

UNIVERZITA KARLOVA
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: Kopecký Martin

Název práce: Kdo produkuje a kdo konzumuje mediální obsahy streamované na video platformě Twitch

Autor(ka) posudku

Příjmení a jméno: Kasík Pavel

Pracoviště: MAFRA a.s.

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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Diplomant si zvolil téma celkem nové, s čímž souvisel relativní nedostatek odborných analýz týkajících se esportu v médiích. Z toho vyplynula struktura práce, ve které musel autor vysvětlit řadu na první pohled běžných skutečností týkajících se tohoto nového mediálního odvětví.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

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

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

Autor diplomové práce přistoupil ke zpracování s jasným cílem vzdělat čtenáře. Výsledkem je řada podrobných kapitol věnovaných např. jednotlivým streamovacím platformám nebo analýze monetizace obsahu na těchto streamovacích platformách. Z hlediska mediálních studií by zřejmě práci prospěl podrobnější historický rozbor toho, co má referování o esportu společného se začátky sportovní žurnalistiky.

Ocenění si zaslouží kombinace kvalitativních a kvantitativních technik. Pro čtenáře z řad studentů i výzkumníků budou nejspíše zvláště hodnotné prepisy rozhovorů s producenty mediálních obsahů (streamů), kde díky vhodné zvoleným otázkám autor zachytil i méně známé aspekty této činnosti (pro mnohé je tato činnost zaměstnáním). Kvantitativní analýza se věnovala opačné straně mince - publiku. Zde autor zvolil on-line dotazník cílený na konzumenty esportovních streamů, těžko tedy vyčítat, že nejde o výzkum, kde by byla reprezentována proporcionalně celá populace. Výzkum kvantitativní přinesl především poznatky o sledování videí na platformě Twitch nebo finanční podpoře (většina konzumentů preferuje bezplatný obsah). Zajímavé je i to, jaké důvody pro sledování esportu konzumenti uvádějí - většina z nich sleduje obsah od konkrétních streamerů, což je poměrně překvapivé a zasloužilo by si v budoucnu další analýzu.

U kvantitativní části diplomové práce je evidentní, že autor zcela nevyužil potenciál nasbíraných dat. Odrazilo se to i na grafické prezentaci výsledků, která je v některých aspektech nedotažená.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	B
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	A
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	B
3.4	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. 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.)	A
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte písmenem F)	B
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	C

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výték)

Autor pracoval s původní literaturou a správně citoval použité materiály, čímž jistě usnadnil studium této oblasti budoucím studentům. Naopak grafické přílohy hodnotím jako slabší, neboť v grafech často chybí popisky nebo nejsou grafy ideálně zvolené pro data, která mají prezentovat. Práce je psaná populárně-naučným stylem, což není na škodu, ale místy se autor nevyvaroval určitých klíšé nebo neobratných formulací. Po formální stránce lze práci vytknout i další maličkosti, jako je zalomení stránky mezi kapitolou a jejím nadpisem nebo nejednotný font a styl u poznámkového aparátu a citací, což je mírně rušivé. Pochvalu si naopak zaslouží přepisy rozhovorů (vždy v původním jazyce, tedy v češtině nebo angličtině).

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

Autor si vybral téma, které jej zajímá, a to se pozitivně projevilo na zpracování práce, která tak nabízí ucelený a podrobný vhled to situace na trhu mediálních obsahů souvisejících s tzv. esportem. Závěry práce odpovídají zvolené metodice. Pro někoho, kdo esport dlouhodobě sleduje, závěry sice nebudou překvapivé, i tak ale práce poslouží jako určité svědectví doby. Slabší stránky práce - nepopsaným grafům, stylistickým nesrovnalostem a nevyužitému potenciálu historického teoretického ukotvení esportu - byly popsány výše. Celkově jde podle názoru vedoucího o diplomovou práci splňující požadavky na studenty kladené.

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

5.1	Jak byste stručně srovnal začátky esportu se začátky sportovní žurnalistiky?
5.2	V čem se odlišují streameri od "youtuberů"?
5.3	Na základě výzkumu, který jste provedl, dokážete posoudit, zda by esport připadal v úvahu jako obsahová náplň i pro české televizní stanice? Nebo jde o obsah, kterému prospívá internetová platforma?
5.4	

6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNICENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A (výborně) B C D E F (nedoporučuji k obhajobě)

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: 11.června 2018

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretářce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.

