Historie pohledem počítačových her

Historie pohledem počítačových her

Mgr. Ondřej Crhák, Mgr. Valentina Karlíková

Počítačové hry jsou dnes nedílnou součástí populární kultury. Samotné hry sice nejsou primárně narativním médiem, nicméně i tak se stávají součástí procesu vytváření obrazu dějin v široké společnosti. Historie jako taková patří vedle oblasti sci-fi k nejpoužívanějších tématům herních vývojářů. Hry často využívají konkrétní historické události a osobnosti, nebo jen vychází z historie jako celku, tj. využívají daného prostředí. Primárním cílem jednotlivých přednášek je poukázat na jednotlivé historické fenomény v rámci populární kultury s ohledem na počítačové hry. Přednášky by měly studentům sloužit jako návod, jak tyto problémy vysledovat právě u zmiňovaného média a být tak odrazovým můstkem k jejich vlastním úvahám.

Pořadí jednotlivých přednášek se může měnit v návaznosti na studijní cesty vyučujících.

1. Úvodní hodina
2. Vytváření obrazu historickych události
3. Středověké dějiny a současná popkultura
4. Setkání s orientem: křížové výpravy
5. Setkání s orientem: asijský prostor
6. Paměť, trauma a strach
7. Obrazy první světové války
8. Politické ideologie 20. století ve hrách
9. Obrazy druhé světové války
10. Válka ve Vietnamu
11. Globální dějiny
12. “Národní” hry – hra jako obraz národních dějin.
13. Diskuze: Jsou hry vhodné médium pro výuku dějin?

Atestace:

Zkouška:
Základem atestace je esej o rozsahu 6–10 normostran s poznámkovým aparátem. Text musí vycházet z minimálně 5 zdrojů, přičemž samotná hra je brána jako pramen. Zdroje musí obsahovat odbornou literaturu, nemohou být splněny pouze pomocí her. Účastníci kurzu budou muset podniknout vlastní analýzu jedné počítačové hry, ve které se pokusí zmapovat s jakými narativy a obrazy hra pracuje či případně, jaké historické fenomény zachycuje.

Zápočet:

Atestace je stejná jako v případě zkoušky s tím rozdílem, že rozsah eseje je 3-5 normostran.

Doporučená literatura

- BASLER, Jaromír a Michal MRÁZEK. Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018.
- BECKER, Katrin. Choosing and using digital games in the classroom: a practical guide. New York: Springer, 2016.
- BENDOVÁ, Helena. Co je nového v počítačových hrách. Praha: Nová beseda, 2019.
- PERRON, Bernard a Felix SCHRÖTER. Video games and the mind: essays on cognition, affect and emotion. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2016.
- SCHREIER, Jason. Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher. Brno: Host, 2019.
- ŠISLER, Vít, Kerstin RADDE-ANTWEILER a Xenia ZEILER. Methods for studying video games and religion. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2018.