

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá sebereflexivní reprezentací českých herních vývojářů na stránkách časopisu Level v letech 2015 až 2021, který je jedním ze dvou stabilně vycházejících herně orientovaných periodik v České republice. Cílem práce je definice stěžejních témat, která považují čeští herní vývojáři za zásadní, a jejich zasazení do širšího teoretického rámce. Hlavní použitou metodou kvalitativního výzkumu je tematická analýza zkoumající články, které byly během uvedeného období součástí rubriky *Dílno*. Celkem bylo analyzováno 25 článků žánrově spadajících do kategorie postmortemu, který má za cíl představit práci vývojářů se všemi jejími negativními i pozitivními aspekty. Z výsledků tematické analýzy vyplývá, že čeští herní vývojáři v člancích nejvíce reflektovali témata financování, práce s hráčskou a fanouškovskou komunitou a rozdíly mezi způsobem práce v českých a zahraničních vývojářských studiích. Z výzkumného vzorku také vyplývá, že velká česká herní studia mají zásadní historický význam a vliv na kultivaci celého českého herního vývoje. Výsledkem analýzy je také zjištění, že čeští vývojáři dávají přednost globálním vývojovým a distribučním platformám před klasickými modely a nástroji. Tyto platformy pro ně znamenají zásadní ulehčení vstupu na zahraniční trhy a zjednodušení vývojového procesu.