

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**  
**Fakulta sociálních věd**  
**Institut komunikačních studií a žurnalistiky**

**POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!**

**Typ posudku** („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí(ho) práce  Posudek oponenta/ky

**Autor(ka) práce**

Příjmení a jméno: Jurčík Jakub

**Název práce:** Komunita League of Legends jako součást fenoménu E-Sports

**Autor(ka) posudku**

Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

**1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Struktura práce se oproti tezím posunula tak, aby reflektovala poznatky diplomanta.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	1
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	2
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	2
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	3
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	1

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce Jakuba Jurčíka se zaměřuje na aktuální, doposud jen výjimečně zpracované téma e-sports (kompetitivního hraní počítačových her). Činí tak prostřednictvím rešerše z literatury a deskripce stávajícího stavu komunit kolem e-sports a také na základě analýzy mediálních obsahů generovaných vrcholovými hráči. Diplomant nachází zajímavé shody i rozdíly ve srovnání s tradičním profesionálním sportem a coby klíčový pojem představuje koncept "metagame" - systém konvencí uplatňovaných při "efektivním" hraní daného herního titulu či žánru. Výklad a aplikaci tohoto konceptu považují za největší přínos práce. Analýze samotné by prospělo více interpretační činnosti, ale i v této podobě je dostatečná.

Dílní komentáře: Použití technické definice avatara v kontextu studia komunity není příliš vhodné (str. 20). Není úplně jasné, co myslíte slovy "aktuální metagame". Pokud metagame je saussurovské langue, není pak protějškem parole hráčova performance? (str. 31).

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte číslicí na škále 1 – 2 – 3 – 4 – 5 (výborné – velmi dobré – dobré – dostatečné – nedostatečné)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	2
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	2

3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	2
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotěte stupněm 5. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	2
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte stupněm 5)	3
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	3

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)  
Předložená verze práce je po formální stránce solidní. Přesto se najdou pravopisné chyby (čárky na str. 37, 53, 65, shoda podmětu s přísudkem na str. 19) a kostrbaté pasáže, obzvláště v překladech (str. 36). Přestože reference jsou úplné, není mi jasná funkce písmena "c" před každým vročením, a to jak v odkazech, tak v bibliografii (jedná se o mně neznámý standard?). Popis hry League of Legends by bývalo bylo vhodné doprovodit obrázky. Co se týče struktury, některé části ční z okolního textu, např. pasáže věnované konceptu "mindset", který se nakonec téměř nepoužívá, nebo typologie "významu streamingu".

**4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY** (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Práce Jakuba Jurčika je myšlenkově bohatá a originální (a to i v mezinárodním měřítku), a to zejména díky propojení konceptů online komunity a metagame. Hodnotu jejího obsahu v některých momentech zastírá nepřiliš přehledná struktura a některé formální a stylistické nedostatky. V závislosti na průběhu obhajoby ji doporučuji hodnotit známkou výborně nebo velmi dobře.

**5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:**

5.1	Jak byste komisi vysvětlil relevanci výzkumu e-sports?
5.2	Jak přesně definujete "aktuální metagame"?
5.3	
5.4	

**6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

výborně  – velmi dobře  – dobře  – nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: .....

Podpis: .....

**Hotový posudek vytiskněte, podepište, odevzdejte ve dvou kopiích a zašlete elektronicky na adresu katedry!**