

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá tím, jakým způsobem se věnují herní časopisy Level a Score české a slovenské vývojářské scéně. Práce využívá smíšeného výzkumu, kombinuje obsahovou kvantitativní analýzu s polostrukturovanými rozhovory. Výzkum vychází ze dvou hypotéz, a to, že časopis Level se bude věnovat domácí vývojářské scéně více než Score, a že bude obsahovat méně reklam než Score.

Praktické části předchází část teoretická, která se zabývá herní žurnalistikou a jejím propojením s herním průmyslem i hráčskou komunitou. Nastíněna je také historie herních časopisů u nás, s důrazem na analyzované časopisy Level a Score. Nechybí ani kapitola o domácí vývojářské scéně, která objasňuje lokální problematiku této práce. Hlavními úskalími jsou finance, nedostatek formálního vzdělání a celkově náročnost práce ve videoherním průmyslu. Součástí kapitoly je však také pohled na problémy tohoto průmyslu v celosvětovém měřítku.

V rámci praktické části je představena metodologie i výběrový vzorek, který tvoří náhodně vybraná čísla z obou časopisů, která byla vydána v roce 2020. Kvantitativní analýza i následné rozhovory s šéfredaktory obou časopisů prokázaly platnost obou hypotéz. Diskuse nad výsledky a závěr práce vysvětlují, proč se Level více věnuje domácím vývojářům, a naznačuje, jak by mohl vypadat další výzkum, který by toto téma rozšířil.