

## POSUDEK BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

**Typ posudku:** *vedoucí práce*

**Autor/ka práce:** Daniel Burian

**Název práce:** : **Od zábavy k profesi: Identita e-sport hráčů Counter-Strike: Global Offensive**

**Vedoucí práce:** Mgr. Maksym Kolomoiets

**Oponent/tka:** Mgr. Martin Tremčinský, PhD

**Navržené hodnocení:** C

**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?*

Cílem práce bylo zjistit, jak identita e-sportového hráče je ovlivněná jinými osobnostními identitami – genderovou, člena rodiny, apod., a jak jsou této idenitní rozpory řešené ve vztahu k úrovni professionalism konkrétního e-sportového hráče. Výzkumnými otázky práce jsou: „Jak esport hráči vnímají svou identitní roli v kontextu jejich úrovně profesionalizace esportové kariéry“ a „Jak přispívá sebekategorizace hráčů esportu jako amatérů, poloprofesionálů nebo profesionálů k jejich sociální identitě v rámci esportové komunity?“, které jsou dané s ohledem na 2 teorie identity, použité autorem jako východisko k výzkumu.

Zjištění ve vztahu k výzkumným otázkám jsou strukturované matně, a dvě z podotázek byly zodpovězené jen částečně. Některá zjištění jsou představené až v závěru práce, totiž neplynuly z části analytické. Nehledě na to, autorovi se podařilo výzkumný cíl splnit a na hlavní výzkumné otázky odpovědět. Struktura práce je vhodná, ale lépe by působila struktura analytické části totožná s tím jak byly dané výzkumné otázky a podotázky.

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

Ano, práce má velmi dobrý přehled literatury. Pro uchopení konceptu identity, autor využívá dva hlavních teoretických východiska: teorie identity od Burkeho a Stets (2000) a teorie sociální identity Tajfela a Turnera (1979). Dvě teorie umožnily autorovi pojmout identitu jako určitou sociální roli nebo pozice, ale také i spojení s určitou skupinou, buď na základě členství či sebeidentifikace. Svá zjištění autor diskutuje ve vztahu k těmto teoriím a jiným textům, zabývajícím se sociologií sportu. Většina zdrojů jsou cizojazyčné.

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

Pro účely výzkumu byly provedeno 8 rozhovorů s představiteli české e-sportové komunity. Jde o poměrně uzavřenou skupinu, o které se autorovi podařilo získat četná a hodnotná data. Rozhovory byly analyzované pomocí tematické analýzy, která je standardní metodou práce s kvalitativními daty. Vcelku, kvalitativní analýza je provedená dobře, s výjimkou výhrad popsanych níže.

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

Argumenty autora jsou kvalitní a odpovídají datům. Avšak, i přes jisté převahy práce, po přečtení analytické části jsem měl pocit že téma profesionalizace e-sport hráčů nebylo zcela vyčerpáno během analýzy. Například, bylo by možné sledovat, jak probíhala souhra sebeidentifikace a kariérního růstu. Začínají hráče o sobě myslet jako profesionály, což pak vyústí v profesionální úspěchy anebo je tomu spíš naopak? Co rozhoduje, jestli se hráč stane profesionálem anebo ne z hlediska identity? Jak moc to ovlivní sounáležitost ke konkrétní skupině, např. být členem profi skupiny nebo špatných hráčů? Těto otázky byly zohledněné v práci, ale podle mě zasloužily by aby byly rozpracované důkladněji. V porovnání s těmito body, více do hloubky byl rozpracován vliv genderu hráče na úspěšnost v e-sportu.

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

Ano, jen není jasné, jestli rozdělení e-sport hráčů na profesionály, poloprofesionály a amatéry je zjištěním autora, jak je prezentované v závěru (st. 27), anebo převzaté od Coakleyho a Pike (st. 6).

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

Formální náležitosti jsou nejslabší stránkou práce. V textu občas jsou drobné chyby, někde citacím v textu chybí zdroj v seznamu literatury. Citační norma zdrojů s dvěma autory je (Burke & Stets, 2009), s třema a více – (Jenny et al., 2016).

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

Jak jsem již psal výše, závěry práce nepředstavují přehledně zjištění z analýzy, prezentují i jiné věci, které čtenář vidí poprvé v závěru práce. I z hlediska matoucí struktury analytické části práce nepůsobí jako jeden koherentní argument. Dalším námětem je poměrně krátká diskuze e-sportu a sportu celkově, např. jaké disciplíny e-sport obsahuje, a jestli odpovídá definicím klasického sportu, které také nebyly představené.

#### 8. Náměty na diskuzi při obhajobě práce.

- Je vhodné e-sport považovat za sport nebo ne?
- Utvářela se identita profesionálních hráčů CS:GO retrospektivně na základě hmatatelných úspěchů anebo jejich profesionální neúspěchy se stala výsledkem adopce jisté etiky, kterou je již možné považovat za ne/profesionální?

#### 9. Prohlašuji, že jsem se seznámil/a s výsledkem kontroly originality textu závěrečné práce v systému: Theses Turnitin Ouriginal (Urkund)

*Komentář k výsledku kontroly:*

Dle ověřovacích systémů Theses a Turnitin jde o originální dílo.

Celkové hodnocení práce: *Práce analyzuje hodnotná data, sebrané ze specifické a poměrně špatně*

*přístupné skupiny respondentů. Teoretická východiska práce, sloužící k operacionalizaci konceptu identity pro výzkumné účely, jsou obzvlášť zajímavé. I přes to, že analýza je poněkud povrchní a nenabízí systematický přístup ke souvislosti identity a kariérních milníků hráčů CS:GO, zjištění nabízejí komplexní pohled na objekt studie. Jde o kvalitní práci, které ale formální chyby brání získat vyšší hodnocení než C (dobře).*

Datum: 03.06.2023

Podpis: 