

## Abstrakt

V diplomové práci analyzuji, s použitím metody kvalitativní obsahové analýzy, vizuální a ideologickou reprezentaci antagonistů v osmi počítačových hrách žánru first-person shooter (FPS), vydaných mezi lety 2007–2019. Výzkum je založený na identifikaci stereotypní antagonistické reprezentace. Pozornost je věnována zejména etnickým a národnostním stereotypům, jelikož antagonisté jsou vůči protagonistům etnicky a národnostně jiní. Usiloval jsem o doplnění obou kategorií odlišnosti dalším souhrnným kritériem, prostřednictvím kterého by antagonisté byli definováni. V práci také popisuji ideologické rámce, kterým reprezentace antagonistů podléhá. Využívám přitom Pötzschova selektivního realismu, který skrze čtyři filtry (násilí, následků, postav, konfliktu) z FPS her vylučuje negativní a kontroverzní aspekty válek. Selektivní realismus selektivně prezentuje nejenom válku, ale i antagonistické činy. V práci jsou identifikovány stereotypní reprezentace tří hlavních etnicko-národnostních skupin – u Rusů orientalismus a studenoválečné stereotypy, u blízkovýchodních antagonistů neo-orientalismus a u východoasijských techno-orientalismus. Nalezená podobnost mezi antagonisty je ideologie náboženských nacionalistů a radikálů. Válečné konflikty daných her podléhají zmíněným selektivním filtrům, s částečnou výjimkou rebootu Call of Duty: Modern Warfare z roku 2019, který prezentuje dopady blízkovýchodních bojů na místní obyvatele a na rozdíl od rámce maskulinně definovaných postav zbylých titulů přináší inovativní perspektivu ženy a dítěte, reprezentovanou jednou hratelnou postavou.