

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Disertační práce

**Osmibitové „poblouznění“: Počátky
kultury počítačových her
v Československu**

Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch

Praha 2013

Školitel:

Prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.

Poděkování

Rád bych poděkoval svému školiteli prof. Jiřímu Krausovi za trpělivost a vstřícné rady a svým respondentům za to, že si našli čas vzpomínat na svou osmibitovou minulost.

Prohlašuji, že jsem disertační práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 29. 7. 2013

Podpis:

Abstrakt

Tato práce si klade za cíl zmapovat počátky kultury počítačových her pro osmibitové počítače v Československu. Snaží se poskytnout obrysy sociální historie užití počítačových her primárně v letech 1982–1989, tedy od počátků organizované zájmové činnosti v oblasti mikropočítačů do konce období tzv. normalizace.

Jako zdroje poznání jí slouží dobový tisk, především interní zpravodaje počítačových klubů, a rozhovory s pamětníky. Tyto zdroje jí slouží ke dvěma účelům: jednak k rekonstrukci dobového kontextu a jednak k identifikaci sociálních praktik, norem a hodnot spojených s hraním počítačových her. Teoreticky práce vychází z principů sociální historie médií, studia mediálních publik ustavených britskými kulturními studii a z poznatků discipliny herních studií.

Z prvních kapitol této práce plyne poznatek, že hraní počítačových her bylo v Československu – podobně jako v západních zemích – zpočátku úzce propojeno s mikropočítačovým hobby. Socialistické Československo však pro rozvoj tohoto koníčku poskytovalo odlišné podmínky než západní kapitalistické země. Počítače byly až téměř do roku 1989 obtížně dostupné, protože se dovážely jen v omezeném množství a československá výroba nestačila poptávce. Přesto se tu již okolo roku 1985 etablovala aktivní hobbistická scéna, která se sdružovala do klubů, které vznikaly v rámci socialistických organizací jako Svazarm.

Osmibitové počítače se kolem poloviny 80. let začínaly přesouvat i do domácností. S rozšířením hardwaru rostla popularita západních komerčních počítačových her. Uživatelé je získávali prostřednictvím neformálních, avšak velmi efektivních distribučních systémů založených na síti vzájemných kontaktů. Z hraní se stával koníček, jemuž se především mládež věnovala jak ve skupinách, tak individuálně. Texty z klubových zpravodajů prozrazují, že hraní komerčních her bylo některými hobbisty považováno za pasivní způsob práce s počítačem, který nepěstuje kreativitu a nepřispívá k rozvoji československé mikropočítačové scény.

Přinejmenším desítky uživatelů ovšem v 80. letech programovali vlastní amatérské hry různé úrovně. Činili tak, aby upevnili kontakty se svými přáteli, získali sociální kapitál, předvedli své technické schopnosti a vyzkoušeli si programátorské triky. Nejpreferovanějším žánrem československých tvůrců byly *textovky*, jež díky své programátorské nenáročnosti umožňovaly i začátečníkům participovat na tvorbě a poskytovaly prostor pro kreativní sebevyjádření. Na přelomu 80. a 90. let byl tento

žánr natolik populární, že v souvislosti s nimi proběhly dvě celostátní soutěže propagované celostátními médii, jichž se účastnily tisíce hráčů.

Srovnání s literaturou o historii počítačových her v západoevropských zemích ukazuje řadu společných prvků – napojení na kulturu radioamatérství, úlohu počítačových klubů i značný podíl neautorizované distribuce. Specifiky československého, resp. socialistického prostředí však bylo propojení počítačového hobby s infrastrukturou organizací jako Svazarm nebo Socialistický svaz mládeže. Dalšími distinktivními rysy československé herní kultury byla žánrová a tematická skladba tuzemských her, jež svérázně kombinovala globální a lokální vlivy.

Abstract

This dissertation aims to be a social history of 8-bit computer gaming culture in Czechoslovakia. It focuses mostly on the 1982–1989 period, i.e. from the beginnings of organized computer hobby scene until the end of the so-called “normalization” era.

It draws from archival texts, mainly computer club newsletters, and oral history interviews. The resulting corpus is used both to reconstruct the social context surrounding computer game play at the time, and to identify social practices, norms and values connected with computer game playing. Theoretically, the dissertation draws from the social history of media, audience research in the vein of the British cultural studies, and game studies.

The dissertation claims that in the earliest days of Czechoslovak computer hobby, the hobbyists were a prime example of active audience. As there was virtually no hardware and software market behind the Iron Curtain, hobbyists had to improvise ways of importing hardware and distributing software, often forming computer clubs to facilitate this. Computer game programming and play were integral parts of hobbyist experimentation.

Around 1985, Western commercial games started to enter Czechoslovakia via efficient unauthorized distribution. Computer games have, however, become a hobby of its own and started to spread mostly among young people. Spokesmen of the hobbyist scene saw this as a threat to the values of the hobby community.

However, dozens of Czechoslovak users were active in making their own games, the major genre being the “textovka”, a local appropriation of the Western text adventure. It offered a low entry barrier means of creative expression for Czechoslovak amateur developers, most of whom were teenagers.

Comparing the findings with Western European computer game histories, one can find many similarities – the hobby electronics background, the role of computer clubs and the primacy of unauthorized distribution. What was specific about the Czechoslovak, and possibly Eastern European game culture, was the interconnectedness of the computer hobby and state infrastructure, as hobbyists could only convene in clubs backed by one of the state-affiliated organizations. Among other distinctive features were the genres and themes of domestic games, which combined global and local influences in unexpected ways.

Obsah

1. Úvod	5
2. Teoretický přístup k historii kultury počítačových her	10
2.1. Metafyzické odstíny technologie.....	16
2.2. Osmibitový hardware	18
2.2.1. Mikropočítače	18
2.2.2. Automaty a konzole	22
2.2.3. Koncept <i>platformy</i>	23
2.3. Domestikace mikropočítače.....	24
2.4. Počítačové hry	25
2.4.1. Pravidla a mechaniky	28
2.4.2. Fikční obsah	29
2.4.3. Kód.....	31
2.4.4. Fyzický artefakt	32
2.4.5. Paratexty a nediegetické prvky	34
2.4.6. Komerční produkt	34
2.4.7. Počítačové hry a intertextualita	35
2.5. Uživatel a jeho participace	37
2.6. Komunita, technicita a subkultura	39
3. Metodologie.....	44
3.1. Výchozí předpoklady a výzkumné otázky	45
3.2. Materiál	47
3.2.1. Tiskoviny	47
3.2.2. Rozhovory.....	55
3.2.3. Hry.....	60
3.3. Analýza	62

3.3.1. Diskurzy o počítačích a hrách	64
I. Mikropočítač v normalizačním Československu	67
Mikropočítače v průmyslu	69
Mikropočítače ve školách.....	73
Zralí na domácí počítač?	77
„Kecálek“ jako standard	83
Kolik mikropočítačů bylo v Československu?	85
II. Cesty k mikropočítačům.....	89
Kouzlo číslicové techniky	91
Posel budoucnosti	95
Jak dovézt počítač	98
Domestikace počítače v rámci rodiny	101
Domestikace počítače jako materiálního artefaktu.....	103
Epilog: Počítač v „průchoďáku“	105
III. Organizace počítačového hobby.....	107
„Stanička mlad'oučkových techničků“	109
Kluby Svazarmu a SSM	111
Víceúčelová organizace	114
Pracovat pro své hobby	118
Zneužít režimu	120
Uživatelé sobě	122
Epilog: Počítačové kluby v letech 1990–1992	125
IV. Počítačové hry v hobbistickém diskurzu.....	129
Jak se psalo o hrách v letech 1982–1989.....	131
Hra jako demonstrace a experiment	134
Hry jako infekce pasivity.....	136

Hry a děti.....	140
Ambivalence a kompromisy.....	143
Žánry a hodnoty v herní publicistice	146
Epilog: Herní publicistika v letech 1990–1992	151
V. Distribuce her a hráčská praxe	153
Osobní výměna a služba komunitě.....	155
Crackování a počítačový underground	159
Piráctví jako stínová ekonomika.....	162
Herní sběratelství.....	164
Dobová kritika neautorizované distribuce	167
„Kultura zkoušení“	169
Intenzivní a extenzivní hraní	170
Intermezzo: Arkádové automaty	172
Epilog: Důsledky neautorizované distribuce.....	174
VI. Československá herní produkce	177
Sociální funkce československé herní tvorby	179
Tvůrci československých her do roku 1989	182
Přístup k hernímu designu	185
Cizí a domácí v československé herní produkci	187
Konverze jako tvorba	190
Československé hry do roku 1989 podle žánru	195
Textovka – domestikovaný žánr	197
Hackovací hry.....	200
Intertextualita v československých textovkách	201
Textovky jako reflexe politické situace	204
Hra jako prostředek komunikace v rámci komunity.....	207

Textovky a celostátní soutěže	211
Epilog: Československá herní produkce v letech 1990–1992	215
4. Závěr	220
4.1. Historiografické závěry	223
4.1.1. Periodizace	223
4.1.2. Srovnání s vývojem v zahraničí.....	224
4.2. Teoretické závěry	226
4.3. Metodologická reflexe a náměty pro budoucí výzkum.....	230
5. Summary	232
6. Bibliografie	235
6.1. Použitá literatura.....	235
6.2. Materiál (primární zdroje).....	248
6.2.1. Tiskoviny – hlavní soubor.....	248
6.2.2. Tiskoviny – vedlejší soubor.....	257
6.2.3. Rozhovory a paměti.....	261
6.2.4. Počítačové hry	262
7. Obsah digitální přílohy.....	267

1. Úvod

Tato práce se věnuje hrám pro osmibitové počítače, strojům, pro které byly určeny, a zejména lidem, kteří se kolem nich pohybovali. Pokouší se rekonstruovat sociální historii média¹ počítačových her, tedy média, jež dodnes považujeme za „nové“.

Samotné osmibitové počítače již však svou novost pozbyly a dnes patří do muzea. Na přelomu let 2012 a 2013 to ukázala výstava „ENTER – výpočetní technika v období československé normalizace“, kterou hostilo Regionální muzeum a galerie v Jičíně.² V roli muzejních exponátů v jejím rámci vystupovaly zahraniční i československé stroje, které před třiceti lety představovaly posly budoucnosti. Jakožto historik počítačových her jsem musel předvedenou sbírku zhodnotit jako rozsáhlou a v rámci možností úplnou. Jako pamětníka mě však překvapilo ticho, které v galerii vládlo. Mé vzpomínky na osmibitové počítače jsou totiž spojené s jejich typickým zvukovým doprovodem – klapáním kláves a skřípáním joysticků, pípáním reproduktorů, chrčivým zvukem datového záznamu na magnetofonové kazetě a také replikami kamarádů, spolužáků a rodičů. V postranní místnosti jsem pak objevil dva osamělé počítače – *Commodore 64* a *Atari 130XE* –, zjevně tvořící interaktivní část výstavy. Stejně jako všechny ostatní počítače na této výstavě ovšem byly vypnuté, protože toho dne k nim dosud nikdo nezasedl. Rozhodl jsem se tedy jeden z nich zapnout, spustit hru a zaplnit gotickou galerii zvukem.

Tato práce se na osmibitové počítače a hry rovněž dívá jako na součást historie. Více než samotné exponáty ji ovšem zajímá právě onen ruch okolo – debaty o tom, k čemu vlastně mikropočítače slouží, aktivita v počítačových klubech, hraní s přáteli nebo kopírování programů známým a kamarádům. Podobně jako Carolyn Marvin, historička raných elektrických médií³, chci

[...] přesunout pozornost od instrumentu směrem k dramatu, v němž stávající [společenské] skupiny neustále vyjednávají o moci, autoritě, reprezentaci a vědomostech za pomoci všech

¹ Pro podrobnější debatu o hrách jako médiu viz: ŠVELCH, J. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2.

² BABÍK, M. – HYBLER, J. Enter – výpočetní technika v období československé normalizace (výstava Regionálního muzea a galerie v Jičíně, 15. 11. 2012 – 17. 2. 2013). *Regionální muzeum a galerie v Jičíně – Muzeum hry* [online], 2012. Citováno 24. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.muzeumhry.cz/cs/vystavy/aktualni-vystavy/233-vystava-enter-pocitace>>.

³ Například telefonu, telegrafu a elektrického osvětlení.

prostředků, jež mají k dispozici.⁴

Studium historie počítačových her v Československu nabízí kromě dramata technických i dramata společenská a kulturní. Zaměřuje se na totiž na dobu, kdy se teprve ustavovaly společenské normy regulující, kdo, jak a co má na počítačích dělat. Hry se sem dostávaly bez přičinění komerčních firem či státních orgánů. Lidé je hráli nezávisle na reklamě, marketingu nebo znalostech načerpaných z mainstreamových médií.

Historie československé herní kultury proto může být přínosem i pro mediální studia. Osvětluje společenské procesy, které provázejí vstup nové mediální technologie do společnosti, a zachycuje společenskou praxi, jež dosud neprobíhá podle zavedených pravidel, ale má charakter improvizace.

Tato práce se zaměřuje na dobu, kdy velkou část uživatelů tvořili hobbisté – počítačovní nadšenci, často radioamatéři, kteří ve volném čase experimentovali s mikropočítači. Už v polovině 80. let se však osmibitové stroje začaly profilovat jako stroje na hraní. Počátky kultury počítačových her⁵ byly proto podobně jako v případě rozhlasu⁶ hledáním rovnováhy mezi počítačem jako objektem kutilství a počítačem jako zprostředkovatelem profesionálně vytvořeného obsahu. Z následné debaty o tom, zda hraní je vhodným způsobem využití počítače, pochází i slovo „poblouznění“ v titulu této práce, odkazující k podmanivé síle, kterou lidé počítačovými hrám už v 80. letech připisovali.⁷

V titulu práce odkazují k Československu, tedy státnímu útvaru, který pod různými názvy existoval do 31. 12. 1992. Její těžiště ovšem spočívá v letech 1982–1989, tedy v době od počátku československého mikropočítačového hobby do konce tzv. normalizace. I během tohoto zdánlivě krátkého osmiletého období prošla pozice počítačů a her v Československu významným vývojem. Tato práce hodlá načrtnout základní tendence tohoto vývoje, aniž by však pomíjela setrvačnost sociální praxe a odlišný vývoj v jednotlivých regionech.

⁴ MARVIN, C. *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1988. „[...] from the instrument to the drama in which existing groups perpetually negotiate power, authority, representation, and knowledge with whatever resources are available.“

⁵ Pro definici pojmu viz kapitulu 2.

⁶ BRIGGS, A. *A social history of the media: from Gutenberg to the Internet*. Cambridge, UK ; Malden, MA, USA: Polity, 2005.

⁷ ZAJÍČEK, L. K čemu vlastně. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7. Více v kapitole IV.

Československá mikropočítačová scéna byla natolik pestrá a aktivní, že není možné ji ani v disertační práci postihnout v celé šíři. Proto se orientuji především na tři osmibitové platformy⁸: počítače kompatibilní s modelem *Sinclair ZX Spectrum*, osmibitové stroje firmy *Atari* a československý počítač *PMD 85*. Zatímco první dva typy počítačů byly rozšířené mezi soukromými uživateli, *PMD* bylo hojně zastoupeno ve školách a počítačových klubech a vznikla na něm řada tuzemských her.

Moje orientace na sociální aspekty historie ovlivnila i výběr materiálu a metodologii. Zatímco hardware i software se zachoval v podobě materiálních artefaktů, žitá zkušenost uživatelů a hráčů byla zaznamenána ve věstnících vydávaných kluby Svazarmu a SSM, v hobbistickém tisku, a především v paměti jednotlivců. Tato práce proto používá postupů *orální historie*⁹ a vychází z narativů o hraní a práci s osmibitovými počítači, v nichž se snaží najít společné rysy a pravidelnosti.

Takový postup může být v oboru mediálních studií považován za nezvyklý. Souvisí ovšem s genezí mého projektu. Původně jsem se v něm chystal zaměřit primárně na mediální diskurz o počítačových hrách a hodlal jsem využít především metod kvalitativní obsahové analýzy. Brzy se ovšem ukázalo, že lze jen stěží studovat diskurz o počítačových hrách bez dostatečné znalosti sociálního kontextu a uživatelské praxe. Ty doposud nebyly v literatuře popsány, a proto se jejich rekonstrukce stala primárním cílem této práce. Kvalitativní analýza textů pak v práci zůstala v podobě interpretací vybraných dokumentů reprezentujících postoje a hodnoty významných či typických aktérů rodící se kultury počítačových her.

Zaměření na jednotlivé příběhy a texty a zvolené kvalitativní metody mi v této práci znemožňují vynášet kategorické soudy. Tato práce nepředstírá, že je jedinou a definitivní historií hraní počítačových her v Československu. Je jen jednou z mnoha verzí dějin, závislou na výběru textů, respondentů a hardwarových platforem. Jejím cílem je postavit kostru pro další, podrobnější výzkum.

Výchozím teoretickým předpokladem tohoto projektu je představa uživatele mikropočítače jako *fanouška*, který aktivně sleduje své zájmy a kreativně pracuje s materiálními i symbolickými zdroji, které má k dispozici. Vycházím proto primárně z konceptu aktivního publika, který představila britská kulturní studia a který ve

⁸ Pro definici *platformy* viz kapitolu 2.2.3.

⁹ *Naslouchat hlasům paměti: teoretické a praktické aspekty orální historie*. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR, 2007.

svých pracích o fanoušcích a uživatelích nových médií rozpracoval Henry Jenkins.¹⁰ Jako užitečný korektiv mi posloužily myšlenky Bruna Latoura, jenž popisuje způsoby, jimiž materiální vlastnosti a funkční dispozice technologií potenciální aktivitu uživatele umožňují, nebo naopak omezují.¹¹ Pro porozumění počítačovým hrám jako svébytnému médiu čerpám z rozvíjející se disciplíny herních studií.

Text práce je rozdělen na část teoretickou (číslovanou arabskými číslicemi) a část výkladovou (číslovanou římskými číslicemi). V teoretické části nejprve nabídnu přehled dosavadního zpracování tématu, definuji potřebné koncepty a vytyčím principy svého přístupu k historii technologií a konkrétně počítačových her. V metodologické kapitole poté kromě popisu svého postupu uvedu seznam tematických okruhů a výzkumných otázek a představím nejdůležitější zdroje materiálu i své respondenty.

Jednotlivé výkladové kapitoly se vztahují ke konkrétním tematickým okruhům a nabízejí odpovědi na předložené otázky. Kapitola I se zabývá postojem orgánů socialistického státu k mikropočítačům a debatou o tom, zda mikropočítače patří do domácnosti. Kapitola II shrnuje narativy dovozu a koupě zahraničních mikropočítačů a sleduje, jak se tyto stroje začleňovaly do mikrokosmu domácností. Kapitola III přibližuje možnosti organizace uživatelů počítačů a hodnoty, s nimiž je organizovaná hobbistická činnost spojena. V kapitole IV se zaměřím na to, jak se v tisku určeném uživatelům mikropočítačů referovalo o počítačových hrách a jaké hodnoty v nich uživatelé hledali. Kapitola V se věnuje fungování neoficiálních distribučních sítí a jejich vlivem na každodenní hráčskou praxi. Nejdlejší a poslední kapitola VI nabízí několik pohledů na československou herní produkci; zvláštní pozornost při tom věnuje tzv. *textovkám*, jež tvořily většinu československých her vyrobených do roku 1989. V kapitolách I, III, IV a VI prostřednictvím krátkých epilogů naznačuji i vývoj v letech 1990–1992; ten by si však zasloužil samostatnou studii. V kapitole V, týkající se hráčské praxe, toto období integruji přímo do hlavního výkladu.

Nyní je na místě přiznat, jaká byla má vlastní role v příběhu počítačových her. Sám jsem se na herní kultuře účastnil – nejaktivněji v letech 1990 až 1999, díky přístupu

¹⁰ JENKINS, H. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1992; JENKINS, H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.

¹¹ LATOUR, B. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford ; New York: Oxford University Press, 2005.

na otcův pracovní počítač ovšem i před Listopadem. Hrál jsem hry, vyměňoval je s přáteli, četl jsem herní časopisy a naprogramoval jsem i několik vlastních jednoduchých her, které se však nikdy nedostaly do oběhu. V první polovině 90. let jsem spolu s kamarády zhruba rok publikoval fanzin *Počítačový občasník*.

Při zpracování tématu tedy čerpám i ze svých osobních zkušeností, což s sebou nese pozitiva i negativa. Výhodou je to, že jsem se aktivně setkal se širokou škálou tehdy používaného osmibitového hardwaru i her. Potenciální nevýhodou představuje fakt, že osobní zkušenost může vést k přílišnému subjektivnímu zkreslení a zobecňování individuálních zážitků. Tomuto riziku jsem se bránil dvěma způsoby: počátek sledovaného období jsem záměrně položil do raných osmdesátých let, čímž jsem zvýraznil svůj časový odstup od materiálu, a své zkušenosti zároveň konfrontoval se zkušenostmi dalších respondentů různého věku a z různých regionů.

V průběhu výzkumu jsem postupně zpřesňoval zaměření práce i výzkumné otázky. Původní cíl zmapovat kulturu počítačových her až do roku 1994, a to včetně šestnáctibitových platforem, se ukázal jako příliš ambiciózní, a proto se výsledný text soustředí na kompaktnější a jasněji vyhraněné téma osmibitových strojů v období 80. let.

Během práce na tomto projektu jsem dílčí výsledky svého zkoumání prezentoval na konferencích a publikoval jsem je v knihách a sbornících. O tematické pirátské distribuce her pojednává příspěvek do sborníku *Game\Play\Society*¹² a o československých *textovkách* kapitola v knize *Gaming Globally: Production, Play, and Place*.¹³ V českém jazyce pak doplněné verze obou textů vyšly ve slovenské publikaci *V sieti strednej Európy*.¹⁴

¹² ŠVELCH, J. Selling games by the kilo: using oral history to reconstruct informal economies of computer game distribution in the post-communist environment. In SWERTZ, C., WAGNER, M. eds. *Game\Play\Society: contributions to contemporary computer game studies*. München: Kopaed, 2010.

¹³ HUNTEMANN, N.B. – ASLINGER, B. Indiana Jones fights the communist police: Local appropriation of the text adventure genre in the 1980s Czechoslovakia. In *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

¹⁴ ŠVELCH, J. Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století. In SUWARA, B., HUSÁROVÁ, Z. eds. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012; ŠVELCH, J. Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století. In SUWARA, B., HUSÁROVÁ, Z. eds. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012.

2. Teoretický přístup k historii kultury počítačových her

Tato práce se pokouší poskytnout alternativní pohled na dějiny média počítačových her. Ačkoli si historický přístup v herních studiích buduje svou pozici, doposud o nich nevznikla žádná souhrnná akademická publikace. Jak píše Mäyrä, „akademická oblast *historie digitálních her* se dosud systematicky neetablovala“. Herním studiím podle něj chybí „spolehlivý profesionální výzkum herních dějin“; převažují „chronologické přehledy, anekdotické doklady a osobní historie, často ovlivněné optikou herního průmyslu“¹.

Stávající historie knižního formátu – jako jsou Kentova *The Ultimate History of Videogames* nebo *Smartbomb* od Heather Chaplin a Aarona Rubyho² – nepsali akademici, ale žurnalisté a autoři literatury faktu, kteří nemusejí dodržovat rigorózní pravidla práce se zdroji a jejichž cílem je připravit především atraktivní, komerčně úspěšné publikace.

Historické exkurzy obsahují i učebnice herních studií³ – ty však nestaví na původním historickém výzkumu, ale často čerpají právě z literatury faktu. Mäyrä sice kritizuje stav výzkumu herních dějin, sám však hojně čerpá z Kentovy popularizační knihy.⁴

Jak populární historie, tak učebnicové přehledy se obvykle vyznačují dvěma úzce souvisejícími nešvary, jimž se chce tato práce vyhnout. Za prvé se zaměřují především na kanonické tituly, autory a firmy. Dějiny média tak redukuje na úhledný seznam hardwarových a softwarových produktů opatřených příslušným vrocením. Spíše než dějinami počítačových her tedy bývají dějinami herního průmyslu nebo herního

¹ MÄYRÄ, F. *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE, 2008, s. 30. „The academic field of digital game history is not yet established in any systematic sense [...]“; „[...] lack of reliable professional research into history of games; timeline-style chronicles, anecdotal evidence and personal histories dominate, often linked with an industry-driven perspective.“

² CHAPLIN, H. – RUBY, A. *Smartbomb: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Chapel Hill, N.C.: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006; KENT, S.L. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville, Calif: Prima Pub, 2001; DONOVAN, T. *Replay: the history of video games*. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010; ŠVÁRA, O. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Databook Publishing, 2013.

³ EGENFELDT-NIELSEN, S. – SMITH, J. H. – TOSCA, S. P. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008; MÄYRÄ, *An introduction to game studies*.

⁴ MÄYRÄ, *An introduction to game studies*.

designu. To, jak lidé hry hráli a jak svůj kontakt s tímto médiem prožívali, je pro ně podružné.

S tím souvisí i jejich geografické zacílení, jež se zpravidla kryje s rozmístěním těch center herní produkce, jež měla největší vliv na západní trhy. Zaměřují se tedy zejména na severoamerický, popřípadě japonský herní průmysl. Opakují tak dominantní narativ historie počítačových her – z Massachusetts Institute of Technology, kde skupina studentů v roce 1967 naprogramovala hru *Spacewar*, se přesouvají do Kalifornie a sledují založení firmy Atari v roce 1972 a počátek herních automatů. Pokračují v Japonsku, kde do hry na konci sedmdesátých let vstoupily firmy jako *Taito* a *Nintendo*. Poté sledují jednotlivé „generace“ videoherních konzolí, popřípadě designérské inovace v oblasti her pro domácí počítače.

Výjimkou je Donovanova publikace, nejvyváženější a nejobsáhlejší „publicistická“ historie počítačových her, jež upozorňuje na to, že evropští hráči zažili historii docela jinou – období „krachu“ a následné recese amerického videoherního průmyslu bylo v západní Evropě naopak dobou intenzivního kreativního i ekonomického růstu v oblasti her pro mikropočítače. Donovan také věnuje zvláštní kapitoly východní Evropě a několika západoevropským státům a regionům.⁵

Jeho snaha postihnout vývoj za železnou oponou je ovšem doposud spíše ojedinělá, a to dokonce i v domácí produkci. Jediná současná souhrnná česká publikace o dějinách počítačových her je rovněž dílem novináře, a přestože Evropu zcela neopomíjí, se situací v Československu se vyrovnává v pouhých několika odstavcích, a vyvolává tak dojem, že „dějiny se děly jinde“.⁶ Kromě této knihy se situací v Československu zabývají i dva popularizační texty – jeden o dějinách her a vývojářských týmů⁷ a druhý o historii herní žurnalistiky⁸ –, jež jsou i přes kvalitní rešeršní práci příliš stručné na to, aby mohly postavit základ dalšímu zkoumání.

Tato práce si klade za cíl orientaci na vlivné tituly a vlivné země narušit. Proto je ovšem třeba vzdát se dosavadních, herním průmyslem a herní žurnalistikou diktovaných představ o tom, co do herní historie patří a co nikoli, a nahradit je

⁵ DONOVAN, Replay.

⁶ ŠVÁRA, Videohry: Historie virtuální zábavy.

⁷ BACH, M. Historie českých a slovenských her a týmů. In *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012.

⁸ MODRÁK, J. Historie herní žurnalistiky. *Play Forever* [online], 2005. Citováno 23. 4. 2013. Dostupné z: <<http://www.modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>>.

komplexním studiem her coby sociokulturního fenoménu. Podobné cíle sledují jak *sociální historie* počítačových her, tak *mediální archeologie*.

Jak uvádí Mäyrä, podle sociálních historiků by „technologie neměla být zkoumána izolovaně, ale ve vztahu k sociální historii obecně“. Sociální historie by mohla prozradit, „jak se změny v rodinném a pracovním životě [...] vážou k vzestupu fenoménu, jakým jsou počítačové hry“⁹. Tímto směrem se hodlám vydat v této práci – kromě rodinného a pracovního života se ovšem zaměřím i na organizaci skupin uživatelů mikropočítačů a na hráčské komunity.

Nepočítáme-li jediný velmi stručný souhrn¹⁰ a několik dílčích studií, o nichž se zmíním níže, akademická produkce sociální historii počítačových her doposud celistvěji nezmapovala. Jak se zmiňuje Aphra Kerr:

Dobrá sociální historie digitálních her bude teprve napsána. Taková historická práce se zaměří méně na data a vynálezce a více na spory a nejistoty.¹¹

Tyto spory a nejistoty lze vystopovat zejména v dobovém mediálním diskurzu. Obrat ke studiu diskurzivních praktik provázejících přijetí nových mediálních technologií nastartovaly v 80. a 90. letech knihy Carolyn Marvin¹², Susan J. Douglas¹³ nebo Lynn Spigel¹⁴. Ty podle Erkkiho Huhtama představují nový přístup k historii médií:

Tato nová mediální historie se jasně distancovala od ‚objektivistického klamu‘ pozitivistické tradice a připustila, že historie je v podstatě jen další diskurz, jeden z hlasů ve velkém chóru společnosti.¹⁵

⁹ MÄYRÄ, An introduction to game studies, s. 32. „technology should not be observed in isolation, but rather as related to the social history in general; for example, how the changes in the family or working life [...] are related to the rise of a phenomenon like digital games.“

¹⁰ WILLIAMS, D. A (Brief) Social History of Video Games. In VORDERER, P., BRYANT, J. eds. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. LEA's communication series.

¹¹ KERR, A. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. London: SAGE, 2006, s. 20. „A good social history of digital games remains to be written. Such a history would focus less on dates and inventors and more on struggles and uncertainties.“

¹² MARVIN, When Old Technologies Were New.

¹³ DOUGLAS, S. J. *Inventing American broadcasting, 1899–1922*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989.

¹⁴ SPIGEL, L. *Make room for TV: television and the family ideal in postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

¹⁵ HUHTAMO, E. From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media. *Leonardo* [online]. 1997, roč. 30, č. 3, s. 221. Citováno 7. 7. 2013. „This new media history clearly distances itself from the ‚objectivist fallacy‘ of the positivist tradition, admitting that history is basically just another discourse, a voice in the great chorus of voices in a society.“

Huhtamo sám tento diskurzivní obrat uvítal a vystavěl na jeho základě *mediální archeologii*, jejíž cíle formuloval v roce 1997:

[...] mediálně-archeologický přístup má dva hlavní cíle: Prvním je studium cyklicky se opakujících prvků a motivů, které ovlivňují a vedou vývoj mediální kultury. Tím druhým je odhalování způsobů, jimiž se tyto diskurzivní tradice „otiskly“ na konkrétní mediální přístroje a systémy v různých historických kontextech, čímž přispěly k jejich identitě v rámci sociálně a ideologicky specifických sítí označování.¹⁶

Ačkoli moje práce postrádá Huhtamovy ambice sledovat „cyklicky se opakující motivy“¹⁷, sdílím s jeho programem zájem o diskurz o počítačové zábavě a artefakty herní kultury. Pojetí mediální historie, jež uplatňuji v této práci, bych tedy označil za „sociální historii obohacenou o studium diskurzu a artefaktů“.

Huhtamem zmíněné „nové“ přístupy k dějinám médií se uplatnily v několika erudovaných článcích, jež lze považovat za předvoj komplexní sociální historie počítačových her. Přestože se zabývají velmi specifickými kontexty, posloužily mi jako zdroje dílčích srovnání i jako metodologická inspirace.

Melanie Swalwell přistupuje ke studiu australských a novozélandských počítačových nadšenců v raných 80. letech jako k výzkumu publik a „vynáší na světlo praktiky raných uživatelů [počítačů] pomocí historického výzkumu“, založeného zpravidla na studiu dobového tisku.¹⁸ Dochází k závěru, že raná mikropočítačová kultura byla založena na aktivním kutilství a tvorbě uživatelských obsahů, a předznamenávala tak „kulturu participace“ spojovanou s Internetem a službami tzv. Webu 2.0.¹⁹

Patryk Wasiak studuje západoevropské crackerské²⁰ skupiny ze sklonku těžké dekády

¹⁶ HUHTAMO, From Kaleidoscomaniac to Cybernerd, s. 223. „[...] the media-archaeological approach has two main goals: first is the study of the cyclically recurring elements and motives underlying and guiding the development of media culture. Second is the ‚excavation‘ of the ways in which these discursive traditions and formulations have been ‚imprinted‘ on specific media machines and systems in different historical contexts, contributing to their identity in terms of socially and ideologically specific webs of signification.“

¹⁷ Mediálně-archeologický přístup ke hrám uplatnili v herních studiích kromě Huhtama např. Parikka a Suominen. PARIKKA, J. – SUOMINEN, J. Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies* [online]. 2006, roč. 6, č. 1. Dostupné online: <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen>.

¹⁸ SWALWELL, M. The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. Tampere: DiGRA, 2012, s. 1. Dostupné online: <<http://www.digra.org/dl/db/12168.37411.pdf>>. „Excavating the practices of early users through historical research“.

¹⁹ JENKINS, Convergence culture.

²⁰ Cracker je uživatel, který z počítačového programu odstraní ochranu proti dalšímu kopírování. Od 80. let se crackeři sdružují v tzv. *cracking groups*.

coby svébytnou subkulturu a aplikuje na ni bourdieuovské koncepty sociálního kapitálu.²¹ Neprovádí sice primární historický výzkum, ale pracuje s narativy, které pamětníci zpracovali pro vlastní potřebu.

A konečně se studiem diskurzu o hrách zabýval britský sociolog a historik her Graeme Kirkpatrick. Jeho práce vycházejí z důkladného studia herních periodik 80. a 90. let. Na základě aplikace Bourdieuova konceptu *pole* dochází k závěru, že „herní“ diskurz se od „počítačového“ diskurzu oddělil až v druhé polovině 80. let. Svědčí o tom například to, že novináři zpočátku zhusta používali slovo *program* nebo *software* coby synonyma pro hru, což už v následující dekádě nebylo zvykem.²² Hra coby autonomní typ produktu a „hratelnost“ (*gameplay*) coby měřítko její kvality se v britském tisku etablovaly až po roce 1985. Podobný vývoj ostatně zaznamenal i v historii československé.

Výše uvedené texty jsou historiografickou reakcí na dlouhodobější zájem disciplíny herních studií o *herní kultury*.²³ I tato disertační práce se snaží uplatnit postupy sociální historie na popis a analýzu určité herní kultury a lidí, kteří ji spoluutvářeli. Uživatelé termínů *gaming culture* a *game culture* se ovšem obvykle neobtěžují je definovat.²⁴ V této práci budu nicméně vycházet z Petersonovy poměrně inkluzivní definice kultury:

Kultura se skládá ze čtyř druhů symbolů: hodnot: vybraných výroků, jež hodnotí chování či cíle; norem: specifikací hodnot vztažených k chování v interakci; přesvědčení: existenciálních výroků o tom, jak svět funguje, jež často slouží k ospravedlnění hodnot a norem [...]; a konečně, expresivních symbolů: všech aspektů materiální kultury, od kamenných sekyrek po svastiky [...].²⁵

²¹ WASIAK, P. “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s. *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Online-Ausgabe* [online]. 2012, roč. 9, č. H. 2. Citováno 29. 1. 2013. Dostupné online: <<http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40209282/default.aspx#zitieren>>.

²² KIRKPATRICK, G. Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995. *Game Studies* [online]. 2012, roč. 12, č. 1. Citováno 15. 12. 2012. Dostupné online: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>.

²³ DOVEY, J. – KENNEDY, H. From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture. In WILLIAMS, J.P., SMITH, J.H. eds. *The players’ realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2007; CONSALVO, M. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009; SHAW, A. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* [online]. 2010, roč. 5, č. 4. Citováno 14. 12. 2012.

²⁴ KIRKPATRICK, Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995; CONSALVO, Cheating.

²⁵ PETERSON, R. A. Revitalizing the Culture Concept. *Annual Review of Sociology*. 1979, roč. 5, č. 1.

Za herní kulturu tedy budu považovat *soubor hodnot, norem a sociální praxe vztahujících se k zábavnímu využití digitálních technologií, spolu s výsledky těchto praxe, tj. hrami, texty a materiálními artefakty.*

Herní kultura se liší v závislosti na specifickém kontextu, ale nemá striktní hranice v prostoru ani čase. Můžeme pouze hovořit o „počátcích“ herní kultury či o „etablované“ herní kultuře v závislosti na tom, do jaké míry jsou odpovídající hodnoty, normy i sociální praxe ustálené. Tato práce se bude zabývat herní kulturou v Československu osmdesátých a raných devadesátých let. V tomto kontextu se herní kultura významně překrývala s kulturou počítačového hobby.

Díky zaměření na mnohostrannou herní kulturu mohu přinést komplexnější pohled na dějiny média, ale zároveň musím obětovat zdání celistvosti a autoritativnosti svého narativu. Jednotlivé výkladové kapitoly se proto zaměří především na vybrané *spory a nejistoty*, na kterých se československá herní kultura profilovala.

Bude-li to možné, budu uplatňovat i komparativní přístup. Ten do studia herních kultur vnesl zejména editovaný svazek *Gaming Globally*²⁶, poukazující na komplexní souhru globálních a lokálních vlivů v herních kulturách na různých místech světa. Při porovnání československé a západní historie vynikne role místního kulturního a socioekonomického kontextu při formování herní kultury. Jak ovšem dokládá přehledový článek o dějinách počítačového hobby a počítačových her ve Finsku, situace v západní Evropě byla té v Československu v mnohém podobná, a to například významnou rolí mikropočítačových klubů a softwarového pirátství.²⁷

Téma této práce vybízí především ke srovnání s ostatními zeměmi východního bloku. Jejich herní kultury ovšem dosud nebyly akademicky popsány v anglickém jazyce; srovnání by tedy vyžadovalo další historiografickou a rešeršní práci, pro niž v tomto projektu není prostor. Výjimkou je Wasiakův pracovní sešit o sociálním dopadu domácích počítačů v Polsku, který je i přes svou útržkovitost vítaným zdrojem

„Culture consists of four kinds of symbols: values: choice statements that rank behavior or goals; norms: specifications of values relating to behavior in interaction; beliefs: existential statements about how the world operates that often serve to justify values and norms [...]; and finally, expressive symbols: any and all aspects of material culture, from stone axes to swastikas [...].“

²⁶ HUNTEMANN, N. B. – ASLINGER, B. *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

²⁷ SAARIKOSKI, P. – SUOMINEN, J. Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*. 2009, roč. 31, č. 3.

informací.²⁸ Proto na několika místech srovnám situaci v Československu s Polskem, a to na základě vzpomínek respondentů i dobových srovnání učiněných tuzemskými novináři.²⁹

V následujících podkapitolách představím svůj teoretický pohled na jednotlivé aspekty svého zkoumání. Předtím se ovšem vydám na nezbytnou odbočku a vysvětlím svůj postoj ke vztahu lidí a technologie.

2.1. Metafyzické odstíny technologie

Počítačové hry jsou coby médium do značné míry podmíněné vlastnostmi počítačové technologie, kterou mají koneckonců vetknutou v názvu. Diachronní rozměr této práce proto vyžaduje zaujmout postoj k příčinným souvislostem mezi vývojem společností a vývojem médií – a to nejen kvůli zachování teoretického dekora. Jak ve své klasické práci o televizi napsal Raymond Williams:

[...] veškeré otázky týkající se příčiny a následku ve vztahu k technologii a společnosti jsou nadmíru praktické. Dokud je nezodpovíme, nebudeme v žádném jednotlivém případě vědět, zda například hovoříme o technologii, nebo o jejím užití; o nezbytných institucích, nebo o institucích konkrétních a proměnlivých; o obsahu, nebo o formě.³⁰

Tato práce se hlásí k základním myšlenkám sociální konstrukce technologií, jež zastával i sám Williams, aniž by ovšem pomíjela specifické vlastnosti mikropočítačů a konkrétních technologických artefaktů. Zaměřuje se na sociokulturní rozměr přijetí nového média – studuje tedy vývoj jeho užití na mikroúrovni jednotlivců a malých skupin. Zdůrazňuje přitom idiosynkratické prvky tohoto užití – jedinečnost dobového a místního kontextu a jedinečnost přístupu institucí, skupin uživatelů i jednotlivců, jež se v tomto kontextu nacházely. Táž počítačová hra se začlenila do herní kultury

²⁸ WASIAK, P. Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People's Republic. *Tensions of Europe Working Paper* [online]. 2010, roč. 2010, č. 8. Citováno 26. 7. 2013.

²⁹ ZAJÍČEK, L. Komputer. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 2; ZAJÍČEK, L. Bajtek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 3.

³⁰ WILLIAMS, R. *Television: technology and cultural form*. London, New York: Routledge, 2003, s. 2. „[...] all questions about cause and effect, as between a technology and society, are intensely practical. Until we have begun to answer them, we really do not know, in any particular case, whether, for example, we are talking about a technology or about the uses of a technology; about necessary institutions or particular and changeable institutions; about a content or about a form.“

jinak v normalizačním Československu než v zemi svého vzniku, např. ve Velké Británii. I dnešní česká herní kultura se v mnohém liší od americké nebo jihokorejské.

Toto zjištění vylučuje, že by technologie v sobě měly zakódovaný jakýsi vnitřní *telos*, způsob, kterým ovlivní společnost (počítačová technologie ostatně nebyla zamýšlena jako nástroj pro *zábavu*, ale pro matematické kalkulace).³¹ Naopak je sama o sobě produktem společnosti se všemi jejími komplexními vztahy. Podle Bijkera hraje při formování technologických projektů významnou roli diskurz o jejich potenciálním využití a tzv. *relevantní sociální skupiny*, které mohou toto formování ovlivnit.³²

Svoboda uživatele nakládat s technologiemi ovšem není neomezená. Technologie jsou sice proměnlivé a jejich vývoj a konvence užití jsou výsledkem pochodů a vztahů ve společnosti, ale použití konkrétního technologického artefaktu v konkrétní době a na konkrétním místě je limitováno jeho designem a materiální formou.³³

V informatické disciplíně *human-computer interaction* (HCI, česky někdy *vztah člověk–počítač*) se v souvislosti s popisem technologií ujal koncept *afordancí* (affordances). Pro oblast počítačových technologií ho adaptoval William Gaver, jenž *afordance* definoval jako „vlastnosti světa definované vzhledem k tomu, jaké interakce s nimi lidé provádějí“³⁴, tj. predispozice určitých technologií k provádění určitých činností. Joystick³⁵ lze například naklánět do stran a stisknout na něm tlačítko *fire*. Počítačová hra umožňuje na základě vstupů z joysticku manipulovat objekty ve fiktivním světě reprezentovaném na obrazovce. Afordance joysticku pak ovlivňují herní design i zážitky konkrétních uživatelů.

³¹ CAMPBELL-KELLY, M. – ASPRAY, W. *Computer: a history of the information machine*. Boulder, Colorado: Westview Press, 2004.

³² BIJKER, W. E. *Of bicycles, bakelites, and bulbs: toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997.

³³ Zde narážíme na problém rozsahu pojmu *technologie*, se kterým se potýkají jak mediální studia, tak sociologie vědy a techniky. Technologii média počítačových her lze popisovat na různých úrovních detailu. Je technologií *počítač* jako takový? Nebo herní konzole? Nebo konkrétní model zařízení, např. počítač *Sinclair ZX Spectrum*? Nebo dokonce konkrétní softwarová součást sdílená několika herními programy, tzv. *engine*? V naší práci budeme hovořit o *technologii* na vyšší úrovni abstrakce a o *technologickém artefaktu* na rovině konkrétní.

³⁴ GAVER, W. W. Technology affordances. . New York, NY, USA: ACM, 1991, s. 80. Citováno 2. 2. 2013. Dostupné online: <<http://doi.acm.org/10.1145/108844.108856>>.

³⁵ Pákový ovladač používaný k ovládání her, nyní jeden z ovládacích prvků na standardních ovládacích herních konzolách. Jeho vznik byl zřejmě inspirován ovládacím kniplem letadla. ZELLER, T. A Great Idea That's All in the Wrist. *The New York Times* [online]. 2005. Citováno 2. 2. 2013. Dostupné online: <<http://www.nytimes.com/2005/06/05/weekinreview/05zeller.html>>..

Vazby mezi technologií a sociálním tedy nelze redukovat na kauzální závislost jednoho na druhém či naopak. Sociolog vědy a techniky Bruno Latour podotýká:

[...] mezi plnou kauzalitou a naprostou neexistencí může existovat mnoho metafyzických odstínů. Kromě „determinování“ a fungování jako „pozadí pro činnost člověka“ mohou věci autorizovat, umožňovat, dovolovat, vyzývat, povolovat, naznačovat, ovlivňovat, blokovat, učinit realizovatelným, zakazovat a tak dále.³⁶

Tento přístup můžeme opět ilustrovat na příkladu joysticku. Zespoda typického joysticku z osmdesátých let (například toho vyráběného v Československu Kovodružstvem Náchod) byly čtyři „přísavky“, které jej dovolovaly připevnit na stůl a naznačovaly tak jeho vhodné umístění. Joystick na rozdíl od pozdějších analogových verzí neumožňoval měřit výchylku páky, posílal tedy do počítače jeden z pěti možných stavů, popř. jejich kombinace (vlevo, vpravo, nahoru, dolů, „fire“). Tyto základní konstrukční vlastnosti šlo jen těžko změnit – pokud však uživatel přelepil tlačítko lepicí páskou, získal funkci automatické střelby („autofire“) nabízené některými pokročilejšími modely.

V této práci budu podobně jako Latour³⁷ na technologické artefakty hledět jako na výsledky společenských, organizačních a designérských procesů, ale zároveň jako na věci, které umožňují, nebo naopak znemožňují další aktivity a procesy. Počítač není pouze surovinou pro malé a větší změny v sociální realitě, ale také objektem, který něco „dělá“ a nějak „funguje“.³⁸

2.2. Osmibitový hardware

2.2.1. Mikropočítače

Většina této práce se zabývá hrami pro osmibitové mikropočítače, v menší míře pak hrami pro arkádové automaty a herní konzole. Mikropočítač, někdy také nazývaný částečnými synonymy *domácí* či *osobní* počítač, významně změnil sociální užití

³⁶ LATOUR, Reassembling the social, s. 72. „[...] there might exist many metaphysical shades between full causality and sheer inexistence. In addition to ‘determining’ and serving as a ‘backdrop for human action’, things might authorize, allow, afford, encourage, permit, suggest, influence, block, render possible, forbid, and so on.“

³⁷ LATOUR, Reassembling the social.

³⁸ Podobný přístup zaujímají ve své knize o Atari VCS Bogost a Montfort, proponenti *platformových studií* – přístupu, který hledí na technologické (zejména počítačové) platformy průřezově, tj. od jejich hardwaru a technických detailů až po kulturní významy s nimi spojené. MONTFORT, N. – BOGOST, I. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.

výpočetní techniky. Byl totiž navržen tak, aby jej bylo možné používat doma a pro zábavu, a tomuto návrhu také dostál.

Nejstarší elektronické počítače přitom měly řešit seriózní matematické úkoly a zpracovávat data. První digitální³⁹ „samočinné počítací stroje“ sloužily v USA během druhé světové války a později se rozšířily do průmyslu, na univerzity a do úřadů pracujících s velkými objemy dat, a to jak na Západě, tak ve východním bloku. Jeden velký („sálový“) počítač zabíral desítky čtverečních metrů a jeho obsluha zaměstnávala desítky zaměstnanců.

Nahrazení elektronek tranzistory a využití integrovaných obvodů umožnilo miniaturizaci elektroniky a v šedesátých letech se i v Československu začaly objevovat *minipočítače*. Ty byly sice určené zejména pro laboratorní a průmyslové využití a stále ještě zabíraly velkou skříň, ale operátor s nimi již mohl být v bližším kontaktu.

V letech osmdesátých se pak vedle velkých počítačů, jejichž výpočetní výkon menší stroje dosud nemohly nahradit, a vedle minipočítače zařadily i domácí *mikropočítače*.⁴⁰ Ty byly jednou z neplánovaných aplikací nové technologie *mikroprocesoru*, centrální procesorové jednotky miniaturizované do jediného integrovaného obvodu.

První mikropočítač finančně dostupný jednotlivcům, *Altair 8800*, založený na prvním mikroprocesoru Intel 8800, firma MITS prodávala od roku 1975 ve formě stavebnice. To, že jej inzerovala v hobby magazínu *Popular Electronics*, napovídá, že šlo o výrobek cílený především na kutily a radioamatéry. *Altair* „neměl displej, neměl klávesnici a ani dost paměti, aby mohl dělat něco užitečného“⁴¹. Amatéri si však se strojem nadšeně hráli a vybavovali jej dalším příslušenstvím. Firma Microsoft pro něj vzápětí vytvořila svůj první produkt, verzi programovacího jazyku *Basic*.

*Basic*⁴², navržený v roce 1964 na Dartmouth College v USA, bude hrát v příběhu osmibitových počítačů důležitou roli. Měl zpřístupnit počítače i studentům, kteří

³⁹ Pro popis analogových počítačů viz CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, Computer.

⁴⁰ CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, Computer; KOVÁŘ, P. *Historie výpočetní techniky v Československu*. [online]. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2005. Dostupné z: <<http://www.historiepcitacu.cz/o-projektu-historie-pocitacu.html>>.

⁴¹ CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, Computer, s. 214.

⁴² *Basic* je původně zkratkou slov Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code (univerzální symbolický instrukční kód pro začátečníky). V této práci jej ovšem budu skloňovat, a to beze změny koncové souhlásky, což ostatně bylo zvykem i v československé počítačové publicistice 80. let.

nebyli primárně matematici a inženýři. Oproti existujícím jazykům jako FORTRAN nebo oproti strojovému kódu⁴³ *Basic* vynikal jednoduchou a přehlednou strukturou a umožnil tak obyčejným uživatelům programovat počítač bez prostředníka, jímž byl do té doby profesionální programátor. Campbell-Kelly a Aspray to shrnují:

Než přišel na scénu *Basic*, uživatelé počítačů se dělili na dvě skupiny: na počítačové profesionály, kteří vyvíjeli aplikace pro ostatní, a naivní počítačové uživatele, například zaměstnance aerolinií vyřizující rezervace letenek, kteří obsluhovali počítačové terminály způsoby zcela předepsanými softwarem. *Basic* vytvořil třetí skupinu: uživatele, již si mohli vyvinout vlastní programy a pro něž byl počítač osobním informačním nástrojem.⁴⁴

Mikropočítače, které stály u zrodu herní kultury v Československu (*Sinclair ZX Spectrum* a osmibitové *Atari*), obsahovaly vestavěný *Basic*, jenž uživatele uvítal ihned po zapnutí stroje a vyzýval tak k programování.⁴⁵

V první polovině osmdesátých let se na západních trzích objevila celá řada komerčně úspěšných, finančně dostupných⁴⁶ modelů mikropočítačů, v roce 1982 například jak britské *Sinclair ZX Spectrum*, tak americký *Commodore 64*. Jednalo se o *osmibitové počítače*, tedy počítače založené na osmibitových mikroprocesorech. Takové procesory mohou během jedné instrukce pracovat maximálně s přirozeným číslem od nuly do 255, což je maximální hodnota vyjádřitelná osmi bity. Paměť obvykle adresují pomocí dvou osmibitových registrů, a mohou tedy přímo přistupovat do 65536 bajtů (64 kB) paměti.

⁴³ Strojový kód (familiárně „stroják“) je souborem instrukcí, které přímo vykonává centrální procesorová jednotka (CPU) počítače; liší se tedy v závislosti na konkrétním modelu a není univerzální. Jak ukáží následující kapitoly, znalost strojového kódu byla v 80. letech zásadní pro tvorbu efektivních programů.

⁴⁴ CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, *Computer*, s. 189.

⁴⁵ MONTFORT, N. *10 PRINT CHR\$(205.5 + RND(1));: GOTO 10*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013.

⁴⁶ To ovšem neznamená, že si je mohl dovolit každý. O vlivu ekonomické situace rodiny na pořízení počítače viz MURDOCK, G. – HARTMANN, P. – GRAY, P. Contextualizing home computing: resources and practices. In SILVERSTONE, R., HIRSCH, E. eds. *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. London: Routledge, 1994.



Obrázek 1. Osmibitový počítač Sinclair ZX Spectrum s podomácku vyrobeným joystickem. Zapůjčila Stanice techniků Domů dětí a mládeže hl. města Prahy. Foto: Zdeněk Šmída.

Oproti sálovým počítačům i minipočítačům, jež už v té době zhusta používaly 32-bitovou architekturu, a oproti šestnáctibitovým počítačům standardu IBM PC, jež se začaly za několikanásobně vyšší cenu prodávat již v roce 1981, byly osmibitové mikropočítače jen nepříliš výkonnými hračkami. Malá operační paměť (v desítkách kilobytů), nespolehlivá a pomalá paměťová média (zpravidla audiokazety), absence standardních zapojení pro periferní zařízení (tiskárny apod.) a obtížná rozšiřitelnost (např. paměti) komplikovala jejich použití pro „seriózní“ činnosti, tj. editování textů nebo práci s tabulkovými procesory. Oproti modelům určeným pro kancelářskou práci ovšem tyto osmibitové mikropočítače nabízely poměrně rychlou barevnou grafiku, která uživatele přitahovala svou živostí. Důležitými způsoby užití se pak stalo hraní si *s počítačem* – experimentování a nezávazné programování – a hraní si *na počítači* – tedy hraní komerčně vyvinutých her.

Na počátku existence mikropočítače coby artiklu spotřební elektroniky tedy nebylo zcela jasné, k čemu bude v domácnosti sloužit. Raný mikropočítač „byl technologií, jež teprve hledala své využití“⁴⁷.

⁴⁷ SWALWELL, M. Questions about the usefulness of microcomputers in 1980s Australia. *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy* [online]. 2012, č. 143, s. 64. Citováno 28. 1.

Pro osmibitové stroje, které významně figurují v našem příběhu, pak byla typická jejich mnohoznačnost a nedourčenost v diskurzu o technologiích:

Od svého vstupu na britský trh byl domácí počítač zapleten do sítě konkurenční definic užití a uživatelů – reklamní diskurz hardwarového a softwarového průmyslu [...] soutěžil o pozornost veřejnosti s vládním diskurzem o informačních technologiích a vzdělávání.⁴⁸

2.2.2. Automaty a konzole

Vedle počítačů je třeba zmínit další dva typy hardwaru, o jehož využití se pochybovalo daleko méně: herní automaty (anglicky *arcade machines*) a herní konzole (v Československu někdy nazývané *televizní hry*, neboť se připojovaly do běžných televizních přijímačů).

Prvním komerčně úspěšným herním automatem byl *Pong* od kalifornské firmy *Atari* (1972).⁴⁹ Automaty, navrhované obvykle v USA či v Japonsku, měly oproti mikropočítačům tu výhodu, že byly jednoúčelové. Mohly využívat speciálních zákaznických čipů pro obsluhu grafiky a zvuku, díky čemuž na nich hry v 80. letech vypadaly a zněly „lépe“ než na domácích počítačích. To bylo zřetelné zvláště při porovnání arkádové verze daného titulu a jeho ochuzené verze na osmibitové mikropočítače.

Malá domácí konzole *Atari VCS (Video Computer System)* z roku 1977 na několik let dominovala trhu s domácím herním hardwarem v USA i v západní Evropě. Ačkoli se v přístroji v souladu s jeho názvem skrýval počítač (osmibitový mikroprocesor *MOS Technology 6507*), uživatelé jej nemohli sami programovat, a byli tedy odkázáni na hry oficiálně vydávané na vyměnitelných cartridgech, jež nebylo možné přepsat ani kopírovat. Tento jednoúčelový design poskytl konzolám určitý náskok – univerzální domácí mikropočítače schopné spouštět obdobné hry jako *Atari VCS* se objevily až na začátku 80. let; herní přístroje byly navíc levnější a snáze ovladatelné.

2013.

⁴⁸ MURDOCK – HARTMANN – GRAY, Contextualizing home computing: resources and practices, s. 141. „From its first entry into the British market, the home computer has been enmeshed in a web of competing definitions of uses and users, as the promotional discourses of the hardware and software industries [...] jostled for public attention with governmental discourses about information technology and education. By defining the micro's potentialities and pleasures in different ways, these discourses played an important role in structuring the ways it was used.“

⁴⁹ V původní kabinetové verzi se jednalo o digitální zařízení, jež ovšem neobsahovalo programovatelný mikroprocesor, ale bylo „natvrdo“ sestavené z jednotlivých diskrétních součástek.

V Československu se konzole také objevovaly, ale v 80. letech se neprosadily v takové míře jako mikropočítače, mimo jiné vinou uzavřenosti trhu.

2.2.3. Koncept *platformy*

Jednotlivé modely počítačů a konzolí se lišily materiálním provedením a designem, technickými detaily hardwaru i dostupností programového vybavení včetně her. Tyto rozdíly hrály významnou roli v diskurzu uživatelů mikropočítačů a byly často tematizovány v mnoha bouřlivých debatách mezi zastánci jednotlivých *platform*.⁵⁰

Koncept *platformy* je užitečnou zkratkou při psaní o počítačích – už od osmdesátých let totiž různí výrobci produkují více či méně kompatibilní počítače, které mohou spouštět tytéž programy. Tuto množinu počítačů potom můžeme nazvat *platforma*. Montfort a Bogost, editoři knižní série *Platform Studies*, ji popisují následovně:

Platforma je ve své nejčistší formě abstrakcí, určitým standardem specifikace předcházejícím jakoukoli konkrétní implementaci. Aby ji mohli lidé využívat a aby se mohla přímo účastnit naší kultury, musí platforma nabýt materiální formy [...].⁵¹

Implementací standardu se obvykle stávají jak další modely téhož počítače, tak jeho klony a konečně i emulátory. Platforma „*Spectrum*“ tak kromě různých modelů počítače *Sinclair ZX Spectrum*, založeného na mikroprocesoru *Zilog Z80* a vyráběného v Británii firmami *Sinclair Research* a později *Amstrad*, zahrnuje nelicencované československé „klony“ *Didaktik Gama* a *Didaktik M* a celou řadu klonů sovětských; nepatří do ní však nekompatibilní předchůdce *Spectra* nazvaný *ZX81*.

V této práci se budeme vedle populárního *Spectra* podrobněji zabývat ještě dvěma dalšími platformami. Ta první zahrnuje vzájemně kompatibilní modely osmibitových počítačů *Atari*, včetně modelů *600 XL*, *800 XL*, *800 XE*; nikoli však výrazně pokročilejší šestnáctibitové modely *ST* a *TT*.⁵² Třetí platformou je československý stroj *PMD 85*, jenž existoval ve třech různých verzích, které sice nebyly plně kompatibilní, ale po drobných úpravách bylo možné programy používat i na jiných

⁵⁰ MURDOCK – HARTMANN – GRAY, Contextualizing home computing: resources and practices.

⁵¹ MONTFORT – BOGOST, *Racing the Beam*, s. 2. „A platform in its purest form is an abstraction, a particular standard or specification before any particular implementation of it. To be used by people and to take part in our culture directly, a platform must take material form [...].“

⁵² Pokud nebude uvedeno jinak, slovem *Atari* budu v této práci označovat osmibitovou platformu.

modelech, než pro které byly vytvořeny.

Jednotlivým platformám se v historii dostalo odlišného rozšíření a různé podpory softwarového průmyslu. V západní Evropě k nejpopulárnějším herním platformám patřily *Spectrum* (na něž vznikly tisíce her) a *Commodore 64*. Pro ty vznikal komerční software zhruba od roku 1982 až do počátku 90. let. Jeho audiovizuální kvalita se postupně zlepšovala, neboť vývojáři nacházeli způsoby jak stávající hardware využít co nejefektivněji. Pro jiné v Československu používané platformy, jako například *Sord M5*, *Sharp MZ 800* nebo *PMD 85* komerční software téměř nebo vůbec nevznikal.⁵³

Většinu populárních platforem z 80. a 90. let je možné emulovat pomocí speciálního softwaru (*emulátoru*) i na současných počítačích, a to včetně československého *PMD 85*.

2.3. Domestikace mikropočítače

Proces společenského vyjednávání o tom, kam mikropočítač patří, se odráží ve dvou jeho částečně synonymních označeních – „osobní“ a „domácí“ počítač. Tyto názvy mají původ v západním hardwarovém průmyslu a akcentují charakter mikropočítače coby spotřebního zboží pro koncové uživatele. Vstup počítačů do domácností ovšem nebyl samozřejmou událostí.

Začleňování technologií do každodenního života lidí, zejména v prostředí rodiny a domácnosti, studuje teorie *domestikace*, vycházející ze sociologie vědy a techniky a britské tradice studia publik, započaté Birminghamskou školou.⁵⁴ Jejím cílem bylo zachytit sociální dynamiku přijetí nových technologií na mikroúrovni, proces, během něž se z cizího a nového se stává všední, „ochočený“ stroj.

Teorii můžeme shrnout do dvou základních tezí:

1. Význam technologického artefaktu na daném místě (např. v domácnosti nebo ve škole) není dopředu daný, ale aktivně jej spoluutvářejí jeho uživatelé na základě symbolických zdrojů načerpaných z makrospolečenských diskurzů.

⁵³ LIBOVICKÝ, V. – DOČEKAL, D. Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte. In *Proč a nač je počítač: Kousněte si do jablka poznání (Magazín VTM pro příznivce informatiky a výpočetní techniky)*. Praha: Mladá fronta, 1987.

⁵⁴ SILVERSTONE, R. Domesticating domestication: Reflection on the life of a concept. In BERKER, T. et al. eds. *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press, 2006.

2. O uplatnění technologie na daném místě rozhodují mocenské a ekonomické vztahy uvnitř rodiny (nebo kolektivu uživatelů), jež jsou dále navázané na mocenské a ekonomické vztahy ve společnosti.⁵⁵

V duchu teorie domestikace vznikala již od počátku devadesátých let řada detailních etnografických výzkumů o domestikaci informačních technologií. Podle Murdocka a jeho kolegů pořízení i následné využití mikropočítačů významně determinovala ekonomická situace rodiny. Ve většině rodin v jejich vzorku britských domácností se staré osmibitové počítače s audiokazetou coby záznamovým médiem udržely do druhé poloviny osmdesátých let. Významnou roli v rámci sociální dynamiky v rodině hrálo to, že počítače jako *Spectrum* či *Commodore 64* se připojovaly do televize, kterou v chudších domácnostech sdílela celá rodina.⁵⁶

Studium domestikace zajímá i to, kdo uvádí počítač do rodiny nebo školy a jak jej prezentuje. Typickým obrazem z britských studií je otec rodiny kupující počítač, protože chce děti připravit na komputerovanou dobu. Ačkoli Habib a Cornford uvádějí, že předchozí zkušenosti a znalosti mohou být lepšími indikátory budoucího vztahu k počítačům než gender, v 80. letech převládala představa, že mikropočítač (stejně jako předtím radioamatérství) je mužská záležitost.⁵⁷ Jak se dozvíme v kapitole II, v Československu byla v tomto směru situace podobná.

Pro tuto práci je významná i Haddonova průřezová studie o „konzumaci informačních technologií“ britskou mládeží, neboť poskytuje vítané srovnání se situací v Británii 80. let.⁵⁸

2.4. Počítačové hry

Když se mikropočítače dostaly na sklonku 70. let do obchodů se spotřební elektronikou, prodavači se potýkali s všetečnými otázkami, co tyto stroje umí. Počítačová hra se stala ideálním nástrojem pro demonstraci jejich schopností.

⁵⁵ SILVERSTONE, Domesticating domestication: Reflection on the life of a concept.

⁵⁶ MURDOCK – HARTMANN – GRAY, Contextualizing home computing: resources and practices.

⁵⁷ HABIB, L. – CORNFORD, T. Computers in the home: domestication and gender. *Information Technology & People* [online]. 2002, roč. 15, č. 2. Citováno 27. 1. 2013.; HARING, K. *Ham radio's technical culture*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007.

⁵⁸ HADDON, L. – GRAY, P. Explaining ICT consumption: The case of the home computer. In SILVERSTONE, R., HIRSCH, E. eds. *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. London: Routledge, 1994.

Melanie Swalwell cituje Rudiho Hoesse, ředitele australského počítačového maloobchodu Electronic Concepts:

Zprvé počítače vykonávají logická rozhodnutí na základě dopředu připravené (naprogramované) cesty, berouce přitom na vědomí proměnné vložené uživatelem. Přesně to se děje, když hrajete hru (komputerizovanou i s lidskými spoluhráči) – pravidla jsou nastavená (naprogramovaná), zatímco vstupy se řídí hráčovými vstupy. Hra je tedy dozajista tím nejsamozřejmějším způsobem, jak využít nové možnosti náhle poskytnuté novými osobními počítači.⁵⁹

Předjímaje budoucí akademické diskuse o interaktivitě tak Hoess naráží na afinitu formální struktury her a architektury počítačových systémů. I proto byly hry od samého počátku mikropočítačů nedílnou součástí softwarového trhu.

Jak uvidíme v kapitole II, po rozšíření grafických displejů bylo jedním z nejvýraznějších lákadel počítačových her a videoher spojení audiovizuality a interaktivity, jež první hráče magneticky přitahovalo. Melanie Swalwell tento aspekt počítačových her nazývá radostí z „kinestetické citlivosti“ (*pleasure of kinesthetic responsiveness*), v audiovizuálních médiích do té doby nevídanou.⁶⁰ Rané grafické počítačové hry lze do jisté míry považovat za obdobu takzvaného „cinema of attractions“. Gunning tak označuje mód rané kinematografie, v němž se spíše „ukazovalo“ než „vyprávělo“; filmy, které pomocí série „atrakcí“ útočily na smysly.⁶¹

Počítačové hry tedy stávající a potenciální uživatele přitahovaly jednak na racionální, abstraktní rovině – ukazovaly schopnost počítače logicky reagovat na činnost člověka – a jednak na rovině smyslového zážitku – okouzlovaly svým dynamickým audiovizuálním zpracováním.

V USA hry trhu po uvedení mikropočítačů několik let dominovaly a až později

⁵⁹ Hoess 1978, cit. dle SWALWELL, Questions about the usefulness of microcomputers in 1980s Australia, s. 67. „For one, computers make logical decisions based on a pre-arranged (programmed) path taking into account variables supported by the user – and that is exactly what is happening when you play a game (computerised or with human partners) – the rules are set (programmed), while the inputs are based on player inputs. Indeed, the game is the most readily accepted way to make use of the new capabilities suddenly offered by new personal computers.“

⁶⁰ SWALWELL, M. Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure. In SWALWELL, M., WILSON, J. eds. *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2008.

⁶¹ GUNNING, T. The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In STRAUVEN, W. ed. *The Cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

ustoupily kancelářským aplikacím.⁶² Mezi majiteli mikropočítačů šlo stěží najít někoho, kdo by hry nehrál⁶³ – byly integrální součástí kultury počítačového kutilství.

Pro účely naší práce je třeba ke hrám zvolit vhodný teoretický přístup. V první dekádě třetího tisíciletí proběhlo o počítačových hrách několik více či méně bouřlivých teoretických debat, jež jsem shrnul ve svých starších textech⁶⁴, a nebudu je proto znovu detailně probírat. Diskutovalo se především o tom, zda je vhodné hry pojímat jako *příběh*, nebo jako *systém pravidel*⁶⁵ a zda jsou hry spíše *artefakt*, nebo *aktivita*.⁶⁶ Tyto spory, vedené mimo jiné snahou etablovat novou disciplínu herních studií a získat kontrolu nad jejím rozvojem, ovšem neskončily – ani nemohly skončit – přesvědčivým vítězstvím té či oné strany.

Vzhledem k tomu, že v této práci zkoumám hry jako předmět lidské aktivity, nemohu se omezovat na formalistické abstraktní modely. Využiji proto shovívavé konceptualizace počítačových her, již nabízí Bogost. Ten tvrdí, že „počítačové hry jsou nepořádek“⁶⁷, ale že snaha tento nepořádek uměle uspořádat do úhledných kategorií vede k neproduktivnímu redukcionismu.⁶⁸

Současně s Bogostem tedy mohu prohlásit, že hry jsou systémem pravidel, ale třeba i binárním kódem, počítačovým programem, komoditou, duševním vlastnictvím nebo společenskou aktivitou. Ačkoli byla v jádru jeho příspěvku, předneseného v roce 2009 na konferenci DiGRA, otázka filozofická, lze jej interpretovat i metodologicky: Počítačovou hru je třeba vnímat jako mnohostranný, neredukovatelný fenomén. V mé práci bude figurovat jako *systém pravidel* a *herních mechanik*, nositel *fikčního obsahu*, *program*, *kód*, *materiální artefakt* a *komerční produkt*. Kromě toho je

⁶² Například textovým editorům, tabulkovým procesorům a účetnickým programům. CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, Computer.

⁶³ SWALWELL, The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod.

⁶⁴ ŠVELCH, J. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. *Pražské sociálně vědní studie*. 2007, č. MED-009; ŠVELCH, J. Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In SUWARA, B., HUSÁROVÁ, Z. eds. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012; ŠVELCH, Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu.

⁶⁵ FRASCA, G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In WOLF, M.J.P., PERRON, B. eds. *The video game theory reader*. New York; London: Routledge, 2003.

⁶⁶ JUUL, J. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 2012.

⁶⁷ „Video games are a mess.“

⁶⁸ BOGOST, I. Videogames are a Mess. *Ian Bogost* [online], 2009. Citováno 4. 2. 2013. Dostupné z: <http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml>.

specifickým druhem *textu*⁶⁹, který vstupuje do vztahu s jinými texty.

Tyto aspekty hry můžeme ilustrovat na populárním titulu *Manic Miner*⁷⁰, jenž se po vydání na *Spectrum* v roce 1983 dočkal zpracování pro celou řadu platforem (včetně *PMD 85*).

2.4.1. Pravidla a mechaniky

Počítačové hry jsou svázány formálními pravidly, jež jsou považovány za jejich definiční rys.⁷¹ Abstraktní termín „pravidla“, jenž se v herních studiích zpravidla používá pro popis formálního systému hry jako celku, ovšem dostatečně nevystihuje kontinuální akci a dynamiku, jež jsou vlastní velké části počítačových her. Jak podotkl již československý sociolog Bohuslav Blažek, hra připomíná *přístroj*, který vzniká fúzí hardwaru a herního programu, aby reagoval na hráčovy podněty a podpíral iluzi herního světa.⁷² To, co se ve hře „dělá“, potom herní novináři, designéři i akademici zpravidla nazývají *herními mechanikami*.⁷³

Za základní herní mechaniku můžeme ve hře *Manic Miner* označit skákání po pevných plošinkách. Podstatnou roli hraje pravidlo, podle něž hlavní hrdina, horník Willy, ztrácí život po jakémkoli kontaktu s nepřátelskou figurkou. To v kombinaci s možností pohybovat se s hrdinou velmi jemně – po jednotlivých pixelech – vede k tomu, že je třeba veškeré akce přesně načasovat a provést.

⁶⁹ Pro podrobný rozbor počítačové hry jako textu viz: AARSETH, E.J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1997.

⁷⁰ SMITH, M. *Manic Miner*. ZX Spectrum. Software Projects, 1983.

⁷¹ JUUL, J. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

⁷² BLAŽEK, B. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990.

⁷³ SICART, M. Defining Game Mechanics. *Game Studies* [online]. 2008, roč. 8, č. 2. Citováno 27. 7. 2012. Dostupné online: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.



Obrázek 2. Hra *Manic Miner*.⁷⁴

Mezi pravidla patří i dílčí a celkové cíle hry – v jednotlivých levelech⁷⁵, jež v této hře představuje dvacet „jeskyní“, je třeba za určitou dobu najít klíč a dojít k východu.

Na základě opakujících se herních mechanik a někdy i typu zobrazení se pak vydělují různé herní žánry⁷⁶. *Manic Miner* by tak například spadal do žánru „akční“ hry a podžánru „plošinovky“.

Součástí nastavení herních mechanik je *obtížnost* hry. Pro účely výkladu hráčské praxe je nutné si uvědomit, že osmibitové hry z osmdesátých let byly obvykle obtížnější než hry dnešní. To, že některé hry (včetně *Manic Miner*) bylo možné bez důkladného memorování a tréninku „dohrát“, bylo považováno spíše za výjimku.⁷⁷

2.4.2. Fikční obsah

Juul ve své vlivné knize *Half-real* tvrdí, že hry jsou zpravidla kombinací „reálných“ pravidel a fikčního světa.⁷⁸ Možnost soustavné reprezentace simulovaného

⁷⁴ SMITH, *Manic Miner*.

⁷⁵ Doslovný překlad je „úroveň“, přesněji se však jedná o jednu ze sekcí hry, řazené v sekvenci obvykle podle obtížnosti.

⁷⁶ Pro podrobnější rozdělení žánrů viz oddíl 3.2.3.

⁷⁷ O další takové hře *Starquake* se coby spíše o výjimce zmiňuje v dobové publikaci Fuka. FUKA, F. *Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

⁷⁸ JUUL, *Half-real*.

fikčního světa je vlastností typickou pro počítačové hry – většina předdigitálních her, jako jsou dáma nebo kanasta, je totiž zcela abstraktní a žádný fikční svět nekonstruuji.

Tento fikční svět, včetně postav, jež se v něm nacházejí, je reprezentován jednak audiovizuálně, jednak prostřednictvím textu a paratextů, jako je například obal originální verze hry nebo její manuál. Na úvodní obrazovce *Manic Miner* se dozvíme, že cílem hry je provést horníka Willyho „dvaceti smrtícími jeskyněmi“. O život mu při tom usilují bizarní monstra (včetně oživlých telefonů) a nedostatek kyslíku.

Typické audiovizuální zpracování her na osmibitové počítače vycházelo z technických omezení tehdejšího hardwaru. *ZX Spectrum* například disponovalo zobrazením o rozlišení 256x192 bodů a v jednom znakovém čtverci 8x8 bodů mohly být současně pouze dvě z celkových šestnácti barev. Za takových podmínek bylo obtížné docílit realistické reprezentace, a ve hrách se tak etablovala specifická pixelová estetika, již popisuje Mark Lamoreux:

Tyto obrazy jsou nedokončené; aby mohly stát vzpřímeně, musejí se opírat o berličky kontextu a metonymie. [...] Světy těchto her obydlují zlověstné antropomorfizované a rozpohybované všední předměty, bizarní transformace, strážci, démoni, [...] podsvětí a labyrinty: tropy, jež se odjakživa objevovaly v primitivním umění a narativech.⁷⁹

„Bizarní“ svět *Manic Miner* odráží i autorský rukopis Matthewa Smithe a několika dalších designérů, jež Donovan souhrnně nazývá „britskými surrealisty“.⁸⁰

Podobně omezené byly i zvukové možnosti. Zatímco *Atari*, *Commodore 64* a některé verze *Spectra* obsahovaly tříkanálový syntezátor, PMD 85 ani základní model *Spectra* neměly nic víc než jednobitový generátor tónu. Na obou dvou typech zvukového hardwaru se ovšem ustavily specifické kulturní formy – herní skladby z *Commodoru 64* i *ZX Spectra 128* dodnes žijí mezi příznivci tzv. *chiptunes*.⁸¹

⁷⁹ LAMOUREUX, M. 8-bit Primitive: Homage to the Atari 2600. In COMPTON, S. ed. *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasure of Pixels*. New York: Soft Skull Press, 2004, s. 79–80. „The images are incomplete, standing upright only upon the crutches of context and metonymy. [...] The world of these games is populated by sinister anthropomorphized and animate mundane objects, bizarre transformations, guardians, demons [...], underworlds and labyrinths: those tropes which have existed in primitive art and narrative throughout history.“

⁸⁰ DONOVAN, Replay.

⁸¹ DRISCOLL, K. – DIAZ, J. Endless loop: A brief history of chiptunes. *Transformative Works and Cultures*. 2009, roč. 2.

Západní osmibitové hry kromě „surrealismu“ čerpaly i z dalších rezervoárů fikčních světů. Běžné byly zejména inspirace fantasy a sci-fi literaturou, komiksy a filmy, jež byly obvykle zacíleny na tutéž cílovou skupinu, tedy na mládež. Celá řada komerčních firem vyráběla v licenci hry podle úspěšných mediálních frančíz, jako jsou např. *Batman* nebo *RoboCop*. Vedle toho vznikaly i hry inspirované bezprostřední sociální realitou – jako např. akční hra *Trashman*⁸² (o popeláři) – a dlouhá řada sportovních a závodních her bez svébytného fikčního světa.

Teoreticky nejkontroverznější součástí fikčního obsahu hry je narativ. Pro podrobnější rozbor vyprávění ve hrách opět odkážu ke svým předchozím textům⁸³ – v tuto chvíli postačí zjištění, že hry často reprezentují sled událostí ve fikčním světě, jež lze interpretovat jako vyprávění.⁸⁴ Osmibitové hry se vzhledem k vyprávění dělí na dvě základní skupiny. Akční hry jako *Manic Miner* kladou důraz na herní mechaniky a zpravidla obsahují jen rudimentární narativ (podpořený někdy informacemi z *paratextů*⁸⁵ ke hře náležitých), v němž nedochází k žádným zvrátům. Souběžně však na tytéž platformy vznikaly i hry žánru *text adventure (textovky)*, v nichž byl fikční svět reprezentován především textovými popisy. To vývojářům dovoľovalo vyprávět komplexnější příběhy, což dokládá i fakt, že byla tímto způsobem zpracována Tolkienova díla *Hobit* a *Pán prstenů*. Jistým mezistupněm pak byly „action adventures“, hry, v nichž uživatel přímo ovládal postavu na obrazovce, ale zároveň řešil netriviální hádanky a interagoval s přátelsky nakloněnými postavami (*Spellbound, Fantasy World Dizzy*).

2.4.3. Kód

Hra se v paměti počítače realizuje ve formě *kódu* – tedy sekvence čísel obsahující instrukce, které počítač dokáže spustit, a data, která reprezentují parametry pravidel a také jednotlivé vizuální, popř. textové elementy (např. animaci postav ve formě série rastrových obrázků, tzv. *spritů*).

Na osmibitových mikropočítačích 80. let se herní software distribuoval jako program

⁸² NEW GENERATION SOFTWARE. *Trashman*. ZX Spectrum. New Generation Software, 1983.

⁸³ ŠVELCH, Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu; ŠVELCH, Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích.

⁸⁴ RYAN, M.-L. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

⁸⁵ Viz oddíl 2.4.5.

napsaný v Basicu, ve strojovém kódu nebo v jejich kombinaci. Zatímco Basic bylo snadné přečíst a rozluštit, strojový kód představoval pro velkou část uživatelů netransparentní změť čísel. Vzhledem k omezeným možnostem a nízké rychlosti Basicu se většina komerčně distribuovaných her psala ve strojovém kódu, často za použití tzv. *assembleru*, nástroje, který práci ve strojovém kódu zpřehledňoval díky použití mnemonických symbolů⁸⁶.

Kód hry se liší v závislosti na hardwarové platformě. Ačkoli tedy mohou být verze *Manic Miner* pro *ZX Spectrum* a *Commodore 64* takřka totožné co do pravidel a mechanik a velmi podobné co do audiovizuálního provedení, jejich kód je odlišný (vytvořili jej navíc dva různí programátoři), protože každý z počítačů disponuje jiným procesorem i grafickými a zvukovými čipy.

I přesto zdánlivou neprostupnost strojového kódu do něj ovšem mnozí zkušení hobbisté, ať už na Západě, nebo v Československu, nahlíželi. Zkoumali, jak je hra naprogramovaná, *crackovali* ji (tj. odstraňovali ochranu proti kopírování) nebo ji upravovali tak, aby měl například horník Willy nekonečné množství životů.⁸⁷ Interagovali tedy s hrami nejen na úrovni herních mechanik a reprezentací, ale i na úrovni kódu. Vzhledem k otevřené architektuře mikropočítačů bylo možné i tyto pozměněné verze šířit dál; zdánlivě tatáž hra tedy cirkulovala v různě upravených verzích kódu.

2.4.4. Fyzický artefakt

Hra nabírá různé materiální podoby. I ve chvíli, kdy je v paměti počítače, se fyzikálně (ačkoli pro člověka „nehmatatelně“) projevuje coby množina elektrických signálů v hardwaru. Před rozšířením Internetu software cirkuloval především na hmatatelných záznamových médiích.

V případě jednodušších her v Basicu tím médiem mohl být papír – výpisy programů se otiskovaly v knihách a časopisech (v zahraničí např. v magazínu *Creative Computing*, v ČR v *Amatérském radiu*, *Sdělovací technice* a *Elektronice*) a uživatel je pak pečlivě přepisoval do počítače. Popularitu tohoto systému distribuce i her

⁸⁶ Instrukce reprezentované v paměti počítače číslem označoval několikapísmennou zkratkou.

⁸⁷ Pro více o crackování viz kapitolu V. Dobové, respektive retrospektivní pojednání o kultuře *crackování* a *crackerské* komunitě poskytují tyto publikace: BLAŽEK, Bludiště počítačových her; WASIAK, “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

samotných v samých počátcích mikropočítačové éry dokládá nečekaný bestseller *BASIC Computer Games*⁸⁸, jenž se stal v roce 1979 první počítačovou publikací, které se prodal milion výtisků.⁸⁹ V Československu vycházely knihy obsahující výpisy programů, např. Vejmolovy *Hry s počítačem*, ještě o devět let později.⁹⁰

DĚLOSTŘELECKÝ SOUBOJ

```

0005 REM *DELOSTRELECKY SOUBOJ*
0010 PRINT "SOUBOJ Z DELOSTRELCU. CHCETE ?"
0011 PRINT "INSTRAKCE? 1=ANO"
0020 INPUT Y
0021 IF Y=0 THEN 40
0025 PRINT
0030 PRINT "KAZDY HRAC MA 100 KG PRACHU."
0031 PRINT "KAPKA STRELIVA JE 1-10 KG, UHEL"
0032 PRINT "VYSTRELU JE 0-90 STUNU. PRED"
0033 PRINT "KAZOVA VYSTRELEN MUZETE S BELEM"
0034 PRINT "POFOJET O PLUS MINUS 0.5 KM, VSAZI"
0035 PRINT "SI PREDEM ZVOLI ZARADENI VZDALENOST"
0036 PRINT "(0-10 KM A TOLERANCE (0-0.25 KM)"
0037 PRINT "VLHKOST VZDUCHU 0. BEZVETRI."
0040 PRINT "ZARADENI VZDALENOST V KM"
0045 INPUT X
0046 IF X<=10 THEN 50
0047 PRINT "SHIITE VZDALENOST!"
0048 GOTO 40
0050 PRINT "TOLERANCE STRELY V KM"
0051 INPUT T
0054 IF T<0.25 THEN 56
0055 GOTO 58
0056 IF T>0 THEN 50
0058 PRINT "ZMENTE TOLERANCI!"
0059 GOTO 50
0060 LET J=-1
0061 LET W=0
0062 LET P1=100
0063 LET P2=100
0064 PRINT
0065 LET J=J*(-1)
0066 PRINT
0070 IF J=-1 THEN 85
0075 PRINT "STRELI PRAVE STRELEO."
0080 GOTO 95
0085 PRINT "STRELI DALSI STRELEO."
0095 PRINT "POFOJDETE 0?"
0100 INPUT H
0101 IF ABS(H)<=0.5 THEN 105
0102 PRINT "JEDETE HOC DALEKO!"
0105 GOTO 95
0105 LET X=X-H
0110 PRINT "MNOZSTVI PRACHU V KG"
0115 INPUT M
0116 IF M<=10 THEN 120
0118 PRINT "ROZTRAL JSTE HLAVENI!"
0119 GOTO 300
0120 PRINT "UHEL VYSTRELU"
0125 INPUT A1
0130 LET V=(100+M)*0.85
0135 LET A=A1/100*3.14159
0140 LET X1=2*M*M*0.5*(A)*SIN(A)/9.81
0145 LET D=X-X1/1000
0150 IF ABS(D)<T THEN 250
0155 IF W<1 THEN 164
0157 PRINT "VYSTRELEL JSTE USECHRAO"
0158 PRINT "SRETLIVO, NIC JSTE NETREFIL!"
0163 GOTO 300
0164 IF D<0 THEN 168
0165 PRINT "KRATKA RANA, ROZDIL".D."KM"
0166 GOTO 170
0168 PRINT "DLUHÁ RANA, ROZDIL".ABS(D)."KM"
0170 IF J=-1 THEN 165
0175 LET Z=P1-M
0176 LET M1=Z
0180 GOTO 290
0185 LET Z=P2-M
0188 LET P2=Z

```

Obrázek 3. Výpis herního programu *Dělostřelecký souboj* z *Amatérského radia*.⁹¹

Zatímco hry pro konzole se oficiálně prodávaly na cartridgech, hry pro mikropočítače vycházely na audiokazetách, popř. disketách. V případě kazet počítač pomocí analogově-digitálního převodníku konvertoval audio signál na kód. Nahrát jednu hru trvalo několik minut a přenos z audiokazety byl náchylný k chybám. Nahrávání softwaru pro *Spectrum* i *PMD 85* doprovázel chrčivý zvuk datového záznamu střídaný plochým tónem oznamujícím „hlavičku“⁹² souboru. Nahrávání her tedy nebylo ani zdaleka samozřejmou a „neviditelnou“ procedurou jako dnes – uživatelé si naopak

⁸⁸ AHL, D. H. *Basic computer games*. New York: Workman Publishing, 1978.

⁸⁹ AHL, D. H. *Ascent of Personal Computer*. *Creative Computing*. 1984, roč. 10, č. 11.

⁹⁰ VEJMOLA, S. *Hry s počítačem*. Praha: SPN, 1988.

⁹¹ MRÁZEK, J. – HAVLÍK, R. Programy pro praxi i zábavu. *Amatérské Radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 5.

⁹² Datový segment udávající název a typ souboru, popř. další informace.

byli intenzivně vědomi různých forem, v nichž se kód manifestoval. Mít velkou sbírku her pro *Spectrum* či *Atari* obvykle znamenalo mít hodně kazet.

2.4.5. Paratexty a nediegetické prvky

Oficiální distribuční verze her na kazetách se obvykle prodávaly v obalech potištěných titulním obrázkem, instrukcemi a copyrightovými doložkami. Všechny tyto dodatečné materiály můžeme po vzoru Genetta nazvat *paratexty*; podobně jako přebaly a doslovy knih se stávaly *prahem interpretace*.⁹³ Kromě toho obvykle obsahovaly instrukce k hraní hry, dokreslovaly její fikční obsah a vysvětlovaly její cíle – zvláště v době, kdy museli vývojáři hru vměstnat do několika desítek kilobytů kódu a na vysvětlivky se nedostávalo místa.

V manuálu ke hře *Manic Miner* se například dočteme, že se odehrává v jeskynním komplexu obydleném roboty-strážci, kteří hlídají skladiště vzácných materiálů – což jsou informace, jež hra samotná coby čistě softwarový artefakt neposkytuje.

V Československu originální verze her zakoupit prakticky nešlo – šířil se tedy pouze kód bez příslušných paratextů; pouze ve výjimečných případech koloval i okopírovaný manuál. To spolu s jazykovou bariérou dezorientovalo místní hráče, kteří leckdy netušili, o čem hra je a jak ji hrát.⁹⁴

Na pomezí textu a paratextu stojí *nediegetické prvky*, tedy prvky, jež jsou „externí vůči světu narativní akce“⁹⁵. V nediegetickém prostoru se realizují různé zprávy uživateli, často ve formě tzv. *scrolling messages*, tedy textů „ujíždějících“ zprava doleva zpravidla ve spodní části obrazovky. V osmibitových hrách tyto zprávy obvykle obsahovaly copyrightové doložky a základní instrukce, v řadě československých titulů pak i pozdravy spřáteleným programátorům.

2.4.6. Komerční produkt

Většinu her populárních v Československu 80. let vyrobil západní herní průmysl. Ten

⁹³ GENETTE, G. *Paratexts: thresholds of interpretation*. Cambridge; New York, NY, USA: Cambridge University Press, 1997.

⁹⁴ Viz kapitolu V.

⁹⁵ GALLOWAY, A. R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 7. „[...] external to the world of narrative action.“

je dnes jedním rovnoprávným odvětvím průmyslu zábavního. Jak ve své knize o herním průmyslu píše Aphra Kerr:

Digitální hry podle všeho ztělesňují ideální typ globálního post-industriálního neo-liberálního kulturního produktu. Jako takové stojí na inovativní fúzi digitálních technologií a kulturní kreativity [...].⁹⁶

V době osmibitových počítačů a konzolí se v herním průmyslu nepohybovalo tolik peněz jako dnes – britský herní průmysl byl ostatně vybudován z miniaturních firem, zhusta tvořených „pokojíkovými programátory“ (*bedroom programmers*), kteří pracovali nikoli v kanceláři, ale ve svých domovech.⁹⁷

Přesto měly už první komerční hry spotřební charakter. Na rozdíl od užitkového softwaru, například textových procesorů, nejsou hry nástroji usnadňujícími vykonávání jiné činnosti. Fyzicky a komputačně se tedy jeví jako programy, ale prodávají se spíše jako komiksy či filmy na videokazetách.⁹⁸ Mají omezenou „životnost“ – lze je (metaforicky) zkonsumovat dohráním nebo prostě tím, že hráče omrzí. Proto byly také důležitými součástmi západního herního průmyslu marketing a reklama, jež měly spotřebitele přesvědčit ke koupi dalších titulů.

Průmysl však herní kulturu neovládal zcela. Každý uživatel mikropočítače mohl na svém stroji programovat a výsledky své práce šířit – vedle komerční herní sféry tak existovala i oblast volně šiřitelného, zpravidla amatéry vyrobeného softwaru. Téměř veškeré československé hry vzniknuvší před rokem 1989 (a mnoho her pozdějších) byly šířeny bez nároku na honorář. Mnoho hráčů v Československu i na Západě hry navíc hrálo z pirátských kopií.⁹⁹

2.4.7. Počítačové hry a intertextualita

Tvůrci počítačových her z různých důvodů – často komerčních – vědomě i nevědomě navazují na předchozí texty v různých médiích. Adaptují filmové blockbustery, napodobují herní mechaniky úspěšných titulů nebo je přímo v rámci licence konvertují na jiné platformy. Pro budoucí výklad o herní produkci – jež se

⁹⁶ KERR, The business and culture of digital games, s. 1.

⁹⁷ DONOVAN, Replay.

⁹⁸ CAMPBELL-KELLY, M. *From airline reservations to Sonic the Hedgehog: a history of the software industry*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2003.

⁹⁹ Viz kapitulu V.

v Československu vyznačovala intenzivní *intertextualitou*¹⁰⁰ – je nyní třeba pojmenovat možné intertextuální vztahy mezi jednotlivými herními tituly i texty z ostatních médií.

Budu při tom vycházet ze systematické klasifikace intertextuality, již podal slovenský strukturalista Anton Popovič. Ten popisuje proces „metatextového navazování“, jímž rozumí přechod sémantického obsahu z jednoho textu (prototextu) do druhého (metatextu). Metatexty pak dělí na základě tří binárních kategorií: podle *postoje autora metatextu k původnímu textu*, který může být *afirmativní* (souhlasný), či *kontroverzní* (odmítavý); podle *autorské strategie*, která určuje navazování *zjevné*, či *skryté*; a na základě *roviny textu*, tj. navazování buďto na prototext jako na *celek*, či na jeho jednotlivé *prvky*.¹⁰¹

Nejprve se zaměříme pouze na *afirmativní* navazování. Následující tabulka ukazuje typy metatextů, jež vyděluji na základě druhé a třetí Popovičovy kategorie. Do tabulky jsem zařadil jak metatexty navazující na další hry, tak ty navazující na texty z jiných médií (kurzívou).

	zjevné	skryté
navazování na části nebo jednotlivé prvky textu	<ul style="list-style-type: none"> • pokračování • <i>výpůjčka postavy nebo fikčního světa</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • částečný klon
navazování na celek	<ul style="list-style-type: none"> • konverze • port • překlad • <i>adaptace</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • klon

Tabulka 1. Kategorizace her podle intertextuálních vztahů. Tabulka podle Popoviče.

Pokračování (sequel) obvykle zachovává řadu elementů z předchozí hry a vyrábí jej firma, jež na hru vlastní autorská práva – oficiálním pokračováním *Manic Miner* byla hra *Jet Set Willy*, rovněž od Matthewa Smithe. Nezřídka ovšem vznikají

¹⁰⁰ Viz kapitolu VI.

¹⁰¹ POPOVIČ, A. *Teória umeleckého prekladu*. Bratislava: Tatran, 1975.

neoficiální pokračování vytvořená fanoušky, což můžeme pozorovat i v případě *Manic Minera* – databáze *World of Spectrum* jich eviduje patnáct jen na platformu *Spectrum*.¹⁰² Specifickým typem částečného zjevného navazování je výpůjčka postavy, kterou učinil například František Fuka ve svých hrách s postavou *Indiana Jonese*, které však nejsou adaptacemi původních filmů.

Konverze a *port* jsou převodem hry na jinou hardwarovou platformu. *Konverzí* rozumím převod, při jehož tvorbě autor nemá k dispozici původní data ani zdrojový kód, např. *Manic Miner* pro PMD 85. *Port* naopak využívá původní data a kód a zpravidla je vyhotoven po domluvě a s asistencí autora originálu.¹⁰³ *Překlady* vzniklo v Československu (a pravděpodobně i jinde) jen několik – žádaly si je především hry komunikující primárně psaným textem. *Adaptací* pak myslím jak převod z lineárního média do počítačové hry (např. ve hře *Hobbit*), tak převod nedigitální hry do digitální podoby (např. nejruznější verze piškvorek).

Klonem pak budu rozumět hru, která se sice jmenuje jinak, ale přebírá podstatnou část herních mechanik i audiovizuální formy z předchozího titulu. Klonem *Manic Minera* je pak například československá hra *Maglaxians* z roku 1985.

Příklady *kontroverzního* navazování, jež jsem v tabulce neuváděl, jsou různé typy *parodie*. Parodické prvky byly opět zvlášť na československé scéně poměrně běžné.

Výše uvedené dělení je samozřejmě v mnoha ohledech zjednodušující. Nevyčerpává bohatý repertoár rozličných druhů odkazů a aluzí. Původní Popovičův přístup kromě toho počítá pouze s jedním prototextem a jedním metatextem, ačkoli hry běžně čerpají z více zdrojů současně. Dělení zároveň bere v potaz pouze „nově“ vznikající metatexty, nikoli jen modifikace hry původní (jež byly v osmibitové době běžné). Pro účely ujasnění terminologie však tato přehledná kategorizace dostačuje.

2.5. Uživatel a jeho participace

Mnohostrannost počítačové hry naznačuje celou řadu aktivit, které hráč-uživatel se hrou mohl provádět. V této podkapitole na osobu uživatele nahlédneme optikou teorií *aktivního publika* a *participace*.

¹⁰² WORLD OF SPECTRUM Archive. *World of Spectrum* [online], 2013. Citováno 7. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.worldofspectrum.org/archive.html>>.

¹⁰³ V diskurzu o počítačových hrách se extenze těchto termínů částečně překrývají.

Ve studiu nových médií se aktivita uživatelů a jejich výtvoři dostaly do centra pozornosti zejména po příchodu aplikací tzv. Webu 2.0.¹⁰⁴ Rozhořely se debaty o tom, co zapojení „obyčejných“ uživatelů do komunikace a tvorby obsahu může znamenat pro rozvoj demokracie a občanské společnosti. To ovšem neznamená, že dříve majitelé počítačů aktivní nebyli.

Mikropočítače jsou ze své povahy otevřenými technologiemi, které dávají uživateli velký prostor pro manipulaci s programovým vybavením.¹⁰⁵ Jak dokládá výzkum Melanie Swalwell, raní mikropočítačovní nadšenci v Austrálii programovali hry, „bastlili“ hardware, a stavěli vlastní počítače.¹⁰⁶ První uživatelé v Československu pak museli vynaložit mimořádné úsilí na to, aby si počítač vůbec opatřili a získali k němu software a dokumentaci.

Při konceptualizaci aktivní účasti uživatele vycházím ze škály, kterou ve svých pracích představil Carpentier. Ten na jednu stranu staví *interakci* (možnost elementárně manipulovat s textem, uměleckým dílem či počítačovou aplikací) a na opačný konec škály pak *participaci* (jež směřuje k demokratickému ideálu otevřené diskuse, konsensu a společné akce).¹⁰⁷ Aktivita uživatele se ve vztahu k počítačovým hrám odehrává na několika úrovních intenzity – od interpretační aktivity a interakce se samotnou hrou, přes úpravy, adaptace, konverze a vytváření vlastních her až po organizační a osvětovou práci.

Aarseth již v samých počátcích herních studií varoval před neopatrnými konceptualizacemi uživatelské aktivity. Upozorňoval na to, že dosavadní teorie aktivního publika mediálních textů se zaměřují na aktivitu *interpretační*, závisující na možnosti vyložit si předkládaný řetězec znaků různými způsoby. Ta je odlišná od činnosti *ergodické*, spočívající v možnosti daný řetězec měnit – ta je vlastní právě hrám. Události reprezentované hrou se totiž odvíjejí v závislosti na „netriviální činnosti“ hráče.¹⁰⁸

¹⁰⁴ JENKINS, Convergence culture; BRUNS, A. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, 2008.

¹⁰⁵ ZITTRAIN, J. *The future of the Internet and how to stop it*. New Haven [Conn.]: Yale University Press, 2008.

¹⁰⁶ SWALWELL, The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod.

¹⁰⁷ CAMMAERTS, B. – CARPENTIER, N. *Reclaiming the media communication rights and democratic media roles*. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect Books, 2007; CARPENTIER, N. *Media and participation: a site of ideological-democratic struggle*. Bristol; Chicago: Intellect, 2011.

¹⁰⁸ Za triviální Aarseth pokládá například obracení stránek při čtení knihy. AARSETH, *Cybertext*, s. 1.

Tato „netriviální činnost“ spočívá ve volbě jednotlivých variant akce, překonávání překážek, plnění úkolů a řešení hádanek. Hráč při ní pociťuje *agenci* – „uspokojivou moc vykonávat smysluplné akce a vidět výsledky svých voleb a rozhodnutí“¹⁰⁹. To, že „se to hýbe“ a „dá se to ovládat“ přitom bylo jedním ze zdrojů fascinace uživatelů mladým interaktivním médiem. Agence souvisí i s konceptem *imerze*, tj. pocitu ponoření do simulovaného světa.¹¹⁰

Hraním a interpretací hry ovšem potenciální aktivita uživatele nekončila. Uživatelé rovněž vstupovali do kódu hry¹¹¹, vytvářeli upravené („cracknuté“ či přeložené) verze a konverze pro jiné platformy a v řadě případů se věnovali i původní tvorbě.

Kromě toho šířili herní software, dokumentaci a know-how, a účastnili se tak na růstu herní gramotnosti. Mnozí z nich se zapojovali i do publicistické činnosti. Zpravodaje československých počítačových klubů ostatně stály na příspěvcích jednotlivých členů.

2.6. Komunita, technicita a subkultura

Počítačové hry byly od svého počátku hluboce sociálním podnikem, a to obzvlášť v Československu, kde majitelé mikropočítačů často záviseli na ostatních uživateli, od nichž získávali software i informace. Na komunity věnující se počítačovým hrám můžeme dívat dvěma vzájemně propojenými způsoby: jednak na to, jak se organizovaly a jak fungovaly, a jednak na to, jak artikulovaly své hodnoty.

V prvním případě můžeme vycházet z konceptů *komunit praxe* a *znalostních komunit*. Ideu *komunit praxe* (communities of practice) představili v roce 1991 teoretici vzdělávání Étienne Wenger a Jean Lave a od té doby se uplatňovala především ve výzkumech managementu a vzdělávání.¹¹² Wenger ve své pozdější práci tyto komunity definuje takto:

Komunity praxe jsou skupiny lidí, které spojuje společný zájem, sada problémů, vášně nebo téma a kteří prohlubují své znalosti a odbornou kvalifikaci v dané oblasti na základě pravidelných interakcí. [...] Mohou vytvářet nástroje, standardy, předlohy návrhů, manuály a

¹⁰⁹ MURRAY, J. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 1998, s. 126.

¹¹⁰ MURRAY, Hamlet on the holodeck.

¹¹¹ Např. takzvanými „pouky“, viz kapitolu IV.

¹¹² LAVE, J. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1991.

další dokumenty – nebo jen postupně začnou sdílet tiché porozumění [tématu].¹¹³

Komunity praxe podle něj vznikají v průmyslových podnicích, uměleckých skupinách i pouličních ganzích. Mohou, ale nemusejí být institucionalizované; mohou být homogenní i heterogenní. Jejich členové se nemusí stýkat každodenně (ani fyzicky), ale vzájemný kontakt pro ně má velkou hodnotu.¹¹⁴

Henry Jenkins velmi podobně, avšak s důrazem na jejich působení v prostředí Internetu, definuje *znalostní komunity* (knowledge communities):

[Znalostní] komunity se definují jako dobrovolné, dočasné a taktické afiliace, opakovaně stvrzované na základě společných intelektuálních projektů a emocionálního zaujetí.¹¹⁵

Specifickým rysem těchto komunit je podle něj to, že se do nich zapojují lidé, kteří by se jinak nutně nepotkávali. Jenkins svůj koncept ilustruje na příkladu online fanouškovských skupin¹¹⁶ – ovšem i v československých počítačových klubech se setkávali inženýři, lékaři, konstruktéři, pedagogové a především mládež.

Ačkoli se především druhý jmenovaný koncept často aplikuje v prostředí síťových médií, hobbistické skupiny se coby projev spontánní organizované činnosti objevovaly už dlouho před masovým zavedením Internetu; mnohdy přímo vycházely z kultury radioamatérství. První počítačové kluby vznikaly nejen jako prostor pro setkávání, ale také jako utilitární platformy pro práci na společných projektech a sdílení znalostí, dovedností a v neposlední řadě softwaru.

Tyto komunity se propojovaly do *uživatelí vytvořených distribučních systémů*.¹¹⁷ Bruns je popisuje na příkladu distribuce pomocí protokolu BitTorrent, ale podobně fungovaly i výměnné sítě se softwarem na různých místech světa včetně

¹¹³ WENGER, E. – MCDERMOTT, R. A. – SNYDER, W. *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston, Mass: Harvard Business School Press, 2002, s. 4–5. „Communities of practice are groups of people who share a concern, a set of problems, or a passion about a topic, and who deepen their knowledge and expertise in this area by interacting on an ongoing basis. [...] They may create tools, standards, generic designs, manuals, and other documents—or they may simply develop a tacit understanding that they share.“

¹¹⁴ WENGER – MCDERMOTT – SNYDER, *Cultivating communities of practice*.

¹¹⁵ JENKINS, *Convergence culture*, s. 27. „[Knowledge] communities are defined through voluntary, temporary, and tactical affiliations, reaffirmed through common intellectual enterprises and emotional investments.“

¹¹⁶ Pro konkrétní aplikaci konceptu znalostních komunit na hráče počítačových her viz: MILNER, R.M. *Discourses on Text Integrity: Information and Interpretation in the Contested Fallout Knowledge Community*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* [online]. 2011, roč. 17, č. 2. Citováno 18. 12. 2012.

¹¹⁷ BRUNS, *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond*. Bruns je také nazývá „kreativními distribučními systémy“.

Československa. Data se v tomto případě nepřenášela po síti, ale na fyzických nosičích – pro tento systém šíření se v angloamerickém diskurzu ujalo označení *sneakernet*.¹¹⁸ Jak ukáže kapitola V, efektivita takových sítí byla překvapivě vysoká.

Druhý přístup k herním komunitám se obrací k hodnotám a významům pojícím se s příslušností k určité sociální skupině. Lidé kolem her se soustředili do skupin, jejichž hodnoty hájili prostřednictvím svých slov i činů. Nejdřív to byly skupiny počítačových kutilů, které spojovalo zapálení pro posouvání možností technologií, později aktivní hráči. Podle Jonathana Doveyho a Helen Kennedy se kolem počítačů a her se ovšem ustavil soubor mýtů, narativů a preferencí, jež tvoří *hegemonickou verzi herní kultury*.¹¹⁹

Tato hegemonická verze definuje, jaké schopnosti a zkušenosti by jednotlivec měl mít a jaké hodnoty by měl zastávat. Autoři k jejich analýze používají pojmu *technicity* (technicity), pod který spadají způsoby, jimiž uživatelé počítače projevují svoji subjektivitu pomocí technických kompetencí.¹²⁰ Ideální subjekt je *raným uživatelem* (early adopter) počítačů, má za sebou zkušenosti s různými platformami a umí svých schopností použít k získání sociálního kapitálu¹²¹. Konceptu *technicity* využijí zejména při popisu jednoho ze směrů v československé herní produkci, v němž autoři dávali na odiv své technické schopnosti. Technicity je také důležitým prvkem subkultur *hackerů*¹²² a *crackerů*¹²³, kteří své technické kompetence předvádějí při nabourávání cizích systémů.

Při studiu zájmových skupin se nabízí i koncept *subkultury*. Tím se v kulturních studiích i v laickém diskurzu rozumí skupina lidí, jež se prostřednictvím práce

¹¹⁸ Z anglických slov *sneaker* (teniska) a *net* (sít). PC MAGAZINE Sneakernet. *PC Magazine Encyclopedia* [online] Citováno 23. 4. 2013. Dostupné z: <<http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/51585/sneakernet>>.

¹¹⁹ DOVEY – KENNEDY, From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture.

¹²⁰ DOVEY – KENNEDY, From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture.; DOVEY, J. – KENNEDY, H. *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Maidenhead: Open University Press, 2006.

¹²¹ Bourdieu sociální kapitál definuje jako „agregát aktuálních nebo potenciálních zdrojů, jež jsou spojeny s vlastnictvím odolné sítě více či méně institucionalizovaných vztahů vzájemné známosti a uznání“. BOURDIEU, P. The Forms of Capital. In BIGGART, N. W. ed. *Readings in economic sociology*. Malden, Mass: Blackwell, 2002. Blackwell readers in sociology 8, s. 286. „Social capital is the aggregate of the actual or potential resources which are linked to possession of a durable network of more or less institutionalized relationships of mutual acquaintance and recognition.“

¹²² LEVY, S. *Hackers: Heroes of the computer revolution*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2010.

¹²³ WASIAK, „Illegal Guys“. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

s významy odlišuje od kultury, jež je obklopuje. Ve svém původním pojetí, vycházejícím z analýzy britských mládežnických subkultur, se do velké míry soustředila především na vnějškové znaky:

Sub-kultury jsou podmnožinami – menšími, více lokalizovanými a odlišujícími se strukturami v rámci té či oné širší kulturní sítě. [...] Musejí být soustředěné kolem určitých aktivit, hodnot, určitých způsobů používání hmotných artefaktů, prostorů apod., jež je významně odlišují od širší kultury. Ale vzhledem k tomu, že jsou podmnožinami, musí být také významnými způsoby vázány ke své „mateřské“ kultuře.¹²⁴

Tato definice byla později kritizována kvůli své vágnosti. Sarah Thornton zdůrazňuje, že subkultury nejsou automaticky vydělené z širší kultury na základě nějakých typických znaků, ale že se jejich vydělení a ohraničení účastní mediální diskurz. Jednak tím, jak je „onálepkuje“ okolí, jednak tříbením vlastní identity v okrajových médiích (*niche media*).¹²⁵

Jako užitečný se při popisu subkultur ukázal koncept *subkulturního kapitálu*, který Sarah Thornton (s použitím konceptuální výbavy Pierra Bourdieua) demonstrovala na příkladu kultur tanečních klubů, konkrétně na faktoru *hipness*, tedy měřítku toho, jak je kdo „in“.¹²⁶ V oblasti technologií a počítačů má *hipness* paralelu v takzvaném *edge capital* – hodnoty plynoucí z možnosti „být u toho“, když se vytváří něco nového, atraktivního a exkluzivního.¹²⁷ V prostředí počítačových her se hovoří o *hráčském kapitálu* (gaming capital), tvořeném hráčskými dovednostmi, počtem dohraných her a hráčskými „trofejemi“ vůbec, velikostí sbírky her, přístupem k nejnovějším titulům a možností věnovat se hraní her.¹²⁸

Československé komunity hráčů a počítačových hobbistů určité rysy subkultur vykazovaly. Měly do jisté míry spiklenecký charakter, podpořený nutností překonávat

¹²⁴ CLARKE, J. et al. Subcultures, Cultures and Class: A theoretical overview. In HALL, S., JEFFERSON, T. eds. *Resistance Through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain*. London: Routledge, 1993, s. 13–14. „Sub-cultures are sub-sets – smaller, more localised and differentiated structures, within one or other of the larger cultural networks. They must be focussed around certain activities, values, certain uses of material artifacts, territorial spaces etc. which significantly differentiate them from the wider culture. But, since they are sub-sets, there must also be significant things which bind and articulate them with the ‘parent’ culture.“

¹²⁵ THORNTON, S. *Club cultures: music, media, and subcultural capital*. Hanover: University Press of New England, 1996.

¹²⁶ THORNTON, Club cultures.

¹²⁷ DOVEY – KENNEDY, From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture.

¹²⁸ CONSALVO, Cheating.

či obcházet překážky, které počítačovému kutilství někdy kladl do cesty socialistický režim, a nesrozumitelností mikropočítačů pro širší vrstvy obyvatelstva.

V osmdesátých letech však ještě hraní počítačových her do značné míry splývalo s počítačovým kutilstvím a hráčská identita se definovala spíše individuálně nebo v malých skupinách náruživých hráčů. V některých momentech se drala do popředí povaha skupiny coby znalostní komunity, jindy její rysy subkulturní. Proto budu eklekticky využívat výše uvedených teoretických nástrojů, aniž bych ortodoxně následoval jeden konkrétní přístup.

3. Metodologie

Základní výzkumnou otázku, jež motivuje tuto práci, lze shrnout souvětím:

Jak se v prostředí socialistického a raně transformačního Československa formovala herní kultura na osmibitových počítačích a kdo se tohoto procesu účastnil?

Rozvinu-li pojem herní kultury podle definice uvedené v 2. kapitole, ptám se:

- kteří aktéři a které relevantní sociální skupiny na těchto procesech participovali
- jaké významy počítačové zábavě, a to jak hardwaru, tak softwaru, jednotliví aktéři připisovali
- jaké konvence a normy užití se kolem nich vytvářely, tj. jak a v jakých kontextech se hry hrály nebo tvořily
- jaké rysy měly kulturní artefakty – tedy počítačové hry – vznikající na našem území pro osmibitové počítače

S tematickým zaměřením na danou oblast a období pak souvisí otázka:

- jak se rysy místní herní kultury odlišovaly od zahraničí (především tedy od nejlépe popsané západní země, jíž je Velká Británie)

Tato práce je založená především na dobových textech, rozhovorech s pamětníky a dochovanými hrách. Můj důraz na sociokulturní složku historie – tj. hodnoty, konvence a normy – vyžaduje analytický, interpretativní přístup k materiálu. Zároveň je ovšem pro výklad herní kultury třeba mít k dispozici pevnější půdu pod nohama v podobě faktografických znalostí o základních společenských procesech a materiálních podmínkách v oblasti užití počítačů a počítačových her v dané době.

Situaci komplikuje fakt, že doposud chybí soustavný výzkum každodenního života a zájmové činnosti v 80. letech. Encyklopedický průvodce životním stylem autorů Knapíka a France se zastavuje v roce 1967.¹ Jistý, ovšem pouze omezený vhled,

¹ KNAPÍK, J. – FRANC, M. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011.

můžeme získat z historických studií o normalizační mediální produkci.²

Proto má tato práce dvojí charakter: historiografický i interpretativní. Píše o tom, *co* se (pravděpodobně) stalo, i o tom, *jak* se o těchto událostech referovalo a jak to jejich aktéři individuálně prožívali. Zvoleného materiálu bylo tedy nutno využít dvěma různými způsoby: jednak jako *pramenů* sloužících k vytyčení základních historických údajů, s nimiž se pracuje jako s „faktickým“ pozadím, a jednak jako *textů*, v nichž prostřednictvím kvalitativních analýz hledám zmíněné hodnoty a normy.

3.1. Výchozí předpoklady a výzkumné otázky

Výzkumná otázka této práce se zaměřuje na hodnoty a definice počítače a počítačové zábavy tak, jak je formulují jejich uživatelé. První velkou skupinou materiálu se proto staly dobové texty, poskytující téměř okamžitou reflexi užití mikropočítačů. V tištěných textech se však významná část individuálních zážitků a postojů neodrazí. Druhá část materiálu, rozhovory s pamětníky, nabízí širší tematický záběr, ale zpětné hodnocení minulých zážitků je ve změněném sociálním kontextu nutně zkreslené a vzpomínky zastřené. Tyto dva typy materiálu se tudíž navzájem vhodně doplňují a korigují. Třetím typem materiálu jsou samotné hry.

K přesnějšímu historiografickému výzkumu počítačů a počítačových her by bylo vhodné čerpat i z archivů socialistických organizací jako Svazarm (Svaz pro spolupráci s armádou). To by ovšem byl úkol přesahující rámec této disertační práce.

Při tvorbě základního korpusu materiálu jsem vycházel ze dvou předpokladů načerpaných ze zahraniční literatury:

1. Specializované časopisy významně formují herní kulturu.³
2. Vznik kultury počítačových her je úzce propojen s kulturou počítačového hobby.⁴

² BÍLEK, P. A. – ČINÁTLOVÁ, B. *Tesilová kavalérie: popkulturní obrazy normalizace*. Příbram: Pistorius & Olsanská, 2009; BEDNAŘÍK, P. – REIFOVÁ, I. Normalizační televizní seriál: socialistická konstrukce reality. *Sborník Národního muzea v Praze, řada C – Literární historie*. 2008, roč. 53, č. 1-4.

³ CONSALVO, Cheating.

⁴ DOVEY – KENNEDY, *From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture*.; KIRKPATRICK, *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995*; SWALWELL, *The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod*.

V přípravné fázi jsem se proto zaměřil zejména na periodika, která četli (a do značné míry i psali) samotní uživatelé počítačů, tedy hobby časopis *Amatérské radio* a klubový zpravodaj *Mikrobáze*.⁵ Souběžně s předběžným studiem materiálu jsem začal podnikat první kolo rozhovorů s hráči aktivními v 80. a na počátku 90. let, jejichž výběr popíšu níže.

Na základě studia teoretické literatury a pilotní tematické analýzy⁶ stávajícího materiálu jsem došel k seznamu témat, jež posloužila jako jádra jednotlivých kapitol této práce. (Výjimkou je první téma, jež jsem původně zamýšlel jako pouhý úvod do historického kontextu, ale narostlo do svébytné součásti výzkumu.) Ke každému tématu během pilotního studia materiálu vykrystalizovalo několik dílčích výzkumných otázek.

- I. *Téma: Československý elektrotechnický průmysl a otázka potřebnosti domácího počítače*
I-1: Jaké materiální podmínky poskytoval československý průmysl pro rozvoj hraní na počítači?
I-2: Jak se dostupnost počítače tematizovala v hobbistickém tisku?
- II. *Téma: (Ne)dostupnost počítačového hardwaru a jeho uvedení do domácího prostředí*
II-1: Jakým způsobem získávali uživatelé mikropočítačový hardware?
II-2: Jakou hodnotu viděli potenciální uživatelé ve vlastnictví počítače?
II-3: Jak se mikropočítač začleňoval do sociálního kontextu domácnosti?
- III. *Téma: Organizace komunitního života počítačového hobby*
III-1: Jak sociální skupiny počítačových uživatelů využívaly infrastruktury socialistických organizací?
III-2: Jaká byla náplň činnosti počítačových klubů?
III-3: Jaké normativní požadavky byly kladeny na účastníka hobbistické komunity?
- IV. *Téma: Hodnoty spojované s počítačovými hrami v dobových tiskovinách*
IV-1: Jak byly v hobbistickém tisku vnímány počítačové hry v porovnání s ostatními druhy využití počítače?
IV-2: Jaké hodnoty autoři hledali v textech o konkrétních herních titulech?

⁵ Kompletní seznam podám v sekci 3.2.1.

⁶ AYRES, L. Thematic Coding and Analysis. In GIVEN, L.M. ed. *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Los Angeles: Sage Publications, 2008.

- V. *Téma: Neautorizovaná⁷ distribuce herního software*
V-1: Jak se mezi uživateli počítačů šířily herní programy z technického a organizačního hlediska?
V-2: Jak bylo šíření programů uživateli hodnoceno z etického hlediska?
V-3: Jaké důsledky měl tento druh šíření programů na praxi hraní počítačových her?
- VI. *Téma: Československá herní tvorba*
VI-1: Kdo a v jakých podmínkách vytvářel československé hry?
VI-2: Jak československé hry pracovaly s vlivem západních komerčních titulů?
VI-3: Jaké specifické žánrové konvence, designérské přístupy a fikční obsahy se uplatňovaly v československé produkci?

Každému z témat je věnována jedna z výkladových kapitol. Ty jsem seřadil chronologicky podle jejich těžiště v historii československého herní kultury. Kapitoly I–III zachycují historii využití počítačové technologie ve volném čase obecně. Hráči konkrétně se věnují kapitoly IV–VI.

Jednotlivá témata jsem zpracovával shodnými metodami, ale jako oddělené případové studie. Podle potřeby a dostupnosti jsem k výše uvedenému výchozímu materiálu přidával další zdroje pro historiografickou i analytickou práci. Postupně se upevňující struktura témat rovněž ovlivnila výběr dalších respondentů.

3.2. Materiál

3.2.1. Tiskoviny

Vzhledem k tomu, že v Československu do roku 1990 nevycházel žádný časopis věnující se převážně nebo výhradně hrám, čerpám v této práci především z hobbistických časopisů a klubových zpravodajů, které se o hrách zmiňovaly.

Hledání a zařazování textů do studijního korpusu byl dlouhý proces, v němž mi pomáhaly vzájemné odkazy mezi jednotlivými články i doporučení respondentů. Dostupnost jednotlivých tiskovin se značně liší – *Amatérské radio* je například sice coby celostátně distribuovaný časopis běžně dostupné v knihovnách, ale řada brožur

⁷ Pro vysvětlení termínu viz kapitolu V.

a zpravodajů nikoli. Některé publikace vydané počítačovými kluby jsou dostupné v naskenované podobě v online archivech, což dokládá jejich informační a sentimentální hodnotu pro dnešní fanoušky „retro“ počítačů. Tyto archivy však bývají neúplné, a proto jsem je doplnil materiály získanými od respondentů.

Tiskové materiály jsem pro účel tvorby korpusu textů rozdělil na dva soubory – *hlavní* a *vedlejší*. Publikace v *hlavním* souboru jsem studoval v kompletním rozsahu. Procházel jsem tedy všechna jejich vydání počínaje rokem 1982⁸ a veškeré texty, které se dotýkaly jednoho z témat práce, jsem zařadil do korpusu. Kromě toho jsem během rešeršní práce narazil i na řadu dalších publikací (včetně neperiodických), z nichž jsem do korpusu vložil pouze jednotlivé, účelově vybrané texty. Tyto publikace označuji jako *vedlejší* soubor.

Při sestavování hlavního souboru jsem se soustředil na tiskoviny zaměřené na existující uživatele počítačů – na tisk psaný uživateli pro uživatele. Právě z nich se totiž můžeme dovědět nejvíc o praxi počítačových fanoušků a hráčů her. Jejich seznam následuje.

Amatérské radio

Měsíčník *Amatérské radio* vydával Ústřední výbor Svazarmu ve vydavatelství Naše vojsko, od čísla 8/1990 pak vydavatelství Magnet-Press. Jeho šéfredaktorem byl od čísla 1/1982 do čísla 5/1991 Ing. Jan Klabal, jehož poté nahradil Luboš Kalousek.

Časopis vycházel ve dvou řadách, přičemž „řada B“ (modrá), jež na rozdíl od hlavní „řady A“ (červené) vycházela pouze každý druhý měsíc, byla určená pro konstruktéry a neobsahovala publicistické materiály. Údaje o nákladu časopis nezveřejňoval, v čísle 1/1989 však šéfredaktor prozradil, že vychází v nákladu 150 000 výtisků a „nedostává se třetině zájemců“⁹. Časopis měl 40 černobílých stran a stál do roku 1989 5 Kčs; v roce 1990 jeho cena stoupla na 6 Kčs a o rok později na 9,80 Kčs.

Obsahu dominovala technická schémata. Těmi obvykle přispívali externí spolupracovníci, jimiž byli často jednotliví hobbisté a uživatelé mikropočítačů. Na prvních několika stranách řady A obvykle *Amatérské radio* otiskovalo rozhovory

⁸ Tuto hranici jsem zvolil z praktických důvodů – před rokem 1982 se v časopisech texty o mikropočítačích objevovaly jen vzácně, a procházení celých čísel by tedy mělo malou výtěžnost. Přesto jsem některé starší články na základě vzájemných odkazů identifikoval a pracuji s nimi.

⁹ KLABAL, J. Do Nového roku. *Amatérské Radio, řada A*. 1989, roč. 38, č. 1, s. 1.

s význačnými postavami radioamatérské scény, několikrát pak i s organizátory dění kolem mikropočítačů. Kromě toho časopis publikoval zprávy o klubových aktivitách a oficiální vyjádření KSČ a ÚV Svazarmu.

Ačkoli byl původně určený pro radioamatéry, jeho „zelená“¹⁰ osmistránková příloha *Mikroelektronika*, vycházející od roku 1982, po dlouhou dobu sloužila jako jeden z hlavních publikačních kanálů mikropočítačového hobby. V příloze vycházely vedle schémat, tipů a programových výpisů i „zprávy o stavu“ české počítačové scény.¹¹ Pravidelně v ní publikoval zejména Ing. Alek Myslík.

Z „řady A“ jsem do korpusu materiálu vybíral všechny články z let 1982–1992, tj. od zavedení rubriky *Mikroelektronika* do konce sledovaného období, věnující se domácímu užití mikropočítačů. V „radě B“ jsem pak identifikoval několik dokladů o snahách o konstrukci domácích videoherních konzolí. Materiál z *Amatérského radia* mi posloužil zejména při zpracování kapitol I, II a IV.

Mikrobáze

Zpravodaj *Mikrobáze*, vydávaný v letech 1985–1990 602. základní organizací Svazarmu ve spolupráci s redakcí *Amatérského radia*, byl nejvýznamnějším československým klubovým tiskem o mikropočítačích. Přestože se *Mikrobáze* nedostávala do volného prodeje a vycházela v relativně malém nákladu 4 000 (v roce 1986) až 6 000 (v roce 1988) výtisků, díky spolupráci s *Amatérským radiem* a relativně stabilnímu zázemí 602. ZO se z klubového věstníku postupně přerodila v de facto první profesionální československý počítačový časopis.

Do roku 1987 vyšlo devět čísel nepravidelně ve formátu A5; ta byla číslována průběžně nezávisle na ročníku a měla 56 až 84 černobílých stran. V posledních dvou ročnících se formát změnil na A4, ustálila se struktura rubrik a počet stran se snížil na 32 (s barevnou obálkou). Od roku 1988 *Mikrobáze* uváděla cenu 12 Kčs za číslo. V letech 1988 a 1989 mělo vyjít po deseti číslech, jež byla číslována v rámci ročníků. Z úvodníku v čísle 7/1989 však vyplývá, že poslední dvě vydání se ke čtenářům dostala

¹⁰ Byla tištěna na zeleném papíru.

¹¹ AR. AR výpočetní technice '85. *Amatérské Radio, řada A*. 1985, roč. 34, č. 2; MYSLÍK, A. mikro PF 86. *Amatérské Radio, řada A*. 1986, roč. 35, č. 1; AMATÉRSKÉ RADIO. Jak v roce 1989? *Amatérské radio, řada A*. 1989, roč. 38, č. 1; MYSLÍK, A. Zelené stránky v roce 1990. *Amatérské Radio, řada A*. 1990, roč. 39, č. 1.

až v roce 1990, přestože nesla v roce 1989.

„Zodpovědným redaktorem“ *Mikrobáze* byl v prvních dvou číslech Ing. Alek Myslík, poté až do čísla 7/1989 Ing. Jan Klbal, šéfredaktor *Amatérského radia*. Od tohoto čísla byl zmíněný post zrušen a Klbal ve zbylých číslech působil jako člen redakční rady. Nejvýraznějším autorem zpravodaje byl ovšem Ladislav Zajíček, bývalý šéf Sekce mladé hudby¹². Ten byl od druhého čísla (2/1986) do vydání čísla 5/1989 v tiráži uveden jako ten, kdo „sestavoval“ číslo. V dubnu 1989 musel ze své funkce zřejmě z politických důvodů odejít.¹³ Podle svého nástupce Daniela Meca časopis dělal „prakticky sám“.¹⁴

Během Zajíčkova působení *Mikrobáze* kromě praktických rad a schémat přinášela i úvodníky a rozhovory, které se otevřeně a kriticky vyjadřovaly o stavu československého elektrotechnického průmyslu, mikropočítačové hobby scény i o počítačových hrách. *Amatérské radio* ji zřejmě i kvůli tomu označilo za „aktivistický“ časopis.¹⁵ Mezi stálé rubriky patřily od čísla 1/1988 do čísla 5/1989 Zajíčkovy *Hovory o programování*, jež vedl s postavami z různých odvětví výpočetní techniky, a úvodní fejetony.

Texty z *Mikrobáze*, vztahující se k dostupnosti počítačů, organizaci počítačového hobby a počítačových her jsem využil pro zpracování témat I–IV. Zpravodaj je kromě čísel 4/1986 až 9/1987 dostupný v Národní knihovně ČR; kompletní archiv byl v době zpracování projektu zpřístupněn na fanoušky provozované stránce *mikrobaze.szm.com*¹⁶.

Atari zpravodaj (Olomouc)

¹² Sekce mladé hudby byla součástí Svazu hudebníků. Mimo jiné pořádala koncerty, promítání, kurzy a přednášky. HRABALÍK, P. Sekce mladé hudby. *Česká televize – Bigbít* [online] Citováno 9. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.ceskatelevize.cz/specialy/bigbit/clanky/192-sekce-mlade-hudby/>>.

¹³ ZAJÍČEK, L. BAJT náš vezdejší. *Bajt*. 1990, roč. 1, č. 1.

¹⁴ MECA, D. Hodně štěstí, Láďo! *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 6, s. 1.

¹⁵ AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?.

¹⁶ MIKROBAZE.SZM.SK Časopis Mikrobáze. *Časopis Mikrobáze* [online], 2010. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.mikrobaze.szm.com/>>.

Nejstarší klubový zpravodaj o platformě *Atari*, vydávaný od roku 1986 do roku 1991¹⁷ *Atari klubem* při olomoucké organizaci Socialistického svazu mládeže. Zařadil jsem jej kvůli rozšíření perspektivy o mimopražské kluby a o pohled uživatelů platformy *Atari*. Z online archivu na stránce *atari8.cz*¹⁸ a od redaktora Oldřicha Burgera jsem získal celkem 16 vydání zpravodaje.¹⁹



Obrázek 4. Obálka *Mikrobáze* (s logem Svazarmu) a *Atari zpravodaje* (s logem Socialistického svazu mládeže).

Jeho redaktorem byl nejprve Ing. Oldřich Burger, od roku 1987 pak Ing. Pavel Kopečný; přispívaly do něj desítky členů klubu. Jednalo se o interní neprodejný tisk, jež redakce sestavovala z listů napsaných na stroji nebo vytištěných na jehličkových tiskárnách. Obvykle měl 32 nebo 64 stran a podle toho byl číslován jako jednotlivé vydání či dvojčísla (od roku 1988 vycházela pouze dvojčísla). Jeho struktura i rozsah byly nestabilní – vedle komponovaných čísel vycházela i čísla monotematická.

¹⁷ Rozpětí let vychází z informací archivu *atari8.cz*. Vydání z roku 1991 ovšem nejsou dostupná.

¹⁸ ATARI8.CZ Seznam české a slovenské literatury. *CALP - Projekt na záchranu české Atari literatury / Czech Atari Literature Preservation Project* [online], 2008. Citováno 15. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.atari8.cz/calp/list.php>>.

¹⁹ U některých čísel v online archivu ovšem chybí zadní obálka; jedno vydání je neočíslované.

Informace o nákladu zpravodaj uveřejňoval jen sporadicky – u čísla 2/1987 činil 2 000 a u dvojčísla 1–2/1988 4 000 výtisků.

Kromě výpisů a schémat publikoval i tipy na to, kde a jak v zahraničí koupit stroj *Atari*, návody, jak sestrojít „počítačové stolky“ a pravidelně otiskoval programovou nabídku klubu. Často se v něm psalo i o hrách – třetina čísla 5/1987 například obsahuje návody k ovládnutí složitějších her. Vybrané texty z *Atari zpravodaje* posloužily jako zdroje zejména pro kapitoly II–IV.

ZX Magazin (Spektrum)

Počítačový „samizdat“ *Spektrum*, od čísla 9/1989 přejmenovaný na *ZX Magazin*, vydával v letech 1988–1991 David Hertl v Lenešicích u Loun (zpočátku ve spolupráci s kamarádem Ondřejem Kafkou). Poté projekt prodal firmě *Proxima* z Ústí nad Labem, jednomu ze dvou větších komerčních vydavatelů programů pro osmibitové počítače. Pro přehlednost časopis budu nazývat jeho novějším jménem *ZX Magazin*.

Původně jej Hertl nechával kopírovat a rozesílat ho poštou svým kontaktům. Do listopadu 1989 se náklad zvedl z deseti na čtyřicet výtisků.²⁰ V roce 1990 Hertl s Kafkou magazin legalizovali na Federálním úřadu pro tisk a informace a v roce 1991 už nechávali vyrábět 2 500 výtisků v komerční tiskárně. Cena se v letech 1988–1989 pohybovala mezi jednou a dvěma korunami; v roce 1991 činila 14 Kčs.

Čísla 0/1988²¹ až 10/1989 (14 vydání) mi poskytl vydavatel a čísla 5/1990 až 6-8/1991 (celkem 9 čísel) jsem získal z online archivu *zxm.speccy.cz*. Výtisky z období mezi čísly 10/1989 a 5/1990 jsem nezískal; v té době došlo ke změně formátu z A4 na A5. Počet stránek v samizdatových začátcích nepřesahoval osm.²² V roce 1990 měl časopis stran dvaatřicet (výjimečně 48), poslední Hertlovo vydání 6–8/1991 vyšlo jako trojčíslo o 95 stranách.

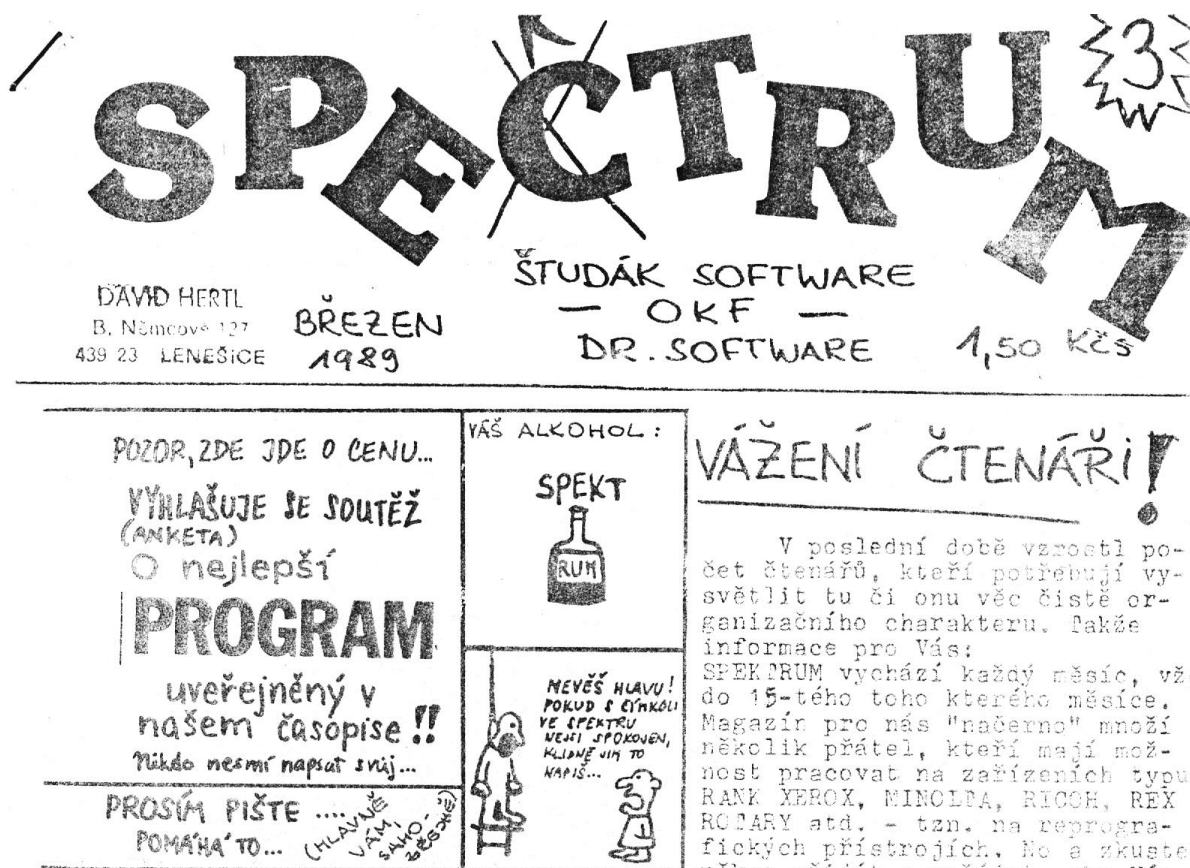
Časopis neměl kromě úvodníku žádné stále rubriky. K jeho odlehčenému tónu přispívala kolážová stavba stránek, sestavených zpočátku ze strojopisných, ručně psaných a kreslených bloků. Zabýval se rovnoměrně jak hardwarem a užitkovými programy, tak hrami, a to zejména československými. Mezi významnější autory patřili

²⁰ HERTL, D. *Osobní rozhovor*, Louny, 10. 2. 2013.

²¹ Takzvané „nabídkové číslo“.

²² Vycházím z toho, že mi David Hertl poskytl kompletní výtisky.

vedle Hertla a Kafky také dopisovatelé – Pavel Mañas (z Třemošné u Plzně), Ing. Jan Drexler (z Prahy) a bratři Mihulové, programátoři z Brna.



Obrázek 5. Část první strany časopisu *Spektrum*.

Texty ze *ZX Magazínu* posloužily zejména jako zdroj pro kapitoly III, V a VI. Vybíral jsem z něj ty věnující se organizaci počítačového hobby, distribuce herního softwaru a domácí herní scény.

Informace pro uživatele mikropočítačů

V roce 1989 vyšly ve volné řadě „List“ nakladatelství Mladá fronta dva sešity věnované mikropočítačům: *Počítač přítel člověka* a *Počítačové hry*. Oba měly na obálce název „Informace pro uživatele mikropočítačů“, a přestože se nejednalo o periodikum²³, spojovala je stabilní redakce, jejímž cílem bylo vydávat další čísla.

Přestože měl projekt popularizační ambice, psali ho především autoři z okruhu hobbistů. „Připravovali“ jej redaktoři nakladatelství Mladá fronta Jaroslav Vozobule, Jiří Franěk (autor aktivistických článků o mikropočítačích z *Mladého světa*) a Petr

²³ Prosadit vydávání nového časopisu bylo politicky obtížnější než prosadit jednorázovou publikaci.

Trojan; do autorského okruhu patřili mimo jiné i Ladislav Zajíček, Bohuslav Blažek a František Fuka, kteří dříve přispívali do *Mikrobáze*.

Oba sešity stály 8 Kčs a měly 36 trojbarevných²⁴ stran s barevnou obálkou. Oproti klubovým zpravodajům měly mnohonásobně vyšší náklad – první jmenovaný 69 000, druhý 72 200 výtisků. Přinesly rozhovory, technické tipy, zprávy z klubového dění a zpravodajskou rubriku „Kaleidoskop“. Sešit *Počítačové hry* sice otiskl rozhovor s hráčem a programátorem Františkem Fukou, konkrétním herním titulům se však věnoval jen ve třech článcích.

Z *Informací pro uživatele mikropočítačů* budu čerpat především v kapitolách III a IV. Oba sešity jsou dostupné v Národní knihovně ČR, druhé i v digitalizované podobě v archivu *Oldgames.sk*²⁵.

Kromě výše uvedených jsem do korpusu zařadil řadu dalších, *vedlejších* materiálů. Debatu o potřebnosti a dostupnosti domácích počítačů (kapitola I) jsem stopoval v časopise *Elektronika*, vydávaném od roku 1987 Federálním ministerstvem elektrotechnického průmyslu. Na základě odkazů jsem vyhledal relevantní texty v *Mladém světě* a v popularizační brožuře *Proč a nač je počítač*. Perspektivu výrobců tuzemských počítačů jsem zahrnul prostřednictvím uživatelských příruček. Doklady o využití počítačů a her ve školství podalo tematické vydání časopisu *Pedagogika* (číslo 4/1988).

Při zpracování kapitoly III jsem vycházel i z dalších jednotlivých klubových zpravodajů, zejména ze *Sinclairu 602*, vydávaného Sinclair klubem 602. ZO Svazarmu a pražského *Zpravodaje Atari klubu 487. ZO Svazarmu*. Kapitulu V jsem doplnil konkrétním výzkumem vzorku inzerátů v listu *Annonce*. Pro tyto účely jsem analyzoval rubriku inzerující počítačový software v sedmi vydáních: v prvním dostupném v Národní knihovně ČR (z 23. 5. 1990) a poté vždy v prvním čísle prvního a druhého čtvrtletí let 1991–1992. Vzhledem k tomu, že se inzeráty obsahem příliš nelišily, další inzertní materiál jsem nepřibíral.

Výsadní pozici v kapitolách I–V zaujímá Blažkova kniha *Bludiště počítačových her*.²⁶ Ta kromě konceptuální inspirace poskytuje i populárně naučnou reflexi

²⁴ Černobílý tisk s přidanou modrou (v 1. čísle) a zelenou (v 2. čísle) barvou.

²⁵ DJ. Časopisy. *DJ OldGames* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.oldgames.sk/casopisy/>>.

²⁶ BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

československé „počítačové scény“ 80. let, na níž její autor sám aktivně působil. V kapitole IV jsem kromě výše zmíněných časopisů čerpal také z brožur o počítačových hrách vydaných 666. ZO Svazarmu.²⁷ K tématu tuzemských her (kapitola VI) jsem zařadil rozhovory s československými tvůrci uveřejněné ve slovenském časopise *Bit* v letech 1991–1992.²⁸

K upevnění historiografického základu jsem využil dalších faktografických zdrojů, včetně *Ročenky sdělovací techniky*²⁹, *Statistických ročenek ČSFR*³⁰ a *Sbírky zákonů ČSSR a ČSFR*.

3.2.2. Rozhovory

V rámci projektu disertační práce vzniklo v letech 2008–2013 celkem šestnáct polostrukturovaných rozhovorů se sedmnácti respondenty (jeden rozhovor probíhal s dvěma aktéry současně). Kromě toho jsem za účelem doplnění historiografických pramenů podnikl i dva rozhovory informativní, jež neprobíhaly standardizovaně. Třináct rozhovorů jsem provedl sám, tři podle mých instrukcí vedl tehdejší magisterský student FSV UK Petr Vnouček.³¹

Základní podmínkou pro výběr respondentů byla jejich aktivita v letech 1982–1992 coby tvůrců či hráčů počítačových her nebo organizátorů zájmové činnosti s počítači. Při sestavování skupiny dotazovaných jsem postupoval jednak na základě dostupných pramenů, jednak na základě metody „sněhové koule“³². Snažil jsem se, aby v ní byli zastoupeni respondenti různého věku pocházející z různých regionů. V Praze jich v daném období zcela působilo šest a dva částečně; zbytek pochází z ostatních regionů. Sedm z nich mělo v osmdesátých letech k dispozici osmibitový počítač typu

²⁷ FUKA, F. *Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988; FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl*.

²⁸ SLÁVIK, I. Rozhovor s autorem: František Fuka. *Bit*. 1991, roč. 1, č. 10; SLÁVIK, I. Rozhovor s autorem: Miroslav Fídl. *Bit*. 1992, roč. 2, č. 1.

²⁹ HAVLÍČEK, M. *Ročenka sdělovací techniky '82*. Praha: SNTL, 1981.

³⁰ Z těch jsem ovšem čerpal data zejména o předchozích letech. FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky*. Praha: SNTL, 1990; FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky (1992)*. Praha: SEVT, 1992.

³¹ Petr Vnouček byl členem projektu mapování sociální historie počítačových her v Československu a ČR navrženého k financování Grantové agentury Univerzity Karlovy.

³² HENDL, J. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005.

Spectrum, což odpovídá dokumentované dominanci této platformy³³, dva byli majiteli *Atari*. Celá řada z nich ovšem byla obeznámena i s platformami ostatními.

Celkově jsem zařadil rozhovory s pěti *organizátory*, šesti *programátory*³⁴ a šesti *hráči*; programátoři přitom bez výjimky hry také hráli.

Organizátory jsem volil s ohledem na zastoupení různých regionů a platforem. S prací Miroslava Háši jsem se jednak setkal v hlavním souboru materiálu – aktivně například přispíval do *Amatérského radia*, kde s ním byly publikovány i dva rozhovory – jednak mi jej doporučil programátor Vít Libovický. S Oldřichem Burgerem, iniciátorem prvního *Atari* klubu, mě propojil Pavel Poláček, jeho bývalý spolupracovník a od 80. let dodnes činný fanoušek sci-fi. Tomáše Smutného jsem kontaktoval opět na základě zmínky Víta Libovického a doporučení svých kontaktů v oblasti herní publicistiky.

Programátory jsem vybíral tak, abych získal pestrý soubor zážitků a pohledů. Vedle Františka Fuky, mediálně nejznámějšího autora her na osmibitové počítače, jsem oslovil také méně známé a nedoceněné tvůrce. O programátorech a organizátorech, kteří působili jako veřejné osoby, referuji jejich plným jménem, abych mohl jejich výpovědi propojit s jejich dobovými texty či hrami.

Hráče jsem se nejprve pokoušel oslovit prostřednictvím oznámení publikovaných na publicistických serverech o hrách *games.tiscali.cz* a *hrej.cz*. Na ně však odpověděli pouze dva relevantní respondenti. Další čtyři jsem proto sehnal v okruhu kontaktů svých přátel. *Hráče* za účelem zachování soukromí nazývám pouze křestním jménem.

Následuje seznam jednotlivých respondentů seřazený podle zmíněných kategorií. Za datem narození uvádím region nebo regiony³⁵, v nichž respondenti působili.

Organizátoři

Oldřich Burger (*1946, Moravskoslezský kraj) a **Pavel Poláček** (*1951, Moravskoslezský kraj), členové zřejmě nejstaršího *Atari* klubu v Československu. Burger navíc působil jako spoluautor a editor klubového zpravodaje a později

³³ Viz kapitolu I.

³⁴ Dnes populární označení „vývojář“ nepoužívám, protože je novějšího data a ve spojení s dobovým materiálem by působilo anachronicky.

³⁵ Pro označení regionů používám názvy dnešních krajů.

pracoval pro 602. ZO Svazarmu.³⁶

Miroslav Háša (*1944, Praha), vystudovaný pedagog, zakladatel kroužků programování v ČSSR, člen klubů Svazarmu a organizátor podpory počítačové gramotnosti v rámci SSM.

David Hertl (*1971, Severočeský kraj, Praha), uživatel *Spectra*; zakladatel, v letech 1988–1991 redaktor a vydavatel počítačového „samizdatu“ *ZX Magazin*.

Tomáš Smutný (*1944, Praha, Středočeský kraj), účastník klubového života Svazarmu, konstruktér hardwaru, programátor, opravář arkádových herních automatů, bratr-dvojče Eduarda Smutného, konstruktéra československých počítačů *SAPI-1* a *Ondra*.

Programátoři

František Fait (*1966, Plzeňský kraj) a **Pavel Kohout** (*1967, Plzeňský kraj, Praha), dva ze spoluautorů multiplatformní hypertextové hry *...a to snad ne?!*, spojené s celostátní soutěží. První byl majitelem *Spectra*, druhý majitelem *Commodoru 64*.

František Fuka (*1968, Praha), aktivní člen pražských počítačových klubů, tvůrce her jako *Podraz III* a *Tetris 2* a série *Indiana Jones* pro *Spectrum* a jeden z prvních československých herních publicistů. Od roku 1985 vlastník *ZX Spectra*,³⁷ po roce 1989 počítače *Amiga*, později *PC*. V kapitole VI jsem využil i rozhovoru, který s Františkem Fukou vedl Pavel Šidlichovský při přípravě své diplomové práce.³⁸

Michal Hlaváč (*1974, Slovensko), člen bratislavského týmu *Sybilasoft* a autor řady her pro *Spectrum* z let 1987–1990 (např. *Chrobák Truhlík*).

Vít Libovický (*1963, Praha), programátor konverzí zahraničních her na československé počítače a textové hry *Město robotů*, spojené s celostátní soutěží.

Vlastimil Veselý (*1963, Moravskoslezský kraj), programátor her na *PMD 85*, aktivní v ostravské 415. základní organizaci Svazarmu. Veselý si od roku 1981 vedl

³⁶ Původně jsem domluvil rozhovor pouze Poláčkem, ten mě pak jako „překvapení“ odvezl automobilem do kanceláře Oldřicha Burgera. Na otázky pak odpovídali oba.

³⁷ 4 x 11, tentokrát s Františkem Fukou a jeho firmou Fuxoft. *ZX Magazin*. 1989, roč. 2, č. 5.

³⁸ ŠIDLICHOVSKÝ, P. *Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013.

datované zápisky o svých aktivitách, jež jsou dostupné na jeho webových stránkách³⁹ a ze kterých jsem rovněž čerpal.

Hráči

David (*1981, Slovensko, Praha), spolu se sourozenci uživatel *Atari*, v raných 90. letech *Didaktiku M* a poté *Amigy*. Aktivně hraje a účastní se života různých herních komunit.

Jan (*1979, Středočeský kraj), asi od roku 1985 uživatel *ZX Spectra*, v 90. letech pak *Amigy* a posléze *PC*. Hráč věnuje i část svého pracovního života.

Martin (*1980, Plzeňský kraj), jenž od roku 1990 hrál na *Didaktiku M*. Dnes téměř nehraje.

Pavel (*1979, Praha, vedl Petr Vnouček), který hrál asi od roku 1986 u kamarádů a známých na různých osmibitových a poté šestnáctibitových platformách. Dnes profesionálně působí v oblasti počítačových her.

Petr (*1978, Praha, vedl Petr Vnouček), který v 80. letech hrál u matky v zaměstnání na východoněmeckém počítači značky *Robotron*, od roku 1988 na *IBM PC XT* a *IBM PC AT*. Dnes hraje minimálně.

Václav (*1977, Praha, vedl Petr Vnouček), asi od roku 1985–86 uživatel *ZX Spectra*, v devadesátých letech *PC*. Dnes hraje výjimečně, ale profesionálně se věnuje výpočetní technice.

Pro vedení rozhovorů jsem zvolil metodu *rozhovoru pomocí návodu a narativního rozhovoru*.⁴⁰ Zaměřením na osobní vzpomínky, zážitky a postoje jsem se zároveň přiblížil i k metodě používané v oblasti orální historie.⁴¹

Pro interview s hráči jsem připravil standardizovaný „návod“, tedy seznam témat k rozhovoru⁴², nejprve jsem je však nechal „odvyprávět“ svůj příběh. Pro interview

³⁹ VESELÝ, V. Co se dělo v lednu 1983. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 25. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8301.htm>>.

⁴⁰ HENDL, Kvalitativní výzkum.

⁴¹ Naslouchat hlasům paměti.

⁴² Viz přílohu 1.

s programátory jsem seznam obohatil o otázky týkající se jejich vlastní tvorby.⁴³ „Organizátorů“ jsem se ptal zejména na jejich popularizační a klubovou činnost; výjimkou byl David Hertl, jenž byl sám aktivním a nadšeným hráčem. Při vedení rozhovorů jsem (spolu s Petrem Vnoučkem) kladl důraz na to, aby dotazovaní nejen rekonstruovali sled událostí, ale aby se vyjádřili i ke svým subjektivním prožitkům a motivacím.

Průběh rozhovorů byl nutně nepředvídatelný. V několika případech se až na místě podařilo otevřít téma, které se bezprostředně dotýkalo jedné z výzkumných otázek. Hráč Jan například začal obšírně popisovat svou minulost softwarového „piráta“, a proto jsem se rozhodl v tomto směru rozhovoru pokračovat a intenzivněji jej využít právě v kapitole V. Víta Libovického jsem kontaktoval především coby autora her, ale projevil se i jako výborný zdroj vzpomínek na klubový život ve Svazarmu a historii československého mikropočítačového hardwaru. Mnohdy jsem tedy rozmanitosti a informační nasycenosti odpovědí dal přednost před standardizací dotazování.

Setkání se uskutečnila v místě vybraném respondentem (v jedenácti případech v restauraci či kavárně, v pěti případech u dotazovaného doma či na jeho pracovišti) a trvala 45 až 120 minut. Všechny rozhovory byly nahrány na diktafon a poté přepsány s výjimkou pasáží nevztahujících se k tématům práce. Takových pasáží je poměrně více v některých rozhovorech pořízených do roku 2010, tedy před tím, než jsem zaměření disertace zúžil pouze na osmibitové stroje.

S každým respondentem jsme se (já, popřípadě Petr Vnouček) setkali jednou a případné nejasnosti jsme si nechali osvětlit v následné e-mailové komunikaci. Při přepisu rozhovorů jsem zachoval znaky hovorovosti a idiolektu respondenta, ale opravil evidentní přeřeky a nadbytečná opakování. Kompletní přepisy jsou součástí digitální přílohy této práce.

Dvě další interview jsem vedl „mimo seznam“, zejména pro doplnění historického kontextu: s **Bořivojem Brdičkou**, bývalým zaměstnancem národního podniku *Komenium*, jenž měl v 80. letech na starost distribuci školního počítače IQ 151, a s **Janem Oplem**, bývalým ředitelem Stanice mladých techniků v pražské ulici Pod

⁴³ Výjimkami byly rozhovory s Františkem Fukou a Pavlem Kohoutem. Chronologicky nejstarší interview s prvním jmenovaným se odvíjelo podle jednorázového seznamu otázek. „Návod“ k rozhovoru jsem vypracoval až na základě jeho přepisu a počátečního studia materiálů. Rozhovor s Pavlem Kohoutem se vzhledem k časové tísni soustředil pouze na jeho programátorskou tvorbu.

Juliskou. Z těchto rozhovorů jsem přepisoval pouze vybrané, bezprostředně užitečné pasáže.

3.2.3. Hry

Nedílnou součástí herní kultury jsou softwarové artefakty – tedy hry, které se v dané herní kultuře hrály. Většina z těch, které v Československu kolovaly, byla západního původu. Na ty se však v této práci zaměřovat nebudu, neboť se jim v dostatečné míře věnuje zahraniční literatura a publicistika.⁴⁴ V této práci – konkrétně v její VI. kapitole – budu podrobněji zkoumat pouze hry československé.

Desítky z nich jsou dostupné v online archivech, kam je umístili fanoušci osmibitových počítačů. Archivy jako *Česko-Slovenský archiv*⁴⁵ her na *Spectrum* vznikají digitalizací individuálních sbírek na audiokazetách a disketách a na základě sběru z ostatních dostupných archivů.⁴⁶

Po srovnání s dobovým tiskem se zdá, že nejčastěji zmiňované tituly nejznámějších tvůrců se do archivů dostaly. Přesto tyto deponitáře nelze považovat za kompletní – podrobnější četba *ZX Magazínu* odhalí jména her, jež zatím v žádném archivu nejsou a buď na své potenciální archeology dosud čekají, nebo se nedochovaly vůbec.⁴⁷ K nedochovaným hrám je třeba přičíst ty, které uživatelé programovali pro své potěšení nebo pro svou potřebu a nikdy je nešířili.

Archivované tituly jsou dostupné v různých datových formátech, zpravidla určených pro spuštění v emulátoru odpovídající platformy⁴⁸. K těm, jež se šířily na originálních kazetách (např. produkce československých komerčních firem *Proxima* a *Ultrasoft*), jsou někdy dostupné i oskenované obaly a přepsané instrukce. Originální kazetu se hrou *...a to snad ne?!* včetně letáku s instrukcemi mi poskytl její spoluautor František Fait.

Stejně jako v ostatních kapitolách se zaměřuji na dění na platformách *Spectrum*,

⁴⁴ EGENFELDT-NIELSEN – SMITH – TOSCA, Understanding video games; DONOVAN, Replay.

⁴⁵ CS.SPECCY.CZ Česko-Slovenský archiv – Hry. CS.SPECCY.CZ [online], 2012. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://cs.speccy.cz/Hry/hry.html>>.

⁴⁶ E-mailová korespondence s administrátorem archivu, vystupujícím pod přezdívkou *solaris104*.

⁴⁷ ZOŇ, O. Soutěž. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7.

⁴⁸ Viz oddíl 2.2.3.

Atari a *PMD 85*. Pro každou platformu jsem na základě existujících archivů vytvořil seznam relevantních titulů. V případě *Spectra* vycházím z *Česko-Slovenského archivu*⁴⁹; u *PMD 85* ze seznamu na stránkách bratří Bóriků, kteří jsou zároveň autory emulátoru této platformy⁵⁰. Seznam her pro *Atari* jsem zkombinoval ze dvou zdrojů – z výběru československých her v mezinárodní databázi *Atari Mania*⁵¹ a ze seznamu „textovek“ (v naprosté většině československých) na stránce *atari.panprase.cz*⁵².

Po vyřazení zdvojených titulů, her neurčitého data a her s vrocením pozdějším než 1989 jsem dospěl k seznamům 101 her pro *Spectrum*, 31 her pro *Atari* a 19 her pro *PMD 85*. Všechny hry z těchto seznamů jsem spustil v příslušném emulátoru, abych ověřil jejich *název, výrobce, rok vzniku*⁵³ a *žánrové zařazení*. Seznamy jsou k dispozici v příloze 2.

Při určování žánru jsem se snažil vycházet z klasifikace, která se používala v 80. letech.⁵⁴ Fuka v rozhovoru z roku 1989 hry dělí na *akční* a *logické*.⁵⁵ Blažek v roce 1990 rozlišuje hry *akční, dobrodružné* (tj. „text adventures“ neboli *textovky*), *sportovní, obchodní* a *stolní*.⁵⁶ Z tohoto dělení s několika modifikacemi vycházím i v této práci. Nejvýraznější modifikací je rozšíření o kategorii „hackovacích“ her, jež byly v Československu díky klonům titulu *Podraz III* rozšířenější než hry sportovní a strategické. Rozlišuji tedy následující žánry⁵⁷:

- hry *akční* – ve kterých hráč ovládá avatara v reálném čase a které vyžadují postřeh a pohybovou koordinaci
- hry *logické* (anglicky *puzzle*) – ve kterých hráč řeší hádanky a různé logické

⁴⁹ CS.SPECCY.CZ, Česko-Slovenský archiv – Hry.

⁵⁰ BÓRIK, R. – BÓRIK, M. *PMD 85 Emulator – Kategória: Hry. Tesla PMD 85 Infoserver* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://pmd85.borik.net/wiki/Kateg%C3%B3ria:Hry>>.

⁵¹ ATARI MANIA Atari 400 800 XL XE. *Atari Mania* [online], 2013. Citováno 7. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.atarimania.com/atari-400-800-xl-xe.html>>.

⁵² PANPRASE Atari – Archiv českých textových her. *atari.panprase.cz* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://atari.panprase.cz/?action=textovky>>.

⁵³ V některých případech nebyl uveden. Pak jsem se ho snažil odhadnout podle obsahu hry a vrocení jsem opatřil otazníkem.

⁵⁴ Žánrové kategorie jsou totiž podmíněné sociálním kontextem.

⁵⁵ TROJAN, P. Hráč (rozhovor s Františkem Fukou). *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry).

⁵⁶ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 103.

⁵⁷ Příslušnost nebývá zcela jednoznačná. V případě mísení více žánrů jsem zvolil ten, který převažuje.

problémy

- *strategické hry* – v nichž hráč rozhoduje o využití zdrojů, zpravidla v pozici vládce nebo vojevůdce
- *manažerské hry* – ve kterých uživatel řídí tým, zpravidla sportovní
- *sportovní* – simulace sportovních činností
- *stolní hry* – jež adaptují nedigitální hry; zařazují k nim i hry karetní, piškvorky apod.
- *textovky a hackovací hry*, jež jsou podrobně popsány v kapitole VI

Toto žánrové dělení jsem použil při zpracovávání statistiky rozdělení her podle žánru a roku vydání v kapitole VI. Při interpretaci této statistiky je ovšem třeba si uvědomit, že seznamy dochovaných her nejsou reprezentativním vzorkem skutečné dobové produkce. Vzhledem k této nereprezentativnosti a k různorodosti dochovaných her jsem v kapitole věnované herní produkci postupoval především na základě řady krátkých případových studií.

Při citování z her, které komunikují v češtině bez diakritiky, jsem za účelem čitelnosti doplnil háčky a čárky.

3.3. Analýza

Při zpracování jednotlivých témat jsem v závislosti na konkrétní výzkumné otázce plnil cíle *historiografické* a *interpretační*.

Pro sestavení *historiografického* kontextu jsem nejdříve identifikoval zdroje poznání o situaci v oblasti osmibitových počítačů. Mezi ně patří například statistiky využití počítačů, data vzniku a zániku organizací a periodik, údaje o dostupnosti počítačového hardwaru a softwaru či data vydání herních titulů. K jejich vyhodnocení jsem použil osvědčený nástroj historické vědy: *kritiku zdrojů*⁵⁸. Bylo-li to možné, data jsem se pokoušel ověřovat z více pramenů, jež také příslušně cituji. Zvláště obezřetně jsem přistupoval k informacím zjištěných v rozhovorech. Ty byly v řadě případů nepřesné, avšak mnohdy mě nasměrovaly k dalším archivním zdrojům.

I zdánlivě neutrální data jsou vždy součástí dobových diskurzivních praktik; vznikla a

⁵⁸ TOSH, J. *The pursuit of history: aims, methods, and new directions in the study of modern history*. New York: Longman/Pearson, 2010.

jsou prezentována za určitým účelem, jímž dozajista není poskytnout přesné informace budoucím historikům – příkladem jsou výrazně se rozcházející údaje různých zdrojů o počtu počítačů v ČSSR.⁵⁹ Jakákoli identifikovaná podjatost je ovšem užitečným zjištěním pro interpretativní složku této práce.

Naprostá většina poznatků v této práci je formulována jako existenční výrok – potvrzuje existenci jistého fenoménu, ale vzhledem ke kvalitativní povaze této práce nikoli jeho dosah a frekvenci. Pokud například dva z respondentů prozradí, že hry kopírovali na magnetofonu „dvojčeti“, můžu prohlásit, že tak s velkou pravděpodobností někteří českoslovenští hráči činili, tj. že taková praxe *existovala*. Nemůžu však posoudit, jak byla rozšířená.

Tuto orientaci na jednotlivosti se v práci nesnažím zastírat – naopak často prezentuji „mikronarativy“ běžné v sociálních historiích, díky nimž mohu podmínky doby ilustrovat na zážitku nebo zprávě jedince.⁶⁰ Každou kapitolu ostatně otevírám historickou anekdotou ilustrující svár nebo problém, jenž je ukryt v jejím jádru.

Cílem *interpretační* složky mého výzkumu je identifikovat v diskurzu aktéry činné v počátcích počítačové a herní kultury a zhodnotit jejich postoje k počítačům, softwaru, hrám, dalším uživatelům a okolní společnosti. Postup sestával z následujících kroků:

- 1) Za pomoci tematického kódování⁶¹ materiálu jsem vytvořil seznam relevantních textů pro dané téma.
- 2) V tomto seznamu jsem identifikoval jednotlivé aktéry a *relevantní sociální skupiny*⁶², jež tito aktéři reprezentovali (konstruktér Eduard Smutný ve sporu o domácí počítač, dokumentovaný v kapitole I, například zastupoval zájmy hobbistů).
- 3) Ve výrocích těchto aktérů jsem identifikoval jejich postoje k danému tématu a hodnoty, které hájí. Zaměřoval jsem se přitom zpravidla na *explicitní* vyjádření těchto hodnot a postojů; pouze v kapitole IV, konkrétně věnované *diskurzům* o hrách, jsem analyzoval i formu vyjádření.
- 4) Tyto hodnoty a postoje jsem zasadil do historického kontextu

⁵⁹ Viz kapitolu I.

⁶⁰ TOSH, *The pursuit of history*.

⁶¹ AYRES, *Thematic Coding and Analysis*.

⁶² Viz podkapitolu 2.1.

(kontextualizoval), porovnal s postoji a hodnotami ostatních aktérů, a pokud to bylo možné, zařadil k jednomu z identifikovaných *diskurzů* (viz podkapitulu 3.3.1).

- 5) Kontextualizované postoje a hodnoty jsem *explikoval* na základě identifikovaných historických souvislostí a procesů a *komparoval* je s poznatky o podobných procesech v jiných zemích, načerpanými ze zahraniční literatury.

Výsledky prezentuji ve formě mozaiky historiografických a interpretačních pasáží. Učinil jsem tak jednak v zájmu vytvoření jednotné narativní osy strukturující kapitoly, ale zejména proto, že v případě nových technologií spolu vývoj technologických artefaktů a diskurz o nich neoddělitelně souvisí. Strukturální a stylistickou inspirací při psaní tematických kapitol pro mě byla zejména Bijkerova esej⁶³ o sociální historii bicyklu a kniha Natashy Dow Schüll⁶⁴ o vývoji výherních automatů a jejich hráčů.

3.3.1. Diskurzy o počítačích a hrách

Analytický pohled na sebraný materiál prozrazuje, že o počítačích a hrách se hovoří určitými způsoby, které vyjadřují postoj různých relevantních sociálních skupin, jejich hodnotové systémy a vztahy s dalšími skupinami. Podobně jako Foucault ve své *Archeologii vědění* se i já snažím „odhalit pravidelnosti v diskurzivní praxi“⁶⁵. Diskurzem pak rozumím množinu výroků, které se vyjadřují k daným tématům podobným jazykem a prezentují podobné hodnoty. V této práci rozlišuji následující diskurzy o počítačích a hrách:

- *Oficiální* diskurz, zaměřený na elektronizaci průmyslu a školství, produkovali zástupci státních orgánů a ministerstev a činovníci Svazarmu. Navenek tento diskurz podporoval rozvoj počítačového hobby, zdůrazňoval však především jeho roli v rozvoji socialistickému vzdělávání a hospodářství. O hrách se zmiňoval jen okrajově v případě, že mohly k tomuto rozvoji napomoci. Hojně využíval ustálených frází a floskulí typických pro komunikaci oficiálních složek

⁶³ BIJKER, Of bicycles, bakelites, and bulbs.

⁶⁴ SCHÜLL, N.D. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

⁶⁵ FOUCAULT, M. *The archaeology of knowledge*. London: Routledge, 2002, s. 161.

socialistického státu.⁶⁶ Setkáme se s ním hlavně v oficiálních dokumentech a v některých oficiálních vyjádřeních publikovaných v *Amatérském radiu*.

- *Hobbistický* diskurz se šířil zejména v časopisech jako *Amatérské radio* a v klubových zpravodajích a tvořili jej především aktivní uživatelé účastníci se klubových aktivit. Jejich primárním cílem byl rozvoj hobbistického hnutí a využití počítačů ve společnosti, a tedy i akceptace jejich expertních znalostí. K počítači se stavěli jako k nedokončenému prostředku tohoto rozvoje a zdůrazňovali jeho otevřenost, modifikovatelnost a potenciál měnit společnost. Ke hrám se stavěli spíše odmítavě, neboť pro ně nebyly dostatečným využitím potenciálu mikropočítačů. Mluvčími hobbistického hnutí byli jak inženýři, tak novináři a akademici, a proto je obtížné charakterizovat hobbistický diskurz po jazykové stránce – zpravidla byl ovšem alespoň v tištěných materiálech stylově neutrální a zřídka používal citově zabarvených prvků.
- *Technický* diskurz kladl důraz na funkčnost a technickou konstrukci počítačů a jejich periferních zařízení (popřípadě na programování jejich softwarového vybavení), aniž by se zabýval jejich konkrétním využitím. Objevoval se jak v časopisech o elektronice, tak v příručkách k samotným produktům.
- *Uživatelský* diskurz, uplatňující se v časopisu *ZX Magazin* a částečně v publicistice Ladislava Zajíčka pro *Mikrobázi*, kladl důraz na vztah běžného uživatele k jeho stroji. Prezentoval mikropočítač jako pomocníka a společníka, oceňoval praktické tipy a triky. Hry pojímal jako součást normálního využití počítače. Nevyhýbal se citově zabarveným a familiárním vyjádřením.
- *Hráčský* diskurz se v 80. letech ještě příliš nevyhranil, alespoň ne ve studovaných materiálech. Jeho první stopy můžeme najít v textech Františka Fuky a Bohuslava Blažka a poté v uživatelských časopisech jako *ZX Magazin* nebo *Bit*. Tyto texty vyjadřují fascinaci technickými i vyjadřovacími možnostmi počítačových her, aniž by zpochybňovaly jejich atraktivnost a „chytlavost“. Hráčský diskurz se významně rozvinul až v devadesátých letech, kdy vznikl svébytný žargon (například pojmenování „pařan“), který hráče oddělil od mainstreamové kultury.⁶⁷

⁶⁶ PULLMANN, M. *Konec experimentu: přestavba a pád komunismu v Československu*. Praha: Scriptorium, 2011.

⁶⁷ O specifikách diskurzu počítačových her v České republice devadesátých let viz: HOFFMANNOVÁ, J. Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). *Naše řeč* [online]. 1998, roč.

Vydělení jednoho diskurzu vůči ostatním je vždy pouze aproximací, neboť zmíněné pravidelnosti se neuplatňují rovnoměrně a absolutně. Ačkoli se k této typologii diskurzů budu několikrát vztahovat, je třeba ji chápat spíš jako konceptuální zkratku a nástroj pro orientaci čtenáře než jako výsledek výzkumu.

I. Mikropočítač v normalizačním Československu

„Ty umíš něco, co nikdo nedokáže. Jseš velkej čaroděj. [...] Já jsem čaroděj v říši pohádek a ty jsi čaroděj v říši lidí.“

- čaroděj Rumburak k počítači KCK 04¹

V mnohokrát reprízované televizní pohádce *Rumburak* z roku 1984 se kolem počítačové techniky pohybují tři zaměstnanci blíže neurčeného výpočetního střediska: úlisný technokrat Ing. Zachariáš, který chová hlubokou nenávist ke zvířatům; praktikantka Helenka Trojanová, na svou dobu velmi emancipovaná; a černokněžník Rumburak, po setmění hlídač, přes den havran. Nejzajímavější postavou je ovšem sálový počítač KCK 04. Jak říká vrátný, „to je ta mašina, která nás tady všechny živí“, stroj, který „myslí za deset tisíc lidí.“ Přezdívají mu Kecálek, protože rozumí lidskému hlasu a rovněž jej syntetizuje.

Rumburak, jenž si už dlouho rozpomíná na zaklínadlo, které by ho vrátilo do říše pohádek, ihned pozná, že KCK 04 je „čarodějem v říši lidí“ a požádá ho o pomoc při hledání zaklínadla. Spustí tak program, jenž generuje, vypisuje a čte potenciální zaklínadla, jež jsou kombinacemi dvanácti písmen abecedy. Následujícího rána Ing. Zachariáš i přes varování počítače program zastaví a ve změti sjetin náhodou najde požadované magické slovo „HUBERO KORORO“, které pošle vybraný objekt do říše pohádek. S jeho pomocí pak začne zbavovat svět všech zvířat. Rumburak dostane vyhazov, protože se „vrtal v počítači“. Pohádka má ovšem dobrý konec – počítač se Ing. Zachariášovi pomstí za neautorizované přerušování programu a vygeneruje další zaklínadlo, „RUKOFASO MUBUFO“, jímž jej promění v havrana.²

Použitím motivu počítače-čaroděje sice *Rumburak* jen potvrzuje silnou afinitu mezi diskurzem o nových technologiích a diskurzem okultistickým,³ další zdánlivé detaily ovšem mohou posloužit jako ilustrace toho, jak mohlo být v 80. letech vnímáno

¹ VORLÍČEK, V. *Rumburak*. Filmové studio Barrandov, 1984.

² VORLÍČEK, Rumburak.

³ SCONCE, J. *Haunted media: electronic presence from telegraphy to television*. Durham, NC: Duke University Press, 2000.

postavení počítače ve společnosti.

„Kecálek“ zabírá prostornou, futuristicky vyhlížející místnost, vyžaduje teplotu 20 °C a obsluhuje ho inženýr v bílém plášti. Jakmile je na počítači spuštěn program, jen stěží ho lze přerušit; odmítá komunikovat jen tak s někým (kupříkladu s vrátným). Zůstává zavřený za dveřmi laboratoře. Inženýr Zachariáš sice zaměstnává robota coby sluhu a v jeho bytě vidíme nejružnější výtvarné spotřební elektroniky – barevnou televizi, hi-fi věž a boombaster –, ale domácí počítač nemá.

Zaměříme-li však pozornost na obrazovku KCK 04, poznáme charakteristickou znakovou sadu počítače *Sinclair ZX Spectrum*. Roli velkého čaroděje, přesněji jeho grafický výstup, tedy paradoxně hraje levný domácí mikropočítač, jenž se už v době uvedení filmu stal oblíbeným herním strojem britských teenagerů.⁴ Pro Filmové ateliéry Barrandov ani pro německého koproducenta jistě nebyl problém jej obstarat, mnozí českoslovenští občané po něm však marně toužili.⁵ V ČSSR se role počítače jako spotřebního zboží a sofistikované hračky ustavovala obtížněji a pomaleji. Ještě v roce 1989 vlastnilo počítač jen 1,8 % domácností – desetkrát méně než 18,6 % domácností ve Velké Británii.⁶

Na Západě se počítače a videohry v domácnostech zabydlely již na přelomu 70. a 80. let. V roce 1972 začala americká firma Magnavox prodávat první domácí videoherní konzoli *Odyssey* a v barech se objevily první kabinety s videohrou *Pong*. O tři roky později společnost MITS vypustila do světa první domácí mikropočítač *Altair*; roku 1977 si pak první zájemci mohli zakoupit mikropočítač *Apple II*, jenž se stal prvním široce rozšířeným strojem své kategorie, mimo jiné díky velkému množství snadno dostupných programů. Ačkoli byly tyto výrobky plodem individuálního kutilství spíše než tradičního průmyslového designu, do masové výroby a distribuce se dostaly v tržním prostředí, jež přálo inovacím ve spotřební elektronice, a s pomocí marketingu, který těžil z fascinace technologiemi.⁷

V Československu 70. a 80. let vládly výrazně odlišné poměry, obvykle označované

⁴ ADAMSON, I. – KENNEDY, R. *Sinclair and the Sunrise Technology: The Deconstruction of a Myth*. London; New York: Penguin Books, 1986.

⁵ Viz kapitolu II.

⁶ SCHMITT, J. – WADSWORTH, J. *Give PC's a chance: personal computer ownership and the digital divide in the United States and Great Britain*. London: Centre for Economic Performance, London School of Economics and Political Science, 2001.

⁷ CAMPBELL-KELLY – ASPRAY, Computer; DONOVAN, Replay.

zastřešujícím pojmem *normalizace*.⁸ Centrálně plánované hospodářství stěží dohánělo technologický náskok Západu, izolace za železnou oponou téměř znemožňovala výměnu výrobků a zkušeností se zeměmi mimo RVHP a státní orgány kontrolovaly zájmovou a publikační činnost. Ve vztahu k obyvatelstvu se režim orientoval na *konzumní socialismus* – „zajištění jisté životní úrovně a sociálních jistot“ výměnou za rezignaci na účast ve veřejném životě.⁹ Tato „smlouva“ byla ovšem podmíněná výkonností ekonomiky a ta zvláště v oblasti produkce spotřební elektroniky selhávala.¹⁰

Tato kapitola se pokusí odpovědět na otázku, jaké byly podmínky československé produkce mikropočítačů, a to jak materiální, tak diskurzivní. Bude tedy sledovat materiální podmínky výroby i způsoby, kterými se užití mikropočítače definovalo v oficiálních dokumentech, příručkách a v hobbistickém diskurzu. Nejprve se zaměří na dvě sféry, v nichž režim oficiálně podporoval vybavenost počítači – průmysl a školství. Poté přednese a kontextualizuje základní argumenty zastánců a odpůrců myšlenky okamžité podpory výroby domácích počítačů. Kapitola završí deskriptivní rekonstrukce pravděpodobného stavu tehdejšího rozšíření počítačů. Tato kapitola je převážně historiografická a čerpá z velkého množství nastřádaných materiálů, její základní osu však určily texty z *Amatérského radia* a *Mikrobáze*.

Mikropočítače v průmyslu

Sovětský blok ve vývoji počítačových technologií již od šedesátých let zaostával za Západem, a to zejména kvůli „byrokracii, špatnému řízení a vládním omezením“.¹¹ Od roku 1969 Sovětský svaz rezignoval na vlastní vývoj a spolu s ostatními socialistickými zeměmi začal v rámci programu *JSEP* (Jednotný systém elektronických počítačů) vyrábět funkčně ekvivalentní klony technologií amerických

⁸ OTÁHAL, M. *Normalizace, 1969–1989: příspěvek ke stavu bádání*. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR, 2002; PULLMANN, Konec experimentu.

⁹ OTÁHAL, *Normalizace, 1969–1989*.

¹⁰ Příznával to i poradce ministra elektrotechnického průmyslu Ivan Malec: „Jsou obory, ve kterých je technický rozvoj výrobků již stabilizován. Potřeby obyvatelstva a ekonomiky jsou relativně nasyceny, pokud jde o množství, a po funkční stránce nepožadují žádné velké změny. [...] Taková situace však není v oborech elektroniky.“ MALEC, I. Elektronický průmysl v příštích letech. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 1, s. 2.

¹¹ WILSON, A. Computer Gap: The Soviet Union's Missed Revolution and Its Implications for Russian Technology Policy. *Problems of Post-Communism*. 2009, roč. 56, č. 4, s. 43.

firem IBM a DEC, mnohdy za pomoci průmyslové špionáže. Podle zprávy CIA byl v roce 1989 sovětský blok za Západem opožděn 5–7 let v oblasti mikropočítačů a 8–15 let v oblasti velkých počítačů.¹² Zpoždění se týkalo i zábavní elektroniky – populární přenosné digitální hry firmy Elektronika (jako *Nu, pogodi*) například designem i technickým řešením kopírují sérii her *Game & Watch* japonské firmy *Nintendo*.

Československá výpočetní technika přitom mohla mít po 2. světové válce nakročeno k úspěchům. Její vůdčí osobnost, celosvětově uznávaný odborník doc. Antonín Svoboda, přivezl po konci 2. světové války zkušenosti z Massachusetts Institute of Technology, kde se setkal mj. s Vannevarem Bushem.¹³ Před svou druhou, tentokrát již definitivní emigrací do USA v roce 1964 stihl v Ústavu matematických strojů ČSAV navrhnout počítače *SAP0 (Samočinný Počítač)* a *EPOS-1* a *EPOS-2 (Elektronický Počítací Stroj)*, jež ve své době v mnoha ohledech předčily produkty předních světových výrobců. S výjimkou stroje *EPOS-2*, jež se vyrobilo 30 kusů, se je však nepodařilo prosadit do sériové výroby.¹⁴

V sedmdesátých letech pak už pokroky ve výpočetní technice postupovaly se zpožděním koordinovaným s ostatními členskými zeměmi RVHP.¹⁵ Tíživý nedostatek součástek a výrobních zařízení přitom komplikoval konstrukci nových technologií i jejich sériovou výrobu.¹⁶

Podle konstruktéra a propagátora počítačů Eduarda Smutného byl v roce 1982 československý elektrotechnický průmysl v „neuspokojivém“ stavu a v roce 1989 zaostával i za ostatními zeměmi RVHP.¹⁷ Dovoz zahraničních součástek, výrobních

¹² KOVÁŘ, Historie výpočetní techniky v Československu; WILSON, Computer Gap.

¹³ MAPSTONE, R. *An Interview with Antonin Svoboda (OH 35)*. [online]. Minneapolis: Charles Babbage Institute, University of Minnesota, 1979. Dostupné z: <<http://conservancy.umn.edu/bitstream/107664/1/oh035as.pdf>>. ; KOVÁŘ, Historie výpočetní techniky v Československu.

¹⁴ KOVÁŘ, Historie výpočetní techniky v Československu.

¹⁵ To neznamená, že by v Československu nebyly v provozu počítače: v roce 1974 bylo v průmyslu a státních institucích nasazeno 358 počítačů domácí výroby a 709 počítačů zahraničních, z toho 372 ze zemí mimo RVHP (Kovář, 2005).

¹⁶ O nedostatecích materiální základny československého elektrotechnického průmyslu viz: KLAL, J. Náš interview s ing. Františkem Hamanem. *Amatérské Radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 5; MALEC, I. K další perspektivě výroby malých počítačů. *Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 12; TROJAN, P. Jsme schopni vyrábět mikropočítače? *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka). Podle Eduarda Smutného se v Československu nevyráběly ani dostatečně kvalitní magnety či chemikálie potřebné k výrobě elektroniky (TROJAN, Jsme schopni vyrábět mikropočítače?)

¹⁷ KALOUSEK, L. Náš interview - s ing. Eduardem Smutným. *Amatérské Radio*, řada A. 1982, roč. 31,

technologií i hotových výrobků se ovšem kvůli nedostatku devizových prostředků a vývozním embargům v západních zemích mohl realizovat jen v omezené míře.¹⁸ Československo se proto na rozdíl od pozdějších desetiletí, kdy se technika dovážela především z asijských zemí, muselo ve zvýšené míře spoléhat na svou vlastní zaostávající výrobu. Za situace všeobecného nedostatku přístrojů bylo prioritou vybavit průmysl, popřípadě armádu a vědecké instituce; v druhém plánu pak školy.

Z režimního diskurzu vyplývá, že socialistické vedení si rezerv bylo vědomo a přinejmenším verbálně vývoj mikroelektroniky prosazovalo. Roku 1979 Federální shromáždění za účelem podpory a řízení elektrotechniky ustavilo *Federální ministerstvo elektrotechnického průmyslu*.¹⁹ Pod toto ministerstvo spadala většina podniků vyrábějících elektroniku (*Tesla* a *Závody průmyslové automatizace*) a řada výzkumných ústavů.²⁰

Tendenci podporovat elektroniku potvrdily i výstupy XVI. sjezdu KSČ v roce 1981:²¹

Pro plnění rozhodujících úkolů národního hospodářství je nezbytný rychlý rozvoj elektrotechnického průmyslu, zejména mikroelektroniky a prostředků automatizace. K tomu je třeba vytvářet kádrové a věcné podmínky pro urychlenou aplikaci elektroniky a mikroelektroniky ve všech odvětvích národního hospodářství.²²

Tato rozhodnutí pak byla formulována v *Dlouhodobém komplexním programu elektronizace československého národního hospodářství*, který vláda ČSSR schválila v září 1984.²³

Hodnocení tohoto programu je mimo rámec této práce, každopádně však nepřineslo jednotný standard ani koncentraci výroby mikropočítačů. Na rozdíl od vyšších

č. 5; TROJAN, Jsme schopni vyrábět mikropočítače?

¹⁸ Embargo v rámci systému CoCom (Coordinating Committee for Multilateral Export Controls) mělo původně bránit především vývozu vojensky citlivých technologií. Pro příklad seznamu embargovaných produktů viz: BRITISH GOVERNMENT. Consolidated list of goods subject to security export control. *British Business*. 1980, roč. 10, č. 1.

¹⁹ V roce 1988 bylo sloučeno s federálními ministerstvy hutnictví a těžkého strojírenství a všeobecného strojírenství. SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 12. prosince 1979 o zřízení federálního ministerstva elektrotechnického průmyslu. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1979, roč. 1979, č. 28; SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 19. dubna 1988 o změnách v soustavě federálních ústředních orgánů, v jejichž čele stojí člen vlády Československé socialistické republiky. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1988, roč. 1988, č. 8.

²⁰ HAVLÍČEK, Ročenka sdělovací techniky '82.

²¹ Rubrika Amatérského radia věnovaná mikroelektronice a počítačům (tzv. zelené stránky) poté nesla podtitul „Amatérské radio k závěrům XVI. sjezdu KSČ“.

²² Mikroelektronika. *Amatérské Radio, řada A*. 1982, roč. 31, č. 1.

²³ JELÍNEK, V. Rozvoj aplikací výpočetní techniky v 8. pětiletce. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1.

výkonových kategorií, kde platily standardy *JSEP* a později *SMEP* (Systém Malých Elektronických Počítačů, odvozený od minipočítačů americké firmy *DEC*), vznikaly mikropočítače spíše jako partyzánské vedlejší projekty „mimo plán“.24 Vedle tradičních výrobců elektroniky řízených *FMEP* se tyto stroje vyráběly i v dalších, často původně zemědělských organizacích.

První průmyslové stroje na bázi mikroprocesorů *Intel 8080* a *Zilog Z80* měly sloužit hlavně jako jednotky řízení výrobních procesů a pořizování informací, jelikož nedosahovaly výpočetních výkonů sálových „čarodějů“. Inženýr Eduard Smutný, dvojče mého respondenta Tomáše Smutného, ostatně svůj modulární přístroj pro průmysl nazval *JPR-1* (Jednotka Programového Řízení); po uvedení do sériové výroby v roce 1983 pak byl přejmenován na *SAPI-1* (Systém Automatického Pořizování Informací).25

JZD Slušovice od poloviny 80. let stavělo kancelářské počítače řady *TNS* (Ten Náš Systém). Nehledě na název se na nich provozovaly upravené verze standardního západního kancelářského vybavení. Slušovice také jako první vyráběly šestnáctibitové osobní počítače kompatibilní s *IBM PC AT*, údajně díky tomu, že dokázaly prostřednictvím obchodu se zahraničím nashromáždit dostatečné devizové rezervy na nákup západních komponentů.26 Osmibitový počítač *FK-1*, posměšně nazývaný „Farma Kompjútr 1“, vyráběl od roku 1989 Státní statek Klíčany, jenž coby programátora zaměstnával i mého respondenta Víta Libovického.27

Mikropočítače se navíc do podniků, vědeckých ústavů a vysokých škol dovážely ze Západu, počínaje už ranými osmibitovými stroji značek *VideoGenie* nebo *Ohio Scientific*.28 Později se v průmyslu využívaly i stroje ze zemí *RVHP*, například od

24 KALOUSEK, L. Náš interview s ing. Eduardem Smutným (dokončení). *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 7; *30 let osobních počítačů v Československu (1/4) – Roman Kišš: PMD-85: Jak to začalo, proběhlo a nakonec skončilo* [online]. 2013. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=LitYDyvJwjM&feature=youtube_gdata_player>.

25 SMUTNÝ, E. Mikropočítačový systém *JPR-1*. *Amatérské Radio*, řada B. 1983, roč. 32, č. 1.

26 Reportáž *Amatérského radia* ze Slušovic se vyznačuje jistou nedůvěřivostí ke grandiózním plánům slušovického družstva, jež bylo „socialistickým zázrakem“ – místem, kde neplatila běžná pravidla neefektivní socialistické ekonomiky. MYSLÍK, A. Mikro-reportáž z JZD Agrokombinát Slušovice. *Amatérské Radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 11.. Pro více informací o Slušovicích viz např. SEDLÁČEK, R. František Čuba: *Slušovický zázrak*. Česká televize, 1999..

27 DOLEŽAL, J. Státní statek Klíčany *FK-1*. *Computer Research Ltd* [online], 2011. Citováno 6. 4. 2013. Dostupné z: <<https://sites.google.com/site/computerresearchltd/Home/stare-stroje/statni-statek-kliciany-fk-1>>; LIBOVICKÝ, V. *Osobní rozhovor, Jesenice*, 13. 4. 2011.

28 LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011; FAIT, F. *Osobní rozhovor, Praha*, 26. 4. 2011.;

východoněmeckého výrobce *Robotron*.²⁹ V druhé polovině osmdesátých let se pak v „mnoha podnicích, oborech a profesích“ začaly objevovat i šestnáctibitové počítače kompatibilní s IBM PC XT/AT.³⁰

Přestože prvotním účelem průmyslových (později kancelářských) mikropočítačů bylo pořizování dat a některé – například *Robotron 1715* – proto původně podporovaly pouze textové zobrazení, na mnoha z nich se samozřejmě také hrály hry.³¹ Pokud byly kompatibilní s operačními systémy CP/M či MS-DOS, daly se na nich spouštět kopie profesionálně vytvořeného herního softwaru.

Mikropočítače ve školách

Programy elektronizace průmyslu vzápětí následovala deklarovaná podpora zavádění počítačů do školství. Posvětil ji *Dlouhodobý komplexní program elektronizace ve výchově a vzdělávání*, přijatý československou vládou v prosinci 1985. Elektronizaci školství vysvětluje zejména nutností připravit kádry pro elektronizující se hospodářství:

Základní podmínkou úspěšného budování rozvinuté socialistické společnosti je využívání vědeckotechnického rozvoje. Ten předpokládá co nejširší uplatnění vědy ve výrobě a její přeměnu ve výrobní sílu. Nutným předpokladem tohoto procesu je v současné době široké využívání elektroniky v celém národním hospodářství. To klade mimořádné nároky na přípravu kádrů. Resortu školství pak připadá významná úloha připravit nejen kvalifikované odborníky pro elektronizaci jednotlivých odvětví národního hospodářství, ale zejména připravit dnešní mladou generaci pro každodenní využívání elektroniky.³²

Ačkoli se většina textu dokumentu zaměřuje na výchovu odborníků v různých oborech národního hospodářství, zvláště v předškolním věku a na 1. stupni ZŠ si dává za cíl vyvolat v dětech „kladný vztah k technice“ a docílit, toho, aby se práce s elektronickými a počítačovými systémy stala „samozřejmou součástí jejich denního života“. K tomu je třeba „podporovat zájem o elektronické a počítačové hry“.³³ Na

SLÁVIK, Rozhovor s autorem: František Fuka.

²⁹ (MŠ). Osobní počítač z NDR. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1.

³⁰ AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?, s. 17.

³¹ Kromě autora této práce hrál na *Robotronu* například i hráč Petr. PETR (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 9. 2. 2010.*

³² MŠ ČSR. Program elektronizace. *Učitel'ské noviny*. 1986, roč. 89, č. 11, s. 11.

³³ MŠ ČSR, Program elektronizace, s. 12.

vyšších stupních se už hraní nepředpokládá – už na 2. stupni ZŠ má být do učebních osnov zařazena algoritmizace problémů. Každý středoškolák by měl umět „naprogramovat jednodušší úlohy pro osobní počítače“.³⁴

I když se program elektronizace školství potýkal s nedostatkem hardwaru, softwaru a zkušeného personálu, tisíce počítačů se skutečně do škol pořídily. Školství se rychle stalo „největším odběratelem“ FMEP a mělo jím zůstat „v této i příští pětiletce“.³⁵

První modely školních počítačů³⁶ měly sloužit především k zaškolení budoucí obsluhy podnikových strojů. Spartánský model *PMI-80* od Tesly Piešťany, popsáný poprvé v roce 1984, byl určen pro „potreby výuky a demonštrácie základných vlastností mikropočítačového systému 8080 pri školení jeho budúcich aplikátorov a užívateľov“ a měl zajistit „vysokú efektivitu celého pedagogického procesu“³⁷. *PMI-80* obsahuje skutečně jen komponenty nezbytné k demonstraci procesoru 8080: nezakrytou desku s mikroprocesorem a další základní elektronikou, napojenou na číselnou klávesnici a grafický výstup kalkulačky; to vše v malém žlutém kufříku.³⁸

Úlohu univerzálnějších školních zařízení začala v polovině 80. let plnit skupina mikropočítačů pro „cvičné a školní užití“³⁹, založených na procesorech rodiny *Intel 8080* a vybavených alfanumerickou klávesnicí a grafickým výstupem. Tyto počítače byly sestaveny ze součástek vyrobených v zemích RVHP a výkonem výrazně zaostávaly za odpovídajícími západními výrobky v téže době, mimo jiné kvůli tomu, že nedisponovaly „zákaznickými čipy“, jež v západních počítačích obsluhovaly displej, grafiku či zvuk.⁴⁰ Podobně jako v případě mikropočítačů pro průmysl pro ně neexistoval jednotný standard a několik různých podniků iniciativně vyrábělo vzájemně nekompatibilní stroje v relativně malých sériích set až tisíců kusů.⁴¹

³⁴ MŠ ČSR, Program elektronizace, s. 11.

³⁵ MALEC, I. – (R). Mikropočítače z „druhé strany“. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1, s. 5.

³⁶ Před jejich zavedením se adepti programování museli dělit o jeden počítač vyšší kategorie s mnoha dalšími organizacemi nebo neměli přístup k počítači vůbec.

³⁷ TÓTH, Š. Školský mikropočítač *PMI-80*. *Amatérské Radio, řada A*. 1984, roč. 33, č. 7, s. 257.

³⁸ Podobně fungoval i další kufříkový počítač *TEMS 80-03A*.

³⁹ LUSTIG, F. *Základy činnosti IQ 151*. Praha: Komenium, 1986, s. 13.

⁴⁰ Zákaznické čipy jsou navrženy a vyrobeny speciálně pro daný model mikropočítače. Pro firmu *Sinclair* například čip *ULA* vyráběla firma *Ferranti*. Výroba takového čipu byla ekonomicky únosná pouze ve velkých sériích, jež v zemích RVHP nebyly běžné. SMITH, C. *The ZX spectrum ULA: how to design a microcomputer*. Dinas Powys: ZX Design and Media, 2010.

⁴¹ Nejvíce se zřejmě z této skupiny vyrobilo modelu *PMD 85-2* – 10 000 kusů mezi daty 1. 7. 1986 a 31. 8. 1987. Na tomto modelu ovšem nefungovalo množství softwarového vybavení pro *PMD 85-1*, jehož

Ivan Malec, poradce FMEP a zároveň šéfredaktor časopisu *Elektronika*, tento postup ex post vysvětlil takto:

[...] vznikly v situaci, kdy ve snaze obejít cenové komplikace spojené s nabalováním jedněch a těžče nákladů při mezipodnikových kooperacích a ve snaze poskytnout seberealizaci mladým konstruktérům, jsme dali dočasně volnost podnikové iniciativě v rámci zásady ‚jedno procento pro tržní fondy‘.⁴²

V roce 1984 se rozběhla výroba systému *IQ 151*, navrženého na ČVUT a vyráběného Závody podnikové automatizace Nový Bor, jež do středních škol dodával národní podnik Komenium.⁴³ Byl koncipován tak, aby se na něm dalo vyučovat programování v Basicu, popř. strojovém kódu; podle vzpomínek uživatelů proslul především svou hmotností (4 kg) a pověstnými úniky tepla: „Tento stroj totiž nejen počítal, ale mohl též vařit vodu na kávu či čaj nebo mohl sloužit jako topné těleso.“⁴⁴

Tesla Piešťany a později Tesla Bratislava vyráběly od roku 1985 mikropočítač *PMD 85*⁴⁵, hojně dodávaný do základních škol, pionýrských domů, klubů Svazarmu a dalších zájmových organizací. Výtvar mladého inženýra Romana Kišše se stal žádaným artiklem a politickým úspěchem pro piešťanskou Teslu. Jeho klony pak vyvinulo slovenské výrobní družstvo Didaktik Skalica, původně výrobce školních pomůcek (pod názvy *Didaktik Alfa* a *Beta*), a na sklonku dekády pak také Zbrojovka Brno (pod kódovým označením *Consul 2717* a přezdívkou „Zbrojováček“) a Štátny majetek Závadka nad Hronom (počítač *Maťo*).

Ačkoli se tyto počítače používaly především ve školách a počítačových klubech, jejich příručky, napsané pravděpodobně konstruktéry inspirovanými zahraničními osobními počítači, nevyklučují jejich domácí využití – naopak tyto stroje vykreslují jako přívětivé společníky. *PMD 85* je podle příbalového letáku určen k použití v konstrukčních kancelářích, v laboratořích, ve výrobních provozech, v administrativě i v domácnosti, kde:

[...] vedie rozpočet a hospodárenie v domácnosti, pomáha riešiť matematické úlohy,

se vyrobilo 4 200 kusů. (VV). *PMD-85: Verzia 85-1 & 85-2. Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 1. Systému *IQ 151* se podle Malce vyrábělo třikrát méně. MALEC – (R), Mikropočítače z „druhé strany“.

⁴² MALEC – (R), Mikropočítače z „druhé strany“, s. 4.

⁴³ JEŽEK, J. Školní počítač *IQ151*. *Amatérské Radio, řada A*. 1984, roč. 33, č. 12.

⁴⁴ KREJČÍŘOVÁ, M. „Domácí počítače“ nedávné minulosti. *Domácí počítače* [online], 1999. Citováno 15. 2. 2013. Dostupné z: <<http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xkrejcir.htm>>.

⁴⁵ Zkratka podle Kišše znamená „Piešťanský mikropočítač displayový“. Číslo 85 pak bylo odvozeno nikoli od roku spuštění výroby, ale od amerického počítače *HP-85*, který Kišše inspiroval. Viz: 30 let osobních počítačů v Československu (1/4).

zabezpečuje ochranu bytu, je centrom zábavy formou TV hier a pod.⁴⁶

V uživatelské příručce pak čteme, že počítač je „skonštruovaný na uľahčenie práce, vyplnenie voľných chvíľ a poslúži aj ako inteligentný spoločník“⁴⁷. Podle publikace *Základy činnosti IQ 151* je toto zařízení „hračka pro děti i rodiče, je to dobrý spolupracovník či spoločník v zaměstnání, ve škole i doma.“⁴⁸ Vydávané materiály se však soustředí na popis Basicu a strojového kódu a nezmiňují možnost existence programového vybavení vytvořeného třetí stranou⁴⁹, tj. někým jiným než výrobcem počítače či samotným uživatelem.⁵⁰

Libovický a Dočekal ve svém přehledu mikropočítačů, publikovaném v brožůře *Proč a nač je počítač*, docházejí závěru, že žádný z těchto mikropočítačů „není vhodný jako domácí počítač“, a to především kvůli nedostatku programového vybavení a vysoké poruchovosti.⁵¹ Domácím počítačem se ovšem ani stát nemohly, neboť se nikdy nedostaly do maloobchodní sítě.⁵² Zůstávaly tedy pod dohledem autorit a institucí. Zajíček ve své polemice *Počítač vězněm učitelů* dokonce poukazuje na příklad školy, kde se vyučující zdráhali žáky k počítačům pustit:

Tak jsem se dozvěděl, že žáci programují vlastně jen tužkou po papíru. Ve školním roce 87/88 je pustili k počítači třikrát! A v tomto školním roce ani jednou!!! A to přesto, že škola počítače má. Někde se dokonce učí Pascal, který ale na školních počítačích není implementován. Kocourkov jak vymalovaný.⁵³

K takové opatrnosti mohla vést i neúměrně vysoká cena těchto počítačů. Samotný soubor součástek nutných pro sestavení takového počítače byl totiž „mnohonásobně dražší než ceny kompletovaných zařízení na světových trzích“⁵⁴ – nákladnou tuzemskou výrobu si vyžádal nedostatek devizových prostředků. Počítače typu *PMD*

⁴⁶ TESLA BRATISLAVA. *Mikropočítač PMD 85-2 (leták)*. Tesla Bratislava, 1986.

⁴⁷ TESLA BRATISLAVA. *Osobný mikropočítač PMD 85*. Bratislava: Tesla Bratislava, 1985, s. 1.

⁴⁸ LUSTIG, Základy činnosti IQ 151, s. 3.

⁴⁹ Důraz na výuku programování může rovněž vysvětlit, proč se konstruktéři počítačů nenamáhalí se softwarovou kompatibilitou s existujícími systémy – programovat se totiž člověk může učit na jakémkoli mikropočítači s implementovaným programovacím jazykem.

⁵⁰ JEDLIČKA, Z. – FEIL, M. *Basic pro začátečníky*. Praha: Komenium, 1985; TESLA BRATISLAVA, *Osobný mikropočítač PMD 85*.

⁵¹ LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte, s. 23.

⁵² LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

⁵³ ZAJÍČEK, L. Počítač vězněm učitelů. *Mikrobáze*. 1989, roč. 1989, č. 3, s. 29.

⁵⁴ KLABAL, Náš interview s ing. Františkem Hamanem.

85 a IQ 151 proto například v roce 1988 stály 12 až 20 000 Kčs,⁵⁵ tedy čtyř- až šestinásobek průměrné hrubé měsíční mzdy.⁵⁶

Po obou typech počítačů ovšem byla mezi školami a zájmovými organizacemi velká poptávka, jíž výroba nemohla dostát. Nedostatky materiálního zázemí reflektovala konference Pedagogické společnosti ČSAV o elektronizaci ve školství – podle Šrola měl být *Dlouhodobý komplexní program elektronizace ve výchově a vzdělávání* splněn v roce 1995.⁵⁷ Vrba navíc poukázal na to, že kontakt s nekvalitními počítači může mezi studenty, kteří sledují vývoj zahraniční techniky, napáchat „politické škody“.⁵⁸

Přesto mohl Ing. Ivan Malec z FMEP v roce 1988 prohlásit, že se do středních škol dostalo asi 7 000 počítačů.⁵⁹ Jak vzpomíná hráč Martin, i na těchto strojích mohli uživatelé provozovat grafické hry:

Vzpomínám si, že moje první hry byly na základce ve škole, kdy jsme měli myslím PMDčka. Za odměnu nás nechal učitel třeba hrát posledních deset minut hry, to byly hry jako nějaká vesmírná loď, což byla koule střílející do dalších koulí, prostě grafika naprosto totálně tragická, ale tehdy nás to hrozně bavilo.

V případě PMD 85 se dokonce v klubech Svazarmu rozbuřela bohatá tvůrčí činnost a vznikla celá řada herních titulů.⁶⁰

Zralí na domácí počítač?

Prioritami socialistického režimu bylo vybavit počítači průmysl a školy. Lidem, kteří se zajímali o techniku, však neušlo, že na Západě jsou domácí počítače běžně dostupným artiklem spotřební elektroniky. Přispívaly k tomu i popularizační snahy sdělovacích prostředků. Brožura *Proč a nač je počítač* text ilustrovala fotografiemi ze zahraničních zdrojů, které ukazovaly špičkovou mikropočítačovou techniku – snad

⁵⁵ (DOU). Den osobních počítačů. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 3.

⁵⁶ Ta v roce 1988 činila v ČSSR ve státním a družstevním sektoru 3 085 Kčs. FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD, Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky.

⁵⁷ ŠROL, M. Plnenie realizačného programu elektronizácie vo výchově a vzdělávání na základných školách. *Pedagogika*. 1988, roč. 38, č. 4.

⁵⁸ VRBA, A. Informatika a výpočetní technika – první zkušenosti s novým předmětem na gymnáziu. *Pedagogika*. 1988, roč. 38, č. 4, s. 404.

⁵⁹ PENCZEK, F. Jsem skeptikem. *Amatérské Radio, řada A*. 1988, roč. 37, č. 5.

⁶⁰ Viz kapitolu VI.

kvůli tomu, že byly obrazově kvalitní a atraktivní.⁶¹ Dokonce i časopis *Elektronika*, de facto tiskový orgán FMEP, všetečně referoval o novinkách v západní výpočetní technice, k jejichž pořízení do ČSSR bylo třeba heroického úsilí.

V druhé polovině 80. let proto začaly sílit hlasy, které po československém průmyslu žádaly zajištění levných, běžně dostupných domácích mikropočítačů. Souběžně s tím se českoslovenští konstruktéři pokoušeli takový levný přístroj uvést do výroby – naráželi ovšem na limity tuzemského systému řízení a výroby. Vzniklé napětí ilustruje i vleklý mediální spor mezi konstruktérem Eduardem Smutným a ministerským poradcem Ivanem Malcem.

Inženýr Eduard Smutný se coby konstruktér Tesly Elstroj a autor *SAPI-1* stal „prvním hardwarovým guru, který uměl v Čechách vyrábět počítače“⁶². Coby charismatický propagátor počítačů psal pro *Amatérské radio*, vystoupil v *Televizním klubu mladých* a nadšeně ho citoval *Mladý svět*. V druhé polovině osmdesátých let se pokusil vytvořit levný a dostupný počítač pro mládež. Ve své misi uspěl jen částečně.

V roce 1986 Smutný na stránkách Amatérského radia představil počítač *Ondra*, jež pojmenoval po svém synovi, který trpěl mozkovou obrnou a pomocí klávesnice počítače si procvičoval motoriku prstů. Proklamovaným cílem *Ondry* bylo „učit a bavit naši mládež“.⁶³ Smutný jej postavil kolem východoněmeckého mikroprocesoru *U880D*, kompatibilního se standardem *Zilog Z80*. Tento procesor měl mimo jiné menší nároky na příkon, a dovolil tedy miniaturizovat napájecí zdroj. *Ondra* byl proto skoro tak malý a přenosný jako *Sinclair ZX Spectrum*.

⁶¹ *Proč a nač je počítač: Kousněte si do jablka poznání (Magazín VTM pro příznivce informatiky a výpočetní techniky)*. Praha: Mladá fronta, 1987.

⁶² LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

⁶³ SMUTNÝ, E. *Ondra. Amatérské Radio, řada A*. 1986, roč. 35, č. 3, s. 92.



Obrázek 6. Mikropočítač *Ondra*. Zapůjčila Stanice techniků při Domu dětí a mládeže hlavního města Prahy. Foto: Zdeněk Šmída.

V obsáhlém rozhovoru pro Amatérské radio, pořizeném u příležitosti uvedení *Ondry*, si Smutný postěžoval na absenci tuzemských mikropočítačů pro domácí použití:

Tak předně mám tři děti. Náš hračkářský průmysl jen málo zajišťuje pomůcky k tomu, abych je mohl vychovávat v technickém duchu doby. Elektrotechnický průmysl také nezachytil obrovský zájem dětí o výpočetní techniku. A tak mi nezbývalo, než vzít občas děti do práce nebo mikropočítač domů.⁶⁴

Vyjádril se i k ceně československých zařízení:

Bude-li elektronika drahá, pak naše mládež bude používat zahraniční techniku. [...] Vzhledem k ceně moderních součástek a různým režimům však budou s cenou ONDRY jistě potíže. Podařili se nám myslet na naše děti a cenu mikropočítače dotovat, jistě se nám peníze vrátí v práci našich „chytřejších dětí“ za několik let. Pro další rozvoj našich osobních počítačů vidím tedy cenovou otázku jako základní.⁶⁵

Během roku 1986 se měla vyrobit nejprve zkušební řada sta *Ondrů* a první série tisíce kusů a poté měl výrobu po Tesle Liberec převzít jiný podnik. K tomu ovšem nikdy nedošlo.⁶⁶ Nakonec se vyrobilo pouze zhruba tisíc až dva tisíce kusů, jež zčásti rozebraly Domy pionýrů a mládeže.⁶⁷

⁶⁴ ENGEL, P. Náš interview s ing. Eduardem Smutným. *Amatérské Radio, řada A*. 1986, roč. 35, č. 3, s. 81.

⁶⁵ ENGEL, Náš interview s ing. Eduardem Smutným, s. 82.

⁶⁶ Podle brožury *Proč a nač je počítač* měla *Ondru* vyrábět Tesla Blatná. Další zdroje se o tom však nezmiňují. LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

⁶⁷ Ze sériových čísel se dá odvodit, že bylo *Ondrů* vyrobeno cca dva tisíce kusů (EC1045 ONDRA.

Eduard Smutný se ze svého rozčarování vyznal v Televizním klubu mladých.⁶⁸ Brzy ho podpořili i někteří novináři. Hobbistické scéně a popularizaci počítačů bylo nakloněno především nakladatelství Mladá fronta, jež v rámci edice „Start“ vydalo publikaci *Proč a nač je počítač*, sešity *Informace pro uživatele mikropočítačů* i publikace Bohuslava Blažka a Ladislava Zajíčka. Smutného se zastával také novinář Jiří Franěk z *Mladého světa*, též vydávaného Mladou frontou, sám majitel počítače *ZX Spectrum*. Ve své reportáži ze setkání počítačových nadšenců, nazvané *My chceme počítače!*, píše:

Největší zážitek pro mě a nepochybně i pro ostatní – beseda s Edou Smutným. Jako obvykle si nebral servítky. Mluvil o zaostávání. Protože zaostáváme. [...] Zmínil se o tom, co se slibovalo. Liberecká Tesla splnila slib tisíc počítačů a pak nám oznámila, že to tedy je vyzkoušeno a někdo to může dělat. Před sjezdem nebyla řeč o tom, že jde o nějaké zkoušení, před sjezdem se to dělalo jako pro tu naši mládež. Tisíc počítačů bez programového vybavení, a potom vycouvat, to má mládež radost!⁶⁹

Článek končí bojovně formulovaným manifestem nespokojenosti:

Tedy píšu do tisku: Vážení soudruzi ministři elektrotechnického průmyslu, školství, obchodu vnitřního a zahraničního, ale také oba vážení ministři kultury (protože počítače se stávají součástí národní kultury), chtěl bych vám jménem nás pár nadšených začátečníků říct, že jsme strašně nespokojeni. A pokud vám někdo z vašich podřízených říká něco jiného, nevěřte mu prosím, je to lhář.⁷⁰

Za Smutného se jednoznačně postavila i Mikrobáze, zpravodaj jeho svazarmovských soukmenovců:

Není to tak dlouho, co se v pražském TKM ze své bolesti vyznal Eda Smutný, autor mikropočítače ONDRA. Dozvěděli jsme se o tom, jak si zase jednou smlsla hloupá, ignorancí a společenskou netečností zaštitěná byrokracie.⁷¹

FMEP na veřejnou kritiku reagovalo prostřednictvím nově založeného časopisu *Elektronika*, jež řídil poradce ministerstva Ing. Ivan Malec. Ten se dostal do nezáviděníhodné situace, v níž musel hájit špatně fungující československý průmysl.

SAPI.CZ – web věnovaný československým osmibitů, zejména počítačům SAPI-1 [online], 2012. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z: <<http://www.sapi.cz/ondra/ondra.php>>.) Konkrétní informace o dostupnosti *Ondry* pro veřejnost se mi nepodařilo dohledat; o jeho nasazení v zájmové činnosti viz: HÁŠA, M. V Československu... In ŠIMŮNEK, P. ed. *Grafické procesory*. Praha: 666. ZO Svazarmu, nedatováno.

⁶⁸ ZAJÍČEK, L. – -KŠ-. Dalibor výpočetní techniky. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6.

⁶⁹ FRANĚK, J. My chceme počítače! *Mladý svět*. 1987, roč. 29, č. 13, s. 13.

⁷⁰ FRANĚK, J. My chceme počítače!, s. 13.

⁷¹ ZAJÍČEK – -KŠ-, Dalibor výpočetní techniky.

Rozvášněné veřejné kritiky si byl vědom:

V poslední době se ve sdělovacích prostředcích, zejména v tisku a v televizi, často objevují kritiky na to, co náš resort vyrábí nebo nevyrábí a na kvalitu jeho výrobků. [...] Racionální jádro této kritiky je vcelku jasné: počítače pro osobní spotřebu nejsou v potřebné míře v prodeji, a pokud jsou, již vůbec ne za přijatelné ceny. Na tento neoddiskutovatelný fakt se však nabalilo až příliš mnoho emocí, subjektivních zájmů a názorů, které dezinformují.⁷²

Jakožto reprezentant FMEP se tedy snažil touhu mít doma počítač – jež nezapadala do režimního diskurzu elektronizace průmyslu a školství – zpochybnit. Pro využití počítačů v domácnosti nenacházel racionální důvody:

Dále jsem si kladl a kladu otázku: když počítače, tak pro jaký účel a jaké? Přiznám se, že na prvou část otázky vztáženou k požadavku „počítač do každé domácnosti“ jsem si dosud uspokojivě nedovedl odpovědět. Dovedu si nezbytnost tohoto požadavku představit, až například budeme moci reálně uvažovat o automatické regulaci přípravy jídel, skladbě jídelníčku podle ekologické situace, objednávkách zboží z domova, zúčtování plateb obyvatelstva na základě z domova autorizovaných příkazů atd.⁷³

V rozhovoru pro polský časopis *Bajtek*⁷⁴ pak Malec prohlásil, že „jako společnost jsme ještě nedorostli do obecného využívání mikropočítačů – samozřejmě kromě her“⁷⁵. Postoj, který coby šéfredaktor a poradce razil, shrnul jako „cestu racionálního využívání mikropočítačů a osvojování si druhé gramotnosti kolektivním přístupem k nim ve školách a společenských organizacích“⁷⁶.

Správně sice předvídal, že výrazným impulsem pro vybavení domácností počítači bude dostupnost síťových služeb, ale nedokázal odhadnout roli, kterou v technickém rozvoji sehrává iniciativa individuálních uživatelů a konstruktérů. Hájil oproti tomu jakousi reformu shora, jež se ovšem nikdy neuskutečnila. Tato víra v centrální řízení, typická pro socialistické státy, znamenala, že elektrotechnický průmysl nemohl využít znalostních komunit počítačových kutilů, jež hrály zásadní roli například v počátcích amerického hardwarového a softwarového průmyslu.

Z hlediska mého výzkumu je na této debatě nejzajímavější spor o společenský přínos

⁷² MALEC, I. Vážení čtenáři... *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 2.

⁷³ MALEC, K další perspektivě výroby malých počítačů, s. 20.

⁷⁴ PENCZEK, Jsem skeptikem.

⁷⁵ Malec později tento rozhovor, jenž vyšel v překladu i v *Amatérském radiu*, označil za hrubě zkreslený, mj. i vzhledem k tomu, že on „hovořil česky, oni polsky“. Výše uvedený citát ve svém komentáři upřesnil, ale nedementoval. MALEC, I. Jestem Sceptykiem aneb Jak jsem se stal skeptikem. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 5..

⁷⁶ MALEC, K další perspektivě výroby malých počítačů, s. 20.

domácího osmibitového mikropočítače. Podle Malce je to zbytečný luxus, naopak podle Smutného je neomezený kontakt se strojem základem pro další kreativní práci mládeže s technikou. V tomto rozdělení rolí nepochybně hraje roli i fakt, že Smutný byl zástupcem hobby scény, která na „bastlení“ a „hraní si“ klade velký důraz.

Smutného pohled svou publicistickou činností od roku 1988 podporoval i akademik Bohuslav Blažek, popularizátor počítačů a počítačových her. Ten Smutného ve své knize *Bludiště počítačových her* zařadil mezi „mučedníky počítačové kultury“:

Někteří [českoslovenští nadšenci] jsou opravdoví géniové pájky, jacísi geriatři přestárlé části naší „počítačové základny“. Pokud se ve svém postupu dostanou tak daleko, že je posedne touha postavit vlastní, nový, výkonnější a zároveň lepší počítač a navíc jej chtějí poskytnout i všem možným zájemcům, tedy jej vyrábět, čeká je osud povýtce tragický: jsou to budoucí mučedníci počítačové kultury.⁷⁷

Blažek také aktivně vystupoval proti tomu, aby byly mikropočítače, podle něj ideální objekty k samostatnému objevování, uzavřené v komnatách „počítačových docentů“⁷⁸. Jeho argumenty přitom vycházely z aktuální západní odborné literatury o psychologii uživatelů počítačů, zejména od Seymoura Paperta a Sherry Turkle. Mikropočítačům připisoval potenciál demokratizovat kulturu a umožnit nové způsoby kreativního vyjádření a jeho sdílení:

Malé počítače, to je velké spiknutí proti arogantním profesionálům, zneužívajícím svůj monopol. [...] Malé počítače, zejména jsou-li zapojeny do sítí, jsou ideálním nástrojem [...] tvůrčí výměny. [...] To už není jen zdokonalování dosavadní kultury, ale zásadní proměna v jejích kritériích. Máte-li k věci co říci, máte-li nápad, máte-li osobité vidění, kultura malých počítačů to bez pošklebků a s vděkem přijme. Není kulturou profesionálně se tvářících diletantů, ale kulturou laiků.⁷⁹

Takový pohled, předjímající řadu technooptimistických názorů pozdějších dekád, vyžadoval jistou dávku sociální imaginace a intelektuální flexibility a stěží se dalo očekávat, že na něj kapitáni socialistického režimu přistoupí. Ti mohli mít naopak důvod se demokratizačního potenciálu počítačů obávat.

Výsledkem každopádně bylo to, že FMEP se až do pádu socialistického režimu k počítačům pro domácnost nepostavilo vstřícně a nedokázalo zajistit ani dostatek

⁷⁷ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 38.

⁷⁸ BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

⁷⁹ BLAŽEK, B. Počítače a kultura. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 9.

počítačů pro školy a zájmovou činnost.

„Kecálek“ jako standard

I přes Smutného entuziasmus pokusy o nalezení „československé“ cesty k domácímu počítači selhávaly. FMEP sice případné zájemce odkazovalo na zájmové skupiny, ale ani zájmové kluby se na domácí produkci nemohly spolehnout. Absence domácího standardu a jasné podpory výroby mikropočítačů nakonec vedla k tomu, že se standard „dovezl“ ze zahraničí – tentokrát nikoli oficiálně, jako tomu bylo v případě JSEP a SMEP, ale neformálně. Místní amatéři a hobbisté (takzvaní „soukromí uživatelé“) totiž nehleděli na „bezkonceptní“ politiku československé výroby a počítače si do svých domovů pořídili v zahraničí, popř. v Tuzexu. Pedagog Miroslav Háša, jenž v roce 1980 založil první kroužek programování v ČSSR⁸⁰, tedy v předmluvě ke svazarmovské příručce *Grafické procesory* konstatoval svou rezignaci na podporu tuzemských platforem:

V Československu je soukromých uživatelů mikropočítače *ZX Spectrum* několikrát víc, než jakýchkoliv mikropočítačů nasazených ve školství a v zájmové činnosti. Přesto jsem si uvědomoval, že potřebujeme československý mikropočítač pro mládež. Proto jsme ve Středisku pro mládež a elektroniku ÚV SSM vybrali z naší produkce *PMD 85/1* a udělali pro něj, a později i pro mikropočítač *Ondru*, v rámci našich možností, maximum. Avšak bezkonceptní pokusy o zabezpečení výroby osmibitových mikropočítačů v ČSSR zkrachovaly na obrovském sortimentu vyráběných druhů a na nedostatku tuzemských součástek. Proto jsme se ve Středisku pro mládež a elektroniku rozhodli, že soustředíme pozornost na nejoblíbenější „československý“ mikropočítač vymyšlený a vyráběný ve Velké Británii.⁸¹

Standardem se tedy stal právě ten malý britský počítač, který v *Rumburakovi* předstíral, že je velký. Podle odhadů *Amatérského radia* mělo mít v roce 1986 95 % domácích uživatelů mikropočítač *ZX Spectrum*.⁸²

Existenci standardu uznalo i slovenské výrobní družstvo Didaktik Skalica, jež podobně jako Slušovice nespadlo pod FMEP. Jeho třetí model *Didaktik Gama* už

⁸⁰ Podle Pecinovského, jenž je sám pamětníkem, viz: PECINOVSKÝ, R. Historie mimoškolní výuky programování u nás. In *Tvorba softwaru 2009*. Ostrava: VŠB-TUO Ostrava, 2009..

⁸¹ Výtisk této publikace, který mám k dispozici, není datován, ale z toho, že se v něm zmiňují počítače Didaktik Alfa a Beta, a nikoli Didaktik Gama, vyplývá, že její text vznikl mezi lety 1985 a 1987. HÁŠA, V Československu...

⁸² MÝSLÍK, mikro PF 86. Dalšími populárními platformami mezi domácími uživateli byly osmibitové počítače *Atari*, *Sharp MZ 800* a *Commodore 64*.

nebyl klonem *PMD 85*, ale právě *ZX Spectra*. Kompatibilitu skalický výrobce dosáhl díky použití zákaznického čipu ULA od britské firmy *Ferranti*, jenž byl integrální součástí architektury původního *Spectra*. *Didaktik Gama* se tak stal zřejmě prvním československým osmibitovým mikropočítačem, který používal „kapitalistické“ součástky. Lze předpokládat, že takováto operace vyžadovala na straně družstva značné devizové rezervy a politickou obratnost.

Didaktik Gama se po zahájení produkce v roce 1987 stal prvním tuzemským mikropočítačem, který se skutečně ve větším množství⁸³ a za přijatelnou cenu 6 200 Kčs⁸⁴ dostal ke koncovým zákazníkům, ačkoli „výroba absolutně nestačila poptávce“⁸⁵.

Přestože si lehký a kompaktní *Didaktik Gama* nesl v názvu tradici výroby počítačů pro vzdělávací účely, byl určen primárně pro domácnosti a často se do domácnosti pořizoval jako výhradně hrací přístroj. Počítal s tím i jeho „návod k obsluhu“, v němž čteme, že *Didaktik* „je určený pre najširší okruh použitia – od oblasti hier a zábavy, cez výuku a programovanie, až po nasadenie pri jednoduchších konštruktérskych činnostiach“.⁸⁶

V reakci na rostoucí zastoupení počítačů v československých domácnostech začaly některé podniky vyrábět další hardware. Kovodružstvo Náchod již před rokem 1989 vyrábělo joysticky pro *ZX Spectra*.⁸⁷ Totéž platilo pro druhou hlavní dovozovou osmibitovou platformu v Československu – pro počítače *Atari* například *Irisa Vsetín* vyráběla cartridge⁸⁸ s hrami i programovým vybavením.⁸⁹

Odlišnou minulost měly videoherní konzole, v Československu označované jako „televizní hry“. První generaci televizních her, jež neobsluhoval mikroprocesor, ale

⁸³ Podle samotných zaměstnanců Didaktiku se těchto počítačů vyrobilo 50 000, část produkce i prodeje ovšem spadá do období po roce 1989. KEREKEŠ, R. 8-bitová story z moravsko-slovenského pomezia. *Bajt*. 1993, roč. 4, č. 10.

⁸⁴ Cena dle ŠEDIVÁ, K. *Didaktik Gama: Československý Sinclair?* *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 3.

⁸⁵ ZAJÍČEK, L. Počítač z Tuzexu. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 5.

⁸⁶ DIDAKTIK SKALICA. *Didaktik Gama – osobný počítač HC: Návod k obsluhu*. Skalica: Didaktik Skalica, 1987.

⁸⁷ MECA, D. Z domova. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 1.

⁸⁸ Zpravidla nepřepisovatelné paměťové médium na bázi externí paměti EPROM. Cartridge se zasouvají do příslušného rozhraní herní konzole či počítače.

⁸⁹ BURGER, O. – POLÁČEK, P. *Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.*; BURGER, O. Ještě jednou kartridž. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, roč. 1, č. 1.

pouze tranzistory, zachytilo Amatérské radio,⁹⁰ které v letech 1977 a 1979 přineslo schémata na jejich domácí výrobu⁹¹. Tesla Pardubice dokonce ve spolupráci s redakcí časopisu připravila stavebnici televizního tenisu za cenu cca 2 200 Kčs.⁹² Tesla Piešťany vyráběla *Televízny tenis* a TV hru *Tesla XD 8001*⁹³ a v katalozích součástek Tesla z let 1983 i 1986 najdeme integrované obvody MAS601 až MAS603, z nichž si mohli zájemci TV hru postavit sami.⁹⁴

Pokročilejší herní konzole ovládané mikroprocesorem se v Československu zřejmě nevyráběly – těžko bychom to ostatně mohli očekávat ve chvíli, kdy dodávky mikroprocesorů nestačily ani na produkci počítačů do škol. Konzole navíc nezapadaly ani do oficiálního diskurzu (místo by se pro ně dalo najít snad jen ve výchově předškolních dětí ke kladnému vztahu k elektronice), ani do hobbistického diskurzu, v němž se kladl důraz na modularitu a otevřenost mikropočítačových systémů.⁹⁵

Kolik mikropočítačů bylo v Československu?

Tato kapitola na základě studia archivního materiálu a dobového diskurzu dospívá k závěru, že režimní diskurz i socialistické podniky reagovaly na touhu lidí mít počítač *doma*, v soukromém vlastnictví pomalu a s rozpaky. Počítače měly prozatím zůstat v hájemství či pod dohledem „profesionálů“ – inženýrů, vědců nebo učitelů. Ačkoli lidé i novináři volali po domácích počítačích a jednotliví konstruktéři se je pokoušeli dostatečně levně vyrobit, v omezené míře se to podařilo až slovenskému *Didaktiku* v roce 1987.

Kvantitativní data o růstu počtu mikropočítačů v Československu jsou vzácná a do roku 1989 nespolehlivá. Zmínil jsem, že vybavenost českých domácností počítačem, poprvé měřená na reprezentativním vzorku tří tisíc domácností v roce 1989, činila

⁹⁰ ČACKÝ, V. Televizní hry s tranzistory. *Amatérské Radio*. 1977, roč. 26, č. 10.

⁹¹ BUDÍNSKÝ, J. Televizní hry. *Amatérské Radio*, řada A. 1979, roč. 28, č. 1; KRYŠKA, L. – ZUSKA, J. Hřiště na televizní obrazovce. *Amatérské Radio*, řada B. 1977, roč. 26, č. 1.

⁹² KRYŠKA – ZUSKA, Hřiště na televizní obrazovce.

⁹³ +GAMA. JHCon 2003/2. *ZX Magazín*. 2003, roč. 16, č. 1/02–4/03; LITIL DIVIL TV hra Tesla – XD 8001. *Sběratel historické elektroniky – LitilDivil* [online], nedatováno. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z: <http://www.litildivil.cz/sbirka/ruzne/TV_hra_tesla.htm>.

⁹⁴ MAS601. *Katalog součástek* [online], nedatováno. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z: <<http://katalogy.ic.cz/MAS601.html>>.

⁹⁵ Viz kapitulu IV.

podle ČSÚ 1,8 %.⁹⁶ Předchozí statistické ročenky uváděly data pouze za průmysl. Už od roku 1985 se však objevovaly odhady počtu počítačů, jež se mnohdy výrazně rozcházel.

Rok	Zdroj	Počet počítačů
1985	Amatérské radio	20 000 ZX-81
1986	Amatérské radio	40 000 ZXS
1987	Mikrobáze	100 000 ZXS
1987	Proč a nač je počítač	80 000 ZXS, 10 000 ZX-81, 1 000 C64, ostatní stovky
1987	Zpravodaj AK Praha	80 000 ZXS, 50 000 Atari
1988	Amatérské radio	100-150 000 ZXS
1988	FMEP/Bajtek	70 000 celkem, 7 000 ve školách

Tabulka 2. Odhady počtu mikropočítačů v ČSSR. ZXS = Sinclair ZX Spectrum, C64 = Commodore 64. Odkazy níže.

V hobbistickém tisku nalezneme především odhady počtu počítačů od firmy *Sinclair*. V roce 1985 byl podle *Amatérského radia* nejrozšířenějším počítač ZX-81 s 20 000 kusy.⁹⁷ O rok později už byly za nejrozšířenější považovány stroje ZX Spectrum od téže firmy. Podle různých zdrojů jich mělo v roce 1986 být 40 000⁹⁸, o rok později 100 000⁹⁹, respektive 80 000¹⁰⁰ a následující rok 100–150 000¹⁰¹. V témže roce však Ivan Malec z FMEP v rozhovoru pro *Bajtek* prohlásil, že v ČSSR je asi 70 000

⁹⁶ ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD Tab 08.03 Počítač a internet v českých domácnostech. [online], 2010. Dostupné z: <http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf>.

⁹⁷ AR, AR výpočetní technice '85.

⁹⁸ MYSLÍK, mikro PF 86.

⁹⁹ ZAJÍČEK, L. Kopisté versus Mikrobáze. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6.

¹⁰⁰ LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

¹⁰¹ KALOUSEK, L. Náš interview se zástupci 666. ZO Svazarmu. *Amatérské Radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 6.

mikropočítačů všech značek, z toho 20–25 000 domácí výroby a 17 000 z NDR.¹⁰² Na *Spectrum* i se *ZX-81* by tak zbylo maximálně 33 000 kusů.

Počet strojů *Atari* se zvyšoval zejména v druhé polovině 80. let; v roce 1987 jej zdroj blízký dovozci odhadoval na 50 000.¹⁰³ Jejich množství se podle Amatérského radia „výrazně zvětšilo“ i během roku 1988.¹⁰⁴ K výsledným číslům je třeba přičíst počítače tuzemské. Nejvíce se zřejmě vyrobilo modelu PMD 85-2 – 10 000 kusů mezi daty 1. 7. 1986 a 31. 8. 1987. Jeho předchůdce PMD 85-1 bylo vyrobeno 4 200 kusů.¹⁰⁵ Systému IQ 151 se podle Malce vyrábělo třikrát méně.¹⁰⁶

Rozptyl hodnot lze částečně vysvětlit tím, že i tato čísla sloužila jako argumenty v debatě o výkonnosti československého průmyslu, potřebnosti domácích počítačů a významu jednotlivých platforem. Zatímco odhady klubů Svazarmu mohly být nadsazené za účelem propagace vlastní činnosti a prosazování preferované platformy, údaje ministerstva mohly být nižší kvůli tomu, že se rozhodlo „ignorovat“ neregistrovaný dovoz, nebo kvůli snaze zamaskovat závislost na západních technologiích. Jak uvidíme v další kapitole, lidé a někdy i instituce však maloobchodní i velkoobchodní sítě hojně obcházeli – pašovali stroje ze zahraničí nebo je za (mnohdy vyvekslované) bony nakupovali v *Tuzexu*.

Po listopadu 1989 a následném otevření hranic se dostupnost hardwaru i informací výrazně zvýšila. Zatímco někteří uživatelé jezdili počítače nakupovat do zahraničí, v Československu začali působit i první distributoři hardwaru. Břeclavská firma *K-Soft* například z Rakouska dovážela počítače *Atari* a kromě toho pro ně vydávala československé hry.¹⁰⁷ David Hertl uvažoval o tom, že by se zapojil do distribuce britského počítače *Sam Coupé*, jenž se měl stát nástupcem *Spectra*.¹⁰⁸ Tuto funkci nakonec přebrala firma Oasa 602, „jedna z mnoha poboček rozpadající se 602. ZO

¹⁰² PENCZEK, Jsem skeptikem.

¹⁰³ Konkrétně se jedná o Ondřeje Šebestu, vedoucího technicko-poradenského střediska v. d. Styl, jež mělo na starost překlad dokumentace, servis a propagaci dovážených počítačů. HLAVÁČEK, J. Zeptali jsme se za vás... Ondřeje Šebesty, vedoucího technicko-poradenského střediska v.d. STYL. *Zpravodaj Atari klubu (487. ZO Svazarmu)*. 1987, roč. 1, č. 6.

¹⁰⁴ AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?.

¹⁰⁵ (VV), PMD-85: Verzia 85-1 & 85-2.

¹⁰⁶ MALEC – (R), Mikropočítače z „druhé strany“.

¹⁰⁷ KRÁL, J. Historie firmy K-soft computer. *K-SOFT computer* [online], 2000. Citováno 2. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.k-soft.cz/>>.

¹⁰⁸ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

Svazarmu“¹⁰⁹.

Slovenské družstvo *Didaktik* začalo na konci roku 1990 vyrábět nový model *Didaktik M*, který stál méně než 3 000 Kč a namísto originálního čipu ULA od firmy *Ferranti* už obsahoval jeho sovětský klon, a na podzim 1992 *Didaktik Kompakt* s integrovanou disketovou mechanikou¹¹⁰ – pravděpodobně poslední osmibitový počítač navržený a vyráběný v Čechách a na Slovensku.

Osmibitové počítače ovšem v 90. letech začaly ustupovat šestnáctibitovým počítačům *Commodore Amiga*, *Atari ST* a klonům *IBM PC*, jejichž ceny také klesaly. Nikdy se tedy v Československu nestaly tak velkou obchodní příležitostí jako v 80. letech v západních zemích. Přesto se i v deváté dekádě obzvlášť děti a mládež bavily s osmibitovými počítači, mnohdy zakoupenými z druhé ruky. Osmibitová „éra“ tedy neskončila s listopadem 1989 ani s rozpadem Československa. Nové hry pro počítače *Spectrum* se přinejmenším na Slovensku komerčně vydávaly až do roku 1995.¹¹¹

¹⁰⁹ HERTL, D. Sam Coupé. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 3, s. 22.

¹¹⁰ KEREKEŠ, 8-bitová story z moravsko-slovenského pomezia; TIŠNOVSKÝ, P. *Didaktik Gama*, *Didaktik M* a *Didaktik Kompakt*. *Root.cz* [online], 2010. Citováno 10. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.root.cz/clanky/didaktik-gama-didaktik-m-a-didaktik-kompakt/>>.

¹¹¹ PAVERO. *Ultrasoft – kompletní přehled originálek*. *ZX-Spectrum Games* [online], 2011. Citováno 16. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.zx-spectrum.cz/index.php?cat1=4&cat2=2&article_id=ultrasoft3.php>.

II. Cesty k mikropočítačům

– *A co teď nabízíte v oblasti malé výpočetní techniky?*

– *Právě teď nic. [...]*

z rozhovoru zpravodaje *Mikrobáze* se soudruhem Františkem Nevrlým, zástupcem vedoucího první československé prodejny malé výpočetní techniky ¹

Jak ukázala předchozí kapitola, lidé už v 80. letech vyhledávali kontakt s počítačem a toužili mít doma vlastní stroj. Mnozí z nich se zejména zpočátku rekrutovali z řad radioamatérů, programátorů větších počítačů, popřípadě členů jejich rodin. Vedle toho si čím dál více rodičů přálo své děti vychovávat stejně jako Eduard Smutný „v technickém duchu doby“² a pořizovalo jim relativně nákladné mikropočítače. V druhé polovině dekády se pak začali objevovat zákazníci, kteří mikropočítače kupovali jako hračku.³

Ačkoli se dostupnost počítačů v průběhu let zvyšovala, v roce 1988 u nás podle zpravodaje *Mikrobáze* existoval jediný specializovaný maloobchod. *Mikrobáze*, která (ne)dostupnost výpočetní techniky často tematizovala, přinesla se zástupcem obchodu v pražské Spálené ulici rozhovor, který nesl prvky jak beckettovské (čekáme na počítače, možná přijdou), tak kafkovské (jsme počítačový obchod, ale nemáme počítače). Je vcelku pravděpodobné, že autor článku coby aktivistický novinář ony absurdní prvky zdůraznil. Stěží měl však zájem zatajovat či překrucovat faktické informace. A prázdné regály skutečně nespasil ani skalický *Didaktik Gama*. Zástupce František Nevrlý pokračuje:

- [...] Do ČSSR se zatím dovezly osobní počítače značek Sinclair, Delta, Sharp a o vánocích (*sic!*) jsme prodávali první dodávku české verze Sinclairu – Didaktik Gama. [...] Přesto, že VD Skalice má ještě další výrobní programy, které jsou rentabilnější než malá výpočetní technika, slíbili v loňském roce první dodávky a na vánoce (*sic!*) Didaktiky opravdu byly.

¹ -PB-. Na návštěvě ve Spálené. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5, s. 7.

² ENGEL, Náš interview s ing. Eduardem Smutným.

³ Viz kapitolu IV.

- A budou ještě?

- Sice nevíme, kdy, ale určitě budou. Jakože jinak věřím jen tomu, co je v krámkě. [...]

- Dovolte mi rýpnout. Co máte, když nic nemáte?

- V současnosti se rozběhl prodej záznamových medií, kazet a disket, snažíme se vybrat a prodávat magnetofony vhodné k počítačům. I když takové se vlastně nedovází. [...]⁴

Úlohou obchodu je tak zejména zprostředkovávat kontakty na další uživatele mikropočítačů a poskytovat odborné služby: „My bychom prodali dost, jen kdyby nevázly dodávky. Ale je dobré, že už je specializovaná prodejna, že počítače neleží vedle pekáčů.“⁵

Následující Vánoce pak do Spálené opět dorazily *Didaktiky*. Mikrobáze o této události opět přinesla barvitou reportáž:

Když na předvánoční trh měla do prodejny ve Spálené ulici v Praze přijít zásilka 50 ks počítačů Didaktik Gama, začala se před prodejnu tvořit fronta už v 6 hodin ráno. V 9 hodin stálo ve frontě asi 35 koupěchtivých občanů. Poslední, pětáctýřicátý se zařadil asi ve 12.30. [...] Uvnitř prodejny mohlo z bezpečnostních důvodů čekat jen 15 lidí. Jako vždy při mimořádných událostech, i zde se ukázala síla lidské solidarity – čekající v prodejně se střídali s těmi venku (bylo sice nad nulou, ale foukal nepříjemný vítr). A personál prodejny vařil vyčerpaným zákazníkům kávu! V 16.10 konečně vytoužené počítače přivezli [...].⁶

Tento příběh dokládá, že mezi mikropočítačem a jeho potenciálním vlastníkem nestála jen vysoká cena. V domácí maloobchodní síti se výpočetní technika za československé koruny poříditi takřka nedala, a pokud ano, tak často bez periférií a softwaru.⁷ Hlavními kanály, jimiž se k nám domácí mikropočítače dostávaly, tedy byly individuální dovoz ze zahraničí, Tuzex⁸ a černý trh. Zvláště v první polovině osmdesátých let tak koupě počítače často obnášela mobilizaci nejen finančního, ale také sociálního kapitálu.

Zahraněční literatura o domestikaci počítačů se často soustředí na to, jak marketing a

⁴ -PB-, Na návštěvě ve Spálené, s. 6–7.

⁵ -PB-, Na návštěvě ve Spálené, s. 7.

⁶ MECA, Z domova, s. 30.

⁷ Podle Libovického a Dočekala se však do maloobchodních sítí v omezeném množství dostávaly počítače značek *ZX Spectrum* a *Sharp*. LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

⁸ Ještě na sklonku roku 1988 byly počítače dostupné „převážně pouze v Tuzexu“. AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?, s. 17.

reklama formovaly představy lidí o potřebě zakoupit počítač.⁹ V Československu 80. let marketing ani prodej počítačů v podstatě neexistovaly. Důležitější roli tedy hrál bezprostřední sociální kontext a kontakty s počítačem ve škole, v zaměstnání a u přátel.

Tato kapitola na základě osobních vzpomínek i dokladů z tisku shrnuje důvody, proč si lidé počítače pořizovali, a přibližuje, jak nákup prováděli. Ve své druhé půli se kapitola věnuje tomu, jak se počítače začleňovaly do sociálního kontextu na mikroúrovni domácností. Na základě poznatků *teorie domestikace* k tématu přistupuje na dvou rovinách – nejprve se zabývá vztahem domestikace a maskulinní hobbistické kultury a poté dynamikou společného a individuálního užití počítače. Jako doklady o možných modelech toho, jak se s počítači v domácnostech zacházelo, slouží opět rozhovory a zmínky v dobových klubových zpravodajích.

Je třeba mít na paměti, že kontakt s mikropočítači a komunitou jejich uživatelů nebyl nutně podmíněn osobním vlastnictvím přístroje. Mohl mít různou intenzitu: od informovaného zájmu zprostředkovaného přáteli nebo četbou odborných časopisů, přes návštěvy elektronických výstav, přístup k počítači v zaměstnání, ve škole, ve Svazarmu, kroužku či u přátel a možnosti půjčování počítače domů až k samotnému vlastnictví. Už pouhé zahlédnutí počítače v obchodě se stávalo inspirací a námětem k diskusi. Různé sociální skupiny měly v socialistickém Československu ke kontaktu s počítači různé předpoklady a tyto předpoklady přispívaly ke specifickému složení místní hobbistické scény.

Kouzlo číslicové techniky

Stejně jako na Západě vedla i u nás jedna z cest k počítači přes zaměstnání. Fandovství mnoha vlivných postav československé mikropočítačové scény vycházelo z dlouhodobějšího profesního zájmu a kontaktu s elektronikou a „číslicovou technikou“¹⁰. Malé a uživatelsky přívětivé mikropočítače pak tito nadšenci mohli snadno využívat i pro své hobby.

Bratři-dvojčata Eduard a Tomáš Smutných (narození v roce 1944) si s elektronikou

⁹ MURDOCK – HARTMANN – GRAY, Contextualizing home computing: resources and practices.

¹⁰ Tak tehdy digitální technologie nazývalo *Amatérské radio* a tak k nim v rozhovoru odkazoval i respondent Tomáš Smutný.

hráli už v padesátých letech; vyrůstali „s autíčkama a s krystalkama a s tím vším úplně od toho základu, od toho pramene elektroniky“¹¹. Studium na střední a vysoké vojenské škole jim zprostředkovalo intenzivní kontakt s technikou. Tomáš na vojně sloužil u ruských raket, kde se setkal s věcmi, „o kterých se normálním lidem ani nesnilo“. Na přelomu 60. a 70. let se oba bratři dostali i k minipočítačům:

[...] měli jsme to štěstí, že tam byla katedra vojenský kontrarozvědky, která měla propašované počítače z izraelské armády. Jmenovalo se to *Elbit*, a ten *Elbit*, to byl právě základ, kterej jsme s bráchou okopírovali a ten z toho udělal tu JPR 12, to byl dvanáctibitovej počítač [...]¹²

Eduard poté coby konstruktér pokračoval projekty *SAPI-1*, *Ondra* a nerealizovaným počítačem *Honza*. Tomáš se zabýval hardwarem i softwarem (napsal pro *Ondru Basic*), působil však i jako opravář videoherních automatů.

Raní počítačovní nadšenci byli fascinováni tím, že počítač skutečně dělá, to co mu programátor zadá, potenciálem, který se tím otevíral, a mocí, kterou tím uživatelé poskytoval. Dokládá to i rozhovor s Jiřím Pobříslm, plodným programátorem z Jablonce nad Nisou, v těsně porevolučním *ZX Magazín*. Pobřísl pracoval jako inženýr v podniku vyrábějícím světelné tabule pro sportovní akce, ale brzy ho pohltily počítače:

Někdy na začátku roku 1983 [...] jsem se dočetl v Amatérském rádiu o tom, že Angličané vymysleli *Spectrum* a co všechno to umí – no a já na to fascinovaně „zíral“. V té době se mi současně dostal do rukou také kurs Basicu [...] a já se ho postupně naučil. Napsal jsem si na papír cvičně několik programků, ale pak mi to nedalo, vzal jsem jeden takový kratičký prográmeček (myslím, že to bylo na výpočet nejmenšího společného násobku) a odjel s ním do továrny Nisa, kde tehdy pracoval můj dávný kamarád a přítel Petr Kosař, který tam měl *ZX 81*, předchůdce Sinclairova *Spectra*. Ing. Mixánek tehdy ten program do *ZX 81* „naklepal“ a program jsme spustili. A on fungoval – a fungoval přesně tak, jak jsem ho napsal; počítal, co počítat měl a psal, co měl psát.¹³

Vlastimila Veselého, budoucího autora řady her pro *PMD 85* a *Sharp MZ 800*, obdobně přitahoval „ten pocit, že ten počítač dělá to, co po něm chce“.¹⁴

Mikropočítač navíc reagoval rychle a nabízel jednoduché a přívětivé prostředí pro experimentování. Vít Libovický poprvé získal pravidelný přístup k mikropočítači díky

¹¹ SMUTNÝ, T. *Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.*

¹² SMUTNÝ, T. *Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.*

¹³ HERTL, D. První z prvních. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 4, s. 20. Kurzíva J. Š.

¹⁴ VESELÝ, V. *Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.*

otci, který pracoval ve Fyzikálním ústavu Československé akademie věd. „Fyzikál“ už sice dříve disponoval velkými „čaroději“, ale když tam ze Západu zakoupili osmibitový systém *VideoGenie*¹⁵, interakce s počítačem byla náhle jednodušší:

Kromě toho stolního počítače tam měli nějaký sálový počítač, který se programovaly ve FORTRANu a podobně. Zaboťovat ten počítač to bylo třeba na patnáct minut práce. Byl nějaký bootstrap na takový kovový pásce. To byl základní loader, načel se základ operačního systému, potom další. A pak teprve naběhl terminál a dalo se tam něco v tom FORTRANu dělat. Takže ta varianta stolního počítače, kdy se k tomu přišlo, zapnulo, udělalo to „blik, blik, blik“ a byl tam Basic, tak to bylo naprosto geniální.¹⁶

Bratři Smutných, Libovický a další nadšenci se od počátku 80. let scházeli v pražské Stanici mladých techniků a později vstoupili do Svazarmu.¹⁷ Kromě nich se ve vzniklé komunitě scházeli i další příslušníci profesí, jež měly s počítači co do činění: doktoři, kteří pracovali s drahými přístroji, „kluci z automatizací“, výzkumných ústavů, výpočetních středisek a armády – podle Háši „taková ta střední třída“.¹⁸

Kontakt s technikou v zaměstnání (a v zaměstnání rodičů) nejenže rozvíjel zájem o počítače, ale také ho zprostředkoval dalšímu okruhu lidí. V osmdesátých i v devadesátých letech počítače často pracovaly na dvě směny – kromě práce sloužily i k hraní a experimentování.

Eduard Smutný, jenž si ještě v roce 1986 stěžoval, že si nemůže dovolit vlastní *Spectrum*,¹⁹ vozil svým dětem na hraní průmyslový počítač *SAPI-1*, jenž není přenosný, „ale je převozitelný“²⁰. Libovický měl počítače vypůjčené ze 602. ZO Svazarmu, pro kterou pracoval:

Já jsem měl časem doma ze Svazarmu půjčených třeba šest počítačů, jeden od každého druhu

¹⁵ Hongkongský stroj kompatibilní s americkým standardem TSR-80 postavený na mikroprocesoru Zilog Z80; na trh jej v roce 1979 uvedla firma EACA. (LINDSAY, E. What's a TRZ-80? *80 Microcomputing*. 1982, roč. 3, č. 1.) Je pravděpodobné, že do ČSSR byl dovezen před rozšířením levnějších počítačů jako *Sinclair ZX Spectrum*. Rané osmibitové počítače nakupovaly i univerzity – František Fait si například na Vysoké škole strojní a elektrotechnické v Plzni před hodinami hrál s mikropočítačem od firmy *Ohio Scientific*. (FAIT, Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.)

¹⁶ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

¹⁷ Viz kapitolu III.

¹⁸ HÁŠA, M. *Osobní rozhovor*, Praha, 10. 7. 2012.; SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

¹⁹ Z pozdějšího článku v Mladém světě vyplývá, že si ho někdy v letech 1986–1987 obstaral. FRANĚK, My chceme počítače!.

²⁰ ENGEL, Náš interview s ing. Eduardem Smutným, s. 81.

– VideoGenie, IQčko, PMDčko, Ondru. Všechno to bylo popropojovaný.²¹

Počítače se postupně rozšiřovaly do dalších podniků, organizací a institucí, zvláště poté, co se v druhé polovině 80. let a zejména po roce 1989 začaly hojněji dovážet stroje typu IBM PC.²²

Svéráznými, časově a prostorově omezenými lokacemi, kde se mohli lidé s počítači setkat, byly výstavy elektroniky. Vlastimil Veselý se s počítačem (jednalo se o model *IT10*) poprvé setkal na veletrhu ve své domovské Ostravě:

To bylo tuším v roce 1979. [...] A tam jsem si zahrál svou první počítačovou hru. Tam byl maticový display asi osmkrát čtrnáct znaků. Byl jsem červený čtvereček a zleva letěly červený čtverečky a těm jsem se vyhýbal. Tak to jsem si hrál, což jsem měl povoleno od té obsluhy. A pak přišel vyhazovač a ten viděl: „Ježišmarjá, výrostek u počítače!“ Chytnul mě za límec a odvedl mě k východu a tam mě vyhodil.²³

Potom se z *Amatérského radia* naučil příkazy Basicu a stal se podle svých slov „potulným programátorem“. Zatímco se učil na elektrikáře, využíval svou průkazku na vlak zdarma²⁴ a dojížděl na počítačové expozice na různých místech republiky. Připravoval si na papír programy, které během výstavy stihl do počítače opsat a spustit. Vyzkoušel si takhle mimo jiné i populární strategickou hru *Hamurabi*²⁵:

Podle toho, jak to vypadalo na jednom počítači, jsem si to naprogramoval po vlastním. V něčem jsem se inspiroval tím programem, ale záznamy nebyly žádné²⁶. Takže jsem si to napsal doma, pak jsem přišel na výstavu a všech 1 400 řádků jsem opisoval. Psal jsem to třeba hodinu a půl. Pak jsem dal to kouzelné slovíčko RUN [...].²⁷

Pravidelný přístup k počítači získal poté, co začal v roce 1986 v Ostravě-Porubě docházet do 415. ZO Svazarmu. Stále ovšem neměl vlastní stroj, a tak si ze Svazarmu

²¹ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

²² AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?.

²³ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

²⁴ „Vytouženou“ režijní průkazku Československých drah získal podle svých zápisků 25. 1. 1981. VESELÝ, Co se dělo v lednu 1983.

²⁵ Tato hra se pod názvem *The Sumer Game* uchytila již na minipočítačích PDP-8. (DECUS. *DECUS Program Library Catalog for PDP-8, FOCAL8*. Maynard, Massachusetts: Digital Equipment Computers Users Society, 1973. Je to jednoduchá strategická hra s numerickým vkládáním údajů, ve které vládce sumerské říše (Chammurapi) rozhoduje o využití, koupi a prodeji zemědělské půdy. Na mikropočítače se rozšířila mj. díky Ahlově knize her v Basicu. V jeho verzi má výpis programu cca jednu tiskovou stranu: AHL, Basic computer games.

²⁶ Záznamy programů v Basicu se začaly v Amatérském radiu otiskovat v roce 1982 MRÁZEK – HAVLÍK, Programy pro praxi i zábavu..

²⁷ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

zapůjčil jedno *PMD 85* výměnou za to, že spravoval klubovou „banku programů“.²⁸

Osobní vlastnictví tedy nebylo podmínkou pro kontakt s počítačem, což do jisté míry platilo i v kapitalistických zemích – vlivný americký herní designér britského původu Richard Garriott ostatně začal na konci 70. let tvořit na školním minipočítači PDP-11 ovládaném dálkopisem.²⁹

Tlak na zpřístupnění domácích počítačů ovšem do značné míry vycházel z prostředí počítačových hobbistů, kteří se sice s počítači setkávali, ale stáli o to mít i vlastní – pokud možno co nejlepší – stroj. Jak vzpomíná Fuka:

[Ve Stanici mladých techniků] měli kolem roku 1980–81 ZX80, pak přišlo ZX81, z toho byli všichni nadšení a pak přišlo v roce 1982 ZX Spectrum a to bylo totální nadšení, všichni snili, že by to jednou měli.³⁰

Rovněž podle Háši „cílem člověka tehdy bylo mít svůj počítač“³¹. K prvotní skupině nadšenců se brzy přidali i další fascinovaní zájemci.

Posel budoucnosti

Veřejný tlak na zpřístupnění mikropočítačů nevycházel z toho, že se jednalo o nezbytnou a potřebnou věc. Pro širší veřejnost byl osmibitový mikropočítač spíš příslibem a prvním nahlédnutím do computerizované budoucnosti než užitečným pomocníkem. Lidé po něm lačnili kvůli jeho uhrančivé „živosti“, kvůli tomu, že se chtěli dotknout budoucnosti nebo kvůli jeho statusu luxusního zboží.

Praktické využití osmibitových počítačů bylo velmi omezené, i když nikoli nemožné. Vít Libovický psal na vysoké škole práce v textovém editoru *Super Scripsit* pro *Spectrum*;³² Bohuslav Blažek dokonce celou knihu *Bludiště počítačových her* napsal a vysázel na *Commodoru 64*.

²⁸ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

²⁹ DONOVAN, Replay.

³⁰ FUKA, F. *Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008*.

³¹ Pokračuje: „To se říkalo: Fanda má tenhle ten, a kdes ho koupil? Za kolik? V Anglii?“ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

³² Kromě toho počítal pomocí tabulkového procesoru měsíční uzávěrky v cukrárně výměnou za nedostatečné konzervy exotického ovoce: „Udělal jsem tabulku, kde se zadaly normy a pak se vyplnil počet položek a vyběhl sloupeček s výsledkem. Takže pro ně to bylo geniální a já jsem za to dostal tři čtyři kompoty, jako ananas, mandarinky, což se nedalo koupit. Pozval jsem pak třeba nějakou holku a vytáhl jsem kompoty a ona říkala: Jé, to muselo stát peněz.“ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

To nic nemění na tom, že nedostatek paměti, pomalá externí paměťová média (u základních modelů většiny osmibitů magnetofonové kazety), komplikované připojení periferních zařízení a obtížný přenos dat mezi jednotlivými modely takové využití značně komplikovaly. Jak vzpomíná hráč Václav:

[...] táta mi koupil to *Spectrum* s tím, že se na tom budou dát psát nějaký věci do školy a podobný věci. A samozřejmě se zjistilo, že k tomu nejde připojit tiskárna, že k tomu nejde připojit nic.³³

Raný mikropočítač byl především fascinující *demonstrací* počítačové technologie.³⁴ Abstraktní sílu velkých „čarodějů“ přetavil v cosi, co se hýbalo na obrazovce a odpovídalo na vstup uživatele. Jak dokládají následující líčení prvního setkání se *Spectrumem*, počítač, a především počítačové hry, v lidech zanechávaly hluboký bezprostřední dojem.³⁵ Michal Hlaváč, autor textových her, vzpomíná:

Jeden [otcův] kamarát nám zavolał jednu noc a povedal, chalani musíte prísť. [...] Tak sme hned naklusali, sadli sme do auta a išli sme hned k nim, a mali počítač *Sinclair ZX Spectrum*, taký ten gumák, proste ten úplne originálny 48kilový³⁶ počítač, a my sme proste to zapojili do tej telky a hrali sme tých päť hier čo tam bolo priložených. A to bol *Jetpac*, to bol *Pssst*, [...] a my sme boli hotoví z toho. To bolo úplne úplne šialené. Pred tým sme videli také že *PMDčko*, ale to bolo len také že proste kresliť čiaru na obrazovku, a toto bolo vo farbe, to bolo animované, na telke, to bolo proste neskutočné. Boli sme tam, ja neviem, do polnoci, to bolo neslýchané, lebo bola škola na druhé ráno. Proste spravilo to na nás taký hlboký dojem, že to nikdy nezabudnem.³⁷

Podobně *Spectrum* uchvátilo i hráče Petra. Jeho fascinaci však zchladila nedostupnost tohoto přístroje:

No, asi tak ve druhý nebo ve třetí třídě, to znamená kolem roku 1986, si pamatuju, že jsem byl s rodiči na horách u jejich známých – v Horním Maxově v Jizerských horách – a ten známý, u kterého jsme bydleli, tam měl asi *ZX Spectrum*. Pouštěl tam takový ty kvízy, biorytmy a pak tam byly nějaký jednoduchý hry a úplně mě to samozřejmě uchvátilo a strašně jsem to chtěl a

³³ Nízkou využitelnost *Spectra* však líčí hyperbolicky. Tiskárna k němu připojit šla, nikoli však pomocí standardizovaného rozhraní; obvykle bylo třeba získat nebo podomácku vytvořit ještě speciální adaptér a disponovat odpovídajícím softwarem. VÁCLAV (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 12. 4. 2010.*

³⁴ SWALWELL, Questions about the usefulness of microcomputers in 1980s Australia.

³⁵ František Fait, pozdější programátor hry *...a to snad ne*, používá velmi podobný slovník: „Bylo to něco úplně neuvěřitelného, mělo to barevnou grafiku a byl to ještě gumák starej.“ FAIT, *Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.*

³⁶ Tj. s pamětí 48 kB.

³⁷ HLAVÁČ, M. *Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.*

bylo to nedostupný naprosto.³⁸

Počítač byl drahý a těžko dostupný, a čirá fascinace proto často nebyla dostatečným důvodem k jeho pořízení. Tím důvodem se pak mohla stát představa, že počítače jsou budoucnost a že na budoucnost je třeba sebe – a především své děti – připravit.³⁹ Podle Michala Hlaváče tento potenciál zpočátku ocenili pouze „vizionáři“:

[...] bolo nás desať pätnásť rodín s touto mašinou z celej Bratislavy, kde bolo ja neviem 550 tisíc ľudí [...]. To je preto, lebo naozaj vizionári pochopili, že o čom to je. Proste môj otec, Miloš Hlaváč, on naozaj toto videl. Stačilo mu raz – on bol filmár – sa na to pozrieť a chápal, že toto je budúcnosť. On okamžite tomu veril na sto percent. Takisto videl nás, že sme tam, a on spravil všetko pre to, aby nám priniesol tú mašinu, aby sme sa na tom naučili robiť.⁴⁰

Mikropočítač měl přispět i ke vzdělávání, což byla idea, již zastávala i socialistická vláda, avšak nedokázala ji efektivně naplnit. Pro hráče Jana měl být počítač doplňkem k výuce:

Oni si určitě představovali, že to je dobrej školní doplněk k výuce čehokoliv, matematiky pravděpodobně, protože jsou oba ekonomové, tak tam ten potenciál jasně viděli. [...] Takže oni si mysleli, že to budu potřebovat do života a že to bez těch počítačů určitě v budoucnosti nepůjde.⁴¹

Petrův koníček podporovala jeho matka – počítačová technička:

Já si myslím, že to ze začátku opravdu podporovala, protože se tenkrát nějak mezi rodičema tradovalo, že počítače, to je budoucnost, takže to je jako skvělá příležitost, když se k tomu děti můžou dostat už takhle brzo, že se s tím jako naučej pracovat [...].⁴²

Počítač, především ten ze Západu, mohl sloužit i jako statusový symbol, podobně jako ostatní exkluzivní „západní“ produkty. Mikropočítač se tak stal něčím, co se *ukazuje* – což bylo plně v souladu s vnímáním tohoto stroje jako předvoje budoucnosti.

V dobovém fejetonu pro Mikrobázi Ladislav Zajíček klade počítač *ZX Spectrum* do časové řady „symbolů obecné váženosti“ za žvýkačku, auto a televizi:

Po nesehnatelné barevné televizi [...] pole postupně ovládá ZX-81, video, ZX Spectrum a

³⁸ PETR (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 9. 2. 2010.

³⁹ Přesnější a spolehlivější odpovědi bychom samozřejmě získali z interview se samotnými rodiči těchto hráčů. To by však překračovalo rámec této práce. Domnívám se, že i zprostředkované vyprávění jejich dětí má dostatečnou vypovídací hodnotu.

⁴⁰ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁴¹ JAN (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.*

⁴² PETR (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 9. 2. 2010.

satelitní příjem televize.⁴³

Zajíček svůj článek z roku 1988 zakončuje postesknutím, že jeho *ZX Spectrum* už nahradil jiný statusový symbol – počítač typu *IBM PC* – a že je pro majitele *IBM PC* „odpadlík, počítačová spodina, povalující se ve zvaldém spectřišti“⁴⁴. Podobně to shrnuje i Háša: „[...] každé zápasil o to, aby měl osmibitovej, a když měl osmibitovej, tak zápasil o to, aby si nějak přivezl pécéčko.“⁴⁵

Podobné mechanismy manifestace kapitálu pomocí spotřební elektroniky jako v dnešním tržním prostředí tedy fungovaly i mezi počítačovými nadšenci v Československu osmdesátých let.

Jak dovézt počítač

Zájemci o vlastní mikropočítač zpravidla museli využít různých nestandardních „rozhraní“ mezi československým a západním trhem. Dobrodružství při shánění počítače se stávalo součástí uživatelských či hráčských biografií. Bez vyzvání se k němu vyjadřovali i moji respondenti a tematizovalo se i v předlistopadovém hobbistickém diskurzu:⁴⁶

„Maloobchodní občan“ je mimo hru. Zbývají inzeráty a bazar s rizikem neúspěšné koupě, o nějaké záruce a servisu nemluvě. Zřídka šance jako výjezd za hranice všedních dnů, tetička za mořem apod. už vůbec nepatří do sféry uspokojování poptávky na domácím maloobchodním trhu. A píše se rok 1989.⁴⁷

Značná část (podle Amatérského radia „naprostá většina“) raných uživatelů osmibitových mikropočítačů je v 80. letech individuálně dovážela ze zemí vně RVHP.⁴⁸ To ovšem předpokládalo, že zájemce disponuje devizami (tj. pracuje v zahraničí) a může za hranice odcestovat, popřípadě má přátele nebo známé, kteří jsou ochotni mu techniku obstarat.

Počítač tak získala i řada mých respondentů. Otec Davida Hertla pracoval coby

⁴³ ZAJÍČEK, L. ZX nostalgie. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 6, s. 1.

⁴⁴ ZAJÍČEK, L. ZX nostalgie, s. 1.

⁴⁵ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁴⁶ Kromě dále citované reportáže i v těchto starších textech: MYSLÍK, mikro PF 86; ZAJÍČEK, L. Než nám ujede šestnáctka. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 8..

⁴⁷ ZAJÍČEK, L. Počítač z Tuzexu, s. 23.

⁴⁸ MYSLÍK, mikro PF 86, s. 17.

elektrikář v zemích Afriky a Blízkého a Středního východu, otec hráče Václava mu počítač dovezl ze Sýrie, František Fuka jej dostal od strýčka z USA. Oldřich Burger, zakladatel Atari klubu v Klimkovicích u Ostravy, koupil své Atari v SRN, kam jezdil na návštěvy za matkou. Z Německa přicestovalo i *Spectrum* hráče Jana a *Commodore 64* herního tvůrce Pavla Kohouta. „Vizionářský“ otec Michala Hlaváče se za hranice dostal coby filmař:

[...] otec sa dostal do Španielska ako služobne na cestu a jedol konzervy a salámy, aby si našetril tie denné štipendiá, aby to takto zobral a [...] kúpil toho *Sinclaira*.⁴⁹

Na dovoz počítačů byla ovšem uvalena vysoká cla – za 1 kB paměti se v roce 1987 podle Mikrobáze platila sazba 150 Kčs.⁵⁰ Leckdy se tedy mikropočítače pašovaly, což dokládá i rozhovor s Jiřím Pobřísllem otištěný v *ZX Magazínu*:

Navštívil jsem známého, který jel za ženou do Anglie, s prosbou, aby mi počítač přivezl, či lépe řečeno propašoval, protože tehdy platila na podobná zařízení vysoká cla. On souhlasil, ale neměl samozřejmě peníze. Bylo potřeba je do druhého dne sehnat – no a mojí manželce se těch 500 marek do druhého dne sehnat podařilo. Do Anglie tedy odjel a zpátky „propašoval“ *ZX Spectrum*, zabalené jako krajíc chleba v košíku s dalšími krajíci „na svačinu“.⁵¹

Na dovoz počítačů a elektroniky vůbec byl napojen i černý trh – František Fait například koupil *Spectrum* od veksláka za „těžký peníze“⁵², tedy 10 až 11 tisíc Kčs.⁵³ Dokonce i výzkumné ústavy a pionýrské domy se uchylovaly k individuálním dovozům ze zahraničí. Zboží pak ovšem bylo třeba „legalizovat“ jeho prodejem do bazaru a okamžitým nákupem zpět pro danou instituci:

Tehdy to fungovalo tak, že člověk si u veksláka vyměnil koruny za nějaký devizy, venku to nakoupil, přivezl to sem a přes bazar to prodal. Nějakou dobu to řešili policajti, StB. Ale nakonec to dopadlo dobře, protože výsledkem bylo to, že ústavy dostaly, co potřebovaly, a bylo to ku prospěchu socialismu.⁵⁴

Oním „hardwarovým centrem“, přes nějž dodávky počítačů alespoň v Praze plynuly,

⁴⁹ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁵⁰ Sazba byla posléze podle Ivana Malce z FMEP snížena, a to zřejmě v roce 1988. ZAJÍČEK, Než nám ujede šestnáctka; MALEC, Jestem Sceptykiem aneb Jak jsem se stal skeptikem.

⁵¹ HERTL, První z prvních, s. 21.

⁵² Průměrná hrubá měsíční mzda ve státním a družstevním sektoru se v 80. letech pohybovala okolo tří tisíc korun – pouze mírně rostla z 2 637 Kč v roce 1980 na 3 123 Kč v roce 1989. FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD, Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky.

⁵³ FAIT, Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.

⁵⁴ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

byly podle Libovického i Opla obchod a bazar s klenoty na Karlově náměstí.⁵⁵

Další možností bylo nakupovat v Tuzexu, který provozoval síť obchodů s jinak nedostupnými západními produkty. K nákupu ovšem bylo třeba deviz nebo „odběrních poukazů“, takzvaných bonů, s hodnotami udanými v tzv. tuzexových korunách (TK). K nim měli přístup českoslovenští občané pracující v zahraničí (včetně zemí socialistického tábora). Vzhledem k poptávce po tuzexovém zboží se ovšem s bony rozbujel černý trh⁵⁶ – jeden bon se přitom prodával zhruba za 5 Kčs⁵⁷.

Nabídka Tuzexu ovlivňovala formování československé počítačové scény. V říjnu 1985 například dovezl 650 kusů *Spectra*, jež se při ceně 980 TK rozprodaly během několika hodin.⁵⁸ Tím Tuzex posílil základnu této platformy v Československu. Vedle této a dalších dodávek *Spectra* ovšem dovezl údajně tisíc kusů poněkud obskurního japonského osmibitového počítače *Sord M5*.⁵⁹ Tomu se poté opakovaně věnovaly klubové zpravodaje⁶⁰, přestože v okolních zemích byl spíš na okraji zájmu, a proto se pro něj velmi těžko shánělo programové vybavení. Podobně Tuzex přispěl k rozšíření japonské platformy *Sharp MZ 800*, kterou západní softwarový průmysl taktéž spíš ignoroval.⁶¹

Jeden ze zakladatelů československé Atari komunity, Oldřich Burger z Klimkovic na Ostravsku, si byl moci Tuzexu vědom a údajně v něm úspěšně lobboval za to, aby se dovezly stroje značky *Atari* namísto *commodorů*.⁶² V roce 1988 Tuzex zavedl kromě prodeje za bony i „bezhotovostní obstaravatelskou službu“ pro občany s devizovým kontem v československé bance, kteří však tvořili jen malé procento potenciálních zájemců.⁶³

⁵⁵ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011; OPL, J. *Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013*.

⁵⁶ KNAPÍK, J. – FRANC, M. Tuzex. In KNAPÍK, J., FRANC, M. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5.

⁵⁷ Tuzex. [online]. Česká televize, 2009. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro-tuzex/208411000360521/video/>.

⁵⁸ MYSLÍK, mikro PF 86.

⁵⁹ LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

⁶⁰ KROUPA, J. Sjednání členských služeb. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1; Programová nabídka Mikrobáze. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1; Programová nabídka Mikrobáze. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 2.

⁶¹ LIBOVICKÝ – DOČEKAL, Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte.

⁶² BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovic, 12. 2. 2013.

⁶³ ZAJÍČEK, Počítač z Tuzexu.

Kvůli omezení dovozu se vytvořila skupina majitelů mikropočítačů specificky namíchaná z přesvědčených hobbistů, kteří jsou schopni za počítač hodně obětovat, a „vyvolenců, kteří odkudsi dostanou tvrdé valuty“⁶⁴. Přestože tedy socialistický režim ústy poradce FMEP propagoval rovnou dostupnost počítačové techniky prostřednictvím škol a společenských organizací, ve skutečnosti podmínky dovozu a prodeje vytvářely specifickou mikropočítačovou elitu, v níž byla zastoupena především technická inteligence a jedinci disponující relativně vysokým sociálním či finančním kapitálem.

Domestikace počítače v rámci rodiny

Vzhledem k náročnosti pořízení mikropočítače býval jeho vstup do domácnosti velkou událostí a mohl výrazně změnit její sociální dynamiku. Blažek například ve své knize vydané roku 1990 – napsané ovšem před listopadem 1989 – uvedení počítače do domácnosti přirovnává k narození potomka (za X lze dosadit jak počítač, tak novorozeně):

Když má přijít X do rodiny, hledá se pro něj umístění, v bytě nastává stěhování a shání se speciální nábytek, který by vyhovoval jeho rozměrům a potřebám. Dalo by se říci, že před X jde v rodině všechno stranou, alespoň v prvních dnech, týdnech a měsících.⁶⁵

Mikropočítače rozdělovaly i spojovaly muže a ženy nebo rodiče a děti, popřípadě nejružnější aliance mezi nimi. Fyzické umístění i význam počítače závisely na mocenských vztazích v dané domácnosti i na technických vlastnostech tehdejších systémů. Místo pro mikropočítač se pak ustavovalo na základě vyjednávání mezi členy rodiny.

Podobně jako v západních zemích⁶⁶ a společně s dalšími „technickými“ oblastmi zájmu byla československá herní a počítačová kultura převážně maskulinní. Potvrzují to jak respondenti,⁶⁷ tak skladba přispěvatelů klubových zpravodajů a časopisů, mezi

⁶⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 141.

⁶⁵ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 7.

⁶⁶ HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer; WASIAK, “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s; SAARIKOSKI – SUOMINEN, Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland.

⁶⁷ „Holky to nehrály, ty se na nás dívaly jako na blbce. [...] Nepamatuju na holku, která by hrála,“ prohlásil například hráč David. Hráč Jan podobně vzpomíná: „Samozřejmě že holky to tehdy vůbec nechápaly, že se něčím takovým zabýváme, to je asi jasný.“ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor,

nimiž nebyla žádná žena.⁶⁸

Na stránkách klubového tisku se tematizovala nedorozumění a spory mezi muži a ženami, jež uživatelé mikropočítačů zřejmě sami prožívali. Ukážu je na příkladu dvou textů z klubových zpravodajů, které je explicitně zmiňují.

První z nich je *Poděkování ženám*, jež k příležitosti Mezinárodního dne žen publikoval *Zpravodaj Atari klubu 487. ZO Svazarmu*. Jeho autor děkuje ženám za to, že „trpí počítačové bláznění“ svých mužů:

[...] některá manželství to díky novému „nájemníkovi“ v rodině údajně nevydržela. Alespoň to tvrdí ti, kterým zůstal místo manželky počítač. Někde (jak se mnozí zoufale přiznávají) jsou častá prozatím jen slova, jako „já to vyhodím z okna nebo se s tebou rozvedu“. Někde to ještě hlava rodiny zvládá tvrzením „mámo, vždyť já to všechno dělám kvůli dětem...“ Některí světem protřelí jedinci tvrdí: „Tak jako jsem ji naučil řídit auto, kouřit a pít pivo, tak jsem jí strčil do ruky joystick... a mám pokoj“. Poslední řešení však osobně považuji za kritické, protože to už musí dojít k úplnému ochromení chodu běžné domácnosti.⁶⁹

Z tohoto textu i přes zjevnou nadsázku plyne, že *trpění* je vlastně žádoucím modelem vztahu ženy k počítačovému hobby, protože jinak hrozí buď rozvod, nebo kolaps domácnosti.

Vážněji se této otázce věnoval rozhovor Ladislava Zajíčka s Bohuslavem Blažkem⁷⁰ publikovaný v *Mikrobázi* pod názvem *Trojúhelník žena-muž-počítač*. Ten je zároveň cennou „bleskovou“ sociologickou analýzou dobové situace. Blažek v něm potvrzuje význam vstupu počítače do domácí sféry:

Počítač vstupuje na rodinnou scénu se zahřměním jako deus ex machina. Jednak zahřmí v rodinné pokladnici, jednak dojde k rozsáhlé rekonstrukci trávení rodinného času. Dochází i k pronikavým změnám v rozložení věcí v bytě, dojde k přerozdělení toho, co komu v bytě patří, všech prostorů a průchodů. A obvykle se tak děje v nepřízeň ženy. Často je vstup počítače do rodiny předznamenáván tak, jako by byl nějakou spásou, něčím, co rodinu statusově, intelektuálně povýší... jako by jej všichni měli přijímat na kolenou.⁷¹

Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

⁶⁸ Veselý ve svých zápiscích považuje za „jednu z mála žen od počítačů“ Sylvu Vošahlíkovou, dceru ředitele výzkumného ústavu v Praze. VESELÝ, V. Co se dělo v dubnu 1986. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 2. 5. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8604.htm>>. ; VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

⁶⁹ HLAVÁČEK, J. Poděkování ženám. *Zpravodaj Atari klubu (487. ZO Svazarmu)*. 1988, roč. 2, č. 2, s. 73.

⁷⁰ Pořízený dříve, než se Blažek stal pravidelným přispěvatelem časopisu.

⁷¹ ZAJÍČEK, L. Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 4, s. 2.

Ne všichni členové rodiny ovšem k počítači musejí chovat podobné nadšení. Hobbisté, většinou muži, se smířovali s tím, že jejich partnerky nemají pro jejich koníček pochopení. Blažek přiznává, že se to jistě může stát:

[...] ze všech mužských zájmů, které ženy pobuřují, je nejvíce pobuřuje počítač. Zřejmě proto, že počítač nás dokáže do sebe až magicky vtáhnout.⁷²

Toto pobouření vysvětluje „údělem“ ženy v patriarchální společnosti:

Myslím, že tu nejde ani tak o ženskou duši či ženskou logiku, jako o ženský úděl. Ten je pochopitelně spolupodmíněn biologií ženy. Na tom údělu se ale výrazně podepisuje u nás převažující patriarchálnost, byť navenek kulantně maskovaná.⁷³

Zatímco ženské zájmy jsou podle něj „solidarizovány s fungováním rodiny“, mužské zájmy se vyznačují „aristokratickou nezávislostí“ a „okázalou nepraktičností“.⁷⁴ Totéž lze říci i o počítačovém experimentování a hraní, které nemívá žádné evidentní okamžité využití. Tyto aktivity tedy byly v československé společnosti zpravidla považovány za vyhrazené mužům a dětem.

Domestikace počítače jako materiálního artefaktu

Hledání fyzického místa pro osmibitový mikropočítač souvisí s otázkou, zda rodinu spojuje, či rozděluje. Osmibitové počítače se zpravidla zapojovaly do televize, a pokud byla v domácnosti jen jedna, uživatel počítače se o ni dělil s ostatními členy rodiny.

Blažek ve výše zmíněném rozhovoru přímo navrhuje počítače využít jako „interfejsu“ pro partnerský vztah mezi generacemi – tedy jako média, díky němuž si muž může najít cestu k předškolnímu dítěti.⁷⁵ V některých rodinách to tak skutečně bylo: bratři Hlaváčovi u počítače s otcem „presedeli hodiny“ u společné televize,⁷⁶ s rodiči hrál i hráč Jan. Podobně na to vzpomíná i David Hertl:

Řadu let byl počítač uložen v krabici. A když se něco dělalo, tak se vyndal, připojil se k televizi, připojil se k němu magneták a pracovalo se na něm. [...] Potom se zase uložil.⁷⁷

⁷² ZAJÍČEK, Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek, s. 2.

⁷³ ZAJÍČEK, Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek, s. 3.

⁷⁴ ZAJÍČEK, Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek, s. 3.

⁷⁵ ZAJÍČEK, Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek.

⁷⁶ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁷⁷ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

V mnoha případech se však stroj postupně přesouval do soukromého prostoru hlavního uživatele. Tento přesun vyžadoval zajištění vhodného nábytku. Zpravodaj Atari klubu Olomouc proto například přinesl nákresy počítačových stolků. Doprovodný text k tomuto materiálu poukazuje na pnutí, které může počítač v domácnosti vyvolávat:

Každý, kdo se chce věnovat práci s počítačem, dříve nebo později narazí na požadavky ostatních členů rodiny, které jsou, ač oprávněné, přece jen jakousi brzdou této činnosti. Je tedy vhodné, aby si každý podle daných možností vytvořil jakési autonomní pracoviště, kde by mohl podle potřeby pracovat, aniž by tím omezoval ostatní.⁷⁸

Do svých pokojů počítač postupně přesunul i David Hertl (poté, co dostal malou černobílou televizi). Hráč Martin měl počítač zapojený do černobílé televize v dětském pokoji, ale výjimečně hrál i na barevném přijímači v pokoji obývacím.⁷⁹

Extrémním příkladem rozdělení pak byla rodina hráče Davida, v níž on a jeho bratr počítač skrývali:

Doma to bylo utajené, protože to byla hrozně drahá věc – nevím, jak to [bratr] sehnal. Vždycky, když rodiče odjeli, půjčili jsme si barevnou televizi, zapojili jsme „atárko“ a hráli.⁸⁰

I na počátku devadesátých let, poté, co se přestěhoval do Prahy, měl počítač zakázaný, a aby jej mohl utajit, zasáhl přímo do hardwaru počítače:

Doma jsem tajil, že mám *Didaktika* a mohl jsem na něm hrát pouze v noci, když naši spali. Didaktik měl bohužel pod klávesnicí integrovaný reproduktor. Tak jsem ho rozebral a odpojil, aby mi nedělal žádný zvuk ani náhodou. Pak jsem si vzal malou přenosnou televizi, přes to všechno jsem hodil deku, nahrával jsem hry a modlil jsem se, aby mě nikdo nepřistihnul.⁸¹

Přístup k užití počítače se promítal i do rituálů spojených s péčí o stroj. Někteří uživatelé cenný hardware chránili,⁸² hardwaroví kutilové se k němu stavěli dekonstruktivně a považovali jej za nedokončený a proměnlivý artefakt. Hráč Martin byl na svůj *Didaktik* „háklivej“: „[Když někdo přišel,] dával jsem pozor, aby moc nebouchal do klávesnice. Když jsem skončil, tak jsem na něj dal dečku, aby se na něj

⁷⁸ SVÁROVSKÝ, E. Ještě jednou o stolcích pro počítače. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5.

⁷⁹ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013; MARTIN (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj*, 24. 6. 2010.

⁸⁰ DAVID (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha*, 8. 2. 2010.

⁸¹ DAVID (HRÁČ), *Osobní rozhovor, Praha*, 8. 2. 2010.

⁸² Pro hráče Jana byly počítače „věci, do kterých se nebouchá“ a jeho *Spectrum* dodnes vypadá jako nové. JAN (HRÁČ), *Osobní rozhovor, Středočeský kraj*, 24. 6. 2010.

neprášilo.“⁸³ Michal Hlaváč měl zkušenost s oběma přístupy:

My [...] sme chránili ten počítač, aby sme ho nepoškodili. Takže napríklad, nemohlo sa jesť pri ňom. Pamätám si, Martin Sústrik mal úplne iný vzťah k tomu. On ho mal vždycky otvorený, vždycky mu z toho trčali plošáky. On to vždycky bral veľmi tak dekonštruktívne, my sme to brali skôr tak, že umyť ruky, skončiť jedlo a potom sa môže za ten počítač.⁸⁴

Postavení počítačů a technologií v domácnostech se dodnes mění. O situaci v Československu osmdesátých letech neexistuje žádný soustavný výzkum. Výše uvedené vzpomínky a citace z dobového tisku však naznačují, že umístění ve společném prostoru bylo dočasné a poté se počítače přesouvaly na speciálně vyhrazené místo. To souviselo s ujasňováním funkce počítače v dané domácnosti – technologie, která nejprve hledala uplatnění, začala zapadat do preferencí některých členů rodiny, ať už se týkaly hraní, programování nebo „bastlení“. Z osmibitového počítače se tak mnohdy stávala hračka pro děti a mládež.

Epilog: Počítač v „průchodáku“

Tato kapitola shrnula, jak lidé získávali zájem o počítačové hobby, jak sháněli počítačový⁸⁵ hardware a jak počítače začleňovali do bezprostředního materiálního i sociálního kontextu rodiny. Osmibitové stroje se postupně stávaly objektem touhy radioamatérů a technické inteligence, spektaklem pro celou rodinu a soukromým strojem na hraní a vlastní tvorbu.

Tendence k přesunu počítače do individuálního privátního prostoru ovšem vyvažovala potřeba a tendence socializovat se s ostatními zájemci o výpočetní techniku. Mikropočítač je ve své typické konfiguraci přístrojem, který ovládá jeden člověk sedící u klávesnice⁸⁶ – Hráč Martin vzpomíná, že hrál „75 % sám, 25 % s někým“⁸⁷.

Na druhou stranu se však kolem počítačů krátkodobě i dlouhodobě utvářely sociální

⁸³ MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

⁸⁴ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁸⁵ O domestikaci a pořizování herních konzolí (tzv. televizních her) se hledají informace obtížněji. V materiálu jsem nezaznamenal žádné hodnocení jejich dostupnosti, zřejmě protože nezapadaly do hobbistického diskurzu a nevytvořila se kolem nich podobně výrazná „lobby“ jako v případě počítačů. Žádný z mých respondentů ve sledované době konzoli nevladil.

⁸⁶ Herní konzole obvykle umožňují snazší zapojení více ovladačů.

⁸⁷ MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

skupiny. Když Oldřich Burger, činovník Atari klubu Olomouc, vzpomíná na léta mikropočítačového hobby, popisuje svůj panelákový byt jako „průchoďák“, kde se vystřídaly tři návštěvy denně. Dodává, že jeho „manželka byla naštěstí trpělivá“⁸⁸.

K Davidu Hertlovi chodili na návštěvu vrstevníci obdivovat nový zázrak techniky:

Já jsem vždycky zval kámoše. Ze školy jsme šli k nám domů. Narváno, fronta na hru, jeden si chtěl zahrát a další taky. V té době to bylo naprosto revoluční. Ani nevím, k čemu bych to teďka přirovnal.⁸⁹

Vedle kolektivů sestavených ad hoc ze zvědavých návštěvníků se utvářely i stabilnější skupiny uživatelů, kteří se nad počítači pravidelně scházeli – ať už šlo o dospělé kutily, nebo o mládež věnující se hrám. Jakmile totiž majitelé počítačů chtěli svůj koníček rozvíjet, naráželi na absenci trhu s periferními zařízeními a programovým vybavením a nedostatek informací. Začali se proto formálně i neformálně sdružovat, o čemž pojednává následující kapitola.

⁸⁸ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁸⁹ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

III. Organizace počítačového hobby

Tvrdím při nejrůznějších příležitostech, že „naš amatér dokáže zázraky“. Proč o tom píší? Protože právě ten amatér zde sehraje velmi významnou roli. [...] Neprozradím žádné tajemství, když řeknu, že jsme vývoj elektroniky poněkud zaspali. [...] Přesto věřím, že amatér tyto obtížné podmínky překoná a sehraje svou nezanedbatelnou úlohu v rozvoji naší výpočetní techniky i při jejím zavádění do praxe.

- ze třetího čísla zpravodaje *Mikrobáze*¹

V době, kdy píší tuto kapitolu, natáčí skupina britských dokumentaristů film o počátcích britského herního průmyslu nazvaný *From Bedrooms to Billions (Z pokojíků k miliardám)*. Jeho název dokládá, že dějiny počítačových her obvykle „píší vítězové“. Dostávají se do nich firmy a vývojáři, kteří stvořili program nebo zařízení, jež zaznamenaly komerční úspěch.² Název filmu zároveň připomíná, že v Británii se herní průmysl zrodil díky desítkám mladých amatérů, takzvaných „pokojíkových“ programátorů.

I v komunistickém Československu bylo přes nejrůznější překážky amatérské hnutí mimořádně aktivní. Cesta k miliardám se ovšem neotevírala – místní hospodářská legislativa nedovolovala založit soukromá softwarová vydavatelství a s malými výjimkami³ je nenahradily ani jiné typy oficiálně posvěcených distribučních služeb. Profesionální programátoři vytvářeli jednorázové programy na zakázku pro průmyslové podniky a tvorba a distribuce spotřebitelského softwaru zůstávala „zájmovou činností“. Jak píše v roce 1989 Blažek, „to, co bylo v Americe hnací silou nejmasovější obchodní vlny v dějinách, to se u nás stalo zdrojem drobných melouchů našich specialistů.“⁴

¹ KŠ. Na prahu páté generace. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 3.

² Tento přístup má své opodstatnění – ačkoli nelze hernímu a softwarovému průmyslu připsat na formování herní kultury monopol, svou produkcí ji významně určoval.

³ Programy pro počítače IQ 151, včetně her, distribuoval n. p. Komenium; dále programy prodávala 602. ZO Svazarmu.

⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 15.

Zatímco v Británii vycházely v 80. letech tři časopisy jen pro uživatele počítačů *Spectrum*⁵ a v Polsku již od roku 1985 vycházel počítačový časopis pro mládež *Bajtek*,⁶ v Československu v podstatě neexistovalo specializované periodikum, které by domácí tvorbu propagovalo; zřídka se vydávala odborná literatura. Jak napsal výše citovaný autor píšící pro *Mikrobázi*, rozvoj počítačové kultury ležel na bedrech amatérů a nadšenců. Aby získali přístup k technice, programům i informacím, začali se sdružovat. Často neformálně, mnohdy však do *počítačových klubů*⁷.

Podobné kluby fungovaly i v západních zemích.⁸ Leslie Haddon ovšem ve své práci o britské počítačové scéně v 80. letech tvrdí, že kluby navštěvovala v jeho zemi jen menšina chlapců, kteří si hráli na mikropočítačích, a sloužily jim především jako prostor pro setkávání.⁹

Ačkoli na základě dostupných zdrojů nemůžeme posoudit, zda byly československé kluby navštěvovanější, sehrály u nás zásadní roli při budování hobby komunity a šíření počítačové gramotnosti. Pod záštitou a s finanční podporou socialistických organizací jako Svazarm či SSM kluby částečně převzaly úlohu nefunkčního trhu s hardwarem, softwarem a odbornou literaturou. Zajišťovaly distribuci programů a her a vyvíjely vlastní, vypisovaly programátorské soutěže a vydávaly klubové zpravodaje. Zároveň suplovaly funkce vzdělávacích institucí, znevýhodněných omezeným přístupem k technice i know-how, a sloužily tedy jako platformy pro *znalostní komunity*. Scházeli se v nich zkušení odborníci, amatéři i mládež; kutilové i hráči počítačových her. Některé významnější kluby se staly neoficiálními expertními centry a svéráznými inkubátory vývojářských, manažerských i publicistických talentů, někdy dokonce i kvazitržními „firmami“.

Tato historiografická kapitola se pokouší rekonstruovat úlohu různých forem organizace počítačového hobby. Využívá k tomu především textů z klubových zpravodajů a jiných dochovaných tisků a rozhovorů s aktivními organizátory osmibitového života. Nejprve se zaměřuje na propojení s existujícími socialistickými

⁵ WORLD OF SPECTRUM, Archive.

⁶ WASIAK, Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People's Republic.

⁷ Kluby v této práci rozumím skupiny s relativně stabilní členskou základnou, jejíž část se pravidelně fyzicky schází – nemusejí mít tedy slovo „klub“ přímo ve svém názvu.

⁸ SAARIKOSKI – SUOMINEN, Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland; HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

⁹ HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

institucemi a poskytuje přehled činností, jež kluby vyvíjely. Poté přejde k etickým otázkám. Na základě případové studie – stručné tematické analýzy vybraného úvodníku klubového zpravodaje – popíše očekávání, jež s sebou členství v klubu nese, a poté s pomocí výpovědí organizátorů hodnotí vztah klubů a socialistického režimu. V závěru se kapitola věnuje neformálním způsobům organizace amatérů na příkladu počítačového „samizdatu“ *ZX Magazin*.

„Stanička mladoučkových techničků“

Socialistické Československo podporovalo už v 50. a 60. letech organizovanou *zájmovou činnost* masivní hmotnou podporou.¹⁰ Někteří osvětoví pracovníci ji považovali za „širší součást mimoškolního vzdělávání“¹¹. Mikropočítači hobbisté v 80. letech ke své organizované činnosti obvykle využívali existující infrastruktury, ať už Svazarmu, SSM nebo Domů pionýrů a mládeže, protože bez jejich záštity nebylo možné získat společné prostory a vybavení. Každá z těchto organizací měla v socialistickém státě plnit specifický politický cíl, všechny se ovšem zaměřovaly na práci s mládeží.

Podle pamětníků¹² i mých pražských respondentů¹³ byla prvním významným centrem mikropočítačové hobby kultury *Stanice mladých techniků* v Praze 6 v ulici Pod Juliskou, jež spadala pod Dům pionýrů a mládeže hlavního města Prahy.¹⁴ V této stanici založil pedagog Miroslav Háša¹⁵ oddělení kybernetiky a v říjnu 1980 tu se svými spolupracovníky spustil první kroužek programování.¹⁶

Hášu lákala kybernetika a poháněla zvědavost: „[...] protože mě nebavilo učit to, co

¹⁰ KNAPÍK, J. Zájmová činnost. In KNAPÍK, J., FRANC, M. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5.

¹¹ KNAPÍK, J. Zájmová činnost, s. 1051.

¹² PECINOVSKÝ, J. Historie mimoškolní výuky programování u nás.

¹³ FUKA, J. Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; HÁŠA, M. Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012; LIBOVICKÝ, J. Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011; SMUTNÝ, J. Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

¹⁴ Od roku 1961 do roku 1996 Stanici řídil Jan Opl. OPL, J. Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013.

¹⁵ Hášovu úlohu stvrzuje též bývalý ředitel. OPL, J. Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013.

¹⁶ Toto datum, jež uvádí Pecinovský, potvrdil i bývalý ředitel Jan Opl. Samotná Stanice mladých techniků archiv o své činnosti nespravuje. PECINOVSKÝ, J. Historie mimoškolní výuky programování u nás; OPL, J. Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013.

umím, tak jsem začal učit to, co neumím, abych se to naučil.“¹⁷ Ačkoli stanici přezdíval „stanička mladoučkových techničků“, setkávali se v ní počítačovní nadšenci všech generací, včetně publikujících odborníků, jako byli Eduard Smutný a Rudolf Pecinovský¹⁸. Ačkoli se Smutný pozvání do stanice zdráhal přijmout – tvrdil prý, že „nemá čas, [že] dělá vědecko-technickou revoluci“ – brzy se stal významným propagátorem domácích počítačů a osobností, před ním se „klaněli všichni“¹⁹.

Jak o stanici Smutný sám v roce 1982 referoval v rozhovoru pro Amatérské radio:

Při práci s mládeží se ve Stanici schází i parta odborníků z různých pražských ústavů a podniků. Společně se nám daří nacházet metodiku práce s dětmi, středoškoláky i vysokoškoláky.²⁰

V prvních letech stanice se v pražských Dejvicích scházelo dvanáct žáků od věku devíti až deseti let²¹ a střídavě dvacet až čtyřicet dospělých.²² Zprvu měl kroužek k dispozici jen jeden počítač, a tak zbytek dětí programoval na papírovém modelu. Postupně se ovšem podařilo dovézt další, na počátku osmdesátých let velmi vzácnou mikropočítačovou techniku a rozšiřoval se i okruh zájemců. Starší účastníci donášeli součástky, jiní zase celé mikropočítače.²³

Počítačovní odborníci byli podle Háši zaskočeni tím, jak rychle si mladí zájemci osvojili základy programování: „[Děti] začaly mluvit cizím jazykem, svým způsobem, že ani novináři jim nerozuměli, protože ty odborné termíny, ty ony braly jakou housku na krámě.“²⁴ Háša, Fuka i Libovický se v rozhovorech zmiňují o tom, že mládež z hobby klubů věděla o mikroprocesorech víc než vysokoškolští profesori.²⁵ Stanice si rychle vydobyla svou pozici a stala se metodickým centrem i pro ostatní podobná zařízení.²⁶

¹⁷ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

¹⁸ Didaktik programování dodnes publikující v oboru.

¹⁹ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

²⁰ KALOUSEK, Náš interview - s ing. Eduardem Smutným (dokončení).

²¹ HÁŠA, M. Praxe číslicové techniky. *Amatérské Radio*, řada B. 1980, roč. 29, č. 3.

²² HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

²³ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

²⁴ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

²⁵ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012; LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

²⁶ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012; OPL, Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013.

Kolem stanice se vytvořilo něco, co Háša nazývá „sociální skupinou“²⁷. Docházeli tam i mnozí budoucí autoři her, kteří zpravidla patřili mezi ty mladší zájemce: „Tam byli mladí kluci mezi patnácti dvaceti lety, byli tam i mladší, pak i starší, jakoby vedoucí, ale ti o počítačích moc nevěděli, ale měli to tam na starost.“²⁸

Mikropočítačové kroužky vznikaly i v dalších Domech pionýrů a školách a využívaly metodiku z pražské stanice. Jejich vybavení se ale lišilo a jejich fungování pak záviselo hlavně na iniciativě vedoucích.²⁹

Kluby Svazarmu a SSM

Organizací, která se do dějin československého počítačového hobby zapsala nejvíc, byl *Svazarm*, oficiálně „masová dobrovolná organizace zajišťující brannou mimoškolní přípravu a sdružující branné sporty a zájmové aktivity“³⁰, jež se však věnovala i činnostem, které neměly s armádou prakticky žádnou spojitost. Jak uvádějí Knapík a Franc, činnost Svazarmu byla charakterizována „trvalým rozporem mezi požadavky armády na přípravu branců a zabezpečení týlu v případě válečného konfliktu a zájmem členstva na zajištění podmínek pro volnočasové aktivity“³¹.

Svazarm v roce 1982 deklaroval zájem o výpočetní techniku, a to včetně her:

Cílem úsilí Svazarmu bude podchytit zájmovou činnost v oblasti výpočetní techniky, tj. jednak konstrukci přístrojů a zařízení, využívajících digitálních integrovaných obvodů, jednak sestavování nejrůznějších programů pro výpočty a hry na programovatelných kalkulátorech a osobních mikropočítačích, jejichž počet na pracovištích i mezi jednotlivci v posledních letech velmi

vzrostl.

Zaměřit tuto zájmovou činnost tak, aby rostl počet techniků, hlavně mládeže, kteří umějí zvládat výpočetní techniku a budou ji schopni využívat ve prospěch našeho národního hospodářství i pro zvyšování obranyschopnosti naší vlasti.³²

Výše citovaný článek vyšel v časopise *Amatérské radio*, vydávaném Ústředním výborem Svazarmu, jenž se stal důležitou platformou pro komunikaci v rámci

²⁷ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

²⁸ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

²⁹ FRANĚK, My chceme počítače!.

³⁰ ROUBAL, P. Svazarm. In KNAPÍK, J., FRANC, M. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5, s. 904.

³¹ ROUBAL, Svazarm, s. 904.

³² Svazarm a výpočetní technika. *Amatérské Radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 4.

počítačového hobby.³³ Už v roce 1980 v něm například Háša shrnul své dosavadní snažení na poli kroužků číslicové techniky.³⁴ *Amatérské radio* vítalo a publikovalo příspěvky od přispěvatelů mimo redakci a od roku 1983 pořádalo soutěž v programování *Prog*, později přejmenovanou na *Mikroprog*.

Do Svazarmu, konkrétně do jeho 602. základní organizace³⁵, se přesunul i kolektiv dejvické „Staničky“:

[...] jednou někdo přišel s návrhem, že bychom náš zájmový klub mohli přestěhovat pod hlavičku 602. základní organizace Svazarmu, která sídlila v téže budově, avšak měla samostatný vchod. ZO měla k dispozici poměrně velkou učebnu, kde bychom mohli pořádat přednášky pro zájemce. Vstoupili jsme tedy hromadně do Svazarmu.³⁶

Pod hlavičkou Svazarmu pak brzy začaly vznikat kluby ve všech částech Československa. Pro zvědavého majitele mikropočítače bylo podle Tomáše Smutného členství v podobných *znalostních komunitách* nezbytné:

[...] člověk si mohl doma dělat něco se [...] *Spectrem*, ale jestliže k tomu chtěl nějaký interface, jestli k tomu chtěl nějaký programový podklady a tak dál, tak musel do nějakýho kolektivu, kterej mu poradí, a kterej má přístup k materiálům.³⁷

Kluby se stávaly centry hobbistického dění. Podle Fuky se většina pražských hobbistů sdružovala kolem 602. a 666. ZO Svazarmu: „Tam jako děcka nebo jako instruktoři působili všichni, kdo měli něco do činění s mikropočítači.“³⁸

K dalším viditelným klubům patřila také 487. ZO, která provozovala největší pražský Atari klub, 482. ZO v Praze a 415. ZO v Ostravě, jež vytvářely hry pro počítače PMD 85, a ZO v Karolince na Vsetínsku, jež pořádala odborné semináře a vydávala literaturu až v tisícových nákladech. Největší kluby měly na vrcholu své aktivity tisíce členů.

³³ Přispíval k tomu i jeho vysoký náklad, jenž v roce 1989 činil 150 000 výtisků. KLABAL, Do Nového roku.

³⁴ Ještě ne programování jako takového – tehdy se zabýval hlavně logickými obvody na bázi tranzistorů. HÁŠA, Praxe číslicové techniky.

³⁵ Číslování základních organizací bylo v principu postupné, tj. novější základní organizace (ZO) měly vyšší čísla. Ve skutečnosti se ovšem kluby vytvářely u již existujících ZO Svazarmu (vedle stávajících zájmových klubů), a proto se zdá být číslování natolik arbitrární. Jednotlivé ZO obvykle kromě mikropočítačů zajišťovaly i další zájmové aktivity. 666. ZO byla například původně organizací motoristickou. Viz: KALOUSEK, Náš interview se zástupci 666. ZO Svazarmu.

³⁶ PECINOVSKÝ, Historie mimoškolní výuky programování u nás.

³⁷ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

³⁸ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

Ne vždy se však snahy o založení klubu setkaly s pochopením činovníků Svazarmu. Skupina uživatelů počítače *Atari* vedená Oldřichem Burgerem sice už svůj klub inzerovala v lednovém čísle *Amatérského radia* z roku 1986³⁹, avšak své členství v radioklubu Svazarmu v Klimkovicích na Ostravsku, dočasně povolené jedním z řadových členů, pak zrušil předseda základní organizace, údajně kvůli tomu, že by se v klubu používaly „nějaké americké stroje“⁴⁰.

Organizační těžkosti popisuje úvodník jednoho z prvních čísel klubového zpravodaje – mikropočítačové hobby se podle anonymního autora „svým způsobem vymyká všemu známému a u nás obecně přijatému, pro co již byly vytvořeny ex officio kolonky a razítka“⁴¹.

Skupina se nakonec přesunula pod křídla klubu mikroelektroniky SSM v Olomouci. Vzniklý Atari klub Olomouc se pak stal typickým příkladem decentralizovaného mimopražského klubu, neboť jeho aktivity i členové byli rozseti po různých místech Moravy a Slovenska – jeho součástmi byly „konzultační středisko“ při pobočce Českého svazu vědeckotechnických společností Gymnázia Bílovec i služba distribuce softwaru („Enosoft“) sídlící v Prievidzi.⁴²

Socialistický svaz mládeže byl další organizací, která umožňovala organizovanou činnost, a to nejen v jednotlivých klubech. Podle Háši měli „svazáci vždycky k těm penězům blíž, protože spolu [s představiteli KSČ – pozn. J. Š.] stříleli jeleny“⁴³. Hášovi se podařilo „infiltrovat“ i do SSM, kde v roce 1983 prosadil vznik *Střediska pro mládež a elektroniku* (jednoho ze tří odborů Centra pro mládež vědu a techniku Ústředního výboru SSM) a stal se jeho vedoucím. Cílem střediska bylo:

[...] seznamovat mladou generaci s možnostmi mikroelektroniky a jejím nasazením v národním hospodářství. Chtěli bychom se podílet na odborném růstu talentované mládeže, od níž očekáváme, že bude v čele technického pokroku. Dalším z hlavních úkolů Střediska je prosazovat výsledky práce mladé generace proti technickému konzervatismu, za pokrokové metody a technologie.⁴⁴

³⁹ BURGER, O. Počítač Atari 600 XL/800 XL. *Amatérské Radio, řada A*. 1986, roč. 35, č. 1.

⁴⁰ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁴¹ Vážení přátelé,... *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, roč. 1, nečíslováno.

⁴² Vážení přátelé,...

⁴³ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁴⁴ KALOUSEK, L. Náš interview – s Miroslavem Hášou a Štefanem Kratochvílem. *Amatérské radio, řada A*. 1983, roč. 32, č. 7.

V gesci střediska byly vytvořeny „kluby vědeckotechnické činnosti mládeže“, jichž byly v roce 1989 desítky po celé socialistické republice.⁴⁵ Kromě toho středisko propagovalo mikropočítače v tisku, v rozhlasu i v televizi. Háša získal na svou stranu i některé „novináře dobrých zpráv“, pro které byl Svazarm ideálním lovištěm. Jedním z nich byl i Jiří Franěk z *Mladého světa*, autor manifestu „*My chceme počítače!*“⁴⁶.

Kromě škol, podniků, výzkumných institucí a domovů se tak v osmdesátých letech etablovaly další prostory, kde se pracovalo s mikropočítači, a kolem nich i komunity uživatelů. Jejich počet postupně rostl, ale v jakémkoli časovém období se ovšem obtížně odhaduje. Z archivu *atari8.cz* vyplývá, že materiály pro *Atari* publikovalo v roce 1989 přinejmenším deset klubů; pro rozšířenější *Spectrum* bychom mohli očekávat obdobné číslo. Vedle těchto aktivních klubů však jistě existovala i řada dalších, menších klubů a sdružovali se i majitelé ostatních platform. Výsledný počet by pak tedy v roce 1989 s velkou pravděpodobností přesahoval stovku, a to bez započítání klubů vědeckotechnické činnosti mládeže při SSM.

Víceúčelová organizace

Kluby svým členům poskytovaly celou řadu služeb včetně přístupu k hardwaru a softwaru a diseminaci znalostí a technického know-how.

Zpřístupnění samotných počítačů bylo důležité obzvláště v počátku počítačového hobby. Vybavení klubů se ovšem lišilo případ od případu. Zatímco 602. ZO Svazarmu byla díky bohatým kontaktům slušně zajištěna, ve 415. ZO v Ostravě měli v roce 1986 jediné PMD 85, o něž se takřka vedl boj:

[...] v Ostravě jsme bojovali o jeden počítač. A podle toho, kdo přišel dřív, tak ho obsadil. Začínalo to v sedm hodin. Když jsem přišel v sedm patnáct, tak už byl obsazenej. Říkal jsem si: Ztracenež, teď se k tomu nedostanu.⁴⁷

Počítačové kluby se obvykle profilyvaly podle platformy. Velká část know-how, hardwarových zapojení i softwaru totiž byla specifická pro daný typ počítače. I ve zprvu univerzální „šestsetdvojce“ se postupem času vyprofilovaly jednotlivé podkluby

⁴⁵ Adresář počítačových klubů. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka).

⁴⁶ Viz kapitolu I.

⁴⁷ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

zaměřené na platformy *Spectrum*, *Atari* a *Amstrad CPC*.

Kluby poskytovaly i platformu pro sdružování, a to ve formě fyzických prostor i sítě kontaktů a adres. Prostory, jež klubům přidělovaly místní národní výbory, nebyly nutně vyhovující. Klub 415. ZO v Ostravě například soustavně obtěžovaly myši. Veselý atmosféru v místnosti popisuje následovně:

Když jsme přišli, řekli jsme si čau, sedli jsme k počítačům a bylo ticho. Občas si někdo skočil na záchod, nebo se přišel zeptat jak se co dělá. A pak vyběhly myši, protože ty věděly, že když je ticho, tak si jich nikdo nevšimne. Olizovaly papírky od bonbonů. [...] Chytali jsme je do pastí. [...] Pak jsme je vyhazovali z okna, ale když to přežila, tak se vrátila zpátky. Pak jsme se na ně vykašlali úplně a ony se naučily z těch pastiček dostat ven. Pak jsme přestali myši řešit. Počítače myši nežraly a hovínka jsme ráno vždycky zametli.⁴⁸

Důležitou součástí klubových aktivit bylo shromažďování informačních materiálů, pořádání přednášek a setkání⁴⁹ a vydávání neoficiálních příruček v češtině a slovenštině⁵⁰, neboť od těch zahraničních československé uživatele dělila distribuční i jazyková bariéra. Na český překlad manuálu k osmibitovému *Atari* ostatně Oldřich Burger lákal budoucí členy Atari klubu.⁵¹

Kluby rovněž shromažďovaly a šířily software, ať už hry, vývojové prostředky nebo užitkové programy. Jak vzpomíná Libovický na 602. ZO, „sem si jezdívali zájemci ze Slovenska na nějaká setkání asi jenom proto, aby si nahráli buď ty hry, nebo nějaký vývojový prostředky.“⁵² Sběrka programů byla považována za bohatství klubu, členové ovšem software zpravidla získávali zdarma.⁵³

V klubech se také upravoval a tvořil software.⁵⁴ Zahraniční programy se zpřístupňovaly prostřednictvím překladů a dokumentace a textové editory se obohacovaly o možnost používat československou diakritiku. Libovický v 602. ZO i Veselý a jeho kolegové ze 415. ZO pak převáděli hry z rozšířených zahraničních

⁴⁸ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

⁴⁹ Na přednášky v 602. ZO Svazarmu dojížděli zájemci z celé ČSSR. PECINOVSKÝ, Historie mimoškolní výuky programování u nás.

⁵⁰ Kluby vydávaly celou řadu návodů k programování v assembleru a strojovém kódu jednotlivých platforem a příručky k textovým a grafickým editorům, stejně jako schémata zapojení různých periferních zařízení.

⁵¹ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁵² LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

⁵³ Systémy distribuce se bude podrobně zabývat kapitola V.

⁵⁴ Vít Libovický měl v popisu práce pro 602. ZO mimo jiné pořizovat komentované výpisy dovezených programů tak, aby bylo možné je dál upravovat.

platformem na československé počítače.

Za účelem vnitřní komunikace kluby vydávaly zpravodaje, jež částečně plnily i funkci hobby magazínů.⁵⁵ Vycházely v nákladech řádu set až tisíců výtisků a veřejnosti byly neprodejné. Většinu výtisku obvykle zabíraly technické popisy hardwarových zapojení a výpisy programů, často se však objevovaly i přeložené články, manuály a návody ke hrám.⁵⁶ Historicky nejcennější jsou ovšem úvodníky, zprávy a „volné žánry“ vyjadřující se ke stavu klubového a počítačového světa, z nichž zvlášť v prvních čtyřech kapitolách této práce cituji. Sestavit kompletní seznam vydávaných zpravodajů by bylo nad rámec této práce.⁵⁷ Samotná 602. ZO Svazarmu vydávala kromě *Mikrobáze* nejméně tři specializované zpravodaje pro kluby jednotlivých platformem.

Podobně jako se z *Mikrobáze* stal téměř profesionální časopis,⁵⁸ „profesionalizovala“ se i celá 602. ZO – organizace, která dle Háši „táhla ten pokrok“⁵⁹. Na rozdíl od dalších klubů, které se bránily nezvladatelnému růstu pozastavením či zpomalením přijímání nových členů,⁶⁰ „šestsetdvojka“ kvazitřzně reagovala na poptávku po svých službách a svou expanzí v určitých rysech připomínala JZD Slušovice.⁶¹ Její Středisko vědeckotechnických informací pro elektroniku v Martinské ulici v Praze bylo zároveň knihovnou počítačové literatury a obchodem s programy⁶² vyrobenými v „šestsetdvojce“.⁶³

⁵⁵ Pro podrobnější popis konkrétních zpravodajů viz podkapitolu 3.2.1. Diskurz o hrách rozebírá kapitola IV.

⁵⁶ O tom, jak zpravodaje psaly o hrách, viz kapitolu IV.

⁵⁷ Z dodnes udržovaných online archivů se zdá, že především regionální Atari kluby byly mimořádně publikačně činné. Kromě vyššího nasazení archivářů z jejich řad to lze vysvětlit tím, že se ataristé coby členové zřejmě druhé největší mikropočítačové komunity nemohli spoléhat na produkci velkých pražských organizací, jako byla 602. ZO, jelikož tyto od svého založení tíhly k podpoře platformy *Spectrum*.

⁵⁸ Viz podkapitolu 3.2.1.

⁵⁹ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁶⁰ Např. Atari klub Olomouc (přínejmenším dočasně) zastavil přijímání členů po nárůstu na jeden tisíc. BURGER, O. Vážení přátelé!... *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5.

⁶¹ Ke Slušovicím „šestsetdvojku“ přirovnal i Háša, který pro klub spolupřipravil Kurz číslicové techniky, jehož se účastnili platící účastníci z celé republiky: „A tím se udělal vlastně ve Svazarmu celostátní kurz, což bylo na úrovni Slušovic, protože ta každá organizace měla pracovat pod svým kloboukem a školit svoje lidi. To oni nějak vyjednali mezi těma generálama, soudruhama, že se to smělo.“ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁶² Textové editory, vývojové prostředky, výukové programy apod. Hry 602. ZO neprodukovala.

⁶³ Středisko VTI pro elektroniku. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 1.

Náročné softwarové projekty se daly jen stěží provozovat na dobrovolné bázi a organizace musela najít způsob, jak jejich vývoj financovat. Distribuční služba 602. ZO (rovněž nazvaná *Mikrobáze*) se v roce 1986 proměnila de facto v softwarové vydavatelství a byla explicitně modelována po vzoru komerčních firem:

Velmi podstatným aspektem nového přístupu je diference ve vztahu producent – uživatel, jaký praktikují komerční firmy a jaký bude uplatňován v *Mikrobázi* ve smyslu organizace – její člen. Všechny původní uživatelské a systémové programy *Mikrobáze* budou diskutovány na stránkách tohoto zpravodaje. Opodstatněné praktické požadavky na změny nebo doplnění funkcí stěžejních programů budou realizovány v dalších verzích, eventuálně budou uvedeny ve zpravodaji.⁶⁴

602. ZO se odhodlala i produkovat a dovážet hardware.⁶⁵ Vyrobila 5 000 kusů stavebnic elektronické myši pro *PMD 85* a *ZX Spectrum*, kterou dodávala za 470 Kčs jako součást „dálkového kurzu“.⁶⁶

Svobodné zaměstnání v 602. ZO získal i Oldřich Burger, jenž dostal na starost tuzemskou výrobu cartridge⁶⁷ s hrami a programy pro osmibitové *Atari*. Cartridge se podle Burgera vyráběly v Jičíně a byly osazené integrovanými obvody s pamětmi EPROM vyrobenými mimo plán v Tesle Piešťany. Burger potom ve snaze zamaskovat operaci, která neproběhla zcela podle pravidel socialistického hospodářství, na obvody sítotiskem natiskl logo fiktivní korejské firmy IECO Korea, již si pro tento účel vymyslel.⁶⁸

⁶⁴ Programová nabídka *Mikrobáze*. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 3.

⁶⁵ V roce 1989 například zprostředkovávala prodej osmi- i šestnáctibitových počítačů *Amstrad* za devizy. LUŇÁK, O. Co nového v 602. ZO Svazarmu? *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry).

⁶⁶ Akce myš. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5.

⁶⁷ Počítače *Atari* dokázaly číst data z cartridge – nepřepisovatelných datových médií na bázi paměti EPROM – podobných těm, na nichž se dodávaly hry pro herní konzole téže značky. Program z cartridge se nahrál v podstatě okamžitě, oproti několika minutám, jež zabralo nahrávání z kazety. Viz: BURGER, Ještě jednou cartridge.

⁶⁸ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.



Obrázek 7. Integrovaný obvod opatřený fiktivní značkou IECO Korea. Dar Oldřicha Burgera. Foto: Zdeněk Šmída.

Z hlediska hardwaru pro *Atari* byl významný také pražský klub 487. ZO Svazarmu, který v roce 1987 publikoval úpravu magnetofonu *Atari* nazvanou *Turbo 2000*, jejímž autorem byl student ČVUT Jiří Richter. Původní metoda zápisu a čtení pomocí speciálního magnetofonu byla velmi pomalá a nespolehlivá a disketové mechaniky se do ČSSR kvůli vysoké ceně téměř nedovážely. Systém *Turbo 2000*, který obnášel nepřiliš složitou hardwarovou úpravu magnetofonu (kterou prováděly některé kluby jako členskou službu) a zaváděcí program, čtení i záznam výrazně zrychlil a stal se v Československu „druhým standardem“.⁶⁹ Na československých cartridgech se tedy kromě her dodával zejména zaváděcí program *Turba*.⁷⁰

Pracovat pro své hobby

Podobně jako v dalších zájmových kolektivech, i v počítačových klubech jednotliví členové na činnosti klubu participovali v různé míře. Rozdíly se začaly zvyrazňovat zejména ve chvíli, kdy některé z klubů začaly rychle růst. Původní duch vzájemnosti malých skupin se vytrácel a noví členové kluby využívali čistě utilitárně.⁷¹ Konkrétním dokladem tohoto procesu je úvodník z prvního čísla⁷² zpravodaje *Sinclair 602* za rok 1989.

⁶⁹ PECHER, J. Turbo 2000 – úvod. Jiří Pecher – Atari [online], 2005. Citováno 3. 5. 2013. Dostupné z: <<http://jpecher.sweb.cz/index.htm>>. Potvrzují to i inzeráty z *Annonce* z počátku 90. let.

⁷⁰ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁷¹ Podobnou tendenci sledoval v Británii Leslie Haddon: HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

⁷² Zpravodaj vycházel čtyřikrát do roka, toto číslo tedy pravděpodobně vyšlo v prvním čtvrtletí.

Tento text nejen ilustruje měnící se povahu klubu, ale zejména formuluje požadavky na „aktivního“ hobbistu a dokládá, jakou roli hrály v klubovém životě hry. Jeho autor⁷³ si posteskl: „V začátcích jsme se znali všichni jménem, a pokud někdo něco vymyslel, ostatní z toho měli užitek.“⁷⁴ Ostře kritizuje pasivní sběratele:

Málokdo pracuje i v oblasti svého hobby. Pokud někdo dochází na schůzky klubu a pouze shromažďuje nové programy (povětšinou hry), není to práce, ale ani fér zábava. Někteří jedinci nejen, že pouze shromažďují programy, ale dokonce se velmi rozčílí, když žádné nové hry nejsou k mání. To není vtip, to se mnohokrát stalo.⁷⁵

Stěžuje si i na to, že zpravodaj často není čím naplnit. Vyzývá pak členy k nejrůznějším druhům aktivity, v dřívějším klubovém životě podle něj běžným. Doporučuje jim, ať shání zahraniční informace ve státních i podnikových knihovnách, přeloží je a přinesou do klubu nebo pošlou do zpravodaje. Pokračuje:

Nemusíte samozřejmě jen překládat. Podobná situace je i v dokumentaci k programům. V klubu si nahrajete novou hru. Za měsíc nebo dva k ní můžete napsat menší manuál, a pokud jste hru nehráli a neznáte jí, nemuseli jste si jí ani nahrávat. To je úplně jednoduchá aritmetika.

Pokud píšete programy, snažte se udělat aspoň to, že program upravíte do podoby, se kterou je schopen pracovat i někdo jiný (komentáře, ošetření vstupů atd.) a přineste jej do klubu nebo pošlete informaci do INDEXU. Třeba tím jinému členovi klubu ušetříte práci se psaním stejného programu a to je také přínos, ne? Zkrátka dělejte co je vám nejbližší, ale hlavně něco vůbec dělejte. A skončete s takovým přístupem ke klubu, který začíná převládat. Tedy s takovým, kdy člen přijde jednou za čtrnáct dní do klubu, posadí se na židli, rozbalí magnetofon a zeptá se „CO MÁTE NOVÉHO ZA PROGRAMY?“⁷⁶

Autorovi se coby veteránovi hobby scény nezamlouvá, že členové klub považují za servisní organizaci, jíž se ovšem do jisté míry stával i z vlastní vůle. I v socialistickém prostředí se tak z „aktivního“ hobby stávala „spotřební“ činnost. To, že se „pasivní“ členové nejvíce sháněli po zábavním softwaru, potom přispělo k rezervovanému postoji mluvčích hobby scény k počítačovým hrám, jímž se zabývá kapitola IV.

⁷³ Vystupuje pod šifrou -PKCS-. Je možné, že se jedná o Pavla Kořenského, který pod značkou Pavel Kořenský Computer Software (PKCS) naprogramoval hru *Podraz na Indiana Jonese*.

⁷⁴ -PKCS-. Co máte za nové programy? *Sinclair 602*. 1989, roč. ?, č. 1.

⁷⁵ -PKCS-, Co máte za nové programy?, s. 2.

⁷⁶ -PKCS-, Co máte za nové programy?, s. 3.

Zneužití režimu

Organizační těžkosti, jež musely překonávat regionální kluby, i „podnikatelské“ aktivity 602. ZO vyvolávají otázku, jaký vztah mělo počítačové hobby hnutí k vládnoucímu režimu. Bylo mu kvůli vazbám na Svazarm a SSM poplatné, nebo vůči němu vystupovalo podvratně? Jakákoli jednoznačná odpověď by byla zavádějící. Počítačové kluby a jejich zástupci totiž často vstupovali do nepřehledné spleti individuálních a politických zájmů.

Základní paradox počítačových klubů spočíval v tom, že obětavě plnily cíle elektronizace stanovené KSČ, FMEP i Svazarmem, ale zároveň propagovaly progresivní hodnoty oproti „konzervatismu“⁷⁷ a fungovaly často decentralizovaně, autonomně, volnomyšlenkářsky, a v případě 602. ZO dokonce kvazikapitalisticky.

Socialistický režim na jednu stranu poptávku po klubech svou hospodářskou neefektivností a politickými omezeními vyvolával, na druhou stranu byly někteří socialističtí funkcionáři ochotni kluby tolerovat a mnohdy i podporovat. Obratní organizátoři uměli pro své hobby získat institucionální podporu, často za pomoci „morální“ korupce:⁷⁸

[...] dá se říct [, že jsme je] korumpovali tím, že jsme řekli: „My na tobě necháme tu slávu, že třeba jedeme na Rubikovu kostku⁷⁹, jo, a ty nám jako svazák zařídíš, že můžeme volně třeba odebírat ten časopis nebo se dostat k nějakým zdrojům.“⁸⁰

Podobně jako další zájmové skupiny⁸¹ se i počítačovní nadšenci ke své spolupráci se Svazarmem nebo SSM stavěli pragmaticky. Pokud to nešlo v jedné organizaci, zkoušeli to v jiné. Jak prohlásil Miroslav Háša: „[...] furt jsme hledali cesty, kudy by ten pokrok šel rychlejc“.⁸²

Členství ve Svazarmu nebylo vnímáno jako závazek:

⁷⁷ Opakovaně se o boji proti konzervatismu zmiňoval Miroslav Háša. HÁŠA, Praxe číslicové techniky; KALOUSEK, Náš interview – s Miroslavem Hášou a Štefanem Kratochvílem..

⁷⁸ Burger podobně „korumpoval“ zaměstnankyně Okresního národního výboru v Ostravě pro tisk materiálu Atari klubu: „[Byla tam] taková rychlotiskárna, v té době velmi moderní. [...] S těma ženama jsem se znal, tak jsem je zkorumpoval, tenkrát dostaly pár stovek, aby nám vytiskly padesát nebo osmdesát brožurek. Nebo nějakou flašku.“ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁷⁹ Mistrovství světa ve skládání Rubikovy kostky.

⁸⁰ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

⁸¹ *Svazarm*. [online]. Česká televize, 2012. Dostupné z: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/211411000360003/video/>>.

⁸² HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

[...] nám to nevadilo, že jsme pod nějakým Svazarmem, jestli to znamená něco pro armádu a obranu vlasti a tak dál, my jsme to necítili, my jsme prostě zneužili naprosto tvrdě toho režimu, že jsme se dostali ke věcem, který nás lákaly a líbily se nám a jinak bychom se k tomu prostě nedostali.⁸³

Každodenní činnost klubu byla apolitická a probíhala bez bezprostředního dohledu.⁸⁴ V okruhu 602. ZO Svazarmu ostatně dočasně našel „azyl“ i Ladislav Zajíček, bývalý rockový bubeník, jehož dřívější organizační úspěchy v Sekci mladé hudby, rozpuštěné v roce 1985, vyvolaly pozornost státních orgánů a nařízené rozpuštění sekce.⁸⁵ Později patřil k nejviditelnějším kritikům domácí situace ve výpočetní technice a ve společnosti vůbec a to byl podle jeho slov také jeden z důvodů, proč byl v dubnu 1989 ze své pozice demontován:

Komunistická totalita záměrně bránila tomu, aby se o faktickém stavu výpočetní techniky u nás psalo. Bránila i jejímu tvůrčímu a společenskému rozvoji.⁸⁶

Kluby pak během své aktivity mnohdy narážely na „anachronické zátarasy byrokratických supermanů“⁸⁷, jež dokládají například výše popsané těžkosti Atari klubu Olomouc.

Přestože se Háša domnívá, že informátoři StB docházeli i do klubů,⁸⁸ představitelé režimu stěží počítačové hobby považovali za takové politické riziko jako undergroundovou hudbu⁸⁹ nebo literární samizdat.⁹⁰ Přesto se represivní složky o klubovou činnost zajímaly. Člena Atari klubu Olomouc Pavla Poláčka například

⁸³ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

⁸⁴ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; *30 let osobních počítačů v Československu (3/4) – František Fuka: Počítače Sinclair a počátky počítačových her (přednáška)* [online]. 2013. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=YiU4k_TpmUo&feature=youtube_gdata_player>. ; ČESKÁ TELEVIZE, Svazarm.

⁸⁵ BURLAN, J. Jsem perfektní homeless – já nechci vlastnit. *Neviditelný pes* [online], 2001. Citováno 24. 7. 2013. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20021216130039/http://pes.internet.cz/veda/clanky/17842_o_o_o.html>.

⁸⁶ ZAJÍČEK, BAJT náš vezdejší.

⁸⁷ ZAJÍČEK, K čemu vlastně.

⁸⁸ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁸⁹ Oldřich Burger k tomu řekl: „Náš underground jim asi vadil méně, než samizdat s hudbou.“ Nebylo na něm podle něj nic protistátního. BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁹⁰ Nenašel jsem žádný doklad toho, že by počítačovní nadšenci byli vystaveni takové úrovni perzekuce jako undergroundovní hudebníci. VANĚK, M. *Byl to jenom rock'n'roll?: hudební alternativa v komunistickém Československu 1956–1989*. Praha: Academia, 2010.

vyslychali příslušníci StB.⁹¹

Mezi režimem a kluby existovalo značné tření. Mnozí členové klubů se „zasloužili“ o socialistické úspěchy a „zázraky“, ale přitom citelněji než většina ostatních občanů zažívali, jak tuzemská ekonomika zaostává. Přestože klubová činnost nabízela relativně svobodný prostor pro seberealizaci, její rozvoj byl mnohdy vykoupen ústupky představitelům moci nebo drobnou morální i materiální korupcí.

Uživatelé sobě

Kluby Svazarmu a SSM byly nejviditelnějšími centry aktivity počítačové hobby kultury 80. let – jejich loga ostatně najdeme na tištěných materiálech a v hlavičkách jejich programů a her. Uživatelé počítačů se ovšem sdružovali i neformálně. Navzájem se navštěvovali, korespondovali, vyměňovali si tipy a programy a vytvářeli tvůrčí seskupení.⁹²

Jedinečným dokladem o neformálním propojování těchto uživatelů, jinak poznatelném pouze z osobních vzpomínek, je časopis *Spektrum*, později přejmenovaný na *ZX Magazin* – počítačový samizdat, jež začal v červnu 1988 vydávat sedmnáctiletý David Hertl s pomocí svého kamaráda Ondřeje Kafky v severočeských Lenešicích.⁹³

David Hertl vlastnil *ZX Spectrum*⁹⁴ od roku 1985 a dlouho si s dalšími uživateli vyměňoval programy korespondenčně. Počínaje rokem 1986 trávil pracovní týdny na internátě v Praze. Tam se také dozvěděl o materiálech a aktivitách 602. ZO Svazarmu. To, co viděl, ovšem neodpovídalo jeho představám:

[...] oni vydávali nějaký zpravodaj. Mně se dostal do ruky, tak jsem ho přečetl. Přišlo mi to docela hrozný. [...] Pak jsem viděl dokonce nějaký číslo, kde byly tři nebo čtyři prázdné stránky a bylo tam napsáno: Tento časopis je sestaven z příspěvků členů klubu. To jsem si říkal, že je to trapný. Každý redaktor přeče to číslo musí naplnit sám. A jednou jsme se šli s kamarádem Ondřejem Kafkou do té „šestsetdvojky“ podívat. Přijeli jsme tam. Neskutečnej brajgl, bordel,

⁹¹ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

⁹² Michal Hlaváč, nezapojený ve slovenském Zvázarmu ani počítačových kroužcích, například se svými bratislavskými kamarády založil „firmu“ *Sybilasoft*.

⁹³ *ZX Magazin* se po roce 1989 prezentoval jako „nejstarší soukromý časopis, zabývající se problematikou počítačů SINCLAIR a kompatibilních“.

⁹⁴ Vylepšená, plně kompatibilní verze *Spectra*.

kravál hroznej. Byl tam takový stůl do téčka a tam seděli nějaký chlapi. Měli puštěnýho *Sinclaira* a něco tam hráli, nějakou hru. A od toho stolu byly vyvedeny přípojky ke kazeťáku a řekli: „Teď nahráváme tuhle hru...“ a strčili ji do svýho kazeťáku. Každý, kdo měl, si tam strčil svoji kazetu a nahrál si to. [...] Koukali jsme na to a říkali si, že to ne. Odešli jsme a zůstali jsme u vyměňování po těch dopisech. A ve mně nějak uzrálo v tu dobu, že musíme najít cestu, jak spolu komunikovat, ne jako v klubu 602. Pro nás, kteří si s tím chceme hrát a používat to.⁹⁵

Pravděpodobně se jednalo o Spectrum klub 602. ZO, jenž vydával i zpravodaj *Sinclair 602*, jehož obsah se nepodařilo naplnit. Klubu už v té době zjevně chyběl onen osobní rozměr, na nějž byli Hertl s Kafkou zvyklí.⁹⁶ Hertl se tedy rozhodl stát „zprostředkovatelem“ a „svoje aktivity opřel do výměny zkušeností mezi lidma“⁹⁷.

Jeho velkou inspirací byl polský časopis *Bajtek*, který si chodil kupovat do Polského kulturního střediska.⁹⁸ Ten mu dal možnost nahlédnout do publikačně aktivní mikropočítačové scény: „Nás fascinovalo, proč to Poláci můžou mít na takový úrovni a u nás nic. A takhle jsme vymysleli ten časopis.“⁹⁹

ZX Magazín byl výrazně kontaktní a očekával zapojení komunity. Jak to popisuje Hertl:

Lidi něco napsali. Zkušenosti s nějakým programem nebo návod na něco, co jsme neuměli ovládat. Návod na hru. Někdo zjistil, že je hra, kde jsou ty pouky. [...] Tak jsme to sepisovali, dávali jsme to do nějakých článků. [...] Naprosto úžasnou službu dělal pan Musil, myslím, že z Českého Krumlova. On pracoval v kině, kde měl přístup ke kopírce. Asi půl roku jsem mu posílal materiály. On mi přeposílal nakopírované balíky zpět. Já jsem to sešil sešíváčkou a rozeslal na ty adresy.¹⁰⁰

Původně Hertl zasílal časopis poštou svým kontaktům na různých místech ČSSR, jejichž jména získal přímo z programů nebo přes další uživatele – téměř žádné své spolupracovníky neznal osobně. Náklad tohoto neregistrovaného samizdatu, který nesl už v roce 1988 v záhlaví heslo „Nezávislý magazín uživatelů ZX Spectrum“, rostl zpočátku velmi pomalu. Hertl se totiž bál možných postihů, které tehdy na vydavatele samizdatu dopadaly: „Mně bylo sedmnáct a myslel jsem si, že na mě nějakěj blbec vlítne, nedostanu se k maturitě a tak. Takže jsme do toho nešli tak, že bychom to

⁹⁵ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

⁹⁶ O svém zážitku ve Svazarmu vytvořili komiks, jenž je zařazen mezi obrazové přílohy.

⁹⁷ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

⁹⁸ Polský magazín o počítačích věnovaný zejména mládeži. ZAJÍČEK, *Bajtek*.

⁹⁹ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

¹⁰⁰ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

rozkřikovali všude.“¹⁰¹ Do listopadu 1989 se tedy náklad zvedl z deseti na čtyřicet výtisků.



Obrázek 8. Hlavička časopisu *Spektrum* (později přejmenovaného na *ZX Magazín*).

Hertl se považoval především za *uživatele*. Oproti klubovým zpravodajům proto *ZX Magazín* otiskoval méně technických a instruktážních materiálů a hardwarových schémat a více jednoduchých uživatelských tipů a triků. Byl pravděpodobně prvním tuzemským časopisem, který po vzoru zahraničních časopisů (včetně *Bajtku*) zařazoval i žebříček populárního softwaru, konkrétně deseti „nej“ her a pěti užitkových programů.

Ve větší míře než stávající zpravodaje také mapoval tvorbu domácích amatérských vývojářů. Recenzoval jejich produkci a přinesl i rozhovory – mimo jiné s Františkem Fukou a Jiřím Pobříslm. K servisu patřila inzertní rubrika a informace o aktuálních cenách počítačů a příslušenství v NSR. V jednom z čísel dokonce *ZX Magazín* otiskl text dopisu v němčině, jímž lze požádat frankfurtskou firmu Vobis o zaslání katalogu.¹⁰²

Největším přínosem magazínu bylo podle Hertla vybudování sítě kontaktů. Na rozdíl

¹⁰¹ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

¹⁰² HERTL, D. Návod jak za 4 Kčs získat katalog počítačů: *Spektrum*. 1988, roč. 1, č. 3.

od zpravodaje *Sinclair 602* neměl o přispěvatele nouzi – a byli mezi nimi i starší odborníci, inženýři a programátoři. Za jejich příspěvky jim David Hertl patřičně děkoval:

No a děkujeme samozřejmě všem, kteří nám poslali nějaký ten prográmeček či návod – pomohli jste nám nejvíce. Věříme, že takových se najde v příštím roce o hodně větší počet. Vždyť tím tvoříme svůj vlastní magazín; prostě sami sobě pomáháme. A to je cílem tohoto magazínu.¹⁰³

V komunitě kolem *ZX Magazínu* tedy vládla ona vzájemnost, po níž volal autor výše citovaného úvodníku ze *Sinclairu 602*. Hertl ovšem brzy po roce 1989 zjistil, že jeho původní cíl budovat komunitu mu přerostl přes hlavu.¹⁰⁴ O jeho magazín byl takový zájem, že nebylo v jeho silách časopis vydávat a zároveň studovat vysokou školu. Časopis tedy v roce 1991 prodal firmě *Proxima*.

Dochovaná čísla *ZX Magazínu* jsou ovšem hmatatelným dokladem dalšího „zázraku“ – toho, že se hobbisté dokázali efektivně organizovat i bez Svazarmu a SSM. Časopis zároveň ilustruje postupné etablování *uživatelského* přístupu k mikropočítačům. V prvních letech mikropočítačového hobby platilo, že každý uživatel byl zároveň programátor (a často též hardwarový „bastlíř“). To se ovšem postupně měnilo.¹⁰⁵ Klubové zpravodaje na tyto změny reagovaly jen pomalu, neboť je často řídili hobbisté starší gardy. *ZX Magazín* oproti tomu kladl jasný důraz na potěšení z užití cizího softwaru i na kritický přístup k němu – a můžeme se domnívat, že takový byl přístup většiny „obyčejných“ uživatelů.

Epilog: Počítačové kluby v letech 1990–1992

Tato kapitola na základě dokladů v tisku i osobních rozhovorů došla k závěru, že počítačové kluby a další formy organizace hobbistického hnutí sehrály v předlistopadovém Československu významnou roli při šíření počítačové

¹⁰³ HERTL, D. Vážení čtenáři!... *Spektrum*. 1988, roč. 1, č. 3.

¹⁰⁴ „Ze začátku jsem měl pocit, že to plní přesně tu funkci, kterou jsem chtěl. [...] pro mě bylo důležité, že se ti lidé nacházejí a komunikují. [...] Ke konci, když už se to blížilo k tomu, že to předám dál, tak jsme se museli rozdělit na takové skupiny. Někdo se věnoval hrám, někdo se věnoval hardwaru, někdo jenom tiskárnám. Bylo toho hodně. Tenkrát to byla jediná možnost.“ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

¹⁰⁵ O tomto procesu se zmiňuje anonymní autor *Mikrobáze*, pravděpodobně Zajíček, již v roce 1985 MIKROBÁZE. Malá úvaha nejen pro uživatele ZX Spectra. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1..

gramotnosti a herních programů. Po otevření hranic však po řadě klubových služeb klesala poptávka. Hardware i software bylo možné sehnat jinými cestami; časopisy a noviny mohly vycházet i bez záštity socialistických organizací.¹⁰⁶ To vedlo k postupné erozi počítačových klubů.

Svazarm oficiálně zanikl po zlínském sjezdu 24. 3. 1990, načež došlo ke složitému přerozdělování majetku mezi jednotlivými „odbornostmi“. Kluby si mohly samy zvolit, zda zůstanou součástí nástupnické organizace, jíž bylo Sdružení technických sportů a činností.¹⁰⁷ Socialistický svaz mládeže se nejprve přejmenoval na Svaz mladých a poté mu bylo ústavním zákonem nařízeno odevzdat majetek státu.¹⁰⁸ Předávání tohoto majetku provázely skandály, jež nejsou tématem této práce a dosud ani nebyly dokumentovány v odborné literatuře.¹⁰⁹

Kluby jako takové, tj. kolektivy lidí scházející se v určitých prostorách, nezanikly ze dne na den, ale transformovaly se ve firmy či sdružení. Přerod v komerční společnosti byl pro některé organizace přirozený, neboť se už před Listopadem profilovaly jako kvazipodnikatelské subjekty. Na troskách 602. ZO Svazarmu vzniklo několik firem, včetně společnosti *Software602*, jež pokračovala ve vývoji svazarmovského textového editoru *Text602* pro *IBM PC*.¹¹⁰ Jiří Richter, autor systému *Turbo 2000* pro *Atari*, začal v roce 1990 podnikat pod názvem *Jiří Richter Computing* (JRC). Nejprve prodával publikace, příslušenství a software pro *Atari*, pak začal dovážet počítačové hry. Z jeho sítě obchodů se do roku 2003 stal největší český maloobchodní řetězec pro prodej počítačových her.¹¹¹

¹⁰⁶ BEDNAŘÍK, P. – JIRÁK, J. – KÖPPLOVÁ, B. *Dějiny českých médií: od počátku do současnosti*. Praha: Grada, 2011.

¹⁰⁷ HAVLIŠ, P. Náš interview s Dr. Antonínem Glancem. *Amatérské radio, řada A*. 1990, roč. 39, č. 8.

¹⁰⁸ SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 16. listopadu 1990 o navrácení majetku Socialistického svazu mládeže lidu České a Slovenské Federativní Republiky. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1990, roč. 1990, č. 82.

¹⁰⁹ Pro závěry Nejvyššího kontrolního úřadu, respektive publicistický pohled na tuto kauzu viz: NEJVYŠŠÍ KONTROLNÍ ÚŘAD. Kontrolní závěry z kontroly hospodaření se státním majetkem ve správě EKOS, JUNIOR centrum, Mladá fronta a Stavocentral v období od vzniku vlastnictví státu do období transformace na obchodní společnosti a z kontroly hospodaření Fondu dětí a mládeže se státním majetkem. *Věstník nejvyššího kontrolního úřadu*. 1996, roč. 4, č. 1; DOUBRAVA, L. Majetek bývalého SSM nebyl ještě stále vypořádán. *Učitelské noviny* č. 13/2005 [online], 2005. Citováno 10. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.ucitelskenoviny.cz/?archiv&clanek=3780>>.

¹¹⁰ Dále také firma *Oasa 602*, jež do Československa dovážela počítač *Sam Coupé*.

¹¹¹ KACLOVÁ, M. Jiří Richter: Hráč jsem propadl naposledy na osmibitu. *iHned.cz* [online], 2003. Citováno 3. 5. 2013. Dostupné z: <<http://tech.ihned.cz/testy/c1-13056530-jiri-richter-hram-jsem-propadl-naposledy-na-osmibitu>>.

Počítačové kluby byly ovšem do značné míry postaveny i na vzájemné výpomoci a sdílení informací, jež bylo s tržními ambicemi některých hobbistů v rozporu. Miroslav Háša poukazuje na to, že sociální skupiny kolem klubů se rozpadaly:

Ve chvíli, kdy začal tenhle režim, tak každéj byl nějakým odborníkem. Buď se vytvořila skupinka, tam začali obchodovat s počítačema anebo se jednotlivci utrhli [...] a už to zkrátka nebylo... Ta sociální skupina se vlastně rozdělila, každéj si šel po svým a že by někdo někomu něco přines, to už vůbec ne.¹¹²

Změny, které po uvolnění podnikání nastaly, popisuje v úvodníku *Mikrobáze 9/1989* (jež šla ovšem do tisku až v první polovině roku 1990) i Daniel Meca:

[...] před rokem či před dvěma lety se v klubech výpočetní techniky stále něco kutilo, jednotlivě i kolektivně se ledacos vymýšlelo, a když někdo vymyslel zajímavý program či hardwarový doplněk, hned se v klubu pochlubil. A nejen to, program si mohli všichni nakopírovat, dokumentaci k hardwaru dal každý autor k dispozici a ještě pomohl ostatním při stavbě a oživení. [...]

V poslední době je ale všechno jinak. Přijdu například do klubu (libovolného), protože jsem se doslechl, že ten a ten vymyslel zajímavý doplněk k počítači. Myslím si, že by bylo pro naše čtenáře zajímavé uveřejnit příslušný stovební návod. Autor mi však místo žádané dokumentace dá do ruky ceník svých výrobků a služeb, které provádí na základě povolení ONV.¹¹³

Jiné kluby nadále působily pod nástupnickými organizacemi Svazarmu, jako například Atari klub Brno, jenž se stal součástí Českého svazu elektroniků.¹¹⁴ Značná část z nich postupně ustávala v publikační činnosti. *Mikrobáze* skončila posledním číslem „ročníku 1989“, jež vyšlo v červnu 1990. Atari klub Olomouc i Atari klub bývalé 602. ZO Svazarmu vydaly poslední čísla svých zpravodajů v roce 1991.¹¹⁵ Obě největší platformy ovšem nadále disponovaly alespoň jednou publikací: vydávání *ZX Magazínu* převzala firma *Proxima* a rožnovský Atari klub (později firma *Flop*) už od roku 1989 vydával disketový magazín¹¹⁶ *Flop*. Oba tyto časopisy vycházejí

¹¹² HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

¹¹³ MECA, D. Podnikej, ale zůstaň člověkem. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 9.

¹¹⁴ KRÁL, J. Přátelé ataristé,... *Zpravodaj Atari klubu Brno*. 1992, roč. 1, č. 1.

¹¹⁵ Výtisky posledních čísel ovšem nejsou v online archivech dostupné. ATARI8.CZ, Seznam české a slovenské literatury.

¹¹⁶ Disketové magazíny či „diskmagy“ představovaly (výrobně levnější) alternativu k tištěným časopisům a byly předchůdci dnešních on-line publikací. Šířily se na disketě a sestávaly ze spustitelného souboru, který byl de facto prohlížečem textů, a textů samotných. Prohlížeč zpravidla nabízel menu zpřístupňující jednotlivé texty, obsahoval i hudbu a grafiku. Součástí diskmagu mohly být i další programy, hry apod. Diskmag *Flop*, vycházející pro *Atari* v Rožnově pod Radhoštěm od roku 1994, vlastně nahradil koncept klubového zpravodaje. Tématem diskmagů byly zpravidla počítače a klubový život a vydávaly je kolektivy amatérů a nadšenců.

nepravidelně až do roku 2013. Doposud se scházejí i zájemci o osmibitové počítače – k roku 2013 jsou aktivní mimo jiné Atari klub Prostějov, Sharp klub Brno nebo Sinclair klub Plzeň.¹¹⁷ Jejich činnost má však nádech nostalgického zájmu o „retro“ elektroniku. Osmibitové počítače se po rozmachu v pozdních 80. a raných 90. letech opět staly nikou specializovaných fanoušků.

Počítačové kluby byly tedy v Československu podobně jako v Británii fenoménem zejména 80. let.¹¹⁸ Primárně sloužily jako infrastruktura podpírající *komunity praxe* počítačového hobby. V jejich činnosti i v postojích jejich členů a organizátorů se spojovaly prvky ideologie komunitního sdílení s touhou po kapitalistickém uspořádání, jež slibovalo rychlejší rozvoj a možnost prosadit individuální inovace. Tuto zdánlivou nevyhraněnost způsobovalo to, že kluby se především pragmaticky snažily zajistit co nejlepší podmínky pro činnost svých členů.

Kluby poskytovaly zázemí i pro hraní, distribuci a tvorbu počítačových her. Na jejich půdě vznikaly komunity, jež shromažďovaly znalosti a dovednosti nutné pro jejich tvorbu; kluby kromě toho zdarma distribuovaly zahraniční počítačové hry a přispívaly tak k šíření herní kultury.

¹¹⁷ Kalendář akcí. *ZX Magazin – časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních* [online], 2013. Citováno 4. 5. 2013. Dostupné z: <<http://zxm.speccy.cz/>>. ; BURIAN, Z. Plán klubových schůzek. *ATARI klub Prostějov, Czech Republic* [online], nedatováno. Citováno 4. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.atariada.cz/atariklub/>>.

¹¹⁸ HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

IV. Počítačové hry v hobbistickém diskurzu

Mám známého, který mě pořád vidí vysedávat u počítače. Před rokem se rozhodl věnovat část devizáku na nákup ZX Spectra. Když se vrátil coby novopečený majitel počítače, dal jsem mu všechny kazety, co jsem měl. Ať si ozkouší, co a jak. I to peklo herního poblouznění. Pár měsíců chodil s červenýma očima ve fosforeskujícím obličejí. Jako většina z nás, než jsme si řekli: „Tak a dost! Už žádnou hru! Apage, Satanas!“

- z úvodníku Ladislava Zajíčka v Mikrobázi 7/88¹

Předchozí tři kapitoly se zabývaly československou mikropočítačovou kulturou a nerozlišovaly mezi herním a jakýmkoli jiným využitím malé výpočetní techniky, stejně jako mezi nimi často nerozlišovali ani její první uživatelé.

Zhruba v roce 1985 se ovšem do Československa začínají ve větším množství dostávat zahraniční komerční hry. Hraje je čím dál více lidí, a to zvláště na osmibitových počítačích, jež se jen s obtížemi daly adaptovat pro „užitečnou“ práci. Podle Fuky se kolem roku 1988 začínají některé počítače kupovat čistě na hraní;² podle Hertla se v témže roce většina uživatelů ZX Spectra věnovala primárně hrám.³ V dobovém rozhovoru v *Mikrobáze* z téhož roku se dočteme, že většina lidí si chce na počítači hrát.⁴

Některá československá hobbistická periodika – jmenovitě *Mikrobáze* a *Amatérské radio* – na nástup her už v roce 1985 reagovala odmítavými články, jež se snažily hry „vytlačit“ z legitimního diskurzu o počítačovém hobby. Při popisu zážitku z her používají slova jako „poblouznění“, „opojení“ či „peklo“, a zábavnímu softwaru tak připisují podmanivou a nebezpečnou sílu. Jak ukáže tato kapitola, tato kritika nevycházela z protizápadní ideologie, ale z pocitu ohrožení hodnot hobbistické

¹ ZAJÍČEK, K čemu vlastně, s. 1.

² FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

³ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

⁴ ZAJÍČEK, L. Hovory o programování: Je toho 80 kilo... můžu to tak nechat? *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 10.

komunity.

Hry vzbuzovaly vášně, ať už pozitivní, či negativní. Dílem kvůli své imerzivnosti a přitažlivosti, dílem kvůli svému problematickému postavení mezi dalšími prvky počítačové kultury. V osmdesátých letech totiž ještě neexistoval konsensus ohledně toho, pro koho jsou hry určeny, jaký je jejich účel a jaké v nich lze hledat hodnoty. Představu her jako svébytného média, vlastní dnešnímu akademickému, publicistickému a do značné míry i laickému uvažování o hrách, razila pouze hrstka vizionářů.

Tato převážně analytická kapitola se pokusí zmapovat formování a ustalování diskurzu o hrách v období let 1982–1989, tedy v období, kdy se praxe hraní teprve oddělovala od praxe počítačového kutilství. Oproti předchozím kapitolám se v ní více než na rekonstrukci faktické situace zaměřuji na rekonstrukci norem a hodnot.

Podobnou studii provedl na britském materiálu Kirkpatrick. Došel při tom k závěru, že autonomní herní diskurz se ve Velké Británii etabloval kolem roku 1985, kdy se poprvé objevilo slovo *gameplay*⁵, jež označovalo (a dodnes označuje) hodnocení subjektivního zážitku hráče při interakci s hrou – tedy axiologické měřítko vlastní právě médiu počítačových her. Rozšířením tohoto konceptu se podle Kirkpatricka hodnocení her oprostilo od stávajících „technických, vzdělávacích a dalších normativních kritérií, jež se uplatňují na ostatní objekty počítačové kultury“⁶.

Tato kapitola je výsledkem zběžné kvantitativní a podrobnější kvalitativní analýzy normativních soudů o hrách a hraní obsažených v hlavním korpusu materiálu. Nejprve popíše základní rysy referování o hrách v hobbistickém tisku v období let 1982–1989 a poté se vyjádří k jednotlivým tématům, jež coby podstatná odhalila tematická analýza. Nastíní vnímání her v období počátků mikropočítačové hobby komunity, kdy hry poskytovaly příležitost k demonstraci síly nové technologie a k experimentování s interaktivními programy. Poté se zaměří na texty, jež hraní vnímaly jako ohrožení hodnot hobbistické komunity, a na tendenci psát o hrách jako o primárně dětské zábavě. Představí určité styčné plochy mezi hobbistickými činnostmi a hraním, načež shrne kritéria hodnocení uplatňovaná při posuzování jednotlivých titulů v rané herní publicistice.

⁵ Do češtiny se někdy překládá jako *hratelnost*.

⁶ KIRKPATRICK, Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995.

Všemi zmíněnými tématy se prolíná konflikt mezi dvěma formami hraní – *hraní si s počítačem* a *hraní na počítači* (nebo také *hraní počítačových her*). První formu – akcentující experimentování s hardwarem a softwarem – vystihuje citát z *Amatérského radia*, v němž redakce prohlašuje:

[...] budeme se snažit vycházet vstříc těm, kteří si s počítači „hrají“, tráví s nimi svůj volný čas, bystří si mozek programováním, učí se využívat počítač jako pomocníka, ale i jako společníka.⁷

Druhou formou je pak hraní předem připravených, zpravidla profesionálně vyráběných her. Tato kapitola tedy kromě studia diskurzu poukáže i na vyvíjející se sociální praxi uživatelů mikropočítačů.

Jak se psalo o hrách v letech 1982–1989

Diskurz ve specializovaných periodických hraje při formování herní kultury důležitou roli. Časopisy a zpravodaje nabízejí kromě praktických informací a rad i jazyk, jímž lze o hrách mluvit, a určitý systém hodnot – modely toho, jak se hry mají hrát a co na nich oceňovat.⁸

Ve Velké Británii vycházela v 80. letech celá řada počítačových časopisů a přinejmenším dva – *Computer & Video Games* (vycházející od roku 1981) a *Crash* (od roku 1984) – se zaměřovaly především na hry. V Československu kromě klubových zpravodajů, samizdatů a neperiodických sérií o počítačích nevycházelo žádné specializované periodikum.⁹ V porovnání například s Polskem, kde vycházely dva počítačové časopisy, *Komputer* a *Bajtek*, tedy místní autoři sledovali situaci neuspokojivou.¹⁰

Vývoj publikování o hrách ve čtyřech vybraných periodických ilustruje tabulka 1, která udává počet čísel jednoho ročníku daného časopisu, v nichž se referovalo o herním využití počítačů. V závorce je pak počet referencí, jež se zabývají konkrétními tituly a nereferují o hrách pouze povšečně.

⁷ AMATÉRSKÉ RADIO, Jak v roce 1989?, s. 17.

⁸ CONSALVO, Cheating.

⁹ Částečně se jim věnovala periodika *Amatérské radio*, *Sdělovací technika*, *Elektronika* a *Věda a technika mládeži*. Občas také noviny a časopisy obecnějšího zaměření, jako např. *Mladá fronta*.

¹⁰ ZOUPINA, M. ...budeme poslední? *Amatérské Radio*, řada A. 1986, roč. 35, č. 10.

	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989
Amatérské radio A	5(4)/12	0/12	0/12	1(0)/12	2(0)/12	3(0)/12	3(1)/12	0/12
Mikrobáze				1(1)/1	3(2)/3	4(4)/5	3(1)/10	2(1)/10
OL Atari Zpravodaj					2(1)/3	3(3)/3	2(0)/3	4(4)/4
ZX Magazín							4(4)/4	10(10)/10
Informace pro UM								2(2)/2

Tabulka 3. Počet čísel v ročnících daných časopisů či zpravodajů, která referují o počítačových hrách. Údaje ve tvaru X(Y)/N, kde X je počet čísel, v nichž jsou zmíněny počítačové hry, Y je počet čísel, v nichž se *konkrétně* píše o herním titulu nebo titulech, a N je celkový počet čísel s daným vročením v korpusu materiálu – v případě prvních dvou periodik to jsou všechna čísla, která vyšla, v případě zbylých pak čísla dostupná. Tmavěji jsou vybarvena políčka, v nichž X=N (reference ve všech číslech), světleji ta, kde $X/N > 1/3$ (reference ve více než třetině čísel).

Řada A *Amatérského radia* se po několikaměsíčním záchvěvu pozornosti v roce 1982, během něž otiskovala výpisy herních programů, už hrám nikdy soustavně nevěnovala – zmiňovala je hlavně v souvislostech spojených s kutilstvím, např. v návodech na stavbu joysticků. Po roce 1985 se v ní několikrát obecně komentují „opadající“ hráčské vášně, o konkrétních hrách už se však nepíše.¹¹

Mikrobáze o hrách psala poměrně stabilně až do roku 1987, ač někdy v negativním duchu. Náhlý propad od počátku roku 1988 lze vysvětlit „profesionalizací“ časopisu, který měl najednou ambice povznést se nad status klubového zpravodaje a přestal otiskovat návody ke hrám.

Olomoucký *Atari zpravodaj* o nich referoval pravidelně, a to zejména v ročnících 1987 a 1989. *ZX Magazín* pak z her učinil nedílnou součást svého obsahu. Nepravidelně vycházející série *Informace pro uživatele mikropočítačů* v prvním vydání přinesl informace o hrách pro *Sharp MZ 800*, a jeho druhé číslo dokonce neslo název *Počítačové hry* a obsahovalo několik článků o konkrétních hrách a vývojářích.

Kromě těchto periodik (a jedné neperiodické série) hry zmiňovala i řada dalších

¹¹ Onou výjimkou v roce 1988 je obrázek ze hry *Knight Lore* sloužící jako *demonstrace* tiskárny.

jednorázových publikací. Obsáhleji se hrám věnovala Fukova dvoudílná brožura *Počítačové hry: Historie a současnost* z roku 1988 a Blažkova kniha *Bludiště počítačových her*, vydaná v roce 1990, avšak napsaná před listopadem 1989.¹²

computera compete.

HRY, HRY, HRY... ←

P. Mihula: V poslední době se objevilo několik zajímavých nových hern Spectrum. Firma Gremlin dodala ve spolupráci s krakerem Gilbertem dva špičkové programy - Hercules, mytologické souboje a Mickey Mouse, oblíbená figurka z Disneyových filmů. Od firmy Martech přichází hra Vixen - dobrodružství neohrožené ženy mezi záhadnými zvířaty. Pro šťastné majitele 128/+2/+3 - program obsahuje hudbu komponovanou na čip AY. Firma Imagine nabízí pokračování hry Athena pod názvem Psycholider. Firma Pyranha, známá u nás díky hrám Trapdoor a Trapdoor 2, nabízí další program podle televizního seriálu - tentokrát podle Médi Bédi - Yogi Bear, US Gold dodal pokračování úspěšného Coin-Up Gauntlet - Gauntlet II. V poslední době se mezi československými Spektristy objevilo i několik špičkových demo verzí k novým hrám - Barbarian II - pokračování Barbarian, už nejen souboj, ale i bloudění v mytologickém chrámu, a Virus - nově pojatý kosmický boj nad planetou s originálním 3D zobrazením. V roce 1988 byl v časopise SF-AMIGA bombasticky představen, s tím, že je a na dlouho bude jmena SF. A po ČSSR už koluje demo verze na Sinclair. PS: kdyby měl někdo úplné verze, dejte vědět do redakce časopisu.

P. Michal: Pokud neznáte vstupní kod do hry Podraz 5 /t.j. vlastně i řešení hry Podraz 4/ nezoufejte - zadejte BREAK+GOPO 100+ENTER. Tím se dostanete rovnou do MENU /Telefon-Seznam/ a můžete normálně hrát.

O. Kafka: Definitivně byla dokončena hra CCC 3, která dostala "obchodní" název EXPERT. Je zvolen úplně nový způsob konverzace s počítačem, existuje zde simulace MS-DOS, telefon, zápisník, čas, disketová jednotka apod. Hru Vám zašleme, napište si k nám a pošlete 5,- Kčs na poštovné. Zároveň získáte jednoduchý manuál. Pište a kazety posílaťte na adresu: David Hertl; B.Němcové 127; 43923 LENEŠICE.

Obrázek 9. Sekce o hrách v ZX Magazínu 4/1989.¹³

Žánrová skladba textů o hrách se lišila od té v západních časopisech. Zatímco v magazínech *Crash* a *Computer & Video Games* tvořily podstatnou část časopisu recenze her určené potenciálním spotřebitelům, v Československu plnilo psaní spíše servisní funkci.

Klubové zpravodaje otiskovaly především „popisy“ her¹⁴ (zpravidla *instrukce* přeložené z *paratextů* originálních kopií). Olomoucký *Atari zpravodaj* jim v ročnících 1987 a 1989 často věnoval až třetinu čísla.¹⁵ *ZX Magazín* kromě žebříčků nejpopulárnějších titulů otiskoval především různé triky, „pouky“ a krátké zprávy o nově vycházejících titulech.¹⁶ Kromě toho vycházely *návody*¹⁷ a *mapy*¹⁸ k jednotlivým

¹² Nasvědčuje tomu fakt, že autor nereflektuje společenské změny nastalé po listopadových událostech.

¹³ MIHULA, P. – KAFKA, O. – MICHAL, P. Hry, hry, hry... *ZX Magazín*. 1989, roč. 2, č. 4.

¹⁴ Do *Mikrobáze* jimi přispíval František Fuka. FUKA, F. Hry pro ZX Spectrum. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6.

¹⁵ Ve vydání 5/1987 otiskl například popisy her *Mercenary*, *The Goonies*, *Ghostbusters*, *Kennedy Approach* a *Stranded* – ty jsou s výjimkou *The Goonies* bez instrukcí téměř nehratelné. REDAKCE. Obsah. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1987, č. 5.

¹⁶ MIHULA – KAFKA – MICHAL, Hry, hry, hry...

titulům a seznamy triků a softwarových úprav herních programů.

Hra jako demonstrace a experiment

V 80. letech, stejně jako dnes, byla hra ideálním prostředkem pro demonstraci možností počítačové technologie. Mnohé z prvních her byly určeny právě pro předvedení toho, „co počítač umí“. Dávaly na odiv jeho interaktivitu, rychlost a grafické zobrazení, poukazovala na jeho „živoucí“ kvality.¹⁹ Když americký fyzik William Higinbotham v roce 1958 rozvažoval, jak „oživit“ den otevřených dveří ve své laboratoři, vytvořil na analogovém počítači značky *Doner* hru *Tennis for Two*, dnes považovanou za jednu z prvních videoher.²⁰ V katalogu programů pro minipočítač PDP-8 z roku 1973 jsou hry jako *Hamurabi* zařazeny do společné kategorie *Game, demonstration*.²¹ Dokonce i budoucí českoslovenští programátoři Fuka i Veselý se s hrami poprvé setkali právě v podobě výstavních exponátů.²²

V prvních letech mikropočítačů v Československu byly tvorba a úprava her oblíbenými činnostmi nepočtené skupiny lidí, kteří měli k této technice přístup. *Amatérské radio* v lednu 1982 spolu se „zelenou přílohou“ *Mikroelektronika* spustilo i rubriku *Programy pro praxi i zábavu*, otiskující díla čtenářů, a to včetně her:²³

S velmi rychlým rozšiřováním osobní výpočetní techniky do našich podniků i mezi jednotlivce se začíná rodit velké množství nejrůznějších programů. Dílem slouží technikům i inženýrům v jejich zaměstnání k řešení pracovních úkolů, dílem jsou výsledkem pouhé radosti z programování a umožňují např. různé hry. I programování se tedy stalo samostatným koníčkem, koníčkem velmi užitečným z hlediska rozvoje našeho hospodářství.²⁴

V květnovém čísle vedoucí rubriky konstatoval, že mezi zaslanými programy

¹⁷ Zatímco *instrukce* popisují herní mechaniky a ovládání, *návody* (anglicky *walkthroughs*) poskytují konkrétní posloupnost kroků nutných k dokončení hry.

¹⁸ Mapy byly potřeba zejména k dohrání her obsahujících labyrinty a bludiště, jež byly designéry osmibitových her velmi oblíbené.

¹⁹ TURKLE, S. *The second self: computers and the human spirit*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

²⁰ GETTLER, J. The First Video Game?: Before “Pong,” There Was “Tennis for Two.” *Brookhaven National Laboratory* [online], n.d. Citováno 2. 2. 2013. Dostupné z: <<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>>.

²¹ DECUS, DECUS Program Library Catalog for PDP-8, FOCAL8.

²² FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

²³ Jak pro počítače, tak pro programovatelné kalkulátory.

²⁴ REDAKCE AR. Programy pro praxi i zábavu. *Amatérské Radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 1.

„převládají programy zábavné, hry“²⁵. Od května do července pak skutečně vyšly výpisy her v jazyku Basic. Jednalo se o programy *Dělostřelecký souboj*, *Hod granátem na cíl*,²⁶ *Domino* a *Přistání na měsíci* – vesměs založené na principech a nápadech, jež tehdy mezi programátory kolovaly.²⁷

Distribuce prostřednictvím výpisů předpokládala značnou aktivitu na straně uživatele – kromě přečtení do počítače je obvykle musel přizpůsobit pro svou platformu, neboť různé verze Basicu pro jednotlivé platformy se v detailech lišily.

Po další tři měsíce rubrika přinášela pouze uživatelské programy a pak z časopisu bez vysvětlení zmizela;²⁸ stačila však ukázat, že experimentování s hrami bylo pro řadu lidí integrální součástí počítačového hobby. Podle Libovického se ostatně příliš nediskutovalo o tom, zda je vhodné počítače používat k hraní:

Ten dialog o tom moc nebyl, protože ono se na tom dělalo oboje. Na tu práci to moc nebylo, až od té doby, kdy přišly floppy disky a objevily se textový editory. [...] Spíš se zkoušelo, co by bylo a nebylo možný.²⁹

Experimentální duch mezi některými uživateli přetrval. Jakmile se do klubů dostal profesionálně vytvořený software, hobbisté ho brali jako pozvání k další aktivitě. Libovický a jeho kolegové jej začali zpětně analyzovat,³⁰ „pitvat“ a převádět na jiné platformy.³¹

Pro programátory byla tvorba i hraní dvěma různými formami *hraní si s počítačem*. Jak říká Veselý: „[...] stejnou hrou bylo i to samotné programování. To bylo někdy mnohem zajímavější než to samotné hraní.“³² Počítač pro ně nebyl jen nástrojem zprostředkování zábavy, ale byl sám o sobě „hračkou“. Hotová hra nebyla prvotním

²⁵ MRÁZEK – HAVLÍK, Programy pro praxi i zábavu.

²⁶ Tyto hry využívaly schopnosti počítače počítat balistické křivky. Na podobném principu byly později založeny populární hry *Scorched Earth* a *Worms*.

²⁷ Kromě *Domina* jsou obdobné hry publikovány i v Ahlově knize z roku 1978 a jejich předlohy pocházejí už z doby minipočítačů. Viz: AHL, Basic computer games.

²⁸ Pravděpodobným vysvětlením by mohl být nedostatek místa. „Zelená“ příloha měla pouze osm stránek a výpisy jsou obvykle poměrně dlouhé.

²⁹ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

³⁰ Anglicky *reverse engineering* – tedy analýza systému za účelem „identifikace jeho složek a jejich vztahů a vytvoření jeho reprezentace v jiné formě nebo na vyšší úrovni abstrakce“. EILAM, E. *Reversing: secrets of reverse engineering*. Indianapolis, IN: Wiley, 2005, s. viii.

³¹ Tak vznikl například Libovického *Manic Miner* pro PMD 85, velmi věrná konverze britského hitu z roku 1983. LIBOVICKÝ, V. – JENNE, D. *Manic Miner*. PMD 85. Praha: ViLiSoft & DaJeSoft, 1985.

³² VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

účelem jejich činnosti, ale vítaným vedlejším produktem jejich hobby.

Hry jako infekce pasivity

Skupina uživatelů se postupně rozrůstala – se značným zpožděním oproti Západu, ale přece. Podle Fuky se v letech 1982–83 začaly do Československa pravidelněji dostávat pirátské kopie zahraničních profesionálních programů.³³ V roce 1985 už nabídka programů 602. ZO Svazarmu zahrnovala britské herní hity pro *ZX Spectrum* jako *Manic Miner* nebo *Knight Lore*.³⁴

Ne všichni však tyto hry pitvali podobně jako Libovický. Začalo přibývat těch, kdo jen hráli. Do socialistického kontextu tedy pronikl nový, spotřebitelský typ užití počítače – konzumace softwaru připraveného profesionály.³⁵

Zatímco předchozí platformy dostupné v československém prostředí – např. *VideoGenie* nebo *ZX81* – měly velmi omezené grafické možnosti, hry na počítače pokročilejší osmibitové stroje jako *Sinclair ZX Spectrum* nebo *Atari* na hráče zapůsobily kombinací interaktivity, barevného grafického výstupu, rychlých animací a zvukového doprovodu.

Spolu s apelem na soutěživost tyto vlastnosti vytvářely silný afektivní náboj.³⁶ Ke hrám bylo obtížné zaujmout racionální stanovisko; podmanily si nejen děti a mládež, u nichž se chuť k hraní předpokládala, ale také dospělé hobbisty. Jejich reakce na „herní opojení“ lze ilustrovat dvěma články ze zpravodaje *Mikrobáze* z let 1985 a 1986. Ty nám coby explicitní a do jisté míry i extrémní formulace rozpačitého a odmítavého rozhořčení nad zábavním softwarem pomohou identifikovat jádro sporu o pozici her v počítačovém hobby.

Autorem prvního je Ladislav Zajíček, který sám přiznává, že hrám dočasně propadl. Svůj zážitek líčí jako ztrátu kontroly – z uživatele vykonávajícího moc nad svým

³³ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

³⁴ SMITH, *Manic Miner*; ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Knight Lore*. ZX Spectrum. A.C.G., 1984; MIKROBÁZE, Programová nabídka *Mikrobáze* (1/1985).

³⁵ Jak jsem uvedl v podkapitole 2.4.6, u her se tento spotřební ráz softwaru projevil o to více, že bývají oproti vývojovým či užitkovým programům snáz „vyčerpitelné“, neboť je lze dohrát nebo se mohou „omrzet“.

³⁶ V souvislosti s ranými videohrami tento afektivní náboj popsala v roce 1984 Sherry Turkle. TURKLE, *The second self*.

strojem se stala oběť:

Kolik z vás, podobně jako já, podlehlo přímo fanatickému sbírání všelijakých her? Kolik z vás má přečpané kazety těmito kratochvilnými (bohužel někdy spíše kratoměsíčními) programy? Ne, radši nic neříkejte. Sám to opojení a nevyspání znám moc dobře. A jak dlouho mi trvalo, než jsem se z toho omámení dostal! Než jsem se vymanil ze situace, v níž se počítač stal uživatelem člověka, za což si ovšem člověk může sám.³⁷

Podobně o hrách psal i Zajíčkův kolega publikující pod šifrou KŠ, jehož článek vyšel zanedlouho poté, co *Mikrobáze* přestala distribuovat pirátské kopie programů:³⁸

[...] odmítnutím šíření nepůvodních programů *Mikrobáze* navíc zasadí citelnou ránu infekčnímu snobismu pseudouzivatelů mikropočítačů, z nichž mnozí se nesmyslně a stále hlouběji propadají do imaginárního světla herního opojení s často pochybeným obsahem i účelem. I když nic proti skutečně dobrému hernímu softwaru pro skutečně adekvátní odpočinek v přijatelném časovém rozsahu.³⁹

Toto „opojení“ a snobismus pak KŠ vidí jako skluzavku k pasivitě:

Jistě, že lze se *Sinclair*em na stole prožít dlouhou noc do bílého dne při honbě potápěče za perlami, či ho nechat spolknout nějakou mořskou potvorou; řídit se po sjezdových svazích, či vést stříbrný vůz formule 1. Takový program může i pobavit, ale je nutno si uvědomit, že vznikl ve zcela odlišných podmínkách. Za čas omrzí. Pokud ovšem nejsem opravdu jen pouhým pasivním uživatelem probdělých nocí a dvou otláčených prstů... Nikdy mi nešlo do hlavy spojení počítač-pasivní uživatel. Počítač svou podstatou musí burcovat touhu po poznání, zúročeném tvůrčí prací.⁴⁰

Argumentace obou článků se odvíjí na dvou rovinách. Na té první akcentují (nepříjemnou) tělesnost hráčského „opojení“ – profesionálně vytvořené hry podle nich poskytují nebezpečně uhrančivý typ zážitku, jenž obchází racionalitu a působí na fyzické úrovni. Mobilizují přitom jazykové prostředky takřka lékařského diskurzu: hráči mají „červené oči“, podléhají „infekci“, mají otláčené prsty a jsou nevyspalí. Jsou to „softwarem raněné, ke klávesnicím a joystickům přirostlé oběti“.⁴¹ Toto vyjadřování nápadně připomíná „adiktologický“ diskurz o počítačových hrách

³⁷ MIKROBÁZE, Malá úvaha nejen pro uživatele ZX Spectra, s. 30.

³⁸ Do *Mikrobáze* psal opakovaně, avšak vypátrat jeho celé jméno se mi nepodařilo. S největší pravděpodobností se nejednalo o další pseudonym Ladislava Zajíčka – hovoří totiž o manželce vracející se domů, zatímco Zajíček byl rozvedený. (KOFRÁNEK, J. Ladislav Zajíček – Elzet. [online], 2001. Citováno 14. 12. 2012. Dostupné z: <<http://blisty.cz/art/9504.html>>.)

³⁹ KŠ. Program pro vnoúčata. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 4, s. 3.

⁴⁰ KŠ, Program pro vnoúčata, s. 3.

⁴¹ ZAJÍČEK, L. Je libo pouček? *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 5.

studovaný Coverem,⁴² podle nějž jejich virtuální (neboli také „imaginární“) povaha svádí k přirovnávání k narkotikům.

Důraz na tělesnost vynikne zvláště ve srovnání s dalšími pasážemi, v nichž se oba autoři zmiňují o vhodnějších způsobech využití počítače a volí při tom umírněný jazyk racionalizace. Zajíček například oceňuje to, že z textového editoru „se text jednoduše přepíše na tiskárnu po stisknutí jednoho tlačítka“⁴³. Jeho kolega zase píše o nutnosti vychovat „dostatek kvalitních a samostatných programátorů schopných pracovat koncepčně, efektivně“⁴⁴.

Na druhé rovině pak oba autoři hájí hodnoty hobbistické scény proti rozmachu pasivního „pseudouživatelství“, jenž hrozil zvláště v době, kdy masivně narůstal počet členů počítačových klubů. Přestože hra ke svému fungování vyžaduje přičinění hráče, jeho aktivita pro tyto autory není žádoucím způsobem *participace* na počítačovém hobby.⁴⁵

Zajíček ani KŠ na hry neútočí z principu a bez výhrad – oba jsou ochotni vzít „kvalitní“ hry na milost.⁴⁶ Spíš než samotný obsah her kritizují jejich dopad na uživatele, který se chová konzumně a iracionálně, místo aby konstruktivně budoval československou počítačovou scénu. Hry s sebou přinesly ty prvky spotřebního přístupu k mikropočítačům, jež jsou vzhledem k tomuto budovatelskému úsilí negativní – zejména nezřízenou touhu po „novém zboží“ –, aniž by je vyvážily těmi pozitivními. Vzhledem k fungování socialistické ekonomiky totiž tato touha nemohla nastartovat herní průmysl tak, jak se stalo například ve Velké Británii nebo ve Španělsku.⁴⁷

Další články z následujících let hodnotí hry na ose *užitečnosti* a *neužitečnosti*. Často se v nich opakuje motiv „soumraku“ her, jež uvolní místo serióznímu softwaru:

- Zájem o mikropočítače a jejich využívání stále roste. Opadává vlna vášnivého hraní her

⁴² COVER, R. Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies* [online]. 2006, roč. 6, č. 1. Citováno 18. 3. 2013. Dostupné online: <<http://gamestudies.org/0601/articles/cover>>.

⁴³ MIKROBÁZE, Malá úvaha nejen pro uživatele ZX Spectra, s. 29.

⁴⁴ KŠ, Program pro vnoučata, s. 3.

⁴⁵ Podobně se o „konzumentech“ ostatně zmínil i autor úvodníku zpravodaje Sinclair 602, citovaného ve III. kapitole.

⁴⁶ Zajíček o nich navíc píše s nadsázkou vlastní jeho publicistickému stylu.

⁴⁷ DONOVAN, Replay.

všeho druhu a začíná se přemýšlet o opravdu užitečném využívání mikropočítačů doma i v zaměstnání. Základní brzdou tohoto rozvoje je skutečnost, že na našem trhu stále ještě není k dispozici žádný mikropočítač.⁴⁸

- U většiny majitelů mikropočítačů již pominulo počáteční bezmezné nadšení z nejrůznějších her a snaží se využít počítač i jinak.⁴⁹
- Doba vášnivého opojení *Manic Minery*, *Jetapcy*, *Under Worldy*⁵⁰ apod. nenávratně minula. Osobní počítače se stále častěji využívají jako pomocníci v zaměstnání nebo v domácnosti [...].⁵¹

Dnes už stěží posoudíme, do jaké míry byly tyto výroky různých autorů, obratně odsouvající hry z diskurzu o aktuální hobbistické agendě, založeny na autentickém přesvědčení, že opojení hrami skončilo,⁵² a do jaké míry byly spíš přáním.

Konstruktéři a kutilové činní ve Svazarmu každopádně dlouho vzdorovali tomu, aby byly jejich osmibitové počítače považovány za pouhé stroje na hraní. Zatímco na Západě se tyto stroje brzy etablovaly jako sofistikované hračky⁵³ a v ostatních oblastech činnosti je promptně nahradily počítače šestnáctibitové, českoslovenští nadšenci se nevzdávali:

Metodický materiál [...] má za cíl vysvětlit uživatelům mikropočítače *ZX Spectrum*, že i tento malý počítač lze využívat stejně jako jeho větší kolegy. Na první pohled se zdá nesmyslné, chtít od počítače, který byl od svého počátku určen malým dětem na hraní, něco víc. Podle odhadů je však v ČSSR zastoupen asi 150 000 kusy [...].⁵⁴

Rozmach her tedy podle představitelů hobby scény ohrožoval některé z hodnot, které propagovala – participaci, budování domácího softwaru a užitečnost, díky níž se snažila získat vážnost. Motiv „soumraku her“ pak měl dodat klubovým aktivitám auru vážnosti, narušenou rozmachem komerční počítačové zábavy.

⁴⁸ MYSLÍK, mikro PF 86.

⁴⁹ MASTÍK, T. Myš: Externí pohyblivý ovládač kurzoru pro mikropočítač ZX-Spectrum. *Amatérské Radio, řada A*. 1986, roč. 35, č. 10.

⁵⁰ Šimůnek a Jenne v této větě napsali dva ze tří názvů chybně. Správné názvy jsou *Jetpac* a *Underwurlde* – v obou případech jde ovšem o tituly s úmyslně špatným anglickým pravopisem.

⁵¹ ŠIMŮNEK, P. – JENNE, D. Univerzální interface Mirek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7, s. 16.

⁵² Mohly je k tomu inspirovat i zprávy o „krachu“ amerického videoherního průmyslu, tedy o hluboké recesi, která jej postihla v letech 1983–1985. DONOVAN, Replay.

⁵³ ADAMSON – KENNEDY, Sinclair and the Sunrise Technology.

⁵⁴ ŠIMŮNEK – JENNE, Univerzální interface Mirek, s. 18. Není ovšem pravda, že *Spectrum* bylo od počátku určené na hraní; viz kapitolu 2.2.

Hry a děti

Zavržení herního opojení mohla způsobit i představa, že hra je činnost vyhrazená dětem. I když má kutilství ke hře blízko, ovládání pixelovaných panáček ve fikčním prostoru se může v porovnání se „stavěním“ nového softwaru zdát samoúčelné. Hraní počítačových her v dospělém věku může dodnes znamenat stigma, jež vyvolává pocit „provinilosti“, jenž se v angličtině označuje souslovím *gamer's guilt*⁵⁵.

Podle Haddona se v Británii mikropočítače a hry na ně staly součástí chlapecké kultury už v roce 1983.⁵⁶ Dnes je již obtížné určit, kdy se tak stalo v Československu. Vzpomínka hráče Pavla, kterou datuje do let 1986–1987, však zřejmě není ojedinělá:

[...] my jsme k nim [ke známým] jezdili na takový večery, kdy se vždycky rodiče opjeli dole a my jsme seděli s jejich synem v horním patře u toho *ZXka* a hráli jsme nejrůznější hry.⁵⁷

Tento vývoj komentoval i oficiální a popularizační diskurz. Neexistoval však jednotný názor na to, jak by děti s hrami měly zacházet. Hry se na jednu stranu v omezené míře vyráběly⁵⁸, na stranu druhou byly trpěny a ostentativně přezírány.

Herní programy byly často považovány za „vstupní bránu“ do počítačové technologie. *Dlouhodobý komplexní program elektronizace ve výchově a vzdělávání* počítal s tím, že se děti na základních školách budou s počítači seznamovat prostřednictvím her.⁵⁹ Národní podnik *Komenium*, zřejmě jediná socialistická organizace, která oficiálně produkovala a šířila herní software,⁶⁰ vydala v roce 1986 kazetu s hrami pro *IQ 151*. Autor doprovodné brožury tento předpoklad opakuje:⁶¹

[...] pomocí her lze vzbudit zájem žáků o výpočetní techniku a naučit jednoduché manipulaci s počítačem. Takto nabyté dovednosti z oblasti základní komunikace s počítačem mohou pak

⁵⁵ KHAW, C. Gamer's Guilt – Learning to Live in the Gaming Generation. *G4tv.com* [online] Citováno 19. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/721097/gamers-guilt-learning-to-live-in-the-gaming-generation/>>.

⁵⁶ Rok po uvedení počítačů *ZX Spectrum* a *Commodore 64* na britský trh. HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

⁵⁷ PAVEL (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 20. 5. 2010.*

⁵⁸ FEYTIS, J. Informace z Komenia: Školní počítačové programy. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 11.

⁵⁹ MŠ ČSR, Program elektronizace.

⁶⁰ FEYTIS, Informace z Komenia: Školní počítačové programy.

⁶¹ V dalším textu jsou hry označovány za „didaktické programy“ a popis každé z nich začíná výčtem dovedností, které jejich hraním děti můžou získat. U didaktického programu Bludiště pak v kolonce „Použitelnost“ čteme: „jako hra pro zájmovou a mimoškolní činnost žáků. Lze pomocí ní ověřit platnost některých pravidel pro hledání východu z bludiště – tím rozvíjí pozornost a logický úsudek žáka.“ FEIL, M. *Hry pro IQ 151*. Praha: Komenium, 1986, s. 18.

žáci využít později při vlastní odborné práci s tímto zařízením.⁶²

Představy o tom, že hry jsou pouze dočasným předstupněm vážné práce s počítačem, se ovšem naplňovaly jen částečně. Malí hráči je hltali, a povýšili je tak na primární využití počítače. Jan vzpomíná:

[...] na ZX Spectru jsem měl z každé hry vánoce. Ani si nevybavuju, že by mě něco nebavilo, protože jsem hrál všechno a všechno jsem se snažil dohrát, protože jsem hrozně chtěl.

Rozmach hraní mezi dětmi zmiňuje Miroslav Háša v předmluvě k Fukově brožurě o hrách z roku 1988:

[...] pro mnohé [dětí] se stal mikropočítač typickým představitelem herního automatu. Nakonec v našich podmínkách, kde jsou programy zadarmo, není divu. Například programy her ze zahraničí se kopírují na každém setkání spektristů.⁶³

Podobně rozdíl mezi ideálem a realitou popisuje i Bohuslav Blažek v knize *Bludiště počítačových her*, napsané v roce 1989:

Naprostá většina dětí, které mají doma přístup k malým počítačům, na nich hraje hry stejně konzumentsky jako ty méně vybavené děti, které házejí koruny do automatů v pouťových „videobusech“. To je nepřiznávaná, z obecného vědomí vytěšňovaná realita, skryté zákulisí naší dětské počítačové scény. V jejích světlech jsou tu pak oficiální kroužky a pokusy o „masové zapojení počítačů do vyučovacího procesu“, kde je ideálem pásová výroba malých programátorů.⁶⁴

Zatímco hobbistické magazíny předstíraly, že hry už jsou za zenitem, popularizační sešit *Proč a nač je počítač* (jednorázový „magazín“ *Vědy a technika mládeži* z roku 1987) se o hrách zmiňoval pouze kradmo a podle Blažka „štitivě“.⁶⁵ Publikace, na které spolupracovali autoři z Matematicko-fyzikální fakulty UK a z okruhu 602. ZO Svazarmu, se mládeži poněkud školometsky snaží vštípit zásady programování a základní informace o hardwaru. Pokud se zmiňuje o hrách, jsou v něm „uzávorkovány“ jako cosi „samozřejmého“, o čem není třeba mluvit.⁶⁶ Podle Blažka je takový přístup kontraproduktivní:

⁶² FEIL, Hry pro IQ 151, s. 1.

⁶³ HÁŠA, M. Několik slov úvodem. In FUKA, F. ed. *Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988, s. 3.

⁶⁴ BLAŽEK, *Bludiště počítačových her*, s. 27.

⁶⁵ BLAŽEK, *Bludiště počítačových her*.

⁶⁶ Software pro *ZX Spectrum* autoři hodnotí slovy: „[...] největší množství představují samozřejmě hry všeho druhu.“ Na počítač *Sord M5* je „pochopitelně řada her všech typů“; pro *Commodore 64* je „kromě velkého množství her všeho druhu [...] k dispozici mnoho aplikačních programů [...]“. LIBOVICKÝ – DOČEKAL, *Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte*, s. 24–25.

[Tento sešit] z roku 1987, který bychom mohli označit jako sice první, leč mrtvě narozenou vlaštovku na poli vztahů dětí a malých počítačů, to je sestřih ze špatně napsaných skript. Hry jsou zde alespoň (napočel jsem třikrát) štítlivě zmíněny [...], zato hravost ve vztahu k počítači je tabu.⁶⁷

Jak Háša (v roli vydavatele⁶⁸ Fukovy publikace), tak Blažek se snaží zakročit tím, že o hrách informují. I když se ve svých textech identifikují s generací rodičů, možný přínos her situují primárně do období dětství. Podle pedagoga Háši hra „patří ke vzdělávacímu procesu a je přirozeným projevem dětí“⁶⁹, a hraní by se tedy nemělo jen zakazovat a povolovat, ale hlavně ovlivňovat:

Pravda, můžeme dětem ve hře na počítačích bránit. Bude to však činnost z naší strany celkem zbytečná. Starší kamarádi nebo jiní nepozorní rodiče zmaří vaše záměry a plány. Děti samotné nás většinou ke své hře příliš nepotřebují a nakonec je známá věc, že „zakázané ovoce lépe chutná“. [...] Ale nyní se vás zeptám: Pokud se týká právě počítačových her, výukových her a výukových programů, znáte někoho, kdo to dělá jinak než pomocí povolení a zákazů? Znáte někoho, kdo tyto hry dětí aktivně ovlivňuje? Já ne!⁷⁰

Blažek, značně inspirovaný pracemi Seymoura Paperta a Sherry Turkle,⁷¹ ve hrách vidí velký potenciál. Počítačové hry považuje za ostrov kreativity:

[...] hravost by měla být vstupní branou do všech způsobů užívání počítačů. Počítačové hry by se neměly chápat jako odpadiště nápadů, které pro jiné sféry nejsou sdostatek vážné, ale jako místo, kde je hustota nápadů nejvyšší.⁷²

Razantně však odmítá hry na automaty či konzole.⁷³ Přiznává, že navenek (po stránce fikčního obsahu i pravidel) mohou být s počítačovou hrou totožné, odsuzuje však jejich uzavřenost:

Pravidla hry, grafické ztvárnění, děj, postavy, to všechno je někdy nerozlišitelné a znalci se přou jen o to, zda třeba počítačová verze je lepší než ta původní z herny nebo naopak. [...] Je to však rozdíl propastný a podobnost čistě povrchová. [...] Hra v krabici, to je vždy už hardware,

⁶⁷ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 27.

⁶⁸ Háša tehdy působil v 666. ZO Svazarmu, která knížku vydala.

⁶⁹ HÁŠA, Několik slov úvodem, s. 3.

⁷⁰ HÁŠA, Několik slov úvodem, s. 3.

⁷¹ TURKLE, *The second self*; PAPERT, S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books, 1993.

⁷² BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 158.

⁷³ V souvislosti s hracími automaty pak opět používá motiv pasivizace hráče, který jsme zaznamenali už v předchozím Zajíčkově článku: „Hrací automat totiž z hráčů kolem sebe činí svou obsluhu, jakési absurdní loutkové divadlo, kdežto obrovskou – zatím však stále nedostatečně využívanou – šancí malých počítačů je, že svým uživatelům nabízejí možnost svobodně si hrát s hrou, místo aby jí pouze propadali.“ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 10.

který sice v sobě skrývá software, ale vámi nadále neovlivnitelný [...]. Počítačové hry jsou však ve stále větší míře plnohodnotným softwarem, který na rozdíl od počáteční snahy zabránit jakémukoli zásahu do něho vás k těmto zásahům vybízí a nabízí vám k nim nástroje tak pohodlné a zábavné, že je to další hra, hra se hrou, tedy metahra.⁷⁴

Blažkův odpor k herním automatům souzní se zájmy hobbistického okruhu, s nímž byl spřízněn. Počítač oslavoval coby „univerzální urychlovač“, nikoli jednoúčelový stroj. Přestože oceňuje nápaditost a variabilitu her, opět je považuje za něco, co má sloužit nějakému vyššímu cíli – kreativnímu *hraní si s počítačem*.

Ačkoli byly počítačové hry často tematizovány v souvislosti s dětmi (Háša ve své předmluvě vůbec nepočítá s tím, že by si mohli hrát i dospělí), Blažek – sám nadšený hráč – volal po rozšíření hravého přístupu i mezi dospělé uživatele. Tvrdil, že „hravosti ve světě počítačů by neměl být vykáván omezený prostor a čas v počítačových hrách a po dobu dětství“.⁷⁵ Paradoxně tím však potvrzuje, že hraní na počítači bylo považováno za adolescentní zábavu.

Ambivalence a kompromisy

Reakce klubových zpravodajů na rozmach her si leckdy navzájem protiřečily. Na jednu stranu byly hry v těchto časopisech a věstnících prezentovány jako přechodná móda nebo kolektivní poblouznění, z něhož všichni brzy procitnou, na druhou stranu sama tato média texty o hrách v různé míře přinášela, a jejich důležitost tak stvrzovala.

Příkladem tohoto ambivalentního postoje je úvodní text k Programové nabídce *Mikrobáze*, jenž v tomtéž odstavci hry nejprve téměř pohřbívá, ale vzápětí vyzývá členy kluby, aby pomohli zvýšit „zábavnost herního zaujetí“:

Pro počítače byly na výsluní své slávy ještě nedávno. Mnoho z nich je velmi zajímavých po mnoha stránkách (grafika, taktika, logika, simulace, rychlost apod.). Přestože ve světě nastala mezi uživateli počítačů jistá herní únava a přesun jejich zájmu k programům užitkovým, lze s jistotou tvrdit, že kvalitní hry, opírající se o chytrý nápad a programové zpracování profesionálních týmů, nás nikdy neopustí. Podobně jako u programů systémových, je i u složitějších her absence manuálu nemilá, i když ne tak palčivá. Pokud máte manuály k některým špičkovým hrám, které v naší nabídce nenajdete, dejte nám vědět. Stejně tak se

⁷⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 54–55.

⁷⁵ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 158.

obracíme na ty z vás, kteří znají adresy „pouků“ na ochranu životů hrdinů her, objevení map bludišť apod., aby nám informaci poskytli a pomohli zvýšit zábavnost herního zaujetí.⁷⁶

Otiskování „pouků“ bylo vedle schémat na výrobu herních periférií jistým kompromisem mezi agendou hobby scény a hráčů.

„Pouk“⁷⁷ je zásah do strojového kódu hry, jehož následkem je příznivá změna herních pravidel – zpravidla hlavní postavě připíše „nekonečné životy“. Na platformách *Spectrum* a *Commodore 64* se prováděly příkazem POKE (odtud český název), který změnil hodnotu na dané adrese⁷⁸ paměti RAM. Odhalit danou adresu i hodnotu může samozřejmě jen uživatel, který dokáže rozluštit původní program. Jak zmiňuje Blažek, „pýchou jednotlivých klubů bývá seznam těchto odhalení, která nabízejí svým novým členům“.⁷⁹ Jistou, avšak nižší, úroveň technické kompetence vyžadovalo i použití „pouku“ již odhaleného. Na *Spectru* bylo totiž třeba nabourat zaváděcí program hry; výrazně obtížnější pak bylo úpravu vykonat na počítači *Atari*.⁸⁰

Vzhledem k obtížnosti osmibitových her v 80. letech byly tyto úpravy populární⁸¹ a otiskovaly je časopisy *Mikrobáze*, *ZX Magazin*, *Sinclair 602* a později i *Bit*. *Mikrobáze* jeden z obsáhlých materiálů o „poukování“ doprovodila komentářem legitimizujícím jeho otištění – článek měl „umožnit všem, kteří ať už nemohou nebo nechtějí věnovat celý svůj volný čas zábavě, okusit slastný pocit vítězství ve hrách“.⁸² Tuto myšlenku text v závěru dále rozvíjí:

Pokud vám tento příspěvek zkrátil bezesné noci a navrátil vás zpět rodině nebo známým, jeho účelu bylo dosaženo. Zkušenost totiž říká, že k jednou – byť „nepoctivě“ – dohrané hře se již žádný i sebevětší fanatik nevrací nijak zvlášť rád.⁸³

Ačkoli může být „poukování“ považováno za podvod,⁸⁴ *Mikrobázi* je prezentováno

⁷⁶ Programová nabídka *Mikrobáze*.

⁷⁷ Dnes by se zřejmě nazývalo „hackování“. Oproti tomu „crackování“ se vztahuje k rozbití ochrany proti kopírování.

⁷⁸ Na většině osmibitových počítačů se program vždy nahrával na fixní místo v paměti, na rozdíl od dnešních počítačů, kde se paměť alokuje dynamicky.

⁷⁹ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 200.

⁸⁰ MB, Úpravy her pro ZX Spectrum. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 3; Nekonečné množství životů na počítačích Atari. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry).

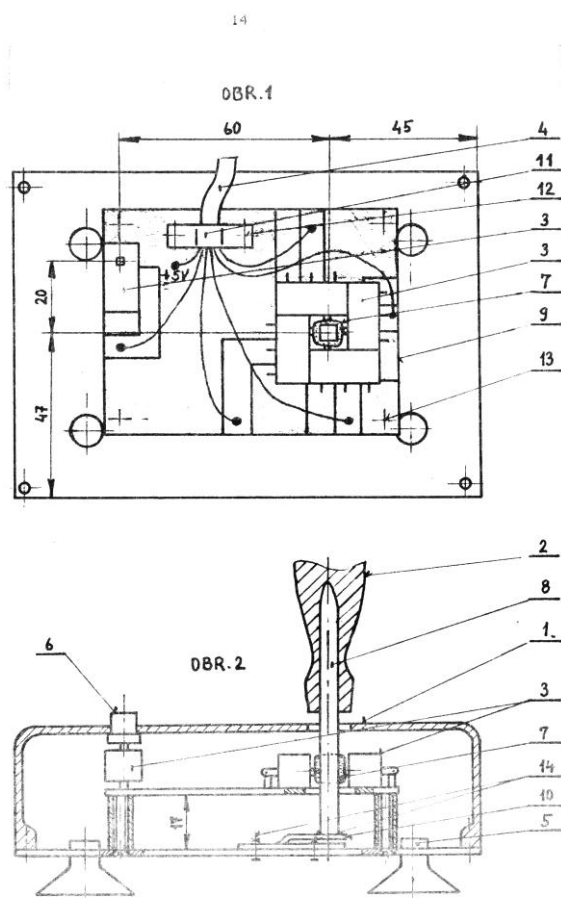
⁸¹ Nejen v Československu – podle Zajíčka polský časopis *Komputer* „pouky“ otiskoval „zřejmě kvůli zajištění prodejnosti“. ZAJÍČEK, *Komputer*, s. 31.

⁸² MB, Úpravy her pro ZX Spectrum, s. 39.

⁸³ MB, Úpravy her pro ZX Spectrum, s. 44.

⁸⁴ O sociální konstrukci a významech „podvádění“ viz CONSALVO, Cheating.

jako vítězství kutilské důmyslnosti nad hrou i herním opojením.⁸⁵



Obrázek 10. Schéma pro domácí výrobu joysticku. *Atari zpravodaj Olomouc*, č. 4–5/1986.

Dalším typem „kompromisního“ článku byly návody na výrobu joysticků – ovladačů, jež se v Československu až do roku 1988 neprodávaly, ale daly se snadno vyrobit podomácku. *Amatérské radio* otisklo v letech 1987–1988 hned tři různá schémata;⁸⁶ olomoucký *Atari zpravodaj* svůj návod dokonce pro velký zájem otiskl dvakrát.⁸⁷ Joystick v těchto návodech ovšem není prezentován jako zařízení, jež může zlepšit zážitek z hraní, ale jako hromosvod uživatelské fyzické aktivity, před níž je třeba počítač uchránit:

⁸⁵ Podobný článek přinesla později i „konkurenční“ *Elektronika* – včetně výzvy, jež opět distancuje hobbyisty od „pouhých“ hráčů: „Nechme hráče, ať si hrají, a vymýšlejme jim finty na hry.“ BAHENSKÝ, Z. Něco triků pro aktivní „spectristy.“ *Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 10, s. 28.

⁸⁶ HOFMANN, A. – STUHLÍK, Z. Kempston joystick. *Amatérské Radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 9; KOZÁK, M. Kempston joystick s MHB 8255A. *Amatérské Radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 12; NOVOTNÝ, K. Joystick. *Amatérské Radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 5.

⁸⁷ DOČEKAL, P. – SUCHÁNEK, J. Výroba joysticku (řídící páky) pro počítače ATARI 600, 800 XL. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5.

- [...] joystick chrání klávesnici před rozvášněným uživatelem.⁸⁸
- Chtěl jsem [...] ovládač⁸⁹ pevný, s neomezenou životností, který by po delší dobu používání snášel hrubší zacházení např. od dětí.⁹⁰

Opět se tedy ukazuje, že „seriózní“ hobbisté hry viděli jako něco, co dělají jejich děti nebo poblouznění uživatelé.

Žánry a hodnoty v herní publicistice

V letech 1982–1989 se o hrách píše jako o „sebraných programech“; katalogizují se a opatřují potřebnými informacemi. Na rozdíl od dnešní herní publicistiky⁹¹ texty z této doby obvykle nevysvětlují pozadí vzniku her a jen zřídka a nesoustavně je hodnotí.

Zřejmě první československou publikací, která přibližuje (především britský) herní průmysl, je až Fukova dvoudílná brožura s ambiciózním názvem *Počítačové hry: Historie a současnost* vydaná v roce 1988.⁹²

Autor v ní na základě zahraničních zdrojů⁹³ prezentuje herní průmysl jako svébytnou oblast lidské činnosti. O historii a úspěších jednotlivých vývojářů a studií vypráví uvolněným publicistickým stylem, jako kdyby to byli rockoví hudebníci nebo filmaři:

[...] To byla tedy základní myšlenka *Sentinelu*⁹⁴. Ve skutečnosti je hra ještě složitější (ovládá se třinácti tlačítky). A co se týče provedení, verzi pro *Spectrum* „spáchal“ Mike Follin a spáchal ji velice dobře. Hra sice nepracuje „v reálném čase“, ale když uvážíme, co všechno musí počítač stíhat, je rychlost udivující. A to je navíc hra doprovázena jednak čtyřhlasou hudbou, jednak vynikajícími zvukovými efekty. Jak by také ne, když zvuková stránka *Sentinelu* je dílem známého Tima Follina (Mikova bratra).⁹⁵

⁸⁸ HOFMANN – STUHLÍK, Kempston joystick, s. 337.

⁸⁹ Sic!

⁹⁰ NOVOTNÝ, Joystick, s. 177.

⁹¹ Pro vývoj a základní rysy herní žurnalistiky od roku 1994 viz: MÖWALD, J. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012; PLECHATÝ, A. *Vývoj a podoba herní recenze na příkladu časopisu SCORE*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013.

⁹² Zabývá se ovšem výhradně softwarem pro platformu *Spectrum*. FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 1. díl; FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 2. díl.

⁹³ ŠIDLICHOVSKÝ, *Počátky české a slovenské digitální narativy: Historie textových počítačových her v Československu*, příloha.

⁹⁴ CRAMMOND, G. – FOLLIN, M. *Sentinel*. ZX Spectrum. Firebird, 1986.

⁹⁵ FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 2. díl, s. 48.

Ačkoli se Fuka nevyvaroval (a snad ani nemohl vyvarovat) faktických chyb⁹⁶, úspěšně se stylizuje do pozice „insidera“ se suverénním přehledem o britské scéně.

O československé vývojářské scéně podobně referoval i *ZX Magazin*, jehož vydavatel a hlavní autor David Hertl byl Fukovým vrstevníkem. Tento časopis přinášel i rozhovory s herními vývojáři, a to včetně Františka Fuky.⁹⁷

Žánr explicitně hodnotícího textu – herní, popřípadě softwarová recenze – v Československu před rokem 1989 neexistoval. V počátcích herní publicistiky se o hrách ostatně nepsalo v jasně vymezených žánrových celcích – autoři *ZX Magazínu* mísili zprávy a výtahy z tisku s tipy a triky a Fuka své narativy zničehonic prokládal „pouky“. Vzhledem k tomu, že se u nás hry téměř neprodávaly, recenze by ani neplnily svou funkci spotřebitelského průvodce.

To však neznamená, že publicisté a řadoví hráči hry nehodnotili. V tomto oddíle identifikuji měřítko kvality, jež uplatňovali českoslovenští autoři píšící v 80. letech o hrách, a porovnávám je se vzpomínkami hráčů a rámcově i se západním tiskem.

V britském herním tisku byla tato měřítko formalizována prostřednictvím hodnotících tabulek – magazín *Crash* například již v roce 1984 u každé hry udával procentuální skóre v následujících kolonkách:

- *use of computer* (využití počítače)
- *graphics* (grafika)
- *playability* (hratelnost)⁹⁸
- *getting started* (počáteční dojem)
- *addictive qualities* („návykovost“)
- *value for money* (poměr cena/výkon).⁹⁹

V dochovaných československých hodnoceních z 80. let lze snadno vystopovat pouze první dva z těchto parametrů, jež jsou ostatně velmi úzce propojené.

Audiovizuální stránka her uživatele fascinovala po celá osmdesátá léta.¹⁰⁰ Michala

⁹⁶ Nechal se například zmást křestním jménem programátora Sandyho Whitea a označil ho za ženu.

⁹⁷ 4 x 11, tentokrát s Františkem Fukou a jeho firmou Fuxoft.

⁹⁸ V současné době se slovo *playability* příliš nepoužívá a nahradilo jej významově bohatší *gameplay*. České slovo *hratelnost* je přesným překladem *playability*, dnes se však používá jako ekvivalent *gameplay*.

⁹⁹ 3D Deathchase. *Crash*. 1984, roč. 1, č. 1, s. 8.

Hlaváče na hře *Jetpac*¹⁰¹ uhranuly „tie vizuály, tá farba, to že *Jetpac* strieľa také lazery a že tie čiary nezmiznú hneď a potvory chodia a vybuchujú.“¹⁰² Davida Hertla též lákaly technické inovace v prezentaci:

Nejvíce se mi líbilo grafický zvládnutí. Když někdo dokázal tu grafiku posunout dál. Vlastně z dvourozměrek se pokoušeli o to, aby se tam objevil prostor. Fascinovala nás hudba u některých her. Potom se některé hry snažily nasamplovat hlasy, což nám přišlo geniální. Na to jsme koukali úplně vyjeveně. Najednou jsem viděl tu inovaci.¹⁰³

Atraktivita grafického zpracování se odráží i v popiscích, jež doprovázely seznamy her v *Programové nabídce Mikrobáze* na počátku roku 1986 a staly se tak zřejmě prvními předchůdci československých herních recenzí:

- KNIGHT LORE¹⁰⁴ (Šlechtická dovednost)¹⁰⁵ – zatím nepřekonaná „vícepodlažní“ hra pro Spectrum. Nápaditá, skvěle animovaná třírozměrná grafika. Hra vyžaduje zručnost, logiku a orientaci. [...]
- PI BALLED¹⁰⁶ – s elegantním výtvarným vkusem provedená hra, v níž máte projít a přebarvit plochy. Ve splnění úkolu vám brání různí nepřejícníci. [...]
- ALIEN 8¹⁰⁷ – pokračování vynikající série bludištních her firmy Ultimate. Ovládáte robota s cílem deaktivovat jednotlivé místnosti kosmické lodí. Pro tuto, jakož i všechny ostatní bludištní hry této nabídky, je charakteristická vynikající obrazová grafika.¹⁰⁸

Úryvky dokládají i to, že absence terminologických a stylistických konvencí při psaní o hrách vede k vyjadřování, jež bychom dnes označili za kostrbaté. Zvlášť to vynikne při pokusech o pojmenování herních kategorií nebo žánrů – termíny „vícepodlažní“ hra ani „bludištní hra“ se v diskurzu o hrách neujaly.

Kromě grafiky vyzdvihovala raná hodnocení také programátorské zpracování. Jak uvádí Kirkpatrick, hry se zpočátku hodnotily podobnými měřítky jako ostatní

¹⁰⁰ Audiovizuální zpracování oceňuje i Blažek – na automobilové simulaci *Test Drive* například vyzdvihuje její „barokní iluzionismus“. BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 77; DISTINCTIVE SOFTWARE. *Test Drive*. Commodore 64. Accolade, 1987.

¹⁰¹ ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Jetpac*. ZX Spectrum. A.C.G., 1983.

¹⁰² HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

¹⁰³ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

¹⁰⁴ ULTIMATE – PLAY THE GAME, Knight Lore.

¹⁰⁵ Překlady názvů her byly často pomýlené. Titul *Knight Lore* by se dal přeložit jako „rytířská tradice“, ale jedná se spíše o jakousi marketingovou „značku“, která nemá s obsahem hry mnoho společného.

¹⁰⁶ AUSTIN, J. – TUCK, C. *Pi-balled*. ZX Spectrum. Automata UK, 1984.

¹⁰⁷ ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Alien 8*. ZX Spectrum. A.C.G., 1984.

¹⁰⁸ Programová nabídka Mikrobáze, s. 64–65.

programy – a slovo *program* se jak v angličtině, tak v češtině používalo jako synonymum pro hru. Ilustruje to například popis hry *Tomahawk*¹⁰⁹:

[...] jeden z nejlepších programů pro ZX Spectrum. Jste pilotem bojového vrtulníku, jehož ovládání je dokonalou simulací řízení skutečného letu helikoptéry. [...] Hra je velmi pestrá, s možnostmi volby boje za noci nebo ve dne, výšky mraků, turbulencí, stupně zdatnosti a bojového poslán. [Program je] ozdoben vynikajícími zvukovými efekty.¹¹⁰

Anonymní autor na hře oceňoval její realističnost a také „možnosti volby“, jež připomínají parametry užitkového programu.¹¹¹ Podobně se rozepisuje i o lyžařské simulaci *Ski Star 2000*¹¹², v níž si hráč může zvolit „i celou řadu dalších součinitelů“ jako „tvar brýlí“, „hustotu sněžení“ nebo „faktory smyku“.¹¹³

Programátorské zpracování bylo zásadním měřítkem kvality i ve Fukově brožuře.¹¹⁴ Jeho systém hodnocení her vystihuje následující pasáž:

[...] Takže jsme nejdříve prošli hry, které nebyly originální, ale stejně byly pěkné. Potom hry, které byly originální a nepřiliš složité z programátorského hlediska. A teď se zastavíme u těch, které jsou tak originální a složité, že se ani nechce věřit, že je vytvořili obyčejní smrtelníci pro obyčejné Spectrum.¹¹⁵

Jeho kritérii jsou tedy *originalita* (již obvykle vztahuje k herním mechanikám) a „*pěknost*“, kterou někdy nazývá programátorskou „elegancí“.¹¹⁶ Nejvíce si tedy cení her, jež spojují obé. „Originální, dobře naprogramovaná hra... Co může člověk chtít víc?“¹¹⁷ napsal například o akčně-strategické sci-fi hře *Quazatron*¹¹⁸.

¹⁰⁹ MARSHALL, D. *Tomahawk*. ZX Spectrum. Digital Integration, 1985.

¹¹⁰ Programová nabídka Mikrobáze, s. 65.

¹¹¹ Nejdlejší popis pak patří hře *Shadow Fire*, na níž autory zaujalo ovládání prostřednictvím ikon, jež bylo v té době ve hrách nezvyklé. Programová nabídka Mikrobáze.

¹¹² COOKE, P. – MILOS – ASB. *Ski Star 2000*. ZX Spectrum. Richard Shepherd Software, 1985.

¹¹³ Programová nabídka Mikrobáze, s. 66.

¹¹⁴ FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl; FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl.

¹¹⁵ FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl, s. 46.

¹¹⁶ Se zaujetím kvituje vtipná technická řešení, např. v „mlátičce“ *Renegade*: „Na obrazovce se pohybuje najednou až osm nepřátel, kteří spolu velice inteligentně spolupracují (jedno individuum vás drží zezadu kolem krku, a jakýsi černocho vás přitom mlátí baseballovou pálkou do hlavy). Nepřátel je mnoho typů, od chuligánů s palicemi přes vlasatce na motorkách a zabijáky s břitvami až po samotného šéfa, vybaveného pistolí, a všichni jsou velice dobře animováni. Jak se to autorům vešlo do paměti? Všichni nepřátelé mají totiž stejné nohy a tak jsou v paměti uloženy pouze jejich horní poloviny.“ FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl, s. 9; LAMB, M. – FOWLES, R. – GRAY, F. *Renegade*. ZX Spectrum. Imagine Software, 1987.

¹¹⁷ FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl, s. 34.

V dnešní době je „hratelnost“ zpravidla nejdůležitější složkou hodnocení hry.¹¹⁹ v 80. letech však tento pojem ještě nebyl zavedený. Pokud se autoři vyjadřovali ke kvalitám herního zážitku, tak pouze opisem. V seznamu šedesáti her *Programové nabídky Mikrobáze* se pouze u jedné hry (*Exploding Fist*¹²⁰) zmiňuje „herní zaujetí“, zřejmě ve smyslu zábavnosti. Fuka se o tom, jak se hra hraje, vyjadřuje jen ojediněle. V komentáři k akční hře *Starquake*¹²¹ oceňuje to, co bychom dnes nazvali vyvážeností v herním designu:

Kromě její profesionální úrovně se mi [na hře *Starquake*] líbilo, že i když má přes 500 obrazovek, dá se vyhrát bez použití nekonečných životů a bez kreslení mapy.¹²²

Bohuslav Blažek se „portrétem“ hry *Krakout*¹²³ rovněž potýká s formulací „hratelnosti“. Dochází ovšem k tomu, že pro tuto kvalitu nemá slov:

Ovšem samotný herní princip ještě úspěch nedělá. Rozhodující je až jeho provedení, jakési pouhým výčtem elementů naprosto nepostižitelné kouzlo.¹²⁴

Musíme přitom podotknout, že opomíjení „hratelnosti“ není jen znakem zpoždění českého diskurzu o hrách za Západem (v Británii se slovo *gameplay* v roce 1985 začalo teprve nesměle šířit), ale také faktu, že ani zahraniční vývojáři tehdy na vyváženost a přístupnost herních mechanik nekladli takový důraz.¹²⁵

Raní českoslovenští herní publicisté se nezmiňují o návykovosti¹²⁶ ani o „imerzivních“¹²⁷ kvalitách hry. Hráči však na tyto vlastnosti intenzivně vzpomínají¹²⁸, což ilustruje i příhoda hráče Jana:

¹¹⁸ GRAFTGOLD. *Quazatron*. ZX Spectrum. Hewson Consultants, 1986.

¹¹⁹ PLECHATÝ, Vývoj a podoba herní recenze na příkladu časopisu SCORE.

¹²⁰ BEAM SOFTWARE. *The Way of the Exploding Fist*. ZX Spectrum. Melbourne House, 1985.

¹²¹ CROW, S. *Starquake*. ZX Spectrum. Bubble Bus Software, 1985.

¹²² FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl, s. 19.

¹²³ GREEN, A. et al. *Krakout*. Commodore 64. Gremlin Graphics, 1987.

¹²⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 60.

¹²⁵ Hry z 80. let bývaly nesmírně obtížné, k čemuž zřejmě přispěla inspirace arkádovými automaty s mincovníky. Koncentrovanější pozornost na „hratelnost“ se později odrazil ve vzniku specializované pozice *herního designéra* a její oddělení od funkce *programátora*, popř. *grafika*. Pro více informací o práci herního designéra viz: ŠVELCH, J. Bílá místa na mapě herního designu: Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem. *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2.

¹²⁶ Nepočítáme-li negativní zmínky kritiků počítačových her.

¹²⁷ Pro definici viz podkapitulu 2.5.

¹²⁸ Podobně o imerzi vypráví i hráč David: „Mě strašně fascinovala hra *Lords of Midnight*, ta měla grafiku celkem jednoduchou, ale protože jsi viděl do dálky a svět byl obrovský, měl jsi pocit virtuálního prostoru a ten mě pohlcoval.“ DAVID (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010.

U her typu *Elite*¹²⁹ [jsem] dlouhé večery [trávil] patřičně ustrojen v motorkářské helmě na hlavě. [...] *Elite* – to byl úplně grál, to bylo to nejlepší, co se dalo na světě hrát. Já jsem to měl stejně jako všichni ostatní, že já jsem přes tu elektrickou zásuvku spojený s vesmírem. Já tu loď řídím. Ona to prostě není sranda. Žádná pauza na oběd není, přistávám do starportu. [...] Až přistanu a budu na základně, tak přijdu. Teď jsem přistával třeba tři čtvrtě hodiny, a tam už máma, oběd vystydnutej a ona nasraná.¹³⁰

Mohlo to být způsobeno tím, že motiv „pohlčení“ hrou – stejně jako její „návykovost“ – už byl v hobbistickém tisku spojený s jistou patologickou příchutí.¹³¹ Hobbistický diskurz – kladoucí velký důraz na technickou stránku programu – navíc jen stěží dokázal reagovat na aktuální a intenzivní zážitky hráčů, kteří už hry nevnímali primárně jako technologické artefakty. To se podařilo až mladistvým a hráčské zájmy vytrvale prosazujícím časopisům v letech devadesátých.

Epilog: Herní publicistika v letech 1990–1992

Po uvolnění regulace tisku¹³² začala vycházet celá řada počítačových periodik, nyní už nesvázaných didaktickým posláním a programovými tezemi Svazarmu. Kromě těch „seriózních“, jako byl například *Bajt* šéfredaktora Ladislava Zajíčka,¹³³ mezi nimi byly i časopisy zacílené na hráče.

Slovenský magazín *Fifo*, zaměřený na platformu *Spectrum*, vyšel poprvé již na počátku roku 1990, český *Excalibur*¹³⁴ v únoru 1991 a slovenský *Bit* na podzim 1991.¹³⁵ Všechny tři se z velké části zaměřily na počítačové hry; dva poslední jmenované přitom už od prvních čísel převzaly formát západních časopisů, tj. kombinaci recenzí na nové tituly s návody a dalšími doprovodnými materiály. Zvláště *Excalibur* se pak stal časopisem, který vyjadřoval hodnoty vznikající hráčské

¹²⁹ BRABEN, D. – BELL, I.C. *Elite*. ZX Spectrum. Firebird, 1985.

¹³⁰ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

¹³¹ COVER, Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth.

¹³² BEDNAŘÍK – JIRÁK – KÖPPLOVÁ, Dějiny českých médií.

¹³³ Kromě jedné recenze a tří map z počítačových her otištěných na zadní straně se v něm v letech 1990–1992 o hrách nepsalo.

¹³⁴ Vydávala jej firma *Popular Computer Publishing* Martina Ludvíka, bývalého činovníka pražského Amiga klubu při 1113. ZO Svazarmu v Praze 1. LUDVÍK, M. Když se řekne Amiga. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka).

¹³⁵ Údaje dle sekce „časopisy“ stránky *oldgames.sk*, jež obsahuje scany všech čísel těchto časopisů přinejmenším do roku 1992.

subkultury a stal se šířitelem pojmů „pařan“ a „gamesník“, jež označovaly náruživé hráče.¹³⁶ Jak píše ve svém historickém souhrnu Modrák, z *Excaliburu* bylo cítit „fanatické nadšení pro hry“¹³⁷, jež v publicistice představovalo nový normativní přístup ke hrám.¹³⁸

V 80. letech takové nadšení z článků o hrách nesálalo. Tato kapitola ukázala, že vnímání her ve specializovaných médiích se posunulo od zdůrazňování jejich demonstrační funkce, přes odmítání komerční produkce v polovině 80. let k pozvolné akceptaci hry jako kreativního díla v textech Fuky a Blažka. Akt hraní a identita hráče se však v 80. letech rozebíraly pouze v negativním světle.

¹³⁶ Pro detailní rozbor hráčského slangu (ač z pozdějších let) viz: HOFFMANNOVÁ, Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her).

¹³⁷ MODRÁK, Historie herní žurnalistiky.

¹³⁸ *Excalibur* se už od prvních čísel orientoval především na šestnáctibitové platformy, a proto není mezi hlavními předměty studia této práce. Pro kontrast s předchozími texty je však vhodné uvést alespoň úryvek z krátké povídky Andreje Anastasova (vystupujícího pod přezdívkou ANDREW) *Pařanská balada*, fantastickém příběhu o smyšleném „herním maniakovi“ Frantovi Pařbovi, který vyšel v *Excaliburu* č. 9: „Joystick s sebou Franta nosil vždy a všude. Při zkoušení u tabule si s ním cvakal v kapse a při temných písémkách zuřivě mačkal Fire v domnění, že se pomyslný zaměřovač usmívá uprostřed hlavy paní učitelky. Stejně jako vždycky i nyní mu magická hůlka připomněla zásobu nových her čekajících doma na prohlédnutí.“ Hlavní hrdina tohoto příběhu trpí všemi příznaky, které autoři Mikrobáze považují za neduhy spotřebního hraní. Hromadí software, kompulzivně hraje a je iracionálně „zuřivý“. Franta je však vylíčen jako vítězný hrdina – v závěru příběhu v sobě najde nadpřirozenou sílu a zlikviduje domovníci, jež chtěla vyměnit pojistky, a přerušila tak jeho herní opojení. Povídka tedy problematické chování prezentuje jako žádoucí a Franta Pařba, negující normy „konstruktivního“ přístupu k počítačům, se může stát idolem mladých hráčů. Prostřednictvím podobných textů se redakce *Excaliburu* mohla stát mluvčími v tisku doposud kritizovaných hráčů. ANDREW. Pařanská balada. *Excalibur*. 1992, roč. 2, č. 9, s. 10.

V. Distribuce her a hráčská praxe¹

Pokud je nám známo, žádné originální programy pro [Didaktik Gama] na trhu nejsou. Před vánočními byly dovezeny (zřejmě výprodejní) sady čtyř her pro původní ZX Spectrum. Na vánoční trh se však nedostaly, protože nebyla včas stanovena jejich cena.

- z reportáže o počítači *Didaktik Gama*, *Mikrobáze* 2/1989²

Výše popsaná epizoda s výprodejními hrami je příkladem toho, jak v centrálně plánované ekonomice fungovala oficiální distribuce herního softwaru. V Británii se originální kopie osmibitových her běžně prodávaly nejen v obchodech s elektronikou, ale i v trafikách. Pro slovenský stroj *Didaktik Gama* však ani rok po jeho uvedení nebylo možné zakoupit programy. Zahraniční firmy tu neměly zastoupení a domácí takřka neexistovaly.³

Uživatelé však i přesto lačnili po profesionálním softwaru, o němž se dovídali od přátel, z klubových zpravodajů či ze vzácného zahraničního tisku. Nezbyvalo jim tedy než si obstarávat jeho kopie. Navazovali kvůli tomu nové kontakty, vyměňovali programy s ostatními a budovali vlastní sbírky. Na přelomu let 1985 a 1986 získávalo 98,5 % respondentů ankety *Mikrobáze* software „většinou výměnou“⁴; na základě kontaktů mezi uživateli pak vznikaly emergentní „výměnné sítě“⁵. Kromě toho se nabízely dva další zdroje: sdílené klubové fondy a piráti, tedy uživatelé, kteří programy kopírovali za účelem zisku.

Tyto tři modely distribuce – *osobní výměna, komunitní služba a pirátství* – se navzájem propojovaly, doplňovaly a posilovaly. Souhrnně je nazývám systémy

¹ Části této kapitoly byly otištěny jako následující publikace: ŠVELCH, Selling games by the kilo: using oral history to reconstruct informal economies of computer game distribution in the post-communist environment; ŠVELCH, Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století.

² BECHYNĚ, M. Ještě jednou *Didaktik Gama*. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 2.

³ Pro výjimky viz kapitolu VI.

⁴ MIKROBÁZE. Výsledky ankety *Mikrobáze* z roku 1985. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 6.

⁵ Dobový termín. Viz: MS-CID. YS Games of the year 1989. *ZX Magazin*. 1990, roč. 3, č. 7.

neautorizované distribuce. Tento termín, převzatý od Jenkinse⁶, volím proto, že je obecnější a neutrálnější než jiné pojmy, jako například *pirátství*. To si rezervuji pouze pro kopírování za finanční částku převyšující náklady, tedy neautorizovanou distribuci coby výdělečnou činnost.

Neautorizovaná distribuce zůstala primárním zdrojem herních programů i po otevření hranic.⁷ Hry pro osmibitové počítače se totiž ani po Listopadu nedostávaly do širšího maloobchodního prodeje. Jak říká hráč (a později také pirát) Jan: „Že by někdo plošně dovážel originály, na to ten trh nebyl vůbec připraven, tady se řešily úplně jiné věci.“⁸

Československý právní řád uznal počítačový program za autorské dílo až po novelizaci autorského zákona z března 1990, a to s účinností od 1. června téhož roku.⁹ Do té doby bylo sice Československo vázáno mezinárodními smlouvami o autorském právu, ale vymezení ochrany práv na programy zahraničních autorů bylo nejasné.¹⁰ Někteří kluboví aktivisté věřili, že šíření je legální, pokud probíhá bezúplatně v rámci organizované zájmové činnosti.¹¹

Distribuce počítačových her byla ve sledovaném období technicky identická s distribucí „vážného“ softwaru, a proto šlo obojí vždy ruku v ruce. Jak jsem již uvedl v předchozí kapitole, hry se od „seriózních“ programů liší tím, že se více blíží konzumnímu zboží; nejsou to nástroje, ale objekty populární kultury. Proto byl objem nabízených a pravděpodobně i kopírovaných her vyšší než v případě užitkového softwaru.

Podobně jako počítačovní nadšenci toužili po západních hrách, toužili i hudební fanoušci po západní rockové hudbě.¹² Nabízí se tedy srovnání „podzemní“ softwarové

⁶ *Transmedia Generation Prague – Henry Jenkins: Transmedia Generation (přednáška)* [online]. 2012. Citováno 21. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=FTdZN4UUXY4&feature=youtube_gdata_player>.

⁷ Zřejmě s výjimkou klubů, jež postupně tlumily aktivity.

⁸ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

⁹ SBÍRKA ZÁKONŮ. Zákon ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č.35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon). *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1990, roč. 1990, č. 89.

¹⁰ MIKROBÁZE, Programová nabídka Mikrobáze (3/1986); BURGER, O. Vážení ATARI fans,... In KUBELKA, J. ed. *Seznam programů ATARI XL/XE*. Rožnov p.R.: FLOP – Vičar, 1990.

¹¹ BURGER, Vážení ATARI fans,...

¹² Další obdobnou aktivitou bylo kopírování a distribuce filmů na videokazetách.

distribuce s distribucí hudebních nahrávek, již popsal Miroslav Vaněk.¹³ Přestože některé principy (například sdílení v komunitě přátel) a technologie (například magnetofony) byly stejné, praxe se v lecčems lišila. Distribuce her probíhala otevřeněji, obvykle bez výraznějších obav¹⁴ ze státních orgánů, jež proti mikropočítačovým hobbistům nepoužívaly takový nátlak jako proti některým fanouškům alternativní hudby.¹⁵ Počítačové programy se navíc kopírovaly relativně snáz – na jednu devadesátiminutovou kazetu se jich vešlo víc než deset¹⁶ a příslušně upravené verze se daly množit i na jednoduchém kazetovém magnetofonu. Každý uživatel počítače mohl být zároveň šířitelem programů, a kód¹⁷ programů i her se tedy výměnnými sítěmi šířil rychle a bez výrazných zábran. Dokonce můžeme prohlásit, že počítačové hry a software vůbec byly v Československu jedněmi z nejméně regulovaných mediálních obsahů.

V této převážně historiografické kapitole nejdříve popíšu jednotlivé modely distribuce a jejich napojení na mezinárodní síť „počítačového undergroundu“, poté zmíním některé dobové kritické hlasy odsuzující neautorizované šíření a shrnu jeho důsledky pro herní kulturu. Budu při tom vycházet jak ze vzpomínek pamětníků, tak z dobových dokladů o šíření programů a hráčské praxi.

Osobní výměna a služba komunitě

Mnoho uživatelů nemělo povědomí o tom, že kopírování programů je nelegální či neetické. V hobbistické komunitě i mezi jednotlivými hráči jsem naopak zaznamenal přesvědčení, že hry by se měly sdílet s ostatními. Toto přesvědčení se uplatňovalo při *vzájemných výměnách* a formovalo představu, že šíření softwaru je *služba komunitě*.

Podle Fuky se do Československa začaly profesionální hry „zvenku“, ilegálně distribuované, dostávat po roce 1982 až 1983. V roce 1985 už pak podle něj byla

¹³ VANĚK, Byl to jenom rock'n'roll?.

¹⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

¹⁵ Vzhledem k tehdejší úrovni počítačové gramotnosti lze očekávat, že jejich příslušníci počítačům nerozuměli.

¹⁶ Konkrétní počet závisel na platformě a typu záznamu (zvlášť v případě *Atari*, které mohlo disponovat cartridgi s programem *Turbo 2000*, jenž nahrávání výrazně urychlil).

¹⁷ Totéž se však nedá říct o paratextech či znalostech nutných k porozumění hře. Hry se obvykle šířily bez paratextů.

distribuce „zavedená“.¹⁸ Kopírování her mezi známými bylo běžnou součástí života uživatele osmibitového počítače. David Hertl, tou dobou školák, to popisuje následovně:

[...] byl [jsem] malej kluk. Sedmá, osmá třída na vesnici, nedaleko od Loun. Já jsem dodatečně zjistil, že je někdo ve vesnici, kdo to [*Spectrum*] má taky. Tak s ním jsme si vyměňovali ty programy. My jsme si tenkrát kvůli tomu pořídili takový ten [...] „jezevčík“ – dvoumagnetofon – abychom to mohli kvalitně přetáčet.¹⁹

Fuka podobně vzpomíná na „copy party“, během nichž „každej vytáhl počítač a jenom se kopírovalo [...]“²⁰. Mezi hráči nebylo povědomí o tom, že hry jsou software chráněný autorskými právy. František Fuka vzpomíná:

[Povědomí o tom] neexistovalo, ne. Dokonce se mnou dělali rozhovory do televize a do časopisů ve stylu „To je ten divný chlapec, co je mu 15 let a má doma počítač“. A já jim říkal, že na tom není nic divného, že někdo sbírá známky a já sbírám software. Ten aspekt, že to je ilegální, to mě vůbec nenapadlo, ani ty lidi, co se mnou rozhovory dělali.²¹

Hry a programy se ovšem na rozdíl od známek dají bezztrátově množit. Podobně jako dnešní proponenti tzv. *free culture*²² považovali i hráči a hobbisté sdílení programů za přirozené. Hry měly v neformálních výměnných sítích povahu *daru*. A dar je podle Lewise Hydea prostředkem udržení přediva společenských vztahů – něčím, co si člověk nemá nechat, ale co má (byť v podobě jiného předmětu) poslat dál.²³

Sdílení bylo součástí étosu hobbistické kultury. Dokládá to i příspěvek Jiřího Jandy v *Mikrobázi* z roku 1986 o programech na ZX81:

Navrhuji [...], aby i nadále byly programy šířeny obvyklým způsobem, t.j. navzájem mezi sebou. [...] Programy, které mám, dávám zdarma a totéž očekávám i od vás. Každý z nás vytvořil již nějaký program nebo jej zakoupil v zahraničí a málokdo má přebytek peněz.²⁴

Někteří z mých respondentů odmítali hry šířit za úplatu – Fuka si zakládal na tom, že je „dával zadarmo, jenom kamarádům“²⁵. Hertl svým kontaktům programy posílal

¹⁸ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

¹⁹ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

²⁰ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

²¹ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

²² LESSIG, L. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press, 2004.

²³ HYDE, L. *The gift: imagination and the erotic life of property*. New York: Vintage Books, 1983.

²⁴ Programová nabídka Mikrobáze, s. 68.

²⁵ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

zdarma i poštou:

Já jsem [nahrával] taky. Naprosto zadarmo. Ale ne kvůli autorským právům. O těch jsme nic nevěděli. Zadarmo jsme to dělali, [protože] lidsky mi přišlo, že to nejsou naše výrobky, tak proč bych za to měl chtít peníze. Jenom na poštovný jsem chtěl přispět, protože toho byly tuny.²⁶

Distribuce her se chopily i počítačové kluby. V roce 1986 už tak kromě jiných činily 602. ZO Svazarmu v Praze a Atari klub Olomouc. Obě dvě organizace svým členům bezúplatně nebo za režijní náklady nabízely programy ze své „nabídky“. Z dnešního pohledu se zdá paradoxní, že složky oficiálně podléhající socialistickým organizacím otevřeně šířily neautorizované kopie zahraničního softwaru. Výklad někdejšího československého práva však podle klubových aktivistů „připouštěl šíření i kopírování programů, pokud se takováto činnost uskutečňovala bezplatnou formou v rámci organizované klubové činnosti“²⁷.

Jistá část kopírování probíhala na místě. Tak se programy šířily i ze 602. ZO Svazarmu:

Přinesl jsem to třeba nahaný, nebo se to nahanlo tam [v prostorách 602. ZO Svazarmu]. Lidi si vzali nějaký kopie. Takže během tejdne to mělo z týhle oblasti třeba deset patnáct lidí. Ty to odnesli do svejch podniků, fakult a do Brna – protože Brňáci sem jezdili – a pak se to dál a dál šířilo.²⁸

602. ZO Svazarmu programy šířila i poštou prostřednictvím služby *Mikrobáze*.²⁹ Ta zprvu sdílela název s klubovým zpravodajem, což napovídá, že diseminace informací i softwaru byly považovány za neoddělitelné součásti klubových služeb.

Na sklonku roku 1985 zpravodaj uspořádal výše zmíněnou anketu, jež přibližuje způsoby, jimiž členové klubu získávali software. Z 2 500 oslovených uživatelů jich své odpovědi zaslalo 298³⁰, z nichž 50 % bylo vlastníky počítače *Spectrum*. Celých 98,5 % respondentů získávalo software většinou „výměnou“. Průměrný respondent vlastnil 22 her, které tvořily 54 % jeho sbírky programů.³¹

²⁶ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

²⁷ BURGER, Vážení ATARI fans,...

²⁸ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

²⁹ To platí o roce 1986; v následujících letech došlo ke změnám.

³⁰ *Mikrobáze* nízkou návratnost vysvětluje tím, že v anketě byl coby datum uzávěrky odpovědí uvedeno 31. října 1985, ale zpravodaj byl ve skutečnosti rozeslán až v prosinci 1985.

³¹ *Mikrobáze* se profilovala jako služba a zpravodaj především pro „seriózní“ hobbyisty, a tak by toto

V seznamu z června 1986 *Mikrobáze* nabízí 51 bez výjimky britských herních titulů pro *Spectrum*³² v jedenácti „blocích“³³ (oproti deseti blokům se systémovými a užitkovými programy); jsou mezi nimi relativně čerstvé tituly jako *Locomotion*³⁴ z roku 1985 i starší „klasiky“ jako *Manic Miner*.

Vzhledem k vysokému počtu zakázek byl distribuční systém *Mikrobáze* vysoce formalizovaný.³⁵ Programy na kazetách od Filmových laboratoří Gottwaldov bylo možné získat po zaslání písemné objednávky na korespondenčním lístku³⁶ a všechny požadavky byly evidovány v počítači.

Pro olomoucký Atari klub distribuci v roce 1986 zajišťovala přidružená skupina ve slovenské Prievidzi (vystupující pod značkou *Enosoft*). V seznamu z čísla 4–5/1986 dává na výběr ze 101 her pro osmibitové *Atari*, mezi nimiž je i několik českých (*Člověče nezlob se*, *Oko* a *Zloděj stromů*), napsaných v Basicu.³⁷

415. ZO Svazarmu šířila po republice československé programy pro *PMD 85*. Její banku programů si vzal od roku 1988 na starost Vlastimil Veselý výměnou za možnost mít počítač doma:

Lidé si k nám poslali kazetu a z nabídky si vybrali programy, které chtěli nahrát. Já jsem jim to nahrál a potom to poslal. To [...] zařizoval Svazarm. Lidé zaplatili jen poštovný, protože za programy se neplatilo.³⁸

Distribuční evidenci vedl v linkovaném školním sešitě, který obsahoval stovky záznamů. Za dvacet měsíců kopírování obsloužil 164 zájemců.

číslo bylo v případě běžných neorganizovaných uživatelů zřejmě ještě vyšší. MIKROBÁZE, Výsledky ankety *Mikrobáze* z roku 1985.

³² Kromě toho *Mikrobáze* distribuovala i programy a hry pro počítač *Sord M5*.

³³ V případě her obsahoval pět až šest titulů (30 minut na audiokazetě), v případě ostatních programů měly bloky 5–20 minut a počet programů v jednom bloku se lišil.

³⁴ CHILD, M. – BATES, P. *Locomotion*. ZX Spectrum. Mastertronic, 1985.

³⁵ S výjimkou programů pro *ZX81*, které Jiří Janda navrhoval i nadále šířit vzájemnou výměnou.

³⁶ Viz obrázek v příloze.

³⁷ ENOSOFT PRIEVIDZA. Zoznam programov pre HC Atari. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5.

³⁸ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

ČÍSLO	ADRESA	DOŠEL	ODESLÁN	POZN.	Podvrzen
469	MĚDPM Československé 5 67961 LETOVICE	19. IV. 1989	25. IV. 1989	2x E. C45LH	28. IV. 1989
470	Ing Procházka-KTCHV Pedagogická fakulta Jeronýmova 10 Č. Budějovice 371 15	28. IV. 1989	22. V. 1989	KK: E. C60LH oprava faktury 19. 6. 1989	
471	Ing Groman Marian Kamenice n. Círochou z. 350 067-83	2. V. 1989 3. VII. 1989	13. VII. 1989	E. C60LN / E. C90LH Upozornit na nevhodnost kazety. 16.5.89	

Obrázek 11. Evidence banky programů 415. ZO Svazarmu. Archiv respondenta.

Z dosavadního popisu se může zdát, že kopírování probíhalo hladce a bez problémů. Před rozšířením systémů BBS³⁹ a Internetu však obnášelo fyzickou manipulaci s datovými médii, při níž mohlo dojít k celé řadě technických obtíží. Nahrávky z „jezevčků“ často nefungovaly. Navenek dokonale organizovaná *Mikrobáze* pro svou distribuční službu dlouho nemohla sehnat audiokazety.⁴⁰ Ale především bylo software nejprve nutné získat a pro distribuci upravit. Některé programy českoslovenští uživatelé dováželi v originálních kopiích ze zahraničí, velká část distribuce ovšem závisela na „podzemních“ sítích, které zřejmě obepínaly východní Evropu a spojovaly ji se Západem.

Crackování a počítačový underground

Neautorizované šíření her nebylo výsadou východního bloku. Bojovali proti němu i západní vydavatelé; obvykle tak, že do programů vložili softwarovou ochranu proti

³⁹ Zkratka z *Bulletin Board System* – počítač, na kterém běží speciální software, díky němuž je možné se k tomuto počítači vzdáleně připojit pomocí modemu a využívat různé služby, včetně emailu, diskuzních fór a přenosu dat. V mnoha ohledech se jednalo o předchůdce služeb Internetu, uživatel se ovšem nepřipojoval do sítě, ale k jednomu konkrétnímu stroji.

⁴⁰ Programová nabídka *Mikrobáze*.

kopírování. Tuto ochranu rozbíjel člověk zvaný *cracker*⁴¹ – programátor zběhlý ve strojovém kódu daného počítače a znalý systémů protipirátské ochrany. Cracker se stal prostředníkem mezi původní verzí programu a koncovým uživatelem. V Německu byly takových crackerů desítky a sdružovali se do skupin, které spolu navzájem soutěžily. Wasiak je ve své práci řadí do „počítačového undergroundu“.⁴²

Crackeri byli podle něj zejména adolescenti, kteří se této činnosti věnovali jednak pro potěšení z toho, že to dokážou, jednak kvůli tomu, že tím získávali uznání v maskulinní subkultuře, jež se v mnohém podobala „graffiti scéně“.⁴³ Československá scéna nejspíš nebyla dostatečně velká na to, aby se tu vytvořila subkultura konkurenčních skupin, několik⁴⁴ crackerů tu však působilo.

Jedním z nich byl i František Fuka, jenž tok her pro *Spectrum* popisoval takto:

Když už byla distribuce zavedená, to je od roku 1985, to fungovalo většinou tak, že ti největší piráti byli někde v Jugoslávii. Já jsem byl napojený na nějakého Jugoslávce a ten to dostával odněkud z Anglie, kde to možná kupovali. Kopírovali to akusticky, z pásky na pásku.⁴⁵ Mělo to ochranu proti kopírování. Dostal jsem od něj pásky a crackoval jsem je. Zjistil jsem, jak to funguje, a převedl jsem to do formátu, který se dal kopírovat digitálně.⁴⁶

V druhé polovině osmdesátých let se začaly objevovat tituly *cracknuté* již v zahraničí. Podle informací *ZX Magazínu* k nám putovaly z ostatních socialistických zemí, zejména pak z jihu:

Československo má jednu obrovskou výhodu, leží ve středu Evropy a protínaly se zde dvě hlavní cesty programů pro ZXS. Z jihu na sever (Jugoslávie, Maďarsko, Slovensko, Polsko) a nazpátek (Polsko, Česko, Slovensko a stejným směrem dolů) – potvrdí vám to většina našich hlavních překupníků her a softwaru – kdo chtěl mít žhavé novinky, musel na Slovensko, protože to bylo odjakživa zásobeno z jihu.⁴⁷

Vzhledem k emergentní a nepředvídatelné povaze distribuční sítě se hry nešířily

⁴¹ Z anglického *crack* (mj. rozlousknout). V němčině se jim někdy říkalo *knacker*; tento termín přebírá Blažek. BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

⁴² WASIAK, „Illegal Guys“. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

⁴³ WASIAK, „Illegal Guys“. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

⁴⁴ Podle Fuky to pět lidí umělo a dva z nich se tomu aktivně věnovali. FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

⁴⁵ Při kopírování „jezevčíkem“ z pásky na pásku záznam ztrácí kvalitu a nakonec je nečitelný. Pro zachování kvality (a tedy i šířitelnost) je proto třeba data z kazety nahrát do počítače a pak z počítače na další kazetu. To je možné pouze s cracknutým programem.

⁴⁶ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

⁴⁷ ZX MAGAZÍN. začali jsme... *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7.

rovnoměrně. V rozhovoru na to vzpomíná i vydavatel *ZX Magazínu* David Hertl:

Stalo se, že někdo přivezl nějaký programy. My na to koukali a já povídal: „Ty jo, kde jsi to vzal?“ – a oni že to přivezli z Ostravy nebo Polska. Tak jsem pochopil, že něco jiného je sedět v Praze a něco jiného sedět na Moravě. Že tam jsou úplně jiné zdroje nebo tam chodí programy úplně odjinud.⁴⁸

To byl také jeden z důvodů, proč se rozhodl založit *ZX Magazín* a propojovat jím uživatele z různých koutů republiky.

„Cracknutý“ i nechráněný software se výměnnými sítěmi šířil velmi efektivně. Libovický hovoří o „rychlosti blesku“ – programy se podle něj za dva týdny ocitly na druhém konci republiky. Fuka rychlost těchto sítí v rozhovoru z roku 1989 popisuje jako „neuvěřitelnou“:

Nahraju [hry, které jsem napsal] kamarádům, ti dalším a... takhle se přece u nás množí a předávají programy. A sice neuvěřitelnou rychlostí. Jednu ze svých her, kterou jsem vypustil do světa, mi nabídli po šesti dnech z Bratislavy.⁴⁹

O efektivitě neautorizované distribuce svědčí i Blažkova informace, že polský černý trh měl v roce 1989 zpoždění pouhých dvou týdnů oproti oficiálnímu trhu ve Velké Británii.⁵⁰ To však neznamená, že po uplynutí této doby nové hry získali všichni zájemci. K méně propojeným uživatelům, zvláště mimo velká města nebo mimo „hlavní cesty“ programů, se software dostával v omezenější míře.

Následkem živelného a nekoordinovaného „crackování“ a kopírování bylo to, že ve výměnných sítích zároveň kolovalo několik verzí daného titulu od různých crackerů. Vzniklý chaos ještě prohlubovali nadšenci⁵¹, kteří šířili verze her s vestavěnými „pouky“⁵². Již v roce 1986 proto jeden z autorů *Mikrobáze* vyzval čtenáře:

Nevyužívejte poznatků z tohoto článku k výrobě nových pozměněných verzí her. Je smutné, kolik programů bylo neodborným zásahem poškozeno nebo zničeno a kolik se jich přesto dostalo mezi roztrpčené uživatele. Ve světě mikropočítačů i tak vládne zmatek, který není třeba dál zvětšovat.⁵³

⁴⁸ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

⁴⁹ TROJAN, Hráč (rozhovor s Františkem Fukou).

⁵⁰ BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

⁵¹ Například „firma“ *Bohemia Software*, která o své činnosti informovala v *ZX Magazínu*. *ZX MAGAZÍN*. Bohemia Software. *ZX Magazín*. 1989, roč. 2, č. 4.

⁵² Taková verze obvykle na začátku nabídla možnost nekonečných životů nebo jiné výhody.

⁵³ MB, Úpravy her pro ZX Spectrum.

Poukázal tak na odvrácenou stranu mikropočítačů, jež s programy na rozdíl od herních konzolí dovolují neautorizovaně manipulovat. Zároveň shrnul nepřehlednou a proměnlivou situaci v českých výměnných sítích, již nelze vměstnat do úhledných seznamů nabízených her.

Piráctví jako stínová ekonomika

V druhé polovině osmdesátých let u nás vzrůstaly počty uživatelů věnujících se na svých počítačích výhradně hraní. Mnozí z nových vlastníků počítačů neměli potřebné kontakty pro to, aby se patřičně vybavili hrami. Jiní uživatelé pak využívali svého přístupu ke zdrojům her a kopírovali je za úplatu – těm se už v dobových materiálech říkalo „piráti“.⁵⁴ Piráctví můžeme zařadit do *stínové ekonomiky*, kterou Fleming a kolegové definují jako souhrn ekonomických aktivit nezaznamenaných na příjmové straně národních účtů.⁵⁵

Model stínové ekonomiky byl v pochopitelném rozporu s étosem šíření programů coby komunitní služby, vyznávaným mnohými organizátory hobbistické scény. Kolektivní bohatství klubů se měnilo v komoditu nabízenou pěšáky šedé ekonomiky. Oldřich Burger se je ve své předmluvě k seznamu programů vydaného v roce 1990 snaží vzdělat:

Spolu s hromadným rozšířením počítačů Atari v ČSFR se úměrně zvýšil i počet „podnikavců“, kteří inzerují bez uzardění prodej *Atari* programů. Většinou se za své počínání ani nestydí, protože neznají historii *Atari* hnutí v ČSSR. Proto i jim je věnováno těchto několik řádek. Vznik a vývoj organizované činnosti uživatelů počítačů *Atari* v Československu nebyl ani jednoduchý, ani přímočarý a byl poznamenán [...] fenoménem uměle budovaných překážek [...]. Někteří z aktivistů byli vystaveni dokonce i politické persekuci. Zejména a právě z tohoto hlediska má sbírka *Atari* programů těžce vyčíslitelnou hodnotu. Nezúročuje totiž pouze několik desítek hodin aktivistické práce autora této publikace a jeho přátel, byla namnoze vyplacena skřípěním zubů.⁵⁶

Rozsah stínové ekonomiky v oblasti herního softwaru se obtížně odhaduje. Pamětníci sice vzpomínají na to, že již před revolucí lidé hry prodávali,⁵⁷ konkrétní, datem

⁵⁴ BLAŽEK, Bludiště počítačových her; HERTL, D. Napsali... *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 4.

⁵⁵ FLEMING, M.H. – ROMAN, J. – FARRELL, G. The Shadow Economy. *Journal of International Affairs*. 2000, roč. 53, č. 2.

⁵⁶ BURGER, Vážení ATARI fans, ..., s. 1.

⁵⁷ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

opatřené doklady o této aktivitě z období před rokem 1989 lze však jen těžko nalézt. Otevřeně se stínová ekonomika projevila až v roce 1990, kdy začal vycházet inzertní list *Annonce*, „noviny pro bezplatnou soukromou inzerci“. Ty pro řadu hráčů představovaly rychlé řešení nedostatku her. Jak vzpomíná hráč Jan, „stačila jediná *Annonce* a bylo po problému. Napsalo se na pět šest inzerátů, člověk byl zavalený seznamama [...]“.⁵⁸

FORGOTTEN WORLDS	CAPCOM	89	102kB	kosmická střílečka
FOUR SOCCER 3-4	CODEMASTERS	88	89kB	kopaná
FOX FIGHTS BACK	DENTON	88	49kB	lišák proti psům
F.I.R.E.	FUXOFT	88	45kB	kosmická střílečka
FREDDY HARDEST III	DINAMIC	89	48kB	souboje
F-19 STEALTH	MICROPROSE	89	174kB	letadlo
GARY LINEKER HOT SHOT	GREMLIN	88	49kB	fotbalový trénink
GHOSTBUSTERS II	ACTIVISION	89	136kB	podle filmu Krotitelé duchů II
GHOULS N GHOSTS	CAPCOM	89	119kB	birva s duchy
GI HERO	FIREBIRD	88	50kB	voják v džungli
GOLDEN EGG CUP	MASTERTRONIC	88	46kB	anglická textovka
GONZALES	OPERA	89	38kB	v Mexicu
GOODY	???	89	49kB	bludiště
GP SIMULATOR II	CODEMASTERS	89	47kB	závody aut
HARD DRIVIN	DOMARK	89	36kB	freescape auto
HARVESTING MOON	8TH DAY	90	47kB	anglická textovka
HATE	VORTEX	89	40kB	letadlo, tank

Obrázek 12. Seznam her od pirátského distributora. Zleva název hry, výrobce, rok, velikost v kB a popis. Archiv respondenta.

V *Annonci* se inzeráty herních pirátů objevovaly nejdříve v rubrice 15 (Počítače, kancelářská technika) a podrubrice 15-2 (Programy). Jejich znění přiblížíme na čtyřech příkladech (bez adres a telefonních čísel):

- Programy na ZX Spectrum 48/128, cena 3,50 za program, každý sedmý program zdarma.⁵⁹
- Programy pro ZX Spectrum, veliký výběr. Nové. Možnost návodů, rad pro hry. Jestliže kýžená hra nebude na seznamu, seženu cokoliv!!⁶⁰
- Rodiče ataristů pozor! Nabízím Vaším dětem (i pro starší) akční hry, letecké simulátory, uživ. a výukové programy na kazetách i disketách, ke všem návody, dále pokeloader na nesmrtelnost, vánoční sleva.⁶¹
- Novinky na ZX-Spectrum (listopad, prosinec 91). Zcela nové pojetí her, nečekaná dobrodružství. Mám 2 + demohru.⁶²

Z početního složení inzerátů v sekci podrubrice 15-2, která obsahovala jak

⁵⁸ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

⁵⁹ 15-2 Programy (23. 5. 1990). *Annonce*. 1990, roč. 1, č. 21, s. 15.

⁶⁰ 15-2 Programy (23. 5. 1990).

⁶¹ 15-2 Programy (4. 1. 1991). *Annonce*. 1991, roč. 2, č. 118, s. 26.

⁶² 15-2 Programy (3. 1. 1992). *Annonce*. 1992, roč. 3, č. 265, s. 4.

„seriózní“ software, tak hry, můžeme usuzovat, že hry představovaly většinu objemu takto distribuovaných programů. Ve vydání ze 4. ledna 1991 z celkových 75 inzerátů *explicitně* nabízelo hry 39 (můžeme navíc očekávat, že mnozí inzerenti nabízející „programy“ do této kategorie zařazovali i hry).

Inzerenti oslovovali jak náruživé hráče, tak rodiče. Lákali je na „novost“ her – související s povahou her jako spotřebního zboží –, šíři výběru a ceny. Ty se u her na nejrozšířenější *Spectrum* v letech 1990 až 1992 pohybovaly mezi 2 až 5 Kčs za titul. Lístek do kina stál přitom v roce 1991 11 Kčs⁶³ a originální kopie nových tuzemských her, po roce 1990 dostupné od firem jako *Proxima* nebo *Ultrasoft*, stály 69 až 150 Kčs.⁶⁴

„Piráť“ obvykle výměnou za ofrankovanou obálku poslal seznam her, ze kterého si zájemce vybral tituly, o které měl zájem. Těchto služeb využívali moji respondenti David, Jan i Martin. Poslední jmenovaný vzpomíná:

Pamatuju si, že když byla nějaká příležitost, třeba když jsem měl svátek nebo narozeniny nebo když byly Vánoce, tak jeden z nejžádanějších dáreků ode mě bylo rodičům říct, že bych chtěl objednat hry. A jedna várka her – to bylo třeba patnáct her na jednu kazetu. Objednávaly se třeba tři kazety.⁶⁵

David si oblíbil „distributora“, který cenu měřil po kilobytech a údajně šetřil tím, že si nechával hry nahrávat bez úvodní obrazovky.⁶⁶ Hry pro osmibitové počítače mohli hráči nakupovat po desítkách, byly ovšem oproti originálním verzím ochuzené o doprovodné paratexty.

Herní sběratelství

V předchozích oddílech jsem poměrně detailně popisoval cirkulaci herního softwaru mezi československými uživateli. Jednotliví hráči však nebyli pouze články v distribučním řetězci, ale hry také sami hromadili. Zvláště uživatelé platformy *Spectrum*, pro kterou bylo v letech 1982–1989 vydáno na 10 000⁶⁷ komerčních her,

⁶³ FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD, Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky (1992).

⁶⁴ Viz kapitolu VI.

⁶⁵ MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

⁶⁶ DAVID (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010.

⁶⁷ TROJAN, Hráč (rozhovor s Františkem Fukou).

často spravovali obsáhlé sbírky.⁶⁸

V současném kontextu se za sběratele her obvykle považují lidé, kteří shromažďují (obvykle cenné) originální kopie historických titulů. Internetové stránky jako *vgcollect.com* například poskytují databázi údajů, podle nichž je možné identifikovat pravost a cenu dané kopie.⁶⁹ V Československu 80. let se ovšem za sbírku považovaly nikoli kolekce autentických fyzických artefaktů, ale neautorizovaných kopií softwaru.

V rozhovoru z roku 1989 tehdy dvacetiletý Fuka srovnával sbírání programů se sbíráním známek:

Na rozdíl třeba od sbírání známek má sbírání programů jistou výhodu – když je někomu půjčím, přehraje si je a zas mi je vrátí. Mám asi 1 500 her a nepochybuji o tom, že těch, kteří jich vlastní dvakrát nebo třikrát tolik, je víc. Z her, které jakoukoli cestou získám, nahrávám řekněme každou pátou. Takovou, která se mi líbí.⁷⁰

Podobnou, avšak zřejmě ještě větší sbírku měl hráč Martin:

Těch kazet bylo strašně moc, pamatuju si, že jsem měl takový pořadníky na kazety, do toho pořadníku se vešlo asi dvacet kazet. Ty jsem měl tři. Pak jsem měl ještě X dalších krabic, kam jsem dával kazety. Těch bylo strašně moc.⁷¹

Získat takovou kolekci neobnášelo jen finanční výdaje. Záleželo také na bohatství hráčových kontaktů a na vynaloženém úsilí. Sbírkou her byla (a dodnes je) výrazem hráčského kapitálu. Její vlastník měl „co hrát“⁷², měl přehled a měl co nabídnout ostatním.

Ačkoli cílem uživatelů bylo shromažďování herních *programů* (tedy kódu), ty měly i svou materiální podobu – byly uloženy na kazetách, popřípadě disketách. Ty pak hráči popisovali a označovali. Vedly je k tomu primárně praktické důvody: nosiče bylo třeba identifikovat, v případě kazet zanést i pozici počátku hry na počítaadle magnetofonu.⁷³ Jak vzpomíná David Hertl:

⁶⁸ Naopak uživatelé *PMD 85* nebo *Sharp MZ 800* hry sháněli poměrně těžko. Na *Atari* a *Commodore 64* bylo her mnoho, i když zřejmě méně než na *Spectrum*.

⁶⁹ VGCOLLECT.COM About. *VGCollect.com* [online], 2013. Citováno 22. 7. 2013. Dostupné z: <<http://vgcollect.com/about>>.

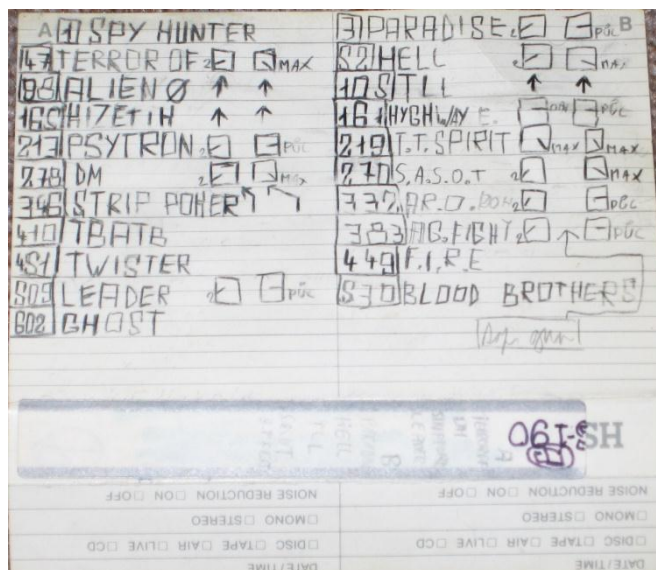
⁷⁰ TROJAN, Hráč (rozhovor s Františkem Fukou).

⁷¹ MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

⁷² Obrat „mít co hrát“ v rozhovoru opakovaně použil Jan. JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

⁷³ Počítadla se u různých magnetofonů točila různě rychle, a tak si obvykle každý uživatel musel pozice označit sám.

Přišla nám kazeta, strčil jsem ji tam. Přesně jsem si psal, na které stopáži začíná ta hra. Napsal jsem si na každou kazetu, co tam přesně je.⁷⁴

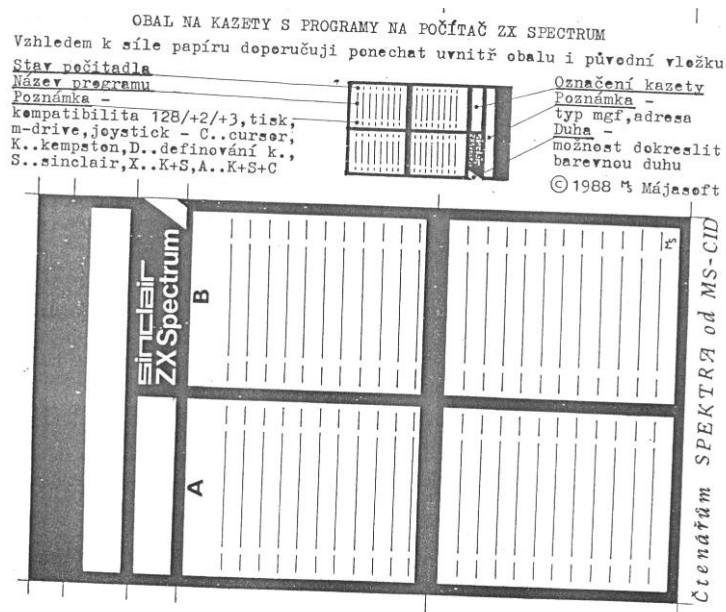


Obrázek 13. Obal kazety s hrami. V popisích zleva pozice na počítadle, název a nastavení magnetofonu. Archiv respondenta.

Touhu hráčů personalizovat audiokazety zaregistroval i *ZX Magazin*, který do čísla 5/1989 vložil šablonu pro obaly kazet, opatřenou logem počítače *Sinclair ZX Spectrum*.⁷⁵ Použití takové šablony mimo jiné signalizovalo příslušnost ke skupině „spektristů“.

⁷⁴ HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

⁷⁵ Ač navržená s inženýrskou přesností, dovolovala mimo jiné „dokreslit barevnou duhu“. MÁJASOFT. Obal na kazety s programy na počítač ZX Spectrum. *ZX Magazin*. 1989, roč. 2, č. 5.



Obrázek 14. Šablona na obal kazet s programy.⁷⁶

Popisování i třídění má ovšem i symbolický význam. Lze je zařadit k *vlastnickým rituálům* (possession rituals), které popsal antropolog Grant McCracken. Podle něj se prostřednictvím vlastnických rituálů „anonymní majetek [...] stává majetkem osobním, jenž někomu náleží a vypovídá o něm“⁷⁷, a získává tím pro vlastníka symbolickou hodnotu. Označováním si hráči nehmotné programy i anonymní kazety „přivlastňovali“ – opatřovali je odrazem vlastní osobnosti.

Zmíněné šablony, kazety i podomácku vyráběné joysticky jsou jen zlomky specifické materiální kultury spojené s počítačovými hrami v Československu. Tato materiální kultura ovšem bývá často opomíjena. Současné snahy o archivaci osmibitových počítačových her se zaměřují na uchování originálních, kanonických verzí, obalů a paratextů. To zastírá fakt, že českoslovenští uživatelé hry obvykle nahrávali z podomácku označených datových nosičů.

Dobová kritika neautorizované distribuce

Přestože v Československu dlouho nefungovala oficiální distribuce, místní uživatelé nemuseli mít díky neautorizované distribuci o programy nouzi. Už od roku 1986 se však začaly objevovat hlasy, které tento paradoxní blahobyt kritizovaly. Zpravidla

⁷⁶ MÁJASOFT, Obal na kazety s programy na počítač ZX Spectrum.

⁷⁷ MCCRACKEN, G. Culture and Consumption: A Theoretical Account of the Structure and Movement of the Cultural Meaning of Consumer Goods. *Journal of Consumer Research*. 1986, roč. 13, č. 1, s. 79.

přítom poukazovaly na *kreativní, kulturní, etické* a částečně i *právní* důsledky neautorizované distribuce.

První kritický hlas patřil *Mikrobázi*, jež – věrna svému průkopnickému postavení – hodlala položit základy „pro tvorbu původního tuzemského, kvalitního softwaru“⁷⁸. Podpora domácí tvorby si však navzájem odporovala se službou sdílení neautorizovaných zahraničních programů. *Mikrobáze* tedy v říjnu 1986 tuto službu po řadě „ostrých, ale velmi konstruktivních diskusí“⁷⁹ zrušila, a to i přestože československý autorský zákon dosud počítačové programy nechránil⁸⁰ a status zahraničních programů byl nejasný⁸¹:

[...] I když řada otázek spojená s ochranou programů u nás ještě zdaleka není vyřešena, z hlediska perspektivního se *Mikrobáze* rozhodla přistoupit k respektování autorských práv zahraničních programů.⁸²

To ovšem neznamenal, že by se programy (a zejména hry) nadále nekopírovaly v jednotlivých klubech mateřské 602. ZO Svazarmu⁸³ – zastavila se pouze jejich organizovaná, v případě *Mikrobáze* takřka průmyslová distribuce.

Další výrazný hlas patřil Bohuslavu Blažkovi, jenž se k tématu vyjádřil v *Mikrobázi* i ve své knize o počítačových hrách. Vychází z předpokladu, že pirátství brzdí kreativitu, vyjádřeného citátem polského novináře Andrzeje Kadlofa v časopise *Komputer*:

V záplavě západních programů zcela zaniká skutečnost takřka naprosté absence originálních polských programů. Domácí autoři nemají žádnou motivaci, aby vytvářeli programy vysoké úrovně.⁸⁴

Nepřehledný, různými verzemi zahraničních programů přesycený prostor československé scény Blažek přirovnává k „počítačovému bahnisku“. Mnozí uživatelé,

⁷⁸ Programová nabídka *Mikrobáze*, s. 54.

⁷⁹ Programová nabídka *Mikrobáze*, s. 56.

⁸⁰ SBÍRKA ZÁKONŮ, Zákon ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č.35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon); KOUT, A. Počítačové pirátství. *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 3.

⁸¹ Vycházím zde z výkladů samotných hobbistů, kromě citovaného článku v *Mikrobázi* tedy i z textu Oldřicha Burgera. Viz: BURGER, Vážení ATARI fans,...

⁸² Programová nabídka *Mikrobáze*, s. 53.

⁸³ -PKCS-, Co máte za nové programy?.

⁸⁴ Cit. dle: BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 140.

„malí programoví magnáti“⁸⁵, nevyhledávají programy aktivně, ale čekají, co k nim výměnnými sítěmi připluje:

Protikladem [...] modelu aktivně hledajícího vyššího živočicha, například psa, je model mořského láčkovce přisedlého na skalním útesu, který je odkázán na to, co mu pohyb mořské vody přinese. A naše stojaté vody jsou zatím dost zahuštěné, takže k vám bez velké námahy připlouvá program za programem. Nejlákavější úlovky začínáte ihned zvědavě zkoušet (a naučit se zacházet se složitým programem, zvláště pak bez manuálu, to chce týdny, ba měsíce!). Jakmile však okolo pluje jiný na pohled ještě lákavější kousek, necháte ten předchozí být a hmátnete po další novince. [...] Je to sen o přejídání, při kterém postupně přicházíte o chuť k jídlu, ba je to přímo drogová závislost.⁸⁶

Na jiném místě pak kritizuje povrchní přístup československých uživatelů k hernímu softwaru:

Naše ochota spokojit se s kradeným, hroutícím se, viry napadeným a textové instrukce zbaveným softwarem však ve svých důsledcích znamená jednostranné přetětí komunikace se světem – a to ať jde o programy vážné nebo zábavné. Jako bychom se z plnoprávných účastníků erotického kontaktu stali pouhými voyeury. Kradený software se totiž chová jako začarovaný: činí z nás pouhé fascinované diváky.⁸⁷

Jeho metafora poměrně trefně popisuje některé aspekty československé herní kultury – záplavu zahraničních her i rozvinutou praxi hromadění a zkoušení. Jak ukážeme v následujících dvou oddílech, jeho kritika hráčského „voyeurství“ je však velmi zjednodušující. I přes snadnou dostupnost zahraničních programů nelze prohlásit, že československá herní kultura pouze pasivně a povrchně konzumovala západní software.

„Kultura zkoušení“

Následkem převládajícího způsobu distribuce programů bylo, že českoslovenští hráči se v praxi jen stěží setkali s originálními paratexty. Nebyli však pouhými voyeury – s nakopírovanými programy totiž museli experimentovat. Pokusy o odhalení ovládnutí a herních mechanik se staly součástí hráčské praxe a hráči se naučili zvládnout i tak

⁸⁵ BLAŽEK, B. Metakomunikace (2): Kradení jako modus bytí. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 8, s. 31.

⁸⁶ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 140.

⁸⁷ BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 139.

komplexní hry, jako je simulace vesmírného dobrodruha *Elite*⁸⁸. Michal Hlaváč hovoří přímo o *kultuře zkoušení*:

[...] to bolo v rámci tej kultúry skúšania. [...] Ja si pamätám, že sme išli pozrieť Martina⁸⁹, a on hral *Elite* a sme kukali a hrali sme ho spolu. [...] To, že sme nevedeli, ako to funguje, to bol východzí bod. Odtiaľ sa začínalo. [...] Ja si pamätám, že sme takto išli každý punc na klávesnici – to nebolo netradičné.⁹⁰

Podobné vzpomínky má i Jan:

Na ovládání se vždycky přicházelo tak, že jsme šli klávesu po klávese a zkoušeli, co to dělá. „Teď se to trošku pohnulo doleva;“ – „Ne, ne, ne, ne, ne;“ – „To bylo tady, vždyť jsem to mačkal.“ Takhle jsme zjišťovali, jak se to ovládá, a pak jsme někdy přišli na kombinaci kláves [a byli] jsme z toho [...] úplně vyřízení.⁹¹

Spíš než voyeury se tedy někteří hráči stávali svéráznými digitálními archeology, kteří se snažili odhalit funkci a účel jednotlivých prvků hry, která k nim přicestovala z odlišného kulturního i jazykového prostředí bez návodu k použití. Postupně si vypěstovali povědomí o žánrech a uživatelských rozhraních a standardní komerční hry je už nemohly překvapit. Jak říká hráč Martin:

Většinou jsem věděl, o co tam jde, protože už jsem si tak nějak našel tu logiku těch her a ono se to vesměs opakuje. Žádná hra není tak převratná, aby byla úplně nová, takže adventura je adventura, střílečka je střílečka, tak to bude vždycky, akorát jde o kvalitu, jak je propracovaná.⁹²

K šíření znalostí a informací o hrách přispívaly kluby a jejich zpravodaje, jež otiskovaly instrukce zvláště ke komplexnějším hrám. Hráčská praxe i organizovaná činnost tedy na obtížný přístup k hernímu know-how brzy našly odpověď.

Intenzivní a extenzivní hraní

Dostupnost a nabídka herních titulů ovlivňovala, zda hráči trávili hodně času s jednou hrou, nebo naopak hry jen zkoušeli a „ochutnávali“, aniž by se v nich snažili propracovat dále. Tyto dva přístupy k hraní můžeme nazvat *intenzivní* a *extenzivní*

⁸⁸ BRABEN – BELL, *Elite*.

⁸⁹ Kolegu ze *Sybilasoftu*.

⁹⁰ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁹¹ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

⁹² MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

hraní⁹³.

Platformy, pro něž vychází relativně méně herních titulů, které nelze kopírovat, podporují spíše *intenzivní* hraní. To je příklad osmibitové konzole *NES* (Nintendo Entertainment System), jež byla populární zejména v Japonsku a v USA.⁹⁴ Americký blogger McMahon vzpomíná na to, že byl každý nový titul velkou událostí a hráči jej opakovaně hráli, i pokud jej už úspěšně dokončili.⁹⁵

Podobný přístup pravděpodobně uplatňovali i hráči „menšinových“ platforem jako *Sharp MZ 800*. Veselý například ve svých zápiscích zpočátku zmiňuje každou novou hru, která na *Sharp* do 415. ZO Svazarmu přišla. Jednu z nich, *Highway Encounter*⁹⁶, Veselý za šest dní intenzivního hraní úspěšně pokořil.⁹⁷

Otevřené platformy s dostatkem cirkulujících her – jako byly v Československu *Spectrum* nebo *Atari* – naopak mohou vybízet k hraní *extenzivnímu*. Zvláště když uživatel vlastnil sbírku stovek her, měl tendenci mezi nimi těkat. Přispívala k tomu i jejich leckdy frustrující obtížnost. Jak vzpomíná Martin:

Buď jsem hru nedohrál, nebo mě přestala bavit, tak jsem šel na jinou. Když mi nějaká nešla, tak jsem se na ni vykašlal a pak se k ní třeba vrátil, takže spíš jsem tak skákal. Když jsem hrál hru, u který se musí přemejšlet, tak jsem se po pár hodinách dal na jinou hru, u který jsem se odreagoval. Když jsem se uklidnil, tak jsem šel zase na nějakou složitější hru.⁹⁸

Hráči si ze svých obsáhlých sbírek vybírali k intenzivnímu hraní jen ty hry, které považovali za nejlepší. David si dokonce vytvářel kompilace:

[...] měl [jsem] kazetu se svým výběrem, kde jsem měl *Starquake*, *Elite*, *Green Beret*, takovéhle hitovky. Věděl jsem, že budu hrát hru, ta mě přestane bavit a hned ta další na kazetě za ní bude taky dobrá. [...] takže z těch pěti set her jsem tak sto hrál a z těch bylo deset špičkových a dvě až tři jsem dohrál.⁹⁹

Jan hry selektoval podobně, a navíc hraní doprovázel dalšími činnostmi. Pořizoval

⁹³ Tato dichotomie je výsledkem indukce z materiálu, nikoli konceptem převzatým z literatury.

⁹⁴ Cartridge pro NES stály desítky dolarů, nebylo je možné kopírovat a firma, která chtěla hry pro tuto konzoli vyrábět, musela mít smlouvu s *Nintendem*.

⁹⁵ MCMAHON, S. Video Game Prices – A History. *NerdMentality* [online], 2009. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://nerdmentality.com/blog/337/video-game-prices-a-history/>>.

⁹⁶ Konverze ze *Spectra*. PANAYI, C. – LADINEK SOFTWARE. *Highway Encounter*. Sharp MZ 800. Ladinek Software, 1987.

⁹⁷ VESELÝ, V. Co se dělo v prosinci 1987. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8712.htm>>.

⁹⁸ MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

⁹⁹ DAVID (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010.

zápisky, mapy a vůbec dokumentoval svůj postup:

[...] na každou hru jsem si udělal sešit nebo papír, psal jsem si, v jakém jsem levelu, datum, kdy jsem hrál a kam jsem se dostal, kde jsem byl; psal jsem si triky, jak co vyřešit. Pamatuju se, že všechny hry, který jsem si označil jedničkou (takže „super“ hra), musím dohrát za každou cenu – což se mi samozřejmě nepodařilo ani u poloviny. Ale měl jsem plán – jako pětiletku – před sebou.¹⁰⁰

Celá řada hráčů si podobně jako Jan kreslila mapky a spolu s návody a triky je posílala k otištění do zpravodajů a časopisů jako *ZX Magazin* a později *Fifo*, *Bit* a *Excalibur*. Tyto plody intenzivního hraní pak usnadňovaly situaci dalším hráčům, kteří tak konkrétnímu titulu nemuseli věnovat tolik času.

Situace v Československu tedy motivovala jak k intenzivnímu, tak k extenzivnímu hraní. Zvlášť na sklonku osmdesátých let, kdy už velmi efektivně fungovala neautorizovaná distribuce softwaru přinejmenším pro platformy *Spectrum* a *Atari*, ovšem snadná dostupnost her vedla k rozšířeným možnostem hraní extenzivního – jež Blažek popisoval jako „voyeurské“. Hromadění, zkoušení a extenzivní hraní ovšem pomohlo československým hráčům získat alespoň rámcový přehled o několika letech vývoje zahraničního herního průmyslu.

Intermezzo: Arkádové automaty

Ačkoli se tato práce zabývá primárně hraním na osmibitových mikropočítačích, většina mých respondentů brala na vědomí i herní „arkádové“ automaty, které se od první poloviny osmdesátých let objevovaly v pojízdných maringotkách na poutích i v „parcích kultury a oddechu“. Coby pouťové atrakce byly primárně určeny pro děti a házely se do nich dvoukoruny.¹⁰¹ Pro mnoho lidí představovaly první kontakt s elektronickými hrami. Jejich provozování a distribuce spadalo podobně jako softwarové pirátství do oblasti šedé ekonomiky.

Blažek je považoval za destinaci pro „méně vybavené děti“¹⁰², které doma nemají mikropočítač. Nebylo tomu tak vždy. Jak vzpomíná hráč David: „Chodil jsem se spolužáky. [...] Hodně z nás mělo doma třeba Didaktika, ale hry na automatech měly

¹⁰⁰ JAN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010.

¹⁰¹ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

¹⁰² BLAŽEK, Bludiště počítačových her, s. 27.

vždycky lepší grafiku, líp se hrály.“¹⁰³ Automaty nabízely kvalitnější audiovizuální zážitky, neboť používaly hardware speciálně navržený pro daný titul. Některé z nich navíc umožňovaly hru až pro čtyři hráče.

V Československu se objevily už na počátku 80. let. Do té doby Fuka i Veselý datují svá první setkání se sovětskými¹⁰⁴ elektromechanickými hrami.¹⁰⁵ V srpnu 1983 pak Vlastimil Veselý v Ostravě navštívil pojízdnou hernu, kde byly kromě mechanických flipperů i elektronické automaty *Space Invaders*¹⁰⁶ a *Asteroids*¹⁰⁷, které již fungovaly na bázi mikroprocesorů.¹⁰⁸ Zhruba v téže době¹⁰⁹ začal také Ing. Tomáš Smutný opravovat rozbité zahraniční automaty:

V osmdesátém třetím jsem se v Benešově připlel k nějakému kolotočáři a on tam měl první ty hrací automaty. A já jsem tam viděl [...], že to je počítač – a to jsem ani nevěděl, že takové věci už jsou venku. Tak jsem mu říkal: „Vy tady máte, člověče, šest automatů rozbitejch, já vám to spravím“. A on mi říkal: „Pane, do toho nešahejte, to vůbec nemá smysl, to je americký, japonský, to byste rozbil.“¹¹⁰

Smutný se ovšem nenechal odradit, využil svých znalostí počítačové techniky a do rána stroje opravil. Od té doby se stal dvorním opravářem pro celou řadu „světských“, kteří už nemuseli za drahými opravami jezdit do Německa:

[...] pak začalo něco, co si vůbec člověk nedovede představit, protože [...] bylo dejme tomu třicet nebo čtyřicet heren – pak se to rozrostlo asi na stovku – a bylo to po celý republice. Já jsem jezdil opravovat do Košic, do Liberce, do Ostravy, do Břeclavi, [...] já jsem byl ve dne v noci v autě, oddělal jsem tři žigulíky a opravoval jsem automaty.¹¹¹

Přestože jeden automat stál údajně až 50 000 Kčs, majitelům se vyplatil. Smutného

¹⁰³ DAVID (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010.

¹⁰⁴ Pro více informací o sovětských automatech viz: HUGHES, C. The Museum of Soviet Arcade Games. *35 Summers* [online], 2010. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://35summers.org/2010/01/05/the-museum-of-soviet-video-games/>>.

¹⁰⁵ BACH, M. Muž, který bastlil v Československu herní automaty. *Games.cz* [online], 2012. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://games.tiscali.cz/tema/muz-ktery-bastlil-v-ceskoslovensku-herni-automaty-60695>>; VESELÝ, V. Co se dělo v srpnu 1983. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8308.htm>>.

¹⁰⁶ TAITO. *Space Invaders*. Arkáda. Taito, 1978.

¹⁰⁷ ATARI. *Asteroids*. Arkáda. Atari, 1979.

¹⁰⁸ VESELÝ, V. Co se dělo v srpnu 1983.

¹⁰⁹ V rozhovoru pro *Games.cz* uvádí rok 1982, v rozhovoru se mnou rok 1983. BACH, M. Muž, který bastlil v Československu herní automaty; SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

¹¹⁰ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

¹¹¹ SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

konstruktérské schopnosti později otevřely další, levnější možnost – nedovážet celý kabinet, ale pouze potřebné desky s řídicí elektronikou. Smutný proto nastartoval stínovou hardwarovou firmu a začal pro „světské“ montovat vlastní automaty postavené na dovezených deskách.

Do kabinetů tuzemské výroby vsazoval ruské barevné televizory pašované přes sovětskou armádní posádku a joysticky vyráběl z páček na sprchy. Měl kolem sebe „celou gardu“ lidí, kteří vinuli transformátory a zajišťovali chladiče, zdroje a mincovníky. Automatů údajně vyrobil 600 až 800.¹¹²

Tyto automaty putovaly po celé republice. V „průmyslových oblastech“ – jako bylo podle Smutného například Kladno – majitelé nastavili vyšší obtížnost, aby hráči rychleji vypadávali; v oblastech, kde se za automaty tolik neutrácelo (například jižní Čechy) hru naopak usnadnili.

Smutného aktivity dokládají vysokou poptávku československé mládeže po digitální zábavě, kterou samotné mikropočítače nedokázaly nasytit. Putovní charakter velké části heren znamenal, že herní automaty poskytovaly zpravidla jen časově omezený přístup ke hrám. Skýtaly však výrazně odlišný hráčský i sociální zážitek než mikropočítače. Automaty proto nelze považovat za náhražku, ale spíše za komplement hraní na domácích strojích.

Epilog: Důsledky neautorizované distribuce

Díky neautorizované distribuci softwaru byli českoslovenští uživatelé zásobeni programy v rozsahu blízcím se tomu obvyklému u jejich západních protějšků. Relativně snadná dostupnost her zřejmě k mikropočítačům přitáhla i mnoho mladých lidí, kteří pak hry sháněli, sbírali, zkoušeli a hráli.

Když byla po roce 1989 zavedena politika volného trhu, hráči už měli přehled o herních žánrech a byli připraveni se na vznikajícím trhu orientovat. Jak připomíná Fleming a jeho kolegové, stínová ekonomika může hrát v ekonomikách přecházejících k volnému trhu důležitou přípravnou roli a její celkový přínos (například hernímu

¹¹² Přestože mohl legálně provozovat servis elektroniky, touto operací poněkud napínal tehdejší popis své živnosti. Bylo na něj podáno udání a strávil tři měsíce ve vazbě. Coby znalec měl ovšem jeho případ posoudit jeho bývalý žák z kroužku programování. Ten inkriminovanou činnost označil za „generální opravu“, a Smutný byl tedy propuštěn a odškodněn. SMUTNÝ, Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013.

průmyslu a vydavatelům herních časopisů) může být pozitivní.¹¹³

Tradice kopírování her a stínové ekonomiky přetrvávala do devadesátých let. Není ovšem pravda, že by bývalé Československo zůstalo pirátským rájem. Výzkumy *Business Software Alliance* napovídají, že pirátství v České republice příliš nezakořenilo: v roce 1994 činil podíl „pirátského“ softwaru 66 %, zatímco ve Španělsku, kde v osmdesátých letech bujel osmibitový herní průmysl, tvořil 77 %.¹¹⁴ Česká republika a Slovensko byly i v roce 2011 zeměmi s nejnižším podílem pirátského softwaru (39 %, respektive 40 %) v regionu střední a východní Evropy.¹¹⁵

Přestože se tato čísla netýkají konkrétně počítačových her,¹¹⁶ vyplývá z nich, že socialistická minulost automaticky nepredikuje vyšší míru pirátství než tradice tržní ekonomiky.

Piráťství bylo rozšířené například i ve Finsku, kde bylo v 80. letech nejobvyklejším způsobem šíření herního softwaru. Pokusy o oficiální distribuci se ukázaly jako neefektivní – originálních kopií hry *Boulder Dash*¹¹⁷ pro *Atari*, poprvé dovezených v roce 1985 (tedy rok po americkém vydání hry), se ve Finsku prodalo jen malé množství, protože potenciální kupci už dávno vlastnili pirátské kopie.¹¹⁸

Primát neautorizované distribuce v Československu 80. let pravděpodobně ovlivnil i preference herních platforem. Česká republika má ze všech zemí¹¹⁹, jež se zúčastnily výzkumu ISFE¹²⁰ v roce 2012, nejnižší podíl hráčů na videoherních konzolích.¹²¹ Hraní na počítačích má v Československu hlubší tradici než konzole – v 80. letech

¹¹³ FLEMING – ROMAN – FARRELL, *The Shadow Economy*.

¹¹⁴ BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. *Eighth Annual BSA Global Software Piracy Study*. [online]. Washington, DC: Business Software Alliance, 2003. Dostupné z: <http://www.bsa.org/country/Research%20and%20Statistics/~media/Files/Research%20Papers/GlobalStudy/2003/IPR_GlobalStudy2003.ashx>.

¹¹⁵ BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. *Shadow Market: 2011 BSA Global Software Piracy Study*. [online]. Washington, DC: Business Software Alliance, 2012. Dostupné z: <http://globalstudy.bsa.org/2011/downloads/study_pdf/2011_BSA_Piracy_Study-Standard.pdf>.

¹¹⁶ U počítačových her můžeme předpokládat poměry podstatně vyšší, protože je z velké části hrají mladí lidé s nižšími či nepravidelnými příjmy.

¹¹⁷ LIEPA, P. – GRAY, C. *Boulder Dash*. Atari. First Star Software, 1984.

¹¹⁸ SAARIKOSKI – SUOMINEN, *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*.

¹¹⁹ Švédsko, Finsko, Francie, ČR, Nizozemí, Norsko, Belgie, Polsko, Dánsko, Německo, Rakousko, Itálie, Švýcarsko, Velká Británie, Španělsko a Portugalsko.

¹²⁰ Interactive Software Federation of Europe.

¹²¹ Činí 16 %. Nejvyšší podíl má Švédsko, a sice 37 %. IPSOS MEDIA. *Videogames in Europe: Consumer Study*. Brussels: ISFE, 2012.

totiž mohli uživatelé počítačů očekávat soustavný přísun nového softwaru, zatímco nepřepisovatelné a téměř nekopírovatelné cartridge pro videoherní konzole se v Československu neprodávaly.

VI. Československá herní produkce¹

Těch několik málo jednotlivců, kteří se u nás zabývají tvorbou her, se samozřejmě může těžko vyrovnat týmům specialistů, pro které je vytváření her nikoliv zábavou, ale zaměstnáním (samozřejmě placeným). Jeden člověk může být těžko současně dobrým autorem nápadu, programátorem, grafikem a muzikantem a ještě si na to najít čas. Přesto se ale v Praze vyskytují dva autoři her, kteří by možná mohli zahraničním firmám konkurovat: Prvním z nich je firma T.R.C., jejímž ředitelem (a současně jediným zaměstnancem) je Tomáš Rylek. [...] Mírek Fídlér (aneb firma CYBEXLAB) je podle mne o něco méně zkušenější, ale má o něco originálnější nápady [...] V současné době se programování příliš nevěnuje, protože se připravuje na maturitu.

- z Fukovy publikace *Počítačové hry*; kapitola *Co u nás doma?*²

Výše uvedený citát pochází z knihy, jež měla uzávěrku v únoru 1988; bezprostředně tedy reflektuje tvorbu her v Československu. Ačkoli se zaměřuje pouze na platformu *Spectrum*, zmiňuje řadu obecněji platných a určujících rysů tuzemské produkce do roku 1989: Hry vznikaly nekomerčně coby součást počítačového hobby. Jejich tvůrci byli obvykle studenti středních a vysokých škol, kteří měli dostatek volného času a zároveň motivaci předvést své programátorské dovednosti a pobavit své vrstevníky. Přestože působili v zemi, kde takřka neexistoval softwarový trh, zakládali si po vzoru zahraničních studií své vlastní „firmy“ se západními názvy jako *Cybexlab*, *Fuxoft* nebo *Demonsoft*. Své výtvořky zdarma kopírovali svým kamarádům a čekali, až je distribuční síť roznese po socialistické republice. Někteří z nich se pak stali celebritami postupně se utvářející kultury počítačových her.³

Vedle populárních, v časopisech opakovaně zmiňovaných autorů hry nejružnější

¹ Části této kapitoly byly otištěny jako následující publikace: ŠVELCH, Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století; HUNTEMANN – ASLINGER, Indiana Jones fights the communist police: Local appropriation of the text adventure genre in the 1980s Czechoslovakia.

² FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 2. díl, s. 11–12.

³ Zejména sám František Fuka, jenž se dokonce opakovaně stával fikční postavou ve hrách jiných autorů.

kvality psali i řada dalších uživatelů experimentujících v Basicu či ve strojovém kódu. Tvorba vlastních her byla vedle hraní, kopírování, sbírání a zkoušení další aktivitou, do níž se uživatelé mikropočítačů pouštěli. Herní tvorba v Československu byla tedy v mnoha ohledech Jenkinsovou *kulturou participace*. Podobně jako fandomy televizních seriálů „transformovaly zážitek z konzumace médií do produkce nových textů, a zajisté i nové kultury a nové komunity“⁴, i tuzemští programátoři se zapojovali do procesu produkce a západní žánrové konvence přetvářeli ve svébytné československé hry. Budovali při tom síť kontaktů a vzájemně si na svých projektech vypomáhali.

Svébytnost československé tvorby souvisí s tím, jak integrovala západní vlivy. Jejím výrazným rysem byla *hybridnost*, tedy kombinace lokálních a globálních vlivů na praxi hraní i tvorby her.⁵ Českoslovenští tvůrci svobodomyšlně a bez ohledů na autorská práva čerpali z domácích i zahraničních inspiračních zdrojů. Programovali konverze, parodovali zahraniční hry a bez ostychu si půjčovali postavy a prostředí z různých oblastí československé i zahraniční populární kultury.

Československé hry sice tvořily menšinu titulů, jež u nás cirkulovaly (s výjimkou platformem jako *PMD 85*), ale jejich studium nám pomůže odhalit souvislosti mezi hráčskou a hobbistickou kulturou i představy místních programátorů o tom, jak se dělají a jaké funkce mají plnit počítačové hry.

V archivech se dochovalo více než tři sta her pro osmibitové počítače z let 1982–1992, z toho minimálně 140 z období do roku 1989. Jedná se o natolik pestrý a bohatý materiál, že jej jedna kapitola disertační práce nemůže zpracovat bez velkých ztrát a zjednodušení. Abych se i v ní držel svého cíle psát *sociální* historii, rozhodl jsem se soustředit na praxi autorů her coby spolutvůrců herní kultury spíše než na samotné hry jako kulturní artefakty. Snažím se tedy odhalit, co hry a jejich tvorba znamenaly pro jejich tvůrce, popřípadě pro jejich publikum.

Tato kapitola je kvůli plynulosti výkladu strukturována odlišně od těch předchozích. Začíná shrnutím specifických rysů československé herní produkce, jež je jakýmsi rozšířeným úvodem založeným na indukcii z případových studií⁶, které tvoří jádro

⁴ JENKINS, Textual poachers, s. 46. „[...] a participatory culture which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community.“

⁵ HUNTEMANN – ASLINGER, Gaming Globally.

⁶ Za účelem teoretického nasycení budu volit příklady, ve kterých se sledované jevy projevují *extrémně*.

kapitoly. Poté následuje krátká historiografická část představující skupiny herních tvůrců aktivní v komunitě mikropočítačových amatérů, založená na dobovém tisku a informacích z herních databází.

Témata jednotlivých podkapitol vyplynula z rozhovorů, pilotního studia materiálu a existující akademické literatury a zpracovávám je jako krátké případové studie. Téma „cizího a domácího“ v tuzemské tvorbě navazuje na snahu komparativního studia herních kultur o zachycení vzájemných vlivů globálních a lokálních vlivů. Téma neoficiálních konverzí vychází ze zjištění, že celá řada československých vývojářů se věnovala téměř výhradně předělávání existujících her na jiné platformy; neoficiální konverze zároveň tvořily značnou část programového vybavení pro počítače *PMD 85*. Jejich specifika budu ilustrovat na případu japonské hry *Flappy*.

Jak ukáže statistika žánrového rozdělení československé produkce, nejpreferovanějším typem her byly mezi tuzemskými vývojáři *textovky*. Tento žánr i důvody pro jeho oblibu proto přiblížím detailněji. Ve dvou krátkých případových studiích nejprve popíšu práci tvůrců se zahraničními fikčními postavami a poté i výjimečné, teoreticky ovšem fascinující užití textovek coby média pro politický protest a satiru.

Závěr kapitoly je opět historiografický. Abych doložil dopad československé herní produkce, na základě vzpomínek autorů a dochovaných paratextů v něm představím ambiciózní projekty *Město robotů* a *...a to snad ne?!*, jež byly spojené s celostátními soutěžemi. V epilogu pak naznačím vývoj komerční herní produkce v letech 1990–1992.

Sociální funkce československé herní tvorby

Jak jsme poznali v kapitole IV, hlavní, tiskovými orgány disponující proud hobbistického diskurzu se od her kolem roku 1985 odvrátil. Zatímco 602. ZO Svazarmu podnikala soustředěné snahy o tvorbu textových editorů a výukových

Výjimkou jsou případy „textovek jako reflexe politické situace“. Ty jsou samy o sobě spíše výjimečným, *deviantním* příkladem. Oba dva způsoby volby případů nám ovšem dovolují rozvinout teoretický argument o celkové populaci československých her. FLYVBJERG, B. Case study. In DENZIN, N.K., LINCOLN, Y.S. eds. *The Sage handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage, 2011.

programů, produkcí her se žádná organizace soustavně nezabývala.⁷ Kromě toho se začaly vřídčí osobnosti hobbistické scény, včetně Miroslava Háši, odvracet od osmibitových počítačů a orientovat se na šestnáctibitové.⁸

Produkce her tak „zbyla“ na jednotlivce, jimiž byli z velké části (ovšem ne pouze) mladíci ve středoškolském nebo vysokoškolském věku. I když někteří vystupovali pod hlavičkou Svazarmu, příprava hry byla v naprosté většině případů jejich osobní, oficiálně nekoordinovanou iniciativou.

Před ustavením neautorizované distribuce si uživatelé hry psali pro vlastní potřebu. Podle Fuky to na počátku osmdesátých let fungovalo tak, že „když jste si chtěl zahrát hru, tak jste si ji naprogramoval. Nebo jste si ji musel vymyslet.“⁹ František Fuka si údajně naprogramoval na dvě stě her pro v Československu vzácný počítač *Commodore VIC-20*, včetně klonu *Space Invaders*.¹⁰ Podobné pokusy Fuky i jiných autorů zůstávaly na počítačích či kazetách samotných tvůrců a nikdy se nešířily dál.

Hry určené „pro vlastní potřebu“ je třeba odlišit od her určených k distribuci, byť neautorizované. Ty se začaly objevovat současně se vznikem distribučních sítí a relativní standardizací základních platforem, jimiž bylo v domácnostech zpočátku zejména *Spectrum* a ve školách a domech dětí *PMD 85*¹¹. Tyto „distribuční“ hry už zpravidla odpovídaly jistým formálním zvyklostem běžným v západních titulech, včetně toho, že obsahovaly vnočení a copyrightovou doložku.

Herní tvorba určená k distribuci plnila kromě pobavení samotných autorů i další, nyní již výrazně sociální funkce v rámci propojené komunity uživatelů mikropočítačů. Následující seznam těchto funkcí není založený na existující kategorizaci, ale vznikl indukci z materiálu a dříve nastíněných rysů společenského kontextu.¹² Tyto funkce jsou odpověďmi na otázku, co může hra představovat pro své tvůrce a pro hráče.

⁷ Kromě národního podniku Komenium, jenž vydal jednu kazetu her pro IQ 151. FEYTIS, Informace z Komenia: Školní počítačové programy.

⁸ HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012.

⁹ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

¹⁰ TAITO. *Space Invaders*. Arcade. Taito, 1978; 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

¹¹ Druhým školním standardem bylo IQ 151, jehož grafické schopnosti ovšem nebyly pro tvorbu hry příliš atraktivní.

¹² Podrobněji se motivy pro užití (nikoli však tvorbu) her zabývají v rámci paradigmatu *užití gratifikace* Sherry a kolegové: SHERRY, J. L. et al. Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. In VORDERER, P., BRYANT, J. eds. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. LEA's communication series.

Takřka samozřejmě se zdá být funkce *zábavní* – uživatelé hry používají k rozptýlení a vyplnění volného času; autoři jim tuto zábavu poskytují. Autorství zábavné hry sice do roku 1989 nemohlo tvůrci přinést finanční zisk, ale mohlo mu získat sociální kapitál. Někteří z nich si mezi hráči vysloužili kredit, ba dokonce „slávu“¹³.

Další významnou funkcí byla možnost předvést při tvorbě her svou technickou kompetenci¹⁴ a získat kredit v programátorské komunitě – hry se stávaly *programátorskou vizitkou*. Vyrobit rychlou animovanou hru na osmibitový počítač byl programátorský oříšek. Vytvoření efektivního kódu pro zobrazování grafiky vyžadovalo znalosti strojového kódu a programátorských triků, jimž se českoslovenští vývojáři učili rozbořem západních her.

František Fuka podle dobového rozhovoru celou hru *F.I.R.E.*¹⁵ naprogramoval kvůli tomu, aby dokázal, že „na to má“:

Moje poslední hra je čistokrevná střílečka. Je ve strojovém kódu a já ji vytvořil proto, že se mezi lidmi začalo šířit, že Fuka ve „strojáku“ neumí.¹⁶

V mnoha případech autoři programátorské dovednosti dokazovali i nediegetickými, zdánlivě podružnými elementy hry, jako byly *loadery*¹⁷ nebo vizuální efekty v hlavním menu hry.

Hry plnily i *komunitní* funkci – představovaly výzvu ke vzájemné komunikaci. Tvůrci ve svých hrách často publikovali své adresy. Zvláště od roku 1986 tak činili populární (František Fuka – *Fuxoft*, Miroslav Fídlér – *Cybexlab* i bratislavský *Sybilasoft*) i obskurnější tvůrci (*Studio Petra Láška* či Martin Malý – *Demon Software*). Autoři do her vkládali viditelné i skryté pozdravy a narážky na další členy komunity. V některých případech pak celá hra fungovala jako interní vtip (*Pomsta šíleného ataristy*).

Řadě her lze připsat i výraznou funkci *expresivní*¹⁸. Autoři svými hrami předávali sdělení – dávali ve hrách prostor své tvořivosti a v některých *textovkách* se dokonce

¹³ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

¹⁴ Mnozí autoři her, jako například pražský Tomáš Rylek, rovněž produkovali vývojové prostředky pro psaní strojové kódu, takzvané *assemblery*.

¹⁵ FUKA, F. *F.I.R.E.* ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1988.

¹⁶ TROJAN, Hráč (rozhovor s Františkem Fukou), s. 3.

¹⁷ Speciální podprogramy na nahrávání kódu z kazety.

¹⁸ Pro detailnější diskusi o hře jako expresivním médiu viz: ŠVELCH, Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu.

satiricky a kriticky vyjadřovali k poměrům v Československu.

Tvůrci československých her do roku 1989

Při mapování toho, kdo se v Československu zabýval produkcí počítačových her, je třeba mít se na pozoru před přílišným zobecňováním. Hry dochované v archivech jsou totiž dílem desítek autorů různého věku i úrovně dovedností, ve velkých městech i mimo ně.

To je sice jen zlomek z desítek tisíc¹⁹ uživatelů osmibitových počítačů, ale je pravděpodobné, že vlastní hry se pokoušelo programovat více autorů – programování pro vlastní potěšení a pobavení okolí totiž bylo běžnou aktivitou (a věnovali se mu i hráči-respondenti David i Václav)²⁰.

Tvůrci her zpravidla vystupovali pod „značkou“ či „firmou“ s názvem inspirovaným firmami zahraničními²¹ – jak vzpomíná bratislavský programátor Michal Hlaváč, „každý sme boli nejaký *soft*“²². Mnohdy ovšem uváděli i svoje občanské jméno. Převažovali mezi nimi muži, ačkoli dva tituly z mého seznamu deklarují ženské spoluautorky – Hanku Gregorovou (*Piškworke*²³) a Alexandru Štorkánovou (*Šest ran do klobouku*). První jmenovaná údajně přispěla základním algoritmem umělé inteligence, příspěvek druhé hra nespecifikuje.

Věk autorů známe pouze v případě respondentů a několika dalších známějších postav. Ti starší z nich – jako Jiří Pobřísl, Libovický nebo Veselý – se věnovali spíše konverzím a adaptacím existujících her. Původní tvorbou se pak zabývali zejména autoři mladší.

Komparativní výhodou pro potenciální autory bylo zázemí počítačových klubů nebo neformální skupiny uživatelů. Důležitým centrem herní produkce byly 602. a 666. ZO

¹⁹ Pro odhady rozšíření počítačů a údaje Federálního statistického úřadu viz kapitolu I.

²⁰ DAVID (HRÁČ), Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010; MARTIN (HRÁČ), Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010.

²¹ Zřejmě nejbombastičtější (a možná ironicky zamýšlenou) přezdívku měl Jan Froněk alias *Omikron the 21st century software imperator*. OMIKRON – RAXOFT. *Labyrinth*. ZX Spectrum. Jan Hanousek Computer Software, 1990.

²² HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

²³ RAK, P. – GREGOROVÁ, H. *Piškworke*. ZX Spectrum. Praha: Raxoft, nedatováno.

Svazarmu v Praze.²⁴ Do jejich okruhu patřil Libovický a zejména pak trio František Fuka (*Fuxoft*), Miroslav Fídlér (*Cybexlab*) a Tomáš Rylek (T.R.C.), tvořící volné uskupení *The Golden Triangle*. Jeho členové, aktivní na platformě *Spectrum*, si navzájem vypomáhali kódem, grafikou i hudbou a všichni tvořili jak akční hry, tak textovky.

Rylkovy střílečky *Star Fly* a *Star Swallow*²⁵, obě z roku 1987, jsou vizuálním i programovým zpracováním srovnatelné se západním standardem. Fídlér, plodný autor přinejmenším deseti dochovaných titulů, své první hry naprogramoval v roce 1985 na Rylkově *Spectru*.²⁶ Kromě plošinovek a textovek²⁷ se věnoval sci-fi střílečkám; tu nejpropracovanější – *Jet-Story*²⁸ z roku 1988 – vydala o čtyři roky později v komerční reedici bratislavská firma *Ultrasoft*.²⁹

Fuka se díky svým hrám i publikační činnosti stal celebritou formující se československé herní kultury. Byl jedním z prvních, kdo odpovídal na otázky redaktorů *ZX Magazínu*³⁰ a *Informací pro uživatele mikropočítačů*³¹, a ostatní tvůrci jej dokonce coby fikční postavu obsazovali do svých her. Jelikož ve svých hrách publikoval svou adresu i telefonní číslo, brzy mu zájem hráčů a fanoušků přerostl přes hlavu. Ve hře *Indiana Jones 3* píše:

Prosím vás, pokud v téhle hře nebudete vědět jak dál, nepište mi kvůli tomu – už takhle mám dopisů nad hlavu. Jestliže to už nebudete moci vydržet, zavolejte mi na telefon [tel. číslo], ale ne v 8 ráno (rád si pospím!) [...]³²

S Golden Triangle byla v kontaktu řada dalších programátorů, jimž zejména Fuka přispíval hudbou nebo speciálními efekty: Pavel Kořenský (*PKCS*), Karel Papík (*Palas*) nebo Patrik Rak (*Raxoft*).

Bratislavský Sybilasoft byl skupinou pěti středoškolských studentů, kteří psali

²⁴ Žádný z autorů tohoto okruhu ovšem ve svých hrách svou příslušnost ke Svazarmu explicitně neuváděl.

²⁵ RYLEK, T. *Star Swallow*. ZX Spectrum. Praha: T.R.C., 1987.

²⁶ SLÁVIK, Rozhovor s autorem: Miroslav Fídlér.

²⁷ *Exoter* a *Belegost*, z nichž druhou později sám portoval na IBM PC.

²⁸ FÍDLER, M. – FUKA, F. *Jet-Story*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1988.

²⁹ PAVERO, Ultrasoft – kompletní přehled originálek.

³⁰ 4 x 11, tentokrát s Františkem Fukou a jeho firmou Fuxoft.

³¹ TROJAN, Hráč (rozhovor s Františkem Fukou).

³² FUKA, F. *Indiana Jones 3*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1990.

textovky pro *Spectrum* s širokým tematickým záběrem – počínaje komediálním *Fuksofem* přes adaptace *Sherlocka Holmese* a *Chrobáka Truhlíka* a sci-fi *Stensontron* a *Tria* až k akčním filmům parodujícím *Šatochinovi*. Ačkoli se neúčastnili klubového života, patřili k nejznámějším tvůrcům – zmínil je i Fuka ve své brožuře o počítačových hrách s tím, že „jejich hry nejsou nijak složité ani promyšlené, ale člověk se při nich často pořádně nasměje“³³. Jak vzpomíná Michal Hlaváč, psali jim fanoušci až z druhého konce republiky:

My sme to nikdy nepredávali, ale zadarmo [...] sme to robili. A čo sme z toho dostali, bola taká tá sláva [...]. Ludia nás poznali. Sme raz dostali list, na papieri, myslím že [...] Jirka Veselovský z Chebu z Čech. A to bol úplne druhý koniec sveta, to bol druhý koniec Československa, to bolo v Chebu.³⁴

Na *Spectru* byli aktivní i bratři Mihulové z Brna, vystupující nejprve odděleně pod hlavičkami *Májasoft* a *Cidsoft* a poté jako *MS-CID*. Populárními se staly zejména jejich textovky adaptující příběhy *Rychlých šípů*.

První hry na *PMD 85* sice napsali František Fuka³⁵ a Vít Libovický³⁶, ale soustavně pro tuto platformu tvořili především členové 415. ZO Svazarmu v Ostravě a 482. ZO Svazarmu v Praze 4.

V ostravském klubu zformovali Vlastimil Veselý, Libor Bedrlík a Ladislav Gavar tým *VBG Software*, který tvořil primárně konverze (*Flappy*, *Manic Miner*, *Boulder Dash*, *Penetrator*, *Tetris*). Pražský klub produkoval kromě konverzí (*Horác a pavouci*, původně *Horace and the Spiders ze Spectra*) a adaptací stolních her (*Pexeso P. Thiela*) také originální tituly. Z nich vyniká *Hlípa*³⁷ od Karla Šuhajdy, jedna z nejkompexnějších československých osmibitových her inspirovaná britskými hrami jako *Knight Lore*³⁸.

Jednotlivé „scény“ se sice nutně osobně nestýkaly (Michal Hlaváč ze Sybilasoftu se kupříkladu s nikým z pražské skupiny fyzicky nepotkal), ale zpravidla o sobě

³³ FUKA, Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl, s. 12.

³⁴ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

³⁵ Svazarm Fukovi *PMD 85* zapůjčil, aby na něj naprogramoval hry v Basicu. Viz: 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

³⁶ Ten spolu s kolegou ze Svazarmu na *PMD 85* poměrně věrně převedl *Manic Minera*. LIBOVICKÝ – JENNE, *Manic Miner*.

³⁷ ŠUHAJDA, K. *Hlípa*. *PMD 85*. Praha: 484. ZO Svazarmu, 1989.

³⁸ ULTIMATE – PLAY THE GAME, *Knight Lore*.

navzájem věděly.³⁹ Spojkou⁴⁰ mezi pražskou a ostravskou skupinou tvůrců pro *PMD 85* byl Vlastimil Veselý, který mimo jiné i nakreslil úvodní obrazovku k Šuhajdově *Hlípě*.⁴¹

Kromě těchto skupin ovšem hry produkovala celá řada dalších solitérů. David Hertl v *ZX Magazínu* opakovaně coby „průkopníka spectristického hnutí“⁴² zmiňoval Ing. Jiřího Pobřísla z Jablonce nad Nisou, z jehož her se ovšem dochovaly pouze *Pexeso* a *Sexeso*.⁴³ Mezi další plodné autory patřili Anton Tokár (*Antok Software*) z Košic, Martin Malý (*Demonsoft*) z Chlebů u Nymburka nebo Ondřej Kafka (*OKF*) z Lenešic, spoluvydavatel *ZX Magazínu*.

V porovnání se *Spectrem* se na počítače *Atari*, jež neměly v Československu tak dlouhou tradici, zachovalo méně titulů než na *Spectrum* (v mých seznamech 35) a do roku 1989 se mezi jejich tvůrci nevyprofilovali plodnější autoři. Trend předhánění se v programátorském umění, nastolený na *Spectru* pražskými skupinami, se na *Atari* neujal, a hry audiovizuálně srovnatelné se soudobým západním standardem u nás tedy nevznikaly. Už v roce 1989 však svůj první titul – parodickou textovku *Pomsta šíleného ataristy*⁴⁴ – vydal Viktor Lošťák. O popularitě této hry svědčí to, že podle novináře z časopisu *Excalibur* „snad nechybí žádnému majiteli těchto osmibitáků“⁴⁵.

Přístup k hernímu designu

Jak psal Fuka v úvodním citátu této kapitoly, domácí herní průmysl se mohl jen těžko rovnat zahraničním komerčním produktům, které plnily *zábavní funkci* her i v československém prostředí.⁴⁶ Českoslovenští tvůrci tedy buďto hledali skuliny v

³⁹ Brněnský Ondřej Míhula ostatně s pražským Miroslavem Fídlarem po roce 1989 založili firmu Cybex, která produkovala kancelářský a vývojářský software. SLÁVIK, I. Rozhovor s autorem: Miroslav Fídlar (dokončení). *Bit*. 1992, roč. 2, č. 2.

⁴⁰ Veselý při tom využíval své průkazky na vlak zdarma. Viz kapitolu II.

⁴¹ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013; VESELÝ, V. Co se dělo v srpnu 1989. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8908.htm>>.

⁴² HERTL, D. Počítačové hry. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 6.

⁴³ Druhý jmenovaný titul je vybaven obrázkou od Ondřeje Kafky (spoluvydavatele *ZX Magazínu*).

⁴⁴ LOŠŤÁK, V. *Pomsta šíleného ataristy*. Atari 8-bit. Viktor Lošťák, 1989.

⁴⁵ PETER LEE. Ataristův protiútok. *Excalibur*. 1992, roč. 2, č. 10, s. 21.

⁴⁶ Herní design coby samostatná dovednost a profese byl i na Západě ve svých počátcích, komerční tlak na prodejnost však nutil vývojáře inovovat herní mechaniky a zamýšlet se nad hrátelností svých

zahraniční nabídce, nebo se soustředili na tvorbu her, které zastávaly funkce ostatní. Kvůli zaměření na jiné než zábavní funkce pak často věnovali jen malou pozornost hernímu designu – tedy návrhu a vyladění herních mechanik tak, aby generovaly přitažlivý zážitek.

Jak prohlásil Fuka, jeho kamarádi Miroslav Fídlér a Tomáš Rylek byli sice mistry strojového kódu, ale design pro ně byl až na druhém místě. Poté, co si vyzkoušeli naprogramovat rutinu, která rychle zobrazuje grafiku, se vyčerpali a „už se jim nechtělo dělat tu herní logiku“⁴⁷. Rylkovy technicky propracované střílečky jako *Star Fly*⁴⁸ tak byly spíše interaktivním technickým demem než hrou navrženou s ohledem na plynulý a zábavný zážitek – odrážely spíše logiku kutilské kultury než hodnoty komerčně vyráběných západních titulů.

Hry vyráběli i „čistí“ programátoři, kteří neměli zájem navrhovat původní tituly. Ti se mohli realizovat v konverzích. Jak vypráví Vlastimil Veselý:

Člověk byl nadšen tím, že něco umí. Když je člověk dobrý programátor, tak to [ale] neznamená, že je dobrý scénárista. Já bych třeba rád naprogramoval hru, ale nejsem spisovatel ani scénárista. Takže sám nic dobrého nevymyslím.⁴⁹

Další možnost, jak se vyrovnat s nedostatkem designérských zkušeností, skýtaly adaptace nedigitálních her – zvláště těch československých, jež dosud nebyly zpracovány zahraničními tvůrci. Mezi prvními československými tituly tedy figurují různé verze *pexesa*⁵⁰ a *piškvorek* či hra *Šest ran do klobouku*⁵¹ napsaná podle stejnojmenné televizní soutěže.

V původní tvorbě vedla designérská nezkušenost k nevyrovnané obtížnosti a celkové absenci ohledů na uživatele.⁵² Členové týmu Sybilasoft učinili z tohoto nedostatku přednost a snažili se hráče trápit na každém kroku:

výtvorů. Tento tlak byl v Československu nižší.

⁴⁷ 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

⁴⁸ RYLEK, T. *Star Fly*. ZX Spectrum. Praha: T.R.C., 1987.

⁴⁹ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

⁵⁰ *Pexeso* je československá karetní hra poprvé pod tímto názvem představená v roce 1965. KOVAŘÍKOVÁ, B. Jak se zrodila krásná česká hra pexeso? *Právo*. 2012, č. 30. 11. 2012.

⁵¹ LÁŠEK, P. – ŠTORKÁNOVÁ, A. *Šest ran do klobouku*. ZX Spectrum. Praha: SPL, 1986.

⁵² Mnoho československých her s textovým vstupem například používalo velmi rudimentární parser – podprogram, který tento vstup interpretuje – a na rozdíl od her zahraničních vyžadoval vložení celých slov („PROZKOUMEJ MRTVOLU POLICAJTA“).

„User“⁵³ musel trpieť a čím viac ten „user“ trpel, tým lepšie. [...] boli sme hrdí, keď tá hra toho usera zabila čo najviackrát, vymýšľali sme najrôznejšie veci, keď sa zabíjalo. [...] čiastočne sme nevedeli ako na to a čiastočne to bolo podľa mňa tou východnou Európou, že tí „useri“ mali takú masochistickú stránku v nich – furt ti niekto šlapal po hlave, tak aj tá hra ti šlape po hlave.⁵⁴

Toto trápení se pak snažili kompenzovat proklamovanou jedinečností některých designérských prvků, jimiž se jednotliví členové kolektivu vzájemně předháněli: *Šatochin*⁵⁵ byla údajně „prvá textovka, v ktorej sa dalo lietať helikoptérou“ a *Fuksoft*⁵⁶ „prvá textovka, v ktorej jazdíš výťahom“⁵⁷.

Průkopníkem tvorby orientované na herní design se v Československu stal především zahraničními časopisy poučený Fuka. Sám se nepovažoval za tak dobrého programátora, jakými byli Fídlér či Rylek, a svůj deficit se proto snažil dohnat nápady. Jak v rozhovoru z roku 1992 prozradil Miroslav Fídlér:

Franta Fuka je zase (jak sám o sobě s oblibou tvrdí) mistr laciných efektů. Dokáže s minimální námahou z minima vyzískat překvapující kombinací velmi zajímavé výsledky (ať už hudební, grafické, nebo třeba jen v podobě geniálního programově nenáročného nápadu na hru).⁵⁸

O tom, že Fídlér přisuzuje „nápadu na hru“ podružnou úlohu, svědčí i to, že jej vkládá na poslední místo svého výčtu.

Právě Fuka ovšem vytvořil některé z nejoblíbenějších československých her, jako například sérii *textovek* o Indiana Jonesovi, již se dostalo komerční reedice i řady neoficiálních pokračování, nebo neoficiální pokračování slavné sovětské hry *Tetris*⁵⁹, kvůli němuž mu údajně dodnes chodí dopisy od fanoušků z Ruska a Ukrajiny.⁶⁰

Cizí a domácí v československé herní produkci

Tuzemští uživatelé standardních osmibitových platforem se povětšinou setkávali se

⁵³ Uživatel.

⁵⁴ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁵⁵ SYBILASOFT. *Šatochin*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1988.

⁵⁶ HRDA, S. – HLAVÁČ, M. – SUSTŘÍK, M. *Fuksoft*. ZX Spectrum. Bratislava: [s.n.], 1987.

⁵⁷ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

⁵⁸ SLÁVIK, Rozhovor s autorem: Miroslav Fídlér.

⁵⁹ FUKA, F. *Tetris 2*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1990.

⁶⁰ 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

zahraničním softwarem. Československá herní produkce 80. a raných 90. let proto svérázně kombinovala zahraniční a domácí vlivy a stala se tím, co Nina Huntemann a Ben Aislinger ve své knize o hrách a globalizaci nazývají „hybridní herní kulturou“⁶¹. Českoslovenští tvůrci se s vlivem západních her vyrovnávali různými způsoby. Na základě rovnováhy domácího a cizího v jejich tvorbě můžeme rozlišit čtyři základní typy⁶² her:

- *konverze zahraničních titulů* – verze existující hry na jinou (zpravidla tuzemskou) hardwarovou platformu zachovávající její jméno a většinu obsahu⁶³, např. *Flappy* Vlastimila Veselého⁶⁴
- *imitace zahraničních her* – klony zahraničních titulů, jež jsou napsané v angličtině a nedávají na odiv (nebo dokonce skrývají) svůj československý původ, např. *Jet-Story* Miroslava Fídlera⁶⁵
- *lokální tituly* – hry, které čerpají především z lokálních inspirací a komunikují česky, např. *Šest ran do klobouku*
- *hybridní tituly* – hry, které kombinují zahraniční a domácí vlivy, ať už na rovině mechaniky či fikce

Konverzemi se bude zabývat následující podkapitola. *Imitacemi* západních programů si autoři mohli dokazovat, že „na to“ taky mají a že by se jejich výtvořiny mohly zařadit po bok komerčních her.⁶⁶

Ne vždy však tyto imitace byly přesvědčivé. P. Zapletal⁶⁷, vystupující pod značkou Carrium Software, například již v roce 1985 napsal hru *Exotron: Speedy Stony Wizards Atac*⁶⁸, jejíž název je kombinací efektních anglických slov bez jasného

⁶¹ HUNTEMANN, N.B. – ASLINGER, B. Introduction. In *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

⁶² Tyto kategorie nedefinuji nějak striktně – jsou spíš ideálními typy, záchytnými body v kontinuu mísení různých vlivů.

⁶³ Viz oddíl 2.4.7.

⁶⁴ VESELÝ, V. *Flappy*. PMD 85. Ostrava: VBG Software/415. ZO Svazarmu, 1987.

⁶⁵ FÍDLER – FUKA, *Jet-Story*.

⁶⁶ Podle Fuky on ani jeho kolegové nepočítali s tím, že by se jejich díla šířila mimo Československo; po roce 1990 však Fuka pro britské vývojáře psal hudbu. 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

⁶⁷ Křestní jméno ve hře neuvádí.

⁶⁸ ZAPLETAL, P. *Exotron: Speedy Stony Wizards Atac*. ZX Spectrum. Carrium Software, 1985.

významu. Hra samotná je pastišem prvků převzatých z existujících britských titulů.⁶⁹



Obrázek 15. Obrazovka oznamující neúspěšný konec hry *Exotron: Speedy Stony Wizards Atac*.⁷⁰

Úspěšnějšími imitátory byli Rylek a Fídlér ze seskupení *The Golden Triangle*. Rylkovy střílečky *Star Fly* a *Star Swallow* jsou na první pohled srovnatelné se západním standardem⁷¹. Obě postrádají jakoukoli zmínku o Československu a první jmenovaná navíc namísto hlášky o konci hry obsahuje původní anglickou básničku⁷². Miroslav Fídlér sice v doprovodných textech ke střílečce *Jet-Story* používá angličtinu, na rozdíl od Rylka se však svým původem pyšní – do úvodních obrazovek své hry vložil československou vlajku i svou pražskou adresu.

Lokální tituly často čerpaly z československých stolních a televizních her (*Šest ran do klobouku*, *Pexeso*). Vznikaly i v programátorských soutěžích – v té, kterou v roce 1989 vypsalý Třinecké železářny, se o druhé místo podělily hry *Pepa v dole* a *Players*, třetí místo pak získalo *Kvidovo putování*.⁷³

K neúspěšnějším titulům – co do počtu neoficiálních pokračování či zmínek v časopisech – však patří hry *hybridní*, které cizí a domácí vlivy kreativně

⁶⁹ Grafika hlavní hrdinky, čarodějky na koštěti, je převzatá z *Atic Atac* a obrazovka oznamující přechod do dalšího levelu z *Aquaplane*. Cílem hry je pak s rychle letící čarodějkou navigovat úzkými koridory. V případě, že se to hráči nepodaří, objeví se lámanou angličtinou psaná zpráva „GAME OVER / YOU ARE DEATH“.

⁷⁰ ZAPLETAL, *Exotron: Speedy Stony Wizards Atac*.

⁷¹ I jeho kamarád Fuka o nich však napsal, že jsou „naprosto neoriginální“. FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 2. díl, s. 12.

⁷² „There where the resting / carcasses are, / There are you sleeping, / fly of the star! / Break, hero, the deathly gain, / press a key and try again!“

⁷³ *ZX Magazin*, který výsledky otiskl, projevil k místním soutěžím jistou nedůvěřivost, když napsal: „Zatím jsme ani jeden z těchto programů neviděli, snad jsou to hry zajímavé, i když názvy neslibují příliš velkou zábavu.“ ZONĚ, *Soutěž*.

kombinovaly. Nejvýraznějšími představiteli této hybridizace byly *textovky* a *hackovací hry* – specifické domácí verze zahraničních žánrů. Jejich mechaniky byly inspirovány západními tituly, ale vyvíjely se do jisté míry autonomně.⁷⁴ Jejich fikční obsah se tematicky inspiroval jak západní, tak československou popkulturou, a často také žitou zkušeností v socialistickém Československu.

Konverze jako tvorba

Konverze⁷⁵ byly v osmdesátých letech důležitou součástí západního herního průmyslu – z licencování titulů z arkádových automatů nebo jiných počítačů a jejich uvádění na jiných platformách se stala výnosná obchodní činnost. V Československu ovšem konverze vznikaly neoficiálně a nekomerčně, často pro softwarem nepříliš vybavené⁷⁶ platformy jako *PMD 85* a *Sharp MZ 800*.

Konvertování bylo snazší než tvorba originálních titulů odpovídající úrovně, protože při něm odpadala většina designérské práce. Vysvětluje to Vít Libovický:

Hodně her se předělávalo. Že by se dělaly hry grafického charakteru, to tady v Čechách moc nevznikalo, protože to je hodně práce, v týmu, a nikdo to nezaplatil, protože se tady na tom nedalo vydělat.⁷⁷

Před zavedením distribučních kanálů se českoslovenští programátoři inspirovali obrázky či popisy v zahraničních časopisech. Libovický pokračuje:

Představte si, že sedíte u počítače, máte k dispozici Basic a strašně chcete naprogramovat cokoliv, ale pokud možno, aby se to hejbalo. [...] Samozřejmě byly inspirace. Někdo třeba přinesl německý Chip. Německy jsme neuměli, ale byla tam třeba fotka z displeje. Byl tam třeba záběr na kancelář a na displeji byla nějaká hra. Člověk na to koukal a říkal: Aha, to by mohlo bejt, a nato, na základě tý malinkatý fotky, udělal hru. [...] potom si každý programátor udělal vlastní verzi, která se různě lišila.⁷⁸

⁷⁴ Částečně kvůli tomu, že v druhé polovině 80. let už na Západě vycházely z módy, zatímco u nás se teprve rozvíjely. AARSETH, Cybertext.

⁷⁵ V Československu také označované jako „předělavky“. VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

⁷⁶ O nedostatku her pro *Sharp* viz: MERCL, J. Sharp MZ-800 hardware... *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka).

⁷⁷ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

⁷⁸ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

Jakmile se k zahraničním hrám⁷⁹ mohli dostat, začali je programátoři rozebírat a převádět. Někteří analyzovali kód originálu a upravovali jej pro cílovou platformu, jiní psali celý program úplně od začátku a snažili se původní hře co nejvíc přiblížit.⁸⁰ Řada „konverzí“ s předlohou zacházela velmi volně. Ladislav Gavar z ostravského týmu *VBG Software* mnohdy měnil nejen mapy jednotlivých levelů, ale také přidával zcela nové herní mechaniky.⁸¹

Jedním z nejstarších dochovaných československých herních programů je konverze oblíbené hry *Manic Miner*⁸² z platformy *Spectrum* na starší, pro grafické hry nevhodný⁸³ počítač *ZX81*.⁸⁴ O prázdninách 1984 ji vytvořil student brněnského VUT Aleš Martiník a dodnes je zahraničními fanoušky považována za výjimečný programátorský počín, zvláště kvůli věrnosti, s níž na výrazně slabším hardwaru zachovává mechaniky a obsah originálu.⁸⁵ Martiníka k jejímu vytvoření ostatně motivovala především „touha dokázat sobě, ale hlavně ostatním, že jsem tak dobrý, že to dokážu.“⁸⁶

Dalším opakovaně konvertovaným titulem byla japonská akčně-logická hra *Flappy*⁸⁷, která – ač na Západě obskurní – se v Československu proslavila coby jeden z mála původních titulů⁸⁸ pro počítač *Sharp MZ 800*. Posléze u nás vznikly přinejmenším tři její konverze – pro *PMD 85*, *Atari* a *Spectrum*.⁸⁹

⁷⁹ Vedle zahraničních her se konvertovaly i ty domácí. Vzhledem k primátu *Spectra* mezi českými hobbyisty se obvykle převáděly ve směru ze *Spectra* na osmibitové *Atari* nebo *Sharp*. To je případ *Podrazu III*, *Indiana Jonese a chrámu zkázy* a dalších.

⁸⁰ Oba procesy jsou různými druhy *zpětné analýzy* (reverse engineering), již Eilam definuje jako analýzu systému za účelem „identifikace jeho složek a jejich vztahů a vytvoření jeho reprezentace v jiné formě nebo na vyšší úrovni abstrakce“. EILAM, Reversing, s. viii.

⁸¹ Do hry *Boulder Dash* například vložil element procházení bludištěm. GAVAR, L. *Boulder Dash*. *PMD 85*. Ostrava: VBG Software/415. ZO Svazarmu, 1987.

⁸² SMITH, Manic Miner.

⁸³ Měl oproti šestnáctibarevnému *Spectru* pouze dvě barvy (černou a bílou), disponoval třetinovou operační pamětí RAM (16 kB) a velmi obtížně se na něm pracovalo s grafikou.

⁸⁴ Obrázek v rozšířené obrazové příloze. MARTINÍK, A. *Manic Miner*. *ZX81*. Brno: [s.n.], 1984.

⁸⁵ GASKING, F. Pushed To The Edge. *Oldschool Gaming* [online], 2007. Citováno 5. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.oldschool-gaming.com/view_article.php?art=pushed_to_the_edge>.

⁸⁶ Z 20 % ho prý motivovalo i to, že si chtěl *Manic Miner* zahrát, i když měl pouze *ZX81*. Emailová korespondence s Alešem Martiníkem, 7. 4. 2013.

⁸⁷ DB-SOFT. *Flappy*. *Sharp MZ-800*. dB-Soft, 1984.

⁸⁸ MERCL, Sharp MZ-800 hardware...

⁸⁹ Žádné zahraniční konverze této hry se mi v databázích *World of Spectrum* ani *Atari Mania* nepodařilo vyhledat.

Na jejich příkladu můžeme ilustrovat praxi *konverze* coby metatextového navazování na původní materiál. Konverze totiž není ani nemůže být přesným odrazem originálu, a to kvůli odlišným specifikacím cílové platformy i vědomým tvůrčím rozhodnutím programátorů „předělavky“.



Obrázek 16. *Flappy* pro Sharp MZ 8000⁹⁰ a obal originální japonské verze hry pro platformu MSX.

Verzi pro *PMD* naprogramoval Vlastimil Veselý poté, co 415. ZO Svazarmu před Vánoci 1986 v Tuzexu zakoupila počítač *Sharp* i se hrou *Flappy*. Motivovala ho k tomu sázka s kamarádem:

To byla třeba taková sázka: „Že bys nezvládl tohle?“ Já, že to zvládnou. Tak jsem si obkreslil z obrazovky ty opičárny, postavičky. Rozkódoval jsem to a začal jsem prostě psát hru. Po dvou měsících jsem skončil. Protože jsem nad tím ze začátku nepřemýšlel, začal jsem jen tak spatra. Zjistil jsem, že jsem začal tak špatně, že už to dál nejde. Tak jsem to celý smazal. Použil jsem jen některá data. Pak jsem se nad tím zamyslel a začal jsem znovu, až se to povedlo.⁹¹

Jeho konverze z června 1987⁹² byla velmi věrná. Přidala sice vlastní nahrávací obrazovku a menu, ale grafika postaviček (ač kvůli omezení *PMD 85* černobílá) ani mapy jednotlivých dvou set úrovní se téměř nezměnily.⁹³

Posun na fikční rovině hry však způsobila jediná věta v instrukcích, jež zní: „Pomozte

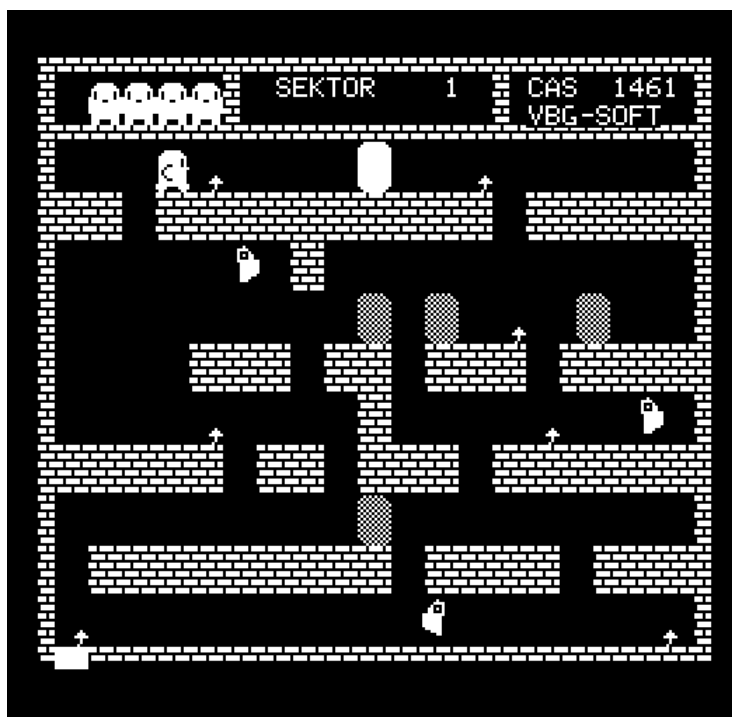
⁹⁰ DB-SOFT, *Flappy*.

⁹¹ VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

⁹² Díky Veselého zápiskům je to jedna z mála československých, u nichž známe přesné datum dokončení. Je to 30. 6. 1987. VESELÝ, V. Co se dělo v červnu 1987. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 25. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8706.htm>>.

⁹³ Veselý údajně z původních levelů zachoval 95 %. Slovo „Sharp“ sestavené z cihel na mapě levelu 160 nahradil slovem „Tesla“. VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

kuřátku Flappymu dostat bílé vejce na bíle označené místo.“⁹⁴ Ačkoli to ze hry samotné⁹⁵ není patrné, obaly (tj. paratexty) japonské verze prozrazují, že Flappy má být savec s „čumákem“ a posouvá nikoli vejce, ale modrý kámen.



Obrázek 17. *Flappy* pro PMD 85.⁹⁶

O rok novější verze Tomáše Doležala pro *Atari* rovněž zachovala rozložení jednotlivých levelů, ale změnila vizáž hlavního hrdiny (který v jeho podání nepřipomíná kuře ani savce) a mechaniku chování nepřátel.⁹⁷

⁹⁴ VESELÝ, Flappy.

⁹⁵ Kvůli jednoduché stylizované grafice.

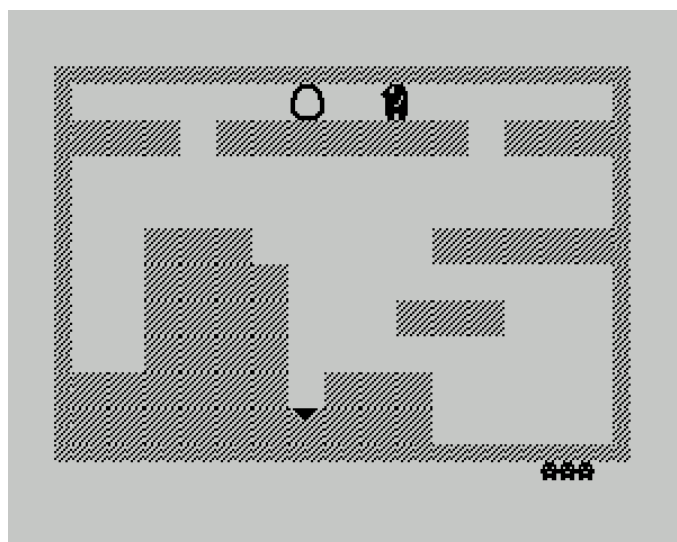
⁹⁶ VESELÝ, Flappy.

⁹⁷ DOLEŽAL, T. *Flappy*. Atari 8-bit. Doltari, 1988.



Obrázek 18. *Flappy* pro Atari.⁹⁸

V programu Karla Vlčka na *Spectrum* z roku 1990 to je naopak: Flappy vypadá jako v originále (ačkoli je grafika dvoubarevná a inverzní), ale úrovní je pouze osmdesát a zcela se liší od původní verze.⁹⁹ Vlčkův *Flappy* zároveň grafiku oblého kamene nahradil tvarem, jenž je nepochybně vejčítý a rozvíjí tak interpretaci Flappyho coby kuřete – je možné, že jej při tvorbě ovlivnil Veselého program na *PMD 85*, a nikoli japonský originál. Nekoordinované konverze tedy oproti původnímu titulu měnily herní mechaniky i fikční obsah.



Obrázek 19. *Flappy* pro ZX Spectrum.¹⁰⁰

⁹⁸ DOLEŽAL, Flappy.

⁹⁹ VLČEK, K. *Flappy*. ZX Spectrum. KVL, 1990.

¹⁰⁰ VLČEK, Flappy.

Rozmach původní tvorby v druhé polovině osmdesátých let ani intenzivnější důraz na dodržování autorských práv po roce 1990 neznamenal konec neoficiálních konverzí. V roce 1991 programátor podepsaný „LM“ převedl o sedm let starší britskou hru *Knight Lore*¹⁰¹ na obskurní počítač *FK-1* vyráběný Státním statkem Klíčany.¹⁰² Na *Sharp MZ 800* vytvořil ještě v roce 1992 Vlastimil Veselý konverzi hry *Lemmings*, opět na základě „hecu“.¹⁰³

I přes zdánlivé potlačení „tvůrčí“ složky hrály konverze v československé herní produkci významnou roli. Přispěly k šíření znalostí o zahraničních i domácích hrách, testovaly možnosti tuzemských programátorů a obohatily méně vybavené platformy o výběr zahraničních her.

Československé hry do roku 1989 podle žánru

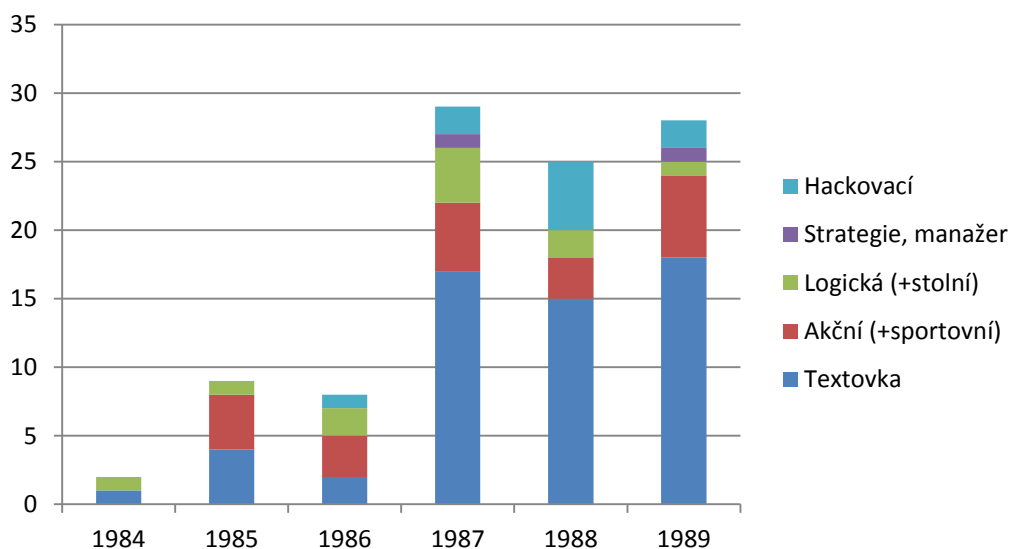
Po představení obecnějších tendencí v československé herní tvorbě můžeme přistoupit k podrobnější deskripci korpusu dochovaných her. Následující grafy zachycují rozdělení her pro platformy *Spectrum* a *Atari* podle roku vzniku a žánru.¹⁰⁴ Jsou v něm proto obsaženy pouze ty hry z vybraných archivů, jejichž rok vydání a žánr bylo možné jasně identifikovat.

¹⁰¹ ULTIMATE – PLAY THE GAME, Knight Lore.

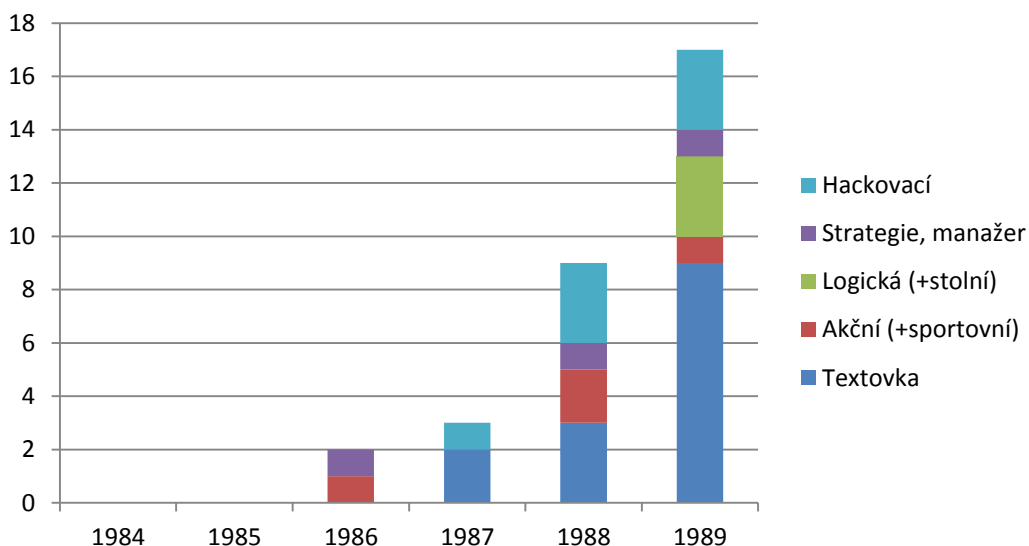
¹⁰² DOLEŽAL, Státní statek Klíčany FK-1.

¹⁰³ Tato nelicencovaná konverze se navíc komerčně prodávala. VESELÝ, Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.

¹⁰⁴ Vycházel jsem z rozdělení představeného v oddíle 3.2.3. Některé nepříliš čteně zastoupené žánry jsem pro přehlednost sloučil.



Graf 1. Hry pro *Spectrum* z let 1984–1989 podle roku vydání a žánru.



Graf 2. Hry pro *Atari* z let 1984–1989 podle roku vydání a žánru.

Z grafů je patrných několik obecných tendencí. Zaprvé počet vznikajících her roste¹⁰⁵, a to pravděpodobně v závislosti na zvyšujícím se počtu počítačů v domácnostech. Platforma *Atari* vykazuje jisté zpoždění, ale o to více se v jejím případě aktivita rozbujela v roce 1989, kdy byly počítače této značky snáz dostupné.

Co se týče žánrů, československé produkci pro obě platformy v letech 1987–1989 jasně dominují textovky, zatímco počet tuzemských akčních her zůstává poměrně nízký a ani na *Spectru* nepřekračuje osm titulů za rok. Akční hry, jež vyžadují vyšší úroveň programátorských dovedností, soustavně vyrábí jen omezený okruh autorů,

¹⁰⁵ S výjimkou roku 1988 na *ZX Spectru*.

jako jsou na *Spectru* již zmínění Miroslav Fidler a Tomáš Rylek. Textovky naopak kladou na potenciální tvůrce poměrně nízké nároky, a jsou proto „demokratičtější“ žánrem.

Jen do roku 1989 vzniklo na *Spectrum* přinejmenším 68 nepřekladových textovek, tedy 65 % veškerých archivovaných her, a na *Atari* celkem sedmnáct, tedy zhruba 50 %. Zastoupení textovek v databázích celosvětové produkce pro *Spectrum* a *Atari* je přitom výrazně nižší: V databázi *World of Spectrum* činí 17 %¹⁰⁶ a v databázi *Atari Mania* pouhých 6 %.¹⁰⁷ Jejich převaha v československé produkci tedy odporuje rozložení v celosvětové produkci, a proto si zaslouží detailní rozbor.¹⁰⁸

Textovka – domestikovaný žánr

Tradice žánru *text adventure* se odvozuje od hry *Adventure*¹⁰⁹, která vznikla v 70. letech na minipočítačích na amerických univerzitách. Tento žánr prožil svůj „zlatý věk“ v USA a v Británii v první polovině osmdesátých let a od té doby přežívá na okraji zájmu mainstreamového publika.¹¹⁰ V Československu dosáhl největšího rozmachu na přelomu osmdesátých a devadesátých let a nazýval se tu *textová hra*, *konverzační hra*, *dialogová hra* nebo zkráceně *textovka*.

Přízvisko *dialogová* je vhodným popisem fungování her tohoto žánru, v nichž se cyklicky střídají následující tři kroky:

- Program vypíše deskripci určitého místa ve fikčním světě.
- Hra čeká, až hráče zadá příkaz, který má spustit akci hráčské postavy (např. „VEZMI SEKERU“).¹¹¹

¹⁰⁶ K 7. 5. 2013 je v ní vloženo 2 217 textovek („text adventures“) a 10 724 her ostatních žánrů. WORLD OF SPECTRUM, Archive.

¹⁰⁷ K 7. 5. 2013 v ní připadalo na 8 896 herních titulů celkem 499 textovek. ATARI MANIA, Atari 400 800 XL XE.

¹⁰⁸ Výjimkou je platforma *PMD 85*, pro niž jsem graf vzhledem k malému počtu her negeneroval. Mezi dvaadvaceti dochovanými hrami jsou textovky pouze dvě. Pro tento stav se nabízí dvě navzájem související vysvětlení. Zaprvé na *PMD 85* vyvíjel pouze úzký okruh programátorů, kteří textovky nepreferovali, a zadruhé byl na tuto platformu nedostatek akčních her, jejichž tvorbu pak programátoři mohli považovat za prioritu.

¹⁰⁹ CROWTHER, W. – WOODS, D. *Adventure*. PDP-10. [s.n.], 1976.

¹¹⁰ AARSETH, Cybertext.

¹¹¹ Příkazy se původně vkládaly v celých rozkazovacích větách, v některých pozdějších hrách se vybíraly z menu nebo pomocí ikon. Některé hry také kromě textových výpisů přidávaly grafiku. Inventář

- Po zadání příkazu program podá zpětnou vazbu, popřípadě změní na základě vestavěných pravidel stav datové reprezentace fikčního světa v paměti počítače.

Z mechanického hlediska lze textovky zařadit k hrám založeným na *progresi*, tj. hrám představujícím sekvenci relativně fixních, autory předem definovaných překážek.¹¹² Struktura pravidel těchto her je standardizovaná: od hráče se očekává, že „překoná úklady“, na správném místě vykoná správnou akci či použije správný předmět a dostane se tak blíž „cíli“. Jak to popisuje manuál hry *Město robotů* z roku 1989:

Hráč se musí během hry rozhodovat za kosmonauta, kterého jakoby na dálku řídí. Cílem hry je vyhnout se všem úkladům a nalézt kosmickou raketu, připravit ji ke startu a odletět na Zemi. Důraz je kladen na logické myšlení a nápaditost hráče.¹¹³

Atraktivitu tohoto žánru a zároveň jeho nepřístupnost jazykově nevybaveným uživatelům si uvědomovali i redaktoři *Mikrobáze*.¹¹⁴ Ačkoli byl hobbistický tisk k zábavním programům spíš přezíravý¹¹⁵, „dialogové hry“ respektoval, snad proto, že při jejich rozvážném tempu nehrozilo „poblouznění“ připisované akčním hrám. V roce 1986 tedy *Mikrobáze* vyzvala programátorsky a jazykově nadané tvůrce, aby žánr přenesli do československého kontextu:

Nejvážněji nás díky současnému časovému vytížení trápí přepis dialogových her z angličtiny do češtiny. Nesmírně obtížný je takový přepis v případě her s komprimovaným textem. Uvítáme (i ohonorujeme) každou plodnou snahu, která povede k možnosti zařadit tyto specifické, strategii a logikou nabitě hry do nabídky Mikrobáze [...].¹¹⁶

Skutečně přeložené tituly se však v mém korpusu dochovaly jen dva.¹¹⁷ V době, kdy tato výzva vyšla, už však František Fuka vytvořil zřejmě první původní československé

možných akcí, jež v textových hrách může hráčská postava provádět, je relativně standardizovaný a spojený s typickým seznamem sloves, mezi která patří PROZKOUMEJ, VEZMI, POUŽIJ, JDI atd.

¹¹² JUUL, Half-real.

¹¹³ ZENITCENTRUM. *Město robotů (doprovodná brožura)*. Beroun: Zenitcentrum, 1989.

¹¹⁴ Slovníček pro hráče anglických *text adventures* připravil také časopis *Informace pro uživatele mikropočítačů*. FRIEDRICH, V. Umíte jazyk English? aneb Jak hrát konverzační hry. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry).

¹¹⁵ Viz kapitulu IV.

¹¹⁶ Programová nabídka Mikrobáze.

¹¹⁷ Prvním je *Neverending Story*, jehož nedatované české verze připravili Omikron pro Spectrum a Daniel Valer pro Atari. Druhým je překlad hry *Urban Upstart* z roku 1983, již pod názvem *Uprchlík* šest let po jejím vydání přeložil a upravil Intysoft.

textové hry *Poklad 2* a *Indiana Jones a chrám zkázy*¹¹⁸. K tvorbě textovek jej inspiroval jednak program *Poklad* na počítač ZX81,¹¹⁹ jednak zkušenosti s ranými *text adventures* britské firmy *Artic*.¹²⁰



Obrázek 20. *Indiana Jones a chrám zkázy*. Vlevo úvodní obrazovka, vpravo začátek hry.¹²¹

Fuku brzo následovala řada dalších autorů, včetně jeho soupeřů Fídlera a Rylka. Sám Fuka tento vývoj oceňoval:

Je to dobrý nápad, protože české textovky jsou pravděpodobně jedinou oblastí her, ve které nám anglické firmy nemohou konkurovat.¹²²

„Textovky“, jak se těmto hrám začalo říkat, reagovaly na *Mikrobázi* avizovanou poptávkou po českých dialogových hrách. Na rozdíl od titulů jako *Manic Miner* nebo *Flappy* mívají textovky vypravěčské ambice a detailně popsané fikční světy. Díky tomu mohou o preferencích, zálibách a zážitcích svých autorů vypovědět více než *Jet-Story* či *Šest ran do klobouku*.

Československé textovky využívaly širokého spektra inspirací, od pohádek (*Luxík na Bíbrštejně*, *Chrobák Truhlík*) a středověkých příběhů, přes fantasy a sci-fi až po detektivky. Zatímco v *Dobývání hradu* od Antic Software se hráč dostal do role „českého zemana Jana ze Zvonkovic“¹²³, Fídlery *Belegost*¹²⁴ explicitně čerpal

¹¹⁸ FUKA, F. *Indiana Jones a chrám zkázy*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1985.

¹¹⁹ Ten byl podle Fuky překladem z angličtiny. SLÁVIK, Rozhovor s autorem: František Fuka.

¹²⁰ Zejména titulem *Inca Curse*. ŠIDLICHOVSKÝ, Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu; CECIL, C. *Inca Curse (Adventure B)*. ZX81. Artic Computing, 1981.

¹²¹ FUKA, *Indiana Jones a chrám zkázy*.

¹²² FUKA, *Počítačové hry: Historie a současnost*, 2. díl, s. 12.

¹²³ BRABEC, F. – DLOUHÝ, M. *Dobývání hradu*. ZX Spectrum. Antic Software, 1986.

¹²⁴ FÍDLER, M. *Belegost*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1989.

z Tolkienova *Pána prstenů*, který v té době koloval v samizdatovém vydání.¹²⁵

Vzhledem k programátorské a produkční nenáročnosti textovky začínajícím tvůrcům poskytly žánr, v němž se mohli realizovat i bez znalosti strojového kódu. Československé textovky bývaly alespoň zčásti napsané v Basicu a oproti komerčním západním titulům byly kratší a méně komplexní. Postupně se však vyvíjely po stránce mechanik i uživatelského rozhraní. Vedle standardního „dialogového“ systému, který zůstal v kurzu po celé sledované období, se později objevilo ovládání pomocí menu nebo ikon. Svěbytnou variací na tento žánr se pak staly *hackovací hry*.

Hackovací hry

Rozsah pojmenování *textovka* byl v Československu širší než význam anglického *text adventure*. Jeho použití záviselo spíše na módu reprezentace (text oproti grafice) než na herních mechanikách. Někteří uživatelé k textovkám řadili i strategické hry s textovou reprezentací fikčního světa, jako například *Hamurabi*.¹²⁶

Za subkategorii textových her pak byly považovány i „hackovací hry“. Vznik tohoto žánru souvisí se zájmem o tematiku hackerů, vyvolanou filmy jako *WarGames* a knihami jako *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*¹²⁷. První takovou hrou byl pravděpodobně britský titul *System 15000*¹²⁸, který inspiroval Františka Fuku k vytvoření vlastní variace.¹²⁹ Ačkoli v zahraničí šlo o ojedinělý pokus, v Československu se tento žánr stal díky zásluhou Fukou započaté série *Podraz* jedním z nejpopulárnějších typů her.

¹²⁵ KALES, J. Stanislava Pošustová – rozhovor. *clarett.blog.cz* [online], 2008. Citováno 7. 4. 2013. Dostupné z: <<http://clarett.blog.cz/0811/stanislava-posustova-rozhovor>>.

¹²⁶ FAIT, Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.

¹²⁷ LEVY, *Hackers: Heroes of the computer revolution*.

¹²⁸ KRISTOFFERSON, L. *System 15000*. ZX Spectrum. A. V. S., 1984.

¹²⁹ ŠIDLICHOVSKÝ, Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu, příloha; 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).



Obrázek 21. Hackovací hry. Vlevo *System 15000*, vpravo *Podraz III*.

Hackovací hry jsou simulace počítače v počítači. Uživatel v nich ovládá fiktivní stroj „jakoby“ připojený přes modem do počítačové sítě, na němž může číst zprávy od svých kontaktů, vytáčet čísla a provádět bankovní převody. Prožívá v nich tedy fantazii o ovládnutí výkonných, do sítí zapojených počítačů i na osmibitovém *Spectru* či osmibitovém *Atari*. Jeho úkolem je obvykle získávat hesla, nabourávat ochranu vzdálených sítí a dosáhnout tak cíle hry, jímž je obvykle získání určitého peněžního obnosu. Jak píše na úvodní obrazovce *Podrazu III* František Fuka:

Vžijte se do role nezaměstnaného programátora Tima Colemana vybaveného počítačem Timex 2097 a modemem RS-2368 a pokuste se spolu se svými přáteli oloupit lupiče.¹³⁰

Tento žánr, podobně jako textovky samotné, nebyl příliš programátorsky náročný. Brzy jej proto začali napodobovat další autoři. Jen do roku 1989 vzniklo na *Spectrum* deset a na *Atari* sedm hackovacích her od čtrnácti různých autorů. Mezi nimi byla i řada „neoficiálních“ pokračování *Podrazu* pro *Spectrum* i *Atari*. Vinou nekoordinovanosti vývojářské komunity ovšem bylo jejich číslování značně nepřehledné – současně například existovaly dva *Podrazy 4* – jeden od Antona Tokára (*Antok Softwaru*) z Revúce na Slovensku a druhý od Patrika Raka alias *Raxoftu* z Prahy.

Intertextualita v československých textovkách

Vzhledem k amatérskému a komunitnímu rázu československé počítačové scény se v místních textovkách uplatňovala bohatá a hravá intertextualita. „Svobodomyšlný“ přístup k duševnímu vlastnictví se uplatňoval nejen při distribuci, ale i ve vlastní tvorbě. Českoslovenští vývojáři si půjčovali názvy, koncepty i postavy

¹³⁰ FUKA, F. *Podraz III—Sting III*. ZX Spectrum. Fuxoft, 1986.

ze zahraničních i domácích textů i jeden od druhého.

Nejvytíženějším hrdinou československých textovek byl Indiana Jones, ikonický hrdina americké popkultury 80. let, jenž se objevil přinejmenším v sedmi hrách od různých autorů pro *Spectrum*, z nichž některé byly konvertovány na *Atari*. Filmy s Indianou Jonesem byly v pozdně normalizačním období populární,¹³¹ přestože byly v československých kinech uvedeny s několikaletým zpožděním.¹³²

První v řadě byl Fukův *Indiana Jones a chrám zkázy*. Bylo by pošetilé se domnívat, že šlo o licencovaný produkt. Nešlo ovšem ani o adaptaci stejnojmenného filmu. Fuku totiž primárně inspiroval předchozí film v sérii, *Dobyvatelé ztracené archy*¹³³, v Československu uvedený v srpnu 1985.¹³⁴ O šest let později vzpomínal:

Když jsem vyšel z kina, uvědomil jsem si, že tenhle film je tak pěkný, že podle něj musím udělat hru. Postava dr. Jonese a „prostředí“ filmu je navíc jako stvořené pro textovou hru. Svou hru jsem vymyslel během dovolené v Rumunsku (neustále pršelo) a nazval jsem ji *Indiana Jones a chrám zkázy*, přestože jsem stejnojmenný film tenkrát ještě neviděl.¹³⁵

Jednalo se tedy spíš o *fan fiction* – neoficiální rozšíření fikčního světa jeho fanouškem tak, jak jej popisuje na případu *Star Treku* Henry Jenkins.¹³⁶ Další hra *Indiana Jones 2* sice opět čerpá z *Dobyvatelů ztracené archy*, ale je svébytnou epizodou, která se odehrává se během Jonesovy „dovolené“.¹³⁷ Ve třetím dílu už Fuka explicitně píše:

Tato hra je do jisté míry (ale ne tak úplně) inspirovaná filmem *Indiana Jones a Poslední křížová výprava*, který možná uvidíme v našich kinech ještě v tomto desetiletí.¹³⁸

Fuka si ovšem na Jonese neosoboval monopol. Hru *Indiana Jones a zlatá soška Keltů* na *Spectrum* vyprodukoval autor vystupující pod přezdívkou *Madmax*. Jones se pak objevil i v hlavní roli anonymně vydané hry *Dobrodružství Indiana Jonese na*

¹³¹ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

¹³² HAVEL, L. *Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970–1989*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2008.

¹³³ SPIELBERG, S. *Raiders of the Lost Ark*. Lucasfilm, 1981.

¹³⁴ HAVEL, L. *Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970–1989*.

¹³⁵ SLÁVIK, Rozhovor s autorem: František Fuka, s. 38.

¹³⁶ JENKINS, *Textual poachers*.

¹³⁷ FUKA, F. *Indiana Jones 2*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1987.

¹³⁸ FUKA, *Indiana Jones 3*.

Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989, o níž se zmíním níže.¹³⁹

Důležitou roli hrál v československých textovkách humor. Tím proslul bratislavský tým Sybilasoft, v němž působil i můj respondent Michal Hlaváč. Sybilasoft své inspirační zdroje často parodoval. Příkladem může být hra *Šatochin*, v níž má hráč v roli sovětského majora Šatochina porazit další ikonu tehdejší západní populární kultury – Ramba.¹⁴⁰ Sybilasoft ovšem americkou předlohu, jež nikdy nebyla v Československu uvedena,¹⁴¹ znal jen útržkovitě:

Takže to boli také zážitky, že to akože presiaklo cez tie štrbiny. Takže o Rambovi sme vedeli, ale podľa mňa nikto film nevidel alebo možno sme videli len kúsky filmu, alebo možno že len kúsky dvojky a nie jedničku a trojku. Takže tie referencie boli naozaj také útržkovité, ale vedeli sme, že to je niečo čo sa nesmie a tým pádom to bolo hrozne zaujímavé.¹⁴²

Ve hrách Sybilasoftu se fikční svět počítačových her prolínal s reflexí jejich každodenní reality. V parodii *Fuksoft* má například Tim Coleman ze série *Podraz* za úkol zachránit svého souseda Františka Fuku¹⁴³ před zápornými postavami z *Podrazu III*:

Pomstychtivý Jack Ragger a Jonathan Fox sa dostali do bytu F. Fuku a ukryli tam časovanú nálož. Dúfam, že sa zachováš ako gentleman a nenecháš svojho priateľa v štitu!

Celé dobrodružství se odehrává v obyčejném bratislavském nájemním domě obydleném mimo jiné profesorkou gymnázia, na němž členové Sybilasoftu studovali.¹⁴⁴

Autoři tak vycházeli vstřícně svému publiku, jímž byli primárně jejich spolužáci. Jak vzpomíná Michal Hlaváč:

Písali sme veci, čo nám dávali zmysel a čo zase dávali zmysel tej našej audiencii, tým našim kamarátom [...]. To bolo myslím veľmi naše – nie len že východoeurópske, ale aj

¹³⁹ ZNOVUZROZENY, Z. *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989 – The Adventures of Indiana Jones in Wenceslas Square in Prague on January 16, 1989*. ZX Spectrum. [s.n.], 1989.

¹⁴⁰ SYBILASOFT, *Šatochin*.

¹⁴¹ HAVEL, Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970–1989.

¹⁴² HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

¹⁴³ Není to jediná hra, ve které Fuka vystupuje. V „hlavních rolích“ *Podrazu na Indiana Jonese* od Pavla Kořenského vystupují „František Fuka a Harrison Ford“; ve hře *Demon Strikes Back* od *Demonsoftu* naopak vystupuje jako postava záporná.

¹⁴⁴ Hlavní autor této textovky, Stanislav (Stanley) Hrda („nádejný programátor XXI. storočia“), se pro změnu stal hlavním hrdinou hry *Zakliatý zámek programátorov*.

československé by som povedal.¹⁴⁵

Intertextualita představovala jeden ze způsobů, kterým českoslovenští vývojáři upevňovali soudržnost hráčské komunity. Ve snaze tvořit hry o tom, co mají rádi a co bylo v té době populární mezi jejich vrstevníky, pak spoluvytvářeli sdílené fikční univerzum, v němž se scházeli Fuka, Coleman i Indiana Jones.

Textovky jako reflexe politické situace

Zatímco hry jako *Fuksoft* používaly inspirace československým kontextem za účelem (často interního) humoru, přinejmenším tři herní tituly z let 1988–1989 se vyjadřovaly k politické situaci.

Tvorba her na aktuální společenská témata přitom dodnes patří mimo hlavní proud eskapistických fikčních her. Tyto hry, jež chovají ambici přesvědčovat hráče o autorově názoru, nazývá Ian Bogost *hrami persvazivními* (persuasive games).¹⁴⁶ Mezi nejznámější vědomé pokusy o persvazivní hru patří titul *September 12* z roku 2003, zamýšlený jako protest proti americkému útoku na Afghánistán.¹⁴⁷ Novějším příkladem je hra *The Phone Story* z roku 2011, upozorňující na morálně pochybné praktiky výrobců mobilních telefonů.¹⁴⁸ Tři československé hry, jež představím v této kapitole, ukazují, že aktivistické hry (s výraznými prvky satiry) produkovali už amatérští uživatelé osmibitových počítačů. Ti ovšem ve všech třech případech zůstali z pochopitelných důvodů v anonymitě.¹⁴⁹

První z nich, *P.R.E.S.T.A.V.B.A.*¹⁵⁰, je opatřena notickami „© 1988 ÚV Software“ a „Námět © 1968 Život“ a je vydána „u příležitosti 20. výročí osvobození Československa spojeneckými armádami“. Nelibost vůči totalitnímu režimu vyjadřuje jednak ironickým využitím socialistických frází, jednak samotnými činnostmi, které

¹⁴⁵ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

¹⁴⁶ BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

¹⁴⁷ FRASCA, G. *September 12th*. [online]. Newsgaming.com, 2003. Citováno 6. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>>.

¹⁴⁸ MOLLEINDUSTRIA Phone Story. *Phone Story* [online], 2012. Citováno 23. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.phonestory.org/>>.

¹⁴⁹ Bezvýsledně jsem po nich pátral na fóru příznivců československých textovek; nezná je ani František Fuka.

¹⁵⁰ ÚV SOFTWARE. *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* ZX Spectrum. ÚV Software, 1988.

má hráč vykonat.

Hlavní hrdina, představený pouze jako „socialistický člověk“, se na jednu stranu chová podle ideologických pouček socialistického režimu (sílu získá přečtením úvodníku z Rudého práva), na druhou stranu opakovaně zneuctívá symboly komunistické ideologie. Na cestu si posvítí zapáleným Kapitálem a nakonec musí – aniž by byl tento cíl na počátku hry zřejmý – vyhodit do povětří sochu Lenina a v jejích troskách nalézt zlatou cihlu. Tento čin dodává ironický význam samotnému slovu „přestavba“ v názvu hry – jedinou možnou přestavbou se stává demolice.

Satirické vyznění tohoto titulu podporuje i použití dobových floskulí. Na pokus zadat neočekávaný příkaz hra zareaguje slovy „Bohužel... ale nezoufej, to je dialektika dějin!!!“ a pod vstupním řádkem zobrazuje hlášky jako „Socialismus – cesta zítřka!!!“. Subverzivní potenciál tohoto titulu pak plyne z kombinace neustále opakovaných socialistických hesel s podvratným cílem hry.

Po úspěšném dohrání se zobrazí výzva k účasti na demonstraci: „Ještě jednou gratuluji. Sejdeme se všichni 21. srpna na Staroměstském náměstí... (nebo jinde).“ Byla-li tato výzva myšlena vážně, autor zřejmě předpokládal, že textovka je vhodným médiem pro šíření podobné zprávy – jejímu rozšíření by ostatně nasvědčovala i existence poměrně věrné konverze na *Atari*. Stejně tak je ovšem možné, že šlo o recesi.

Vážnější téma zpracovává hra *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989* podepsaná pseudonymem „Zuzan Znovuzrozeny“.¹⁵¹ Indiana Jones – zavedený hrdina československých textovek – se v ní během Palachova týdne ocitne na Václavském náměstí, kde právě Veřejná bezpečnost spolu s Lidovými milicemi násilně rozhánějí demonstranty. Aby se dostal zpět do Spojených států, musí zlikvidovat a obelstít několik příslušníků represivních složek.

Jestliže Fukův Indiana Jones si zachovával mnoho z humoru filmových originálů, tato variace je i přes velkou dávku nadsázky a ironie ostrou reakcí na brutální zásah proti studentům. To je zvýrazněno vysokou obtížností – pokud hrdina nepoužije ve správnou chvíli správný předmět, čeká ho jedna z mnoha detailně popsanych násilných smrtí. Podobně jako Sybilasoft v *Šatochinu* se totiž i autor této hry vyžívá v zabíjení a ponižování hlavního hrdiny:

¹⁵¹ ZNOVUZROZENY, *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989* – *The Adventures of Indiana Jones in Wenceslas Square in Prague on January 16, 1989*.

- Stojíš u volného vstupu u metra. Jakmile ses ukázal, přiběhl policajt, prošacoval tě, a když u tebe nic nenašel, zavolal si na pomoc „kamarády“ a zmlátili tě do němoty. Když od tebe odbíhali na nějakou ženu s kočárkem, jednomu z nich vypadla z pouzdra mačeta. Doplazil ses pro ni a spáchals HARAKIRI.
- [...] Vrhnul se na tebe člen VB a odtáhnul tě do antona. Sedí tu pár milých tváří s železnými tyčemi v rukách. Začali si s tebou hrát.

Stejně brutální jsou ovšem i scény, ve kterých naopak „Indy“ triumfálně zabíjí policisty: „Zasekl jsi mu sekeru do hlavy tak hluboko, že nejde vytáhnout. Vidiš mrtvolu fízla.“ Na rozdíl od *P.R.E.S.T.A.V.B.Y.* autor tohoto titulu nepracuje s hravou ironií, ale s extrémní hyperbolou. Sentiment autora je jasný i ze závěrečné gratulace: „Obelstil jsi i tu největší fízlovskou svini. Šťastně jsi se dostal na letiště a odletěl domů.“ Indiana Jones – hrdina západní popkultury postavené do opozice proti politickému útlaku – se tak stává nástrojem virtuálně prožitého vítězství nad policejní brutalitou.

Třetí „politická“ textovka, nazvaná prostě *17. 11. 1989*, vznikla „na protest proti brutálnímu zásahu ‚POŘÁDKOVÝCH JEDNOTEK‘ sboru národní bezpečnosti [...]“.¹⁵² Více než samotná hra je v tomto případě cenná její nahrávací obrazovka, na níž se kromě hesel „Nechceme násilí“ a „Již nikdy 17. 11. 1989“ nachází i datum 19. 11. 1989. To napovídá, že hra byla pravděpodobně dokončena už dva dny po inkriminované události.



Obrázek 22. Nahrávací obrazovka hry *17. 11. 1989*.¹⁵³

¹⁵² DOUBLES©FT. *17. 1. 1989*. ZX Spectrum. Doubles©ft, 1989.

¹⁵³ DOUBLES©FT, 17. 1. 1989.

Autor či autoři působící pod značku Doubles©ft, snad ve snaze rozptýlit obavy o schopnosti počítačové hry zpracovávat vážná témata, dodávají:

Naším cílem nebylo zneužít¹⁵⁴ to, co se stalo dne 17. 11. 1989 na Národní třídě, ale zobrazit brutální zásah VB proti pokojné manifestaci.¹⁵⁵

Cílem hry je vyhnout se kordonu „pořádkových sil“ a celý „masakr“ natočit na video. Proklamovanou snahu o realističnost ovšem poněkud podkopává imitace některých konvencí dobrodružných textovek – po většinu hry se hlavní hrdina nachází v opuštěném domě na Národní třídě, kde řeší arbitrární úkoly jako hledání klíčů, páčení zámků a přesouvání žebříků. Samotné natáčení zásahu v ní nehraje významnou roli.

Žádný ze tří uvedených titulů nevyniká designérským či programátorským zpracováním.¹⁵⁶ Zůstávají ovšem důležitým dokladem o tom, že už v 80. letech amatérští vývojáři používali hry jako nástroj politické satiry a protestu. Potvrzují, že textovky plnily nejen zábavní funkci, ale sloužily uživatelům mikropočítačů i jako médium pro komentář k aktuální společenské situaci.

Hra jako prostředek komunikace v rámci komunity

Vzhledem k amatérské povaze herní tvorby v Československu není překvapivé, že mnoho titulů obsahovalo interní narážky a vzkazy ostatním vývojářům, a to jak skryté, tak zjevné.

Skryté vzkazy se obvykle řadí mezi takzvaná *Easter eggs* – „zprávy, triky nebo neobvyklé chování ukryté tvůrcem v počítačovém programu“¹⁵⁷, jež bývají projevem programátorské hravosti.¹⁵⁸

¹⁵⁴ Sic!

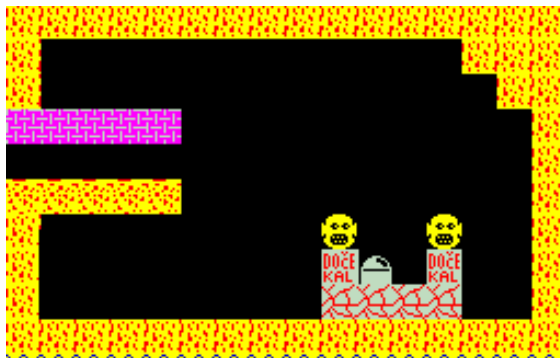
¹⁵⁵ DOUBLES©FT, 17. 1. 1989.

¹⁵⁶ *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* a 17. 11. 1989 jsou napsané výhradně v Basicu, a tak je poměrně snadné řešení hádanek vyčíst z programu.

¹⁵⁷ MONTFORT – BOGOST, *Racing the Beam*, s. 59. Nejstarší takovou zprávou byl zřejmě podpis Warrena Robinetta ve hře *Adventure* pro konzoli *Atari 2600* v roce 1979 – skrytý v tajné místnosti kvůli tomu, že firma *Atari* neuváděla jména autorů svých her.

¹⁵⁸ Časté jsou v produkci *Sybilasoftu*. Ve hře *Šatochin* je například možné v úvodním menu nadefinovat ovládací klávesy na K, G a B. Tato volba spustí skrytou minihru, v níž se major Šatochin a John Rambo setkávají v blázinci.

V jedné z obtížně dostupných místností hry *Planet of Shades* od Miroslava Fídlera¹⁵⁹ hráč například narazí na žlutou hlavu s ďábelským výrazem, pod níž je napsáno „Dočekal“. Oním Dočekalem byl Daniel Dočekal, Fídlersův starší kolega ze Svazarmu, podle Fuky nepřilíš oblíbený.¹⁶⁰



Obrázek 23. „Easter egg“ ve hře *Planet of Shades*.

Mnohé textovky napsané v Basicu obsahovaly v úvodních řádcích programu tajné zprávy pro ty, kdo se do nich snažili nabourat, a to ve formě komentářů, které se v samotném průběhu hry nezobrazují. Zmiňovaná *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* obsahuje vzkaz „Okamžitě toho nechte / Takový podvod se neslučuje s morálkou socialistického člověka!!!“.¹⁶¹ V druhém a třetím řádku hry *Katanga* od Demon Software se dočteme:

- Vida, další, který si myslí, že zjistí, jak se dělají textovky (adventure). Zde skutečně nic nenajdete!
- Tuto hru jsem psal jako originální formu pomsty. Všechna jména jsou skutečná a údaje u nich pravdivé.¹⁶²

Ve výpisu programu pak lze doopravdy najít (zřejmě) skutečná jména a adresy lidí, kteří hru inspirovali.

Explicitní formou vzkazů jsou nediegetické *scrollující zprávy* (scrolling messages) na úvodních obrazovkách jednotlivých titulů. V západních komerčních hrách se za účelem komunikace mezi programátory používaly jen zřídka. V československých titulech se však objevují od roku 1987 a autoři v nich zdraví své kolegy programátory¹⁶³, skládají pocty svým vzorům, uvádějí svou adresu a často vysílají i

¹⁵⁹ FÍDLER, M. *Planet of Shades*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1986.

¹⁶⁰ 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

¹⁶¹ ÚV SOFTWARE, *P.R.E.S.T.A.V.B.A.*

¹⁶² MALÝ, M. *Katanga*. ZX Spectrum. Demonsoft, 1988.

¹⁶³ Často i ty, které neznají osobně, ale jen prostřednictvím jejich tvorby.

zdánlivě banální vzkazy svým kamarádům. Fuka například v *Indiana Jonesovi 3* píše:

Zdravím samozřejmě především T.R.C. a Cybexlab [...] A co je nového?? Radek Solar mi ještě stále nevrátil černou nákupní tašku, kterou jsem u něj zapomněl na loňského Silvestra [...].¹⁶⁴

Obzvlášť dlouhou zprávu obsahuje hra *Piškworcs*, evidentně kvůli tomu, že nemá téměř žádnou grafiku ani sofistikované herní mechaniky, a na text tak zbylo dost místa v paměti. Během více než tří normostran textu stihne její autor, Patrik Rak alias Raxoft:

- vypsát seznam svých spolupracovníků, včetně autorky základního algoritmu umělé inteligence počítačového protihráče:

Základní algoritmus vymyslela Hanka Gregorová, která chodí teprve do čtvrté (ano, čtete správně, čtvrté) třídy?!? Její brácha Vítek (můj spolužák) ho potom detailně rozpracoval a na mě zbylo jenom to programování [...]

- inzerovat své další hry
- pozdravit šestnáct oblíbených „firem“ a jednotlivců včetně Fuky, Rylka, Fídlera a Sybilasoftu, a nakonec i „všechny kamarády z naší milované šestsetdvojky¹⁶⁵“
- poslat negativní vzkazy neoblíbeným crackerům¹⁶⁶ – včetně polské značky Jansoft:

[...] to je snad to úplně nejhorší: „upravené“ hry se bortí, zničené titulní screeny, zničená 128K hudba, loadery, ze kterých se člověku dělá špatně. Úplně souhlasím s Mirkem Fídlere: Fuck You!!!

- shánět se po ztracené kazetě: „Pozor!!! Která krysa má mojí kazetu číslo 12 (značka TDK AD90)? Koukej mi jí vrátit, docela ji potřebuji [...]“
- postěžovat si na životní situaci: „Za 3 týdny maturuji a asi se z toho zblázním (tenhle program je moje maturitní práce z PG) [...]“

Tyto na první pohled triviální informace sociálnímu historikovi barvitě přibližují zážitky, hodnoty a zájmy jednoho mladistvého programátora i jazyk, kterým komunikoval s ostatními programátory – včetně anglického vulgarismu. Půjčování kazet, svorná kritika nekvalitních crackerů i vzájemné pozdravy posilovaly dojem komunity. Patrik Rak navíc od tvůrců, které zdravil, očekával reciprocitu:

¹⁶⁴ FUKA, *Indiana Jones 3*.

¹⁶⁵ 602. ZO Svazarmu.

¹⁶⁶ Viz kapitolu V.

Pokud jsem na někoho zapomněl, pak prosím o prominutí. A až vy budete psát pozdravy, nezapomeňte na mne (dobře vím, jak sebemenší zmínka potěší).¹⁶⁷

Pozdravy a scrollujícími zprávami se komunitní potenciál nevyčerpává. Mnohé z československých her se na metakomunikaci o herní komunitě zaměřují do takové míry, že to, co bylo dříve vyhrazeno pro *Easter eggs*, nyní pohání celou konstrukci jejich fikčního světa.

Zápletka Lošťákovy *Pomsty šíleného ataristy* se točí kolem Atari klubu v moravskoslezském městě Odry. Ačkoli autor dění v klubu prezentuje se zjevnou nadsázkou, bezděky přibližuje to, co se v klubech skutečně odehrávalo.¹⁶⁸ V úvodním textu hry vypráví:

Asi před rokem se ti konečně splnilo tvé přání – za dlouho šetřené peníze sis koupil vysněný počítač Atari 800 XL. Tím ti však nastaly nové problémy – kde sehnat software pro svého miláčka? Proto jsi se před šesti měsíci neprozřetelně přihlásil do Atari klubu v Odrách. Do klubu jsi pravidelně chodil, přičemž tě neodradily ani poměry zde panující (pravidelné rvačky při nahrávání), ani osud některých obzvláště zapálených členů klubu, kteří se toho času zotavují ze svých programátorských úspěchů v Opavě a Kroměříži. [...] Až jednoho dne... [...] „Ahoj magore,“ pozdravil tě zvlčilý programátor Kamil z hloučku přítomných. „Čekáme na Polácha, prý má donést něco nového!“

Pomalu jsi začal vybalovat svůj počítač, když v tom [sic!] se od dveří ozvalo: „Nesu, už to nesu! Sehnať jsem jazyk C, Turbo Pascal a geniální hru Housenka!!! Už ji hraju třetí den a jsem teprve v sedmdesáté fázi!“, hulákal fanaticky Polách, třímaje nad hlavou kazetu Emgeton.¹⁶⁹

V duchu Lošťákovy textovky pak vznikaly další, jako například hra *Emgeton Story*, jež se odehrávala mezi ataristy v severočeském Jirkově.¹⁷⁰

Z výše uvedených příkladů vyplývá, že samotné hry sloužily jako médium vzájemné komunikace mezi počítačovými nadšenci. Používání vzájemných narážek, pozdravů a odkazů vybízí ke srovnání se subkulturami počítačového undergroundu¹⁷¹, ale i s praktikou takzvaných „shout-outs“ běžných například v hiphopových

¹⁶⁷ RAK – GREGOROVÁ, Piškworks.

¹⁶⁸ Viz kapitolu III.

¹⁶⁹ LOŠŤÁK, Pomsta šíleného ataristy.

¹⁷⁰ HOKŮV, D. – HOSSNER, P. *Emgeton story aneb Bláznivý nápad*. Atari 8-bit. H & H Software, 1991.

¹⁷¹ WASIAK, “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

komunitách.¹⁷² Umožňovalo tvůrcům komunikovat s hráči i ostatními vývojáři prostřednictvím psaného textu i v době, kdy byly počítačové časopisy teprve v zárodcích a diskuzní fóra na BBS a Internetu nebyla v Československu dostupná.

Textovky a celostátní soutěže

Při psaní o československé herní produkci je obtížné odhadnout měřítko, v němž se projevovala coby společenský fenomén. Textovky před rokem 1989 dozajista dominovaly tuzemské herní produkci, ale je pravděpodobné, že o většině z nich se dověděli pouze zapálení hráči.

Za vypovídající měřítko dopadu herního titulu můžeme považovat jeho podporu ze strany státních institucí nebo mainstreamových médií. Jako doklady o důvěře v textovku coby formu populární kultury pak mohou posloužit dva ambiciózní multiplatformní¹⁷³ projekty z let 1989 a 1990 doprovázené celostátními soutěžemi: *Město robotů*¹⁷⁴ a *...a to snad ne?!*¹⁷⁵.

Podobné soutěže byly ve Velké Británii vypisovány již v roce 1982¹⁷⁶ a představovaly jeden z originálních způsobů propagace a marketingu počítačových her v období počátků herního průmyslu. V případě obou československých titulů získával určený počet nejrychlejších řešitelů předem vyhlášené ceny. Aby byly pro všechny soutěžící zachovány rovné podmínky, bylo hry třeba odemknout heslem. To bylo ve stanovený den vyhlášeno rozhlasem nebo denním tiskem, v případě *Města robotů* i Československou televizí. Po úspěšném dohrání hry se na obrazovku vypsal hesla či kódy, jež měli hráči dopisem či telegramem odeslat organizátorům.

Na obou hrách spolupracovali známí výtvarníci: obal kazety i manuálu *Města robotů* nakreslil komiksový kreslíř Kája Saudek a titulní obrázek ke hře *...a to snad ne?!* karikaturista Vladimír Jiránek.

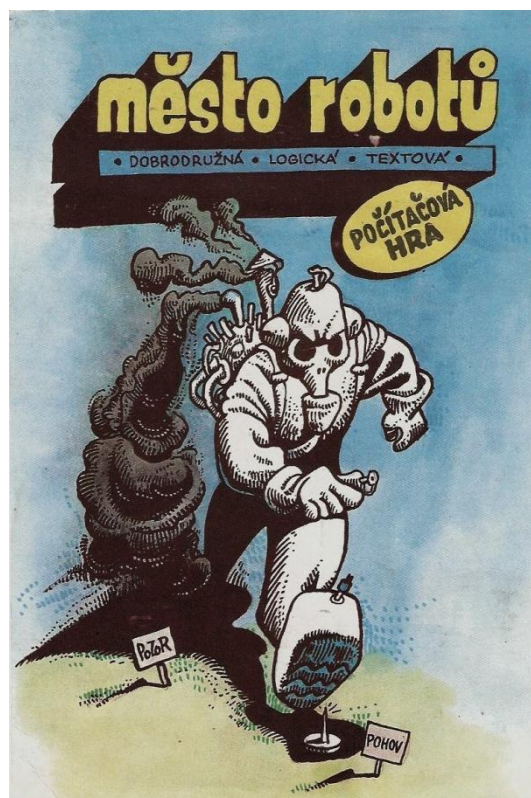
¹⁷² FORMAN, M. *The Hood Comes First: Race, Space, and Place in Rap and Hip-Hop*. Wesleyan University Press, 2002.

¹⁷³ Tj. od počátku připravované pro portování na více platforem.

¹⁷⁴ LIBOVICKÝ, V. *Město robotů (City of Robots)*. ZX Spectrum. Beroun: Zenitcentrum, 1989.

¹⁷⁵ DIVIŠ, R. et al. *...a to snad ne?!* Multiplatformní. Podolí: Gama klub Plzeň, 1990.

¹⁷⁶ SINCLAIR USER. Chasing Pimania. *Sinclair User*. 1983, roč. 2, č. 14.



Obrázek 24. Obálka manuálu ke hře *Město robotů*. Archiv respondenta.

Berounské Zenitcentrum¹⁷⁷, které pod patronátem Ústředního domu mládeže a pionýrů Julia Fučíka v Praze připravilo projekt *Město robotů*, mělo podle doprovodné brožury připraveno ceny pro 5 000 nejrychlejších řešitelů, a to včetně šesti počítačů *Didaktik Gama*.¹⁷⁸ Díky kontaktům organizátorů na ÚV SSM hru propagovala Československá televize a Československý rozhlas.

Město robotů bylo klonem anglicky psané textovky pro počítač *VideoGenie*, kterou si oblíbil hlavní programátor Vít Libovický.¹⁷⁹ Zpracovávalo sci-fi příběh vesmírného trosečníka a disponovalo bohatým slovníkem sloves a podstatných jmen, jež hráč ve formě příkazů standardně zadával pomocí klávesnice. Herní program byl k dispozici na platformy *Spectrum*, *Sharp MZ 800*, *PMD 85*, *Ondra* a *IQ 151* za poměrně vysokou cenu 99 Kč – tedy desetinasobku ceny lístku do kina.¹⁸⁰

Kód pro odemknutí hry měl být vyhlášen v rámci Dne tisku rozhlasu a televize dne 21.

¹⁷⁷ Zenitcentrum bylo „hospodářským zařízením ÚV SSM“. ZENITCENTRUM. Zenitcentrum. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka).

¹⁷⁸ ZENITCENTRUM, *Město robotů* (doprovodná brožura).

¹⁷⁹ Na jméno hry si Libovický nerozpomněl a mně se jej nepodařilo dohledat. LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

¹⁸⁰ ZENITCENTRUM, *Město robotů* (doprovodná brožura); FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD, *Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky*.

září 1989. Kvůli chybě při vytváření masteru pro kazetové kopie bylo ovšem utajení hesla narušeno a bylo možné jej poměrně triviálním způsobem zjistit. Heslo „konvalinka“ se mezi hráči rychle rozneslo. Z hráčů, kteří *Město robotů* úspěšně dokončili, se tedy nakonec losovalo.¹⁸¹ Na slosování se dostavil i Vlastimil Veselý, jenž při něm dokonce asistoval, neboť byl jedním z mála plnoletých účastníků akce.¹⁸² Tato vzpomínka může posloužit jako další doklad rozšíření her mezi mládeží.

I přes problémy s utajením bylo *Město robotů* ještě čtrnáct let po svém vydání považováno za „jednu z nejlépe propracovaných textovek“¹⁸³. Po změně režimu se plánovalo druhé pokračování, avšak k jeho realizaci nikdy nedošlo.¹⁸⁴

Mezi hráče, kteří *Město robotů* dohráli, patřila i skupina vysokoškolských studentů z Plzně (Roman Diviš, František Fait, Pavel Kohout a Pavel Vávra), kteří následujícího roku realizovali projekt *...a to snad ne?!*:

[...] my jsme si tu hru pořídili, koupili a samozřejmě nás to bavilo a *disassembler*¹⁸⁵ byl náš denní chleba, tak jsme to rozlouskli a dohráli. A dohráli jsme to dřív, než uveřejnili to heslo. To byla [jejich] fatální chyba. [...] Řekli jsme si, že když to dokážou oni, dokážeme to taky a dokážeme to líp. Takže to byl tenkrát ten počáteční impuls.¹⁸⁶

Jejich hra, kterou v tiskových materiálech označovali za „*interaktivní příběh*“, byla po designérské stránce odváznější. Fungovala na bázi hypertextu, k čemuž autory inspirovaly systém kontextové nápovědy v *Turbo Pascalu*¹⁸⁷ pro *IBM PC*.¹⁸⁸

¹⁸¹ Libovický vypráví: „[...] dělalo se to samozřejmě narychlo, muselo to už bejt. Tak se to nekontrolovalo, nahrálo se to a takhle to dopadlo. Řešilo se to tak, že z těch řešitelů, kteří došli až nakonec, se losovalo. Já si pamatuju, že jsem byl v Televizních novinách, kde jsem právě říkal, že se omlouvám, že tam byla chyba, že došlo k opomenutí a že budeme losovat.“ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

¹⁸² VESELÝ, V. Co se dělo v prosinci 1989. *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8912.htm>>.

¹⁸³ PAVERO *Město robotů – návod. ZX-Spectrum Games* [online], 2003. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://zx-spectrum.wz.cz/index.php?cat1=3&cat2=6&solution_id=mestorobotu_nv.txt>.

¹⁸⁴ LIBOVICKÝ, Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011.

¹⁸⁵ *Disassembler*, protějšek *assembleru*, je nástroj umožňující porozumění exitujícímu programu ve strojovém kódu. Bylo ho možné použít k nahlédnutí do herních pravidel a nalezení řešení jednotlivých hádanek přímo v kódu hry.

¹⁸⁶ FAIT, Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.

¹⁸⁷ Přesněji v editoru, jež byl součástí této verze programovacího jazyka od firmy *Borland*.

¹⁸⁸ Namísto tradičního dialogového vstupu či menu se proto ovládal kurzorem: po „kliknutí“ na určité zvýrazněné slovo v textovém okně a potvrzení se text přepíše jiným podle toho, jaká událost v narativu následuje. FAIT, Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011.



Obrázek 25. Úvodní a herní obrazovka „interaktivního příběhu“ *...a to snad ne?!*¹⁸⁹

Hlavní postavou je novinář Bob, jenž dostane za úkol napsat článek o brazilské kávě. První část hry se odehrává v redakci, kde Bob pátrá po kořenech celosvětové aféry pomocí svého počítače, tedy například ve výpisech zpravodajských agentur, a podobá se tak „hackovacím hrám“; druhá část svým obsahem více připomíná tradiční dobrodružné narativy textovek.

Projekt *...a to snad ne?!* představoval jistý mezistupeň mezi amatérskou produkcí osmdesátých let a dosud neexistujícím herním průmyslem. Infrastruktura Svazarmu a SSM už nebyla k dispozici. Čtveřice studentů původně plánovala akci uspořádat pod záštitou *Asociace pro mládež, vědu a techniku (AMAVET) Praha*, ale nakonec podnikala na vlastní pěst pod hlavičkou virtuální organizace *GAMA Klub Plzeň*.¹⁹⁰

Jednalo se o poměrně riskantní podnik: Deset nejrychlejších řešitelů mělo vyhrát zájezd do Francie, první navíc CD přehrávač. Nakonec se přihlásilo zhruba 1 750 hráčů¹⁹¹, kteří si buďto za 106 Kčs koupili originální kopii pro *Spectrum*, *Atari*, *Commodore 64* nebo *Sharp MZ 800*, nebo si za 61 Kč koupili pouze „licenci“ a program si nakopírovali.

Scénář hry vznikl v amatérských podmínkách na studentských kolejích, ale díky porevolučnímu nadšení se týmu podařilo zajistit podporu médií:

Televizi se nám nepodařilo zajistit, ale podařilo se nám zajistit Český rozhlas a některé deníky. Takže bylo možný zavolat do redakce, a říct: „My máme báječný projekt, jsme čtyři nebo pět studentů a chceme tady dělat počítačovou hru“. A já tam: „Buďte tak laskaví a vytiskněte adresu.“ Zadarmo. Tak to tenkrát ještě šlo. Výjimečná situace samozřejmě, porevoluční. Před

¹⁸⁹ DIVIŠ et al., *...a to snad ne?!*.

¹⁹⁰ Pražský vysokoškolský spolek *GAMA Klub* ovšem reálně existoval.

¹⁹¹ GAMA KLUB. *Dopis výherci hry ...a to snad ne?! (poskytl František Fait)*. [s.n.], 1990.

revolucí to nešlo a po revoluci už taky ne. V prvním pololetí 1990 to ještě šlo.¹⁹²

V době, kdy byla soutěž vyhlášena, ještě software nebyl hotový.¹⁹³ I přes nejrůznější peripetie však projekt dopadl úspěšně – vydělal si na sebe a výherci své ceny skutečně obdrželi. Dva nebo tři z deseti výherců hru podle Faita nejspíše „hackli“ pomocí *disassembleru*, místo aby ji dohráli legitimně, ale výhra jim přesto byla přiznána.¹⁹⁴

Ambice obou projektů¹⁹⁵ a jejich spolupráce s celoplošnými médii dokládá, že textovky a hry na osmibitové počítače obecně byly považovány za atraktivní žánr s nezanedbatelným komerčním i společenským dopadem už v předlistopadové a těsně polistopadové době.

Epilog: Československá herní produkce v letech 1990–1992

Jedním z omylů šířených v české herní žurnalistice je tvrzení, že první českou komerční hrou bylo *Tajemství oslího ostrova*, vytvořené v roce 1994 brněnským týmem *Pterodon Software* pro počítače *IBM PC*.¹⁹⁶ Mnohé narativy o dějinách českého a slovenského herního průmyslu totiž opomíjejí produkci pro osmibitové platformy, jež vyrostla z amatérské scény 80. let.

Firma *Proxima*¹⁹⁷ sídlící v Ústí nad Labem i bratislavský *Ultrasoft* přitom již před rokem 1992 prodávaly originální herní software pro platformu *Spectrum* a břevlavská společnost *K-Soft* komerčně distribuovala hry pro *Atari*. Kromě toho „soukromě podnikalo“ i mnoho dalších vývojářů a distributorů.

Počátky komerčního prodeje softwaru jednotlivcům sahají už před listopad 1989 –

¹⁹² KOHOUT, P. *Osobní rozhovor*, Praha, 5. 5. 2011.

¹⁹³ Program vznikl v létě v pošumavské vsi Podolí, u rodičů Pavla Vávry. Kohout na to období vzpomíná jako na „největší legraci života“: „[Tam jsme] měli komfortní služby, paní Vávrová vždycky navařila něco, a mohli jsme se dvacet čtyři hodin denně věnovat vývoji softwaru.“ KOHOUT, *Osobní rozhovor*, Praha, 5. 5. 2011.

¹⁹⁴ Fait a jeho kolegové ostatně při „hraní“ *Města robotů* postupovali obdobně.

¹⁹⁵ Na úspěch *...a to snad ne?!* se pokusil navázat prostějovský *Spectrum* klub (vydávající pod značkou E.S.O.) se hrou *Help!!!*. Ta však skončila neúspěchem. Viz: -ZB-. Celková zpráva o průběhu a konci soutěže *“Help!” FLOP (disketový magazín)*. 1994, roč. 6, č. 28.

¹⁹⁶ TICHÁČEK, P. *Tajemství Oslího ostrova – první CZ hra*. *iDNES.cz* [online], 2004. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://plnehry.idnes.cz/tajemstvi-osliho-ostrova-prvni-cz-hra-dhp-/Clanek.aspx?c=A000618_054606_bw-plneHry-adventury_bw>. ; BILKO, J. *Zavzpomínejte s námi nejen na počátky české komerčně herní scény*. *GAMEZINE.cz* [online], 2012. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <<http://gamezine.topzine.cz/zavzpominejte-s-nami-nejen-na-pocatky-ceske-komerce-herni-sceny-prvni-cast/>>.

¹⁹⁷ V některých materiálech firma používala název *Proxima – software nové dimenze*.

kromě 602. ZO Svazarmu jej praktikovalo i *Výrobní družstvo Program*, jež ve své „Drobné provozovně ONV Praha 3“ prodávalo od října 1988 výukový software a chystalo se i na hry.¹⁹⁸ V červnu 1991, kdy se firma přejmenovala na *Fialová-Křepinský*, měla v nabídce hry od *Fuxoftu*, *Cybexlabu*, *MS-CID* i dalších tvůrců.¹⁹⁹

Nástup soukromého podnikání samozřejmě nezměnil československou, do té doby amatérskou, vývojářskou scénu okamžitě. I v následujících letech vznikaly krátké humorné textovky, které se šířily volně. Další hry byly (podobně jako na Západě) distribuovány v disketových magazínech, jako byl např. *Flop* pro platformu *Atari*.

Někteří zavedení i začínající autoři ovšem využili možnosti na své herní tvorbě vydělat. František Fuka prodal práva na celý svůj katalog her pro *Spectrum* firmě *Proxima* pro distribuci v České republice:²⁰⁰

[...] Proxima mi zavolala a dohodli jsme se, že za tu fixní částku, která byla myslím 20 000 korun tehdy, [...] odkoupili práva na všechny²⁰¹ moje hry, aby je prodávali, s tím, že věděli, že už jsem je předtím všem kopíroval zadarmo a že to budu dělat i nadále.²⁰²

Firmy *Proxima* i *Ultrasoft* měly podobnou strategii: odkupovaly práva na některé populární tituly, využívaly svých kontaktů na hobby scéně²⁰³ a oslovovaly nové autory.²⁰⁴ Zároveň oba dva distributoři provozovali svůj časopis, v němž své produkty propagovali: *Ultrasoft* vydával *Bit* a *Proxima* od Hertla odkoupila *ZX Magazín*.²⁰⁵ Oba časopisy se tak pohybovaly na hranici mezi počítačovým magazínem a nabídkovým katalogem.²⁰⁶

¹⁹⁸ Podle *ZX Magazínu* se jedná o „první oficiálně povolenou softwarovou firmu“. WINTER, J. Programy z Programu. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka); ZX MAGAZÍN. VD Program Praha. *ZX Magazín*. 1989, roč. 2, č. 10; HERTL, D. Staronová firma. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 5, s. 13–14.

¹⁹⁹ HERTL, Staronová firma.

²⁰⁰ Některé tituly jak Fuka (*F.I.R.E.*, *Tetris 2*), tak Fidler (*Jet-Story*) licencovali *Ultrasoftu*.

²⁰¹ Podle nabídky *Proximy* otištěné v *ZX Magazínu* 6/1992 ovšem firma nenabízela hry *F.I.R.E.* a *Tetris 2*. PROXIMA – SOFTWARE NOVÉ GENERACE. Fuxoft uvádí (reklama). *ZX Magazín*. 1992, roč. 5, č. 6.

²⁰² ŠIDLICHOVSKÝ, Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu, příloha.

²⁰³ Součástí týmu *Ultrasoftu* byl i Michal Hlaváč ze *Sybilasoftu*, autor přebalů mnoha her vydaných touto firmou.

²⁰⁴ Výzva programátorům. *ZX Magazín*. 1992, roč. 5, č. 6.

²⁰⁵ Viz kapitolu III.

²⁰⁶ Přestože tyto časopisy informovaly i o zahraničních hrách, nikdy nepublikovaly recenze her od konkurenčního vydavatele. *Bit* dokonce otiskoval pochvalné recenze her z vlastní produkce, což bychom dnes mohli označit za střet zájmů a porušování novinářské etiky.

Programy těchto dvou firem vycházely na originálních kazetách s barevnými přebaly a obě firmy je zasílaly primárně poštou. Zatímco *Ultrasoft* je vydával zpravidla jednotlivě za cenu 69 až 199 Kčs²⁰⁷, *Proxima* je zpočátku nabízela zejména v kolekcích po 120 až 150 Kčs; jejich první samostatnou hrou bylo *Jméno růže* z roku 1992, prodávané za 140 Kčs.²⁰⁸

Kromě *Proximy*, *Ultrasoftu* a *K-Softu* existovala i řada menších vydavatelů. Ačkoli čelili konkurenci starších západních her, jež cirkulovaly ve výměnných sítích, situaci jim ulehčoval fakt, že západní produkce her pro osmibitové počítače kolem roku 1990 ustávala. Neautorizovaná distribuce ovšem stále bujela, a proto mnoho her obsahovalo přímo na nahrávacích nebo úvodních obrazovkách zprávy, jež měly uživatele odradit od kopírování.



Obrázek 26. Nahrávací obrazovka hry *Labyrinth*.²⁰⁹

Některé trendy vlastní amatérské a nekomerční produkci se projevovaly i v komerčně vydávaných titulech. Týkalo se to jak nakládání se zahraničními díly, tak tematiky. Firma *Ultrasoft* tak například v roce 1991 vydala hru *Atomix*²¹⁰, jež byla nelicencovanou, ale přesto komerčně prodávanou konverzí stejnojmenné puzzle hry pro šestnáctibitové počítače²¹¹, a v roce 1992 hru *Sherwood*²¹², klon americké hry pro

²⁰⁷ PAVERO, Ultrasoft – kompletní přehled originálů.

²⁰⁸ PROXIMA – SOFTWARE NOVÉ GENERACE. Objednací list. *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 6.

²⁰⁹ OMIKRON – RAXOFT, *Labyrinth*.

²¹⁰ RAK, P. – MATOUŠEK, M. *Atomix*. ZX Spectrum. Praha: Scorpion/Ultrasoft, 1990.

²¹¹ SOFTTOUCH. *Atomix*. Amiga 500. Thalion Software, 1990.

²¹² MICROTECH. *Sherwood*. ZX Spectrum. Bratislava: Ultrasoft, 1992.

šestnáctibitové počítače *Defender of the Crown*²¹³, v níž jsou dokonce některé statické obrázky věrně překreslené z původní verze.

Tematicky se některé hry držely domácích reálií a popkultury (např. *Krtek a autíčko*, *Ataristův protiútok* nebo *Notorik*), jiné imitovaly zahraniční žánry (např. akční hry *Prvá akcia* a *Phantom F4* vydané *Ultrasoftem* a sci-fi střílečka *Inferno* vydaná *Proximou*). Svěrázným pastišem mezinárodních, avšak v Československu zakořeněných popkulturních inspirací byla grafická adventure hra *Jméno růže*, v níž hlavní hrdina inspektor Clouseau řeší případ inspirovaný románem Umberta Eka.²¹⁴ Produkce titulů pro osmibitové počítače pokračovala zhruba do roku 1995, kdy *Ultrasoft* vydal svůj poslední titul *Twilight: Krajina tienov*.²¹⁵

Zatímco mnozí hráči plynule přecházely na pokročilejší platformy, *Proxima* ani *Ultrasoft* se nepreorientovaly na produkci a distribuci her pro šestnáctibitové počítače, jež v druhé polovině devadesátých let začaly československé herní kultuře dominovat.

V tuto chvíli nemáme dostatek materiálu pro rozbor důvodů, proč k tomu došlo. Podobný osud ovšem postihl i řadu západních firem, jež příliš spoléhaly na infrastrukturu vybudovanou pro osmibitové platformy a na úzce specializovanou základnu autorů, kteří vynikali ve strojovém kódu, ale ne nutně v herním designu či projektovém managementu. Právě tento přerýv mezi produkcí pro osmi- a šestnáctibitové platformy pak může být důvodem, proč herní novináři často zapomínají na komerční hry z období společného státu.

Tato kapitola poskytla exkurz do československé herní tvorby, jež bujela i přes obtížnou dostupnost hardwaru a neexistující trh se softwarem. Až do roku 1989 byla amatérským podnikem. Z toho plyne i její specifické místo na rozhraní hobbistického kutilství, subkultury mladistvých vývojářů a obdivného přebírání západních vzorů a témat.

Množství a variabilita dochovaných titulů napovídají, že nešlo pouze o činnost vyhrazenou několika kutilům, kteří disponují specializovaným know-how. Osmibitové

²¹³ BECK, K. *Defender of the Crown*. Amiga 500. Cinemaware, 1986.

²¹⁴ GEORGE K. *Jméno růže*. ZX Spectrum. Proxima, 1991. Hra byla určena pro „děti starší osmnácti let“, protože obsahovala erotické narážky.

²¹⁵ PAVERO, Ultrasoft – kompletní přehled originálů.

mikropočítače svým designem vyzývaly k tvorbě jednoduchých i komplexnějších her. Tvořili je u nás programátoři testující možnosti své i svých strojů, mladíci, kteří chtěli pobavit své vrstevníky, i běžní uživatelé experimentující s Basicem nebo strojovým kódem.

Efektivní distribuční síť dovozovala, aby se hry rychle šířily k dalším hráčům. I v době, kdy byl Internet téměř nedostupný, se díky ní amatérské výtvořiny mohly dostat k desítkám, stovkám a zřejmě i tisícům dalších hráčů. Pro uživatele mikropočítačů byla tvorba her, především textovek, snadno dosažitelným způsobem seberealizace, kreativního vyjádření a v mnoha případech i získání respektu a obdivu okolí. V několika případech pak tito tvůrci ve svých hrách komentovali i aktuální dění ve společnosti.

Z přehledu československé tvorby – i z podobných zahraničních prací²¹⁶ – vyplývá, že hry vznikaly i bez komerční a vydavatelské infrastruktury. To mění i náš pohled na takzvané nezávislé „indie“²¹⁷ hry, jež se začaly díky Internetu výrazněji šířit v prvním desetiletí 21. století. „Nezávislé“ hry naopak ve světě mikropočítačů předcházely tvorbě komerční.

²¹⁶ SWALWELL, The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod.

²¹⁷ Tj. vydané nezávisle na podpoře velkých vydavatelských společností.

4. Závěr

V teoretickém úvodu jsem citoval Aphru Kerr, jež za cíl sociální historie vytyčila mapování „sporů a nejistot“¹, které obklopují vstup digitální zábavy do každodenního života. Tyto spory a nejistoty se staly jádrem, kolem nichž obíhaly narativy předchozích kapitol. Nyní je na čase je shrnout a vyvodit z nich historiografické a teoretické implikace.

Kapitola I se zabývala spory ohledně užitečnosti, či zbytnosti domácích mikropočítačů pro socialistického občana. Zatímco československý průmysl neměl v plánu tyto stroje zajistit (koneckonců toho ani nebyl schopen), počítačovní hobbisté a nadšenci po nich hlasitě volali. Ačkoli si vůdci socialistického státu byli vědomi nutnosti připravit hospodářství na nástup digitální technologie, dodávky počítačů jednotlivcům pro ně byly vedlejší – soustředili se především na vybavení průmyslových závodů a škol. Počítačovní fandové oproti tomu viděli potenciál právě v neomezené kreativní práci aktivistických uživatelů. Tento spor o hodnotu domácího počítače eskaloval kauzou mikropočítače *Ondra*, jehož produkce se v očekávaném rozsahu nikdy neuskutečnila. *Ondra* – jednoduchý osmibitový počítač určený pro hraní a experimentování dětí a mládeže, vzešlý z pražského hobbistického podhoubí – se tak stal mementem poukazujícím na protichůdné zájmy státu a uživatelů a omezené možnosti domácí hardwarové výroby.

Osu kapitoly II určila řada nejistot. S první z nich se potýkali Češi a Slováci toužící po osmibitovém počítači. Ani v případě, že si našetřili horentní sumy československých korun, jim nikdo nemohl garantovat, že si počítač budou moci pořídit. Byli odkázáni na individuální dovoz ze zahraničí, šedou ekonomiku či černý trh nebo nepředvídatelné a okamžitě rozebrané dodávky Tuzexu a později i dalších maloobchodů. Tato individuální nejistota byla odrazem strukturální nejistoty československého zahraničního obchodu, který po dlouhou dobu svazovala embargo. Nejistoty provázely i začlenění mikropočítačů do každodenního života. Každý stroj mohl pro své majitele znamenat něco jiného – mohl být elektronickou stavebnicí, herním zařízením, psacím strojem, generátorem spektaklů pro návštěvy či

¹ KERR, The business and culture of digital games.

statusovým symbolem. Další debaty se vedly kolem umístění počítače v domácnosti. Po televizi byl totiž dalším elektronickým zařízením, které významně měnilo strukturu využití volného času i prostoru.

Kapitola III maluje na první pohled idylický obraz klubového života. Navzdory všem překážkám hobbisté vyvíjeli celou řadu aktivit: sestavovali a vydávali své zpravodaje, šířili software i periferní zařízení a zaváděli potřebné standardy. V pozadí této aktivity ovšem číhaly latentní i explicitní spory mezi hobbisty a státními orgány, jejichž vrtochům byly kluby vystaveny. Někdy přišla štedrá podpora, jindy jen další bariéry; někteří svazarmovští „generálové“² a svazáci byli počítačům nakloněni více, jiní méně. Organizátoři počítačového dění proto museli bojovat „proti technickému konzervativismu“³ a „byrokratickým supermanům“⁴. Kromě toho docházelo ke sporům o samotné poslání klubů. Měly se stát servisními organizacemi pro rostoucí členskou základnu, jejíž část vyžadovala především pravidelné dodávky her, nebo si zachovat charakter hobbistických skupin a zůstat přívětivými místy pro setkávání aktivních nadšenců?

S touto otázkou souvisel i hlavní spor představený v kapitole IV – spor o přínos a užití počítačové hry. Zatímco tisíce hráčů trávily dny a noci ve fascinaci západními programy, prominentní mluvčí hobbistické scény varovali před poblouzněním a opojením hrami, jež podle nich vedlo k pasivnímu, neinformovanému a neproduktivnímu využití těžce vydobytých strojů. Toto smyslové a kinestetické opojení pak stavěli do opozice k racionálnímu užitku, jenž mohl pozvednout společnost, hospodářství i kulturu. Na druhé straně se však našli i autoři jako Bohuslav Blažek nebo František Fuka, kteří hry respektovali jako obdivuhodná technická a kreativní díla.

Kapitola V se zaměřila na etická dilemata spojená s neautorizovaným šířením programů a na nejistě se formující hráčskou praxi. Zatímco vůdčí hobbisté věřili, že neautorizovaná distribuce brzdí vývoj domácí softwarové tvorby, kluby i jednotlivci vytvořili efektivní distribuční síť na bázi osobního předávání nebo zasílání datových médií. Počítačový software se tak k dobře propojeným uživatelům dostával poměrně

² Ve vedení Svazarmu byli zástupci armády. Jako o „generálech“ o vedení Svazarmu hovoří např. Oldřich Burger. BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013.

³ KALOUSEK, Náš interview – s Miroslavem Hášou a Štefanem Kratochvílem, s. 241.

⁴ ZAJÍČEK, K čemu vlastně, s. 1.

rychle a v přesné digitální kopii. Ačkoli měl tento způsob distribuce zprvu zejména komunitní ráz, kopírování se na konci 80. let ve velké míře chopili piráti, kteří měli z distribuce finanční zisk. Jednotliví hráči se v Československu dostávali k relativně velkému množství her, ovšem bez obalů a instrukcí. Bez mentorského působení časopisů, které na Západě určovaly, respektive doporučovaly co a jak hrát, tuzemští uživatelé k vlastním taktikám a konvencím užití došli za pomoci improvizace a experimentování.

Také domácí herní tvorba, o níž pojednávala kapitola VI, se potýkala s implicitními nejistotami. První z nich se týkala identity československých her. Zatímco někteří autoři se pokoušeli co nejvěrněji napodobit zahraniční inspirace, popřípadě je převádět na další platformy, jiní se snažili tvořit hry čerpající z tuzemských inspiračních zdrojů. Jistá nebyla ani funkce počítačových her. Někteří uživatelé je tvořili coby osobní experimenty, jiní jimi stavěli na odiv své programátorské schopnosti, další chtěli podobně jako Michal Hlaváč ze *Sybilasoftu* „trápit uživatele“⁵. Kontext, v němž se hry doposud jasně neetablovaly coby primárně komerční zábava, pak zdůraznil mnohost potenciálních využití herního média, včetně sdělování osobních zážitků a vyjadřování politických postojů.

Tyto spory a nejistoty vymezovaly pole mezi materiálními vlastnostmi a formálními zákonitostmi počítačů a počítačových her a společenskou a kulturní praxí. Studium normalizačního Československa je v tomto ohledu obzvlášť instruktivní, neboť poukazuje na nestabilitu a nesamozřejmost norem a hodnot spojených s médiem počítačových her.

V 90. letech některé z těchto sporů utichly. Osmibitové počítače velmi rychle vyšly z módy a počítačové hry byly nadlouho odkázány do říše adolescentní zábavy. Počítačové kluby povětšinou zanikly a některé jejich role převzaly komerční organizace. Pozici mikropočítače v domácnosti upevnil Internet a úroveň pirátství se víceméně srovnala se Západem. Objevily se ovšem další spory a nejistoty, při jejichž studiu nám porozumění těm předešlým může významně pomoci.

⁵ HLAVÁČ, Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012.

4.1. Historiografické závěry

4.1.1. Periodizace

Vzhledem k tomu, že píšu sociální historii a sociální praxe zpravidla nepodléhá náhlým přeryvům, bránil jsem se v průběhu výkladu vytyčování milníků a sestavování zjednodušujících periodizací. Nasbíraný materiál přesto naznačuje synchronnost ve vývoji jednotlivých aspektů herní kultury, již nelze zcela pominout. Periodizace, již nyní představím, je však velmi hrubá a rámcová, neboť nemůže zachytit rozdíly mezi různými regiony, platformami a domácnostmi.

Ranou fází československé herní kultury můžeme nazvat fází *experimentální*. Za její počátek lze považovat období kolem roku 1982, kdy si jednotlivci začínají dovážet ze zahraničí první „lidové“ osmibitové počítače, většinou *Spectra*. Programy byly v té době poměrně vzácné, uživatelé byli zároveň programátory a hry byly výsledkem experimentování.

Další fázi, situovanou okolo roku 1985, můžeme označit za *diferenciační*. Během ní se ustálil distribuční systém⁶ a počet uživatelů vzrostl natolik, že začaly vycházet tištěné klubové zpravodaje. Zároveň se mikropočítačová komunita začala dělit na programátory a pouhé uživatele.⁷ Někteří její členové propadali „peklu herního poblouznění“, jiní začali ve vlastní tvorbě napodobovat západní hry.

Během následující fáze *rozšiřování* se počítače dostávají i mimo okruh nadšenců. Zhruba v polovině 80. let se v rámci programů elektronizace⁸ počítači zabývají i vedoucí orgány československého státu. Ty mimo jiné podporovaly rozšíření počítačů do škol a klubů pro mládež. Zároveň se do Československa, ačkoli vzácně, dovážejí zahraniční stroje; v roce 1987 byl navíc na trh uveden *Didaktik Gama*. Mezi lety 1985–1989 se podle dostupných materiálů skupina uživatelů osmibitových počítačů značně omladila. Na sklonku normalizace se pak respondenti⁹ i autoři dobových textů¹⁰ shodují na tom, že počítačové hry jsou dominantním využitím osmibitových počítačů, i na tom, že se jimi baví převážně děti. V tomto období začíná řada

⁶ FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008.

⁷ MIKROBÁZE, Malá úvaha nejen pro uživatele ZX Spectra.

⁸ Viz kapitulu 1.

⁹ BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013; FUKA, Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008; HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

¹⁰ HÁŠA, Několik slov úvodem; BLAŽEK, Bludiště počítačových her.

amatérských tvůrců napodobovat *textovky* a *hackovací hry* a nahrává je svým přátelům. Společenský dopad her uznává i nakladatelství Mladá fronta, jež jim věnovalo jedno číslo série *Informace pro uživatele mikropočítačů*. V roce 1989 proběhla celostátní soutěž kolem textovky *Město robotů*¹¹, jíž se účastnila zejména mládež.¹²

Po roce 1989 se sice otevírají hranice, ale osmibitové počítače již nejsou tak atraktivní jako dříve. První herní časopisy jako *Excalibur* se začínají věnovat převážně hrám pro „šestnáctibity“. Toto období můžeme nazvat fází *ústupu* osmibitových mikropočítačů. Během něj ovšem v Československu vznikají obzvlášť pro *Spectrum* komerční počítačové hry, mnohdy se snažící soutěžit s těmi šestnáctibitovými.

4.1.2. Srovnání s vývojem v zahraničí

Rozdíl ve vývoji tuzemské herní kultury ve srovnání s „kapitalistickými“ státy způsobovaly faktory dané politickou a ekonomickou situací v Československu – zejména obtížná dostupnost hardwaru, absence počítačových časopisů a nemožnost zakládat softwarové firmy.

Místní herní kultura proto byla oproti kapitalistickým zemím opožděná. Zatímco Haddon klade vrchol zájmu o osmibitové mikropočítače do první půle 80. let,¹³ u nás k podobnému rozmachu aktivity došlo až v druhé polovině dekády. Publicistický diskurz o počítačových hrách s ustálenými žánry, žargonem a kritérii hodnocení se u nás rovněž rozvinul až po uvolnění publikačních možností. Zatímco v Británii byla výroba her pro osmibitové platformy výnosným byznysem již v letech 1982–1983, v Československu se stala okrajovou oblastí podnikání až po roce 1989.

Ze srovnání však plyne také mnoho podobností. Počítačové kluby vznikaly i ve Velké Británii, Austrálii a Finsku, ačkoli jejich působení v těchto zemích zřejmě nemělo takový význam jako u nás. I přes značná omezení se československá obec uživatelů rozrostla natolik, že se v ní začaly rozlišovat různé kategorie uživatelů, a podobně jako ve Velké Británii „stará garda“ hobbistů s rozhořčením reagovala na rozmach

¹¹ Viz kapitolu VI.

¹² VESELÝ, Co se dělo v prosinci 1989.

¹³ HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

konzumního užívání.¹⁴

Ani systém neautorizované distribuce nebyl československou specialitou – paralelně s distribucí oficiální fungoval i v Německu.¹⁵ Ve Finsku dokonce dominoval natolik, že první pokusy zavést legální prodej originálních her ztroskotaly. Finští tvůrci se proto své hry snažili uplatnit na větším a rozvinutějším britském trhu.¹⁶ O totéž se pak nedlouho po roce 1989 neúspěšně pokoušel František Fuka.¹⁷ Celkově se zdá, že Finsko lze v daném období zařadit na „periferii“ západního hardwarového a softwarového průmyslu, jež měla k československému vývoji blíže než situace v USA a Velké Británii.

Kvalitativním rozdílem oproti západním zemím byla role socialistického státu v budování a rozšiřování počítačového hobby. Stát počítače podporoval, ovšem jen za určitých podmínek, jen za určitými účely a jen do určité míry. Situace v Polské lidové republice byla v tomto ohledu velmi podobná. Polský stát rovněž podporoval výuku programování a pokusil se iniciovat vlastní výrobu domácích počítačů *Meritum* a *ELWRO 800 Junior*, jež se podobně jako československé platformy nikdy výrazně nerozšířily a standardem se namísto nich staly západní stroje *Spectrum*, *Commodore* a *Atari*.

Polsko ovšem výrazně vedlo na publikační frontě. Už v roce 1985 začal vycházet mládežnický časopis o počítačích *Bajtek*, jež hltali i čeští nadšenci, kteří se kvůli němu naučili číst v polštině.¹⁸ O rok později jej následoval „dospělý“ *Komputer*, zaměřený hlavně na šestnáctibitové počítače.¹⁹ Toto rozdělení publikačních platforem zároveň utvrdilo oddělení osmibitových „hraček“ od výkonnějších počítačů a hraní od racionálního využití digitální technologie.

Fázi *rozšiřování* a omlazování počítačové kultury, kterou jsem v Československu situoval do druhé poloviny 80. let, Wasiaak klade do téže doby a nazývá ji přímo „počítačovou horečkou“, již byla postižená tehdejší polská mládež, scházející se mimo

¹⁴ HADDON – GRAY, Explaining ICT consumption: The case of the home computer.

¹⁵ WASIAK, “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s.

¹⁶ SAARIKOSKI – SUOMINEN, Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland.

¹⁷ SLÁVIK, I. Rozhovor s autorem: František Fuka (dokončení). *Bit*. 1991, roč. 1, č. 11.

¹⁸ WASIAK, Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People’s Republic; HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013; BURGER – POLÁČEK, Osobní rozhovor, Klímkovice, 12. 2. 2013.

¹⁹ ZAJÍČEK, *Komputer*.

jiné na černých „počítačových trzích“. Ty byly nejviditelnějším projevem neautorizované distribuce, opakovaně kritizované polskými počítačovými novináři.²⁰ O existenci podobných trhů (na rozdíl od burz s hudebními alby²¹) v Československu nemáme doklady.

Z výše uvedeného se může zdát, že osmibitový život byl v Polsku pestřejší a intenzivnější – což například David Hertl Polákům záviděl.²² Wasiakův článek však kupodivu neposkytuje informace o polské herní tvorbě. Co se týče softwarové produkce pro osmibitové mikropočítače, kromě *crackování* zmiňuje především tvorbu dem²³, jež v Československu nebyla příliš rozšířená. Vzhledem ke stručnosti jeho článku ovšem nelze posoudit, zda československá tvorba byla bohatší než polská, nebo zda Wasiak polskou produkci pouze opomněl. Kvalitní srovnání tedy budeme moci provést až ve chvíli, kdy bude polská historie zevrubněji popsána.

4.2. Teoretické závěry

Kontext Československa 80. let se od kontextů běžně uplatňovaných ve studiu her liší natolik, že může posloužit také jako prubířský kámen konceptuální výbavy herních studií. Ve zbytku tohoto oddílu proto shrnu implikace této práce pro studium počítačových her, a to ve sledu, jenž odpovídá řazení teoretických pasáží v kapitole 2.

V průběhu práce se potvrdila nutnost oprostít se při psaní sociální historie her od teoretického redukcionismu. Když Ian Bogost představil svou tezi, že „videohry jsou nepořádek“, upozornil na neredukovatelnost hry coby objektu studia na preferované strukturální, technické či kulturní rysy. V našem československém příběhu jsme viděli, že hry jsou současně podívanou na zářící obrazovce, systémem pravidel, sekvencí čísel nebo chrčícím zvukovým záznamem na kazetě Emgeton. Různé sociální skupiny a různí hráči se přitom vztahovali k jinému výseku toho, co můžeme rozumět hrou. Hobbisté je považovali za kód určený k rozboru, modifikaci a konvertování, mládež za zábavní produkt a majitelé pojízdných heren za těžké skříně generující zisk.

²⁰ WASIAK, Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People's Republic, s. 2–3.

²¹ VANĚK, Byl to jenom rock'n'roll?.

²² HERTL, Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013.

²³ *Demo* je neinteraktivní program, který předvádí programátorské umění autora a potenciál příslušné platformy zpravidla prostřednictvím audiovizuálního obsahu a zvláštních efektů.

Obzvlášť významnou roli hrála v počátcích mikropočítačové éry bezprostřední působivost hry coby zdroje smyslového a kinestetického zážitku. Díky ní se hry staly takzvanou „killer app“ osmibitových počítačů, tedy aplikací, která jim zaručila komerční úspěch a do značné míry i definovala jejich užití a společenský význam. Přestože tato stránka her dodnes uživatele přitahuje, je v literatuře doposud natolik nedostatečně zpracovaná, že ji Melanie Swalwell považuje za „opomíjenou“²⁴.

Výše zmíněná multiplicita hry souvisí i se zjištěním, že hry mohou plnit širší škálu sociálních funkcí, než s jakou se v literatuře (i v dnešní hráčské praxi) běžně setkáme. Leckteré tuzemské hry nevznikaly jako komerční zábavní výrobky, ale jako prostředky vyjádření *technicality* uživatele nebo nositelé zpráv pro členy hráčské a programátorské komunity. Opět se tak nabízí paralela s historií rozhlasu. Raní radioamatéři podobně využívali radiovysílání k stvrzení svých technických dovedností a k vypouštění zpráv spřízněným nadšencům.²⁵

Výskyt persvazivních a satirických her s politickým podtextem může sice na první pohled překvapit, ale je zcela v souladu se závěrem, že se v československé herní kultuře mohla šířit hra na jakékoli téma, které bylo autorovi a jeho publiku blízké, ať už jím byly příhody z Atari klubu, nebo Palachův týden.

Další teoretické úskalí, na něž práce poukázala, se týká identity individuálního herního titulu coby objektu studia. Tuto otázku můžeme ilustrovat na příkladu z kapitoly VI: Je *Flappy* pro *PMD 85*²⁶ „stejná“ hra jako *Flappy* pro *Sharp MZ 800*? Pokud bychom odpověděli, že ano, pominuli bychom přínos programátora československé verze, jenž je pro tuto práci důležitější než vklad autorů japonského originálu. Proto je nutné mít na mysli, že každé rozhodnutí směřující k oddělení jednoho titulu od druhého ovlivňuje historii, kterou se pokoušíme psát. Studium nových médií se s touto otázkou částečně vyrovnalo pomocí Manovichova konceptu *variability*, herní studia se jí ovšem doposud dostatečně nevěnovala.

Na rovině uživatele tato práce potvrdila tezi Melanie Swalwell o tom, že majitelé osmibitových mikropočítačů byli aktivními uživateli *par excellence*.²⁷ Zvlášť v raných obdobích hobbistického hnutí se museli aktivně pídít po informacích, budovat síť

²⁴ SWALWELL, Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure, s. 72.

²⁵ HARING, Ham radio's technical culture.

²⁶ VESELÝ, Flappy.

²⁷ SWALWELL, The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod.

kontaktů a participovat ve znalostních komunitách. „Pasivní“ uživatelství bylo v klubových zpravodajích z 80. let považováno spíše za nebezpečnou odchylku než za normální způsob využití počítače. Povaha mikropočítače jako otevřené technologie přála „crackování“, „poukování“ i tvorbě konverzí, modifikací a vlastních her. Osmibitové stroje poskytly svým uživatelům doménu, v níž se technické kutilství prolínalo s produkcí mediálních obsahů.

Studium počítačových klubů stvrdilo předpoklad, že se uživatelé mikropočítačů sdružovali do *komunit praxe*, popřípadě *znalostních komunit*. Můžeme ovšem skupiny, jež se kolem počítačů a počítačových her utvořily, označit za subkultury? To záleží na tom, jakou míru oddělení od kultury hlavního proudu a jakou míru uniformity od příslušníků subkultury očekáváme.

Subkulturní interpretaci by nasvědčoval sdílený respekt k *technicitě* coby prostředku budování pozice v dané komunitě. Našli bychom tu i onu řevnivost, kterou se proslavily britské mládežnické subkultury v šedesátých letech – tentokrát nikoli mezi *mods* a *rockers*, ale mezi zastánci jednotlivých platforem, kteří se v Československu nazývali *spektristy* či *ataristy* a polský časopis *Bajtek* je dokonce popisoval jako jednotlivé „klany“.²⁸ Příčiny pro oddělení těchto komunit však byly nejen symbolické, ale také praktické (spektristé s ataristy si stěželi mohli vyměňovat programy).

Na druhou stranu byly skupiny hráčů a uživatelů poměrně fragmentární. Okrajová média, jež by mohla nést hodnoty potenciální subkultury, se navíc až do počátku devadesátých let až na výjimky neobjevovala. Subkulturu bychom tedy snáze identifikovali až mezi hráči v pozdějších devadesátých letech, kdy časopisy jako *Excalibur* a *Score* explicitně artikulovaly, co to znamená být hráčem.²⁹

Pokud se posuneme na rovinu herní kultury jako celku, můžeme tu československou označit za kulturu *hybridní*³⁰. Od poloviny osmdesátých let byla totiž nepřetržitě napojena na počítačové kultury v okolních zemích. Místní hráči měli přístup k zahraničním hrám a tvořili konverze a klony britských, japonských či amerických titulů; kromě toho někteří z nich četli polské nebo západní počítačové časopisy. Tyto vlivy se v tuzemské herní kultuře mísily s lokálními inspiracemi.

²⁸ ZAJÍČEK, Bajtek.

²⁹ Viz závěr kapitoly IV.

³⁰ HUNTEMANN – ASLINGER, Introduction.

Pojem *hybridity* ovšem charakter československé herní kultury nevystihuje zcela. Kontakt se Západem i s Polskem byl totiž zpravidla jednosměrný. Tuzemská herní kultura pracovala se zahraničními zdroji, ale inovace a praktiky, které v ní vznikly, byly většinou omezeny na území Československa.³¹ Můžeme ji proto označit za kulturu *semiautonomní*³². Příklady lokálně specifických inovací jsou například fenomén *hackovacích her*³³ nebo systém *Turbo 2000*³⁴, československý standard záznamu dat na kazetu vyvinutý pro platformu *Atari*.

Tato práce coby sonda do raného období jednoho z „nových“ médií přinesla poznatky i pro širší studium mediální historie. Ukázala další příklad diskurzivní nestability nové mediální technologie, již různí relevantní aktéři definovali odlišnými způsoby – jako školní pomůcku, elektronickou stavebnici nebo hračku. Podobně jako v případě rozhlasu či filmu se i v případě počítačových her komerční modely a produkční a recepční normy etablovaly až po prvotní fázi amatérského experimentování.³⁵

Za specifikum tohoto procesu můžeme v případě her považovat to, že byly záhy po zavedení komerční výroby definovány jako zábava pro úzce definovanou demografickou skupinu, a sice děti a mládež. To pravděpodobně souvisí s vnímáním osmibitového počítače jako hračky. Toto vnímání se již v polovině 80. let rozšířilo i v Československu. Zajímavé je přitom zjištění, že aktéři, kteří měli politickou, ekonomickou či jinou moc (jako státní orgány, elektrotechnický průmysl nebo vůdčí představitelé hobbistického hnutí), nedokázali prosadit své definice osmibitového mikropočítače proti prostým uživatelům, kteří toužili hrát zahraniční hry – kapitalistický herní průmysl tedy významně formoval vývoj média počítačových her v Československu, aniž by to zamýšlel a aniž by mu z toho plynul zisk. Důležitou roli v tomto procesu hrál i fakt, že mikropočítač je vzhledem ke své otevřenosti velmi obtížně regulovatelná technologie, u níž lze stěží bezpodmínečně

³¹ Podle Háši nebyla na úrovni klubů rozvinutá spolupráce se západními (z pochopitelných důvodů) ani se socialistickými zeměmi. Fuka pak podotýká, že on ani jeho kolegové vývojáři si v 80. letech nebyli vědomi toho, že by se jejich hry šířily mimo území ČSSR, a ani o to neusilovali. HÁŠA, Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012; 30 let osobních počítačů v Československu (3/4).

³² Tento termín je motivovaný čistě sémanticky a nesouvisí s konceptem semi-autonomního sociálního pole vyvinutým v sociologii práva. MOORE, S. F. Law and Social Change: The Semi-Autonomous Social Field as an Appropriate Subject of Study. *Law & Society Review*. 1973, roč. 7, č. 4.

³³ Viz kapitulu VI.

³⁴ Viz kapitulu III.

³⁵ BRIGGS, A social history of the media; HARING, Ham radio's technical culture.

„vynutit“ požadovaný mód užití.³⁶

4.3. Metodologická reflexe a náměty pro budoucí výzkum

Každá sociální historie je narativem destilovaným ze zvoleného materiálu pomocí zvolené metodologie. A tak jsou i veškeré závěry, k nimž jsem v této práci dospěl, založeny na studiu omezeného množství zdrojů a na výpovědích omezeného počtu respondentů.

Co se týče materiálu, při zpracovávání tohoto projektu se mi osvědčila kombinace rozhovorů a dobových tiskovin, zavedená ve studiu soudobých dějin, méně už však ve studiu historie počítačových her. Jako významné úskalí při práci s rozhovory se kromě selektivity paměti ukazovalo zejména zkreslování vzpomínek, tj. „posuzování minulosti prizmatem současného dění“³⁷. Dotazovaní se obvykle velmi zevrubně vyjadřovali k jednotlivým herním titulům či technickým řešením, avšak o společenských aspektech počítačové a herní kultury hovořili zpravidla až po explicitním vyzvání. To ostatně reflektuje dominantní diskurz současné laické herní historie, jež se orientuje především na hardwarové a softwarové artefakty.

Nedostatky rozhovorů korigovalo studium archivních textů. Je ovšem třeba zopakovat, že jsem do svého korpusu zařadil primárně texty, které produkovali uživatelé počítačů pro další uživatele. Ty však nebyly jedinými mediálními obsahy, jež se účastnily na formování diskurzů o hrách. Dalším důležitým krokem ve studiu tohoto tématu by proto měl být výzkum popularizačních textů a reprezentace počítačů a počítačových her v mainstreamových médiích a populární kultuře. Ten by prozradil, jak se na počítačovou zábavu dívali „outsideři“, jichž byla v 80. letech mezi československou populací většina.

Z dosavadního stavu výzkumu československých dějin počítačových her (jenž je víceméně nulový) vyplynula nutnost kombinovat původně plánované analýzy dobových diskurzů s nezbytnými historiografickými pasážemi. Doufám, že jsem vykonáním alespoň části historiografické práce uvolnil ruce budoucím zájemcům o

³⁶ ZITTRAIN, The future of the Internet and how to stop it.

³⁷ Naslouchat hlasům paměti, s. 68.

toto téma, kteří se budou moci pustit do hlubších a specifičtějších analytických rozborů, než na jaké v této práci zbyl prostor.

K analýze materiálu jsem zvolil kvalitativní přístup. Ten mi dovolil najít cestu pestrým a členitým materiálem a prezentovat osobní narativy se všemi jejich idiosynkratickými zvláštnostmi, ale znemožnil jasně zhodnotit dosah studovaných fenoménů. Další cenné poznatky by přinesl kvantitativní výzkum, a to především v oblasti dochovaných herních titulů.

Výsledky této práce vybízejí ke srovnání s vývojem v ostatních státech východního bloku, neboť bez něj můžeme jen stěží posoudit, do jaké míry byla herní kultura v Československu jedinečná. Tato práce tedy doufám (alespoň ve formě překladových článků) nastartuje akademickou výměnu mezi zájemci o historii her v jednotlivých zemích regionu. Nasnadě je také komparace s herní kulturou v Československu 90. let. Teprve takové srovnání by postihlo vznik svébytné hráčské identity, jež v textech z 80. let nebyla explicitně formulována.

Domnívám se, že historie počítačových her by měla přinášet poznatky o významu a praxi digitální zábavy v různých sociálních kontextech. Cílem studia československé herní kultury by proto nemělo být pouhé převyprávění příběhů a shromáždění odpovědí na kvízové otázky. Doufám, že tato práce alespoň naznačila, že v ruchu osmibitových počítačů lze rozeznat i hlubší narativy o vztahu člověka a technologií, o společenských a technologických změnách a o tom, že hra a hraní mají mnoho různých odstínů.

5. Summary

In this dissertation, I aim to present a social history of the 8-bit computer game culture in Czechoslovakia. It focuses mostly on the 1982–1989 period, i.e. from the beginnings of organized computer hobby scene until the end of the fall of the Communist regime.

Following the introduction, the second chapter (Chapter 2) of the thesis introduces the existing literature about the history of digital entertainment and concludes a lack of systematic social history of games, both on a global and local level. It proceeds to outline a social historical approach to the history of game cultures, drawing from the social history of media, audience research in the vein of the British cultural studies, the concepts of participation culture, knowledge communities and communities of practice, and game studies.

Chapter 3 introduces research methodology. The dissertation draws from archival texts, mainly computer club newsletters, and interviews with participants of the 1980s and early 1990s computer game culture. The resulting corpus is used both to reconstruct the social context surrounding computer game play at the time, and to identify social practices, norms and values connected with computer game playing. The work is mainly qualitative, tracing the breadth of individual experiences rather than making strong claims about prevalent tendencies.

The first “narrative” chapter (Chapter I) focuses on the debate about the usefulness of home computers. It highlights the difference between the West, where home computers soon became a readily available consumer good, as opposed to 1980s Czechoslovakia, where home computers were scarce and the domestically produced machines were available almost exclusively to schools and other institutions.

As Chapter II shows, hobbyists however managed to get hold of Western computers by the means of individual imports (or smuggling), black markets or specialized and expensive imported goods stores. Computers were entering the lives of hobbyists, and later also their families.

Chapter III documents the computer hobby infrastructure and its role in establishing a computer game culture. In order to be able to convene and share access to

hardware, software and knowledge, hobbyists formed clubs affiliated with state-run organizations such as the Svazarm (Union for the Cooperation with the Army) or the Socialist Youth Union. These clubs also distributed software, including games, and published newsletters, substituting some of the roles commercial companies played in the West.

Based on contemporary hobbyist press, Chapter IV illustrates the adoption of computer games as one of the prominent uses of 8-bit home computers. Around 1985, Western commercial games started to enter Czechoslovakia via efficient unauthorized distribution. As numbers of home computer owners grew, many of these focused mainly on playing these professionally produced games. Some spokesmen of the hobbyist scene saw this as a threat to the values of the hobby community, describing game playing as a passive and mind-numbing pastime. Computer games have, however, become a hobby of its own and started to spread mostly among young people.

Chapter V focuses on the distribution network that helped circulate computer software. Based on archival material, it concludes that games comprised most of the distribution traffic. The network was very effective, offering Western games that were only weeks old and taking a couple of weeks to spread a piece of software to the far end of the country. While computer clubs and early hobbyists distributed games for free, because they believed scarce software should be shared by the community, piracy emerged in the latter half of the 1980s. As a result of unauthorized distribution, most players did not have access to instructions enclosed with the original copies of the games, and had to experiment to figure the games out.

Chapter VI sheds light on the practice of computer game production in Czechoslovakia. Homebrew Czechoslovak games sought to fill in the gaps left by the Western game industries. Despite the centrally planned economy made the prospect of creating a software industry impossible until 1989, over 100 amateur games have been preserved from the 1980s. The major genre among Czechoslovak games was the “textovka”, a local appropriation of the Western text adventure. It offered a low entry barrier means of creative expression for Czechoslovak amateur developers, most of whom were teenagers. Many of these games manifested pronounced intertextuality, as different authors borrowed themes from and made references to Western and Czechoslovak popular culture and each other’s games. Anonymous authors have also

produced several games that reacted to current events and political situation.

Comparing the findings with Western European computer game histories, one can find many similarities – the hobby electronics background, the role of computer clubs and the primacy of unauthorized distribution. What was specific about the Czechoslovak, and possibly Eastern European game culture, was the interconnectedness of the computer hobby and state infrastructure, as hobbyists could only convene in clubs backed by one of the state-affiliated organizations. Among other distinctive features were the genres and themes of domestic games, which combined global and local influences in unexpected ways.

6. Bibliografie

6.1. Použitá literatura

AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. ISBN 0801855780.

ADAMSON, Ian – KENNEDY, Richard. *Sinclair and the Sunrise Technology: The Deconstruction of a Myth*. London; New York: Penguin Books, 1986. ISBN 9780140087741.

AHL, David H. Ascent of Personal Computer. *Creative Computing*. 1984, roč. 10, č. 11, s. 80–82.

AHL, David H. *Basic computer games*. New York: Workman Publishing, 1978. ISBN 0894800523.

ATARI MANIA. Atari 400 800 XL XE. In *Atari Mania* [online], 2013. Citováno 7. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.atarimania.com/atari-400-800-xl-xe.html>>.

ATARI8.CZ. Seznam české a slovenské literatury. In *CALP – Projekt na záchranu české Atari literatury / Czech Atari Literature Preservation Project* [online], 2013. Citováno 15. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.atari8.cz/calp/list.php>>.

AYRES, Lioness. Thematic Coding and Analysis. In GIVEN, Lisa M. ed. *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Los Angeles: Sage Publications, 2008, s. 867–868. ISBN 9781412941631.

BABÍK, Michal – HYBLER, Jakub. Enter – výpočetní technika v období československé normalizace (výstava Regionálního muzea a galerie v Jičíně, 15. 11. 2012 – 17. 2. 2013). In *Regionální muzeum a galerie v Jičíně – Muzeum hry* [online], 2012. Citováno 24. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.muzeumhry.cz/cs/vystavy/aktualni-vystavy/233-vystava-enter-pocitace>>.

BACH, Martin. Historie českých a slovenských her a týmů. In *Game Industry 2*. Praha: D.A.M.O., 2012, s. 230–240. ISBN 9788090438736.

BACH, Martin. Muž, který bastlil v Československu herní automaty. In *Games.cz* [online], 2012. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://games.tiscali.cz/tema/muz-ktery-bastlil-v-ceskoslovensku-herni-automaty-60695>>.

BEDNAŘÍK, Petr – JIRÁK, Jan – Köpplová, Barbara. *Dějiny českých médií: od počátku do současnosti*. Praha: Grada, 2011. ISBN 9788024730288.

BEDNAŘÍK, Petr – REIFOVÁ, Irena. Normalizační televizní seriál: socialistická konstrukce reality. *Sborník Národního muzea v Praze, řada C – Literární historie*. 2008, roč. 53, č. 1-4, s. 71–74.

BIJKER, Wiebe E. *Of bicycles, bakelites, and bulbs: toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997. ISBN 0262522276.

BÍLEK, Petr A. – ČINÁTLOVÁ, Blanka. *Tesilová kavalérie: popkulturní obrazy normalizace*. Příbram: Pistorius & Olsanská, 2009. ISBN 9788087053447.

BILKO, Jakub. Zavzpomínejte s námi nejen na počátky české komerčně herní scény. In *GAMEZINE.cz* [online], 2012. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <<http://gamezine.topzine.cz/zavzponinejte-s-nami-nejen-na-pocatky-ceske-komercne-herni-sceny-prvni-cast/>>.

BLAŽEK, Bohuslav. *Bludiště počítačových her*. Praha: Mladá fronta, 1990. ISBN 8020402047.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007. ISBN 9780262026147.

BOGOST, Ian. Videogames are a Mess. In *Ian Bogost* [online], 2009. Citováno 4. 2. 2013. Dostupné z: <http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml>.

BÓRIK, Roman – BÓRIK, Martin. PMD 85 Emulator – Kategória: Hry. In *Tesla PMD 85 Infoserver* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://pmd85.borik.net/wiki/Kateg%C3%B3ria:Hry>>.

BRIGGS, Asa – BURKE, Peter. *A social history of the media: from Gutenberg to the Internet*. Cambridge, UK; Malden, MA, USA: Polity, 2005. ISBN 0745635113.

BRITISH GOVERNMENT. Consolidated list of goods subject to security export control. *British Business*. 1980, roč. 10, č. 1, s. 1–28.

BRUNS, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, 2008. ISBN 9780820488660.

BURIAN, Jan. Jsem perfektní homeless – já nechci vlastnit. In *Neviditelný pes* [online], 2001. Citováno 24. 7. 2013. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20021216130039/http://pes.internet.cz/veda/clanky/17842_o_o_o.html>.

BURIAN, Zdeněk. Plán klubových schůzek. In *ATARI klub Prostějov, Czech Republic* [online], nedatováno. Citováno 4. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.atariada.cz/atariklub/>>.

BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. *Eighth Annual BSA Global Software Piracy Study*. [online]. Washington, DC: Business Software Alliance, 2003. Dostupné z: <http://www.bsa.org/country/Research%20and%20Statistics/~media/Files/Research%20Papers/GlobalStudy/2003/IPR_GlobalStudy2003.ashx>.

BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE. *Shadow Market: 2011 BSA Global Software Piracy Study*. [online]. Washington, DC: Business Software Alliance, 2012. Dostupné z: <http://globalstudy.bsa.org/2011/downloads/study_pdf/2011_BSA_Piracy_Study-

Standard.pdf>.

CAMMAERTS, Bart – CARPENTIER, Nico. *Reclaiming the media communication rights and democratic media roles*. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect Books, 2007. ISBN 9781841509754.

CAMPBELL-KELLY, Martin – ASPRAY, William. *Computer: a history of the information machine*. 2nd ed. ed. Boulder, Colorado: Westview Press, 2004. The Sloan technology series. ISBN 0813342643.

CAMPBELL-KELLY, Martin. *From airline reservations to Sonic the Hedgehog: a history of the software industry*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003. History of computing. ISBN 0262033038.

CARPENTIER, Nico. *Media and participation: a site of ideological-democratic struggle*. Bristol; Chicago: Intellect, 2011. ISBN 9781841504070.

CLARKE, John et al. Subcultures, Cultures and Class: A theoretical overview. In HALL, Stuart – JEFFERSON, Tony. eds. *Resistance Through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain*. London: Routledge, 1993, s. 9–75. ISBN 978-0415099165.

CONSALVO, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass. MIT Press, 2009. ISBN 9780262513289.

COVER, Rob. Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies* [online]. 2006, roč. 6, č. 1. Citováno 18. 3. 2013. Dostupné z: <<http://gamestudies.org/0601/articles/cover>>.

CRASH. 3D Deathchase. *Crash*. 1984, roč. 1, č. 1, s. 8.

CS.SPECCY.CZ. Česko-Slovenský archiv – Hry. In CS.SPECCY.CZ [online], 2012. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://cs.speccy.cz/Hry/hry.html>>.

ČESKÁ TELEVIZE. *Svazarm*. [online]. Česká televize, 2012. Dostupné z: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro/211411000360003/video/>>.

ČESKÁ TELEVIZE. *Tuzex*. [online]. Česká televize, 2009. Dostupné z: <<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10176269182-retro-tuzex/208411000360521/video/>>.

ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. Tab 08.03 Počítač a internet v českých domácnostech. In *Český statistický úřad* [online], 2010. Dostupné z: <http://www.czso.cz/cz/cr_1989_ts/0803.pdf>.

DECUS. *DECUS Program Library Catalog for PDP-8, FOCAL8*. Maynard, Massachusetts: Digital Equipment Computers Users Society, 1973.

DJ. Časopisy. In *DJ OldGames* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.oldgames.sk/casopisy/>>.

DOLEŽAL, Jiří. Státní statek Klíčany FK-1. In *Computer Research Ltd* [online], 2011.

Citováno 6. 4. 2013. Dostupné z:
<<https://sites.google.com/site/computerresearchltd/Home/stare-stroje/statni-statek-klicany-fk-1>>.

DONOVAN, Tristan. *Replay: the history of video games*. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010. ISBN 9780956507204.

DOUBRAVA, Lukáš. Majetek bývalého SSM nebyl ještě stále vypořádán. In *Učitel'ské noviny č. 13/2005* [online], 2005. Citováno 10. 7. 2013. Dostupné z:
<<http://www.ucitelskenoviny.cz/?archiv&clanek=3780>>.

DOUGLAS, Susan J. *Inventing American broadcasting, 1899–1922*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989. Citováno 8. 7. 2013. ISBN 9780801838323.

DOVEY, Jon – KENNEDY, Helen. *Game Cultures: Computer Games As New Media*. Maidenhead: Open University Press, 2006.

DOVEY, Jonathan – KENNEDY, Helen. From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture. In WILLIAMS, J. Patrick – SMITH, Jonas Heide. eds. *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co, 2007, s. 131–154. ISBN 9780786428328.

DRISCOLL, Kevin – DIAZ, Joshua. Endless loop: A brief history of chiptunes. *Transformative Works and Cultures*. 2009, roč. 2

EC1045. ONDRA. In *SAPI.CZ – web věnovaný československým osmibitů, zejména počítačům SAPI-1* [online], 2012. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z:
<<http://www.sapi.cz/ondra/ondra.php>>.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon – SMITH, Jonas Heide – TOSCA, Susana Pajares. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2008. ISBN 9780415977203.

FEIL, Miloslav. Ed. *Hry pro IQ 151*. Praha: Komenium, 1986.

FLEMING, Matthew H. – ROMAN, John – FARRELL, Graham. The Shadow Economy. *Journal of International Affairs*. 2000, roč. 53, č. 2, s. 387. ISSN 0022197X.

FLYVBJERG, Bent. Case study. In DENZIN, Norman K. – LINCOLN, Yvonna S. eds. *The Sage handbook of qualitative research*. Thousand Oaks: Sage, 2011, s. 301–316. ISBN 9781412974172.

FORMAN, Murray. *The 'Hood Comes First: Race, Space, and Place in Rap and Hip-Hop*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press, 2002. ISBN 9780819563972.

FOUCAULT, Michel. *The archaeology of knowledge*. London: Routledge, 2002. ISBN 9780415287524.

FRASCA, Gonzalo. *September 12th*. [online]. Newsgaming.com, 2003. Citováno 6. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>>.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In WOLF, Mark J. P. – PERRON, Bernard. eds. *The video game theory reader*. New York; London: Routledge, 2003, s. 221–237. ISBN 0415965780.

GALLOWAY, Alexander R. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. Electronic mediations 18. ISBN 0816648506.

GAMA KLUB. *Dopis výherci hry ...a to snad ne?! (poskytl František Fait)*. [s.n.], 1990.

GASKING, Frank. Pushed To The Edge. In *Oldschool Gaming* [online], 2007. Citováno 5. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.oldschool-gaming.com/view_article.php?art=pushed_to_the_edge>.

GAVER, William W. *Technology affordances* [online]. New York: ACM, 1991. Citováno 2. 2. 2013, s. 79–84. Dostupné z: <<http://doi.acm.org/10.1145/108844.108856>>.

GENETTE, Gérard. *Paratexts: thresholds of interpretation*. Cambridge; New York, NY, USA: Cambridge University Press, 1997. Literature, culture, theory 20. ISBN 0521413508.

GETTLER, Joe. The First Video Game?: Before “Pong,” There Was “Tennis for Two.” In *Brookhaven National Laboratory* [online], nedatováno. Citováno 2. 2. 2013. Dostupné z: <<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>>.

GUNNING, Tom. The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In STRAUVEN, Wanda. ed. *The Cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, s. 381–388. ISBN 9789053569443.

HABIB, Laurence – CORNFORD, Tony. Computers in the home: domestication and gender. *Information Technology & People* [online]. 2002, roč. 15, č. 2. Citováno 27. 1. 2013, s. 159–174. ISSN 0959-3845.

HADDON, Leslie. Explaining ICT consumption: The case of the home computer. In SILVERSTONE, Roger – HIRSCH, Eric. eds. *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. London: Routledge, 1994, s. 46–54. ISBN 0415117127.

HARING, Kristen. *Ham radio's technical culture*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2007. Inside technology. ISBN 0262083558.

HAVEL, Luděk. *Hollywood a normalizace: Distribuce amerických filmů v Československu 1970–1989*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2008.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 9788073670405.

HOFFMANNOVÁ, Jana. Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). *Naše řeč* [online]. 1998, roč. 81, č. 2-3. Citováno 23. 4. 2013. Dostupné z: <<http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>>.

HRABALÍK, Petr. Sekce mladé hudby. In *Česká televize – Bigbit* [online]. Citováno 9. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.ceskatelevize.cz/specialy/bigbit/clanky/192-sekce-mlade-hudby/>>.

HUGHES, Connal. The Museum of Soviet Arcade Games. In *35 Summers* [online], 2010. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://35summers.org/2010/01/05/the-museum-of-soviet-video-games/>>.

HUHTAMO, Erkki. From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media. *Leonardo* [online]. 1997, roč. 30, č. 3. Citováno 7. 7. 2013, s. 221–224. ISSN 0024-094X.

HUNTEMANN, Nina B. – ASLINGER, Ben. *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013. ISBN 1137006323.

HUNTEMANN, Nina B. – ASLINGER, Ben. Introduction. In *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013, s. 1–15. ISBN 1137006323.

HYDE, Lewis. *The gift: imagination and the erotic life of property*. New York: Vintage Books, 1983. ISBN 9780394715193.

CHAPLIN, Heather – RUBY, Aaron. *Smartbomb: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Chapel Hill, N.C.: Algonquin Books of Chapel Hill, 2006. ISBN 1565123468 9781565123465 1565125452 9781565125452.

IPSOS MEDIA. *Videogames in Europe: Consumer Study*. Brussels: ISFE, 2012.

JEDLIČKA, Zdeněk – FEIL, Miloslav. *Basic pro začátečníky*. Praha: Komenium, 1985.

JENKINS, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 0814742815.

JENKINS, Henry. *Textual poachers: television fans & participatory culture*. New York: Routledge, 1992. Studies in culture and communication. ISBN 0415905710.

JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 2012. ISBN 9780262517393.

JUUL, Jesper. *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. ISBN 9780262101103.

KACLOVÁ, Markéta. Jiří Richter: Hráj jsem propadl naposledy na osmibitu. In *iHned.cz* [online], 2003. Citováno 3. 5. 2013. Dostupné z: <<http://tech.ihned.cz/testy/c1-13056530-jiri-richter-hram-jsem-propadl-naposledy-na-osmibitu>>.

Kalendář akcí. In *ZX Magazin – časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních* [online], 2013. Citováno 4. 5. 2013. Dostupné z: <<http://zxm.speccy.cz/>>.

KALES, Josef. Stanislava Pošustová – rozhovor. In *clarett.blog.cz* [online], 2008.

Citováno 7. 4. 2013. Dostupné z: <<http://clarett.blog.cz/0811/stanislava-posustova-rozhovor>>.

KENT, Steve L. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Roseville, Calif.: Prima Pub, 2001. ISBN 0761536434.

KERR, Aphra. *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. London: SAGE, 2006. ISBN 1412900476.

KHAW, Cassandra. Gamer's Guilt – Learning to Live in the Gaming Generation. In *G4tv.com* [online]. Citováno 19. 3. 2013. Dostupné z: <<http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/721097/gamers-guilt-learning-to-live-in-the-gaming-generation/>>.

KIRKPATRICK, Graeme. Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995. *Game Studies* [online]. 2012, roč. 12, č. 1. Citováno 15. 12. 2012. Dostupné z: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>.

KNAPÍK, Jiří – FRANC, Martin. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5. ISBN 9788020020192.

KNAPÍK, Jiří – FRANC, Martin. Tuzex. In KNAPIK, Jiří – FRANC, Martin. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5, s. 963–965. ISBN 9788020020192.

KNAPÍK, Jiří. Zájmová činnost. In KNAPIK, Jiří – FRANC, Martin. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5, s. 1050–1052. ISBN 9788020020192.

KOFRÁNEK, Jiří. Ladislav Zajíček – Elzet. *Britské listy*, 2001. Citováno 14. 12. 2012. Dostupné z: <<http://blisty.cz/art/9504.html>>.

KOVÁŘ, Petr. *Historie výpočetní techniky v Československu* [online]. Magisterská diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2005. Dostupné z: <<http://www.historiepocitacu.cz/o-projektu-historie-pocitacu.html>>.

KOVAŘÍKOVÁ, Blanka. Jak se zrodila krásná česká hra pexeso? *Právo*. 2012, č. 30. 11. 2012, s. S8.

KRÁL, Jiří. Historie firmy K-soft computer. In *K-SOFT computer* [online], 2000. Citováno 2. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.k-soft.cz/>>.

KREJČÍŘOVÁ, Magda. „Domácí počítače“ nedávné minulosti. In *Domácí počítače* [online], 1999. Citováno 15. 2. 2013. Dostupné z: <<http://www.fi.muni.cz/usr/jkucera/pv109/xkrejcir.htm>>.

LAMOUREUX, Mark. 8-bit Primitive: Homage to the Atari 2600. In COMPTON, Shana. ed. *Gamers: Writers, Artists & Programmers on the Pleasure of Pixels*. New York: Soft Skull Press, 2004, s. 78–91. ISBN 978-1932360578.

LATOURE, Bruno. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford; New York: Oxford University Press, 2005. Clarendon lectures in management studies. ISBN 0199256047.

LAVE, Jean. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1991. Learning in doing. ISBN 0521413087.

LESSIG, Lawrence. *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press, 2004. ISBN 1594200068.

LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the computer revolution*. 1st ed. ed. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media, 2010. ISBN 9781449388393.

LINDSAY, Eric. What's a TRZ-80? *80 Microcomputing*. 1982, roč. 3, č. 1, s. 218–220.

LITIL DIVIL. TV hra Tesla – XD 8001. In *Sběratel historické elektroniky – LitilDivil* [online], nedatováno. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z: <http://www.litildivil.cz/sbirka/ruzne/TV_hra_tesla.htm>.

LUSTIG, F. *Základy činnosti IQ 151*. Praha: Komenium, 1986.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. ISBN 9780262632553.

MAPSTONE, Robina. *An Interview with Antonin Svoboda (OH 35)*. [online]. Minneapolis: Charles Babbage Institute, University of Minnesota, 1979. Dostupné z: <<http://conservancy.umn.edu/bitstream/107664/1/oh035as.pdf>>.

MARVIN, Carolyn. *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1988. ISBN 9780198021384.

MAS601. In *Katalog součástek* [online], nedatováno. Citováno 17. 2. 2013. Dostupné z: <<http://katalogy.ic.cz/MAS601.html>>.

MÄYRÄ, Frans. *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE, 2008. ISBN 9781412934459.

McCRACKEN, Grant. Culture and Consumption: A Theoretical Account of the Structure and Movement of the Cultural Meaning of Consumer Goods. *Journal of Consumer Research*. 1986, roč. 13, č. 1, s. 71–84. ISSN 00935301.

McMAHON, Shawn. Video Game Prices – A History. In *NerdMentality* [online], 2009. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://nerdmentality.com/blog/337/video-game-prices-a-history/>>.

MIKROBAZE.SZM.SK. Časopis Mikrobáze. In *Časopis Mikrobáze* [online], 2010. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.mikrobaze.szm.com/>>.

MILNER, R. M. Discourses on Text Integrity: Information and Interpretation in the Contested Fallout Knowledge Community. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 2011, roč. 17, č. 2., s. 159–175. ISSN 1354-

8565, 1748-7382.

MODRÁK, Jan. Historie herní žurnalistiky. In *Play Forever* [online], 2005. Citováno 23. 4. 2013. Dostupné z: <<http://www.modrak.cz/index.php?lang=cz&action=clanek&id=230>>.

MOLLEINDUSTRIA. Phone Story. In *Phone Story* [online], 2012. Citováno 23. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.phonestory.org/>>.

MONTFORT, Nick – BOGOST, Ian. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009. ISBN 026201257X.

MONTFORT, Nick. *10 PRINT CHR\$(205.5 + RND(1));: GOTO 10*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013. ISBN 9780262305501.

MOORE, Sally Falk. Law and Social Change: The Semi-Autonomous Social Field as an Appropriate Subject of Study. *Law & Society Review*. 1973, roč. 7, č. 4, s. 719–746.

MÖWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů Level a Score*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2012.

MURDOCK, Graham et al. Contextualizing home computing: resources and practices. In SILVERSTONE, Roger – HIRSCH, Eric. eds. *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. London: Routledge, 1994, s. 82–91. ISBN 9780415117128.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. ISBN 9788449307652.

NEJVYŠŠÍ KONTROLNÍ ÚŘAD. Kontrolní závěry z kontroly hospodaření se státním majetkem ve správě EKOS, JUNIOR centrum, Mladá fronta a Stavocentral v období od vzniku vlastnictví státu do období transformace na obchodní společnosti a z kontroly hospodaření Fondu dětí a mládeže se státním majetkem. *Věstník nejvyššího kontrolního úřadu*. 1996, roč. 4, č. 1, s. 15–20.

OPEN SOURCE INITIATIVE. About the Open Source Initiative. In *Open Source Initiative* [online], 2013. Citováno 9. 5. 2013. Dostupné z: <<http://opensource.org/about>>.

OTÁHAL, Milan. *Normalizace, 1969–1989: příspěvek ke stavu bádání*. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR, 2002. Sešity Ústavu pro soudobé dějiny AV ČR sv. 36. ISBN 8072850113.

PANPRASE. Atari – Archiv českých textových her. In *atari.panprase.cz* [online], 2013. Citováno 8. 5. 2013. Dostupné z: <<http://atari.panprase.cz/?action=textovky>>.

PAPERT, Seymour. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York: Basic Books, 1993. ISBN 9780786723881.

PARIKKA, Jussi – SUOMINEN, Jaakko. Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies* [online]. 2006, roč. 6, č. 1. Dostupné z: <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen>.

- PAVERO. Město robotů – návod. In *ZX-Spectrum Games* [online], 2003. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://zx-spectrum.wz.cz/index.php?cat1=3&cat2=6&solution_id=mestorobotu_nv.txt>.
- PAVERO. Ultrasoft – kompletní přehled originálů. In *ZX-Spectrum Games* [online], 2011. Citováno 16. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.zx-spectrum.cz/index.php?cat1=4&cat2=2&article_id=ultrasoft3.php>.
- PC MAGAZINE. Sneakernet. In *PC Magazine Encyclopedia* [online]. Citováno 23. 4. 2013. Dostupné z: <<http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/51585/sneakernet>>.
- PECINOVSKÝ, Rudolf. Historie mimoškolní výuky programování u nás. In *Tvorba softwaru 2009*. Ostrava: VŠB-TUO Ostrava, 2009.
- PECHER, Jiří. Turbo 2000 – úvod. In *Jiří Pecher – Atari* [online], 2005. Citováno 3. 5. 2013. Dostupné z: <<http://jpecher.sweb.cz/index.htm>>.
- PETERSON, Richard A. Revitalizing the Culture Concept. *Annual Review of Sociology*. 1979, roč. 5, č. 1, s. 137. ISSN 03600572.
- PKCS-. Co máte za nové programy? *Sinclair 602*. 1989, roč. ?, č. 1, s. 2–4.
- PLECHATÝ, Adam. *Vývoj a podoba herní recenze na příkladu časopisu SCORE*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013.
- POPOVIČ, Anton. *Teória umeleckého prekladu*. Bratislava: Tatran, 1975.
- PULLMANN, Michal. *Konec experimentu: přestavba a pád komunismu v Československu*. Praha: Scriptorium, 2011. ISBN 9788087271315.
- ROUBAL, Petr. Svazarm. In KNAPÍK, Jiří – FRANC, Martin. eds. *Průvodce kulturním děním a životním stylem v českých zemích 1948–1967*. Praha: Academia, 2011. Šťastné zítřky sv. 5, s. 903–904. ISBN 9788020020192.
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. Electronic mediations v. 17. ISBN 0816646856.
- SAARIKOSKI, P. – SUOMINEN, J. Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*. 2009, roč. 31, č. 3, s. 20–33. ISSN 1058-6180.
- SCONCE, Jeffrey. *Haunted media: electronic presence from telegraphy to television*. Durham, NC: Duke University Press, 2000. Console-ing passions. ISBN 0822325535.
- SEDLÁČEK, Robert. *František Čuba: Slušovický zázrak*. Česká televize, 1999.
- SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* [online]. 2010, roč. 5, č. 4. Citováno 14. 12. 2012, s. 403–424. ISSN 1555-4120, 1555-4139.
- SHERRY, John L. et al. Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference. In VORDERER, Peter – BRYANT, Jennings. eds. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum

Associates, 2006. LEA's communication series, s. 213–224. ISBN 0805853219.

SCHMITT, John – WADSWORTH, Jonathan. *Give PC's a chance: personal computer ownership and the digital divide in the United States and Great Britain*. London: Centre for Economic Performance, London School of Economics and Political Science, 2001. ISBN 9780753019245.

SCHÜLL, Natasha Dow. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton: Princeton University Press, 2012. ISBN 9781400834655.

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. *Game Studies* [online]. 2008, roč. 8, č. 2. Citováno 27. 7. 2012. Dostupné z: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.

SILVERSTONE, Roger. Domesticating domestication: Reflection on the life of a concept. In BERKER, Thomas et al. eds. *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press, 2006, s. 229–248. ISBN 0335217699.

SINCLAIR USER. Chasing Pimania. *Sinclair User*. 1983, roč. 2, č. 14, s. 14.

SMITH, Chris. *The ZX spectrum ULA: how to design a microcomputer*. Dinas Powys: ZX Design and Media, 2010. ISBN 9780956507105.

SPIELBERG, Steven. *Raiders of the Lost Ark*. Lucasfilm, 1981.

SPIGEL, Lynn. *Make room for TV: television and the family ideal in postwar America*. Chicago: University of Chicago Press, 1992. ISBN 0226769666.

SWALWELL, Melanie. Questions about the usefulness of microcomputers in 1980s Australia. *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy* [online]. 2012, č. 143. Citováno 28. 1. 2013, s. 63.

SWALWELL, Melanie. Movement and Kinaesthetic Responsiveness: A Neglected Pleasure. In SWALWELL, Melanie – WILSON, Jason. eds. *The pleasures of computer gaming: essays on cultural history, theory and aesthetics*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co, 2008, s. 72–93. ISBN 9780786435951.

SWALWELL, Melanie. The Early Micro User: Games writing, hardware hacking, and the will to mod. Tampere: DiGRA, 2012. Dostupné z: <<http://www.digra.org/dl/db/12168.37411.pdf>>.

ŠIDLICHOVSKÝ, Pavel. *Počátky české a slovenské digitální narativity: Historie textových počítačových her v Československu*. Magisterská diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2013.

ŠVÁRA, Ondřej. *Videohry: Historie virtuální zábavy*. Databook Publishing, 2013.

ŠVELCH, Jaroslav. Bílá místa na mapě herního designu: Rozhovor s Jakubem Dvorským a Jaroslavem Kolářem. *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2, s. 89–96.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*. 2012, roč. 24, č. 2, s. 33–48. ISSN 0862-397X.

ŠVELCH, Jaroslav. Hra pro více hráčů: Herní studia a interdisciplinarita. In SUWARA, Bogumila – HUSÁROVÁ, Zuzana. eds. *V síti střednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 125–141. ISBN 978-80-8095-076-7.

ŠVELCH, Jaroslav. Indiana Jones fights the communist police: Local appropriation of the text adventure genre in the 1980s Czechoslovakia. In HUNTEMANN, Nina B. – ASLINGER, Ben. eds. *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013, s. 163–182. ISBN 1137006323.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. *Pražské sociálně vědní studie*. 2007, č. MED-009, s. 1–66.

ŠVELCH, Jaroslav. Selling games by the kilo: using oral history to reconstruct informal economies of computer game distribution in the post-communist environment. In SWERTZ, Ch. – WAGNER, M. eds. *Game\Play\Society: contributions to contemporary computer game studies*. München: Kopaed, 2010

ŠVELCH, Jaroslav. Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století. In SUWARA, Bogumila – HUSÁROVÁ, Zuzana. eds. *V síti střednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 157–173. ISBN 978-80-8095-076-7.

ŠVELCH, Jaroslav. Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století. In SUWARA, Bogumila – HUSÁROVÁ, Zuzana. eds. *V síti střednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, s. 143–156. ISBN 978-80-8095-076-7.

TAYLOR, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press, 2009. ISBN 0262512629.

THORNTON, Sarah. *Club cultures: music, media, and subcultural capital*. 1st U.S. ed. ed. Hanover: University Press of New England, 1996. Music/culture. ISBN 0819552917.

TICHÁČEK, Petr. Tajemství Oslího ostrova – první CZ hra. In *iDNES.cz* [online], 2004. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z: <http://plnehry.idnes.cz/tajemstvi-osliho-ostrova-prvni-cz-hra-dhp-/Clanek.aspx?c=A000618_054606_bw-plneHry-adventury_bw>.

TIŠNOVSKÝ, Pavel. Didaktik Gama, Didaktik M a Didaktik Kompakt. In *Root.cz* [online], 2010. Citováno 10. 7. 2013. Dostupné z: <<http://www.root.cz/clanky/didaktik-gama-didaktik-m-a-didaktik-kompakt/>>.

TOSH, John. *The pursuit of history: aims, methods, and new directions in the study of modern history*. New York: Longman/Pearson, 2010. ISBN 9780582894129.

Transmedia Generation Prague – Henry Jenkins: Transmedia Generation (přednáška). [online]. 2012. Citováno 21. 4. 2013. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=FTdZN4UUXY4&feature=youtube_gdata_player>.

TURKLE, Sherry. *The second self: computers and the human spirit*. 20th anniversary ed., 1st MIT Press ed. ed. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005. ISBN 0262701111.

VANĚK, Miroslav. *Byl to jenom rock'n'roll?: hudební alternativa v komunistickém Československu 1956–1989*. Praha: Academia, 2010. ISBN 9788020018700.

VANĚK, Miroslav – MÜCKE, Pavel – PELIKÁNOVÁ, Hana. *Naslouchat hlasům paměti: teoretické a praktické aspekty orální historie*. Praha: Ústav pro soudobé dějiny AV ČR, 2007. ISBN 9788072850891.

VGCOLLECT.COM. About. In *VGCollect.com* [online], 2013. Citováno 22. 7. 2013. Dostupné z: <<http://vgcollect.com/about>>.

VORLÍČEK, Václav. *Rumburak*. Filmové studio Barrandov, 1984.

WASIAK, Patryk. “Illegal Guys”. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s. *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Online-Ausgabe* [online]. 2012, roč. 9, č. H. 2. Citováno 29. 1. 2013. Dostupné z: <<http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40209282/default.aspx#zitieren>>.

WASIAK, Patryk. Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People's Republic. *Tensions of Europe Working Paper* [online]. 2010, roč. 2010, č. 8. Citováno 26. 7. 2013, s. 1–17. Dostupné z: <http://www.tensionsofeurope.eu/www/en/files/get/publications/WP_2010_08_Wasiak.pdf>.

WENGER, Etienne – McDERMOTT, Richard A. – SNYDER, William. *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Boston, Mass.: Harvard Business School Press, 2002. ISBN 1578513308.

WILLIAMS, Dmitri. A (Brief) Social History of Video Games. In VORDERER, Peter – BRYANT, Jennings. eds. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. LEA's communication series, s. 197–213. ISBN 0805853219.

WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. London, New York: Routledge, 2003. Routledge classics. ISBN 0415314569.

WILSON, Amy. Computer Gap: The Soviet Union's Missed Revolution and Its Implications for Russian Technology Policy. *Problems of Post-Communism*. 2009, roč. 56, č. 4, s. 41–51. ISSN 10758216.

WORLD OF SPECTRUM. Archive. In *World of Spectrum* [online], 2013. Citováno 7. 5. 2013. Dostupné z: <<http://www.worldofspectrum.org/archive.html>>.

ZELLER, Tom. A Great Idea That's All in the Wrist. *The New York Times* [online]. 2005. Citováno 2. 2. 2013 ISSN 0362-4331. Dostupné z: <<http://www.nytimes.com/2005/06/05/weekinreview/05zeller.html>>.

ZITTRAIN, Jonathan. *The future of the Internet and how to stop it*. New Haven [Conn.]: Yale University Press, 2008. ISBN 9780300124873.

+GAMA. JHCon 2003/2. *ZX Magazin*. 2003, roč. 16, č. 1/02–4/03, s. 31–32.

30 let osobních počítačů v Československu (1/4) – Roman Kišš: PMD-85: Jak to začalo, proběhlo a nakonec skončilo (přednáška) [online]. 2013. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z:
<http://www.youtube.com/watch?v=LitYDyvJwjM&feature=youtube_gdata_player>.

30 let osobních počítačů v Československu (3/4) – František Fuka: Počítače Sinclair a počátky počítačových her (přednáška) [online]. 2013. Citováno 15. 4. 2013. Dostupné z:
<http://www.youtube.com/watch?v=YiU4k_TpmUo&feature=youtube_gdata_player>.

6.2. Materiál (primární zdroje)

6.2.1. Tiskoviny – hlavní soubor¹

Amatérské radio

Ročník 31 (1982)

AMATÉRSKÉ RADIO. Mikroelektronika. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 1, s. 17.

AMATÉRSKÉ RADIO. Svazarm a výpočetní technika. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 4, s. 140.

GAZDA, Vladimír. Více klubů, více členů pro rozvoj elektroniky. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 4, s. 123.

KALOUSEK, L. Náš interview s ing. Eduardem Smutným. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 5, s. 161–162.

KALOUSEK, L. Náš interview s ing. Eduardem Smutným (dokončení). *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 7, s. 241–242.

MRÁZEK, Jan – HAVLÍK, Richard. Programy pro praxi i zábavu. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 5, s. 180.

MRÁZEK, Jan et al. Programy pro praxi i zábavu. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 6, s. 220.

REDAKCE AR. Programy pro praxi i zábavu. *Amatérské radio*, řada A. 1982, roč. 31, č. 1, s. 20.

¹ Tiskoviny v hlavním souboru jsem pro přehlednost setřídil podle periodika. U periodik s vysokým zastoupením zařazených článků jsem seznam dále řadil podle ročníku a v rámci ročníků pak dle abecedního pořadí příjmení autora.

Ročník 32 (1983)

AMATÉRSKÉ RADIO. Prog '83: Soutěž v programování malé výpočetní techniky. *Amatérské radio, řada A.* 1983, roč. 32, č. 4, s. 137–138.

KALOUSEK, L. Náš interview – s Miroslavem Hášou a Štefanem Kratochvílem. *Amatérské radio, řada A.* 1983, roč. 32, č. 7, s. 241–242.

Ročník 33 (1984)

AMATÉRSKÉ RADIO. BASIC-BÁZE. *Amatérské radio, řada A.* 1984, roč. 33, č. 5, s. 180–182.

AMATÉRSKÉ RADIO. Inzerce. *Amatérské radio, řada A.* 1984, roč. 33, č. 5, s. 197–200.

JEŽEK, Jiří. Školní počítač IQ151. *Amatérské radio, řada A.* 1984, roč. 33, č. 12, s. 459–460.

ŠTOLC, Libor – DOČEKAL, Daniel. Osobní počítač Sord M5. *Amatérské radio, řada A.* 1984, roč. 33, č. 10, s. 377–378.

Ročník 34 (1985)

AR. AR výpočetní technice '85. *Amatérské radio, řada A.* 1985, roč. 34, č. 2, s. 57–58.

HAVLÍK, Richard. Malá výpočetní technika na brněnském podzimním veletrhu. *Amatérské radio, řada A.* 1985, roč. 34, č. 1, s. 22.

Ročník 35 (1986)

ENGEL, Přemysl. Náš interview s ing. Eduardem Smutným. *Amatérské radio, řada A.* 1986, roč. 35, č. 3, s. 81–83.

MASTÍK, Tomáš. Myš: Externí pohyblivý ovládač kurzoru pro mikropočítač ZX-Spectrum. *Amatérské radio, řada A.* 1986, roč. 35, č. 10, s. 377–379.

MYSLÍK, Alek. mikro PF 86. *Amatérské radio, řada A.* 1986, roč. 35, č. 1, s. 17–18.

SMUTNÝ, Eduard. Ondra. *Amatérské radio, řada A.* 1986, roč. 35, č. 3, s. 92–93.

ZOUPINA, Milan. ...budeme poslední? *Amatérské radio, řada A.* 1986, roč. 35, č. 10, s. 379.

Ročník 36 (1987)

AMATÉRSKÉ RADIO. MIKROPROG '86 MIKROKONKURS '86 – MIKROPROG '87 MIKROKONKURS '87. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 4, s. 138–139.

HOFMANN, Antonín – STUHLÍK, Zdeněk. Kempston joystick. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 9, s. 337–340.

KLABAL, Jan. K masovém rozvoji branné zájmové činnosti... a v elektronice. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 4, s. 121–122.

KLABAL, Jan. Náš interview s ing. Františkem Hamanem. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 5, s. 161–162.

MYSLÍK, Alek. Mikro-reportáž z JZD Agrokombinát Slušovice. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 11, s. 417–418.

MYSLÍK, Alek. Náš interview s ing. Miroslavem Kubíkem. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 3, s. 81–82.

MYSLÍK, Alek. Náš interview s Petrem Žákem. *Amatérské radio*, řada A. 1987, roč. 36, č. 8, s. 281–282.

Ročník 37 (1988)

HORSÁK, Ivan. Jednoduchá tlačítková klávesnice počítačům Sinclair ZX-81 a ZX Spectrum. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 3, s. 104.

KALOUSEK, L. Náš interview se zástupci 666. ZO Svazarmu. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 6, s. 201–202.

KOZÁK, Miroslav. Kempston joystick s MHB 8255A. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 12, s. 462.

MYSLÍK, Alek. Náš interview s ing. Josefem Truxou. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 10, s. 361–362.

NOVOTNÝ, Karel. Joystick. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 5, s. 177–178.

PENCZEK, Fr. Jsem skeptikem. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 5, s. 183.

PH. Co chystá PC Users Assotiation aneb Kudy dál v krádežích softwaru. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 5, s. 183.

ZAJÍČEK, Ladislav. MIKROPROG '87. *Amatérské radio*, řada A. 1988, roč. 37, č. 8, s. 302–303.

Ročník 38 (1989)

AMATÉRSKÉ RADIO. Jak v roce 1989? *Amatérské radio, řada A*. 1989, roč. 38, č. 1, s. 17.

KLABAL, Jan. Do Nového roku. *Amatérské radio, řada A*. 1989, roč. 38, č. 1, s. 1–2.

Ročník 39 (1990)

HAVLIŠ, P. Náš interview s Dr. Antonínem Glancem. *Amatérské radio, řada A*. 1990, roč. 39, č. 8, s. 281.

MYSLÍK, Alek. Zelené stránky v roce 1990. *Amatérské radio, řada A*. 1990, roč. 39, č. 1, s. 17.

KRYŠKA, L. – ZUSKA, J. Hřiště na televizní obrazovce. *Amatérské radio, řada B*. 1977, roč. 26, č. 1, s. 2–36.

HÁŠA, Miroslav. Praxe číslicové techniky. *Amatérské radio, řada B*. 1980, roč. 29, č. 3, s. 82–94.

Mikrobáze

Ročník 1 (1985)

AMY. Držet krok. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1, s. 3.

KROUPA, Josef. Sjednocení členských služeb. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1, s. 4.

MIKROBÁZE. Malá úvaha nejen pro uživatele ZX Spectra. *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1, s. 28–30.

MIKROBÁZE. Programová nabídka Mikrobáze (1/1985). *Mikrobáze*. 1985, roč. 1, č. 1, s. 61–82.

Ročník 2 (1986)

KŠ. Na prahu páté generace. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 3, s. 3–4.

KŠ. Program pro vnoučata. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 4, s. 2–3.

MB. Úpravy her pro ZX Spectrum. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 3, s. 39–44.

MIKROBÁZE. Programová nabídka Mikrobáze (2/1986). *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 2, s. 58–79.

MIKROBÁZE. Programová nabídka Mikrobáze (3/1986). *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č.

3, s. 53–57.

MIKROBÁZE. Výsledky ankety Mikrobáze z roku 1985. *Mikrobáze*. 1986, roč. 2, č. 6, s. 4–13.

Ročník 3 (1987)

FUKA, František. Hry pro ZX Spectrum. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6, s. 44–48.

MIKROBÁZE. ERA 1987 Žďár nad Sázavou. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 7, s. 2.

ZAJÍČEK, Ladislav. Je libo pouček? *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 5, s. 46–47.

ZAJÍČEK, Ladislav. Kopisté versus Mikrobáze. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6, s. 2–4.

ZAJÍČEK, Ladislav. Než nám ujede šestnáctka. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 8, s. 2–4.

ZAJÍČEK, Ladislav. V domovině Specter. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 7, s. 47–50.

ZAJÍČEK, Ladislav – -KŠ-. Dalibor výpočetní techniky. *Mikrobáze*. 1987, roč. 3, č. 6, s. 2–4.

Ročník 4 (1988)

BLAŽEK, Bohuslav. Metakomunikace (1). *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7, s. 30–31.

BLAŽEK, Bohuslav. Metakomunikace (2): Kradení jako modus bytí. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 8, s. 30–31.

LACKO, Branislav. Domácí počítače. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 1, s. 7.

MIKROBÁZE. Akce myš. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5, s. 27.

MIKROBÁZE. Index: konečně ostrý start. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5, s. 28.

MIKROBÁZE. Mikroprog 87. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 4, s. 26.

MIKROBÁZE. Programová nabídka. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 1, s. 28–29.

MIKROBÁZE. Středisko VTI pro elektroniku. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 1, s. 29–31.

-PB-. Na návštěvě ve Spálené. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 5, s. 6–7.

ŠIMŮNEK, Petr – JENNE, Daniel. Univerzální interface Mirek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7, s. 16–18.

ZAJÍČEK, Ladislav. Bajtek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 3, s. 31.

ZAJÍČEK, Ladislav. Hovory o programování – Ing. Petr Adámek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 1, s. 2–4.

ZAJÍČEK, Ladislav. Hovory o programování – Ing. Petr Adámek (pokračování). *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 2, s. 2–3.

ZAJÍČEK, Ladislav. Hovory o programování – R. Pecinovský (dokončení). *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7, s. 2–3.

ZAJÍČEK, Ladislav. Hovory o programování: Je toho 80 kilo... můžu to tak nechat? *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 10, s. 2–3.

ZAJÍČEK, Ladislav. Hovory o programování: Trojúhelník žena-muž-počítač – Bohuslav Blažek. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 4, s. 2–4.

ZAJÍČEK, Ladislav. K čemu vlastně. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 7, s. 1.

ZAJÍČEK, Ladislav. Komputer. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 2, s. 31.

ZAJÍČEK, Ladislav. Malá domů (vánoční). *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 10, s. 1.

ZAJÍČEK, Ladislav. ZX nostalgie. *Mikrobáze*. 1988, roč. 4, č. 6, s. 1.

Ročník 5 (1989)

BECHYNĚ, Michal. Ještě jednou Didaktik Gama. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 2, s. 25–27.

MECA, Daniel. A jedeme dál. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 7, s. 1.

MECA, Daniel. Hodně štěstí, Láďo! *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 6, s. 1.

MECA, Daniel. O kohoutkovi a slepičce: jak vznikala *Mikrobáze* ročník 1989. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 10, s. 9.

MECA, Daniel. Z domova. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 1, s. 30.

VOCEL, Petr. Seznam známých POKE pro Amstrad CPC. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 10, s. 19.

ZAJÍČEK, Ladislav. Error. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 3, s. 28.

ZAJÍČEK, Ladislav. Metakomunikace o časopisecké komunikaci. *Mikrobáze*. 1989, roč. 1989, č. 4, s. 26–28.

ZAJÍČEK, Ladislav. Počítač vězněm učitelů. *Mikrobáze*. 1989, roč. 1989, č. 3, s. 29.

ZAJÍČEK, Ladislav. Počítač z Tuzexu. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 5, s. 23–26.

ZAJÍČEK, Ladislav. The Russians Are Coming. *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 1, s. 1.

ZAJÍČEK, Ladislav. Že by? *Mikrobáze*. 1989, roč. 5, č. 3, s. 1.

Atari zpravodaj (Olomouc)

ATARI ZPRAVODAJ. Vážení přátelé,... *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, roč. 1, č. nečíslováno, s. 1–3.

BURGER, Oldřich. Ještě jednou kartridž. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, roč. 1, č. 1, s. 9.

BURGER, Oldřich. Mezinárodní klubová spolupráce. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 4–5.

BURGER, Oldřich. Vážení přátelé!... *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 1.

DOČEKAL, Pavel – SUCHÁNEK, Jiří. Výroba joysticku (řídící páky) pro počítače ATARI 600, 800 XL. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 12–15.

ENOSOFT PRIEVIDZA. Zoznam programov pre HC Atari. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 35–37.

POŘADATEL. Programátorská soutěž AK. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 3–4.

REDAKCE. Atari zpravodaj. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1987, č. 5, s. 32.

SVÁROVSKÝ, Emil. Ještě jednou o stolcích pro počítače. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1986, č. 4-5, s. 9–10.

VOBORNÍK, Jan. The Goonies. *Atari zpravodaj (Olomouc)*. 1987, roč. 2, č. 5, s. 22–23.

ZX Magazín (do č. 9/1989 Spektrum)

Ročník 1 (1988)

HERTL, David. Návod jak za 4 Kčs získat katalog počítačů: *Spektrum*. 1988, roč. 1, č. 3, s. 4.

HERTL, David. Vážení čtenáři!... *Spektrum*. 1988, roč. 1, č. 3, s. 1.

STEJSKAL, Martin. Spectrum a my. *Spektrum*. 1988, roč. 1, č. 3, s. 5–6.

Ročník 2 (1989)

MÁJASOFT. Obal na kazety s programy na počítač ZX Spectrum. *Spektrum*. 1989, roč. 2, č. 5, s. 3.

MIHULA, Petr et al. Hry, hry, hry... *Spektrum*. 1989, roč. 2, č. 4, s. 4.

ZX MAGAZÍN. 4 x 11, tentokrát s Františkem Fukou a jeho firmou Fuxoft. *Spektrum*.

1989, roč. 2, č. 5, s. 1.

ZX MAGAZÍN. Bohemia Software. *Spektrum*. 1989, roč. 2, č. 4, s. 2.

ZX MAGAZÍN. VD Program Praha. *Spektrum*. 1989, roč. 2, č. 10, s. 2.

ZX MAGAZÍN. Comix zvaný „spektrácký“. *ZX Magazín*. 1989, roč. 2, č. 10, s. 2.

Ročník 3 (1990)

DREXLER, Jan. Co nám chybí? *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 23–24.

HERTL, David. Hellsoft. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 24–26.

HERTL, David. Počítačové hry. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 6, s. 14–16.

KAFKA, Ondřej – HERTL, David. Vážení,... *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 5, s. 1–2.

MAŇAS, Pavel. Progbase. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 6, s. 32.

MS-CID. YS Games of the year 1989. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 21.

-REX-. Problémy a zajímavosti okolo joysticků. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 10–12.

-REX-. Speed controler. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 5, s. 11–12.

ZOŇ, Ondřej. Soutěž. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 22–23.

ZX MAGAZÍN. Info. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 5, s. 12.

ZX MAGAZÍN. Info. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 6, s. 1–2.

ZX MAGAZÍN. POKE 1. *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 5, s. 3.

ZX MAGAZÍN. začali jsme... *ZX Magazín*. 1990, roč. 3, č. 7, s. 27.

Ročník 4 (1991)

HERTL, David. Atomix. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 4, s. 13–14.

HERTL, David. Napsali... *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 4, s. 27–28.

HERTL, David. První z prvních. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 4, s. 19–26.

HERTL, David. Sam Coupé. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 3, s. 22–24.

HERTL, David. Staronová firma. *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 5, s. 12–14.

HERTL, David. Vážení,... *ZX Magazín*. 1991, roč. 4, č. 1, s. 2–5.

HERTL, David. Vážení,... *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 2, s. 3.

HERTL, David. Vážení,... *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 4, s. 3.

HERTL, David. Z jiných tiskovin. *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 2, s. 10.

MACKŮ, J. Spectrum modeluje lidskou psychiku.... *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 6-8, s. 12-18.

MAŇAS, Pavel. Rychlé šípy. *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 1, s. 21-22.

-REX- – REDAKCE. Soutěž! *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 6-8, s. 57,67-69,80-81.

ZX MAGAZÍN. Expert. *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 2, s. 23-24.

ZX MAGAZÍN. EXTRA. *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 1, s. 6-7.

ZX MAGAZÍN. ZXM Inzerce. *ZX Magazin*. 1991, roč. 4, č. 1, s. 10.

Ročník 5 (1992)

KOUT, Aleš. Počítačové pirátství. *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 3, s. 23-24.

PROXIMA – SOFTWARE NOVÉ GENERACE. Fuxoft uvádí (reklama). *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 6, s. 24.

PROXIMA – SOFTWARE NOVÉ GENERACE. Objednací list. *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 6, s. inzertní příloha.

ZX MAGAZÍN. Výzva programátorům. *ZX Magazin*. 1992, roč. 5, č. 6, s. 42-47.

Informace pro uživatele mikropočítačů

BLAŽEK, Bohuslav. Počítače a kultura. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 8-9.

BLAŽEK, Bohuslav. Spor o počítačové hry. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 6-7.

FRANĚK, Jiří. Něco pro začínající piráty. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 24-25.

FRIEDRICH, Václav. Umíte jazyk English? aneb Jak hrát konverzační hry. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 31.

INFORMACE PRO UŽIVATELE MIKROPOČÍTAČŮ. Adresář počítačových klubů. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 30-32.

INFORMACE PRO UŽIVATELE MIKROPOČÍTAČŮ. Nekonečné množství životů na počítačích Atari. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 30.

LUDVÍK, Martin. Když se řekne Amiga. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 5.

LUŇÁK, Ota. Co nového v 602. ZO Svazarmu? *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 32.

MERCL, Jan. Sharp MZ-800 hardware... *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 24.

TROJAN, Petr. Hráč (rozhovor s Františkem Fukou). *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 2–3.

TROJAN, Petr. Jsme schopni vyrábět mikropočítače? *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 1–4.

WINTER, Jaroslav. Programy z Programu. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 32.

WINTER, Jaroslav. Věrní výukovým programům. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 2 (Počítačové hry), s. 29.

ZENITCENTRUM. Zenitcentrum. *Informace pro uživatele mikropočítačů*. 1989, roč. 1, č. 1 (Počítač přítel člověka), s. 3. strana obálky.

6.2.2. Tiskoviny – vedlejší soubor

(DOU). Den osobních počítačů. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 3, s. 24–25.

(MŠ). Osobní počítač z NDR. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1, s. 22.

(VV). PMD-85: Verzia 85-1 & 85-2. *Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 1, s. 32.

ANDREW. Pařanská balada. *Excalibur*. 1992, roč. 2, č. 9, s. 10.

ANNONCE. 15-2 Programy (15. 4. 1992). *Annonce*. 1992, roč. 3, č. 309, s. 6–7.

ANNONCE. 15-2 Programy (23. 5. 1990). *Annonce*. 1990, roč. 1, č. 21, s. 15.

ANNONCE. 15-2 Programy (3. 1. 1992). *Annonce*. 1992, roč. 3, č. 265, s. 3–4.

ANNONCE. 15-2 Programy (4. 1. 1991). *Annonce*. 1991, roč. 2, č. 118, s. 26–27.

BAHENSKÝ, Zbyšek. Něco triků pro aktivní „spectristy“. *Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 10, s. 28–30.

BARČÁK, Vítězslav. Zákonitosti vývoje nelze ignorovat. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 6, s. 2–3.

BURGER, Oldřich. Vážení ATARI fans,... In KUBELKA, Josef. ed. *Seznam programů ATARI XL/XE*. Rožnov p.R.: FLOP – Vičar, 1990

BURGER, Oldřich. Vážení ATARI fans,... In KUBELKA, Josef. ed. *Seznam programů ATARI XL/XE*. Rožnov p.R.: FLOP – Vičar, 1990

CIRÝN, Josef. Pošítačové hry a hráči “zde a nyní” aneb Diskrétna cesta do B. *Bajt*. 1992, roč. 3, č. 5, s. 46–48.

ČACKÝ, Vladislav. Televizní hry s tranzistory (dokončení). *Amatérské radio*, řada A. 1977, roč. 26, č. 11, s. 423–425.

ČACKÝ, Vladislav. Televizní hry s tranzistory. *Amatérské radio*, řada A. 1977, roč. 26, č. 10, s. 369–373.

DIDAKTIK SKALICA. *Didaktik Gama – osobný počítač HC: Návod k obsluhu*. Skalica: Didaktik Skalica, 1987.

FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky (1990)*. Praha: SEVT, 1990.

FEDERÁLNÍ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Statistická ročenka České a slovenské federativní republiky (1992)*. Praha: SEVT, 1992.

FEYTIS, Jaroslav. Informace z Komenia: Školní počítačové programy. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 11, s. 17.

FRANĚK, Jiří. My chceme počítače! *Mladý svět*. 1987, roč. 29, č. 13, s. 12–13.

FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

FUKA, František. *Počítačové hry: Historie a současnost, 2. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988.

HÁŠA, Miroslav. Několik slov úvodem. In FUKA, František. ed. *Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988, s. 3–4.

HÁŠA, Miroslav. Několik slov úvodem. In FUKA, František. ed. *Počítačové hry: Historie a současnost, 1. díl*. Beroun: Zenitcentrum, 1988, s. 3–4.

HÁŠA, Miroslav. V Československu... In ŠIMŮNEK, Petr. ed. *Grafické procesory*. Praha: 666. ZO Svazarmu, nedatováno.

HÁŠA, Miroslav. V Československu... In ŠIMŮNEK, Petr. ed. *Grafické procesory*. Praha: 666. ZO Svazarmu, nedatováno.

HAVLÍČEK, Miroslav. *Ročenka sdělovací techniky '82*. Praha: SNTL, 1981.

HLAVÁČEK, Jan. Poděkování ženám. *Zpravodaj Atari klubu (487. ZO Svazarmu)*.

1988, roč. 2, č. 2, s. 73.

HLAVÁČEK, Jan. Zeptali jsme se za vás... Ondřeje Šebesty, vedoucího technicko-poradenského střediska v.d. STYL. *Zpravodaj Atari klubu (487. ZO Svazarmu)*. 1987, roč. 1, č. 6, s. 54–56.

JELÍNEK, Vladimír. Rozvoj aplikací výpočetní techniky v 8. pětiletce. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1, s. 2–3.

KAUCKÝ, Richard. Mezi námi a našimi počítači. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 7, s. 14–15.

KEREKEŠ, Roman. 8-bitová story z moravsko-slovenského pomezia. *Bajt*. 1993, roč. 4, č. 10

KRÁL, Jiří. Přátelé ataristé,... *Zpravodaj Atari klubu Brno*. 1992, roč. 1, č. 1, s. 1.

LIBOVICKÝ, Vít – DOČEKAL, Daniel. Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte. In *Proč a nač je počítač: Kousněte si do jablka poznání (Magazín VTM pro příznivce informatiky a výpočetní techniky)*. Praha: Mladá fronta, 1987, s. 22–26.

LIBOVICKÝ, Vít – DOČEKAL, Daniel. Domácí počítače, s nimiž se (možná) setkáte. In *Proč a nač je počítač: Kousněte si do jablka poznání (Magazín VTM pro příznivce informatiky a výpočetní techniky)*. Praha: Mladá fronta, 1987, s. 22–26.

MALEC, Ivan – (R). Mikropočítače z „druhé strany“. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 1

MALEC, Ivan. Elektronický průmysl v příštích letech. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 1, s. 2–3.

MALEC, Ivan. Jestem sceptykiem aneb Jak jsem se stal skeptikem. *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 5, s. 37–38.

MALEC, Ivan. K další perspektivě výroby malých počítačů. *Elektronika*. 1989, roč. 3, č. 12, s. 20–21.

MALEC, Ivan. Vážení čtenáři... *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 2, s. 1.

MŠ ČSR. Program elektronizace. *Učitel'ské noviny*. 1986, roč. 89, č. 11, s. 11–12.

NEJVYŠŠÍ KONTROLNÍ ÚŘAD. Kontrolní závěry z kontroly hospodaření se státním majetkem ve správě EKOS, JUNIOR centrum, Mladá fronta a Stavocentral v období od vzniku vlastnictví státu do období transformace na obchodní společnosti a z kontroly hospodaření Fondu dětí a mládeže se státním majetkem. *Věstník nejvyššího kontrolního úřadu*. 1996, roč. 4, č. 1, s. 15–20.

PETER LEE. Ataristův protiútok. *Excalibur*. 1992, roč. 2, č. 10, s. 21.

-PKCS-. Co máte za nové programy? *Sinclair 602*. 1989, roč. ?, č. 1, s. 2–4.

Proč a nač je počítač: Kousněte si do jablka poznání (Magazín VTM pro příznivce informatiky a výpočetní techniky). Praha: Mladá fronta, 1987.

SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 12. prosince 1979 o zřízení federálního ministerstva elektrotechnického průmyslu. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1979, roč. 1979, č. 28, s. 694.

SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 16. listopadu 1990 o navrácení majetku Socialistického svazu mládeže lidu České a Slovenské Federativní Republiky. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1990, roč. 1990, č. 82, s. 1852–1853.

SBÍRKA ZÁKONŮ. Ústavní zákon ze dne 19. dubna 1988 o změnách v soustavě federálních ústředních orgánů, v jejichž čele stojí člen vlády Československé socialistické republiky. *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1988, roč. 1988, č. 8, s. 173–174.

SBÍRKA ZÁKONŮ. Zákon ze dne 28. března 1990, kterým se mění a doplňuje zákon č.35/1965 Sb., o dílech literárních, vědeckých a uměleckých (autorský zákon). *Sbírka zákonů – Československá socialistická republika*. 1990, roč. 1990, č. 89, s. 379–381.

SINCLAIR USER. Chasing Pimania. *Sinclair User*. 1983, roč. 2, č. 14, s. 14.

SLÁVIK, Ivo. Rozhovor s autorem: František Fuka (dokončení). *Bit*. 1991, roč. 1, č. 11, s. 38.

SLÁVIK, Ivo. Rozhovor s autorem: František Fuka. *Bit*. 1991, roč. 1, č. 10, s. 38.

SLÁVIK, Ivo. Rozhovor s autorem: Miroslav Fídlér (dokončení). *Bit*. 1992, roč. 2, č. 2, s. 38.

SLÁVIK, Ivo. Rozhovor s autorem: Miroslav Fídlér. *Bit*. 1992, roč. 2, č. 1, s. 38.

ŠEDIVÁ, Kristina. Didaktik Gama: Československý Sinclair? *Elektronika*. 1988, roč. 2, č. 3, s. 4–5.

ŠEDIVÁ, Kristina. Elektronika a mladá generace. *Elektronika*. 1987, roč. 1, č. 3, s. 2–3.

ŠROL, Miroslav. Plnenie realizačného programu elektronizácie vo výchove a vzdelávaní na základných školách. *Pedagogika*. 1988, roč. 38, č. 4, s. 397–400.

TESLA BRATISLAVA. *Mikropočítač PMD 85-2 (leták)*. Tesla Bratislava, 1986.

TESLA BRATISLAVA. *Osobný mikropočítač PMD 85*. Bratislava: Tesla Bratislava, 1985.

UNIVERSUM. Jak začínali... (osobní zpověď) – Universum. *ZX Magazín*. 1993, roč. 6, č. 3, s. 10–11,21.

VEJMOLA, Stanislav. *Hry s počítačem*. Praha: SPN, 1988.

VRBA, Antonín. Informatika a výpočetní technika – první zkušenosti s novým předmětem na gymnáziu. *Pedagogika*. 1988, roč. 38, č. 4, s. 401–404.

WITTEK, Ludovít. Otvorený dopis šéfredaktora časopisu BIT svojim čitateľom.

Excalibur. 1995, roč. 5, č. 41, s. 36.

ZAJÍČEK, Ladislav. BAJT náš vezdejší. *Bajt*. 1990, roč. 1, č. 1, s. 1.

-ZB-. Celková zpráva o průběhu a konci soutěže "Help!". *FLOP (disketový magazín)*. 1994, roč. 6, č. 28

ZENITCENTRUM. *Město robotů (doprovodná brožura)*. Beroun: Zenitcentrum, 1989.

6.2.3. Rozhovory a paměti

BURGER, Oldřich – POLÁČEK, Pavel. *Osobní rozhovor, Klimkovice, 12. 2. 2013*.

DAVID (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 8. 2. 2010*.

FAIT, František. *Osobní rozhovor, Praha, 26. 4. 2011*.

FUKA, František. *Osobní rozhovor, Praha, 28. 8. 2008*.

HÁŠA, Miroslav. *Osobní rozhovor, Praha, 10. 7. 2012*.

HERTL, David. *Osobní rozhovor, Louny, 10. 2. 2013*.

HLAVÁČ, Michal. *Osobní rozhovor, Cambridge, MA, 20. 11. 2012*.

JAN (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Středočeský kraj, 24. 6. 2010*.

KOHOUT, Pavel. *Osobní rozhovor, Praha, 5. 5. 2011*.

LIBOVICKÝ, Vít. *Osobní rozhovor, Jesenice, 13. 4. 2011*.

MARTIN (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Jihomoravský kraj, 24. 6. 2010*.

OPL, Jan. *Osobní rozhovor, Praha, 5. 2. 2013*.

PAVEL (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 20. 5. 2010*.

PETR (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 9. 2. 2010*.

SMUTNÝ, Tomáš. *Osobní rozhovor, Trhový Štěpánov, 23. 1. 2013*.

VÁCLAV (HRÁČ). *Osobní rozhovor, Praha, 12. 4. 2010*.

VESELÝ, Vlastimil. Co se dělo v červnu 1987. In *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 25. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8706.htm>>.

VESELÝ, Vlastimil. Co se dělo v prosinci 1987. In *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8712.htm>>.

VESELÝ, Vlastimil. Co se dělo v prosinci 1989. In *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8912.htm>>.

VESELÝ, Vlastimil. Co se dělo v srpnu 1983. In *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8308.htm>>.

VESELÝ, Vlastimil. Co se dělo v srpnu 1989. In *WEXova stránka* [online], 2013. Citováno 26. 4. 2013. Dostupné z: <<http://wexova.sweb.cz/historie/h8908.htm>>.

VESELÝ, Vlastimil. *Osobní rozhovor, Ostrava, 11. 2. 2013.*

6.2.4. Počítačové hry

ATARI. *Asteroids*. Arkáda. Atari, 1979.

AUSTIN, Jason – TUCK, Colin. *Pi-balled*. ZX Spectrum. Automata UK, 1984.

BEAM SOFTWARE. *The Way of the Exploding Fist*. ZX Spectrum. Melbourne House, 1985.

BECK, Kellyn. *Defender of the Crown*. Amiga 500. Cinemaware, 1986.

BRABEC, František – DLOUHÝ, Martin. *Dobývání hradu*. ZX Spectrum. Artic Software, 1986.

BRABEN, David – BELL, Ian C. *Elite*. ZX Spectrum. Firebird, 1985.

CECIL, Charles. *Inca Curse (Adventure B)*. ZX81. Artic Computing, 1981.

COOKE, Pete et al. *Ski Star 2000*. ZX Spectrum. Richard Shepherd Software, 1985.

CRAMMOND, Geoff – FOLLIN, Mike. *Sentinel*. ZX Spectrum. Firebird, 1986.

CROW, Stephen. *Starquake*. ZX Spectrum. Bubble Bus Software, 1985.

CROWTHER, William – WOODS, Don. *Adventure*. PDP-10. Public domain, 1976.

DISTINCTIVE SOFTWARE. *Test Drive*. Commodore 64. Accolade, 1987.

DIVIŠ, Roman – FAIT, František – KOHOUT, Pavel – VÁVRA, Pavel. *...a to snad ne?!* Multiplatformní. Podolí: Gama klub Plzeň, 1990.

DOLEŽAL, Tomáš. *Flappy*. Atari 8-bit. Doltari, 1988.

DOUBLES©FT. *17. 1. 1989*. ZX Spectrum. Doubles©ft, 1989.

FÍDLER, Miroslav. *Belegost*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1989.

FÍDLER, Miroslav. *Itemiáda*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1985.

FÍDLER, Miroslav. *Maglaxians*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1985.

FÍDLER, Miroslav. *Planet of Shades*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1986.

FÍDLER, Miroslav – FUKA, František. *Jet-Story*. ZX Spectrum. Praha: Cybexlab, 1988.

FUKA, František. *F.I.R.E.* ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1988.

FUKA, František. *Indiana Jones 2*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1987.

FUKA, František. *Indiana Jones 3*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1990.

FUKA, František. *Indiana Jones a chrám zkázy*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1985.

FUKA, František. *Podraz III*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1986.

FUKA, František. *Tetris 2*. ZX Spectrum. Praha: Fuxoft, 1990.

GAVAR, Ladislav. *Boulder Dash*. PMD 85. Ostrava: VBG Software/415. ZO Svazarmu, 1987.

GAVAR, Ladislav. *Manic Miner*. PMD 85. Ostrava: VBG Software/415. ZO Svazarmu, 1987.

GEORGE K. *Jméno růže*. ZX Spectrum. Proxima, 1991.

GRAFTGOLD. *Quazatron*. ZX Spectrum. Hewson Consultants, 1986.

GREEN, Andy et al. *Krakout*. Commodore 64. Gremlin Graphics, 1987.

HLAVÁČ, Michal. *Chrobák Truhlík*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1990.

HLAVÁČ, Michal. *Sherlok Holmes*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1987.

HOKŮV, Dušan – HOSSNER, Petr. *Emgeton story aneb Bláznivý nápad*. Atari 8-bit. H & H Software, 1991.

HRDA, Stanislav et al. *Fuksoft*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1987.

CHILD, M. – BATES, P. *Locomotion*. ZX Spectrum. Mastertronic, 1985.

KRISTOFFERSON, Lee. *System 15000*. ZX Spectrum. A.V.S., 1984.

LAMB, Mike et al. *Renegade*. ZX Spectrum. Imagine Software, 1987.

LÁŠEK, Petr – ŠTORKÁNOVÁ, Alexandra. *Šest ran do klobouku*. ZX Spectrum. Praha: SPL, 1986.

LIBOVICKÝ, Vít. *Město robotů*. ZX Spectrum. Beroun: Zenitcentrum, 1989.

LIBOVICKÝ, Vít – JENNE, Daniel. *Manic Miner*. PMD 85. Praha: ViLiSoft & DaJeSoft, 1985.

LIEPA, Peter – GRAY, Chris. *Boulder Dash*. Atari 8-bit. First Star Software, 1984.

LOŠŤÁK, Viktor. *Pomsta šíleného ataristy*. Atari 8-bit. Viktor Lošťák, 1989.

MALÝ, Martin. *Katanga*. ZX Spectrum. Demonsoft, 1988.

MARSHALL, Dave. *Tomahawk*. ZX Spectrum. Digital Integration, 1985.

MARTINÍK, Aleš. *Manic Miner*. ZX81. Brno: Aleš Martiník, 1984.

MICROTECH. *Sherwood*. ZX Spectrum. Bratislava: Ultrasoft, 1992.

MIHULA, Ing. *Rychlé šípy*. ZX Spectrum. Brno: MS-CID, 1988.

NEW GENERATION SOFTWARE. *Trashman*. ZX Spectrum. New Generation Software, 1983.

OMIKRON – RAXOFT. *Labyrinth*. ZX Spectrum. Jan Hanousek Computer Software, 1990.

PANAYI, Costa – LADINEK SOFTWARE. *Highway Encounter*. Sharp MZ 800. Ladinek Software, 1987.

RAK, Patrik – GREGOROVÁ, Hana. *Piškvorks*. ZX Spectrum. Praha: Raxoft, nedatováno.

RAK, Patrik – MATOUŠEK, Milan. *Atomix*. ZX Spectrum. Praha: Scorpion/Ultrasoft, 1990.

RYLEK, Tomáš. *Star Fly*. ZX Spectrum. Praha: T.R.C., 1987.

RYLEK, Tomáš. *Star Swallow*. ZX Spectrum. Praha: T.R.C., 1987.

SMITH, Matthew. *Manic Miner*. ZX Spectrum. Software Projects, 1983.

SOFTTOUCH. *Atomix*. Amiga 500. Thalion Software, 1990.

SPANBURG, Scott. *The Goonies*. ZX Spectrum. Datasoft, 1986.

SSKO. *Flappy*. Sharp MZ-800. dB-Soft, 1984.

SYBILASOFT. *Šatochin*. ZX Spectrum. Bratislava: Sybilasoft, 1988.

ŠUHAJDA, Karel. *Hlípa*. PMD 85. Praha: 484. ZO Svazarmu, 1989.

TAITO. *Space Invaders*. Arkáda. Taito, 1978.

ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Alien 8*. ZX Spectrum. A.C.G., 1984.

ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Jetpac*. ZX Spectrum. A.C.G., 1983.

ULTIMATE – PLAY THE GAME. *Knight Lore*. ZX Spectrum. A.C.G., 1984.

ÚV SOFTWARE. *P.R.E.S.T.A.V.B.A.* ZX Spectrum. ÚV Software, 1988.

VESELÝ, Vlastimil. *Flappy*. PMD 85. Ostrava: VBG Software/415. ZO Svazarmu, 1987.

VLČEK, Karel. *Flappy*. ZX Spectrum. KVL, 1990.

WEATHERBURN, Ian. *Neverending Story*. ZX Spectrum. Ocean Software, 1985.

ZAPLETAL, P. *Exotron: Speedy Stony Wizards Atac*. ZX Spectrum. Carrium Software, 1985.

ZNOVUZROZENY, Zuzan. *Dobrodružství Indiana Jonese na Václavském náměstí v Praze dne 16. 1. 1989*. ZX Spectrum. Freeware, 1989.

7. Obsah digitální přílohy

1. Rozšířený obrazový doprovod
2. Přepisy rozhovorů

Organizátoři

Oldřich Burger a Pavel Poláček

Miroslav Háša

David Hertl

Tomáš Smutný

Programátoři

František Fait

Pavel Kohout

František Fuka

Michal Hlaváč

Vít Libovický

Vlastimil Veselý

Hráči

David

Jan

Martin

Pavel

Petr

Václav

3. Návod k rozhovoru
4. Seznam československých her vydaných do roku 1989

Hry pro *Spectrum*

Hry pro *Atari*

Hry pro *PMD 85*

5. Audionahrávky rozhovorů (ve zvláštní složce)