

HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Akademický rok 2023/2024

Jméno studenta: Jaromil Vejmola
Studijní obor/zaměření: Ekonomická a regionální geografie
Téma bakalářské práce: Geografické aspekty eSportu: vývoj a regionální ukotvení hry League of Legends

Hodnotitel – vedoucí práce: Mgr. David Klika

Kritéria hodnocení: (1 nejlepší, 4 nejhorší, N-nelze hodnotit)

	1	2	3	4	N
A) Definování cílů práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B) Metodický postup vypracování práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C) Teoretický základ práce (rešeršní část)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D) Členění práce (do kapitol, podkapitol, odstavců)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E) Jazykové zpracování práce (skladba vět, gramatika)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F) Formální zpracování práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G) Přesnost formulací a práce s odborným jazykem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
H) Práce s odbornou literaturou (normy, citace)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I) Práce se zahraniční literaturou, úroveň souhrnu v cizím jazyce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J) Celkový postup řešení a práce s informacemi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
K) Závěry práce a jejich formulace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L) Splnění cílů práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
M) Odborný přínos práce (pro teorii, pro praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N) Spolupráce autora s vedoucím práce a katedrou	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O) Přístup autora k řešení problematiky práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P) Celkový dojem z práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Do Portálu ZČU byl zadáný tento výsledek kontroly plagiátorství¹:

Posouzeno

Posouzeno - podezřelá shoda

Navrhuji klasifikovat bakalářskou práci klasifikačním stupněm:²

dobře

Stručné zdůvodnění navrhovaného klasifikačního stupně:³

Předkládaná bakalářská práce je o rozsahu 73 stran, z čehož 55 stran je vlastní text práce, který je dále členěn do 6 kapitol. Práce cituje celkem 73 zdrojů, přičemž převážná většina (60) je zahraničních. Práce rovněž čerpá z online zdrojů, které se vážou k tématu esportu; např. online archiv Liquidpedia, případně stránky spjaté s historií vybrané hry. V tomto ohledu jsou zdroje zvoleny vhodně.

V úvodní části, stejně jako později v metodice, jsou definovány výzkumné otázky. Vzhledem k jejich specifické formulaci není vhodné je umístit před teoretickou část práce. Následuje kapitola definující sport a esport, dále jej rozepisuje a porovnává. Jednotlivé definice a představení jsou místy až příliš popisné, místo aby se soustředila stručně a věcně na klíčové pojmy. Následně je představena problematika geografie sportu a esportu; včetně jakéhosi nástínu propojení s ekonomickou geografíí, marketingem a ekonomikou obecně. Avšak tato část není dostatečně zpracována - Wallersteinova teorie světového systému má jistý potenciál pro porovnání esportových regionů, avšak v práci není vhodně realizována. Část hovořící o vzniku herní scény a esportu je pak, opět, příliš opisná, zejména v úvodu; geografický kontext zmíněn spíše stručně. Teoretickou část zakončuje představení League of Legends, jejího geografické popularity a ekonomických aspektů (jako herní i mimoherní monetizace obsahu, game-as-a-service, apod.). Metodika práce zmiňuje opět výzkumné otázky, které však opět nejsou jasně definovány v kontextu. Naopak vhodně, ač stručně, hovoří o Pearsonovu koeficientu v kontextu počtu hráčů vs. HDP a počtu obyvatel. Následuje vcelku obsáhlá kapitola šíření LoL do světových regionů - v tomto ohledu mohly být některé části přesunuty k teoretické části a tato být více věcná. Celkově pátá kapitola, zabývající se dále sledovaností a národností strukturou hráčů, předkládá zajímavé informace (např. množství jihokorejských hráčů napříč ligami; specifické postavení Číny), které však mnohdy nejsou dostatečně podpořeny teoretickou částí. Interpretace Pearsonova koeficientu jsou na místě - ten mohl být v rámci metodiky představen důkladněji, včetně například interpretace slabé/silné korelace (hodnoty kolem 0,35 již nejsou úplně malé); oproti tomu interpretace směrem k Wallersteinově teorii je velmi stručná. Ne se vším v rámci diskuze lze souhlasit (např. že teorie prokazuje nedostatek odborné literatury k esportu - byla by třeba důkladnější rešerše; nebo vztah kapitalistického zřízení a šíření esportu; apod.). Zodpovězení výzkumných otázek v rámci závěru je stručné a nedostatečné; mnohdy opomíjí šíři diskutovaného tématu, ač je v předchozích kapitolách rozepsáno (např. ekonomické podmínky a poměrná “dominance” jihokorejských hráčů, či existence, prakticky, národních lig na nejvyšší úrovni, apod.).

Na práci a zejména propojení teoretické a praktické části, ale i výběru metod pro porovnání údajů, je patrné, že autor na práci pracoval převážně na poslední chvíli. Autor s vedoucím komunikoval zprvu vlažně, přičemž konzultace a zasílání rozpracovaných verzí rostlo na frekvenci s blížícím se odevzdáním. Zejména naformulování praktické části a cílů až krátce před termínem má za následek sníženou koherenci celkového textu (a hodnocení 4 v sekcích C) a O); kdy se teoretická část značně míjí s konečným praktickým záměrem. I přes výše zmíněné nedostatky navrhuji práci klasifikovat stupněm dobře.

Metodické poznámky:

¹ Označte výsledek kontroly plagiátorství, který jste zadal/a do Portálu ZČU a odůvodněte níže při odůvodnění klasifikačního stupně.

² Kliknutím na pole vyberte požadovaný kvalifikační stupeň.

³ Stručně zdůvodněte navržený klasifikační stupeň, odůvodnění zpracujte v rozsahu 5 - 10 vět.

⁴ Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě – dvě až tři otázky.

Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě⁴:

1. Odpovídá šíření, respektive nešíření esportu do států semiperiferie (Čína a JV Asie, Brazílie, Turecko vs. JAR, Egypt, Nigérie; Rodrigue (2024) str. 18 práce) jejich ekonomickému růstu a rozvoji, nebo jsou faktorem spíše jiné, např. kulturní ukazatele?
2. Je na národnostním zastoupení LEC (evropské ligy) patrný vliv železné opony (tedy států východního bloku a “západu”)? Případně, liší se zastoupení hráčů ze států jádra a semiperiferie, jak ukazuje mapa str. 18?

V Plzni, dne 20. 5. 2024

Podpis hodnotitele

Metodické poznámky:

¹ Označte výsledek kontroly plagiátorství, který jste zadal/a do Portálu ZČU a odůvodněte níže při odůvodnění klasifikačního stupně.

² Kliknutím na pole vyberte požadovaný kvalifikační stupeň.

³ Stručně zdůvodněte navržený klasifikační stupeň, odůvodnění zpracujte v rozsahu 5 - 10 vět.

⁴ Otázky a připomínky k bližšímu vysvětlení při obhajobě – dvě až tři otázky.