

Abstrakt

Diplomová práce se zaměřuje na vliv počítačových her s historickou tematikou na zájem mladých lidí o současné a obecné dějiny. Vysvětluje základní pojmy jako je hra, digitální média, počítačová hra a výuková počítačová hra a představuje hlavní aspekty počítačových her. Také se zaměřuje na přínosy počítačových her ve výuce, ale upozorňuje i na možná úskalí hraní počítačových her a jejich vliv na zdraví a vývoj mladého jedince. Dále popisuje herní žánry, do kterých spadají nejznámější a nejhranější počítačové hry s historickou tematikou, a představuje hru *Attentat 1942*. V další části práce zkoumá, zda a jaký mají počítačové hry s historickou tematikou vliv na zájem o současné dějiny pomocí empirického výzkumu na základě dotazníkového šetření u 150 respondentů ve věku 15-30 let. Výsledky ukazují, že hraní počítačových her s historickou tematikou má vliv na zájem mladých lidí o současné i obecné dějiny a tento vliv je kladný. Dále výsledky ukazují, že nejoblíbenějšími herními žánry pro hry s historickou tematikou jsou strategie, RPG (hry na hrdiny) a akční hry, a že hráči si v těchto hrách nejvíce všimají příběhu, hratelnosti a grafického zpracování. Z výsledků také vyplývá, že většina respondentů (98,7 %) se domnívá, že hraní počítačových her s historickou tematikou může pomoci studentům s osvojením probírané látky v hodinách dějepisu, a to konkrétně tím, že historii ukáže zajímavější formou, pomůže rozšířit všeobecný přehled a může vyvolat spontánní diskuse mezi studenty.