

# Historie herní žurnalistiky

prezentace kurzu ZURb1406

# INTRO

- odvětví zábavního průmyslu
- rozsáhlý a těžko uchopitelný celek
- historie herní žurnalistiky trvá **čtyři dekády**
- budeme se věnovat herní žurnalistice **u nás i v zahraničí**
- **obsáhlá problematika** by si žádala diplomovou práci nebo knihu
- podíváme se, jak se herní žurnalistika během let postupně rozvíjela



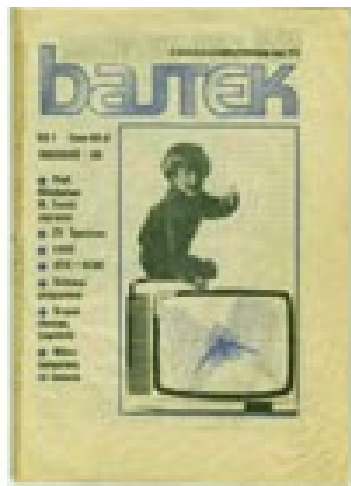
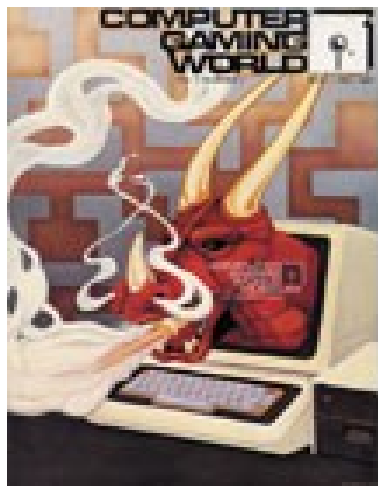


## Z UNDERGROUNDU DO MAINSTREAMU

Herní žurnalistika začala jako divoká, neregulovaná, nezřídka lokální iniciativa nadšenců pro věc a trvalo roky, než se stala korporátním podnikáním dneška.

- z undergroundového hobby vnikla integrální část hlavního proudu zábavy
- popularizace her vedla k prudkému růstu herního průmyslu a jejich adopci širokou veřejností

# POČÁTKY HERNÍ ŽURNALISTIKY



- **1974:** první číslo *Play Meter Magazine* zaměřené na automaty
- **1981:** první časopis o PC hrách v Evropě *Computer & Video Games*.
- **1981:** vydání první videoherní publikace určené spotřebitelům v USA s názvem *Electronic Games Magazine*
- **1981:** vychází také vlivný *Computer Gaming World* od Russella Sipea

# 80. léta

- herní žurnalisté byli vzácní, **kult herního redaktora**
- **1986**: vychází nejvlivnější japonský časopis *Famitsu*
- **1988**: startuje *Nintendo Power*
- **1989**: *Electronic Gaming Monthly* a *GamePro*
- přinášely novinky, informace či analýzy
- udržovaly pevný vztah s publikem



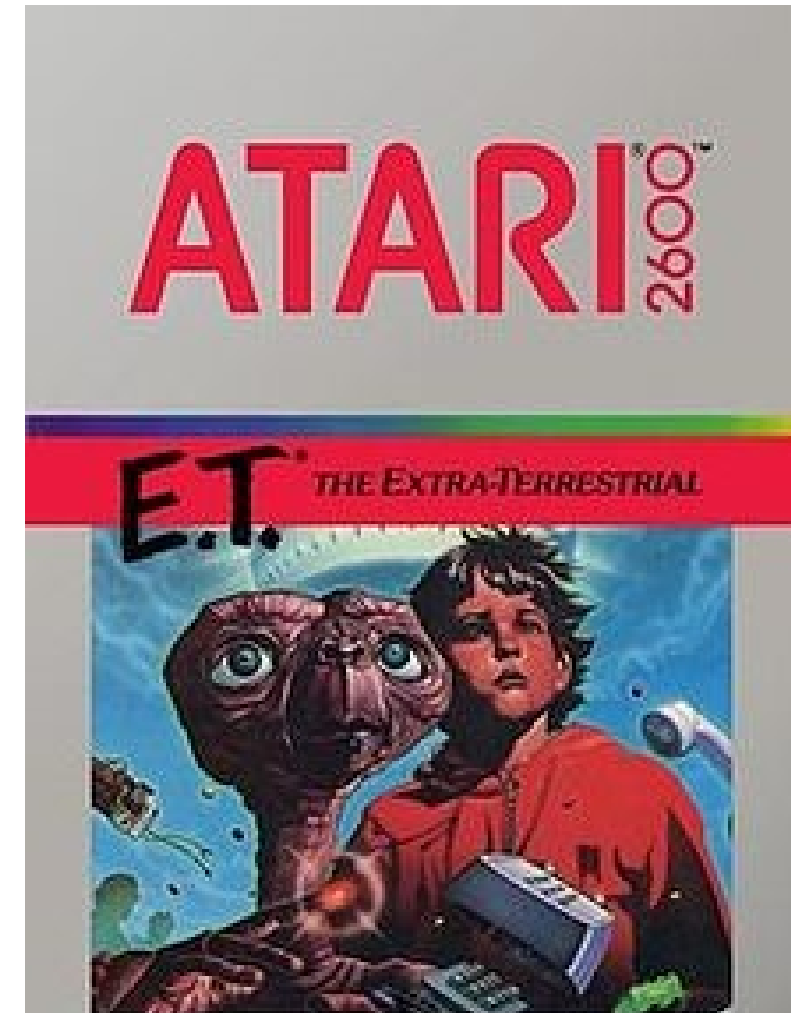
# 90. léta

- vzestup korporátních vydavatelských domů
- **EB Games** začíná vydávat *Game Informer*
- **Future Publishing** financuje prestižní *EDGE*
- **2006**: CVG transformován **Microsoftem** na *Games for Windows: The Official Magazine*
- **rozmach herního trhu**, lidé se o hry zajímají, vydavatelé registrují poptávku
- **nová generace videoherních konzol** do domu, příchod **herních webů**



# KRACH HERNÍHO PRŮMYSLU V USA

- **1983**: devastující krach videoherního trhu v USA
- většina magazínů skončila
- **bez reklam zadavatelů byly nerentabilní**
- jediným přeživším z osmnácti magazínů před krachem byl *Computer Gaming World*
- americké magazíny ze znovu začaly objevovat v pol. 80. let a ke konci dekády už byly zpět v plné síle
- *Gamepro*, *Nintendo Power*, *Electronic Games Monthly*



# GENEROVÁNÍ PŘÍJMŮ Z PRODEJE

- v USA bylo v 80. letech mnohem populárnější **předplatné**
- snaha snížit jeho cenu znamenala, že bylo především neztrátové pro vydavatele, nikoliv zdrojem profitu magazínu
- **příjmy se generovaly z reklam** => proto existovala jistá nervozita z naštvaní zadavatele reklamy, jejíž stáhnutí by ohrozilo rentabilitu magazínu
- to vedlo k umírněnému vyjadřování nebo nepokrývání kontroverzních her
- v tomto světle se evropští autoři jeví jako „upřímnější“ v tom, že si mohli **dovolit napsat téměř cokoliv**



# HOW GAMERS DECIDE WHAT TO BUY



Source: Study by Waggener Edstrom Worldwide



# PŘÍPADOVÁ STUDIE: Famitsu



- za nejrozšířenější a nejrespektovanější herní publikaci v Japonsku je považována *Weekly Famitsu*, řada magazínů věnovaných všem formátům, 1. č. vyšlo 6. 6. 1986, zaměřuje se na zprávy i recenze
- vycházely každý čtvrtek s nákladem i půl milionu výtisků
- magazín se orientuje na širokou veřejnost, maskota *Famitsu lišáka Neckyho* navrhl Susumu Matsushita a jeho jméno pak v anketě vybrali čtenáři
- ve *Famitsu* videohry nezávisle na sobě hodnotí **panel čtyř recenzentů**

# PŘÍPADOVÁ STUDIE: EDGE

- **EDGE**: magazín se specializuje na odbornou herní veřejnost, profesionály a zasvěcence, jeho odběrateli jsou vedle hráčů též herní vývojáři, designéři, producenti a vydavatelé.
- Přes patrný tlak internetových portálů si *Edge* udržuje stabilní náklad kolem třiceti tisíc výtisků měsíčně a mezi svými fanoušky má takřka kultovní status.
- *Edge* je díky kontaktům v herním průmyslu znám pro své informace z první ruky, pro striktní stanoviska redakce a charakteristický **anonymní styl psaní ze třetí osoby**.



# ZPŮSOB HODNOCENÍ: Famitsu X EDGE

- Ve *Famitsu* čtyři recenzenti nezávislé udělují známku v rozmezí desetibodové škály. Tato čtyři skóre jsou sečtena s tím, že existuje šance na perfektní, **platinové hodnocení 40 bodů**. Do dnešního dne jej obdrželo pouze několik málo desítek her. Přesto vůči *Famitsu* zaznívají kritické hlasy, že **vztahy redakce s vydavateli jsou příliš vřelé** a verdikty někdy až poplatně mírné (vydavatel magazínu Enterbrain přitom monitoruje i celkové prodeje her v zemi).
- Na základě hlasování čtenářů udílí *EDGE* od roku 1993 výroční ceny. Magazín je velmi striktní ve svém hodnocení; uběhlo několik let, než nějaká hra dostala **absolutní známku 10/10**. Výlučným rysem *Edge* je vedle **grafického designu** také fakt, že autoři, kteří do něj, mnohdy pod pseudonymem, přispívají, vystupují jako kolektiv. Verdikt recenzí je vždy prezentován jako **kolektivní soulad redakce**.

# HERNÍ ŽURNALISTIKA V ČESKOSLOVENSKU

- herní žurnalistika s tradičními médii soupeří o pozornost publika už od 80. let po revoluci, ať už ve formě **tištěných magazínů, internetových stránek** či **TV pořadů**, se stává trvalou součástí progresivně rostoucího kulturního průmyslu digitálních her, vznik kapitalistického tržního prostředí
- vč. podmínek pro rozvoj herní žurnalistiky až do podoby, jakou ji známe dnes
- období se vyznačuje turbulentními změnami na poli vydávání herních časopisů, které v té době u nás **začaly periodicky vycházet**

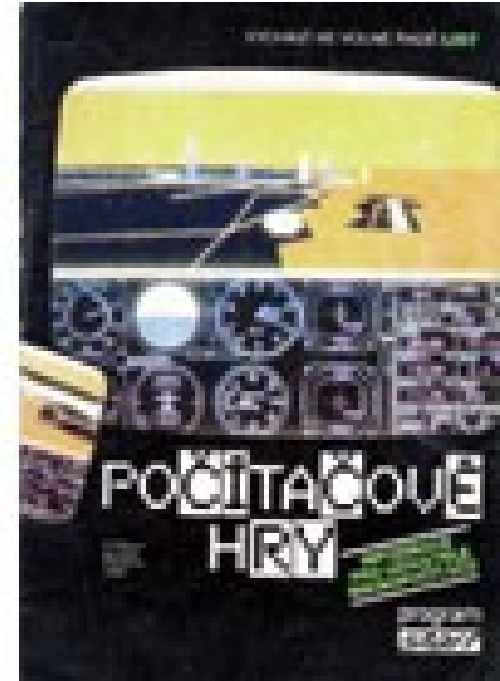
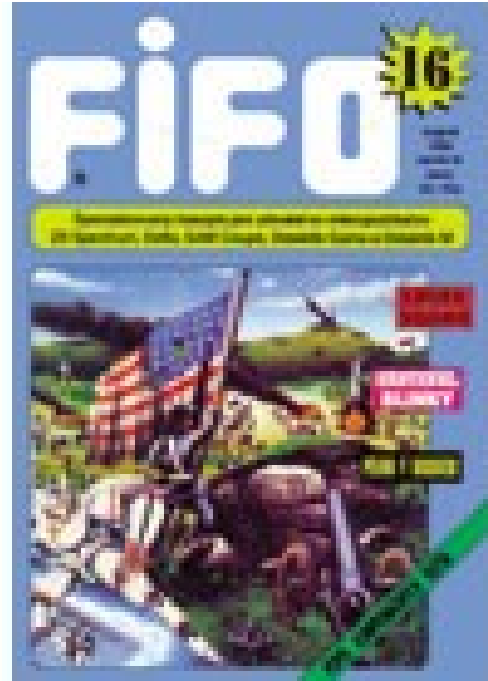
# PÁD SOCIALISMU

- na nově se utvářejícím trhu digitálních her se **vznikající redakce** potýkají s úspěchy, ale i s úskalími, která musejí překonávat, aby přežily
- postupný přerod ve vnímání kultury hráčů digitálních her od formy mládežnického hobby spojeného s diskurzem výpočetní techniky po masově rozšířené médium poskytující zábavu několika generacím bez ohledu na věk
- **herní žurnalistika**, jež dopomohla přijetí digitálních her jakožto právoplatné součásti volného času rodin v kapitalistických ekonomikách samostatného Česka a Slovenska.

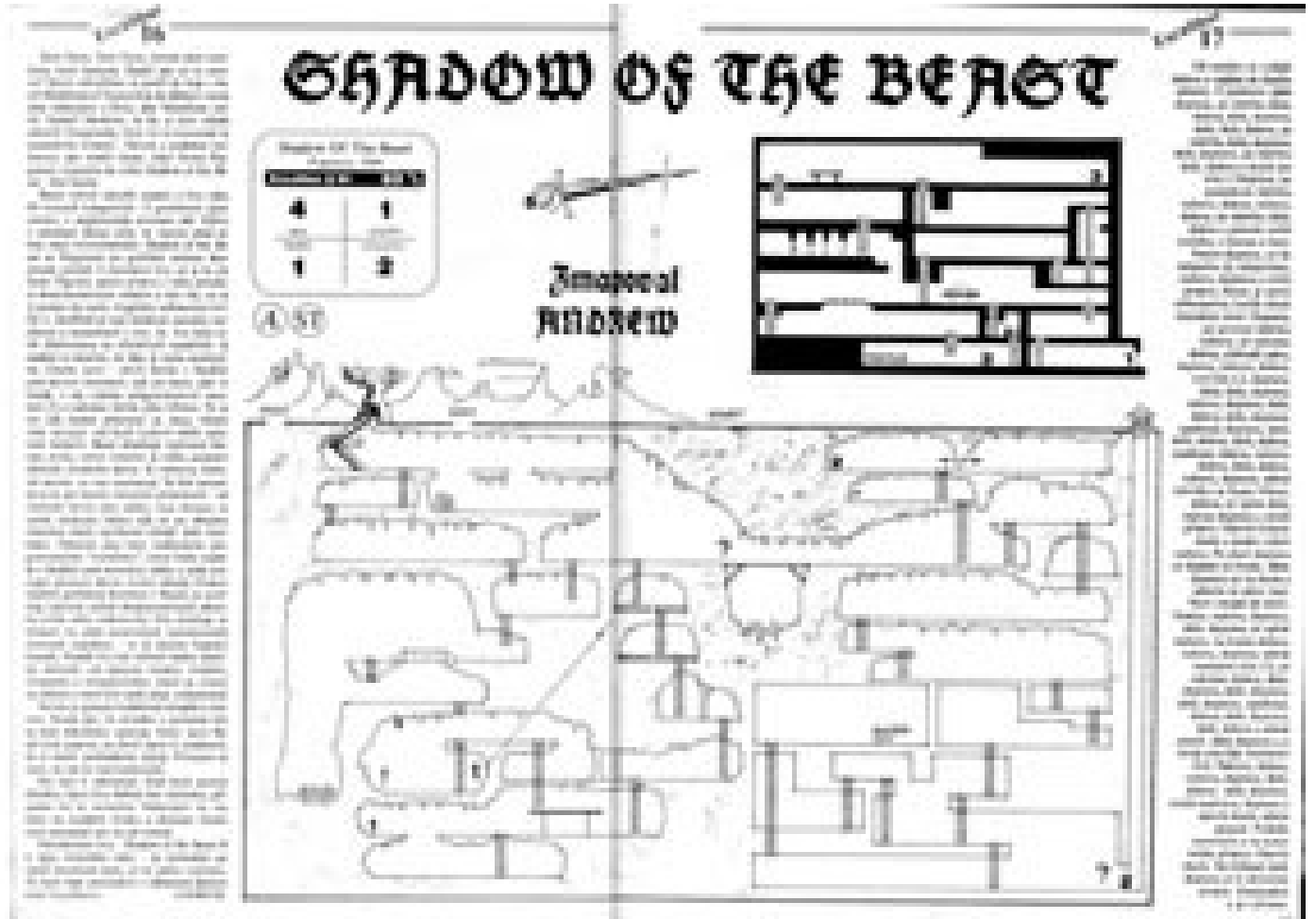
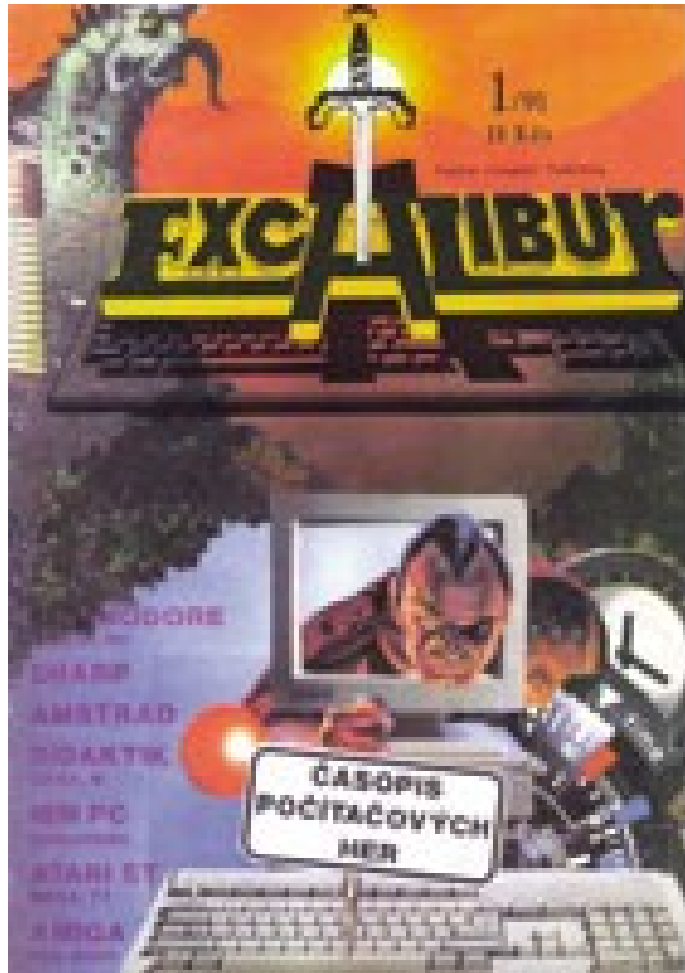
# OBDOBÍ TRANSFORMACE

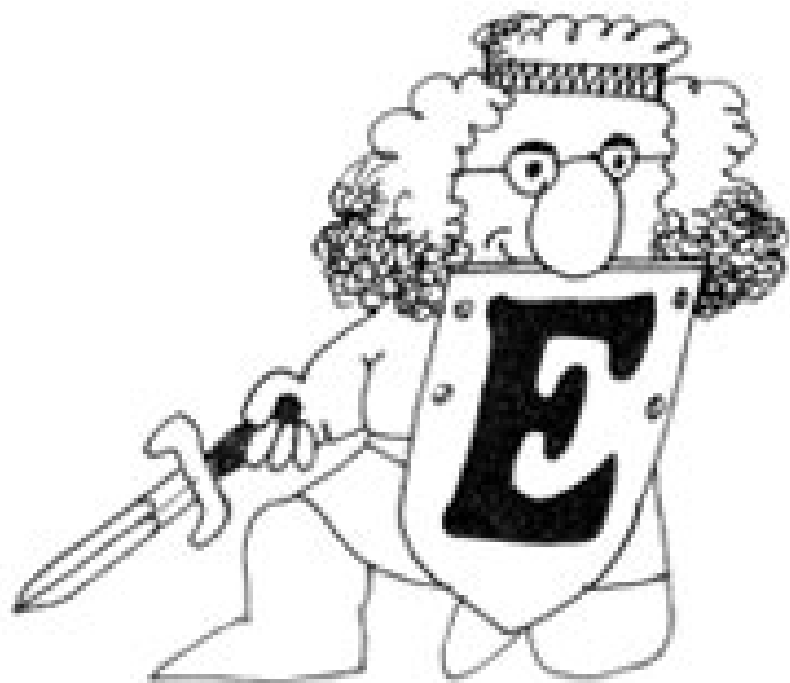
- hráči se o nových hrách nejprve dozvídali ústně v **prostředí různých klubů**, kde si mezi sebou vyměňovali jejich pirátské kopie a zkušenosti
- tehdejší tituly vycházely na počítačích **Sinclair**, **ZX Spectrum**, **Atari** či **Amiga**
- se vstupem prvních distributorů na československý trh po sametové revoluci začaly vycházet i první časopisy jako slovenské **FIFO** z roku **1990** nebo **Bit** (1991) od distributora Ultrasoft
- prvním českým herním magazínem, který nejprve vyšel jako příloha počítačového časopisu PCM, byl **Excalibur** (1991)

THE MOST POPULAR COMPUTER MAGAZIN

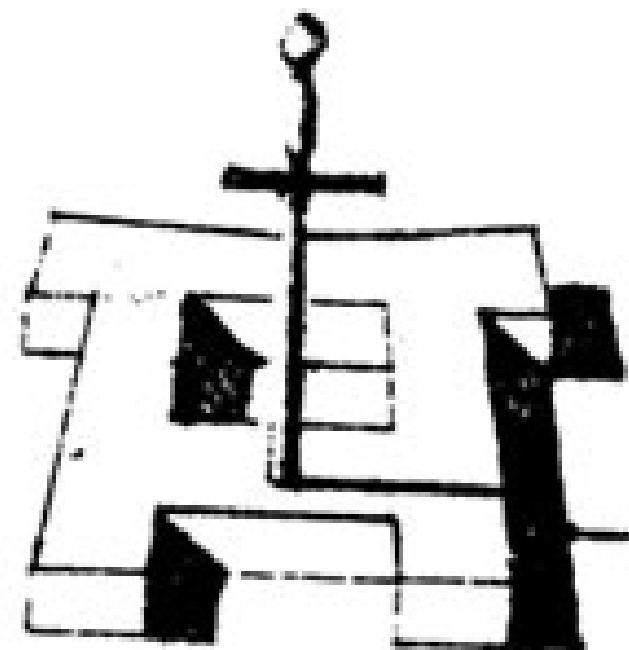
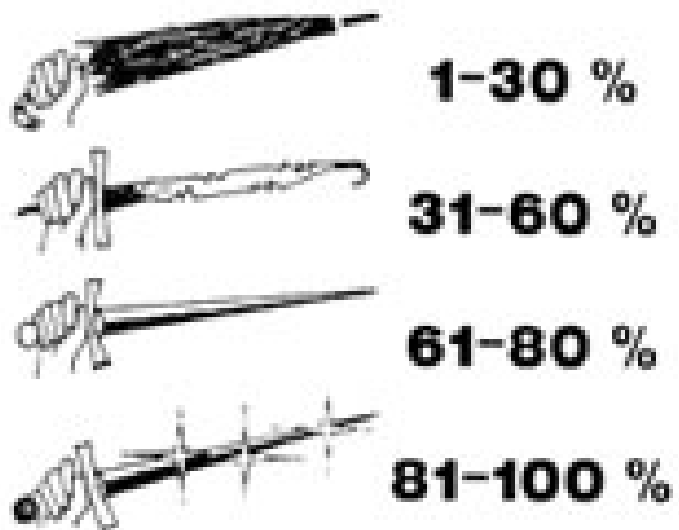








## Grafické hodnocení



# NOVÉ ZPŮSOBY DISTRIBUCE

- evropské tituly **nebyly tolik závislé na reklamě** jako v USA
- mohly si dovolit zapálenější výrazové prostředky a kritičtější jazyk
- tradiční média jako TV se na poptávku po hrách snažila reagovat **pořady** typu *Maxihra*, *Level majstrov*, *Špatný vliv* nebo *Gamepage*
- s rozvojem internetu vznik prvních **herních webů**
- pokles nákladů tisku



# POUŽITÉ ZDROJE

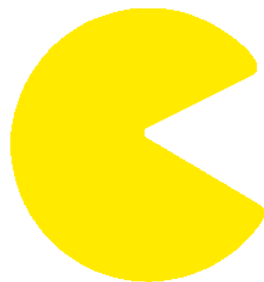
- BERÁNEK, Jan (2001). *Profesionální časopisy o počítačových hrách po roce 1990*. Brno: Masaryk University.
- BERNÁT, Petr (2011). *Vznik a vývoj časopisu Level*. Brno: Masaryk University.
- BLATNÝ, Martin (2012). „Historie časopisu Score – vzestupy i pády.“ *Doupe*.  
<http://doupe.zive.cz/clanek/historie-casopisu-score--vzestupy-i-pady>
- JOHNSON, Neillie (2011). „The History of Video Game Journalism.“ *Cheat Code Central*.  
<http://www.cheatcc.com/extra/videogamejournalismhistory.html>
- MODRÁK, Jan (2005). „Historie herní žurnalistiky.“ *Play Forever*. <http://modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>
- MÖWALD, Jaromír (2012). *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Bachelor thesis. Prague: Charles University.  
<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/92628/>
- RIGNALL, Jaz (2014). „A Brief History of Games Journalism.“ *US Gamer*.  
<http://www.usgamer.net/articles/a-brief-history-of-games-journalism>
- TUČEK, Mikoláš (2013). „Historie herní žurnalistiky.“ *Mediální gramotnost*.  
<http://medialnigramotnost.fsv.cuni.cz/zobraz/clanek/historie-herni-zurnalistiky>



EDGE



The legend of Zelda



SKUSE



**Děkuji za pozornost**