

ZÁVĚREČNÉ TEZE MAGISTERSKÉ PRÁCE NMTS

Závěrečné teze student odevzdává ke konci Diplomního semináře III jako součást magisterské práce a tyto teze jsou spolu s odevzdáním magisterské práce do SIS předpokladem udělení zápočtu za tento seminář.

Jméno:

Jakub Šindelář

E-mail:

sindelar.jakub@gmail.com

Specializace (uved'te zkratkou)*:

ZES

Semestr a školní rok zahájení práce:

Letní semestr, 2016/2017

Semestr a školní rok ukončení práce:

Letní semestr, 2017/2018

Vedoucí diplomového semináře:

PhDr. Zuzana Kasáková, Ph.D.

Vedoucí práce:

PhDr. Ondřej Matějka, Ph.D.

Název práce:

Využití historie první světové války v médiu počítačových her

Charakteristika tématu práce (max 10 řádek):

První světová válka byla médiu počítačových her do nedávna silně opomíjeným témat. Tato situace se změnila při příležitosti oslav stého výročí od vypuknutí války, kdy byly vydány hry Valiant Hearts (2014) a Battlefield 1 (2016), které se setkaly s velkým komerčním úspěchem. Tyto hry obsahují historické reprezentace a narativy, které podobně jako další produkty historie v populárních masových médiích mají potenciál ovlivnit široké publikum. První cíl práce je aplikovat typologii využití historie v počítačových hrách Scotta Allana Metzgera a Richarda J. Paxtona na výše zmíněné hry. Dalším cílem práce je na základě srovnání výsledků analýz obou her vyhodnotit užitečnost a omezení zmíněné typologie jako analytického konceptu pro analýzu historických reprezentací a narativů v historických počítačových hrách.

Vývoj tématu od zadání projektu do odevzdání práce (max. 10 řádek):

Předmět zkoumání práce (historické počítačové hry z první světové války Battlefield 1 a Valiant Hearts) zůstal beze změny. Práce se ale posunula od zkoumání reflexe aktuální historiografie k aplikování typologie využití historie Metzgera a Paxtona. Práce se také v mnohem menší míře zaměřila na zkoumání problematiky recepce historických narativů ve zkoumaných počítačových hrách. Let's Play videa byla využita ilustrativně v některých vhodných částech her pro hlubší rozbor některých aspektů a pouze nastínění možnosti jejich přijímání a vyznění u jednotlivých hráčů. V této oblasti zůstalo relevantní zaměření práce na analýzu emocionálně silných momentů hry a také na rozdíly v recepci dle jazykového pozadí zkoumaných Let's Playerů.

Struktura práce (hlavní kapitoly obsahu):

Úvod, State of the art, Výzkumný rámec, Představení zkoumaných her, Antikvářské využití histori, Monumentální využití historie, Kritické využití historie, Historie jako wishstory, Historie jako koláž představ, Historie jako vypůjčená autenticita, Využití historického původu, Legitimizační využití, Závěr.

Hlavní výsledky práce (max. 10 řádek):

Obě hry představují rozmanitý pohled na první světovou válku a dávají značný prostor marginalizovaným skupinám. Valiant Hearts vypráví příběh z transnacionální perspektivy s důrazem na francouzsko-německé usmíření, zatímco hra Battlefield 1 prezentuje historii první světové války vždy po národnostních liniích. Battlefield 1 se také vyznačuje styly selektivního realismu a autenticity, které zobrazují válku zkresleně, poněkud pozitivně a bez přítomnosti civilistů. První světová válka je také ve hře Battlefield 1 připodobňována druhé světové válce. Vyznění Valiant Hearts je silně protiválečně, což se projevuje i jistou formou glorifikace popravených vojáků, kteří se vzpouřili proti pokračování bojů. Využitá typologie Metzgera a Paxtona se ukázala být jako přínosná v identifikaci různých historických aspektů, mezi její nedostatky ale patří neschopnost reflektovat převládající tendence v celých hrách.

Prameny a literatura (výběr nejpodstatnějších):

Chapman, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge, 2016.

Chapman, Adam. „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames.“ *Game Studies* 16, č. 2 (2016): nestránkováno. <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Chapman, Adam. „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames.“ Prezentace na Nordic DiGRA 2014 (Campus Gotland GAME, „GGC 2014: It’s Hard to Play in the Trenches: World War I in Videogames by Adam Chapman,“ YouTube, 4. června 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=XYEXzis3dOo> (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

EA Digital Illusions CE AB. *Battlefield 1*. 2016.

Groot, Jerome De. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londýn: Routledge, 2009.

Hammar, Emil Lundedal. „Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin’s Creed: Freedom Cry.“ *Rethinking History* 21, č.3 (2017): 372-395. Academic Search Ultimate (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Kapell, Mathew Wilhelm a Andrew B. R. Elliot. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Kempshall, Chris. „Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games.“ *Historical Journal of Film, Radio and Television* 35, č.4 (2015): 656–672. *Film & Television Literature Index with Full Text* (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Kempshall, Chris. *The First World War in Computer Games*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

Landy, Marcia. *Cinematic Uses of the Past*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

Löschnigg, Martin a Marzena Sokolowska-Paryz. *The Great War in Post-Memory Literature and Film*. Berlin: De Gruyter, 2016.

Metzger, Scott Alan a Richard J. Paxton. „Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past.“ *Theory & Research in Social Education* 44, č. 4 (2016): 532-564. ERIC (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Pötzsch, Holger. „Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters.“ *Games and Culture* 12, č.2 (2017): 156-178. <https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/10829/article.pdf?sequence=8&isAllowed=y> (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Schut, Kevin. „Strategic Simulations and Our Past The Bias of Computer Games in the Presentation of History.“ *Games & Culture* 2, č. 3 (2007): 213-235. Scopus® (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Ubisoft Montpellier. *Valiant Hearts: The Great War/ Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*. 2014.

Uricchio, William. „Simulation, History and Computer Game.“ V *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens a Jeffrey Goldstein, 327-338. Cambridge: MIT Press, 2005. <http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf> (zkontrolováno k datu 6. 5. 2018).

Wackerfuss, Andrew. „“This Game of Sudden Death:“ Simulating Air Combat of the First World War.“ V *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Mathew Wilhelm Kapell a Andrew B. R. Elliot, 233-246. Londýn: Bloomsbury Academic, 2013.

Etika výzkumu:

Podpis studenta a datum

Schváleno	Datum	Podpis
Vedoucí práce		
Vedoucí diplomového semináře		
Vedoucí specializace		
Garant programu		

* BAS – Balkánská a středoevropská studia; ES – Evropská studia; NRS – Německá a rakouská studia; RES – Ruská a eurasijská studia; SAS – Severoamerická studia; ZES – Západoevropská studia.

** Pokud je to relevantní, tj. vyžaduje to charakter výzkumu (nebo jeho zadavatel), data, s nimiž pracujete, nebo osobní bezpečnost vaše či dalších účastníků výzkumu, vysvětlete, jak zajistíte dodržení, resp. splnění těchto etických aspektů výzkumu: 1) informovaný souhlas s účastí na výzkumu, 2) dobrovolná účast na výzkumu, 3) důvěrnost a anonymita zdrojů, 4) bezpečný výzkum (nikomu nevznikne újma).