

## Posudek vedoucí bakalářské práce

Hába, Zbyněk: *Progaming očima bývalých a současných hráčů*. Katedra sociální a kulturní antropologie, FF UPa, Pardubice 2019, 42 stran.

Předložená bakalářská práce se zabývá e-sportem a jeho prostředím zejména v souvislosti se hrou *League of Legends*. Cílem práce bylo popsat herní kariéru hráče, jejich motivace ke hraní, přínosy a negativa progamingu na život jednotlivých hráčů (str. 3).

Zbyněk Hába se sám profesionálnímu hraní v minulosti věnoval. Kvalitativně orientovaný výzkum probíhal formou zúčastněného pozorování realizovaného při návštěvách e-sportovních událostí v České republice v roli hráče i diváka a polostrukturovanými rozhovory s pěti informátory, se třemi současnými a dvěma bývalými profesionálními hráči *League of Legends*.

Práce je členěna do sedmi kapitol. Po úvodu následuje kapitola obsahující vymezení e-sportu vůči sportu, historii a současnost e-sportu a popis gaming housu. Další kapitola popisuje roli společnosti *Riot Games* při vývoji videoher a profesionálního e-sportu, zvláště ve vztahu k jejich nejznámější hře *League of Legends*. Detailní charakteristika této hry a její specifika při profesionálním e-sportu tvoří následující dvě kapitoly. Práce pokračuje kapitolami Metodologie a Výzkumná část.

V závěru Zbyněk Hába konstatuje, že progamer – profesionální hráč počítačových her – začíná se svou herní kariérou v raném věku a náplň jeho práce je současně jeho koníčkem. Poukazuje na to, že během herní kariéry se hra může stát pouze pracovní povinností. Popisuje, jak je progaming životním stylem, který velmi ovlivňuje sociální život hráčů. Autor také charakterizuje pozici e-sportu v České republice jako zaostávající ve srovnání s jinými částmi světa. Hlubší vymezení však chybí.

Práce nabízí zajímavý vhled do světa e-sportu, relativně nového odvětví komerce a sportu, například popisy fungování a časový harmonogram činnosti hráčů a jejich týmů v *gaming housech* a *e-sportovních officech*, herní strategie či pohledy rodičů na činnost svých dětí. Autor se však mnohdy zastavil tam, kde by bylo právě vhodné v odhalování pokračovat, například popsat progamingový slang, který pouze zmiňuje. Některá tvrzení by bylo vhodné detailněji objasnit. Například konstatování, že e-sport hráčům přinesl spoustu nezapomenutelných zážitků (například co? str. 34, 36), či že v zahraničních ligách je e-sport už o krok dále než v ČR (str. 21). Tvrzení, že je pro autora jednodušší nahlížet na jednotlivé případy z objektivní perspektivy (str. 20), je značně matoucí.

V textu se objevuje řada chyb v interpunkci, shodě podmětu s přísudkem, stylistické nedostatky, chybějící slovesa a nevhodný slovosled. Je škoda, že autor práci vůbec nekonzultoval, protože by text mohl mít mnohem vyšší úroveň. Po přečtení textu se totiž nabízí řada zajímavých otázek, které by mohly být v závěru zpracovány. Například téma genderu (z textu vyplývá, že progaming je intenzivně mužská záležitost), věku (z textu vyplývá, že profesionálními hráči se v e-sportu stávají výrazněji mladší hráči než ve sportu, v němž je tělo zapojeno mnohem intenzivněji fyzicky) a zamyšlení nad pozicí sportu a e-sportu (například ukončování kariéry, fyziologické reakce těla ve sportu a v e-sportu, kde pohyb těla není dominantní). Stejně tak by práce mohla být strukturována jinak, než ve vymezení na dvě oddělené části (oddělení výzkumné části).

Předložená bakalářská práce splňuje požadavky kladené na absolventskou práci bakalářského studia oboru sociální antropologie. Na základě výše uvedeného proto navrhuji hodnocení práce D (velmi dobře minus).

Dne 17. 5. 2019

PhDr. Livia Šavelková, Ph.D.