

POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Vladimír Hlinka

Název práce: Vliv makroekonomických faktorů na úspěšnost hráčů esportu

Cíl práce: nalézt statisticky významné faktory úspěchu v prostředí profesionálního hraní her

Celková náročnost práce:

podprůměrná průměrná **nadprůměrná**

Kritéria hodnocení práce – stupně hodnocení:

výborně - velmi dobře - dobře - nevyhovující

Stupeň splnění cíle práce	výborně
Logická stavba práce	výborně
Práce s literaturou – citace, vlastní komentář	výborně
Adekvátnost použitých metod	výborně
Hloubka tematické analýzy, vlastní přínos studenta/studentky	výborně
Úprava práce: text, grafy, tabulky	výborně
Pravopis a stylistika	výborně

Praktická či teoretická využitelnost zpracování:

podprůměrná průměrná **nadprůměrná**

Hodnocení práce:

Předkládaná bakalářská práce pojednává o zajímavém a aktuálním tématu. Identifikuje statisticky významné prediktory úspěchu hráčů esportu, přičemž pozornost je věnována faktorům makroekonomickým vztahujícím se ke konkrétním zemím, odkud hráči pocházejí. Mohlo by se zdát, že tyto faktory nejsou tak důležité jako identifikace konkrétních předpokladů vztahujících se k požadavkům kladeným na hráče při samotné hře. Přesto i tyto obecnější předpoklady jsou výzkumníky v posledních letech zkoumány a je jim věnována pozornost také v prostředí profesionálního sportu, esport nevyjímaje. Průkopníky takto zaměřených studií byli Petr Parshakov a Marina Zavertiaeva. Právě na jejich práce z let 2015 a 2018 navazuje bakalářská práce studenta Hlinky.

Pozitivně hodnotím zaujetí a přístup studenta, který se nezalekl ani poměrně složité statistiky. Tu využil nejen pro vyhodnocení svých výsledků, ale také prokázal schopnost ji správně interpretovat v rámci prezentaci svých výsledků. Práce i z tohoto důvodu může být vzorem, jak lze dostupnou statistiku využít pro identifikaci vlivu jedné proměnné na druhé.

Otázky k obhajobě:

- 1. Na rozdíl od podobně zaměřených prací v jiných oblastech profesionálního sportu regresní model ve vaší studii neprokázal velký vliv faktoru označovaného jako „HDP na obyvatele“. Volně přeloženo by se toto dalo interpretovat tak, že pro úspěšnost hráčů není nějak zvlášť důležité, z jak vyspělé a bohaté země pochází. Významným faktorem je naproti tomu podle vašeho výzkumu „počet uživatelů internetu“. Tyto dva faktory ale spolu pravděpodobně silně korelují a i vy sám na straně 59 uvádíte, že „vyspělejší země nabízí zpravidla dostupnější internetové připojení pro větší skupinu obyvatelstva“. Jak lze tento (možná zdánlivý) rozpor podle vás vysvětlit?*

Kontrola na plagiáty uvádí 7% shodu, přičemž na citované zdroje je řádně odkazováno.

Navržený klasifikační stupeň: **výborně**

Prohlašuji, že nejsem v rodinném či jiném soukromém vztahu ke studentovi.

V Praze dne 20. srpna 2021

.....
PhDr. Jan Šíma, Ph.D.