

## Abstrakt

Práce je případovou studií vyobrazení historie v počítačových hrách. Zkoumanou hru *Valiant Hearts: The Great War* vydala francouzská firma *Ubisoft* v roce 2014. Hra se odehrává během první světové války a byla vytvořena ve spolupráci s *Mission Centenaire*. Základními cíli práce jsou: 1) odpovědět na otázku, zda a případně jak obraz historie v této hře reflektuje vývoj a soudobá paradigmatata ve francouzské historiografii první světové války, 2) identifikovat a následně interpretovat zvláštnosti a deformace ve vyobrazení historie, které se ve hře vyskytují. První, teoretická kapitola představuje problematiku první světové války ve francouzském prostředí, studium počítačových her a metodologii analýzy. Pro analýzu jsem vytvořil vlastní metodologii, v níž kombinuji přístupy několika dalších prací. Kapitola 2 tvoří vlastní analýza a je členěna na analýzu příběhu (2.1) z pohledu postav a míst, rozbor inventáře předmětů a herní miniencyklopedie (2.2) a analýzu formy a stylu (2.3) – grafické a zvukové stránky společně s problematikou herní svobody. Pro přesnější referenci na jednotlivé části hry slouží odkazy na podkapitoly. Výsledky analýzy potvrzují, že hra reflektuje současnou historiografii. Hlavní závěry práce charakterizující způsob vyobrazení historie ve hře *Valiant Hearts* lze shrnout do čtyř bodů: mezinárodnost, pedagogičnost, mikropohled a protiválečnost. Součástí práce jsou dvě přílohy: Příloha č. 1: Záběry ze hry a Příloha č. 2: Seznam kapitol a podkapitol hry.