

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

HRÁČI DESKOVÝCH HER JAKO SUBKULTURA

Bakalářská práce

Autor práce: Michal Šmíd

Vedoucí práce: PhDr. Dana Bittnerová CSc.

Praha 2018

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 28.6.2018

.....

podpis

Poděkování

Chtěl bych poděkovat všem, kteří mě při dlouhé cestě studiem podporovali a inspirovali, především rodině, přátelům a kolegům. Zvláštní poděkování zasluhuje vedoucí mé práce Dana Bittnerová, která mi při psaní práce velmi pomohla vstřícným přístupem a cennými radami.

ABSTRAKT

Cílem výzkumu je poskytnout etnografický popis subkultury hráčů deskových her, data byla získána za pomoci terénního výzkumu, získaná data byla seříděna pomocí kódování a následně analyzována. Cílem výzkumu bylo získat podrobnější informace o subkultuře hráčů deskových her, jejím stylu, identitě a praktikách hráčů spojených s hrami.

Klíčová slova: hráči, deskové hry, subkultura, motivace k hraní, etnografie, hra

The goal of this text is to provide a description of a board game and analyze meaning and motivation of playing board games. Subject is to look at a game and its meaning in culture by using field research and ethnography of board game clubs. A deeper research did focus on adult gamers in board games clubs, their ideology, style and their relation to games.

Key words: gamers, board games, subculture, motivation to play, ethnography, game

OBSAH

Abstrakt.....	4
Obsah	5
Úvod.....	6
1 Teoretická část	10
1.1 Hra.....	10
1.1.1 Teoretické koncepty.....	10
1.1.2 Deskové hry	15
1.2 Kultura.....	24
1.3 Subkultura	26
1.3.1 Hráči deskových her jako subkultura.....	30
2 Empirická část.....	33
2.1 Cíle výzkumu a výzkumné otázky	33
2.2 Metodologie výzkumu	35
2.2.1 Výzkumná strategie	35
2.2.2 Výzkumný vzorek.....	35
2.2.3 Techniky sběru dat.....	37
2.2.4 Analýza dat	42
2.3 Interpretace dat.....	44
2.3.1 Proč hráči hrají deskové hry?.....	44
3 Závěr	52
Literatura.....	54

ÚVOD

Rámec tématu

Hraní deskových her je spojeno s lidmi tak říkajíc od nepaměti. Je nedílnou součástí naší kultury. Troufám si tvrdit, že hry mají v životě dospělého postmoderního člověka větší význam, než je jim přiznáván. Tyto fenomény prostupují různé sféry našeho života a jsou jeho nedílnou součástí. Proto se domnívám, že má smysl se zabývat jejich zkoumáním. V následujících odstavcích se pokusím objasnit své tvrzení.

Deskové hry se v České republice staly velmi populární zábavou. Doby, kdy se na českých stolech hrálo pouze Člověče, nezlob se, Prší, Žolíky a Dostihy a sázky jsou již dávno minulostí. Od 90. let se do ČR dostaly tzv. moderní hry, které pocházely především z Německa. Tyto hry nabízejí lidem možnost uplatnit jejich myšlení, kreativitu, soupeřivost, dokonce i schopnost spolupracovat či vyjednávat s ostatními lidmi. Ukázalo se, že Češi jsou velmi hraví a v současné době na české deskoherní scéně vychází více než 200 nových her (hrajeme.cz) a hráči jsou stále lační zkoušet nové a nové. Dokonce některé originálně české hry vyvinuté českými vydavatelskými společnostmi jsou licencovány na zahraniční trhy. Např. mezi nejuznávanější světové autory patří Vláďa Chvátil, jehož hra „Code Names“ zvítězila v celosvětově uznávané anketě Spiel des Jahres 2017 (Hra roku 2017 v Německu). Takovéto množství her musí někdo logicky kupovat a také hrát. Hraní her se pro velké množství lidí stalo častým způsobem trávení volného času. Pro některé i každodenní záležitostí. Právě touto skupinou lidí se zabývám v této bakalářské práci. Snahou práce je proniknout do zvyklostí této skupiny lidí a prozkoumat jejich chování při hraní her, především podhalit to, jakých významů desková hra v životech těchto hráčů má.

Hraní deskových her je vázáno na specifickou znalost a specifickou materialitu. Vytváří stejně tak příležitost pro nezávaznou interakci, jako se může stát praktikou, k níž se jedinec vztahuje jako k jedné z osobních aktivit. Hraní deskových her zpravidla neprobíhá na individuální bázi, ale je příležitostí pro sdílení času, místa, činnosti a jejích pravidel a v neposlední řadě i emocí. Jsou lidé, kteří reflektují deskové hry jako zábavu pro děti. Jiní však v hraní deskových her spatřují více. Vytvářejí segment společnosti, který by bylo možné nahlížet jako subkulturu. Subkultury jsou sociálním prostorem, který existuje uvnitř či v těsném propojení s kulturou, dominantní kulturou. Jsou nahlíženy jako okruhy lidí, kteří sdílejí postoje, zájmy a životní styl. Jsou zajímavé právě tím, že v jistých ohle-

dech odlišují. Cílem mé bakalářské práce je proto uvažovat o specifikách skupiny hráčů deskových her a interpretovat jejich postavení skrze koncept subkultury.

Tento typ her má svoji angenci. Přitahuje lidi podobných charakteristik, které vyplývají nejen z podobné zkušenosti ale také z cílené cesty takovou zkušenost získat. Deskové hry lze chápat jako platformu, na níž se subkultura ustanovuje. Právě tato subkultura hráčů deskových her není z pohledu etnologie příliš důkladně zmapována. Můj hlavní záměr tedy byl přinést podrobnější popis hráčské subkultury a především porozumět vztahu ke hraní her u těch nejvíce aktivních a angažovaných hráčů - členů klubů deskových her, kteří tvoří základ a jádro této subkultury. Tito lidé jsou často také názoroví leadři a deskovým hrám obvykle věnovali velkou část svých životů. S těmito lidmi jsem se dostal do kontaktu během své profesionální kariéry u herního vydavatelství, což mi poskytlo možnost do světa této zajímavé subkultury nahlédnout a dobře ji poznat.

Důvodem proč jsem zvolil téma hráčů deskových her, je nejen fakt, že deskové hry sám rád hraji, mám mezi hráči řadu přátel a dané téma jsem pokládal za nosné s ohledem na oborová východiska etnologie. Nicméně odrazovým můstkem mých úvah se stala práce Jiřího Mikoláše, která se poměrně uceleně zabývá subkulturou hráčů deskových her v České republice. Rozhodl jsem se na ní navázat a Mikolášovy poznatky prohloubit především v oblasti motivace k hraní deskových her u subkultury hráčů. Dále jsem se snažil zaměřit na vztahy uvnitř klubů hráčů, jejich herní praktiky a místo, ve kterém hrají - tedy klub deskových her a na hráče jakožto člena subkultury jako takového. Chtěl jsem zjistit, jak se hráči vyhraňují vůči dominantní kultuře a zda vnímají svoji vlastní odlišnost vůči dominantní kultuře. Práce Jiřího Mikoláše, který se i zabývá vymyšlením deskových her a je v prostředí českých hráčů velmi uznávaný, je pro tuto práci velmi důležitá. Mikoláš se pokusil zmapovat českou subkulturu hráčů deskových her a zjistit, jaké jsou její preference a zvyklosti. Díky jeho kontaktům a velké míře jeho „insiderství“ se mu to povedlo. Jelikož se jsem s ním jakožto autorem deskových her několikrát pracovně potkal, vím, že jeho přehled o dění v subkulturě hráčů je opravdu velký a jeho poznatky z výzkumu v roce 2012 nám přináší zajímavý vhled do subkultury deskoherních hráčů.

Během tohoto projektu jsem se snažil zužitkovat dlouholeté zkušenosti z oblasti výroby a prodeje deskových her v ČR, na Slovensku a v Polsku. Ve své práci jsem se zaměřil pouze na hráče z České republiky, jelikož mi jsou kulturně nejbližší. Dalším důvodem je, že čeští hráči jsou z těchto tří národů v oblasti „herní kultury“ „nejvyspělejší“, ačkoliv Po-

láci a Slováci nezůstávají o mnoho pozadu. Především Polsko se v tomto směru poměrně rychle rozvíjí.

Členění práce

Práce je rozdělena do obvyklých částí: teoretické a empirické. V teoretické části práce předkládám konceptuální rámec, v němž se pohybuji. Věnuji se pojmům kultura a subkultura, jejichž objasnění je důležité pro zkoumání skupiny osob, kteří téměř všichni svůj čas věnují hraní deskových her. Dalším velmi důležitým pojmem práce je hra, jejíž definici opírám především o zásadní práce Rogera Cailloise a Johanna Huizingy. Nevynechávám ovšem ani poznatky dalších autorů. V užším zaměření na deskové hry a především na hráčskou subkulturu jsou velmi přínosné práce Jiřího Mikoláše a Dušana Víta (dříve Takáče).

V empirické části představuji svůj výzkum a nálezy, které pokládám za relevantní. Nejprve představuji metodologii výzkumu, poté se zaměřuji na vlastní výzkumný problém, kterým je interpretace povahy komunity hráčů deskových her jako komunity. Zde jsem se pokusil přinést podrobnější etnografický popis subkultury hráčů deskových her včetně popisu prostředí, ve kterém se scházejí, vztahů, které uvnitř klubu panují a především jsem se pokusil přinést výpovědi hráčů a jejich interpretace s cílem zjistit, co jim hraní her přináší, jaké vztahy ustanovuje, jak členové subkultury samy sebe vnímají a jaké praktiky provádějí ve vztahu ke hrám a klubu. Snažil jsem se také zjistit, zda hráči sami reflektují nějaké společné znaky pro hráče deskových her, které by tuto subkulturu odlišovaly od kultury dominantní. Dalším tématem, na které jsem se zaměřil je klubové členství a příslušnost.

Jako první věc, které se ve své práci věnuji, je motivace hrát hry u klubových hráčů. Na první pohled se může zdát motivace jasná, ale rád bych se podíval důkladněji na důvody, proč hráči tráví hodiny hraním her v klubu, kde některé spoluhráče ani neznají a třeba tuší, že danou partii nevyhrají. Domnívám se totiž, že hlavní motiv těchto hráčů není vždy zábava ani touha vyhrávat, jak bychom se mohli jako laici domnívat.

Kromě motivací příslušnost k subkultuře hráčů deskových určuje repertoár praktik. Téměř každý z nás hrál někdy karetní hru Prší nebo Žolíky. Začíná hra a rozdáváme karty. Už samotné míchání je malý rituál, který opakujeme před každou hrou. Dále se setkáváme s dalšími ustálenými praktikami: nerozdáváme karty pouze mechanicky, ale každý rozdává

karty specifickým způsobem, aby hráči nabyli dojmu, že karty nejsou podvodně namíchané. Praktika snímání karty je něco mezi zvykem a pravidlem.

Každý národ má své hry, herní historii, dědictví, zvyklosti, preference a specifika. To Mikoláš nazývá herní či hráčskou kulturou. Do této kultury patří množství vydaných her, infrastruktura herních klubů, prodejních míst, povědomí o hrách, pořádané herní akce, autoři her, četnost hraní her a mnoho dalšího. Zjednodušeně řečeno je to prostor, který fenomén deskových her uvnitř nějaké kultury zaujímá a co ve vztahu k hrám vzniklo (Mikoláš, 2012).

Subkultura hráčů deskových her je do jisté míry vázána i na místa v prostoru. Hráči se setkávají v klubech deskových her, kde se věnují jejich hraní, aby nebyli ničím rušeni. Vytváří tak pomyslné „posvátné“ místo pro hru, které je odděleno od vnějšího světa, ve kterém platí vlastní pravidla, tímto místem je právě tento klub. Na tomto místě se tito lidé setkávají, aby se potkali s lidmi se stejnou zálibou, a za zdmi klubu je nikdo nebude u hraní rušit. Je to místo, která má svá vnitřní pravidla chování. V jedné z částí práce se zabývám klubem jako místem, kde se odehrává hra. Zaměřil jsem se na to, jak toto místo vypadá, jaká má pravidla atd.

Stejně tak za pozornost stojí identitní postoje hráčů deskových her. Kládl jsem si otázku, jak reflektují svoje praktiky a na ně vázaný životní styl. Přináší jim to pocit odlišnosti? Táži se, do jaké míry specifické vědění se promítá do hierarchie v rámci skupiny hráčů a jak ovlivňuje jednání a sebepojetí samotného hráče.

V závěru pak uvažuji o roli deskových her v sebesituování se hráčů v sociální realitě. Ukazuji, že subkultura hráčů deskových her je založena na povaze hry jako takové, tedy na jejím aspektu vymezení se vůči realitě. Toto prolnutí dvou dimenzí časoprostorových kontextů hráče ukazuje jak je pro něj snadné i nesnadné z daného rámce vykročit. Alternativnost subkultury je herní, a proto zůstává mimo realitu.

I TEORETICKÁ ČÁST

1.1 HRA

1.1.1 TEORETICKÉ KONCEPTY

Hra patří nejen mezi kulturní universálie, ale navíc úvahy o hře se týkají základů lidské kultury. Huizinga (1994) uvažuje o hrách jako o kulturotvorném činiteli. Vidí vznik kultury i kultu právě ve hrách – tedy tvrdí, že se kultura vyvinula ze hry. Fink (1993) se rozchází s Huizingou. Oproti Huizingovi tvrdí, že hra se rozvinula z kultických rituálů, aby si lidé bohy naklonili, pořádali různé hry.

Hra jako univerzální kategorie je pak také zkoumána z mnoha úhlů pohledu. Svě ludology má nejen kulturologie, filosofie, psychologie, pedagogika, ale především sociologie, sociokulturní antropologie a etnologie (necháme-li stranou teorie her). Všechny tyto obory se pokouší o definici. Ta velmi často reflektuje těžiště dané disciplíny. Pro účely této práce proto také budeme pracovat především s definicemi, které vycházejí s pojetí hry jako kulturního jevu.

Scheurel (1996) hru definuje jako specifickou formu chování lidí, nejen dětí ale i dospělých, jejímiž znaky jsou spontánnost a bezúčelnost. Podobný znak hře připisuje také Caillois, který ji popisuje jako činnost neproduktivní, která nevytváří žádné hmotné statky (Caillois, 1998). Huizinga definoval hru jako něco, co stojí mimo oblast nezbytných potřeb a žádostí, naopak tyto procesy přerušuje. Leží mimo oblasti hmotného zájmu a místem a trváním je uzavřena a ohraničena (Huizinga, 2000). Za zmínku také stojí polemika, zda hazardní hry lze počítat do her dle předchozího kritéria. Tady se dostává Caillois do sporu s Huizingou. Huizinga striktně odmítá hazardní hry jako hry, neboť v nich jde o majetek, zatímco Caillois hazardní hry do her počítá s odůvodněním, že při nich nedochází k produkci majetku, nýbrž pouze k jeho přesouvání (Caillois, 1998 srov. Huizinga, 2000).

Dalším důležitým prvkem hry je svoboda, neboť do hry nás nikdo nemůže nutit, je to zcela dobrovolný akt, hrajeme si, protože chceme. Dle Scheurela je „herní svoboda nezávislá na kategoriích vážného světa“ (Scheurel, 1996). O tom, že hra je nanejvýš svobodným jednáním, se dočteme též u Cailloise (1998) a Huizingy (1994). O hře jako svobodě se zmiňuje také Jan Sokol (2016). Ve své knize *Člověk jako osoba* interpretuje hru jako příklad širší a plnější svobody. Hra je svobodná. Svoboda je hrát si, něco tvořit. Sokol de-

finuje hru jako pevně vydělenou, důmyslnou a podivuhodnou věc, která je přísně svázána pravidly a nijak se její výsledek nepromítá do skutečného života. Dále ji charakterizuje jako střetávání svobod, ve kterém je hlavní motivací vyhrát, ale i si dobře zahrát a pobavit se. Protihráči si navzájem vymezují prostor a vytváří možnosti toho, co v dalších chvílích udělá. Důležitou vlastností jsou pravidla, protože ta zabraňují tomu, aby se ze hry stal opravdový nelítostný boj na život a na smrt (Sokol, 2016).

Existenci pravidel připisuje hře většina autorů. Dle Huizingy (2000) jsou pro hru typickým znakem pravidla. Calloias (1998) hře přiznává podřízenost pravidlům, ale také se na druhé straně zmiňuje o hrách, které pravidla nemají, např. hraní si s panenkami. V těchto hrách vše záleží na fikci, na uvědomění si a vědomé pobývání v alternativní realitě.

Ve světě hry neplatí zákony běžného života. Realizuje se mimo základní oblast uspokojování potřeb (Huizinga, 2000). Pro Finka (1993) je základní charakteristikou neskutečnost hry. Ta se odehrává jen „jako“ a každému účastníkovi hry je to jasné. Jedná se o aktivitu vydělenou z každodennosti (Caillois, 1998).

Caillois (1998) hře vytyčuje prostor a čas, který je oddělený od skutečného života, odehrávající se jakoby na pozadí a pro skutečný život nemá žádné důsledky, hra je i v tomto směru fiktivní činnost.

Důležitý ve hře je i moment přítomnosti - tato přítomnost souvisí s prožíváním zaujetí hrou a se zapomínáním na čas.”, jež souvisí s tím, jak hru prožíváme a přitom zapomínáme na čas (Scheurel, 1996). Tato myšlenka podporuje tezi o vydělenosti hry z každodenní reality.

Eugen Fink v díle Hra jako symbol světa pak upozorňuje ještě na jeden rozměr alternativnosti herního světa. Autor uvažuje, že je to právě hra, která nám umožňuje zažívat situace, kterých jsme se v důsledku kontinuálního pobytu v každodenní realitě museli zříci. Hra je příslibem toho, že naše volby nejsou nezvratné, a že alespoň skrze hru jsou realizovatelné. Myšlenka Johanna Huizingy (2000) Homo Ludens neboli člověk hrající si přináší ještě jeden rozměr vztahu člověka a hry. Není to jen možnost zažít to, co je ne – možné, ale člověk se skrze hru také rozvíjí, zjišťuje a rozvrhuje svoje možnosti.

Dalším typickým rysem je vnitřní povaha hry. Huizinga (2000) hovoří o tom, že ve hře vzniká určité napětí, ale zároveň hra jako taková tihne k harmonii. S tím souvisí Scheu-

relova úvaha o hře jako o ambivalentní činnosti (Scheurel, 1996).

Hru lze ovšem nahlížet i jako kulturní artefakt, který lze definovat nejen existenciálně, ale také z hlediska formálních znaků. Hru je dle Huizingy (2000) možné považovat za duchovní výtvar či poklad – přechovává se totiž tradicí. Jedním z nejzásadnějších znaků hry je možnost hru kdykoliv opakovat. Na tomto principu jsou také vytvářeny různé systematiky her, které mají ambici uspořádat hry do kategorií na základě jejich formy. Jedná se o práce etnografů, antropologů a pedagogů (např. Hrabalová, 1959, Zapletal, 1987 aj.)

Existují i kategorizace, jež jsou založeny na hledání vnitřního principu hry, kategorizace, pro které jsou formální znaky druhotné. Caillois (1998) předkládá z antropologického pohledu asi nejzajímavější a velmi komplexní systematiku her. Rozlišuje jedna hry podle složitosti pravidel na *paidia* a *ludus*. Klíčové jsou však jeho čtyři základní kategorie her, které vystihují herní princip. Kategorie se v konkrétních hrách mohou vyskytovat jak v ryzi podobě, tak v podobě kombinací těchto kategorií.

Agón

Pro agonální hry je typický zápas a soutěživost. Soupeřící mají rovné podmínky, ale vítězí vždy ten silnější, bystřejší, rychlejší atd. Soupeření je obvykle zaměřeno na nějakou vlastnost či kombinaci více vlastností. Nesoupeří mezi sebou jen dva jednotlivci např. judo, šachy a další, ale i týmy (např. Fotbal, vodní pólo atd. či více jednotlivců (např. běh, dostihové závody, golf) U agonálních her je důležité, že jde o osobní zásluhy.

Alea

Slovo *alea* v latině je výrazem pro hru v kostky. Tento druh her je charakteristický tím, že výsledek nezáleží na hráči, ale na štěstí, na přízni osudu. Aleaické hry jsou například ruleta, kostky, pana nebo orel. Štěstěna zde hraje hlavní roli a pouze ona rozhoduje o vítězství. Hráči se vzdávají vlastní vůle a podílu na vítězství. Caillois do tohoto druhu her řadí i hry hazardní. Tyto hry jsou výhradně lidským fenoménem a co více především fenoménem dospělých. Děti, jelikož nemají vlastní majetek ani prostředky, kouzlu hazardních her nepropadají.

Ilinx

Ilinx je druh her, které člověka vyvádí z jeho stability a naopak mu přináší závrať, zmatek nebo se ho snaží přivést do transu, omámení. Hlavním smyslem těchto her je vytlačení reality. Ilinx má podobu zkoušky, kdy se „hráč“ oddává nebezpečné závratí, která je pro něho zkouškou, kterou má tu svobodu odmítnout. Tato zkouška je také podívanou pro ostatní, což tuto hru posiluje. Do tohoto druhu her můžeme zařadit různé pout'ové atrakce

Mimikry

Hra mimikry spočívá v principu, že hráči předstírají a věří, že jsou někým jiným. Dokonce o tom sebe i druhé hráč přesvědčuje. Hráči se svlékají ze svých osobností a oblékají se do osobnosti jiné. Nasazují si masku. Za typické hry mimiker je například dětská hra – dítě s nataženými pažemi předstírá, že je letadlo, další velmi typický příklad je divadlo. Herci zde navlékají masky a předstírají, že jsou někdo jiný. Mimikry disponují všemi znaky hry až na jednu výjimku – mimikry postrádají autoritativní pravidla. Dalo by se říci, že zde platí pouze jedno pravidlo - hráč musí být pouze vynalézavý, aby divák iluzi uvěřil (Caillois, 1998).

S poměrně odlišnou klasifikací se setkáme u francouzského autora L'Hôteho. Ten odmítá Cailloisovo rozdělení her především kvůli tomu, že je zaměřené pouze na fyzikální stránku a postrádá zohlednění vnitřního smyslu her. L'Hôte (1994) dělí hry také na čtyři základní skupiny. L'Hôte dělí hry nikoliv podle fyzických významů, ale podle symbolických. L'Hôte dělí hry také na čtyři skupiny: Tělesné, Intelektuální, iluzivní a imitační.

Vágner ve svém díle Svět postmoderních her popisuje různé způsoby hry v postmoderní době. Jedním z těchto způsobů je také hra Dračí doupě (Dungeon & Dragons). Tato hra ve své době zasáhla velké množství hráčů po celém světě. Hráči se ponoří do světa fantasy a vžívají do rolí postav, které pomocí pána jeskyně prožívají dobrodružství formou příběhu, která má různé možnosti toho, jak bude probíhat. Hra je ovšem pohltí natolik, že žijí svoji roli i v reálném životě. Často se oblékají do černých plášťů, nosí amulety a prostředí fantasy se promítá i do každodenních představ a situací. Hráči jako by hráli svou roli i v běžném životě (Vágner, 1995).

Existuje velká řada publikací zabývajících se dětskou hrou, jejími psychologickými a didaktickými účinky. O poznání méně se v odborných kruzích setkáme s teoretickými pracemi týkajícími se her.

Hře tedy rozumím jako dobrovolné, svobodné činnosti, která je fiktivní a prostá materiálního zájmu, která je postavena mimo skutečný život, má jasně vymezený prostor a čas. Hra je ohraničena pravidly a vyznačuje se nejistotou – není jisté jak dopadne.

1.1.2.1 Co to je desková hra

Za deskovou hru je obecně myšlena hra, která se hraje na desce. (Zapletal, 1991) V současné době se poměrně často také můžeme setkat s tím, že lidé používají pojem deskové hry jako synonymum pro hry společenské.

Bereme-li dle Cailloise (1998) hru jako svobodnou, neproduktivní, fiktivní od okolního světa oddělenou činnost, která je vymezena pravidly a je příznačná svou nejistotou, je třeba ověřit, zda desková hra tyto vlastnosti také má.

Je možné na hraní deskových her nezápat jako na svobodné konání? Bezpochyby ano, nikdo nás do hraní deskových her nemůže nutit. Jak je to s fiktivností deskových her? V deskových hrách také hrajeme s vědomím, že herní realita je alternativní k té skutečné, hlavní fikce deskových her ale spočívá v imaginaci světů, které jednotlivé hry představují. Jak je to u deskových her s produkcí hodnot? Hraním deskové hry jako takové jistě žádné bohatství nevzniká. Můžeme ale vzít v úvahu pokerové turnaje, kde se hraje o peníze a je možné na nich zbohatnout. Opět to ale není produkce bohatství, nýbrž pouze jeho cirkulace (Caillois, 1998). Existence pravidel je pro deskové hry typická a téměř neexistuje desková hra, která by svá pravidla neměla. Deskové hry, především ty aleaické mají velkou míru nejistoty, jelikož není do poslední chvíle jisté, kdo zvítězí. Na těchto příkladech je možné demonstrovat, že je možné o deskových hrách uvažovat jako hrách se všemi hlavními charakteristikami.

1.1.2.2 Historie deskových her

Historie a vývoj deskových her jsou důležité pro pochopení významu a role hry v lidské společnosti. V následujících odstavcích se zaměřím pouze na historii deskových her, neboť pro účely práce je toto zaměření plně dostačující. Také je neoddiskutovatelné, že hry prostupovali lidský každodenní život. Hovoří o tom velké množství pramenů, ať už písemných v podobě popisu pravidel her, či archeologických v podobě dochovaných herních pomůcek.

První důkazy o hrách najdeme už již v období 40 000 před n.l., kam se datují nálezy kostek vyřezaných z kostí, které pravděpodobně sloužily k věštění. Tyto kostky byly nalezeny u kosterních pozůstatků jeskynních lidí v údolí řeky Indus (L'Hôte, 1994).

Nálezy prvních společenských her jako takových byly objeveny ve starověkém Egyptě, Sumeru, Indii, Japonsku a dalších starověkých civilizacích. Tyto hry měly obvykle náboženské a věštecké funkce. Měly za úkol zjistit, zda jsou bohové nakloněni. Mezi hry vzniklé v tomto období patří dodnes známá hra Go, případně Mancala či Senet. (L'Hôte, 1994).

Vynechat nelze ani antické Řecko a Řím. Řekové a Římané znali velké množství her, které byly podobné současným moderním hrám. Velmi populární byly hry s astragaly, na kterých byly vyznačeny číselné hodnoty. O tom, že se v antice hrálo, svědčí velké množství nálezů, které vyobrazují hráče. Řekové hráli např. Petteju, což byla hra podobná současné dámě. Římané hráli např. Hry podobné vrhcábům (ludus duodecim tabulae a hru podobnou šachům – ludus latranculli (Kvapil, 1893).

Středověk byl v Evropě hrám méně otevřen morálně, což bylo způsobeno především náboženskými důvody, neboť církve považovala hraní o peníze jako hřích – člověk by měl žít v chudobě a hraní deskových her nezapadá do středověké představy o smysluplném využití pozemského času. Přes tyto překážky se ale ve středověké Evropě hrálo poměrně často a došlo i ke vzniku her nových. Hry se do Evropy dostávali především z Persie a byly dále modifikovány. Hry hrály takřka všechny společenské vrstvy, dokonce jsou zmínky o tom, že byl založen cech výrobců kostek (Linc, 2009).

Vývoj her v evropském novověku značně poznamenal příchod nové herní pomůcky – karet. Hrací karty byly až do 15. století pro Evropu neznámou herní pomůckou. Původ herních karet sahá do Indie, kde nacházíme hru jménem Ganjifa. Tato hra obsahovala sadu desíti karet, vyobrazených na kamenných deskách či dřevěných a papírových kartách. Karty se do Evropy dostal přes střední východ díky křížovým výpravám a také se rozšířily z Egypta přes Mameluky, kteří je ji zřejmě objevili při obchodování s Mongoly a Araby (L'Hôte, 1994).

Do Českých zemí se karty dostaly pravděpodobně ve 14. století.

Karetní hry získaly na popularitě především díky své variabilitě. Kromě velké řady karetních hazardních her sloužily karty také k věštění (tarotové karty). Hazardní karetní

hry byly také panovníky často zakazovány. Velké oblibě se také těšily hry kostkové a existuje hodně zmínek v různých pramenech o různých formách kostkových i karetních her, které se zpravidla hráli o peníze. Novověk přinesl nové druhy her, ale z hlediska principů a pojetí společenských her žádné velké změny nepřinesl.

Deskové hry v moderní a postmoderní době

Velký návrat zaznamenaly deskové hry na začátku 20. století. Novou éru deskových her odstartovalo vydání hry Ludo (v češtině Člověče nezlob se). Ludo bylo vydáno ve Velké Británii v roce 1896 a také patentováno. Do Evropy hru z Indie dovezli britští kolonizátoři. (Pijanowski, 2008).

Dále následovaly další hry, mezi nimiž je dodnes nejpoblárnější hra Monopoly, kterou v roce 1933 vydalo vydavatelství Parker Brothers v podobné verzi, jako známe dnes (Pijanowski, 2008).

V Česku se moderní hry naplno prosadily až koncem 20. století, kdy do českých obchodů dorazila hra Catan - Osadníci z Catanu. Samozřejmě, že do té doby tu existovalo Člověče, nezlob se, či Dostihy a sázky, prší a kanasta. Nicméně tato hra zaznamenala obrovský úspěch, poté začalo vycházet více her lokalizovaných do češtiny. Aktuálně v ČR vychází více než 200 her kompletně přeložených do češtiny a obliba deskových her v ČR stále stoupá, alespoň je možné to soudit dle počtu prodaných kusů na českém trhu a také dle množství různých titulů, které každý rok v češtině vyjdou. Podivuhodná je také rozličnost a nápaditost současných her.

1.1.2.3 Pojmy a herní komponenty

Pojmy a komponenty u deskových her

Snad každá lidská činnost, která je alespoň trochu specifická, má vlastní termíny, které znají jen Ti zasvěcení. U deskových her to rozhodně platí. Zde existuje celá řada pojmů, které většinové kultuře nic neříkají, avšak pro hráče jsou nepostradatelné pro orientaci pestrého a obsáhlého světa her. Pojmů je velmi mnoho, vytvořil jsem alespoň základní přehled pojmů, se kterými je možné se ve světě deskových her setkat. Tento slovník zdaleka není kompletní, jedná se spíše o výtah triviálních pojmů, které subkultura hráčů používá. Na

diskuzních fórech je možné narazit na další pojmy. Tyto pojmy často přicházejí z angličtiny, nebo jejich počeštěním.

Herní plán

Je obvykle společná plocha pro všechny hráče, kde se odehrává veškeré dění. Může představovat mapu, plán domu nebo prostředí, kde se hra odehrává. Alternativní název herního plánu je herní deska. V některých hrách mohou mít hráči vlastní herní desku, např. na sledování bodů, nebo skladování herního materiálu apod.

Karty

Hrací karty v deskových hrách plní různé funkce. Někdy to mohou být karty symbolizující platidlo, zdroje, v jiných případech náhlé události či úkoly. Karty často obsahují hodnoty, barvy - především u klasických karetních her (např. kanasta, poker, prší, atd.) Ve hrách karty mohou plnit velmi rozličné funkce, dokonce i mohou skrývat tajnou identitu hráčů.

Kostka

Jedna z nejstarších dochovaných herních pomůcek. Nejběžnější je kostka šestistěnná opatřená čísly 1-6. Existuje ale opravdu hodně druhů kostek, které mají více stěn a také různé hodnoty, ale i barvy nebo symboly. Kostka obvykle má ve hře funkci náhody. Přesněji řečeno rozhoduje o tom, jaké možnosti nastanou. Např. ve hře Člověče, nezlob se kostka rozhoduje o tom, o kolik polí smí hráč postoupit kupředu. Někde zase kostky rozhodují o tom, co hráče postihne dobrého či zlého. Symbolizují naklonění bohů.

Figurka

Figurky, figury, herní kameny atd. obvykle zastupují hráče, často figurky náležící jednomu hráči mají stejnou barvu, aby se daly rozpoznat. V současné době je velmi populární ve hrách používat vymodelované 3D figurky, které vypadají velmi realisticky a jsou propracované do nejmenších detailů. Figurky mohou být také vyhotoveny z různých materiálů. Nejčastější je dřevo, karton či plast. Vzácněji pak kov, kámen či další pevnější materiály.

Figurky na plán označují obsazené území, vykonání akce, nebo počet získaných bodů. Funkce opět mohou být rozličné. Často se figurky také používají jako medium konfliktu na herní ploše.

Pravidla

Pro každou hru esenciální dokument. Bez pravidel žádná hra, ani desková nemůže existovat. Jedná se o kodifikaci průběhu hry a vyčlenění jejích mantinelů.

Pravidla hry jsou systém zákonů, ve kterých je možné hledat mezery, jako v politice či právu. Hráči věnují hodně času a energie diskuzemi nad výklady pravidel ať už mezi sebou či na diskuzních fórech. (Mikoláš, 2012)

Velmi typickým jevem pro hráče z klubů deskových her jsou tzv. House rules (domácí pravidla). Tato domácí pravidla jsou obvykle drobné úpravy původních pravidel. Tyto úpravy hráči aplikují ve víře v intenzivnější zážitek ze hry a po vzájemné dohodě. (Takáč, 2011)

Tah

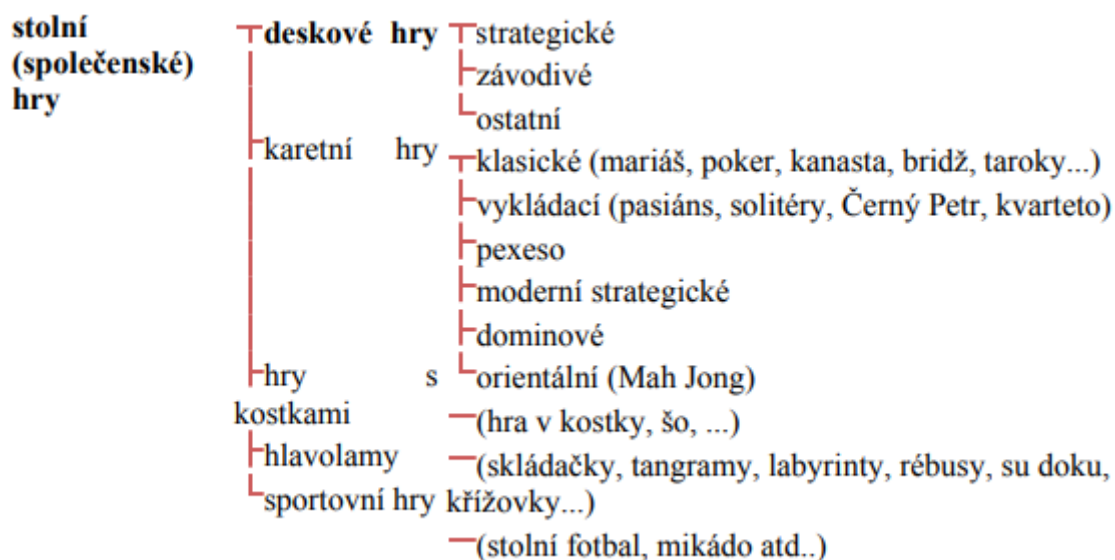
Je velmi používaný pojem, především v pravidlech, ale i mezi hráči. Je to úsek hry - prostor, ve kterém má hráč možnost něco udělat. Obvykle se jedná o akce typu, posunout herní figurou na herním plánu, zahrát kartu, nakoupit suroviny, zjistit informaci atd. Tah je obvykle brán jako základní úsek hry. Ne všechny hry jsou rozděleny na tahy jednotlivých hráčů, některé hry se hrají souběžně, kdy jsou na tahu všichni zároveň, nebo není pevně stanovené pořadí hráčů.

1.1.2.4 Typy deskových her

Miloš Zapletal (1991) se věnuje ve svém obsáhlém díle nejenom dětským a táborem hrám, ale i klasickým deskovým hrám, které dělí na tři druhy: strategické, mezi něž patří například šachy; závodivé, kam dle Zapletala patří např. Dostihy, vrhcáby atd.; a poziční hry, jejichž nejtypičtějším představitelem je hra Mlýn. Zapletal se okrajově zmiňuje i moderních deskových hrách, především o hře diplomacie, která je založena na umění hráčů strategicky vyjednávat mezi sebou. Toto dělení je pro současného hráče ovšem nedostatečné.

Další klasifikaci přináší Tomášková (2012). Autorka dělí deskové hry na dvě skupiny: „Klasické deskové hry: sem řadíme staré deskové hry, u kterých se již těžko určuje přesná doba vzniku. Patří sem např. Dáma, Šachy a Go. Moderní deskové hry: jsou to nové hry, u kterých ve většině případů známe jak autora, tak přesný rok vzniku. Např. Monopoly, Carcassonne nebo z nejnovějších Agricola apod.” (Tomášková, 2012, s. 14). V těchto hrách jde hráčům především o to zažít nějaké dobrodružství a příběh. Pravděpodobně se tento druh her vyvinul z Dungeon and Drangons (v čj. Dračí doupě). V této hře jde především o prožívání příběhů, než o správnou strategii (Mikoláš, 2012).

Tomášková také vytvořila přehledné schéma dělení společenských her.



(Schéma 2, Tomášková 2012)

1.1.2.5 Typy moderních deskových her

Mezi hrami moderního typu, tedy těmi co vyšly ve 21. století, lze najít dva markantně odlišné druhy her. Jedna tzv. škola se nazývá v hráčské terminologii „Euro” nebo „Eurohra”. Lze ji definovat tím, že tato škola klade velký důraz na herní mechaniky a jejich funkčnost a vyváženost. V eurohrách rozhoduje minimálně náhoda. Druhá škola se nazývá tzv. „Ameritrash“. Jak už název napovídá, jedná se o hry, které vznikaly především v USA, ale v současnosti tomu tak již není. Tuto školu lze charakterizovat jako druh her, kde se

klade velký důraz na atmosféru a příběhovost hry. Hra je velkým dílem ovlivněna náhodou, ale není to na škodu hry (Mikoláš, 2012).

Kompetitivní hry

Kompetitivními nebo také soupeřivými hrami rozumíme hry, kde dva nebo více hráčů navzájem soupeří o vítězství. Obvykle se snaží získat co nejvíce bodů, peněz (herních peněz), eliminovat ostatní hráče, ovládnout území atd.

Kooperativní hry

Je opak kompetitivní hry, hráči se snaží navzájem spolupracovat, aby porazili hru, která jim klade překážky. Tento druh her je poměrně mladý a v současné době velmi populární.

Týmová hra

Některé druhy deskových her se dají hrát v týmech - někteří hráči tvoří aliance, družstva, která o vítězství usilují společně.

Solo mód

Populární trend varianty hry, kdy k základním pravidlům hry vydavatel přidává i variantu pro jednoho hráče. Tady bych si dovolil učinit malou domněnku. Popularita solo módu her, které jsou v současné době u náročných hráčských her stále častěji k vidění, může být znakem jisté osamělosti hráčů. Dalo by se z toho usoudit, že hráči nemají vždy spoluhráče, a proto uvítají i několika hodinovou partii, kterou si zahrají sami proti hře. Také to svědčí o velké touze těchto hráčů hrát hry velmi často, i když zrovna nemají s kým.

Aby bylo možné lépe se orientovat v subkultuře hráčů deskových her, přišlo mi jako rozumné vypracovat slovníček pojmů, které tito hráči běžně používají.

Promo

Promem se nazývá obvykle malá součást hry, která se nedá běžně koupit, ale je možné je získat při různých akcích, kde je prodejci dávají jako bonus k zakoupené hře. Hráči deskových her tyto unikátní doplňky mají v oblibě a často je to pro ně silný argument pro zakoupení hry. Nejčastěji je to speciální herní karta, herní deska nebo figurka.

Herní princip

Je konkrétní realizace hry. Tedy to jak probíhá, jak jsou aplikovány konkrétní pravidla a co se ve hře odehrává. Je to obvykle soubor či kombinace herních mechanik, které jsou ve hře používány. Herním principem například u šachů je tažením figur po šachovnici. Tento pohyb je omezen pravidly, tedy každá figura se může pohnout specifickým způsobem.

1.1.2.6 Motivace k hraní

Důvodů, proč lidé hrají deskové hry je velké množství. Z obecně známých důvodů jistě stojí za zmínku zábava, učení, touha po výhře, sdružování se atd.

Odpověď na otázku, proč hráči hrají deskové hry, co je na nich poutavé, můžeme najít jednak v díle Cailloise (viz výše). Náhoda (alea) i zápas (agón), které jsou přítomné v klasických deskových hrách, stejně jako navíc fikce alternativní reality (mimikry), která se připojuje v moderních deskových hrách, patří k těm aspektům, které činí deskové hry přitažlivé.

V emické perspektivě se otázkou, jaká je motivace deskové hry hrát, zabýval Jiří Mikoláš (2012). Autor provedl sociologický průzkum u širší skupiny dospělých hráčů deskových her a také u dětí ze základních škol. Zjištění přinesl Mikoláš při poměrně velké počtu dotázaných. V jeho výzkumu se ve vztahu k motivaci hraní deskových her dospělých hráčů objevují následující fakta. Nejčastěji uváděnou motivací je radost z hledání nových řešení, radost z přemýšlení a možnosti uplatnění analytického myšlení - tuto možnost zvolilo 74% informátorů. Hráči jsou motivováni k hraní her především z důvodu sdružování a trávení času s přáteli (71%). Další významnou motivací je řešení herních systémů, poznávání herních mechanismů, prožívání příběhů a atmosféry. Jako velmi paradoxní lze považovat zjištění, že v tomtéž výzkumu bylo zjištěno, že pouze 4,4% informátorů uvedlo, že hrají hry, proto aby vyhráli. (Mikoláš, 2012, s. 66-67)

Na základě těchto kvantitativních výsledků šetření utvořil čtyři základní druhy motivace k hraní deskových her:

1. Touha vítězit - do této kategorie spadají všechny motivace spojené s herním výkonem, uznáním atd.
2. Sdílení zážitků - důležitost být součástí hry a jejího prožívání.

3. Okusit jinou realitu - v této kategorii najdeme motivace hnané touhou vyzkoušet něco nového, zažít jinou realitu. Hráči s touto motivací obvykle hraní hodně prožívají

4. Održení od reality - tato motivace přitahuje především hráče, kteří chtějí u her relaxovat, zapomenout na problémy.

Tyto motivace se mohou vzájemně prolínat a obvykle se tak děje. To znamená, že u některých hráčů můžeme najít i všechny 4 druhy motivací.

(Mikoláš, 2012)

Další významnou prací ve vztahu ke stanoveným výzkumným otázkám je již zmíněná diplomová práce Žanety Tomáškové z roku 2009. Za zmínku určitě stojí shrnutí motivací, které hráče vedou ke hraní moderních deskových her.

„V dnešním moderním světě, plné technologií a nejrůznějších nabídek pasivní aktivity se znovu začíná objevovat touha po skutečném prožitku, touha po něčem, co si sám mohu vyzkoušet, osahat a být přímo vtažen do určitého děje, příběhu. Cítit to napětí, vzrušení a prožívat skutečnou radost už ze samotné hry. Hráči deskových her nejen, že při samotné hře prožívají nejrůznější pozitivní emoce, které se jim líbí, ale také hraní deskových her vymezují jako „společenskou zábavu“ nebo ji také nazývají jako „inteligentní zábavu“. Desková hra tedy mimo jiné přináší další nové kamarády a přátele, procvičuje paměť, nutí člověka přemýšlet, vymýšlet nové strategie, nová řešení, rozvíjí spoustu schopností a dovedností. U dovedností bych se chvíli pozastavila. Zcela neočekávaně se při mém výzkumném šetření vynořila dovednost komunikace, kterou bych k moderním deskovým hrám asi nikdy nepřičítala. O to větší bylo mé překvapení, když o rozvoji komunikačních dovedností vypovídali všichni informanti.“ (Tomášková, 2009, s. 102)

Je to však něco opravdu nového? Tomášková ve své práci podrobuje zkoumání motivům hraní deskových her hráčů z klubu deskových her v Brně. Na základě rozhovorů s hráči předkládá různé druhy motivů a „darů“, které hráče k hraní her přitahují. Přesně řečeno pokládá otázku: Co mi hra přináší do života? Tyto motivy identifikuje na základě zakotvené teorie a pomocí kódování. Přináší poznatky, které jsou jistě zajímavé a částečně informují o subkultuře hráčů. Tomášková se věnuje také problematice klasifikace her a jejich popisu. Její práce je velmi přínosná pro získání základního přehledu ve světě moderních her a nabízí spoustu možností prohloubení poznatků, které při svém výzkumu získala.

Ve svém terénním výzkumu jsem se chtěl zaměřit na motivace klubových hráčů, zda jejich motivace hrát hry zapadá Mikolášem formulovaných čtyř výše uvedených skupin motivací. Ale za ještě důležitější považuji se podívat hlouběji do těchto motivací. Přesněji řečeno, chtěl bych se zaměřit na to, zda se běžně popisovanými motivacemi neskrývá něco hlubšího. Motivace by dle mého názoru měly být zkoumány hlouběji, jelikož jim autor výzkumu předložil návrhy odpovědí. Abychom lépe porozuměli subkultuře hráčů a jejich motivacím a zvyklostem, je třeba jít hlouběji a podrobit je důkladnějšímu zkoumání a analýze. Očekávám, že se budou z většiny shodovat s Mikolášem, avšak dostanu mnohem komplexnější vhled do této subkultury a bude možné také lépe porozumět jejich motivaci hrát hry, také porozumět dění v klubech, interakcím a rituálům. Také předpokládám, že se v klubech odehrávají právě interakce řízené motivacemi, proč hráči hry hrají. Chtěl bych se také pomocí zjištěných fakt pokusit odpovědět na otázku, proč v době, která je výrazně digitalizovaná a počítačové hry nabízejí více herních možností a operací, lidé stále více vyhledávají společenské, deskové hry? To že se tak v ČR děje je evidentní, neboť každý rok vychází více a více lokalizovaných her (kompletně přeložených do češtiny), také množství prodaných kusů na českém trhu stoupá.

1.2 KULTURA

Jestliže je předmětem bádání subkultura, která je součástí nějaké kultury, je třeba se nejprve zabývat pojmem kultura. Porozumění kultuře jako takové je nezbytné pro porozumění jejich součástí, jako je subkultura a další konstrukty.

Slovo kultura v průběhu lidské historie lidstva nabralo různé významy. (Soukup, 2004) uvádí, že slovo kultura bylo odvozeno z latinského slova „colere“ či „colo“, což má význam obdělávat půdu. Cicero hovoří o kultuře ducha, čímž myslí filosofii a je vidět jisté odchýlení od významu původního. Ve středověku pojem kultura nebyl moc využíván, avšak s přicházející renesancí se opět oživil a nabyl ještě nového významu: vedení hraniční čáry mezi přírodou a člověkem. Německý právník a historik S. Pufendorf poprvé použil slovo kultura jako samostatnou lexikální jednotku a zahrnul do kultury všechny lidské tvory, společenské instituce, jazyk, morálku a vědu. Velký zlom přišel po zveřejnění díla J.G. Herdera Myšlenky k filozofii dějin lidstva se zkoumání kultury rozštěpilo na dva směry:

1. Axiologické pojetí

2. Moderní široké pojetí, které se utvářelo u nově vznikajících věd jako antropologie, sociologie, psychologie...

Ve svém díle Primitivní kultura Taylor definuje kulturu jako „konfigurace naučeného chování a jeho produktů sdílených členy určité společnosti“ (Soukup, 2004, s. 305).

Taylor shrnul Klemmovo popsání kultury do antropologické definice takto: „...je komplexní celek, který zahrnuje poznání, víru, umění, právo, morálku, zvyky a všechny ostatní schopnosti a obyčeje, jež si člověk osvojil jako člen společnosti.“ (Soukup, 2004, s. 284)

Současný Antropologický slovník (Malina, 2009) hovoří o kultuře ve čtyřech hlavních významech:

„1. plastický, mnohovýznamový, specificky lidský způsob činnosti individuí, fixovaný normami, shromažďovaný, uchovávaný, utvářený a předávaný společností na základě společenské praxe, především společenské výroby. Vytváří zvláštní umělý systém prostředků, který připouští značnou svobodu volby a je spojen se symbolizací. Konkrétně se projevuje ve výsledcích fyzické a duševní práce. Kultura je jednou ze základních kategorií společenských věd, mezi nimi antropologie, archeologie, kulturologie;

2. souhrn duchovních a materiálních hodnot vytvořených a vytvářených lidstvem v celé jeho historii

3. lidské společenství, charakterizované společnou kulturou (příklad: kultura s moravskou malovanou keramikou, kultura, únětická, kultura, védská);

4. označení toho, co je třeba pěstovat nebo co se pěstuje (příklad: kultura vína, kultura bavlníku, lesní kultura). (Jde o původní význam termínu, jak plyne i z jeho etymologie.); buňky, tkáně nebo mikroorganismy pěstované v umělém prostředí pro výzkumné účely.“

Murphy kulturu popisuje jako mechanismus přežití, který zároveň poskytuje možnost definovat pravidla morálky a realitu. Jeho definice kultury: „Kultura je celistvý systém významů, hodnot a společenských norem, kterými se řídí členové dané společnosti a které prostřednictvím socializace předávají dalším generacím.“ (Murphy, 2006, s. 35)

Pravidla a předepsané způsoby chování říkají, jak máme v určitých situacích jednat a také co můžeme očekávat od ostatních. Normy a pravidla jsou flexibilní. Kultury tedy ur-

čují širší společenské předpisy jednání, avšak v konkrétním chování dovolují lidem určitou volnost. (Murphy, 2006).

Téměř v každé disciplíně společenských věd narazíme na několik různých definic společenských věd. Např. sociologický slovník hovoří o současné koncepci kultury, kterou definuje jako sféru hodnot, která má svůj podíl na kultivování jedince. Současně se ale podílí na rozvoji společnosti jako takové. (Petrusek, 1996).

„Jedinec vnímá kulturu jako nabídku, s níž se musí vyrovnat a její jednotlivé prvky přijmout, zavrhnout nebo reinterpretovat. Propojení kultury a osobnosti jedince tedy může v rovině individuální nabývat nesčetných variant. Průnik těchto individuálních pojetí kultury pak vytváří v daném prostoru, respektive společnosti daného prostoru, kulturu jako celek.“ (Bittnerová a Heřmanský, 2008, s. 14.)

Dle Smolíka (2010: s. 30) je kultura sumou specifických vzorců chování. Tyto specifické vzorce se mohou lišit od vzorců běžných. Pokud se některé tyto vzorce výrazně liší, můžeme mluvit o subkultuře.

1.3 SUBKULTURA

Definice pojmu

Subkultura není jednoznačný a jednoduchý pojem, který lze vysvětlit jednoduchou definicí. Subkultury nabývají různých podob, projevují se různými způsoby. Smolík (2010) uvádí, že jednoznačně definovat subkulturu je takřka nemožné a že tyto definice bývají často rozdílné, jelikož se zaměřují na určité charakteristiky a znaky.

„Subkultury jsou v nejširším slova smyslu v sociálních vědách definovány jako skupiny charakteristické specifickým souborem norem, hodnot, vzorů chování a životního stylu.“ (Heřmanský a Novotná 2011, s. 89).

Pod pojmem subkultura se vyskytuje v antropologii a sociologii celá řada významů. Jednou z širších definic přináší Smolík, který charakterizuje subkulturu jako skupinu lidí, která se svými kulturními prvky podstatným způsobem vyděluje od mainstreamu. Tuto odlišnost si tato skupina sama uvědomuje. (Smolík, 2010, s. 30)

Subkultura se vymezuje či je nějakým způsobem odlišná od dominantní kultury, tedy od kultury, která je považována za všeobecně sdílenou. Může být v souladu či v rozporu s dominantní kulturou. Antropologický slovník (Malina, 2009) hovoří o subkultuře jako formálně oddělené součásti dílčí kultury, která sdružuje lidi na základě společných prvků (třídy, pohlaví, orientaci, stavu atd.). Odlišnost subkultury může být v souladu či v rozporu s dominantní kulturou. Toto kritérium se také wpisuje do dvou definic. Smolík (2010) uvádí dva přístupy k definování pojmu subkultura, které se používali v sociologii ve 30. letech:

* Subkultura jako varianta většího celku

* Subkultura jako kontrakultura, která se vymezuje proti celku a odmítá hodnoty dominantní kultury.

Přes odlišný pohled na to, jak se vztahuje subkultura k dominantní kultuře, platí, že ona sama nemůže fungovat samostatně bez ostatních částí sociálního organismu. Existence subkultury nezávisle na dominantní kultuře není možná, neboť právě vůči ní se subkultura vymezuje (Heřmanský a Novotná 2011).

Hebige rozumí subkultuře v kontextu sociální stratifikace společnosti. Když uvažuje o subkultuře mládeže, popisuje ji jako třídně vrstvené skupiny mládeže, které jsou autentické. Tyto skupiny začínají vnímat některé významy jiným způsobem, než je chápe dominantní kultura (Hebige 1979).

Kolářová se o pojmu subkultura v současné době zmiňuje jako o zastaralém pojmu, který již současná literatura nepoužívá. Namísto toho poukazuje na rozdělení dominantní kultury a vznik postmoderních stylů, které si můžeme vybírat jako v supermarketu a dochází k jejich mísení. Zvažuje zavedení nových pojmů jako postsubkultura, styl, scény, či kmeny. (Kolářová, 2011)

Girtler odmítá pojem subkultura především pro to, že předpona SUB budí dojem podřadnosti a kloní se k pojmu okrajová kultura. Smolík k tomu dodává, že pojem subkultura je v literatuře i přes výše zmíněné námitky ustálený a hojně používaný. (Smolík, 2010)

Alternativní pojmy

Při zkoumání subkultur má také smysl uvažovat další formy sdružování lidí, které mohou alternovat s pojmem subkultura.

Jedním z těchto pojmů je *hnutí*. Hnutí klade velký důraz na ideovou stránku a názorovou sjednocenost. Hnutí klade požadavky a má předem jasně určené cíle, kdežto subkultura není tak početná a obvykle nesouvisí s prosazováním politických, či jiných požadavků. (Smolík, 2010).

Při zkoumání subkultury má smysl zvažovat ještě další pojmy. Jedním z nich jsou *městské kmeny*, což jsou skupiny lidí, které spojují společné zájmy (Veselý, 2011).

Při zkoumání narážíme obvykle na dva pojmy, které mají značný obsahový překryv. Jsou to pojmy komunita a subkultura. V literatuře se vyskytují oba a obvykle mají velmi podobné významy a nelze jednoznačně říci, že by jeden z těchto pojmů byl výstižnější.

„Komunita může být chápána jako společenství lidí, kdy lidé ve společenství dlouhodobě žijí a pracují, často po několika generacích se znají, vědí, co od sebe mohou vzájemně očekávat...“ (Novotná, 2010).

U subkultury tato dlouhodobá kontinuita není a klade větší důraz na sdílení norem a identity a na svůj styl.

Povaha subkultury

Povaha subkultury je založena na sdílení vybraných praktik, materiality a idejí, které členové subkultury pokládají za významné či dokonce konstitutivní (zakládají podstatu skupiny či jedince). Diverzita subkultur může nabývat širokého spektra, může sdružovat lidi se specifickými problémy, názorově či nábožensky stejně smýšlející lidi, lidi se stejným zájmem, politickým názorem a s mnoha dalšími prvky (Heřmanský a Novotná 2011, str. 89). Často uváděnými kategoriemi, na kterých se lidé v subkultuře sdružují, jsou etnicita, příslušnost k sociální či profesní skupině či zájmová činnost.

Subkultura se vymezuje vlastní ideologií, která se liší od dominantní kultury, může být dokonce protichůdná (viz výše). Tato ideologie je souborem určitých hodnot, které její členové vyznávají.

Subkulturní ideologie se dle Hebidge navenek projevuje pomocí tzv. subkulturního stylu. Tento styl tvoří vizáž, vystupování a slang. Nejvýznamnější je vizáž, neboť její pomocí se dává navenek najevo příslušnost k subkultuře (Hebidge 1979). Proto také Matou-

šek definuje subkulturu jako soubor se specifickým vzorcem chování, norem a hodnot s odlišným životním stylem od širšího společenství, kde zvláštní roli hraje specifický jazykový kód, úpravy zevnějšku, preferované zaměstnání či způsob volného času (Matoušek, 2001).

Členové subkultury získávají svoji pozici především svými znalostmi a hromaděním předmětů, které mají vztah k dané subkultuře, ale pro mainstream žádnou zvláštní hodnotu nemají (Thorntonová, 1995). Tyto znalosti a předměty Bourdieu nazývá subkulturním kapitálem, který existuje vedle ekonomického, kulturního a sociálního (Bourdieu, 2000). Členy subkultury poznáme právě podle toho, je-li u nich subkulturní kapitál přítomný. Míra subkulturního kapitálu pak vytváří hierarchii v dané subkultuře, čím více kapitálu, tím vyšší pozice. Členové subkultury ctí ideologii s různou intenzitou a mnohdy se soustředí primárně na styl. Stává se, že styl je v rozporu s ideologií, čímž vzniká tzv. Problém autenticity (Heřmanský a Novotná, 2011).

Členům poskytuje subkultura velmi důležitou součást identity – příslušnost ke společenství a společné sdílení hodnot (Heřmanský a Novotná 2011, str. 89). Subkulturní identita však není obvykle jediná, neboť identita člověka v postmoderní společnosti je velmi fragmentována (Smolík, 2015).

Přístup ke studiu subkultur

Když Smolík (2010: 30-31) uvažuje o dvou typech definic subkultury (substanční a funkcionalistické), uvažuje také o badatelském přístupu k dané problematice. Buď se studie snaží vysvětlit povahu subkultury jako takové, vnímají ji jakou do jisté míry autonomní jednotku se svými vnitřními pravidly. Nebo na ni nahlíží z pozic interakce mezi subkulturou a dominantní kulturou a ptají se na funkce, které subkultura ve společnosti plní.

Stejně tak se pluralita přístupů ukazuje ve volbě skupin, které jsou označeny jako subkultury. Relevantními studiemi, které se vztahují k pojmu subkultura, jsou výzkumy subkultur mládeže (Hebdige, 1979). V literatuře jsou popisovány především subkultury mládeže, tyto subkultury jsou obvykle spojené hudebními žánry. Např. emo, punk, techno, hip hop.

Smolík uvádí různé typy subkultur mládeže, které lze dělit podle různých kritérií. Např. Chronologické členění (období vzniku), podle společenské angažovanosti, společenské přijatelnosti, podle vztahu k násilí či drogám. Mezi známé subkultury patří např. Hoo-

ligans, metalisté, Skate a mnoho dalších. V současné době je na území České republiky nespočet různých subkultur (Smolík, 2010).

Nicméně nejsou to jen skupiny mládeže, které lze spojit se subkulturou a subkultur-ním životním stylem. V této souvislosti lze v literatuře nalézt odkazy na subkultury založené na sociální marginalizaci (Lewis, 1966), genderu (gay komunity), atd. V této souvislosti se uvažuje i o subkulturách hráčů her).

Na základě výše zmíněných tezí je možné vytvořit pracovní definici subkultury, kterou je lze chápat jako: Sdružení lidí, kteří sice patří do dominantní kultury, ale zároveň se liší specifickým způsobem života, vlastními normami a chováním. Subkultura také nabízí jedincům prostor, kam mohou patřit, sdílet společné věci a možnost být uznáváni.

1.3.1 HRÁČI DESKOVÝCH HER JAKO SUBKULTURA

Nabízí se jistě otázka, proč o hráčích her uvažovat jako subkultuře?

O hráčích jako specifickém sociálním okruhu uvažuje již Huizinga (2000). Mluví o nich jako o spolčenosti, která má tendenci být spolu, ve specifickém postavení a odlišovat se, i po skončení hry.

Výzkumem subkultury hráčů deskových her se zabýval v roce 2012 Mikoláš, který zkoumal ve své diplomové práci *Od společenských her k teambuildingu* nejen využití deskových her v teambuildingových aktivitách, ale hlavně také motivace hráčů deskových her. V jeho, pro toto téma, velmi přínosné práci se zabývá zkoumáním dvou skupin lidí. Jedna zkoumaná skupina jsou školní děti, převážně příležitostní hráči. Druhá skupina, která mě zajímala více, byl výzkum preferencí návštěvníků webu *Zatrolene-hry.cz*, kde se sdružují a diskutují tzv. core hráči, kteří hry hrají velmi často a na toto webu diskutují o deskových hrách, strategiích, dojmech z hraní atd. Tato skupina lidí má velký překryv s komunitou sdružujících se v klubech deskových her.

Mikoláš definuje skupinu hráčů deskových her jako subkulturu lidí, kteří se vyznačují přirozenou hravostí, ochotou se učit nové hry. Tato skupina lidí je obvykle otevřená, což znamená, že do ní může kdokoliv vstoupit, bez jakýchkoliv iniciačních rituálů (Mikoláš, 2012). Subkulturu hráčů deskových her autor označuje jako „soubor lidí s určitým svérázným životním koníčkem, který je vzhledem ke své povaze „nutí“ se sdružovat. Tito lidé mají své specifické ideje, normy a artefakty“ (Mikoláš, 2012, s. 76). Dle Mikoláše se subkultura hráčů vyznačuje touhou hrát velmi často deskové hry. Je to jejich náplň volného

času. Jako o subkultuře hráčů má smysl uvažovat, protože se hráči sdružují za účelem společného hraní, sdílení znalostí a pocitu sounáležitosti (Mikoláš, 2012). Washington pak argumentuje přímo v souvislosti s definicí pojmu subkultura a říká, že hráči ve své skupině sdílejí společnou ideologii a vytvářejí vlastní identitu (Washington, 2013).

1.3.1.1 Hráči deskových her

Mikoláš ve svém výzkumu pracuje se dvěma skupinami: S dětmi ze základních škol ve věku 11 až 15 let a s „Hráči“ ve smyslu hráči, co deskové hry hrají velmi často. „Hráči“ tvoří komunitu, která se schází ve specializovaných klubech. Mikoláš hovoří o sledované skupině hráčů jako o subkultuře.

Pojďme si nyní zkusit popsat tuto skupinu lidí, kterou spojuje vášně pro hraní deskových her. Podíváme se na její motivace, chování a typické rysy, které tuto skupinu lidí nějakým způsobem odlišuje od běžné populace.

Mikoláš popisuje subkulturu hráčů jako skupinu lidí, která se sdružuje kolem společenských her a výrazných individualit ze světa deskových her, jako jsou autoři, vlastníci sbírek, provozovatelé specializovaných obchodů a heren atd. Tato subkultura českých hráčů je dle Mikoláše aktivní i na virtuální úrovni a sdružuje se kolem webů www.boardgamegeek.com, www.zatrolene-hry.cz, www.deskozrout.cz a další, kde hráči diskutují o pravidlech, herních novinkách. Na těchto webech se také vyskytují herní žebříčky a hráči samotní zde píšou recenze na hry, které pomáhají ostatním si udělat názor na různé hry a vybrat si tu správnou. V diskuzních vláknech bývá někdy velmi živo a přispívající tam vkládají desítky, někdy i stovky příspěvků denně (Mikoláš, 2012)

Takáč (2011) uvádí zajímavý údaj z webu pro hráče boardgamegeek.com o anketě o členské základně, kde z 3000 informátorů bylo 94,7% mužského pohlaví. Mikoláš uvádí podobný údaj, v jehož vzorku bylo pouze 9% žen a 91% mužů (vzorku docílil na principu dobrovolnosti na komunitních webech), přičemž autor výzkumu ještě vyjadřuje domněnku, že procento mužů v hráčské komunitě je pravděpodobně ještě vyšší (Mikoláš, 2012 s. 66). Tento výrazný nepoměr Mikoláš odůvodňuje nezájmem žen o komunitní život a diskotváním nad pravidly her. Mikoláš ještě předkládá údaj ze skupiny příležitostných hráčů, kde je poměr vyrovnaný přibližně 50 na 50.

Věk se pohybuje přibližně mezi 20-40 lety (Takáč, 2011) Z Mikolášova výzkumu vyplynulo, že průměrný věk hráčů je 31 let, což může někoho překvapit vzhledem k obecně tradovanému názoru, že hry jsou pro děti (Takáč, 2011).

Subkulturu hráčů můžeme také definovat na základě četnosti hraní deskových her, která je v minimálně o 100% vyšší než u běžné populace. Hráči z komunity se přibližně třetina hráčů se věnuje hraním her několikrát týdně a přes 80 % z dotázaných hraje hry alespoň jednou týdně, přičemž přes 80 % uvádí, že jejich čas věnovaný deskovým hrám je nedostatečný. (Mikoláš, 2012)

Jako subkulturu hráčů deskových her považují lidi, kteří mají jako svůj hlavní koníček hraní deskových her a věnují tomu poměrně hodně svého volného času. Velmi často se také k hraní her sdružují v klubech deskových her, kam někteří chodí téměř každý den a je to místo, kde se obvykle cítí velmi dobře (Mikoláš, 2012).

2 EMPIRICKÁ ČÁST

2.1 CÍLE VÝZKUMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Hlavním cílem výzkumu je prohloubení znalostí o subkultuře hráčů deskových her a jejich motivaci hry hrát a trávit u nich čas. Kladu si tedy otázku: Co to je být hráčem deskových her? Tato ambice nabízí dva různé způsoby, jak na problematiku nahlížet. Jeden ze způsobů vztah k herní praxi a druhý vztah k subkultuře hráčů. Díváme-li se na hráče jako na členy subkultury, jsou navzájem propojeni sdíleným věděním o hrách a vztahu k hře. Je tedy na místě si položit otázku, co vytváří subkulturu hráčů deskových? Jinými slovy, jaké vědění a praktiky hráče spojují?

Aby bylo možné odpovědět na výzkumnou otázku, stanovil jsem následující podotázky, které bych rád odpověděl a tím se pokusil objasnit a vysvětlit chování zkoumané skupiny, skrze odpovědi na tyto otázky předpokládám, že získám materiál pro detailnější etnografický popis hráčské klubové subkultury. Věnovat se budu dvěma okruhům, které vycházejí z tezí, že 1. subkulturní kapitál je založen na specifickém věděním a praxích; 2. Členství v sociálních sítích hráčů se podílí na formování subkulturní identity. Zvláště pak uvažují o klubu jako o místě, které může být místem, kde člověk může získat identitu na základě členství v subkultuře. Subkultura poskytuje svým členům volenou identitu, tedy to, kým jsou uvnitř subkultury (Meyrowitz, 2006)

Výzkumné podotázky jsou:

1. Proč hráči hrají deskové hry?
2. Jaké vědění se pojí s hraním deskových her?
3. Na jakých principech jsou utvářeny vztahy mezi hráči?
4. Jak probíhá hraní deskových her?
5. Jak vypadá místo, kde hráči hrají?
6. Jak se člověk stává hráčem a členem klubu?
7. Existuje něco jako klubová příslušnost či rivalita?

8. Vnímají hráči nějakým způsobem svoji odlišnost od dominantní kultury?

2.2 METODOLOGIE VÝZKUMU

2.2.1 VÝZKUMNÁ STRATEGIE

Vzhledem k cíli výzkumu a výzkumným otázkám se jako nejvhodnější výzkumná strategie jeví kvalitativní. Chceme-li popsat realitu či chování lidí, se jeví kvalitativní výzkum optimální. Kvalitativní strategie poskytne informace od relativně malého vzorku, nicméně dokážeme získat velké množství detailních informací, které umožní hlouběji porozumět zkoumané problematice – subkultuře hráčů deskových her. Tehdy se snažíme odhalit podstatu zkušenosti jedince či jedinců, kteří přišli do kontaktu s určitým jevem. Kvalitativní metody se používají ke zjištění podstaty těchto jevů, o kterých toho mnoho nevíme. (Strauss a Corbinová, 1999, s. 11)

„Důraz se klade na dokumentování každodennosti jedinců tím, že je pozorujeme a vedeme s nimi rozhovory. Výzkumník často nezačíná výzkum se zcela jasně definovanými hypotézami. Snaží se porozumět dění ve skupině a sledovat jednotlivé aktivity jejích členů.“ (Hendl, 2005, s. 118)

Získaná data budou nestandardizovaná a bude potřeba s nimi dále pracovat, třídít je a především interpretovat je. Vzhledem k méj dlouholeté zkušenosti se subkulturou hráčů, nebylo složité je oslovit a získat je pro výzkum.

2.2.2 VÝZKUMNÝ VZOREK

Adekvátní výběr výzkumného vzorku ve vztahu k výzkumnému problému je velmi důležitý. Při kvalitativním výzkumu není důležitá obecná platnost problému. Kvalitativní výzkum nezastupuje populaci individuí, ale naopak populaci výzkumného problému. (Disman, 2000)

Pro terénní výzkum, tedy rozhovory i zúčastněné pozorování jsem zvolil účelový výběr vzorku. Vedlo mě to k tomu hlavně záměr získat co nejrelevantnější data. Díky znalosti zkoumané skupiny jsem si mohl dovolit vybrat pro výzkum informátory a kluby, u kterých předpokládám velkou pravděpodobnost získání odpovědí na zkoumané otázky. Téměř desetiletá znalost prostředí mi pomohla poměrně snadno tyto zkoumané subjekty vybrat a také je k účasti na výzkumu snadno přesvědčit. Pro výběr jednotlivců jsem si stanovil kritéria, podle kterých jsem si vytvořil síto, podle něhož se mi zúžil výběr informátorů. Prvním kritériem byla plnoletost. Ne snad protože by děti hry nehráli, ale protože cíl výzkumu

je právě zaměřen na dospělé hráče. Druhým kritériem byla minimálně desetiletá hráčská aktivita. Za tuto dobu člověk obvykle má prostor získat velký přehled, hráčské kompetence a vybudovat vztahy uvnitř subkultury. Posledním kritériem byla současná nebo bývalá činnost v prostředí klubu deskových her.

Takto jsem oslovil v průběhu výzkumu šest mužů a jednu ženu. Tento poměr přibližně odpovídá poměru rozložení pohlaví v širší hráčské subkultuře (srov. Mikoláš, 2012). U klubových hráčů je tento poměr ještě větší, přibližně 9:1, ale nejsou ověřená data, která by toto ověřila přesně. Můj výběr reflektoval data z předchozích výzkumů, tudíž jsem zvolil jedince, kteří by mohli prohloubit dosavadní informace, případně nabídnout informace na další témata, kterých jsem se chtěl dotknout.

Dle výpovědí informátorů se skladba věku hráčů pohybuje v průměru mezi 30-40 lety. Mnou zjištěný průměr při pozorování na základě informací o věku členů od informátorů je 38 let. Pro upřesnění uvádím také věk informátorů v závorce za fiktivním jménem: Adam (45), Jaroslav (39), Karel (51), Lucie (29), Martin (38), Štěpán (32) a Vladimír (52).

Pro zúčastněné pozorování byly účelově vybrány dva kluby, které jsem čtyřikrát navštívil a zúčastnil se jejich setkání. Vybral jsem jeden velmi aktivní klub, který pořádá velkou řadu akcí a druhý spíše komornější, který se schází především sám pro sebe a příliš velkou aktivitu navenek nevyvíjí.

Aktivní klub jsem zvolil, protože se toho v něm hodně děje, dochází k větší míře interakce s lidmi mimo skupinu. Menší a méně aktivní klub jsem zvolil hlavně z důvodu, že se tam poměrně často setkávají stejní lidé a mohou v tomto klubu být jiné vzájemné vztahy členů. Dál jsem v rámci výzkumu navštívil další dva kluby deskových her jednorázově.

V kvalitativních výzkumech bývá často využívána metoda výběru vzorku „sněhové koule“, tedy že výzkumník postupně získává kontakty na informátory od informátorů, kteří již výzkumem prošli. Tuto metodu jsem nezvolil především, protože jsem již přístup do subkultury měl a nebylo třeba hledat tzv. „vrátného“ atd. Tato metoda by ani nezaručila, že se dostanu k těm správným informátorům a průběh výzkumu by to značně zdržovalo. Tato metoda se hodí výzkumníkovi, který nemá přístup do skupiny a znalost vrátného a dalších členů mu může pomoci získat důvěru u dalších informátorů.

Skutečnost, že s hráči deskových her profesně pracuji již více než deset let, byla výhodou při konstrukci vzorku. Zároveň přinášela jistá omezení či spíše vznášela nároky na vedení výzkumu. Protože jsem okolnosti okolo hraní deskových her znal, musel jsem opakovaně reflektovat, zda porozumění situacím dané mým insiderstvím, nevede výzkum do předem utvořených očekávání a závěrů. Zda moje představy o preferencích hráčů nejsou ovlivněné mojí pozicí prodejce a zda i informátoři a mezi hráči mám spoustu přátel, obchodních partnerů, přesto se považuji pouze za částečného insidera, neboť můj profesní vztah ke hrám mě staví obvykle do role prodejce - zákazník. Na druhou stranu přátelské vztahy s některými hráči mi pomohly nahlédnout více do světa hráčů, jejich chování a vztahů.

2.2.3 *TECHNIKY SBĚRU DAT*

Při přemítání nad zvolením vhodné techniky sběru dat bylo nejprve důležité si odpovědět na otázku, jaká data má výzkum přinést? Potřebujeme data, která budou platná pro širokou populaci, nebo data, která se týkají menší skupiny obyvatel? Jak podrobný obraz reality chceme získat? Jakou roli má hrát výzkumník? Všechny tyto, ale i další otázky je třeba si při volení výzkumné metody položit a vybrat tu nejvhodnější. Na začátku výběru metody bylo potřeba se odrazit z cílů výzkumu. Jelikož strategie výzkumu je kvalitativní a práce má za cíl zkoumat lidské chování.

Jelikož jsem si za cíl výzkumu zvolil popsat realitu a chování lidí, jevílo se jako nejlepší rozhodnutí použít jako výzkumnou metodu terénní etnografický výzkum. V etnografii, pokud chceme zjistit, co lidé v určité situaci dělají, je nejlepší se jich dotázat případně je pozorovat. Abych z terénního výzkumu získal co nejvíce informací, zvolil jsem dvě techniky sběru dat. První a nestěžejnější je polostrukturovaný rozhovor. Polostrukturovaný proto, aby bylo možné se v rozhovoru dotknout všech žádoucích témat. Druhá technika, která se dokonale hodí do etnografického terénního výzkumu, je zúčastněné pozorování. Výzkum je tedy založen na kombinaci obou technik.

Rozhovor

Interview neboli rozhovor je v sociálních vědách velmi důležitou metodou sběru dat. Umožňuje získání dat přímo od informátorů. Jedná se o věcné informace, ale především výzkumník může sledovat postoje, zkušenosti či pocity informátora.

Výhodou rozhovoru je možnost získat informace, které nelze jiným způsobem změřit - postoje, názory, hodnoty, projevy chování. Další výhodou rozhovoru je, že výzkumník efektivně zaměřuje sběr dat na témata, která sleduje. Rozhovory je možné doplnit o další techniky jako např. pozorování.

Nevýhodou osobních rozhovorů je v první řadě časová náročnost, nákladnost a také náročnost sehnat informátory. Další aspekt, který může hrát roli je fakt, že někteří lidé preferují neosobní kontakt. (Surynek a kolektiv, 2001, s. 83)

Osobní dotazování mohou ovlivnit různé faktory. Roli hraje osobnost tazatele a informátora a jejich vzájemná interakce. Podobně působí

prostředí, kde se rozhovor odehrává. Významný je i předmět dotazování a vztah obou aktérů k tomuto tématu. V neposlední řadě hraje i scénář rozhovoru - záleží na pořadí a volbě otázek. Důležitou roli hraje také jejich formulace a obsah. (Surynek a kolektiv, 2001, s. 85)

Při vedení rozhovoru by se měl výzkumník především vyvarovat sugestivním otázkám, tedy těm, které navozují určitou odpověď. Dále by otázky měly být co nejjednodušší, maximálně srozumitelné a jasné. Pokládané otázky by neměly připouštět několikerý výklad a také nesmí být nepřiměřeně dlouhé, aby je informátor dokázal udržet v paměti. V neposlední řadě je třeba brát zřetel na sociální přijatelnost otázek, aby se nedotýkaly citlivých témat, netýkajících se výzkumu. (Surynek a kolektiv, 2001, s. 85)

Polostrukturované rozhovory jsou na rozdíl od nestandardizovaných podstatně kratší a pomáhají se zaměřit na konkrétnější témata. Zároveň však nabízejí prostor k rozvinutí některých informací, které výzkumníkovi přijdou zajímavé.

Výzkumník při polostrukturovaném rozhovoru má předem připravená témata, o nichž chce mluvit. Průběh rozhovoru je však volný. Pořadí témat může být předem stanovené, ale také

Při vedení rozhovoru je třeba dodržovat určité zásady, aby byl výsledek co nejefektivnější a nejměrnější. Bloomaert a Jie popsali čtyři základní pilíře zásad, jak vést interview:

1. Interview je rozhovor - Tato zásada v praxi znamená, že výzkumník by během rozhovoru neměl být v roli prostého tazatele, který pouze klade otázky, ale měl by být součástí rozhovoru. Důvodem je to, aby informátor neměl pocit, že musí odpovědi formalizovat, zkracovat atd.

2. Výzkumník je součástí interview - Watzlawick-Bavelasová a Jackson tvrdí, že výzkumník je nedílnou součástí rozhovoru a výsledný rozhovor je produktem vzájemné interakce informátora a výzkumníka, oba dva se totiž svým chováním, otázkami a reakcemi stávají tvůrci rozhovoru.

3. Důležitost sběru příhod - rozhovory nemusí nutně obsahovat pouze čistá fakta, ale mohou někdy zaznít i příběhy. Ty jsou velmi cenné, neboť obsahují střípky ze života komunity, také v nich lidé dávají návod, jak rozumět sděleným informacím.

4. Žádné interview není špatné - Tento pilíř znamená, že i když výzkumník má pocit, že se interview nepovedlo, tak to nebyla ztráta času. I nezdařené interview obsahuje nějaká data a přináší ponaučení.

(Soukup, 2014)

Rozhovorů jsem uskutečnil celkem sedm, z toho bylo šest mužů a jedna žena. Nikdo s oslovených rozhovor neodmítl, naopak všichni projevíli velký zájem se na výzkumu podílet, o čemž jsem se přesvědčil v průběhu rozhovorů, kde všichni informátoři byli velmi sdílní. Tuto sdílnost také částečně připisuji příslibené anonymitě informátorů. Ačkoliv jsem ve výzkumu s informátory nechtěl rozebírat žádná kontroverzní témata, informátoři otevřeně sdělovali své názory a postoje, proto jsem se rozhodl jejich jména anonymizovat. Jak jsem již napsal v teoretické části, subkultura hráčů není příliš velká a s velmi mnoha lidmi se osobně znám. Poznal jsem se s nimi za svou desetiletou kariéru u herního vydava-

telství, kdy jsem velké množství klubů navštívil, také jsem hodně lidí potkal na různých akcích, kde se deskové hry hrají např. Festival Fantazie, Gamecon, Deskohraní atd.

Schůzky probíhaly buď v klubu deskových her nebo na neutrálním místě jako je kávařna, či restaurace. Vybíral jsem ale klidnější místa, kvůli nahrávkám rozhovorů. Před každým rozhovorem jsem informátory seznámil s výzkumem a získal jeho informovaný souhlas. Poté jsem s informátorem probral všechna témata polostrukturovaného rozhovoru a kde bylo třeba, ptal jsem se doplňujícími otázky a rozvíjel téma dál. U rozhovoru jsem si kromě záznamu pořizoval také psané poznámky u informací, které bych si chtěl ověřit, zjistit a nastudovat. Takto získaný materiál jsem opět podrobil analýze.

Uvědomuji si, že moje role ve výzkumu je velmi důležitá a že se do získaných dat mohly promítnout i nepatrné detaily sympatie či antipatie k informátorovi, myšlení, dokonce i nálada apod. Je tedy neoddiskutovatelné, že v následujících interpretacích je obsažena i moje osobnost, jakožto výzkumníka, který přináší výklad k chování lidí, ke kterým mám určitý vztah, což jsem se snažil v interpretacích si přiznat a zohlednit.

Zúčastněné pozorování

Zúčastněné pozorování má pro etnografii velký význam. Bernard výhody této techniky sběru dat popisuje následovně:

1. Otevírá možnost získat informace a znalosti, ke kterým se z vnějšku nedostaneme.
2. Za předpokladu, že se výzkumník zvládne začlenit a splynout se zkoumanou skupinou, snižuje se riziko stylizace chování lidí způsobené přítomností antropologa. Členové se skupiny se chovají jako obvykle a výzkumník má příležitost normální chování.
3. Může výzkumníka přivést k novým tématům a výzkumným otázkám.
4. k získaným etnografickým datům výzkumník získává také intuitivní předporozumění.
5. Nabízí možnost zkoumat témata, která jsou jinak nezkoumatelná (Bernard, 2006).

Naopak mezi nevýhody zúčastněného pozorování především časová náročnost, neboť výzkumník musí ve skupině strávit poměrně dlouhou dobu, aby se začlenil a získal důvěru.

Další nevýhodou mohou být etická dilemata, která při výzkumu vyvstávají. Jelikož se výzkumník může ocitnout v různých situacích týkajících se citlivých informací členů skupiny. Dalším problematickým dilematem může být pohlaví, etnické či sociální příslušnosti, či věku.

Za největší nevýhodu však lze považovat subjektivitu výzkumníka, která je způsobená osobností výzkumníka (Soukup, 2014).

Moje práce v terénu probíhala následujícím způsobem. Nejprve jsem si důkladně prostudoval databázi herních klubů, kterou jsem si vypracoval na základě informací na internetu, kde se aktivní kluby prezentují. Na základě získaných informací z internetu a na základě mých znalostí jsem vybral dva kluby, které jsou aktivní, pořádají herní setkání, turnaje, víkendové akce. Nebral jsem v potaz jejich geografickou polohu, neboť to ve vztahu k tématu nehraje roli. Ve své práci je nazývám klub A a klub B. Oslovil jsem vedoucí klubů s žádostí o umožnění přístupu do klubu v době jejich schůzek pro účely zúčastněného pozorování. Vysvětlil jsem jim, v čem výzkum spočívá, a sdělil jim informaci, že výzkum dělám pro akademické účely a získal jejich informovaný souhlas. Celkem jsem se zúčastnil 8 schůzek v klubu A a B (v každém 4). Na každou schůzku jsem si bral blok na poznámky, kam jsem si zapisoval v průběhu pozorování poznámky. Po každé schůzce jsem sepsal brief, kde jsem si sepsal vše, co se na schůzce dělo a zahrnul do toho moje poznámky. Choval jsem se stejně, jako bych byl řádným členem klubu – tedy hrál hry, diskutoval o nich, dokonce jsem se zúčastnil i jednoho turnaje. Zároveň jsem se neváhal zeptat ve chvíli, kdy jsem potřeboval něco vysvětlit a hráči mi to rádi objasnili. Mé poznámky jsem následně podrobil analýze.

Během mých celkem osmi pozorování se na klubových schůzkách objevilo celkem 27 různých hráčů, z nichž byly pouze 3 ženy. Což zhruba odpovídá 7 % zastoupení.

Plán výzkumu

Plán výzkumu byl stanoven následovně:

září - prosinec 2017 Studium pramenů, teoretická příprava, příprava výzkumu

Prosinec 2017 - Březen 2018 Sběr dat

Duben - květen 2018 analýza sesbíraných dat, sběr doplňujících informací od informátorů.

Při následovně zvolených metodách je ve výzkumu velmi důležitá role výzkumníka, neboť se jedná o subjektivní popis reality, kde zjištěná fakta nejsou cílem výzkumu, ale prostředníkem, neboť se podle nich rekonstruují jednotlivé významy. (Gavora, 2000)

2.2.4 ANALÝZA DAT

Aby bylo možné dosáhnout opravdu komplexního pohledu, bylo v první řadě důležité dosáhnout provázanosti výsledků použitých metod sběru dat. Jednotlivé kategorie byly porovnávány, společně zkoumány a analyzovány. Teprve po této syntéze byly zjištěné údaje interpretovány.

2.2.4.1 Analýza rozhovorů

Doslovné přepisy polostrukturovaných rozhovorů byly podrobeny pečlivé analýze a po důkladném prostudování, třídění a následném seskupování vzniklo pět tématicky souvisejících částí. Některé hlavní kategorie jsou ještě rozděleny na subkategorie, pro lepší přehlednost a orientaci.

Pro analýzu dat bylo použito otevřené kódování. Texty byly rozděleny na související části a označeny kódem, který byl následně spojen pod určitou kategorií. Kódy v textu měly speciální barevnou i tvarovou značku, aby se v nich lépe orientovalo. Úsek textu jsem si tedy na začátku označil příslušnou značkou a ještě jsem si jej touž barvou označil. (Schéma 1. níže)

Kategorizace je procesem seskupování pojmů, které se zdají příslušet stejnému jevu (Strauss & Corbinová, 1999).

Provedl jsem kategorizaci a seskupil pojmy připadající stejným jevům:



Motivace k hraní - Hlavní motivace ke hraní her a hraní v klubu



Vztahy hráčů - vztahy, které mají hráči uvnitř klubu, ale také vztahy s ostatními kluby



Identita hráče - představa, jak hráči vnímají sami sebe jako subkulturu.
Snaha získání popisu subkultury zevnitř.



Klubová příslušnost - Jak vnímají hráči svoje členství v klubu. Jak se hráči stávají členem klubu, uznání

(Schéma 1.)

2.2.4.2 Analýza zúčastněného pozorování

Terénní poznámky ze zúčastněných pozorování jsem podrobil studiu a také třídění.

Pro práci s daty sebraných při zúčastněném pozorování jsem využil stejný systém značek, viz Schéma 1. Pouze jsem je upravil podle toho, co jsem v průběhu jednotlivých pozorování uznal za potřebné a důležité.

Reflexe výzkumu

Myerhoff poukazuje na problém terénního výzkumu, a tím je jeho vlastní přítomnost a subjektivita výzkumníka. Tyto dva jevy mají přímý dopad na výsledky výzkumu a výzkumník by si to přiznat a podrobit sebe samého sebereflexi (Soukup, 2014).

Výzkumník by měl brát v úvahu vlivy, které jeho přítomnost způsobila, jaký měla dopad na interakce zkoumaných osob. Tato reflexivita by měla být zahrnuta do publikovaných textů (Soukup, 2014).

Uvědomuji si, že moje osoba a vědění do jisté míry ovlivnilo výzkum. Moje znalosti z oblasti her mi umožňovaly snáze chápat výpovědi hráčů, protože jsem věci, o kterých mluvili, znal. Znalost problematiky mi také pomohla při rozhovorech s hráči, neboť věděli, že vím, o čem je řeč a rozumím jejich slangu. Jejich reakce na mě jako výzkumníka byla přívětivá. Naopak moje předporozumnění mne ale mohlo limitovat. Musel jsem stále reflektovat, zda v průběhu rozhovoru a pozorování se nezaměřuji jen na jevy, které očekávám a vůči jiným nejsem slepý a hluchý. Totéž se pak týkalo analýzy a interpretace dat.

2.2.4.3 Etické aspekty výzkumu

Etiku výzkumu není dobré podceňovat, obzvlášť ve chvíli, kdy výzkumník vchází do přímé interakce s informátory a získává od nich materiál pro svou práci. Terénní výzkumná práce může přinést celou řadu situací, ve kterých se musí výzkumník správně rozhodnout,

jak se zachová. Před prací jsem se důkladně seznámil s etickým kodexem České asociace pro sociální antropologii, abych věděl, jaká nebezpečí mohou při výzkumu nastat. Na základě nastudování tohoto kodexu jsem nastavil etický rámec mé práce.

Hráči deskových her obecně nepatří mezi subkulturu, která by se ostře vyhraňovala vůči dominantní kultuře, natož aby byla v rozporu se zákonem. Není zde tedy důvod k obavám hráčů se výzkumu zúčastnit a nebyl problém vybrané informátory pro výzkum přesvědčit, naopak byli velmi sdílní. Samozřejmě si takovýto výzkum žádá velmi citlivý přístup ze strany výzkumníka, který musí zúčastněné osoby důkladně seznámit s průběhem výzkumu a získat od nich informovaný souhlas a přístup ke zveřejněným informacím. Zároveň informátoři dostali záruku, že je nikdo nebude k žádné odpovědi nutit a že mohou kdykoliv z výzkumu odstoupit. Každý z informátorů a zkoumaných osob byl důkladně poučen a v případě, že měl jakékoliv pochybnosti, bylo mu vše vysvětleno. Všichni účastníci výzkumu jsem zachoval v anonymitě.

Zkoumané osoby si nepřáli zveřejnit přepisy rozhovorů z důvodů citlivých osobních informací. Jejich jména tedy neuvádím. Zredukované zápisy rozhovorů a jejich nahrávky jsem uložil v soukromém externím archivu, aby byla zaručena ochrana soukromí zkoumaných osob.

Přislíbení anonymizace informátorů dle mého názoru napomohlo k jejich větší otevřenosti při rozhovorech, jelikož jejich výpovědi nebudou veřejně dostupné.

V interpretaci tedy uvádím fiktivní jména informátorů.

2.3 INTERPRETACE DAT

Výše byly popsány analýzy získaných dat. Nyní se pokusím svá data interpretovat ve vztahu k výzkumným otázkám.

S ohledem na jednotlivé výzkumné otázky se pokusil vytvořit etnografický popis subkultury hráčů z klubů deskových her.

2.3.1 *PROČ HRÁČI HRAJÍ DESKOVÉ HRY?*

Tato jednoduchá otázka, která byla ve spoustě pracích zmiňována a řešena mně v průběhu výzkumu zajímala více a více. Všichni informátoři při položení otázky týkající

se motivace hrát hry bez váhání na prvním místě uvedli důvod setkávání a teprve poté uvedli další důvody.

Karel: *„Na hraní her mě nejvíc baví to sekávání s lidma. Že jsou lidi spolu a u toho hrajou...“*

Lucie: *„Nejvíce mě na tom baví, že si hrají skuteční lidé se skutečnými lidmi...“*

Adam:

Petr: *„...Je to skvělá příležitost pro setkávání. Hry spojují lidi, kteří se až tolik neznají. Přes deskové hry jsem poznal spoustu originálních, zajímavých lidí, které bych jinak asi nepotkal...“*

Důvod setkávání mě přivedl na myšlenku, proč zrovna setkávání u her? Proto jsem s dalšími informátory toto téma rozebral důkladněji. Důležité na tom mi přijde, že informátoři nemluví o přátelích či kamarádech, ale o lidech. Ten důvod je tedy být s lidmi. Toto mě přivedlo na myšlenku, kterou jsem během výzkumu stále hlouběji podroboval zkoumání, tedy diskusi na toto téma. Dle Mikoláše (2012) jsou hráči v klubech osobnostně spíše introvertnější povahy, což o sobě 6 informátorů také prohlásilo, napadla mě myšlenka, zda pro ně nejsou společenské hry instrumentem, jak interagovat s lidmi, jak k nim najít cestu, něco společně prožívat a ve hrách zažít emoce či situace, na které by hráč v běžných situacích nenašel odvahu. V této domněnce mě podpořil také Adam, který při našem rozhovoru vyslovil následující myšlenku: *„Myslím, že lidé jsou v dnešní době chytrých telefonů, různých messengerů atd. vyprahlí, lidem schází sociální interakce, a proto se obrací k deskovým hrám, protože tam to najdou...“* Toto tvrzení zní velmi zajímavě, ale pro jeho potvrzení nejsou vědecky podložené důkazy.

Za potřebou se sdružovat je ale potřeba vidět hlavní důvody vzniku subkultur, tedy sdílení ideologie, vědění a především získávání identity a uznání. Hráči chtějí někam patřit a sdílet svou vášeň pro hraní her je až na druhém místě.

Poměrně překvapivé je to, že mezi hlavní důvody proč hráči hrají hry, nefiguruje touha vyhrávat. Ačkoliv hráči vždy hrají tak, že chtějí vyhrát, není to pro ně nejdůležitější věc.

Závěr z pozorování:

Během zúčastněného pozorování jsem zjistil, že sice hráči nepovažují výhru jako nejdůležitější věc při hraní, rozhodně nelze tvrdit, že nechtějí vyhrát. Hráči vždy hráli, jak nejlépe mohli a brali hru vážně. O touze vyhrát svědčí také fakt, že téměř po každé partii porážení hráči analyzovali příčiny jejich neúspěchu. Avšak nevytvářeli žádné napětí v komunikaci.

Mezi další důležité motivy jsou hry jako takové, jejich objevování a zkoumání jejich principů. Pro Martina je tu ještě další silný prvek hrát hry – uplatnění fantazie. Na hrách má rád příběhovou. V tomto druhu motivace můžeme spatřit onu fiktivnost hry, o které se zmiňuje Caillois (1998).

2. Jaké vědění a praktiky se pojí s hraním deskových her?

Hráči disponují překvapivou vlastností – poslušností vůči pravidlům, nejen k pravidlům hry, ale řekl bych i k morálním pravidlům. Také obvykle disponují schopností přijmout porážku.

Co ovšem výzkum přinesl je zjištění, že hráči chovají ke hrám až posvátnou úctu a podle toho s nimi zaházejí. Nejedná se o posvátné zacházení ve smyslu náboženském či kultickém, ale je zjevné, že s materiálem her zacházejí s maximální péčí a obezřetností a láskou.

Projevy tohoto zacházení můžeme vidět u většiny hráčů. Jedná se především o systematickosti a preciznosti, se kterou hráči vybalují novou hru. Chvillemi mi to připomínalo přípravu obřadu. Svědkem přípravy jsem byl dvakrát a vždy měla podobný charakter.

Poprvé jsem tuto činnost viděl v klubu A, kdy dva členové společně otevírali novou hru, která vždy přijde zabalená v ochranné fólii, kterou jeden z členů rychle a nedočkavě sundal a opatrně sundal víko z krabice, hráči si prohlíží komponenty, nejdříve se zdrží u plastových miniatur, které jsou vymodelované do posledního detailu, diskutují o tom, která se jim líbí a která ne. Následovala kontrola herních komponent podle obsahu, zda nějaký dílek nechybí. Po této kontrole si hráči rozebrali archy s kartonovými dílky a s posvátnou pečlivostí je počali uvolňovat z kartonového archu. Takto vyjmuté dílky důsledně roztřídili

podle odpovídajících druhů na stůl. Standardně v krabici bývají plastové sáčky na uložení komponent, zde hráči ukládali malé žetonky a kostičky speciálních plastových krabiček, které si pro tyto účely objednávají ve specializovaném obchodě. V jednu chvíli jeden z hráčů umístil dílek na špatnou přihrádku, druhý si toho všiml a pokáral ho: „*Tříd' to pořádně, ty janku!*“ ne Jakmile byla hra kompletně vybalena, teprve přišla na řadu příprava hry.

Toto ještě potvrzuje Štěpán ve své výpovědi: „...*Mám rád rozbalování nových her. Obvykle na to mám speciální postup. Nejprve hru rozbalím z fólie, poté sundám víko a ke hře přivoním, je z ní cítit vůně tisku. Potom postupně vyndám herní materiál z krabice a prohlížím si ho. Následuje opatrné vymačkání kartonových dílků. Pak důkladně zkontroluju, zda jsou všechny komponenty podle obsahu hry. Na závěr všechno roztřídím do sáčků a přihrádek...*“

Oba výše zmíněné odstavce ukazují na praxi, kterou hráči používají ve vztahu k hrám.

Herní praktiky, které hráčům nosí štěstí, byly zjištěny pouze u jednoho informátora – u Karla: „*Vždy když házím kostkami, tak s nima co nejvíc zamíchám v dlaních. Štěstí to ale vždycky nepřinese, ale je to můj zvyk a někdy se mi za to spoluhráči smějí.*“

Pozorování odhalilo některé praktiky, které hráči v klubu nebo při hraní provádějí. Oslavy narozenin a klubů nejsou čistými praktikami, které by se bezprostředně vztahovaly k hrám, ale vztahují se ke klubu a především k jeho členům a mají specifický průběh.

Jedné oslavy jsem se také zúčastnil, pořádal ji jeden z členů klubu B. Zúčastnilo se jí přibližně 20 osob, které byly členy klubu, probíhala v prostorech klubu, ale nebyla zaměřená na hraní. Koncipována byla tak, že oslavenec zajistil občerstvení (pivo, chlebičky, chipsy). Hráči přinesli dary, z nichž některé byly také hry, hodně darů také tvořil alkohol. Hráči konzumovali připravené občerstvení a bavili se o různých tématech, převážnou většinu rozhovorů ale tvořili společné zážitky z hraní her a z klubové činnosti, část času také došlo na hraní her.

Tyto oslavy jsou pořádány obvykle k utužení kolektivu. Byl jsem svědkem také jedné oslavy narozenin klubu A, která trvala celý víkend, a zúčastnilo se přes 60 lidí, ne všichni byly členové klubu A, ale i individuální hosté nebo hráči z jiných klubů. Program tvořilo

grilování, pití piva a dalšího alkoholu a hraní her. Tato oslava trvala celý víkend a účastníci většinu času strávili hraním her.

3. Na jakých principech jsou utvářeny vztahy mezi hráči?

Z analýzy rozhovorů vyplynulo, že hráči hodnotí vzájemné vztahy pozitivně a že se obvykle rozumně navzájem domluví. Nejčastější jsou spory v otázkách výkladu pravidel a výběru hry, která má přijít na stůl. Ani mezi jednotlivými kluby nedochází k žádným konfliktům a vzájemně se respektují. Dokonce i v některých případech spolupracují – půjčují si navzájem hry, pořádají společné akce, ačkoliv jsou svým způsobem konkurenti.

Zúčastněné pozorování ukázalo, že atmosféra v klubu je velmi přátelská a hráči obvykle nemají problém mezi sebe vzít někoho nového. Také jsou navzájem velmi ohleduplní. Vstup do terénu byl pro mě poměrně snadný, neboť mě hráči v obou klubech velmi rychle vzali mezi sebe a měl jsem pocit, že jsem do skupiny zapadl. Tady vidím velkou výhodu mého částečného insiderství, protože jsem dokázal snadno zapadnout do skupiny a brzy mě nevnímali jako cizí, rušivý element. Během pobytu v terénu jsem byl také svědkem příchodu dvou nových členů. Jednoho do klubu A druhého do klubu B. Hráči v obou případech nové členy rychle akceptovali do skupiny. Oba nově příchozí disponovali velkými znalostmi o hrách, takže si rychle získali uznání a přijetí do skupiny

4. Jak probíhá hraní deskových her?

Na základě zúčastněného pozorování přináším popis samotného hraní her v klubu deskových her A.

Večer se sešlo v klubu A 5 hráčů včetně mě. Chvilí si hráči mezi sebou povídali a poté přišla na řadu debata o tom, jakou hru si zahrajeme. Jelikož všichni znají velkou řadu her, řekl každý rychle svůj návrh a hráči diskutují o navržených hrách. Nakonec promluvil vedoucí klubu, který také platí za nejzkušenějšího hráče, a přednesl pádné argumenty ke hře, které vybral: „Ta hra má dobré recenze, zajímavý mechanismus obchodování a navíc se hodí pro aktuální počet hráčů“. Hráči jeho argumenty akceptovali a počala důkladná příprava hry podle návodu. Dalším argumentem, proč tato hra byla vybrána, byl fakt, že jeden z členů znal pravidla a bylo možné ušetřit čas. Hra probíhala v klidu a poměrně vážně, jelikož byla velmi strategická a vyžadovala hodně plánování. Hra trvala asi dvě hodiny,

hráč, který znal, pravidla prováděl pečlivě administraci hry - tedy přidělování bodů a surovin. Po dvou hodinách byl konec hry a shodou okolností a výběrem vhodné strategie se mi podařilo zvítězit. Bylo vidět, že hráči byli trochu překvapeni, ale poblahopřáli mi k vítězství. Všiml jsem si, že mě od této chvíle více akceptovali jako plnohodnotného člena, neboť jsem si pravděpodobně získal jejich uznání tím, že jsem je porazil.

V tomto duchu probíhala většina partií, kterých jsem byl svědkem, kromě méně vážných oddechových her, které nesou prvky humoru a hráči je hrají jen pro odreagování a zasmání.

Z těchto dat je možné vidět, jak důležitý pro hráče je subkulturní kapitál, což v tomto případě byly především znalosti.

5. Jak vypadá místo, kde hráči hrají?

Na základě mého zúčastněného pozorování a informací z rozhovorů jsem se pokusil popsat společné prvky většiny klubů. V žádném případě si netroufám tvrdit, že jsou všechny stejné, naopak, jsou velmi pestré, ale vyskytují se některé společné prvky, které stojí za to zmínit.

Herní klub je místo, kde se hráči setkávají a odehrává se tam hra, odloučená od okolního světa. Obvykle je to prostor, který je přidružen k nějakému volnočasovému centru, čajovně, obchodu. Toto místo není nijak speciálně vyzdobené. Co je pro všechny herní kluby společné, jsou regály či police s hrami, velký stůl nebo více stolů a židle. To je základní vybavení, které najdeme v každém klubu. Kluby, jelikož obvykle nejsou komerční, jsou odkázány právě na volnočasové organizace, spolky mládeže atd., které jim poskytují prostory a zázemí. V případě že je to klub existující samostatně, prostory jsou skromně zařízeny, neboť klub musí platit tržní nájem. Často se jedná o sklepní prostory, nebo málo využívané budovy. Osobně mi přijde, že si hráči schválně volí méně rušná místa, aby nebyli u her příliš vyrušováni. Herní klub obvykle negeneruje zisk, členové pouze přispívají na jeho chod a na nákup her. Členské příspěvky jsou v klubu A stanoveny na 30 Kč jednorázově a 500 za rok. V klubu B je to 40 Kč jednorázově a 600 za rok. Výjimku tvoří kluby spojené s prodejnou, případně unikátní klub v Praze, který funguje jako kavárna, kde si můžete u kávy či piva zahrát deskové hry. V policích této deskoherní kavárny mají k dispozici přes 500 různých her v několika jazycích, takovýto koncept je zatím v ČR ojedinělý.

Další speciální podnik lze najít také v Praze, který se svou činností zaměřuje pouze na deskové hry. Jak bylo zmíněno výše, návštěvníci klubu jsou především muži, ale i ženy kluby navštěvují, ovšem v mnohem menším zastoupení.

6. Jak se člověk stává hráčem a členem klubu?

Zdá se, že cesta k tomu stát se hráčem začíná již v dětství. Všichni informátoři bez výjimky uvedli, že se s hrami poprvé setkali v kruhu rodiny, kde hráli jednoduché rodinné hry. *Drtivá většina informátorů na tento společný rodinný čas rádo vzpomíná a považují ho za velmi smysluplně strávený.* Dá se z toho tedy usoudit, že toto společné rodinné hraní bylo pro budoucí vznik „hráčství“ velmi klíčové.

Dalším krokem bylo členství ve volnočasovém spolku mládeže jak je např. Turistický oddíl, šachový spolek, kde informátoři nejprve jako členové a následně jako instruktoři působili (kromě Adama, Štěpána a Lucie). Zajímavý je příběh Karla, který začal působit v domě dětí a mládeže, kde vedl kroužek s deskovými hrami, aby získal přístup ke hrám, které ho baví a našel tam spoluhráče. Postupně vedl paralelně kroužek pro děti a hernu pro dospělé (schůzky se konaly odděleně). V poslední fázi se klub deskových her osamostatnil od DDM a nyní funguje jen jako klub pro dospělé hráče, kam samozřejmě mohou i děti, ale primárně se tam schází hráči – členové subkultury.

Členem klubu se může hráč stát i tím, že ho založí, což je zajímavý příběh Adama, který, založil veřejný komerční klub deskových her. Nejzajímavější je jeho motivace klub založit, protože jej založil proto, aby získal prostředky na to, aby mohl vydat svou vlastní hru, kterou vymyslel. Karel také založil klub, aby měl kde hrát složitější hry.

Někteří informátoři vyslovili své domněnky, proč ženy do klubů tolik nechodí:

Karel a Lucie si myslí, že ženy nechodí do jejich klubu především proto, že raději hrají jednodušší hry a oni v klubu obvykle hrají hry dlouhé a složité, což ženy odrazuje.

Adam přichází s teorií, že ženy jsou obecně sdílnější, komunikativnější a více s lidmi interagují, nemají již potřebu tuto interakci hledat u společenských her.

Členství v klubu nestojí na žádné prestiži, sociálním statusu, majetku nebo na tom, jak kdo hraje dobře. Stačí pouze mít chuť hrát hry, respektovat pravidla a zaplatit členský poplatek. Hráči v klubech netvoří uzavřenou skupinu a jsou ochotni vzít mezi sebe i něko-

ho úplně nového. I když je členská základna velká, obvykle je v každém klubu jádro členů, které se schází pravidelně, což je obvykle aspoň jednou týdně.

7. Existuje něco jako klubová příslušnost či rivalita?

Silnější vztah ke klubové příslušnosti se podařilo identifikovat pouze u klubu A, kde existuje poměrně velká hrdost na členství v klubu, který navštěvují. Nelze ale říci, že by tato hrdost bylo u všech členů stejná. Někteří členové ji projevují více, někteří méně.

Trochu jinak se k tomu staví členové klubu B, kde nelze hovořit o hrdosti ke klubovému členství. Pro dlouhodobé členy klubu B je klub jako takový opravdu srdeční záležitostí a dokážou pro klub přinést velké oběti. Několik členů do klubu zainvestovalo poměrně hodně peněz bez vidiny návratu či výdělku.

Ze zjištěných informací není možné učinit jednoznačný závěr, zda hráči jsou hrdí na svou klubovou příslušnost. Osobně bych řekl, že členové mají svůj klub rádi a jsou rádi členy, o žádném silném patriotismu bych ale rozhodně nemluvil.

8. Vnímají hráči nějakým způsobem svoji odlišnost od dominantní kultury?

Na základě rozhovorů si hráči nepřipadají ničím jiní, čím by se odlišovali od dominantní kultury. Žádný informátor v rozhovoru nepřipustil nějakou výraznější odlišnost od dominantní kultury. Pouze Lucie a Štěpán vyslovili domněnku, že hráči příliš nedbají o zevnějšek.

Při snaze vystihnout nějaké typické hráčské vlastnosti všichni informátoři uvedli chytrost, inteligenci či schopnost analyticky uvažovat.

Vladimír ještě přidal svou zkušenost, že hraní her přitahuje lidi zaměstnané v IT, což minimálně potvrzuje předešlou domněnku, že hráči disponují schopností analyticky myslet.

Karel tvrdí, že převážná většina hráčů nosí oblečení černé barvy, Štěpán tvrdí, že často hráči nosí trička s deskoherní tematikou, ani jedno zúčastněné pozorování nepotvrdilo.

Na základě zúčastněného pozorování i výpovědí informátorů si dovolím vyslovit domněnku, že členy klubů deskových her jsou lidé obvykle přirozeně až vysoce inteligentní, neboť zvládají velmi složité početní úkony a během náročných her sledovat spoustu různých ukazatelů a hodnot a tomu přizpůsobit svoji strategii.

K této domněnce mě přivedly situace, kdy při hraní v klubu A i B byli schopni vymyslet velmi komplexní strategie, které se podobaly strategiím šachovým vel mistrů, také byli schopni počítat body soupeřů a udržet přehled o hře, která byla opravdu náročná.

Dále jsou hráči více intelektuálně zaměřeni a právě proto nejspíš vyhledávají zábavu, u které je třeba myšlení používat. Toto intelektuální zamření může znamenat, že hráči nevěnují tolik pozornosti svému zevnějšku. V žádném případě nelze říci, že by nosili špinavé oblečení atd. Na druhou stranu ale určitě nechodí oblečení podle aktuálních módních trendů. *Hráči klubu A i B byli oblečeni velmi ležérně. Většina hráčů měla oblečeny šortky či jeany v kombinaci s černým tričkem, které na sobě mělo hráčský motiv, který souvisel buď deskovými, nebo počítačovými hrami. U jednoho hráče bylo spatřeno formální oblečení – košile a společenské kalhoty.*

3 ZÁVĚR

Téměř všichni informátoři uvedli jako hlavní motiv, proč hrají hry, potřebu se setkávat a až v další řadě je např. fantazie, potřeba vyhrávat atd. Je pravdou, že Caillois (1998) se zabývá univerzálními znaky hry a existují druhy her, kde je pouze hráč a hra a nikdo další.

Výzkum subkultury ukázal, že o hráčích deskových her lze uvažovat jako o subkultuře, neboť u hráčů se prokázala existence subkulturního kapitálu a ideologie. Dále

Na základě získaných poznatků z uskutečněného terénního výzkumu se nabízí možnost je prohloubit a navázat na ně. Jedna z těchto příležitostí je domněnka, že současná obliba deskových her souvisí s tím, že lidé tráví ve virtuálním světě velmi hodně času. Může to být při kancelářské práci, také při chatování s přáteli, ale i v kontaktu s obchodníky, úřady atd. často lidé řeší virtuálně. Nabízí se tedy teorie, že lidé se uchylují k hraní her především proto, aby zažili skutečnou živou interakci se skutečnými lidmi.

Další příležitostí pro další bádání je teze, že hráči, kteří se sdružují v klubech deskových her především kvůli tomu, že ve většině jsou to lidé, kteří vnímají deskové hry jako otevřenou a sociálně nezatíženou formu komunikace, kterou právě garantuje vlastní povaha hry (zejména rysy svobodná, vyloučená, neproduktivní, určená pravidly; Caillois, 1998). Prostřednictvím hry mají lepší přístup k lidem a k interakcím s nimi, které jsou sice ve hře „jen jako“, ale zároveň je doopravdy prožívají a jsou skutečné a vážné.

LITERATURA

- BERNARD, H. Russell, 2006. *Research methods in anthropology: qualitative and quantitative approaches*. 4th ed. Lanham, MD: AltaMira Press. ISBN 978-0759108684.
- BITTNEROVÁ, Dana a Martin HEŘMANSKÝ, ed., 2008. *Kultura českého prostoru, prostor české kultury*. Praha: Ermat. ISBN 978-80-87178-03-4.
- BOURDIEU, Pierre a TRANSLATED BY RICHARD NICE., 2000. *Distinction: a social critique of the judgement of taste*. Tenth printing. Cambridge, Mass: Harvard University Press. ISBN 0674212770.
- CAILLOIS, Roger, 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.
- DISMAN, Miroslav, 2000. *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. 3. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0139-7.
- FINK, Eugen, 1993. *Hra jako symbol světa*. Přeložil Miroslav PETŘÍČEK. Praha: Český spisovatel. Orientace. ISBN 80-202-0410-5.
- GAVORA, Peter, 2000. *Úvod do pedagogického výzkumu*. 1. Brno: Paido. Edice pedagogické literatury. ISBN 80-85931-79-6.
- HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7367-040-2.
- HRABALOVÁ, Olga, 1959. K dětskému folklóru a jeho třídění. *Český lid*. Brno, **46**(3), 97-103.
- HUIZINGA, Johan, 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Přeložil Jaroslav VÁCHA. Praha: Dauphin. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.
- JANDOUREK, Jan, 2003. *Úvod do sociologie*. Praha: Portál. ISBN 8071787493.
- LEWIS, Oscar, 1966. The Culture of Poverty. *Scientific American*. **215**(4), 19-25.
- LINC, Miloslav, 2009. *Středověký svět*. Vyd. 2. Praha: Straky na vrbě. ISBN 978-80-87364-05-5.
- MALINA, Jaroslav, 2009. *Antropologický slovník, aneb Co by mohl o člověku vědět každý člověk: (s přihlédnutím k dějinám literatury a umění)*. Ilustroval Vladimír RENČÍN. Brno: CERM akademické nakladatelství. ISBN 978-80-7204-560-0.
- MATOUŠEK, Oldřich, 2001. *Základy sociální práce*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-473-7.
- MEYROWITZ, Joshua, 2006. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. Přeložil Jan JIRÁK. Praha: Univerzita Karlova. Mediální studia. ISBN 80-246-0905-3.
- MIKOLÁŠ, Jiří, 2012. *Od společenských her k teambuildingu*. Praha. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Doc. PhDr. Karel Hnilica, CSc.

- MURPHY, Robert Francis, 2004. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Vyd. 2. Přeložil Hana ČERVINKOVÁ. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON). Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-86429-25-3.
- NOVOTNÁ, Eliška, 2010. *Sociologie sociálních skupin*. Praha: Grada. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-2957-2.
- PIJANOWSKI, Lech a Wojciech PIJANOWSKI, 2008. *Encyklopedie světových her*. V Praze: Universum. ISBN 978-80-242-2225-7.
- SCHEUREL, Hans, 1996. *Teorie hry*. 1. Praha: Ústřední tělovýchovná knihovna.
- SMOLÍK, Josef, 2015. Youth Subcultures: From Deviation to Fragmentation. *Sociální pedagogika / Social Education* [online]. 3(1), 36-55 [cit. 2018-06-27]. DOI: 10.7441/soced.2015.03.01.03. ISSN 18058825. Dostupné z: http://soced.cz/wp-content/uploads/2015/04/STUDIE_Subkultury-mládeže.-Od-deviace-k-fragmentaci_Final.pdf
- SMOLÍK, Josef, 2010. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2907-7.
- SOKOL, Jan, 2016. *Člověk jako osoba: filosofická antropologie*. Třetí, rozšířené vydání. Praha: Vyšehrad. Moderní myšlení. ISBN 978-80-7429-682-6.
- SOUKUP, Martin, 2014. *Terénní výzkum v sociální a kulturní antropologii*. V Praze: Karolinum. ISBN 9788024625676.
- SOUKUP, Václav, 2004. *Dějiny antropologie: (encyklopedický přehled dějin fyzické antropologie, paleoantropologie, sociální a kulturní antropologie)*. 1. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-0337-3.
- STRAUSS, Anselm L. a Juliet CORBIN, 1999. *Základy kvalitativního výzkumu: postupy a techniky metody zakotvené teorie*. Brno: Sdružení Podané ruce. SCAN. ISBN 808583460x.
- SURYNEK, Alois, 2001. *Základy sociologického výzkumu*. Praha: Management Press. ISBN 8072610384.
- TAKÁČ, Dušan, 2011. *ROLE MEZILIDSKÉHO KONFLIKTU V PARTII MODERNÍ DESKOVÉ HRY*. Brno. Bakalářská Práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Jan Krása.
- THORNTON, Sarah, 1995. *Club cultures: music, media subcultural capital*. Repr. Cambridge: Polity Press. ISBN 9780745614434.
- TOMÁŠKOVÁ, Žaneta, 2009. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace*. Brno. Diplomová práce. MASARYKOVA UNIVERZITA. Vedoucí práce Petr Soják.
- VÁGNER, Ivan, 1995. *Svět postmoderních her*. Vyd.1. Ilustroval Petr BABÁK. Jinočany: H & H. ISBN 80-85787-75-X.
- WASHINGTON, Kate, 2013. The Gamer Subculture in Lacy, WA. *Anthos* [online]. 5(1), 67-79 [cit. 2018-06-29]. DOI: 10.15760/anthos.2013.67. ISSN 23757809. Dostupné z: <http://archives.pdx.edu/ds/psu/12588>

ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta. Volný čas, sv. 6. ISBN 80-204-0188-1.

Velký sociologický slovník, 1996. Praha: Karolinum. ISBN 8071843105.

518, Vladimír a Karel VESELÝ, 2011. *Kmeny: [současné městské subkultury]*. V Praze: Bigg Boss & Yinachi. ISBN 978-80-903973-2-3.