

Oponentský posudek na teoretickou bakalářskou práci Olivera Reitlera s názvem „MOŽNOSTI ŠÍŘENÍ ESPORTU“

Bakalářskou práci vytvořenou Oliverem Reitlerem se zaměřením na téma eSportu rozhodně vítám. Lze se v posledních letech dočíst v zahraničních profesních periodikách, že v globálním měřítku se k eSportu a prodeji práv pozitivně staví např. velké firmy typu agentury WME, kde neustále fluktuují agenti zaměřeni na toto odvětví.

Beru to jako jistý ukazatel vzrůstajícího trhu, protože tyto globální firmy jsou obvykle první při vzniku nového zajímavého způsobu monetizace práv u her, sportu (i dalších odvětví filmu, divadla, hudby...). V kabelové síti různých operátorů včetně ČR se nachází komentovaný kanál ESPORTS TV, na webu narazíme Twitch.tv a jiné obdobné servery. Nejde tím pádem o ojedinělý fenomén ani v ČR. Sám vnímám eSport jako vysoce progresivní formu zábavy pro určitou cílovou skupinu. Na FAMU nikdo dosud eSport neanalyzoval, a tak práci vnímám jako doplnění žánrové a tematické.

Student se v práci věnuje několika tématům, které se dají stručně popsat jako – historie eSportu, žánry, tréninkovým postupům, stavbě týmů, možnostem šíření, streamingu z pohledu dramaturgie, streamování a streamingu z pohledu technologie vysílání a financování. Velice okrajově se věnuje právním aspektům licencování. V poslední kapitole rozebírá na případové studii, jak monetizovat vlastní přenos přes Twitch.tv.

Jak je patrné, úhlů pohledu je v práci dost. Je jich dokonce více než je na rozsah bakalářské práce obvyklé. Není podle mě nutné sledovat všechny aspekty, protože potom se trochu vytrácí zaměření práce samotné. Práci by prospělo tematické zúžení kapitol, větší koncentrace na jeden zvolený aspekt a následně i větší důraz na závěrečnou případovou studii, která je pro nováčky v oboru velice cenná (v práci kratší). Studentem zvolené pojetí občas trochu vede k tomu, že studie témat je občas drobně povrchní, což přičítám pouze snaze o to být co nejkomplexnější. Doporučil bych zpracovat i na závěru a slovníku pojmů. Občas student sklouzne i k hovorovému jazyku. Toho je nutné se vyvarovat.

Jak jsem psal v úvodu, jsem rád, že studenti naší katedry pronikají do zatím méně probádaných vod a snaží se je zmapovat. Oceňuji i přes kritiku výše snahu proniknout do všech aspektů eSportu a rád bych si přečetl i rozšířenou verzi v případě, kdyby se student rozhodl pracovat na tématu dále v rozsahu magisterské práce. ESport je na vzestupu a do budoucna může být práce cenná jednak díky

zmapování historie, ale zároveň i prvnímu pohledu na toto mladé odvětví, které bude za pár let jistě v jiném postavení, než je tomu dnes. Vše je tomu nakloněno.

Navrhované hodnocení: B

Otázky na studenta:

- 1) Jaký vidíte potenciál, pokud byste chtěl vyrábět nový pořad např. pro platformu Stream.cz či podobné jiné české internetové televize? Jaký by byl za Vás vhodný formát pořadu a stopáž?
- 2) Jaké jsou podle Vás právní překážky pro producenta, který by potenciálně chtěl oslovit nějakého začínajícího hráče (chápu, že zatím streamují především hráči samotní) a vytvořit mu herní kanál s profesionálním audiovizuálním obsahem a chtěl by jej streamovat pomocí webu? Co všechno podle Vás musí podchytit v právní rovině?
- 3) Jak byste z marketingového hlediska popsali běžného diváka platformy Twitch.tv?
- 4) Je podle Vás eSport více globálním fenoménem, nebo je vnímána lokální scéna v jednotlivých zemích stejně jako globální? Očekáváte do budoucna velkou segmentarizaci a tříštění do národních týmů a soutěží? Jakou budoucnost tomuto obecně předpovídáte?

V Praze dne 7.9.2018

MgA. Jiří Vlach, Ph.D.