

POSUDEK VEDOUCÍHO DIPLOMOVÉ PRÁCE

Jméno studenta: Vladimír Hlinka

Název práce: Popularita hraní online her v zemích Evropy a její vztah k životnímu stylu obyvatel

Cíl práce: Nalézt případné souvislosti mezi popularitou online hraní, vyjádřenou jako počet hráčů na milion obyvatel, a ukazateli zdravého, resp. nezdravého životního stylu obyvatel.

Celkové hodnocení práce:

podprůměrná průměrná nadprůměrná (uvedte)

Celková náročnost práce	nadprůměrná
Praktická/teoretická využitelnost zpracování	nadprůměrná

Dílčí kritéria hodnocení práce:

výborně - velmi dobře - dobře - nevyhovující (uvedte)

Přístup studenta k závěrečné práci	výborně
Stupeň splnění cíle práce	výborně
Logická stavba práce	výborně
Rozsah a relevance teoretické části	výborně
Relevance literárních zdrojů a způsob jejich citování	výborně
Adekvátnost použitých metod	výborně
Rozsah, hloubka a preciznost výsledků práce	velmi dobře
Formální úprava práce	velmi dobře
Pravopis, gramatika a stylistika	výborně

Kontrola originality textu závěrečné práce:

Stav kontroly na plagiáty (SIS)	13 %
Stav kontroly Turnitin (SIS)	22 %
Slovní komentář	Kontrola originality prostřednictvím programu Turnitin prokázala 13% shodu s celkem 55 tituly. S výjimkou dspace.cuni.cz, s žádným nepřekročila míra shody 2 %. Na všechny zdroje je řádně odkazováno.

Hodnocení práce:

Práce se zabývá popularitou hraní online her a jejím možným vztahem k ukazatelům životního stylu obyvatel.

Počítačové hry výrazně ovlivňují trávení volného času dětí tím, že se často stávají hlavní formou zábavy a relaxace. Mnozí mladí lidé tráví hodiny denně ponořeni do virtuálních světů, což může omezit čas věnovaný jiným aktivitám, jako je sport, čtení nebo sociální interakce v reálném světě. Na jednu stranu mohou hry poskytovat prostor pro kreativitu, učení a rozvoj technických dovedností, na druhou stranu mohou také vést k sedavému životnímu stylu a sníženému fyzickému pohybu.

Obecně se má za to, že hraní online her má spíše negativní vliv na fyzické i duševní zdraví mladých lidí. Dlouhé hodiny strávené u počítače mohou vést k fyzickým problémům, nadváze či obezitě. I proto, že doprovodným negativním projevem je nedostatek pohybu. Na psychiku pak může mít vliv zvýšená úroveň stresu, úzkost nebo závislost na hrách. Konkrétní data, která by podpořila výše uvedené souvislosti, však chybí.

Práce si klade za cíl tuto souvislost ověřit. Nikoliv přímým šetřením mezi hráči online her, ale s využitím sekundárních dat získaných z databáze Eurostatu a výroční zprávy analytické společnosti Leetify zabývající se herním titulem Counter-Strike: Global Offensive. Právě tento herní titul sloužil k určení popularity počítačových her ve vybraných evropských zemích. Do souvislosti s touto nezávisle proměnnou byly následně dány ukazatele zdravého životního stylu, jako je hodnota BMI, čas trávený fyzickou aktivitou, druh fyzické aktivity, konzumace alkoholu a kouření, příznaky deprese a účast na kulturních či sportovních akcích.

V teoretické části se diplomant zabývá historickým vývojem videoher, esportovým trhem, hraním her jako součástí životního stylu a zejména pak fenoménu popularity online her. Tato část práce je pečlivě strukturovaná a mapuje klíčové milníky a trendy v oblasti videoher od jejich počátků až po současnost. Pozitivně hodnotím zejména analýzu esportového trhu, kde autor prezentuje mj. i vlastní schéma vztahů mezi stakeholdery v esportu. Celkově hodnotím teoretickou část jako velmi informativní a přínosnou, neb přispívá k lepšímu pochopení významu videoher v současné době. Úpravu této části práce kazí rozdílné velikosti odstavců.

V metodické části se diplomant zevrubně zabývá metodikou své práce, přičemž podrobně představuje zejména obě statistické analýzy, tedy korelaci a regresi. Ve výsledkové části diplomant prezentuje výsledky těchto analýz. Kromě základních statistických ukazatelů polohy a variability jsou výsledky doplněny o řádky se dvěma hodnotami Shapiro-Wilkova testu normality a testu normality, přičemž tyto hodnoty jsou náležitým způsobem interpretovány. To samo o sobě činí práci z metodického hlediska jako nadstandardní. Komentář k výsledkům je relevantní, vystihuje to nejpodstatnější, přesto se domnívám, že je příliš stručný a diplomant mohl jít v interpretaci výsledků více do hloubky.

Diplomantovo úsporné vyjadřování je zřejmé také pro diskusní část práce. Typické je to zejména v části ověřování stanovených hypotéz. Také závěr je spíše stručný.

Přes uvedené připomínky hodnotím práci jako výbornou.

Otázky k obhajobě:

1. Jako ukazatel popularity e-sportu byl v práci zvolen poměr mezi velikostí hráčské základny hry Counter-Strike a počtem obyvatel. Vzhledem ke skutečnosti, že šetření vychází z dat získaných u více jak 14 milionů unikátních herních účtů, lze podle vašeho tvrzení považovat vzorek za reprezentativní. Obajte si tento svůj názor.
2. Jako nezávisle proměnnou byl zvolen počet hráčů na 1 milion obyvatel. Jako závisle proměnné pak byly zvoleny ukazatele zdravého životního stylu, včetně času věnovaného pohybu. Lze podle vás připustit i opačnou závislost? Pokud by se potvrdila, jak by se tyto výsledky daly interpretovat?

Navržený klasifikační stupeň: **výborně**

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

V Praze dne 9. 6. 2024

.....
Doc. PhDr. Jan Šíma, Ph.D.