

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: Vranka Marek

Pracoviště: MKPR

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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

V tezích se první kapitola věnuje lidskému "chápaní a vnímání", v práci je tato kapitola zcela nahrazena obecným popisem 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	D
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	D
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálu	D
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	C

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

Cíl práce je stanoven v úvodu (str. 9) jako: "analyzovat loot boxy z pohledu herního designu a dedukovat rozhodnutí, která za nimi stojí, za pomoci sémiotiky. Výsledkem práce bude identifikování společných aspektů audiovizuálních prvků loot boxů a jejich následná sémiotická analýza. Práce určí nejvíce opakované způsoby zpracování a ojedinělé případy". Práce ve stručné teoretické části útržkovitě popisuje formy monetizace v herním průmyslu, mikrotransakce a samotné loot boxy a jejich souvislost s hazardem. V následující kapitole je stručně popsána sémiotika a související terminologie. Následuje empirická část, v níž je popsána vizuální a zvuková podoba loot boxů v 8 hrách, jejichž výběr není zcela jasně zdůvodněn (str. 22 obsahuje výčet sledovaných charakteristik, ale ne zdůvodněná kritéria výběru samotného). V další kapitole následuje zdlouhavý a detailní popis vzhledu loot boxu v jednotlivých hrách, animací jejich otevření a způsob odhalení výhry, jako i zvuky provázející jednotlivé momenty. Následující kapitola je pojmenována jako "analýza", obsahuje nicméně spíše jen převyprávění dříve zaznamenaných skutečností, doplněné místy o hodnotící soudy autora. Není zcela jasné, v čem spočívá sémiotická analýza, jež měla být provedena. V diskusi se sice vyskytují pasáže obsahující relevantní terminologii, např.: "Ve hrách FIFA 20 a Fortnite mají loot boxy formu předmětů, které jsou téměř identické s objekty z reálného světa, kdežto hry League of Legends a Star Wars: Battlefront 2 používají smyšlené truhly/bedny, zasazené do svého fiktivního světa. Podle teorie sémiotiky Saussura by se zde jednalo o typické indexy, které se snaží reprezentovat již existující objekty. Podle triadického modelu znaku Peirce by šlo o dicentní indexální token, který na základě přímé podobnosti, kterou nelze zpochybnit, zastupuje specifický objekt", není ale zřejmé, co je přesně přínosem takové klasifikace.

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	C
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	A
3.3	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté 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, hodnotte písmenem F)	A
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	A

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

Po formální stránce práce plně odpovídá požadavkům kladeným na bakalářskou práci.

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

Je relativně obtížné práci hodnotit - teoretická část je spíše fragmentární, chybí pasáže o psychologických aspektech hazardu a audiovizuálních prvků využívaných loot boxy. Empirická část má obsahovat sémiotickou analýzu ale je spíše deskripcí implementace loot boxů v různých hrách. Dochází tak k naplnění stanovených cílů - nabízí se však otázka, zda tyto cíle byly stanoveny vhodně.

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

5.1	Na str. 16 je uvedeno, že "správný" loot box by měl využívat stejných technik jako hazardní hry, ale nevekovat myšlenku na hazard nebo kasino. Vysvětlete proč. Není problémem implzivní utrácení peněz, k němuž může docházet i bez přímé asociace s hazardem?
5.2	

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly URKUND.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	
-----	--

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

- A výborně
B velmi dobře (nadprůměrný výkon, avšak s určitými chybami)
C dobře (celkově dobrý výkon s řadou výrazných chyb)
D uspokojivě (přijatelný výkon, ale se značnými nedostatky)
E dostatečně (výkon splňuje minimální požadavky)
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!