

KINGDOM COME: DELIVERANCE A PROBLEMATIKA NÁROKU NA AUTENTIČNOST V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Jan Heinemann

Počítačové hry patří k nejoblíbenějším mediálním formátům a hrají je lidé všeho věku a pohlaví. K vyprávění svých příběhů hry často využívají minulost. Jako interaktivním médiím se jim přitom daří formovat obraz minulosti u hráčů mnohem výrazněji, než jak to dokáží jiná média. Marketingovy příslib „autentického“, „pravdivého“ a „realistického“ vylíčení minulosti pak autoritu zobrazovaného ještě dále podtrhuje. Příklad počítačové hry „Kingdom Come: Deliverance“ zasazené do Čech raného 15. století ukazuje, jak problematický může nárok na autentičnost být; zvláště tehdy, pokud herní vývojáři integrují do narativu a reprezentace minulosti (skrytou) politickou agendu. Debaty o politických implikacích a autentičnosti zobrazování minulosti v počítačových hrách jsou dobrým příkladem toho, jakou roli toto médium hraje v dnešní kultuře vzpomínání, tvorbě identity a kulturní kritice.