

## Ústav asijských studií

### Posudek oponenta diplomové práce

student: Bc. Adéla Chrdlová

program: Asijská studia, koreanistika

název práce: E-sport v Korejské republice

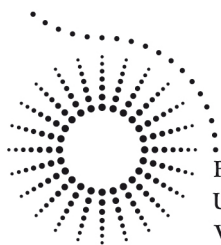
vedoucí práce: Mgr. Vladislava Mazaná, Ph.D.

oponent: Tomáš Horák, Ph.D.

Řešitelka ve své práci zpracovala aktuální téma e-sportu v Korejské republice. Vzhledem k novosti a malé probádanosti tématu je samozřejmě těžší navázat na předchozí výzkum, popř. využít stávající metodologie k uchopení tématu. Bohužel, podobně jako některé dřívější pokusy o uchopení této jistě atraktivní problematiky, ani tento nelze považovat za příliš zdařilý.

Při formulaci cílů práce si v úvodu autorka klade celou řadu otázek, z nichž na některé si už vzápětí s jistotou odpovídá, u jiných se zřejmě moc nezamýšlí nad jejich argumenty podloženou zodpověditelností. Otázky jsou navíc tak různorodé a nahodile působící, že v podstatně neumožňují využít při hledání odpovědí nějakou jednotnou metodologii. Některé „hypotézy“ jsou pak formulovány velmi krkolomně, až to zastírá jejich potvrditelnost či vyvratitelnost. Jedna ze základních otázek práce, a sice otázka zařazení e-sportů mezi sporty, souvisí s problémem kategorizace obecně, což je téma uchopitelné logicko-filozoficky, či lingvisticky, ale teoretická reflexe prakticky chybí, stejně jako pokus o vlastní vymezení klasifikačních kritérií, atributů a posouzení jejich relativní váhy.

Kladné hodnocení si zaslouží úsilí shromáždit maximum dostupných informací, ovšem zvláště v úvodu práce jsou tyto informace řazeny nesouvisle, viz např. začátek kapitoly 2. Určitá míra neuspořádanosti a útržkovitosti předkládaných informací je patrná i v dalších částech práce. Ve snaze o co nejširší záběr je čtenář seznamován nejen s přehledem



## Ústav asijských studií

populárních her (chybí alespoň zmínka o jedné z nejpůvodnějších původních korejských her, Lineage, u níž kumulovaný počet hráčů jen v Koreji přesáhl deset milionů), ale i s návodem, jak uspořádat e-turnaj (hlavně nezapomenout na „dostatečný přívod elektřiny, který dokáže unést fungování veškerého vybavení.“), jaké jsou postupové klíče v jednotlivých turnajích, jak by „mohl vypadat“ denní režim hráče, co musí dělat jednotliví členové profesionálního týmu, co dělat s vysušenými a unavenými očima, jaké jsou principy sponzoringu atd. Styl psaní se tak poněkud vymyká formátu diplomové práce, u níž není cílem řadit za sebou maximum informací různé povahy a kvality. Potenciálně zajímavé informace jsou zde rozptýlené mezi řadou banalit.

Hlavní výtka k práci se týká jazykové úrovně a formálního zpracování. Na diplomovou práci obsahuje text poměrně velký podíl špatně tvořených vět, ať už z hlediska gramatického, nebo sémantického. Často text vypadá jako špatný překlad použitých cizojazyčných zdrojů, někdy jde až na, popř. za hranici srozumitelnosti. Řada údajů je neozdrojovaných, což snižuje jejich důvěryhodnost, některé údaje nedávají moc smysl (např. na str. 29 si u nejhranější hry hráči rozdělí 3 miliony korun, u druhé v pořadí pak téměř půl miliardy... Údaje nejde ověřit, protože při zadání odkazované adresy do vyhledávače dochází k automatickému přesměrování). Různá transkripce jednoho jména ve stejném odstavci zase zpochybňuje pečlivost zpracování.

Cíle práce jsou částečně splněny v tom smyslu, že práce podává stručný přehled vývoje herního průmyslu v Korejské republice a etablování původně volnočasové aktivity v regulérní prostředek obživy organizovaný podobně jako profesionální sport. Samotné závěry typu „Za potvrzenou hypotézu mohu považovat, že v případě profesionálního hraní se jedná o aktivitu, kterou lze přirovnat k sportu, jinak lze zařadit spíše do zábavního průmyslu.“, nebo „Poslední potvrzenou hypotézou je také fakt, že již lze považovat e-sport za korejský.“ v zásadě nic nového neříkají.



FILOZOFICKÁ FAKULTA  
UNIVERZITY KARLOVY  
V PRAZE



Ústav asijských studií

S výše uvedenými výhradami doporučuji práci k obhajobě s navrhovaným hodnocením velmi dobře až dobře.

V Praze, dne 09. 09. 2024

-----  
podpis