplněná všemožnými videi, články a návody k hraní nejrůznějších her. Součástí jsou také streamované pořady na specifická témata, seriály o hrách, diskusní pořady a podobně. Sean Plott v rozhovoru pro herní magazín Edge[42] na otázku: „You talk a lot about the idea of personal improvement in eSports, but traditional sports spectators are there purely for entertainment. Does that mean there's a fundamental difference?" („Často mluvíš o osobním vývoji v rámci e-sports, ale pokud přihlédneme k tradičním sportům, jejich diváci v nich hledají čistou zábavu. Znamená to, že zde existuje nějaký základní fundamentální rozdíl?" – překlad autor), odpovídá následovně:

> Mým názorem je, že e-sports má ten "i ty to můžeš dokázat" moment. Existuje zde mnohem užší bariéra mezi hráči a diváky, což je unikátní skutečnost. Čím více je kasický sport přístupný, tím více se zde objevuje ona touha po zlepšování. Ale hry v sobě nesou jiný smysl: čím více víte, tím více si toho můžete užít... V jedné ze svých show jsem analyzoval a vysvětloval strategii, kterou použil hráč Bomber z týmu Star Tale... Po tom, co tato show proběhla, Bomber hrál tuto strategii ve všech třech utkáních a já jsem byl doslova zaplaven tweety a zprávami od diváků, kteří mi dávali najevo, že po zhlédnutí mojí show si byli schopni tato turnajová utkání mnohem lépe užít, protože přesně věděli, co se děje. Tato znalost dělá proces sledování ještě více vzrušující. [43]

Plottův pohled na rozdílnost tradičních sportů a e-sports pracuje s myšlenkou, že onen fenomén „i ty to můžeš dokázat" sbližuje celý svět komunit e-sports a vytváří tak jeden semknutý celek, jelikož každý z nás

[41] STAFF, Edge. *Sean 'Day[9]' Plott: StarCraft's star commentator on the future of eSports*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.edge-online.com/features/sean-day9-plott-starcrafts-star-commentator-on-the-future-of-esports/>.

[42] Ibid.

[43] Ibid.: I think eSports has a 'you can do it too' thing. There's a thinner barrier between player and spectator that's unique. The more accessible a physical sport is, the more there is that yearning for improvement. But in any game, there's a sense that the more you know, the more there is to enjoy... In one show, I showed examples of a strategy played by StarTale's Bomber... After the show, Bomber played the strategy in all three of his games in a tournament and I got loads of tweets saying it was cool to watch because they could see exactly what was happening. Knowing makes watching a hell of a lot more exciting.

může dokázat to (nebo se tomu alespoň přiblížit, či to plně pochopit), co vidí na obrazovce či monitoru. A čím více se do takové situace ponoříme skrze „vědění“ o hře, tím více nás ono pochopení bude odměňovat zábavou, jelikož nerozumět něčemu nebývá příliš zábavné. Pokud se chceme podílet na hře či v rámci herních mediálních obsahů konkrétní komunity, nemusíme být hned profesionální hráči, abychom s takovými profesionály mohli vůbec komunikovat či rozumět jejich světu. V tom se povaha e-sportu značně liší od povahy klasického sportu. Herní svět je v tomto daleko přístupnější a hráči mnohdy ze své vlastní vůle touží po tom pomoci ostatním k pochopení jejich světa. Viditelné to je například u Seana Plotta a jeho herního komentování, hráčských streamů či v rámci dalších mediálních obsahů, vznikajících v prostoru komunity e-sports.

4. E-sports jako komunita

Taylorová uvádí srovnání mezi fanouškem klasického sportu a fanouškem e-sports. Profesionální sport v jakékoli podobě má samozřejmě i své fanoušky. Někteří svůj oblíbený sport také aktivně vykonávají, ale existují i tací, které lze nazvat pasivními fanoušky. Ti svůj oblíbený sport sice sledují v televizi, případně se účastní různých sportovních akcí, ale aktivně jej nevykonávají. Taylorová si pokládá otázku, zdali v případě jakékoli herní komunity mohou existovat takoví pasivní fanoušci, kteří by se o hru (či herní scénu) zajímali, aniž by tu konkrétní hru kdykoli hráli.[44] Ve snaze najít odpověď si autorka dále všímá skutečnosti, že většina (pokud ne všichni) fanoušci her, herní scény a herního profesionálního sportu vnímají sebe samotné také jako aktivní hráče, u kterých se vyžaduje aktivní participace a vnímání toho, co se děje na obrazovce. Sledování her tedy podle Taylorové nelze označit za pouhou pasivní zábavu, kterou by diváci přijímali prostřednictvím televize v pohodlí svého domova rozptýleni mnoha jinými činnostmi. Tato nutnost aktivního jednání pak vytváří určitý

[44] TAYLOR, T. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge. Mass.: MIT Press. c2012. ISBN 978-0-262-01737-4. s. 181

unikátní vztah, který se v konečném důsledku promítá do vzniku komunity. Hráči (profesionálové i fanoušci) spoluvytvářejí prostor, na jehož fungování se pak také společně podílejí:

> Možná nejvíce matoucí myšlenka, která se vztahuje k profesionálnímu hráčství, je skutečnost, že by sledování herního zápasu mohlo být zajímavé. Dokonce i mezi hráči, kteří mají každodenní zkušenost s koukáním přes rameno hrajícího kamaráda, existuje vůči tomuto tvrzení určitá skepse. Síla počítačových her přitom tkví především ve způsobu, jakým nás vybízejí k interakci a zapojení se… je to právě přímo působící akce, která je signifikantním ukazatelem hráčské zkušenosti… Hry proto přímo kontrastují s četbou nebo sledováním televize tím, že po nás vyžadují konkrétní činnost… počítačové hry nás nutí být aktivními participanty, včetně toho, že hráčská aktivita je spjata s herním příběhem a také přivádí k životu jednotlivé herní postavy.[45]

Vzhledem k argumentům Taylorové lze tedy tvrdit, že počítačové hry, které zde vnímáme jako médium, vytvářejí zvláštní (pro hry typický) vztah mezi hráči a potencionálními diváky, kteří jsou hrami přímo motivováni k aktivnímu přístupu. Vnitřní struktura hry, její příběh, herní mechanika společně pohlcují hráče a vyžadují po něm splynutí s hrou jako takovou. Zároveň sledování průběhu hry vyžaduje podobně zainteresovanou aktivní činnost i od diváka. Ten nadšeně jásá, když jeho tým vítězí, projevuje emoce, jakmile si to vývoj herní situace žádá. Taylorová v záznamu zmíněné přednášky svému obecenstvu představila video s názvem *EVO 2011 "Moments"* autora Richarda Li[46], které je reprezentativní ukázkou povahy komunity e-sports, kterou krom her samotných tvoří skupina profesionálních hráčů a týmů, organizací, či fanoušků. Taylorová ve svém komentáři k tomuto videu vyzdvihuje skutečnost, že video zachycuje jedinečné pojetí diváctví. Uvádí, že samotnou událost navštívilo 2 400 lidí složených ze soutěžících hráčů a fanoušků. Avšak ve stejnou dobu bylo zaznamenáno přes dvanáct

[45] Ibid. s. 181: Probably one of the most perplexing ideas surrounding pro gaming is the notion that watching computer game match as a spectator would be interesting. Even among players, who themselves have the everyday experience of looking over a friend's shoulder while they play or watching others while awaiting a controller for their turn, there can be skepticism. The power of computer game is seen first and foremost as located in the way they ask us to interact with them, to be engaged… it is direct action upon the game that signifies the heart of the play experience… Games are thus typically contrasted to reading or watching TV by a virtue of their requiring our concreted action upon them… computer games call us to be active participants, including their reliance on our actions for scenarios and characters to come alive.

[46] LI, Richard. *EVO 2011 "Moments"*[online]. c2011. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=FHC8Kbum-bk>.

milionů unikátních diváků, kteří se skrze živé streamy podíleli na celkové sledovanosti této akce.[47] Zároveň je z tohoto krátkého dokumentu patrné, jakým způsobem akce v rámci e-sports scény fungují, jakým způsobem jsou vedeny jednotlivé zápasy. Jsou zde záběry na komentátory a moderátory akce, soutěžící hráče a fanoušky, kteří na obrovských plátnech sledují zápolení svých oblíbených hráčů a společně v emotivních záběrech dotvářející charakter celé akce.

Profesionální hráč her v rámci herní scény e-sports je vzhledem k výše uvedeným argumentům mnohem blíž svému fanouškovi, než se děje v rámci profesionální klasického sportu. Fanoušek vnímá sám sebe jako právoplatnou součást této herní scény a zároveň se cítí být aktivním hráčem. U amatérských hráčů (fanoušků) je patrná snaha přiblížit se do určité míry svými herními schopnostmi a dovednostmi těm, které obdivují. To se děje i ve chvíli, kdy fanoušek pouze sleduje svůj oblíbený stream a touto činností pak aktivně spoluvytváří jev, o kterém Taylorová ve zmíněné přednášce mluví, jako o unikátní verzi diváctví. Henry Lowood ve svém článku *Playing History with Games: Steps towards historical Archives of Computer gaming* popisuje situaci, kdy v případě dnes již legendárního herního titulu *DOOM* hráči s vysokou úrovní ovládání hry vytvářeli zkrácené záznamy herních situací a postupů. Hráči s menší zkušeností tak měl možnost tyto záznamy použít jako výukovou metodu ke zlepšení jejich vlastních herních schopností:

> Před herním titulem Quake inteznivní a rychlá akce hry DOOM v rámci jejího multiplayer deathmatch modu dala vznik důležitému vztahu mezi performerem a pozorovatelem (divákem), který vedl k dokumentaci samotného hraní. DOOM vyžadoval dovednosti. Vynikající hráči se postupně začali objevovat a každý je chtěl vidět hrát, aby se mohl přiblížit k jejich herním taktikám a možná se i naučil pár triků. Této skutečnosti bylo dosaženo takzvanými demo videi. Jeden z veteránů hry DOOM uvádí: „Používání demo videí pro výuku hráčů existovalo prakticky od začátku“. Typické použití těchto videí vypadalo následovně: „hráč nováček, který chtěl zlepšit své dovednosti, požádal o záznam hry proti lepšímu hráči, než byl on sám. Poté si tento hráč přehrál záznam (ve kterém pravděpodobně prohrál) z protihráčovy perspektivy a

[47] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

doufal, že získá nějaké zkušenosti či dovednosti, a přijde na způsob, jak být lepším hráčem.[48]

Skutečnost, kterou Lowood v této části článku zmiňuje, se později ukazuje jako jedna ze stěžejních charakterových vlastností každé komunity kolem konkrétního e-sportu. Již za časů hry *DOOM* vznikají žebříčky odkazující na rozdíly mezi jednotlivými hráči v jejich schopnostech a dovednostech v poměru k ostatním hráčům.[49] Historie tohoto způsobu hraní počítačových her sahá až do 80. let minulého století. V této době se se z herního titulu *Donkey Kong* stala soutěžní platforma, skrze kterou mezi sebou jednotliví hráči soutěžili (a doposud soutěží). Na základě této soutěže, která probíhá v celosvětovém měřítku, vznikla i databáze *Twin Galaxy*[50], která byla vytvořena za účelem zaznamenávání nejlepších výseldků v rámci herních titulů arkádového typu.[51] Tyto hry byly původně vytvořeny pro herní automaty, které byly v současné době nahrazeny herními konzolemi.

Hry jako médium mají ze své podstaty zvláštní schopnost být prostorem, který dovoluje jednotlivým účastníkům kreativně využívat herní mechaniky. Zároveň určitým způsobem nutí hráče poměřovat své schopnosti v tomto způsobu využití a ovládnutí herního mechanismu, což ve většině případů bývá vyjádřeno bodovým hodnocením nebo jinou statistickou hodnotou. To na jedné straně vytváří určité rozdíly mezi hráči v tom smyslu, že lze poznat, kdo je statisticky lepším hráčem a kdo horším. Na druhou stranu i horší hráč má možnost se setkávat v průběhu svého hraní s hráči na pomezí profesionality, má možnost měřit své síly

[48] LOWOOD, Henry. *Playing History with Games:Steps towards Historical Archives of Computer Gaming*[online]. c2004. [cit 20013-04-25]. Dostupné z: <http://www.academia.edu/930092/Playing_history_with_games_Steps_towards_historical_archives_of_computer_gaming>. s. 7:
Before Quake, the intensity and rapid action of DOOM's multiplayer deathmatch established an important performer-spectator relationship that led to documentation of gameplay. DOOM required skills. Star players emerged, and everyone wanted to see them play, to gather insights into their play tactics and possibly learn a trick or two. This was accomplished through the creation of demo movies, or "demos." As a veteran of the DOOM demo scene points out, "Use of demos for their educational value has been going on since almost the beginning." In a typical use of these movies, "a new player who wants to get better requests that a game with a higher-skilled player be recorded, and then the new player watches the demo (where presumably he lost) from the higherskilled player's point of view, hoping to learn ways to improve his own skill.
[49] Ibid. s. 7
[50] *Twin Galaxies*[online]. c2013. [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://www.twingalaxies.com/>.
[51] Classic Games Arcade[online]. c2013. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.classicgamesarcade.com/>.

s lepšími a vytváří si tak vztah k hráčům, kteří pro něj představují překážku, ale zároveň databázi možností a dovedností, ze které může prostřednictvím konkrétních záznamů čerpat. Tento moment lze chápat jako jeden ze základních stavebních kamenů jednotlivých komunit e-sports, komunitu hry *League of Legends* nevyjímaje. Tu tvoří vztahy mezi hráči obecně. Rozdělují se na profesionály a ostatní hráče, můžeme je nazývat amatérské, kteří zahrnují celou škálu hráčů od těch nejhorších až po ty, co se svými dovednostmi můžou měřit s hráči profesionálními.

5. Fenomén profesionálního hráče a jeho charakteristika

Profesionální hráč je podobně jako sportovec v klasickém sportu osoba, která svůj veškerý čas věnuje své sportovní činnosti a je schopna s touto činností uživit. Ve světě e-sports se těmto osobám říká *progamer*. Jedná se o spojení anglických výrazů *professional* (profesionální) a *gamer* (hráč). Je zvykem, že tito hráči používají přezdívky (tzv. *nicknames*) místo svých občanských jmen. Ani v případě turnajů jim moderátoři neřeknou jinak než jejich přezdívkou. Nickname je pro progamera součást jeho herní osobnosti. Je to jeho určitá aktivní značka, činitel, který má do určité míry podobné vlastnosti jako jev, který Rune Klevjer ve své práci *What Is Avatar*?[52] nazývá *avatar*:

> Avatar je nástroj či mechanismus, který pro svého účastníka představuje definici fiktivního těla a zprostředkovává fiktivního činitele. Je to ztělesněná inkarnace jednajícího subjektu. Je závislý na principu modelu, a funguje jako dynamická podpora ve vztahu k jeho prostředí. Jeho schopnosti a omezení jsou založeny na objektivních vlastnostech modelu, a tyto vlastnosti a omezení vymezuje možný prostor hráčovi fiktivní činnosti ukotvené ve hře.[53]

[52] KLEVJER, Rune. *What is the avatar?: Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Bergen: University of Bergen. c2007. 299 s. ISBN: 978-82-308-0311-0

[53] Ibid. s. 87: An avatar is an instrument or mechanism that defines for the participant a fictional body and mediates fictional agency; it is an embodied incarnation of the acting subject. It is dependent on the principle of the model, and acts as a dynamically reflexive prop in relation to its environment. Its capabilities and restrictions are based on the objective properties of the model, and these capabilities and restrictions define the possibility-space of the player's fictional agency within the game.

Postavy jako *Dyrus*, *TheOddone*, *Wicked*, *Froggen* a mnoho dalších jsou ve skutečnosti mladí lidé kolem dvaceti let, kteří se od dětství věnují hraní her. Tato původně zábavní činnost se pak v určité fázi jejich života vyvinula v profesionálně prováděnou činnost. Ačkoli je denně skrze jejich streamy sleduje přes 20 000 unikátních diváků po dobu několika hodin, mnoho z nich je zná pouze pod jejich herním nickname. Také v rámci kompetitivní scény a jednotlivých oficiálních i neoficiálních turnajů jsou tito hráči nazýváni svými přezdívkami. Nickname se v tomto případě stává jakýmsi přemostěním mezi reálnou osobou, hrou a herní činností. Ihned po začátku streamu se hráč stává zvláštním subjektem. Jeho reálné „já" v té chvíli jako by nebylo. Existuje jen hra, hráčská identita, diváci a stream. Většina streamů je obohacena o určitou verzi chatu (IRC apod.), tudíž hráč má možnost reagovat s diváky, což se ve většině případů děje. Další součástí bývá kamera snímající postavu hráče, takže divák současně pozoruje hru, kde se hráč vypořádává s jednotlivými situacemi, intereaguje s ostatními hráči a ovládá svojí herní postavu. Zároveň komunikuje s diváky sledujícími jeho stream, odpovídá na dotazy, reaguje na dění na obrazovce a sdílí své pocity se svými fanoušky. Mnohdy dokonce nechává své diváky rozhodovat o tom, jakým způsobem má hrát a co se má během hry dít, jakou postavu má hrát, jaké mají být jeho kroky případně jakou hru vůbec hrát. T.L. Taylorová ve zmíněné přednášce poukazuje na jistého hráče, jehož stream stránka založená na serveru *twitch.tv* obsahovala přímo seznam her, které dotyčný hráč vlastní a hraje, a zároveň výzvu k tomu, aby ho případní diváci upozornili, co chtějí, aby hrál.[54] Zajímavé je, že sledování streamu je podle Taylorové jakousi *extenzí prostoru křesla*[55] a vzniká zde unikátní prostor hráčské identity, která je ze své povahy veřejná, jelikož stream může současně sledovat i desítky tisíc diváků.

Pro lepší pochopení osoby profesionálního hráče, který se vzhledem k výše uvedeným argumentům stává ústředním aktérem

[54] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.
[55] Ibid.

streamu a do určité míry vytlačuje z této pozice samotnou hru, lze zmínit dvě videa, která dokumentárním způsobem odkrývají hráčskou osobnost. První video s názvem *Cloud 9: High Hopes*[56] je rozhovorem s dvěma mladými hráči, kteří si říkají *Nientonsoh* a *Yazuki.* Hráči mluví o své cestě k profesionálnímu hraní, co je vedlo k nastoupení této kariéry (jak sami říkají), nebo například o tom, co na jejich činnost říkají jejich rodiče, vzhledem k tomu, že mnozí mladí hráči přerušují své studium, aby se mohli plně věnovat hraní. V návaznosti na toto je zajímavé druhé video s názvem *Curse: High Stakes*[57]. Tým *Curse Gaming* patří k předním týmům vrcholové soutěže *League of Legends*. Ačkoli jsou to dlouhodobí profesionálové, ve třetí sezóně, která začala s rokem 2013, se ocitli v situaci, že jejich případný neúspěch v kvalifikaci do světového šampionátu by znamenal zánik jejich týmu. Manažer týmu Steve *LiQuiD112* Arhancet v rozhovoru přiznává, že taková situace by znamenala složení jeho funkce a změnu místa působení.[58] Následně jednotliví hráči týmu mluví o situaci, která by nastala, kdyby neuspěli. Mimo to, že si neúspěch snaží vůbec nepřipouštět, otevřeně mluví o tom, že by to znamenalo obrovskou změnu v jejich životě a že jde prakticky o všechno. Hledání zaměstnání, návrat ke studiu či snaha uchytit se jako profesionální hráč někde jinde. Tyto jevy sledujeme a máme s nimi zkušenost z profesionálního sportu. Ve videu se pak setkáváme například se zákulisím představující interiér tzv. *Gaming House*[59] (z angličtiny přeloženo jako herní dům), který se v případě profesionálních týmů stává prakticky jejich novým domovem, kde spolu žijí a trénují. Tyto herní domy zajišťují hráčům veškerý komfort a luxus. Dále jsou pak použity záběry z tréninkové přípravy a diskuse nad modelem herní mapy *LOL*, při které se probírají možné taktiky a strategie jednotlivých zápasů. Profesionální gaming v této podobě je pro hráče skutečným

[56] LOL CHAMP SERIES. *Cloud 9: High Hopes*[online]. c2013. [cit 2013-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=LwmXpQIn5y0>.
[57] LOL CHAMP SERIES. *Curse: High Stakes*[online]. c2013. [cit 2013-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=sHeUKmUoJzc&feature=player_embedded>.
[58] Ibid.
[59] GAUDIOSI, John. *First Look Inside The Curse League Of Legends Beverly Hills Gaming House*[online]. c2012. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/08/07/first-look-inside-the-curse-league-of-legends-beverly-hills-gaming-house/>.

zaměstnáním, tak jak to ve zmíněném videu komentuje Cody „*Elementz*“ Sigfusson: „...je to naše práce… je to náš život“[60]. Steven Bonell alias *Destiny*, dřívější profesionální hráč *Starcraft II* nyní streamující především *LOL*, v lednu tohoto roku na svém blogu vytvořil článek o jeho problémech během kontraktu se streamovací platformou *own3D.tv*.[61] Detailně popisuje průběh kontraktu a potíže, které mu vznikaly z důvodu neplnění závazků ze strany společnosti *own3D.tv*, stejně jako následnou situaci, kdy nebyl schopný živit svojí rodinu a musel tak změnit streamovací platformu. Pro profesionální hráče je streaming jejich skutečné zaměstnání (jedna z variant), na kterém jsou ve většině případů existenčně závislí stejně, jako je běžný člověk závislý na své práci.

V reakci na tento článek se na diskusním fóru *reddit.com* objevuje názor, že vzhledem k tomu, že e-sports komunita je poměrně mladá, tak se v ní stále pohybuje velké množství lidí s nedostatkem obchodních zkušeností, a dokud se tato scéna plně nezprofesionalizuje, budou mít hráči i nadále těžké podmínky.[62] Ostatně o nedokonalosti a neúplnosti pravidel streamování po právní stránce hovoří i Taylorová ve zmíněné přednášce. Pravidla jsou většinou obecná a zakazují hráčům streamovat například obsah se sexuální tématikou, ale například v případě streamování herních titulů, které jsou těsně před vydáním (mnoho hráčů k nim má přístup, jelikož pro vydavatele je to v podstatě reklama zdarma, pokud hráč streamuje jejich herní titul) se tyto záležitosti podle Taylorové řeší většinou s individuálním přístupem a žádná pevná pravidla neexistují.[63] Tato situace se ovšem týkala a týká internetu obecně. Můžeme zde připomenout kauzy se serverem *Napster* a nejasnosti s autorskými právy vzhledem k uploadování a stahování

[60] LOL CHAMP SERIES. *Curse: High Stakes*[online]. c2013. [cit 2013-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=sHeUKmUoJzc&feature=player_embedded>.
[61] DESTINY. *Own3d.tv – a beginner's guide to being an asshole*[online]. c2013. [cit 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.destiny.gg/n/own3d-tv-a-beginners-guide-to-being-an-asshole/>.
[62] DESTINY. *Own3d.tv – a beginner's guide to being an asshole*[online]. c2013. [cit 2013-04-19]. Dostupné z: <http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/16rxev/own3dtv_a_beginners_guide_to_being_an_asshole/>.
[63] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

online obsahů.[64] Hráči se do velké míry aktivně podílí na zkvalitnění fungování celé komunity, což vychází jak z jejich vlastního zájmu, tak v mnoha případech i ze zájmu o diváky a fanoušky e-sports komunity. V této situaci jsou někteří hráči skutečně velice zaniteresovaní a v mnoha případech na sebe berou veškerou zodpovědnost a iniciativu s cílem vydobýt si lepší podmínky pro sebe a svůj team. Jeden z nejúspěšnějších španělských streamerů, *Ocelote*, působící v teamu *Sk Gaming*, vytvořil obsáhlý článek, který rozpoutal ještě obsáhlejší diskuzi.[65] Ocelotův důvod pro vytvoření tohoto článku je odrazem situace kolem nejednotnosti pravidel pro streamování, a vzhledem k tomu, že pro hráče je streaming hlavním příjmem a mnohdy smyslem jejich dosavadního života, je logické, že se jich mnoho snaží své podmínky vylepšit a obhájit. Jak *Ocelote* popisuje, mnoho organizátorů méně kvalitních a hůře placených turnajů si stále nastavuje nevýhodné podmínky pro hráče, kteří mají například zakázáno (pod hrozbou pokuty) svůj zápas streamovat. To na jednu stranu zní logicky, jelikož firmám pořádajícím konkrétní turnaj by tak utíkaly peníze, protože by nebyly schopny kontrolovat veškeré streamy a soustředit je do jednoho místa. Jednoduše řečeno by se jim tímto podělil počet diváků. *Ocelote* však oponuje, že zásadní problém, vnímaný ze strany hráčů a herních týmů, je ten, že mnoho těchto turnajů je pořádáno až amatérským způsobem. Výhry za jednotlivé turnaje jsou nízké a administrativní stránka organizace stejně jako vybudované zázemí nejsou dostatečné. Doslovně se k tomu vyjadřuje takto: „You guys are literally doing nothing but expect everybody to bring u easy money and success out of zero work and poor administration.“ („Vy doslova neděláte nic, ale očekáváte, že vám každý zajistí výdělek s minimem vašeho pracovního nasazení a ubohou administrativou“ – překlad autor).[66]

[64] ALEXANDER, Peter J. Peer-To-Peer File Sharing: The Case of the Music Recording Industry[online].In *Review of Industrial Organization*. Kluwer Academic Publishers. 2002. Netherland. s. 152 (vol. 20, ISSN: 1573-7160)
[65] OCELOTE. *SK ocelote thoughs about tournaments and easy money*[online]. c2012. [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=711672http://www.cnbc.com/id/47633993>.
[66] Ibid.

6. Popularita e-sports

Míru popularity herní scény v rámci e-sports mimo jiné ukazují data uváděná v článku kolektivu autorů pod vedením Mehdi Kaytouea s názvem *Watch me Playing, I am a Professional:a First Study on Video Game Live Streaming*[67]. Autoři v úvodu přichází s tvrzením, že z e-sports se v průběhu několika let stal nový zábavní žánr, který určitým způsobem nastavuje nové podmínky ve světě počítačových her vzhledem k tomu, že v současnosti se mnoho hráčů uchyluje spíše ke sledování herních streamů, než k samotnému hraní, což vytváří také nové podmínky pro reklamní trh.[68] Článek je výzkumem sledovanosti nejnavštěvovanější streamingové stránky *twitch.tv*, v průběhu kterého autoři po dobu 100 dní sledovali, jakým způsobem a v jaké míře jsou navštěvovány jednotlivé herní streamy. Z celkového počtu 27 milionů unikátních přístupů (views) za 100 dní výzkumu patřilo 35 % real time strategii *Starcraft II*, která je vedle *League of Legends* (necelých 9 % přístupů) jednou z celosvětově nejúspěšnějších titulů současnosti. Hodnoty u dalších herních titulů se pohybovaly na škále od 8 do 3 %. Jedná se tedy o vskutku zajímavá čísla a autoři z toho vyvozují následující závěry:

> Objevuje se nová webová komunita: fanoušci e-sport, kteří sledují živé herní streamy. Twitch je jejich oblíbenou platformou. Analyzovali jsme počet diváků každého streamu v průběhu 100 dní. Díky těmto informacím tento článek mimo jiné ukazuje, že 1) turnaje a právě vydané tituly vykazují přímý vzrůst počtu diváků, 2) množství potencionálních diváků může být s určitostí předvídáno od samého počátku... Tyto výsledky jsou zajímavé pro aktéry této komunity: diváky, profesionalní hráče, jejich sponzory, herní vydavatele atd.[69]

[67] KAYOUTE, Mehdi. *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming*[online]. c2010. [cit 20013-02-25]. Dostupné z: <http://www.cs.ucsb.edu/~arlei/pubs/msdn12.pdf>.
[68] Ibid.
[69] Ibid.: A new Web community is emerging: e-sport fans watching live streams of video games. Twitch is their favorite platform. We have analyzed the number of viewers of every Twitch stream over a 102-day period. From this sole information, this paper has shown, among other results, that 1) tournaments and releases translate into clear growths of the game audience, 2) the future audience of a stream session can be accurately predicted from its beginning, and 3) a Condorcet method can be used to sensibly rank the streamers by popularity. Those results are of major interest for the actors of this community: the spectators, the pro-gamers, their sponsors, the game publishers, etc.

E-sports je tedy relativně novým fenoménem, který je zároveň velice populární. Na vysokou popularitu logicky navazuje i zájem herních vydavatelství a sponzorů, kteří na tuto skutečnost reagují, investují své finanční prostředky a umožnují této komunitě růst. Nutno podotknout, že zmiňovaný výzkum se týkal výhradně platformy *twitch.tv*. Existují však i jiné streamovací platformy, jako již uváděný *own3D.tv*, který taktéž vykazuje vysoký divácký zájem o herní streamy, pohybující se v řádech desetitisíců u divácky nejsilnějších streamů. Kayoute a spol. si stejně jako T.L. Taylorová všímají vysokého rozpětí v návštěvnosti streamů, kdy nejsilnější streamy dosahují divácké účasti mnohdy přesahující 20 000 diváků, kdežto ty nejslabší se pohybují v desítkách, maximálně stovkách diváků. Taylorová si tuto skutečnost vysvětluje určitou „celebritizací" jednotlivých profesionálních hráčů.[70] Ti jsou schopní (skrze svůj stream a svou osobnost) přitáhnout veliké množství diváků, kteří je sledují s obdivuhodnou pravidelností.

Za zmínku také stojí, že ačkoli Kayouteův článek uvádí, že nejsilnějším herním titulem e-sports komunity je *StarCraft II*, současná situace je jiná. Je to dáno především tím, že se jedná o výzkum časové periody od 29. září 2011 do 9. ledna 2012. Článek ze 7. listopadu 2012 *Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World* od Johna Gaudiosi přichází s aktuálními daty. V té době se právě *League of Legends* stala nejhranějším tituelm herní scény e-sports v Severní Americe i Evropě:

> Vzhledem k novým poznatkům zprostředkovaným firmou DFC Intelligence ve spojení s Xfire, hráči League of Legends vykázali téměř 1.3 bilionů odehraných hodin. Na druhém místě se umístil titul World of Warcraft, který navzdory poklesu oblíbenosti vykazuje stále přes 600 milionů hodin hraní (do čehož nebyla započítaná Asie).[71]

[70] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

[71] GAUDIOSI, John. *Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World*[online]. c2012. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/>.: According to a new list provided by DFC Intelligence in conjunction with Xfire, League of Legends gamers logged nearly 1.3 billion hours of gameplay. In second place was World of Warcraft, which despite some usage declines, still registered more than 600 million hours of gameplay (not including Asia).

David Cole, CEO společnosti *DFC Intelligence*, tento fakt zhodnotil jako neuvěřitelnou událost, která je zajímavá jak z hlediska toho, že *LOL* firmy *Riot* vytlačuje dlouhodobě vedoucí titul *StarCraft II*, a také z hlediska, že celková čísla jsou svou velikostí důkazem o enormní popularitě e-sports, herního průmyslu obecně a přidružených médií (*twitch.tv*), a že je nelze nadále brát jako okrajovou zábavu pro malou skupinu lidí. [72] Logicky je možné předpokládat, že se stoupající popularitou jednotlivých titulů, stoupá i jejich popularita na streamových webech. Toto ukazuje Taylorová v již zmíněné přednášce [73], kde v případě *twitch.tv* je *LOL* skutečně dlouhodobě nejsledovanějším herním titulem.

Poslední ukázkou popularity e-sports potažmo hry *LOL* bude sumarizace návštěvnosti jednoho z nejsledovanějších herních fór *reddit.com*, kterou vedení této stránky vyvěsilo na svůj web po skončení zatím největší herní události, tedy po světovém finále druhé sezóny *League of Legends*. Fórum *reddit.com* je zvláštním místem, kde lidé komunikují o obrovském počtu témat, mezi něž patří i část věnovaná *LOL*. Po konci světového finále na konci roku 2012, byl vytvořen příspěvek, ve kterém se čtenářům dostalo oficiálního vyjádření k pohybu diváků na stránkách tohoto webového fóra:

> Mysleli jsme, že bychom Vám mohli ukázat diváckou návštěvnost, kterou jsme zaznamenali po dobu světového šampionátu.V průměru jsme denně viděli okolo 2 milionů zhlédnutí (z toho 190 000 unikátních). Od skončení turnaje se pohybujeme kolem 3 milionů návštěv denně. V sobotu 6. listopadu, když měl celý turnaj problémy s výpadkem internetu, jsme dosáhli 7,6 milionů zhlédnutí z toho 420 000 unikátních a 13. listopadu jsme dosáhli 6,4 milionů zhlédnutí s 487 unikátními přístupy.[74]

[72] Ibid.

[73] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

[74] TRIGGS390. [Official] World Championships/Finals traffic statistics[online]. c2012. [cit 2012-12-20]. Dostupné z:
<http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/11ooi5/official_world_championshipsfinals_traffic/>.: We thought we would show you the traffic we got over the world championships and finals. On an average day we usually see around 2 million page views (190,000 uniques). Since the tournament has ended we are up to around 3 million per day. On the saturday when the tournament was having all the internet issues on October 6th (for NA folks) we hit 7.6 million viewers and 402k uniques, and on October 13th… we got 6.4million hits and 487k uniques.

Veškerá uvedená data a čísla sledovanosti ukazují na obrovskou popularitu her, e-sports titulů a samotné komunity v rámci e-sports. Návštěvnost jednotlivých turnajů a akcí, stejně tak jako návštěvnost streamingových webů a popularita streamů každým dnem stoupá a fenomén e-sports se tak postupně stává důležitým jevem na poli herním i mediálním. Pro herní trh to znamená vzrůstající prostor pro vytváření nových herních titulů a růst poptávky v návaznosti na růstu počtu fanoušků, možnost investování a sponzoringu pro herní týmy a organizaci nových turnajů. Streamy zase vytvářejí unikátní mediální prostor, který v sobě spojuje diváctví a interakci. Ze streamujícího hráče se stává ústřední postava celého streamu a do určité míry odsunuje hru jako takovou do pozadí, nebo alespoň na nižší úroveň zájmu. Ačkoli jsme jej již několikrát přirovnávali k profesionálnímu sportovci, budou dále rozvedeny některé odlišnosti (krom těch již popsaných), které vysvětlí unikátnost postavy profesionálního hráče a následně pomohou odpovědět na otázku, proč jsou herní streamy (a *LOL* streamy obzvláště) tolik populární. Kayoute ve svém článku vyčísluje a uvádí jednotlivé populární tituly, ale přímo neuvádí důvody popularity e-sports. Jedná se spíše o konstatování míry popularity jednotlivých titulů.[75] Kayouteova perspektiva tedy naznačuje tomu, že popularita jednotlivých streamů je přímo úměrná oblíbenosti herního titulu (v tomto případě *StarCraft II*), který je streamován. Zde je opět možné poukázat na hledisko Taylorové, která chápe popularitu streamů jako výsledek „celebritizace" hráčských osobností, čemuž odpovídají vysoké rozdíly v počtu diváků, kteří sice sledují stejný herní titul, ale stream si vybírají podle svého oblíbeného hráče (streamera).[76] Henry Lowood sdílí velice podobný názor jako Taylorová, ovšem obohacuje ho o další rozměr: ve vztahu k citaci Lowooda, která byla uvedena výše, popularita streamu vychází z určité kombinace oblíbenosti profesionálního hráče a způsobu jeho hraní. Právě tento způsob se stává jakousi interpretací uchopení hry po fyzické (technické) a mentální stránce. Když Lowood hovoří o divácích,

[75] KAYOUTE, Mehdi. *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming*[online]. c2010. [cit 20013-02-25]. Dostupné z: <http://www.cs.ucsb.edu/~arlei/pubs/msdn12.pdf>.
[76] BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

sledujících profesionální hráče ve snaze pochytit něco z jejich dovedností a zlepšit tak své vlastní herní dovednosti, popisuje právě tuto touhu diváka získat informaci, interpretační hledisko, nebo návod, jak zlepšit své vlastní herní schopnosti na vyšší úrověň (nutno podotknout, že názor autora této práce se s předchozími závěry v podstatě shoduje). [77] V případě *LOL* a jiných RTS titulů obecně tuto interpretaci a aktuální způsob uchopení hry zajišťuje termínem *metagame* a spolu s předchozími jevy (oblíbenost herního titulu, celebritizace hráče atd.) je základním předpokladem popularity streamů a vzniku mnoha dalších mediálních obsahů, které se tak stávají nedílnou součástí komunity e-sports.

7. Metagame

Nyní se dostáváme k jevu, který bude pro tuto práci stěžejním pojmem sloužícím k vysvětlení, jakým způsobem diváci přistupují ke streamům a dalším mediálním obsahům v rámci *LOL*, a také proč jsou tyto mediální obsahy zajímavé v rámci nových médií. Nejprve zde uvedeme obecnější pojetí teorie metagame, která odkazuje spíše na ekonomickou podstatu problému, abychom následně přistoupili k popisu struktury a definici *metagame,* která existuje v rámci her obecně, a ukážeme si ji konkrétně také v rámci *LOL*. *Metagame* teorie je teorií, která předpokládá určitý konflikt či problém, jenž má být vyřešen na základě souhlasu či nesouhlasu účastníků sporu. Nigel Howard ve své eseji *Drama Theory and Metagame Analysis* uvádí toto:

> Metagame teorie se snaží překonat dilemata formální reprezentací velké hloubky společného porozumění mezi hráči. Dilemata souhlasu (typizována dilematy vězňů) jsou takto překonávána; zatímco dilemata nesouhlasu (typizovány kuřaty) takto překonávána nejsou. Metagame teorie, v podstatě nonkvantitativní, zároveň dává vzniknout aplikované technice - metagame analýze - , která dopomohla k vyřešení mnoha konfliktů reálného světa.[78]

[77] LOWOOD. Henry. Playing History with Games:Steps towards Historical Archives of Computer Gaming[online]. c2004. [cit 20013-04-25]. Dostupné z: <http://www.academia.edu/930092/Playing_history_with_games_Steps_towards_historical_archives_of_computer_gaming>.

[78] HOWARD, Nigel. Drama Theory and Meatagaem Analysis[online]. In *Conflict resolution – vol.II*. c2002-2013. [cit 2012-02-18]. Dostupné z: <http://www.eolss.net/Sample-Chapters/C14/E1-40-04-02.pdf>.: Metagame

Co se týče jednotlivých typizací *vezně* a *kuřete*, ty Nigel Howard vysvětluje následovně: *dilema vězňů* je bráno jako dilema subjektů, které vycházejí z podobné situace a v zásadě spolu souhlasí v představě řešení konkrétního problému. Jejich problém tkví v tom, že si navzájem nedůvěřují v implementaci těchto představ řešení. Tento druh dilemat řeší právě metagame teorie. V případě *dilematu kuřat* problém vyvstává ze skutečnosti, že jednotlivé subjekty upřednostňují jiné řešení. Pokud by se v tomto shodovali, výsledkem by bylo stabilní stanovisko, to se ovšem neděje.[79] Tato teorie vedla ke vzniku metagame analýzy, která byla poprvé uplatněna při vyjednávání mezi Spojenými státy a Sovětským svazem při vytváření takzvaného SALT agreementu.[80]

Ačkoli se metagame teorie, jak ji popisuje Howard, přímo neshoduje s významem pojmu metagame v herní terminologii, určitá shoda se zde ukazuje. Především je to skutečnost, že za pojmem metagame předpokládáme nějaký (byť i virtuální) prostor, kde existují určitá stanoviska, která mají být užita k řešení konkrétního problému. V případě e-sports či her obecně se dá mluvit o určité interpretaci hry ve smyslu nalezení a osvojení si možností, v jakých může být hra hrána, a ve vytvoření a aplikování strategií, skrze které se takové hraní stává „nejúčinějším“. Účinnost těchto strategií se následně stává základní veličinou pro dosažení profesionální úrovně hraní. Jinými slovy: metagame zde funguje jako jakési paradigma. Způsob a míra osvojení tohoto paradigmatu je pak tím, co odlišuje profesionální hráče od těch běžných.

theory attempted to overcome the dilemmas by formally representing a great depth of mutual understanding between players. Dilemmas of agreement (typified by prisoner's dilemma) are overcome in this way; dilemmas of disagreement (typified by chicken) are not. Meanwhile, metagame theory, being essentially non-quantitive, gave birth to an applied technique – metagame analysis – which has helped to resolve many real-world conflicts.

[79] Ibid.

[80] Ibid.

V knize *Space time play: Computer games, Architecture and Urbanism: The Next Level*[81] se kolektiv autorů pod vedením Friedricha von Borriese vyjadřuje o vztahu metagame a e-sports následovně:

> V jistém smyslu je e-sports hra hraná na určitém metalevelu ve společné skupině dalších her. Účastníci nehrají hru, ale hrají si s hrou; hrají metahru.[82]

Herní styl postavený na základech metagame tedy není pouze hraní určité hry, ale jedná se o činnost, která je jakousi vyšší úrovní hraní zaměstnávající hráčský intelekt a dovednostní vybavenost pomocí jevů, jdoucích napříč pomyslnou herní databází, která ze své podstaty může obsahovat jakoukoli hru, již je možné hrát. V konečném důsledku lze rozlišit mezi dvěma základnímy druhy *metagame*. V první řadě se jedná o aktuální metagame konkrétního herního titulu. V tomto případě uvažujeme o povědomí o základním herním pojetí konkrétní hry se znalostí jejích základních pravidel, jejího mechanismu a možných strategií, které lze při hraní takové hry aplikovat. Prakticky lze hovořit o kompletní znalosti hry a orientaci v prostoru, který jako médium vytváří. V druhé řadě se již jedná o pojetí metagame jako jakési nadstavby, která tuto znalost přenáší na veškeré možné herní žánry a tituly. Na této úrovni se již dostáváme do bodu, kterým lze rozlišovat mezi běžným hráčem a hráčem profesionálním. Profesionální hráč je při prvním kontaktu s hrou již dopředu vybaven touto znalostí. Je schopný aplikovat znalosti herních žánrů a své dosavadní zkušenosti a využít je k osvojení si nového druhu *metagame*, kterou pro něj tato nová hra představuje. Zároveň při tomto osvojování obohacuje svou znalost *metagame* (chápané ve smyslu nadstavby) o novou zkušenost a tato zkušenost se tak stává její součástí. Proto například lze poznat kvalitu hráče ihned po nainstalování hry. Hráči s bohatými zkušenostmi například z realtimeových strategií si velice rychle osvojí jakoukoli hru v tomto daném žánru a brzy v ní

[81] WAGNER, Michael. Competing in Meatagme gamespace: eSports as the First Professionalized Computer Metagames. in Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next level. Basel; Boston; Berlin: Birkhäuser. c2007. 495 s. ISBN: 978-3-7643-8414-2

[82] Ibid. 184: In some sense, an eSport is a game played at the metalevel within the affinity group of a computer game. Competitors do not play the game, they play with the game; they play a metagame.

začnou vynikat nad ostatní, jelikož jim to znalost *metagame* tohoto herního žánru jednoduše dovoluje. Je nutné zdůraznit, že žánr v tomto případě nepředstavuje omezení, jelikož hráči mají většinou zkušenosti s mnoha různými žánry. Některé však upřednostňují, a proto v nich vynikají více, než v žánrech jiných.

Pro lepší pochopení rozdílu mezi metagame jako nadstavbou a *aktuální metagame*, můžeme tyto pojmy v podstatě vyjádřit skrze saussureovský systém *parole* a *langue* v rámci oblasti *langage*, který nalezneme v souboru přednášek Ferdinanda de Saussurea pod názvem *Kurz obecné lingvistiky*[83]. Langue(jazyk) jako hlavní složku langage, která je tvořena složitým systémem neuspořádaných sociálních a individuálních jevů, které jsou zároveň synchronní i diachronní a jako celek nehomogenní, tudíž dle de Saussurea nepoznatelný. Langue pak splňuje funkci jazyka coby hodnotového systému znaků, který je sociálním psychickým jevem nezávislým na jedinci (individuu).[84] Parole je pak možno chápat jako aplikaci či realizaci jazyka. Je to psycho-fyzický projev. Je nesystémový a je ovlivněn individuální vůlí a rozumem.[85] Převedeme-li tuto interpretaci de Saussureova znakového systému na teorii *metagame*, můžeme jednotlivé její jevy označit následovně. E-sport komunity můžeme chápat jako alternativní projekci langage. Zahrnují veškeré systémové i nesystémové oblasti, veškeré sociální a individuální akty a projevy. Vzhledem k obsáhlosti takové oblasti nemůžeme počítat s homogenností tohoto prostředí, a proto jej ani nebudeme schopni nikdy plně poznat. Pojem *langue* pak může představovat to, co jsme si zde označili za *metagame* coby nadstavbu. Jedná se o myšlený systém pravidel a hodnot, které funguje jaksi mimo individuální rozum či vůli jedince. Je to soubor daných možností, znalostí, pravidel a veškeré tyto složky jsou dynamické natolik, nakolik je tento systém svolný ke změně. *Aktuální metagame* je pak alternativou *parole*, tedy praktickou konkrétní a aktuální aplikací určitého výběru

[83] de SAUSSURE, Ferdinand. *Kurz obecné lingvistiky*. Academia. Praha 1996. ISBN 80-200-0560-9. s. 44
[84] Ibid.
[85] Ibid.

pravidel a hodnot, které jsou vybrány na základě vůle jedince či jeho individuálního rozumu a aplikovány na konkrétní herní titul či situaci.

Autoři výše citované publikace (kolektiv autorů pod vedením Friedricha von Borriese) odkazují na knihu od Jamese Paula Geeho *What Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*[86]. Autor v ní popisuje trojí pojetí hráčské identity. První nazývá identitou *virtuální*. Ta vzniká uchopením herní postavy (charakteru) reálnou osobou (hráčem). Druhou identitu nazývá Gee identitou *reálného světa*. Tato identita je jednoduše identitou hrajícího hráče v reálném světě. Poslední identitou je identita *projektovaná*. Gee ji popisuje takto:

> Třetí identitu nazvu projekční identitou v obou významech toho slova – „projekce něčích hodnot zájmů do virtuálního charakteru"… zároveň nazírám tento virtuální charakter v procesu vytváření, coby výtvor určité trajektorie ke mně přimknutý a skrze čas definovaný mými vlastními touhami po tom, jaký by můj vlastní charakter měl být (omezen vlastní kapacitou). Ačkoli je tato identita nejhůře popsatelná, je také nejdůležitější pro pochopení síly her… uvnitř této identity je pnutí – interakce – mezi reálnou osobou a virtuálním charakterem.[87]

Třetí identita tak vzniká spojením dvou předchozích a hráčova osoba se „rozpouští" aby se zhmotnila v projektované identitě. Tento proces je podle Geeho podmínkou hráčovi plné herní zkušenosti, bez které by nebylo podle autora možné hru dostatečně prožít a užít si ji.[88] Vzpomeneme-li si, jakou roli hraje u profesionálních hráčů jejich herní identita (*nickname*), do které se promítá jejich reálné „já" a vzniká tak úplně jiný subjekt propojený s herním mechanismem a skutečnou osobou, jeví se Geeho definice třetí identity velice podobně. Lze tedy tvrdit, že hráčská identita je něčím, co teprve vzniká a ustaluje se v průběhu hraní. Je to spojení virtuální a reálné osobnosti umístěné do

[86] GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan*. c2003. 225 s. ISBN 1-4039-6538-2

[87] Ibid. s. 55: A third identity… I will call a projective identity, playing on two senses of the word "project," meaning both "to project one's values and desires onto the virtual character"… and "seeing the virtual character as one's own project in the making, a creature whom I imbue with a certain trajectory through time defined by my aspirations for what I want that character to be and become (within the limitations of her capacities, of course)." This is the hardest identity to describe but the most important one for understanding the power of games… in this identity, the stress is on the interface between—the interactions between—the realworld person and the virtual character.

[88] Ibid. s. 57

prostoru definovaného prostorem *metagame*. V tomto smyslu je projektovaná identita „odsouzena“ k životu v metagame. Její existence je pak definována právě vztahem k aktuální metagame konkrétního herního titulu. Hráč se mezi těmito jednotlivými identitami volně pohybuje. Vstupuje do nich a zase vystupuje v závislosti na tom, do jaké míry je ponořen do vlastního hraní a do jaké míry je pouze pozorovatelem a komentátorem vlastních činů. Skutečnost, kterou divák skrze stream sleduje, je pak přímou aktivní zkušeností se vznikem *aktuální metagame* a pohybu jednotlivých hráčových indentit ve vztahu k tomuto prostoru. Zároveň divák může skrze sledování streamu nebo jiných mediálních obsahů (články, videa) nahlédnout i metagame jako nadstavbu. To z něho však nedělá profesionálního hráče, jelikož *metagame* v jakékoli formě je pouze jakousi teorií o hře a aplikace *metagame* do praxe vyžaduje další hráčské schopnosti.

Metagame je tedy důležitým pojmem pro e-sports. Tuto skutečnost potvrzuje i nespočet článků napříč komunitou e-sports, ve kterých se jejich autoři snaží o definici, analýzu a aplikaci svých poznatků na konkrétní herní titul. Alexander Brown se ve svém článku s názvem *Does Metagame Make eSports too Complicated?*[89] uveřejněném na serveru *www.rtsguru.com*, který je zaměřený na analýzy a články z dění okolo real-time strategií, věnuje pojetí metagame napříč nejúspěšnějšími herními tituly současnosti (*LOL, StarCraft II, DOTA 2*) a zamýšlí se nad vztahem *metagame* a e-sports a významem tohoto pojmu pro kompetitivní hraní. Brown píše:

> Metagame se často vysvětluje jako „hra mimo hru“, kde je hráčovo hraní či rozhodnutí ovlivněno vnější znalostí, než aby bylo založeno na samotné základní strategii hry. Tento termín je v pokerové hře používán již dlouhá léta a našel si tak svou cestu i mezi všechny možné druhy her včetně těch počítačových. Tam, kde existuje kompetitivní element, existuje také metagame.[90]

[89] BROWN, Alexander. *Does Metagame Make eSports too Complicated?*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://www.rtsguru.com/article/2861/Does-Metagame-Make-eSports-too-Complicated.html>.

[90] Ibid.: Metagame is often referred to as the “game outside the game”, where you make a play or decision that has been influenced by external knowledge rather than based on fundamental strategy alone. The term has been used in Poker for ages and has found its way into all variations of games and in particular video games. Where a competitive element exists so does the Metagame.

Existence *metagame* je tedy opřena o existenci kompetitivního elementu hry, na jejímž základě se objevuje určitý specifický soubor znalostí, který ve výsledku funguje jako obecná hodnota herního mechanismu, nastavení a strategie, kterou profesionální hráči ovládají. Míra ovládnutí tohoto znalostního aparátu a míra schopnosti aplikace v herní „praxi" spolu s ovládáním emočních a psychických jevů pak určuje hráčovu kvalitu či lépe „herní vyspělost". Je však nutné zdůraznit, že ačkoli pojem *metagame* vzniká na základě herního titulu (nebo jakékoli hry), tvůrce té konkrétní hry není možné považovat současně za tvůrce *metagame*. Ta sice přichází s hrou jako takovou, ale pouze jako databáze možností, jakými lze tu konkrétní hru uchopit. *Metagame* vytváří hráči a je to jejich unikátní reprodukce hry skrze jejich herní dovednosti, vlastnosti a vědomosti. Brown k tomuto píše:

> Mnoho hráčů zaměňuje pojem metagame s konkrétní strategií nebo oblibou hraní, a zatímco tento pojem z těchto skutečností vychází, nelze říci, že se jedná jednoduše o populární stavbu postavy nebo návaznost herních postupů. Metagame zahrnuje i součást, kterou mám nejvíce v oblibě: hru mysli. Je to psychologická součást hry, která vzniká dříve, než hra vůbec začne. Metagame je vytvářena hrou profesionálních hráčů, hrajících na optimální úrovni skrze strategie, kde každá sekunda, každá surovina, zlato, úder a zkušenostní bod rozhoduje. Je to dosažením té hranice dovednosti, kdy hra přestává být pouze o efektivitě hraní a začíná být více o individuálních dovednostech hráče a jeho myšlenkové vybavenosti.[91]

Jsou to tedy hráči, kdo vytváří *metagame*. Jelikož jsou profesionály, jejich způsob hraní jde daleko za pouhou zábavní činnost či krácení volného času. Svým herním nasazením a unikátním přístupem přetváří možnosti hry do určitého paradigmatu, které je dynamickým cílovým bodem. Dynamickým proto, že se vzhledem k vývoji hry stále mění elementární podmínky (updaty, patche, v případě *LOL* jsou to nové herní nástroje, postavy atd.) a cílem proto, že každý se snaží tohoto optimálního bodu dosáhnout. Brownovy poznatky potvrzují i samotní

[91] Ibid.: Many gamers mix up the term Metagame with the current popular strategy or trending, and whilst it does indeed take an influence from this, it is not simply a popular build or lineup. The metagame encompasses the part I love most: mind games. It's the psychological part of gaming before the game has even begun. The Metagame is shaped by the pro players playing at the optimal level and executing strategies where every second, every mineral, gold, last hit and experience point matters. It's hitting that skill level where the game becomes less about efficiency of play and more about the individuals behind the play and their mindset.

hráči. Hráč přezdívaný *Scarra*[92] (zakladatel a leader profesionálního teamu *Dignitas*) se v jednom ze svých streamů vyjádřil v tom smyslu, že jsou to právě oni (hráči), kdo vytváří metagame a ne *Riot* (vývojářská firma stojící za vznikem hry *League of Legends*). Další herní celebrita *HotshotGG*[93] zakladatel a majitel koncernu *Counter Logic Gaming*[94] vytvořil krátké video popisující herní změny probíhající před začátkem třetí sezóny *LOL*. Detailně rozebírá nové herní možnosti a srovnává je s těmi předchozími.[95] Herní změny jsou sice dílem vývojářů, avšak uchopení těchto změn a jejich převedení do praxe kompetitivní herní činnosti a vytvoření nové metagame je již zásluhou samotných hráčů. Proto je relevantní, s ohledem na Lowoodovy poznámky, sledovat obsahy vytvářené v rámci komunity kolem e-sports, konkrétně komunity kolem hry *LOL*, jelikož krom zábavnosti a popularity jednotlivých hráčů, jsou tyto obsahy sledovány právě z důvodu, že ukazují *metagame* ve své konkrétní syrové podobě a diváci – hráči (podle Taylorové i Lowooda) – sledují tyto obsahy právě proto, že jim to pomáhá pochopit zákonitosti *metagame* tak, jak je chápou jejich oblíbení profesionální hráči.

Vzhledem k problému, který chce tato část práce řešit, je vhodné se zde pozastavit a položit si otázku, jaké jsou tedy, v návaznosti na předchozí text, skutečné důvody oblíbenosti streamů a dalšího mediálního obsahu a co vlastně diváci sledují. Je to hra samotná, je to hráčova osobnost nebo je to ona projektovaná identita, která se pojí s metagame a spolu vytváří dostatečně zajímavé informační pole, které je dostatečným důvodem, aby desítky tisíc diváků najednou sledovalo stejný stream nebo živý přenos z turnajového utkání? Na tyto otázky se pokusíme odpovědět dále.

[92] SCARRA. Scarra's stream[online]. c2013. [cit 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/scarra>.
[93] HOTSHOTGG. *CLG HotshotGG, dat solo queue...*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/hotshotgg>.
[94] *Counter Logic Gaming*[online]. c2013. [cit 2013-03-25]. Dostupné z: <http://clgaming.net/>.
[95] SCHENKER NOTEBOOKS. *CLG.HotshotGG talks about Preseason 3 Toplane Changes*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=aVmZDWgqojE&feature=youtu.be&a>.

8. Vývoj a struktura aktuální metagame League of Legends

Předtím, než si určíme, jaký druh mediálních obsahů budeme zkoumat, se krátce zastavíme u charakteristiky a struktury aktuální *metagame* hry *LOL*. Ta je ve své podstatě strategickou hrou, ve které se desatero hráčů rozdělených na dva pětičlenné týmy utkává v bitvě, která mnohdy trvá i vice než hodinu. Každý hráč má předem danou roli, kterou si vybírá v tzv. *picks and bans*, což je velmi sofistikovaný způsob výběru a eliminace vhodných hrdinů, se kterými hráči následně hrají.[96] Již na toto úvodní rozdělení rolí se klade velký důraz, jelikož správný výběr hrdinů je mnohdy důležitější než samotná hra. Hráči vytvářejí podobný druh činnosti jako například trenér fotbalového týmu při skládání sestavy pro nadcházející zápas. Tudíž i tento předzápasový úvod se dá považovat za součást herní strategie, tedy i součást metagame. Z tohoto hlediska je zřejmé, že i *picks and bans* musely projít určitým herním vývojem. *LOL* se počátkem roku 2013 přesunula do třetí herní sezóny, což znamená, že se již třetím rokem utkávají v kompetitivní formě hraní. Tento vývoj *metagame LOL* se poměrně detailně snaží ve svém článku *The History of the League of Legends Meta Game (Extremely long post)*[97] popsat jeden z přispivatelů oficiálního fóra *LOL* jménem *Pistallion.* V jeho článku se objevuje několik zásadních momentů. První vychází ze skutečnosti, na níž autor popisuje zásadní změnu herní metagame, která se objevila v průběhu finálního turnaje první sezóny. Autor píše:

> V průběhu turnaje bylo možné pozorovat jasný rozdíl ve způsobu, jakým hráli evropské týmy oproti týmům severoamerickým. Severoamerické týmy stále udržovaly doposud používanou AD mid/ mage strategii, zatímco evropské týmy přišly s něčím, co bylo naprosto nové: bottom lane byla kompromitována supportem a ranged AD carries. Přesto, že americkým týmům vedlo (čemuž dopřával i fakt, že měly nejdelší zkušenost s hrou), evropské týmy byly mnohem úspěšnější a tým Fnatic (jeden z evropských týmů) se stal vítězným týmem celého turnaje. Po skončení turnaje americké týmy takřka okopírovaly a převzaly strategii evropských týmů, která je doposud považována za jednu z nejlepších. Co tedy bylo tak revoluční na této změně? Byla to ona pouhá úprava herní kompozice bottom lane? Ve skutečnosti tato změna znamenala

[96] PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: The Metagame members*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2537/Creating-a-Team-The-Metagame-members/>.

[97] PISTALLION. *The History of the League of Legends Meta Game*[online]. c2013. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3112440>.

mnohem víc. Jednalo se o zcela nové nastavení kompozice herních teamů a následně upravy herního stylu.[98]

Není teď přímo důležité vysvětlovat do detailu jednotlivé změny a termíny použité v předchozí citaci. Co je opravdu důležité, je fakt, že metagame má svůj vývoj a je tak dynamicky se měnící oblastí. Žádný tým nedrží monopol na nejlepší herní strategii. Ani nemůže, jelikož ta se stále vyvíjí. A i přesto, že strategie použitá týmem *Fnatic* je dodnes nejpoužívanější strategií a takřka se stala základní *metagame* hry *LOL*, v kompetitivním stylu hraní se velmi často objevují alternativy s naprosto jiným herním postupem, který vychází z naprosto jiného přístupu k *metagame*.

Druhý důležitý moment článku je autorem popsán následovně:

Tato metagame bude používána dlouho, a přes malé kosmetické úpravy je dodnes považována za nejoptimálnější nastavení herní strategie. Věřím, že důvodem, proč tato metagame stále existuje, je míra její logiky a míra její přístupnosti s ohledem na nové hráče. Dalším důvodem je fakt, že Riot vytváří herní obsah právě s ohledem na tuto *metagame*, což se týká i designu jednotlivých herních hrdinů. [99]

Autor článku dále detailně popisuje jednotlivé změny, které proběhly od první sezóny až do současnosti. To však není pro tuto práci natolik důležité, podstatný je fakt, že herní vývojáři tomuto vývoji *metagame* podřizují i vývoj herního obsahu. Jak bylo ukázáno, v první řadě vzniká metagame, která má svá pravidla a své zákonitosti v podobě konkrétních strategických operací a nastavení. Dále se kolem této

[98] Ibid.: During this tournament, there was an observable and obvious difference in how the European teams played compared to the North American teams. The NA teams were still doing the AD mid/ mage top strategy, while the Europeans were doing something never seen before: bottom lane was comprised of a support and a ranged AD carries. Even though the NA teams did relatively well (assumed by the fact that they had the longest experience with the game), the European teams had more success, and Team Fnatic (a European team) eventually were crowned the victors of the tournament. After this tournament, NA teams picked up the EU strategy, and deemed it far superior to anything else. So what did they do that was so important and so revolutionary compared to the past? Was it simply the AD carry/ Support bottom lane? Not exactly. It was the whole team setup composition, what kind of champions went top lane, the unimportance of initiating tanks, and the priority of protecting the AD carry.

[99] Ibid.: This meta would last a long time, and is still believed to be the most optimal setup, with some slight deviations, even today. I believe a main reason this meta still exists is because of how logical it is, how easy it is to grasp as a new player, and the fact that Riot catered to this meta in their champion design.

strategie vytváří tak zvaný *setup* (někdy také *composition*), což je v podstatě složení týmu z pěti určitých hrdinů, kde každý s každým vytváří určitou synergii. Jejich schopnosti a způsob hraní jsou tedy navzájem propojeny tak, aby výsledkem byl jednolitý „živoucí organismus“, uvnitř kterého každá část podporuje druhou a společně se doplňují. Vývojáři společnosti *Riot* si tohoto trendu všimli a zohlednili tuto skutečnost při vytváření nového obsahu. Nejzásadnější změny se uskutečnily právě letos na počátku třetí sezóny. Již zde bylo poukázáno na video profesionálního hráče s a streamera *HotShotGG*[100], ve kterém se vyjadřuje k těmto změnám. Riot zároveň se změnami vydal komentované video, které je v podstatě rozhovorem se samotnými vývojáři, kteří prezentují nový obsah fanouškům hry *LOL*.[101] Divák je seznámen se základními prvky změn a představou, která vývojáře vedla k tomuto kroku. Způsob uchopení tohoto obsahu je však již na samotných hráčích, kteří jsou tvůrci *metagame*. Několikrát je zde zdůrazněno, že určité novinky vychází z reakce na určitý herní styl a trend, který se mezi hráči objevuje. Vývojáři tedy reagují na podněty od samotných hráčů a jsou v pozici osob, které ztrácejí moc nad svým výtvorem, jelikož ani oni sami netuší, jakým způsobem bude jejich hra uchopena a jakým způsobem budou jednotlivé části herního obsahu implementovány do *aktuální metagame*.

9. Mindset a jeho vztah k metagame

Článek *Creating a Team: The Metagame members*[102] Emila Piršiće, který publikuje pod pseudonymem *m0rtus*, je jedním z mnoha článků, věnujících se *metagame* hry *LOL*. Autor rozebírá jednotlivé herní role, tak jak existují v *aktuální metagame*, o které jsme doposud hovořili.

[100] SCHENKER NOTEBOOKS. *CLG.HotshotGG talks about Preseason 3 Toplane Changes*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=aVmZDWgqojE&feature=youtu.be&a>.
[101] LEAGUE OF LEGENDS. *League of Legends - Preseason 3 Patch Overview*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=bj0HlZWjcAQ>.
[102] PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: The Metagame members*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2537/Creating-a-Team-The-Metagame-members/>.

Podává základní informace o charakteru jednotlivých rolí a způsobu, jakým se tyto role mohou hrát. Co je přínosem článku, je autorův pokus o popsání herního *mindsetu*, kterým se hráč určité role vyznačuje. *Mindset* je termín pro označení hráčova myšlenkového rozpoložení. V určitém smyslu lze také hovořit o charakteru osobnosti, podobně jako hovoříme o osobnostech z psychologického hlediska (sangvinik, cholerik atd.). V zásadě se tento termín dá definovat jako herní osobnost, která v sobě zahrnuje hráčův myšlenkový, emoční a intelektuální přístup ke hře samotné.[103] Emil Piršić se snaží při popisu jednotlivých herních rolí postihnout právě i všeobecný charakter *mindsetu* hráčů, kteří jednotlivé role hrají. Pro každou roli je typický jiný herní *mindset,* což je zároveň i důvodem, proč někteří hráči tíhnou k určitým rolím, jelikož jejich *mindset* se s nimi slučuje a společně zapadají do *aktuální metagame*. Současně pokud jsou tyto jednotlivé části vzájemně v rozporu, nebo si plně nevyhovují, hráč většinou nedosahuje velkých úspěchů, jelikož jeho herní styl v podstatě nevyhovuje potřebám *aktuální metagame* hry a mnohdy je pro tým spíše přítěží.

Zde můžeme navázat na druhý článek *Creating a Team: General Analysis*[104] od stejného autora, který je na jedné straně návodem, jakým způsobem postupovat při vytváření profesionálního týmu. Na druhé straně je právě rozborem jednotlivých možných herních osobností a pokusem o popis jednotlivých *mindsetů* hráčů, kteří se pohybují na pomezí profesionality vzhledem k jejich vysokým herním schopnostem. Autor dochází k zajímavému závěru: komunita hry *LOL* vytváří velký tlak na jednotlivé hráče. Pokud hráč dosáhne určité úrovně kvality v rámci svých herních dovedností, očekává se od něj takřka bezchybnost a zároveň každá chyba je podrobena velké kritice. Hráči se proto mnohdy až bojí překonat onu pomyslnou mez mezi amatérským hraním a profesionálním hraním. Nechtějí zakládat týmy a nechtějí se snažit prosadit, protože se jednoduše bojí neúspěchu. Zároveň dle autora

[103] BOOTHE, David. *Pregame Mindset: The Unspoken 1st Step to Winning*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/1358/Pregame-Mindset-The-Unspoken-1st-Step-to-Winning/>.

[104] PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: General Analysis*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2502/Creating-a-Team-General-Analysis/>.

existuje mnoho hráčů, kteří se chtějí nechat vynést na bedrech zkušeností a dovedností někoho jiného a po dosažení takové úrovně, kterou stávající tým nedokáže překonat, tým opouštějí, hledajíce jiný, který by jim v tomto progresu dopomohl. V tomto smyslu se pak komunita hry *LOL* jeví jako sebepoškozující se organismus, ve kterém se uznává pouze úspěch a netoleruje se žádné pochybení.[105]

> Komunita je poměrně zkažená… samozřejmě je zde skupina těch osvícených, ale těm není naslouháno tak, jak by mělo být. Moba hry jsou ze své podstaty hůře synchronizovatelné. V jiných herních žánrech se hráč snaží konat nejlépe, jak dokáže a pokud je hra prohrána, jediné co zbývá, je revize strategií a samotného zápasu za účelem zjištění, co bylo špatně. V moba hrách máte možnost vidět veškerou hráčskou aktivitu z perspektivy reálného času. To znamená, že můžete nahlédnout každou chybu, každá špatné rozhodnutí.[106]

Tato skutečnost ukazuje, jak moc je *mindset* hráče důležitou hodnotou. Spolu s herními schopnostmi a dovednostmi tvoří součást *metagame* hry, a je určitým základním předpokladem pro úspěšného hráče vůbec, potažmo pro úspěšný tým, který je z těchto hráčů složen.

> Vše je opravdu jen a pouze o mindsetu. Pouze lidé, kteří o sobě ví, že nějakým způsobem vynikají, by měli zkoušet hrát kompetitivním stylem, měli by zakládat týmy a takřka se odevzdat hře. Ale zdá se, že je zde spousta ztracených duší a ideologií, které jako paraziti napadají každý tým, kterého jsou součástí. Někteří to dělají tak dokonale, že prakticky zničí každý tým, do kterého vstoupí. Někteří zase nevědí, co dělat a chtějí určitým způsobem trávit čas. A někteří jsou prostě moc mladí na to, aby rozuměli… Hlavním problémem, je dle mého názoru nedostatek těch, kterým v hlavě dřímá ten pravý vůdce.[107]

Osobnost profesionálního hráče musí tedy splňovat několik základních parametrů, aby takový hráč měl vůbec možnost uspět ve světě

[105] Ibid.

[106] Ibid.: The community has a pretty rotten mindset. Don't get me wrong – there are some bright people out there, but they don't get heard as much as they should. Moba games tend to be a bit harder to synchronize. In other game genres one would try to perform the best he can and when a game was lost the only thing you could do is go over strategies and try to found out what went wrong. In moba games you get to see everyone's perspective in real-time. That means you get to see every mistake, every bad move, every bad positioning and so on.

[107] Ibid.: It is really all about the mindset. Only people who are aware of themselves being awesome should be getting competitive, should get a team and should dedicate to the game. But there seem to be so many lost souls and ideologies wandering around and just poisoning every team they join. Some are parasites to such a degree that they destroy whole teams on their passing. Some just don't know what to do and want to waste time. And some are just too young to understand… The main problem I guess is that there seems to be a lack of people who have leadership written on their head.

profesionálního e-sportu. Jsou to zkušenosti, které hráč sbírá v průběhu svého herního života a hledání svého žánru, který vyhovuje jeho předpokladům. Tyto zkušenosti pak přetváří v hodnotu, kterou jsme zde označili jako *metagame* druhého řádu (coby nadstavbu), tedy určité nahlédnutí herního mechanismu napříč herními tituly a žánry a z této hodnoty si pak vytváří určitou databázi možností a zkušeností. Dále je to metagame prvního řádu (aktuální metagame), kterou hráč získává až při konkrétní zkušenosti s konkrétní hrou, a která je zároveň posilována a filtrována skrze informace uložené v *metagame* druhého řádu. V neposlední řadě je kladen důraz právě na hráčův *mindset*, což je jakési prolínání reálné osobnosti s osobností hráčskou a výsledkem se stává určité psychické a myšlenkové nastavení hráče, které ho do určité míry předurčuje k tomu, jakou roli by měl v průběhu týmového hraní zastávat. *Mindset* je tedy nutnou součástí hráčovy osobnosti, ale také součástí *aktuální metagame*. Profesionální hráči se vyznačují především tím, že veškeré tyto jednotlivosti jsou v jejich případě vyvinuty na velmi vysoké úrovni. Jsou odborníci na metagame hry, ve které vynikají. Jejich *mindset* se vyznačuje tím, že hráč chce především vyhrávat a veškeré pochybnosti o svých dovednostech jsou odsunuty do pozadí, pokud nějaké vůbec jsou. Hra, kterou hrají, je jejich studijním materiálem. Proto jsou jejich streamy tak zajímavé pro diváky, kteří jsou zároveň také hráči, i když mnohdy na nižší úrovni. Jak bylo řečeno v naposledy citovaném článku, hry žánru *MOBA* ukazují vše v reálném čase. Diváci streamy nesledují jen jako zábavu podobnou sledování oblíbeného pořadu v televizi. Pro diváky je zábavou snaha rozklíčovat jednotlivé herní akce v rámci fenoménů, o kterých zde hovoříme. Jedná se o určitý druh samostudia. Streamující hráči na druhé straně někdy více, někdy méně dopomáhají divákovi k nahlédnutí této podstaty e-sportu. To dělá ze streamů a jiných obsahů s podobnou povahou unikátní mediální prostor, zaujímající jedinečný vztah mezi producentem a příjemcem tohoto obsahu. A tyto obsahy a jejich struktury chce tato práce zkoumat.

10. Struktura výzkumu, metodologie a charakter zkoumaných obsahů

Výzkumná část práce bude kvalitativní výzkum s povahou kombinace obsahové analýzy s prvky analýzy textové. Jako vodítko pro uchopení a charakterizaci obsahové analýzy pro tuto práci bude publikace *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods* editorky Lisy M. Given [108]. V kapitole *Content Analysis* (obsahová analýza – překlad autora) je problém kvalitativního výzkumu popsán následovně:

> Při analyzování dat v kvalitativním výzkumu, jako je například přepis rozhovorů, analýzy celého celku dat v typickém případě produkují oddíly nebo kódy dat, které jsou překládány do „témat"… Takováto témata mohou být autorem identifikována a priori, takže výzkumník tak hledá důkazy pro jednotlivé údaje vztahující se k těmto tématům, nebo přímo vyplývají z analýzy jednotlivých přepisů. Textová data obsahují nepsaný text jako například fotografický materiál, který je taktéž součástí obsahové analýzy.[109]

Jak název napovídá, obsahová analýza je tedy uchopením určitého obsahu a jeho následnou analýzou. Obsah je vybrán na základě předchozích premis a ideí, které chce autor určité studie uchopit a skrze zkoumání těchto obsahů učinit relevantními, nebo v případě neshody s původními předpoklady se je pokusit vyvrátit.

K problému samotné metody obsahové analýzy je v publikaci uvedeno:

> Obsahová analýza je v kvantitativním výzkumu aplikována deduktivním způsobem, což má za následek produkci určitého množství předem vybraných kategorií či hodnot, spojovaných s určitými proměnnými. Avšak kvalitativní přístup je vzhledem k obsahové analýze aplikován induktivním způsobem, kdy začínáme s hloubkovým čtením textu ve snaze odkrýt méně zřetelné skutečnosti, které jsou vůči výzkumu v těsném kontextovém vztahu, či jsou více latentní a ne tak úzce propojené. Výzkumník, který se například snaží

[108] GIVEN, Lisa M. *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. California: SAGE Publications, Inc.. c2008. 1014 s. ISBN 978-1-4129-4163-1

[109] Ibid. s. 120: When analyzing qualitative data such as interview transcripts, analyses across the whole set of data typically produce clusters or codes that translate into „themes"… Those themes may have been identified a priori, so that the researcher seeks evidence for participants' expressions relating to those themes, or may simply emerge from the analysis of the transcripts. Textual data include nonwritten text, such as photographic data, equally open to content analysis.

porozumět dílčím zkušenostem nebo jednotlivým fenoménům jeho zájmu, používá induktivní způsob výzkumu. Kvalitativní výzkum může být kombinován s jednotlivými výzkumnými studiemi, což závisí na celkovém záměru výzkumu.[110]

Jednotlivé obsahy budu tedy zkoumat metodou kvalitativní analýzy a mým záměrem bude ukázat, jakými prostředky a způsoby je zobrazována *aktuální metagame* a jaký má tento fenomén význam ve vztahu k charakteru a struktuře těchto obsahů. Vzhledem k tomu, že jsem výše definoval charakteristické vlastnosti online komunit s odkazem na teoretickou práci Nancy Baym, bude pro mě zásadní sledovat jednotlivé procesy, jakými se v rámci komunity hry *LOL* typicky předávají informace a interpretace *aktuální metagame*. Dále se zaměřím na vztah autorů těchto obsahů a jejich příjemců (diváků, fanoušků) a poukáži na význam tohoto vztahu v rámci konstituování a rozvíjení komunity a popíši, jakým způsobem se tyto skutečnosti promítají do struktury jednotlivých obsahů, které považuji za základní a hlavní produkt této herní komunity.

Obsahy, které budu zkoumat, jsou převážně herní streamy umístěné na streamovací platformě *twitch.tv*. Streamem se v rámci této práce rozumí časově ohraničený prostor pro předávání určitého souboru informací skrze videa projektované online v reálném čase. Taylorová ve své knize streamy zahrnuje do širší databáze typů mediálních obsahů, které slouží jako záznamy jednotlivých herních zápasů a srovnává je s tréninkovými metodami klasického sportu, kde se tyto archivní záznamy používají jako jedna z tréninkových metod a složek pro výstavbu herní strategie. Streamy naproti tomu jsou v podstatě pořady

[110] Ibid. s. 121: In quantitative work, content analysis is applied in a deductive manner, producing frequencies of preselectedcategories or values associated with particular variables. A qualitative approach to content analysis, however, istypically inductive, beginning with deep close reading of text and attempting to uncover the less obvious contextual or latent content therein. For example, a researcher seeking to understand participants' experiencesor understandings of a phenomenon of interest is likely to use such an inductive approach to analysis of interviewdata. The quantitative or qualitative approaches may be combined within a single research study depending on the purpose of the analysis.

probíhajícími v reálném čase, kde hlavní cílovou skupinou jsou samotní diváci.[111]

Dále se budu zajímat o herní návody, což je unikátní mediální obsah, zveřejňovaný na specializovaných webových stránkách. Pro doplnění se budu také zajímat o tak zvané vlogy (zkrácenina „video blogy“), což jsou další unikátní obsahy vznikající (nejen) v komunitě e-sports a herního titulu *LOL*.

Pro výběr streamů budou zásadní tyto podmínky:

1) Hráč, který streamuje, musí patřit mezi profesionální hráče. Tato podmínka je logická vzhledem k tomu, že jsme si již řekli, že profesionální hráči mají více vyvinuté „herní myšlení“, pod které lze zahrnout obě roviny metagame a další výše popisované součásti (*mindset* apod.). Proto je zde předpoklad, že takový hráč bude diváky sledován právě i z důvodu jeho lepšího vhledu do problematiky herní *metagame* a nás bude zajímat, jak se tato skutečnost odráží na samotném obsahu streamu a chování jeho autora (streamujícího hráče).

2) Stream takového hráče musí být komentovaný, to znamená, že autor streamu v průběhu streamingu komentuje dění, které divák sleduje.

3) Hráč musí streamovat alespoň 3 dny v týdnu a jeho streaming musí vykazovat známky pravidelnosti. Zároveň musí takový stream splňovat určitou úroveň návštěvnosti. Tento faktor se velice špatně vymezuje, jelikož jednotlivé streamy si navzájem „konkurují“ a v návaznosti na to jejich sledovanost v průběhu vysílání klesá a stoupá. V úvahu budou tedy brány pouze takové streamy, jejichž sledovanost se pohybuje v řádech tisíců diváků.

4) Jednotlivé streamy budou také vybrány podle určitého časového období. Budu si všímat především streamů, které proběhly v době startu třetí sezóny *LOL* (z této doby je například již citované video od hráče Hotshotgg), tedy v období posledních dvou měsíců roku 2012 a prvního

[111] TAYLOR, T. Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge, Mass.: MIT Press. c2012. ISBN 978-0-262-01737-4. s. 199-200

měsíce roku 2013. Důvodem je skutečnost, že pro celou hru, stejně jako pro celou komunitu hry *LOL*, toto období znamenalo obrovskou změnu a v historii *LOL* toto období lze považovat zatím za největší přenastavení herních prvků od mechaniky hry přes *itemizaci* až po možné strategie, které jdou v těchto podmínkách vytvářet a hrát.

Dílčí pravidla budou následující: V závislosti na skutečnosti, že jednotlivé díly streamů každého streamujícího hráče (proces streamování od začátku do konce bez přerušení – obvykle jeden vysílací den) jsou si navzájem velice podobné (hráči ke svému streamu přistupují se stále opakujícími se koncepty, které by bylo možné nazvat rutinami), výběr jednotlivých streamů mi bude sloužit jako databáze typických projevů a přístupů konkrétních hráčů ke svým streamům. Nebudu se tedy zaměřovat na konkrétní počet streamů u každého hráče. Obecně jsem za výchozí materiál u každého hráče považoval data v rámci jednoho týdenního streamovacího cyklu (tzv. *session*). Spíše se zaměřím na typické projevy a způsoby jakými konkrétní hráč přistupuje k problematice předávání informací a interpretací *metagame* skrze mediální obsahy (streamy, návody, vlogy) a budu se je snažit zobecnit do reprezentativního rámce.

V takto vybraných streamech se budu snažit nalézt typické situace a projevy, jakými se v těchto typech mediálních obsahů konstruuje a zobrazuje *aktuální metagame*. V první řadě popíši obecnou strukturu streamu a nastíním jednotlivé obsahové složky, ze kterých se stream skládá. Zároveň ověřím a rozvedu fakt, že tyto projevy a situace představují doklad skutečnosti, že aktuální metagame je, mimo jiné, funkční coby ústřední téma jednotlivých typů mediálních obsahů. Jinými slovy: bude ukázáno, jakým způsobem se v streamech projevuje a zobrazuje aktuální metagame herního titulu *LOL*, jaké jsou základní momenty tohoto zobrazování, jednotlivé rozdíly a jakým způsobem k nim přistupují jednotlivý autoři (hráči). Tyto složky pak budou šloužit jako podpůrné skutečnosti, na kterých bude ukázáno, jakým způsobem hráči pracují s *aktuální metagame* a jakým způsobem ji skrze své streamy předávají divákům. Právě tento moment předávání *aktuální metagame*,

kterému předchází jeho interpretace, bude ústředním tématem analýz jednotlivých streamů, vlogů, a herních návodů.

10.1 Streamy

Prvním hráčem, jehož stream budeme zkoumat, je hráč přezdívaný *TheOddOne*[112]. Jedná se o severoamerického profesionálního hráče, který zastává funkci *junglerera* v teamu *TSM* (*Team Solomid*). *TheOddOne* (dále jen *OddOne*)je hráčská celebrita a je významnou personou v herní komunitě a především v komunitě hry *LOL* právě z důvodu jeho unikátního přístupu ke streamování. Jeho stream pravidelně přesahuje hranici 10 000 diváků a mnohdy přesahuje hranici až 20 000 diváků. Po celou dobu trvání streamu komentuje herní dění, jednotlivé strategie a situace, které se vyskytnou. Vše dává do kontextu s aktuální metagame hry. Uchopuje hru jako dynamický materiál: to, co je odehráno, nelze nikdy vrátit zpět, ale vždy je to možné analyzovat. *Oddone* toto vše implementuje živě do svého streamu a ten se tak stává divácky velice zajímavým.

Voyboy [113] je v současnoti jeden z nejlepších *toplanerů* (hrající výhradně *top lane*) vůbec. Je součástí týmu *Curse*[114], který se řadí mezi nejlepší profesionální týmy světa. Je známý svým unikátním pojetím herního stylu a výběru herních postav. Jeho přístup k *itemizaci* a jednotlivým *buildům* postav je natolik inovativní, že se dá říci, že on sám vytváří určitou část *metagame* v rámci *top lane*. Jeho styl proto spoustu hráčů „kopíruje" a *Voyboyův* herní styl se tak stává fenoménem sám o sobě. Jeho stream má povahu moderovaného pořadu s jasným scénářem. *Voyboy* uvádí diváka do dění, v každé pauze vítá nové diváky a předesílá, co se bude po dobu jeho streamu dít. Co se herních situací týče, ke každé fázi (*picks and bans*, samotná hra, post-herní analýza) se erudovaně

[112] THEODDONE. *TSM Snapdragon TheOddOne jungle power hour Super Spring Season Champion Hyper Turbo Edition*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/tsm_theoddone>.
[113] VOYBOY. *Voyboy S3 Climb! Learn to Toplane <3*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/voyboy>.
[114] *Curse*[online]. c2013. [cit 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.curse.com/tag/team-curse>.

vyjadřuje ve snaze nastínit svým divákům význam jednotlivých rozhodnutí a důvod zvolení těch možností, které právě zvolil.

Posledním streamerem, jehož stream zde budu analyzovat, je hráč jménem James Varga, který je v komunitě hry *LOL* znám pod přezdívkou *PhantomL0rd*[115]. Jeho *streaming* vykazuje všechny jednotlivosti, které nalezneme u dvou předchozích streamerů. James však svůj stream obohatil další jev, který nemá v rámci komunity hry *LOL* obdoby. Tímto jevem je unikátní výukový systém, ve kterém Varga vtahuje vždy jednoho diváka do hry a skrze jejich komunikaci se jej snaží naučit základy nebo pokročilé strategie profesionálního gamingu, v závislosti na hráčské úrovni vybraného diváka. Varga pro sebe zároveň vytváří herní „anamnézu" každého amatérského hráče, se kterým absolvuje tento výukový program, tudíž zde vzniká i určitá databáze hráčů, která obsahuje kompletní historii jejich hráčských zkušeností a preferencí. Na základě těchto informací pak Varga přizpůsobuje jednotlivé kurzy charakteru hráče, s kterým vede aktuální výuku. Celá výuka probíhá v rámci živého streamu, který diváci v reálném čase sledují. Stream je současně zaznamenáván a poté je vyvěšen na webu Jamese Vargy, tudíž se k němu kdokoli může vrátit a znovu sledovat jednotlivé momenty a komunikaci mezi „učitelem a žákem", která probíhá po celou dobu výuky.

10.2 Guides (herní návody)

Další druhem herního mediálního obsahu, který tato práce bude zkoumat, budou takzvané *guides* neboli herní návody. Ve hře *LOL* má hráč možnost vybrat si z velkého množství více než sta herních postav. Každá postava spadá do jedné ze 4 skupin, která je mu určena podle preferencí, s jakými je ve většině případů hrán. Tyto návody jsou v podstatě detailním popisem způsobu uchopení jednotlivých herních postav a tím pádem záznamem hlubšího náhledu do herní mechaniky a

[115] *PhantomL0rd*[online]. c2012. [cit 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.phantoml0rd.com/>.

metagame. Mnohdy se jedná o velice detailní popisy herních situací ve vztahu k jednotlivým herním postavám. Návody většinou obsahují základní informace o jednotlivých hrdinech, jejich funkci, schopnostech a možnostech *itemizace*. Tyto části jsou do určité míry dané a lze říci, že jsou to základní informace každého návodu. Samozřejmě existují určité odchylky, ale v zásadě se lze setkat s tímto daným postupem. V čem se však tyto návody od sebe liší, je ono autorovo uchopení herní postavy a interpretace celkové funkčnosti a významu ve vztahu k všem herním situacím, které si lze představit, tedy k *aktuální metagame*. Jinými slovy, *guides* v *LOL* jsou unikátní interpretací konkrétní herní *metagame* skrze určitou herní postavu. Míra aktivity autora návodů přímo úměrně určuje míru jejich detailnosti. Ti hráči, kteří pravidelně vytváří návody k postavám, které sami hrají, mají tendenci poskytovat svým čtenářům a fanouškům co nejdetailnější informace. Tato detailnost pak většinou dále určuje i jejich kvalitu a tím i oblíbenost mezi čtenáři návodů. Funkce jednotlivých herních postav jsou komparovány a dávány do vztahu s celým spektrem ostatních postav. Toto je jeden ze stěžejních momentů *LOL* návodů, jelikož herní strategie *LOL* se do značné míry opírá o fenomén tak zvaného *counter pick*, což je systém, který počítá s tím, že každá postava má v jistém smyslu určitou přednost a určitý handicap, který se vymezuje právě přednostmi a handicapy ostatních postav. Řekněme, že existuje postava, jejíž přednost je mobilita (ve smyslu rychlosti pohybu), znamená to, že tato postava je *counterpickem* pro všechny ostatní postavy, pro které je mobilita handicapem. Systém *counterpicků* samotní hráči popisují například takto:

> *Counterpick* je mechanismus, který byl představen v počátcích Melee (Melee turnaj vychází z historického označení kontaktního souboje. Tento systém pak byl postupně převzat jako koncept a aplikován na počítačové hry[116]- pozn. autora) turnaje a jeho nastavení pravidel. Jedná se o mechaniku, která dává prohrávajícímu hráči určitou výhodu pro další kolo či hru. Je to proto, že hráč, který prohrál má právo v další hře ovlivnit průběh hry tím, že si svou postavu vybírá až poté, co proběhně výběr u jeho protihráče. Jediný způsob, jakým může hráč, který v první hře vyhrál, ovlivnit tuto situaci je, že může zabanovat (vyloučit) určité prostředí, ve kterém hra probíhá. Tento mechanismus nutí

[116] *Melee Concept: From Beat-em-ups to fighting games to modern FPS, one dude hitting another has made an enjoyable pastime*[online]. c2013. [cit 2013-05-06]. Dostupné z: <http://www.giantbomb.com/melee/3015-444/>.

hráče k používání více herních charakterů (snaha učinit counterpick a zároveň se tomuto vyvarovat) a znalost herního prostředí (nutnost naučit se hrát i v případě, že váš protihráč má výhodu counterpicku).[117]

V případě *LOL* se tento systém counterpicků rozehrává již u zmíněných *picks and bans,* o kterých jsem hovořil výše. Je tedy logické, že hráči se snaží postavit takový tým, který využívá synergie mezi jednotlivými postavami a zároveň využít co nejlépe možnosti mechanismu *counterpicku* a tím se prakticky pokusit vyhrát hru již předtím, než reálně vůbec začne. To je však možné pouze díky určité úrovni znalosti *metagame* hry, kterou se právě autoři těchto herních návodů snaží přiblížit jejich divákům a čtenářům.

Guides jsou ve většině případů uloženy na specializovaných webových stránkách, nebo přímo na stránkách jednotlivých profesionálních týmů. Zvláštností je, že producenty návodů jsou jak profesionální hráči, tak i hráči amatérští. Návody od profesionálních hráčů mají logicky mnohem větší návštěvnost, jelikož vykazují určitou míru „důvěryhodnosti". Mnohdy bývají obohaceny o implementovaná videa a záznamy z herních streamů, která slouží jako názorný příklad užití představených strategií v herní praxi.

10.3 Vlogy

S postupným rozvojem nových médií vznikají také nové mediální žánry, které se postupně začleňují mezi ty již stávající. V zhledem k článku BBC s názvem *The year of the digital citizen*[118] z roku 2005 je nutné uvažovat o všech nově vznikajících druzích mediálních obsahů

[117] CT ZERO. *How To Counterpick Correctly*[online]. c2012. [cit 2013-03-04]. Dostupné z: <http://clashtournaments.com/?p=240>.: 'Counterpick' is a mechanism that was introduced in the early days of Melee's tournament rule set. It's a mechanic that gives the loser of the previous game a character and stage advantage for the next game. This is because the loser can pick the next stage, and pick his character after the opponent has chosen his. The only thing the winner of the previous game can do is ban a stage from the stage list. This mechanism encourages the use of different characters (To counterpick and not get counterpicked) and stage knowledge (you have to know how to play in your opponent's counterpick).

[118] TWIST, Jo. *The year of the digital citizen*[online]. c2006. [cit 2013-03-07]. Dostupné z: <http://clashtournaments.com/?p=240>.

jako o relevantních způsobech předávání informací i za předpokladu, že se nejedná o mainstreamová média, ale média vycházející především intence samotných uživatelů a diváků.

> Americký video blogger, nebo spíše vlogger, Steve Garfield ukázal, jakým způsobem mohou politici využít těchto nástrojů k lepšímu spojení s voliči. Garfield se stal producentem video blogu městského radního Johna Tobina. Tobin tou to cestou pravidelně informoval své občany o pozitivech a negativech jejich společnosti. Ukazuje oblasti, ve kterých jsou v jejich městě problémy s graffiti a jinými malbami znehodnocujícími budovy. Zároveň se vrací na místa, ve kterých bylo díky různým aktivitám vytvořeno lepší prostředí. Vzhledem k tomu, že kamery a fotoaparáty vestavěné v mobilech jsou čím dál lepší, radní Tobin odhaduje, že již v roce 2008 kolem presidentských voleb budou politici využívat pro komunikaci s voliči vlogy, nebo zemřou v očích veřejnosti.[119]

Je otázkou, do jaké míry se předpovědi radního Tobina vyplnily, ovšem jasné je, že video blogování v rámci rozkvětu nových médií má své význačné zastoupení a uživatelé tohoto druhu kanálu ve velké míře využívají. Důkazem mohou být tisíce video blogů uploadovaných na server *YouTube.com* a podobně.

Vlog je mediálním obsahem, který vzniká spojením dvou jiných. V první řadě je to video, coby formát obsahu. Tedy vizuální záznam určité situace, který v době rozkvětu nových médií předpokládá, že bude nějakým způsobem zveřejněn. Druhou součástí je blogová forma zachycení obsahu a informace. Margaret Rouse v rámci článku umístěném na serveru *WhatIs.com* definuje vlog následovně:

> Vlog, nebo také video blog, je blogem, který obsahuje obsah zaznamenaný na videu. Malá, ale stále rostoucí část blogosféry věnované vlogům je někdy nazývána jako vlogosféra. Někteří blogeři používají implementovaná videa u svých blogů již roky. Vlogování se stává mnohem běžnější záležitostí, jelikož také technika se stává levnější a veškerý podporující software stejně jako hostingové stránky jsou mnohem častějším jevem. Servery Yahoo a Google představily video sekci a většina nových mp3 přehrávačů, jako je například velice oblíbený iPod, již podporuje i video formáty. Každý, kdo má

[119] Ibid.: US video blogger, or vlogger, Steve Garfield is already showing how politicians themselves can harness these tools to engage with voters. He "produces" his local Boston city councillor, John Tobin's, video blog, or vlog. Regularly, Councillor Tobin reports and shows his voters the positive and negative about their community. He shows them the new mural or neighbourhood graffiti problems. He returns to areas for updates where action has been taken to make something better. The cameras on mobile phones are getting better and better Councillor Tobin is convinced that by the 2008 presidential elections, most politicians in the US will vlog or die in the public eye.

odpovídající technické vybavení, jako je kamera a relativně kvalitní počítač s rychlým připojením, může jednoduše začít publikovat svá videa online skrze internet ve formě vlogů.[120]

Vlogging, neboli vlogování, je v současnosti populární metodou předávání informace. Vzrůstající oblíbenost této činnosti může mít za následek několik faktorů. Sledování vlogů a jednotlivých videí se velice podobá sledování jednotlivých pořadů v televizi. Mnoho vlogů vytváří souvislý příběh, či jsou zaměřeny na jedno téma, jako například vlogy s *LOL* tématikou objevující se na nejrůznějších serverech a diskusních fórech komunity kolem hry *LOL*. Navíc vizualita sdělení je dnes důležitá. Většina informací, které mají být přijímány větším publikem je svými autory upravována tak, aby byla vizuálně zajímavá. Například reklamy reklamní bannery, upoutávky a podobně. Jak bylo řečeno i v předchozím článku, technologie, která dopomáhá i běžným uživatelům k využívání těchto druhů médií se stává stále více dostupnější, což těmto uživatelům dovoluje experimentovat se svým sdělením a prakticky za nulových nákladů vytvořit informační video banku.

V případě vlogů týkajících se komunity hry *LOL* se jedná o podobný model, uvnitř kterého autoři vlogů mají potřebu předat svým odběratelům určitou informaci. Profesionální hráči většinou popisují svým fanouškům průběh jejich kariéry, situaci v týmu, novinky nebo pouze reagují na vývoj uvnitř herní scény. Již jsem zde uváděl video od profesionálního hráče *HotshotGG*, ve kterém se vyjadřoval ke změnám v *aktuální metagame*. Pro tyto hráče je vlog dalším možným kanálem, jak se vyjádřit a předat svým fanouškům určité znalosti a dovednosti. Právě na tyto vlogy, ve kterých se profesionální hráči dotýkají fenoménu *metagame* a určitým způsobem ho rozebírají a analyzují, se zaměří poslední část výzkumu. Hráči této formy využívají jako rychlé možnosti

[120] ROUSE, Margaret. *Vlog (video blog)*[online]. c2006. [cit 2013-03-07]. Dostupné z: <http://whatis.techtarget.com/definition/vlog-video-blog>.: A vlog (or video blog) is a blog that contains video content. The small, but growing, segment of the blogosphere devoted to vlogs is sometimes referred to as the vlogosphere. Some bloggers have included video content for years. However, vlogging is becoming more common as equipment becomes cheaper and supporting software and hosting and aggregation sites become more prevalent. Both Yahoo and Google feature video sections and many MP3 players, such as the hugely popular iPod , support video. Anyone with access to a video-capable camera and a relatively recent computer with a high-speed connection can create a vlog and publish and distribute it online.

reakce na aktuální téma nebo změny ve hře, změny v metagame a podobně. Například *OddOne* je známý svými mnohdy více než desetiminutovými vlogy, kdy při procházení svého bydliště při cestě na oběd referuje o aktuálním dění v *LOL* a popisuje do detailů jednotlivé prvky změn v *aktuální metagame*. [121] Toto je zajímavé ze dvou důvodů. Prvním je skutečnost, kterou jsem již v této práci již několikrát zmínil. Diváci tyto mediální obsahy nesledují jen z důvodu zábavy či ze svého fanouškovského zájmu. Chtějí se také něco naučit a získat tím tak lepší vhled do celé problematiky *metagame*. Druhou skutečností je, že vlogy jsou zároveň ukázkou toho, do jaké míry jsou profesionální hráči ponořeni do struktury hry a jejího vývoje. *OddOne* dokáže deset minut souvisle mluvit o aktuálních změnách, a celém spektru herních postav a možnostech, jak je hrát a jakým způsobem mohou být užitečné pro tým a podobně. Tyto informace jsou pak pro fanoušky informační hodnotou, která následně generuje zájem o tyto mediální obsahy. Jinými slovy: hráč, který je známý tím, že se snaží předat své zkušenosti a znalosti, má mnohem větší pozitivní odezvu v komunitě *LOL* a tudíž má i vetší šanci na vysokou sledovanost jeho autorských záznamů. Je zřejmé, že hráči jako *OddOne* nebo *HotshotGG* se těší velké popularitě, a proto se jejich vlogy těší relativně velké sledovanosti, ačkoli primární podíl na sledovanosti jednotlivých hráčů mají stále jejich streamy. Ovšem i vlogy mají svá specifika, které budu chtít prostřednictvím této práce popsat a vysvětlit.

V každém tomto zkoumaném mediálním obsahu se budu snažit ukázat a dokázat, že tyto obsahy a jejich autoři získávají na atraktivitě díky tomu, jakým způsobem ukazují a definují *aktuální metagame*. Diváci – hráči tyto obsahy sledují k vlastnímu prospěchu se zájmem o danou věc se snahou se sebevzdělat v daných schopnostech a zlepšit ve znalostech celé hry.

[121] SOLOMID DOT NET. *TheOddOne's weekly vlog*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTd-u54XXZo>.

11. Analýza streamů

11.1 TheOddOne stream – The Jungler

OddOne patří mezi top profesionální hráče *League of Legends* dlouhodobě působícím v týmu *Team Solomid*[122]. Jeho herní role se nazývá *jungler*. Jedná se o specifickou roli, která se od ostatních v určitých aspektech liší. Je to jediná herní role, jejíž herní působení není vztaženo k žádné ze tří strategických linií neboli *lanes*[123]. *Top lane*, *mid lane* a *bot lane*, mají své předem dané herní postavy, které se na jednotlivých liniích hrají. Samozřejmě existují i výjimky, kdy se jednotlivé role prohazují (tzv. *swap*), ale to již zabíháme do přílišných detailů, které pro účel této práce nejsou zásadní. Důležité je, že *jungler* je ze své podstaty (čemuž napovídá i název) předurčen k „životu" v džungli. Jinými slovy, se pohybuje volně po celé mapě, nebo aspoň po té části, která je pro něj bezpečná či té, na které chce vytvořit tlak (*game pressure*). Z těchto důvodů, je role junglera mnohými právem pokládána za postavu určující průběh hry od jejího počátku:

> Tato role je jedna z nejtěžších co se týče hraní v týmu…V momentě, kdy hra začne, junglerovi začne docházet čas. Zatímco ostatní hráči na jednotlivých liniích se snaží vybalancovat příjem materiálních prostředků, získat výhody na chybách protivníků nebo činit taková rozhodnutí, která jim vynesou určitou výhodu, jungler si musí být vědom, která strategie bude jemu i jeho týmu ku prospěchu vůči celému nepřátelskému týmu. Musí umět porozumět jednotlivým situacím natolik, aby věděl, jaký moment je ten správný pro vytvoření určité akce – v momentě, kdy se tak rozhodne, vlastně přerušuje běžný cyklus hry skrze tento riskantní krok.[124]

Jinými slovy můžeme říct, že role *junglera* vnáší jakýsi „chaos" do celého děje hry. *Jungler* využívá momentu překvapení, využívá možností, o kterých ví, že hrají v jeho prospěch a ve prospěch jeho týmu

[122] *Team Solomid*[online]. c2009-2013. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/>.

[123] THOMAS. *League of Legends beginner's Guide*[online]. c2012. [cit 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.mmogames.com/gameguides/league-of-legends-beginners-guide/>.

[124] PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: General Analysis*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2502/Creating-a-Team-General-Analysis/>.: This role is one of the hardest to play in a team…The moment the game starts, the jungler is running out of time. While every other lane is trying hard to stay farm wise balanced, capitalizing on mistakes or doing proper calls to get advantage, the jungler has to know in advance what route works best for him against the whole enemy lineup. He has to understand when he can try to do something – the moment he decides this, he is breaking a certain cycle and risking a move.

a na nich se snaží vydobýt výhodu, kterou se pak snaží zužitkovat. V určitém slova smyslu je jungler tím elementem, který hru vytrhává z její rutinnosti a vytváří prostor neurčitého a nepředpokládaného. Ovšem tento prostor je neurčitý a nepředpokládaný pouze těmi, kteří jsou ukotveni na jednotlivých liniích. Proto je postava junglera v profesionálním týmu natolik důležitá, jelikož skrze své schopnosti může tým povznést k vítězství, nebo jeho šance nadobro zmařit. *Jungler* je týmovou přidanou hodnotou v závislosti na tom, jak vysoké jsou jeho zkušenosti a dovednosti. Hráčům na jednotlivých liniích stačí v podstatě neprohrát souboj jednoho proti jednomu a jednoduše se starat o sebe. *Jungler* musí mít povědomí o svých schopnostech a o dovednostech svých spoluhráčů. Stejně pak o tom, jaké postavy jsou té konkrétní hře hrány a co tato skutečnost vytváří za možnosti a strategie. Slovníkem návodů pro začátečníky můžeme roli *junglera* charakterizovat následovně:

> Role junglera je považována za jednu z nejvíce strategických rolí ve hře. Jungler zabíjí monstra v prostoru džungle a následně pokračuje v gankování (v jazyce *LOL* to znamená přepadení) ostatních lanes. Když je jungler ve své činnosti úspěšný, stává se jeho tým silnějším a nepřátelský tým slabším pro další fázi hry.[125]

O *junglerovi* lze tedy do určité míry mluvit jako o týmovém kapitánovi, ačkoli žádná taková přímá role v *LOL* není, nebo se o ní takto nemluví. Na profesionální úrovni hraní *LOL* je *jungler* prakticky zodpovědný za vývoj prvních dvou třetin hry, ve kterých ve velké míře řídí svůj tým a snaží se jednotlivé spoluhráče přimět k činnostem, které ve vztahu s *junglerovým* strategickým úmyslem vytváří co nejvyšší míru synergie.

[125] THOMAS. *League of Legends beginner's Guide*[online]. c2012. [cit 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.mmogames.com/gameguides/league-of-legends-beginners-guide/>.: The jungle role is considered the most strategic role in the game. The jungler kills the jungle creep camps and then proceeds to ganking (means ambushing in LoL language) the other lanes. If the jungler is successful the enemy teams lanes are weaker than your lanes when the team fighting phase starts.

11.2. TheOddOne – streaming

Jak již bylo řečeno výše, tato práce se výhradně zaměří na streamy patřící do období startu třetí sezóny *LOL*. Budou použity záznamy streamů z tohoto období, ze kterých je nejlépe patrné, jakým způsobem uvažuje profesionální hráč, a jakým způsobem tyto informace předává svým fanouškům a divákům skrze stream.

Záznamy, které budeme rozebírat, byly pořízeny v období prosince 2012 až ledna 2013, což je období takzvaného *preseason*[126]. *Preseason* je v podstatě příprava na start celé nové sezóny. Na hru je aplikováno velké množství změn, které si během tohoto období mají hráči možnost vyzkoušet a naučit se jednotlivé nové prvky tak, aby po reálném startu sezóny byli co nejlépe připraveni.

OddOneův stream začíná podrobnou analýzou *setupu* jednotlivých týmů (složení jednotlivých týmů podle rolí a druhu postav, se kterými hrají). Vyjmenovává výhody a nevýhody jednotlivých setupů v závislosti na všech třech fázích hry (*early game, mid game, late game*). Zároveň si v průběhu této analýzy vytváří podrobnou taktiku a strategii, s jakou hodlá v nejbližších minutách hry hrát. Vzhledem ke skutečnostem, které jsme popsali dříve u rozboru role junglera, je tato část poměrně důležitá. Hráč si rozebere možnosti a nastavení svého i nepřátelského týmu a na tomto základě si předdefinuje několik základních kroků, podle kterých bude v příštích několika minutách postupovat (přesný termín označující tento časový úsek je právě *early game* – počátek hry). Analýza těchto postupů v průběhu streamů jde ruku v ruce s průběhem hry. První fázi můžeme v závislosti na tom, jak jsme popsali jednotlivé rozdělení průběhu hry nazvat *early* až *mid game*. Tímto je myšlen takový úsek hry, kdy hráči budují své postavení ve hře. Snaží se získat co nejvíce surovin (*goldů* – herní hodnota, za kterou mohou nakupovat jednotlivé vybavení) a *killů* (bod za zabití nepřítele, který generuje předdefinovaný počet *goldů*) To, co je zde divákům předáváno, je právě způsob uchopení

[126] UDYR. *Preseason 3 Patch Notes*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://na.leagueoflegends.com/news/preseason-3-patch-notes>.

jednotlivých situací a možností, které konkrétní hra s konkrétním týmem a *setupem* nabízí. *OddOne* zde názorně ukazuje, jakým způsobem lze aplikovat *aktuální metagame* hry na konkrétní herní situace. Ze své pozice, vybaven takřka dokonalou znalostí *aktuální metagame*, je schopen tuto vědomost aplikovat na počáteční nastavení hry (složení rolí, druh postav atd.) a v tomto duchu vytvořit strategické body, podle kterých se ideálně pro něj bude hra v budoucích minutách vyvíjet. Soustavným komentářem obohacuje jednotlivé akce a popisuje, jak by měl profesionální hráč, nebo hráč, který chce jednoduše uspět, přemýšlet, jak reagovat na vzniklé situace, které z těchto situací je potřeba využít ve svůj prospěch a podobně.

Současně divák může sledovat, jakým způsobem *OddOne* přistupuje k *itemizaci* a jednotlivým *buildům* konkrétních herních postav. Tento způsob vychází z hráčovy interpretace *aktuální metagame*. Mimo konkrétní herní situaci mají hráči ve zvyku tyto interpretace formovat do určitých souborů pravidel, které vychází z *aktuální metagame* a určují základní možnosti v přístupu k *itemizaci* a jednotlivým *buildům* konkrétních herních postav. Tyto soubory se v herní terminologii nazývají *guides* (herní návody) a budu se jim věnovat v další kapitole.

V průběhu streamu (tedy v průběhu samotné hry) vznikají situace, které nelze vždy považovat za běžné. Obecně se má za to, že předvídání chování lidského faktoru ve hře je daleko složitější než u umělé inteligence. Mezi hráčské „umění“ tak patří i schopnost předpovídat nepředpovídatelné. Profesionální hráči si postupně vyvíjejí řadu mechanismů, které jim pomáhají analyzovat a předpokládat určité stěžejní situace. Těmito situacemi je například myšleno, jaké je složení týmu protihráčů. Dále jakým způsobem se hra vyvíjí. Zdali hráč a jeho tým vyhrávají, či prohrávají a jaké je chování spoluhráčů a protihráčů. V neposlední řadě se jedná o dynamickou reakci na *itemizaci* a *buildování* postav protihráče. *OddOne* během svého streamu tyto situace komentuje a popisuje důvody jednotlivých rozhodnutí. Upozorňuje, na co si mají hráči dávat pozor a čeho si v oblasti těchto dvou fenoménů všímat

a jak je na to možné reagovat v oblasti herních strategie, *itemizace* a *buildování* postav.

Druhá polovina hry je v rámci herních terminologie označována *mid game* (volně přeloženo jako prostřední fáze hry) a *late game* (pozdější nebo konečná fáze hry). V této fázi hry se do jisté míry upouští od struktury jednotlivých rolí, tak jak byly přiblíženy dříve a přechází se ke kontaktní týmové hře, kdy se oba dva týmy snaží dosáhnout jednotlivých herních cílů (*objectives*). *Jungler* je opět tím, kdo by měl svůj tým vést, podobně jako kapitán v případě fotbalového nebo hokejového zápasu. Ani zde se *OddOneův* přístup ke komentování nemění. I v případě vypjatých herních situací stále dokáže slovně reagovat na herní momenty, aby tak divákům přiblížil nejen to, co se děje v přítomnosti, ale právě i to, co se bude dít. Tento prvek streamu dělá ten *OddOneův* natolik cenný v rámci studie *aktuální metagame*.

OddOne v průběhu svého streamu vytváří určitou definici hraní role *junglera*. To, co diváci sledují, není pouze reprezentace oné aktuální metagame, ačkoli jsou si tyto dvě skutečnosti velice blízké. To, co je skutečně přítomno v streamu, jako je ten *OddOneův*, je ona interpretace a konkrétní aplikace tohoto druhu *metagame*. Až budeme rozebírat například *guides*, uvidíme, že každá aktuální metagame má svojí obecně platnou a vyjádřitelnou podobu. Jinými slovy, vždy existuje taková podoba *aktuální metagame*, která je rámcová v tom smyslu, že určuje jisté základní hranice možností její interpretace. V praxi to pak znamená, že hráč, bude-li se řídit těmito hranicemi, má šanci na úspěch, jelikož jeho herní počínání se pohybuje v prostoru funkčnosti, ze které tato aktuální metagame do určité míry vzniká. *Aktuální metagame* je také „aktuálně“ používaná, jelikož je funkční. Existuje zde předpoklad, že pokud bude hráč dodržovat pravidla definovaná strukturou *aktuální metagame*, bude jeho herní počínání mít mnohem větší šanci na úspěch, jelikož zákonitosti této *metagame* jsou ověřené. V tomto případě lze aktuální metagame chápat také jako normu, která není závazná, tak jako kodifikace, ale je uznávaná a považovaná za funkční, jelikož se tak i v průběhu vznikání jevila. Tento poměrně nenápadný avšak složitý

proces v rámci hry *LOL* a její herní komunity diváci sledují každý den, několik hodin v kuse skrze streamy jako je ten *OddOneův*.

11.3. Voyboy – The Top Laner

Joe Esfahani je v komunitě hry *LOL* známý jako *Voyboy*. Jeho jméno je v současnosti spojeno především s týmem *Curse*[127] pro něhož hraje roli *top lanera*. *Voyboyův* herní styl je ojedinělý oproti hernímu stylu ostatních profesionálních *top lanerů*. Je známý tím, že si vybírá netypické herní postavy, které nebývají tolik hrány na *top lane*, ale většinou přísluší jiné herní pozici. *Voyboy* si zároveň upravuje *buildy* a *itemizaci* svých postav tak, aby více vyhovovaly jeho hernímu stylu. Ve výsledku je právě on tím, kdo vytváří specifický herní styl, který sice vychází z konkrétní *aktuální metagame*, ale vlivem nestandardních *picků* tuto *metagame* posouvá jiným směrem a vytváří jakousi unikátní reakci na *aktuální metagame*. Pokud si zde připomeneme systém *conterpicků*, o kterém jsem referoval dříve, *Voyboy* se svým herním stylem snaží vytvořit svou osobní *aktuální metagame*, která je protipólem té, kterou používá většina hráčů. Tento způsob hraní a analýzy herních možností je v případě *Voyboye* natolik efektivní, že se mezi profesionálními hráči stal velice obávaným soupeřem a zároveň velice platným hráčem jeho týmu *Curse*. Tímto inovativním postojem k hraní své role přispívá *Voyboy* v mnohém k tomu, aby i ostatní přemýšleli, jakým způsobem reagovat na *aktuální metagame*. Jednou z možností je snažit se *aktuální metagame* ovládnout do té míry, že se tato *metagame* stane jejich benefitem a jednotlivé skutečnosti hrají v jejich prospěch. Druhá možnost je ta, se kterou přichází *Voyboy*: pochopení podstaty *aktuální metagame* a vytvoření systému, který je jejím protipólem a tím pádem z něj hráč může těžit ve svůj prospěch.

[127] *Curse*[online]. c2013. [cit 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.curse.com/tag/team-curse>.

V rozhovoru pro oficiální internetové stránky hry *LOL* byl *Voyboy* zástupci developerské firmy *Riot* požádán, aby vysvětlil, co pro něj znamená být v roli *top lanera*. *Voyboyova* odpověď byla následující:

> Já osobně chápu top lane jako samostatný mikrosvět války. Po většinu času, co hraji top lane, hraji postavu, kterou miluju, v relativně rovném souboji, který postupně přechází v duel, mezi dvěma hráči... tudíž hraní na top lane se tak v mé hlavě stává hrou v šach mezi mnou a mým oponentem. Myslím na mnoho faktorů zároveň... nejlepší možné využití svých schopností, které mi dopomáhají k vítězství na mojí linii, což je v podstatě ideální cíl každého hráče League of Legends. Pokud se mi úspěšně podaří všechny tyto faktory skloubit dohromady a získat tak výhodu nad mým oponentem, mám pak pocit, že dělám vše proto, abych pomohl zvítězit svému týmu, což tvoří onu herní výbušnost hry League of Legends.[128]

Voyboy zde v podstatě popisuje definici *top lanera* coby hráče, který je po většinu *early game* a *mid game* odkázaný sám na sebe. V tomto smyslu je *top lane* určitým uzavřeným (nebo spíše odříznutým) prostorem od zbytku herních situací, které se dějí v průběhu hry. Ve hře, která je primárně považována a za týmovou hru, je tato pozice nejvíce naplněna soubojem jeden na jednoho. V tomto případě je pak téměř logické, jakým způsobem Voyboy přistupuje k *aktuální metagame*. Jelikož top lane coby svět sám pro sebe, kde se dva hráči utkávají v souboji jeden na jednoho, ze své podstaty dovoluje a v mnoha případech i vyžaduje unikátní a inovativní přístup k *aktuální metagame*, itemizaci či k samotnému hernímu stylu. V tomto smyslu pak je *Voyboyův* streaming jedinečným pohledem na tento způsob uvažování a uchopení aktuální metagame.

[128] RIOT. *An Interview with Voyboy*[online]. c2012. [cit 2013-03-11]. Dostupné z: <http://competitive.na.leagueoflegends.com/article/interview-voyboy>.: To me, top lane feels like its own little microcosm of warfare. For the most part when I play top lane, I'm playing a champion that I love against a relatively even matchup, and it devolves into a duel between the other player… so playing out toplane sort of becomes a live action game of chess in my head versus my opponent. I'll think about many factors at once… the best of my ability work towards helping me win the lane, which is ultimately the ideal goal of every League of Legends player. When I can successfully put all these factors together and turn a lane into MY lane, leaving the enemy top-laner behind in farm or kills is what makes me feel like I am doing everything I can to help my team win and just makes League of Legends a blast to play.

11.4. Voyboy – streaming

Voyboy streamuje jako většina profesionálních hráčů prostřednictvím platformy *twitch.tv*[129]. Jeho vizitkou je až neuvěřitelná snaha pomoci svým fanouškům a divákům k tomu, být lepší v tom, co je baví, tedy v hraní *LOL*. Velice často jsou jeho streamy pojmenovány *Learn to Toplane* neboli „naučte se hrát *top lane*“.[130] Takový název je samozřejmě z určité části reklamou, která má nalákat nové diváky ke sledování streamu. Zároveň se jedná o určitý úzus v tom smyslu, že profesionální hráči si v podstatě navykli předávat své vědomosti a hráčské dovednosti dál svým divákům. Voyboy je v tomto smyslu jedním z nejproduktivnějších a jedním nejdůslednějších profesionálních hráčů *LOL* současnosti.

Charakter *Voyboyova* streamu lze v určitých bodech přiřadit moderovanému programu, který svou strukturou připomíná seriál, přičemž každá nová hra je jednotlivým dílem tohoto pomyslného seriálu. Před každou další hrou *Voyboy* přivítá nové diváky, představí svůj stream a sebe samotného a následně se věnuje komentování hry. V první řadě je výběr herní postavy, za kterou bude hrát. Pokračuje s vysvětlováním jejích předností a slabin. Při současném stavu 111 herních postav, které jsou hráčovi k dispozici, vyžadují takto detailní informace jistou dávku zkušeností a „nastudování herního materiálu“. Právě při výběru herních postav se opět ocitáme v prostoru *counterpicků*, tedy snahy vybrat si takovou herní postavu, která je svou herní mechanikou nejsilnějším protějškem postavy protivníka.

V další fázi se již jedná o zmíněné *picks and bans* neboli výběr jednotlivých postav u celého týmu. *Voyboyův* komentář dále rozebírá možné scénáře, které vycházejí z toho, jakou sestavu herních postav si jednotlivé tým vyberou.

[129] VOYBOY. *Voyboy S3 Climb! Learn to Toplane <3*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: <http://cs.twitch.tv/voyboy/b/376220651>.
[130] Ibid.

Poslední fází je samotný herní zápas. Podobně jako v případě *OddOneova* streamu i *Voyboy* detailně komentuje jednotlivé probíhající situace. Zde se do jisté míry projevuje rozdíl mezi komentářem *OddOnea* a komentářem *Voyboye*. Jak již bylo řečeno *jungler* (*OddOne*) je herní role, která vyžaduje hlubší povědomí o vývoji hry po celé herní mapě, kdežto role *toplanera* je (jak *Voyboy* explicitně uvedl v citovaném rozhovoru) v podstatě připoutána na jedno místo kde se odehrává příběh jednotlivce proti jednotlivci uvnitř příběhu, který představuje celou hru obou týmu v globálním významu. *OddOneův* herní komentář se musí tedy logicky lišit od toho *Voyboyova*. Je to dáno několika faktory. V první řadě se jedná o odlišnost herního pojetí té určité role. *Jungler* si všímá jiných skutečností, než *top laner*. Dále je to již zmiňovaný mindset. Hráči, kteří zapadnou do své role, mají některé shodné vlastnosti. Jungler vždy bude hledat slabiny v globálním měřítku týmu. *Top laner* vždy bude hledat slabiny v herním stylu svého protihráče. Pokud se pak tyto herní styly promítnout skrze stream divákům, jedná se pak o zachycení konkrétní interpretace *aktuální metagame* podle jednotlivých rolí. Tato skutečnost je pak tím, co ze streamu vytváří zajímavý mediální obsah a důvod, proč jsou takové streamy natolik oblíbené. Pro představu: *Oddeonův* nebo *Voyboův* stream ve své špičce sleduje online i 40 tisíc diváků.

11.5. PhantomL0rd – škola profesionálního hraní

James Varga známý v komunitě hry *LOL* jako *PhantomL0rd* je hráčem s bohatými zkušenostmi. Ačkoli v současné době není podepsán pod žádným profesionálním týmem, jeho herní zkušenosti zahrnují mnoho herních titulů jako *Counter Strike*, *Quake 3Arena* či *World of* Warcraft a samozřemjmě *League of Legends*.[131]

Pokud jsme ve zkoumaných streamech poukázali snahu profesionálních hráčů předávat informace o herních dovednostech, herní

[131] VARGA, James. *About Phantom*[online]. c2012. [cit 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.phantoml0rd.com/about-phantom>.

mechanice a aktuální metagame svým fanouškům a divákům, *PhantomL0rd* (déle jen *PL*) skrze svůj stream vytvořil unikátní přístup k tomuto fenoménu, který je v rámci *LOL* komunity naprosto ojedinělým jevem. Veškeré momenty, o kterých jsme zde doposud hovořili, jako moderování streamu a komentování probíhajících situací, *PLův* stream obsahuje, avšak oním unikátním elementem jeho streamů jsou takzvané *lessons*, neboli výukové hodiny.

Nejprve popíši jejich sktrukturu:

Jedná se o výukový systém, při kterém *PL* pozve zvoleného neprofesionálního hráče, aby byl součástí jeho streamu po určitou dobu, kterou věnuje tomu, aby zlepšil jeho herní dovednosti a pootevřel mu pomyslné dveře do světa profesionálního hraní.

V první řadě *PL* s hráči vede krátký rozhovor týkající se jejich předchozích herních zkušeností. Vytvoří tak podrobnou herní anamnézu konkrétního hráče a tu zaznamená do své databáze, do které zapisuje všechna nashromážděná svých „studentů“. Tyto informace mu pomáhají odhalit a definovat mindset jednotlivých hráčů do té míry, aby pak mohl dále s takovým hráčem pracovat na vylepšení jeho osobních herních dovedností. Zároveň *PL* zjišťuje, jaká je hlavní role, kterou chce konkrétní hráč hrát v rámci *LOL* a jaké jsou jeho cíle a plány do budoucna. Jednoduše, čeho chce takový hráč dosáhnout.

V další fázi oba vstoupí již do reálné hry, ve které hráč-student hraje tu roli, kterou si na počátku zvolil za svou hlavní. *PL* hraje s ním a sleduje jeho hru, komentuje jeho akce a rozhodnutí, pokládá mu otázky, proč udělal to, či ono, nebo jak si myslí, že by se v dané situaci měl rozhodnout dál a jakým způsobem pokračovat ve hře. *PL* zde spojuje několik faktorů dohromady: zaprvé zjišťuje hráčův mindset – s odkazem na informace, které zde byly uvedeny v rámci této problematiky, *mindset* se jeví jako důležitá vstupní hodnota každého hráče, jelikož se předpokládá, že hráč, jehož mindset se ve svém charakteru neshoduje se způsobem, jakým chce hrát, nebude schopen dosáhnout svého cíle, jelikož bude touto neshodou limitován. Dále *PL* pomáhá hráči zlepšit

ovládání herní mechaniky (v herní terminologii se tomuto pojmu říká *micro*[132] – jedná se o míru schopnosti s jakou je hráč schopen ovládat jednotlivé prvky hry). Jelikož je *LOL* z velké části založena na týmové strategii, *PL* se dále snaží hráčům předat alespoň základní informace, jakým způsobem se má hráč chovat, aby jeho akce byly co nejprospěšnější pro celý jeho tým a v ideálním případě vedly k vítěznému cíli. Posledním a nejdůležitějším bodem výuky je pojetí *aktuální metagame*. *PL* sumarizuje nashromážděné informace a komparuje je s akcemi a skutečnostmi, které měl možnost vidět při společném hraní. Upozorňuje hráče na skutečnost, že samotné perfektní zvládnutí ovládání hry ještě nedělá z hráče profesionála. *Aktuální metagame* je přidaná hodnota a jako taková je určitým prostorem pojmů a informací, které sice vycházejí prvotně ze hry samotné, ale nejsou explicitně řečeny a ukázány. Je právě na jednotlivých hráčích, aby tento prostor objevili, interpretovali a pochopili. V konečném důsledku se pak jedná o pomyslný souboj hráče, který se snaží tento prostor *aktuální metagame* vstřebat natolik, aby se nadále stal jeho nedílnou součástí a byl pro něj tak osvojenou problematikou, která existuje sama o sobě a je pro něj poznanou samozřejmostí.

V poslední fázi *PL* vytvoří hru pouze pro dva hráče a nastaví pravidla tak, aby jeho student měl co možná nejtěžší podmínky. Následně se utkají v souboji jeden na jednoho. Toto cvičení má za cíl uvést hráče do stavu, kdy je pod neustálým tlakem jeho protihráče (*PhantomL0rd*), což pomáhá vytvořit míru stresu, která se objevuje v kompetitivním způsobu hraní, jako jsou například celosvětové turnaje a podobně. Hráč nemá za úkol zvítězit (jelikož způsob nastavení podmínek to prakticky nedovoluje), ale vydržet co nejdéle. Je to cvičení na zvládnutí herní mechaniky a zároveň na *multitasking*, který v je profesionálním hraní nutností, jelikož hráč si musí všímat několika skutečností najednou.

Většina profesionálních hráčů, kteří streamují, se snaží svým divákům předat své herní "umění", dopomoci jim k pochopení, jak

[132] LIQUIPEDIA, *Micro and Macro*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Micro_and_Macro>.

fungují zákonitosti profesionálního hraní a zpřístupnit jim strukturu aktuální metagame. Zároveň většina streamerů k tomuto používá komentář v průběhu streamu. *PLův* přístup je ojedinělý v tom, že vtahuje hráče přímo do hry. Tento hráč se pak stává součástí streamu, kde funguje jako hlavní objekt zájmu spolu s autorem streamu. Pro diváky streamu to pak znamená unikátní možnost sledovat situaci, se kterou se mohou ztotožnit, jelikož by se i oni (za určitých podmínek) mohli ocitnout ve stejné situaci. Pro hráče, který se účastní těchto kurzů, pak tento systém umožnuje těsný kontakt s člověkem, kterého za normálních podmínek pouze sledují na internetu a zároveň možnost prověření vlastních schopností a možností bezprostředního hodnocení a komentáře od profesionálního hráče. Tento systém je jedním z důvodů, proč je *PL* dnes známý v evropské i severoamerické části komunity hry *LOL* a proč jeho streamy sledují desetitisíce diváků.

12. Aktuální metagame v praxi

V neposlední řadě nastíním, jakým způsobem profesionální hráči uvažují o hře, kterou hrají. V rozhovoru z listopadu roku 2011 pro *www.majorleaguegaming.com* (firma zajišťující jeden z největších celosvětových turnajů v rámci e-sports) *OddOne* odpovídal na otázku, jak vypadala *aktuální metagame* z tohoto období.:

... Severní Amerika má v současnosti v oblibě defenzivní *DPS* (*DPS* je termín, který v herní terminologii označuje poškození za vteřinu - damage per second – pozn. autora) na top linii, *AP* Carry na mid linii, support s *AD* carry na spodní linii a *junglera*. V průběhu *IEM Eventu* na *Gamescomu* tým *Fnatic/AAA* z nějakého důvodu použil evropskou metagame, která fungovala dříve například na *Dreamhacku,* a která je založená na dvojici *AP* postav. Tato *metagame* nebyla funkční již nějaký čas (od *Dreamhacku*), jelikož se v současnosti používají extrémně silné *top lane* postavy s masivními rezistencemi proti

magickému poškození, zatímco jungler vyplňoval onu chybějící sílu tím, že se stal *Carry*. Proto tato strategie, která byla použita na *Gamescomu,* selhala... [133]

Pro účel práce a pro vysvětlení předchozí problematiky není důležité osvětlovat veškeré termíny, které *OddOne* používá, přestože neodmyslitelně patří k herní terminologii hry *LOL*. Důležité je pochopení způsobu, jakým hráči na profesionální úrovni uvažují, a jakým způsobem v závislosti na vývoji *aktuální metagame* přetvářejí svou herní strategii v rámci vlastního uvažování o hře a v rámci týmové strategie. V případě rozhovoru s *OddOnem* se jedná o popis situace, při níž tým, který špatně reagoval na změnu *aktuální metagame* a použil již překonaný (či *aktuální metagame* nevyhovující) postup při výběru herních postav, byl jednoduše z tohoto důvodu poražen. Znalost *aktuální metagame* prostupuje celým prostorem komunity v rámci e-sports a hraním her jako podstatná součást úspěchu (uvažujeme-li o kopetitivním způsobu hraní). V průběhu streamování se hráči snaží předat divákům pokud možno alespoň základy tohoto uvažování. Problematika *metagame* se tak pro mnohé stává jasnější a do určité míry (řekl bych z velké části, pokud ne úplně) tyto informace přebírají a přijímají jako své vlastní.

Tímto se velkým obloukem opět vracíme k tvrzení, že *metagame* (ať už jako nadstavba nebo aktuální) je vytvářena hráči, jejichž herní činnost je na profesionální úrovni, nebo se k ní aspoň přibližuje. Streamování je pak prostorem, kde se metagame přetváří do smysluplné informace, která je hráčem distribuována mezi diváky, a která je zároveň i určitým „tahákem“ streamu. Zábavnost streamu je samozřejmě velkou výhodou v rámci divácké návštěvnosti, ale pokud se zaměříme na obsah nejsledovanějších streamů, většina z nich si je podobná. Hráč hraje hru, je snímán kamerou a svou herní činnost více či méně komentuje

[133] LISH, *Go Deep into LoL Territory with TheOddOne*[online]. c2011. [cit 2013-03-16]. Dostupné z: <http://www.majorleaguegaming.com/news/go-deep-into-lol-territory-with-theoddone>.:
…currently, in North America, it's having a Tanky DPS top, an AP Carry mid, a support with their AD Carry bottom, and a Jungler. At the IEM Event at Gamescom, for some reason, Fnatic/AAA used the European metagame that had previously worked at Dreamhack, which was double AP. This hadn't worked for a while [since Dreamhack] since everyone now runs an extremely strong top lane with massive magic resistance, while the Jungler makes up the lost damage by being a Carry. Because of this, the double AP strat failed at Gamescom…

v průběhu celého streamu. Zřídkakdy se děje něco, co by se dalo přirovnat k jakékoli formě entertainmentu. Jako autor této práce si dovolím tvrdit, že skutečnost, která vytváří onu zábavnost, je hra samotná. Většina diváku tuto hru zná a sleduje její streamování z čistého zalíbení, které ovšem nepramení z pouhého sledování streamu, ale ze skutečnosti, že tuto hru někdy hráli či nadále aktivně hrají. Co ovšem odlišuje jednotlivé streamy, je přístup ke zprostředkování *aktuální metagame*. Ani ne tak formou (ta se jen zřídkakdy vymaní ze své komentářové podoby), jako spíše strukturou obsahu, skrze která je tato aktuální metagame předávána. Popularita jednotlivých profesionálních hráčů v tomto samozřejmě také hraje roli.

Profesionalizace přístupu hráčů k samotné hře, unikátnost jejího uchopení a možnost tuto činnost předávat jako mediální obsah do určité míry vyvazují hru jako takovou z prostoru zábavy, který jí byl nejspíše vymezován dříve, kdy hraní počítačových her bylo považováno za pouhou kratochvíli a spíše výsadou dětí případně mládeže. Hry jako *LOL* nebo *Starcraft* dokazují, že v herním světě nejde pouze o zábavu, ale že se mnohdy jedná o velice složitou problematiku. Ať už po teoretické stránce (*metagame*, strategie atd.) nebo po stránce zvládnutí herní mechaniky. Toto jsou ony důvody, proč diváci sledují streamy her, které hrají. Na jedné straně jim to zprostředkovává určitou formu zábavy, na straně druhé mohou využít získaných informací a vědomostí k podpoření vlastních herních dovedností. Například *OddOne* tyto dva prvky spojuje v jeden. Jeho streamy jsou zábavné z důvodu jeho osobitého způsobu komentování a slovního popisu daných situací. Informativní a edukativní složka streamu jde pak ruku v ruce s osobitostí komentáře a divákům se dostává idelální kombinace zábavy a hodnotných informací. Toto jsou pak důvody, proč například *OddOneův* stream sleduje pokaždé desítky tisíc diváků.

13. Guides aneb herní návody

Herní návody jsou odjakživa neodmyslitelnou součástí herních komunit. Počátek vzniku herních návodů v rámci kompetitivních her, který popisuje Lowood v případě hry *DOOM*, je jedním z mnoha příkladů, které by za historii počítačových her šlo dohledat. Za vznikem herních návodů stojí většinou samotní hráči či celé komunity hráčů, kteří věnují osobní prostředky a čas k zaznamenání postupů, strategií, itemizací a dalších mnoha fenoménů jako pomoc pro ostatní hráče. Tento typ mediálního obsahu se v komunitě hry *LOL* stal něčím tak samozřejmým, že v podstatě vzniká jako součást této komunity.

V první řadě představím, co takový *guide* čili návod v rámci *LOL* vůbec je. Jedná se o online obsah pořízený hráčem, ve kterém zachycuje, jakým způsobem si on sám představuje, že by se měla určitá herní postava hrát. Tyto informace jsou dobře a jasně strukturovány a jsou velice podrobné. [134] Jednotlivé oddíly *guidu* jsou vpisovány do přednastaveného scriptu, který je svou podstatou podobný formě blogu, ovšem postrádá onu blogovou periodicitu[135] a je většinou jednorázovou informací, která je maximálně aktualizována o nejnovější informace a skutečnosti. Do jednotlivých oddílů pak autor uvádí informace, vkládá obrázky a implementuje videa. Každý *guide* je pak opatřen diskuzí, ve které autoři odpovídají na dotazy a podobně.

Informace jsou rozděleny do několika oddílů. Prvním je popis určitého jádra problému, jímž se v dané situaci stává základní nastavení schopností herní postavy a způsob jejich použití při samotném hraní (v *LOL* terminologii toto vyjadřuje pojem *build*, neboli stavba postavy). Dále jsou popsány základní pravidla způsobu *itemizace* postavy s ohledem na rozdělení na jednotlivé úseky hry – *early game*, *mid game*, *late game*. Jak jsmě již uvedli výše, *itemizace* jde ruku v ruce s vývojem *aktuální metagame*. Je určitou reakcí na tuto skutečnost a společně

[134] RIVELIA, *Riven: How you should proceed*[online]. c2013. [cit 2013-03-04]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/guides.php?g=34715-rivelia-riven-build-guide>.
[135] RETTBERG, Jill Walker. *Blogging*. 4. vyd. Cambridge: Polity Press. c2008. 176 s. ISBN-13: 978-0-7456-4134-8 s. 4

s aktuální metagame se také vyvíjí. To v celkovém důsledku vytváří také základní strategii hraní, která je pro zkušenější hráče viditelná již z těchto elementárních informací. Pro podrobnější informace pak guide obsahuje detailní pohled na několik základních strategií, které primárně vycházejí ze skutečnosti, jakým způsobem je ta která postava hrána v konkrétní *aktuální metgame*. Mnoho autorů této části věnuje velkou pozornost a jsou schopni rozepsat například detailní informace o tom, jak si herní postava vede ve srovnání s ostatními postavami. S ohledem na více než 100 herních postav, které *LOL* nabízí, toto vyžaduje poměrně vysokou orientaci v herní problematice *LOL* a aktuální metagame. V některých případech jsou do těchto *guidů* implementována videa [136], v nichž podobným způsobem jako u streamu autor komentuje průběh hry od začátku do konce. Video se pak stává jakýmsi převedením samotného *guidu* do vizuální podoby, kdy informace, které jsou součástí *guidu*, se odvíjejí v konkrétní hře, kterou video obsahuje.

Smyslem je, podobně jako u komentovaných streamů, předat určitou informaci, která vzniká interpretací aktuální metagame a je soustředěna na konkrétní herní postavu. Primárním záměrem je tedy naučit potencionálního čtenáře hraní konkrétní postavy. Druhotným záměrem, který již není tak explicitní, je autorova snaha o prezentaci své interpretace *aktuální metagame*. To, co se děje v případě streamů, kdy hráč komentáři a rozborem situací předává svým divákům svou interpretaci, je velice podobné tomu, čím jsou ve své podstatě tyto guides. Je to jakási podaná ruka, která funguje ve dvou úrovních. První úroveň představují méně zkušení hráči, pro které tento obsah představuje základní průpravu při hraní konkrétní postavy. Zkušenější hráč již v tomto obsahu vidí více a chápe, že prezentované informace vycházejí z autorovy interpretace *aktuální metagame*. V tomto smyslu je *guide* mnohdy podrobnější (samozřejmě záleží na autorovi, do jaké míry je jeho sdělení obsáhlé), než stream, který nabízí pouze tu situaci, která právě probíhá. *Guides* ze své podstaty dovolují autorovi zaznamenat veškeré

[136] SAINTVICIOUS676, *Season 3 Pro Commentary - Mundo Jungle with Saintvicious*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=Au8m5S1aeWQ>.

možné situace, do kterých se hráč může dostat a vytvořit strategii, která tomuto hráči dopomůže k jejímu zvládnutí, či ho upozorní na chyby, které doposud dělal a nabídne mu řešení.

Umístění guides je různé. Některé jsou součástí webového obsahu oficiálních stránek jednotlivých profesionálních týmů jako je tomu v případě stránek *TSM*[137] nebo *CLG*[138]. V takovém případě jsou zde k nalazení i guides jednotlivých členů těchto týmů. Tento obsah je mezi běžnými hráči velmi oblíben, jelikož většinou důvěřují ve schopnosti svých oblíbenců, které sledují i prostřednictvím streamu. Tyto *guides*, které jsou vytvářeny profesionály, slouží také jako „tahák" stránek. Většinou je jejich zobrazení upřednostněné a jsou nejlépe hodnoceny, jelikož panuje všeobecné přesvědčení, že profesionálové mají nejlepší přehled o *aktuální metagame*. Zároveň je většina běžných hráčů seznámena s herním stylem svých oblíbenců, proto jim důvěřují a snaží se jejich herní styl napodobit.

Dále logicky vznikají internetové stránky, které se přímo specializují na formát herních návodů. Jsou jimi například *mobafire.com*[139], *lolking.net*[140] či *lolpro.com*[141]. Tyto webové stránky vytváří určitou komunitu uvnitř komunity. Takto zveřejněné, na rozdíl od těch umístěných na webových stránkách profesionálních teamů, jsou databází všech možných návodů sebraných od nejrůznějších hráčů, od těch profesionálních až po ty amatérské. Relevance jednotlivých návodů je pak udávána bodovým hodnocením a doporučením (či záporným hodnocením), které udělují jednotliví čtenáři. Návod, který má nejvyšší kladné hodnocení, se pak logicky posouvá v tabulce oblíbenosti jednotlivých návodů výše.

Herní návody jsou tedy samostatným mediálním žánrem v rámci komunity hry *LOL*. Jsou výsledkem určitého přístupu, založeném na fenoménu *produsage*, který je ve velké míře přítomný téměř ve všech

[137] *Team Solomid*[online]. c2009-2013. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/>.
[138] *Counter Logic Gaming*[online]. c2013. [cit 2013-03-25]. Dostupné z: <http://clgaming.net/>.
[139] *Mobafire*[online]. c2009-2013. [cit 2013-04-13]. Dostupné z: <http://www.mobafire.com/>.
[140] *LolKing*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.lolking.net/champions/>.
[141] *Lol Pro*[online]. c2013. [cit 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.lolpro.com/guides>.

skutečnostech, které v rámci komunity *LOL* vznikají. Zároveň jsou další možnosti, jak se běžní hráči mohou seznámit s hlubším pojetím hry jako takové a zákonitostmi *aktuální metagame*, ze které většina těchto *guides* vychází. Zároveň představují další mediální prostor, kterým mohou profesionální hráči předávat své herní vědomosti a schopnosti svým divákům a fanouškům a možnost určitým jasným a viditelným způsobem zaznamenat svou interpretaci aktuální metagame, kterou používají ve vlastním stylu hraní. Jedná se tedy o další mediální prostor, kterým je zprostředkováván fenomén *aktuální metagame* a současně do určité míry slouží k budování komunity jako takové.

14. Vlog v rámci komunity hry LOL

Posledním typem mediálního obsahu, který bych rád představil, jsou takzvané vlogy. Pojem vlog vychází ze spojení slov video a blog. Blogging je internetovým fenoménem poslední doby. Jedná se o zaznamenávání určitého tématu či příběhu s určitou časovou periodicitou a kontinuitou. Jill Walker Rettberg ve své knize *Blogging: Digital Media and Society Series*[142] popisuje charakter blogů následovně:

> ... blogging je kumulativní proces, mnoho záznamů předpokládá určitou znalost historie blogu a jsou součástí většího příběhu. Existuje zde velmi rozdílný smysl pro rytmus a kontinuitu v průběhu sledování blogu, nebo skupiny blogů, v porovnání s pouhým přečtením jednotlivého záznamu, který si člověk našel skrze následování linku z jiného webu.[143]

Blog je druh mediálního žánru, který autorovi dovoluje psát o určitém tématu kontinuálně s určitou pravidelností. Vzniká tak řetězec záznamů, které na sebe více či méně navazují svým tématem.

[142] RETTBERG, Jill Walker. *Blogging*. 4. vyd. Cambridge: Polity Press. c2008. 176 s. ISBN-13: 978-0-7456-4134-8

[143] Ibid. s. 4: … blogging is a cumulative process, most posts presuppose some knowledge of the history of the blog, and they fit into a larger story. There's a very different sense of rythm and continuity when you follow a blog, or a group of blogs, over time, compared to a simply reading a single post that you've found through a search engine or by following a link from another Web site.

Na rozdíl od běžného publicistického žánru se blog vyznačuje určitými designovými vlastnostmi, které jsou nutnou součástí blogu stejně jako jeho textová část (či obrazová – v případě fotoblogů) :

> Bloggeři... si vybírají své vlastní šablony a obvykle stráví poměrně velké množství času ve snaze nastavit svůj blog přesně tak jak má vypadat a pracovat. Literární kritik by asi nespatřoval ve vazbě knihy nejakou důležitou literární hodnotu. Naproti tomu se blog nedá číst pouze pro jeho psaný obsah, ale mělo by na něj být nahlíženo jako na jednotný soubor psaného obsahu, vzhledu, odkazů a tempa.[144]

Samotný obsah blogu tedy není jediná skutečnost, pro kterou blog jako takový vzniká. Je to celý soubor jednotlivostí, které se kolem textu vyskytují. To, jak blog vypadá, jakým způsobem je strukturovaný, do jaké míry je vedena hypertextualita skrze odkazy na další stránky a blogy, to vše dohromady vytváří charakter blogu.

Vlog převádí tyto charakteristické vlastnosti blogu do vizuální podoby prostřednictvím videa. Ačkoli video je primárním nosičem obsahu, není jediným sdělením, které lze v rámci vlogu najít. Samotné vizuální pojetí vlogu, charakter vloggerova výstupu, způsob třídění informací a odkazování na další prameny a informační materiály spoluvytváří konečnou informační hodnotu. Autoři knihy *YouTube: Digital Media and Society Series* Jean Burgess a Joshua Green hovoří ve své publikaci o fenoménu *YouTube*, který je jedním z prostorů, ve kterém tato videa vznikají, a má téměř monopolní postavení. O vztahu YouTube a vlogu v rámci jednotlivých mediálních obsahů, které řadíme pod kategorii nových médií, hovoří takto:

> V různých případech je to vnímáno jako distribuční platforma, která dokáže značne zpopulrizovat reklamní obsahy, ve snaze dosáhnout propagačního dosahu, o jehož monopolizaci se masová média snaží a současně také jako platforma pro obsah tvořený uživateli, u kterého se tyto snahy o zpopularizování komerčního obsahu také mohou objevit, ať vytvořené uživatelem zpravodajské služby nebo generickou formou jakou je například vlogging - která by opět mohlá být "zněužita" tradičním mediálním průmyslem.[145]

[144] Ibid. s. 4: Bloggers… choose their own template often spend considerable time adjusting the way their blogs look and work. A literary critic will rarely see the binding of a book as being important to its literrary quality. A blog, however, cannot be read simply for its writing , but will always be seen as the sum of writing, layout, connections and links, and tempo.

[145] BURGESS, J – GREEN, J. *YouTube.* 5. vyd. Cambridge: Polity Press. c2009. ISBN-13: 978-0-7456- 4479-0 s. 6:

YouTube je na jedné straně platformou, která umožňuje zprostředkovávní komerčního a uživatelského obsahu, kdežto vlog je uživateli tvořený obsah, který za určitých podmínek může aspirovat na komerční úspěch. Vlogy zároveň patří k nejdiskutovanějším a nejnavštěvovanějším mediálním obsahům na platformě *YouTube*. Autoři k tomu dodávají následující:

> Ale byly to vlogové záznamy, které našemu vzorku dominovaly a dosáhly téměř 40 % podílu mezi videi kódovanými jako nejvíce diskutované a něco přes jednu čtvrtinu vzorku mezi videi, na která bylo nejvíce reagováno. Převaha vlogových záznamů je signifikantní a jedná se téměř výhradně o obsahy tvořené uživateli v rámci online produkce videí. Samotný vloging není nutné něčím novým v rámci YouTube, ale jedná se o obraznou formu uživatelské participace v rámci YouTube obsahů. Tato forma měla své předchůdce v podobě kultury webkamer, osobního bloggingu či nejvíce rozšířené "zpovědní kultury", která charakterizuje televizní talkshow a reality televizi, která se zaměřuje na pozorování každodenního života.[146]

Vlogging je viditelně oblíbená forma mediálního obsahu, skrze kterou je předávána informační hodnota určitému publiku. Publikum, ať už je jakéhokoliv druhu, na tento mediální obsah viditelně reaguje ve velké míře, jelikož se jedná o zajímavou kombinaci předávání informace a pohledu do soukromí autora.

Vlogy v rámci komunity *LOL*, které tvoří profesionální hráči pro své fanoušky, mají velice podobný charakter: některé vlogy podávají sofistikované informace o dění v komunitě o vývoji aktuální metagame, nebo například o dění uvnitř týmu určitého hráče. Na druhé straně hráči velice často a rádi vydávají vlogy s odlehčenou tématikou, kdy

---

It is variously understood as a distribution platform that can make the products of commercial media widely popular, challenging the promotional reach the mass media is accustomed to monopolizing, while at the same time a platform for user-created content where challenges to commercial popular culture might emerge, be they user-created news services or generic forms such as vlogging – which might in turn be appropriated and exploited by the traditional media industry.

[146]Ibid. s. 53: But it was vlog entries that dominated the sample, making up nearly 40 precent of the videos coded at Most Discussed and just over quarter of the videos coded at Most Responded. The prevalence of vlog entries is significant given it is an almost exclusively user-created form of online video production. Vlogging itself is not necessarily new or unique to YouTube, but it is an emblematic form of YouTube participation. The form has antecedents in webcam culture, personal blogging, and the more widespread, confessional culture' that characterizes television talkshows and reality television focused on the observation of everyday life.

fanouškům a divákům dovolují a zprostředkovávají pohled do zákulisí jejich týmů, domovů a soukromých životů.

Již jsme zde hovořili o vlogu hráče *HotshotGG,* ve kterém se věnuje vývoji *aktuální metagame* v rámci jeho herní role.[147] Jedná se o klasicky podaný vlog, který má jasnou strukturu a důvod svého vzniku – reakce na změny v *aktuální metagame*. Dalším hráčem, který se ve svých vlozích rád věnuje *aktuální metagame* a pro své diváky v několika desítkách minut svým ospalým hlasem rozebírá změny jednotlivých herních postav, itemizaci a další jednotlivosti, je *top laner* týmu *TSM Dyrus*[148]. *Dyrus* je jedním z hráčů, který bere svoji roli profesionálního hráče velice zodpovědně především ve vztahu k fanouškům – chápe činnost profesionálního hráče jako svou profesi, při které navíc vzniká určité pouto s lidmi, kteří ho obdivují, podporují, tedy s fanoušky. V jeho vlozích je tento přístup více než zřejmý.[149] Krom snahy zprostředkovat svým divákům profesionálním hraním nabyté zkušenosti je pro něj prostor vlogu kanálem, který spojuje jeho mnohdy velice upřímné a niterné myšlenky s jeho diváky a fanoušky. Dá se říci, že stejně tak, jak zaníceně dokáže referovat o aktuální metagame hry *LOL* a jejích záludnostech, dokáže také referovat o citlivých tématech a s upřímným výrazem hodnotit i situace, jejichž existence pro něj samotného není nikterak pohodlná. Dalo by se říci, že *Dyrus* je jedním z hráčů, kteří jsou závislí na komunikaci (zde je například záznam rozhovoru, ve kterém *Dyrus* rozebírá interní problémy jeho týmu *TSM*, které podle něj vychází z nedostatečné a nekvalitní komunikace[150]) a vlogging je pro něj unikátní možností veřejně vystoupit, buď se svými znalostmi ohledně hry *LOL*, nebo s informacemi, které chce veřejně (skrze online video) předat svým divákům.

[147] SCHENKER NOTEBOOKS. *CLG.HotshotGG talks about Preseason 3 Toplane Changes*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=aVmZDWgqojE&feature=youtu.be&a>.
[148] SOLOMID DOT NET. *Dyrus VLOG Tips on Solo Queue*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=iGACavc2t-w>.
[149] TSIRDIESALOT . Dyrus' Mistake and Apology to DIG/TSM/ and the fans[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTnbDC5m9Kc>.
[150] TRAVIS . *Dyrus discusses TSM internal tension at the LCS Super Week*[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/league-of-legends/videos/dyrus-discusses-tsm-internal-tension-at-the-lcs-super-week-6407188/>.

Již dříve jsme se seznámili s hráčem *OddOne* a jeho stylem hraní role junglera. Ve svých vlozích dokazuje svůj široký rozhled v herní problematice hry *LOL,* při kterých je schopen několik desítek minut souvisle mluvit o vývoji hry a *aktuální metagagame.*[151] Zároveň je *OddOne* známý svým unikátním přístupem k vizuálnímu pojetí vlogu. Své diváky doslova bere na moderovanou procházku, při které je schopen detailně hovořit o vývoji jeho herní role[152], či z jeho pohledu rekapitulovat několik uplynulých týdnů v jeho týmu *TSM.*

Poměrně rozvolněná forma a prvky periodicity uvnitř vlogu dovoluje hráčům a celým týmům vytvořit kombinaci vlogu a dokumentu, který představuje divákům detailní pohled do zákulisí dění uvnitř týmu. Na začátku třetí sezóny *LOL* s tím přišel tým *TSM,* který na svých stránkách[153] začal zveřejňovat pravidelný seriál *Game Crib*[154], skrze který může divák nahlédnout pod kůži jednomu z nejlepších týmu aktuální herní scény *LOL*. Pro mnoho fanoušků je tento pohled něčím úplně novým, jelikož jako každý sport tak i e-sports má své zákulisí, svou kladnou i svou stinnou stránku. Mezi fanoušky a běžnými hráči může existovat představa, že být profesionálním hráčem, který je součástí jednoho z největších a nejlépe placených profesionálních týmů, je zkrátka splněný sen. Do určité míry to to jistě je. Ovšem tento vlog-dokument, který je iniciativou herního portálu *gamespot.com*[155], posouvá toto přesvědčení na více reálnou plochu. Diváci v tomto mohou vidět pouze skupinu lidí, jejichž hlavní denní náplní je hraní počítačových her. Ovšem tento dokument v podstatě syrovým způsobem ukazuje, že pro tyto hráče je ono pouhé hraní skutečnou prací, která nepostrádá svoji strukturu, časové rozvržení ani plánovaní a vytyčování cílů, kterých chtějí tito mladí hráči dosáhnout. Dokument zároveň v jednotlivých dílech naráží i na stinnou stránku e-sports, jelikož tito mladí lidé často

[151] SOLOMID DOT NET. *TheOddOne's weekly vlog*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTd-u54XXZo>.
[152] SOLOMID DOT NET. *TSM TheOddVlog : Counterjungling basics*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=7YE2pv_wies>.
[153] *Team Solomid*[online]. c2009-2013. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/>.
[154] GAMESPOT. GameCrib[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/events/game-crib-tsm-snapdragon/>.
[155] *Gamespot*[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/>.

stojí před těžkými rozhodnutími, zásadními změnami v týmu, stresovými situacemi, depresemi a vzájemnými vztahy mezi jednotlivými hráči.

Když k tomuto připočteme fakt, že *Game Cribs* je svou strukturou komponovaný jako skutečný pořad (má znělku, titulky, na začátku každého dílu je sumář toho hlavního, co se stalo v minulých dílech), je jisté, že tento druh mediálního obsahu se v rámci *LOL* komunity stává podobným formátem, jaké můžeme vidět například na hudebních stanicích typu MTV. Jedná se o kombinaci zábavy a seriózních informací s jistými prvky reality show.

Vlogging se tak postupně s vývojem *LOL* komunity stává její plnohodnotnou součástí v rámci mediálních obsahů, které jsou touto komunitou produkovány. Tato komunita je stále velice mladá (vzhledem k tomu, že se aktuálně jedná teprve o třetí sezónu), tyto mediální obsahy jsou tudíž také poměrně nové a dá se předpokládat, že takových podobných formátů, jaký představili například *TSM* v rámci *Game Cribs,* bude přibývat a bude stále více týmů, které budou ochotné použít podobný způsob pohledu na své soukromí a soukromí svých hráčů.

15. Typologie významu streamingu a dalších mediálních obsahů v rámci komunity hry LOL

Na tomto místě se pokusím shrnout výše popsané typické projevy a přístupy profesionálních hráčů k pojetí metagame a streamingu obecně, aby nám vzniknul základní typologický rámec jevů vznikajících v prostoru komunity *LOL,* které jsou tvořeny tvořeny triádou *aktuální metagame*, profesionálních hráčů a fanoušků.

Profesionalizace - prvním z projevů a zároveň předpokladem pro ustavení základního modelu kompetitivního pojetí her v rámci prostoru e-sports je profesionalizace herního prostředí a profesionalizace hráčského přístupu k hraní. To má za následek zakládání kompetitivních herních týmů, vznik velkých herních organizací či existence profesionálních komentátorů atd. S odkazem na Henryho Lowooda a T. L. Taylorovou

jsem ukázal, že profesionalizace hráčského přístupu k počítačovým hrám má za následek vznik a generování zcela nových obsahů jakými jsou streamy, herní návody, vlogy a další.

Interpretace aktuální metagame – v kapitolách věnujících se jednotlivým hráčům jsme se věnovali těm, kteří z určitého úhlu pohledu (daným jejich rolí) představují typický projev přístupu k streamovaní a jsou v podstatě reprezentací tohoto přístupu v rámci své specifické role, kterou jsem jim na základě předložených skutečností přisoudil. Se vznikem kompetitivního pojetí hraní her souvisí uvědomování si určitých taktických a strategických struktur, které se postupně označují jako *metagame*. Vědomí a znalost *metagame* ve své obecné (nadstavba) rovině i aktuální podobě se ustálilo jako jedno z ústředních témat obsahů vznikajících v rámci komunity hry *LOL*. Profesionální hráči pak považují znalost *aktuální metagame* za součást své herní profese. Vědomí o existenci aktuální metagame pak prostupuje celou komunitou hry *LOL* potažmo prostorem e-sports v takové míře, že popis a interpretace *aktuální metagame* do určité míry určuje samotnou strukturu jednotlivých obsahů tvořených převážne profesionálními hráči, ale i jejich fanoušky. Hráči (zejména ti profesionální) si postupem času navykli strukturovat obsah svých streamů tak, aby jeho hlavním výstupem bylo přiblížení aktuální metagame spolu s její interpretací a praktickými příklady, které ve většině případů vznikají v přímém přenosu v rámci situací, probíhajících na obrazovkách potencionálních diváků. A v neposlední řadě – interakce s fanouškem a diváky a jejich vtahování do procesu streamování – je již jaksi přirozeným přístupem streamujících hráčů.

Pravidelnost – jelikož streamy návody a vlogy jsou ze své podstaty mediálními obsahy, mají v některých případech tendenci vykazovat určitou míru pravidelnosti. To se netýká pouze streamů, ale i návodů či vlogů (ty však mají nižší periodicitu, jelikož svým obsahem reagují na určité události, které se objevují v různých a nepravidelných časových intervalech). Periodicita mediálních obsahů v rámci komunity hry *LOL* je na jedné straně „vynucena“ skutečností, že hráči proces streamování

považují za součást své profese a do určité míry k němu přistupují jako ke své práci (viz výše kapitola 3.). Na druhé straně je potřeba periodicity taktéž vynucena poptávkou samotných diváků a fanoušků, kteří mnohdy skrze různé informační kanály (Facebook, Twitter, reddit.com a další) apelují na produkci nových, či pokračování stávajících obsahů.

Interakce, kooperace, a přístup k fenoménu produsage – v kapitole 2. jsem definoval prostředí online komunit s přihlédnutím k myšlenkám Nancy Baymové. Zároveň jsem zde již zmínil pojetí přístupu k fenoménu *produsage* tak, jak jej popsal Alex Burns ve své knize *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From production to produsage*. Obě tyto skutečnosti jsem pak vztáhl k procesům v rámci komunity hry *LOL* potažmo v prostoru celého fenoménu e-sports. Je tedy zřejmé, že komunita hry *LOL* je založena na interakci všech zúčastněných – profesionálů, fanoušků, diváků, týmů, či korporací – a jedním z ústředních témat (pomineme li samotnou hru *LOL*) je bezesporu *metagame* (jak ve své naddstavbové podobě tak v té aktuální). Interakce je pak vedena především v online prostředí (online chat, diskuzní fóra, videa, blogy, vlogy).

Kooperační tendence jsou pak patrné v takových momentech, při kterých streamující hráč upravuje průběh svého streamu tak, jak si přejí jeho diváci. Unikátním příkladem kooperace dovedené k „dokonalosti“ je pak PhantomL0rdův výukový program, při kterém se divák stává ústředním subjektem celého streamu.

Přístup *produsage* (stírání rozdílu mezi producentem a uživatelem) se pak projevuje skrze většinu vytvářených obsahů (streamy, návody, vlogy, diskuzní fóra) a je jedním z důvodů, proč je komunita kolem hry *LOL* natolik dynamickým živoucím organismem.

Je důležité si uvědomit, že tyto jednotlivé skutečnosti neexistují samy o sobě a nejsou na sobě nezávislé, ale naopak jsou přítomné jako soubor charakteristických hodnot jednotlivých obsahů. Je tedy nutné je chápat neodděleně, nebo alespoň s důrazem na jejich vzájemný vztah.

16. Situace v českém prostředí kompetitivního hraní LOL

V této kapitole se v krátkosti pokusím nastínit situaci v rámci české komunity hry *LOL*, poukáži na základní rozdíly ve vztahu k světovému prostředí a vysvětlím důvod, proč jsem v rámci svého výzkumu českému prostředí nevěnoval větší pozornost.

Vzhledem ke skutečnosti, že světová kompetitivní scéna hry *LOL* se v současnosti nachází ve své třetí sezóně, je patrné, že jak hra, tak i její komunity jsou velice mladým fenoménem. I přes svoji relativní novost se hra *LOL* poměrně záhy stala jedním z nejhranějších a nejúspěšnějších e-sports titulů současnosti (v současnosti se dá říci, že LOL dominuje prostoru e-sports napříč celým světem, viz výše kapitola 6.). Také v českém prostředí je hra *LOL* velice oblíbená, i zde je znatelný určitý rozvoj kompetitivní scény stejně jako její komunity. Ta je v českém prostředí reprezentována především webovou stránkou *Tryhard.cz*[156], jejíž autoři se celkem úspěšně snaží svému publiku a fanouškům předávat aktuální informace o světové i české komunitě a kompetitivní scéně hry *LOL*. Mezi týmy můžeme jmenovat především český tým *eSuba*[157], který je součástí stejnojmeného herního klanu, jehož hráči se věnují kompetitivnímu hraní nejrůznějších titulů e-sports. Dále zde můžeme uvést například tým *Benched Gaming*[158]. Co se týče českých profesionálních hráčů, které můžeme s jistou dávkou nadsázky považovat za český ekvivalent světových herních osobností (*Oddone*, *Voyboy*), můžeme na tomto místě jmenovat například hráče Pavla *Mozilla* Klabana[159], Pavla *Herdyn* Mikeše[160] či Jana *Rikytan* Kusáka[161]. První jmenovaný *Mozilla* se na začátku tohoto roku dokonce stal součástí B týmu evropské organizace *Fnatic*, která patří v současnosti k největším

[156] *Tryhard* [online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://http://www.tryhard.cz/>
[157] *eSuba*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://www.esuba.eu/>
[158] *Benched Gaming*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/BenchedGaming>
[159] *Pavel "Mozilla" Klaban*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/LoLMozilla>
[160] *Pavel "Herdyn" Mikeš*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/LoLMozilla>
[161] *Jan "Rikytan" Kusák*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/eSuba.Rikytan>

evropským organizacím e-sports (A tým *Fnatic* se pohybuje na předních pozicích světového bodování). Jeho působení v tomto týmu však nemělo dlouhého trvání a Mozilla byl po třech měsících z týmu propuštěn s odůvodněním, že jeho individuální schopnosti a dovednosti nedosahují požadované míry.[162] Tato událost svým způsobem charakterizuje obraz české scény hry *LOL* v obecném měřítku. Světová herní scéna je naplněna velmi schopnými hráči zvučných jmen, kteří jsou finančně a organizačně podporováni nadnárodními společnostmi (v některých případech jsou tito hráči zároveň majiteli těchto společností – např. *HotshotGG* je majitelem týmu *CLG*, hráč *Reginald* zase vlastní tým *TSM*). V českém prostředí je takových hráčů o poznání méně a jejich hráčské dovednosti zřídkakdy dokáží konkurovat světovým nárokům. Dovolím si zde spekulovat, že jedním z důvodů této skutečnosti je absence jakékoli větší organizace, která by po organizační a ekonomické stránce dokázala saturovat potřeby profesionálně fungujících týmů. Zároveň většina českých hráčů působí v několika týmech najednou, což může v konečném důsledku být kontraproduktivní, když si uvědomíme, že profesionální hraní her je především o týmové sehranosti, která pramení z náročného týmového tréninku. Na druhou stranu je nutné uznat, že i toto *Mozillovo* krátké působení ve světové kompetitivní scéně je velkým úspěchem na poli české scény *LOL* a bude zajímavé sledovat, zdali tento jeho úspěch některý z českých hráčů zopakuje, či dokonce překoná.

Důvodem proč se tato práce hlouběji nezajímala o český streaming je na jedné straně jeho problematická periodicita (hráči streamují v nepravidelných intervalech) a především fakt, že čeští hráči jen zřídkakdy produkují detailní vhled do problematiky *aktuální metagame* na úrovni, kterou můžeme sledovat u hráčů světových. Jedním z mála hráčů, kteří do určité míry dosahují těmto požadavkům je již zmiňovaný *Mozilla* (což může být způsobeno i jeho působením v rámci světové scény). Ostatní hráči více méně oscilují mezi nekomentovaným

[162] DERK. *Kick z Fnatic*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://www.tryhard.cz/clanky/661-kick-z-fnatic?highlight=YToyOntpOjA7czo3OiJtb3ppbGxhIjtpOjE7czo2OiJmbmF0aWMiO30=>

streamováním a pouhou občasnou interakcí s diváky prostřednictvím implementovaného chatu.

Na závěr této kapitoly si dovolím popsat zásadní a pro mě jako autora této práce signifikantní problém celé české komunity hry *LOL*. Pokud jsme si v předcházející kapitole určili, že *profesionalizace* je jedním ze základních stavebních kamenů kompetitivní scény e-sports a komunity hry *LOL*, je na tomto místě nutné zmínit, že rozdíl mezi mírou profesionalizace světové scény a mírou profesionalizace české scény (zde se spíše nabízí formulace „absence profesionalizace české scény“) je natolik propastný, že se stává určujícím a v podstatě definuje stav české komunity. Již byl zmíněn problém absence významných organizací, které by pro české hráče poskytovaly ono důležité zázemí, jaké se dostává hráčům světovým. Z tohoto pohledu je „profesionalita“ českého hráče spíše hyperbolou, která odkazuje ke stavu, jenž se stává spíše kýženým cílem, než hmatatelnou skutečností. Problematický je i stav české terminologie a neprofesionalita českých komentátorů. V prvním případě se užití terminologie v českém prostředí zmítá mezi přebíráním anglických výrazů, jejich počešťováním či vytvářením českých neologismů, což v konečném důsledku působí spíše negativně. Příkladem může být používání anglického názvu jednoho z herních hrdinů *Janna* [*džaena*], který je v českém prostředí vyslovován zcela česky [*jana*]. Podobným příkladem může být nazev hrdiny *Kennen* [*kenen*], který je zase vyslovován jako [*kýnen*], tedy zcela nesprávně. Problematický je i stav kvality moderátorů a herních komentátorů. Zatímco ve světovém prostoru e-sports je tato profese vykonávána opravdovými profesionály (Joe Miller[163], *Deman*[164], Sean Plott[165]) s velice kvalitním rétorickým projevem a komplexním povědomím o problematice hry *LOL*, v českém prostředí je tato funkce vykonávána spíše nadšenci, či samotnými hráči (většinou nepříliš známými), jejichž jazykové a komentátorské dovednosti trpí určitými zásadními nedostatky (například již zmíněný chaotický přístup k terminologii), které v konečném důsledku sráží celý

[163] *Joe Miller*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/JoeMillerOfficial>
[164] *Deman*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/DemanHD>
[165] *Day[9]*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/day9tv?fref=ts>

projev na velice neprofesionálně působící úroveň. O důvodech tohoto stavu mohu jen spekulovat, ale pravděpodobně se jedná o kombinaci určité novosti fenoménu *LOL* a e-sports obecně, která na sebe váže neochotu příslušných organizací investovat do takto nového prostoru své peníze. Tuto skutečnost vyvažuje fakt, že i v českém prostředí existuje poměrně značné množství herních nadšenců, kteří většinou stojí za prvotním rozšířením nových fenoménů do širšího povědomí. Bude tedy zajímavé sledovat, jakým způsobem se česká komunita kolem hry *LOL* bude v budoucnosti vyvíjet, ovšem to je již prostor stojící za hranicemi záměru této práce.

Závěr

Představil jsem e-sports jako rozvíjející se fenomén spolu s jeho vzkvétající komunitou, uvnitř které vzniká nezanedbatelné množství unikátních mediálních obsahů. Počítačové hry jsou do určité míry považovány za jistý druh médií a v této práci jsem se snažil ukázat a analyzovat některé druhy mediálních obsahů a forem, které jsou pro tuto herní komunitu, zvláště pak pro komunitu v rámci hry *LOL*, typické.

Komparací jednotlivých charakteristických vlastností e-sports a klasického sportu jsem poukázal na skutečnost, že zde existuje jistá tendence budování komunit kolem fenoménu e-sports, které dále produkují těsnější vztah mezi hráči a jejich fanoušky, než jak tomu bývá u klasického sportu. Tento vztah vychází z povahy herního média jako takového. Komunita klasického sportu je složena ze sportovců, potencionálních sportovců a samozřejmě i nesportovců, kteří mají jednoduše rádi sport jako takový. Herní komunity jsou naproti tomu naplněny skutečnými aktivními hráči, kteří se od sebe liší svými herními zkušenostmi, dovednostmi a mírou profesionality jejich přístupu k hraní. To vytváří onen moment „i ty to můžeš dokázat“, o kterém hovoří Sean *Day[9]* Plott v citovaném rozhovoru. Pocit, že hráč může do určité míry dokázat to samé, co vidí u svých oblíbenců, je pro e-sports komunitu něčím, co ji do určité míry definuje a dovoluje onen blízký vztah všech zúčastněných (profesionálních hráčů a běžných hráčů, kteří zároveň zastávají roli fanoušků). Tento vztah je pak vyjádřen potřebou komunikace a vytváření sdíleného mediálního obsahu, pro který jsou typické prvky *produsage*, kdy uživatelé a diváci obsahu jsou také samotnými producenty těchto obsahů. Ať už se jedná o bežné hráče nebo hráče profesionální.

V zásadní části práce jsem se věnoval streamování a jeho vztahu k *aktuální metagame*. Streamování je více méně každodenní činností většiny profesionálních i běžných hráčů a dá se říci, že se jedná o podstatnou část jejich obživy. Zároveň je jako činnost velice zásadní pro předávání informací o *aktuální metagame*. Ta, jak jsem ukázal, je

doslova „pohonnou hmotou“ streamů. Jelikož si hráči uvědomují, že znalost *aktuální metagame* je důležitá pro jejich potenciální úspěch ve hře samotné. Proto každý mediální obsah, který v sobě nese určitou interpretaci *aktuální metagame*, je masivně sdílen a přijímán obvrovským počtem příjemců. Potřeba znalosti *metagame* se stala natolik nutnou, že se u většiny mediálních obsahů stala *aktuální metagame* vlastně hlavním tématem většiny obsahů a do určité míry vytlačila zábavu, se kterou se počítačové hry většinou spojují. Problematika *aktuální metagame* dělá z herních mediálních obsahů komunity kolem *LOL* a potažmo z celé herní komunity závažnou skutečnost, uvnitř které místo zábavy a relaxace vidíme hluboké analýzy a snahu o nejlepší možnou interpretaci *aktuální metagame*. Zábava je zde až na pomyslném druhém místě. Výsledek je kombinací úzkého vztahu profesionálů a běžných hráčů, kteří mají mnohdy až neuvěřitelnou snahu předat si a sdílet mezi sebou informace o *aktuální metagame, itemizaci* a jednotlivých strategiích hry.

Produkce mediálních obsahů v rámci komunity hráčů *LOL* je tak poplatná této nutnosti znát aktuální metagame. Kromě streamů jsem ukázal několik typů mediálních obsahů jako *guides* a vlogy, které doplňují toto spektrum mediálních obsahů. V případě *guides* je metagame explicitně hlavním tématem celého obsahu. *Aktuální metagame* je zde přímo důvodem vzniku těchto článků.

Vlogové záznamy mají jinou povahu. V rámci komunity *LOL* především představují další možnost komunikace mezi jejími členy nebo mezi profesionálními hráči a jejich fanoušky. Ukázal jsem, že tento typ komunikace může také probíhat jako předávání poznatků o *aktuální metagame*. Na druhé straně vznikají vlogy, které svým tématem poněkud opouští tuto potřebu informovat o *aktuální metagame* a strategiích v rámci hry *LOL* a naopak vytváří informační kanál, který dovoluje divákům vidět do zákulisí profesionálního e-sports, jednotlivých týmů a soukromí hráčů.

S prudkým vývojem komunity kolem herního titulu *LOL* a celého prostoru e-sports se dá očekávat i další vývoj mediálních obsahů, tak jak

jsem to naznačil například v případě vlogu *Game Cribs* týmu *TSM*. Dá se předpokládat, že tento ojedinělý projekt v rámci komunity hry *LOL* bude mít brzy další následovníky. Tato komunita má potenciál pro vytváření velkého množství unikátního obsahu a bude jisté zajímavé, jak se tento prostor postavený na základech přístupu *produsage* dále vyvíjet.

Summary

We introduced the e-sports as an emerging phenomenon together with its thriving community, within which there is a significant amount of unique media content. Computer games are, to some extent, considered as a kind of media and this thesis tried to show and analyze some kinds and forms of media content that are typical for the gaming community, especially the community in the game *LOL*.

The major part of the work is focused on streaming and its relation to the current metagame. Streaming is, more or less, everyday activity for almost every professional player. It is a substantial part of their live. Streaming very valid form of sharing information about the current metagame. This, as we have seen, is literally transport fuel of streaming. Since the players are aware that knowledge of the current metagame is important for their potential success in the game itself. Therefore, each media content, which implies a certain interpretation of the current metagame, is massively shared and accepted by a huge number of fans. The need for metagame knowledge has become so necessary, that in the majority of media content current metagame become actually the main theme and, to some extent, pushed out an entertaining pattern with which computer games usually associated. The issue of the current metagame transforms this media and its communities to a space of a deep analysis and pursuit of the best possible interpretation of the current metagame. Entertainment is here in second place. The result is a combination of close relation of professional and common players, who often have incredible desire to pass information between each other and share information about the current metagame, itemization and strategies of the game.

Production of media content within the community of *LOL* players is incredibly indebted to the need of the current metagame knowledge. In terms of streaming we have seen several types of media content such as guides and vlogs, completing the range of this media content. In the case of guides, metagame is explicitly the main topic of the entire content.

The term of current metagame is a direct cause of emerge of these articles.

Použitá literatura

BAYM, Nancy K.. *Personal Connections in the Digital Age*. 1. vyd. Cambridge: Polity Press. c2010. 184 s. ISBN-13: 978-0-7456-4332-8

BURGESS, J – GREEN, J. *YouTube*. 5. vyd. Cambridge: Polity Press. c2009. 172 s. ISBN-13: 978-0-7456- 4479-0

BURNS, Alex. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From production to produsage*. New York: Peter Lang. c2008. 311 s. ISBN-10: 0820488666

de SAUSSURE, Ferdinand. *Kurz obecné lingvistiky*. Academia. Praha 1996. 648 s. ISBN 80-200-0560-9

GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan. c2003. 225 s. ISBN 1-4039-6538-2

GIVEN, Lisa M. *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. California: SAGE Publications, Inc.. c2008. 1014 s. ISBN 978-1-4129-4163-1

KLEVJER, Rune. *What is the avatar?: Fiction and embodiment in avatar-based singleplayer computer games*. Bergen: University of Bergen. c2007. 299 s. ISBN: 978-82-308-0311-0

RETTBERG, Jill Walker. *Blogging*. 4. vyd. Cambridge: Polity Press. c2008. 176 s. ISBN-13: 978-0-7456-4134-8

TAYLOR, T. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press. c2012. 323 s. ISBN 978-0-262-01737-4

WAGNER, Michael. Competing in Meatagme gamespace: eSports as the First Professionalized Computer Metagames. in *Space Time Play, Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next level*. Basel ; Boston ; Berlin : Birkhäuser. c2007. 495 s. ISBN: 978-3-7643-8414-2

Elektronické zdroje

ALEXANDER, Peter J. Peer-To-Peer File Sharing: The Case of the Music Recording Industry[online].In *Review of Industrial Organization*. Kluwer Academic Publishers. 2002. Netherland. s. 152 (vol. 20, ISSN: 1573-7160)

BERKMANCENTER. *T.L. Taylor on Live Streaming, Computer Games, and the Future of Spectatorship*[online]. c2012. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=UXw9DHQLrtU>.

Benched Gaming[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/BenchedGaming>.

BOOTHE, David. *Pregame Mindset: The Unspoken 1st Step to Winning*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/1358/Pregame-Mindset-The-Unspoken-1st-Step-to-Winning/>.

BROWN, Alexander. *Does Metagame Make eSports too Complicated?*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://www.rtsguru.com/article/2861/Does-Metagame-Make-eSports-too-Complicated.html>.

Classic Games Arcade[online]. c2013. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.classicgamesarcade.com/>.

Counter Logic Gaming[online]. c2013. [cit 2013-03-25]. Dostupné z: <http://clgaming.net/>.

CT ZERO. *How To Counterpick Correctly*[online]. c2012. [cit 2013-03-04]. Dostupné z: <http://clashtournaments.com/?p=240>.

Curse[online]. c2013. [cit 2013-04-09]. Dostupné z: <http://www.curse.com/tag/team-curse>.

Day[9][online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/day9tv?fref=ts>.

Deman[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/DemanHD>.

DERK. *Kick z Fnatic*[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://www.tryhard.cz/clanky/661-kick-z-fnatic?highlight=YToyOntpOjA7czo3OiJtb3ppbGxhIjtpOjE7czo2OiJmbmF0aWMiO30=>.

DESTINY. *Own3d.tv – a beginner's guide to being an asshole*[online]. c2013. [cit 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.destiny.gg/n/own3d-tv-a-beginners-guide-to-being-an-asshole/>.

DESTINY. *Own3d.tv – a beginner's guide to being an asshole*[online]. c2013. [cit 2013-04-18]. Dostupné z: <http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/16rxev/own3dtv_a_beginners_guide_to_being_an_asshole/>.

eSuba[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://www.esuba.eu/>.

FNATICTV. *What is eSports?*[online]. c2011. [cit 2013-02-14]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=9GIC_CLqG68>

Gamespot[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/>.

GAMESPOT. *GameCrib*[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/events/game-crib-tsm-snapdragon/>.

GAUDIOSI, John. *First Look Inside The Curse League Of Legends Beverly Hills Gaming House*[online]. c2012. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/08/07/first-look-inside-the-curse-league-of-legends-beverly-hills-gaming-house/>.

GAUDIOSI, John. *Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World*[online]. c2012. [cit 2013-03-18]. Dostupné z: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/>.

Gunnars[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.gunnars.com/>.

HOTSHOTGG. *CLG HotshotGG, dat solo queue...*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/hotshotgg>.

HOWARD, Nigel. Drama Theory and Meatagaem Analysis[online]. In *Conflict resolution – vol.II*. c2002-2013. [cit 2012-02-18]. Dostupné z: <http://www.eolss.net/Sample-Chapters/C14/E1-40-04-02.pdf>.

IEM[online]. c2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.esl-world.net/masters/>.

IGN[online]. c1996-2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.ign.com/>.

I'M ZIDWAIT. *This is a sport, this is esport* [online]. c2013. [cit 2013-02-14]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=ZBcl5C4MRw4>.

INTEL[online]. c2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.intel.com>.

IPL[online]. c1996-2013. [cit 2013-04-29]. Dostupné z: <http://www.ign.com/ipl>.

Jan "Rikytan" Kusák[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/eSuba.Rikytan>.

Joe Miller[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/JoeMillerOfficial>.

KAYOUTE, Mehdi. *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video Game Live Streaming*[online]. c2010. [cit 20013-02-25]. Dostupné z: <http://www.cs.ucsb.edu/~arlei/pubs/msdn12.pdf>.

Kingston [online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.kingston.com/en/>.

LEAGUE OF LEGENDS. *League of Legends - Preseason 3 Patch Overview*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=bj0HlZWjcAQ>.

LOWOOD, Henry. *Guest Editor's Introduction: Perspectives on the History of Computer Games*[online]. c2009. [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://130.102.44.246/login?auth=0&type=summary&url=/journals/ieee_annals_of_the_history_of_computing/v031/31.3.lowood.pdf>.

LIQUIPEDIA, *Micro and Macro*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Micro_and_Macro>.

LI, Richard. *EVO 2011 "Moments"*[online]. c2011. [cit 2013-02-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=FHC8Kbum-bk>.

LISH, *Go Deep into LoL Territory with TheOddOne*[online]. c2011. [cit 2013-03-16]. Dostupné z: <http://www.majorleaguegaming.com/news/go-deep-into-lol-territory-with-theoddone>.

LOL CHAMP SERIES. *Cloud 9: High Hopes*[online]. c2013. [cit 2013-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=LwmXpQIn5y0>.

LOL CHAMP SERIES. *Curse: High StakesI*[online]. c2013. [cit 2013-03-15]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=sHeUKmUoJzc&feature=player_embedded>.

LolKing[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.lolking.net/champions/>.

Lol Pro[online]. c2013. [cit 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.lolpro.com/guides>.

LOWOOD. Henry. *Playing History with Games:Steps towards Historical Archives of Computer Gaming*[online]. c2004. [cit 20013-04-25]. Dostupné z: <http://www.academia.edu/930092/Playing_history_with_games_Steps_towards_historical_archives_of_computer_gaming>.

MACHÁČKOVÁ, Eva. O názorech na dichotomii langue a parole[online]. In *Slovo a slovesnost*. c1987. číslo XVLIII, červen 1987/3. s. 232-239. [cit 2012-05-08]. Dostupné z: <http://kramerius.lib.cas.cz/search/i.jsp?pid=uuid:cbbce4e2-530d-11e1-1418-001143e3f55c#periodical-periodicalvolume-periodicalitem-page_uuid:cbbce5df-530d-11e1-1418-001143e3f55c>.

Melee Concept: From Beat-em-ups to fighting games to modern FPS, one dude hitting another has made an enjoyable pastime[online]. c2013. [cit 2013-05-06]. Dostupné z: <http://www.giantbomb.com/melee/3015-444/>.

Mobafire[online]. c2009-2013. [cit 2013-04-13]. Dostupné z: <http://www.mobafire.com/>.

OCELOTE. *SK ocelote thoughs about tournaments and easy money*[online]. c2012. [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=711672http://www.cnbc.com/id/47633993>.

Own3dTV[online]. c2013. [cit 2013-01-11]. Dostupné z: <http://own3d.tv>. stránky zanikly.

Pavel "Herdyn" Mikeš[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/LoLMozilla>.

Pavel "Mozilla" Klaban[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/LoLMozilla>.

PhantomL0rd[online]. c2012. [cit 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.phantoml0rd.com/>.

PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: The Metagame members*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2537/Creating-a-Team-The-Metagame-members/>.

PIRŠIĆ, Emil. *Creating a Team: General Analysis*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.team-dignitas.org/articles/blogs/League-of-Legends/2502/Creating-a-Team-General-Analysis/>.

PISTALLION. *The History of the League of Legends Meta Game*[online]. c2013. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3112440>.

Razer[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://www.razerzone.com/>.

Reddit[online]. c2013. [cit 2013-03-21]. Dostupné z: <http://www.reddit.com/r/leagueoflegends>.

RIOT. *An Interview with Voyboy*[online]. c2012. [cit 2013-03-11]. Dostupné z: <http://competitive.na.leagueoflegends.com/article/interview-voyboy>.

RIOT GAMES INC.. *League of Legends*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: < http://eune.leagueoflegends.com/>.

RIOT GAMES INC.. *Riot Games*[online]. c2012. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: < http://www.riotgames.com/about>.

RIOT GAMES INC.. *Timeline*[online]. c2013. [cit 2013-04-28]. Dostupné z: < http://timeline.leagueoflegends.com/>.

RIVELIA, *Riven: How you should proceed*[online]. c2013. [cit 2013-03-04]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/guides.php?g=34715-rivelia-riven-build-guide>.

ROUSE, Margaret. *Gaming*[online]. c1999-2013, poslední revize 2007-05 [cit 2013-03-07]. Dostupné z: < http://whatis.techtarget.com/definition/gaming>.

ROUSE, Margaret. *Vlog (video blog)*[online]. c2006. [cit 2013-03-07]. Dostupné z: <http://whatis.techtarget.com/definition/vlog-video-blog>.

SAINTVICIOUS676, *Season 3 Pro Commentary - Mundo Jungle with Saintvicious*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=Au8m5S1aeWQ>.

SCARRA. *Scarra's stream*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/scarra>.

SCHENKER NOTEBOOKS. *CLG.HotshotGG talks about Preseason 3 Toplane Changes*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=aVmZDWgqojE&feature=youtu.be&a>.

SOLOMID DOT NET. *TheOddOne's weekly vlog*[online]. c2012. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTd-u54XXZo>.

SOLOMID DOT NET. *Dyrus VLOG Tips on Solo Queue*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=iGACavc2t-w>.

SOLOMID DOT NET. *TheOddOne's weekly vlog*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTd-u54XXZo>.

SOLOMID DOT NET. *TSM TheOddVlog : Counterjungling basics*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=7YE2pv_wies>.

STAFF, Edge. *Sean 'Day[9]' Plott: StarCraft's star commentator on the future of eSports*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.edge-online.com/features/sean-day9-plott-starcrafts-star-commentator-on-the-future-of-esports/>.

Steelseries[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://steelseries.com/home>.

Team Solomid[online]. c2009-2013. [cit 2013-02-16]. Dostupné z: <http://www.solomid.net/>.

THEODDONE. *TSM Snapdragon TheOddOne jungle power hour Super Spring Season Champion Hyper Turbo Edition*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/tsm_theoddone>.

THOMAS. *League of Legends beginner's Guide*[online]. c2012. [cit 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.mmogames.com/gameguides/league-of-legends-beginners-guide/>.

TRAVIS. *Dyrus discusses TSM internal tension at the LCS Super Week*[online]. c2013. [cit 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/league-of-legends/videos/dyrus-discusses-tsm-internal-tension-at-the-lcs-super-week-6407188/>.

TRIGGS390. *[Official] World Championships/Finals traffic statistics*[online]. c2012. [cit 2012-12-20]. Dostupné z: <http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/11ooi5/official_world_championshipsfinals_traffic/>.

Tryhard[online]. c2013. [cit 2013-06-29]. Dostupné z: <http://http://www.tryhard.cz/>.

TSIRDIESALOT . *Dyrus' Mistake and Apology to DIG/TSM/ and the fans*[online]. c2012. [cit 2013-02-17]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=nTnbDC5m9Kc>.

TWIST, Jo. *The year of the digital citizen*[online]. c2006. [cit 2013-03-07]. Dostupné z: <http://clashtournaments.com/?p=240>.

Twin Galaxies[online]. c2013. [cit 2013-04-25]. Dostupné z: <http://www.twingalaxies.com/>.

TwitchTV[online]. c2013. [cit 2013-05-15]. Dostupné z: <http://cs.twitch.tv/>.

VARGA, James. *About Phantom*[online]. c2012. [cit 2013-04-06]. Dostupné z: <http://www.phantoml0rd.com/about-phantom>.

VOYBOY. *Voyboy S3 Climb! Learn to Toplane <3*[online]. c2013. [cit 2013-03-28]. Dostupné z: <http://www.twitch.tv/voyboy>.

VOYBOY. *Voyboy S3 Climb! Learn to Toplane <3*[online]. c2013. [cit 2013-03-20]. Dostupné z: <http://cs.twitch.tv/voyboy/b/376220651>.

What does MOBA really mean and what characterizes games that belong to that genre?[online]. c2013, poslední revize 14.5.2013 [cit 2013-05-02]. Dostupné z: < http://gaming.stackexchange.com/questions/23572/what-does-moba-really-mean-and-what-characterizes-games-that-belong-to-that-genr>.

UDYR. *Preseason 3 Patch Notes*[online]. c2012. [cit 2013-02-18]. Dostupné z: <http://na.leagueoflegends.com/news/preseason-3-patch-notes>.