

## Posudek vedoucí diplomové práce

Chejnovská, Lucie: *Historický vývoj a nynější úroveň české esportové scény pohledem osobností českého esportu*. Katedra sociální a kulturní antropologie, FF UPa, Pardubice 2021, 74 stran a film.

Předložená diplomová práce se zabývá tématem esportové scény v České republice, zejména jejím vývojem za posledních 20 let.

Hlavní výzkumné otázky, na něž se Lucie Chejnovská zaměřila, byly následující:

1. *Jak aktivní aktéři české esportové scény (profesionální hráči, trenéři týmů, vedoucí esportových organizací) vnímají změnu českého esportu za posledních 20 let?*

2. *Vnímají tito aktéři český esport jako sport?*

Autorka ve své práci použila převážně kvalitativní metodologii, a to zejména zúčastněné a nezúčastněné pozorování, polostrukturované a nestrukturované rozhovory, využila biografickou metodu. Vycházela ze své dlouhodobější, přibližně pětileté, znalosti esportové scény, v níž se z role diváka a účastníka turnajů stala PR manažerkou esportové organizace Inaequalis, z. s. Svou roli insiderky v textu poctivě přiznává. Ve svém výzkumu také využila analýzu různých portálů a médií.

V teoretické rovině se autorka opírala zejména o perspektivy teorie sítí aktérů (Callon, Latour), hyperreality (Baudrillard) a digitální etnografie (Pink).

Práce je strukturována do třinácti kapitol, přičemž první dvě tvoří metodologie a teoretická východiska. Další kapitoly nabízejí historický nástin esportu obecněji, v České republice pak detailně, vymezení esportu vůči sportu, esportový slang, podobu esportu v době covidové pandemie.

Autorka se pokusila nabídnout odpovědi na své výzkumné otázky ve dvou formách – v textové a audiovizuální. Do obou se promítla pandemie, přestože v různých podobách. Původní plán natočit dokumentární či antropologický film, který by obsahoval záběry z různých esportových turnajů, které běžně probíhají v průběhu roku, se nezdařil. Autorka tak byla nucena natáčet jen rozhovory s jednotlivými aktéry českého esportu, a to za použití webkamer. To se však ukázalo jako méně náročnější oproti jiným diplomovým filmovým projektům vznikajícím na katedře v průběhu pandemie, protože esportovní aktéři byli vybaveni kvalitní technikou. Audiovizuální ztvárnění tématu, v němž vedle samotných rozhovorů vedených online autorka použila také existující záběry pořízené různými aktéry z období před

covidovou pandemií, tak vtahuje diváka mnohem více do virtuálního prostředí než text. Text však nabízí hlubší teoretický kontext ke zkoumané problematice. Obě formy, v nichž jsou uvedeny výpovědi aktérů, tak tvoří zajímavý celek o esportu v České republice. Výsledky výzkumu ukazují na to, že esport je projevem transnacionálních toků technologií, idejí i financí (Appadurai 1996), v němž aktéři v České republice touží po značné homogenizaci. Výzkum také poukázal na to, jak se v době pandemie zvyšoval nárůst zájmu o esport.

V textu se vyskytují gramatické a stylistické chyby, což zbytečně ubírá na kvalitě předložené práce.

Předložená diplomová práce splňuje požadavky kladené na absolventskou práci magisterského studia oboru sociální antropologie. Na základě výše uvedeného proto navrhuji hodnocení práce B – výborně minus.

Dne 27. 5. 2021

PhDr. Lívía Šavelková, Ph.D.