

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do označených políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

Autor/ka práce

Jméno a příjmení: Jonáš Mácha

Název práce The media representation of Czech and international esports leagues

Autor/ka posudku

Jméno a příjmení: Jan Houška

Pracoviště: Institute of Communication Studies and Journalism

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 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)

Structure of the thesis is suitably complemented by more detailed subchapters on different actors within the esports industry and their relationships.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	B
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	A
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálů	A
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	C

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

The author brings comparison of media (re)presentation of European (LEC) and Czech (Hitpoint Masters) esports leagues, competing in League of Legends. Delving into not often researched context of Czech esports, he (quite naturally) cites mostly local industry reports, statistics or journalistic sources at the expense of academic ones. However, author could have included a brief overview of existing international research on esports industry at least in the introduction. Sticking with academic sources, included is the work by Stuart Hall, namely encoding/decoding theory. Although I was unconvinced by its use as a theoretical source at first, the author uses it fittingly after explaining different content creation approaches and resources of LEC and Hitpoint, leading to different qualities of their self-promoting or advertised content. By using Hall's theory, author thus rightly highlights discrepancy between hegemonic encoding of LEC's messages over Hitpoint ones with lesser content qualities.

Helpful and relevant are also subchapters about different actors involved in esports industry, shedding a light on their intermingled relationships and roles which are further thematized in the results section. However, the rest of the theory, namely detailed introduction of esports titles other than League of Legends, are lacking in relevance.

CS: GO or Valorant, while important esports titles in Czechia, could be mentioned just in passing (e.g. mentioning their genre and popularity in Czechia) since they are not analyzed in the thesis. Moreover, when introducing all three titles, author goes into unnecessary detail about titles' history or game mechanics.

The title of the thesis can be also misleading for some readers. The author is neither interested in media representation (i.e., is not analyzing content about or by leagues; apart from a short probe into content at the pages 48-49) nor analyzes how esports are being *re-presented* in mainstream online media. Rather, the main thesis focus are live streams and social media content of esports leagues and/or teams and most importantly

production logics and motivations behind such content. Therefore, the oft-mentioned terms in the thesis such as *presentation* or *self-presentation* would be more fitting for its title and would be more in line with its scope. Unclear terminology also results in somewhat schizophrenic and confusing chapter titles (*Media representation as production*).

But despite outlined issues, the analysis answers its research questions and fulfills its research objectives by using well-chosen methodology of semi-structured interviews. Although having smaller sample of interviewees, those interviewed can be regarded as *elite or expert* respondents whose inclusion in the study was essential. Author thus handled his interview methodology well and just with minor issues (e.g., he should have presented his own positionality more in-depth).

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení známkou
3.1	Struktura práce	A
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	B
3.3	Dodržení citační normy (Pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotěte 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
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (Pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte písmenem F.)	B
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	B

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

Although I regard some „game chapters” as superfluous, the text has overall very straightforward and clear structure. This also applies to Results section in which author correctly first analyze both leagues separately, and then outlines their overarching differences.

While the author adequately refers to all the works cited in the thesis, there are omissions in bibliographic entries in the List of sources. Academic sources either lack volumes and issues, or do not point to the works cited in clear manner (this is the case of *Essential Essays* as compendium of Hall’s essays, edited by David Morley). Thesis further lacks list of games cited (ludography). Also, when referring to games in corresponding subchapters about esports titles, text could be complemented by in-game screenshots or layout of in-game maps, to familiarize unfamiliar readers with games and their visuals. This would probably also shorten a volume of (bit bland) text explaining the game mechanics.

There is small number of grammatical errors that are repeated throughout the text – lacking punctuation (periods or apostrophes) or shortened words (e.g., *they’re*; these should have been written in full in academic writing and outside of respondents’ quotes). Nevertheless, none of the errors make the text incomprehensible, and in fact, the thesis is written in very accessible language. In my evaluation, I also take account of the fact that author is not a native English speaker.

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

The author wrote overall a decent text about media self-presentation of Czech esports, namely about its whole league Hitpoint Masters, while comparing it with self-presentation of its European counterpart. This is admirable research effort as previous theses addressed e.g. communication and marketing strategies of solely one Czech esports team. The author thus brought much needed international focus into studying global and rapidly developing industry. Unfortunately, the text quality is negatively affected by unnecessary level of detail about esports titles and formal imperfections, including omissions in bibliographical sources. This, however, does not profoundly impact thesis content and its insights into rather stagnating content creation strategies of major Czech League of Legends league. Having mentioned that and taking into account applied research dimension of the thesis, I suggest grade B.

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

5.1	Click or tap here to enter text.
5.2	Click or tap here to enter text.
5.3	Click or tap here to enter text.

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	Theses.cz check found overall similarities with (mostly) Wikipedia sources when describing League of Legends and its game mechanics. Such referencing (and therefore higher degree of similarity in these sections) is understandable given that game mechanics are hard to explain in own words.
-----	---

7. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A B C D E F (nedoporučuji k obhajobě)

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Click or tap here to enter text.

Datum: 27. srpna 2024

Podpis:

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte 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.