

## **Anotace (abstrakt)**

Tato práce prozkoumává problematiku reprezentace totalitarismu ve videohrách. Klade si za cíl ukázat, jakým způsobem je tento fenomén ve hrách zobrazen a jestli má videohra jako médium vliv na toto zobrazení. V teoretické části jsou hlouběji představeny a prozkoumány různé přístupy, na základě kterých lze videohru jako médium pojímat. Dále je zde věnována pozornost tezi o videohrách jako o médiu kontroly a propojení tohoto fenoménu s problematikou totalitarismu. Druhá polovina teoretické části je pak věnována definici totalitarismu, která je následně využívána v případových studiích. V empirické části jsou hlouběji zkoumány čtyři hry – *Half-life 2*, *Papers, Please*, *Wolfenstein: the New Order* a *BioShock* se zaměřením na reprezentaci totalitarismu či dystopie. Hry v jednotlivých případových studiích jsou analyzovány jak na základě pravidel, tak na základě fikční složky. Závěr práce ukazuje, že ve zkoumaných hrách byl kladen důraz především na vnějškové projevy totalitarismu a často zde chybělo podrobnější zobrazení ideologie. U všech her pak byly nalezeny momenty, ve kterých byl zobrazený totalitarismus využit pro splynutí se systémem kontroly ve hrách.