

Posudek vedoucího na bakalářskou práci Lucie Bíškové:

Korejský herní průmysl se zaměřím na online hry od roku 2000 do současnosti (Korean game industry with a focus on online games from 2000 to the present)

Téma bakalářské práce zvolila diplomantka velmi současné, a tedy do jisté míry hůře uchopitelné. Počítačové hry a zejména tzv. onlinové hry jsou v Koreji velice rozvinuté, oblíbené a jejich hraní se může stát dokonce povoláním. Představují současný společenský fenomén, který se diplomantka pokusila zachytit a doplnit i o pohled na přijímání korejských her mimo Koreu, zejména v oblasti Evropy a Severní Ameriky.

Diplomantka postupně představuje a analyzuje hlavní aspekty, které se onlinových počítačových her a jejich hraní týkají. Představuje hlavní typy her a způsoby jejich placení, hlavní korejské firmy, které hry vyvíjejí, nejúspěšnější hry, které stručně charakterizuje. Hry dále přibližuje pomocí mytologických postav, které jsou v tomto typu her časté. Samostatně se věnuje také sociálním dopadům hraní her, omezení zákony a zejména typicky korejskému fenoménu heren.

Pozornost věnuje diplomantka i přenosu her z původního prostředí do západních regionů a změnám či přímo cenzuře, kterou jsou hry zpravidla upraveny. V poslední části se věnuje profesionálnímu hraní her a různým soutěžím.

Z práce je patrná velká zkušenost diplomantky s onlinovými hrami, která se pozitivně projevuje při analýze her a postav, popisu vývoje a distribuce her i znalosti z komunity hráčů. Poněkud negativně ovšem ovlivňuje diplomantčin jazykový projev, který místy sklouzává k hovorovému jazyku či přímo hernímu slangu.

Zdroje práce považuji za dostatečné, poznámkový aparát vhodně doplňuje hlavní text. Diplomantka připojila k práci také slovník termínů a zkratek, který usnadňuje porozumění textu.

Práce Lucie Bíškové splňuje všechny požadavky kladené na bakalářskou práci, proto ji

DOPORUČUJI k obhajobě.

Navrhované hodnocení: **VÝBORNĚ**

V Praze dne 3. 6. 2015

Blanka Ferklová