

Abstrakt

Diplomová práce se zaměřuje na komunikaci mezi vývojáři a fanoušky na platformách Discord a Steam. Tato komunikace je v práci zkoumána především pohledem správců herních komunit, kteří fungují jako důležitá spojka mezi vývojáři a hráči. Práce si klade za cíl poskytnout ucelený vhled do prostředí komunit vývojářských společností působících v České republice a porovnání způsobů komunikace na platformách Discord a Steam. Jedná se o kvalitativní výzkum, jehož primární metodou jsou polostrukturované rozhovory se správci komunit. Sekundární metodou je tematická analýza oficiální komunikace herních studií na dvou zmíněných platformách. Empirické části předchází část teoretická, v závěru pak dochází ke konfrontaci výsledků analýzy s odbornou literaturou zmíněnou na začátku práce. Výsledkem je zjištění, že platformy Discord a Steam jsou opravdu relevantními místy pro vznik a správu herních komunit, na rozdíl od jiných sociálních sítí. Dále je z výzkumu patrné, že správci komunit mají často podobnou herní minulost, nebo že ne všichni se cítí jako herní vývojáři. Práce se také zabývala vztahem mezi správou komunity a rostoucím trendem GaaS (Game as a Service). Výsledkem zkoumání tohoto tématu je závěr, že práce komunitních manažerů může pozitivně ovlivnit zájem fanoušků o hru, avšak existuje určitá nejistota ohledně přímého dopadu na prodeje hry.