

Etické dilemy pri prezentácii kultúrneho dedičstva prostredníctvom videohier

Hranice medzi históriou a hernou zábavou

Matúš KUBALA

Abstrakt

Článok sa zaoberá etickými dilemami pri prezentácii histórie a kultúrneho dedičstva vo videohrách, pričom analyzuje tri vybrané tituly: Kingdom Come: Deliverance, Assassin's Creed Origins a Ghost of Tsushima. Prostredníctvom literárneho prehľadu a analýzy prípadových štúdií článok identifikuje hlavné výzvy, ako sú vyváženie historickej presnosti a dramatisácie, etická reprezentácia kultúr a edukácia hráčov. Zistenia ukazujú, že herný priemysel môže byť silným nástrojom na sprostredkovanie histórie, no vyžaduje si zodpovedný prístup a spoluprácu s odborníkmi. Článok tiež otvára otázky o budúcnosti hier, technologickom pokroku a ich potenciáli vo vzdelávaní.

Kľúčové slová

Videohry. Kultúrne dedičstvo. Etika. Historická presnosť. Edukácia.

Abstract

This article explores the ethical dilemmas involved in presenting history and cultural heritage in video games, analyzing three selected titles: Kingdom Come: Deliverance, Assassin's Creed Origins, and Ghost of Tsushima. Through a literature review and case study analysis, the article identifies key challenges such as balancing historical accuracy and dramatization, ethical cultural representation, and player education. The findings highlight that the gaming industry can be a powerful tool for conveying history but requires a responsible approach and



collaboration with experts. The article also raises questions about the future of games, technological advancements, and their potential in education.

Keywords

Video games. Cultural heritage. Ethics. Historical accuracy. Education.

Úvod

Videohry sa v posledných desaťročiach stali nielen kľúčovou formou zábavy, ale aj dôležitým médiom na sprostredkovanie poznania, historických faktov a kultúrneho dedičstva. Ako uvádza Reinhard (2018), videohry môžu byť nástrojom na popularizáciu archeologických a historických poznatkov prostredníctvom interaktívnych zážitkov, ktoré zapájajú hráčov spôsobom, aký iné médiá nedokážu. Hry, ako napríklad séria *Assassin's Creed*, ukázali, že správne implementované historické a kultúrne prvky môžu výrazne obohatiť hráčsky zážitok a zároveň vzdelávať.

Napriek tomuto potenciálu herného priemyslu vzniká otázka, ako môže byť kultúrne dedičstvo prezentované zodpovedne a autenticky. Podľa Mol et al. (2017) sú hry často limitované potrebou prispôbiť historické fakty dramatickému príbehu, alebo hernej mechanike, čo môže viesť k zjednodušeniam, alebo skresleniam. Podobne Houghton (2023) upozorňuje, že reprezentácia stredovekých kultúr a histórie v hrách často balansuje medzi dramatizáciou a snahou o presnosť, pričom niekedy nevedome posilňuje stereotypy, alebo nepresnosti.

Z pohľadu etiky sa táto problematika ešte viac komplikuje, keď do úvahy vstupujú moderné technológie, ako virtuálna realita (VR) a umelá inteligencia (AI), ktoré menia spôsob, akým sú historické udalosti a kultúry prezentované. Tieto inovácie prinášajú nové výzvy v oblasti historickej presnosti, etickej reprezentácie a vzdelávacieho potenciálu hier (Šisler, 2016).



Tento článok sa zameriava na analýzu etických dilem, ktoré vznikajú pri prezentácii kultúrneho dedičstva prostredníctvom videohier. Analyzujeme tri vybrané hry: Kingdom Come: Deliverance, Assassin's Creed a Ghost of Tsushima, pričom sa sústreďujeme na otázky historickej presnosti, rešpektu ku kultúram a ich reprezentácii. Na základe analýzy prípadových štúdií a literatúrneho prehľadu sú zároveň formulované odporúčania pre vývojárov, aby mohli zodpovedne pristupovať k otázke prezentácie histórie a kultúr.

Prehľad literatúry alebo aktuálne poznatky

Digitálne hry majú potenciál byť viac než len zábavou. Sú silným médiom na sprostredkovanie historického a kultúrneho dedičstva prostredníctvom aktívnej interakcie hráčov s virtuálnym svetom. Základom ich výnimočnosti je schopnosť nielen sprostredkovať historické udalosti, ale aj zapojiť hráča na emocionálnej úrovni a vizuálne mu priblížiť dobu, ktorú by inak zažil len sprostredkovane. Na rozdiel od tradičných médií, ako sú knihy a filmy, videohry ponúkajú jedinečnú možnosť aktívneho ponorenia do historických období. Hráči majú možnosť "žiť" históriu prostredníctvom interaktívnych mechaník, čo umožňuje hlbšie porozumenie historických kontextov a kultúrnych hodnôt. Tento typ sprostredkovania však nie je bez výziev, najmä pokiaľ ide o vyváženú historickú presnosť a zábavnosť herného naratívu (Chapman 2016).

Literárny rámec: historická presnosť a dramatizácia

V hrách často vzniká napätie medzi presnosťou historických faktov a potrebou dramatického zážitku pre hráčov. Politopoulos et al. (2019) uvádzajú, že séria Assassin's Creed kombinuje autentické historické prostredia s dramatickými príbehmi, aby oslovila široké publikum. Napríklad v Assassin's Creed Origins vývojári zahrnuli množstvo historicky presných detailov zo starovekého Egypta, no niektoré naratívne prvky boli upravené, aby hra ostala pútavá.

Hry, ako je Kingdom Come: Deliverance, naopak kladú dôraz na dôslednú rekonštrukciu historických reálií. Podľa Neumanna (2019) realistické zobrazenie stredovekého života v Česku umožňuje hráčom lepšie pochopiť históriu tejto doby. Hra však čelila kritike za nedostatok rozmanitosti postáv a vynechanie menších, čo zdôrazňuje konflikt medzi historickou autenticitou a modernými očakávaniami inkluzivity.



Etické otázky v prezentácii kultúrneho dedičstva

Prezentácia kultúr vo videohrách prináša špecifické výzvy, najmä pokiaľ ide o ich presné a rešpektujúce zobrazenie. Historické hry môžu niekedy ignorovať rozmanitosť, pretože sa zameriavajú na presnosť. Tieto rozhodnutia však môžu viesť k opomenutiu niektorých skupín alebo marginalizácii ich kultúr (Neumann 2019).

Príklad pozitívneho prístupu môžeme nájsť v hre *Ghost of Tsushima*. Abela (2023) zdôrazňuje, že táto hra kombinuje tradičné umelecké prvky a naratívy, ako je biwa hōshi a spolupracuje s odborníkmi na japonskú kultúru, aby vytvorila autentický a rešpektujúci obraz minulosti. Takýto prístup ukazuje, že vývojári môžu sprostredkovať kultúrne dedičstvo spôsobom, ktorý je nielen vizuálne atraktívny, ale aj kultúrne presný.

Tieto príklady poukazujú, že zodpovedná prezentácia kultúr si vyžaduje hlbší výskum a spoluprácu s odborníkmi, aby sa predišlo stereotypom, alebo skresleniu.

Kritéria na hodnotenie historických hier

Na základe predošlej analýzy literárneho rámca a etických otázok možno identifikovať tri kľúčové kritériá na hodnotenie hier, ktoré zobrazujú históriu a kultúrne dedičstvo:

- Historická presnosť: Posúdenie miery, do akej hra rešpektuje historické fakty a udalosti.
- Etická reprezentácia kultúr: Hodnotenie autenticity zobrazovania kultúr a eliminácie stereotypov.
- Dopad na hráčov: Analýza, ako hra ovplyvňuje pochopenie histórie a kultúry u hráčov.

Tieto kritériá poskytujú rámec pre hodnotenie hier a budú aplikované v ďalších častiach článku pri analýze konkrétnych príkladov.

Aplikácia v praxi



Kingdom Come: Deliverance

Kingdom Come: Deliverance (2018), vyvinutá českým štúdiom Warhorse Studios, sa zameriava na realistické zobrazenie života v stredovekom Česku. Dej sa odohráva v roku 1403 a sleduje príbeh Henryho, syna kováča, ktorý sa zapletie do vojnových konfliktov a politických intríg.

- **Historická presnosť:** Neumann (2019) uvádza, že hra realisticky zobrazuje architektúru, odievanie a každodenný život v stredoveku. Vývojári konzultovali historické detaily s odborníkmi, čo prispelo k autentickejšiemu. Hra obsahuje významné historické postavy, ako Wenceslaus IV. a Sigismund Luxemburský, pričom podrobne zobrazuje politické konflikty tej doby. Hoci bola kritizovaná za niektoré nepresnosti a vynechanie menších, považuje sa za jeden z najlepších príkladov realistického spracovania stredovekého prostredia.
- **Etická reprezentácia kultúr:** Hra ponúka pohľad na rôzne sociálne vrstvy stredovekej spoločnosti – od sedliakov a obchodníkov až po šľachtu a duchovenstvo. Zaujímavým prvkom je implementácia mechaník, ktoré simulujú problémy, ako negramotnosť či hygienu, čo pridáva na autentickejšiemu, no zároveň otvára otázky o zobrazení marginalizovaných skupín. Hoci hra zdôrazňuje rekonštrukciu historických reálií stredovekého Česka, kritici poukazujú na absenciu diverzity. Historické záznamy dokumentujú prítomnosť židovských komunít a kočovných skupín v danom regióne. Ich vynechanie zo zobrazenia naznačuje isté zjednodušenie historického obrazu, ktoré môže ovplyvniť hráčov bez hlbších znalostí histórie (Neumann 2019).
- **Dopad na hráčov:** Hra ponúka hlboké ponorenie do historického obdobia prostredníctvom prepracovaného bojového systému, ktorý bol navrhnutý na základe historických manuálov a konzultácií s odborníkmi na historický šerm. Podľa Neumanna (2019) hra motivovala hráčov k záujmu o históriu a stredoveké reálie, čím ukazuje, že realistické hry môžu byť silným edukačným nástrojom.





Obrázok 1 Hrad v hre Kingdom Come: Deliverance, znázorňujúci presnú rekonštrukciu stredovekej architektúry z 15. storočia. Zdroj: Warhorse Studios (2018)

Ghost of Tsushima

Ghost of Tsushima (2020) od Sucker Punch Productions ponúka unikátny pohľad na mongolské invázie do Japonska cez príbeh samuraja Jina Sakaia. Táto hra bola prijatá ako ukážka rešpektujúceho zobrazenia japonskej kultúry a histórie.

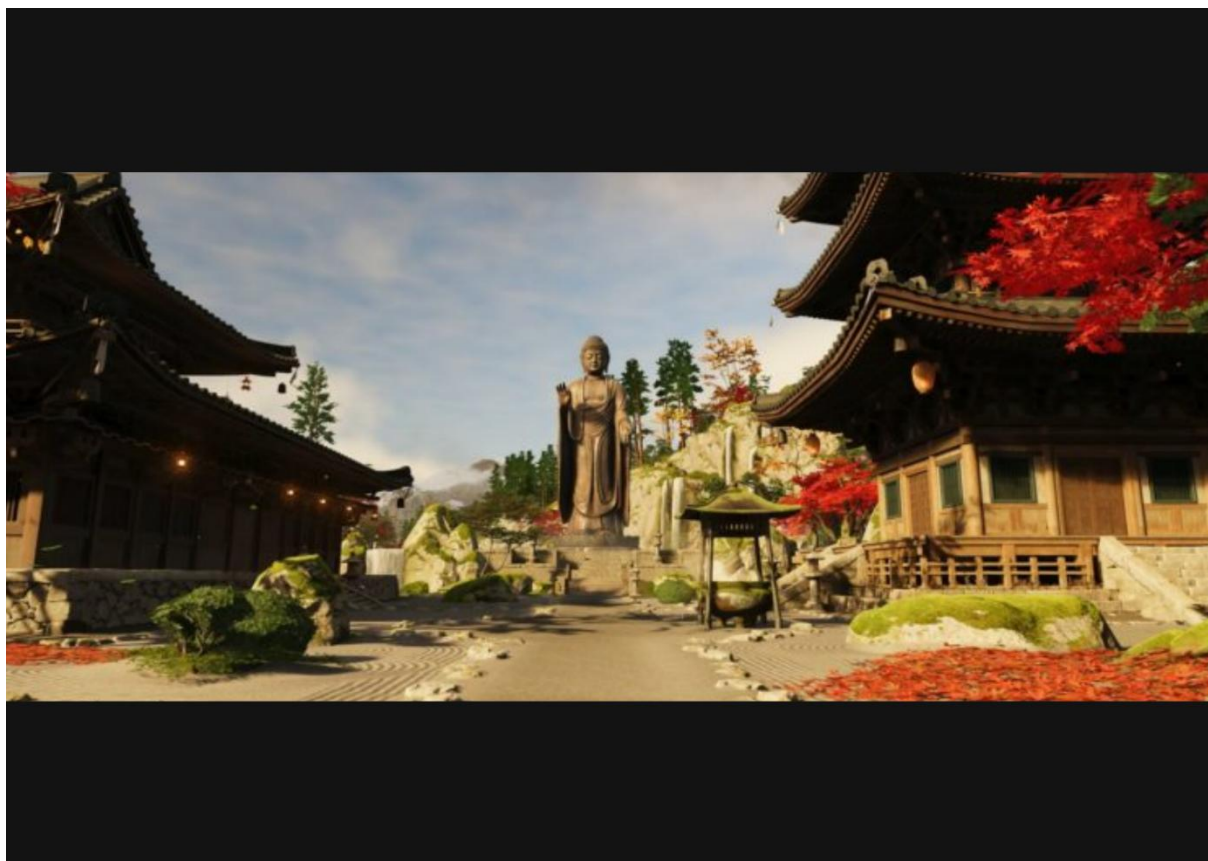
- Historická presnosť: Aj keď obsahuje dramatizované prvky, hra presne zachytáva architektúru, bojové techniky a atmosféru feudálneho Japonska. Podľa Abely (2023) vývojári konzultovali historické detaily s odborníkmi na japonskú históriu, čo zabezpečilo vysokú mieru autenticity. Použitie tradičných umeleckých prvkov, ako je štýl sumi-e, navyše umocňuje vizuálny zážitok a vyjadruje rešpekt voči kultúre. Tieto prvky spolu s dôrazom na historickú presnosť vytvárajú pohlcujúci a presvedčivý obraz



feudálneho Japonska, pričom dramatinizácia slúži na podporu naratívu bez narušenia základnej integrity historického obrazu.

- Etická reprezentácia kultúr: Hra sa výrazne odlišuje od iných západných hier svojim dôrazom na detaily a rešpektom ku kultúre. Bardon (2022) poukazuje na to, že hra zvýšila povedomie o kultúre ostrova Tsushima a dokonca prispela k zvýšeniu záujmu o turizmus spojený s týmto regiónom. Tento záujem vyústil do úspešnej crowdfundingovej kampane na obnovu torii brány na ostrove, kde hráči prispeli značnou sumou.
- Dopad na hráčov: Hra poskytuje hráčom možnosť preskúmať autenticky spracované prostredie, pričom sa ponárajú do príbehu o čestnosti a odvahe. Ako zdôrazňuje Bardon (2022), kombinácia historického a mytologického rozmeru pomohla hre prekročiť rámec obyčajného zábavného média a stať sa kultúrnym fenoménom.





Obrázok 2 Tradičné japonské chrámy a socha Budhu v hre Ghost of Tsushima, vyvinutej s dôrazom na autentickosť
Zdroj: Sucker Punch Productions (2020)

Assassin's Creed: Origins

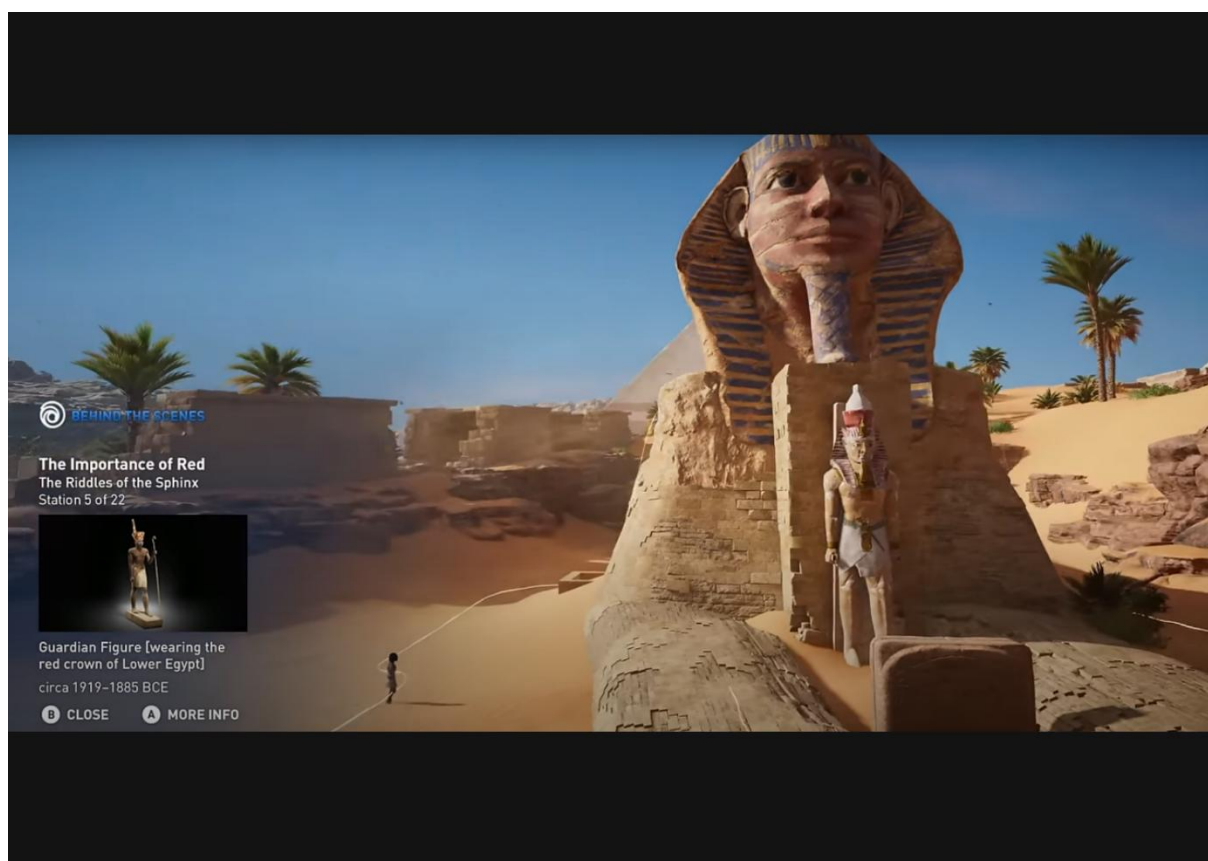
Assassin's Creed: Origins (2017), vyvinutá spoločnosťou Ubisoft, prenáša hráčov do starovekého Egypta počas ptolemaiovskej éry. Hra je známa svojím dvojitým cieľom – poskytovať zábavu, ale aj vzdelávanie prostredníctvom svojho pútavého príbehu a špeciálneho režimu Discovery Tour.

- Historická presnosť: Politopoulos et al. (2019) poukazujú na to, že hra kombinuje autentické zobrazenie historických pamiatok a každodenného života s dramatickými prvkami príbehu, aby udržala hráčsky záujem. Hoci dramaturgia v hre Assassin's Creed Origins dokáže zaujať, môže zároveň skresliť vnímanie historických udalostí, keď aj malé naratívne úpravy vedú k nesprávnemu pochopeniu historického kontextu. Režim Discovery Tour, ktorý odstraňuje bojové mechaniky, umožňuje hráčom objavovať



staroveký Egypt ako živé múzeum prostredníctvom sprievodcov historickými miestami a artefaktmi. Tento režim predstavuje dôležitý krok k edukačnej funkcii hier.

- Etická reprezentácia: Hra eliminuje niektoré stereotypy spojené so starovekými kultúrami a prezentuje Egypt ako komplexnú a mnohvrstvovú spoločnosť. Ako uvádza Taher (2018), Ubisoft sa opiera o rozsiahly historický výskum a konzultácie s archeológmi, čo umožnilo vytvoriť rešpektujúci a autentický obraz egyptského života.
- Dopad na hráčov: Vďaka režimu Discovery Tour sa hra ukázala ako cenný nástroj pre študentov a pedagógov. Taher (2018) zdôrazňuje, že tento režim predstavuje jedinečný spôsob, ako môže herné médium spojiť pohlcujúci zážitok s výučbou histórie, čím poskytuje hráčom jedinečnú kombináciu vzdelávania a zábavy.



Obrázok 3 Sfinga a významné pamiatky starovekého Egypta v edukačnom režime Discovery Tour v hre Assassin's Creed Origins
Zdroj: Ubisoft (2017)



Diskusia

Videohry sa dnes čoraz viac ukazujú ako unikátne médium na sprostredkovanie histórie a kultúrneho dedičstva. Analýza hier Kingdom Come: Deliverance, Assassin's Creed Origins a Ghost of Tsushima poukázala na rôznorodosť prístupov k historickej presnosti, dramatizácii a rešpektujúcej reprezentácii kultúr. Napriek tomu tieto hry ilustrujú aj niektoré pretrvávajúce výzvy, ktoré sú neodmysliteľnou súčasťou ich tvorby. Nasledujúca tabuľka sumarizuje kľúčové charakteristiky analyzovaných hier z pohľadu historickej presnosti, etickej reprezentácie kultúr a ich dopadu na hráčov. Táto vizualizácia ponúka prehľad silných a slabých stránok jednotlivých prístupov.

Tabuľka 1 Porovnanie analyzovaných hier podľa historickej presnosti, etickej reprezentácie kultúr a dopadu na hráčov Zdroj: vlastná analýza na základe Abela (2023); Bardon (2022); Neumann (2019); Politopoulos et al. (2019)

Hra	Historická presnosť	Etická reprezentácia kultúr	Dopad na hráčov
Kingdom Come: Deliverance	Vysoká: dôraz na detailné zobrazenie stredovekého života, ale kritika za absenciu diverzity	Obmedzená: vynechanie marginalizovaných skupín	Motivuje k záujmu o históriu a stredoveké reálie
Assassin's Creed: Origins	Vyvážená: autentické prostredie a dramatizácia podporujú vzdelávanie	Pozitívna: eliminácia niektorých stereotypov	Vzdelávací režim Discovery Tour ako cenný nástroj pre študentov
Ghost of Tsushima	Vysoká: spolupráca s odborníkmi a vizuálne odkazy na tradičné japonské umenie	Rešpektujúca: autentická reprezentácia japonskej kultúry	Zvýšený záujem o turizmus a kultúru ostrova Tsushima

Porovnanie v tabuľke poukazuje na rôznorodosť prístupov analyzovaných hier pri spracovaní historických a kultúrnych tém. Kingdom Come: Deliverance ilustruje, aké výzvy prináša snaha o vysokú historickú presnosť pri absencii diverzity. Assassin's Creed Origins ukazuje, že dramatizácia historických udalostí môže byť efektívnym edukačným nástrojom, ak je správne vyvážená s faktickou presnosťou. Ghost of Tsushima je príkladom toho, ako spolupráca s odborníkmi a rešpekt ku kultúrnym tradíciám môže obohatiť autenticitu herného sveta.

Tabuľka 1 zároveň zdôrazňuje potrebu vyváženosti historickej presnosti, dramatizácie a rešpektujúcej reprezentácie kultúr pri tvorbe hier. Tento prístup môže slúžiť ako inšpirácia pre ďalšie tituly, ktoré sa snažia efektívne spájať zábavu, edukáciu a kultúrnu reflexiu.



História ako herné ihrisko

Assassin's Creed Origins zaujala unikátnym edukačným prístupom v podobe režimu Discovery Tour, ktorý ponúka hráčom pohlcujúci vzdelávací zážitok bez naratívnych kompromisov. Napriek tomu, ako upozorňuje Politopoulos (2019), dramatizácia historických udalostí môže vyvolávať otázky o autenticite vnímania týchto hier ako vzdelávacích nástrojov. Naopak, Kingdom Come: Deliverance kladie dôraz na detailnú rekonštrukciu stredovekého prostredia, čím vytvára pohlcujúcu atmosféru. Neumann (2019) však upozorňuje, že vysoká miera presnosti môže byť kontraproduktívna pre širšie publikum, ktoré hľadá zábavnejšiu a prístupnejšiu formu interaktivity.

Globálny vplyv a reprezentácia kultúr

Ghost of Tsushima sa stala ukážkou, ako spolupráca s odborníkmi dokáže posilniť autenticitu a rešpekt k zobrazovanej kultúre. Ako zdôrazňuje Abela (2023), audiovizuálne prvky tradičného japonského umenia zvýraznili estetickú hodnotu hry a zároveň prispeli k pozitívnemu vnímaniu japonskej kultúry. Tento úspech však podčiarkuje význam zodpovedného prístupu herných štúdií, ktoré musia citlivo spracovávať kultúrne nuansy, aby sa vyhli nevhodným stereotypom a nesprávnym interpretáciám.

Štúdiá však môžu čeliť riziku nevhodných interpretácií, ak nie sú dostatočne citlivé na kultúrne nuansy. Preto je dôležitá spolupráca s miestnymi odborníkmi a komunitami (Švelch 2021).

Technológie a budúcnosť historických

Pokrokové technológie, ako virtuálna realita (VR) a umelá inteligencia (AI), otvárajú nové možnosti pre realistickejšie a dynamickejšie zobrazenie histórie. VR ponúka možnosť pohlcujúceho sprostredkovania historických udalostí, pričom umožňuje hráčom prežiť históriu v simulovaných prostrediach. Šisler (2016) však upozorňuje, že tieto prostredia môžu byť náchylné na gamifikáciu, čo vedie k trivializácii historických udalostí a redukovaniu komplexných tém na jednoduché herné prvky. Napriek týmto rizikám VR, ak je správne navrhnutá, môže slúžiť ako inovatívny vzdelávací nástroj, ktorý hráčov vtiahne do histórie spôsobom, aký tradičné médiá neumožňujú.



Podobne AI otvára nové perspektívy pre zlepšenie autenticity historických hier, najmä prostredníctvom realistických dialógov, správania postáv, alebo rekonštrukcie historických udalostí. Švelch (2021) však varuje, že AI trénovaná na historicky nepresných údajoch môže neúmyselne reprodukovat' kultúrne predsudky a stereotypy. Napríklad algoritmy, ktoré vytvárajú postavy, alebo historické scenáre, by mali byť navrhnuté s ohľadom na historickú a kultúrnu presnosť, aby sa predišlo posilňovaniu zaujatostí.

Diskusia naznačuje, že herný priemysel čelí zložitým otázkam týkajúcim sa vyváženia historickej presnosti, dramatizácie a rešpektu ku kultúrnej diverzite. Prípadové štúdie však ukazujú, že zodpovedný prístup, využitie pokrokových technológií a spolupráca s odborníkmi môžu priniesť pozitívne výsledky. Do budúcnosti je preto dôležité vyvážiť technologické inovácie s etickými otázkami a cieľom podporovať hlbšie pochopenie histórie.

Záver

Článok analyzoval tri významné videohry, ktoré reprezentujú rôzne prístupy k prezentácii histórie a kultúrneho dedičstva. Metodológia, založená na literárnom prehľade a analýze prípadových štúdií, ukázala, že každá z hier prináša unikátne riešenia, ale aj výzvy.

Kingdom Come: Deliverance zdôrazňuje historickú presnosť a detailné zobrazenie stredovekého života, pričom poukazuje na potrebu väčšej inkluzivity a prístupnosti. Assassin's Creed Origins priniesla nový štandard edukačných hier prostredníctvom Discovery Tour, ktorý preukazuje potenciál hier ako vzdelávacích nástrojov. Ghost of Tsushima dokazuje, že rešpekt k zobrazovaným kultúram a spolupráca s odborníkmi môžu viesť k pozitívnym výsledkom, ktoré presahujú rámec herného priemyslu.

Hlavným prínosom tohto článku je identifikácia výziev a formulácia odporúčaní pre vývojárov hier, aby mohli efektívnejšie a zodpovednejšie spracovávať historické a kultúrne témy. Zistenia ukazujú, že herný priemysel musí neustále vyvažovať historickú presnosť, dramatizáciu a rešpektujúcu reprezentáciu kultúr s potrebami rôznorodého publika.



Článok zároveň otvára priestor na ďalší výskum v niekoľkých kľúčových oblastiach. Jednou z nich je otázka, ako môžu technológie, ako umelá inteligencia a virtuálna realita, prispieť k autentickejšiemu sprostredkovaniu histórie a zlepšiť autenticitu herných svetov. Ďalšou významnou výzvou je identifikácia edukačných prístupov, ktoré by mohli podporiť kritické myslenie hráčov a umožniť im hlbšie pochopenie historických tém. Nezanedbateľnou oblasťou výskumu ostáva aj to, ako môže herný priemysel čeliť etickým výzvam spojeným so spracovaním citlivých historických tém a zabezpečiť inkluzívnejšiu reprezentáciu kultúr.

Záverom možno konštatovať, že videohry ponúkajú jedinečnú príležitosť na spojenie zábavy, vzdelávania a kultúrnej reflexie. Na to, aby tento potenciál bol plne využitý, však bude potrebné prekonať mnohé výzvy a hľadať nové spôsoby spolupráce medzi vývojármi, historikmi a hráčmi. Úspešné hry môžu slúžiť ako model pre budúcnosť, v ktorej sa herné médium stane kľúčovou súčasťou nielen zábavného, ale aj vzdelávacieho a kultúrneho priestoru.

Zoznam použitých zdrojov

ABELA, C. A. B., (2023). *The Mythic Experience: The Audiovisual Spectacle of the Biwa Hoshi Narrative and Performance in Ghost of Tsushima*. Sic – a journal of literature, culture and literary translation. Online. 2023, 13(3). Dostupné na: www.sic-journal.org/Article/Index/731 DOI: 10.15291/sic/3.13.lc.1. [zobrazené 2024-11-27].

BARDON, A., (2022). Exploring Ghost of Tsushima and its Impact on Mid- and Post-Pandemic Video Game-inspired Tourism and Associated Heritage in Japan. Preprint [online]. 2022. Dostupné na: www.researchgate.net/publication/360335469 [zobrazené 2024-11-27].

CHAPMAN, A., (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, 2016. ISBN 9781315732060.

HOUGHTON, R. (ed.), (2023). *Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games*. Bloomsbury Academic, 2023. ISBN 9781350242883.

MOL, A. A. A. (ed.), (2017). *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Sidestone Press, 2017. ISBN 9789088904363.



NEUMANN, M., (2019). Representation of Medieval Realia in PC game: Kingdom Come: Deliverance. Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal. Online. 2019, 11(2).
Dostupné na: DOI: 10.5817/cphpj-2019-020. [zobrazené 2024-11-27].

POLITOPOULOS, A., et al., (2019). History Is Our Playground: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. Advances in Archaeological Practice. Online. 2019, 7(3), s. 317–323. Dostupné na: DOI: 10.1017/aap.2019.30. [zobrazené 2024-11-27].

REINHARD, A., (2018). *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. Berghahn Books, 2018. ISBN 978-1-78533-872-4.

ŠISLER, V., (2016). *Contested Memories of War in Czechoslovakia 38–89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History*. Game Studies. Online. 2016, 16(2).
Dostupné na: www.gamestudies.org/1602/articles/sisler [zobrazené 2024-11-27].

ŠVELCH, J., (2021). *Jak obehrát železnou oponu: Počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu*. Akropolis, 2021. ISBN: 9788074703171.

TAHER, H., (2018). *Representation of History in Assassin's Creed: Exploring Historical Education through Digital Gaming*. Bakalárska práca; online. Vedúci záverečnej práce Mikael Askander, Lundská univerzita, 2018. Dostupné na: <https://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9012747/file/9012752.pdf> [zobrazené 2024-11-27].

Multimediálne zdroje

Obrázok 1. WARHORSE STUDIOS, (2018). *Kingdom Come: Deliverance* [videohra]. Warhorse Studios, 2018. Dostupné na: <https://www.kingdomcomerpg.com> [zobrazené 2024-11-27].

Obrázok 2. SUCKER PUNCH PRODUCTIONS, (2020). *Ghost of Tsushima* [videohra]. Sony Interactive Entertainment, 2020. Dostupné na: www.suckerpunch.com [zobrazené 2024-11-27].

Obrázok 3. UBISOFT, (2017). *Assassin's Creed Origins* [videohra]. Ubisoft, 2017. Dostupné na: www.ubisoft.com [zobrazené 2024-11-27].



Autor

Mgr. Matúš Kubala

matus.kubala@fhv.uniza.sk

Fakulta humanitných vied

Žilinská univerzita v Žiline

Univerzitná 8215/1

010 26 Žilina

SLOVENSKÁ REPUBLIKA

Interný doktorand na Fakulte humanitných vied UNIZA, kde sa vo vedecko-výskumnej činnosti zameriava na tému kultúrneho dedičstva ako súčasť mediálnych produktov. Má bohaté skúsenosti z akademického prostredia – pôsobil ako vedúci oddelenia v Univerzitnej knižnici UNIZA a z marketingovej práce na grantovom projekte Európskej komisie. Tieto skúsenosti prepája s výskumom a praxou, čím prináša inovatívny pohľad na mediálne produkty.

