

POSUDEK OPONENTA 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.

Jméno oponenta: PhDr. Josef Voráček, Ph.D.

Zaměstnavatel a funkce oponenta (pokud není zaměstnancem UK FTVS):

Celková náročnost tématu na:

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	Velmi dobře
Adekvátnost použitých metod	Výborně
Hloubka tematické analýzy, vlastní přínos studenta/studentky	Výborně
Úprava práce: text, grafy, tabulky	Velmi dobře
Pravopis a stylistika	Velmi dobře

Praktická/teoretická využitelnost zpracování:

Podprůměrná

Průměrná

Nadprůměrná.

Hodnocení práce:

- Stupeň splnění cíle práce – předložená bakalářská práce prezentuje, v porovnání s jinými bakalářskými pracemi, ojedinělý a velmi zdařile zpracovaný materiál, který se orientuje na ekonomické analýzy, v tomto případě v odvětví esportu. Stanovený cíl považuji za splněný, zejména pak pozitivně hodnotím nadprůměrnou náročnost na zpracování z hlediska použitých metod a také teoretickou využitelnost. Práce splňuje nároky a požadavky na akademickou práci bakalářské úrovně a doporučuji jí k obhajobě.
- Logická stavba práce – struktura práce je jasná a logická, obsahuje všechny podstatné a povinné kapitoly. Jen je možná vhodné se zamyslet nad logikou uvedení některých dílčích úkolů až poté, co již byly zpracovány – viz dále připomínky.
- Práce s literaturou – práce využívá celkem 23 zdrojů, z toho 17 cizojazyčných, čímž s přehledem splňuje požadavky na bakalářskou práci. Teoretickou část musím hodnotit z dvou úhlů pohledu. Na jedné straně by byla vhodná pestřejší literární rešerše tématu z různých zdrojů, protože student využívá jen několika málo zdrojů (a to ještě z řad spíše zpráv různých agentur). Na druhé straně však považuji obsahově teoretickou část jako stěžejní pro porozumění zkoumaného tématu (jak pro studenta zpracovávajícího následně výzkum, tak i pro čtenáře kvůli orientaci v tématu esportu), následně pak i pro přípravu a realizaci daného výzkumu. Ačkoli teoretická východiska vyplývají především z několika málo zdrojů (což není příliš pozitivní), považuji je za velmi podstatný základ a především pak podklad pro realizaci výzkumu a tudíž i dosažení stanoveného cíle práce.
- Adekvátnost použitých metod – na úrovni bakalářské práce považuji zvolenou výzkumnou metodu za adekvátní, vhodnou a v kontextu jiných bakalářských prací za velice nadprůměrnou.

Student prokázal odpovídající schopnost pracovat s modely, které využívají vícenásobné lineární regrese.

- e) Hloubka tematické analýzy – autor provedl důkladnou, přehlednou a velmi zdařilou regresní analýzu. Hloubku tematické analýzy hodnotím jako nadprůměrnou, což jen dokládá vyjádření k otázkám k obhajobě. Vše, co jsem v roli čtenáře hledal za informace, jsem v práci postupně našel.
- f) Úprava práce – formální zpracování práce je zcela v pořádku, plně odpovídá úrovni a požadavkům na bakalářskou práci. Drobnou rezervu však vidím v absenci podkladových číselných a matematických údajů v kapitole 5.2 – viz dále připomínky.
- g) Stylistická úroveň – v práci se objevují občasně pravopisné chyby a také doporučuji používat normální české výrazy tam, kde je to možné a kde existuje jednoduchý český ekvivalent pro „řádoby“ specifické odborné výrazy – viz dále připomínky k výrazům jako „kompetitivní“, „repetitivně“, „advertising“ a „gaming židle“. Samozřejmě esport v sobě zahrnuje mnoho výrazů, které jsou velmi specifické a obtížně přeložitelné, pro některé uvedené toto však neplatí.

Připomínky:

Str. 9 – výrazy jako „kompetitivní“, resp. „repetitivní“ lze zcela jednoduše vyjádřit standardními českými výrazy jako „soutěžní“, resp. „opakovaný“.

Str. 13 – pravopisná chyba – „hlavně příjmy z prodeje softwareu“

Str. 13 – výraz „gaming židle“ lze zcela jednoduše vyjádřit českým výrazem podobně jako u „herních myši“, tedy „herní židle“.

Str. 14 – 16 – pro používaný pojem „advertising“ lze použít český výraz „reklama“.

Str. 15 – pravopisná chyba – „...přes softwareové služby ...“

Str. 16 – pravopisná chyba – „...dodržování pravidel chování, která se ovšem každá streamovací platforma nastavuje sama.“

Str. 17 – „Fenomémem posledních let na poli sponzoringu v esportu je pořizování tzv. naming rights. Na základě této smlouvy má pořizovatel právo na pojmenování určité hmotné či nehmotné věci, tato věc posléze nese jméno pořizovatele ve svém názvu. Přestože tento marketingový nástroj je již několik let využíván i v prostředí tradičních sportů, rozhodně nenachází takové uplatnění jako právě v esportu.“ – Zejména s poslední větou nelze příliš souhlasit, protože v tradičním sportu má forma tzv. „naming rights“ velmi významné a jedno z hlavních uplatnění. Podobně pak na str. 18 student uvádí: „...tzv. in-game reklamy, kde logo partnera (společnost Mastercard) bylo umístěno přímo do virtuálního prostředí dané hry. Tato forma propagace je novinkou posledních 5 let a můžeme očekávat její častější využití v budoucnu.“ – uvedený nástroj je již mnoho let nedílnou součástí jednak marketingového nástroje, který se nazývá „advergaming“, a taktéž již mnoho let (v podstatě od 90. let minulého století) je nedílnou součástí sportovních počítačových her (od her jako FIFA, NHL, až po hry z prostředí motorsportu – Formule 1, NASCAR, apod.).

U vložených objektů (obrázky, tabulky, apod.) jsou nesprávně uvedeny zdroje.

Str. 20 a dále v práci – pravopisná chyba – „softwareové“ – autor v práci nesprávně píše skloňovaný tvar slova „software“.

Str. 20 – pravopisná chyba – „...mohou zchválit ...“

Str. 28 – je celkem nelogické uvádět dílčí úkol „řešerše literatury z oblasti tradičních sportů a esportu“ (který má být teprve splněn) v kapitole, která se nachází za kapitolou, kde tento dílčí úkol již splněn je. Dále je opět nelogický název kapitoly 3 Cíle a úkoly práce, hypotézy, když zde žádné hypotézy stanoveny a formulovány nejsou.

Str. 29 – pravopisná chyba – „...z (online i LAN) soutěží, ...“

Autor často v textu nesprávně používá pro logaritmickou transformaci zkrácenou podobu výrazu „log transformace“.

V kapitole 5.2 Plnění předpokladů regresní analýzy postrádám ke grafům také číselné či matematické vyjádření šikmostí, referenčních přímek lineárních vztahů, homo-/heteroskedasticity a korelací. Sice jsou podstatné informace interpretovány v textu, i tak by si zde daná data zasloužila své místo.

Otázky k obhajobě:

Otázky k obhajobě nemám, protože veškeré informace, nejasnosti či pochybnosti během čtení práce byly následně objasněny v rámci dalšího čtení. Jednalo se zejména o důležitost, resp. práci s homo-

/heteroskedasticitou u proměnných „Hrubý kapitál“ a „Export moderních technologií“, kde předpokládám, že byla důležitější síla lineárního vztahu se závislou proměnnou. Dále pak mé průběžné obavy a i pochybnosti o relevanci zařazení proměnné „Internetové servery“ zároveň s proměnnou „Uživatelé internetu“ byly vyřešeny statistickou nevýznamností vlivu proměnné „Internetové servery“, což mi jen potvrdilo mé pochybnosti.

Navržený klasifikační stupeň: výborně.

Prohlašuji, že nejsem v rodinném či jiném soukromém vztahu k diplomantovi.

V Praze dne 21.8.2021

.....
PhDr. Josef Voráček, Ph.D.