Abstrakt

Tato diplomová práce využívá metody obsahové analýzy a diskurzivní analýzy k prozkoumání způsobů, jak může být videoherní průmysl využíván jako nástroj měkké moci ze strany Čínské lidové republiky (ČLR). Nejprve je představen teoretický rámec měkké moci, včetně specifického čínského chápání tohoto konceptu a jeho vývoje v čase, a dále jeho propojení s videoherním prostředím. Analytická část práce se následně věnuje historickému vývoji vztahu mezi čínskou společností a videohrami, a to od jejich počátků až po současnost. Zvláštní pozornost je věnována mechanismům kontroly a cenzury, které ČLR uplatňuje nad domácím videoherním trhem. Dále jsou analyzovány vazby mezi čínským státem a dvěma nejvýznamnějšími zástupci čínského videoherního průmyslu, přičemž je poukázáno na jejich propojení s Komunistickou stranou Číny. V závěru jsou rozebrány konkrétní případy videoher, které ČLR využila k prosazování svých narativů a hodnot. Zvláštní důraz je kladen na hru Black Myth: Wukong, která, ač není explicitně propagandistická, představuje dle zjištění práce účinný nástroj měkké moci právě díky své kulturní atraktivitě a globálnímu úspěchu. Výsledkem práce je zjištění, že ČLR výrazně změnila své uvažování o videoherním průmyslu, který již nechápe pouze jako prostředek zábavy pro mladé, ale jako strategický nástroj měkké moci, jenž může sehrát roli při naplňování dlouhodobých politických a mezinárodních cílů země.