

Anotace

Práce je komparativní případovou studií, která aplikuje typologii využití historie S. A. Metzgera a R. J. Paxtona na počítačových hrách *Battlefield 1* a *Valiant Hearts* s tematikou první světové války. Cílem práce je hry navzájem porovnat a vyhodnotit užitečnost a současně i omezení aplikované typologie jako analytického nástroje. Jako metodologické východisko práce slouží analytický rámec A. Chapmana pro formální analýzu historických počítačových her. Vedle samotných „textů“ zkoumaných her byla jako doplňující pramen využita Let's Play videa, která umožnila prohloubení analýzy v některých částech a nastínění recepce historických reprezentací a narativů. Ze závěrů vyplývá, že obě hry prezentují rozmanitý a kritický pohled na historii první světové války a dávají prostor i marginalizovaným skupinám. Hra *Valiant Hearts* se oproti hře *Battlefield 1* vyznačuje silně protiválečným vyzněním a vypráví příběh z transnacionální perspektivy s důrazem na téma francouzsko-německého usmíření. Hra *Battlefield 1* oslavuje hrdinské boje vojáků jednotlivých národů a naprosto se vyhýbá zobrazení civilistů a dopadů války na jejich životy. První světová válka je v této hře přibližována druhé světové válce a je v ní dominantní anglo-americká perspektiva. Typologie Metzgera a Paxtona se ukázala být užitečnou pro rozpoznání různých aspektů historických počítačových her, které by nemusely být na první pohled viditelné. Mezi nedostatky typologie ale patří nejasnost a vnitřní rozporuplnost některých typů využití historie a hlavně neschopnost typologie analyzovat dominantní aspekty v počítačové hře jako celku.