

## **Abstrakt**

Diplomová práce *Obraz novináře ve videoherních titulech* si klade za cíl zjistit, jakým způsobem jsou novináři zobrazováni v mainstreamových videoherních titulech. Analýza je provedena na základě pěti případových studií videoherních titulů, ale jsou do ní zapojeny poznatky i z jiných her zkoumaných sérií. Práce podrobně zkoumá devět videoherních žurnalistů, kteří spadají do různých kategorií: investigativní novináři, zpravodajští fotožurnalisté, paparazzi fotografové, rozhlasoví a televizní reportéři i moderátoři televizních pořadů. U jednotlivých postav je kromě jejich chování analyzován i jejich zevnějšek, neboť i ten je u utváření videoherních postav naprosto v rukou herních vývojářů.

Analýza prokázala, že se vývojáři uchylují k využívání stereotypů, ale vždy k tomu přistupují ze zřejmých důvodů. Často se však stereotypům také vyhýbají a dokáží i věrně popsat žurnalistické praktiky a chování. Novinářská praxe je věrněji zobrazována v případě, že je novinář kladnou postavou a protagonistou dané videohry. Pokud je však padouchem a vedlejší postavou, je novinářina představena negativně, stereotypně a zkratkovitě.