

**UNIVERZITA KARLOVA**  
**Fakulta sociálních věd**  
**Institut komunikačních studií a žurnalistiky**

**POSUDEK BAKALÁŘSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!**

**Typ posudku** („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce  Posudek oponenta/ky

**Autor/ka práce**

Příjmení a jméno: Torres Christopher

**Název práce:** Audiovizuální reprezentace loot boxů ve videohrách

**Autor/ka posudku**

Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav

Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

**1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce odpovídá tezím. Navrhovaná kapitola "Lidské chápání a vnímání" se posunula směrem k výkladu sémiotiky.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení písmenem
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	A
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	C
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálu	B
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	C

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Předložená bakalářská práce je originálním příspěvkem ke studiu loot boxů a monetizace v počítačových hrách. Autor správně identifikoval mezeru v dosavadním výzkumu a vhodně navrhl výzkumný projekt. Na poměry bakalářské práce pracuje s velkým množstvím aktuální literatury. Uvedení do problematiky loot boxů je však poněkud překotné. (Není například zcela jasné, co se myslí tím, že "loot boxy se dají získat zakoupením v obchodě s hrami" na str. 9 - myslí se tím kamenné obchody, online obchody, nebo obchody v rámci jednotlivých her?) To bohužel může jinak hodnotný výzkum zneprístupnit čtenářům, kteří se v tématu již dobře neorientují. V teoretické části se poměrně podrobně představuje Peircův přístup k sémiotice, ten však není v práci příliš využit - na str. 58 je naopak poněkud zmateně zaměněn za Saussura.

Samotný výzkum je proveden velmi detailně a systematicky. Kapitola 4 kvůli tomu působí velmi popisně (a potenciálně by mohla být krácena), ale v kapitole 5 přichází analýza, která se zaměřuje hlavně na konotace a přináší mnoho zajímavých postřehů, v nichž autor poukazuje na různé triky, pomocí nichž herní vývojáři dodávají virtuálnímu předmětu "váhu" a z otevírání loot boxů dělají atraktivní zážitek.

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení písmenem
3.1	Struktura práce	B
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	A

3.3	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejeté bez udání zdroje, hodnotěte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejeté pasáže vydávané neoprávněně autorem za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem bylo zahájeno disciplinární řízení.)	A
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte písmenem F)	C
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	B

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Výklad je logicky strukturovaný a vhodně podpořený obrazovým materiálem. Nedostatky lze nalézt v redakční práci a stylistice. Místo se objevují zbytečné anglicismy (budget místo rozpočet), nedefinované termíny ("gamifikace", str. 13, "prezence" a "realismus", str. 57, "oddělená instance", str. 32, 51) nebo nejasné formulace ("Bez specifického prostoru mají loot boxy navíc více možností animace, jelikož nejsou omezeny 'prostorem'", str. 52; "hazardní část loot boxů", str. 57. Na str. 10 jsou dvě chyby v názvu hry PlayerUnknown's Battlegrounds. Na str. 48 se opakuje číslo oddílu dvakrát za sebou.

**4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY** (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost zpracování tématu apod.)

Předložený text splňuje parametry bakalářské práce, prokazuje diplomantovu orientaci v tématu a schopnost navrhnout a provést výzkum. I přes jisté formální a teoretické nedostatky přináší celou řadu originálních a hodnotných poznatků. Práci doporučuji v závislosti na průběhu obhajoby hodnotit známkou B nebo C.

**5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:**

5.1	V celé práci se důsledně vyhýbáte hodnocení loot boxů jako fenoménu, jejich vztahu k hazardu a problémovému hraní (což je v pořádku). V práci však nakonec nacházíte celou řadu shodných rysů s audiovizuální reprezentací hazardních her. Je podle vás z hlediska ochrany spotřebitele vhodnější, když loot boxy dávají tyto hazardní konotace najevo, nebo nikoli?
5.2	

**6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A (výborně)  B  C  D  E  F (nedoporučuji k obhajobě)

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis: .....

**Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF nebo jej zašlete elektronicky na adresu sekretářky příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu!**