

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, katedra žurnalistiky

Bakalářská práce

2013

Adam Plechatý

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky, katedra žurnalistiky

Adam Plechatý

**Vývoj a podoba herní recenze na příkladu
časopisu SCORE**

Bakalářská práce

Praha 2013

Autor práce: **Adam Plechatý**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2013

Bibliografický záznam

PLECHATÝ, Adam. *Vývoj a podoba herní recenze na příkladu časopisu SCORE*. Praha, 2013. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky, katedra žurnalistiky. Vedoucí práce Mgr. Jaroslav Švelch.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá stylovými změnami v herních recenzích, jakožto specifických komunikátech, které prostřednictvím kritického soudu recenzenta usnadňují čtenářům výběr nových herních titulů. Autor práce změny zkoumá v průběhu období let 1996–2010 a zaměřuje se na nejstarší časopis o hrách u nás SCORE. Výzkumné části předchází teoretická stať, ve které autor v několika kapitolách přibližuje čtenáři současnou herně-žurnalistickou praxi, jejíž terminologie a kontextu pak využívá při popisu a interpretaci stylových prostředků herní recenze. Východiskem práce by mělo být nejen zachycení předpokládaných změn ve stylovém projevu herní recenze, ale také jejich interpretace v kontextu proměn herně-mediálního trhu u nás.

Abstract

The thesis deals with stylistic changes in gaming reviews, which function as a „buyer’s guide“ for its readers through educated opinion given by a professional reviewers. It explores the supposed changes in style during the years 1996 through 2010 and focuses on the most established gaming print magazine in the Czech Republic SCORE. The research part is preceded by theoretical section of the thesis, which introduces basic concepts of contemporary game journalism in order to describe and interpret the stylistic changes discussed in the research segment. The thesis should offer a comprehensive overview of the stylistic variations in gaming reviews and also their interpretation in the context of changes in gaming media industry in the Czech Republic.

Klíčová slova

Recenze, kritika, videohry, počítačové hry, stylistika, vývoj, analýza, kvalitativní výzkum

Keywords

Reviews, critique, videogames, computer games, stylistics, emergence, analysis, qualitative research

Rozsah práce: 107 685 znaků včetně mezer

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 4. 1. 2012

Adam Plechatý

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Jaroslavu Švelchovi, který byl vedoucím mé práce i během své stáže v USA a poskytl mi detailní zpětnou vazbu. Dále Dr. Šoltysovi za podnětné připomínky v průběhu výzkumné fáze mého bádání. Nakonec také svým kolegům, autorům časopisů SCORE a Level: Michalu Jaklovi, Jaromíru Mowaldovi a Mikoláši Tučkovi za věcné připomínky k teoretické části práce.

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:**Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**

Adam Plechatý

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova v Praze	
Fakulta sociálních věd	

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:

2009

Došlo dne:	- 2 -02- 2012	-1-
------------	----------------------	-----

E-mail diplomantky/diplomanta:

adamplechaty@gmail.com

03/11/12	Právní:	Škarišová
Přiděleno:		heslo:

Studijní obor/forma studia:

Žurnalistika/prezenčně

Předpokládaný název práce v češtině:

Vývoj a podoba herní recenze na příkladu časopisu SCORE

Předpokládaný název práce v angličtině:

The Evolution and Form of Game Reviews in SCORE magazine

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013):(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

ZS 2012/2013

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):

Herní recenze jako svébytný a mladý žánr na pomezí publicistických, uměleckých a odborných textů se u nás začal vyvíjet teprve na začátku 90. let 20. století s příchodem prvních specializovaných periodik. Z počátku coby okrajovou zábavou, později jako fenoménem v rámci nových médií a součástí mainstreamového zábavního průmyslu. V souvislosti s rozvojem her, potažmo herního průmyslu v posledních dvou dekadách, lze předpokládat, že i herní recenze, nabízející prostřednictvím svých autorů kritický pohled na tento moderní diskurs, se určitým způsobem vyvinuly. Příčiny těchto změn vyplývají z rozvoje her v rámci všeobecného společenského vnímání tohoto média, a na to navazující transformace na domácím trhu – angažovanost vydavatelství periodik, změny v očekávání jejich inzerentů a čtenářů, a s tím související profesionalizace redaktorů, změna stylu, jakým se recenze psaly v roce 1994 a jak se píše dnes. Vzhledem k výše řečenému autor práce předpokládá, že se herní recenze jako specifické komunikáty od doby svého vzniku změnily a jeho cílem je tyto změny odhalit a popsat z hlediska stylistiky, jako vědní disciplíny zkoumající zákonitosti stylizace jazykových projevů. Východiskem práce by měla být odpověď na otázku, jak se herní recenze ve vymezeném období (viz dále) změnily po stránce stylistické a jak, pokud vůbec, docházelo k posunu v jejich funkcích.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

1. Úvod (základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce, seznámení čtenáře s osobní motivací a angažovaností autora, neprobádanost zvoleného tématu)
2. Referenční rámec práce (stručná historie her jako nového média a herní teorie, stručná historie domácí i zahraniční herní žurnalistiky, vývoj specializovaných periodik u nás a letmé srovnání se zahraničními protějšky, specifika herních časopisů, časopis SCORE, kdo jsou autoři herních recenzí)
3. Metodologie práce (herní recenze a její zasazení do obecných rámců stylistiky, teoretické vymezení zkoumaných kritérií v analyzovaných textech)
4. Analýza herních recenzí v časopisu SCORE (časové vymezení a zkoumaný vzorek, obecný popis her ve zvolených obdobích, jejich žánr a původ, stylistická kritéria analyzovaných recenzí a jejich porovnání, specifická terminologie herních recenzí atd.)
5. Závěr (zobecnění vývoje herních recenzí ve sledovaném období, odpověď na otázku k jakým konkrétním změnám ve stylu textů došlo)
6. Formální náležitosti práce (anotace, summary, přílohy, prameny a literatura)

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):

Předmětem a zároveň pramenem výzkumu je časopis o počítačových hrách SCORE, vycházející v České republice od roku 1994 jako měsíčník. Analyzovaný korpus by zahrnoval ročníky 1, 5, 10 a 15, tedy z let 1994, 1999, 2004 a 2009. Důvod tohoto výběru souvisí s úmyslem pojmout vývoj herních recenzí v celé šíři dostupných pramenů konkrétního periodika, aniž by šlo o příliš široký korpus. Vzhledem k počtu recenzí v jednom čísle (v průměru 20) je třeba množství vzorků, které podrobíme zkoumání, podstatně zúžit. Z každého čísla tedy vybereme jednu recenzi s rozsahem více jak dvě strany a jeden text v rozsahu nanejvýš jedné strany. Dosáhneme tím určité formální i obsahové diverzity, protože předpokládáme, že se od sebe budou lišit. Zároveň nebudeme analyzovat příliš velké množství textů, což vzhledem k použité metodě kvalitativního výzkumu nehraje roli.

Postup (technika) při zpracování materiálu:

Komparativní analýza jako dílčí metoda kvalitativního výzkumu. Jádrem práce bude popis jednotlivých slohotvorných činitelů, slohových postupů, funkčních stylů a nakonec i funkcí textu, porovnání stylizace komunikátů v rámci ročníků a následné zobecnění. Samotné analýze bude předcházet sběr materiálu v rámci vymezených ročníků a podle výše stanoveného klíče, jeho klasifikace a dílčí identifikace, která poskytne výchozí bod pro porovnání a stanovení závěru.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

ČECHOVÁ, Marie. *Současná česká stylistika*. Praha: ISV nakladatelství, 2003. ISBN 80-86642-00-3.

Základní teoretická příručka k analýze herních recenzí po stránce stylistiky poskytne potřebnou terminologickou základnu pro další zkoumání.

BEČKA, Josef. *Sloh žurnalistiky*. Praha: Novinář, 1986.

Vzhledem k tomu, že i přes svoji specifičnost se herní recenze počítají jako součást žurnalistického stylu, monografie Josefa Bečky poskytne základní teoretický rámec pro další zkoumání.

MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.

Teorie masové komunikace jako jeden z výchozích učebních materiálů na katedře žurnalistiky se také zabývá rozvojem vztahů médií a společnosti, problematikou komercializace, globalizace a spotřební kulturou, kam spadají i počítačové hry, o kterých herní recenze pojednávají.

JUNKOVÁ, Bohumila. *Jazyková dynamika současné publicistiky*. Praha: ARSCI, 2010. ISBN 978-80-7420-007-6.

Publikace Bohumily Junkové se kromě lexikální stránky také zabývá funkční stylistikou a postavením publicistického stylu mezi funkčními styly, což se tematicky kryje s touto prací.

HAUSENBLAS, Karel. *Od tvaru k smyslu textu: stylistické reflexe a interpretace*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 1996. ISBN 80-85899-14-0.

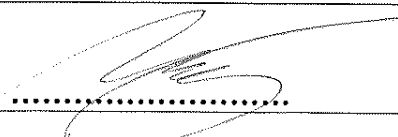
Jádrem práce je analýza herních recenzí jako svébytných komunikátů, s vlastní formou a smyslem, přičemž cílem práce je určitá míra stylistické reflexe a interpretace zkoumaných textů.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

Datum / Podpis studenta/ky

1.2.2012

AUDAK ROŠEKVARY



TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

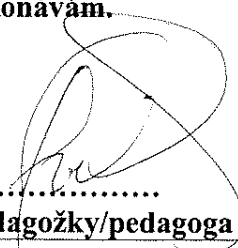
Případné doporučení dalších titulů literatury předeepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

ŠVELCH JAROSLAV

1.2.12



Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTIŠKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.

OBSAH

I.	ÚVOD	10
II.	TEORETICKÁ ČÁST	12
	A. Postavení herních časopisů na českém trhu	12
	B. Politicko-ekonomická hlediska herní kritiky	14
	C. Žánr mezi subjektivitou a objektivitou	15
	D. Kritika, nebo recenze?	18
	E. Funkce herní recenze	20
III.	VÝZKUMNÁ ČÁST	23
	A. Diskuse k výběru dat a metodologii práce	23
	B. Faktografický popis zkoumaných období	26
	C. Vývoj herních recenzí	30
	1.1 Jazyková výstavba	30
	1.1.1 Metakomunikace a kontakt s adresátem	31
	1.1.2 Recenzent: osoba, nebo instituce?	33
	1.2 Kompoziční výstavba	35
	1.2.1 Rovina textová	35
	1.2.2 Rovina tematická a obsahová	42
	1.2.3 Slohové postupy	51
IV.	ZÁVĚR	55
	SUMMARY	58
	POUŽITÁ LITERATURA	60

I. ÚVOD

Herní recenze jako svébytný a mladý žánr na pomezí publicistických, uměleckých a odborných textů se u nás začal vyvíjet teprve začátkem 90. let 20. století, s příchodem prvních periodik, která se zabývala počítačovými hrami¹. Zpočátku coby okrajovou zábavou, později jako fenoménem v rámci nových médií a mainstreamového zábavního odvětví. Na základě nezpochybnitelného rozvoje her, potažmo herního průmyslu v posledních dvou dekádách lze předpokládat, že i herní recenze v českých specializovaných časopisech, nabízející prostřednictvím svých autorů kritický pohled na tento rozvíjející se diskurz, se určitým způsobem vyvinuly.

Příčiny těchto změn vyplývají z rozvoje herního média, které se ze specializovaných časopisů přesunulo do společenských týdeníků, na stránky celostátních deníků, do rozhlasu či televize a samozřejmě na internet. Zatímco začátkem devadesátých let byly herní časopisy u nás jediným zdrojem informací o videohrách, dnes mají čtenáři, respektive hráči mnohem širší výběr: od profesionálních webů, přes televizní pořady, až po nezávislé blogy, a to nejen české, ale také zahraniční. Jestliže ještě koncem 90. let redakce časopisů tento trend, tedy přechod her do mainstreamu, vítaly a podporovaly², již v polovině první dekády 21. století se začaly nového konkurenta obávat.

Dramatické proměny v oblasti herních médií, tedy vznik specializovaných webů na internetu, snadná a především bezplatná dostupnost nejnovějších informací o videohrách, přinesly herním časopisům jen problémy. Pokles čtenářů (a prodaných výtisků) v řádu desítek tisíc, částečný úbytek inzerentů a postupnou ztrátu informační dominance na trhu. V době, kdy čtenáři za informace na internetu nemusí platit, je vnější tlak na obsah časopisů, rychlost a zároveň kvalitu jejich informování o to větší.

Ve světle těchto změn jsem se rozhodl prozkoumat a popsat vývoj herní recenze v nejstarším tuzemském měsíčníku o hrách SCORE. Recenze byla (a stále je) považována za stěžejní obsah časopisu, byť její funkce, forma i obsah prošly jistými změnami. Cílem této práce je odhalit a popsat stylové proměny v herní recenzi a

¹ V této stati budu na počítačové hry odkazovat také výrazy *hry* a *videohry*. V kontextu této práce jsou tyto termíny zaměnitelné.

² Časopis SCORE internetu dlouhou dobu věnoval samostatnou rubriku a jako jeden z prvních založil a spravoval vlastní webovou prezentaci.

v závěru stati se zamyslet, jak výrazné tyto změny jsou s ohledem na výše zmíněné skutečnosti v tržně-mediálním diskurzu.

Bakalářská práce je rozdělena na dvě samostatné části, z nichž ta první, teoretická, se dá číst samostatně, protože přináší vhled do problematiky herně-recenzentského diskurzu a souvisejících témat, která stylizaci těchto komunikátů více či méně ovlivňují. Poznatky z této části lze pak aplikovat jako kontextový rámeček v praktické části, která z ustavených teorií vychází. V praktické části zkoumám vybrané stylové prostředky herních recenzí, jejich podobu a charakteristiky, a postupný vývoj jejich užívání. Závěr práce by měl posloužit jako teoretické východisko pro zájemce o tuto problematiku, která i přes svoje nepochybná specifika do jisté míry odráží problém, se kterým se potýkají nejen herní tištěná média.

II. ČÁST TEORETICKÁ

A. Postavení herních časopisů na současném domácím trhu

Zatímco před érou internetizace měly herní časopisy (jak v zahraničí, tak i u nás) de facto informační monopol, s příchodem specializovaných webů, později pak blogů a různých variant téhož, začaly svou silnou pozici ztrácet. V rámci této kapitoly bych chtěl čtenáři ozřejmit, proč předpokládám určité změny ve stylovém projevu herních recenzí publikovaných v časopisech a z čeho vyplývají.

V českém prostředí lze za bod zlomu pro tištěná periodika s herní tematikou označit rok 2001, přičemž prohloubení krize nastalo v letech 2003 a 2004, kdy tehdy dominantnímu magazínu *Level* ubylo během roku přibližně 9 tisíc čtenářů, a strmý pád se zastavil na dnešní hranici kolem 5 tisíc.³ Vydavatel *Levelu* (německý Vogel Burda Communications) tehdy na změny na trhu zareagoval třemi mutacemi časopisu (s příloženým CD, s DVD, a bez přílohy ve formě mini), což možná zpomalilo pokles, ale zabránit mu nedokázalo.

Časopis *SCORE* (vydáváný českou firmou Omega Publishing Group) si prošel podobným vývojem a srovnatelným poklesem čtenářů, byť na rozdíl od *Levelu* dosud nemusel překročit dlouhodobě stanovenou cenu 200 Kč, a podle posledních údajů ABC ČR si jej v září 2012 koupilo 8988 čtenářů (oproti 4706 prodaným výtiskům *Levelu*).

Důležitou okolností současného stavu herních médií je úbytek inzerentů a tím pádem vzrůstající existenční závislost dvou stávajících měsíčníků na herních společnostech (domácích distributorech zahraničních vydavatelů), ochotných (a schopných) platit za drahou reklamu nejen uvnitř, ale také vně magazínů. Sponzorování titulních stran je běžnou praxí, kterou si herní firmy zajišťují prominentní inzertní plochu pro své hry. O těch se v daném čísle píšou velké články (features⁴), případně jde o již hotové produkty (tituly), které redaktoři podrobí kritice a v obsáhlých (zpravidla mnohastránkových) recenzích je zhodnotí, přičemž text doprovodí i číslem s hodnotící funkcí.

³ Viz audity ověřovaných dat z jednotlivých ročníků na stránkách Kanceláře ověřování nákladu tisku (ABC ČR).

⁴ Definice viz Praktická encyklopedie žurnalistiky (Osvaldová-Halada, 2002).

Právě jistá „záruka“ spolehlivosti, dodržování kritických standardů, kvalitní obsah a filtrování „internetového balastu“ dnes redakce časopisů uvádí jako oblast, v níž mohou svým internetovým protějškům konkurovat.⁵ To je však pouze slabou útěchou. Stejně jako v jiných odvětvích médií, i zde je totiž patrný informační náskok internetu, jemuž měsíčníky nemohou čelit.

Informace, jež se kdysi dostávaly ke čtenářům jednou měsíčně skrze stránky herních časopisů, jsou dnes volně dostupné, odkudkoli a kdykoli, s rychlostí blížící se dění v reálném čase díky sociálním sítím jako je Twitter či Facebook. Nejen to. Zájemce o konkrétní hru dnes nemusí hledat dlouho, aby zjistil vše, co se v danou chvíli zjistit dá, protože herní vydavatelé dokáží využívat veškeré formy internetové prezentace k přesně cílenému a efektivnímu marketingu.⁶

Jestliže recenze byly vždy páteřním obsahem herních časopisů, dnes musí jejich redakce soupeřit s internetovými weby v bitvě, která je předem prohraná. Zvláště v zahraničí, kde se kvalitativní úroveň herní publicistiky obecně blíží té v tištěných médiích, je situace pro herní časopisy téměř bezvýchodná. V českém prostředí není o nic lepší. Weby přináší recenze rychleji a čtenáři za ně nemusí platit. Navíc, pokud vnímáme herní recenzi jako „nákupního rádce“, pak i v tomto ohledu tisk s internetem prohrává. Pro rychlé zorientování mezi novými tituly dnes hráčům slouží speciální online agregátory hodnocení⁷, které poskytují i stručné anotace a nezdědka i recenze hráčů (konzumentů).

⁵ Další oblastí je fenomén přibalování DVD supplementů, na kterých jsou nejen ukázky her, ale také jejich plné verze. Takový bonus k časopisu, zpravidla několikanásobné hodnoty samotné tiskoviny, je fenomén, který se vyvinul a dodržuje zpravidla jen u nás a v některých magazínech střední a východní Evropy. Poprvé jej v České republice zavedl časopis Level v roce 1999 a ostatní časopisy následovaly jeho příkladu. Význam takových supplementů je pro dnešního čtenáře nezpochybnitelný, byť podle Mikoláše Tučka z časopisu Score není tím, co by herní časopisy přímo prodávalo.

⁶ Sociální sítě jako Twitter a Facebook herní firmy používají k přímé a osobní komunikaci se zákazníky. Skrze Youtube šíří profesionálně produkovaná videa, na kterých se nezdědka podílí známé osobnosti (například ukázku videohry Halo 4 produkoval David Fincher, autor snímků Sedm či Klub rváčů), a které se objevují v prime-time amerických televizí (např. reklamní spoty během národní soutěže Superbowl).

⁷ Weby jako metacritic.com, které hodnotí i filmy a další zábavní artikly, nebo specializované gamerankings.com.

V době informačního přetlaku, důrazu na rychlost a přístupnost informací, a zároveň snižující se ochoty českého čtenáře za autorský obsah platit, se výše zmiňované, redaktory proklamované výhody časopisů v čele s kvalitou textů, zdají být nevýznamné. Není pochyb o tom, že tištěná herní média prohrávají důležitou bitvu o čtenáře, a nelze při tom s jistotou určit, zda je problém spíš na straně čtenářů (související s demografickou proměnou, sociální situací či jinými příčinami), nebo v neschopnosti redakcí a vydavatelství změnit koncepce časopisů tak, aby přestaly konkurovat webům a oslovily jinou skupinu čtenářů.⁸

B. Politicko-ekonomická hlediska herní kritiky

Herní média jsou ze své podstaty úzce spjatá s firmami, o jejichž produktech (herních titulech) přináší čtenářům informace a vynáší nad nimi kritické soudy. Bylo by naivní si myslet, že takový vztah neexistuje, ale také nelze tvrdit, že je a priori negativní. Těsné pouto je tu způsobeno několika faktory. (1) Herní firmy jsou zpravidla zároveň inzerenty v herních médiích, přičemž v tištěných periodikách je taková symbióza o to patrnější. (2) Stejně firmy poskytují herním médiím novinářské kopie her (často s předstihem) a zvou je na speciální akce, kde hry prezentují mnohdy i několik měsíců před jejich vydáním. Stručně řečeno, herní média mají velmi blízko k těm, vůči nimž by se měla ze své podstaty vymezovat.

Slouží tedy média pouze inzerentům, potažmo herním firmám? Tak jednoznačné to není. Dalším faktorem je totiž čtenář, obzvláště dnes, kdy tisk o každého abonenta usilovně bojuje. Zcela konkrétně: je v zájmu herního média recenzovat podzimní hit *Call of Duty* (Activision, 2012), protože každý článek, či jenom zmínka o takovém fenoménu přiláká velký zájem ze strany čtenářů. Stejně tak je to v zájmu herních firem (vydavatele, distributora i vývojáře), protože jde de facto o bezplatnou reklamu a potřebnou expozici jejich produktu přímo u koncového zákazníka. A nakonec si to přeje sám čtenář, který se o pokračování oblíbené hry chce dozvědět co možná nejvíce, a to ještě před tím, než si ji bude moci zahrát.

⁸ Příkladem výjimečného úspěchu může být americký magazín *Game Informer*, jehož prodaný náklad v současnosti činí 8 milionů kopií, a jako takový je podle dat agentury ABC 3. v americkém žebříčku cirkulace tiskovin. Časopis vlastní největší prodejce her a příslušenství Gamestop, který kombinací gratis výtisků ke každému prodanému artiklu a výhodného předplatného podstatně rozšířil čtenářskou základnu. Dnes je *Game Informer* médiem, ve kterém se exkluzivně odhalují ty (potenciálně) největší tituly.

Nejsou to tedy výlučně herní média, jež vytváří témata nezávisle na dění kolem, zpravidla to nejsou herní firmy, které jen reagují na poptávku (a trendy) na trhu, a nejsou to čtenáři, byť hledisko jejich zájmu je pro herní média (zvláště pak ta placená jako časopisy) důležité. Priority (zájmy a nastolená témata) médií, firem a čtenářů v herním byznysu se prolínají a navzájem ovlivňují. Dá se konstatovat, že ani jedna z těchto složek nemá nad ostatními zcela definitivní převahu, těžiště agendy je někde v prostoru mezi nimi, přičemž je dynamicky přitahováno jednou, či druhou, popřípadě třetí stranou. Nikdy by se však nemělo vychýlit mimo neutrální střed na delší dobu.

Bylo by zajímavé tyto vztahy mezi herními médii a firmami (inzerenty v těchto médiích) prozkoumat blíže, zejména dnes, kdy se objevuje spousta kontroverzních skutečností ohledně recenzování her, vztahů mezi redaktory médií a zaměstnanci herních firem, ovšem to je téma pro jinou diplomovou práci. V kontextu této práce je pouze třeba upozornit na fakt, že přesvědčovací funkce (viz kapitola *Funkce recenze*) může v herní kritice nabývat také jiných, skrytých a kontroverzních rozměrů. Jejich řešení pak musí vycházet z etických základů uvnitř redakcí a morálních hodnot jednotlivých redaktorů, strukturálních opatření (oddělení marketingové a editorské činnosti v rámci jednoho média) apod.

Zvláště v případě recenzí, ve kterých je hledisko autorovy subjektivity, potažmo objektivity (tzn., že vyjadřuje jeho vlastní názor, upřímné přesvědčení, případně stanovisko celého média) zásadní, platí taková sebekontrola dvojnásob. Není totiž pochyb o tom, že jakmile je porušena názorová integrita média, případně jeho autorů, pak recenze, coby komunikáty s dominující funkcí přesvědčit o validitě předkládaných tvrzení, ztrácí na významu.

C. Žánr mezi subjektivitou a objektivitou

V souvislosti s kritikou (či recenzí) je třeba diskutovat problematiku objektivitu či subjektivitu textů. S oběma termíny se, zvláště v širším diskurzu o médiích, nakládá velmi neobratně – v podobě extrémů, že kritika je buď subjektivní, nebo objektivní. Za určitých okolností pak s jistým alibismem ze strany tvůrce kritizovaného objektu (novinář vyjádřil svůj subjektivní pohled, což neznamená, že např. hra je objektivně špatná), nebo ze strany autora kritiky, který falešnou subjektivitou zastírá nedostatek

argumentů či dokonce selhání jiných kritických kompetencí (neznalost recenzované hry, nedostatek zkušeností, předpojatost apod.).

Z výše definovaného rámce, ve kterém se kritika, potažmo recenze pohybuje, lze usuzovat, že nemůže být řeč o bezvýhradně objektivním, nebo naopak subjektivním žánru. Přestože vyjádření názoru, vyřčení soudu či formulování posudku v kritických textech je projevem autorových zkušeností, postojů a dalších ryze subjektivních faktorů, kritika vychází z komunikátu (médiu, v tomto případě herního titulu), který je ze své podstaty objektivním činitelem.

Lederbuchová v *Průvodci literárním dílem* píše, že kritikův soud je výsledkem interpretace textu, a jako takový by měl vycházet z hluboké znalosti autorského, literárního a mnoha dalších relevantních kontextů hodnoceného díla a tím jej objektivizovat (Lederbuchová, 2002). Z podstaty subjektivní kritika se tedy objektivizuje nejen tím, že vychází z jasně objektivního díla, ale právě také z externích činitelů, které dotváří kritikův soud (mám tím na mysli obecně přijímané standardy, případně trendy, ať už žánrové nebo jiné, protože dílo nelze hodnotit v kontextovém vakuu).

V diskurzu herní kritiky do vztahu mezi subjektivitou autora a objektivitou díla vstupují externí vlivy, které mají kritikovo osobní hledisko přímo či nepřímo oslabit, nebo jej stočit směrem, jenž je přijatelný pro vydavatele a tvůrce her. Jak je vysvětleno v kapitole *Politicko-ekonomická hlediska herní kritiky*, úzké vztahy mezi médiem a vydavatelem (tedy mezi kritikem a de facto objektem jeho kritiky) se mohou vyhrotit natolik, že se to dotkne čtenáře.

Jen samotný fakt, že herní média prakticky nemohou efektivně fungovat alespoň bez minimální podpory vydavatelů či tvůrců (zasílání tiskových zpráv a podkladů pro grafickou podobu článků, poskytování recenzentských kopií her a v neposlední řadě kupování inzertní plochy), je stran kritické nezávislosti média potenciálně nebezpečnou skutečností. Speciální novinářské prezentace her, nezřídka pořádané v luxusním prostředí, doprovázené večírkem hrazeným z kapsy pořadatele (vydavatele hry), nejsou v herně-recenzentském prostředí ničím výjimečným. Že je tento problém, charakteristický pro herní média (ovšem nejen ta), neustále aktuální a přítomný, dokazují konkrétní kauzy.

V roce 2007 byl dlouholetý redaktor a uznávaný herní publicista Jeff Gertsmann propuštěn z amerického webu *Gamespot*, když očekávané (a vydavatelem protežované) hře *Kane and Lynch* (Eidos, 2007) udělil jen podprůměrné hodnocení. Její vydavatel *Eidos* měl na *Gamespotu* tou dobou zaplacenou celostránkovou reklamu právě na tuto hru a ve světle negativní kritiky médiu pohrozil, že inzerci z webu stáhne. Výsledkem byl odchod zkušeného autora a dočasné očernění jména a reputace respektovaného média. Peníze z reklamy však zůstaly nedotčeny. Samozřejmě tento krajní případ není pravidlem, o to však patrnější výjimkou.

V současnosti se také otevřela diskuse o tom, kde je hranice mezi marketingem a herní kritikou, když se prominentní moderátor Geoff Keighley objevil v televizním záběru obklopený reklamním materiálem na hru, o níž zrovna hovořil. Ve stejnou dobu se britská herní novinářka Lauren Wainwright ocitla pod veřejnou kritikou, která ji napadala za prokazatelný střet zájmů. Wainwrightová podle svého životopisu na sociálních sítích pracovala v PR oddělení společnosti, jejíž hru ve stejnou dobu recenzovala jako novinářka.

V reakci na výše zmíněné kauzy v herním průmyslu se vyjádřil Martin Bach, viceprezident Asociace herního průmyslu, v článku na webu *Games.cz*, kde působí také jako autor. Osobní vztahy mezi PR a novináři v českých herních médiích Bach hodnotí nejen jako nevyhnutelné, ale také tvrdí, že nejsou z hledisek etiky ani podstatné: „(...) *ať už s nimi kamarádíte jakkoli, nemají na výslednou podobu her žádný vliv. Málokdy berou hodnocení osobně, vždyť také nehodnotíte jejich práci.*“ Mezi čtenářem a novinářem podle Bacha musí existovat především důvěra. „*Možná vám to přijde zvláštní, ale většina pro čtenáře nepochopitelných názorů v recenzích má to nejjednodušší možné vysvětlení – člověk, který za nimi stojí, si je skutečně myslí.*“⁹

Ostatně etika, o které se v diskurzu herní publicistiky začíná hovořit (spolu s ustavováním etických kodexů pro recenzenty v Západních a některých tuzemských médiích), je s novinářskou prací těsně spjatá. Z hlediska vývoje herní kritiky to souvisí s profesionalizací autorů, redakcí a samotných médií, které v českém prostředí měly kratší dobu na vývoj než jejich zahraniční protějšky.

⁹ Článek *Píchnutí do vosího hnízda*, dostupný z: <http://games.tiscali.cz/tema/pichnuti-do-vosiho-hnizda-61151>.

D. Kritika, nebo recenze?

Předložená práce se zabývá zkoumáním herních recenzí coby publicistického žánru, jehož definice v akademické sféře není zcela bez názorových ambivalencí, čím recenze je, čím není, jaké má formální a obsahové náležitosti, a jak se liší od kritiky. Vzhledem k tématu práce považuji za důležité zmínit hlavní rozdíly v akademickém vnímání recenze (potažmo kritiky) a ustanovit si pevný definiční bod, ke kterému se v průběhu stati budu vracet.

V Encyklopedii praktické žurnalistiky jsou oba termíny (recenze a kritika) vnímány jako dva žánrové formáty, s vymezenými formálními a obsahovými náležitostmi, které je od sebe oddělují. Zatímco kritika je podle Osvaldové a Halady (2001) žánr o větším rozsahu, jež nahlíží na kritizovaný produkt z více úhlů pohledu a vedle informování nabízí čtenáři také interpretaci (pochopení) hodnoceného díla, recenze oproti tomu má menší rozsah a omezuje se pouze na hodnocení výrazně kladných či výrazně záporných vlastností díla (Osvaldová-Halada, 2002, str. 95)

Slovenský novinář a profesor Andrej Tušer (2010) vidí rozdělení obou žánrů podobně, když říká, že kritika má posoudit hodnoty díla a zasadit je do společenského, životopisného i uměleckého kontextu, a na rozdíl od recenze usiluje nejen o posudek, nýbrž také o interpretaci. Posudek (čili recenzi) vnímá z pohledu čtenáře jako útvar určený nespecializovanému publiku, který upřednostňuje informaci před hodnocením, a kde je čtenář seznámen se základními údaji o díle a upozorněn na jeho kvality, případně nedostatky. Kritika je oproti tomu určena odborné veřejnosti, případně pro samotného tvůrce díla. Tomu odpovídá i její důraz na argumentačně silné hodnocení a možnost ve větší míře využít odborných termínů.

Tušer se do větší míry zaobírá hlediskem čtenáře, pro kterého jsou publicistické texty určeny a podle toho musí mít jisté formální a obsahové náležitosti. Prakticky totožně se na recenzi, potažmo kritiku dívá Bečka, jež rozlišuje mezi recenzí publicistickou (Tušerovým posudkem) a recenzí odbornou (Tušerovou kritikou) (Bečka, 1992).

Vícekolejné rozdělení používá Lederbuchová, která vnímá literární kritiku jako souhrnný název pro žánry odborně zaměřené publicistiky (recenzi, referát a kritický esej), jež se mohou objevovat v odborných časopisech, denících ale i dalších médiích, přičemž mají společné zaměření na hodnocení nových děl. (Lederbuchová, 2002). Na rozdíl od jiných autorů neklade kritiku a recenzi na stejnou významovou úroveň, ale

chápe ji jako vědeckou disciplínu, která se zabývá hodnocením díla v širším (společenském, historickém, teoretickém apod.) kontextu, na základě subjektivního kritického soudu a objektivizujícího hlediska hodnoceného díla. Recenze podle Lederbuchové obsahuje základní věcné informace o díle a přikládá hodnotící stanovisko autora textu.

V kontextu diskurzu herních médií jsou recenze žánrem, který sdílí znaky různých druhů kritiky. Nelze je apriori ukotvit na jedné či na druhé straně definičního intervalu, ale spíše někde mezi, kde se dynamicky posouvají mezi Lederbuchové recenzí, referátem a kritickým esejem, Tušerovým posudkem a recenzí, Bečkovou recenzí publicistickou a recenzí odbornou, nebo obecně mezi recenzí a kritikou, jak vymezují Osvaldová a Halada, a to v závislosti na obsahových a formálních vlastnostech, které jim autor textu (editor nebo zodpovědný redaktor) přisoudí.

Základní poučka z *Praktické encyklopedie žurnalistiky* (2007) hovoří o recenzi, která má menší rozsah (než kritika) a omezuje se pouze na hodnocení výrazně kladných či záporných vlastností díla. Vztaženo na herní recenzi, tu jsou patrné dvě odchylky: (1) délka herních recenzí se obecně velmi liší. V rámci jednoho periodika může být recenze na půl strany, ale také na strany dvě, případně šest či (ve výjimečných případech) i více. (2) Herní recenzenti se neomezují jen na popis a hodnocení výrazně kladných či záporných vlastností hry, často do textu promítají své pocity (emoce při hraní), myšlenkové pochody apod.

Tušer činí mezi kritikou a recenzí (posudkem) zásadní rozdíl v interpretaci, která je podle něj přítomná v kritice, absentující naopak v recenzi, která se také spokojí jen s hodnocením, bez dalšího (společenského, životopisného a uměleckého) kontextu. Interpretace je něco, co v soudobých recenzích videoher lze také najít, byť jde spíše o výjimečné případy a týká se titulů, jež si takový přístup žádají skrze své zpracování filosofických, náboženských a jiných, pro herní trh netradičních témat. Recenzenti jsou nuceni v takovém případě vystoupit ze stylistických konvencí, které platí v textech o většině mainstreamové herní produkce, a čtenáři titul vysvětlit, zprostředkovat mu nosné myšlenky, aniž by šlo o pouhý výčet a popis funkcí hry.

Posledním hlediskem, které považuji za stěžejní, je důraz na hodnocení podložené silnou a smysluplnou argumentací, doprovázenou v kritice (oproti recenzí) využitím odborných termínů, které tím předurčují specializaci periodika a odbornost jeho čtenářů.

V případě herních recenzí v časopisu *SCORE* není pochyb o praxi používání odborných termínů, slangu a dalších lexikálních prostředků¹⁰, které souvisí s kulturou hráčů.

Dobře tuto skutečnost vystihuje profesorka Jana Hoffmanová v článku *Pařani a gamesy* (1998), kde po analýze jazyka hráčů (a de facto i redaktorů) dochází k závěru, že „*jako v celém počítačovém světě, můžeme i zde sledovat kombinaci technické vyspělosti (reflektované především v přejímání anglické terminologie) s hravostí a neformálností, s kreativitou (i jazykovou), která zřejmě umožňuje čelit hrozící uniformitě a neosobnosti komputerované společnosti*“ (Hoffmanová, 1998).

Výše zachycená diskuse kolem nejednoznačnosti termínů kritiky a recenze je nicméně spíše akademická. V rámci této práce budu popsána kritéria brát v potaz, nicméně v diskursu herní kritiky, coby novinářské metody a lidské činnosti obecně, mluvím o recenzi, která přes některé (dál popsané) specifika vyhovuje spíše této kategorizaci.

E. Funkce herní recenze

Hledisko funkce komunikátu je při zkoumání jeho objektivních stylových prostředků v moderní stylistice důležité. Čerpá z poznatků členů Pražského lingvistického kroužku (především pak B. Havránka a V. Mathesia) a jejich následovníků¹¹, kteří v průběhu 20. století postupně vyčlenili kritéria základních funkčních stylů (primárních – styl prostěsdělovací, odborný, administrativní, žurnalistický, řečnický a umělecký) a stylů od nich odvozených (sekundárních – např. styl esejistický, reklamní, učební apod.).

Přestože uváděná funkční stylová diferenciacie je pouze jedním z možných hledisek při zkoumání stylizace komunikátů, se toto kritérium jeví jako vhodný klasifikující prvek. Důvodem může být častá funkční nejednoznačnost textů (komunikátů) v současných médiích. Herní recenze nejsou výjimkou. Smysl jejich existence, respektive jejich působení na čtenáře, jakožto významného stylistického hlediska, může jako jeden z možných přístupů vysvětlit právě problematika funkčních stylů. V tomto duchu se na herní recenze, jakožto specifické komunikáty daného žánru a stylu, můžeme dívat optikou jejich funkce, coby stylového faktoru.

¹⁰ DAREBNÝ, Jan. *Jazykové prostředky žánru herní recenze*. Brno, 2010. Bakalářská práce (Bc.)

¹¹ Autoři monografií a článků, jejichž poznatků jsem využil pro tuto práci a citoval tuto literaturu v příslušné kapitole.

Informační posláni plní recenze už jen svojí existencí (publikací v časopisu, případně na webových stránkách) – informuje čtenáře o existenci konkrétního titulu.¹² Avšak nejen to. Ačkoli označení „nákupní rádce“ je vnímáno (samotnými redaktory) spíše pejorativně, konkrétně herní časopisy tuto specifickou funkci plnily dlouho před nástupem internetu a dá se předpokládat, že i díky tomu se mezi čtenáři těšily takové oblibě. Hry byly a nadále jsou drahým koníčkem, zvláště pokud srovnáme cenu lístku do kina versus cenu nové videohry. Proto v době, kdy nebyl jiný způsob, jak se o kvalitách konkrétní hry dozvědět z relevantních zdrojů, si čtenář ochotně koupil časopis za padesát korun, než aby utratil tisíce korun za špatné hry.

Z podstaty recenze (a jejího stylového zařazení do textů publicistických) také vyplývá **funkce přesvědčovací**, která působí prostřednictvím autora textu a jeho schopnosti argumentačně podložit svá tvrzení a získat čtenáře na svoji stranu (přesvědčit ho o správnosti jeho úsudku).¹³ Další funkce už jsou méně zřetelné a navíc se vymykají komunikačním funkcím definovaným stylistikou Pražského lingvistického kroužku a opírají se o poznatky z teorie komunikace a masových médií. Autoři Laswell, Wright a McQuail rozlišovali kromě funkce informační a persvazivní také **funkci kulturní, sociální a zábavní** (Burton-Jirák, 2001).

Přítomnost těchto dalších funkcí je důkazem o interdisciplinárním charakteru stylu a jeho proměny v závislosti na nových komunikačních potřebách (Minářová, 2008, s. 100). Přitom každou z těchto funkcí lze identifikovat a popsat na základě stylových prostředků. Pokud vnímáme herní recenzi jako dokument, který je nositelem a uchovatelem určité kultury (Burton-Jirák, 2001), pak zmíněnou **funkci kulturní** nepochybně plní už svojí existencí. Z řazení a přítomnosti témat, respektive obsahu a jejich zpracování můžeme zkoumat dobové trendy (žánrovou oblíbenost), stav technologií, vnímání videoher širokou veřejností apod. Dále hledisky metakomunikace a intertextuality můžeme posuzovat **funkci sociální**, kdy například časopisy v raných obdobích svého vycházení budovaly stylem svých textů početné komunity věrných

¹² To může být bráno jako přesah do oblasti reklamy. Herní média, zejména pak časopisy, jsou nezdědka označována jako reklamní letáky, nesloužící ani tak čtenáři, jako spíše firmám a zároveň inzerentům, jejichž produkty pak recenzenti podrobují kritice (viz kapitola Žánr mezi subjektivitou a objektivitou).

¹³ Rolí médií a jejich vlivem na jednotlivce a veřejnost se zabývají obory, které se stylistikou přímo nesouvisí (viz Burton, McQuail, Jiák, Kopplová a další). Proto je třeba problematiku funkčních stylů chápat jako komplexní a interdisciplinární.

fanoušků, pro něž mnozí recenzenti, jakkoli to může působit zvláště, byli ikonami-bohy.¹⁴

Funkce zábavní se v diskurzu herních recenzí nemusí nutně omezovat jen na humornou volbu stylistických prostředků jazykových (ironie, metafora a další). Nositelem zábavní funkce může být v případě herní recenze použití specifického slohového postupu, případně jeho kombinace s jiným a jejich vzájemné prolínání, jež má ve čtenáři vzbudit dojem, jako by sám dění ve hře prožíval. Není od věci zmínit, že nezanedbatelná část abonentů herních časopisů v 90. letech konzumovala recenze jako alternativu k samotné hře.¹⁵

Autoři textů se nezřídka uchylovali k zevrubným popisům zdánlivě nepodstatných věcí (instalace hry, její první spuštění apod.): „*Vracím se domů až v devět hodin večer a nedočkavě strčím CD do dráhy. Chrochty, chrochty, písk, vžum a hra je nainstalována. Mimochodem, instalace užere od deseti do dvou set mega na vašem harddisku. S otevřenými ústy se dívám na úvodní filmeček. (...) V životě jsem nic takového neviděl.*“ (Ondřej Malý, SCORE 42, UEFA Championship League 96/97); „*Chvilka instalování a už se to valí.*“ (Lukáš Erben, SCORE 42, Formula One 3Dfx); jindy volili způsob vyprávění, jež mělo čtenářům co nejvíc přiblížit zážitky z hraní, jakkoli nevyváženě a neprofesionálně takové recenze mohly působit při pohledu zvenčí (viz dál).

U nás okrajovou, v západní praxi však jednou z dominujících funkcí herní kritiky byla a je **funkce zpětné vazby**, kterou vlivná média poskytují prostřednictvím recenzí herním firmám. Přestože de facto vychází z funkce přesvědčovací (jak by podle autora hra měla či neměla vypadat, fungovat apod.), sociální (utváří jistý vztah mezi kritikou a tvůrci) a kulturní (ustanovuje trendy a přenáší je dál), sama o sobě je natolik významnou součástí praxe herních médií, že by byla chyba ji opomenout. Vzhledem k zanedbatelnému významu českého herního trhu, a tudíž k absenci této funkce v tuzemských recenzích, však zpětnou vazbu zmiňují jen pro úplnost.

¹⁴ Viz práce Jaromíra Mowalda (*Chronologická historie časopisů LEVEL a SCORE*), ve které autor popisuje a dokládá konkrétní případ budování kultu osobnosti autorem SCORE Andrejem Anastasovem, a to nejen mezi čtenáři, ale také jeho kolegy v redakci.

¹⁵ Důvody mohly být sociálně-ekonomické. Hry byly drahé a ne každý rodič byl ochoten vystavit svého potomka novému, neznámému (a potenciálně nebezpečnému) médiu počítačových her.

III. ČÁST VÝZKUMNÁ

Praktická část vychází z kontextu ukotveného v teoretické části práce, která měla čtenáře seznámit se základními termíny a koncepty, stejně jako s hlubšími okolnostmi herní kritiky, potažmo jejího nástroje recenze. V následujících kapitolách budu čerpat z výše zmíněných poznatků, rozšířím je a použiji při prozkoumání a popsání vývoje v herních recenzích, jakožto žánru, který se v českých médiích vyvíjel posledních circa 20 let.

A. Diskuse k výběru dat a metodologii práce

Jako zdrojový pramen ke zkoumání jsem zvolil časopis *SCORE*, tedy u nás nejdéle vycházející měsíčník věnovaný videohram, jehož náklad se v současnosti pohybuje kolem hranice 10 tisíc prodaných výtisků. Důvody pro výběr tohoto konkrétního periodika byly dva: (1) jeho více jak 18letá tradice na tuzemském trhu; (2) fakt, že se v jeho čele vystřídalo hned několik šéfredaktorů, každý s odlišnou vizí, takže lze očekávat materiál bohatý na hledané změny ve stylizaci textů.

Pro potřeby analýzy stylistických změn v herních recenzích časopisu *SCORE* jsem si vybral 6 konkrétních vydání (vždy poslední číslo daného šéfredaktora), které pokrývají rozsah let 1996 až 2010. Jako prostředek k analýze jsem zvolil kvalitativní výzkum, který pracuje s malým vzorkem sledovaných jevů, ovšem díky nízké míře standardizace (tedy formální srovnatelnosti dat) může pracovat s větším množstvím informací (v našem případě prvků a prostředků stylistických) a není vázán omezeními výzkumu kvantitativního (kategorizace, kódování, čas a materiální náklady) (Disman, 2000).

Co se týče metodiky výběru analyzovaných materiálů (dokumentů – tedy nejen recenzí, ale časopisů jako celku), zvolil jsem postup intenzivního vzorkování, respektive zobecnění volbou kritických případů.¹⁶ Intenzivní vzorkování vybírá takové případy (recenze), které jasně manifestují daný fenomén (např. používání 1. os. singuláru oproti autorskému plurálu z hlediska autora). Ten je následně možné zdokumentovat a porovnat v rámci vybraných kritických případů (zkoumaných čísel).

¹⁶ Metodu a nástroje vzorkování při výběru dokumentů popisuje Jan Hendl v knize Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace.

Výše popsané metody a nástroje jsem si zvolil na základě předpokladu, že každé období, reprezentováno šéfredaktorem, s sebou nese určité stylové, formální a obsahové prvky, které jej definují. Tato hypotéza vychází z již provedeného výzkumu v bakalářské práci Jaromíra Mowalda *Chronologická historie časopisů LEVEL a SCORE*.¹⁷

Z jeho historického popisu časopisu *SCORE* se dá usoudit, že každý šéfredaktor přinesl po svém nástupu do čelné funkce změny, které se dotkly nejen fungování časopisu, jeho obsahové a formální stránky, ale také stylu, jakým se psaly recenze. Například když srovnáme první rok fungování *SCORE* s těmi následujícími, můžeme pozorovat jasný odklon od používání autorských přezdivek (to se nicméně v průběhu let opět změnilo), jimiž se autoři recenzí podepisovali, nebo používání určitých termínů – zejména pak slova „pařan“.¹⁸

Jan Eisler, první šéfredaktor časopisu *SCORE*, tuto změnu popsal v úvodníku čísla 13 a následně upřesnil v rozvíjející úvaze *Konec pařanů v Čechách* v témže vydání. „Slovo 'pařan' přešlo do povědomí počítačových hráčů a stalo se součástí běžného slovníku. To slovo vidíte dnes ve *SCORE* naposled!“ Nevoli používat tento konkrétní termín, který s kolegou Andrejem Anastasovem vymyslel už v době působení v časopisu *Excalibur*, vysvětluje vývojem her, herního průmyslu a samotného časopisu. „Bez ohledu na to, že všichni redaktoři *SCORE* mají tu svou pubertu dávno za sebou, má ji za sebou i *SCORE*. Už žádné dětské nemoci, dětinské výroky, žádné familiérní povídání o pařbách a extázích. Proč taky – doba začátků je nenávratně pryč a s ní i pařan. Alespoň ve *SCORE* určitě.“

Toto období reflektuje článek v čísle 58, ve kterém autorská dvojice Anastasov-Eisler popisuje počáteční vývoj časopisu jako období „bujarých recenzí, veselých poloinfantilních a pološilených článků,“ jež vystřídala „éra sofistikovosti, odpaření a dalších hovadin, které by stejně přišly a odešly samy od sebe bez zbytečného nafukování a zveličování. Styl psaní článků ve *SCORE* se záhy opět uklidnil a zpřístupnil i

¹⁷ MOWALD, Jaromír. *Chronologická historie časopisů LEVEL a SCORE*. Praha, 2012. Bakalářská práce (Bc.).

¹⁸ Slangový termín vyjadřuje náruživého hráče a člena herní subkultury. Jeho autorem je Andrej Anastasov a v časopise *SCORE*, kde byl hojně používán, skloňován a přetvářen (pařba, pařeníště apod.), se výraz udržel po dobu jeho působení. V polovině 90. let se stal natolik charakteristickým termínem pro hráče a herní kulturu, že jej převzala i mainstreamová média (např. deník *Právo* tak pojmenoval rubriku o hrách).

nedospělým, avšak neuchyloval se už k zbytečným a střízlivému člověku nepřístupným excesům...“

Podobné, často neméně radikální změny přinášeli i ostatní šéfredaktoři. Tomáš Mrkvička se od stylu raných dob časopisu distancoval už z podstaty svého vysokoškolského vzdělání z oboru žurnalistiky na Univerzitě Karlově. Dbal na formální detaily jako je psaní malého písmene ve slově „internet“ a potlačoval do té doby často využívané humorné reference a intertextuální promluvy redaktorů či editorů v recenzích (Mowald, 2011). Tento koncept profesionalizace časopisu rozšířil a de facto dokončil jeho nástupce Karel Papík, který kromě ustanovení plnohodnotné redakce přinesl i výrazné změny ve formálním rozložení časopisu.

Podobné kroky podnikali i následující šéfredaktoři (Tomáš Zvelebil, Mikoláš Tuček, Jan Modrák) a přestože nemohu konstatovat, že každý přinesl zásadní změnu ve formě a stylu herních recenzí, na základě předešlé diskuse lze jisté odchylky předpokládat a odůvodnit tak výběr zkoumaného korpusu.

B. Faktografický popis zkoumaných období

1. Období Jana Eislera

(Zkoumané číslo: 36, ročník 3, prosinec 1996)

Jan Eisler byl prvním šéfredaktorem *SCORE* a ve své pozici vydržel až do čísla 36, tedy přesně tři roky od založení časopisu spolu s jeho blízkým kolegou Andrejem Anastasovem. Dlouhá éra s Eislerem v nejvyšší funkci (v níž jej Anastasov zastoupil po dobu tří měsíců) byla hledáním formální i obsahové vyspělosti a vyváženosti, během které si časopis vybudoval početnou a loajální čtenářskou základnu.¹⁹

36. číslo časopisu *SCORE* se na stáncích objevilo v prosinci roku 1996, s podtitulem „magazín počítačových her“ a adventurou *Discworld II: Mortality Bytes* (Perfect Entertainment, 1996) na obálce. Časopis měl rozsah 130 stran, z toho rubrika recenzí zabírala 45 stran, tedy více jak třetinu obsahu. Zbytek stran se rozdělil mezi dominantní rubriky preview, návody a další, mezi nimiž nechyběla čtenáři oblíbená série rozhovorů (interview) s tuzemskými a zahraničními tvůrci či kulturní rubrika.

SCORE vydávala firma Art Consulting s.r.o. v (odhadovaném) nákladu 50 000 výtisků v Čechách a na Slovensku, s cenou 50 Kč za jeden výtisk (144 Kč za mutaci s CD suplementem).

2. Období Tomáše Mrkvičky

(Zkoumané číslo: 42, ročník 4, červen 1997)

Šéfredaktor Tomáš Mrkvička zavedl v časopise jisté formální a obsahové změny, které vyplývaly z jeho žurnalistického vzdělání na FSV UK, potažmo záměru profesionalizovat redakční a editorskou činnost, a přiblížit tak *SCORE* standardům seriózní žurnalistiky (Mowald, 2012). Na rozdíl od předchozího období začal fungovat post zástupce šéfredaktora (tím byl Andrej Anastasov), stejně jako se utvořila plnohodnotná redakce, sestávající se z kmenového okruhu autorů (Ondřej Malý, Karel Papík, Václav Provazník, Petr Slunéčko, Farid D. Starman, Svatopluk Švec).

Poslední číslo pod vedením Tomáše Mrkvičky vyšlo v červnu 1997, s podtitulem „magazín počítačových her“ a tahovou strategií *XCOM: Apocalypse* (Mythos Games,

¹⁹ V březnu 1997 je první ověřený audit ABC ČR s 39 700 prodanými kusy.

1997), která byla v časopise recenzovaná na 4 stranách s hodnocením 8/10. Z dnešního pohledu je zajímavé, že titul z obálky časopisu není řazený v přední části rubriky recenzí, ale až v její poslední čtvrtině.²⁰

Časopis poprvé vychází v rozsahu 150 stran a s dosud nejvyšším počtem recenzovaných titulů (51). Rubrika recenzí tedy opět tvoří více jak třetinu časopisu. Vydavatelem je i nadále společnost Art Consulting s.r.o., s tištěným nákladem 51 800 kusů v Čechách i na Slovensku (prodeje čísla 42 dosáhly počtu 40 650 kusů), s cenou 50 Kč za jeden výtisk (144 Kč za mutaci s CD supplementem).

3. Období Karla Papíka

(Zkoumané číslo: 57, ročník 5, září 1998)

V období Karla Papíka nastává zásadní změna v designu i konceptu časopisu, který se snažil udržet krok s rostoucí konkurencí ze strany časopisu *Level* (Mowald, 2012). Nová podoba časopisu a jeho zlom se projevil v rubrice recenzí větším důrazem na prvky, jako byly mezititulky v textu, zvýraznění jeho pasáží, a také větším množstvím obrázků a grafických funkčních prvků (tabulky s popisem vybraných funkcí hry, postav, zbraní apod.).

Poslední číslo Karla Papíka vychází v září roku 1998, s podtitulem „časopis počítačových hráčů“ a strategickou hrou *Dune 2000* (Westwood, 1998) na obálce. Obálková hra byla recenzována na 3 stranách a obdržela hodnocení 7/10, zatímco „hit čísla“ (označení v záhlaví recenze) *Spec Ops* (Zombie LLC, 1998) obdržel 8/10 a byl zařazen v rubrice recenzí jako první.

Časopis se vrátil k rozsahu 130 stran, přičemž na 48 stranách bylo recenzováno 17 titulů. Vydavatelem je společnost Art Consulting s.r.o., s tištěným nákladem 48 970 kusů a 40 350 prodaných čísel v Čechách i na Slovensku. Cena časopisu se zvedla na 60 Kč (150 Kč s CD supplementem).

²⁰ Dnes je zavedenou praxí umisťovat „obálkové tituly“ na první místo v rubrice, nehledě na jejich hodnocení.

4. Období Tomáše Zvelebila

(Zkoumané číslo: 89, ročník 8, červenec 2001)

Působení Tomáše Zvelebila předcházelo období Jana Eislera, který se do pozice šéfredaktora po odchodu Karla Papíka na dobu 11 měsíců vrátil. Jde o zajímavé období z hlediska zákulisí fungování časopisu, což dobře zmapoval již citovaný Jaromír Mowald ve své bakalářské práci. Proto se zaměřuji až na působení Tomáše Zvelebila, který přinesl (v pořadí druhou zásadní) designovou změnu časopisu a jeho konceptu, jež se promítla do stylového projevu recenzí.²¹

Poslední číslo pod vedením Zvelebila vyšlo v červenci 2011 s podtitulem „časopis o počítačových hrách“ a strategickou hrou *Z: Steel Soldiers* (Bitmap Brothers, 2001) na obálce. Hra byla exkluzivně²² recenzována na 6 stranách s hodnocením 87 procent. Zajímavým prvkem je společné hodnocení 4 redaktorů, které se aritmetickým průměrem podílí na finálním procentuálním hodnocení. Ve sledovaném čísle se tento jev objevuje nicméně jen dvakrát, přičemž není jisté, podle jaké logiky redakce vybírá tituly vhodné pro takový způsob hodnocení. Je nicméně patrné, že šlo o experiment, který se neujal, protože se již v dalších obdobích nevyskytuje.

Časopis vychází i nadále v rozsahu 130 stran, přičemž recenzím je věnováno 36 stran, což je ve srovnání s předchozími obdobími podprůměrné, ale odůvodnitelné.²³ Vydavatelem je firma Omega Publishing Group, která *SCORE* (a další tituly z magazínového portfolia) převzala po krachujícím vydavateli Art Consulting.²⁴ Výši tištěného a prodaného nákladu časopisu je možné (vzhledem k absenci auditů) pouze odhadovat mezi 30 a 50 tisíci.²⁵ Cena výtisku s CD suplementem byla 180 Kč, což byla také jediná mutace, ve které bylo možné časopis sehnat.

²¹ Mowald (2012) uvádí, že se Zvelebil přiklonil k mladšímu publiku, což se údajně projevilo na stylu textů, zvláště pak v jednoduchém, až dětském humoru. Tento krok podle Mowalda předurčil opětovný nárůst nákladu i prodejnosti časopisu.

²² Recenzent hru nejspíš hrál přímo ve vývojářském studiu firmy Bitmap Brothers, jak se mezi řádky dozvídáme z přiloženého rozhovoru s tvůrci titulu.

²³ Jedním z důvodů může být fakt, že číslo vychází v období letních prázdnin, což je tradičně doba, kdy příliš her nevychází.

²⁴ O situaci kolem změny vydavatele časopisu zevrubně píše Jaromír Mowald (2012).

²⁵ Odhaduji na základě ověřených nákladů konkurenčních časopisů Gamestar a Level, které v druhé polovině roku 2001 vycházely v nákladech 32 500, respektive 45 500 kusů (ABC ČR, 2001).

5. Období Mikoláše Tučka

(Zkoumané číslo: 131, ročník 11, prosinec 2004)

Během působení Mikoláše Tučka dochází k třetí zásadní změně designu časopisu, který se projevuje také v rubrice recenzí. Ta od předešlého obsahu již není oddělena vlastní úvodní stranou, ale pouze označena v záhlaví strany ve formě připomínající design (tehdejších) webových stránek. V samotných recenzích najdeme formální i dílčí obsahové změny, kterým se budeme věnovat v další kapitole.

Poslední Tučkovo číslo vychází v prosinci 2004 s podtitulem „největší časopis o počítačových hrách v ČR“ a obálkovou hrou *Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft, 2004), která je v čísle recenzovaná na prvním místě (s hodnocením 91 %). Časopis vychází v rozsahu 148 stran, více jak třetina časopisu (50 stran) je věnována recenzím na nejnovější tituly výhradně na platformě PC (Windows). *SCORE* vydává Omega Publishing Group s.r.o., v Čechách i na Slovensku, ve dvou mutacích (s DVD přílohou za 199 Kč, s CD za 180 Kč).

6. Období Jana Modráka

(Zkoumané číslo: 202, ročník 17, prosinec 2010)

S počtem 70 čísel byl Jan Modrák nejdéle působící šéfredaktor *SCORE*. Mowald toto období charakterizuje jako klidné, bez větších excesů, které v předchozích letech „vybublávaly“ na povrch a dotýkaly se samotných čtenářů. Jedinou výraznou změnou bylo opětovné zavedení rubriky věnující se jiným herním systémům než pouze počítačům. Lze tedy mluvit o jisté stabilizaci časopisu, po formální i obsahové stránce, ačkoli Modrák později právě toto začal vnímat jako stagnaci a nepružnost, která ho omezovala (Mowald, 2012).

Jeho poslední číslo vychází v prosinci 2010 s podtitulem „nejhravější časopis o počítačových hrách“, s dojmovým článkem (nikoli tedy recenzí) na dlouho (13 let) očekávanou hrou *Duke Nukem Forever* (Gearbox, 2011) ohlašujícím „comeback velké legendy“. Hitem čísla se tak dá označit *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) s hodnocením 89 % (Jan Bílek, *SCORE* 202). Časopis i nadále vydává Omega Publishing Group (údaje o nákladu opět chybí), v rozsahu 130 stran, v jediné mutaci s DVD přílohou (s cenou 199 Kč) v Čechách i na Slovensku.

C. Vývoj herních recenzí

V této kapitole a následujících podkapitolách předložené práce je cílem identifikovat a popsat sledované stylistické prvky herních recenzí a systematizovat je v rámci jednotlivých kapitol a oddílů. Každý jev doprovodím doslovnou citací příslušné pasáže. Z daného čísla jsem přečetl všechny recenze (výjimkou byly tituly na jiné platformy než osobní počítače) a z nich následně vybral ty, ve kterých se nacházel největší počet sledovaných jevů.

K dobrému pochopení vývoje herní recenze v časopisu SCORE je potřeba stanovit si hlediska zkoumání v rámci stylových projevů. V této oblasti jsem vycházel především z kontextu současné stylistiky. Z literatury jsem pro potřeby této části stati použil a citoval z publikace *Stylistika pro žurnalisty* od docentky Evy Minářové, která se jako jedna z kolektivu autorek podílela na obecněji zaměřené publikaci *Současná stylistika*.

1.1 Jazyková výstavba

Stylistikou jazykových výrazových prostředků v herních recenzích se zabýval již citovaný Jan Darebný v bakalářské práci na Masarykově univerzitě. V analytické části zkoumal jazykové prostředky, které používají recenzenti časopisů *SCORE* a *Level*, a popisoval tak žánr herních recenzí z tohoto úzkého, nicméně specifického hlediska. Z jeho obsáhlé analýzy (použití metafor, přirovnání, slangu, humoru, hodnotících výrazů apod.) lze pozorovat, jak specifický a neotřelý, až svérázný jazykový styl herních recenzí může být.

Ačkoli by jeho práce byla dobrým odrazovým můstkem pro navazující výzkum, který by (1) srovnal obě zmíněná periodika co do použití jazykových prostředků, nebo (2) sledoval vývoj v rámci jednoho z nich, v případě této stati je (s odvoláním na rozsah) důkladné zkoumání, které by si tato složka stylu zasloužila, neproveditelné. Přesto jsem shledal jako nutnost prozkoumat použití tří výrazných jazykových prostředků, které se v průběhu analýzy kompoziční stavby recenzí pravidelně objevovaly.

Prvním je metajazyk či metakomunikace autora v herních recenzích. Jde o situaci, kdy autor v textu reflektuje vlastní tvorbu, hodnotí jazyk a příslušná vyjádření, komentuje strukturu recenze apod. Minářová metakomunikaci nazývá jazykem o jazyku (Minářová, 2011), J. V. Bečka jej hodnotí jako jazykový výrok o jazykovém výroku (Bečka, 1992). Jan Darebný, na jehož práci jsem odkazoval výše, se tímto fenoménem,

specifickým pro herní recenze, zabývá, byť ne v rozsahu a hloubce, jež by si podle mého soudu zasloužil.

Podobně tomu je u kontaktních prostředků, jichž recenzenti běžně používají ke kontaktu s adresátem, respektive čtenářem recenze. V případě těchto obou zmíněných jazykových prvků můžeme v herně-recenzentském diskurzu mluvit o specifických funkcích, které tyto prostředky plní. Nakonec třetím prvkem, jenž se objevoval při analýze recenzí, je otázka použití 1. osoby plurálu, případně též 1. osoby v singuláru ze strany autora recenze, která může (ale nemusí) ovlivňovat objektivní, respektive subjektivní vyznění textu.

1.1.1 Metakomunikace a kontakt se čtenářem

Při analýze vybraných vzorků je patrné, že metajazyk, jako jeden z výrazových prostředků, často splývá s druhým, kontaktním prostředkem.

Recenzenti jej používají k vedení dialogu se čtenářem, k jeho začlenění do procesu hodnocení, vytváří iluzi, že adresát se na psaní recenze de facto podílí: *„Nezbývá, než se hezky rozloučit. I když s tím hubeným pánem, co mi celou dobu kecal do psaní, se loučím rád a doufám, že na hodně dlouho. V každém případě, dříve, než se všichni rozejdeme do svých soukromých světů za monitory, musíme ještě vynést závěrečný verdikt.“* (Jindřich Rohlík, SCORE 36, Discworld 2); *„Teď když víte, o čem hra je, počkáme, až se slabší povahy vrátí z toalety, a řekneme si něco o tom, jaká je její prezentace.“* (Karel Papík, SCORE 42, Carmageddon); *„Příběh jsme sice probírali, ale recenze by měla být kompletní celek, tudíž si ho (pro někoho možná potřeť) raději zopakujeme.“* (Matěj Prell, SCORE 131, Prince of Persia: Warrior Within)

V jiných případech využívá autor metakomunikace k humornému úvodu recenze: *„Pokud chcete vědět, do jaké míry by moje recenze měly být pro vás směrodatné, tak bych vám asi měl sdělit, že nejsem ten typ, co sodomizuje svého psíka joystickem namočeným ve vazelíně a dokonce se ani v noci nemazlím se svými oblíbenými hrami. (...) fakt je, že s nimi trávím nezanedbatelnou část svého volného času, protože si myslím, že je to skvělá zábava. (...) A teď do práce.“* (Karel Papík, SCORE 36, Tomb Raider); jindy jím autor popisuje širší kontext recenzování: *„Proto jsem byl velmi potěšen, když se v redakci objevila čtvercová umělohmotná krabička obsahující CD s*

jejím nápisem [hry]. I neváhal jsem a dychtivě [hru] nainstaloval.“ (Svatopluk Švec, SCORE 42, Enemy Nations)

Jakkoli se to z dnešního pohledu může zdát spíše úsměvné, zvláště v raných číslech časopisu *SCORE* byl takový druh metajazyka velmi běžný (a tudíž předpokládám, že i vítaný čtenáři).

Metakomunikaci jsem objevil také ve formě, která strukturuje text. Autor její pomocí odhaluje adresátovi vnitřní kompozici recenze, případně mu pomáhá se v textu zorientovat: *„Ještě moment, malé zavolání na ty, kteří se zasekli na logicko-časově-teleportačním vysvětlování: Čtete tady! Recenze pokračuje!!!“* (Tomáš Mrkvička, SCORE 36, Orion Burger); v dalším případě autor přidává další vrstvu komunikace se čtenářem v závorce: *„Je to tak, přátelé, a tím se kárka této recenze volně dokodrcala k tvorbě postavy. (...) Kromě jména můžete ovlivnit jen čtyři základní vlastnosti – melee, range, magic a speed. (Pokud těmto čtyřem slovům nerozumíte, tak mazejte odsud. Kšá kšá, ať už jste pryč, tady nemáte co dělat.)“* (Mikoláš Tuček, SCORE 131, Kult: Heretic Kingdoms); jindy autor komentuje výběr tématu: *„Příšerám jsem se rozhodl věnovat celý odstavec, protože jsou prostě báječné.“* (Chalid Himmat, SCORE 42, Blood)

Jako charakteristický metajazykový projev prvního (Eislerova) období časopisu se jeví reference na dění v redakci, případně používání smyšlených postav či alterega redaktorů. Ty tvořily tehdejší folklór (či spíše kult) kolem redakcí, autorů recenzí a herních časopisů obecně.

Zvláště aktivním byl v této činnosti Andrej Anastasov: *„Neuběhl ani čtvrt rok a další salva vymáčkla novou vlnu adventur. Jen v tomto čísle je to hned pět titulů najednou (...). Mám poněkud radost. Mamoulian [Anastasovo alterego] spokojeně dřímá a hladí zfetovanou bleděmodrou veverka.“* (Andrej Anastasov, SCORE 36, Toonstruck); v jiném případě Anastasov komentoval vyhocenou situaci uvnitř redakce, když z postu šéfredaktora odcházel jeho blízký kolega Jan Eisler a v čele magazínu dočasně stanul vydavatel Oldřich Hejtmánek (Mowald, 2012): *„Konec. Ano, přesně na toto zpustlé místo jste právě dorazili. Konec si žádá o vtipnou glosu. Či o nápaditý, strohý verdikt. Nic podobného však v případě této neobyčejně nudné recenze (kdo by se přemáhal psát zábavné recenze do časopisu, v jehož čele stojí komerční apatik?) nenapadá, a tak si dáme naviděnou u příštího SCORE (...).“* (Andrej Anastasov, SCORE 36, Lost Files of Sherlock Holmes II: The Case of the Rose Tatroo)

1.1.2 Recenzent: osoba, nebo instituce?

V kapitole *Žanr mezi subjektivitou a objektivitou* jsem diskutoval skutečnosti, které v očích čtenáře mohou (ale nemusí) ovlivňovat jeho percepci objektivnosti článku. Z výše řečeného také vyplývá, že herní recenze nemohou ze své podstaty být výhradně subjektivní, nebo naopak objektivní. Co však u většiny adresátů těchto specifických komunikátů může znamenat porušení této rovnováhy je použití osoby, respektive čísla ve vztahu k autorovi. Nelze přitom tvrdit, že by užití autorského plurálu namísto 1. osoby singuláru znamenalo větší objektivizaci, případně subjektivizaci textu.

Z mých osobních rozhovorů s autory²⁶ obou časopisů působících na českém trhu vyplývá, že preferování autorského plurálu před 1. osobou singuláru nesouvisí s jejich postojem k objektivitě textů, jako spíše s tradicí a „image“ (*SCORE*), potažmo s preferencemi daného autora (*Level*).

V případě zkoumaného časopisu *SCORE* lze vymezit de facto tři období, během nichž se použití čísla ve vztahu k autorovi měnilo. Za působení Eislera, Mrkvičky a Papíka se používalo výhradně 1. osoby singuláru.

Autor prostřednictvím svého textu vystupoval jako osoba s vlastním názorem, specifickými zkušenostmi a preferencemi, které promítal do kritizovaného objektu: „*A to je všechno. Končím. Chce se mi spát a jsem opilý. Kupte to. Je to bomba, bomba, bomba.*“ (Karel Papík, *SCORE* 36, *Tomb Raider*); „*Když jsem začal The Last Express hrát, cítil jsem se velmi zklamán.*“ (Tomáš Mrkvička, *SCORE* 42, *The Last Express*); „*Mně se na Caesarovi 3 líbil nejvíce zmiňovaný posun od stavebnice městečka k opravdu propracované simulaci reálného města, které navíc vypadá velice přirozeně. Doufám, že na vás tahle skvělá hra zapůsobí přinejmenším stejně.*“ (Svatopluk Švec, *SCORE* 57, *Caesar 3*)

U příkladu z textu Karla Papíka je patrná jistá forma exhibice, kdy autor de facto nadřazuje vlastní subjekt na úkor kritizovaného objektu a vkládá do textu metakomunikaci, která s recenzovanou hrou nijak nesouvisí. V raných obdobích, zvláště za působení autorů Anastasova a Eislera, byl tento prvek naprosto běžnou praxí a jako takový souvisí s metajazykem, o němž se zmiňuji v předchozím oddílu. Z dnešního pohledu jde o zajímavý fenomén, který je pro čtenáře-pamětníky potenciálně tím, co v

²⁶ *SCORE*: Mikoláš Tuček, Tomáš Zvelebil, Jan Modrák, Michal Jakl; *Level*: Jaromír Mowald.

jejich očích tvořilo ono „kouzlo starých dobrých recenzí“²⁷, jakkoli by v současné praxi působilo amatérsky.

Druhé období z hlediska použití autorského čísla lze vymezit příchodem, respektive odchodem šéfredaktorů Tomáše Zvelebila (*SCORE* 89) a Mikoláše Tučka (*SCORE* 131). Tomáš Zvelebil zavedl použití autorského plurálu, který se (až na jednu výjimku ve sledovaném čísle) dodržoval. Důvodem podle něj byl fakt, že názor recenzenta reprezentoval stanovisko celé redakce, protože se o hodnocení většiny her v redakci hovořilo na pravidelných schůzkách.²⁸ Po příchodu Mikoláše Tučka je patrné určité uvolnění a s tím související návrat k metakomunikaci z raných období, protože 1. osoba singuláru se ve zkoumaném čísle objevuje s větší četností, byť zde spíše záleží na osobním projevu daného autora.

Nakonec třetí období, s Janem Modrákem v čele redakce, vnímám jako dobu stabilizace, což se projevuje užitím autorského plurálu a jeho dodržováním. Výjimky tvoří takové texty, kde použití 1. osoby singuláru slouží uměleckému záměru jako například v tomto případě: „*Možná nebylo úplně rozumné snažit se Bludra [Jan Modrák] zkoulovat před redakcí a Vrobimu nacpat do přehrávače dechovku. Vyšlápli si na mě s potutelným úsměvem a krabicí, ze které se šklebil traktor. 'Klidně si to zrecenzuj v první osobě, my s tím nechceme mít nic společného,' řekli a s hihňáním odešli. (...) Ale jsem profík, skousnu všechno. Vypínám emoce, dostávám se do stavu umělého šoku a pronikám hluboko do tajů virtuálního farmaření.*“ (Michal Jakl, *SCORE* 202, Farming Simulator 2011)

²⁷ Jak se na různých místech internetu, při různých příležitostech, někteří čtenáři odvolávají na styl „otců zakladatelů“ Anastasova a Eislera za jejich působení v časopisu Excalibur a později *SCORE*.

²⁸ Z mého osobního rozhovoru s Tomášem Zvelebilem.

1.2 Kompoziční výstavba

Komunikát není jen samotný text recenze, ale také jeho kompoziční uspořádání, které zajišťuje snadnou orientaci čtenáře, usnadňuje (popřípadě naopak znesnadňuje) mu chápání textu a v případě časopisu má také jistou estetickou funkci. Minářová popisuje kompoziční výstavbu jako kombinaci tří rovin, tedy množin prvků, které se podílejí na výstavbě komunikátu (textu). Jedná se o rovinu tematickou a obsahovou (výběr, řazení a uspořádání tématu a jeho částí), a rovinu textovou, jež se dále dělí na prostředky členění textu horizontálního a vertikálního charakteru (Minářová, 2011). Ke kompozičním prostředkům, jež vychází z výše zmíněných rovin (a také prostředků jazykových, tedy výběru a použití lexikálních a gramatických prvků), se dále řadí slohové postupy.

1.2.1 Rovina textová

Do této kategorie kompoziční skladby patří způsob, jakým je text vystaven, řazen a jak je členěn a oddělován v rámci komunikátu (herní recenze jako celku). Minářová uvádí, že do této roviny patří prostředky vertikálního a horizontálního členění textu, kam patří tabulky, vysvětlivky, popisky a další okrajové, ale přesto nedílné součásti herní recenze, respektive problematika trichotomie textu (tedy úvod, stať a závěr) a dalších kompozičních prvků (odstavce, titulky, mezititulky apod.). Slouží čtenáři především k lepší orientaci v textu, autorovi zase dává možnost jasně oddělovat jednotlivé tematické motivy, zdůraznit některá specifika hry, uvést čtenáře do kontextu, případně je využít jako funkčních prvků.

V kontextu herních recenzí mají oba zmíněné druhy členění své nezastupitelné místo i funkci, v některých případech pak můžeme hovořit o charakteristikách, která souvisí s videohrami coby specifickým médiem. Jindy jde o projev kreativity autora, z čehož se dá posuzovat míra formální uvolněnosti časopisu, případně jeho celkovém stylu v daném období, který vychází z určité vize šéfredaktora a užšího kreativního týmu v redakci.

1.2.1.a Záhloví jako multifunkční konstituent

Záhloví recenze je tvořeno jednoduchými informačními prvky: (1) **označením rubriky** (*recenze*), (2) **názvem hry** (de facto se jedná o titul) a (3) **podtitulkem**, který je zvýrazněný, redakčně zalomený přes celou šířku strany, někdy však sahá jen přes dva sloupce textu. Jeho poloha také není stálá. Může být zarovnaný na střed strany, k okraji strany, ve výjimečných případech dokonce nad titulkem. Jeho podoba i umístění v záhlaví se postupně stabilizovala a od čísla 45 (v pořadí 3. období pod vedením Karla Papíka) se až do pozdějších čísel (konkrétně období Mikoláše Tučka) neměnila. To samé ostatně mohu konstatovat o záhlaví jako celku, nebo také titulkovém komplexu (Minářová, 2011), jehož podoba a funkce se po většinu sledovaného období měnila jen kosmeticky.

Teprve s příchodem Mikoláše Tučka do vedoucí pozice nastala změna, kterou vedle designového oživení časopisu doprovázely také zásadní formální proměny v záhlaví. Dlouho užívaný perex se přesunul dovnitř textu, v mnohem úspornějším rozsahu a odlišený výrazným fontem, barvou a uvozovkami. V záhlaví, pod názvem hry, jej nahradila široká tabulka s informacemi o autorství daného titulu (název výrobce a distributora) a technickými údaji (požadavky na vybavenost hráčova počítače, možnost hry více hráčů apod.).

Důvodem změny byla podle Tučka snaha oddělit tabulku pro hodnocení (s výčtem kladů a záporů, závěrečným shrnutím a hodnotícím číslem), která se nacházela na konci textu, od informací technického rázu. Takových údajů od předchozích let přibývalo a redakce je potřebovala umístit někam, kde by nepřekážely čtenáři, ale zároveň nezapadly.²⁹

Informační tabulky jsou fenoménem, který je pro herní recenze příznačný. Videohry jsou ze své podstaty složité programy, jež vyžadují patřičnou technickou vybavenost na straně hráče (počítač či jiné herní zařízení). Takové informace je lepší sdělit čtenáři přehledně formou tabulky, než se jimi zabývat přímo v textu. Tento fakt ostatně potvrzuje můj předpoklad, že se postupně v textu recenzí upustilo od zevrubného popisování technických vlastností hry, coby programu, a zaměřilo se na zachycení toho, co dělá hru zábavnou, originální apod. Laicky řečeno – co dělá hru hrou.

²⁹ Z osobního rozhovoru s Mikolášem Tučkem (22. 12. 2012).

1.2.1.b Perex: jeho podoba a funkce

Autoři recenzí využívají perex³⁰ způsobem, který jim připadá vhodný vzhledem k názvu hry, žánru (či jeho kontextu), případně samotnému textu (může tvořit úvodní větu či souvětí recenze). Přestože není možné tyto okolnosti objektivizovat, lze po prozkoumání dostupných vzorků jednotlivé perexy typizovat podle jejich dílčí funkce a předpokládaného záměru autora:

(1) Perex sumarizuje **dojmy ze hry**: „*To nejlepší, co můžeme pro hru Assassin 2015 udělat, je zapomenout na ni. Třeba by se ještě pár kousků prodalo. Ale to my ne, to my si rejpnem. My to tady prostě rozmáznem a dělejte si s tím, co chcete. Tak, a je to.*“ (Jindřich Rohlík, SCORE 36, Assassin 2015);

(2) vyjadřuje jistá **očekávání**: „*Dlouho očekávané pokračování nejlepšího leteckého simulátoru minulého roku, F22 ADF, je konečně tady.*“ (Ondřej Malý, SCORE 57, Total Air War);

(3) **upozorňuje** na méně známý, ale přesto kvalitní titul: „*Vypněte televizi, přestaňte na chvíli koukat na Simpsonovy a zažehněte raději svoje chytré krabičky, protože tam se na vás chystá rodinka docela nová a jiná, a přesto podobná a zajímavá. Rodinka Blubových. Možná jsou nezvykle malí, decentně zanedbaní a mírně smradlaví, ale rozhodně jsou také vtipní a přítulní. A bylo by nedobré zavrhnout je jen kvůli tomu, že žijí na smetišti...*“ (Tomáš Mrkvička, SCORE 36, Down in the Dumps);

(4) shrnuje **dějovou zápletku**: „*Před branami Marthosu se shromažďují vojska, z nozder draků šlehají plameny, koně rytířů netrpělivě pohazují hlavami, hrdinové se připravují k finálnímu útoku. Warlords III začínají.*“ (Tomáš Varoščák, SCORE 45, Warlords 3: Reign of Heroes);

(5) humorně **parafrázuje slavné výroky**: „*Přišel jsem, viděl jsem, zvítězil jsem – Caesar. Přišel jsem, viděl jsem, pochválil jsem – WotaN.*“ (Svatopluk Švec, SCORE 57, Caesar 3); případně ještě: „*Tenis s lidskou tváří a bolestí v pravém lýtku.*“ (Semi Ennaffa, SCORE 89, Roland Garros 2001);

(6) popisuje **žánrový kontext**: „*Tomb Raider křížený s Commandos.*“ (Bob Koutský, SCORE 57, Spec Ops);

(7) krátce a výstižně **charakterizuje hru**: „*Totální simulace války*.“ (Ondřej Drebota, SCORE 89, Operation Flashpoint).

Dominantním prvkem, který se vyskytuje v citovaných perexech, je **použití metajazyka** (nebo také **metakomunikace**), kterým autor reflektuje proces vlastních myšlenkových pochodů, jež doprovázely psaní vlastního textu: „*Když jsem do některého z minulých čísel psal krátkou upoutávku na hru Blam Machinehead, docela jsem se těšil. Perfektní animovaná reklama vypadala velmi hezky a evokovala ve mně pocit, že Blam Machinehead bude docela dobrá hra.*“ (Václav D. Provazník, SCORE 36, Blam Machinehead).

Dalším specifíkem, byť méně používaným, je **perex s intertextem**, který využívá referencí (někdy cizojazyčných) na jiná díla (většinou filmové a herní repliky) – v citovaném případě jde o repliku z filmu Pulp Fiction humorně aplikovanou na hru s motoristickou tematikou: „*Whose bike is that? Not bike – it's a chopper baby. Whose chopper? Zed's. Who is Zed?! Zed is dead baby, Zed is dead...*“ (Karel Papík, SCORE 36, Motox); případně citace repliky z literárního díla Franka Herberta *Duna*: „*Kdo ovládá koření, ovládá vesmír. – Baron Vladimír Harkonnen*“ (Nick Pendrell, SCORE 57, Dune 2000).

V období Mikoláše Tučka se perex přesunul ze záhlaví dovnitř textu a nabyl typografického zvýraznění. Jak vyplývá z uvedených příkladů, délka perexu se liší, jeho hlavní funkce však zůstává stejná ve všech obdobích: upoutat čtenářovu pozornost: „*Poslední 2D mohykán.*“ (Tomáš Jung, SCORE 89, Sudden Strike: Resources War); „*S kudlou v zádech.*“ (Matěj Prell, SCORE 89, I of the Enemy); „*Tříkrát a dost!*“ (Ondřej Kolanda, SCORE 89, WWII Sniper: Call to Victory).

Jindy je perex spojený v souvětí nebo s vícero oddělenými větami: „*Slovenské RPG, kterému se musíte dostat na kloub, a to trvá pěkných pár hodin! Mnoho recenzentů nevydrželo.*“ (Mikoláš Tuček, SCORE 89, Kult: Heretic Kingdoms)

Převládá humor a ironie, případně parafráze replik z filmu či literatury, případně narážky na dění mimo diskurz videoher: „*Vylezte zpoza té mřížky od chladiče, Donalde! Vidím vás.*“ (Ondřej Kolanda, SCORE 89, Flatout); „*Jediné místo, kde můžete spatřit*

³⁰ Praktická encyklopedie žurnalistiky definuje perex jako označení zlomu části textu, který slouží jako úvod k článku, případně obsahuje základní informace (Osvaldová-Halada, 2002). Minářová tuto definici doplňuje o důležitou funkci, kterou je upoutat čtenářovu pozornost (Minářová, 2011).

Annou Kournikovovou vyhrát turnaj!“ (Jan Modrák, SCORE 89, Top Spin); „*Karibik je jak španělská holka z lepší rodiny. Zamiluješ se do ní, ale věřit jí nemůžeš!*“ (Mikoláš Tuček, SCORE 89, Sid Meier’s Pirates!)

1.2.1.c Popisky a jejich místo v recenzi

Dalším kompozičním prvkem herních recenzí jsou popisky k obrázkům. Zpravidla doplňují informace podané v textu recenze a rozšiřují je v kombinaci s obrázky o vizuální rozměr, který by čtenář z pouhého čtení získal jen stěží. Dalo by se říci, že popisky recenzi přibližují stylu odbornému, kde je nezdědka potřeba doprovodit složitý text názornými ilustracemi, nákresy a fotkami, jež by však bez patřičných vodítek (popisků) dávaly smysl jen zasvěceným odborníkům. V případě videoher je to podobné, protože obrázky z her mohou být těžce srozumitelné bez patřičné interpretace.

Popisky, obrázky a text v recenzích de facto tvoří druh hypertextu. Jde o tematicky propojené prvky, které na sebe vzájemně odkazují. Popisky tedy nejen rozšiřují podané informace z textu, ale také nabízí čtenáři jasné vodítko, často s **humornou pointou**: „*Ošklivost nechodí po horách, ale po lidech. Po téhle paní pro jistotu dupe.*“ (Jakub Červinka, SCORE 36, Daggerfall); **popisem herních systémů**: „*Adventuristické prvky jsou patrné i na statistice robota.*“ (Martin Franta, SCORE 42, Colony 28); **kontextem**: „*Všichni napjatě pozorují, zda se Robertovi podaří dislokovat bombu nastraženou anarchistou Dolnikovem.*“ (Tomáš Mrkvička, SCORE 42, The Last Express); **metajazykem**: „*Jindřich pomalu dopisoval poslední řádky recenze na Discworld. Tak a teď už můžu jít spát, pomyslel si a vypnul počítač...*“ (Jindřich Rohlík, SCORE 36, Discworld 2); „*Ondřej koučuje Newcastle, který je na nejlepší cestě dolů.*“ (Ondřej Malý, SCORE 57, Premier Manager '98); „*Právě se pokouším vyhnat nepřátele z obsazené vesnice, abych mohl posléze naložit civilisty a odvést je do bezpečí.*“ (Jan Bílek, SCORE 89, Conflict Zone); „*Dvaadvacátý level, musím uznat, že mi chvíli trvalo se dostat na tuto úroveň, ale stálo to za to.*“ (Mikoláš Tuček, SCORE 131, Kult: Heretic Kingdoms);

Metajazyk v popiscích je charakteristickým prvkem, který se vyskytuje ve všech sledovaných obdobích, ať v nich autor píše v ich-formě, autorském plurálu, nebo o sobě mluví ve 3. os. singuláru. Obecně jsou popisky v herních recenzích brány jako něco, co stojí mimo komunikát, ale přesto na něj odkazuje – například komentářem autora k nějaké situaci na obrázku, o které se píše v recenzi.

1.2.1.d Odstavec a jeho stylová specifika

Součástí vnitřního členění textu je v rozsáhlejších komunikátech bezesporu prvek odstavce, který usnadňuje čtenáři orientaci v textu a zároveň nese, respektive rozvíjí téma předchozího odstavce (Mínářová, 2011). Přestože žádné obecně platné normy na podobu odstavce neexistují, můžeme předpokládat, že v rámci konkrétního dokumentu budou jistá pravidla platná v zájmu zachování grafické a funkční jednoty.

V prvních dvou obdobích je patrná formální neuspořádanost způsobu, jakým se s odstavci nakládá po grafické stránce. Objevuje se dělení jak pomocí odsazení prvního řádku odstavce, tak s prokladem o velikosti dvou řádků. Délka odstavců není jednotná, takže se čtenář setkává s odstavci až o několika desítkách řádků, jindy narazí na odstavec o pouhých třech řádcích. Grafická podoba těchto vizuálně-funkčních celků se nicméně postupem času stabilizovala.

Nutno podotknout, že zmiňovaná nejednotnost odstavců v raných obdobích časopisu občas sloužila k realizaci určitého autorského záměru. Jindřich Rohlík ve *SCORE* 36 v recenzi na *Master of Dimensions* (Mad Engine, 1996) nahradil úvodní odstavce dialogem mezi ním, coby recenzentem, a postavou z videohry. Jde o netradiční začátek, který upoutá pozornost svojí grafickou podobou a posléze i neobvyklým (a humorným) obsahem:

„Toto je zpráva od dimenzionálního koncilu. Dimenze, ve které se právě nacházíte, brzy imploduje! (...) Pokud s tím někdo něco brzy neudělá, zahyne při této implozi vše živé.

Pouze jeden muž vás může zachránit.“

„No to budu já.“

„Jen jeden muž je natolik silný a ovládá tak mocnou magii, která je schopna tuto zkázu zastavit...“

„Haló paní, to mluvíte celou dobu o mě...“

“Drž hubu a poslouchej! Tím mužem je Merlin.”

Běžnější modifikací odstavců je jejich zvýraznění tučným fontem, barvou, popřípadě kurzivou. Autor v nich záměrně vystupuje ze své role recenzenta, stává se vypravěčem, postavou ze hry apod. Zpravidla při tom dochází k modifikaci slohového postupu, s cílem čtenáře pobavit, vysvětlit mu bližší specifika hry či popsat kontext, jak dokládají následující ukázky.

Z hlediska slohových postupů jde často o vyprávění, kterým autor prokládá text a (1) rozšiřuje ho líčením **zážitků z hraní**: „*Za druhou zdí jsem narazil na upíra – skoro mě zabil, ale nakonec jsem ho dostal. Po boji jsem byl tak neuvěřitelně zesláblý, že jsem si musel pár hodin odpočinout a nabrat sílu. Jenže jakmile jsem usnul, napadla mě harpyje. Na tu jsem už neměl, a tak mi nezbyvalo, než zbaběle utéct.*“ (Jakub Červinka, SCORE 36, Daggerfall);

(2) používá jej jako **spojovací prostředek** pro přechod mezi jednotlivými tématy: „*Stojím v ranním šeru na chodníku a vztekle se dívám na nekonečnou řadu T62, ozdobených identifikačními bílými pruhy. Bratrská pomoc přišla. Opakuji si v duchu výrobu molotova se zařatými pěstmi v kapsách, ale vím, že to neudělám. Tváře tankistů nevypadají nijak kamarádsky – kdyby začali střílet z těch velmi účinných 115 mm děl a kulometů, mohli by zabít mnoho nevinných lidí. S duněním mě miji asi stopadesátá obluda. Je mi hrozně.*“ (Michal Rybka, SCORE 36, Steel Panthers II: Modern Battles);

(3) používá jej jako **předělů**, ve kterých humorně odkazuje na text recenze, který tvoří de facto druhou, nezávislou rovinu komunikátu: „*Tak to jsem zase já, váš slavný kapitán Zod. Nahackoval jsem se tomu žvanilovi [myšleno recenzentovi] do počítače a opět se ujal slova. Vlastně kecám, víte, já jsem nikdy nebyl přes techniku. Sice jsem poskládaný ze spousty maličkých součástek, ale to mě nikdy nezajímalo. Víím, co potřebuju. Láhev prvotřídního galaktického oleje, kubánské doutníky a nepřátelskou armádu, kterou můžu rozdrtit!*“ (Chalid Himmat, SCORE 89, Z: Steel Soldiers);

(4) **stylizuje se** jeho prostřednictvím do určité postavy: „*Jmenuji se Mikina von Tukan a dnes u plápolajícího krbu bych vám rád vyprávěl příběh svého dlouhého života (...).*“ (Mikoláš Tuček, SCORE 131, Sid Meier's Pirates!).

1.2.2 Rovina tematická a obsahová

Vzhledem k tomu, že styl je dnes vnímán nejen jako soubor stylizačních, ale také kompozičních prostředků, téma (případně) obsah a jeho zpracování v komunikátu musíme zohlednit jako jeden z objektivních stylových činitelů. Tematická a obsahová rovina kompozice komunikátu se zabývá řazením a uspořádáním tématu, jeho obsahu, částí a motivů (Minářová, 2011).

V případě herních recenzí je subjektivním činitelem tematicko-obsahové kompozice autor textu (recenzent) a objektivním činitelem pak zavedená praxe, styl periodika, žánr recenzované hry apod. Tématem může být prakticky cokoli, co autor, nebo úzus v herním diskurzu považuje za relevantní informaci pro čtenáře. Zpravidla se však jedná o zavedená (a pravidelným čtenářem očekávaná) témata. Například popis děje, místa, času a postav v adventurách, výčet schopností hlavního hrdiny v žánru *RPG*³¹, charakteristika jízdního modelu vozů v závodních hrách³², popis zbraní v akčních hrách apod.

Z hlediska této práce je ovšem zajímavé vybrat taková témata, která jsou společná všem hrám bez rozdílu žánru, a která zároveň tvoří souhrn vlastností, ať už objektivně či subjektivně vnímaných, charakteristických pro herní médium. Styl a do jisté míry četnost vyjadřování recenzentů v průběhu sledovaného období k těmto vybraným tématům by po bližším prozkoumání měl být dalším hlediskem, pomocí něhož lze předpokládaný vývoj žánru herní recenze ilustrovat.

1.2.2.a Technické zpracování

Technickým zpracováním lze v herním diskurzu rozumět programovou složku hry, tedy jednotlivé komponenty hry, které zajišťují, že hra půjde spustit (na širokém spektru herních zařízení) a hrát tak, jak si její tvůrci vytyčili na začátku vývoje. V herním diskurzu se v souvislosti s technickým zpracováním hovoří o takzvaném *enginu*, jakožto softwaru, který ve své nejobecnější definici pomáhá spojit nesouvislé jednotlivosti

³¹ Z angloamerického termínu Role-Playing-Game (RPG), který zpracovává epické příběhy inspirované fantasy tematikou (Švelch, 2007). Hráčova postava (avatar, hrdina) v nich zpravidla prochází vývojem dovedností či fyzických a duševních atributů (např. síla a obratnost, respektive inteligence a psychická odolnost), které se následně negativně či pozitivně projevují v herních mechanismech.

³² Žánr závodních her lze rozlišovat například podle kritéria míry realističnosti simulace jízdního modelu vozu. Recenzenti mluví o arkádě (s řízením skutečného vozu má jen málo společného), nebo o simulaci, která se někdy více, jindy méně blíží fyzikálním zákonitostem chování automobilu na vozovce.

programu (grafika, hudba, zvuky, umělá inteligence postav, fyzikální vlastnosti objektů apod.) v jeden fungující celek.

Herní recenzenti dnes používají název konkrétního *enginu* jako srovnávací hledisko a ilustrační prvek, pomocí něhož demonstrují technickou vyspělost hry. Počítají s tím, že čtenář si udělá dobrou představu jen na základě tohoto faktoru. Názvy herních *enginů* se totiž nezdánlivě objevují v reklamních materiálech ke hrám jako měřítko kvality, podobně jako je tomu v automobilovém průmyslu s motory prominentních značek.

„Když dva dělají totéž, není to totéž. Co hůř, když dvě hry používají stejný (...) engine, nevypadají ani přibližně stejně skvěle. (...) Zkrátka a dobře, markantní rozdíl v kvalitě animace, textur a osvětlení jasně dokazuje, že neskutečně talentované grafiky Valve nenahradí ani sebelepší technika.“ (Tomáš Zvelebil, SCORE 131, Vampire the Masquerade: Bloodlines)

Tento trend se začal jasně objevovat až v pozdější etapě herní kritiky, byť zmínky o herním *enginu* v recenzích můžeme pozorovat v určité míře i ve starších číslech: *„Co se vlastního grafického enginu týče, tak se mi velmi zamlouval, protože je všechno plně 3D, perspektiva se nehroučí, počítač se nehroučí a všichni jsou šťastní. V menu si také můžete navolit speciální efekty jako je mlha, noc, stínování vozidel atd.“* (Karel Papík, SCORE 42, Carmageddon)

Ať už ale herní recenzenti hovoří o *enginu*, nebo popisují jednotlivé součásti technického zpracování určité hry, jde o nedílnou součást herní recenze ve všech zkoumaných obdobích. Zatímco však v raných obdobích herní recenze je patrná zřejmá fascinace technologickou složkou, doprovázená často obšírnými soudy nad konkrétními prvky programového kódu hry, později od tohoto hodnotícího hlediska recenzenti ustoupili, byť samozřejmě ne zcela. Takový poznatek je možné vysvětlit tím, že s rozvojem a následnou stabilizací herních *enginů*, i hry jako programy dosáhly jisté stagnace a vysoký (především audiovizuální) standard je udržovaný univerzálně, a proto není třeba se této věci tak důkladně věnovat.

Popisovaný vývoj dokládají následující citace:

„Nejlepší na tom všem je, že se to hýbe. Ale jak se to hýbe! Animace v Discworldu patří nepochybně k těm zdařilejším. Možná už tu byly jiné komiksově laděné hry, které díky nejrůznějším technikám měly mnohem věrohodnější pohyb, ale tady je to něco jiného.“

(...) Už jenom to, co provádějí animované ikonky, stojí za podívání, ale i animace Mrakoplaše a jeho bedny coby inventáře jsou dobré.“ (Jindřich Rohlík, SCORE 36, Discworld 2);

„Grafika je to nejlepší, co jsem měl možnost za svůj život vidět. Realističnost grafiky je neuvěřitelná. Při pohledu na budovy a stromy nevidíte žádné nesrovnalosti, žádné hrbolky, žádné kostičky. (...) Dokonce i postavy, které vidíte před sebou, jsou neuvěřitelně skvěle prokresleny a mít ještě dokonaleji vyrenderovanou pokožku, řekl bych, že v té televizi někdo je.“ (Tomáš Varoščák, SCORE 42, Atlantis);

„Postavy jsou sice nakresleny cartoon-like stylem, ale jejich proporce, pohyby a výraz tváře jsou tak realistické, že máte pocit, jako by byly hrány živými herci. A ony opravdu jsou. K vytvoření animací charakterů bylo použito zcela nové techniky. Všechny scény byly nejprve nafilmovány a pak políčko po políčku pomocí speciálních filtrů převedeny do pérovkových obrysů a následně na počítači vykolorovány.“ (Tomáš Mrkvička, SCORE 42, The Last Express);

„Pomalu se dostáváme k tomu, co vás všechny určitě zajímá. Jak je to s technickým zpracováním? (...) Jinými slovy, graficky vás Z: Steel Soldiers nikterak neohromí, ale na druhou stranu také neurazí. Horší je to s hardwarovými nároky, a to hlavně v situacích, kdy se na obrazovce objeví více jednotek.“ (Chalid Himmat, SCORE 89, Z: Steel Soldiers);

„Grafika je (...) rajskou hudbou pro všechny veterány ZX Spektra, kteří konečně narážejí na zcela povědomou hru, aniž by si museli spouštět emulátor tohoto historického stroje. (...) Světelné efekty, které s rukou v kapse trumfnou webové stránky studentů Střední logopedické školy z Tvrdohlavého meziříčí, nepatří sice mezi výkvět světové grafiky, zato vám totálně rozostří oči.“ (Matěj Prell, SCORE 131, I of the Enemy)

V raných obdobích (Eislerovo a Mrkvičkovy) recenzí ve *SCORE* se objevovaly také důkladné, někdy až přehnaně podrobné popisy technických atributů her a úvahy nad jejich kompatibilitou s konkrétním hardware: *„Celá hra navíc běží ve velmi detailním SVGA rozlišení, takže plynulý pohyb by nebyl myslitelný ani s Pentiem 200, 32 MB RAM a 4 MB grafickou kartou. Uvážíme-li navíc, že dvanácti rychlostní CD-ROM má rychlost 1,5 MB/s a potřebná rychlost pro plynulý pohyb takového zobrazení by se*

pohybovala okolo 10-15 MB/s, nezbyvá než konstatovat, že na to zatím ještě stolní počítače nemají.“ (Jan Tománek, SCORE 36, Mummy – Tomb of the Pharaoh);

„Ravage je stavěn na systému Windows 95, využívá DirectX 2 a je to vidět. (...) Kdo má na kartě VRAM a více jak čtyřrychlostní mechaniku je za vodou – je téměř jisté, že v Hi-Color, Hi-Res módu mu hra poběží velmi plynule.“ (Václav D. Provazník, SCORE 36, Ravage DCX)

Výše zmíněný trend průběžně pominul, byť výjimečně se dá pozorovat také v novějších recenzích: *„Co mě rovněž potěšilo, že i na mém poči (P 2GHz, 758 MB RAM, GF4200) to běželo úplně v pohodě na úplně plné kule (details) v 1600x1200, a to se mi u nové hry dlouho nestalo. Hra se navíc bleskurychle nahrává a je vidět, že tohle dělal profi tým na profi enginu.*“ (Mikoláš Tuček, SCORE 131, Sid Meier's Pirates!)

„Ještě o něco hůř se nám skoušávala vizuální stránka hry. Tvůrci si sice dali práci s nádhernými backgroundy, kterým nelze vytknout jediný pixel, ale opět musíme konstatovat, že vyprávění Jane Jensenové si zaslouží mnohem zajímavější formu. Picassovu Guerniku taky neplácnete do vestibulu hlavního nádraží v Praze, ale najdete jí důstojné místo v pořádné galerii, kde spíš dojde docenění.“ (Michal Jakl, SCORE 202, Gray Matter)

Poslední citace je příkladem, jak se v současné recenzi hodnotí technická složka videoher. Se zmíněnou stabilizací v oblasti *enginů* a výpočetních technologií obecně, se recenzenti jen zřídka vyjadřují k audiovizuální složce her více, než je nutné. V tomto ohledu přebírají takovou povinnost obrázky, případně popisky k nim, ovšem i taková praxe postupně ztrácí na významu. Jak bylo diskutováno v teoretických kapitolách práce, s rostoucí emancipací herního public relations na internetu, potažmo dostupností doprovodných (reklamních) materiálů k videohrám (v podobě trailerů např.), je pro čtenáře často snazší udělat si představu o technické vyspělosti hry ze zdrojů mimo časopiseckou recenzi. A herní recenzenti si této skutečnosti jsou vědomi.

1.2.2.b Intro

Intro (z anglického slova introduction, tedy úvod) je v herně-recenzentském žargonu úvodní scéna, animovaná či hraná, která uvádí hráče do časového, dějového, místního a tematického kontextu hry. Jeho funkcí bylo ukázat hru v ideální podobě, které však

samotná hra nikdy (z technických důvodů) nedosáhla, a proto šlo spíše o propagační materiál, s cílem navnadit hráče, vyvolat v něm určitý dojem.

Jak je patrné z uvedených příkladů, hlavní funkce a cíl *intra* se neminuly účinkem ani u profesionálů: „*Při sledování úvodního filmečku se záběry tanku M1A1 doslova se řídicího krajinou mě napadlo jediné slovo: gepard. Žádná fotografie ten pocit nezprostředkuje, to se musí vidět v pohybu. Šedesátitunové monstrum svištící rychlostí 72 km/h – to je něco, o čem se strojům z 2. světové války ani nezdálo.*“ (Michal Rybka, SCORE 36, Steel Panthers 2: Modern Battles);

„*Spouštím hru, začíná úvodní video v tisících barvách. Za rytmu bombastické rockové muziky spolu soupeří stroje Italdesign Calá (tm) s Ferrari F50 (tm), do toho momentky ostatních vozů a na konci intra jedou rychlostí blízkou světla, takže se rozžhaví doběla a pak za nimi zůstává už jen žíznivá čára (mimo to ještě stačí párkrát obletět zeměkouli). Tak to bychom pro měli pro začátek. Zatím je to super!*“ (Svatopluk Švec, SCORE 42, The Need for Speed 2);

„*Jistě, většina současných her má nějaké to intro, ale intro Spec Ops si zaslouží speciální zmínku. (...) V podstatě je to pouze sekvence fotografií, (...) výborný nápad je v tom, že tyto fotografie nejsou jen tak promítány, ale jsou různě posouvány po obrazovce, zvětšovány a zmenšovány. Ve spojení se stylovou hudbou a komentářem tak jednoduchými prostředky vzniká velmi působivý a funkční efekt.*“ (Bob Koutský, SCORE 57, Spec Ops);

Z dnešního pohledu je *intro* archaismem, který se ve hrách neobjevuje, případně má podobu animovaných sekvencí, jež jsou zaměnitelné s audiovizuální podobou hry, a slouží spíše jako narativní prostředek. Z herních recenzí proto tento termín³³ vymizel.

1.2.2.c Příběh

V relativně nové akademické sféře tzv. herních studií³⁴ se ustanovily dva protichůdné pohledy na hru a její potenciál z hlediska narace. Zatímco zprvu byly videohry zkoumány především literárními a filmovými teoretiky, a z tohoto hlediska považovány za nové médium, schopné transmediální narativity (Jenkins, 2006), později se objevily

³³ Občas doplňovaný komplementárním výrazem *outro*, který označoval finální animaci po dokončení hry.

³⁴ Zájemcům o tento nový akademický směr lze doporučit web <http://gamestudies.org/1202>.

snahy videohry odlišit na základě jejich specifčnosti plynoucí z aktu hry (jakožto lidské činnosti). Nový proud teoretiků-ludologů³⁵ se vymezoval vůči starší větvi teoretiků-naratologů tím, že srovnával digitální hry s těmi nedigitálními (např. deskové hry či takzvané hry na hrdiny, případně další hry s pevně danými systémy a pravidly), nikoli digitální hry s tradičními formami umění jako je drama, literatura či film (Švelch, 2007).

O schopnosti videoher vyprávět příběh však z pohledu běžného uživatele nelze pochybovat. Většina moderních her vypráví příběh. Otázkou, kterou je potřeba si klást, je jak jej vyprávějí (Salen-Zimmerman, 2004). Způsob, jakým hry podávají příběh, je věcí herního designu, jakožto specifické oblasti ve vývoji videoher, nicméně zároveň se dotýká toho, jak posléze hru „konzumují“ hráči. Ačkoli spor naratologů a ludologů není součástí herně-recenzentského diskurzu, přesto se i mezi samotnými vývojáři objevují názorové směry, které roli příběhu ve hrách buď vyzdvihují, nebo naopak umenšují.³⁶ V současné herní produkci vznikají jak tituly, v nichž je ludology definovaná role systémů a principů umenšena ve prospěch narace, tak i hry s jasným důrazem na pravidla oproti fikci (Juul, 2005).

V kontextu naší práce je zajímavé sledovat, jak se vyvíjela reflexe příběhu v herních recenzích. V raných textech je patrné, že ději nebylo přikládáno tolik váhy, přesto jej recenzenti používali jako rámec, do kterého mohli zasadit svůj text: *„Kdo jste, proč bojujete a kdo to na vás vlastně útočí? To je dlouhá historie, inu poslyšte: před několika lety začali pozemští vědci experimentovat v rámci projektu VORTEX s prostorovými trhlínami. Ale někde ve vesmíru žila mocná rasa Nekroňanů, která s nimi má daleko více zkušeností (...) nelenili, vtrhli na Zemi, dobyli a zpustošili ji a snaží se ji zotročit. Už je vám to jasné? Jste to vy, kdo je hrdinou z podzemí, jehož cílem je vyhnání Nekroňanů a konečné osvobození Země.“* (Václav D. Provazník, SCORE 36, Ravage DCX)

V jiných případech autoři použili popis příběhu jako humorného prostředku: *„V příběhu ovšem originalitu příliš nehledejte – tady vše běží podle osvědčeného schématu: planeta blabla je ohrožována strašlivými blabla. Vaším úkolem je zachránit její obyvatele a pobít útočníky. K tomu vám dopomáhej blabla a speciální experimentální dopravní*

³⁵ Z latinského Ludus, tedy hra.

³⁶ Renomovaný vývojář John Carmack (tvůrce her Wolfenstein, Doom a Quake) prohlásil, že „příběh ve hrách je asi stejně důležitý, jako příběh v porno filmu. Každý čeká, že tam bude, ale vlastně není tak důležitý.“ (Kushner, 2004)

prostředek blabla. Jestli to chcete vědět konkrétně, tak si doplňte: Dator 5, Voraxiany, Bůh a Type 16.“ (Karel Papík, SCORE 36, Scorched Planet);

„A právě tohle místo si vybrali ti zákešní mimozemšťané ke své smrtící invazi. Naklonovali pár místních obyvatel i s brokovnicemi a jinak unesli všechny lidi. Zůstal jsi jenom ty a tvůj kámoš Bubba, protože jste byli se svou sviní Betynkou na sviňské výstavě, kde jste mimochodem vyhráli 250 babek. (...) Cestou domů vás přepadlo podivné světlo, zastavilo auto a ukradlo Betyнку. Tak tohle dělat neměli...“ (Jakub Červinka, SCORE 42, Redneck Rampage);

„Urban Assault má také příběh. Jelikož je stupidní, nastíním ho jen stručně: ty – hodný. Oni – zlí. Ty zabít zlí, aby zlí nezabít ty. K večeri bude kuře. Howgh.“ (Viktor Bocan, SCORE 57, Urban Assault)

Jistou změnu, či posun v reflexi herního příběhu lze ze zkoumaných vzorků pozorovat až v posledním období, kde je narativní složka vnímána jako součást hry, nikoli pouze jako její rámeček: *„Princ nezachraňuje svět, nebrání nevinné ani pravidelně nedoplňuje extrémně vytižený automat na hašlerky v domově důchodců – on bojuje o něco mnohem vzácnějšího. O sebe. (...) Po dokončení Prince of Persia: The Sands of Time se hlavní hrdina vrací do rodného Babylonu. Zde narazí na jakousi nadpřirozenou sílu, která mu očividně usiluje o život. (...) Jediným východiskem z nouze je tak schopnost cestovat zpátky do minulosti, a tedy zabránit, aby se Dahaka vůbec objevil. Zní to jednoduše, ale věřte mi – cesta je to velmi velmi dlouhá, (...) nicméně pro podrobnější představu o ději se budete muset pustit do hraní...“* (Matěj Prell, SCORE 131, Prince of Persia: Warrior Within);

„Bloodlines se odehrávají (...) ve fiktivním Los Angeles, v němž se právě chystá velký souboj vampířích gangů. Jako by to nestačilo, ve vzduchu se vznáší krutá věštba hlásající konec dní. Lidé jsou zbednění a nevnímají nic z toho. Neví ani o upírech samotných, především díky striktnímu kodexu Masquerade, jenž každý upír, vážící si hlavy na krku, dodržuje. (...) Bez velkého otálení mohu říct, že jde o nejlepší scénář, který jsem v poslední době viděl. Pozadí upířského hnutí je mistrně propracováno, dialogy jsou živé, opravdové, jednoduše skvěle napsané, navíc do jednoho výborně nadabované (byť v angličtině).“ (Tomáš Zvelebil, SCORE 131, Vampire the Masquerade: Bloodlines)

„I na nadstandardní poměry série Call of Duty je Black Ops vybaven parádním příběhem. Pokud předchozí díly byly jen jakýmsi shlukem lehce spojených epizod, nejnovější pokračování je svázáno hutným dějem na způsob Mandžuského kandidáta, jenž je opeřený wolfensteinovskou nacistickou poetikou a ždímá atmosféru studené války do poslední kapky.“ (Jan Bílek, SCORE 202, Call of Duty: Black Ops)

Na rozdíl od starších období, lze v posledních dvou najít příklady, kde je o ději řečeno jen nezbytné minimum: *„Prostinký příběh o pomstě nadupaného ranaře za smrt vytoužené koběty se k jednoduché řezničině náramně hodí.“* (Jan Vrobel, SCORE 202, Shank); *„Vezměme to třeba od začátku – bylo nebylo, kdysi dávno se odehrál první díl, kdo ho hrál, je v obraze (...), kdo ne, úpět nemusí, rozkouká se rychle: na trůně sedí bídák, který krom jiného drží v zajetí vznešeného hrdinu a jeho sestru, přičemž útekem prvního (a požehnáním druhé) hra rozšafně začíná.“* (Viktor Bocan, SCORE 202, Two Worlds)

Stejně jako v případě technického zpracování a rozvoje audiovizuální složky videoher, i příběh (jeho sílicí role v moderních hrách) se podepsal na vývoji stylu recenzí. Recenzenti se v posledních dvou obdobích spíše než k popisu detailů příběhu uchylují k jeho letmému nastínění, případně k argumentaci, proč je dobrý či špatný a jak zapadá či nezapadá do celkového rámce hry. U her, kde příběh prakticky nehraje roli, dnes autoři textů neváhají zmínku o něm zcela vynechat. To je v kontrastu s praxí v raných recenzích, v nichž byl popis příběhu či děje nedílnou součástí textu.

1.2.2.d Atmosféra

Zajímavým fenoménem v herních recenzích je atmosféra, tedy dojem, který v recenzentovi (hráčovi) zanechává hra, případně jedna z jejích složek (hudební „podkres“, grafické zpracování apod.). Jako hodnotící prvek lze atmosféru pozorovat v celé šíři zkoumaných vzorků, bez většího rozdílu ve změně stylového podání, ovšem také bez jeho další konkretizace – atmosféra a její hodnocení je ryze otázkou subjektivního dojmu každého recenzenta, respektive hráče.

V textech jsem narazil na obecné fráze hraničící s klišé: *„Hra má neopakovatelnou podmořskou atmosféru, v níž na vás dýchne kouzlo nekonečných hlubin.“* (Jan Tománek, SCORE 36, Deadly Tide);

případně jde o líčení pocitů, které autor recenze při hraní zažíval: „*Atmosféra byla vpravdě úžasná. Zpočátku jsem si chtěl udělat tu správnou náladu (tma, kadidlo, sem tam nějaká mršina), ovšem po chvíli jsem zjistil, že by toho na mě bylo trochu moc. Báť jsem se snad přespřilíš, a proto jsem si to až tak neužíval. Trochu jsem ubral, přestal jsem to brát tak vážně a posléze jsem vyladil svůj mozek na tu správnou frekvenci, která zaručovala přiměřené spojení s hlavní hrdinkou (...).*“ (Karel Papík, SCORE 36, Tomb Raider);

„*Ted' přichází chvíle nejtěžší. Je na mně, abych vám popsal grafickou stránku hry a atmosféru, kterou zažívá člověk, který sedí za monitorem a hraje Atlantis. Jenomže to prostě nejde. Barvy stromů, budov, moře, to všechno je unikátně spojeno do celku, který vytváří iluzi jakéhosi pozemského ráje a moci to snad cítit, řekl bych, že v Atlantidě všechno voní příjemně nasládlou vůní a koruny stromů tam pročesává slabý osvěžující vánek.*“ (Tomáš Varoščák, SCORE 42, Atlantis)

V pozdějších obdobích je patrná snaha přiblížit čtenáři dojem ze hry tak, jako by sám byl v roli hlavní postavy hry: „*Už v průběhu této mise atmosféra maximálně graduje. Padá mlha, jste na kraji lesa a odvíšiláte SOS. Dostanete pokyny a vzápětí se vysílačka na dlouhé minuty odmlčí. Dvě stě metrů od vás se na horizontu formuje rojnice pěšáků. Za nimi je několik tanků T80. Už slyšíte úsečné ruské povely, a i když jim nerozumíte, víte, že znamenají jediné – dostat vás živého, nebo mrtvého!*“ (Ondřej Drebot, SCORE 89, Operation Flashpoint);

V jiném případě se snaží upozornit na určitá specifika hry a ta posléze shrnout pod obecný termín atmosféry: „*Celá hra je ale určena spíše dospělejším hráčům, prostředí je plné jaderných nadávek, drog, sexu, násilí a beznaděje nemá s Večerníčkem nic společného, a to ani za předpokladu, že ostrá slova jsou tu použita skutečně citlivě a ne samoúčelně. Výsledkem je pohlcující atmosféra hry, která přesně sedne ke zvolenému tématu.*“ (Tomáš Zvelebil, SCORE 131, Vampire the Masquerade: Bloodlines)

Atmosféra je, na rozdíl od výše zmíněných témat, poměrně abstraktním pojmem, respektive hlediskem k hodnocení, a proto nelze očekávat proměny ve stylovém projevu recenzentů. Změny (čtenář nechť posoudí, zda k lepšímu či horšímu) v tomto případě souvisejí spíše se stylem jednotlivých autorů, jejich individuálním přístupem, zkušenostmi a v neposlední řadě také schopností vyjádřit své dojmy a pocity.

1.2.3 Slohové postupy

S kompozicí, tedy především výběrem tématu či obsahu, a dále funkcí a cílem komunikačního záměru autora recenze souvisí slohové postupy. Minářová slohový postup definuje jako konkrétní pojetí tématu v jeho celistvosti i jeho jednotlivých částech, přičemž představuje způsob, jakým autor vypovídá o nějaké skutečnosti (Minářová, 2011). Ve stylistice českého jazyka definujeme čtyři elementární slohové postupy (informační, popisný, výkladový a úvahový), z nichž každý lze uplatnit v jiném komunikačním kontextu, s jiným záměrem a s rozdílnou funkcí.

(1) **informační postup** podává základní a často nezbytné údaje o skutečnosti, konstatuje, ovšem nezdůvodňuje. Ze své podstaty je přítomen ve všech ostatních postupech, ovšem jasně převládá třeba ve zpravodajské sféře, částečně pak v populárně-odborných textech (Minářová, 2011).

V herní recenzi se informační postup vyskytoval především v raných obdobích (Eislerovo a Mrkvičkovu), většinou pak ve formě úvodu, kterým autoři začínali své recenze: „*Konečně jsme se dočkali. Discworld 2 je tady a je mnohem lepší, nežli jsem se odvážil doufat. Na dvou napěchovaných Cimrmanových Discích [CD] se ukrývá jedna vynikající hra, která má zaděláno na nejlepší adventuru roku 1997.*“ (Jindřich Rohlík, SCORE 36, Discworld 2); „*Dlouhé čekání je u konce. (...) Vyšla hra, na kterou jsem čekal ČTYŘI MĚSÍCE (...) Důležité ale je, že jsme se dočkali.*“ (Ondřej Malý, SCORE 42, UEFA Champions League 96/97); „*Tak jsme se dočkali třetího dílu úspěšné herní série Caesar od známých Impressions.*“ (Svatopluk Švec, SCORE 57, Caesar 3); „*Australský tým Melbourne House se uvedl na herní scénu v roce 1997 svým projektem KKND (...) [nyní] přichází po roce a půl na trh její druhý díl.*“ (Svatopluk Švec, SCORE 57, Krossfire: KKND 2)

Patrné je i stereotypní použití motivu čekání (dočkání se) na určitou hru, čímž autor buď předesílá svá očekávání, popřípadě vyjadřuje jistou sounáležitost se čtenářem předpokladem, že on na hru čekal stejně nedočkavě.

Informační postup v této podobě se z recenzí vytrácí již od éry Tomáše Zvelebila a postupně je nahrazovaný jinými postupy. Přesto se v určitých formách objevuje v posledním sledovaném období: „*Agent Jejího veličenstva, toho času v podání Daniela Craiga, si zas jednou prostránil cestu na PC, což je fajn.*“ (Michal Jakl, SCORE 202, James Bond 007: Blood Stone); „*Nebyl by to pořádný podzim, kdyby nepřišlo špatné*

počasí, nepřiletěli havrani a na pultech se neobjevil nový díl Call of Duty. Pro tento rok se do práce pustili ve firmě Treyarch a výsledkem jejich snažení je pokračování nazvané Black Ops.“ (Jan Bílek, SCORE 202, Call of Duty: Black Ops)

Celkově je informační postup v recenzích méně častý, protože se očekává, že čtenáři časopisů o konkrétní hře dávno vědí z dojmových článků (previews) a z internetových zdrojů.

(2) **Popisný postup** zachycuje základní rysy, vlastnosti či složky skutečnosti, přičemž se vyznačuje jistou metodikou a systematickostí popisné posloupnosti (Minářová, 2011).

Pro herní recenzi je popis (stejně jako výklad) charakteristickým slohovým postupem. Pomocí popisu recenzent může čtenáři představit celou hru, od žánrového rozlišení přes technickou složku až po specifické herní systémy a pravidla: *„Kouzlení je v Daggerfallu pochopitelně dost propracované. Jak už jsem řekl, je zde šest základních magických vlastností. Každé kouzlo, které zakouzíte, kouzlíte pomocí jedné z těchto vlastností. A při každém zakouzlení se vám tato vlastnost o trošku zlepší.*“ (Jakub Červinka, SCORE 36, Daggerfall); *„Ve hře jich [příšer] potkáte přehršle různých druhů od zombiků, pavouků (...), gargojlů, ohnivých psů, krys, duchů až po fanatické mnichy se samopaly. Ti se před vámi schovávají, plíží, různě skotačí, ale hlavně perfektně latinsky nadávají (...).*“ (Chalid Himmat, SCORE 42, Blood); *„Rangeři nádherně běhají, plíží se, míří, mění zásobníky, pokládají nálože – prostě motion capture ve vší kráse. (...) Výbuchy náloží často pokácí i pár stromů, zůstávají po nich oblaka dýmu, a pokud se k nim připlete nějaký nebožák, elegantně na rozloučenou se životem proletí vzduchem.*“ (Bob Koutský, SCORE 57, Spec Ops)

Popisný postup se v recenzích prolíná s (3) **výkladovým postupem**, který nejen popisuje, řadí a zkoumá skutečnost, ale postihuje její jednotlivé části a především příčinné, důvodové, účelové a jiné vztahy (Minářová, 2011).

Výklad se v obdobích za Eislera, Mrkvičky a Papíka vyskytoval především v recenzích strategických her, kde je potřeba zachytit specifické a poměrně komplikované vztahy mezi herními systémy a pravidly: *„V oblasti kultury došlo asi k nejmenším změnám oproti předešlým dílům. (...) Postavením zábavního stánku totiž vše nekončí. Je třeba ještě postavit cvičiště pro gladiátory a v lepším případě pro lvy. Ti pak chodí po městě a*

hledají nejbližší koloseum, kde by mohli složit svoje nebo cizí kosti. Stejně je to i s divadly, tam dodávají herce zase herecké kolonie, každá má přitom kvóty vypuštěných herců.“ (Svatopluk Švec, SCORE 57, Caesar 3)

Po prozkoumání všech dostupných vzorků je nicméně patrné, že výkladový postup začal převažovat až v obdobích novějších, přičemž v posledním zkoumaném čísle už jde o běžně užívaný slohový postup: *„Po páté je [závodění v automobilech] už docela pruda, zvláště když si začnete všimnout stále stejných skriptů a uvědomíte si, že dokonce ani běžná doprava, kterou se prodíráte, není náhodně generovaná, nýbrž zcela fixní součást celého toho efektního divadla. (...) V tu chvíli pochopíte, jak moc lpí Blood Stone na prostém efektu 'hráče parádně zabavit, ale nenechat ho být jedinkrát šlápnout vedle.“* (Michal Jakl, SCORE 202, James Bond 007: Bloodstone);

„Akční složka je překvapivě zábavná, jakkoli je samozřejmě lehce upozaděná oproti klasickým žánrovým hrám a například soubojový systém nesahá Diablu ani po kotníky, alespoň co se propracovanosti týče. Nepřítel je celkově spíše méně a rovněž odpadá hnací motor každé poctivé diablovky [označení žánru], tedy využívání skillů [dovedností postavy].“ (Jan Vrobel, SCORE 202, Deathspank); *„Jenomže buď Electronic Arts akční složku dostatečně nevychytali, nebo se na ni demonstrativně vybodli. Harry má k dispozici osmičky známých metacích kouzel v čele se Stupefy (v češtině Mdloby na tebe) a tu stále dokola používá proti relativně neškodným protivníkům. (...) Pod označením dospělá střílečka, jak nazývali Deathly Hallows EA před vydáním, jsme si nepředstavovali lineární používání zhruba tří kouzel na stále stejné protivníky dokola a dokola.“* (Daniel Krásný, SCORE 202, Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1)

Popisný sloh se z recenzí neztratil ani v posledním období, ovšem je častěji nahrazován právě výkladovým postupem, prostřednictvím kterého autoři lépe vyjádří své kritické soudy, podloží je faktickou argumentací a vysvětlí čtenáři své důvody pro výsledné hodnocení hry. Jeho modifikací je **postup úvahový**, který se může vyznačovat osobitým projevem autora – ten navíc argumentuje nejen fakty, ale také svým úsudkem, názorem či postojem (Minářová, 2011). Z výše zmíněných citací je patrné, že výkladový a úvahový postup se v různé míře doplňují, dominanci má nicméně postup výkladový.

Nakonec (4) **vyprávěcí postup** představuje dynamický prvek, který čtenáři tlumočí vývoj děje, jeho vyvrcholení a rozuzlení, zasazení do prostoru a času, často s emotivním příznakem (Minářová, 2011). Jak jsem již popsal v kapitolách předchozích (a na

příkladu recenze Farming Simulator 2011 od Michala Jakla), vyprávěcí postup se nachází v různých modifikacích a podobách ve všech obdobích. Ovšem zatímco ve starších recenzích je charakteristickým a často užívaným prvkem, postupně zaniká a v období Jana Modráka je použitý jen ve výjimečných případech, pro „oživení textu“.

IV. ZÁVĚR

V úvodu předložené práce jsem nastínil nezáviděníhodnou situaci, ve které se herní časopisy v průběhu první dekády 21. století ocitly. Za příčinu propadu jejich popularity u čtenářů (a inzerentů) jsem označil nástup internetu a rozvoj specializovaných webů. Je však třeba také počítat s emancipací herního public relations, fandovskými blogy, miliónovými online komunitami apod. Když si všechny tyto faktory představíme jako vektor, který svou ohromnou silou přitahuje čtenáře magazinů k jiným, levnějším, rychlejším a více dynamickým zdrojům informací, musíme konstatovat, že časopisy jen těžko mohou obnovit svoji někdejší pozici.

Ve světle těchto změn jsem se rozhodl prozkoumat stylový vývoj v recenzích, jakožto stále ještě kmenového obsahu současných českých magazinů. Předpokládal jsem, že právě v důsledku internetizace a globalizace kdysi uzavřeného a specifického diskurzu herní publicistiky se recenze v časopisech určitým způsobem promění. V závěru práce mohu konstatovat, že tomu tak skutečně je, ovšem nelze objektivně doložit, zda se tak stalo v reakci na výše popsané okolnosti, nebo se jedná o vývoj s příčinnými důvody jinde.

Největší změny jsem v průběhu zkoumaného období zaznamenal (1) v přechodu od použití 1. os. singuláru k autorskému plurálu; (2) v modifikaci slohových postupů; (3) v tematické a obsahové skladbě recenzí.

V prvním bodě je patrný odklon od osoby autora a zaměření textu na to, co je skutečným objektem. Hodnocená hra dostává v recenzi přednost před svým hodnotitelem, což lze považovat za určitou profesionalizaci herní publicistiky a jeden z rysů, kterým se zásadně liší současná recenze od té z 90. let. Stanovisko recenzenta je zároveň míněním redakce, popřípadě celého média, byť i nadále jsou články podepsané autory.

Modifikace slohových postupů, respektive jejich posun od stroze popisného stylu k výkladovému postupu je dalším charakteristickým prvkem v proměně herní recenze. Jak je patrné z příkladů ve výzkumné části stati, mnohdy až banální popis herních prvků a systémů byl postupně nahrazen výkladem, který nabídl čtenáři lepší představu o hře, zatímco autorovi recenze poskytl víc prostoru k interpretaci a vysvětlení svého

kritického soudu. Přesto se nedá říct, že by jeden postup nahradil druhý. I v současné recenzi dochází k prolínání slohových postupů, aby bylo dosaženo i dalších funkcí nad rámec pouhého informování.

Nakonec změny v tematické skladbě a jejím zpracování v recenzích, ať už se jedná o popis technické stránky, příběhu či atmosféry, vychází z vnějších vlivů, které recenzi ovlivňují nezávisle na autorském stylu. Jak jsem diskutoval v teoretické části práce, herní recenze se objektivizují skrze médium počítačových her a jejich různá specifika. S vývojem videoher a jejich jednotlivých částí (audiovizuální, příběhové či systémové složky) se proměňuje i stylový projev herních recenzí, konkrétně pak tematické a obsahové zpracování. Se stabilizací rozvoje v oblasti technologií se proto stalo nadbytečné podrobně popisovat grafickou složku her. Naopak s rostoucím významem narace ve hrách se hodnocení příběhu v recenzích stalo sofistikovanější apod.

Všechny výše popsané změny by se daly shrnout tím, že herní publicistika ve formě recenzí „dospěla“, spolu s jistým vytríbením stylového projevu autorů SCORE, profesionalizací redakce (jakkoli je zrovna toto hledisko těžko uchopitelné a proto se jím v samotné stati práce nezabývám) a do jisté míry také vývojem v globálním herním průmyslu, potažmo v jeho mediálním diskurzu. Snaha tuzemských médií přiblížit se Západnímu standardu je patrná jak online, tak i v tisku.

Postupná profesionalizace herní publicistiky způsobila, že se upustilo od psaní recenzí ve stylu Thompsonova Gonzo žurnalismu³⁷ či Wolfova Nového žurnalismu³⁸, jak je patrné zejména u metakomunikace a v případě nadužívání vyprávěcího slohového postupu. Texty začaly využívat žánrově nepříznakových prostředků: staly se více analytickými a odbornými, naopak méně narativními a stroze popisnými útvary, jak bylo zvykem v jejich začátcích.

Otázka, která nejspíš „pálí“ většinu redaktorů herních časopisů, ať u nás, nebo v zahraničí, je nasnadě. Jak přilákat čtenáře zpátky k tištěným recenzím, jejichž důležitá funkce informovat a pomáhat adresátům vybírat kvalitní hry v každoroční „záplavě“ nových titulů je v době internetu prakticky nulová?

³⁷ Gonzo žurnalismus se vyznačuje averzí k objektivitě. Autoři popisují skutečnost prostřednictvím vlastních, hluboce osobních zkušeností. Fakta jsou potlačena a vyniká umělecký dojem podpořený použitím sarkasmu, hyperboly a nezřídka i vulgárního jazyka.

³⁸ Podobně jako Gonzo žurnalismus, také Nový žurnalismus 60. a 70. let minulého století rebeluje proti konvencím, na rozdíl od Thompsonova stylu tak činí nejen aby informoval, ale také učil a hodnotil.

Východiskem by mohla být radikálnější změna stylu³⁹, jakým se recenze píše. Zmenšení rozsahu textů, odklon od výkladového postupu směrem k úvaze a interpretaci hlubších herních motivů, odkazování na širší kulturní a sociální kontext... Byly by takové změny obhajitelné před běžným čtenářem? Vzhledem k tomu, že příčinou krize tištěných médií je úbytek abonentů, potažmo inzerentů, by se další zužování cílové skupiny čtenářů výše popsanými kroky zřejmě stalo likvidační. Jak z této krize ven je ovšem námět na zcela jinou práci.

³⁹ O potřebě změny stylu herní recenze v tomto smyslu psal uznávaný britský publicista a autor komiksů Kieron Gillen. Ve svém manifestu (jak jej sám označil) Gillen parafrázuje Toma Wolfa konceptem New Games Journalism, který má být silně subjektivní. Osobu kritika vidí jako cestovatele: „Vydejte se na místo (do prostředí hry), zaměřte se na jeho kulturu, zvláštnosti a odlišnosti, a přivezte to zase zpět, k pobavení čtenáře.“ Celý text je dostupný elektronicky na jeho osobním blogu: bit.ly/U6FMhb.

Summary

In the introduction part of the thesis, I have discussed the complicated position, in which the gaming magazines found themselves during the past decade. I identified the main reasons behind the situation: the main being emergence of internet and specialized websites, as well as emancipation of gaming PR, blogs and online communities). These factors are the major reasons for the downfall of gaming magazines, both in Czech Republic and abroad. They pull the readership away from print media to more dynamic, faster and cheaper sources of information.

With this in mind, I set out to explore the evolution of stylistics in gaming reviews that are published in contemporary Czech print magazines. I presumed that due to the above said factors, the stylistic form of gaming reviews will in some shape or form change in time. This being the summary of my research, I can postulate that the changes did indeed occur, although it cannot be objectively established, whether it happened as a consequence of above stated circumstances, or not.

The major changes are in following style aspects: (1) transformation from 1st person in singular to 1st person in plural in which the author feature in the text; (2) modification of the manner in which author describes the game; (3) in thematic composition of the reviews.

1. In contemporary gaming reviews, the object of the critique (videogame) takes a priority above the subject (author), which no longer features in the review as a narrator, but more like an educated professional making statements about the game, less about himself playing the game.
2. Contemporary gaming reviews offer the reader more of an interpretation of the game's rules and fiction by explaining, defining and methodically describing its systems, rather than solely listing and describing its parts and/or narrating on how the author actually played the game. The contemporary gaming reviews are also more flexible and generous in letting the author describe the game the way he thinks is the best, considering genre, gameplay style etc.
3. The thematic composition of contemporary reviews is affected by the evolution of games as a medium, rather than by stylistic development in gaming

journalism. With the stable development of today's technologies (both in software and hardware part of the equation), the technical aspects of new games are less pronounced and therefore it is less viable to talk about them in the reviews. On other hand, with emancipation of gaming narration, the reviewers talk more about the story, characters and other parts of the game's fiction than they used to.

All the above described changes in stylistic discourse of contemporary gaming reviews could be summarized in a following manner:

1. The gaming journalism matured, meaning it abandoned the early experiments that were more akin to Thompson's Gonzo Journalism and Wolfe's New Journalism, rather than to the "Western standard" the media are trying to adapt today.
2. It also has to do with gaming media becoming more professional (its editors being held accountable for what is written in the reviews and how it is written), although this point of view is solely discussed in theoretical manner and only in this part of the thesis since it is hard to objectively define.

What could be an interesting topic for another researcher in this particular discourse is how the gaming magazines, be it in Czech Republic or abroad, could attract some of their readership back from the "online abyss". Could it be through modifying the style of their reviews so that the reader feels more like reading an interesting book of travels rather than very complex and sometimes convoluted description of game's rules and systems? Or is there just absolutely no hope for print gaming magazines to attract readers with their educated and professional, yet delayed reviews?

Použitá literatura

BURTON, Graeme a Jan JIRÁK. Úvod do studia médií. 1. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2001, 391 s.

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. Současná stylistika. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008, 381 s.

ČERNÝ, Václav. 1968. Co je kritika, co není a k čemu je na světě. 1. vyd. Brno: Blok, 1968. 81 s.

DAREBNÝ, Jan. *Jazykové prostředky žánru herní recenze*. Brno, 2010. Bakalářská práce (Bc.).

DISMAN, Miroslav. Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2000, 374 s.

HENDL, Jan. Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace. 2., aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2008, 407 s.

HOFFMANOVÁ, Jana. Pařani a gamesy: Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her. *Naše řeč*. 1998, roč. 81, č. 2–3. Dostupné z: <http://nase-rec.ujc.cas.cz/archiv.php?art=7437>.

HOFFMANOVÁ, Jana. 2000. Styl současných teenagerů (na pozadí úvahy o stylech věkových) in *Stylistika*, č. IX, s. 247–262.

JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. Média a společnost. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003, 207 s.

LEDERBUCHOVÁ, Ladislava. Průvodce literárním dílem: Výkladový slovník základních pojmů literární teorie.

McQUAIL, Denis. 2007. Úvod do teorie masové komunikace. S českou předmluvou Jana Jiráka. 3. vyd. Praha: Portál, 2007. 448 s.

MOWALD, Jaromir. *Chronologická historie časopisů LEVEL a SCORE*. Praha, 2012. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky.

OSVALDOVÁ, Barbora a Jan HALADA. Praktická encyklopedie žurnalistiky a marketingové komunikace. 3., rozšířené vyd. Praha: Libri, 2007, 263 s.

BEČKA, Josef Václav. Česká stylistika. Vyd. 1. Praha: Academia, 1992, 467 s.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. In: Pražské sociálně vědní studie [online]. 2007. Mediální řada MED, 009. Dostupné z:

http://publication.fsv.cuni.cz/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf

TUŠER, Andrej. Praktikum mediálnej tvorby. Bratislava: Eurokodex, 2010, 368 s.

Použité prameny

SCORE 1996–2010, Praha: Omega Publishing.

SCORE: magazín počítačových her. Praha: Art Consulting, s.r.o., 1996, roč. 3, č. 36.

SCORE: magazín počítačových her. Praha: Art Consulting, s.r.o., 1997, roč. 4, č. 42.

SCORE: časopis počítačových hráčů. Praha: Art Consulting, s.r.o., 1998, roč. 5, č. 57.

SCORE: časopis o počítačových hrách. Praha: Omega Publishing Group, s.r.o., 2001, roč. 8, č. 89.

SCORE: největší časopis o počítačových hrách v ČR. Praha: Omega Publishing Group, s.r.o., 2004, roč. 11, č. 131.

SCORE: nejhravější časopis o počítačových hrách. Praha: Omega Publishing Group, s.r.o., 2010, roč. 17, č. 202.