

## **Abstrakt**

Práce se zabývá vizuálním a zvukovým ztvárněním procesu otevírání loot boxů ve vybraných videohrách z pohledu sémiotiky. Teoretická část se zabývá historií dodatečné monetizace na herním trhu, konceptem loot boxu a naukou sémiotiky. Kvůli rostoucím nákladům na vývoj her a zvyšujícím se očekáváním investorů velkých firem se herní nakladatelství snaží získat další zdroje příjmů. Dodatečná monetizace ve formě in-game obchodů je proto rostoucím trendem a loot boxy je často doprovází. Představují formu gamifikace nákupu virtuálních předmětů skrze náhodnou šanci získat předměty nižší i vyšší ceny, než je původní vklad. Jejich časté používání na herním trhu přineslo mnoho vln kritiky a nejednu kontroverzní situaci, kdy byli vývojáři nařčeni z implementace skrytých hazardních mechanik do her pro nezletilé. Praktická část práce rozebírá chování loot boxů ve hrách, popisuje společné rysy a odlišnosti a hledá nejpravděpodobnější způsob výkladu záměrů a významu sdělení, které se vývojáři snaží předat. Zkoumané tituly byly vybrány na základě aktivních hráčů, žánru a ceny. Probírá jednotlivé aspekty loot boxů v kontextu her, ve kterých se nachází, a na základě informací z teoretické části práce řeší jejich znaky a signály.