

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Typ posudku: oponent

Autor/ka práce: Ladislav Havrland

Název práce: : Z volnočasové aktivity esportem: Postoj hráčů k profesionalizaci CS:GO

Vedoucí práce: PhDr. Dino Numerato Ph.D.

Oponent/tka: Mgr. Jakub Sedláček

Navržené hodnocení: D

Zdůvodnění Vašeho hodnocení práce (zejména výhrad a kritických připomínek) rozepište podle níže uvedených kritérií.

1. Je cíl práce (výzkumná otázka) jasně formulován a odpovídají mu závěry? Je práce vhodně strukturována?

Hrubou strukturu práce považuji za dobrou, teoretická část je relativně krátká, ale působí přesvědčivě, stejně tak téma si výzkum zaslouží. Už na základě výzkumné otázky „Proč hráči CS:GO setrvávají v profesionalizovaném prostředí této hry, zatímco se její význam posouvá dále od volnočasové aktivity?“ bych ovšem čekal spíše rozhovory s amatéry, kteří hru hrají navzdory postupující profesionalizaci její hráčské základny, zatímco podotázky jasně specifikují zaměření na profesionály.

Empirickou část autor dělí na „kategorie“, které vytvořil na základě přepisů rozhovorů (amatérské počátky, hráčské vnímání profesionálního prostředí, reflexe herní komunity) a které víceméně odpovídají výzkumným podotázkám. Explicitní odpověď na podotázky na konci práce však postrádám, čtenář dostává pouze shrnutí poznatků z jednotlivých „kategorií“ – ano, odpovědi si je z těchto shrnutí možné domyslet, ale proč potom podotázky vůbec mít? Závěry výzkumu by si rozhodně zasloužily větší rozvedení, shrnutí a ujasnění a nastolené otázky jasné zodpovězení.

2. Opírá se autor/ka o dostatek literatury relevantní tématu práce? Využívá i cizojazyčné texty?

Autor (vzhledem k tématu nepřekvapivě) využívá většinou cizojazyčné texty. Vzhledem k mladému a živému tématu naopak trochu překvapí malé zastoupení aktuálních akademických článků k tématu (nejnovější uvedený text s tematikou esportu je z roku 2015, dále jeden z roku 2012, zbytek starší). Možno vysvětlit / obhájit v diskuzi?

3. Jaká je kvalita použitých dat nebo zdrojů (včetně jejich výběru, sběru a popisu) a metod jejich analýzy?

Sebraná data nejsou nezajímavá a autor prokázal cennou schopnost dostat se k potřebné „expertní“ cílové skupině. Stejně tak zvolený teoretický i metodologický rámec dávají smysl. Samotná analýza z mého pohledu však postrádá jasně specifikovaná východiska (viz bod 1).

4. Jaká je kvalita argumentů, o něž autor/ka opírá závěry, k nimž dospěl/a?

Mnohé autorovy doplňující a vysvětlující poznámky v praktické části jsou sice zajímavé (a ukazují jeho dobrou orientaci v prostředí CS:GO a dalších esportů) ale pro zodpovězení výzkumných otázek jsou často nepodstatné. Ty, které dává smysl zachovat, bych zachoval jako poznámky pod čarou, například:

„Vyváženost mapy je pro profesionální hru v CS:GO důležitá, jelikož jsou proti sobě postaveny dva týmy, a tým, který by začínal ve výhodnější pozici by mohl mít výhodu bez dokázání svých herních zdatností.“

5. Jsou v práci autorova/autorčina tvrzení a zjištění jasně odlišena od tvrzení a zjištění převzatých?

Ano.

6. Jaká je úroveň odkazového aparátu, jazyka a dalších formálních náležitostí?

V textu je rozeseto velké množství nešťastných formulací, pozůstatků nedokončených stylistických úprav, překlepů a prostých chyb. Nejde jistě o nejzásadnější hledisko hodnocení bakalářské práce (a její úroveň je po této stránce rozhodně lepší, než u verze z minulého roku), ale v momentě, kdy se tyto nedostatky vyskytují už v abstraktu:

„Předmětem výzkumu je postoj hráčů k transformaci Counter-Strike Global Offensive, **kdy možnosti, které možnosti reakcí, které** hráči na tuto transformaci zvolí jsou ukotveny v teorii“

případně na první stránce úvodu:

„ovšem v zejména během poslední dekády“

„jsou členy profesionálních **týmu**“

„esport, **což je systémem** ve kterém se profesionalizace odehrává“

zbytečně odrazují případného čtenáře dojemem uspěchaného díla.

I hlouběji v textu (především v praktické části) je bohužel nejedna pasáž nesrozumitelná a ztěžuje čtení, například:

„Hráči vnímají dominanci CS:GO na esportovém poli v rámci série se hráči vrací ke starším dílům a hraní vnímají jako oddechovou činnost a CS:GO *‘Counter-Strike 1.5, Counter-Strike 1.6, Counter-Strike:Source, Counter-Strike:Global Offensive... ale CS: GO je najd’alej. Starší si občas zahrám iba pre srandu s kamošmi.* ‘ [Python]“

„Na otázku, kolik hodin u CS:GO stráví během týdne nad 30 hodin, což je poměrně značná část týdne.“

Odkazový aparát v textu je až na občasný formátovací detail ([Hirschman 1970] vs. [Dictionary: 2005]) na dobré úrovni pokud jde o literaturu. Jakmile však přijde řada na citace z rozhovorů, používá autor označení zdroje zároveň jako tečku (navíc nekonzistentně), což dále (a zcela zbytečně) zhoršuje orientaci v textu:

„...*tady se tím naplno uživit ještě nejde*“ [Heat] Hráči CS:GO přítom...“

Seznam internetových odkazů by si zasloužil preciznější formátování a přinejmenším datum citace. Zmíněný odkaz na [Dictionary 2005] má zjevně mířit k „Online Dictionary: „e-sport“. 2017 [online].“

Úvodní pasáž podkapitoly „motivace k danému tématu“ (str. 13-14) je vyprávění, které do zbytku textu zapadá maximálně jako výpověď respondenta. Podobně formulace typu „*Stejně jako na se na fotbal sejde parta v hospodě*“ nebo „*bylo ještě profesionální hraní v plenkách*“ mohou být kontextuálně ospravedlnitelné, ale zasloužily by přinejmenším uvozovky.

7. Jiné přednosti a/nebo nedostatky, které neodpovídají výše uvedeným kritériím (jsou-li jaké).

8. Náměty na diskuzi při obhajobě práce.

Diskuze bodů:

1) Závěry výzkumu by si zasloužily větší rozvedení, shrnutí a ujasnění a nastolené otázky jasné zodpovězení.

2) ...trochu překvapí malé zastoupení aktuálních akademických článků k tématu.

Celkové hodnocení práce: D

Datum:

Podpis: