

Abstrakt

Ve své práci se věnuji analýzy reprezentací a obrazů v historických počítačových hrách. Vycházím z metody a prací oboru *game studies*. Ty rozvrhují zkoumání her na základě principů mechaniky a pravidel, narativu, estetiky a simulací. Všechny tyto aspekty her zkoumám u vybraného vzorku historických počítačových her. Tuto metodologii dále propojuji s teorií historie, která se zaměřuje na způsoby reprezentace dějin a způsoby konstrukce historického obrazu, stejně jako si všímá role historie a historiků v současnosti. Dále vycházím z teorie Jeana Baudrillarda o simulaci a simulakrech, který se zabývá produkcí obrazů v současné kultuře. Výslednou analýzu konfrontuji s prací Adama Chapmana *Digital Games as History*, která mi slouží nejen základní terminologií, ale i jako inspirace pro srovnání obrazu her v historických počítačových hrách s epistemologií historiografie. Výsledkem mé práce je srovnání a pokus o propojení přístupů *game studies* a historiografie na materiálu počítačových her. Kromě konkrétních analýz předkládám i obecné závěry, který by, dle mého soudu, mohly přispět k další analýze vztahu dějin a jejich digitální reprezentace, stejně jako k promýšlení role historie a jejích reprezentací v současné kultuře.

Klíčová slova:

game studies, historie, reprezentace, historická teorie, počítačové hry, simulace