

Etika herního žurnalisty

prezentace kurzu ZURb1406

Vztah herních novinářů a lidí z PR

- vztah herních žurnalistů a PR je **složitý**
- sledovaná a zkoumaná oblast profese
- **střetem zájmů** z hlediska cílů PR je nezapřená snaha získat příznivé pokrytí
- herní novinář se v ideálním případě snaží **reportovat „pravdu“**, jak ji vnímá



Profesionalizace PR

- v počátcích herního průmyslu udržovali vývojáři **osobní kontakty** s novináři
- s jeho dozráváním začaly dominovat **vydavatelské domy**
- jejich **PR se profesionalizovalo**
- vznikaly samostatné **události propagující vlajkové hry** vydavatelů
- přístup k herním vývojářům bez dozoru se postupně stal věcí minulosti,
tedy pokud nebyli nezávislí



Propagační materiály

- v 90. letech se šíří **kultura vydávání her a doprovodných událostí**
- zdálo, že zde dochází ke střetu zájmů, když novináři na těchto akcích dostávali propagační materiály
- na přelomu tisíciletí byli posazeni do vyšší třídy letadel, přepraveni na místo konání a ubytování v luxusních hotelech, kde danou hru hráli



Etické standardy

- neexistuje důkaz, že by vliv PR někdy změnil skóre recenze nebo zajistil **pozitivní pokrytí**
- většina publikací si stanovila limity toho, co je přijatelné, pokud jde o akce při zahájení prodeje hry a doprovodné materiály.
- zveřejnění informací o povaze událostí, kterých se herní novináři účastnili
- výraznému posunu od raných 90. let, kdy **prošlo skoro všechno**
- zmírnily se obavy, že mezi vydavateli a novináři došlo k **tajné dohodě**



Herní publikace a vydavatelé

- šéfredaktor *Edge* Tony Mott míní, že je nezdravé někoho upřednostňovat
 - podle něj lepší hry stimulují lepší spolupráci s jejich vydavatelem
 - přímé či nepřímé **tlaky vydavatele v poskytování/odepírání informací**
- k pokrytí určité hry Mott komentuje slovy:

„Upřímně si nemyslím, že by se kdokoliv měl jen obtěžovat na nás něco takového zkoušet.“
(Parkin 2008)



Upoutání pozornosti

- *Za **čteností** jsme se nikdy nehnali, proto jsme ani nepociťovali tlak ze strany vedení. Děláme jen magazín o hrách, o něž se zajímáme. Někdy dáme na obálku hru, která má zjevný komerční půvab, a někdy je to něco trošku upozaděnějšího. [...] Doufejme, že naše čtenáře zajímají stejné hry jako nás. Pokud ne, obvykle nám to dají vědět. (Parkin 2008)*
- *Cokoliv s negativním nádechem má sklon **poutat pozornost**. Zdá se, že vždy přitáhnete větší publikum, když něco ztrháte. Ve skutečnosti jsou tu lidé, kteří si z toho očividně udělali celkem slušné živobytí. (ibid.)*

POUŽITÉ ZDROJE

- HALL, Justin (2003). „Ethics in Video Game Journalism.“ *Online Journalism Review*.
- HALL, Justin (2003). „A Survey of Game Writing Online.“ *Online Journalism Review*.
- PARKIN, Simon (2008). „Meet the Editors: The State of Game Journalism.“ *Gamesetwatch*.
- RYBKA, Michal (2010). „Úvaha: Blíží se konec recenzování?“ *PCtuning*.



Customer Ratings

▼ Average rating for the current version: 23 Ratings



Rate this application:

Customer Reviews

Current Version (4) All Versions (4)

[Write a Review >](#)

[See more >](#)



91

Ori and the Will of the Wisps



88

Dreams



69

Tom Clancy's The Division 2: Warlords o...



69

Pokemon Mystery Dungeon: Rescue Team DX



59

Warcraft III: Reforged



DISKUSE

Most Popular

1. Halo: Reach (Xbox 360)

91.71%

Score based on 59 reviews

2. Enslaved: Odyssey to the West (X360)	81.80%
3. Dead Rising 2 (X360)	81.91%
4. Sid Meier's Civilization V (PC)	90.54%
5. Castlevania: Lords of Shadow (X360)	82.08%
6. Castlevania: Lords of Shadow (PS3)	81.67%
7. FIFA Soccer 11 (X360)	86.37%
8. Dead Rising 2 (PS3)	80.00%
9. Enslaved: Odyssey to the West (PS3)	81.67%
10. Starcraft II: Wings of Liberty (PC)	92.29%

OPENING

63%	Secretariat	Oct 08
31%	Life as We Know It	Oct 08
—	My Soul to Take	Oct 08
81%	Nowhere Boy	Oct 08
60%	It's Kind of a Funny Stor...	Oct 08
38%	Stone	Oct 08
20%	It's a Wonderful Afterlif...	Oct 08

[More...](#)

Děkuji za pozornost