

**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: Válek Jiří

**Název práce:** Streamování počítačových her v České republice: kvalitativní studie

**Autor(ka) posudku**

Příjmení a jméno: Švelch Jan

Pracoviště: IKSŽ

**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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input 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)

Autor změny oproti tezím dostatečně vysvětluje, samotné změny jsou pochopitelné a vhodné.

**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	3
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	1
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	1
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	1
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	2

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

Autor předkládá ucelený a zároveň bohatý teoretický úvod diplomové práce, při němž využívá velké množství zdrojů. Výklad je díky tomu kvalitní a srozumitelný. Autor však přehlíží fanouškovský aspekt streamování počítačových her - použitý rámec UGC (user generated content) redukuje komplexnost vztahů uvnitř herní kultury. Metodologická kapitola velmi zevrubně popisuje proces sběr a analýzy dat, včetně etických otázek výzkumu. Samotná analytická část je důkladná a přináší zajímavý pohled na kulturu streamování v České republice. Pouze v části 4.1.3 by stálo podrobněji rozebrat otázku zábavnosti her jako motivace pro jejich výběr - autor píše, že performeré vybírali "hru, která bude zábavná" (str. 38). Pro koho má být hra zábavná a co ji vyjma popularity dělá zábavnou pro komunitu? Analytickou část ukončuje nástin typologie performerů. Autor identifikuje tři základní typy, zároveň bylo by však vhodné porovnat s již existujícími typologiemi, popř. upozornit na absenci těchto typologií.

**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	1
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	1

3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	1
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.)	1
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte stupněm 5)	2
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	1

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)  
Práce je strukturována funkčně. Čtení usnadňují i průběžná shrnutí, která jsou umístěna za většími tematickými celky. Jazyková kvalita je vysoká, autor se drží odborného stylu až na velmi ojedinělé výjimky (např. "Diváci mu ochotně vybrali CS:GO." str. 41). Autor dodržuje kodifikovanou pravopisnou normu, chyby jsou ojedinělé: "Po realizaci tohoto faktu" (str. 29) - zjištění; nesjednocený pravopis "Facebook, facebook" (str. 39). Poznámkový aparát je funkční a obsahuje anglické originály použitých citací. Pouze bych doporučoval, aby autor upozornil čtenáře na to, že Tim O'Reilly není akademik (str. 44), především pokud jej jako zdroj zmiňuje vedle akademického zdroje (McCosker). Přílohy jsou vhodné, především přepsané rozhovory umožňují bližší vhléd do materiálu.

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

Diplomová práce je velmi kvalitní, obsahově propracovaná a po formální stránce obsahuje minimum chyb. Jedinou slabinou práce je absence fanouškovství v teoretické části a z ní vyplývající nezařazení otázky týkající se fanouškovských aspektů streamování do analytické části práce. Přesto navrhuji práci hodnotit známkou výborně.

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

5.1	Jakou hudbu poslouchají, resp. streamují zkoumaní performeři během hraní?
5.2	Performeři mluví o svých fanoušcích, ale sami sebe jako fanoušky explicitně neoznačují. Myslíte si, že by při přímém dotázání považovali za fanoušky her, které streamují?
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!**