

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.