

Abstrakt

Vývoji a tvorbě digitálních her se v současné době mohou věnovat jak talentovaní jednotlivci, tak velká herní studia. Herní průmysl se v posledním desetiletí usadil na trůnu nejdělečného odvětví zábavního průmyslu. Jeho roční obrat činí 180 miliard USD, zatímco filmový průmysl generuje ročně 100 miliard USD méně. Dosáhnout se svým projektem úspěchu v celosvětovém měřítku je v tomto velmi kompetitivním prostředí nelehkou výzvou. V Čechách se nicméně uspět, bez ohledu na to, jak malá jsme země, podařilo poměrně velkému množství projektů. Pětice z nich, každý reprezentující jiný herní žánr, tvoří základ výzkumného korpusu této práce, jejíž záměrem je jednak sledovat, zda je geografický původ hry faktorem, kterému zahraniční herní žurnalisté přikládají určitý význam, a ve druhé řadě pak pokusit se najít a vyvodit společné charakteristiky sledovaných her, které je pomohly dovést až k jejich celosvětovému úspěchu, a analyzovat, zdali je v nich možné vysledovat vliv našeho sdíleného socio-kulturního prostředí. Z provedené analýzy vyplývá, že ačkoli český původ sledovaných her nehraje u autorů sebraných textů významnou roli, z charakteristik, kterými jsou jimi hry popisovány, je možné vyvodit podobné přístupy tvůrců k herním žánrům a v nich zažitým principům a mechanismům, na jejichž základě je možné formulovat 9 kvalitativních kategorií, jež stojí za úspěchem sledovaných her.