



FILOZOFICKÁ FAKULTA Univerzita Karlova

Ústav Asijských studií

Posudek na diplomovou práci Adély Chrdlové

E-sport v Korejské republice

Diplomová práce Adély Chrdlové se zabývá fenoménem e-sportu v Jižní Koreji, kde se tento typ soutěžního hraní počítačových her začal výrazněji rozvíjet na přelomu 20. a 21. století. Jedná se o téma aktuální, které je čím dál oblíbenější i v akademické sféře. Práce nejprve nabízí historický přehled vzniku e-sportu, analyzuje jeho dynamiku a představuje komunitu a soutěže, které se v Koreji staly významnými událostmi. Autorka se věnuje nejen samotnému průběhu soutěží, ale i profesnímu životu hráčů, jejich týmu a organizačnímu zázemí, které je podporováno korejskými institucemi a asociacemi, jako je KeSPA. Důležitou částí práce je také podrobný popis vzdělávacích programů zaměřených na výchovu profesionálních hráčů a analýza konkrétní hry League of Legends, která je v korejském e-sportu jednou z nejpobulárnějších. Práce zkoumá, proč je Jižní Korea v této oblasti tak úspěšná a zda lze e-sport vnímat jako součást korejské kultury.

Úvod diplomové práce poskytuje jasný přehled tématu a autorčin výzkumný záměr je zřetelně formulován. Ačkoli práce není zasazena do metodologického rámce a jedná se spíše o deskriptivní kompilaci velkého množství zdrojů, autorka prokázala, že se v tématu e-sportu velmi dobře orientuje. Je zřejmé, že důkladně promyslela strukturu práce a vymezení výzkumného problému, čímž čtenáři umožňuje pochopit, jakým směrem se bude analýza ubírat. Oceňuji komplexní představení tématu, kvalitní argumentaci a také zajímavé příklady, např. srovnání s jezdeckým, kterému se autorka úspěšně věnuje. Téma vzdělávání profesionálních hráčů e-sportu je novým a velmi zajímavým právě ve spojitosti s Jižní Koreou a existencí příslušných vzdělávacích institucí a oborů.

Závěr práce adekvátně shrnuje dosažené výsledky, přičemž reflektuje stanovené hypotézy a výzkumné otázky. Autor správně zdůrazňuje přínos práce pro oblast e-sportu a jeho kulturního zařazení v korejském kontextu, a zároveň identifikuje možnosti dalšího výzkumu, což přispívá k hodnotě této práce v širší akademické debatě.

Poznámkový aparát a citace jsou víceméně v pořádku. Domnívám se však, že autorka mohla více pracovat se zdroji korejštině, dle seznamu literatury i citovaných pasáží pracovala zejména se zdroji v anglickém jazyce.

Diplomovou práci Adély Chrdlové proto **doporučuji k obhajobě** a navrhuji ohodnocení známkou **výborně-velmi dobře**.



FILOZOFICKÁ FAKULTA Univerzita Karlova

Ústav Asijských studií

Dotazy k práci:

- 1) Jaké etické otázky se mohou objevit v souvislosti s rostoucí komercializací e-sportovního vzdělávání? Mohou soukromé akademie klást příliš velký důraz na finanční zisky na úkor kvality výuky a duševního zdraví studentů?
- 2) Jak se bude vyvíjet pracovní trh pro absolventy e-sportovních akademií v budoucnosti? Je možné, že vznikne nadbytek kvalifikovaných profesionálů a nedostatek pracovních příležitostí v e-sportovním průmyslu?
- 3) Jak by se AI mohla využít pro zlepšení rovnováhy mezi zábavou a zdravotními riziky, kterým profesionální hráči čelí? Mohla by AI pomoci předcházet problémům jako je herní závislost nebo zdravotní komplikace způsobené nadměrným hraním?

V Praze 06.09.2024

Mgr. Vladislava Mazaná, Ph.D.