

# POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Martin Inneman

Název práce: Popularita e-sportu u pražské mládeže

Cíl práce: Zjištění popularity e-sportu u pražské mládeže

Jméno oponenta: Mgr. Michal Holánek

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

HC Vlašim – trenér mládeže, organizátor sportovních akcí, fitness trenér

M a v e l, a.s. – Project manager

## Celková náročnost tématu na zpracování:

Podprůměrná

Průměrná

Nadprůměrná

## Kritéria hodnocení práce – stupně hodnocení:

Výborně - velmi dobře - dobře - nevyhovující

Stupeň splnění cíle práce	Dobře
Logická stavba práce	Dobře
Práce s literaturou – citace, vlastní komentář	Velmi dobře
Adekvátnost použitých metod	Velmi dobře
Hloubka tématické analýzy, vlastní přínos diplomanta	Výborně
Úprava práce: text, grafy, tabulky	Výborně
Stylistická úroveň, jazyk	Výborně

## Praktická/teoretická využitelnost zpracování:

Podprůměrná

Průměrná

Nadprůměrná.

## Hodnocení práce:

Tématem předložené bakalářské práce je popularita e-sportu u pražské mládeže. Součástí výzkumu je rovněž zjištění hloubky znalostí o e-sportu u pražské mládeže.

V teoretické části práce jsou rozebrány pojmy marketingový výzkum, e-sport, popularita a mládež. Nejvýznamnější podíl zabírá kapitola o marketingovém výzkumu. Dle mého názoru je tato kapitola pro účely této práce příliš obecná a tím i nadbytečně rozsáhlá. Naopak popularitě je věnována pouze jedna strana práce, což je z mého pohledu nedostatečné, zvláště při předpokladu, že zjištění popularity je klíčovým záměrem a cílem výzkumu. Na druhou stranu za velmi zdařilou považuji kapitolu 3.2 E-Sport. Tato kapitola podává ucelený přehled o E-sportu, je velmi přehledná, logicky koncipovaná a pochopitelná. Celkově vzato je teoretická část práce poměrně kvalitně sepsaná, z logiky tématu a návaznosti na cíl výzkumu ovšem chybí podrobnější rozbor pojmu popularita a možnosti jejího měření.

Nástrojem pro sběr dat byl elektronický dotazník (sestrojen autorem). V dotazníku jsou velmi vhodně použity filtrační a kontrolní otázky. Dotazník byl velmi dobře připraven, kladně hodnotím především provedení operacionalizace (viz. str. 31). Jako jediný problém spatřuji nedostatečnou velikost vzorku respondentů. 204 respondentů se zdá pro účely bakalářské práce jako dostatečný počet, z důvodu filtračních otázek ovšem dochází k výraznému snížení počtu respondentů pro některé otázky. Například na otázku číslo 20 odpovídalo pouze 15 respondentů, a informace získané touto otázkou tak dle mého názoru není možné příliš zobecnit.

Výsledky v analytické části jsou přehledně znázorněny pomocí sloupcových a koláčových grafů. Jsou také autorem dostatečně okomentovány. Pozitivně hodnotím také práci s identifikačními otázkami, kdy jsou zachyceny rozdíly ve znalosti e-sportu dle věku a pohlaví. Výsledky naznačují, že mezi pražskou mládeží je o e-sport zájem, nicméně chybí jasné stanovisko ohledně míry popularity tohoto sportovního odvětví (souvislost s nejasně definovanou popularitou v rámci teoretické části).

Závěrem hodnocení lze říci, že práce otevřela zajímavou problematiku e-sportu ve spojení s jeho marketingovým potenciálem. Výzkum sice nepřinesl konkrétní závěry ohledně popularity e-sportu u pražské mládeže, ale může být velmi kvalitní inspirací pro další podrobnější výzkumy v této oblasti.

#### **Připomínky:**

- 1) Otázka č. 4 zjišťuje důvody neznalosti e-sportu. S určitou opatrností dále interpretováno (viz. str. 40), že pouze 24,5 % není potenciálními zájemci o e-sport. Tuto domněnku by bylo vhodné potvrdit/zesílit pomocí dalších doplňujících otázek pro respondenty, kteří e-sport neznají.
- 2) V otázce číslo 21 bylo zjišťováno, které hry respondenti hrají nebo hráli. Jelikož výzkum zkoumá aktuální situaci v oblasti e-sportu, bylo by vhodnější tázat se pouze na přítomnost (hrají). Rozdíly v čase mohou být u jednotlivých respondentů značné.
- 3) V Závěru jsou výsledky zobecněny na pražskou mládež. Vzhledem k omezené míře reprezentativnosti vzorku (viz. vlastní zamyšlení autora nad nedostatky výzkumu – Diskuze – str. 60) není takové zobecnění přesné.

#### **Otázky k obhajobě:**

- 1) Jak byste osobně definoval popularitu určitého sportovního odvětví, podle jakých kritérií je možné popularitu měřit?
- 2) Osobně mě překvapila poměrně vysoká znalost hráčů, kteří působí v e-sportu (52,2 % dle grafu číslo 11), nebo i vysoký podíl respondentů sledující e-sport (51,1 % dle grafu číslo 12). Čím si tyto poměrně vysoké hodnoty vysvětlujete?

#### **Práce je doporučena k obhajobě.**

#### **Navržený klasifikační stupeň: Velmi dobře**

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

V Praze dne 9.5.2017

.....  
Michal Holánek