

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Ústav českých dějin

# **Bakalářská práce**

Štěpán Voda

**Historie v současné popkultuře: případová studie Kingdom  
Come: Deliverance (2018) a Jan Žižka (2022)**

History in Contemporary Popular Culture: A Case Study of Kingdom Come:  
Deliverance (2018) and Medieval (2022)

Praha 2023

Vedoucí práce: Doc. Kamil Činátl, Ph.D

**Poděkování:**

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu této práce doc. Kamilu Činátlovi Ph.D za jeho vedení, trpělivost, cenné rady a vynahrazený čas. Dále bych chtěl moc poděkovat celé rodině za jejich velikou podporu a trpělivost a rovněž bych chtěl poděkovat svým přátelům.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 13. srpna 2023

Štěpán Voda

**Klíčová slova (česky)**

*Počítačová hra, film, herní studia, medievalismus, Kingdom Come: Deliverance, Jan Žižka, historie, populární kultura*

**Keywords (in English):**

*Video game, film, game studies, medievalism, Kingdom Come: Deliverance, Medieval (2022), history, popular culture*

## **Abstrakt (česky)**

*Tato práce se zabývá počítačovou hrou Kingdom Come: Deliverance a filmem Jan Žižka z roku 2022 za účelem zkoumání role historie v populární kultuře. Předmětem analýzy jsou marketingové kampaně spojené s oběma díly, přičemž metodologicky práce především vychází z badatelských oborů medievalismu a game studies.*

*Oba původem české projekty jsou komparovány v rámci toho, jak jsou v nich zobrazeny české dějiny, a rovněž v tom jaké odlišné tvůrčí intence tato ztvárnění motivovaly. V textu je postupně rozebrána crowdfundingová kampaň Kingdom Come: Deliverance na platformě Kickstarter a kontroverze, jež hru provázely, dále tvůrčí pozadí snímku Jan Žižka a jeho marketingová kampaň. V poslední části se pak tato práce znovu zaměřuje na hru Kingdom Come: Deliverance a analyzuje animované intro a úvodní cutscénu této videohry v relaci na její propagační kampaň.*

## **Abstract (in English):**

*This thesis analyses the computer game Kingdom Come: Deliverance and the 2022 film Medieval. Its aim is to explore the role of history in popular culture. The object of the analysis is the marketing campaigns associated with both works. Methodologically, the work draws primarily on the fields of medievalism and game studies.*

*The two, originally Czech projects, are compared in terms of how Czech history is portrayed, as well as the different creative intentions that motivated these representations. The thesis discusses the crowdfunding campaign of Kingdom Come: Deliverance on Kickstarter, the controversies that accompanied the game, as well as the creative background of the film Medieval and its marketing campaign. The last part focuses again on Kingdom Come: Deliverance and analyses the animated intro and opening cutscene of this video game also in relation to its promotion campaign.*

## OBSAH

<b>1</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>1</b>
1.1	OTÁZKY .....	2
1.2	PROČ SROVNÁVÁM ZROVNA TATO DVĚ DÍLA? .....	3
1.3	METODOLOGIE A PRAMENY .....	4
1.4	METODOLOGIE A SEKUNDÁRNÍ LITERATURA .....	4
<b>2</b>	<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>7</b>
2.1	MEDIEVALISMUS .....	7
2.2	GAME STUDIES .....	9
<b>3</b>	<b>KICKSTARTER – DUNGEONS AND NO DRAGONS</b> .....	<b>12</b>
3.1	CO JE TO KICKSTARTER? .....	12
3.2	THE GAME TAKES PLACE IN? .....	13
3.3	CESTA ZA GRUNWALDEM .....	15
3.4	BRAVEHEART THE GAME .....	17
<b>4</b>	<b>KONTROVERZE</b> .....	<b>20</b>
4.1	O PŮVODU KONTROVERZÍ .....	20
4.2	HISTORICAL ACCURACY? .....	23
<b>5</b>	<b>JAN ŽIŽKA</b> .....	<b>26</b>
5.1	ZROD BOJOVNÍKA .....	26
5.2	EVROPA V PLAMENECH .....	28
<b>6</b>	<b>KINGDOM COME: DELIVERANCE</b> .....	<b>31</b>
6.1	TEKUTÉ MÉDIUM .....	31
6.2	„VLÁDA ČESKÉHO KRÁLE A ŘÍMSKÉHO CÍSAŘE KARLA IV. ....	32
6.3	Z ČESKÝCH LUHŮ A HÁJŮ .....	34
<b>7</b>	<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>37</b>
<b>8</b>	<b>ZDROJE</b> .....	<b>40</b>

<b>8.1</b>	<b>PARATEXTY</b> .....	<b>40</b>
<b>8.2</b>	<b>SEZNAM SEKUNDÁRNÍ LITERATURY</b> .....	<b>44</b>
8.2.1	<i>Absolventské práce</i> .....	45
<b>9</b>	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ:</b> .....	<b>46</b>

# 1 Úvod

Všeobecný zájem o historii stále stoupá a popkulturní díla mají větší dosah v běžné populaci než jakákoli akademická práce. Obecná veřejnost dějiny konzumuje sledováním filmů a seriálů, čtením historických románů, blogů a článků, hraním počítačových her, sledováním nejrůznějších videí, poslechem hudby s historickými náměty, navštěvováním muzeí a památek či účasti na larpových akcích nebo rekonstrukcí historických bitev.<sup>1</sup> Tato nová historická situace, jak tento jev nazývá francouzský historik François Hartog, zásadně a rychle mění naše způsoby chápání minulosti a měla by být akademickými obcemi reflektována.<sup>2</sup>

Cesta, jež vedla k výběru tématu této práce, byla spletitá a dlouhá. Původně měla být předmětem mého zkoumání pouze počítačová hra *Kingdom Come: Deliverance* od českého studia Warhorse, avšak při následném procesu formulování hlavních cílů jsem se rozhodl o rozšíření předmětu práce o tehdy ještě nedokončený historický film *Jan Žižka* od režiséra Petra Jákla. Tato zásadní proměna probírané látky s sebou přinesla řadu metodologických problémů, jak tato dvě díla analyzovat.

Na první pohled by se mohlo zdát logické, vzít obsah obou děl a porovnat ho s relevantními historickými prameny a současným historiografickým poznáním, například s otázkou, jak historicky věrně jsou v nich zobrazeny středověké reálie či životy známých dějinných figur. Tento přístup nicméně přehlíží zásadní rozdíly v povaze obou médií. Zatímco sledování filmu je ryze pasivním zážitkem, kdy divák vidí pouze to, co mu tvůrce předkládá, počítačová hra je interaktivní médiem. Hráč s digitálním světem sám interaguje a jeho průchod hrou se tak může zásadně lišit od prožitku jiného hráče. Bez této aktivní role hráče, jak píše historik Jan Kremer, hra neexistuje a utváří se až samotným hraním.<sup>3</sup> Zatímco dohrání samotné videohry mnohdy může trvat i několik desítek hodin,<sup>4</sup> u sledování filmu divák stráví pouhý zlomek této doby. Ještě významnějšími pro tuto práci jsou pak rozdíly v samotném procesu vytváření počítačových her a filmů, protože hra se musí ve všech svých aspektech naprogramovat. Oproti tomu *Jan Žižka* byl natáčen ve

---

<sup>1</sup> HARTOG, François. *On the Way Towards a New Historical Situation / Na cestě k nové historické situaci*. Slovo a smysl: časopis pro mezioborová studia = Word & sense [online]. Prague: Charles University, Faculty of Arts, 2017, 14(27), str. 238-250, zde str. 239. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/96903> [cit. 07. 8. 2023]

<sup>2</sup> Tamtéž, str. 240

<sup>3</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. Historie – Otázky – Problémy 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 18. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 07. 8. 2023]

<sup>4</sup> Designing the Quests of The Witcher 3: Wild Hunt. In: YouTube [online]. 9. 10. 2015. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw\\_k&t=1557s](https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw_k&t=1557s) [cit. 12. 08. 2023]



skutečném světě a jeho tvůrci tedy měli realitou omezené prostředky, aby diváka přenesli do českých zemí počátku 15. století.<sup>5</sup>

Z těchto důvodů jsem se rozhodl přenést hlavní zkoumání nikoli na obsah těchto děl, ale na pozadí a kontext jejich produkce. Zajímá mě tedy, jak jejich samotní tvůrci říkají, že o středověkém období přemýšlí, a proto budu zkoumat především materiály vydané v rámci marketingových kampaní. Výjimkou pak je poslední kapitola, v níž je analyzováno intro a úvodní cutscéna hry *Kingdom Come: Deliverance*. Ve všech případech se ovšem pokusím poskytnout čtenáři dostatečný kontext. V této práci tedy nezkoumám herní mechaniky, ani nerozebírám jednotlivé scény snímku *Jan Žižka* s výjimkou těch přítomných v různých ukázkách, třebaže mohu při dané analýze na finální díla odkazovat.

## 1.1 Výzkumné otázky

Hlavní výzkumné otázky této práce zní takto:

- Jak je vyobrazen český středověk v mediálních kampaních filmu *Jan Žižka* (2022) a hře *Kingdom Come Deliverance* (2018)?
  - Jak se snaha o komercializaci odráží ve způsobu, jakým je v obou projektech zobrazována historie?
  - Proč se zobrazení historie ve filmu *Jan Žižka* v porovnání se hrou *Kingdom Come Deliverance* odlišuje?
  - Jak je v mediálních kampaních zohledněno české a globální publikum a jak se v kontroverzích provázejících *Kingdom Come: Deliverance* odráží střet mezi českým a globálním pohledem na středověké období?

Co se týče samotné struktury, tak tato práce je rozdělena do následujících částí:

Kapitola první plní funkci teoretické části práce, třebaže formálně tak tento text dělen není. Seznamuje čtenáře s badatelskými poli medievalismu a herních studií (v anglickém jazyce *game studies*), z nichž tato práce především metodologicky vychází.

Druhá kapitola je vyhrazena analýze crowdfundingové kampaně *Kingdom Come: Deliverance* na platformě *Kickstarter*. Finanční aspekt obou děl sice nemá až takový význam pro historiografickou stránku této práce, ale v jejich propagaci je silně přítomný a dle mého mínění by rozhodně neměl být opomenut. Zároveň zde na konkrétních případech

---

<sup>5</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. Historie – Otázky – Problémy 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 19. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 07. 8. 2023]

ukáží, jak byly globálnímu publiku, které se vývojáři snažili přesvědčit, aby na projekt přispělo, představeny české realie, oproti tomu, pokud by byla hra určena pouze pro tuzemský trh. V případě *Kingdom Come: Deliverance* byla mediální kampaň a samotné vydání hry doprovázeno i jistými kontroverzemi spojenými především s absencí lidí jiné barvy pleti v herním světě, čemuž je věnována třetí kapitola.

Kapitola čtvrtá se věnuje analýze mediální kampaně filmu Jan Žižka (2022). Jednak se věnuji různým aspektům produkce, které vypovídají o tom, jaký obraz středověku autoři chtěli, aby byl ve filmu ztvárněn a v druhé části kapitoly pak rozebírám hlavní trailer snímku a v omezené míře i reakce na něj.

V poslední páté kapitole se zabývám hrou *Kingdom Come: Deliverance*, přičemž hlavním objektem zkoumání je animované intro a úvodní cutscéna, kterou hráči vidí, když hru spustí. Zároveň v relaci na to rozebírám i různé marketingové materiály, jež doprovázely vývoj hry.

## 1.2 Proč srovnávám zrovna tato dvě díla?

Oba projekty k sobě mají blízko. Jejich hlavní tváře Daniel Vávra a Petr Jákl se navzájem znají. Jákl v *Kingdom Come: Deliverance* propůjčil svou podobu postavě bandity Prcka, který je jedním z vedlejších antagonistů,<sup>6</sup> zatímco Daniel Vávra hraje v Janu Žižkovi.<sup>7</sup> *Jan Žižka* i *Kingdom Come: Deliverance* jsou zasazeny do doby předhusitské za panování krále Václava IV. Lucemburského. Konkrétně se film odehrává roku 1402<sup>8</sup> a hra o rok později.<sup>9</sup> Zároveň obě díla jsou česká a jejich tvůrci opakovaně v rozhovorech tvrdí, že jednou z jejich hlavních motivací pro tvorbu těchto děl bylo konečně ukázat světu „naši historii“ a její důležité osobnosti.<sup>10</sup> Obě díla také spojuje na české poměry vysoký rozpočet. *Jan Žižka* s rozpočtem 450 milionů korun patří mezi vůbec

---

<sup>6</sup> JÁKL, Petr. *[Jsem rád, že můžu být...]* In: Facebook [online]. 14. 6. 2017. Dostupné z <https://www.facebook.com/jaklpetr/posts/1689028488060669/> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>7</sup> Ve filmu o Janu Žižkovi budou hrát Dan Vávra či Roman Šebrle | Petr Jákl. In YouTube [online]. 14. 5. 2021. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=575Gad0TU6Q> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>8</sup> Viz popis pod videem: Jan Žižka (2022) oficiální dabing trailer (4K). In YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Ew815Kc4u-E> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>9</sup> Realism. In: *Kingdom Come: Deliverance* [online]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>10</sup> VAŇOUS, Petr. *Kingdom Come aneb Rychnovák Dan Vávra učí svět českou historií*. Deník.cz [online]. 18. 3. 2018. Dostupné z [https://www.denik.cz/z\\_domova/kingdom-come-aneb-rychnovak-dan-vavra-uci-svet-ceskou-historii-20180318.html](https://www.denik.cz/z_domova/kingdom-come-aneb-rychnovak-dan-vavra-uci-svet-ceskou-historii-20180318.html) [cit. 12. 8. 2023]

nejdražší české filmy,<sup>11</sup> zatímco cena vývoje *Kingdom Come: Deliverance* se pohybovala v řádu stovek milionů korun.<sup>12</sup>

Krátce bych se ještě zmínil o pohnutkách, které mě vedly k tomu, aby si toto téma vybral. Jednak historický výzkum digitálních her a v určité míře i kinematografických děl je v České republice téma relativně nové, a ne zcela prozkoumané. Zároveň dle mého názoru velice aktuální a rovněž čtenářsky atraktivní. Z vlastní zkušenosti jsem došel k zjištění, že když jsem svým přátelům, i dalším lidem, sdělil, o čem vlastně tu bakalářskou práci píšu, v mnoha případech reagovali kladně, že by si jí rádi pak přečetli. Přitom se leckdy jednalo o osoby pohybující se zcela mimo obor historie. Proto jsem přesvědčen, že tato práce má v dnešní době smysl.

### 1.3 Metodologie a prameny

Metodologická základna této práce je komplikovaná vzhledem k atypičnosti zvoleného tématu. Pramennou základnu, na níž je práce vystavěna, tvoří materiály vydané v rámci mediálních kampaní vybraných děl, takzvané paratexty. Ve své klasické definici paratexty představují texty, které obklopují a doplňují nějaký centrální text. Ovšem v případě game studies (oboru zabývajícího se studiem digitálních her) jsou paratextem nazývány i trailery, rozhovory, let's playe, diskuze na online fórech mezi hráči, různé propagační a reklamní materiály, které provází vydání a následný „život“ dané videohry.<sup>13</sup> Ve stejném smyslu na stránkách této práce označuji za paratexty i rozhovory, ukázky, recenze a články, které se vztahují ke snímku *Jan Žižka*. V následné interpretaci pramenů využiji především teorií medievalismu, paměťových studií a game studies, přičemž o konkrétních využívaných konceptech a autorech pojednávám v následující části o sekundární literatuře.

### 1.4 Metodologie a sekundární literatura

Obtíží tématu digitálních her je to, že v české historiografii se k němu prozatím vztahuje jen málo odborné literatury, neboť se jedná o relativně mladý obor, třebaže

---

<sup>11</sup> VOJÁČEK, Lukáš. *Některé filmy je lepší dát rovnou na internet, říká Petr Jákl, režisér nového snímku Jan Žižka*. e15 [online]. 6. 5. 2022. Dostupné z <https://www.e15.cz/jan-zizka-rozhovor-petr-jakl> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>12</sup> ČTK. *Stála stamiliony, vydělala královsky. Hra Kingdom Come slaví rok, mezitím dobyla svět*. Aktuálně.cz [online]. 12. 2. 2019. Dostupné z <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/pred-rokem-se-zacala-prodavat-pocitacova-hra-kingdom-come/r~8449c8482ea311e99d3cac1f6b220ec8/> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>13</sup> WRIGHTOVÁ, Esther. *On the promotional context of historical video games*. Rethinking History [online]. ABINGDON: Routledge, 2018, 22(4), str. 598-608., zde 589. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2018.1507910?journalCode=rrhi20> [cit. 07. 8. 2023]

populární předmět zkoumání. Většina odborné literatury je tedy zahraniční, přičemž ne vždy dobře dostupná. Tento problém je navíc prohlouben vzhledem k tématu této bakalářské práce, jež dosud stálo spíše stranou zájmu i zahraničních badatelů náležících k oboru game studies.<sup>14</sup>

Je třeba říci, že hranice zmiňovaných badatelských polí (medievalismus, games studies, paměťová a filmová studia atd.) je v některých případech tenká a zmiňovaní autoři se můžou hlásit hned k několika z nich, neboť například game studies je ze své podstaty silně interdisciplinární.<sup>15</sup>

Ke klíčové literatuře v českém kontextu bezesporu patří odborný článek Jana Kremera *Historická herní studia: Nástin badatelského pole*, který čtenáře přehledně seznamuje s oborem game studies a předkládá velice široký soupis odborné literatury dostupné k tématu digitálních her.<sup>16</sup> Kniha *Digital Games as History* od historika Adama Chapmana byla dalším užitečným zdrojem, jež popisuje různé aspekty oboru game studies a rovněž koncept historika vývojáře.<sup>17</sup> Již citovaná práce historičky Esther Wrightové pojednávající o paratextech v oboru game studies byla rovněž pro tuto práci klíčová.<sup>18</sup>

Z literatury pojednávající o medievalismu bych zmínil knihu Helen Youngové a Kavity Finnové *Global Medievalism*<sup>19</sup> a především pak monografii Paula B. Sturlevanta *The Middle Ages in Popular Imagination: Memory, Film and Medievalism*, který se zabývá výzkumem současného vnímání středověkého období.<sup>20</sup> Dále mi byl velmi přínosný odborný článek od německé badatelky Aurelie Brandenburgové „*If it's a fantasy world, why bother trying to make it realistic?*“ *Constructing and Debating the Middle Ages of THE WITCHER 3: WILD HUNT*, v němž se autorka věnuje rozdílu mezi pojmy

---

<sup>14</sup> CHAPMAN, Adam & Anna FOKOVÁ & Jonathan WESTIN, *Introduction: What is Historical Game Studies?* *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, str. 358–371, zde str. 365

<sup>15</sup> Například zmiňovaná práce Aurelie Brandenburgové pracuje s termínem medievalismus a neomedievalismus, ale samotná autorka jí sama označuje jako náležící k oboru game studies.

<sup>16</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11-35. [cit. 07. 8. 2023]

<sup>17</sup> CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016

<sup>18</sup> WRIGHTOVÁ, Esther. *On the promotional context of historical video games*. *Rethinking History* [online]. ABINGDON: Routledge, 2018, 22(4), str. 598-608. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2018.1507910?journalCode=rrhi20> [cit. 07. 8. 2023].

<sup>19</sup> YOUNGOVÁ, Helen, & FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022

<sup>20</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018

historické přesnosti a historické autenticity,<sup>21</sup> třebaže ne zcela nesouhlasím se všemi předkládanými tezemi.

Monografie amerického filmového historika Roberta A. Rosenstona *History on Film: Film on History* mi byla metodologicky nápomocná při částech zabývajícím se snímkem *Jan Žižka* a vypůjčil jsem si z ní do této práce koncept filmaře jakožto historika.<sup>22</sup> Stejně tak mi byl podnětný odborný článek českého historika Petra Kopala *Za časů Markety Lazarové...?*, v kterém se autor taktéž zabývá rolí filmařů při ztvárnění minulosti.<sup>23</sup>

Odborné články francouzského historika François Hartoga<sup>24</sup> a Jeromeho de Groota,<sup>25</sup> z něhož v úvodu své cituje i Jan Kremer, když mluví o rozšíření historie jako volnočasové aktivity, jsem použil při popisu probíhajících změn ve vnímání historie v současné společnosti.<sup>26</sup> Zbývající sekundární literatura se vztahuje k dalším pro práci relevantním tématům.<sup>27</sup>

---

<sup>21</sup> BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „If It's a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220., zde s. 202.

<sup>22</sup> ROSENSTONE, Robert A. *History on film-film on history*. 2nd ed. New York: Pearson, 2012

<sup>23</sup> KOPAL, Petr: *Za časů Markety Lazarové...? Filmové obrazy středověku*. In: KOPAL, Petr: (ed.): *Film a dějiny* [online]. Lidové noviny, Praha 2005. Dostupné z <https://www.castrum.cz/film-a-dejiny/clanky/petr-kopal/filmove-obrazy-stredoveku/> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>24</sup> HARTOG, François. *On the Way Towards a New Historical Situation / Na cestě k nové historické situaci*. Slovo a smysl: časopis pro mezioborová studia = Word & sense [online]. Prague: Charles University, Faculty of Arts, 2017, 14(27), str. 238-250. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/96903> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>25</sup> DE GROOT, Jerome. *Empathy and Enfranchisement: Popular Histories*, *Rethinking History* 10, 2006, č. 3, s. 391–413

<sup>26</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 11. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>27</sup> Viz příložený seznam literatury.

## 2 Teoretická část

### 2.1 Medievalismus

V této kapitole bude dále rozveden teoretický základ této práce, přičemž v této první části čtenáři přiblížím obory medievalismu a game studies, z nichž budu vycházet v následné analýze *Kingdom Come: Deliverance* a *Jana Žižky*.

V současné době se rapidně rozvíjející badatelské pole medievalismu se zabývá analýzou středověkých prvků v kultuře.<sup>28</sup> Abych medievalismus jednoduše popsal, tak v každém filmu či hře je středověké období zobrazeno trochu jinak,<sup>29</sup> například tu samou historickou osobnost ztvárňuje jiný herec, skutečné události jsou různým způsobem příslušného médiu přizpůsobeny nebo tvůrci daného díla zvolili pro zobrazení dané doby odlišnou uměleckou stylizaci.

Tyto odlišnosti následně vedly badatele k základní tezi, že v populární kultuře neexistuje jeden středověk, ale mnoho různých medievalistických světů, které se vzájemně nějak odlišují.<sup>30</sup> Stejně tak se vzájemně liší zobrazení předhusitského období českých dějin v *Kingdom Come: Deliverance* a *Janu Žižkovi* a úkolem této práce je zjistit jak a proč.

Medievalistické bádání nicméně není omezeno pouze na ryze historická díla, ale i na tituly náležící k žánru fantasy, mezi jehož žánrové konvence patří časté situování do prostředí, alespoň částečně připomínají středověk z reálného světa.<sup>31</sup> Mohu jmenovat světoznámé franšizy jako *Pán prstenů*, *Zaklínač* či *Píseň ledu a ohně*. Kromě samotného pojmu medievalismus existuje i termín neomedievalismus, který je někdy používán k označování popkulturních děl, které spadají do žánru fantasy, nicméně taktéž právě využívají středověké prvky.<sup>32</sup> Používání tohoto pojmu nicméně není prozatím ustáleno a

---

<sup>28</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 2

<sup>29</sup> HAYDOCK, Nickolas. *Movie medievalism: the imaginary Middle Ages*. Jefferson: McFarland, 2008, str. 7

<sup>30</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 3

<sup>31</sup> YOUNGOVÁ, Helen, & FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022, str. 7

<sup>32</sup> BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „If It's a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220., zde str. 204

medievalismus je tak běžně používán i pro označení fantaskních děl.<sup>33</sup> V rámci této práce bude kvůli přehlednosti používán pouze pojem medievalismus.

Jak již bylo řečeno v úvodu, prakticky všechna odborná literatura související s tématem medievalismu je zahraničního původu a pochází z pera anglosaských či západoevropských autorů.<sup>34</sup> V tomto ohledu je samozřejmé, že předmětem jejich zkoumání budou témata relevantní k dějinám těchto zemí, přičemž velikými a obtížnými tématy výrazně ovlivňující kulturní i politický život v západních zemích je imperialismus, kolonialismus, otroctví a rasové vztahy. Související náměty se často nachází i v pracích medievalistických autorů.<sup>35</sup> Lze jmenovat například knihu Helen Youngové a Kavity Mudan Finnové *Global Medievalism*, v níž je představena iniciativa titulárního globálního medievalismu, což je proces vyprávění nových příběhů mimo tradiční prostor evropského středověku, které mají mít rasově kritickou formu (v anglickém originále *a form of critical race counterstorytelling*).<sup>36</sup> Z vyjádření autorek:

„Globální medievalismus tedy představuje minulost, která by mohla vést k rovnější, spravedlivější, a inkluzivnější budoucnosti, v níž by mohly být současné utlačovatelské mocenské struktury (kapitalisticko-kolonialistický bělošský heteropatriarchát) odstraněny anebo ve fantazijních světech by nikdy nesměly existovat. V současnosti přijímaná středověká minulost je mocná, ale lze jí vzdorovat prostřednictvím kontravyprávění.“<sup>37</sup>

Toto pojetí minulosti<sup>38</sup> se v České republice může setkat se silnou kritikou, přičemž, jak již bylo avizováno, střet tohoto českého pohledu a globálního tématu bude podrobněji rozebrán ve třetí kapitole této práce na příkladu kontroverzí provázející hru *Kingdom Come: Deliverance*.<sup>39</sup>

Přecházíme k paměťové stránce medievalismu, historik Paul B. Sturlevant ve své monografii *The Middle Ages in Popular Imagination: Memory, Film and Medievalism*

---

<sup>33</sup> YOUNGOVÁ, Helen, & FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022, str. 6

<sup>34</sup> Viz jména uvedena pod sekundární literaturou.

<sup>35</sup> YOUNGOVÁ, Helen, FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022, str. 5

<sup>36</sup> Tamtéž, str. 6

<sup>37</sup> Tamtéž. V originále: „Global medievalism, then, imagines a past that could lead to a more equitable, just, and inclusive future where present oppressive power structures (capitalistcolonialist white heteropatriarchy) can be dismantled or, in fantasy worlds, were never allowed to exist. The received medieval past is powerful but can be resisted through counterstorytelling“ Překlad ŠV.

<sup>38</sup> Na stránkách této práce se za účelem zachování objektivitu chci zdržet hodnocení, zda dobré či špatné.

<sup>39</sup> Označením český a globální pohled nemíním, že všichni jedinci v daných oblastech o tomto tématu smýšlí stejně, pouze že mě lepší označení nenapadlo.

tvrdí, že předmět, jímž se zabývá, stojí na rozcestí mezi současným medievalismem a historickým vědomím, přičemž výrazně čerpá z poznatků paměťových studií.<sup>40</sup> Ve svém jádru tedy Sturlevantova práce pojednává o tom, jak lidé v moderní době o středověkém období přemýšlí. Povaha samotného medievalismu se dle Sturlevanta neustále mění, neboť samotné představy lidí o středověku se neustále mění,<sup>41</sup> čímž se vzájemně shoduje i s poznatky Youngové.<sup>42</sup>

Sturlevant nicméně publikum historického filmu nepopisuje jako pasivní konzumenty, již všemu, co na obrazovkách vidí, bezmezně věří, ale jako aktivní interprety, kteří s daným dílem aktivně interagují a interpretují ho. Sturlevant je označuje pojmem aktivní publikum.<sup>43</sup>

Dalším termínem, který Sturlevant předkládá je hypermedievalismus. Označuje jím fenomén, kdy skutečný středověk je v médiích tlačen do extrému, ať už z hlediska toho, jak skvělý nebo temný a krvavý byl, podle toho, jaký z těchto trendu autoři následují. Aby tvůrci středověk dané představě přizpůsobili, píše Sturlevant, je různě upraven. Středověké období tak může být zobrazeno jako zcela barbarská doba plná krve a bláta, kde lidé chodí oděni do špinavých otrhaných hadrů i barevná idyla minulosti,<sup>44</sup> v níž lidé byli ještě ctnostní a spravedliví.

## 2.2 Game studies<sup>45</sup>

Ve svém článku *Introduction: what is historical game studies?* publikovaném v odborném časopise *Rethinking History* autoři Adam Chapman, Anna Foková a Jonathan Westin definují tento obor následovně:

„*Game studies lze definovat jako studium těch her, které nějakým způsobem zobrazují minulost nebo se vztahují k diskurzu o ní.*“<sup>46</sup>

---

<sup>40</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 3

<sup>41</sup> Tamtéž, str. 3

<sup>42</sup> YOUNGOVÁ, Helen, FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022, str. 5

<sup>43</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 71

<sup>44</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 93-95

<sup>45</sup> Ve zbytku práce budu používat výhradně anglický termín game studies, namísto českých herních studií, abych předešel zmatení s vývojářskými herními studií jako jsou Warhorse Studios, CD Projekt Red či Bethesda.

<sup>46</sup> V originálním znění: „*the study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it*“ Překlad ŠV. in: CHAPMAN, Adam & Anna FOKOVÁ & Jonathan WESTIN, Introduction: What is Historical Game Studies? *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, str. 358–371, zde str. 361



Badatelé hlásící se k oboru game studies přitom zkoumají hry nikoli z hlediska toho, jak jsou *historicky přesné*, jelikož tyto diskuze jsou, jak píše sami autoři, bez valného užítku, ale jaké jsou charakteristiky samotné formy digitální hry a jaký může přinést její výzkum užitek.<sup>47</sup>

Klíčovým aspektem game studies přitom je jeho interdisciplinarita, která dle Jana Kremera odráží proměnlivou a obtížně zachytitelnou povahu digitálních her, kdy se jejich zkoumání věnují badatelé pocházející z nejrůznějších akademických polí.<sup>48</sup> Game studies tedy nemají vlastní výzkumné metody a využívají tak metodologii jiných oborů.<sup>49</sup> Problémem pro tuto práci nicméně je fakt, že herní historici prozatím ve svém bádání věnovali jen málo pozornosti samotným vývojářům, které digitální hry vytváří, stejně jako recepci a porozumění hráčů.<sup>50</sup>

Adam Chapman ve své knize *Digital Games as History* představuje termín *developer-historian*, jež je v rámci této bakalářské práce překládán jako vývojář historik.<sup>51</sup> Chapman se tímto pojmem inspiroval u filmového historika Roberta A. Rosenstona, který za historiky označuje filmaře tvořící historické snímky.<sup>52</sup> Rosenstone na stránkách své monografie *History on Film: Film on History* rozebírá roli fikce v kinematografii a v historickém filmu a předkládá čtenáři odlišný pohled na kinematografii, v němž je film vedle psaného textu dalším možným pohledem na dějiny. Rosenstone tvrdí, že filmaři jsou v jistém smyslu taktéž historiky a mohou se k různým historickým tématům zajímavým způsobem vyjadřovat a oživovat je. Fikci přítomnou v kinematografii nepokládá za zápor, ale naopak za nástroj, pomocí něhož mohou filmaři s historickou látkou pracovat. Každý film, ať zapojí libovolné množství odborných poradců, bude dle Rosenstona nutně fikcí a neshledává v tom nic negativního.<sup>53</sup> Odmítá přitom, že by psané slovo mělo být výhradním médiem pro předávání historického poznání, neboť literární forma sama má své limity.<sup>54</sup> Vraccio se zpět ke game studies Chapman si je vědom velikým rozdílem mezi

---

<sup>47</sup> CHAPMAN, Adam & Anna FOKOVÁ & Jonathan WESTIN, *Introduction: What is Historical Game Studies?* *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, str. 358–371, zde str. 367

<sup>48</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 18. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>49</sup> Tamtéž

<sup>50</sup> CHAPMAN, Adam & Anna FOKOVÁ & Jonathan WESTIN, *Introduction: What is Historical Game Studies?* *Rethinking History* 21, 2017, č. 3, str. 358–371, zde str. 365

<sup>51</sup> CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016, str. 15

<sup>52</sup> ROSENSTONE, Robert A. *History on film-film on history*. 2nd ed. New York: Pearson, 2012, str. 159

<sup>53</sup> Tamtéž, str. 41-42

<sup>54</sup> ROSENSTONE, Robert A. *History on film-film on history*. 2nd ed. New York: Pearson, 2012, str. 6

profesionálními historiky z oboru a herními vývojáři a termín vývojář historik pouze používá pro označení těch, kteří se vyjadřují k minulosti skrz médium digitálních her.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016, str. 15

## 3 Kickstarter – Dungeons and no Dragons

### 3.1 Co je to Kickstarter?

*Kingdom Come: Deliverance* získalo mnoho pozornosti díky úspěšné kampani na internetové stránce *Kickstarter*. V následující kapitole se budu zabývat právě analýzou této stránky, souvisejících paratextů a přidruženého traileru s otázkou, jak se snaha o komercializaci projektu odrazila ve způsobů, kterým studio Warhorse prezentuje období středověku. Nejprve je ale třeba vysvětlit, proč se tato videohra na *Kickstarteru* ocitla a jak tento typ platformy vůbec funguje.

*Kickstarter* patří mezi crowdfundingové stránky, skrze něž jsou financovány nejružnější typy projektů. Tvůrci, kteří svůj produkt na *Kickstarter* umístí, stanoví částku, kterou potřebují vybrat a konečný termín, po němž se financování projektu uzavře. Na daný produkt může přispět každý různě velikou částkou, která se jim z účtu odečte, jestliže bude projekt úspěšný a vybere stanovenou částku.<sup>56</sup> Pokud se jako v případě *Kingdom Come: Deliverance* projektu daří a překročí stanovenou částku před dnem uzávěrky, mohou tvůrci přidávat další milníky, přičemž aby lidé měli motivaci přispívat vyššími obnosy, jsou jim za konkrétní částky nabízeny rozličné odměny. Například právě u *Kingdom Come: Deliverance* byli v rámci nejvyšší možné odměny za 5000 liber předplatitelé vyobrazeni coby světci na nástěnných malbách v některém z četných kostelů videoherního Posázaví.<sup>57</sup>

Herní vývoj je velice nákladnou záležitostí pokrývající mnoho let a peníze vydělané přes síť *Kickstarter* jsou jednak značně nejisté a také tato jednorázově vybraná částka nemusí pokrýt všechny další vývoj. Jak je spoluzakladatelem studia Danielem Vávrou řečeno ve videu přidruženém ke *Kickstarteru*, hlavním důvodem, proč Warhorse Studios na crowdfundingovou stránku hra umístili, bylo dokázat svému hlavnímu investorovi Zdeňku Bakalovi<sup>58</sup>, že je o tento typ her mezi hráčskou komunitou zájem<sup>59</sup>. Vybraná částka tedy nikdy nemohla zaplatit celý vývoj, což nicméně neubírá projektu na úspěchu.

---

<sup>56</sup> About – Kickstarter. *Kickstarter.com* [online]. 28. dubna 2009. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer> [cit. 08. 04. 2023]

<sup>57</sup> Kingdom Come Deliverance. *Kickstarter.com* [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts> [cit. 09. 04. 2023]

<sup>58</sup> EKONOMIKA. *Bakala prodal herní studio Warhorse. Rok od hitu Kingdom Come, dostane přes miliardu.* Aktuálně.cz [online]. Praha: Economia. 13. 02 2019. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/bakala-prodal-studio-warhorse-rok-od-vydani-hitu-kingdom-com/r~fbfd1922f6c11e98854ac1f6b220ee8/> [cit. 09.04.2023]

<sup>59</sup> Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video. In YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 10.04.2023]

### 3.2 *The game takes place in?*

Skutečností, že hra musela zaujmout přispěvovatele z celého světa, nikoli jen z České republiky a Slovenska, byl přizpůsoben i styl, kterým je *Kickstarter* stránka napsána. Z toho důvodu je zajímavé se jí věnovat nejen v kontextu pozdějších marketingových materiálů *Kingdom Come: Deliverance*, ale z pohledu toho, jak je prezentována česká historie zcela anonymnímu publiku, které ani nemusí mnohdy vědět, kde Česká republika leží, ale mělo by poslat peníze na vývoj digitální hry odehrávající se v daném prostředí.

Jak návštěvník *Kickstarteru* záhy zjistí, tak ačkoliv *Kingdom Come: Deliverance* ve finální hře klade značný důraz na skutečnost, že se hra odehrává v českých zemích. Na samotné *kickstarterové* stránce se slova Czech, Bohemia nebo jakékoli jméno spojené s českou historií vůbec nevyskytují. Pokud tedy nepočítáme názvy českých herních studií 2k Czech a Bohemia Interactive, v nichž někteří z vývojářů v minulosti pracovali. Je tedy zřejmé, že marketingová kampaň byla směřována především na cizince, a proto byl dějinný kontext hry co nejvíce zobecněn. Jednak je samozřejmě potřeba zmínit skutečnost, že je celá stránka v angličtině a zároveň na *kickstarterové* stránce ani v traileru není explicitně zmíněno, že se jedná o hru odehrávající se v českých zemích. Například Václav IV. je označován pouze jako král, Zikmund Lucemburský jako jeho bratr, Čechy jako království apod.<sup>60</sup>

To neznamená, že by se *Kingdom Come: Deliverance* doma netěšilo veliké pozornosti a podpory, pouze vzhledem k malé velikosti českého trhu hrálo sekundární roli. Česká hráčská komunita byla vesměs nadšená, že je zde konečně hra odehrávající se v českých zemích od domácího studia.<sup>61</sup> Pro zahraniční podporovatele toto mohlo být druhotného významu a nejdůležitější mohl být obecný příslib historicky věrné středověké hry bez fantaskních prvků. Je to vidět i na některých komentářích, které projekt chválí a říkají, že by se případné další hry od studia Warhorse mohly odehrávat v jiných zemích nebo v úplně jiných historických epochách.<sup>62</sup>

Velice silným prvkem v marketingu *Kingdom Come: Deliverance* je vymezování se vůči jiným RPG hrám, jež spadají pod žánr fantasy. Sám Daniel Vávra napsal v roce 2011

---

<sup>60</sup> Kingdom Come Deliverance. Kickstarter.com [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts> [cit. 09. 04. 2023]

<sup>61</sup> SMUTNÝ, Aleš. *Kingdom Come: Deliverance vybrala víc peněz u nás než Velké Británii*. GAMES.CZ [online]. 10. 2. 2014. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/kingdom-come-deliverance-vybrala-vic-penez-u-nas-nez-velke-britanii-225008> [cit. 20.05.2023]

<sup>62</sup> Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video. In: YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 10.04.2023]

článek, v němž kritizoval známou videohru *Skyrim* od studia Bethesda.<sup>63</sup> I v samotném doprovodném traileru říká, že investoři neviděli důvod financovat čistě historickou hru, ve které není magie a různé další fantasy prvky.<sup>64</sup> Tato informace se zdánlivě rozchází s údaji v knize Adama Chapmana o veliké populárnosti a prodejnosti historických her<sup>65</sup>, v tomto ohledu je nicméně nutné vzít do úvahy rozdíly mezi žánry her. *Kingdom Come: Deliverance* je hra RPG (Role Playing Game) a zatímco v žánru strategických her typu *Age of Empires*, *Total War* či *Stronghold* a střílečkových franšíz *Call of Duty* nebo *Metal of Honor* není zasazení do historie ničím výjimečným. Žánr RPG se naopak daleko více pohybuje v oblasti fantasy a science-fiction.<sup>66</sup> Hry typu *Zaklínače*, *Gothic* nebo *Elder Scrolls* tak mohou mít daleko větší svobodu ve vytváření herního světa, soubojového systému a také rozvoje hlavní postavy, kterou hráč ovládá. Oproti tomu RPG hra zasazená do reálného historického období je jednak více limitována ve svém designu, a také se rovněž otevírá případné kritice ohledně ztvárnění dané epochy. Pokud se jí vývojáři snaží nějak věrně zachytit, musí strávit cenný čas vývoje alespoň základním výzkumem.

Absenci her z období středověku ilustrují i příklady, k nimž Warhorse Studios svou hru přirovná. Tyto příklady nemusí být srozumitelné historikům, ale v kontextu hráčské komunity se jedná o známá díla. Na kickstarterové stránce totiž uvádějí, že jejich hra má být mixem svobody a mechanik *Skyrimu*, prostředí *Mount and Blade*, vyprávěcích stylů *Zaklínače* a *Red Dead Redemption*<sup>67</sup>. Není zde třeba přibližovat všechny z vyjmenovaných her, avšak na jednom příkladu bych se rád pozastavil a tím je *Mount and Blade*. Jedná se o hru, která se odehrává ve vlastním fiktivním světě jménem *Calradie*. V tomto světě, třebaže se technicky jedná o fantasy, se nevyskytují žádná kouzla ani bájná tvorové čili typické znaky tohoto žánru, naopak samotní vývojáři zdůrazňují inspiraci skutečnou historií.<sup>68</sup> Hlavní náplní samotného hraní pak je, že hráč zosobňuje středověkého feudála

---

<sup>63</sup> VÁVRA, Daniel. *100+ důvodů proč Dan Vávra nesnáší TES V: Skyrim*. GAMES.CZ [online]. 27. 11. 2011. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/100-duvodu-proc-dan-vavra-nesnasi-tes-v-skyrim-227726> [cit. 09.04.2023]

<sup>64</sup> Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video. In YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 10.04.2023].

<sup>65</sup> CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016, str. 14

<sup>66</sup> BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018, str. 24

<sup>67</sup> Kingdom Come Deliverance. Kickstarter.com [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts> [cit. 10. 04. 2023].

<sup>68</sup> Dev Blog 14/12/17 - TaleWorlds Entertainment. Home - TaleWorlds Entertainment [online]. 14. 12. 2017. Dostupné z: <https://www.taleworlds.com/en/Games/Bannerlord/Blog/39> [cit. 11.04.2023].

putuje po mapě, velí vlastní armádě, bojuje v bitvách a dobývá hrady, dává se do služeb různých říší anebo se snaží vytvořit vlastní království.<sup>69</sup>

Když tedy Warhorse Studios přirovnávají *Kingdom Come: Deliverance* k sérii *Mount and Blade*, mají na mysli alespoň semi-realistický svět bez jakékoli magie se silným zakotvením v historii. Toto zdůrazňování absence fantasy prvků je utvrzeno v samotném traileru, kde je zobrazen slogan *Dungeons and no Dragons*<sup>70</sup>, což je očividnou narážkou na americkou hru na hrdiny *Dungeons and Dragons*, přičemž v České republice je spíše známa jeho česká obdoba *Dračí doupě*.

### 3.3 Cesta za Grunwaldem

Jak již bylo řečeno, vývoj digitálních her představuje dlouhý, často několikaletý proces, přičemž samotný produkt se může v průběhu vývoje značně proměnit. Trailer připojený ke *Kickstarteru* ukazuje veřejnosti první verzi hry z mnoha verzí, co budou následovat. Běžný hráč, který je obeznámen s tím, jak vývoj digitálních her funguje, chápe, že ukazované záběry nemusí být finální. Co se týče některých odlišností s hotovou hrou, tak hlavní hrdina vypadá zcela odlišně, neboť herec, který ho zosobňuje ve finální hře Tom McKay, ještě nebyl obsazen.<sup>71</sup> Stejně tak například postavy v ukázce řečníci nejsou zatím namluvené profesionálními dabéry. Velký důraz napříč marketingem spokojeným s *Kingdom Come: Deliverance* je kladen na bojový systém a nejinak je tomu i v případě *Kickstarteru*. Bude mu věnován prostor i v dalších kapitolách, ale prozatím alespoň zmíním, že Warhorse Studios vydaly i samostatný dokument o historickém šermu, v kterém figurují různé šermířské školy, s nimiž spolupracovali a kde popisují i postup při jeho adaptaci do hry.<sup>72</sup>

Co se týče samotného traileru, tak bych zmínil jeden důležitý aspekt, který ho výrazně odlišuje od jiných ukázek, které studio Warhorse Studios vydalo, a zároveň ukáže, jak důležité je při analýze her pracovat i s paratexty. Značný prostor traileru totiž zaujímají záběry scén z veliké bitvy, v níž podle heraldických znaků proti sobě bojují síly řádu německých rytířů a polského království. Očividně se jedná o ztvárnění bitvy u Grunwaldu,

---

<sup>69</sup> ŠOUREK, Václav. *Bannerlord je nedokonalým návratem do starých časů*. INDIAN [online]. 11. 1. 2023. Dostupné z <https://indian-tv.cz/recenze/bannerlord-je-nedokonalym-navratem-do-starych-casu-0wfvh1> [cit. 30.04.2023].

<sup>70</sup> Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video. In YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 10.04.2023]

<sup>71</sup> Kingdom Come: Deliverance presents: Tom McKay as Henry. In Youtube [online]. 27. 4. 2017. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=5Pt1whp15P8> [cit. 8. 5.2023]

<sup>72</sup> Fechtbuch: The Real Swordfighting behind Kingdom Come. YouTube [online]. 12.02.2021. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD\\_jQ](https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD_jQ) [cit. 11.04.2023]

což bylo v komentáři na sociální síti *Reddit* vývojáři potvrzeno<sup>73</sup>. Samotná hra se však odehrává v roce 1403, tedy celých sedm let před Grunwaldem<sup>74</sup>. Kromě Posázaví se v ní nevyskytují žádné další herní oblasti a ani postavy původem z polských zemí ni příslušníci Řádu. Nabízí se tím logicky otázka, z jakého důvodu byla tato historická bitva do ukázky zahrnuta, když ve finálním produktu vůbec nefiguruje.

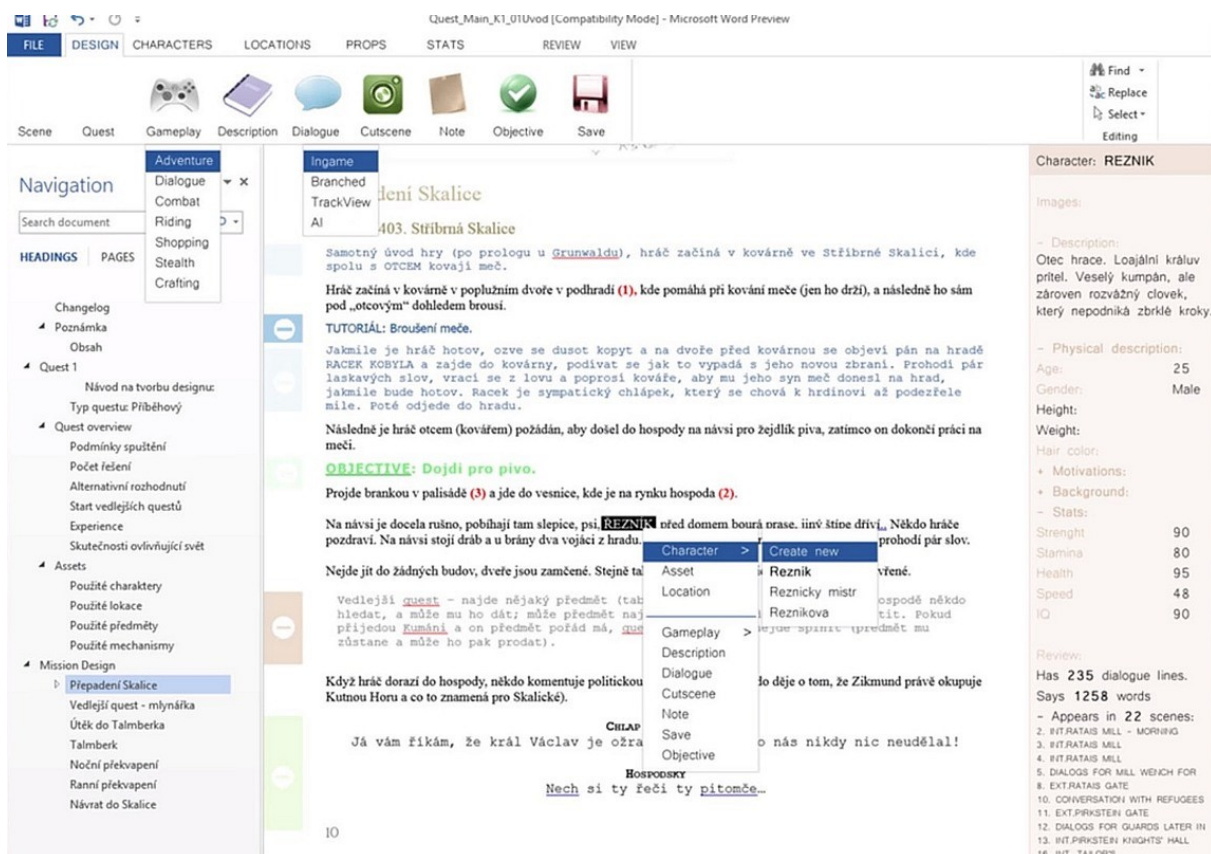
Zde musím říci, že mou první domněnkou bylo, že se jednalo o chytrý marketing ze strany vývojářů, kdy Warhorse Studios využily mezinárodně známou událost z historie střední Evropy, aby přilákali pozornost zahraničního publika. V marketingu počítačových her se výsledný produkt a reklama mohou značně lišit. Nicméně jsem záhy zjistil, že to může být docela jinak. Absence Grunwaldu si všimli i další hráči, kteří o tom diskutovali na internetových fórech. Jednou z těchto platforem byla i sociální síť *Reddit*, kde jsem narazil na následující screenshot, patrně vývojářského dokumentu, předávaného napříč hráčskou komunitou:<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> ELWETANA [Very good guess] In: *Reddit* [online]. 17. 02. 2014. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/1y5yj1/we\\_are\\_warhorse\\_studios\\_developers\\_of\\_kingdom](https://www.reddit.com/r/Games/comments/1y5yj1/we_are_warhorse_studios_developers_of_kingdom) [cit. 13. 04. 2023]

<sup>74</sup> Kingdom Come Deliverance. Kickstarter.com [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts> [cit. 09. 04. 2023]

<sup>75</sup> NEZNÁMÝ [The original design document...] In: *Reddit* [online]. 11. 06. 2021. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/nxe6sl/grunwald\\_battle\\_that\\_was\\_shown\\_in\\_the\\_kickstarter](https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/nxe6sl/grunwald_battle_that_was_shown_in_the_kickstarter) [cit. 13. 04. 2023]



Obrázek 1 Screenshot z platformy Reddit

V něm se píše, že prolog *Kingdom Come: Deliverance* měl odehrávat právě u Grunwaldu a poté následoval časový skok do minulosti, v němž se hráč vrátil do Stříbrné Skalice, kde hra ve finální verzi začíná. Je to nicméně zdroj neověřený, neboť se mi zatím o něm nepodařilo nic dalšího zjistit. Není tedy známo, kdo ho pořídil, ani kdy.

### 3.4 Braveheart the Game

Jak v samotném textu na *Kickstarteru*, tak v doprovodném videu nazývá studio Warhorse svou hru *Braveheart the Game*, přičemž *Braveheart* je anglickým názvem pro film *Statečné srdce* z roku 1995. Konkrétně toto označení charakterizují takto:

„Co je tedy *Kingdom Come: Deliverance*? Představte si ho jako *Braveheart: The Game*. Majestátní hrady, obrnění rytíři, velké bitvy na otevřeném prostranství a politické intriky zasazené do rozsáhlého, nově vznikajícího světa.“<sup>76</sup>

<sup>76</sup> V originále: „So what is *Kingdom Come: Deliverance*? Think of it as *Braveheart: The Game*. Majestic castles, armored knights, large, open field battles, and political intrigue set in a vast, emergent world.“ Překlad ŠV. In: *Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video*. In YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 11.04.2023]



Odkazování na Statečné srdce je něčím, co pojí oba projekty, *Kingdom Come: Deliverance* i *Jana Žižka* a bude to následně rozvedeno i v další kapitole. Nicméně podíváme-li se na tento výrok nyní z hlediska herního, stane se nadmíru zajímavým. Historická hra typu *Kingdom Come: Deliverance* musí balancovat zábavnost s historickou přesností. Toto tvrzení se může jevit banálně, ale je jedním ze základů této bakalářské práce. Vývojáři z Warhorse Studios v mnoha rozhovorech a dokumentech, opakovaně mluví o tom, jak je důležité skloubit hrátelnost a historickou věrnost, v jakých oblastech museli činit kompromisy, a které věci se do finálního produktu z nejrozličnějších důvodů nedostaly, třebaže kvůli realismu by tam měli být.<sup>77</sup>

Proto někoho může překvapit, když svou hru přirovnávají právě ke Statečnému srdci. Samozřejmě, jedná se o velmi známý a úspěšný historický film oceněný pěti Oscary<sup>78</sup>. Dává tedy smysl, že při propagaci na něj budou odkazovat. Zároveň je ovšem Statečné srdce filmem historicky velmi nepřesným. Způsob, kterým jsou na plátně zobrazeny reálné osobnosti včetně samotného Williama Wallace, společně s prostředím středověkého Skotska je v mnoha ohledech zcela milný. Zobrazení Skotů jakožto divokých bojovníků v kiltech a s obličejí pomalovanými válečnou modří nemá oporu v zobrazované době, neboť kilty ve třináctém století se ještě vůbec neobjevují a ono válečné pomalování je záležitostí starověkých Piktů.<sup>79</sup> Tento obraz dějin nicméně Statečné srdce následně přeneslo do současné popkultury, což se projevilo například ve strategické hře *Medieval II Total War*, která toto zobrazení Skotka z filmu do značné míry přebírá.<sup>80</sup>

Nicméně je tu ještě další aspekt tohoto přirovnání. V jednom z četných rozhovorů, které poskytl médiím, uvedl Daniel Vávra Statečné srdce jako příklad uměleckého díla, které proslavilo do té doby relativně obskurního lidového hrdinu Williama Wallace a spolu s ním i celé Skotsko po celém světě. Stejně jako on chce světu ukázat českou historii.<sup>81</sup>

Seznámit svět s českou historií chtěl rovněž režisér Petr Jákl, avšak zatímco Jan Žižka (2022) není cimrmanovským kouskem v duchu „Hamleta bez Hamleta“ a jeho titulární hrdina ve filmu opravdu vystupuje, Jindřich ze Stříbrné Skalice, za nějž hráči

---

<sup>77</sup> Fechtbuch: The Real Swordfighting behind Kingdom Come. YouTube [online]. 12.02.2021. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=vxsNZ7XD\\_iQ](https://www.youtube.com/watch?v=vxsNZ7XD_iQ) [cit. 11.04.2023]

<sup>78</sup> Příspěvatelé Wikipedie, *Statečné srdce*, Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online], 2023, Datum poslední revize 5. 02. 2023, 19:24 UTC, Dostupné z [https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=State%C4%8Dn%C3%A9\\_srdce&oldid=22414032](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=State%C4%8Dn%C3%A9_srdce&oldid=22414032) [citováno 11. 04. 2023]

<sup>79</sup> EWAN, Elizabeth. Europe -- Braveheart directed by Mel Gibson / Rob Roy directed by Michael Caton-Jones. *The American Historical Review* [online]. Oxford: Oxford University Press, 1995, 100(4), 1219-1221. Dostupné z <https://doi.org/10.2307/2168219> [cit. 11.04.2022]

<sup>80</sup> CRHÁK, Ondřej. *Počítačové hry, dějiny a jáma pekel*. Blog.Respekt.cz [online]. 2. 6. 2020. Dostupné z: <https://crhak.blog.respekt.cz/pocitacove-hry-dejiny-a-jama-pekeli/> [cit. 2023-04-11]

<sup>81</sup> Fight Club #160 HD (Podcast serveru Games.cz). In: YouTube [online]. 19. 12. 2013. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CileNpMnwpA&t=1032s> [cit. 25. 04. 2023]

*Kingdom Come: Deliverance* hrají, je postavou smyšlenou a jak již bylo řečeno, videohra se odehrává před začátkem husitských válek, přičemž Jan Žižka se v ní nevyskytuje a ani není nikde zmíněn.

V tomto ohledu tedy tato komparace učiněná studiem Warhorse oproti filmu pokulhává, nicméně jak hráč postupuje hrou, má příležitost se setkat s různými méně či více významnými historickými osobnostmi. Mezi tyto postavy patří šlechtici Racek Kobyla z Dvorce, Jan Ptáček z Pirkenštejna, Hanuš z Lipé nebo středověký vynálezce Konrád Kyeser.<sup>82</sup> Důležitými aktéry jsou samozřejmě i Zikmund Lucemburský a Václav IV., třebaže poslední jmenovaný se v díle sám nevyskytuje, jejichž ztvárněním se budu dále v textu zabývat.

Závěrem této kapitoly je třeba říci, že úspěch kickstarterové kampaně umožnil studiu Warhorse pokračovat v dalším vývoji hry a ukázal jim zájem ze strany potencionálních zákazníků.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Kingdom Come: Deliverance presents: Brian Blessed as Lord Konrad Kyeser. YouTube [online]. 5. 5. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CWdx0o8mrAY> [cit. 9. 08. 2023]

<sup>83</sup> Kingdom Come: Deliverance Documentary | Gameumentary. In: YouTube [online]. 24. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YwE2goNeshY> [cit. 23.07.2023]

## 4 Kontroverze

### 4.1 O původu kontroverzí

V této kapitole se zaměřuji na kontroverze provázející hru *Kingdom Come: Deliverance*. Na příkladu článku Roberta Purcheseho popisují spor mezi českým a globálním pohledem na středověké období, jehož se týká jedna z hlavních výzkumných otázek této práce. V druhé části kapitoly se pak pokouším objasnit situaci okolo pojmů historická přesnost a historická autenticita.

Při analýze *Kingdom Come: Deliverance* se nelze vyhnout těmto rozsáhlým kontroverzím, jež ve spojitosti s touto videohrou prošly mediálním prostorem, přičemž předmětem sporů byla absence rasové diverzity v herním světě a také zobrazení ženských postav. Tyto internetové pře se následně přenesly i do české akademické sféry ve spojitosti s přednáškou doktorky Kláry Hübnerové na Masarykově univerzitě, na níž kriticky reagoval již několikrát zmíněný spoluzakladatel studia Warhorse Studios Daniel Vávra,<sup>84</sup> jehož osoba byla rovněž předmětem časté kritiky.<sup>85</sup>

Pochopitelně takovéto množství negativy může leckoho odradit od úmyslu se hrou vůbec detailněji zabývat a v jistém ohledu i tuto videohru v očích některých příslušníků akademické obce zdiskreditovat. Tvorba *Kingdom Come: Deliverance* nicméně byla mnohaletým kolektivním úsilím mnohačlenného vývojářského týmu s rozličnými politickými názory, nejenom Daniela Vávry, což ostatně v rozhovorech i on sám řekl.<sup>86</sup>

Od doby, kdy bylo *Kingdom Come: Deliverance* vydáno, se ke sporům s ním spojených vyjádřilo mnoho různých osobností z nejrůznějších úhlů pohledu, avšak jedním z prvotních textů, na který je pravidelně odkazováno,<sup>87</sup> je článek *Kingdom Come: Deliverance review – history is a double-edged sword* zveřejněný v roce 2018 na

---

<sup>84</sup>WAGNER, David František. *Ve sporu o hru Kingdom Come prohrává paranoidní vývojář i arogantní akademici*. Heroine.cz [online]. 12. 05. 2020. Dostupné z: <https://www.heroine.cz/kultura/2364-ve-sporu-o-hru-kingdom-come-prohrava-paranoidni-vyvojari-i-arogantni-akademici> [cit. 23.07.2024].

<sup>85</sup>BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. *There is no such thing as “historical accuracy” of fiction*. Languageatplay.de [online]. 22. 05. 2022. Dostupné z: <https://languageatplay.de/2022/04/22/there-is-no-such-thing-as-historical-accuracy-of-fiction/> [cit. 24.07.2023]

<sup>86</sup>Kingdom Come: Deliverance Documentary | Gameumentary. In YouTube [online]. 24. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YwE2goNeshY> [cit. 23.07.2023]

<sup>87</sup>Tamtéž

hernězpravodajské stránce Eurogamer.<sup>88</sup> Autorem textu je dlouhodobý člen tamní redakce Robert Purchase.<sup>89</sup>

První část jeho recenze je přitom značně pozitivní, Purchase zde píše, že od doby vydání fantasy hry *Zaklínače 3. Divoký hon*, založené na populárním knižním cyklu polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, nezažil hru s tak reálným a hmotným středověkým světem, kde je možné dle jeho slov skoro až cítit povrch blátivé, rozježděné cesty pod nohama a zápach hnoje v polích. Co je ovšem v tomto případě pro něj speciální, je fakt, že se jedná o zobrazení části skutečné historie českých zemí, domoviny vývojářů.<sup>90</sup>

Ve své druhé části ovšem článek nabere více kritický tón. Velký problém Purchase vidí v tom, že ve hře kromě hráči nepřátelských Kumánů nevyskytují příslušníci jiných ras. Zde nesouhlasí s tvrzením Warhorse Studios, že v dané oblasti se v předhusitské době nevyskytovali příslušníci rasových minorit a odkazuje se přitom na historika Seana Millera, který se dle autora na tuto oblast specializuje, a s nímž o tom mluvil. Ten dle autora zmínil roli hedvábné stezky či příklad černých Maurů.

„Co kdyby tudy cestovala skupina černých Afričanů, zastavila se ve zdejším hostinci a někdo otěhotněl? V takovém případě i jedna noc stačí,“<sup>91</sup> cituje Purchase v článku Millera. Zjistit identitu tohoto akademika pro mě bylo velmi obtížné, nicméně jedná o amerického překladatele a historika Seana Marka Millera. Miller vystudoval na University of Memphis historii a literaturu, přičemž v České republice vyučoval na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy na anglistice. V současnosti pak působí na Fakultě sociálních věd UK.<sup>92</sup>

Dalším objektem Purchaseho kritiky pak je samotná osoba Daniela Vávry a taktéž již zmíněné zobrazení žen ve hře a různé mechaniky s nimi spojené. Na závěr autor píše, že si nemyslí, že je *Kingdom Come: Deliverance* semeništem rasismu, nicméně cítí hořkou pachů z toho, že na rozdíl od toho, aby hra konfrontovala zažitě představy o době temna,

---

<sup>88</sup>PURCHASE, Robert. *Kingdom Come: Deliverance review - history is a double-edged sword*. EUROGAMER [online]. 20. 02. 2018. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review> [cit. 23.07.2023]

<sup>89</sup>PURCHASE, Robert. *Profil na LinkedIn*. In: *LinkedIn* [online]. Dostupné z: <https://uk.linkedin.com/in/robert-purchase-396ba324> [cit. 24.07.2023].

<sup>90</sup>PURCHASE, Robert. *Kingdom Come: Deliverance review - history is a double-edged sword*. EUROGAMER [online]. 20. 02. 2018. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review> [cit. 23.07.2023]

<sup>91</sup> V originále: „*What if a group of black Africans came through and stayed at an inn and someone got pregnant? Even one night is enough for a pregnancy.*“ Překlad ŠV. Tamtéž.

<sup>92</sup> MILLEROVÁ, Sabina. [Sean Mark Miller]. In: Facebook Messenger [online]. 02. 08 2023 13:24. Soukromá komunikace autora práce s respondentem. [cit. 02.08.2023]

představuje útěk do podivně romantizované minulosti.<sup>93</sup> Svou snahou se tak přibližuje globálnímu medievalismu popsánému v díle Youngové.<sup>94</sup>

Co se týče vyjádření studia Warhorse k tomuto typu stížností, tak ještě před vydáním samotné hry, byli na své kickstarterové stránce dotázáni jistým uživatelem tengokujin, zda budou do hry přidány postavy jiné barvy pleti, odpověď Warhorse Studios zněla takto:

„Cizí rasy jsme vyřadili jen proto, že v Čechách tehdy prostě nebyly. To je celé. Nebo lépe: byly, ale velmi zřídka. Hra se odehrává na devíti kilometrech čtverečních, takže není reálná šance, abyste tam nějaké potkali.“<sup>95</sup>

Zároveň v rozhovorech poskytnutých v rámci dokumentu dostupném na *YouTube* kanále *Gameumentary* se různí vývojáři z Warhorse Studios, včetně jejich odborné poradkyně Joanny Nowak, vyjádřili, že pouze chtěli společně vytvořit dobrou hru a rozhodně si nepřáli nikoho urazit, přičemž ne vždy kritici chtěli slyšet pohled jejich strany.<sup>96</sup>

Rád bych se zde ovšem ještě zaměřil hlavně na zdánlivě nevýznamný detail, a totiž, že autor článku hovoří o reálném středověkém světě *Zaklínače 3: Divoký hon* a činí tak i přesto, že se tato videohra odehrává ve vlastním fiktivním světě.

Sám autor knižní předlohy Andrzej Sapkowski vědomě využíval různých, pro středověkou dobu, anachronických prvků a odmítal stížnosti, že by se žánr fantastiky měl držet nějaké realističnosti.<sup>97</sup> Jakožto typický představitel svého žánru a medievalismu je i podoba světa *Zaklínače* středověkem velice silně ovlivněna. Existují v něm rozličná království, nad krajinou se tyčí pevné hrady, na bojištích se střetávají armády rytířů v plátových zbrojích a podobně. Hlavní postavou je nicméně Geralt z Rivie, zmutovaný

---

<sup>93</sup>PURCHESE, Robert. *Kingdom Come: Deliverance review - history is a double-edged sword*. EUROGAMER [online]. 20. 02. 2018. Dostupné z: <https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review> [cit. 23.07.2023]

<sup>94</sup>YOUNGOVÁ, Helen, FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022, str. 6

<sup>95</sup>NEVYHOŠTĚNÝ, Matřin a Ondřej LINC. *Proč nejsou ve středověké hře z Čech žádní černoši? ptají se v zámoří*. Lidovky.cz [online]. 03. 03. 2014. Dostupné z: [https://www.lidovky.cz/byznys/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228\\_145020\\_firmy-trhy\\_mev](https://www.lidovky.cz/byznys/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228_145020_firmy-trhy_mev) [cit. 24.07.2023]

<sup>96</sup>Kingdom Come: Deliverance Documentary | Gameumentary. In: *YouTube* [online]. 24. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YwE2goNeshY> [cit. 23.07.2023]

<sup>97</sup>MYSIAK, Christopher. *How The Witcher franchise mixes fantasy with modern world?* Gamepressure.com [online]. 3. 3. 2018. Dostupné z: <https://www.gamepressure.com/editorials/how-the-witcher-franchise-mixes-fantasy-with-modern-world/zb155> [cit. 26.07.2018]

lovec příšer, které se v herním světě hojně vyskytují spolu s magií, různými nestvůrami a dalšími fantaskními prvky, jež jasně vymezují, že se nejedná o historickou hru.<sup>98</sup>

Jak tedy můžeme na příkladu Purcheseho recenzi vidět, historické hry jsou se žánrem fantasy úzce provázány, přičemž to samé platí i pro obecné představy veřejnosti o středověkém období, o čemž ostatně mluví teorie různých medievalistických světů. V českém prostředí, kde žánr fantasy nemá takovou tradici, si stačí vzpomenout na to, jak je prostředí tuzemských hradů a zámků těsně spjato s různými pohádkami a pověstmi, ať už literárními či filmovými. Nelze tedy vytyčit ostrou hranici mezi digitálními hrami fantasy a historického žánru.<sup>99</sup>

Zvláště pak v posledních letech s úspěchem fantasy seriálu *Hra o Trůny* a vzestup typu fantastiky, která tlumí magické elementy ve prospěch dramatu, politiky a inspirace skutečnou historií. Třebaže *Hra o Trůny* sama čerpá z mnoha různých zdrojů a populárních představ, jež mají kořeny v jiných dobách a popkultuře než pouze středověkých dějin,<sup>100</sup> jak například píše v několikadílné eseji americký historik Bret Devereaux. Ten seriál HBO analyzuje s otázkou „*jak středověká Hra o Trůny ve skutečnosti je?*“<sup>101</sup>, protože se dle něj pro mnoho diváku stala hlavním popkulturním zobrazením skutečného středověku, s čímž se setkal i u svých studentů.

## 4.2 Historical accuracy?

Vraťme se ovšem k samotným termínům historická přesnost a historická autenticita, které jsou značně komplikovanější, než by se na první pohled mohlo zdát.

Mezi tvorbou historické hry a psaním odborné monografie samozřejmě je značný rozdíl. Zatímco historik může na stránkách své publikace říci, že o některém historickém období neexistují dostatečné prameny na to, aby danému tématu mohl dále zabývat, videoherní vývojáři při tvorbě svého medievalistického světa takovouto možnost nemají, a tak, aby hráči dali pocit jeho kompletnosti, musí tyto slepá místa nějakým způsobem

---

<sup>98</sup>CD PROJEKT RED. *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook*. CD Projekt Red 2015. Dostupné z <https://online.pubhtml5.com/qfck/wgdi/#p=10> [cit. 24.07.2023]

<sup>99</sup>KREMER, Jan. Historická herní studia: Nástin badatelského pole [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 29. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>100</sup>DEVEREAUX, Bret. *New Acquisitions: How It Wasn't: Game of Thrones and the Middle Ages, Part II*. A Collection of Unmitigated Pedantry [online]. 04. 06. 2018. Dostupné z: <https://acoup.blog/2019/05/28/new-acquisitions-not-how-it-was-game-of-thrones-and-the-middle-ages-part-i/> [cit. 24.07.2023]

<sup>101</sup> Tamtéž. Překlad ŠV.

zaplnit,<sup>102</sup> at' už se jedná o podobu některých středověkých měst, oděvu jeho obyvatel či chování významných historických figur.

Německá badatelka Aurelia Brandenburgová ve svém článku analyzovala obsah diskuze mezi uživateli online fór u hry *Zaklínač 3. Divoký hon* na téma sexismu a přítomnosti minorit v dané videohře. Na základě tohoto bádání došla k zjištění, že třebaže diskutující používají termín historická přesnost, argumenty na základě vědeckého poznání se u obou stran objevují jen velice zřídka<sup>103</sup> a spíše podle Brandenburgové diskutující vyžadují po hrách historickou autenticitu. Hráči chtějí, aby zobrazované reálie odpovídaly jejich dosavadním představám a znalostem o daném historickém období.<sup>104</sup> Historická autenticita je tedy založena více na pocitech, přičemž se samozřejmě u každé osoby liší, co považuje za historicky autentické na základě jejich vzdělání a názorů.

Dalším jevem, o kterém Brandenburgová píše, a jež se vztahuje i k následující kapitole o filmu *Jan Žižka*, je ztotožnění brutality s realismem. S tímto faktem je možné se v diskuzích o popkultuře setkat velmi často. Existuje rozšířená představa o tom, že středověké období bylo oproti současnosti bezezbytku temné, špinavé, krvavé a rovněž velmi nepřátelské prostředí vůči ženám.<sup>105</sup> Některé popkulturní díla, jejichž medievalistické světy jsou právě takto stylizovány, pak mohou ve svém marketingu tvrdit, že na rozdíl od například *Pána prstenů* s klasickým bojem dobra a zla a myriádou různých fantaskních ras, je jejich produkt vyspělejší a morálně šedivější než klasická fantasy díla.<sup>106</sup>

V případě debat, o nichž se ve studii píše, pak Brandenburgová došla k zjištění, že nehledě, na jaké straně argumentu diskutující stáli, oba tábory operovaly se stejným základním rámcem představ o temném středověku. I zastánci větší reprezentace silných ženských postav, hojnější přítomností minorit a podobně, argumentovali nikoli argumenty založenými na historických důkazech, ale tezí, že se daný příběh odehrává ve fantasy světě

---

<sup>102</sup>BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. *There is no such thing as "historical accuracy" of fiction.* Languageatplay.de [online]. 22. 05. 2022. Dostupné z: <https://languageatplay.de/2022/04/22/there-is-no-such-thing-as-historical-accuracy-of-fiction/> [cit. 24.07.2023]

<sup>103</sup>BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „If It's a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220, zde s. 212

<sup>104</sup>Tamtéž, str. 205

<sup>105</sup>BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „If It's a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220, zde s. 212.

<sup>106</sup>DEVEREAUX, Bret. *New Acquisitions: How It Wasn't: Game of Thrones and the Middle Ages, Part II.* A Collection of Unmitigated Pedantry [online]. 04. 06. 2018. Dostupné z: <https://acoup.blog/2019/06/04/new-acquisitions-how-it-wasnt-game-of-thrones-and-the-middle-ages-part-ii/> [cit. 24.07.2023]

plném magie a draků, a tedy není vázán stejnými pravidly a zákonitostmi jako svět reálný.<sup>107</sup>

Celkově tedy výzkum Brandenburgové ukázal, že pojmy používané v souvislosti s historicitou digitálních her jsou značně fluidní, stejně jako pole výzkumu samotné. Nicméně hlavní poznatek, který z této části pramení, je ten, že zatímco se v online diskuzích o digitálních hrách hojně objevuje termín historická přesnost, přispěvatelé vyžadují spíše historickou autenticitu, který je založena více na subjektivním pocitu.<sup>108</sup>

Tento příklon k historické autenticitě je příznakem nové historické situace, o níž ve svém článku hovoří francouzský historik François Hartog. S historií je se v současné době setkat takřka na každém kroku, přičemž počítačové hry a filmy nejsou výjimkou.<sup>109</sup> Zábavní průmysl pak dle Hartoga podává uživateli přesně vyměřený zážitek určený k rekreaci a escapismu.<sup>110</sup> Stejně tak historik Jerome de Groot ve svém článku *Empathy and Enfranchisement: Popular Histories* popisuje současný stav, v němž je historie především konzumována v rámci volnočasových aktivit. To, jakým způsobem média historii znázorňují, pak má stále větší vliv na vnímání dějin. Daná díla jsou přitom nějakým subjektivně a ideologicky konstruována.<sup>111</sup>

Tato fragmentace historie, jak tuto situaci nazývá český historik Jan Kremer,<sup>112</sup> se v rámci této práce následně projevuje absencí klasických archivních pramenů. V této práci jsou naopak citovány internetové články, videa, rozhovory, diskuze na sociálních sítích a další paratexty, na něž se tato nová historická situace vztahuje.

Změnou prochází rovněž již zmiňovaná herní žurnalistika, kdy značná část hráčů dává přednost svým oblíbeným influencerům než klasickým herním novinářům, protože je považuje za důvěryhodnější. Tato situace je následně reflektována i samotnými herními studii, které těmto influencerům dávají exkluzivní přístup ke svým titulům ke zrecenzování.<sup>113</sup>

---

<sup>107</sup>BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „If It’s a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?“ Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220. zde s. 208–209

<sup>108</sup>Tamtéž, s. 207

<sup>109</sup>HARTOG, François. *On the Way Towards a New Historical Situation / Na cestě k nové historické situaci*. Slovo a smysl: časopis pro mezioborová studia = Word & sense [online]. Prague: Charles University, Faculty of Arts, 2017, 14(27), str. 238–250., zde str. 239. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/96903> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>110</sup>Tamtéž, str. 243.

<sup>111</sup>DE GROOT, Jerome. *Empathy and Enfranchisement: Popular Histories*, *Rethinking History* 10, 2006, č. 3, s. 391–413, zde s. 391–392.

<sup>112</sup>KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11–35, zde str. 29. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>113</sup>Tamtéž, str. 20



## 5 Jan Žižka

### 5.1 Zrod bojovníka

V této kapitole se zaměřím na analýzu marketingových materiálů spojených s filmem *Jan Žižka*, který byl do kin po zpoždění způsobeném pandemií covid-19, uveden v roce 2022. Jeho scenárista a režisér Petr Jákl věnoval přípravě snímku jedenáct let práce. S rozpočtem čítajícím 450 milionů korun se zároveň jedná o nejdražší film české kinematografie.<sup>114</sup> V první části se zaměřím na tvůrčí pozadí snímku, přičemž se snažím nalézt odpověď na otázku, proč se obě, v této práci zkoumaná, díla ve svém pojetí středověku liší a jak se snaha o komercializaci promítla do vývoje filmu. V druhé části kapitoly se budu věnovat analýze jeho marketingových materiálů s otázkou, jak je v nich středověké období zobrazeno.

Původně se přitom dle Jáklových slov mělo jednat pouze o *malý český film* s rozpočtem pohybujícím se okolo 93 milionů korun obsazený tuzemskými herci, nicméně aby byl snímek ekonomicky výhodný, tak se režisér rozhodl ho natočit v angličtině se zahraničními herci. Jejich obsazení si ovšem vyžádalo také výrazné navýšení rozpočtu, aby *když už* ve filmu hrají velké herecké hvězdy typu Michaela Caina a Bena Fostera tomu odpovídala i jeho výprava. Účast hereckých hvězd rovněž snímek měla zatraktivnit pro běžného diváka. Dalším aspektem spojeným s obsazením zahraničních herců byla i propagace české historie za hranicemi. Jákl chtěl ukázat celému světu postavu Jana Žižky, aby jeho osobnost promovala Českou republiku a lidé si ho s ní asociovali.<sup>115</sup>

I přesto Jákl ovšem tvrdí, že film natočil primárně pro Čechy. Zmiňuje přitom fakt, že se Jan Žižka točil z valné většiny v domácích lokalitách nebo úsilí, které věnoval tomu, aby český dabing dosahoval stejné úrovně jako originální znění.<sup>116</sup> Situaci sám popisuje takto:

---

<sup>114</sup> ČTK. Petr Jákl: Film Jan Žižka má ukázat emoci doby, je hlavně pro domácí diváky. Deník.cz [online]. 5. 9. 2022. Dostupné z <https://www.denik.cz/film-a-televize/petr-jakl-premiera-jan-zizka.html> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>115</sup> Žižka za půl miliardy? Točil jsem ho pro Čechy. V životě kompromisy dělám, ale u filmu ne, říká Jákl. In: YouTube [online]. 27. 8. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=XZTAKSEEMRo> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>116</sup> CÁPOVÁ, Irena. Rozbít se a zase vstát. Deset let, které Petr Jákl strávil s Janem Žižkou. Forbes.cz [online]. 11. 9. 2022. Dostupné z <https://forbes.cz/rozbít-se-a-zase-vstat-deset-let-ktere-petr-jakl-stravil-s-janem-zizkou/> [cit. 18. 08. 2023]

„Film je dělaný pro Čechy, je to česká věc, ale chci, aby si v zahraničí mohli říct: aha, tohle je velký příběh, který tam mají.“<sup>117</sup>

Jákl dle vlastních slov tedy chtěl udělat film pro Čechy i pro celý svět.<sup>118</sup> Což potvrzuje i jeho dřívější vyjádření, že kdyby byl film dělaný pouze pro tuzemské diváky, nebyl by výdělečný. Zde nicméně narážíme na zásadní rozpor, buďto může být snímek globální povahy, v angličtině a se zahraničními herci nebo může být více přizpůsobený českému publiku. Za dané situace je miska vah výrazně vychýlena směrem k účelu zalíbit se zahraničním divákům. Tuto skutečnost potvrzuje i fakt, že je snímek v angličtině pojmenován *Medieval*, což v překladu znamená jednoduše Středověký, a vyvolává tedy otázku, proč mu nebyl ponechán původní název či mu nebylo vybráno jméno bližší českému prostředí.

Jáklovým deklarovaným cílem bylo natočit *biják*, tedy velkofilm ve stylu amerických blockbusterů. Jako své vzory přitom zmiňuje film *Gladiátor* od režiséra Ridleyho Scotta nebo již několikrát zmiňovaný a historicky značně nepřesný snímek o skotském válečníku Williamu Wallaceovi *Statečné srdce*.<sup>119</sup> Tedy holywoodské snímky tvořené pro globální publikum. Když Jákl pak o námětu svého filmu přesvědčoval americké investory, využil dle vlastních slov faktu, který našel v článku na Wikipedii, jenž mluvil o Žižkovi jakožto jednom ze sedmi nikdy neporažených vojevůdců a stavěl ho po boku Čingischána či Alexandra Velikého, což investory pomohlo přesvědčit.<sup>120</sup>

Odborným poradcem filmu byl český historik a profesor Jaroslav Čechura, který se rovněž vyskytuje v některých promočních materiálech. Ve stejné citované ukázce Jákl říká, že se snažil, aby například filmové kostýmy byly, co možná nejpřesnější,<sup>121</sup> nicméně toto tvrzení, stejně jako názor profesora Čechury, že ve středověku se bojovalo většinou bez helem, bylo následně na internetu některými osobnostmi z oblasti historického reenactmentu zevrubně kritizováno.<sup>122</sup>

---

<sup>117</sup> ČTK. Petr Jákl: Film Jan Žižka má ukázat emoci doby, je hlavně pro domácí diváky. Deník.cz [online]. 5. 9. 2022. Dostupné z <https://www.denik.cz/film-a-televize/petr-jakl-premiera-jan-zizka.html> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>118</sup> CÁPOVÁ, Irena. Rozbít se a zase vstát. Deset let, které Petr Jákl strávil s Janem Žižkou. Forbes.cz [online]. 11. 9. 2022. Dostupné z <https://forbes.cz/rozbít-se-a-zase-vstat-deset-let-ktere-petr-jakl-stravil-s-janem-zizkou/> [cit. 18. 08. 2023]

<sup>119</sup> Tamtéž  
<sup>120</sup> CÁPOVÁ, Irena. Rozbít se a zase vstát. Deset let, které Petr Jákl strávil s Janem Žižkou. Forbes.cz [online]. 11. 9. 2022. Dostupné z <https://forbes.cz/rozbít-se-a-zase-vstat-deset-let-ktere-petr-jakl-stravil-s-janem-zizkou/> [cit. 18. 08. 2023]

<sup>121</sup> Jan Žižka – Masky a kostýmy / Medieval – Masks and costumes. In: YouTube [online]. 30. 8. 2022. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=EWe2ruZ\\_kHc](https://www.youtube.com/watch?v=EWe2ruZ_kHc) [cit. 11. 08. 2023]

<sup>122</sup> Odborníci reagují: Žižka, aneb "já myslím, že se většinou bojovalo bez helem". In: YouTube [online]. 30. 8. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=UpNTvZHLteA&t=1229s> [cit. 18. 08. 2023]

K poradní roli profesora Čechury se Petr Jákl vyjádřil takto:

„Použil jsem Jaroslava Čechuru, který je tady asi jeden z nejlepších historiků. Po zhlédnutí filmu mi řekl: ‚Ano, věci se mohly stát tak, jak jsou ve filmu ukázány.‘ To bylo pro mě nejdůležitější.“<sup>123</sup>

V rozhovoru poskytnutému časopisu Reflex se profesor Jaroslav Čechura vyjádřil, že pokud ho Jákl požádal, aby se k něčemu vyjádřil, na rozdíl od jiných režisérů ve většině případů Čechurův názor respektoval. Následně nicméně uvádí, že *Jan Žižka* se odehrává v roce 1402 a až do roku 1410 prameny zmiňující Jana Žižku takřka neexistují, takže tam bylo hodně prostoru pro vlastní domněnky a Jáklovým cílem coby filmaře bylo především natočit dobrý příběh.<sup>124</sup>

## 5.2 Evropa v plamenech

Navzdory možnému prvotnímu dojmu trailer není pouhou reklamou. Do marketingu svých snímků investují filmová studia zpravidla značné částky a existují studia, která se na tvorby takovýchto upoutávek vyloženě zaměřují. Hlavním úkolem filmového traileru je nalákat potencionální diváky, aby na daný snímek zašli do kina, případně v současné době zaplatili za možnost ho sledovat online. Přitom ale má odradit pro film nevhodné publikum, jemuž by se nelíbil. To by totiž mohlo svými ohlasy negativně ovlivnit jeho hodnocení. Trailer tedy musí být lepší než samotný film a často sestává z jeho nejlepších částí. Zároveň ovšem nesmí vyradit z děje filmu příliš, a to všechno na malém prostoru s délkou několika málo minut.<sup>125</sup>

„*Moc, násilí, tyranie. Kontinent zachvátila válka, mor a hlad,*“<sup>126</sup> těmito slovy z úst hlavní herecké hvězdy filmu Michaela Caina začíná hlavní trailer k filmu. Evropa, a

<sup>123</sup> MCENCHROE, Thomas. *Jan Žižka byl inovátor a tvůrce prvního tanku. Chtěl jsem ho ukázat jako Statečné srdce, říká režisér Jákl.* iROZHLAS.cz [online]. 7. 9. 2022. Dostupné z [https://www.irozhlas.cz/kultura/film/jan-zizka-byl-inovator-a-tvurce-prvniho-tanku-chtel-jsem-ho-ukazat-jako-statecne-2209071342\\_kac](https://www.irozhlas.cz/kultura/film/jan-zizka-byl-inovator-a-tvurce-prvniho-tanku-chtel-jsem-ho-ukazat-jako-statecne-2209071342_kac) [cit. 11. 08. 2023]

<sup>124</sup> BENEŠOVÁ, Hana. *Středověk byl krutý, ale ne temný. Jak se žilo v době Jana Žižky?* Reflex.cz [online]. 7. 9. 2022. Dostupné z <https://www.reflex.cz/clanek/rozhovory/115232/stredovek-byl-kruty-ale-ne-temny-jak-se-zilo-v-dobe-jana-zizky.html> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>125</sup> Celý odstavec viz SCHÖPPEL, Jan. *Současný český filmový trailer a jeho role v propagaci filmu v kontextu zahraniční produkce* [online]. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. 2013. Vedoucí práce Bednařík, Petr. str. 38., 41-42. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/59788> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>126</sup> V originálu: „*Power, tyranny, violence. Europe was engulfed in war, plague, and famine.*“ Překlad podle české verze. In: *Medieval – Official Trailer* (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

především pak české země, se zde potácejí na pokraji zkázy a před touto katastrofou ho dle urozeného pána Boreše, jehož roli Michael Caine ve filmu představuje, může zachránit jediný muž a tím je Jan Žižka.<sup>127</sup>

Trocnovský zeman má být ve filmu žoldákem a nikoli husitským hejtmanem, přičemž nedostatek informací k tomuto jeho životnímu období poskytl Jáklovy volnou ruku při jeho zobrazení. Dle vlastních slov koncipoval film jako příběh o Žižkově zrodu. V traileru je Žižka nicméně zobrazen v čele vozové hradby, jak čelí útočící obrněné jízdě a v bojových scénách používá s ním spojovaný palcát.<sup>128</sup> Ve filmu rovněž zazní bojový chorál *Ktož jsú boží bojovníci*<sup>129</sup> a Žižka stane v čele selských davů v boji proti panstvu.<sup>130</sup> Primárním antagonistou, proti němuž bojuje, přitom je Zikmund Lucemburský, který v jedné z ukázek říká, že v cestě za svým cílem spálí každý strom a každého muže.<sup>131</sup> Navzdory časovému zasazení je tedy ve filmu Jan Žižka postupně zobrazován se všemi svými tradičními atributy.

Středověké období je v marketingových materiálech k *Janu Žižkovi* vyobrazeno hypermedievalisticky.<sup>132</sup> Ústředním tématem v analyzovaných ukázkách je brutalita tohoto období, přičemž je opakovaně zdůrazňována existenční krize, jež celý medievalistický svět filmu ohrožuje.<sup>133</sup> Jedním ze způsobů, který autoři snímku k této brutální stylizaci využívají, je například potlačování přirozených barev. Rovněž třeba herci se kvůli filmu dle Jákla přestali stříhat a holit, aby tyto představy lépe vystihli atd.<sup>134</sup>

Svým snažením vykreslit středověké období ve své surovosti, se autoři *Jana Žižky* podobají kreativním procesům stojícím za dalším českým historickým filmem, tedy *Marketou Lazarovou* z roku 1967. Autor *Markety Lazarové* režisér František Vlácil se dle vlastních slov snažil ve svém díle zachytit dané období co možná nejrealističtěji, čímž se snímek odlišoval od desetiletí mladší a silně ideologizované husitské trilogie Otakara Vávry. Medievalistický svět v *Marketě Lazarové* je tedy ke svým protagonistům rovněž

<sup>127</sup> Medieval – Official Trailer (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>128</sup> Tamtéž

<sup>129</sup> ČTK. Petr Jákl: Film Jan Žižka má ukázat emoci doby, je hlavně pro domácí diváky. Deník.cz [online]. 5. 9. 2022. Dostupné z <https://www.denik.cz/film-a-televize/petr-jakl-premiera-jan-zizka.html> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>130</sup> Medieval – Official Trailer (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>131</sup> Medieval: Exclusive Red Band Trailer (2022) Ben Foster, Michael Caine. In: YouTube [online]. 31. 8. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=kWat6ZPli0w> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>132</sup> STURTEVANT, Paul B. The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism. London: I.B. Tauris, 2018, str. 93-95

<sup>133</sup> Medieval – Official Trailer (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

<sup>134</sup> ČÁPOVÁ, Irena. Rozbít se a zase vstát. Deset let, které Petr Jákl strávil s Janem Žižkou. Forbes.cz [online]. 11. 9. 2022. Dostupné z <https://forbes.cz/rozbit-se-a-zase-vstat-deset-let-ktere-petr-jakl-stravil-s-janem-zizkou/> [cit. 18. 08. 2023]

krutý a neúprosný, třebaže původní tvůrčí intence autorů *Jana Žižky* a *Markety Lazarové* se značně odlišují.<sup>135</sup> Nicméně v komentářové sekci pod trailerem uveřejněným na účtu hernězpravodajského portálu IGN někteří uživatelé kvůli tomuto hypermedievalistickému pojetí středověku film kritizují, a naopak píší, že kvůli své brutalitě a temnu není film historicky přesný.<sup>136</sup>

---

<sup>135</sup> Celý odstavec viz KOPAL, Petr: *Za časů Markety Lazarové...? Filmové obrazy středověku*. In: KOPAL, Petr: (ed.): *Film a dějiny* [online]. Lidové noviny, Praha 2005. Dostupné z <https://www.castrum.cz/film-a-dejiny/clanky/petr-kopal/filmove-obrazy-stredoveku/> [cit. 11. 8. 2023]

<sup>136</sup> *Medieval – Official Trailer* (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

## 6 Kingdom Come: Deliverance

### 6.1 Tekuté médium

V této kapitole se zabývám analýzou hry *Kingdom Come: Deliverance* a paratextů s ní spojených. Popisuji specifika herního média a rovněž jak je v dané hře zobrazeno středověké období s ohledem na praxi běžnou ve videoherním průmyslu. Snažím se přitom nalézt odpověď na především na otázku, proč se zobrazení středověku v *Kingdom Come: Deliverance* a *Janu Žižkovi* liší.

Jak píše Jan Kremer, málokterá hra existuje v jedné konkrétní podobě. Kromě samotného produktu, který si zákazníci mohou zakoupit v den vydání, existují nejrůznější early access verze, dále je hra po uvedení na trh upravována různými patchy a updaty, které opravují chyby v produktu (tzv. bugy) a také přidávají nový obsah. Vývojáři mohou k titulu vydat další rozšíření ve formě DLC (zkratka pro downloadable content či česky stahovatelný obsah) nebo, a to spíše v případě starších her, ve formě datadisků. Kremer v tomto směru hovoří o tzv. tekutosti digitálních her.<sup>137</sup>

Ke *Kingdom Come: Deliverance* tak existuje výrazně více obsahu než k filmu *Jan Žižka*. Napříč čtyř let vývoje<sup>138</sup> bylo ke hře vydáno mnoho trailerů, vývojářských deníků či rozhovorů, uvedením samotného titulu na trh se ovšem tento obsah ještě znásobil. Kromě materiálu vydávaného samotnými vývojáři je zde i obsah komunitní, kdy na platformě YouTube existují kanály, které se na *Kingdom Come: Deliverance* vyloženě zaměřují.<sup>139</sup> K samotné hře byla vydána během následujících let celkem čtyři DLC: *Kolonizace*, *Milostné dobrodružství boдрého rytíře Pana Jana Ptáčka*, *Kunovi harcíři* a *Úděl ženy*, přičemž v posledním jmenovaném na část daného rozšíření dochází i k výměně protagonisty a namísto dosavadní hlavní postavy Jindřicha ze Stříbrné Skalice hrají hráči za ženu v samostatném dobrodružství.<sup>140</sup> Mimo všechno již jmenované bylo o vývoji *Kingdom Come: Deliverance* zhotoveno několik dokumentů, jeden pak i samotným studiem Warhorse. Ten pojednává o tvorbě soubojového systému a byl součástí odměny pro

---

<sup>137</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. Historie – Otázky – Problémy 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 18. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>138</sup> Kingdom Come: Deliverance Video Update #18: Release. In: YouTube [online]. 15. 2. Dostupné z <https://youtu.be/f6IMbmYjEQw> 2018 [cit. 12. 08. 2023]

<sup>139</sup> Například tento YouTube kanál, který se mimo jiné zaměřoval na historii spojenou s Kingdom Come: Deliverance. Viz odkaz <https://www.youtube.com/@ParryThis/videos>

<sup>140</sup> A Woman's lot. In: Kingdom Come: Deliverance [online]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/dlc/a-womans-lot> [cit. 12. 08. 2023]

příspěvatele na crowdfundingové síti Kickstarter,<sup>141</sup> jež byla podrobněji rozebrána v druhé kapitole. V roce 2023 byl do hry rovněž přidán i český dabing.<sup>142</sup>

Po dlouhém zvážení jsem se tedy rozhodl, že je třeba hlavní objekt výzkumu ještě více limitovat, aby se zcela nevymkl kontrole a text práce měl pevný základ. Proto bude v této kapitole analyzováno především animované intro a úvodní cutscéna (z definice poskytnuté Kremerem filmový předěl mezi částmi gameplaye),<sup>143</sup> které uvidí všichni hráči, když hru spustí. V obou případech hráči dané pasáže pouze sledují, případně je mohou přeskočit a nemají v nich žádnou aktivní roli. Pro čtenáře této práce jsou obě části k dispozici na platformě YouTube.<sup>144</sup>

## 6.2 „Vláda českého krále a římského císaře Karla IV. ...“

... byla dlouhá a úspěšná.“ Těmito slovy začíná animované intro<sup>145</sup> ke hře *Kingdom Come: Deliverance*, v níž tvůrci předávají hráči základní historický kontext. Jejím vypravěčem přitom není nezúčastněný pozorovatel, ale protagonista hry Jindřich ze Stříbrné Skalice v pozdějších letech, který na zobrazované události zpětně vzpomíná. Intro samotné je stylizované do podoby dobové malby, přičemž toto není jeho první verze.<sup>146</sup> Podobný animovaný úvod byl přítomen již v beta verzi hry, kde měl více komiksovou stylizaci a popisoval i následný Zikmundův útok na Stříbrnou Skalici, v němž hráč v hotové hře přímo hraje.<sup>147</sup> Ostatně i úvodní cutscéna byla s vydáním DLC *Úděl ženy* doplněna o nové scény,<sup>148</sup> v rámci této práce je nicméně analyzována její původní verze.

V rámci intra jsou postupně představeni tři významní čeští králové s hrou spjatí – Karel IV., Václav IV. a Zikmund Lucemburský. Vláda Karla IV. je Jindřichem hodnocena jako zlatý věk českých zemí, která je v přímé opozici s následnými činy jeho synů. Je třeba přitom mít na paměti, že třebaže v samotné hře není uveden Jindřichův přesný věk, je

<sup>141</sup> Fechtbuch: The Real Swordfighting behind Kingdom Come. In: YouTube [online]. 12. 2. 2021. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD\\_jQ](https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD_jQ) [cit. 12. 08. 2023]

<sup>142</sup> BIGAS, Jiří. *Vychází český dabing pro Kingdom Come: Deliverance*. Vortex.cz [online]. 13. 2. 2023. Dostupné z <https://www.vortex.cz/vychazi-cesky-dabing-pro-kingdom-come-deliverance/> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>143</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. Historie – Otázky – Problémy 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 19. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>144</sup> Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>145</sup> Česky též znělka. Obě slova označují krátkou animovanou sekvenci, která je přehrávána po spuštění hry.

<sup>146</sup> Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>147</sup> Kingdom Come: Deliverance (Beta) - Opening Cinematic.]. In: YouTube [online]. 4. 3. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=qiKASmmNVkc> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>148</sup> Kingdom Come: Deliverance CZ – První část. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=NqI8jlLdLSQ> [cit. 12. 08. 2023]

ostatními postavami opakovaně označován jako mladík<sup>149</sup> a vládu Karla IV., který zemřel v roce 1378, by tak nemohl osobně zažít. Ve hře se i svého nevlastního otce ptá, jak vypadal život za vlády císaře Karla.<sup>150</sup> Když tedy v intru popisuje období smutku následující po smrti panovníka a jeho honosný pohřeb, činí tak pouze jako nepřímý svědek. Ve spojitosti s císařem Karlem IV. stojí za zmínku rovněž krátké video, jež Warhorse Studios uveřejnili na výročí sedmi set let od jeho narození, které bylo publikem následně v komentářích oceňováno jako dobrý způsob, jak ukázat světu kus naší historie.<sup>151</sup>

Karlův syn Václav IV. je líčen v podstatně negativnějším světle. Ve zmiňovaném videu uveřejněném k jubileu narození císaře Karla IV. i během znělky je popisován jako veskrze neúspěšný vladař. V intru vypravěč říká, že navzdory zevrubné otcově přípravě a prosperujícímu panství, jež mu bylo zanecháno a rozvrátil poměry v říši, přitom se ani nedostavil na vlastní korunovací římským císařem a zanedbával panovnické povinnosti. V obou verzích intra je Václav, při líčení jeho zahálky, zobrazován ve společnosti spore oděných lazebnic a holdující nezřízeném pití.<sup>152</sup> Alkoholismus Václava IV. je zmíněn i v jednom z hlavních trailerů ke hře, v němž Jindřich urozenému pánu Janu Ptáčkovi z Pirkenštejna říká, že než jít zachraňovat opilce (tj. Václava IV.), by se raději pomstil těm, kteří zavraždili jeho rodiče.<sup>153</sup> K tomuto názoru nicméně Jindřich dochází až postupně během hraní a na začátku samotné hry krále všelijakými způsoby brání před pomluvami.<sup>154</sup>

Pokud je ovšem černé ovce v rodu lucemburském je jím dle analyzovaných materiálů Václavův nevlastní bratr Zikmund. V animovaném intru je zobrazen ním organizovaný únos Václava IV. a následný vpád jeho vojska do Čech. Rozezleno z nečinnosti Václava se panstvo obrací na Zikmunda, aby v této záležitosti zakročil, přičemž se uherský král rozhoduje pro panovníkův únos a celou situaci vidí jako příležitost, aby posílil svou vlastní moc a přinutil bratra abdikovat na pozici římského krále. Únos českého monarchy probíhá, zatímco jsou v pozadí intra zabíjeny nevinné jeptišky a Václav má dýku na krku.<sup>155</sup> Zikmundovo kumánské vojsko následně plní roli jednoho z hlavních nepřátel v

---

<sup>149</sup> Tamtéž

<sup>150</sup> Kingdom Come: Deliverance CZ – První část. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=NqI8jILdLSQ> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>151</sup> 700th anniversary of the birth of Charles IV – Holy Roman Emperor. In: YouTube [online]. 17. 5. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=RjToDHxp20U> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>152</sup> Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>153</sup> Kingdom Come: Deliverance – Rex, Familia et Ultio. In: YouTube [online]. 9. 6. 2017. Dostupné z (EU) <https://www.youtube.com/watch?v=rjeqxaGGMn4> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>154</sup> Kingdom Come: Deliverance CZ – První část. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=NqI8jILdLSQ> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>155</sup> Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]



rámci hry i marketingových ukázek a ve spojení s uherským králem se nachází i primární antagonista hry fiktivní uherský šlechtic Ištván Tóth.<sup>156</sup>

Sám Zikmund se ve hře vyskytuje ve dvou cutscénách, nicméně nepronese jediné slovo. V první cutscéně dá skrze svého pobočníka rytíře Markvarta z Úlic pokyn k vyplnění Stříbrné Skalice a v druhé se po chvilkovém vyjednávání s urozeným panem Divišem z Talmberka rozhodne ušetřit stejného osudu hrad Talmberk.<sup>157</sup> Lze tedy konstatovat, že v rámci hry *Kingdom Come: Deliverance* je Zikmund Lucemburský zcela zápornou postavou. Způsob, kterým hra zobrazuje osobnosti těchto českých panovníků, je tedy zcela konvenční a starý bezmála stovky let.<sup>158</sup>

### 6.3 Z českých luhů a hájů

Úvodní cutscéna je na rozdíl od intra vyobrazena pomocí herní grafiky a plyne tak přechází do samotného gameplaye. Na začátku cutscény je text, který vesměs opakuje informace obsáhlé v intru, nicméně zasazuje děj do doby po Václavově odjezdu na korunovační cestu a dále v cutscéně je přímo zmíněn březen 1403.<sup>159</sup>

Po úvodních informacích je za doprovodu triumfální hudby ukázána krásná příroda herního světa, než kamera přeletí nad horním městem Stříbrná Skalice, ve hře uváděné pod názvem Skalice hor stříbrných, v němž *Kingdom Come: Deliverance* začíná. Intro následně zobrazuje poklidné scény běžného dne nejen ve Stříbrné Skalici, ale i v nedalekých skalických dolech. Vesničané se mezi sebou baví na tržišti, horníci dolují stříbrnou rudu a přihlížející obdivují okázalost urozeného pána Racka Kobyly a jeho ozbrojeného doprovodu.<sup>160</sup> Tyto prakticky idylické scény budou v následné hodině hraní rozvráceny útokem Zikmundova vojska, nicméně názorně ukazují, v čem se *Kingdom Come: Deliverance* liší od hypermedievalismu Jana Žižky. Medievalismus zobrazený v *Kingdom Come: Deliverance* je především středověkem barevným. Kde má být hráč oslněn grafickou krásou herního světa a jeho detailem. To ovšem neznamená, že se jedná o svět zcela mírumilovný. Pokud podstoupíme od intra a úvodní cutscény a podíváme se zpět na

<sup>156</sup> SCHMIDT, Ondřej. *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?* Magazín M [online]. 14. 3. 2018. Dostupné z <https://www.em.muni.cz/vjte/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>

<sup>157</sup> Kingdom Come: Deliverance CZ – První část. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=NqI8jLdLSQ> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>158</sup> Konkrétně k Václavu IV. in: VYTLAČIL, Lukáš M. „Král se špatnou pověstí; Utváření obrazu a pověstí českého a římského krále Václava IV.“ Česká literatura 67.5 [online], 2019, str. 765-769., zde str. 768. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/45282115> [cit. 13. 08. 2023]

<sup>159</sup> Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=YYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>160</sup> Tamtéž

marketingovou kampaň hry boj, tedy soubojový systém hry, a válka jsou jejím ústředním tématem.<sup>161</sup>

„*Vaše milosti, musím vám ve vši vážnosti sdělit, že tato naše země je ve sr\*čkách... pěkně hluboko ve sr\*čkách,*“<sup>162</sup> říká v úvodu jednoho z hlavních trailerů shromážděným šlechticům postava urozeného pána Hanuše z Lipé, jemuž propůjčil svou podobu sám Daniel Vávra. „*Říše ... upadla do anarchie plné krveprolití, drancování a smrti,*“ zní v dalším videu o stavu království Václava IV. za doprovodu chmurných scén.<sup>163</sup> V ukázkách na hru se opakovaně vyskytují vulgarismy, sex, vraždy a bitevní vřavy, což je reflektováno i uvedeným věkovým doporučením.<sup>164</sup> Na rozdíl od traileru na Jana Žižku je ovšem tato krize geograficky omezena pouze na české země a nikoli na celou Evropu.<sup>165</sup>

Tento aspekt je nicméně prokládán scénami zobrazujícími putování hlavní postavy po herním světě za krásného počasí, záběry zaměřujícími se na vývojáři rekonstruovaný komplex Sázavského kláštera či na ratajské hrady.<sup>166</sup> Tato dichotomie není v RPG žánru ničím výjimečným, lze ji rovněž pozorovat například v traileru zachycujícím krásu herního světa *Zaklínače 3: Divoký hon*, který náleží k fantasy sérii rozhodně se nevyhýbající značně temným tématům.<sup>167</sup> Důležitou součástí her spadajících pod žánr RPG je průzkum samotného herního světa (od toho také výraz open world RPG), jenž pro hráče musí být dostatečně atraktivní.<sup>168</sup>

Trailerem, který se nese v duchu představování samotného herního světa je ukázka, jež byla vydána v roce 2014, když se *Kingdom Come: Deliverance* ještě nacházelo v early alpha verzi.<sup>169</sup> V traileru je zobrazen běžný den obyvatel sázavské vesnice Samopše. Nevyskytuje se zde žádná z hlavních postav ani v něm není zobrazen žádný boj. Prostor naopak dostává pastevec se svými ovcemi, rolníci pracující na poli, kovář pracující v

---

<sup>161</sup> Kingdom Come: Deliverance – Sword Combat Presentation. In: YouTube [online]. 12. 8. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=n0sK7Xqfypc> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>162</sup> V originále: „*Your Graces, I have to tell you in all seriousness that this land of ours in the shit... Deep fucking shit.*“ Překlad z české verze. In: Kingdom Come: Deliverance – Příběh Kováře (EU). In: YouTube [online]. 1. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=1cn4Hg6q9XU> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>163</sup> 700th anniversary of the birth of Charles IV – Holy Roman Emperor. In: YouTube [online]. 17. 5. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=RjToDHxp20U> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>164</sup> Kingdom Come: Deliverance – In Nomine Patris (EU). In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=IWG3oA8Hjm8> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>165</sup> 700th anniversary of the birth of Charles IV – Holy Roman Emperor. In: YouTube [online]. 17. 5. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=RjToDHxp20U> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>166</sup> Kingdom Come: Deliverance – Příběh Kováře (EU). In: YouTube [online]. 1. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=1cn4Hg6q9XU> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>167</sup> The Witcher 3: Wild Hunt – Beautiful World of The Witcher Trailer. In: YouTube [online]. 28. 5. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Y-0TZKcerow> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>168</sup> Designing the World of the Witcher 3: Wild Hunt – Noclip Documentary. In: YouTube [online]. 6. 10. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>169</sup> Early alpha verze označuje dosud nedodělanou verzi hry, za přístup, do níž si všem hráči mohou zaplatit a hrát ji.

kovárně, sousedí bavící se večer v hospodě a selka ukládající se s modlitbou ke spánku.<sup>170</sup> Tento koloběh charakteristický pro středověké cyklické chápání času v traileru není náhodou. Z praktického hlediska tím vývojáři divákům ukazují, že NPCs (zkratka pro non-player characters, tedy postavy, s nimiž hráč ve videohře interaguje) mají ve hře vlastní denní cyklus a pouze nestojí na místě a nečekají až s nimi hráč naváže kontakt. Rovněž soubojový systém byl do hry přidán až později.<sup>171</sup>

Přesto je zajímavé, že pokud intro hry a úvodní cutscéna byly veskrze dějinami velkých mužů, tj. popisují činy českých panovníků, tento trailer by svým pojetím z historiografického hlediska spadal spíše do mikrohistorie či dějin každodennosti a ukazuje to na mnohostrannost a neustálou proměnlivost digitálních her. Ty tedy nemusí být jen zábavou pro děti, ale rovněž relevantním předmětem historického výzkumu a významným kulturním artefaktem, který by neměl být ignorován.

---

<sup>170</sup> Kingdom Come: Deliverance – Early Alpha Teaser. In: YouTube [online]. 7. 10. 2014. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=zVZXU6Xs-x8> [cit. 12. 08. 2023]

<sup>171</sup> Kingdom Come: Deliverance Video Update #14: Beta Version. In: YouTube [online]. 10. 6. 2016. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=i\\_6L8LE8tXI](https://www.youtube.com/watch?v=i_6L8LE8tXI) [cit. 12. 08. 2023]

## 7 Závěr

Téma historie v populární kultuře se v současné době těší stále většímu zájmu ze strany akademiků. Hlavním cílem této práce bylo popsat, jak je vyobrazen český středověk v mediálních kampaních filmu *Jan Žižka (2022)* a hře *Kingdom Come: Deliverance (2018)*. Z hlediska teorie jsem vycházel především z metod aplikovaných badatelskými poli game studies a medievalismu. V této práci byly analyzovány materiály spojené s mediální kampaní obou děl: různé ukázky, rozhovory, články a internetové diskuze, spolu s crowdfundingovou platformou Kickstarter a znělkou a úvodní cutscénou hry *Kingdom Come: Deliverance*. Zkoumané marketingové materiály byly označeny termínem paratext vypůjčeným z práce historičky Esther Wrightové.<sup>172</sup> Analýza byla komplikována faktem, že výzkum zabývající se samotnými vývojáři digitálních her a hráčské recepci dosud stál spíše mimo hlavní badatelský zájem. Hlavní výzkumnou otázku jsem následně rozdělil do tří podotázek tak, abych popsal téma českého středověku v populární kultuře z různých úhlů pohledu a poskytl čtenáři ucelenější pohled na dané téma.

První podotázkou této práce bylo, jak se snaha o komercializaci odráží na povaze obou děl. Tvůrci zkoumaných projektů opakovaně deklarovali, že měli za cíl představit světu českou historii, zároveň byla obě díla cílena na globální publikum proto, aby byla finančně výdělečná. Kvůli mezinárodnímu prodeji byly oba projekty primárně tvořeny v angličtině. Příkladem je, že ve filmu *Jan Žižka* byli do hlavních rolí obsazeni zahraniční herci, byl změněn samotný název snímku a v crowdfundingové kampani *Kingdom Come: Deliverance* byly české prvky hry zcela potlačeny. To nicméně neplatí pro zbytek marketingové kampaně a samotnou hru, v nichž jsou české reálie naopak zdůrazňovány. Rozpočet filmu *Jan Žižka* byl navýšen na 450 milionů kvůli účasti zahraničních herců, zatímco rozpočet *Kingdom Come: Deliverance* byl potřebný vzhledem k rozsahu hry.

Oba projektu prezentují českou historii, která je přizpůsobena diváckým / hráčským očekávání historické autenticity.<sup>173</sup> Za účelem přilákání zahraniční pozornosti však dochází u obou projektů do určité míry k odčeštění zobrazované historie, přestože tvůrci obou děl deklarují snahu o propagaci české historie.

---

<sup>172</sup> WRIGHTOVÁ, Esther. *On the promotional context of historical video games*. Rethinking History [online]. ABINGDON: Routledge, 2018, 22(4), str. 598-608. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2018.1507910?journalCode=rhi20> [cit. 12. 8. 2023]

<sup>173</sup> BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. *There is no such thing as "historical accuracy" of fiction*. Languageatplay.de [online]. 22. 05. 2022. Dostupné z: <https://languageatplay.de/2022/04/22/there-is-no-such-thing-as-historical-accuracy-of-fiction/> [cit. 24.07.2023]

Ve druhé podotázce jsem se v této práci zaměřil na to, proč se zobrazení historie ve filmu *Jan Žižka* v porovnání se hrou *Kingdom Come: Deliverance* liší. V propagaci *Kingdom Come: Deliverance* byla samotná deklarovaná snaha o historickou přesnost způsobem, jakým se videohra odlišovala od své konkurence v žánru RPG, jejichž hry z většiny náleží k žánru fantasy, a lákala potencionální zákazníky. Historie a fantastika přitom jsou v populární kultuře úzce provázané, což se odráží jak v debatách mezi samotnými hráči, tak i vývojáři a herními žurnalisty. I hra náležící k žánru fantasy, tak může být hodnocena z hlediska historické autenticity. Medievalistický svět *Kingdom Come: Deliverance* navzdory svému věkovému ohodnocení a zobrazovaným tématům náleží k barevnému středověku (vlastní označení), jehož zobrazování herního světa lze místy charakterizovat až jako idylické a méně odčeštělé. To bylo umožněno jednak interaktivní formou a rozsahem hry, kdy hráč může sledovat každodenní život postav v herním světě, a také to bylo umožněno poptávkou trhu po videohře nespádající do žánru fantasy, ale v reálné historii, což bylo vývojáři ověřeno úspěchem crowdfundingové kampaně na platformě *Kickstarter*.

Oproti tomu medievalistický svět *Jana Žižky* zobrazuje středověké období jako inherentně temné, krvavé a špinavé, čímž se s použitím terminologie historika Paula B. Sturlevanta,<sup>174</sup> dá klasifikovat jako svět hypermedievalistický a také více odčeštělý. Jáklovo rozhodnutí bylo motivované i jeho snahou přiblížit známým holywoodským velkofilmům, které jsou vytvářené pro globální publikum a v některých případech tolik nehledí na realističnost. Tento temný a více globální charakter snímku byl následně kritizován některými diváky na sociální síti *YouTube*.

Oba projekty a jejich marketingové kampaně se přitom liší povahou samotných médií. Digitální hra je založená na aktivní spoluúčasti hráče a neustále se proměňuje,<sup>175</sup> přičemž i po vydání hry je do ní dále přidáván nový obsah, což odráží i její marketingovou kampaň. *Jan Žižka* představuje pro diváka pasivní zážitek a po svém vydání se již nemění. Samotný proces filmování snímku a vytváření hry mají své vlastní specifika a limity.

V obou dílech dále vystupují čeští králové Václav IV. a Zikmund Lucemburský, přičemž jak ve hře, tak ve filmu plní Zikmund Lucemburský roli jednoho z hlavních antagonistů. Václav IV. je v marketingových materiálech *Kingdom Come: Deliverance*

---

<sup>174</sup> STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018, str. 93-95

<sup>175</sup> KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. *Historie – Otázky – Problémy* 13, 2021, č. 2, s. 11-35, zde str. 18. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 12. 8. 2023]

opakovaně staven v protikladu ke svému otci císaři Karlu IV. a ostře kritizován. Toto pojetí obou panovníků je zcela odpovídá starším historiografickým konvencím.

Ve třetí podotázce této práce jsem se zaměřil na to, jak je v mediálních kampaních zohledněno české a globální publikum, a jak se v kontroverzích *provázejících Kingdom Come: Deliverance* odráží střet mezi českým a globálním pohledem na středověké období. První část této podotázky jsem již zodpověděl v rámci podotázek ostatních, v tomto odstavci zodpovídám její druhou část. Marketingová kampaň a samotné vydání hry *Kingdom Come: Deliverance* bylo provázeno kontroverzemi spojenými s absencí lidí jiné barvy pleti v herním světě a v menší míře také se zobrazením ženských postav. V rámci této práce jsem dané kontroverze nazval střetem mezi českým a globálním pohledem. Povahu globálního pohledu lze vztáhnout k současné snaze o proměnu ukotvených představ o středověkém období jako vyloženě bělošském a evropském prostoru. Český pohled na případech analyzovaných materiálů vůči této kritice argumentuje jednak absencí černošského obyvatelstva na území českých zemí v období pozdního středověku a také omezeným prostorem hry, která je lokalizována do několika čtverečních kilometrů českého venkova. Samotní vývojáři se k situaci vyjádřili, že pouze chtěli vytvořit dobrou hru, přičemž nechtěli nikoho urazit a jejich kritici nejsou vždy ochotni jejich úhel pohledu vyslechnout. Debata rovněž vypovídá o současné proměně lidského myšlení o historii, kdy hraje hlavní roli v hodnocení realismu videoher historická autenticita.

Ze výzkumných otázek vyplývá, že zobrazení středověkého období v *Kingdom Come: Deliverance* a filmu *Jan Žižka* se tedy fundamentálně liší vzhledem k tomu, jak odlišně byla tato díla koncipována a rovněž podle rozdílných povah trhů, na něž byly oba projekty uvedeny, přestože se deklarované motivace jejich tvůrců shodovaly v tezi, že chtěli světu ukázat českou historii.

Celkově představuje role populárních her v zobrazování historie velice zajímavé téma výzkumu, které je v současné době stále relevantnější a autor této práce doufá, že toto pojednání o jeho dosud spíše opomíjeném aspektu paratextů a intencí samotných autorů pomohla k jeho postupnému poznání.

## 8 Zdroje

### 8.1 Paratexty

700th anniversary of the birth of Charles IV – Holy Roman Emperor. In: YouTube [online]. 17. 5. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=RjToDHxp20U> [cit. 12. 08. 2023]

A Woman's lot. In: Kingdom Come: Deliverance [online]. Dostupné z: <https://www.kingdomcomerpg.com/en/dlc/a-womans-lot> [cit. 12. 08. 2023]

About – Kickstarter. Kickstarter.com [online]. 28. dubna 2009. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/about?ref=global-footer> [cit. 08. 04. 2023]

BENEŠOVÁ, Hana. *Středověk byl krutý, ale ne temný. Jak se žilo v době Jana Žižky?* Reflex.cz [online]. 7. 9. 2022. Dostupné z <https://www.reflex.cz/clanek/rozhovory/115232/stredovek-byl-kruty-ale-ne-temny-jak-se-zilo-v-dobe-jana-zizky.html> [cit. 11. 08. 2023]

BIGAS, Jiří. *Vychází český dabing pro Kingdom Come: Deliverance.* Vortex.cz [online]. 13. 2. 2023. Dostupné z <https://www.vortex.cz/vychazi-cesky-dabing-pro-kingdom-come-deliverance/> [cit. 12. 08. 2023]

CD PROJEKT RED. *The Witcher 3: Wild Hunt Artbook.* CD Projekt Red, 2015. Dostupné z <https://online.pubhtml5.com/qfck/wgdi/#p=10> [cit. 24.07.2023]

CRHÁK, Ondřej. *Počítačové hry, dějiny a jáma pekel.* Blog.Respekt.cz [online]. 2. 6. 2020. Dostupné z: <https://crhak.blog.respekt.cz/pocitacove-hry-dejiny-a-jama-pekeli/> [cit. 2023-04-11]

ČTK. *Petr Jákl: Film Jan Žižka má ukázat emoci doby, je hlavně pro domácí diváky.* Deník.cz [online]. 5. 9. 2022. Dostupné z <https://www.denik.cz/film-a-televize/petr-jakl-premiera-jan-zizka.html> [cit. 11. 08. 2023]

ČTK. *Stála stamiliony, vydělala královsky. Hra Kingdom Come slaví rok, mezitím dobyla svět.* Aktuálně.cz [online]. 12. 2. 2019. Dostupné z <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/pred-rokem-se-zacala-prodavati-pocitacova-hra-kingdom-come/r~8449c8482ea311e99d3cac1f6b220ee8/> [cit. 12. 08. 2023]

Designing the Quests of The Witcher 3: Wild Hunt. In: YouTube [online]. 9. 10. 2015. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw\\_k&t=1557s](https://www.youtube.com/watch?v=f2gVLzWpw_k&t=1557s) [cit. 12. 08. 2023]

Designing the World of the Witcher 3: Wild Hunt – Noclip Documentary. In: YouTube [online]. 6. 10. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ> [cit. 12. 08. 2023]

Dev Blog 14/12/17 - TaleWorlds Entertainment. Home - TaleWorlds Entertainment [online]. 14. 12. 2017. Dostupné z: <https://www.taleworlds.com/en/Games/Bannerlord/Blog/39> [cit. 11.04.2023].

EKONOMIKA. *Bakala prodal herní studio Warhorse. Rok od hitu Kingdom Come, dostane přes miliardu.* Aktuálně.cz [online]. Praha: Economia. 13. 02 2019. Dostupné z: <https://zpravy.aktualne.cz/ekonomika/bakala-prodal-studio-warhorse-rok-od-vydani-hitu-kingdom-com/r~fbfdf1922f6c11e98854ac1f6b220ee8/> [cit. 09.04.2023]

ELWETANA [Very good guess] In: *Reddit* [online]. 17. 02. 2014. Dostupné z: [https://www.reddit.com/r/Games/comments/1y5yj1/we\\_are\\_warhorse\\_studios\\_developers\\_of\\_kingdom](https://www.reddit.com/r/Games/comments/1y5yj1/we_are_warhorse_studios_developers_of_kingdom) [cit. 13. 04. 2023]

Fechtbuch: The Real Swordfighting behind Kingdom Come. In: YouTube [online]. 12. 2. 2021. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD\\_jQ](https://www.youtube.com/watch?v=yxsNZ7XD_jQ) [cit. 12. 08. 2023]

Fight Club #160 HD (Podcast serveru Games.cz). In: YouTube [online]. 19. 12. 2013. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=CiE\\_NpMnwpA&t=1032s](https://www.youtube.com/watch?v=CiE_NpMnwpA&t=1032s) [cit. 25. 04. 2023]

JÁKL, Petr. [*Jsem rád, že můžu být...*] In: Facebook [online]. 14. 6. 2017. Dostupné z <https://www.facebook.com/jaklpetr/posts/1689028488060669/> [cit. 12. 8. 2023]

Jan Žižka – Masky a kostýmy / Medieval – Masks and costumes. In: YouTube [online]. 30. 8. 2022. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=EWe2ruZ\\_kHc](https://www.youtube.com/watch?v=EWe2ruZ_kHc) [cit. 11. 08. 2023]

Kingdom Come Deliverance. Kickstarter.com [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance/posts> [cit. 09. 04. 2023]

Kingdom Come: Deliverance – Early Alpha Teaser. In: YouTube [online]. 7. 10. 2014. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=zVZXU6Xs-x8> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance – In Nomine Patris (EU). In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=IWG3oA8Hjm8> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance – Příběh Kováře (EU). In: YouTube [online]. 1. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=1cn4Hg6q9XU> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance – Rex, Familia et Ultio. In: YouTube [online]. 9. 6. 2017. Dostupné z (EU) <https://www.youtube.com/watch?v=rjeqxaGGMn4> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance – Sword Combat Presentation. In: YouTube [online]. 12. 8. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=n0sK7Xqfvpc> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance (Beta) - Opening Cinematic.]. In: YouTube [online]. 4. 3. 2016. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=qiKASmmNVkc> [cit. 12. 08. 2023]



Kingdom Come: Deliverance | Intro & úvod [CZ TITULKY]. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VYP8vHDCbAc&t=171s> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance CZ – První část. In: YouTube [online]. 12. 2. 2018. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=NqI8jILdLSQ> [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance Documentary | Gameumentary. In: YouTube [online]. 24. 7. 2018. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YwE2goNeshY> [cit. 23.07.2023]

Kingdom Come: Deliverance Official Kickstarter Video. In YouTube [online]. 22. 01. 2014. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MefZfhxgpZE> [cit. 11.04.2023]

Kingdom Come: Deliverance presents: Brian Blessed as Lord Konrad Kyeser. YouTube [online]. 5. 5. 2017. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CWdx0o8mrAY> [cit. 9. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance presents: Tom McKay as Henry. In Youtube [online]. 27. 4. 2017. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=5Pt1whp15P8> [cit. 8. 5.2023]

Kingdom Come: Deliverance Video Update #14: Beta Version. In: YouTube [online]. 10. 6. 2016. Dostupné z [https://www.youtube.com/watch?v=i\\_6L8LE8tXI](https://www.youtube.com/watch?v=i_6L8LE8tXI) [cit. 12. 08. 2023]

Kingdom Come: Deliverance Video Update #18: Release. In: YouTube [online]. 15. 2. Dostupné z <https://youtu.be/f6IMbmYjEQw> 2018 [cit. 12. 08. 2023]

MCENCHROE, Thomas. *Jan Žižka byl inovátor a tvůrce prvního tanku. Chtěl jsem ho ukázat jako Statečné srdce, říká režisér Jákl.* iROZHLAS.cz [online]. 7. 9. 2022. Dostupné z [https://www.irozhlas.cz/kultura/film/jan-zizka-byl-inovator-a-tvurce-prvniho-tanku-chtel-jsem-ho-ukazat-jako-statecne\\_2209071342\\_kac](https://www.irozhlas.cz/kultura/film/jan-zizka-byl-inovator-a-tvurce-prvniho-tanku-chtel-jsem-ho-ukazat-jako-statecne_2209071342_kac) [cit. 11. 08. 2023]

Medieval – Official Trailer (2022) Michael Caine, Ben Foster, Sophie Lowe. In: YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=2LwGVKbje38> [cit. 11. 08. 2023]

Medieval: Exclusive Red Band Trailer (2022) Ben Foster, Michael Caine. In: YouTube [online]. 31. 8. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=kWat6ZPli0w> [cit. 11. 08. 2023]

MILLEROVÁ, Sabina. [*Sean Mark Miller*]. In: Facebook Messenger [online]. 02. 08 2023 13:24. Soukromá komunikace autora práce s respondentem. [cit. 02.08.2023]

MYSIAK, Christopher. *How The Witcher franchise mixes fantasy with modern world?* Gamepressure.com [online]. 3. 3. 2018. Dostupné z: <https://www.gamepressure.com/editorials/how-the-witcher-franchise-mixes-fantasy-with-modern-world/zb155> [cit. 26.07.2018]

NEVYHOŠTĚNÝ, Matrin a Ondřej LINC. *Proč nejsou ve středověké hře z Čech žádní černoši? ptají se v zámoří.* Lidovky.cz [online]. 03. 03. 2014. Dostupné z:

[https://www.lidovky.cz/byznys/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228\\_145020\\_firmy-trhy\\_mev](https://www.lidovky.cz/byznys/proc-nejsou-ve-stredoveke-hre-z-cech-zadni-cernosi-ptaji-se-v-zamori.A140228_145020_firmy-trhy_mev) [cit. 24.07.2023]

NEZNÁMÝ [The original design document...]. In: *Reddit* [online]. 11. 06. 2021. Dostupné z:

[https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/nxe6sl/grunwald\\_battle\\_that\\_was\\_shown\\_in\\_the\\_kickstarter](https://www.reddit.com/r/kingdomcome/comments/nxe6sl/grunwald_battle_that_was_shown_in_the_kickstarter) [cit. 13. 04. 2023]

Odborníci reagují: Žižka, aneb "já myslím, že se většinou bojovalo bez helem". In: YouTube [online]. 30. 8. 2022. Dostupné z

<https://www.youtube.com/watch?v=UpNTvZHLtA&t=1229s> [cit. 18. 08. 2023]

Prispěvatelé Wikipedie, *Statečné srdce*, Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online], 2023, Datum poslední revize 5. 02. 2023, 19:24 UTC, Dostupné z [https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=State%C4%8Dn%C3%A9\\_srdce&oldid=22414032](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=State%C4%8Dn%C3%A9_srdce&oldid=22414032) [citováno 11. 04. 2023]

PURCHESE, Robert. *Kingdom Come: Deliverance review - history is a double-edged sword*. EUROGAMER [online]. 20. 02. 2018. Dostupné z:

<https://www.eurogamer.net/kingdom-come-deliverance-review> [cit. 23.07.2023]

PURCHESE, Robert. *Profil na LinkedIn*. In: *LinkedIn* [online]. Dostupné z:

<https://uk.linkedin.com/in/robert-purchase-396ba324> [cit. 24.07.2023].

Realism. In: *Kingdom Come: Deliverance* [online]. Dostupné z:

<https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism> [cit. 12. 8. 2023]

SCHMIDT, Ondřej. *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?* Magazín M [online]. 14. 3. 2018. Dostupné z <https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce>

SMUTNÝ, Aleš. *Kingdom Come: Deliverance vybrala víc peněz u nás než Velké Británii*. GAMES.CZ [online]. 10. 2. 2014. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/kingdom-come-deliverance-vybrala-vic-penez-u-nas-nez-velke-britanii-225008> [cit. 20.05.2023]

ŠOUREK, Václav. *Bannerlord je nedokonalým návratem do starých časů*. INDIAN [online]. 11. 1. 2023. Dostupné z <https://indian-tv.cz/recenze/bannerlord-je-nedokonalym-navratem-do-starych-casu-0wfvh1> [cit. 30.04.2023].

The Witcher 3: Wild Hunt – Beautiful World of The Witcher Trailer. In: YouTube [online]. 28. 5. 2015. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Y-0TZKcerow> [cit. 12. 08. 2023]

VAŇOUS, Petr. *Kingdom Come aneb Rychnovák Dan Vávra učí svět českou historií*. Deník.cz [online]. 18. 3. 2018. Dostupné z [https://www.denik.cz/z\\_domova/kingdom-come-aneb-rychnovak-dan-vavra-uci-svet-ceskou-historii-20180318.html](https://www.denik.cz/z_domova/kingdom-come-aneb-rychnovak-dan-vavra-uci-svet-ceskou-historii-20180318.html) [cit. 12. 8. 2023]

VÁVRA, Daniel. *100+ důvodů proč Dan Vávra nesnáší TES V: Skyrim*. GAMES.CZ [online]. 27. 11. 2011. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/100-duvodu-proc-dan-vavra-nesnasi-tes-v-skyrim-227726> [cit. 09.04.2023]

Ve filmu o Janu Žižkovi budou hrát Dan Vávra či Roman Šebrle | Petr Jákl. In YouTube [online]. 14. 5. 2021. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=575Gad0TU6Q> [cit. 12. 8. 2023]

Viz popisek pod videem: Jan Žižka (2022) oficiální dabing trailer (4K). In YouTube [online]. 25. 7. 2022. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=Ew815Kc4u-E> [cit. 12. 8. 2023]

VOJÁČEK, Lukáš. *Některé filmy je lepší dát rovnou na internet, říká Petr Jákl, režisér nového snímku Jan Žižka*. e15 [online]. 6. 5. 2022. Dostupné z <https://www.e15.cz/jan-zizka-rozhovor-petr-jakl> [cit. 12. 8. 2023]

WAGNER, David František. *Ve sporu o hru Kingdom Come prohrává paranoidní vývojář i arogantní akademici*. Heroine.cz [online]. 12. 05. 2020. Dostupné z: <https://www.heroine.cz/kultura/2364-ve-sporu-o-hru-kingdom-come-prohrava-paranoidni-vyvojar-i-arogantni-akademici> [cit. 23.07.2024].

## 8.2 Seznam sekundární literatury

BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018

BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. „*If It’s a Fantasy World, Why Bother Trying to Make It Realistic?*“ *Constructing and Debating the Middle Ages of The Witcher 3: Wild Hunt*, in: Martin LORBER — Felix ZIMMERMANN (edd.), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Bielefeld 2020, s. 201–220.

BRANDENBURGOVÁ, Aurelia. *There is no such thing as “historical accuracy” of fiction*. Languageatplay.de [online]. 22. 05. 2022. Dostupné z: <https://languageatplay.de/2022/04/22/there-is-no-such-thing-as-historical-accuracy-of-fiction/> [cit. 24.07.2023]

DE GROOT, Jerome. *Empathy and Enfranchisement: Popular Histories*, *Rethinking History* 10, 2006, č. 3, s. 391–413

DEVEREAUX, Bret. *New Acquisitions: How It Wasn't: Game of Thrones and the Middle Ages, Part II*. A Collection of Unmitigated Pedantry [online]. 04. 06. 2018. Dostupné z: <https://acoup.blog/2019/05/28/new-acquisitions-not-how-it-was-game-of-thrones-and-the-middle-ages-part-i/> [cit. 24.07.2023]

EWAN, Elizabeth. *Europe -- Braveheart* directed by Mel Gibson / *Rob Roy* directed by Michael Caton-Jones. *The American Historical Review* [online]. Oxford: Oxford University Press, 1995, 100(4), 1219-1221. Dostupné z <https://doi.org/10.2307/2168219> [cit. 11.04.2022]

HARTOG, François. *On the Way Towards a New Historical Situation / Na cestě k nové historické situaci*. Slovo a smysl: časopis pro mezioborová studia = Word & sense [online]. Prague: Charles University, Faculty of Arts, 2017, 14(27), str. 238-250, Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/96903> [cit. 07. 8. 2023]

HAYDOCK, Nickolas. *Movie medievalism: the imaginary Middle Ages*. Jefferson: McFarland, 2008

CHAPMAN, Adam & Anna FOKOVÁ & Jonathan WESTIN, *Introduction: What is Historical Game Studies?* Rethinking History 21, 2017, č. 3, str. 358–371

CHAPMAN, Adam. *Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016

KOPAL, Petr: *Za časů Markety Lazarové...? Filmové obrazy středověku*. In: KOPAL, Petr: (ed.): *Film a dějiny* [online]. Lidové noviny, Praha 2005. Dostupné z <https://www.castrum.cz/film-a-dejiny/clanky/petr-kopal/filmove-obrazy-stredoveku/> [cit. 11. 8. 2023]

KREMER, Jan. *Historická herní studia: Nástin badatelského pole* [online]. Historie – Otázky – Problémy 13, 2021, č. 2, s. 11-35, Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/170258> [cit. 07. 8. 2023]

ROSENSTONE, Robert A. *History on film-film on history*. 2nd ed. New York: Pearson, 2012

STURTEVANT, Paul B. *The Middle Ages in popular imagination: memory, film and medievalism*. London: I.B. Tauris, 2018

VYTLAČIL, Lukáš M. „Král se špatnou pověstí; Utváření obrazu a pověstí českého a římského krále Václava IV.“ *Česká literatura* 67.5 [online], 2019, str. 765-769., zde str. 768. Dostupné z <https://www.jstor.org/stable/45282115> [cit. 13. 08. 2023]

WRIGHTOVÁ, Esther. *On the promotional context of historical video games*. Rethinking History [online]. ABINGDON: Routledge, 2018, 22(4), str. 598-608. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2018.1507910?journalCode=rrhi20> [cit. 07. 8. 2023]

YOUNGOVÁ, Helen, & FINNOVÁ Kavita. *Global Medievalism: An Introduction (Elements in the Global Middle Ages)*. Cambridge: Cambridge University Press 2022

### 8.2.1 Absolventské práce

SCHÖPPEL, Jan. *Současný český filmový trailer a jeho role v propagaci filmu v kontextu zahraniční produkce* [online]. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Katedra mediálních studií. 2013. Vedoucí práce Bednařík, Petr. str. 38., 41-42. Dostupné z <http://hdl.handle.net/20.500.11956/59788> [cit. 11. 08. 2023]

## 9 Seznam obrázků:

Obrázek 1 Screenshot z platformy Reddit .....	17
---	----