



Archivace digitálních her

pixelarchiv.cz

Jan Kremer – Radek Hylmar
26. listopadu 2025

I. Digitální hry v audiovizuálním archivu

- 1. Projekt NAKI III, Ministerstvo kultury ČR**
- 2. Hry jako tekuté médium**
- 3. Archivní řešení Pixelarchiv.cz**

pixelarchiv.cz

**Národní
filmový
archiv**

FAMU
Herní design

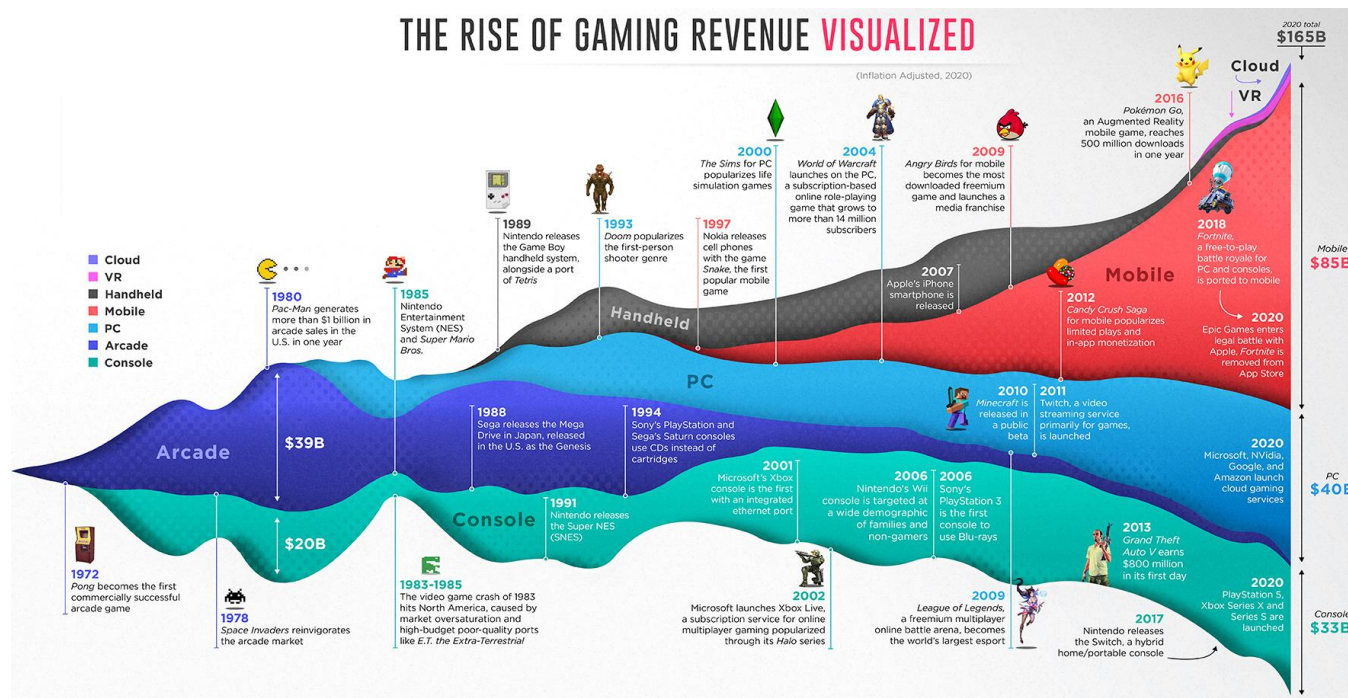


ČVUT
ČESKÉ VYSOKÉ
UČENÍ TECHNICKÉ
V PRAZE

Spolupráce



Proč archivovat hry?



1960-1990	
K00 Hry pro síťové počítače	
Nabízené s výstupem přes dálnopis nebo plotter	• Síťové počítače (např. TMS-CP/M) • Minipočítače (např. ADT-4700)
	• Kondicogramy • Přístroj na měřicí • Impeditor (a jiné textové strategie)
Zdroje Rozhovory s Jitkou Bernátkovou o síťových počítačích	

1975-1982	
K01 Televizní tenisy	
Televizní tenisy vyráběné v Tesle Přelstěny nebo OPG Revnice	• Série Tesla XB • Teleport od OPG Revnice

1982-1995	
K02 Amatérské hry pro osmibitové počítače	
Hry tvořené na 8-bitových počítačích a třídě zejména v rámci počítačových klubů.	• ZX Spectrum a kompatibilní • Atari 8-bit • Commodore 64 • PMD a kompatibilní • Ondra • IQ 151 • Sharp • ad.
	• Indiana Jones a Chrámy zkázy • Pomsta šíleného starosty • Tetris 2

1989-1995	
K03 Komerční hry pro osmibit	
Hry tvořené na 8-bitových počítačích a třídě prodávané v obchodech.	• ZX Spectrum a kompatibilní • Atari 8-bit • Commodore 64 • PMD a kompatibilní • Ondra • IQ 151 • Sharp • ad.
	• Město robotů • Jihmno díže • Inferno • Wurm

1990-1999	
K04 Freeware a shareware hry pro 16 bitové počítače	
Hry tvořené pro 16-bitové počítače a distribuované zejména na fyzických nosičích jako jsou diskety nebo později CD-ROM.	• PC • Amiga • Atari 16bit
	• Vlast • Flex • Playboy • Šachovnice • Miravenci

1985-1995	
K02A Textovky a Hackovací hry	
Textové adventury a "logické" hry inspirované Podrazem od Františka Fuhy.	• Fuxsoft • Fortat 3 • Indiana Jones 2 • Poklad

1985-1995	
K02B Hyperlokální hry a Angažované hry	
Textové adventury a "logické" hry tematizující život za železnou oponou nebo inspirované autorem nejčastěji prostředím - školou, kamarády, městem ve kterém vyhláší boj. Často tematizuje tendence kultury.	• Fuxsoft • Jet-Story • Dobrodružství Indiana Jonese na Vokrovském náměstí • TOL • Hips

1985-1995	
K02C Domácí klony a porty	
Klony a porty zejména ze hranolových her.	• Menic miner • Boulder Dash (PMD 85) • Chamurabi • Vokostop • Flex (IQ 151) • Lemmings (Sharp MZ-500)

1989-1991	
K03A Soutěžní hry	
Hry spojené se soutěží, díky kterým mohli hráči vyhrát hodnotné ceny.	• Město robotů • Město robotů 2 (nevyslané hry) • ...a to snad ne

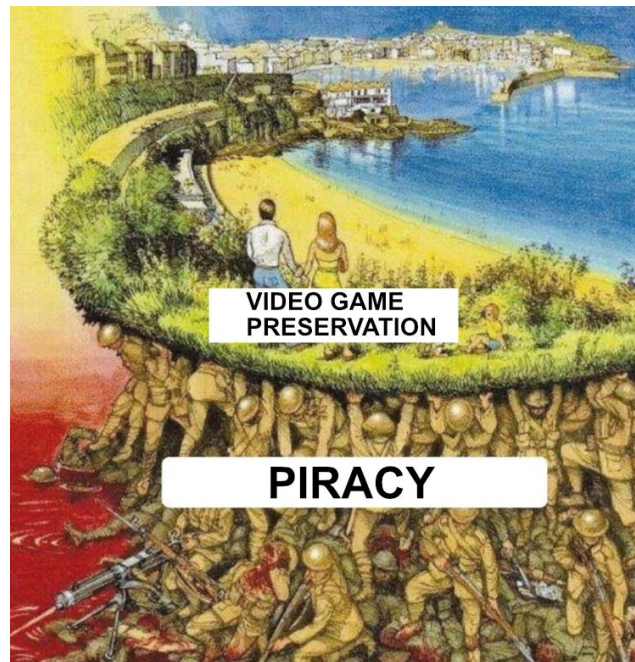
1990-1995	
K03B Komerční hry pro osmibit pro zahraniční trh	
Hry primárně vyvíjené pro zahraniční trh.	• Hexagonia • Arc Doore a další hry od N ew Eru

1990-1995	
K03C Komerční hry pro osmibit pro domácí trh	
Hry primárně vyvíjené pro československý trh.	• Hry od Proximy nebo Ultrascotu

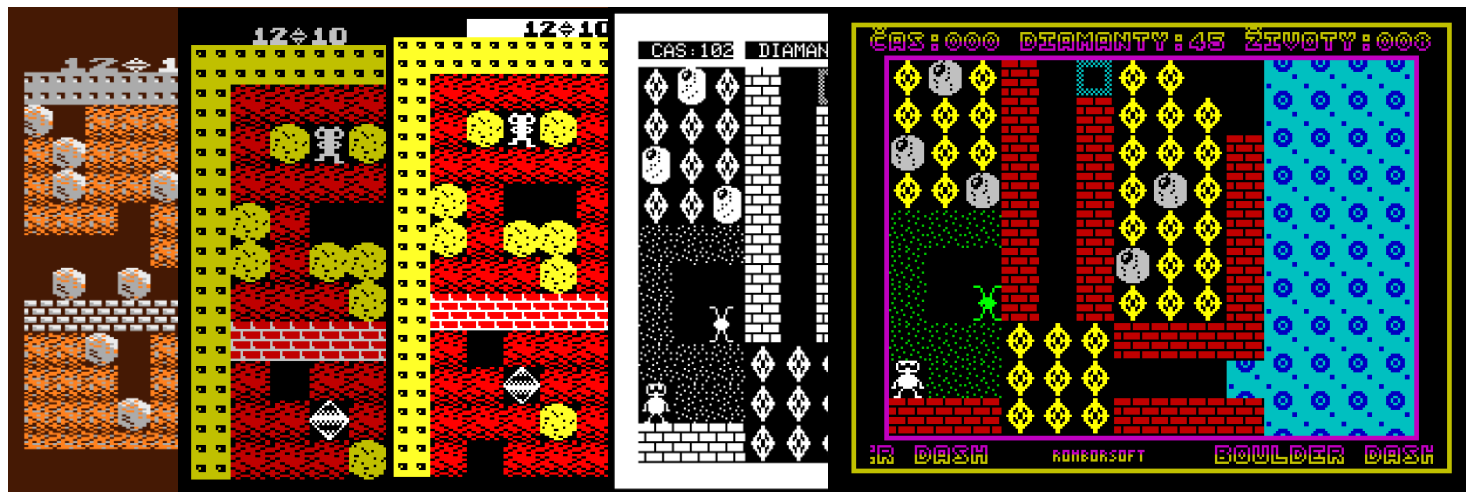
1990-1995	
K03C1 Hry od velkých vydavatelů	
Hry primárně vyvíjené pro československý trh vycházející z velkých vydavatelství.	• Chrochák truník, Cesta džojníka, Osa 22 (ad. hry od Ultrascotu) • Hry od Fuxy vydané pod Proximou

1990-1995	
K03C2 Hry od malých vydavatelů a jedinců	
Hry primárně vyvíjené pro československý trh vycházející často přímo malými vývojáři.	• Tetralogie her od "firmy" MAEL

Problém práva



Problém softwaru



Atari
(1984)

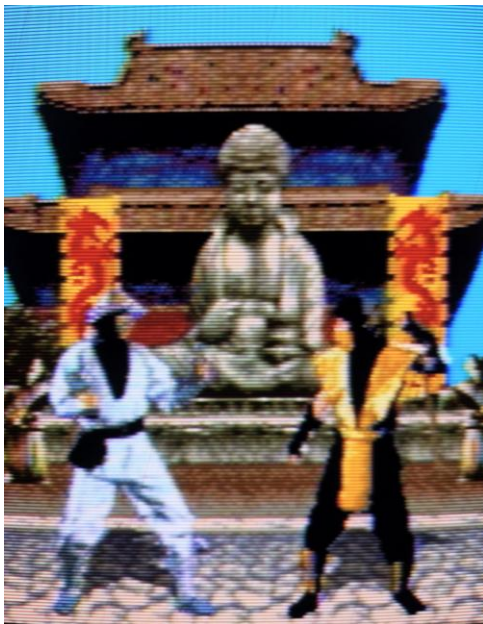
ZX Spectrum
(1984)

Sharp MZ-800
(1987)

PMD 85
(1987)

ZX Spectrum
(1993)

Problém hardwaru



Mortal Kombat (1992) – CRT



Mortal Kombat (1992) – LCD

Metody archivace *her*



původní hardware



emulace

Metody archivace *her* a dokumentace *hraní*



původní hardware

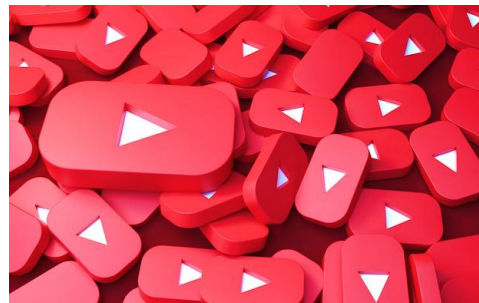
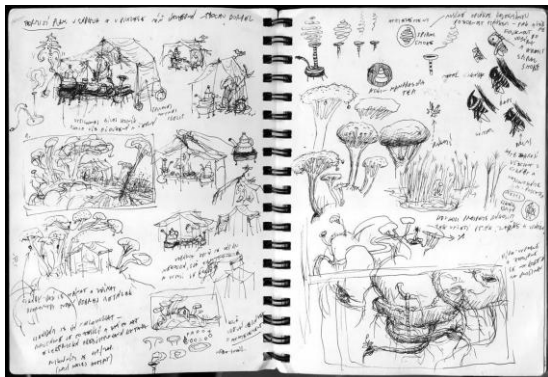


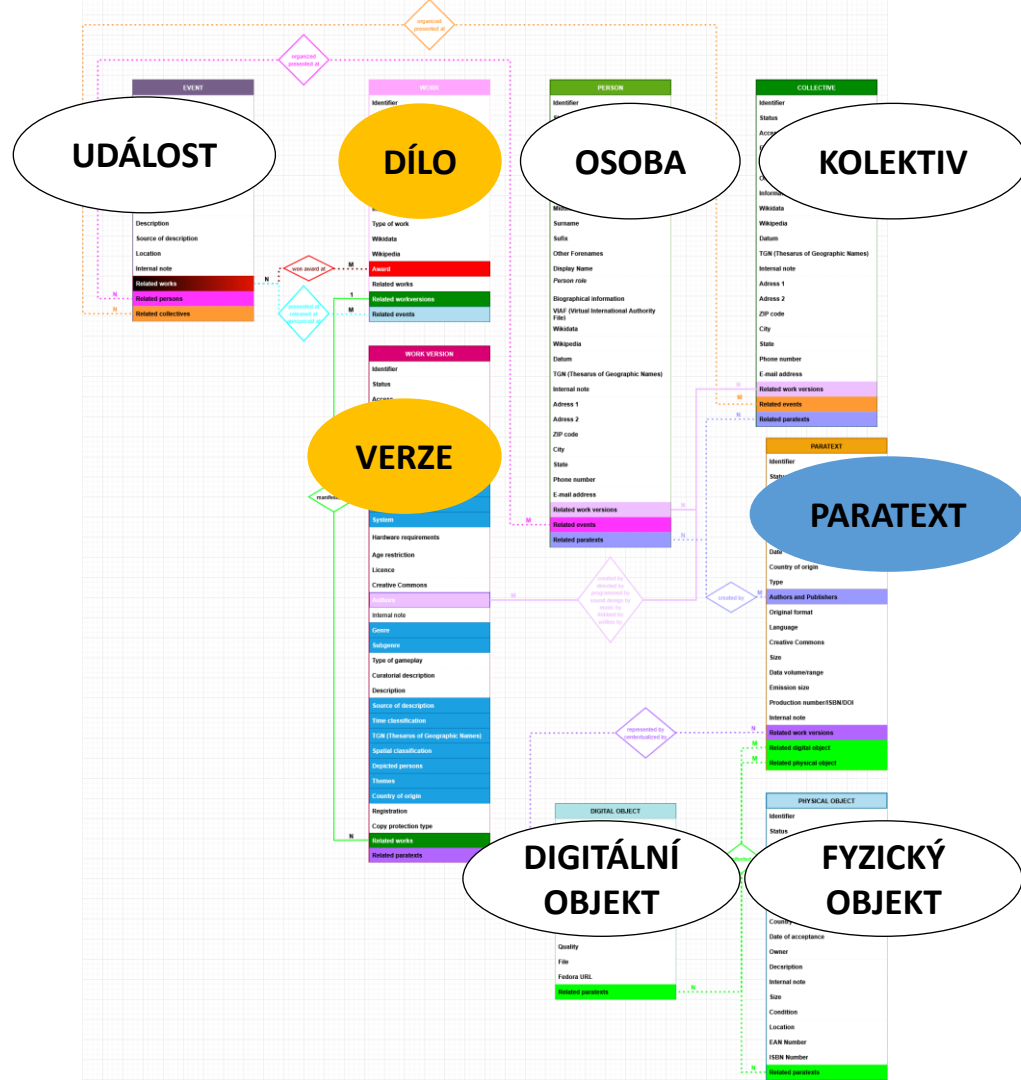
emulace

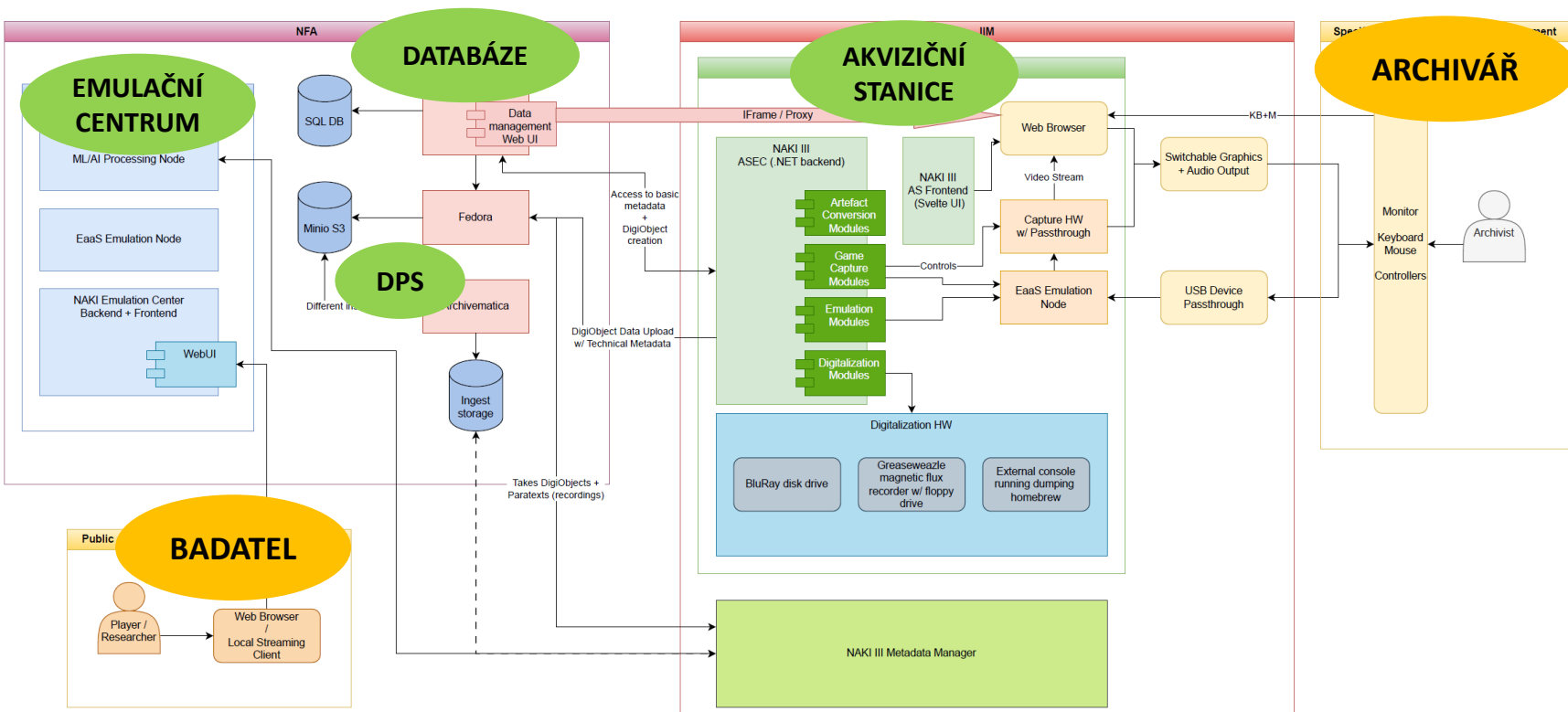


dokumentace

Dokumentace







II. Digitální hry v knihovně

- 1. Model pro knihovní popis**
- 2. Z čeho vycházíme**
- 3. Aktuální legislativa**

Metodika: Cíle

- **Přehled aktuální legislativy a jejích limitů**
- **Udržitelná struktura popisu s možností vývoje**
- **Snadné vyhledávání podle různých kritérií a pro různé skupiny uživatelů**
- **Základ kontrolovaných slovníků**

Metodika: Inspirace

- **Zahraniční metodiky**
- **Katalogizace zvukových dokumentů**
- **Současná praxe katalogizace he**

Zahraniční metodiky

- **2018**, Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21
- **2023**, OLAC Best Practices for Cataloging DVD-Video and Blu-ray Discs, Objects, Streaming Media, and Video Games Using the Original RDA Toolkit and MARC 21

Aktuální legislativa

- **audiovizuální dílo X** (počítačové programy)
- autorský zákon: § 65 a § 66
- **knihovní licence X**

Metodika: Kapitoly

1. Úvodní část

- specifika her
- aktuální legislativa

2. Hlavní část: popis polí

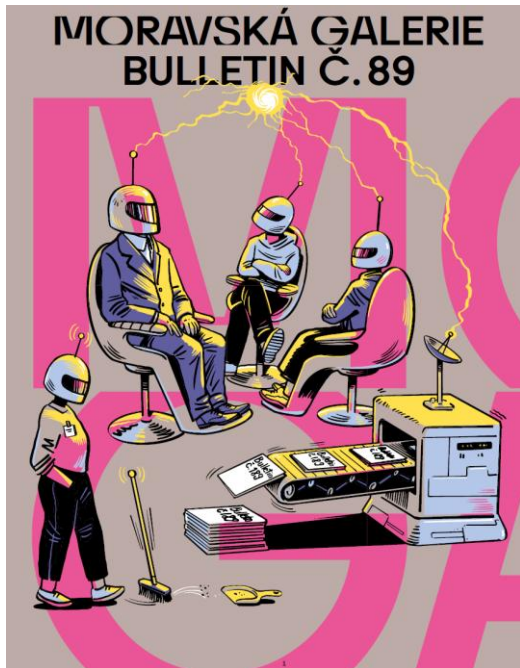
- co se vyplňuje
- odkud brát informace
- příklady situací
- doporučení

3. Příklady úplné katalogizace

Otázky/Problémy

- **Technické parametry mohou ovlivnit i obsah**
- **Vazby na podobné hry / na předchozí verze.**
- **Příklady zahraničních her: co nejrozmanitější vzorek**

Zdroje



46. Někdy je lepší, že celých 75 % studií má méně než 20 zaměstnanců, viz <https://pauz.cz/veco-svetu/sprava/2023-12-19/igga-afka2023.pdf>, vyhlášení: 30. 5. 2024.

47. Barák–Adamczak–Stankiewicz–Klema (pozn. 43).

48. Sme, pozn. 5.

49. <https://www.igga.cz/no-fun-kolektiv/>, vyhlášení: 30. 5. 2024.

50. Aktuálně např. Janáček Švech, *Intel, servery přibývá, v čemž slouží muzeu v počítačových kódech*, Praha 2024. Čourek/Thom, *Antik jeden den*, *Jaké tři minuty od Fortelle* pro David Švech, Praha 2024. *Antik jeden den*, kapitola o českých „adventurách“ od Petra Ticháčka v grafické publikaci *Umění literárních obchodů: Antikone point-end-clic her*, Praha 2024.

I výhradně digitálně. V roce 2023 existovalo v České republice přes 150 developerských studií, které ročně dokončí kolem sedesáti titulů, mezi kterými jsou světově úspěšné a oceňované hry například z platformy „Ekonický český herní průmysl, od roku 2018 reprezentovaný Asociací českých herních vývojářů, stále roste, i když se dlouhodobě potýká jak s absencí systematické podpory ze strany státu, tak s chronickým nedostatkem kvalifikačních pracovníků v důsledku chybných specializačních studijních oborů.“

Vývoj v posledních letech do jisté míry kopíruje posuny v západní Evropě, kde dochází k větší diverzifikaci herní tvorby.⁴⁶ Do popředí se nově dostávají alternativní díla, jak dokládá udělení ceny Jindřicha Chalupeckého umělecké a výzkumné skupině No Fun Kolektiv v roce 2024.⁴⁷ Pokračuje nebo vzniká řada akcí typů game jam a nezávislých festivalů jako *finol_finol*.⁴⁸ V neposlední řadě roste počet odborných i popularizačních publikací a výpisovaných vysokoškolských kurzů v oboru game studies.⁴⁹

Úspěchy českých vývojářských studií etablovaly po roce 2015 téma digitálních her v domácních mainstreamových mediích. Hry již nejsou stigmatizovány jako pouhé „hracký“ a hraní je stále více akceptováno jako volnočasová aktivita, která má smysl sama o sobě. Tento posun dokládá plánovaná státní podpora herního průmyslu, která se díky spolupráci mezi Asociací českých herních vývojářů a Ministerstvem kultury objevila roku 2024 v návrhu novely zákona o audiovizí. V tomto kontextu projevují zvýšený zájem o ludické digitální artefakty také muzea a galerie, kterým však chybí vhodné katalogizační a prezentační nástroje. S fázovým posunem za

Národní filmový archiv

pixelarchiv.cz

pixelarchiv@nfa.cz



pixelarchiv.cz