

Nová herní žurnalistika

prezentace kurzu ZURb1406

MANIFEST NOVÉ HERNÍ ŽURNALISTIKY

- autorem Kieron Gillen, herní žurnalista, spisovatel komiksů
- manifest věnovaný stavu psaní o videohrách a možnému řešení
- **Nová herní žurnalistika** (NGJ – *New Game Journalism*)
- blog přitáhl v době publikace značnou pozornost a vyvolal spoustu debat



The New Games Journalism

This may turn a little manifesto, but forgive me. It's a juvenile form, but such posturing can occasionally serve a purpose. And sometimes, as Kate Bush's *Cloudbusting* is currently informing me, just saying it could even make it happen.

I return from Delfter Krug and an evening with comrades. After the

DIRECTLY RELEVANT
[About the author](#)
[DECOMPRESSED Podcast](#)
[My Tumblr](#)
[Phonogram](#)
[Rock Paper Shotgun](#)

SLOVY KIERONA GILLENA

„Ve videohrách neexistuje ‚tam‘. Bud’ sedíte před počítačem nebo se schoulíte ve vstupním pokoji s ovladačem v ruce. **Všechno se to děje uvnitř vaší hlavy**, vyvolané tím, jak se zvuk a světlo, které vás bombardují, proměňují **v závislosti na vašem rozmaru a inklinaci**. Zažíváte něco, co prostě neexistuje. Toto je hrám vlastní **zvláštní forma magie a to, co musíme vysvětlit.**“

SLOVY KIERONA GILLENA

„To z nás dělá novináře cestující na imaginární místa. Naší úlohou je popsat, jaké to je navštívit místo, které neexistuje mimo hlavu hráče – pamatujte na hráče, ne na ú. Jděte na ta místa, podejte zprávu o jejich kulturách, slabínách, rozptýlení a přiveďte je zpět, abyste pobavili své čtenáře.“

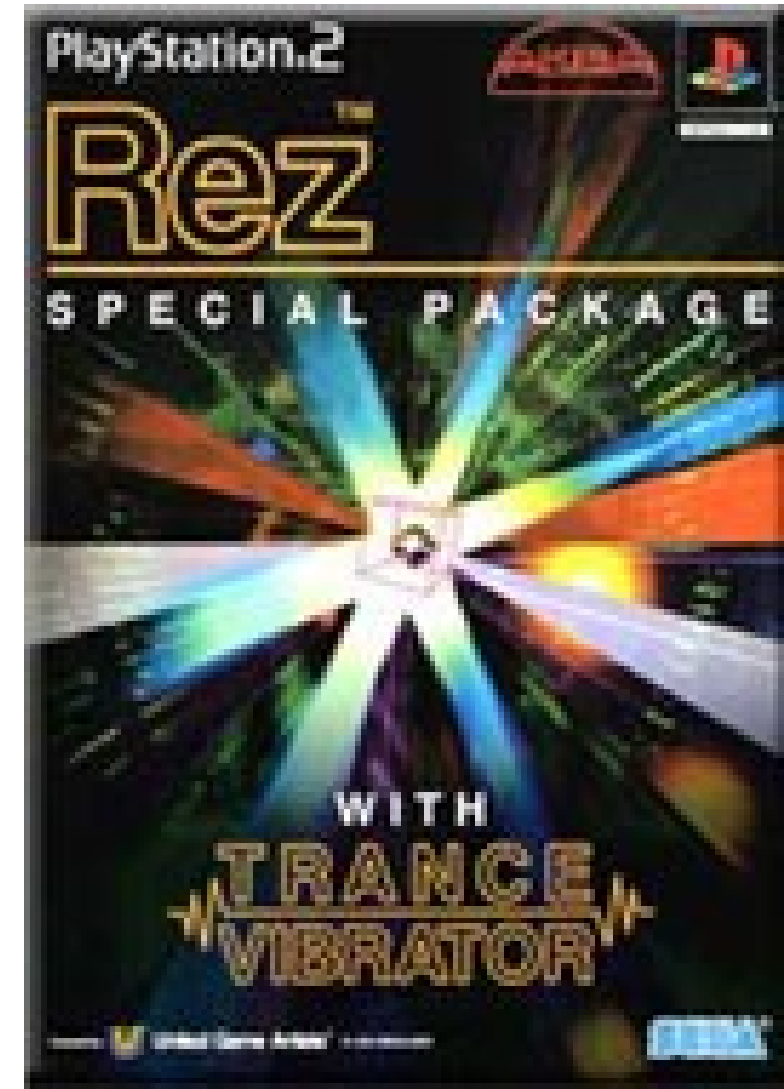
RYSY NOVÉ HERNÍ ŽURNALISTIKY

- Ve zkratce se slovy autora staronový způsob myšlení o hrách zužuje na „nové dogma k jízdě po intelektuální dálnici“.
- 1. Hodnota hraní spočívá v hráči, nikoli ve hře.**
 - 2. Pište cestopisnou herní žurnalistiku o imaginativních místech.**



PŘÍKLADY NOVÉ HERNÍ ŽURNALISTIKY

1. [A Rape in Cyberspace](#)
2. [Possessing Barbie](#)
3. [Dreaming in an empty room:
a defense of Metal Gear Solid 2](#)
4. [Shoot Club: Saving Private Donny](#)
5. [ZangbandTK: Confessions of a Dungeon Hack](#)
6. [The Great Scam](#)
7. [Prince of Persia: The Sands of Time](#)
8. [Going Planetside](#)
9. [Red Eye #114](#)
10. [Sex in Games: Rez + Vibrator](#)



SERIÓZNÍ HERNÍ ŽURNALISTIKA

- **EDGE** je synonymem prestiže a vlivu a je vzorem pro mnohé herní časopisy včetně těch tuzemských (např. *LEVEL*).
- První číslo vyšlo v říjnu 1993 a jeho šéfredaktorem je **Tony Mott**.



STYL HODNOCENÍ

- **recenze** vsazena do kontextu, jazyk recenzí je odměřený
- o co se vývojáři pokouší a jaký byl jejich **autorský záměr**
- text nesleduje klasické schéma (žánr, gameplay, grafika, +/-)
- význam **herního designu** pro svobodu hráčů, množství voleb a smysl herních mechanik pro umocnění vnoření, potěšení, zábavy
- **motivační struktura, nelinearita a flow hry**
- je zřejmé, jestli hra stojí za doporučení či nikoli



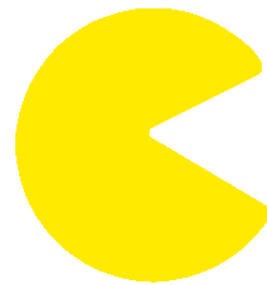
BRAKOVÁ HERNÍ ŽURNALISTIKA

- Mott k úrovni herní žurnalistiky: internetová mediální scéna je saturovaná do takové míry, až je pro běžného čtenáře obtížně vytvořit si ucelený názor.
- „Jistě je tu strašná spousta braku, ale také lidí, kteří rádi čtou brak o videohrách stejně, jako se rádi dívají na brak v televizi nebo čtou brakové noviny. Pokud je s tím spokojen dostatek lidí – jestli to naplňuje jejich potřeby takové, jaké jsou – pak to má svůj účel, správně? Je to prostě něco jiného, než o co se pokoušíme my. Nemyslím, že jsme v pozici, kdybychom měli cokoliv ‚napravovat‘ a bylo by pravděpodobně arogantní si myslet, že je to nějakým způsobem naše odpovědnost.“ (Parkin 2008)

POUŽITÉ ZDROJE



- GILLEN, Kieron (2004). „The New Game Journalism.“
Kieron Gillen's workblog.
- STUART, Keith (2005). „Ten Unmissable Examples of New Games Journalism.“ *The Guardian.*
- LIU, Peter Tieryas (2011). „This Modern Writer: 9 Thoughts on Being a Videogame Journalist.“ *[PANK] magazine.*
- PARKIN, Simon (2008). „Meet the Editors: The State of Game Journalism.“
Gamesetwatch.



SKUSE

Děkuji za pozornost