

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Maria Golubtsova

**Materiální a sociální život kasina.
Etnografický výzkum**

Material and Social World of Casino.
Ethnographic Research.

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Hedvika Novotná, Ph.D.

Praha 2020

Prohlášení

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

V Praze dne

.....

Maria Golubtsova

Poděkování

V první řadě bych chtěla poděkovat Mgr. Hedvice Novotné, Ph.D. za trpělivé vedení této bakalářské práce, čas a cenné rady, které mi věnovala. Zvláště děkuji za její ochotu a inspiraci, díky nimž tato práce mohla vzniknout. Ráda bych poděkovala i vedení kasina za možnost uskutečnění výzkumu, na kterém je postavena tato práce, dále za aktivní účast a otevřenost při spolupráci. Děkuji všem aktérům a aktérkám za vstřícnost a důvěru při realizaci mého projektu. Chtěla bych poděkovat mojí rodině za podporu, připomínky a nápady, díky kterým jsem mohla svou práci dovést k cíli.

Anotace

Tato bakalářská práce pojednává o materiální a sociální organizační struktuře kasina z pohledu krupiérky. Zaměřuje se na systém uspořádání materiálního prostoru včetně jeho účelů a dopadů na sociální jednání stejně jako na systémy sociálních interakcí mezi aktéry způsobené zvláštním materiálním prostředím. Cílem této práce je pozorování a analýza vzájemných interakcí mezi hmotným prostorem a společenskými událostmi v kasinu. První část práce představuje teoretický rámec projektu s využitím teorie materiální kultury a vymezení pojmu sociální interakce. Dále pokračuje představení metodologie založené na etnografickém a autoetnografickém přístupu. Empirická část práce přináší výsledky analýzy materiálního a sociálního systému a představuje interpretace významů a dopadů na aktéry a herní proces způsobené vzájemnými interakcemi mezi materiálním a sociálním světem v kasinu. Interpretace založené na výsledcích etnografického výzkumu zdůrazňují vzájemné propojení mezi oběma systémy a přinášejí hlubší porozumění role materiálních a sociálních hybatelů v každodenním životě kasina.

Abstract

This bachelor's thesis deals with material and social structure of casino's organization from croupier's perspective. It focuses on system of material space arrangement including its purpose and impacts on the social actions as well as on systems of social interactions between actors caused by special material environment. The main point of this work is to observe and analyze mutual interactions between material space and social happenings in the casino. First part of the thesis presents theoretical frame of the project using the theory of material culture and social interactions. It continues with introduction of methodology based on ethnographic and autoethnographic approach. Practical part of the work brings up the results of analysis of both material and social systems and presents interpretations of meanings and impacts on participant actors and gaming process caused by mutual interactions between material and social world in casino. Interpretations based on results of ethnographic research highlight mutual connection between both systems and brings deeper insight into the role of material and social movers in everyday life of casino.

Obsah

1	Úvod	1
2	Teoretická východiska	3
2.1	Kasino	3
2.2	Teorie hry	4
2.3	Materialita	5
2.4	Sociální interakce	6
3	Metodologická část	9
3.1	Etnografie	9
3.2	Autoetnografie	9
3.3	Výzkumný problém a výzkumné otázky	10
3.4	Výzkumná strategie	10
3.5	Techniky tvorby dat	11
3.6	Terén	12
3.7	Analýza dat	13
3.8	Hodnocení kvality výzkumu	13
3.9	Etické otázky	15
4	Empirická část	17
4.1	Prostředí	17
4.1.1	Materiální prostředí kasina a jeho specifické vlastnosti	17
4.1.2	Kamerový systém	20
4.1.3	Uspořádání a herní funkce prostoru	21
4.1.4	Rozsah materiálních manipulací s herními stoly	26
4.2	Interpretace významů materiálních hybatelů	27
4.2.1	Interiér	28
4.2.2	Herní místnost jako neverbální hybatel	29
4.2.3	Žetony vs. peníze	33
4.2.4	„Nikdy nechceme opilé hráče“	37
4.3	Interpretace významů sociálních jednání	38
4.3.1	Sociální interakce v kasinu	39
4.3.2	Sociální atraktivita kasina	39
4.3.3	Výhra jako způsob seberealizace	40
4.3.4	Interakce hráčů s krupiéry	42
4.3.5	Zápas autorit	46

4.3.6	Jeden za všechny, všichni za jednoho	48
5	Závěr.....	51
6	Bibliografie	54
7	Přílohy	56

1 Úvod

Kasino si obecně představujeme jako obrovskou místnost plnou herních stolů a automatů, barevných světel. Kolem je spousta lidí a hluk. Ať už z filmů nebo z osobních zkušeností si člověk dokáže vybavit, jak kasino vypadá. Již samotný vchod upoutá naši pozornost a nasadí hazardní náladu. Uvnitř se před návštěvníkem otevírá celý svět hazardní zábavy, kde každý si může najít místo dle libosti a zkusit štěstí. Vnitřní uspořádání interiéru od volby barev až po umístění hostů v prostoru se liší od kasina ke kasinu. Nicméně některé prvky herního prostoru, stejně jako jeho cíle, zůstávají všem společné. I když někdo může spojovat kasino hlavně s penězi, tato instituce nabízí mnohem více. Co tak zvláštního se děje v kasinu, kvůli čemu se člověk nejen udržuje uvnitř, ale i opětovně se vrátí?

K vypracování této práce mě navedly úvahy o specifčnosti prostředí kasina. Jsem krupiérka a můj vztah k hazardním hrám se vymezuje pracovními povinnostmi v kasinu. Za dobu práce jsem byla svědkem velmi různých interakcí mezi návštěvníky, zaměstnanci a prostorem jako takovým. Přestože konfliktní situace jsou v kasinu poměrně běžné, denně ho navštěvují stovky lidí, spousta z nich nepřichází poprvé. Veškeré dění vidím z perspektivy krupiérky, která je odlišná nejen od vidění běžného pozorovatele, ale i vidění výzkumníků, kteří se již dříve zabývali tématem kasina. Nepovedlo se mi najít antropologickou práci, která by se zabývala tématem kasina z pohledu krupiéra. Svou perspektivu chci proto využít k výzkumu materiálního a sociálního světa kasina, kde propojením etnografie a autoetnografie se snažím o hlubší porozumění prostoru a společnosti. Etnografický výzkum jsem prováděla v přirozeném prostředí aktérů s využitím technik zúčastněného pozorování, polostrukturovaných a neformálních rozhovorů. V této práci zaostřím pozornost na vzájemný vztah materiálního prostoru a sociálního života kasina. Zaměřila jsem se na interakce všech aktérů, jejich role v prostoru, struktury a mechanismy kasina a na to, jak se to projevuje v reflexi zákazníků.

Vzhledem k tomu, že kasino a jeho systém není běžně známé téma, nejtěžším úkolem pro mě v této práci bylo uchopení a interpretace zkoumaných jevu tak, aby v průběhu vysvětlování mnoha detailů fungování kasina nedošlo k odchýlení od tématu. Zároveň jsem se snažila nevynechat důležité pojmy a normy, které pro mě jako pro krupiérku jsou automaticky známé, avšak u člověka mimo kasino mohou vyvolávat

otázky. V práci tyto pojmy a jevy jsou následně vysvětlovány. Nicméně jsou i takové, jejichž význam není relevantní pro téma konkrétní kapitoly. V takových případech odkazují na podrobné informace v přílohách této práce.

V první kapitole představuji kasino jako instituci zábavy, která má svou historii, druhy a specifické uspořádání. Uvádím zde teorii hry, kde je vymezen pojem hry jako takové, její cílů a význam jejích atributů. Následuje v teoretické části pojetí materiální kultury jakožto teoretického rámce celého výzkumu. Na konci této kapitoly věnuji pozornost vysvětlení.

Druhá kapitola se věnuje metodologickým přístupům, které jsem při výzkumu použila. Zde vysvětluji pojmy etnografie a autoetnografie. Dále představuji výzkumný problém, techniky tvorby a analýzy dat. V této části popisují vstup do terénu a popis práce v něm z hlediska metodologie. Následuje celkové hodnocení výzkumu a etické otázky, na které jsem v průběhu výzkumu brala ohled.

Na začátku třetí částí popisují prostředí a jeho vlastnosti, které jsou relevantní pro následující podkapitoly. Empirická část je dále tvořena dvěma podkapitolami, které jsem rozdělila podle druhu interakcí na materiální a sociální. V těchto podkapitolách pojednávám o jevech, na které jsem během výzkumu narazila. Pokouším se o jejich interpretaci a osobní názory z perspektivy krupíerky.

Cílem této práce je seznámit čtenáře s prostorem kasina jako materiálním aktérem, jeho interakcemi se sociálními aktéry a následně i jevy, způsobené vzájemným působením. Zároveň se pokouším o vysvětlení a interpretaci důvodů a následků takových interakcí. Tato práce by měla přiblížit svět kasina z jiné perspektivy, která zatím nebyla v českém prostředí důkladně prozkoumána.

2 Teoretická východiska

2.1 Kasino

Kasino jako instituci provozující hazardní hry známe od 17. století, kdy domy pořádající akce vystupovaly v roli banky, proti které se hrálo. Díky tomu výhry účastníků přestaly být omezovány pouze na finance jednotlivých hráčů. V dnešní době kasina nacházíme především v turistických místech. Evropská kasina se značně liší od kasin ve Spojených státech. Rozdíl spočívá nejen ve stylu, ale i v celkové atmosféře. Evropská kasina jsou klidnější a útulnější (Levezová, 2004). Levezová při svém popisu kasin uvádí zásadní dělení na kasina mondénní a ty, které se nachází v turistických centrech. Mondénní typ je charakteristický elegantním stylem, přísnými pravidly a vyššími minimálními vklady. Naproti tomu pro kasina v turistických městech je typická větší volnost, klidná atmosféra a nižší vklady (tamtéž).

Co se týče vzhledu, evropská kasina oproti těm v USA jsou do značné míry skromnější, menší. Nicméně když se jedná o lákání zákazníků, v obou případech se hodně investuje do originálních designů, speciálních zařízení a dekorací. Součástí takových investic jsou různé způsoby usnadnění přístupu k penězům, například instalace bankomatů přímo v prostorách kasina. Jak zdůrazňuje Levezová, čím déle hráč zůstává v kasinu, tím více utratí. A tak klíčovým záměrem všech manipulací v kasinu je udržet si hráče (Levezová, 2004). Vedle snazšího přístupu k penězům je třeba také eliminovat faktory, které by mohly hrací proces přerušit. Uvnitř je udržována atmosféra noci. Okna, hodiny, počítače, rádia a další připomínky času ve většině kasin chybí. V tomhle ohledu Levezová definuje kasino jako místo, kde neplyne čas. Dalším faktorem umožňujícím nepřerušovanou hru je poskytování servisu hráčům přímo ke stolu. Hráči jsou obsluhováni dokonce v průběhu hry (tamtéž).

Levezová tvrdí, že kasina používají praktiky, které jim umožňují získat od hráčů větší množství peněz. Každá věc nacházející se v kasinu není náhodná, jejím cílem je maximalizace zisku. Dokonce z vnějšku vchod do kasina obsahuje skryté marketingové prvky. Mezi takové praktiky patří i používání žetonů (Levezová, 2004). Člověk je zvyklý na fyzické ztvárnění hodnoty peněz v podobě jakési látky, která symbolizuje určitou ekonomickou hodnotu (Simmel, 2004). Avšak v kasinu peníze jsou nahrazovány umělohmotnými žetony, kterým se říká „čipy“. Na některých z nich je

napsána částka, kterou reprezentují. Na jiných, například u rulety, hodnota není uvedena. Pomocí nich kasino vyvolává u hráčů “otupení smyslu pro hodnoty”. Hráč při používání takových čipů ztrácí vztah k penězům, což výrazně přispívá k maximalizaci zisku kasina (Levezová, 2004).

2.2 Teorie hry

Hra je ve své podstatě zvláštní počínání pečlivě oddělené od ostatní existence, vykonávané obvykle v přesných časových a místních mezích (Caillois, 1998). Každá hra má „*svůj cíl v sobě samé*“ (Huizinga, 2000, s. 20). Caillois a Huizinga se shodují ve vymezení hranic herního prostoru, v němž dochází ke zvláštním interakcím, které jsou pro každou hru jedinečné. Tvoří ho samotný specifický prostor, pravidla, časovost a herní atributy. Hranice herního prostoru chrání hru tak, aby až do jejího konce byla zachována jakási záhada, nejistota výsledku, napětí. Ve chvíli, kdy je výsledek jasný, hra přestává mít smysl (Caillois, 1998). To vše včetně hry jako takové má význam pouze uvnitř daného prostoru, což ho zároveň vymezuje od ostatního světa. Tím pádem pouze v rámci tohoto prostoru a s jeho využitím hra nabývá smyslu a tímto plní svůj cíl (tamtéž).

Ve své klasifikaci her Caillois hazardní hře přiřadil termín alea. Specifickým prvkem tohoto druhu her je nezávislost výsledku na hráči. Jedná se o jakousi hru s osudem. „*Funkcí her alea není umožnit, aby peníze získali ti nejchytřejší, nýbrž naopak potlačit přirozenou nebo získanou nadřazenost individualit a způsobit, aby si byli všichni absolutně rovni před slepým verdiktem náhody*“ (Caillois, 1998, s. 39). Hráči u herního stolu mají stejné podmínky a šance na výhru. Herního prostoru využívá každý ve stejné míře jako jiní účastníci. Zároveň je oddělen od ostatní existence. To, co platí za hranicemi tohoto prostoru, neplatí uvnitř něj a naopak. Všichni přítomní v jednotlivém herním prostoru jsou si tedy rovni nezávisle na světě za hranicemi hry (Huizinga, 2000).

Jak jsem již naznačila dříve, každá hra má své hmotné atributy. Pomůcky a nástroje jednotlivých her se používají podle závazných pravidel jejich herních prostorů. Ten samý předmět může mít i více funkcí v závislosti na hře, ve které se zrovna používá. Jeho funkce a role jsou definovány pravidly hry, které jsou součástí konkrétního herního prostoru (Caillois, 1998, s. 33).

Avšak kromě vystavení se osudu a náhodě pro materiální zisk hazardní hra v sobě nese mnohem sofistikovanější účely. Geertz (2000) vymezuje dva druhy hazardních her. U her s menšími částkami se jedná o hlavně o pocity doprovázející užitek a újmu. Pocity slasti nebo strážni, štěstí nebo neštěstí jsou pro hráče výsledným cílem, pro který jsou ochotni utrácet relativně menší částky peněz. Oproti tomu ve hře, kterou autor nazývá záludnou, se nehraje o pocity či peníze, ale o status. Vyšší částky peněz jsou pouze polovinou sázky, jejíž druhou část tvoří úcta, čest, důstojnost a respekt. Hráč, jehož status se nezmění materiálním ziskem, dává do sázky mnohem osobnějši symbolické hodnoty (Geertz, 2000).

Příkladem takových hazardních her jsou kohoutí zápasy na Bali, o kterých pojednává Geertz. Zápasy jsou doprovázeny sázkovým systémem, který má několik druhů sázek. Avšak zápasy jsou primárně otázkou cti a úcty majitelů kohoutů. Zápasy jsou součástí života Balijsců, ve kterém kohouti jsou reprezentací majitelovy maskulinity a moci. Kohouti jsou hrdiny svých majitelů, kteří k nim mají velmi důvěrný vztah, vychovávají je, starají se o ně. Jejich prostřednictvím v zápasech bojují o svůj status. Kohouti jsou tak prostředkem k vyjádření mužnosti majitele, jehož životním uspokojením je neustálé potvrzování své maskulinity a statusu (Geertz, 2000).

Majitelé nebo nosiči kohoutů před každým zápasem různými způsoby provokují kohouty k tomu, aby se stali agresivnějšími. Kromě samotné hlučné atmosféry nosiči dráždí kohouty tím, že jim natřásají peří, tahají a rýpají do nich, někdy strkají do zobáku a řítního otvoru červenou papriku, čímž dodávají odvalu a provokují k boji (Geertz, 2000). K úspěšnému průběhu hry je tedy důležitá provokace a agresivní naladění.

2.3 Materialita

V návaznosti na tvrzení Levezové o nenáhodné existenci každé věci v kasinu jsem svůj výzkum postavila na konceptu materiální kultury. V rámci materiality jsem se dívala na jednotlivé objekty a jejich funkce v životě okolí. Již v předchozím odstavci jsem zmínila o různorodosti rolí objektů. Podle Davida Millera (1998) každá z těchto rolí je něčím specifická. Při zkoumání jednotlivých věcí je třeba si všimnout významů, které reprezentují v závislosti na situace (Miller, 1998, s. 7). Objekt může existovat sám o sobě, ale významu nabývá jedině v rámci určitého vztahu vůči okolí. Vztah objektu s dalšími aktéry tedy vzniká vzájemným působením, díky kterému

objekt získává svou jedinečnou roli. Tato role pak má význam pouze ve vztahu k danému aktéru. Jak tvrdí George Simmel: „*objekt existuje pouze v našem vztahu k němu, je úplně vstřebán do tohoto vztahu*“ (Simmel, 2004, s. 68). Právě zkoumání takových vztahů objektu vznikajících interakcí s aktéry a jinými materiálními objekty je podstatou konceptu materiální kultury (Miller, 1998).

Abych mohla nahlédnout do hloubky vznikajících interakcí mezi aktéry, použila jsem koncept *social agency*. Podle Alfreda Gella (1998) agency spočívá v iniciovaných kauzálních sekvencích událostí způsobených činnostmi vůle či úmyslu agentů (Gell, 1998). Sociální agenti jsou hybatelé, kteří svou nefyzickou činností způsobují určité procesy a interakce. Charakteristickým prvkem sociálních agentů je to, že sami jsou příčinou činností, jež způsobují svou vůlí nebo úmyslem. Jsou zdrojem kauzální sekvence událostí nezávisle na fyzických zákonech vesmíru (tamtéž).

2.4 Sociální interakce

V kasinu jako i v ostatním životě člověk je vystaven neustálému procesu rozhodování. Ať se jedná o rutinní procesy, nebo mimořádné situace, při jejich řešení každému je poskytnuta volba. Podle Baumana (1996) každá volba je výsledkem řady jednání a zvažování hodnot konkrétního rozhodnutí podle toho, jakého cíle je třeba dosáhnout, nebo podle samotné subjektivní hodnoty možnosti volby (např. „*drahé srdci*“). Hodnoty, jež přímo ovlivňují orientaci rozhodnutí, jsou důsledkem sociálních interakcí, které dané volbě předcházely. Zároveň v průběhu jednání se mohou měnit a posouvat se po hierarchii důležitosti v závislosti na tom, jak se mění význam cíle, jehož je třeba dosáhnout (Bauman, 1996, s. 115).

V souvislosti se sociálními interakcemi, které jsou příčinou lidských jednání, Bauman také pojednává o roli moci. Definuje ji takto: „*Moc se rovná schopnosti využít činnosti jiných lidí jakožto prostředku k dosažení vlastního cíle*“ (Bauman, 1996, s.113). Dále uvádí dvě metody uplatnění této moci. První je donucení, v rámci kterého jednání je ovládáno takovým způsobem, že zdroje jiného člověka se najednou stávají neefektivními. Druhá metoda spočívá v přeměně hodnot jiných lidí ve vlastní zdroje. Jinými slovy „*zařídí to tak, aby jejich touhy pracovaly pro něj*“ (Bauman, 1996, s. 114).

Hybatelem přeměny hodnot kromě obecných sociálních jednání, zvláště v případě kasina, je autorita. Bauman ji definuje jako atribut, který zaručuje akceptaci všech hodnot, které daná autorita praktikuje a prosazuje. V souladu s přesvědčením o nepochybné moudrosti, pravdivosti, zkušenostech a mravní bezúhonnosti autority se podřízení řídí jejím příkladem a poslouchají rady (Bauman, 1996, s. 117). Z hlediska legitimizace autority Bauman vymezuje tři typy. Prvním je tradicionalistický typ založený na zásluhách, jež reprezentuje autorita, a jejich ověření v průběhu času. Další typ je charismatický. Klíčovým aspektem tohoto typu legitimizace je víra v charisma, původně privilegovaný přístup k pravdě a poznání, jež je pro ostatní lidi uzavřený, který je zárukou správnosti a spavedlnosti volby autority. Poslední typem je právně-racionální legitimizace založena na zákonech a právech umožňujících určitým organizacím (autoritám) nařizovat své rozhodnutí (tamtéž). Všechny způsoby legitimizace omezují svobodu volby ostatních lidí, avšak zbavují také zodpovědnosti za přijaté rozhodnutí a morální zodpovědnosti za důsledky jednání. „*Implicitně předpokládají, že se člověk vzdá svého práva provádět hodnotové volby a že je postoupí jinému, individuálnímu či kolektivnímu aktérovi*“ (Bauman, 1996, s. 120).

Z hlediska sociálních jednání důležité jsou sociální role jedinců v prostoru. Goffman (1999) představuje člověka jako účinkujícího, který v souladu se sociálním prostředím hraje určitou roli. Tato role není charakteristikou skutečného individua, je pouze jejím představením sebe samého vůči ostatním. Každé roli odpovídá patřičné místo. Goffman pro popis jednoty role a sociálního prostředí zavádí pojem fasády, která se používá k výkladu situace pro sledující (Goffman, 1999, s. 29). Je tvořena vzhledem, scénou a způsobem chování. Všechny tři složky fasády by měly být koherentní, aby jednotně působily navenek. Logické spojení všech tří definuje samotnou roli. Musí tedy odpovídat nejen místu, ale i společenskému postavení, profesi a jiným charakteristikám. Pro kvalitu herního výkonu jedince je třeba dbát na detaily (např. oblečení) a pro přesvědčivost dokonce svému jednání dodávat jistou dramatickост (tamtéž).

V konkrétním časoprostoru se může vytvořit tým. Takový tým vzniká v důsledku sociálních interakcí mezi více rolemi, jež se snaží využít daný časoprostor (dramatický akt) pro dosažení společného cíle či k vyvolání určitých pocitů a dojmů u pozorovatelů. V takovém představení se nejedná o účinkujícího, ale o úkol celého představení (Goffman, 1999, s. 81). Fasáda jedince v tomto případě není ústředním bodem, nýbrž jen přispívá širšímu obrazu situace (tamtéž). Pro dosažení cíle podle Goffmana existuje

více strategií, které mohou být použity současně, například manipulace s dojmy nebo vyjednávání. Goffman v popisu týmu uvádí, že se nejvíce podobá divadelnému vystoupení, který obsahuje konkrétní publikum, čas a prostor, který odpovídá danému kontextu. Důležitým termínem Goffmanovy představy divadla jsou regiony, jejichž hranicemi jsou hranice vnímání (Goffman, 1999, s. 108). Přední region (scéna), který je součástí fasády, obsahuje publikum a jeviště, na kterém se odehrává představení. Zadní je pak definován jako zákulisí, kde kromě organizačních záležitostí představení aktéři mohou „*odložit svou fasádu*“ a vystoupit z role (Goffman, 1999, s. 113).

3 Metodologická část

3.1 Etnografie

Mille (1998, s. 12) zároveň upozorňuje na to, že každý den se setkáváme s významy, které lidé prezentují navenek jako důležité. Ve skutečnosti však svou pozornost věnují významům odlišným. Jejich odhalení lze nejlépe docílit pomocí etnografického výzkumu. Pozorování umožňuje výzkumníkovi hlubší náhled a porozumění toho, jak se lidé skutečně zachází s věcmi, co konkrétně s nimi dělají (Miller, 1998). Pro hlubší vnímání detailů a uchopení zkoumaného problému jako celku je třeba dlouhodobého pobytu v terénu, kde výzkumník zkoumá praktiky aktérů včetně svých (Stöckelová a Abu Ghosh, 2013). Pro etnografii je charakteristické porozumění mnohoznačnosti skutečnosti. Díky různorodosti samotného procesu etnografování, který Stöckelová a Abu Ghosh definují jako kreativní proces zahrnující nejen tvorbu dat, ale zároveň současnou reflexivitu, teoretizaci, psaní, vliv sociálních vztahů, vzniká tak možnost hlubšího náhledu na *“zkoumání sociálních, diskurzivních, emocionálních, spirituálních, tělesných i materiálních rozměrů skutečnosti”* (Stöckelová a Abu Ghosh, 2013, s. 7).

3.2 Autoetnografie

Autoetnografie je jedním z epistemologických rámců této práce. Pro znalost zkoumaného prostředí a dlouholetou zkušenost se životem kasina jsem se rozhodla použít ve výzkumu metodu, která mi umožnila širší náhled na zkoumané jevy. Pomocí stěžejních metodologických pramenů se pokusím vymezit autoetnografii jako metodu a přiblížit principy její využití ve výzkumu.

Autoetnografie je podle Ellisové (2004) metodou antropologického výzkumu, která zakládá na zkušenostech a vnímání zkoumaného prostředí výzkumníkem. Když tato metoda byla poprvé představena Heiderem v roce 1975, zkoumání osobního vidění výzkumníka (v originále „self“ a „auto-“) bylo myšleno nikoli ve smyslu osoby výzkumníka, nýbrž informátora (Chang, 2008, s. 47). Výzkumník v rámci této metody vystupuje v roli informátora. Popis a analýza jeho osobních zkušeností podle tvrzení Ellisové (2004) přispívá k pochopení zkušeností celé zkoumané kultury. Autoetnografický přístup Ellisová (tamtéž) definuje jako metodu spojující tři

roviny práce výzkumníka s terénem – etnografií, autobiografií a uměním. Interpretace autora pak obsahuje nejenom jeho subjektivitu, ale i umělecký způsob vyprávění, který by měl čtenáře vtáhnout do atmosféry (tamtéž).

Specifickým prvkem autoetnografie je dále podle Ellisové, Adamse a Bochnera (2010) to, že je zároveň procesem i produktem. Do procesu patří samotná etnografie a autobiografie, produktem je právě umělecká část. Ta by měla být promyšlena tak, aby se čtenář mohl vžít do konkrétní situace (Ellisová, 2004). V rámci autobiografické části při záznamu svých zkušeností výzkumník automaticky retrospektivně vybírá momenty, které si pamatuje. Tyto momenty, jež autoři definují jako „*epifanie*“, slouží jako determinanty toho, na co se výzkumník ve svém autobiografickém záznamu soustředí (Ellisová, Adams a Bochner, 2010). Na záznam mají vliv přetrvávající pocity, vzpomínky, způsoby jednání nebo události, které se odrazily na životě výzkumníka. V těchto záznamech lze pozorovat, co autor považuje za důležité (Bochner a Ellisová, 1992). Je třeba tedy brát v potaz, že osobní zkušenost autoetnografa řídí samotný výzkum. „*Výzkumný pracovník rozhoduje koho, co, kdy, kde a jak zkoumat*“ (Ellisová, Adams a Bochner, 2010).

3.3 Výzkumný problém a výzkumné otázky

Mým cílem v této práci je sledovat vzájemný vztah uspořádání materiální a sociální povahy prostředí kasina. V rámci prostoru jsem se pokusila najít struktury a systémy těchto uspořádání, které se při jejich vzájemných interakcích vyskytují. K uchopení výzkumného problému jsem zvolila následující výzkumné otázky. Jak je uspořádán interiér kasina a proč? Jak spolu interagují lidští a ne-lidští aktéři (prostor, věci)? Jakých jednání jsou aktéři hybatelem? Jak se v prostoru kasina nacházejí návštěvníci?

3.4 Výzkumná strategie

Vzhledem k výzkumnému problému jsem zvolila strategii kvalitativní. Tento přístup mi umožnil detailně prozkoumat prostředí kasina v jeho přirozeném stavu za provozu a odhalit skryté jevy vyplývající z různých interakcí daného prostředí s aktéry. Kvalitativní strategii výzkumu považuji za relevantní pro svůj výzkum také z toho důvodu, že mi umožnil porozumět a interpretovat jevy týkající se prostoru jakožto

materiálního hybatele celkového dění v kasinu. Zároveň jsem se pokusila nalézt struktury a zákonitosti, jež v daném prostoru fungují a současně ho determinují.

3.5 Techniky tvorby dat

K tomu, abych se seznámila s prostředím a jeho zákoutím, použila jsem zúčastněné pozorování. V rámci zúčastněného pozorování jsem se podílela na chodu kasina, spolu s aktéry jsem vytvářela prostředí výzkumu. Cílem pozorování bylo sledování prostoru, jeho funkcí a mechanismů interakce, identifikace aktérů, pozorování jednání vyskytujících v rámci sledovaného prostoru mezi jednotlivými aktéry. Díky tomu jsem získala reflexi některých aktérů na prostředí. Zároveň prostřednictvím zúčastněného pozorování a autoetnografie toto prostředí jsem zakoušela sama na sobě. Vytvořila jsem tak vlastní reflexi na prostředí, která spolu se zpětnou reflexi poslouží dalším relevantním zdrojem informací k analýze zkoumaného terénu. K tvorbě dat jsem také využila neformálních přirozených konverzací mezi aktéry v pracovní době v kasinu. Hlavním informátorem ke zjištění detailů o uspořádání kasina byl manažer. Pro něj jsem měla připravené polostrukturované rozhovory s několika okruhy témat týkajících se výzkumného problému. V nich jsem se soustředila na konkrétní aspekty práce s prostorem kasina, které by mohly lépe znázornit materialitu kasina. Z těchto důvodů jsem prováděla všechny rozhovory v prostředí kasina, využila jsem okolí pro rozšíření tématických okruhů. Mezi rozhovory jsem měla časový odstup, který mi umožnil promyslet klíčové informace a podle toho nasměrovat a upravit další komunikaci. Rozhovory však nebyly tématicky ani časově přísně omezeny, čímž se mi podařilo dosáhnout většího množství detailů a otevřenosti manažera. Pro záznam rozhovorů jsem se souhlasem informátora použila nahrávání na diktafon. Dalšími informátory pro mě byli kolegové. Vzhledem k tomu, že jsem prováděla výzkum za provozu, rozhovory byly spontánní, často přerušované hrou, možnost nahrávání na diktafon zcela chyběla. Nicméně přirozené spontánní rozhovory byly velmi přínosné, protože jsem se mohla ptát v okamžiku, kdy se určitý jev odehrával, a zároveň jsem mohla sledovat reakce všech aktérů, což by mimo aktuální dění nemuselo být možné, případně by se jednalo o jinou interpretaci situace. Záznamenávala jsem takové konverzace v terénních poznámkách.

3.6 Terén

Výběr kasina pro můj výzkum nebyl náhodný. Pro znalost prostředí jsem zvolila kasino, ve kterém už několik let pracuji jako krupiéřka. Tento terén považuji za vhodný pro daný výzkum z následujících důvodů. Kasino má více než dvacetiletou historii, tedy ustálený pracovní systém. Během největšího rozkvětu v devadesátých letech se stalo honosnou destinací pro největší evropské hráče. Zároveň díky svému umístění v centru hlavního města v hotelu známého světového řetězce se do prostředí dostávají odlišné druhy klientel, jejichž využívání prostoru a vnímání samotného kasina se značně liší. Za poslední tři roky byla v kasinu provedená spousta prostorových změn. Vnitřní přestavba stále pokračuje, což mi nakonec umožnilo v rámci mého výzkumu detailně prozkoumat strukturu uspořádání prostoru, jeho funkci a skryté techniky využití místa pro cíle kasina.

Do terénu jsem vstoupila dlouho před tím, než jsem se rozhodla tento výzkum provést. Prostor i lidé v něm byli pro mě známí. Proto zahájení výzkumu z hlediska komunikace nebylo nijak komplikované. Zároveň mí kolegové již delší dobu věděli, že něco studuji, takže oznámení o výzkumu nevyvolalo žádné negativní reakce. Naopak jsem si všimla, že najednou začali hodně mluvit o tom, jak specifické je prostředí kasina a jací lidé se zde objevují, i když jsem zaměření výzkumu blíže nespecifikovala. V kasinu pracuje celkově zhruba sedmdesát lidí. Avšak s polovinou z nich jsem se během výzkumu do kontaktu nedostala. Jedná se o pracovníky kanceláří, uklidové služby, ochranku, kuchaře a jiné zaměstnanci, kteří nevyužívají herního prostoru. Pro relevantnost vytvořených dat jsem zaměřila svou pozornost na kolegy, kteří denně přicházejí do styku s materiálním herním prostředím, využívají ho a svými vzájemnými interakcemi jsou součástí sociálního života v herním prostoru kasina. Informátory z řad zaměstnanců tedy pro mě byli kolegové-krupiéři, pitbossi a manažer kasina. Výzkum jsem prováděla čtyři měsíce. Jedním z důvodů výběru období byl každoroční Evropský pokerový turnaj, který se koná vždy v prosinci. Na danou událost jsem brala ohled, protože kvůli ní po dobu dvou týdnů dochází k prostorovým změnám v kasinu z důvodu větší navštěvovanosti a větší různorodosti návštěvníků. Z hlediska materiální kultury to byla dobrá možnost pozorovat a prozkoumat interakce více aktérů z různých koutů světa. Otevírací doba vybraného kasina byla první dva měsíce výzkumu od sedmnácti hodin do pěti hodin ráno. Poté došlo ke změně majitele a provozní doba se změnila na

nepřetržitou. Tři měsíce jsem byla v terénu za nočního provozu, poslední měsíc jsem pro změnu využila možnost prozkoumat dění v průběhu dne.

3.7 Analýza dat

Analýzu jsem prováděla už od počátku výzkumu. Běžným analytickým postupem kvalitativní strategie výzkumu je zahájení analýzy dat současně s jejich tvorbou. Díky tomu lze okamžitě reflektovat získaná data (Heřmanský, 2009). Možnost reflektování získaných informací a rozhovorů mi byla směrodatným klíčem k tomu, abych soustředila a případně přesměřovala své pozorování a rozhovory na důležité aspekty v rámci výzkumného problému.

Hlavním zdrojem pro analýzu dat byly terénní poznámky z mého zúčastněného pozorování. Dalším zdrojem byly rozhovory s aktéry. Přirozené konverzace mezi aktéry za provozu jsem zaznamenávala v terénních poznámkách. Polostrukturované rozhovory nahrané na diktafon byly následně přepsány. Jejich transkripce byla částí analýzy spolu s ostatními daty. Vzhledem k tomu, že pro výzkum nejsou podstatné city a prožitky informátorů, nýbrž obsah jejich sdělení, jsem pro přepis rozhovoru použila doslovnou transkripci (Mayring, 1990). V rámci autoetnografie považuji svou zpětnou reflexi na prostředí kasina za relevantní zdroj dat, který jsem taktéž zahrnula do procesu analyzování.

Pro analýzu všech zmíněných dat jsem použila techniku segmentování a kódování (Heřmanský, 2009). Segmentace zkoumaných textů pomáhá najít a zpřehlednit určité vzorce a struktury zkoumaného problému. Pomocí kódování se mi podařilo identifikovat jevy spolu s jejich společnými znaky a strukturami. Následně pro analýzu nalezených jevů jsem provedla porovnání jejich významů a interpretací v rámci výzkumného problému (tamtéž).

3.8 Hodnocení kvality výzkumu

Při hodnocení tohoto výzkumu je třeba brát v potaz podmínky, které ovlivnily kvalitu provedeného výzkumu. V etnografickém výzkumu důležitou částí zúčastněného pozorování je začlenění se do prostředí výzkumu. Na vstupu do terénu a začlenění se do společnosti závisí množství a kvalita vytvořených dat. Zároveň prostředí, kde se nachází

výzkumník, se liší od prostředí bez něj (Stöckelová a Abu Ghosh, 2013). V případě mého výzkumu se mi podařilo vyhnout se těmto oběma komplikacím. Ve výzkumném prostředí jsem se již vyskytovala v roli kolegyně a spolupracovala s aktéry, čímž jsem se vyhnula následkům reaktivity, minimalizovala záměrné zkreslení terénu, ve kterém jsem se nacházela zároveň jako výzkumník. Přesto, že prostředí výzkumu je proměnlivé ve smyslu přítomných aktérů, i v roli výzkumníka jsem byla stále vnímána především jako součást společnosti. Tím jsem se zbavila zkreslení zkoumaných procesů účastníky. Zároveň vlastní zaměstnání mi pomohlo získat větší otevřenost aktérů, a tedy větší množství informací. Při tom byla zachována přirozenost chování aktérů a důvěryhodnost získaných dat.

Celý výzkum byl doprovázen reflexí. Subjektivní reflexivita zkoumaných procesů mi umožnila už v průběhu výzkumu najít chyby v postupech, analyzovat jejich dopady, v souvislosti s tím regulovat otázky a vlastní kroky při další tvorbě dat, případně zaostřit větší pozornost na nově zjištěné aspekty výzkumného problému. V rámci epistemologické reflexivity jsem zjišťovala různé koncepty vědění a jejich hybatele ve zkoumaném prostředí. K tomu, abych docílila zvýšené kvality a validity výzkumu, jsem se snažila vytvořit odstup a kriticky nahlížet na zkoumané jevy. Tento krok byl důležitý pro promýšlení a interpretaci získaných informací. Jak tvrdí Guillemin a Gillam (2004), to je nezbytnou součástí reflexivity výzkumu.

Na kvalitu výzkumu neměly vliv vlastnosti účastníků, sociální postavení vně kasina ani legálnost jejich činností v terénu. Důvodem k tomu je záměr výzkumu na vzájemné působení materiálního prostoru a sociálního světa bez omezení podle vlastnosti aktérů. V případě genderu bylo třeba upřesnit kontext, ve kterém je na něj brán ohled. Pro samotný výzkum gender nebyl podstatným kritériem. Jediná rovina, ve které gender hrál roli, bylo obsazení pracovních pozic. A to pouze v případě, kdy se jednalo o techniky využití prostoru vůči návštěvníkům, kde zaměstnanci tvořili součást prostoru, který manipululoval okolím.

Vzhledem k tomu, že svůj výzkum omezují na jeden konkrétní terén, jeho problematika a výsledek nemohou být aplikovány na jiné zařízení stejného typu.

3.9 Etické otázky

Z hlediska etiky je prostředí kasina pro výzkum náročné. Musela jsem brát ohledy na to, že hazardní svět obsahuje mnoho detailů, které by si někdo nepřál, aby se dostaly “ven”. Vzhledem k záměru práce, který nevyžaduje osobní a citlivé údaje o aktérech mého zúčastněného pozorování, k provedení výzkumu jsem zajistila ústní informovaný souhlas od gatekeepera, tedy manažera kasina, který byl seznámen se způsoby tvorby dat, anonymizací a jejich následným využitím pro účely tohoto výzkumu. Informovaný souhlas kolegů jsem získala v podobě souhlasu neodporováním. Zaměstnanci byli s výzkumem obeznámeni, nicméně ke spolupráci nuceni nebyli. Byla jim zanechána možnost se výzkumu neúčastnit. Vzhledem ke specifčnosti terénu pro mě bylo důležité ho nepoškodit. Celou práci jsem postavila na konceptu materiality právě proto, abych se nedostala do etických konfliktů s účastníky výzkumu. Pro zachování celostnosti terénu aktéři-hráči o výzkumu nic nevěděli, ani jsem s nimi v rámci výzkumu nehovořila. Pro účely výzkumu bylo důležité jejich chování a interakce, nikoli osobní a citlivé údaje. Takto jsem se zároveň vyhnula zásahu do často utajené roviny jejich osobních životů, účasti na hazardních hrách. Pro výzkum nebylo třeba žádných identifikačních údajů ani návštěvníků ani aktérů-zaměstnanců. Vlastnosti účastníků a legálnost či nelegálnost činů v terénu nebyly v zájmu tohoto výzkumu. Dbala jsem na to, aby identita aktérů nebyla odhalena. Proto v této práci neuvádím ani jména informátorů ani jejich věk. K uchopení problematiky a konkrétních jevů jsou relevantní pouze pozice aktérů. Aktéři-zaměstnanci budou zde uvedeny podle pracovního postavení (např. “krupiéř”, “manažer” apod.), aktéry-hráče potom označuji obecně “hráč”. V případě rozhovorů se zaměstnanci osobní informace o informátorech byly uchovány podle zásad bezpečného uchování dat. Veškeré údaje o aktérech a místě provedení výzkumu získané v terénu v procesu tvorby dat byly anonymizovány s cílem zachování celostnosti prostředí a respektování soukromí účastníků. V případě nahrávání rozhovoru informátorovi byla taktéž zaručena úplná anonymita. Zároveň informátoři byli obeznámeni s tím, že zodpovězení otázek je zcela dobrovolné, a kdykoliv mohli od rozhovoru odstoupit. Po souhlasu s nahráváním rozhovor byl zaznamenán. Díky tomu, že jsem v terénu byla známá, zahájení a průběh rozhovoru neměl žádné komplikace. Jistá důvěra mi usnadnila komunikaci s aktéry. Nicméně z hlediska etiky jsem musela při rozhovorech dbát na určitý odstup, abych neohrozila soukromí aktéra nebo prostředí výzkumu a získala objektivnější pohled na interakce. Díky své předchozí zkušenosti s etnografickým výzkumem, který se konal v rámci kurzu Terénní antropologické praxe

ve vybrané slovenské vesnici, jsem se snažila tento odstup zajistit i v aktuálním terénu. Na důvěrně známé prostředí jsem nahlížela jako na neznámý terén, jehož podoba je výsledkem mnoha procesů vzájemného působení jeho materiálního a sociálního světa.

4 Empirická část

4.1 Prostředí

4.1.1 Materiální prostředí kasina a jeho specifické vlastnosti

Jak říká Levezová (2004) kasina uplatňují své skryté praktiky manipulace návštěvníky za účelem maximalizaci zisku skrz organizaci prostředí. Specifické zařízení a servis při vzájemné interakci se zákazníky vytváří půdu pro jejich ovládnutí. Každý detail v kasinu má svůj účinek. Na významy těchto detailů jsem zaměřila pozornost při zkoumání terénu.

V této kapitole bych ráda popsala prostředí kasina, ve kterém jsem prováděla výzkum. Kasino se nachází v centru hlavního města v budově hotelového komplexu. Před vchodem do kasina je velké parkoviště pro zákazníky a zaměstnance. Snadnou dopravní dostupnost umožňuje také stanice metra, tramvajová a autobusová zastávka v blízkosti hotelu.

Z hlediska přístupnosti do kasina smí pouze osoby starší osmnácti let. Kromě věkové podmínky existuje dále pouze jedno omezení, to je tzv. blacklist. Do kasina nemohou vstoupit lidé, kteří jsou v seznamu se zakázaným přístupem. Důvodem k tomu jsou různé konflikty spojené s fyzickým násilím nebo výrazným narušením chodu kasina, které dotyčný způsobil v minulosti. Jinak pro vstup do kasina stačí být plnoletý. Velikostně kasino dosahuje zhruba devíti set metrů čtverečních. Z toho herní plocha zaujímá přibližně šest set metrů čtverečních (Rozhovor s manažerem, 2019). Zvláštním prvkem interiéru kasina jsou dřevěné panely, kterými jsou dekorovány stěny, bar, pokladna, recepce a sloupy uprostřed herního prostoru. Barva červeného dřeva je přítomná i na herních stolech, kde je kombinována s modrým herním plátnem

“Už při prvním pohledu je to pro dnešní dobu neobvyklé. Mně to připomíná filmy z devadesátých let. Interiér z červeného dřeva, masivní křesla, retro hudba a muži s cigárami. Takový nevšední luxus. Ale už se u nás nekouří. Kromě červeného dřeva je zde hodně modré. Herní stoly (plátno), židle a křesla svým modrým tónem zadávají jakousi herní náladu. V kombinaci se zlatými detaily nábytku to vypadá velmi zajímavě. Informační tabulky na stolech jsou jako zlaté desky, na kterých je napsán název hry a seznam výplat spolu s minimálními a maximálními sázkami. Dekorací v kasinu moc není. Spíše samotné herní stoly s jejich příslušenstvím a herní automaty jsou zároveň

dekoracemi. V zadní části je obrovské zrcadlo na celou plochu stěny. U toho je několik řad automatů, které svítí všemi možnými barvami jako běžící vánoční světla, jež se odráží v zrcadle a září až na druhý konec kasina. Automaty jsou poněkud hlučné. I když nikdo nehraje, pořád vydávají zvuky točících se figurek na monitoru. Světla na stropě jsou jasná, ale nepřekáží automatům vyčnívat z prostoru svou barevností. Kromě toho přitahuje pozornost i televize, kterých je dokonce několik. Jedna je umístěna v části restaurace tak, aby byla vidět ze všech koutů kasina. Druhá je v blízkosti automatu, třetí je hned vedle, ale ukazuje pouze číslo Jackpot a jiných výher.” (Terénní poznámky, 2019).

Z hlediska designu a dekorací kasino v období výzkumu procházelo rekonstrukcí. Stávalo se, že ze dne na den se změnila světla na stropě, sloupy uprostřed nebo tapety.

„Od chvíle, kdy začala probíhat rekonstrukce, jsem si všimla reakcí zaměstnanců na tyto změny. To z toho důvodu, že můj názor se začal lišit od ostatních. A také jsem slyšela kritiku něčeho, co by mě nikdy nenapadlo. Ohledně tapet jsem zaslechla od kolegů, že ty dřevěné panely jsou „ (...) už zastaralé. Takový design se hodil hodně dávno, ale teď už je dost staromódní“ (krupier). Zajímavé je, že týden po tomto rozhovoru s kolegou dřevěné panely vyměnili za tapety. Beru ten komentář jako kladnou reakci na změnu, protože ty dřevěné „zastaralé“ panely byly nakonec zrušeny. Ale podle mě taková „zastaralost“ byla právě jakousi vizitkou, která určovala charakter místnosti.“

„Dnešní komentář byl ohledně světla. Vyměnili nám světla na stropě za nové a doplnili je i o barevné. Máme teď žlutě svítící hranice stropu. Jeden z kolegů po výměně světla si stěžoval, že „předchozí světla byla špatná, ale ta nová o nic lepší nejsou“ (krupier). Později při rozhovoru s kolegyní jsem zjistila, že v jiných kasinech ve městě jsou většinou tmavší osvětlení, takže máme být rádi, že tu vidíme dobře., (Terénní poznámky, 2019).

Nakonec byly dřevěné panely zaměněny za tapety s tím, že dvě souběžné zdi mají žluto zlatavou pletenou tapetu, další dvě souběžné zdi mají červenou barvu. Zlatavý odstín tapet tak ladí s žlutým světlem na stropě. A červené zdi jsou podobně sladěny s červeným kobercem.

Zbytek prostoru tvoří místnosti využívané pouze personálem a prostory, ke kterým má přístup pouze vedení kasina. Hráči nemají přístup ani k jedné z nich. Jedná se primárně o „*stuff room*“, kde pro zaměstnance je zřízena místnost pro odpočinek a šatny. V této místnosti jsou tři stoly s lavičkami na sezení. V rohu je menší samoobslužná kuchyň. Vedle ní jsou dvě ledničky, jedna je velká, druhá je poloviční velikostí. Dale je zde žehlicí prkno a žehlička pro přípravu uniforfy. Místnost je sledována kamerovým systémem.

“Na stuffu se nic moc neděje. Když je v noci akce, všichni jsou tak unaveni, že na breaku jsou rádi, že si mohou sednout a nic nedělat. Většinou buď jedí, nebo si hrají na mobilu či notebooku. Někdy je lze vidět za čtením nebo hraním Backgammon¹. Málokdy se tu hrají karty, je toho dost na place. Ale mnohem častěji se stává, že se navzájem celých dvacet minut “ventilují” (pozn. aut. =emocionálně se vyjadřují), protože jim někdo z hráčů hodně leze na nervy. Rozhovory o nepříjemných hráčích často končí vzpomínáním na ještě horší hráče, kteří tu hráli ve velkém před mnoha léty. Kupodivu takové rozhovory a přirovnání k horším případům jaksi uklidňují, momentální konflikty se pak nezdají tak hrozné. Takže náš stuff je někdy takovou psychologickou poradnou.” (Zpětná reflexe, 2019)

Podobný odpočinkový účel má hlavní kuchyň, kde zaměstnanci se mohou pohodlně najíst. Zde kuchaři připravují jídlo pro zaměstnance i pro zákazníky. Do místnosti s omezeným přístupem dále patří „*camera room*“, kancelář manažerů, majitele a účetní. Důležitým postřehem je, že v žádné místnosti nenajdeme ani jedno okno. Kasino je zcela izolované od přístupu vnějšího světla a vzduchu. Místo toho všechny prostory jsou opatřeny dvěma systémy klimatizace. Jedna je řízena hotelem, druhá je externí, ovládá se zevnitř kasina.

“Když je tu mnoho lidí, nevdá, ale potom se to tu vyprázdní, a my mrznem. Dneska jsem opět sháněla ovládač na pitu, abych to vypla, ale marně. “Já už jsem to vypnul, ale furt nic. Až tam půjdeš, řekni pitbossovi² ať zavolá na hotel.” Řekl mi kolega, krupiér z denní. Pitboss sice zavolal, aby nám tu zatopili, ale trvalo zhruba tři hodiny, než se teplota změnila. To už mi pak končila denní směna.” (Terénní poznámky, 2020)

¹ Backgammon je desková hra pro dva hráče.

² Pitboss je nadřízený krupiér, který má na starosti organizaci a dohled na veškeré dění v herní místnosti.

Podle Levezové (2004) v kasinu nejsou hodiny a žádné jiné předměty, které by mohly připomínat hráči čas. Avšak striktní zákaz mobilu, o kterém se mluví jako o způsobu zajištění pro hráče pocitu ztráty času, v tomto kasinu neplatí. V dnešní době je těžko si představit, co by mohlo donutit člověka vzdát se možnosti používat svůj mobil, i když jen na chvíli. Běžným atributem herního stolu jsou často mobily hráčů, které mají přímo před sebou vedle svých žetonů. Co se týče nástěnných hodin, do roku 2019 v prostorách kasina vůbec nebyly. Po vydání nových opatření takajících se provozoven hazardních her se ve všech kasinech musely objevit nástěnné hodiny.

„Já jsem se o tom dozvěděla mnohem později, nebyly totiž vůbec vidět. Vždy na stěně u vchodu vedle baru visela zvláštní nástěnná dekorace ve tvaru čtverce opleteného proutem. Jsem si tak zvykla na to, že tam je, že jsem si ani nevšimla, jak do středu tohoto čtverce dali hodinové ručičky. V podstatě to začalo sloužit jako klasické hodiny, ale zároveň si toho skoro nikdo nevšiml, protože tak jako já byly zvyklí na obyčejnou dekoraci. Později se objevily i normální bílé hodiny na sloupech, ale to už bylo, předpokládám, vynuceným krokem” (Zpětná reflexe, 2019).

V kasinu neustále hraje hudba. Dlouhá léta seznam písní byl stejný, pouštěl se pořád dokola. Tvořily ho světově známé hity, řekla bych od devadesátých let až zhruba po rok 2015. Ale chvíli před zahájením výzkumu se systém pouštění hudby změnil na používání aplikaci Soundcloud³. Od té doby v kasinu hraje různorodá současná hudba, která tak jako interiér se podílí na vytváření unikátní atmosféry herního prostoru a zlepšení nálady hráčů.

4.1.2 Kamerový systém

Kamery jsou skoro ve všech prostorách kasina. Místnosti, které nejsou sledovány, patří vedení kasina, účetním, dále jsou bez kamer toalety, šatny pro personál a místnost, kde se ovládá kamerový systém. Po celém herním prostoru jsou na stropě umístěny dva typy kamer, které sledují veškeré dění v kasinu. Jedny jsou povinné ze zákona, druhé jsou pouze pro kasino samotné.

„Podle zákona v České republice každý stůl musí být sledován i s audio. Z pozice kamery musí být vidět právě stůl a celá hrací plocha. Což znamená float,

³ Soundcloud je internetová stránka a aplikace pro online přehrávání hudby podle stylu, interpreta a dalších kritérií.

plátno, čipy a všechno musí být jasné. A tento záznam musí být uchován 2 roky. Takže každý stůl má jednu kameru povinně pro vládu. Jiné kamery jsou většinou pro celkový náhled, z našich bezpečnostních důvodů, a abychom sledovali stoly z různých úhlů.“ (Rozhovor s manažerem, 2019)

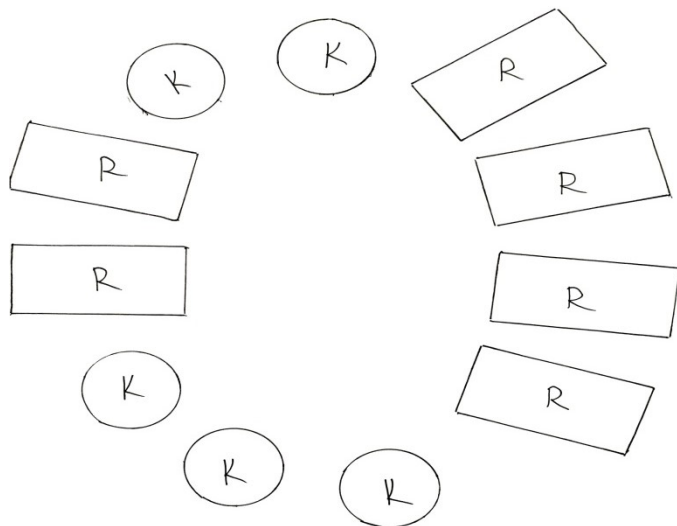
Camera room se využívá také pitbossy v případě, když je třeba ověřit nebo upřesnit chod hry. Většinou se to stává, když dojde k nedorozumění na herním stole, nebo když je sporná sázka. Pitbossi přehrávají záznam kamerové místnosti a řeší situaci podle předpisů.

„Párkrát jsem pozorovala situaci, kdy hráč nevěřil, že nesázel na číslo, které padlo, nebo hlásil jiné číslo, než to, které padlo, a po padnutí kuličky se hádal o to, že měl mít na výherním čísle žetony. V takových případech pitboss musel vzít hráče do kamerové místnosti a přehrát mu celý průběh té hry, aby hráče přesvědčil, že nemá pravdu. V tu chvíli však u toho byla přítomna i ochranka“ (Zpětná reflexe, 2019).

Do kamerové místnosti je přístup omezen. Zaměstnanci kromě manažerů, pitbossů a člověka, který se stará o řádné fungování kamerového systému, tam nesmí.

4.1.3 Uspořádání a herní funkce prostoru

Co se týče prostoru kasina, jak ho zná každý návštěvník, představuje obrovskou místnost se třemi masivními a dřevem zdobenými sloupy uprostřed, kde se každý zákazník může volně pohybovat podél uměle vytvořeného kruhu. Tento kruh je tvořen herními stoly a to tak, že rulety se nachází po pravé a levé straně kruhu. Stejně tak jsou proti sobě i karetní stoly.



Obrázek č.1

Náčrtek kruhového uspořádání herních stolů. „K“ – karetní stoly. „R“ –rulety.

Z celkově sedmi rulet jedna je mimo kruh v privátním salónku, kde se dále nachází i jeden karetní stůl. K tomu se vrátím záhy v druhé části této kapitoly. Když se budu posouvat po pravé straně směrem k pokladnám, nejbližší stojí ruleta číslo jedna, dále vedle ní se nachází další tři. Ze všech hracích stolů rulety jsou největší a umisťují standardně šest hráčů podle počtu židlí. Nicméně podle zkušeností se tam vejde mnohem více hráčů, když hrají ve stoje. Kolo rulety je z vnější strany chráněno plastovou deskou. Na plátno ale nezasahuje, chrání pouze kolo. U tohoto kola ze strany krupiéra jsou seřazeny barevné žetony. Nachází se tam i tzv. float, kde jsou uloženy žetony různých hodnot, říká se jím cash⁴. Na špičce kola leží druhá kulička. Na ruletě musí být vždy dvě kuličky, menší a větší. Jednou se hází, druhá leží na špičce. Je zcela na kasinu, kterou z nich se hraje. V tomto kasinu se používá menší kulička. Bezdůvodně se kuličky měnit nemohou, ale za dobu práce v daném kasinu jsem měla možnost účastnit se této změny. Musí o tom však rozhodnout vedení. Na každém stole je dále „dolly“. To je to, čím se označuje výherní číslo. Je ve tvaru skleněné věžičky. Na druhé straně herního kruhu jsou další dvě rulety. Mezi nimi kruh dotváří karetní stoly, mezi kterými pro inspektory stojí vysoké modré kožené židle se zlatými knoflíky.

„Tento kruh je také mezi stoly ohraničen červeným provazem, přes který dovnitř nesmí návštěvníci. Je to prostor pouze pro krupiéry a pitbossy. Zatímco jsem čekala na pohovor, všimla jsem si také, že barmanka donesla pití i pro pitbossy, ale taktéž nesměla přes provaz. Musela počkat, až jeden z pitbossů přišel k provazu a převzal pití“ (Zpětná reflexe, 2019).

Dovnitř takto vytvořeného kruhu mají přístup pouze krupiéri, pitbossi a manažer. Hráči ani jiní zaměstnanci kromě úklidové služby nesmí překročit červené provazy, které tvoří bariéru mezi stoly. Uvnitř kruhu se nachází tzv. pit. Pit je taková hlavní organizační a kontrolní stanice kasina, kde se řeší většina záležitostí týkajících se provozu kasina. V čele pitu stojí pitboss, který řídí a dohlíží na správný chod kasina. O jeho povinnostech a odpovědnostech pojednávám v následující podkapitole. Osobně tento ohraničený kruh vnímám jako určitou ohradu, která mi jako krupiérce zajišťuje ochranu proti jakýmkoli kontaktům zevnějšku. Zároveň díky omezení přístupu dovnitř

⁴ „Cash“ v kasinu neznamená jen hotovostní peníze, ale také žetony, na kterých je napsána konkrétní částka. Těmito žetony lze hrát na všech herních stolech, platit na baru, nebo vyměnit na pokladně za skutečné hotovostní peníze.

se v kruhu neshromažďují hráči, čímž se usnadňuje komunikace mezi zaměstnanci a vedením v případě potřeby. Podél prostoru po levé straně od vchodu/východu se rozkládá řada herních automatů. Na jejichž konci je zadní stěna zcela pokrytá zrcadlem. U ní se nachází další tři řady automatů, které díky zrcadlu vypadají dvakrát delší než ve skutečnosti.

„Tato část kasina, kde je nejvíc automatů, je méně osvětlena. Působí na mě, jako by vytvářela jakési soukromí a anonymitu.“ (Terénní poznámky, 2019)

Je zde zřetelný kontrast mezi aktivním kruhově uspořádaným herním prostorem a útulným oddělením pro herní automaty. Vedle v rohu jsou tři přepážky pokladny. Dvě z nich slouží pro obsluhu zákazníků, jedna je pouze pro potřeby zaměstnanců. Přes toto okénko se podávají sady žetonů pro stoly při otevírání a zavírání kasina. Také přes stejné okno řeší všechny automatové záležitosti slotman, který se stará o automaty. Pokladna se nachází na opačném konci od vchodu do kasina, není na první pohled dobře viditelná. Avšak zaujímá celý roh vedle automatových řad. Oproti tomu bar je ihned u vchodu/východu v čele herního prostoru. Tím se stává prvním, co vidí návštěvník poté, co projde zrcadlem obklopenou recepcí. Zároveň na bar je vidět skoro ze všech úhlů prostoru, tedy je pro hráče stále v dohlednu.

Bar stojí v čele celého kasina. Barmanky obsluhují hráče přímo u herních stolů, ale pro ty, co zrovna nehrají, jsou na baru místa k sezení. Vedle baru se nachází menší restaurace, kde se zákazníci mohou najíst a odpočinout si. K jídlu mají na výběr u baru připravený teplý bufet, nebo si mohou nechat objednat jídlo z hotelu. V této části jsou pro zákazníky připravena velká křesla a televize. Z tohoto místa, kde se nachází restaurace, se otevírá výhled na celé kasino. Bar (s restaurací), pokladna a recepce jsou z hlediska vnitřní organizace samostatnými odděleními. To znamená, že nespádají pod kontrolu pitu. Takových oddělení je v kasinu několik. Každé z nich má svého zástupce, který se stará o řádné plnění povinností ve svěřené sféře. Mezi sebou však těsně spolupracují.

Po pravé straně již zmíněného kruhu se nachází privátní salonek a poker room. Privátní místnost je oddělena poloprůhlednými skleněnými dveřmi s motivem Pražského hradu. Uvnitř je stůl na BlackJack⁵ a jedna ruleta⁶. Privát, jak mu říkají

⁵ BlackJack je karetní hra pro více hráčů. Pro pravidla a podmínky této hry viz přílohy.

⁶ Ruleta je hazardní hra pro více hráčů. Pro pravidla a podmínky této hry viz přílohy.

zaměstnanci, je určen pro VIP hráče, kteří nechtějí hrát s dalšími přítomnými hráči na stole a přejí si více soukromí. Privát se také využívá pro tak zvané table-testy při testování zájemců o práci v kasinu. Jedná se o druh pohovoru, kde uchazeč předvádí své zkušenosti s dealováním⁷, na základě kterých vedení kasina rozhoduje o profesionalitě uchazeče o práci a následnému ne/přijetí.

„Klasický pohovor si každý představuje jako rozhovor, během kterého musíš předvést své znalosti, úspěchy, motivaci apod. V kasinu však to vypadá jinak. O svých znalostech a schopnostech se nemluví, nýbrž se skutečně předvádí.

Nejdříve jsem se postavila na ruletu. Zatočila jsem kuličkou, pitboss pokládal sázky. Když kulička spadla, musela jsem výhru spočítat a vyplatit. Poté jsem šla na Black Jack. Tam jsem si také zahrála s pitbossem. U toho mi povídal o tom, jak to tady mají. Říkal, jaké směny jsou v kasinu, kdy začínají, jaké mají podmínky platu a stravování. V tu chvíli jsem byla nervózní a přemýšlela jsem pouze o tom, že musím hrát správně. Nic z toho, co mi pitboss říkal o rozvrhu kasina, jsem neslyšela“ (Zpětná reflexe, 2019).

Dealování je to, co dělá krupiér během jakékoli hry. To zahrnuje celý proces hraní od přijetí sázek až po vyplacení výher. Dealování je tedy vše, co musí vykonávat krupiér pro to, aby se hra uskutečnila podle všech pravidel a bezpečnostních předpisů. Vedle privátu je o něco větší poker room, místnost, kde pokerovým hráčům jsou k dispozici tři stoly. U těchto pokerových stolů se sedí na velkých a pohodlných křeslech, zatímco u ostatních stolů pro hráče jsou jen vysoké úzké židle. V poker roomu se hraje několik druhů Texas Holdem pokeru, mezi které patří i vzácnější Omaha Poker⁸. Hráči tady mají zvláštní servis. Kromě pití se jim také ke stolu donáší jídlo na menších stolečcích. Hráči tím pádem jsou schopni strávit hrou hodiny, aniž by od stolu odcházeli. Oproti svým kolegům z ostatních herních stolů dealer u Texas Holdem pokeru nestojí, ale sedí. Poker room však nespadá pod kontrolu pitu. Je jedním ze samostatných oddělení v kasinu. Má svého nadřízeného, kterému se říká floorman.

Největším z oddělení je živá hra, která spadá pod bezprostřední kontrolu pitu. Aby nedocházelo ke zmatku, musím upřesnit, že živá hra se provozuje právě na kruhově

⁷ Dealováním se v kasinu rozumí proces zprostředkování hry krupiérem (rozdávání karet, hod kuličkou, výpočet a vyplacení sázek) a samotné hraní krupiéra.

⁸ Texas Holdem a Omaha Holdem poker jsou druhy karetní hry. Pro pravidla a podmínky této hry viz přílohy.

uspořádaných herních stolech, o kterých jsem zmínila výše a jejichž ústřední řídicí jednotkou je pit. Živou hrou se rozumí veškeré hrací stoly, na kterých se hraje živě proti krupiérovi, nebo hráč proti hráči. Zároveň není předem určen počet hráčů ani výše sázek (Zákon č. 186/2016 Sb. O hazardních hrách. §57). V případě tohoto kasina se jedná o karetní stoly a rulety. Na živé hře je v kasinu celkem čtrnáct stolů. Sedm rulet a sedm karetních stolů jsou tak srdcem celého kasina. Na výběr jsou představeny stoly, kde se hraje v českých korunách, v eurech, s menšími minimálními sázkami a maximálními limity, nebo většími. Pro milovníky karetních her jsou k dispozici stoly, kde se hraje Stud poker, Ultimate Holdem poker, BlackJack⁹. U každého stolu lze hrát proti dealerovi o samotě. Maximální počet hracích míst je definován druhem hry a podmínkami, za kterých se hra uskutečňuje. V případě rulety není určen přesný maximální počet hráčů. Pokud dochází barevné žetony, lze sázet „cashovými“ žetony. Tím pádem maximální počet hráčů se omezuje pouze velikostí stolu. Naopak při hře poker (a jeho variací) je počet hráčů přesně omezen, protože se hraje s jedním balíčkem karet. Při rozdávání a případné výměně karet všemi hráči, pokud to umožňují pravidla hry, karty musí stačit pro všechny účastníky. Z hlediska počtu hráčů velmi specifickou hrou je BlackJack. Na stole je sedm sázecích „boxů“ pro sedm lidí. Nicméně na každém takovém boxu pravidla umožňují hrát dvěma dalším zájemcům. Dohromady tedy lze na stole umístit jednadvacet sázek. Na stole jsou vmontované hluboké zlaté popelníky/držáky na pití.

„Po zákazu kouření se přestaly používat popelníky instalované do hracích stolů. Teď se používají přednostně jako držáky nápojů. Dále je hráči využívají pro schovávání svých žetonů nebo menších odpadků jako jsou například ubrousky.“ (Zpětná reflexe, 2019)

Kromě krupiéra-dealera¹⁰, který hraje, na stůl dohlíží krupiér-inspektor, který sedí vedle na vysoké židli. Inspektor má na starosti kontrolu správnosti průběhu hry. V případě jakýchkoli problémů dealer se obrací na inspektora, který buď situaci vyřeší, nebo zavolá pitbosse. Inspektorské židle jsou u každého stolu, ale často jeden inspektor dohlíží na dvě vedle probíhající hry. Na každém stole je vlastní float, kde se nachází žetony kasina, kterými dealer vyplácí výherní sázky. Pro každý stůl je vyhrazen určitý počet žetonů ve floatu, přesněji určitá částka, která se skládá z žetonů různých hodnot.

⁹ Karetní hry. Pro pravidla a podmínky těchto her viz přílohy.

¹⁰ Dealerem se v kasinu rozumí krupiér, který hraje na herním stole.

V případě nedostatku žetonů nějaké hodnoty pitboss doplňuje float o další potřební množství k tomu, aby hra mohla pokračovat. Od roku 2018 součástí stolu je také čtečka členských karet a tablet, kam inspektor zapisuje u každého hráče částky, které vyměnil při dané hře v hotovosti. Na každém stole je zvonek, kterým krupiér zazvoní, když si někdo chce objednat na baru. Rulety jsou dále vybaveny sadou barevných žetonů. Na každé z nich žetony mají svůj odznak ve tvaru lilie, věži, čtyřlístku a jiných. S žetony jedné rulety nelze hrát na žádných dalších stolech včetně dalších rulet. Platí totiž pouze na tom stole, kde si je hráč nechal vyměnit. Nad ruletovým kolem se nachází monitor, na kterém jsou zřehledněna výherní čísla za několik posledních hodů, nejfrekventovanější výherní čísla (hot numbers) a nejméně frekventované (cold numbers). Vedle kola jsou hráčům k dispozici brožury se zobrazením ruletového kola a plátna, navíc je v nich místo na psaní výherních čísel. Samotné kolo je zevnějšku chráněno průhlednou plastovou přepážkou. Hráčům není dovoleno sahat na kolo, float nebo jiné příslušenství herních stolů kromě svých žetonů a v případě pokeru i svých karet. V tomto kruhu živé hry si každý hráč může vybrat, kde a jak zkusit štěstí.

4.1.4 Rozsah materiálních manipulací s herními stoly.

Kontakt zaměstnanců s materiálními objekty v kasinu závisí na jejich pracovní pozici. Je nutné vysvětlit zaměstnaneckou hierarchii krupiérů, protože právě pozice krupiéra definuje jeho rozsah využívání prostoru kasina. Nejzákladnější je pozice dealera. Krupiér-dealer se stará o samotnou hru od začátku až do konce svého období na hracím stole. Dealer hraje na jednom stole pouze dvacet minut, poté se přesouvá na jiný herní stůl podle rozvrhu od pitbosse, nebo na přestávku. Dealer má na starosti výměnu žetonů, kontrolu sázek, rozdávání karet, zajištění a asistence hry na ruletě, případně vysvětlení pravidel hry a hlavně zprostředkování hry podle pravidel. V případě rulety dealer také hodí kuličkou, přijímá hlášené sázky, upravuje plátno, počítá výherní výplatu a vyplácí. Dealera na herním stole podporuje krupiér-inspektor. Jeho povinností je kontrolovat správnost průběhu hry, aby nedocházelo k chybám a podvodům jak ze strany dealera, tak ze strany hráčů. Od roku 2018 inspektor také zapisuje do systému v tabletu částky hotovosti, kterou hráči vyměnili. Zároveň dohlíží na pořádek na stole. V případě jakéhokoli konfliktu s hráčem, dealer se nehádá. S hráčem jedná právě inspektor, který buď celou situaci vyřeší sám podle předpisů kasina, nebo zavolá pitbosse, aby nastalé nedorozumění posoudil. Taková hierarchie jednání s hráčem by se

dala nejlépe vysvětlit Baumanovým popisem legitimizace autority (Bauman, 1996). Dealer zde je zbaven zodpovědnosti za jednání na herním stole, protože je podřízen autoritě inspektora, jehož autorita a zodpovědnost končí, přichází-li do situace autorita vyšší – pitboss. Do hmotného kontaktu s hracím stolem inspektor nepřichází. Stejně tak ani pitboss na hracím stole nevykonává skoro žádné manipulace s hmotnými atributy hry kromě doplnění floatu nedostačujícími žetony. Takové doplnění probíhá tak, že donese na hrací stůl krabici s žetony, kterou následně zkontroluje a uloží do floatu dealer. V případě rulety lze najít pár výjimek. Pitboss může totiž na žádost hráče nechat vyměnit kuličku, při nedostatku krupiérů na směně může, ale nemusí pomáhat dealerovi sbírat a třídit čipy (žetony). Zároveň může vystupovat v roli inspektora v případě jeho absence. Nicméně díky hlavním povinnostem pitbosse se do bezprostředního kontaktu s hracími stoly dostává především při počítání výsledků, tedy žetonů a hotovostních výměn. Dále má na starosti celý pit, kde probíhá veškerá organizace týkající se rozvrhu krupiérů a herních výsledků. Uchovávají se zde klíče, karty, kuličky a další atributy her. Tato organizační jednotka je přístupná pouze krupiérům, pitbossům a manažerovi. Ani floorman, který je zodpovědný za poker room, nemá přístup dovnitř pitu. Jeho působnost se omezuje pouze na manipulace a servis týkající se poker roomu.

Z vnější strany stolů je využívají kromě hráčů, pro které jsou určena místa na sezení, také barmanky. Rozsah jejich kontaktů se stoly se omezuje na podávání nápojů a případně povrchní úklid herního plátna. Co se týče pokladních, za provozu kasina primárně se zabývají manipulacemi s žetony v prosklené pokladní místnosti. Po zavření kasina pak vycházejí na plac. Mají na starosti počítání vyměněných hotovostních peněz v „drop boxech“¹¹ a spropitných na každém ze stolů. Dále mezi zaměstnance, kteří fyzicky nevyužívají herního prostoru, ale jsou součástí dění v něm, patří recepční. Rozsah jejich práce nevyžaduje žádné aktivity týkající se her a herních stolů. Hráčům je tak k dispozici veškerý herní prostor kasina za hranicemi pitu.

4.2 Interpretace významů materiálních hybatelů

V této kapitole bych chtěla věnovat pozornost materiálním hybatelům v prostoru kasina, které svou existencí či pozicí hýbou prostředím a aktéry v něm. V návaznosti na tvrzení Levezové (2004) o tom, že v kasinu není jediná věc, která by neměla účel, dále

¹¹ Drop box je železná krabice vmontovaná do herního stolu, do které se dávají hotovostní peníze vyměněné na tomto stole.

budu pojednávat o významech a rolích materiálních hybatelů od volby barev stěn až po velikost ruletové kuličky.

4.2.1 Interiér

Při volbě barevných kombinací v interiéru kasina se přihlíželo k psychologickým výzkumům o vlivu barev na psychiku člověka. „*Červená dělá lidi agresivnějšími, aktivnějšími, bojovníky*“ (Rozhovor s manažerem, 2019). V interiéru kasina najdeme spoustu věcí červené barvy, jako jsou červené provazy, stěny, žetony a obrovský koberec. Hlavně červený koberec po celé ploše kasina, který přitahuje pozornost nejvíce, se tak stává hybatelem nálady aktérů. V části vyhrazené pro restauraci převažuje hnědá barva. Důvodem k tomu je účinek této barvy spojený s trávicím systémem člověka. Údajně totiž hnědá barva dodává lidem rychlejší pocit plného žaludku (Rozhovor s manažerem, 2019). Tím pádem člověku stačí kratší doba k tomu, aby se najedl. Rychlejší strava často vedla k brzkému návratu zpět ke hře. Dá se tedy říci, že díky takovému účinku hnědé barvy hráči se nezdržují u stolů v restauraci. Mají tak větší prostor ke hraní. Co se týče restaurace, objevuje se tu více materiálních aktérů, u kterých si lze všimnout skryté účely. Jedná se hlavně o nábytek. Stoly v restauraci jsou kvalitní mramorové. Avšak židle, které jsou na první pohled pohodlné, ve skutečnosti takové nejsou. Kvalita židlí není náhodná shoda okolností nebo nedostatek financí. Volba tohoto druhu nábytku, jak se ukázalo později, byla provedena záměrně. Jejím úkolem je nenechat člověka sedět dlouho v restauraci. Hráč, který si odpočívá v restauraci, se stává pro kasino neaktivní (Rozhovor s manažerem, 2019). Dokonce bych řekla, že čím nepohodlnější jsou židle, tím dříve se vrátí ke hře. Spolu s účinkem hnědé barvy se tak doba odpočinku v restauraci výrazně zkracuje, což je z hlediska herní aktivity pro kasino výhodné. Pro krupiéry role nábytku v herním prostoru nebyla strategicky významná, protože po celou dobu byl pro nás (krupiéry) dekorací určenou pro zákazníky, kterou nevyužíváme. V průběhu pozorování se však spolupráce nábytku a barev interiéru ukázala jako velmi funkční hybatel činností hráčů. Restaurace se nejvíce využívala v období večere, rychle se vyprazdňovala a po zbytek otevírací doby byla často prázdná. Výjimku zde tvořili čekající rodinní příslušníci, přátelé nebo doprovod hráčů. Moje interpretace tohoto vzájemného působení interiéru a zákazníků mě přivedla k pojetí významu interiéru jako determinanta chování zákazníků, který je modifikuje tak, aby odpovídalo zájmům kasina.

4.2.2 Herní místnost jako neverbální hybatel

Herní místnost jakožto ne-lidský aktér má jednu zajímavou vlastnost. Všimla jsem si, že ve chvíli, kdy hráč do ní vstupuje, jakoby přebírá od něj iniciativu pohybu po prostoru. Hráč díky kruhově uspořádané herní místnosti (viz kap. Uspořádání a herní funkce prostoru) postupuje prostorem podle předem plánované trajektorie, nikoli chaoticky. V tento okamžik prostor se jeví v roli jakéhosi průvodce, který neverbálně vede hráče tam, kam z hlediska jeho herního potenciálu je třeba ho dovést. V této podkapitole bych se chtěla blíže podívat na tyto schopnosti herní místnosti a její účinky na lidské aktéry.

Ještě než se hráč nechá vést kouzelnými cestami herní místnosti, potřebuje se rozhodnout, že v místnosti alespoň nějakou dobu zůstane.

„Když přicházíš dovnitř, přicházíš z venku, můžeš mít žízeň, chuť na alkohol, kafe. A někteří lidé se jdou jen podívat. Když vidí bar, budou chtít dát si něco na baru“ (Rozhovor s manažerem, 2019).

V rámci herní místnosti bar je podle mě jakýmsi ústředním bodem udržování aktérů uvnitř. Vůně kávy nebo jídla často nutila návštěvníky zůstat alespoň kvůli tomu, aby si vychutnali nápoje a užili si atmosféru prostoru.

„Pokud jen sedíš, budeš se cítit divně, že jen sedíš, a tak si zahraješ. Deset eur, pět eur, nebo pět korun, to je jedno kolik, protože světla automatů, zvuk na stolech, to vše tě bude provokovat. Nebo si dáš alkohol, nebo cokoli chceš, budeš sedět a hned se začneš přizpůsobovat atmosféře“ (Rozhovor s manažerem, 2019).

Takovou situaci na baru lze považovat za zlomový bod v procesu zapojení lidí do hry. V pohodlí baru se člověk uvolní natolik, že si začne na herní atmosféru zvykat. Netrvá dlouho, než zkusí si zahrát jednou, dvakrát, vícekrát. Barevná světla a zvuky lákají návštěvníky k tomu, aby vyzkoušeli, co jim prostor nabízí. Dalo by se říci, že dobrá a uvolněná nálada eliminuje psychologické zábrany a člověk se nechá jednoduše vést. Bar se tím pádem stává ústřední stanicí k udržení a počáteční provokaci potenciálního hráče.

Na baru vždy pracují tři slečny na jedné směně, které se starají o všechny hráče. Zároveň poskytují servis také vedení kasina. Nejvíce svého času pitbossi a manažer tráví na place, servis z baru je tak pro ně pohodlnou formou občerstvení. Za celou dobu

své práce jsem nepozorovala žádného barmana. Vždy to byly slečny. Jak se ukázalo při rozhovoru s manažerem, náhoda to není.

„Lidé, když přichází a sedí na baru, preferují vidět holky, ne chlapy, protože většina našich zákazníků jsou chlapi, tohle je pro ně atraktivní“ (Rozhovor s manažerem, 2019).

Bar je jedinou částí kasina, kde gender hraje určitou roli. I zde se zřejmě jedná o lákání návštěvníků pomocí působení na city. Stejně jako vůně, zvuky a světla v herní místnosti slečny barmanky dotváří příjemnou a provokující atmosféru hazardu.

Po příjemném uvolnění na baru herní místnost nabízí hráči procházku podél kruhově uspořádaných herních stolů. Na cestě po pravé straně ho lákají barevné herní automaty, po levé straně ruletové stoly. Na monitorech nad ruletami pořád naskakují různá čísla, mezi kterými si každý hráč nachází své oblíbené. Cesta herním prostorem vede hráče na druhý konec místnosti, kde stojí pokladna.

„Například pokladna musí být co nejdál od východu z kasina. Protože... když hráči se rozhodnou skončit, jdou na pokladnu vyměnit si žetony, po cestě, kvůli jejich závislosti, jaksí určitě vidí čísla, která se jim líbí, něco je vyprovokuje tak, že si zahrají víc. Toto je něco jako společná strategie kasin, každý to ví, pokladna musí být daleko od východu. Protože, když je blízko východu, oni vezmou peníze a odchází. Ale jak jsi také mohla vidět, kolikrát si vymění peníze a na cestě ven jen tak hodí hlášené sázky na stůl, jen tak si zahrají trochu víc. Pak třeba menší zbytky, 13, 17, 23 také jdou do hry“ (Rozhovor s manažerem, 2019).

Umístění pokladny na druhém konci kasina je strategické. Je částí plánovaného zapojení hráče do hry, i když se rozhodl opustit herní prostor. Ať chtějí nebo nechtějí, cestou do pokladny a ven se aktérům otevírá velký prostor k využití jejich herního potenciálu. Stačí menší provokace ze strany ne-lidských aktérů v podobě zvuků točících se kuliček, světel, oblíbených čísel nebo radosti jiných hráčů, spousta hráčů hned chce zapojit se do zábavného dění.

„Dva hráče odešli na automaty naproti BJ stolu, zatímco já míchám karty. Jeden ze čtyř si všiml, že vyhrálo jeho oblíbené číslo, odešel na ruletu a něco sází. Je čas rozdávat karty, ale čekám na všechny hráče. Když se všichni vrátili ke stolu, hráč, který odcházel na ruletu, rychle zahodil karty, položil novou sázku a běžel opět na

ruletu. Já pokračuji s ostatními hráči. Další hra měla stejný postup. Opět se čekalo na toho pána, dokud se nevrátí z rulety. Zřejmě chce hrát obojí najednou. Poskakoval mezi dvěma stoly celých dvacet minut, co jsem u stolu byla“ (Terénní poznámky, 2019).

Ve chvíli, kdy se hráč zapojí do dvou a více her najednou, ukázalo se, že je mnohem jednodušší ho udržet aktivním. Jak je vidět v úryvku z terénních poznámek, hráč přestává sledovat průběh hry, jen se snaží stihnout nasadit sázky na všech herních stolech, na kterých hraje. Už mu tolik nejde o částky a prohry. Pravděpodobně se dostal do jakéhosi herního cyklu, ve kterém ztrácí původní cíl hry. Chce jen sázet a sázet.

„Vidím, že jeho kamarádi jsou různě na ruletách. Taktéž hrají na několika stolech najednou, ale běhají mezi ruletami, které jsou si blíže než pokerový stůl. Kamarádi dotyčného jsou dost hlasití. Slyším jejich sázky a vidím je. Jeden už podruhé za dvacet minut šel si vybrat v bankomatu vedle pokladny. Stojí nedaleko rulety, kde hraje se svým kamarádem“ (Terénní poznámky, 2019)

Když propojím oba úryvky s uspořádáním herní místnosti, je vidět, jak se vzájemná interakce hráčů a herních stolů, případně bankomatu, projevuje v důsledku ovládnutí záměrně uspořádaným prostorem. Oba úryvky vypovídají o jedné situaci, kde hráč se dostává do stavu, kdy zřejmě jeho jediným cílem je hrát. Zatímco sám hraje na dvou stolech, jeho kamarádi, kteří hrají na vedlejších ruletách, svými hlasitými projevy a stálým vybíráním dalších peněz vystupují v roli provokatérů. Z vlastní zkušenosti musím k tomu dodat provokaci krupiéra, který dealuje na ruletě. Ten v takových případech hází kuličkou častěji, tedy nenechává moc času mezi hrami, aby nedocházelo k přestávkám, které mohou oslabit herní aktivitu hráče. Provokace kuličkou není povinností krupiéra, nicméně poměrně běžně jsem k tomu dostávala pokyny od nadřízeného. Podle mého názoru díky povzbuzujícím prvkům dotyčný nahlíží na vedlejší herní stoly jako na potenciální zdroj uspokojení svých momentálních potřeb hry. Tím pádem pořádně promyšlené uspořádání místnosti spolu s doplňujícími aktivitami lidských i ne-lidských aktérů nutí hráče zapojit se do více her najednou.

Provokace vedle stojícími herními stoly se využívá také k tomu, aby hráči z pasivního Texas Holdem pokeru přecházeli na živou hru. V kruhovém uspořádání herních stolů, který jsem popisovala v předchozí kapitole, existuje výjimka. Jeden z nich do kruhu nezapadá. Ultimate Holdem poker totiž stojí odděleně, nachází se blíž k poker roomu, kde se hraje nezávislý na živé hře Texas Holdem. Tento typ hry je

charakteristický tím, že se u herního stolu sedí dlouhé hodiny bez přestávky. Hráči, kteří hrají tento druh pokeru, tráví celé noci na jednom místě, což jim nedává možnost přesunout se na živou hru a zahrát si ruletu či jinou karetní hru. Ultimate Texas Holdem poker, který postavili vedle poker roomu, technicky patří do stejného druhu karetních her vyskytujících se na živé hře. Nicméně z hlediska pravidel je velmi podobný pokeru, jenž se hraje v poker roomu.

„Takže vlastně nápad byl takový, že když se nehraje na Texasu, hráči čekají na hru, jak víš, občas můžou sedět dvě-tři hodiny a čekat na hru. Tak proto, abychom je zapojili do živé hry pomocí hry, kterou už dobře znají a myslí si, že jsou profesionálové“ (Rozhovor s manažerem, 2019).

V průběhu pozorování jsem si všimla, že hráči dost často využívají možnost přesunout se na Ultimate Texas Holdem poker stůl. Nestandardní umístění tohoto druhu pokeru tedy, jak je vidět z úryvku, není náhodné. Ve skutečnosti lze říct, že je takovou menší ochutnávkou živé hry, kterou kasino používá k tomu, aby přilákalo pasivní hráče klasického „Texasu“ do aktivního herního prostředí živé hry. Taková materiální provokace se zdá být jednou z manipulačních funkcí prostoru kasina.

Cestu herní místností člověk ale nemusí absolvovat celou. Podél herního kruhu prostor jakožto průvodce nabízí hráči různé herní „stanice“, kde se může kdykoli usadit a začít hrát. Pokud se nenechá zaujmout lákavými herními stoly, zavede ho cesta k automatům. Zrcadlová část místnosti určená pro automaty je z hlediska osvětlení velmi tmavá. Svítí tam pouze samotné herní automaty a z bezpečnostních důvodů i minimální osvětlení. Tato místnost zřejmě má zajistit jakési soukromí pro hráče, kteří chtějí utéct od hluku a aktivního hraní na živé hře. Soukromí a pocit bezpečí zde působí na návštěvníky velmi lákavě. Stává se často místem pro odpočinek. V případě, že se hráč nezdrží ani na útulných herních automatech, které nabízejí obrovskou variaci her, cesta herní místností ho povede dál podél kruhu herních stolů. Na konci se vrátí opět k baru, kde celý cyklus se zopakuje znovu od počátečního bodu, tedy uvolnění se na baru.

4.2.3 Žetony vs. peníze

Barevné žetony se zdají být nevinnými atributy her, nicméně ve skutečnosti skrývají jednu velmi důležitou funkci. V závislosti na svém druhu dokážou donutit hráče hrát, nebo přestat. V této kapitole budu pojednávat o procesu přeměny citu pro hodnotu peněz pomocí využití žetonů namísto peněz. Před tím, než uvedu příkladovou situaci z terénního výzkumu, ve které je znázorněn jev, o jehož vysvětlení se pokouším, je třeba se podívat na druhy žetonů vyskytujících se v daném kasinu.

Existují dva druhy žetonů, které lze dostat v kasinu. První a nejpoužívanější je tak zvaný cash chip. „Cashové“ žetony člověk dostane na pokladně, pokud si chce vyměnit hotovost, nebo si vymění přímo na herním stole. Takové žetony jsou hlavním nástrojem hraní, používají se na všech herních stolech, dokonce se jimi dá platit na baru. Cashové žetony jsou náhražkou hotovostních peněz. Na každém z nich je napsána částka, kterou reprezentuje. Jak říká Levezová (2004), jsou to umělohmotné značky s vytištěnou hodnotou. Lze je měnit na žetony větší či menší částky v závislosti na přání hráče. Druhý typ se vyskytuje pouze na ruletách. Jedná se o žetony barevné neboli barvu. Nemají na sobě žádné označení částky. Hodnota barvy se stanoví dealerem ve chvíli, kdy hráč se rozhodne, za kolik těmito žetony chce hrát. Jejich odlišným znakem je pouze samotná barva a odznak příslušné rulety. Na žetonech jedné rulety najdeme odznak lilie, na druhé jsou žetony s tvarem věže, dále čtyřlístek apod. Taková odlišení se používají k tomu, aby se s žetony jedné rulety hrálo pouze na příslušné ruletě, nikoli na všech. Tímto způsobem se zachovává herní pořádek. Vzhledem k tomu, že na každé ruletě jsou stejné barvy žetonů, nedochází tak ke sporům hráčů o to, čím je ten či onen žlutý žeton. Barevné žetony člověk dostane, když si za ně vymění „cashe“ určité částky přímo na ruletovém stole, na kterém chce momentálně hrát. V závislosti na tom, za kolik chce mít jeden barevný žeton, krupiér mu dává množství barevných žetonů odpovídající vyměňované částce.

V následujícím úryvku lze vidět, že při vyplácení výher krupiér nedává vždy plný počet barevných žetonů. Množství barvy při výplatě závisí na tom, kolik hráč chce (v rámci výplaty), nebo jak moc hraje barevnými žetony. Zbytek se mu dává cashovými žetony. Pokud hráč nevysloví své přání, o množství „cashů“ rozhoduje dealer podle vlastního usouzení herního potenciálu hráče.

„Zrovna je sám na ruletě, tak mu dávám více času na nasazení sázek. Ve chvíli, kdy pokrýl tři čtvrtiny plátna žetony, hodím kuličkou. Padla 24. Na čísle má pár žetonů, tak mu připravuji výplatu. Vypadá, že hraje hodně, tam mu dávám všechno v barvě, tedy celou výplatu barevnými žetony. Další spin¹² dopadl úplně stejně. Zřejmě pán rád sází na celé plátno. Po nějaké době jsem mu vyplatila polovinu výplaty barvou, druhou polovinu cashy. Tentokrát mu to nevadilo. Hodím kuličkou a čekám. Pánovi došla barva, začal sázet cashem. Tak mu dávám další výplatu zase půl napůl. Příští spin má na čísle více barvy. Tak mu zkusím dát více cashů. Případně si to pak vymění. Pan se tomu vůbec nebrání. Ještě pár spinů hraje barvou. Když mu došla, místo výměny začíná sázet cashe. Poslední spin ale nevyhrál. Chce další barvu“ (Teréní poznámky, 2019).

V daném úryvku si lze všimnout, jak se v průběhu hry ztrácí uvědomění si reálné peněžní hodnoty žetonů. Držet v ruce plastové medailonky je něco jiného, než držet skutečné peníze. Když v běžném životě za něco platíme, jsme schopni si představit určitou částku v podobě bankovek či mincí. Jsme zvyklí na fyzické ztvárnění hodnoty peněz (Simmel, 1978). Podle této zkušenosti bych řekla, že v průběhu hry hráč nevnímá hodnotu peněz, které právě nasazuje, protože nemají tvar, na který je zvyklý. Tvar, který člověk spojuje s určitou ekonomickou hodnotou. Tady se jedná jen o umělohmotný nástroj hry, pomocí nějž hráč uspokojuje svou potřebu ve hře. Žetony se tak stávají nástrojem způsobujícím ztrátu vztahu člověka k penězům. Jedná se o jev, o kterém pojednává Levezová (2004) jako o otupení smyslu pro hodnoty.

„Inspektorka mi řekla, že s kolegou přede mnou pořád vyhrával. Tak jsem mu popřála hodně štěstí a začala spinovat. Hráč před sebou má pouze barevné žetony. Barva mu hraje za padesát. První výplata byla přes sto kusů, tak jsem mu připravila cashe místo hromady barvy. U toho mě inspektorka zarazila a řekla: „dej mi všechno v barvě“. Tak jsem mu poslala hromadu barvy. Během dalšího spinu to stihnul všechno nasadit, ale prohrál. Tak mi hodil šest cashů na výměnu. Další spin opět vyhrál. Tentokrát mu také dávám vše v barvě. Po pár spinech stále vyhrává, tak jsem mu začala do výplaty dávat cashe, ale inspektorka mě zase zastavila, a nařídila, abych mu nedávala cashe. Tak to bylo pořád dokola. (...) Když jsme se setkali na stuffu, zeptala jsem se jí, proč jsem mu neměla dávat cash. Inspektorka mi na to řekla: „já ho znám, ten k nám chodí pořád. On si všechny cashe strká do kapsy. Nic už pak nevytahuje.

¹² Spin (angl.) - hod kuličkou.

*Kdybys mu dala rovnou cash, šel by si je vyměnit a nazdar. S barvou si aspoň zahraje“
Něco podobného jsem už slyšela od pitbosse. Také mi nařizoval, ať dávám více barvy.“
(Terénní poznámky. 2020)*

Z hlediska interakce hráče a žetonů se podle mě jedná o podobnou situaci, jakou jsem uvedla v souvislosti s uspořádáním prostoru. Žetony vystupují v roli řidičů, kteří řídí hráče při hře. V případech, kdy dotyčný už měl před sebou žetony, často je chtěl ihned použít pro znásobení šancí dostat ještě víc. V důsledku otupení smyslu pro hodnotu peněz hráč přestával vnímat reálné částky. Podle pozorování hráčů bych řekla, že se u nich v průběhu hry vyvíjí nějaký vztah k žetonům, ne penězům. Cílem se pro ně stává získat co nejvíce žetonů, a už nepočítají částky v penězích, nýbrž množství žetonů. Během výzkumu jsem pozorovala případy, kdy si hráče vyměňovali peníze za žetony nejmenší možné hodnoty jen proto, aby měli před sebou velký sloupec barevných žetonů.

„Včera jsme tu měli jeden pár, chlap si vyměnil celou červenou a chtěl další barvu. Řekl jsem, že nejde, a on prý pro manželku. No dobře, co já s tím. Tak jsem poslal celou žlutou. No, jenže manželka nehrála, že jo. Hrál všechno on“ (Rozhovor s krupiérem, Terénní poznámky, 2019)

Nejde zřejmě o hodnotu, ale o množství. Tato chvíle závislosti na žetonech nebo určitého citového vztahu k nim se zdá být nejvhodnější k ovládnutí hráče. Žetony ho řídí. Jakákoli externí provokace od dalších materiálních nebo sociálních hybatelů v tento okamžik stejně jako světla, zvuky a vůně způsobuje větší a rychlejší hry, častější výměny, větší sázky, větší utrácení. Ve chvíli, kdy hráči dochází žetony, jeho vztah k nim se zdá být silnější než důvody pro ukončení hry. Když to spojím s dřívějším případem, kdy si hráči kupovali barevné žetony co nejmenší hodnoty, aby měli co nejvíce kusů „barvy“, lze říci, že takový hráč je pak ochotný vyměnit další částky peněz jen k tomu, aby získal své žetony zpět. Dokáží si představit výzkum, ve kterém by se na žetony nahlíželo jako na příčinu hazardní závislosti. Avšak v rámci mého výzkumu a z vlastního pozorování vyplývá, že jsou řídicím prvkem při ovládnutí hráčů materiálními prostředky a prostorem kasina celkově.

Z hlediska materiality žetonů existuje i další stránka vnímání. Do přímého kontaktu s nimi se také dostávají krupiéři. O jejich způsobu používání žetonu nelze říct, že by se jednalo o jakýkoli citový vztah k objektu. Krupiéři vnímají žetony jako

prostředek, pomocí nějž vykonávají svou práci. Cashové žetony krupiér používá při hře pro výplatu nebo výměnu peněz a to výhradně na herním stole, na kterém zrovna hraje. Bezpečnostní pravidla nařizují krupiérovi „očistit“ ruce pokaždé, když přichází na herní stůl a odchází. Čištění rukou většinou vypadá tak, že krupiér provede jednou dlaní po druhé, nebo je otočí směrem nahoru (ke kamerám). Je to mezinárodní pravidlo pro všechny krupiéry, které má zajistit bezpečné uchování žetonů ve floatu. Krupiér demonstruje čisté ruce jako potvrzení, že nepřináší ani neodnáší žádné žetony. Očistit ruce by si krupiér měl pokaždé, když dochází k manipulaci rukama vně herního stolu, tedy vně kamerového záběru daného stolu. Příkladem je situace, kdy krupiérovi spadl žeton. Zvednout ho může pouze vedle stojící krupiér, který si musí očistit ruce jak před zvednutím žetonu, tak po tom, co tak učiní. Na ruletových stolech, kde se hraje také barevnými žetony, funguje systém vypočítávání výplat, který vychází z počtu žetonů na výherním čísle. Tím pádem se jedná o výhry v hodnotě X kusů. Tyto kusy krupiér následně přepočítává na peníze, což mu umožňuje zjistit, kolik cashových žetonů celá výplatní částka obsahuje. Například čtyřicet barevných žetonů po pětadvaceti korunách činí tisíc korun. Krupiér vypočítává, kolik kusů z celkové částky výplaty vyplatí v cashových žetonech a kolik v barevných. „*Čtyři cashe zbytek v barvě, nechcete víc barvy, pane?*“ (Krupiér, Terénní poznámky, 2019). Lze si všimnout, že žetony jsou pro krupiéra jen kusy, kterými manipuluje v závislosti na výpočetních operacích. Tedy převádí počet kusů barevných žetonů na počet kusů cashových odpovídající hodnoty.

Krupiéři v podstatě provádí na herním stole manipulace s cizími žetony. Jsou sice zodpovědní za správnost výplat a výměn, nicméně nejsou to jejich vlastní peníze, o které během hry přicházejí nebo vyhrávají. Pocit peněžní hodnoty u krupiérů se potlačuje také tím, že pracují pořád s žetony, nikoli skutečnými hmotnými penězi ve tvaru bankovek či mincí. Jediný případ, kdy krupiéři mají před sebou skutečné bankovky, je výměna hotovosti za žetony. Stálý kontakt s umělohmotnými náhražkami místo skutečných peněz zřejmě potlačuje smysl pro hodnotu u krupiérů natolik, že si přestávají uvědomovat, jak velké částky mají před sebou na stole.

„*Nedávej mu velký. Kolik tam je? Srovnej, prosím tě, ty emka.*“ (Krupiér, Terénní poznámky, 2019)

Pro krupiéry jsou tyto částky jen „*tři emka*“, kde „M“ je pracovní název pro žeton s hodnotou pět tisíc. Nebo jen „*čtyři cashe*“, jak jsem uvedla v předchozím

úryvku z terénních poznámek. I když vědí, kolik peněz tvoří výplata, to číslo už nespojují s reálnou hodnotou peněz, respektive si tu částku nepředstavují v podobě skutečných peněz.

Jako další způsob potlačování smyslu pro hodnotu peněz, i když v menší míře, bych uvedla zákaz spropitných pro krupiéry. V tomto kasinu platí, že spropitné se dává do „boxu“, který je umístěn na každém herním stole. Krupiéři však žádné z nich nedostávají. Tedy opět se tím zaručuje absence fyzického kontaktu krupiéra s žetony vně herního stolu. Podle mého názoru veškerá pravidla kasina, která se týkají interakce krupierů s žetony, záměrně eliminují možnosti výskytu podmínek či situací, ve kterých by mohlo docházet ke vzniku citového vztahu k žetonům a motivace k jejich získání. Takové odosobnění předchází případné motivaci ke zneužívání fyzického kontaktu se žetony, tedy krádeži.

Při porovnání obou opačných interakcí s žetony bych řekla, že klíčovým prvkem míry ovládnutí člověka žetony je citový vztah k nim. V případě, že existuje motivace k získání žetonů nebo k jejich využití pro vlastní účely, vystupují v roli manipulátorů, které ovládají dotyčného. Ve chvíli, kdy žádný vztah k žetonům neexistuje, tedy nejsou vlastnictvím ani potenciálním vlastnictvím, mají roli pouze pracovních atributů. Během výzkumu v terénu bylo vidět, že vytváření vztahu k žetonům na jedné straně a jeho zamezení na straně druhé, funguje neustále. Zároveň je to znázorněním Millerova (1998) tvrzení o specifčnosti role jednoho a téhož předmětu, která se liší od člověka k člověku v závislosti na situaci.

4.2.4 „Nikdy nechceme opilé hráče“

V této podkapitole bych se chtěla věnovat tématu, jehož zkoumání vedlo k neočekávaným výsledkům. Mám na mysli alkohol, který v rámci svého výzkumu vnímám jako materiálního aktéra ovládajícího hráče. Ze svých zkušeností a terénních poznámek smím říct, že alkoholové nápoje jsou nedílnou součástí pobytu zákazníků v prostoru kasina. Dokonce i ti, co si odpoledne dávali kávu nebo ovocnou šťávu, po půlnoci často skončili s alkoholickým nápojem v ruce. Z předchozích kapitol jsem dospěla k tomu, že uspořádání prostoru kasina je zaměřeno na vytvoření atmosféry, která způsobuje uvolnění hráče. Ten se poté sám nechává jednoduše provokovat, někdy i bez pomoci kasina. Nedílnou součástí této atmosféry je alkohol. Účinek alkoholu na

lidské tělo není tématem mého výzkumu. Nicméně zaostřím pozornost na otupení smyslů, které alkohol způsobuje. Dlouhou dobu během výzkumu jsem pozorovala, jak s růstem konzumace alkoholu u hráčů se měnila nálada. U některých se nálada zvedala a začínali hrát víc. U jiných naopak docházelo k zuření a agresivním výbuchům, i přesto taktéž začínali hrát víc. Díky takovým postřehům bych mohla tvrdit, že alkohol jakožto ne-lidský aktér při interakci s hráči zvyšuje jejich herní potenciál. Ale přesně tak to ve skutečnosti není. Podle informace od mého informátora nejhorší věc pro kasino je právě opilý hráč. Důvodem k tomu je změna chování člověka směrem, který není v zájmu kasina. Podle informátora při velké míře opilosti hráč se stává opatrnější. Větší konzumace alkoholu vede k tomu, že se dotyčný bojí udělat cokoli. Bojí se hrát, protože může prohrát. Bojí se o své peníze. Jeho úzkost mu brání v jakýchkoli aktivitách. Člověk se snaží hlídat se ve všech ohledech. Oproti tomu střízlivý a lehce opilý člověk se zdá být cílovým hráčem pro kasino. Přestože má tendenci stát se agresivním a z hlediska jednání nekorektním, jeho stav ho sám o sobě provokuje k tomu, aby zkusil hrát víc. Lehce opilý hráč se tolik nehlídá. Je řízen touhou vyhrát, nebo vrátit to, co prohrál. *„A čím víc chceš vrátit to, co jsi prohrál, tím víc prohráváš“* (Rozhovor s manažerem, 2019). Udržet hráče ve stavu, který nedosahuje takové úrovně, kdy se začne omezovat, a zároveň ho nenechat úplně střízlivým, zní jako velmi precizní práce. Pro zachování potřebné úrovně opilosti se v kasinu využívá omezení podávání alkoholických nápojů lidem, kteří jsou „na hranici“. *„Všichni si myslí, že je to naopak. Ale ve skutečnosti to je špatně. My nechceme lidi opít“* (Rozhovor s manažerem, 2019). Na omezení alkoholu pro již opilé lidi by se dalo za jiných okolností nahlížet jako na starostlivé gesto ze strany kasina. V rámci tématu svého výzkumu to však považuji za součást struktury materiálního uspořádání, které se využívá k ovládnutí zúčastněných aktérů.

4.3 Interpretace významů sociálních jednání

V druhé části této práci budu pojednávat o různých aspektech sociálního života v kasinu. Zatímco v předchozí kapitole jsem se zaměřovala na hmotnou podstatu prvků, které lákají člověka přijít do kasina a tvoří tak tajemnou atmosféru, na kterou je člověk zvědavý, v následující kapitole se podívám na přirozené i uměle vytvořené sociální jevy a interakce, jež jsou odpověďmi na otázku, proč se člověk vlastně vrací do kasina. Na rozdíl od materiálního života v kasinu, kde dochází k interakcím zaměřeným především

na maximalizaci zisku pro kasino, jeho sociální svět v sobě tají víc než pouhou provokaci hráče. Jedná se tedy o jevy, jejichž cílem nejsou potenciální peníze, nicméně svými vlastnostmi udržují člověka v prostoru kasina, dávají mu to, po čem kromě hazardu touží.

4.3.1 Sociální interakce v kasinu

Kromě pravidel her v kasinu existuje řada dalších předpisů a norem. Předpisy jsou založeny především na bezpečnosti obou stran, tedy kasina a hráčů. Jedná se o pravidla zacházení se s penězi, žetony, herními stoly a komunikace se zaměstnanci, tedy zákaz fyzického kontaktu. Co se týče pravidel chování, stejně jako v každé veřejné instituci na pořádek dohlíží ochranka. Fyzické ubližování ani příliš hlasité projevy nejsou zde povoleny. Všechna zmíněná pravidla se týkají zajištění bezpečného nacházení se uvnitř kasina. Kromě toho v tomto prostoru lze pozorovat i jiné normy či standardy chování, které nejsou člověku ničím nařízeny.

4.3.2 Sociální atraktivita kasina

Dosud jsem se zde zabývala převážně tématem materiální manipulace, kterou kasino využívá k zapojení a provokaci hráčů, tedy k maximalizaci svého zisku. Avšak kdo by šel do kasina nechat se ovládat a dobrovolně se vzdát peněz? V této části práce se budu věnovat sociálním aspektům a příčinám nacházení se v prostoru kasina. Především chci upozornit na to, že se nebudu zabývat otázkou závislosti na hazardních hrách. To znamená, že nebudu zahrnovat psychické zdraví aktérů do možných důvodů k návštěvě kasina.

Kasino není zrovna nejběžnější institucí, kam by si člověk zašel ve svém volném čase. Vzácnost spolu s představou o jiném světě zábavy, luxusu, kouzla a náhody je přitažlivá. Zvědavost je právě jedním z důvodů, proč se člověk jde podívat do kasina. Z obrázků a filmů o kasinech si lze vytvořit jistou představu o tom, co se děje uvnitř záhadného světa. Avšak nic nenahradí stutečný pocit, kdy člověk na sobě zakouší výjimečnou atmosféru tajemna. Pro zvědavé návštěvníky kasino je samo o sobě tím prvkem, který je láká dovnitř. Každý den jsem v kasinu viděla lidi, kteří obejdou všechny stoly, podívají se na automaty, dají si něco k pití a odcházejí šťastní. Jejich cílem je vyzkoušet a zjistit, co kasino vlastně je, co a jakým způsobem se děje uvnitř.

Nejedná se v tomto případě o zájem o hru, i když párkrát na zkoušku vsadí na oblíbené číslo. Tváří se vesele a zvědavě nezávisle na výsledku hry. Takoví návštěvníci jdou do kasina pro vyjimečný zážitek a dobrou náladu.

Oproti tomu se v kasinu objevují aktéři, kteří vnímají kasino jako potenciální zdroj peněz. V tomto případě lákajícím prvkem není samotné kasino jakožto nevšední tajemné místo, nýbrž místo, které při troše štěstí může poskytnout vysněnou finanční odměnu. Právě hráči, jejichž záměrem je pouze výhra peněz, jsou nejvíce ovladatelní a nejsnáze provokovatelní okolím. Jednoduše se nechají vést čímkoli, co jim dává sebemalou naději na výhru. Při interakci s hráči tohoto typu jsem musela být velmi opatrná, protože jsou poněkud citliví na jakýkoli sociální kontakt. Právě s nimi je třeba modifikovat své jednání s ohledem na to, jaké reakce může způsobit u konkrétního hráče vzhledem k jeho dosavadnímu chování. Někdy dokonce je třeba hlídat tón hlasu při nutných projevech v průběhu hry, aby se předešlo agresivnímu výbuchu hráče. Samotná herní atmosféra kasina ani kvalitní servis se pro něj nezdají být důležité. Vztah těchto hráčů ke hře je poněkud citlivým tématem. Z důvodu zachování celostnosti terénu a nepoškození osobního života aktérů jsem tento vztah důkladněji nezkoumala.

4.3.3 Výhra jako způsob seberealizace

V rámci výzkumu jsem objevila další typ hráčů, který nevnímá výhru jako peníze. Jejich vztah ke kasinu a sociální interakce uvnitř daného prostředí se výrazně liší od běžných zákazníků. Jedná se o lidi, kteří do kasina chodí z jiného důvodu, než je zvědavost a získání peněz. Tento typ hráčů je tvořen lidmi, jejichž společnou vlastností je vlastní majetek. Jednoduše řečeno jsou to milionáři, miliardáři, podnikatelé, kteří ve svém životě mimo hazardní prostor mají velké příjmy. Nestanovují zde přesnou hranici výše peněz, díky které by se hráč automaticky zařazoval do této kategorie. Pro téma, o kterém zde pojednávám v rámci svého výzkumu, není podstatné konkrétní množství peněz, nýbrž vztah lidí, kteří jich mají dost, vůči hazardní hře. U těchto aktérů je zajímavé, že vnímání kasina nepředpokládá úvahy o peněžních výhrách. Hráči nepotřebují od kasina peníze, mají jich dost. Účel jejich návštěvy spočívá ve vyjimečném pocitu, který zřejmě nikde jinde nejsou schopni mít. Podle mě se jedná o pocit sebeuspokojení. Uspěšní podnikatelé, kteří jsou finančně dobře zajištěni, potřebují stále seberealizovat. Ve svém životě dosáhli úspěchu díky svým úsilím v různých

životních zápasech. Ale člověk potřebuje stále se rozvíjet, seberealizovat. Když už mají nastavený život, potřebují další výzvu. A tou výzvou se pro ně stává hra. Zde lze velmi dobře vidět, jak teorie hry (Caillois, 1998) a její původní cíl se ve skutečnosti projevuje v chování aktéra, tedy aplikuje se do reality. Hráč hraje, aby zažil zápas s náhodou. Potřebuje výzvu. Když ve svém životě vyhrál dost zápasů na to, aby se stal úspěšným, mívá pocit výhry každý den. Všechno pro ně vypadá jednoduché, vše je v jeho silách kromě náhody. Právě z tohoto důvodu hra pro tento typ hráčů stává se způsobem seberealizace. Potřebují ji, aby dokázali, že jsou vítězi. Pouze vítězství nad náhodou jim dodá ten pocit sebeuspokojení a jistoty, že jsou mocní. A to je jejich účelem v kasinu. Zároveň se to projevuje jako motivace k pokračování ve hře. Když prohrávají, nezastaví se, protože přeci jenom musí dokázat, že jsou silnější než náhoda. Pozorovala jsem, že hráči tohoto typu jsou tolerantnější k prohrám, než kdokoli jiný. Zřejmě kvůli dostatku peněz jim tolik nezáleží na prohrané částce. Jde jim o výhru jako takovou. Bojují o ni. Jak o hazardní hře mluví Geertz: „*je v sázce mnohem víc než materiální zisk*“, tento boj je otázkou cti a úcty (Geertz, 2000, s. 478). Hráč si musí dokázat svůj status, svou maskulinitu a moc (Geertz, 2000). Pocit sebeuspokojení jakožto vítězství nad náhodou se tak stává determinantem sociálního chování hráče v herním prostoru. Tito hráči při interakci s personálem jsou milí a zdvořilí, jen vyjímečně během výzkumu docházelo k mírným konfliktům, které byly ihned vyřešeny. Hráčům tohoto typu je v kasinu poskytován lepší servis. Považují se zde za VIP. Status VIP spočívá v tom, že kasino se stará o takového hráče o něco víc než o ostatní. Na jeho přání je mu obstaráno jídlo a pití, transfer do kasina a zpět, vše, co mu dodá pohodlí.

„Oni se cítí velmi důležití. Když přichází do kasina, holky na recepci je znají, uvítají je. Pro lidi, pro tento druh lidí peníze neznamenaají nic, oni mají dost peněz, oni nechodí do kasina, aby vyhráli peníze. Pro ně jsou jiné věci, například servis.(..) Když přichází do kasina, musí vědět, že nic se jim v kasinu nestane, špatného. Dostanou jakýkoli servis, jaký preferují v kasinu. A budou bezpečně hrát, bezpečně si vymění peníze a bezpečně se dostanou domu. Tohle jim musíme poskytnout, aby cítili.“
(Rozhovor s manažerem, 2019)

Podle informátora klíčovým úkolem pro kasino je poskytnout zákazníkům všechny možné podmínky pro pohodlné uskutečnění zmíněného pocitu výzvy a sebeuspokojení. Taková interakce aktéra s kasinem ve skutečnosti vede k jakési rovnováze. Každý dostává to, pro co je tady. Kasino má dobrého hráče, který

dobrovolně a bez komplikací hraje o velké peníze. Zatímco hráč dostává potřebné pocity a zážitky. S ohledem na dřívější zkušenosti krupiéřky mohou říct, že podobné sociální interakce jsou v tomto kasinu poměrně běžné. Ukázalo se, že se v kasinu stále udržuje původní smysl tohoto zařízení zprostředkující výjimečnou zábavu a radost ze hry jako takové, tedy neovlivněné finančními odměnami. Hráči, kteří vnímají kasino jako zdroj zábavy či způsob seberealizace, při výzkumu prokazovali větší zájem o sociální kontakt. Zdá se, že uvítají konverzace se zaměstnanci kasina. Rádi se pobaví, proberou novinky ve světě, někdy poví něco o sobě. Vytváří pohodlné prostředí k tomu, aby si naplno užili svůj pobyt v herním prostoru. Podle mého názoru svým pozitivním přístupem tak zachovávají původní význam kasina jako nevšedního místa zábavy, kouzla a tajemna.

4.3.4 Interakce hráčů s krupiéřy

Návštěvníci kasina mají tendenci měnit své chování už ve chvíli, kdy vstoupí dovnitř. Atmosféra luxusu, moře peněz točících se na stolech a vysoká úroveň servisu člověka nutí začít se chovat jinak. Řekla bych, že se snaží vypadat důležitěji, klidněji a trochu nezaujatě, jako by toto prostředí bylo pro ně běžným. Zřejmě se jedná o jednání založené na hře rolí podle Goffmana (Goffman, 1999). Návštěvníci přizpůsobují svou osobní fasádu ke scéně tak, aby mezi nimi existovala jistá koherence (tamtéž). Zaměstnanci jsou vůči návštěvníkům přátelští, ale jejich jednání je omezeno většinou jen na komunikaci potřebnou pro uskutečnění hry. Takové omezení není přísně nařízeno. Někteří krupiéři si rádi popovídají s účastníky hry, čímž vytvoří přátelské prostředí a pobaví hráče. Během výzkumu jsem však zjistila, že přátelská atmosféra mezi dealerem a hráčem často způsobuje takové následky, kdy hráč si začíná dovolovat to, co je v rozporu s pravidly hry či kasina. Například se mu prominou pozdní sázky, zjednodušuje se průběh hry nebo výplaty, protože se spoléhá na vzájemné rozumění. Přátelský vztah mezi krupiéřem a hráčem příznivě působí na náladu a pohodlí hráče, který se cítí dobře, což je pro něj důvodem k tomu, aby zůstal déle, případně by přišel zas. Zároveň takový vztah eliminuje výskyt možných konfliktů s dealerem. Díky dobré náladě případné nejasnosti nebo chyby se nechávají stranou, zachovává se přátelská atmosféra a pokračuje se dál. Jsou však případy, kdy uvolnění přísného průběhu hry díky vzájemné přátelské interakci mezi hráčem a dealerem způsobuje komplikace. Projevuje se to ztrácením potřebné úrovně pozornosti ze strany krupiéřa, nebo žádostmi

hráče o výhry, které následně vyrcholí agresivitou jako reakcí na nevyhovění žádostí. V některých případech dochází k tomu, že se z přátelského hráče stává arogantní člověk, který ostře nadává na dealera, se kterým měl před chvílí dobrý vztah.

„Jo, oni rádi převedou všechno na dealera. I teď jsem to viděl na inspektu¹³, jak se naštvál, když prohrál. V příštím kole zase prohrál, tak to svedl na dealera, že prý kvůli tomu, že se předtím naštvál, ztratil koncentraci a prohrál další handu¹⁴. To oni umí.“ (Krupiér, Terénní poznámky, 2019)

Takové chování interpretuji jako strategii hráčů, kterou používají k výhře. Dotyčný se snaží spřátelit se s dealerem, doufá, že dobrý vztah donutí dealera k tomu, aby umožnil hráči stále vyhrávat, tedy dostávat větší částky peněz. Problém nastává ve chvíli, kdy očekávání dotyčného se neuskuteční, protože to jednoduše není možné. Krupiéri v takových situacích žertují, říkají: *„kdyby to šlo, už dávno bych byl na ostrovech“* (Krupiér, Terénní poznámky, 2019). Když taková strategie hráče se neosvědčí, nastává konec „přátelství“. Při nejlepším se dotyčný chová neutrálně, při nejhorším zuří a snaží se dealera urazit.

Oproti tomu způsob jednání krupiérů, který spočívá v omezení komunikace s hráčem a nastavení jakéhosi odstupů, se zdá být prospěšnější pro obě strany. Během výzkumu jsem pozorovala krupiéry, kteří jednali s hráči neutrálně, věcně, přitom s úctou a úsměvem. Na hru reagovali zodpovědně, nedopouštěli úlev v pravidlech pro hráče, trvali na řádném průběhu hry. K přátelskému vztahu nedocházelo, udržovalo se příjemné klidné prostředí v souladu se všemi předpisy. Hráči se cítili pohodlně, měli jistotu ohledně správnosti průběhu hry. Někdy zkoušeli dělat legraci, aby rozveselili dealera, ale pokusy nezpůsobily očekávanou odchylku od chování dealera. V takových případech jsem pozorovala jev, který bych popsala jako posílení úctivého chování vůči krupiérovi v důsledku jeho distancování. Hráči jednali více disciplinovaně, dodržovali pravidla, nebo spíše tolerovali absenci možnosti tyto pravidla nedodržovat. Tím myslím to, že krupiér nedovoloval odchylky od pravidel, a hráči na to nereagovali negativně. Zda tato reakce je vyvolána chladným přístupem dealera, který v tomto okamžiku lze interpretovat jako profesionální bezpečné chování, nebo to byla reakce smíření se s tím, že k žádné domluvě s krupiérem o výhře nemůže dojít, není jasné. Zřejmé je v tom, že

¹³ Inspekt je zkrácená verze inspektorského místa.

¹⁴ Hand je v karetních hrách jedno kolo hry.

v důsledku této interakce dochází k vytvoření oboustranně přijatelného vzorce chování založeného na respektu.

Jednání hráče a krupiéra je poněkud složitější proces, ve kterém se objevují prvky využívání psychologických návyků a dokonce takových nepsaných zákonů, jejichž původ a povahu bych přirovnala k lidovým teoriím. Tato technika komunikace je dost rozšířena v komunitě hráčů. Jsou předsvědčení o tom, že funguje dobře, a tak ji aplikují do svého chování během hry. Jedná se o jakousi „teorii“ založenou na citech krupiéra. Pokud hráč se krupiérovi líbí, údajně chce, aby dotyčný vyhrál. A právě ve chvíli, kdy krupiér chce, aby hráč vyhrál, tak v žádném případě nevyhraje. Naopak, když se krupiérovi hráč nelíbí, a nechce, aby vyhrával, pak určitě vyhraje. V praxi to vypadá tak, že hráči se snaží naštvat krupiéra všemi možnými způsoby.

„Ten na BJ začal na ni nadávat, z ničeho nic, že neumí dealovat. Byli tam ještě turisté, a on že prý ať rozdává pomaleji. Tak mu teda dala ty karty pomalu, ale nezeptala se, když měl dvacet. Ježíš, tak ji tam začal rvát, že nechtěl „stay“, že chtěl „split“¹⁵. No, a víš, jak on nadává, ten rozberečí každého, to je prostě takový člověk. Řval na ni, že je hrozná, neumí rozdávat a tak, vždyť víš“ (Krupiér, Terénní poznámky, 2019).

V této situaci smysl není příliš jasný. Když se hraje BlackJack a hráč dostane počet dvacet, má v tomto případě dobré karty a nemusí dělat nic, takže buď říká „stay“, aby potvrdil, že nebude nic dělat, nebo ve většině případů se dealer ani neptá, protože s těmito kartami není potřeba nic dělat. V případě z úryvku právě to udělala dealerka, předpokládala, že hráč je spokojen se svými dobrými kartami, ale on ji chtěl zřejmě naštvat, proto si na ni začal stěžovat.

Nejběžnější ze způsobů naštvání je nadávání, dále někdy bouchají po stole nebo rozhazují žetony kolem. Při pozorování jsem si všimla, že frekvence výher hráče před využitím tohoto způsobu komunikace je zhruba stejná jako při agresivním chování. Je pravděpodobné, že při klidné hře si hráč nevšimá toho, jak je úspěšný. Začíná zkoušet tuto „teorii“. Výhry přichází se stejnou pravděpodobností, ale v tu chvíli už je vnímá jako úspěch, nikoli jen štěstí.

¹⁵ „Stay“ a „split“ jsou anglické termíny používané ve hře BlackJack. Stay se rozumí doslova zůstat. Split znamená rozdělit karty.

Co se týče psychologických návyků při interakci krupiéra s hráčem, iniciátory zde jsou krupiéři, pitbossi a manažer. Krupiéři musí být na návštěvníky milí, vstřícní, bezproblémoví. Jejich nálada často definuje naladění všech hráčů nacházejících u stolů. Krupiér na herním stole je právě agent, který podle teorie agency způsobuje svou činností určité dění. Tato činnost v daném případě zahrnuje nejen způsob či styl dealování, ale i celkový přístup ke hře a náladu. Krupiér v dobré náladě má tendenci předejít případnému konfliktu pomocí toho, že si všechno s hráčem vysvětlí bez komplikací a příznaků nedůvěry. Kdežto krupiér, který nepůsobí navenek příliš přátelsky, může očekávat stejně naladěnou reakci. V tomto smyslu ho lze považovat za dočasného psychologa, který musí zkoumat stav hráče, se kterým jedná, a následně zvolit způsob komunikace, který bude mít nejbezpečnější následky. Tedy naslouchat, uklidnit, případně hráče povzbudit, zajistit pohodlné posezení u herního stolu. Interakce mezi těmito dvěma aktéry je jako zrcadlo. Odráží schopnost krupiéra ovládat psychický stav hráče pomocí vhodné interakce, naladit ho na pohodlný průběh hry.

Roli psychologa v kasinu někdy zkouší i manažer. K němu si hráči jdou stěžovat, pochlubit se nebo se o něčem jen tak pobavit. Většinou se jedná o přátelský rozhovor, kterým manažer udržuje dobré vztahy se stálými zákazníky. Nevypadá to však na nucenou povinnost, k rozhovorům docházelo náhodně a to jen ve chvíli, kdy manažer nebyl zrovna v terénu zaneprázdněn. Všimla jsem si určitého odstupu ze strany manažera během této vzájemné interakce. Zřejmě proto, že, jak zmiňoval jeden z informátorů, hráč je sám o sobě velmi proměnlivým aktérem v terénu. Člověk nikdy neví, co od hráče očekávat. Reakce na výhry a hlavně prohry jsou různé. Mohou tak způsobovat nepředvídatelné chování. Zřejmě mírné distancování při rozhovoru s hráči má za cíl zachování neutrální pozice a respektu pro případ, kdyby musel řešit nějaký konflikt. Právě v konfliktních situacích manažer je tím nejvyšším rozhodčím, který má právo rozhodovat o dalším osudu dotyčného v prostoru kasina. K takovým případům ale nedochází běžně. Primárně při jakýchkoli nedorozuměních v roli rozhodčího vystupuje pitboss. Má na starosti veškeré konfliktní jednání s návštěvníky. Kdykoli v průběhu výzkumu docházelo k interakci pitbosa s hráčem, jednalo se převážně o řešení negativních jednání, kladné rozhovory se vyskytovaly vzácně. Nicméně i v těch složitějších případech bylo vidět, že pitboss se snažil zvolit takový způsob jednání, který by byl pro obě strany přijatelný a zároveň spravedlivý.

4.3.5 Zápasy autorit

Pokud proklientský přístup nezvládá situaci vyřešit, do jednání vstupuje manažer. Zde jsem pozorovala jev, který interpretuji jako válku autorit. Sledovala jsem dva odlišné případy fungování autority při interakci s hráčem v konfliktních situacích. První je nejfrekventovanější a spočívá v tom, že slovo manažera je zákon. Funguje to tak, že hráči nestačí slyšet spravedlivé řešení od inspektora. Ani při zapojení pitbosse hráč stále trvá na svém a nehodlá přijmout myšlenku, že nemá pravdu. Když přichází manažer a vysvětlí mu tu samou věc, hráč se automaticky uklidní, někdy se dokonce snaží ze situace vyjít přátelsky. Podle mě tedy autorita inspektora i pitbosse v daném případě není pro hráče dostačující. Staví svou autoritu nad autoritu pitbosse. Tím pádem se stále snaží poukázat na to, že hodnota jeho slov je vyšší než všech účastníků debaty. Zatímco o rozhodnutí manažera nediskutuje ani v případě, že s ním nesouhlasí. Funguje zde jakýsi tlak autority, podporovaný velkou mocí. Hráč při hádce s manažerem totiž kromě špatného zážitku riskuje to, že se do kasina už víc nedostane. Tento tlak se projevuje i při neverbálním ovládnutí dotyčného.

„Někteří nejsou schopni tolerovat ani menší prohry, začínají být agresivní, nezvořilí, urážejí zaměstnance. Tak pro takové lidi jsme striktnější. Ani nemusíme mluvit, manažer stojí u stolu, hlídá hru, nebo spíš člověka než hru, o to se nestará, protože je tam inspektor, kamery, ale sleduje hráče proto, aby v něm vyvolal nepříjemné pocity, že jeho chování není dobré. Jak jsi kolikrát viděla, když manažer přichází ke stolu, lidé se zklidní, změní chování, začínají oslovovat „příteli, příteli“. Takže jediný důvod, proč takhle stojím, abych je zklidnil, ukázal, že v klidu, můžu zastavit hru a vzít tě ven.“ (Rozhovor s manažerem, 2019)

Jedná se o situace, kdy problemový hráč se zklidňuje, jakmile si všimne manažera stojícího v blízkosti herního stolu. Stačí, když jen sleduje hru a nic neříká. Tento tlak jaksi koriguje chování dotyčného, tím pádem všichni se z této situaci dostávají bez nutnosti žádných slov. Pouhá přítomnost manažera tak automaticky uzavírá aktuální případ nedorozumění a zároveň vylučuje výskyt možných budoucích konfliktů. V této válce autorit tedy hráč bezpomínečně akceptuje nadřazenost manažera. Smím-li odkázat na kohoutí zápasy popisované Geertzem (2000), autoritu manažera zde přirovnávám k autoritě rozhodčího a označuji autorovy slovy za absolutní. *„Podoben soudci, králi, knězi a policistovi, je rozhodčí jimi všemi“ (Geertz, 2000, s. 467).* Jednak manažer v roli soudce zajišťuje svou mocí spravedlné rozhodování v rámci zákona

(pravidel), který reprezentuje. Jednak samotná jeho autorita je garancí kvality a spravedlnosti, což podporuje validnost jeho rozhodnutí. „*Tuto práci vykonávají pouze výjimečně důvěryhodní, solidní a, s přihlédnutím ke složitosti kodexu, vzdělání občané; muži koneckonců přinesou své kohouty jen na ty zápasy, které řídí takoví lidé*“ (Geertz, 2000, s. 467). Garance kvality je tedy založena na nepochybném vědění o tom, že lidé vykonávající tuto práci jsou nejen dobře kvalifikováni, ale mají i bohaté zkušenosti a znalosti v oboru, které jim umožňují spravedlivě posuzovat situace.

Druhý případ zápasu autorit byl patrný při interakci s hráči, jejichž sebejistota byla mnohem silnější než u kolegů. Nestáli o jednání s inspektorem ani pitbossem, rovnou vyžadovali rozhovor s manažerem. Na rozdíl od předchozího případu tento typ hráčů neměl potřebu soutěžit o pravdu. Lze dokonce říct, že nepovažoval nikoho za dostatečně dobrého představitele jeho úrovně důležitosti k tomu, aby s ním mohl mluvit. Při rozhovoru s manažerem hráči měli tendenci mluvit špatně o zaměstnancích, tedy přesvědčit manažera o tom, že se s nimi nezachází spravedlně a hezky. Při výzkumu nastala také situace, kdy hráč zahrnoval do důkazů věci, které s tématem konfliktu přímo nesouvisely.

„*Hráč si stěžoval na ruletový stůl z toho důvodu, že ruleta je údajně schválně nastavená tak, aby nepadalo to jeho číslo, na které sází. Pán tvrdí, že už dlouhou dobu sází pořád na to samé číslo, a prohrává. Ale ve chvíli, kdy si šel na pokladu vyměnit další peníze, padlo zrovna jeho číslo. Pán říká: „Podle teorie pravděpodobnosti číslo po nějaké době musí padnout, ale nepadá, takže to máte nastavené na podvod“. Manažer mu na to odpovídá, že zaprvé žádné číslo určitě padnout nemusí, nějaké číslo může padnout jednou, dvakrát, celou noc nebo vůbec. Žádný system v tom není. Za druhé, pán nemůže jen tak obviňovat kasino z podvodu, za dvacetiletou historii se v kasinu nikdy nepodvádělo.“ Zákazník nenechal manažera domluvit a povídá: „Ale já mám pocit! Myslím si, že to je podvod!“. Manažer na to: „Když člověk prohrává, vždy má pocit, že všechno je proti němu, ale není to důvod obviňovat kasino z podvodu“. Hráč bez přemýšlení začal měnit téma a povídal, že prohrává kvůli tomu, že krupiéri se neusmívají. Říkal, že negativita dealerů způsobuje jeho prohru. Schválně se neusmívají, aby nepadalo jeho číslo. Manažer si zákazníka vyslechl, pokusil se ho uklidnit a vysvětlit, že nemůže nutit personál usmívat se na všechny a navíc, jak by reagoval zákazník, který prohrává, na to, že krupiér se na něj usmívá. S lehkým usměvem naznačil, že není vhodné se smát, když hráči prohrávají. Zákazník se ihned změnil*

v obličejí. Řekl, že vše je v pohodě, nevadí mu to. Zopakoval, že nemá žádný problém a zkusí si ještě zahrát, ale pokud zase prohraje, ihned odejde.“ (Terénní poznámky, 2019).

V tomto úryvku lze si všimnout, že hráč se snažil přesvědčit manažera o nespravedlnost jeho prohry. Zajímavý je tady náhlý přechod od jednoho tématu k druhému, který se zdá být improvizovanou snahu o poslední záchranu jeho tvrzení. Hráč, který chce jednat pouze s člověkem, jež je podle něj stejné sociální úrovně či blízko ní, není schopný přiznat prohru v debatě. Je natolik přesvědčen o moci své autority, že chce zápasit člověkem, jehož autorita je zde absolutní. Mluvě terminologií Goffmana (1999), hráč se drží své fasády, jejíž složky (scéna, vzhled a způsob vystupování) by měly být logicky propojeny. K posílení své působnosti dokonce využívá i ty neméně funkční a pro někoho dokonce směšné důvody. Zřejmě počítá s vlivem tlaku svého sebevědomého vystupování na manažera. A ve chvíli, kdy jeho autorita není dostačující pro vítězství jeho argumentů v tomto konfliktu, snaží se z toho vyjít tak, aby oba zůstali v dobrém vztahu. V tomto případě dochází ke ztrátě koherence mezi složkami fasády, kdy způsob vystupování nárokuje naprostou moc a pravdu neustál proti absolutní autoritě manažera. Takový konec interpretuji jako snahu o zachování alespoň rovnosti autorit, když prohra ve válce autorit pro tohoto hráče stále není přijatelná. Během výzkumu podobné situace nastávaly za účasti hráčů, kteří hráli o velké částky peněz. Předpokládám, že vnímání vlastní autority hráče a následné vyžadování lepšího servisu a respektu přímo souvisí s finančním stavem dotyčného. Nicméně pravidla kasina spolu s podporou autorit vedení udržují dění v prostoru v bezpečném a pro všechny spravedlném rámci.

4.3.6 Jeden za všechny, všichni za jednoho

Chování aktérů v prostoru kasina, jak je vidět z předchozích kapitol, je výsledkem nejenom působení materiálních aktérů, ale i sociálních kontaktů. Zvyky a normy v kasinu svým způsobem determinují chování člověka tak, aby mohl v prostředí existovat. Každý, kdo vstupuje do kasina, se stává částí „kultury“, která má svá pravidla, jazyk a zvyky, a pokud si vzpomeneme na chování hráčů podle zvláštních strategií nebo na aktivity krupiérů spojené s očištěním rukou, doplnění a rovnání žetonů ve floatu apod, také rituály. Člověk se této „kultuře“ přizpůsobuje a zároveň ji dotváří.

Z mého pohledu je to znázornění tvrzení Geertze o tom, že „*lidé neovlivnění zvyky určitých míst skutečně neexistují, nikdy neexistovali a, co je nejdůležitější, nemohou zákonitě existovat*“ (Geertz, 2000, s. 47). Nemůžeme se bavit o hráčích vně kasina. Patří do společnosti, jejíž součástí včetně aktérů mají smysl pouze v jejím přirozeném prostředí-kasinu. Při vstupu do kasina člověk, jako cizinec vně vlasti, automaticky souhlasí s přijetím místních norem a zákonitostí. Tím pádem i chování návštěvníků je korigováno „kulturními“ zvyky. Podle mého názoru charakteristické vlastnosti člověka, které ho determinují jako hazardního hráče, se vytváří právě v prostoru kasina. Pouze v tomto prostředí, kterým jsou tvořeny za pomoci interakcí s lidskými i ne-lidskými aktéry, nabývají svého smyslu. Mimo „kulturu“ kasina a její atributy hazardní hráč jako takový nemůže existovat.

V rámci „kultury“ kasina lze zde sledovat jev, který vzniká v důsledku aktivnějšího sociálního kontaktu hráčů. V průběhu hry docházelo k jejich sdružení. Díky společné radosti nebo naopak soucitu z prohry aktéři začínali více komunikovat, radit si navzájem. V případě konfliktů se navzájem podporovali proti dealerovi, což následně vedlo ke globálnějšímu nedorozumění, kterého se účastnilo více lidí najednou. U hráčů, kteří se neznají, při hře u jednoho stolu lze pozorovat rychlý vznik přátelství. Interpretuji to tak, že všichni stejným způsobem čelí osudu a zápasí s náhodou pro dosažení svého cíle. To vše je spojuje a vytváří jakýsi tým. Radost jednoho se stává potěšením pro druhého. Stejně tak prohra či konflikt jednoho vyzývá druhého k podpoře přítele. Funguje zde jistá solidarita. Podobné případy mě navedly k tomu, abych se podívala na hráče u jednoho stolu jako na hromadného sociálního aktéra, který se staví do opozice dealerovi. Takový náhled mi umožnil vnímat komunitu hráčů jako jeden organismus. Sdružení jim dodávalo sílu a sebejistotu tak, že byli odhodlanější při konfliktních situacích. Z neutrální komunikace se někdy stával boj proti systému kasina, kdy hráči jakožto jeden organismus snažili se tlačit na krupiéra za účelem dosažení jejich cílů. Charakteristickým prvkem takové situace byla lež. Hráči lhali, aby přesvědčili vedení o tom, že jejich přítel-hráč má pravdu.

„Je jich tam asi pět [na ruletě], bacha na hlášené sázky, řvou všichni najednou, pak se hádají, že prý něco měli. Ted' byl pitboss na kamerách kvůli nim. Měl [hráč] prý sousedy¹⁶ na dvacet trojce, ale já jsem to tam nedávala, nic mi neříkal. Padla pětka,

¹⁶ Sousedí- hlášená sázka na ruletě, která (na ruletovém kole) pokrývá pět vedlejších čísel.

stáhla jsem všechno, a on začal nadávat, že tam měl sousedy na dvacet trojce. Inspektor nic, že jo, nic tam nebylo. A ještě ten jeho kámoš furt křičel na inspektora, že prý viděl, jak to tam dával. No prostě strašný. Hlavně nedávej najevo, že nejsi si jistá, kdyžtak to zkontrolují na kamerách.“ (Krupiérka, Terénní poznámky, 2019)

Vrátím-li se ke Goffmanovu pojednání o rolích, i zde se jedná o hraní role. Avšak někdy nastávají extrémní situace, kdy se aktéři se svým výkonem tak ztotožňují, že ho vydávají za skutečnou realitu (Goffman, 1999). Nicméně tento způsob jednání, i když může být přesvědčivý, pro jednoduchost kontroly pravdivosti není v případě kasina funkční. Zajímavým zjištěním v této situaci bylo to, že kolektivní působení týmu hráčů proti zaměstnancům kasina funguje pouze v konfliktních situacích vzniklých v důsledku prohry. V případě kladného a pohodlného průběhu her každý hráč jednal sám za sebe. To je jasným znázorněním Goffmanova tvrzení o roli týmu. Aktéři se spojují pro dosažení společného cíle a prosazení vlastního vidění skutečnosti, kterou považují za pravdivou. Tým se vytváří a drží pohromadě pomocí vzájemné interakce v daném časoprostoru. Díky spolupráci na společné úloze vyvíjejí jistou důvěru vůči členům svého týmu, čímž zajišťují pocit ochrany proti protějším týmu (Goffman, 1999). Zároveň by se dalo říci, že účastníci jednoho týmu se svou podporou navzájem provokují k boji, jak bylo vidět v předchozím úryvku. Dělají v podstatě to samé, co dělají majitelé a nosiči kohoutů v pojednání Geertze (2000) o kohoutích zápasech ve smyslu vnějších podmínek zápasů, a tedy vytváří vnější provokaci, čímž dodávají sílu a agresivitu k boji. Podle mého názoru týmy hráčů vznikají v kasinu převážně kvůli vzájemné ochraně. Místo sociálního kontaktu s krupiéry naopak se od nich zřetelně oddělují. Bojovat proti systému kasina společně s dalšími hráči se zdá být jednodušší než o samotě. Takové přátelství ale končí, když hráči odcházejí od herního stolu. Týmy hráčů tak vznikají jejich vzájemnou interakcí v důsledku reakce na chod hry v rámci konkrétního herního prostoru, ve kterém se momentálně nacházejí. Vzhledem k tomu, že dealer u stolu je prostředníkem mezi týmem hráčů a nadřízeným krupiérem či vedením, tým hráčů bojuje primárně proti dealerovi. Takovému tlaku proti dealerovi či kasinu celkově by se podle mě dalo zamezit pomocí zvláštní interakce dealera s hráči, při které by bylo dáno najevo, případně vysvětleno, že není v silách dealera překročit striktní pravidla kasina. Tím pádem by se ztrácel smysl jednat proti dealerovi, tedy tvořit týmy hráčů za účelem prosazování vlastní skutečnosti pomocí hromadného tlaku na dealera.

5 Závěr

V této práci jsem se pokusila přiblížit čtenáři téma tajemného světa kasina, jak ho ještě nezná. Vzhledem ke specifičnosti prostředí jsem za pomoci zvoleného teoretického rámce a metodologie provedla výzkum, který nezasahoval do osobních životů aktérů, nenarušil konfidencialitu účastníků ani kasina, čímž se mi podařilo zanechat celostnost prostředí a aktérů v něm. Cílem této práce založené na terénním výzkumu bylo prozkoumat materiální a sociální interakce uvnitř kasina. Zapojením vlastní autoetnografie jsem se pokusila o širší interpretaci jevů vyskytujících se v terénu. Přičemž pohled na ně z perspektivy krupiéřky mi umožnil přesnější uchopení problematiky a podrobnější zachycení detailů.

Materiální svět kasina není jenom okrasným doprovodem hazardní hry. Přestože svou mohutností, atmosférou luxusu a kvalitního servisu často je důvodem k návštěvě nevšedního místa, jeho druhou důležitou funkcí je schopnost komunikace s návštěvníkem. Prostor jakožto průvodce provede hráče tak, aby si vychutnal veškerý sortiment zábavy, který mu kasino nabízí. Na cestě ho potká spousta provokujících prvků v podobě světel, zvuků, aktivních her jiných hráčů a jiných atraktivních atributů her, vůči kterým je těžko zůstat lhostejným. Barevný tón mu napoví, jak se má cítit, hudba ho naladí na pohodové dlouhé posezení u herního stolu. Avšak složky materiálního světa kasina neexistují samy o sobě. Při vzájemné interakci se sociálním světem spoluvytváří určitý kontext, v jehož rámci jejich procesy nabývají významů platných v daném časoprostoru, tedy jsou zároveň vytvářeny kontextem. Použiji-li Geertzovu (2000, s. 24) definici kultury, právě tento kontext, ve kterém sociální události, chování, instituce a procesy jsou srozumitelně popsány, je označován za kulturu. Pouze v rámci této kultury lze pochopit spojitost mezi kvalitou herních židlí a blížším sociálním kontaktem vznikajícím mezi hráči, když tráví dlouhé hodiny u herního stolu, což je jim umožněno díky záměrně blízkému uspořádání materiálních prostředků ke hře (výměna peněz na stole, bankomat, vedlejší stoly), dostupnosti servisu a vnějším faktorům (např. světla, hudba, vůně kávy či jídla) udržujícím atmosféru pohody. V důsledku dlouhého sezení a sociálního kontaktu můžeme pozorovat mezi hráči vznik týmu, který se vymezuje vůči krupiéřovi nejen opačným postavením ve hře, ale i fyzickým oddělením, které situuje krupiéřa na opačnou stranu stolu. Tato pozice podpořená formálním jednáním se stává jakousi sociální bariérou mezi týmem hráčů a

krupiérem, čímž posiluje týmovou jednotu a odhodlanost vůči protihráči-krupiérovi. Na druhou stranu pozice inspektora sedícího u stolu na židli o polovinu vyšší než židle pro hráče v kontextu kultury kasina vizuálně naznačuje vyšší sociální postavení a moc nad všemi účastníky v rámci daného herního stolu. Fyzické ohraničení pitu jakožto ústřední stanice kasina svou organizační funkcí a hlavně striktní nepřístupností pro návštěvníky způsobuje nejen fyzickou protekci pro zaměstnance, ale i sociální nedotknutelnost posilující hodnotu slova krupiéra. Tato nedotknutelnost spolu s fyzickým distancováním pomocí materiálního uspořádání prostoru posiluje nadřazenou pozici pitbosse při interakci s návštěvníky. V případě manažera naopak sociální nedotknutelnost a fyzické distancování je důsledkem prezentace jeho absolutní autority a procesu neustálého potvrzování jeho moci, tedy je způsobeno jeho „fasádou“. Na tomto příkladu je nejlépe vidět, jak materialita a sociální interakce se navzájem vytváří a v závislosti na aktérech nabývají odlišných významů.

Stejným způsobem lze uvažovat o využití prostoru hráči. Z příkladu hráče, který hrál na několika stolech najednou, lze odvodit užitečnost blízkého umístění herních stolů a univerzálnost cashových žetonů (akceptovaných na všech stolech). Díky tomu je dotyčný zapojován do několika herních prostorů najednou, tedy stává se součástí více sociálních skupin soustředěných kolem oné hry, případně týmů hráčů. Vzhledem k tomu, že herní prostor je využíván každým členem ve stejné míře a že u hráčů v rámci jednoho stolu lze pozorovat vývoj určitého přátelského vztahu, významnou roli při využití prostoru pak začínají hrát spoluhráči. Jejich hra a komentáře se pro dotyčného stávají jakousi motivací hrát ještě víc jednak díky jejich podpoře, jednak naopak z důvodu dokazování vlastního statusu či nadřazenosti.

Z hlediska materiality atributů her poněkud specifickým jevem je proměnlivost rolí žetonů. Za předpokladu, že hráč vypěstuje vztah ke svým umělým náhražkám peněz, vystupují v roli řidičů, kteří ovládají proces jeho zapojení se do hry a to tak, že se stávají žádanou „trofej“, pro jejíž získání jsou schopni utratit víc, než je samotná výhra. Nicméně právě množství žetonů je zde tím kritériem, které určuje sociální postavení hráče v rámci herního stolu. Je jakýmsi neverbálním sdělením ostatním hráčům o tom, jak je dotyčný úspěšný. Není důležitá hodnota žetonů, nýbrž jejich množství, které v rovině sociální interakce mezi hráči svědčí o štěstí a úspěchu. Na druhou stranu vztah krupiérů k žetonům je natolik odosobněný, že jsou pro ně pouze pracovní pomůckou k uskutečnění hry, nikoli kritériem úspěchu nebo prostředkem vyjádření statusu. Avšak

jejich využití má poněkud větší přínos ve vztahu k vnitřní komunikaci mezi zaměstnanci – přispívá k vytvoření pracovního jazyka. Tím se materialita žetonů prolíná se sociální komunikací, v níž poté mění svůj původní význam (viz kapitola Žetony vs. Peníze).

V neposlední řadě je třeba zmínit se o tématu seberealizace a sebeuspokojení. Ve hře, jejímž cílem je dokazování vlastního statusu, má hráč tendenci využívat veškerých prostředků poskytujících mu pocit sebeuspokojení. Materialita kasina zastoupená samotným luxusním prostorem, kvalitním servisem a profesionálním přístupem k zákazníkům je půdou pro prezentaci sociálního postavení některých aktérů-hráčů. Vytváří takové sociální interakce, skrz které se vyjednává jejich důležitost a maskulinita. Ta zároveň vyžaduje využití takových složek materiálního uspořádání, které posilují status daného sociálního chování (např. žádost výměny kuličky na ruletě, osobní kontrola kamerového záznamu, využití privátní místnosti). Materialita je zde atributem a zároveň nástrojem sociálních interakcí založených na otázce cti, moci a na pocitu vlastního uspokojení. Vzniká tak koherentní zastoupení a působení všech složek Goffmanovy fasády navzájem.

Pomocí zkoumání vnitřního chodu kasina jsem dospěla k tomu, že materialita kasina se přímo odráží v sociálních jednáních, jež jsou zároveň spouštěči dalšího utváření materiálního prostoru. Existence sociálních interakcí je podmíněna materialitou, která je zpětně vytvářena v důsledku jejich vzájemné interakce. Výsledky jejich působení však mají význam pouze v prostoru kasina, v jehož kontextu mohou být popisovány a interpretovány. Existují zde pravidla, normy, zvyky, dokonce vlastní jazyk a rituály, které vznikly v důsledku vzájemné interakce materiálního prostředí kasina a sociálních jednání v něm. Dohromady vytváří jedinečnou kulturu. Každý, kdo se ocitne uvnitř, je vzájemnou souhrou materiálních a sociálních podmínek veden k tomu, aby jednal v souladu s kulturními normami kasina, nikoli svými. Právě zvláštnost této kultury a nemožnost ji zakoušet jinde dělá kasino tím tajemným a lákavým místem zábavy.

6 Bibliografie

- BAUMAN, Zygmund. (2000). *Myslet sociologicky: Netradiční uvedení do sociologie*. 1. vydání. Praha: SLON. ISBN 80-85850-90-7
- CAILLOIS, Roger. (1998). *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5
- CHANG, Heewon. (2008). *Autoethnography as Method (Developing Qualitative Inquiry)*. Routledge, 1st edition. ISBN 1598741233
- ELLIS, Carolyn. (2004). *The Ethnographic I: A Methodological Novel about Autoethnography*. Walnut Creek: Altamira Press. ISBN 0759100500
- ELLIS, Carolyn, Tony E. ADAMS and Arthur P. BOCHNER. (2010). *Autoethnography: An Overview*. [online]. Dostupné na: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095> . [cit. 2020-01-05]
- ELLIS, Carolyn and Arthur P. BOCHNER. (2006). *Personal Narrative as a Social Approach to Interpersonal Communication*. In: *Communication Theory*. [online]. Dostupné na: https://www.researchgate.net/publication/229605367_Personal_Narrative_as_a_Social_Approach_to_Interpersonal_Communication. [cit. 2020-01-05]
- GEERTZ, Clifford. (2000). *Interpretace kultur. Vybrané eseje*. 1. vydání. Praha: SLON. ISBN 80-85850-89-3
- GELL, Alfred. (1998). *Art and Agency. An Anthropological Theory*. New York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-828014-9
- GOFFMAN, Erving. (1999). *Všichni hrajeme divadlo. Sebe prezentace v každodenním životě*. Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-4-1
- GUILLEMIN, Marylis a Lynn GILLAM. (2004). *Etika, reflexivita a "eticky důležité okamžiky" ve výzkumu*. *Biograf* (35): 47 odst. Dostupné na: <http://www.biograf.org/clanek.php?clanek=3502>

- HEŘMANSKÝ, Martin. (2009). *Kvalitativní analýza dat* [online]. In: E-Úvod do společenskovědních metod. [online]. Dostupné na: <http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614>. [cit. 2020-02-01].
- HUIZINGA, Johan. (2000). *Homo ludens*. 1. čes.vyd. Slavonice: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1
- LEVEZOVÁ, Belinda. (2004). *Kasino. Příručka navštěvníka*. 1. čes.vyd. Praha: Fortuna Print. ISBN 80-7321-132-7
- MAYRING, Philipp. (1990). *Einführung in die qualitative Sozialforschung*. München: Psychologie Verlag Union. ISBN:978-3-407-25734-5
- MILLER, Daniel. (1998). *Material Culture: Why Some Things Matter*. London: UCL Press. ISBN: 1-85728-685-5
- SIMMEL, George. (2004). *The Philosophy of Money*. 3rd ed. London: Routledge. ISBN 0-415-34173-6
- STÖCKELOVÁ, Tereza a Yasar ABU GHOSH. (2013). *Etnografie: improvizace v teorii a terénní praxi*. Praha: SLON. ISBN 9788074191480

7 Přílohy

1. Vybrané kapitoly z herního plánu kasina o pravidlech her.

a. Evropská ruleta EVROPSKÁ RULETA

2.1. Cíl hry, hrací stůl

Evropská ruleta je hazardní hra, ve které hráč sází na vítězné číslo; vítězným číslem je označení číselného pole, ve kterém zůstane usazena ruletní kulička poté, co se otočná část ruletového přístroje roztočila a byla do ní Krupiérem vhozena kulička.

Hrací stůl je obdélníkový s místy pro 6 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má průhledný uzamykatelný box pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Na jedné kratší straně se nachází cylindr. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukmem, na němž je vyznačeno tableau.

Ruletový přístroj (cylindr) se skládá z nehybného kotle a z disku (ruletového kola) s vyznačenými čísly 0 – 36, otáčejícího se kolem svého středu. Na šikmé stěně kotle jsou kovové zarážky. Číslo na otočném disku nejde za sebou, ale mají následující mezinárodně používané pořadí:

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

2.2. Pravidla hry (zahájení a průběh)

2.2.1. Hráči rulety jsou Krupiérem vyzváni, aby umístili na hracím stole své Sázky. Sázky – žetony musí být podle pravidel umístěny na tableau (tj. část hracího stolu s vyznačenými poli pro umístování sázek). Hráč tak učiní sám. K provedení Sázky lze použít Hodnotové i Hrací žetony.

2.2.2. Krupiér hází kuličkou na otáčející se cylindr, a to proti směru jeho otáčení. Po minimálně desetinásobném oběhnutí kuličky po obvodu sjíždí kulička k číselníku a zapadá do jednoho vyhrávajícího čísla.

2.2.3. Zapadne-li kulička v některém číslovaném okénku, je dané číslo číslem výherním a je nahlas Krupiérem vyhlášeno. Všechny Sázky související s tímto číslem vyhrály. Vyhrávající Sázky jsou vyplaceny a prohrané Sázky jsou staženy.

2.2.4. Zahájení hry provádí Krupiér výzvou „umístěte své sázky prosím“. Po odpovídajícím intervalu vhodí Krupiér kuličku do točícího se kola (cylindru).

2.2.5. V dostatečném časovém předstihu před pádem kuličky do políčka s číslem ohlásí Krupiér „žádné sázky prosím“. Po tomto oznámení nemohou Hráči ani dále sázet, ani Sázky rušit nebo přemisťovat.

2.2.6. Personál Provozovatele určený ke hrám informuje na požádání Hráče o pravidlech hry, která budou v herním středisku veřejně přístupná. Za žádných okolností nesmí pracovník Provozovatele radit jak sázet a hrát.

2.3. Výherní možnosti

2.3.1. Jednoduché sázky – výplatní poměr 1:1

Červená	=	všechna červená čísla
Černá	=	všechna černá čísla
Odd (lichá)	=	všechna lichá čísla
Even (sudá)	=	všechna sudá čísla
Nízká	=	čísla od 1 do 18
Vysoká	=	čísla od 19 do 36

2.3.2. Tucty a kolony – 12 čísel – 2 násobek Sázky (2:1)

1 ST 12 (první tucet)	=	čísla od 1 do 12
2 ND 12 (střední tucet)	=	čísla od 13 do 24
3 RD 12 (poslední tucet)	=	čísla od 25 do 36

2.4. Nejnižší a nejvyšší Sázky v EURO

kolony (sloupce)	- od 1 do 34				
	- od 2 do 35				
	- od 3 do 36				
2.3.3. Six line – 6 čísel – výplatní poměr 5:1		2.4.1.	Sázka	možná čistá výhra	
Např. 16, 17, 18, 19, 20, 21			<u>minim.</u>	<u>maxim.</u>	<u>minim.</u> <u>maxim.</u>
		Jednoduché Sázky	10	500	10 500
		Tucty a kolony	10	250	20 500
2.3.4. Corner – 4 čísla – výplatní poměr 8:1		Six line	2	300	10 1 500
Tato Sázka zahrnuje 4 čísla tvořící na tableau čtverec,		Corner	2	200	16 1 600
např. 7 8 8 9		Three line	2	150	22 1 650
10 11 11 12		Split	2	100	34 1 700
		Straight up	2	50	70 1 750
2.3.5. Three line – 3 čísla – výplatní poměr 11:1		2.4.2.			
Tato Sázka zahrnuje tři horizontálně sousedící čísla		Jednoduché Sázky	25	1 000	25 1 000
např. 16-17-18 31-32-33		Tucty a kolony	25	500	50 1 000
2.3.6. Split – 2 čísla – výplatní poměr 17:1		Six line	5	600	25 3 000
Tato Sázka zahrnuje dvě horizontálně nebo vertikálně sousedící čísla,		Corner	5	400	40 3 200
např. 8-9 23-26		Three line	5	300	55 3 300
		Split	5	200	85 3 400
2.3.7. Straight up – 1 číslo - výplatní poměr 35:1		Straight up	5	100	175 3 500
Tato Sázka pozůstává pouze z jediného čísla, např. 6 nebo 23.		2.4.3.			
2.3.8. Při Sázkách existuje ještě možnost vyhrát série, tj.		Jednoduché Sázky	50	2 000	50 2 000
Čísla sousedící na cylindru:		Tucty a kolony	50	1 000	100 2 000
<u>Velká série: 9 žetonů tvoří Sázku, tj.</u>		Six line	25	200	125 1 000
2 žetony three line – 0, 2, 3, 1ž. split – 4/7		Corner	25	200	200 1 600
1ž. split – 12/15, 1 ž. split 18/21, 1ž. split 19/22		Three line	25	200	275 2 200
2 žetony corner 25/29, 1ž. split 32/35.		Split	25	200	425 3 400
		Straight up	25	200	875 7 000
<u>Malá série: 6 žetonů tvoří Sázku, tj.</u>					
1 žeton split 5/8, 1 žeton split 10/11, 1 žeton split 13/16, 1 žeton split 23/25.		2.5.1. Nejnižší a nejvyšší Sázky v Kč			
žeton split 27/30, 1 split 33/36.		2.5.1.	Sázka	možná čistá výhra	
<u>Orohelins: 5 žetonů tvoří Sázku, t.j.:</u>			<u>minim.</u>	<u>maxim.</u>	<u>minim.</u> <u>maxim.</u>
1 žeton straight up – 1,1 žeton split 6/9, 1 žeton split 14/17, 1 žeton		Jednoduché Sázky	100	20 000	100 20 000
17/20, 1 žeton split 31/34.		Tucty a kolony	100	10 000	200 20 000
<u>Zero Spiel: 4 žetony tvoří Sázku, t.j.:</u>		Six line	25	6 000	125 30 000
1 žeton split 0/3, 1 žeton split 12/15, 1 žeton straight up 26, 1 žeton		Corner	25	4 000	200 32 000
split 32/35.		Three line	25	3 000	275 33 000
		Split	25	2 000	425 34 000
		Straight up	25	1 000	875 35 000
2.3.9. Vyhrává-li číslo „0“, vyhrávají Sázky nulu obsahující, ostatní Sázky					
prohrávající a jsou staženy.					

2.6. Každý Hráč si může Hodnotové žetony, které koupil u pokladny, vyměnit u hracích stolů za barevné Hrací žetony, nazývané wheel checks. Každý Hráč dostane na požádání barevné Hrací žetony určité barvy, se kterou nebude u daného hracího stolu současně hrát žádný jiný Hráč. Všechny wheel checks (zvláště za EURO a zvláště za Kč) nemají stejnou hodnotu, tuto hodnotu si Hráč domluví s Krupiérem. Tato hodnota představuje současně minimální Vklad u příslušného hracího stolu.

2.7. Při pozdějším vrácení wheel checks je uznána jejich hodnota, na které se Hráč před tím domluvil s Krupiérem (viz předchozí bod). Hodnotové EURO žetony jsou platné u všech hracích stolů provozovaných za EURO. Hodnotové Kč žetony jsou platné u všech hracích stolů provozovaných za Kč. Vklady vložené u hracího stolu s jinou měnou (záměna EURO – Kč) jsou neplatné a budou Krupiérem u příslušného hracího stolu Sázejícímu vráceny.

b. BlackJack

BLACK JACK – „21“

3.1. Karty

Hra je provozována se šesti balíčky po 52 kartách. Eso má hodnotu 1 nebo 11, dle konkrétní kombinace. Eso Krupiéra zpravidla za 11. Krupiérovo eso se počítá za 1 pouze tehdy, když by jeho celkový součet překročil 21. Karty K, Q, J mají hodnotu 10, další karty pak mají svoji označenou hodnotu (2 až 10). Nejvyšší výhra činí 1,5 násobek Sázky a je možno jí dosáhnout v případě výhry s výherní kombinací Black Jack.

3.2. Počet Hráčů

U hracího stolu je 7 hracích boxů, kde mohou Hráči sedět. Hráčům je umožněno hrát i na více boxech současně, pokud jsou volné další boxy a pokud tím nebrání účasti ve hře dalším Hráčům. Je možné, aby se hry zúčastnili i stojící Hráči za Hráči sedícími, celkový součet sázek však nesmí překročit stanovené maximum pro 1 box. Max. 3 Hráči na box. Sedící Hráč rozhoduje o tom, zda bude nakoupena další karta.

3.3. Průběh hry

Cílem hry je přiblížit se při nákupu 2 nebo více karet co nejlíže součtu 21. Výhra, případně prohra boxu se řídí podle dosaženého součtu karet Krupiéra. Po výzvě ke hře obsadí Hráči boxy jednotlivými Sázkami. Po ukončení sázek rozdá Krupiér ke každému Sázkou obsazenému boxu a sobě po 1 kartě. Poté přidá k boxům Hráčů po 1 kartě. Hráč může po 2. kartě zastavit (nežádat další karty). Může ale žádat od Krupiéra další karty, aby se součtem co nejvíce přiblížil k 21. Krupiér si bere 2. kartu až jako poslední. Do součtu 16 přitom musí brát další karty, při součtu 17 a vyšším je již brát nesmí.

Black Jack je nejvyšším možným výsledkem, tj. 21 bodů docílených 2 kartami (eso + 10, nebo eso + některá z karet K, Q, J). V případě, že má Hráč 21 bodů ve více než dvou kartách, není toto Black Jack a nemůže si vzít další kartu s tím, že toto bude vypláceno 1:1, tj. ve výši Sázky. Výhra je pak vyplácena v poměru 3:2, tj. ve výši 1,5 násobku Sázky. Pokud Hráč přesáhne součet 21, prohrává a vypadá hned z dané dílčí hry. Pokud přesáhne součet 21 Krupiér, vyhrávají všichni Hráči, kteří zůstali ve hře. Jestliže má Hráč shodný počet bodů s Krupiérem, jde o remízu tzv. „stand-off“ a Hráč nevyhrává ani neprohrává, hodnotu své původní Sázky obdrží zpět a nakládá s touto dále podle vlastního uvážení.

3.4. Míchání karet

Všechny karty se musí před zahájením hry řádně promíchat. Do promíchaných karet se zařazuje i tzv. řezací karta (karta, kterou se provádí před zahájením hry snímání promíchaného balíku karet). Pokud je během hry vytažena řezací karta, rozehraná hra se dohraje a po ní následuje opětovné míchání karet. Provozovatel nebo Vedení kasina je oprávněn nařídit nové míchání karet nebo výměnu všech šesti balíčků kdykoliv.

3.5. Hlášky

Krupiér musí vyžadovat, aby Hráč vyjadřoval srozumitelným způsobem, jestli chce brát další kartu nebo jestli si přeje zůstat stát. Po rozhodnutí Hráče oznámí Krupiér součet karet Hráče, zopakuje Hráčovo rozhodnutí a potom teprve může přejít k dalšímu boxu.

3.6. Hrací stůl

Hrací stůl je oválný s místy pro 7 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

3.7. Zdvojnásobení Sázky

Po rozdání původních dvou karet může Hráč svou Sázku zdvojnásobit. V takovém případě může dostat již jen 1 kartu.

3.8. Dělení (split)

Páry karet shodné bodové hodnoty lze rozdělit na 2 samostatné hry. Výše Sázky při rozdělování musí být shodná se Sázkou původní. Rozdělení v jednom boxu je možné celkem 3 x, esa je možno dělit jen jedenkrát. K rozděleným esům dostane Hráč vždy pouze 1 další kartu. Při rozdělení hry je kombinace esa s další kartou hodnoty 10 (některá z karet K, Q, J nebo desítka) počítána jen za 21 a nikoliv jako Black Jack a je vyplácena jako normální výhra v poměru 1:1, tj. ve výši Sázky. Pokud za této situace Krupiér dosáhne Black Jack, pak Krupiér vyhrává a Hráč svoji Sázku prohrává.

3.9. Pojištění

Jestliže má Krupiér jako svoji první kartu eso, má Hráč právo se pojistit proti případnému Krupiérovu Black Jacku. V takovém případě musí vsadit nejvýše jednu polovinu své původní Sázky, při výzvě Krupiéra k pojištění na vyznačenou pojistnou linii. Když dosáhne Krupiér Black Jack, vyplácí se pojištění i při prohrané základní sázce v poměru 2:1, tj. ve výši dvojnásobku. Nedosáhne-li Krupiér Black Jacku, pojištění propadá.

3.10. Minimální a maximální Sázky

EURO	minimum	maximum
	10	200
	25	500
	100	1 000
	200	2 000
	500	5 000

Kč	minimum	maximum
	100	5 000
	500	10 000
	1 000	20 000
	2 000	30 000
	5 000	50 000

c. Stud poker

STUD POKER

4.1. Hrací stůl, cíl hry

Cílem hry je postupem dále uvedeným získat vyšší kombinaci karet než Krupiér. Hra se odehrává na oválném hracím stole s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiéra. Na hracím stole jsou vyznačena pole pro sázku ante, pro sázku bet, pro sázku bonus.

4.2. Pravidla hry

4.2.1. Nové karty jsou umístěny na hrací stůl v případě:

- a) když jsou karty špinavé a těžko se s nimi manipuluje, atd.
- b) když Vedení kasina rozhodne, že je to nutné nebo vhodné.

Při otevření hracího stolu Inspektor a Krupiér zkontrolují karty.

Karty se rozloží zleva doprava lícem nahoru, aby bylo jasně vidět, že karty jsou všechny.

Karty se zkontrolují z obou stran, v případě jakéhokoliv označení se vymění.

Je-li nalezena označená karta nebo karty, zajistí Inspektor výměnu karty nebo karet, nebo Vedení kasina rozhodne o výměně celého balíčku karet.

Po zkontrolování karet se tyto obrátí lícem dolů a pečlivě se zamíchají (viz níže).

4.2.2. Karty jsou míchány 3x a potom min. 4x překládány (tzv. stripovány - míchány odnětím částí balíčku shora a umístění dospodu), pokud Inspektor nerozhodne jinak. Během míchání Krupiér sleduje, zda všichni Hráči umístili své Sázky na „ante“ a případně na vedlejší sázku“). Sázkou na pole pro „Bonus“ činí Hráč vedlejší sázku o doplňkovou výhru. Krupiér řekne „Vaše sázky, prosím“.

Po míchání Krupiér jednou rukou přemístí po polovinách balíček karet na katovací kartu. Hráči karty nikdy nekatují, pouze se svolením Vedení kasina.

4.2.3. Před rozdělením první karty musí mít Hráč vsazeno na poli ante, popř. na poli pro vedlejší sázku („Bonus“).

Po rozdělení první karty nesmí být Sázka na poli ante nebo poli vedlejší sázky jakkoli měněna.

Hráč může hrát v jedné hře pouze na jednom boxu. Všechny sázky jsou pouze v Hodnotových žetonech. Sázka v hotových penězích není dovolena.

Ante se vždy vyplácí 1:1. Sázka na poli bet je vždy 2x větší než na poli ante.

4.2.4. Každý Hráč včetně Krupiéra obdrží 5 karet a to po jedné, lícem dolů. Krupiérova poslední karta je otočena lícem nahoru.

Při rozdělování Krupiér klade jednu kartu na druhou.

Zbývající karty Krupiér umístí do přihrádky na pravé straně hracího stolu.

Potom Hráči zvednou svých pět karet a rozhodnou se, zda vsadí na políčko bet a budou se dále účastnit hry, nebo karty složí.

4.2.5. Hráči si nesmí vyměňovat informace o svých kartách.

Jakékoliv provinění proti tomuto pravidlu může vést k penalizaci - zákazu pokračovat v této jedné dílčí hře (tzv. „dead hand“) a ke ztrátě Sázek na polích ante a bet, o rozsahu penalizace rozhoduje Vedení kasina s ohledem na závažnost provinění.

Nesprávně rozdaný počet karet komukoliv z Hráčů nebo Krupiérovi znamená „misdeal“, tj. novou hru – stávající hra se anuluje, Hráčům jsou vráceny Sázky, se kterými mohou volně disponovat, a Krupiér poté zahájí novou hru.

Hráčům je zakázáno uzavírat sázky mezi sebou.

Náhodně lícem nahoru otočená karta při rozdávání neznamená „misdeal“, Krupiér otočí kartu zpět a pokračuje v rozdávání. Je-li otočeno více karet nastává „misdeal“.

Všichni Hráči jsou povinni prezentovat svých pět karet Krupiérovi.

Rozhodnutí Vedení kasina je konečné.

4.2.6. Krupiér v každém případě sebere sázku na ante a karty těm Hráčům, kteří se rozhodli dále nehrát v této dílčí hře.

Poté, co se Hráč rozhodl nehrát, Krupiér zkontroluje počet odevzdaných karet a umístí je do přihrádky vpravo.

Krupiér zkontroluje dvojnásobek sázky na poli bet, oproti ante, pokud se Hráč rozhodl hrát.

Krupiér otočí všechny své karty lícem nahoru a názorně utvoří nejlepší možnou pokerovou kombinaci. Krupiér, jestliže má pokerovou kombinaci, posune ji dopředu. To umožňuje Hráči ji zřetelně vidět.

Jestliže Krupiér nemá eso a krále, či lepší pokerovou kombinaci, Krupiér:

- a) oznámí „no hand“ a okamžitě vyplácí všechny sázky na ante a sbírá sázky na vedlejší Sázku z pole vedlejší sázky („bonus“).
- b) jestliže Hráč vyhrává vedlejší Sázku na poli „bonus“, Krupiér ponechá jeho karty na hracím stole lícem nahoru a zavolá pracovníka Vedení kasina, ostatní karty posbírání. Poté co pracovník Vedení kasina karty zkontroluje, oznámí výhru a vyplatí Hráče
- c) před rozdáním první karty se Krupiér ujistí o tom, zda chtějí Hráči umístit vedlejší Sázku na pole „bonus“

Jestliže si Krupiér rozdává pokerovou kombinaci eso a krále nebo výše, porovná svou kombinaci karet jednotlivě s každým Hráčem zvlášť – dle tabulky „Výplaty Sázek“ níže. Vyšší kombinace vyhrává.

V případě, kdy Krupiér a Hráč mají stejnou kombinaci, rozhoduje tzv. Kicker:

Krupiér má eso a krále, desítku, pětku a dvojku.

Hráč má eso a krále, desítku, pětku a šestku.

Hráč vyhrává, protože další nejvyšší karta po esu a králi, desítce a pětce je šestka. Tato rozhodující karta se nazývá Kicker.

Krupiér vyplácí a bere sázky zprava doleva.

Než Krupiér přejde k dalšímu boxu, musí zkontrolovat počet karet a uložit je do přihrádky vpravo. Všechny karty Hráčů musí být položeny na hrací stůl lícem dolů, než je otočí Krupiér.

- 4.2.7. Hráč může umístit vedlejší Sázku na políčko „bonus“ pouze před položením první karty na hrací stůl. Aby mohl Hráč umístit vedlejší Sázku na políčko „bonus“, musí mít vsazeno na ante.

Jestliže má Hráč umístěnou vedlejší Sázku na políčko „bonus“ a kombinaci „flush, full house, four of a kind, straight, straight flush, nebo royal flush“, Krupiér musí:

- a) zkontrolovat karty
- b) ujistit se, že má Hráč opravdu umístěnou vedlejší Sázku na políčko „bonus“
- c) zavolat pracovníka Vedení kasina ke kontrole karet a dodržení všech pravidel uvedených v tomto herním plánu.

Výplata vedlejší Sázky na políčko „bonus“ se provádí až po vyplacení všech ostatních sázek na ante a bet. Výše pokerové kombinace Krupiéra nemá vliv na výplatu Hráčovy vedlejší Sázky na políčko „bonus“.

Před výplatou vedlejší Sázky na políčko „bonus“ musí Krupiér s Inspektorem zkontrolovat počet všech karet. Krupiér počítá karty vždy po výplatě vedlejší Sázky na políčko „bonus“ nebo na příkaz pracovníka Vedení kasina a Inspektora.

- 4.2.8. Hrací stůl je oválný s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukem, na němž je vyznačeno tableau.

4.3. Průběh hry

- 4.3.1. Hraje se pouze proti Krupiérovi. Pokud má Hráč lepší pokerovou kombinaci než Krupiér, vyhrává. Krupiér musí mít nejméně eso a krále k otevření hry. Jestliže Krupiér nemůže otevřít hru, vyplatí políčko ante (prvotní Sázku), sázka na políčko bet je „stand off“ (push – Sázka zůstává ležet na hracím plátně a Hráč s ní může volně disponovat) a začíná nová hra.

- 4.3.2. Nesprávný počet karet rozdaný kterémukoli Hráči znamená špatnou hru. Stejně tak nesprávný počet karet Krupiéra znamená špatnou hru (viz výše „misdeal“); podané Sázky zůstávají, Krupiér sebere karty, ty se zamíchají a Hráčům znovu rozdají.

Hráči nesmějí mít vedlejší sázky mezi sebou.

Rozhodnutí Vedení kasina je konečné.

- 4.3.3. Hráč umístí Sázku na políčko ante. Každý Hráč i Krupiér dostane pět karet, a to jednu po druhé lícem dolů (Krupiér si dává poslední kartu lícem nahoru). Hráč se podívá na své karty a rozhodne se, zda chce sázet na políčko bet a tím hrát dál. V případě, že chce Hráč kartu vyměnit, svůj požadavek oznámí zřetelně a po té novou kartu „koupí“. Sázka na toto políčko je vždy přesně dvakrát větší než Sázka na políčko ante. Nechce-li hrát dál, složí karty před políčko ante a tím Sázku na tomto políčku prohrává a Krupiér Sázku sbírá. Krupiér musí mít minimálně eso a krále nebo lepší pokerovou kombinaci, aby mohl otevřít hru. Je-li jeho karta nižší, Krupiér vyplatí 1:1 Sázku na ante (tj. ve výši Sázky) a Sázka na bet je stand off (push – zůstává na hracím plátně a Hráč s ní může volně nakládat). Jestliže Krupiérovy karty obsahují eso a krále nebo výše, porovná své karty s každým Hráčem zvlášť a lepší pokerová kombinace vyhrává (dle tabulky níže).
- 4.3.4. K rozšíření hry může Hráč učinit vedlejší sázku (vsadit na políčko „Bonus“). Aby se toto mohlo uskutečnit, musí mít Hráč sázku na políčko ante. Výhry z vedlejší sázky se vyplácejí nakonec, poté co sázky na ante a bet byly vyplaceny nebo sebrány. Vedlejší sázka musí být vsazena dříve, než jsou rozdány karty.

4.4. Výherní kombinace (v pořadí od nejnižší k nejvyšší):

- Nejvyšší karta - pouze vysoká karta a čtyři jakékoli jiné doplňující karty (tj. např. kombinace J-7-5-3-2); nemá-li nikdy z Hráčů žádnou dále uvedenou výherní kombinaci, vyhrává ten, kdo má nejvyšší kartu.
- 1 pár - dvě karty stejné číselné hodnoty a tři karty jakékoliv jiné hodnoty (tj. např. kombinace: J-J-10-9-7).
- 2 páry - Dva různé páry karet + jedna karta (tj. např. kombinace: 10-10-8-8-7).
- 3 stejné - Tři karty stejné číselné hodnoty + dvě různé karty, které nejsou v páru (tj. např. kombinace: Q-Q-Q-7-8).
- Postupka (též „Straight“) - Pět karet v řadě, ale ne stejné barvy (tj. např. kombinace: 8-9-10-J-Q).
- Barva (též „Flush“) - Jakýchkoliv pět karet stejného barvy, ale ne v numerické řadě (tj. např. kombinace: K-J-10-8-7).
- Tzv. „Full House“ - Trojice + Jeden pár (tj. např. kombinace: 10-10-10-9-9).
- Poker (též „Four of kind“) - Jakékoliv čtyři stejné karty (tj. např. kombinace: A-A-A-A-7).
- Postupka v barvě (též „Straight Flash“) - nepřerušovaný sled pěti karet stejné barvy (tj. např. kombinace: J-10-9-8-7).
- Královská postupka v barvě (též „Royal Flash“) - pět nejvyšších karet jmenovitě A-K-Q-J-10 stejné barvy

4.5. Výplaty sázek (mimo bonusu) - výplatní poměry

1 pár nebo méně	1 : 1 (tj. čistá výhra ve výši sázky)
2 páry	2 : 1 (tj. čistá výhra ve výši dvojnásobku sázky)
3 stejné	3 : 1 (tj. čistá výhra ve výši trojnásobku sázky)
Postupka	4 : 1 (tj. čistá výhra ve výši čtyřnásobku sázky)
Barva	5 : 1 (tj. čistá výhra ve výši pětinásobku sázky)
3 stejné a 1 pár (Full house)	7 : 1 (tj. čistá výhra ve výši sedminásobku sázky)
Poker (4 stejné)	20:1 (tj. čistá výhra ve výši dvacetinásobku sázky)
Postupka v barvě	50:1 (tj. čistá výhra ve výši padesátinásobku sázky)
Královská postupka v barvě	100 : 1 (tj. čistá výhra ve výši stonásobku sázky),

4.6.6. Výměna karty

Po rozdání Hráč může vyměnit jednu z karet, které mu byly rozdány. Musí však umístit ještě jednou Sázku ante ve stejné výši. Poté je mu karta vyměněna (tímto Hráč ztrácí nárok na výhru z vedlejší Sázky). Vedlejší Sázka „Bonus“ je vyplácena pouze Hráčům, kteří neměnili kartu.

d. Ultimate Texas Holdem

ULTIMATE TEXAS HOLD'EM

6.1. Základní popis a cíl hry

- Jedná se o karetní hru Hráče/-ů proti Krupiérovi (Provozovateli). Cílem hry je získat vyšší kombinaci karet, než získá Krupier. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades) – v hodnotách: eso (ace), král (king), královna (queen), kluk (jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.
- Tato hra nabízí také možnost hrát nepovinnou vedlejší Sázku označovanou jako „Trips“. Touto sázkou Hráč sází na to, že ve hře dosáhne minimálně kombinace „trojice“ nebo vyšší výherní kombinace.
- Hrací stůl je oválný s místy pro 5 sedících Hráčů a Krupiera. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady a pokladnu na hotové peníze. Po pravé straně je schránka na odkládání odehraných karet. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.
- Každý hrací stůl je označen tabulkou s vyznačenými minimálními a maximálními sázkami.
- Rozhodnutí Vedení kasina jsou konečná.

6.2. Začátek hry a možnosti přisazování:

- Hráč vsadí stejnou hodnotu na políčka Ante a Blind.
- Hráč může také před rozdáním karet umístit vedlejší nepovinnou Sázku na políčko Trips.
- Poté Krupier rozdává ve směru hodinových ručiček Hráči/-ům a sobě dvě karty.
- Hráč/-i si prohlédnou jejich první dvě rozdané karty (hole cards). Tyto karty nikomu neukazují ani o nich nehovoří s dalšími Hráči na hracím stole. Poté se může Hráč rozhodnout, zda zůstane ve hře bez přisazení (Check) či vsadí (navýší – raise) 3 až 4 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – raise, nemůže již dále během hry přisazovat.
- Poté Krupier vyloží lícem nahoru na hrací stůl první tři společné karty (community cards). Před tím však „spálí“ (s touto kartou se nehraje) první vrchní kartu z balíčku karet.
- Pokud Hráč ještě nemá vsazeno na políčko Play má na výběr z těchto možností: zůstane ve hře bez přisazení (check) a nebo vsadí (navýší - raise) 2 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Pokud se Hráč rozhodne pro možnost navýšení – raise, nemůže již dále během hry přisazovat.
- Poté Krupier vyloží lícem nahoru na hrací stůl poslední dvě společné karty (community cards). Před tím však opět „spálí“ první vrchní kartu z balíčku karet.
- Pokud Hráč ještě nemá na políčko Play má na výběr z těchto možností: složí karty (fold) a nebo vsadí 1 násobek jeho Ante sázky na políčko Play. Tímto je možnost přisazování ukončena a Krupier odloží balíček karet a otevře své doposud zavřené karty (hole cards).

6.3. Kontrola kombinace karet, výhra nebo prohra a postup vypláčení:

- Krupiér kontroluje kombinace karet a vyplácí sázky Hráčů od posledního hracího boxu zprava doleva (viz příklady porovnávání výherních kombinací).
- Krupiér otevře Hráčovi dvě karty (hole cards) a hlásí nejvyšší dosaženou kombinaci společně s pěti společnými kartami (community cards).
- Pokud je kombinace Hráčových karet vyšší než Krupiéra, Krupiér vyplatí sázku Ante a Play 1:1.
- Pokud je kombinace karet Krupiéra vyšší než Hráče, sázky Ante, Play a Blind prohrávají.
- Pokud jsou kombinace karet u Krupiéra i Hráče stejné, jedná se o remízu, sázky Ante, Blind a Play zůstávají na hracím stole a Hráč s nimi může volně disponovat.
- Sázka Blind se vyplácí, pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je Straight a vyšší (podle stanovených pravidel výplat dle Herního plánu – tabulka Blind níže).
- Pokud Hráč vyhraje a jeho kombinace karet je menší než Straight, sázka Blind zůstává na hracím stole a Hráč s ní může volně disponovat a vyplatí se pouze sázka Ante a Play 1:1, tj. ve výši dvojnásobku Sázky.

6.4. Kvalifikace do hry:

- Krupiér musí mít minimálně jeden pár nebo výše, aby otevřel hru.
- Pokud se Krupiér nekvalifikuje (neotevře hru), Hráči obdrží hodnotu ve výši Sázky Ante a vyplatí se Sázka Play 1:1, tj. ve výši dvojnásobku Sázky. Vedlejší Sázka Trips, pokud je vsazena, zůstává ve hře a vyplácí se dle stanovených pravidel výplat pro tuto hru.

6.5. Výplatní poměry:

• Trips

Royal Flush	50:1, tj. čistá výhra ve výši padesáti násobku Sázky
Straight Flush	40:1, tj. čistá výhra ve výši čtyřicetinásobku Sázky
Quads	30:1, tj. čistá výhra ve výši třicetinásobku Sázky
Full house	8:1, tj. čistá výhra ve výši osminásobku Sázky
Flush	7:1, tj. čistá výhra ve výši sedminásobku Sázky
Straight	4:1, tj. čistá výhra ve výši čtyřnásobku Sázky
Trips (3 of a Kind)	3:1, tj. čistá výhra ve výši trojnásobku Sázky

• Blind

Royal Flush	500:1, tj. čistá výhra ve výši pětisetnásobku Sázky
Straight Flush	50:1, tj. čistá výhra ve výši padesátinásobku Sázky
Quads	10:1, tj. čistá výhra ve výši desetinásobku Sázky
Full house	3:1, tj. čistá výhra ve výši trojnásobku Sázky
Flush	3:2, tj. čistá výhra ve výši jedenapůlnásobku Sázky
Straight	1:1, tj. čistá výhra ve výši Sázky

6.6. Možnosti navýšení (raise) sázky Play

Před otevřením karet tří karet	3x až 4x
Po otevření tří karet	2x
Po otevření všech pěti karet	1x

6.7. Sestavování výherních kombinací:

- Výherní kombinace se sestavují z pěti karet, které se vybírají ze dvou karet, jež má Krupiér v ruce a z pěti společných karet (community cards) na hracím stole. Postupuje se následovně: Nejprve se vyberou karty, které tvoří pokerovou kombinaci (pár, trojice, atd.), které se doplní nejvyššími kartami z ruky i na hracím stole.
- **Hráč tedy může sestavit výherní kombinaci z:**
 1. Obou karet v ruce a tří karet na hracím stole
 2. Jedné karty v ruce a čtyř karet na hracím stole
 3. Žádné karty v ruce a pěti karet na hracím stole

6.8. Kicker

Kicker je karta, která rozhoduje o vítězi, jestliže má Hráč/-i a Krupier stejnou výherní kombinaci. Kicker je nejvyšší karta, která není vázána v žádné pokerové kombinaci a která doplňuje pěti vybraných karet. Kicker může být vybrán jak z karet v ruce, tak z karet společných. S kickerem se setkáte, pokud máte v ruce čtyřici (four of a kind), trojici (three of a kind), dva páry (two pair), pár (pair), nebo pouze vysokou kartu (high card). V případě postupky (straight), barvy (flush), postupky v barvě (royal a straight flush) a full house se kicker nevyskytuje, rozhoduje nejvyšší karta v kombinaci.

e. Texas Hold'em poker TEXAS HOLD'EM POKER

8.1. Průběh hry

Texas Hold'em poker je karetní hra, pořádaná Provozovatelem, kterou hrají Hráči proti sobě. Hraje se vždy s balíčkem 52 karet ve čtyřech barvách: kříže (clubs), káry (diamonds), srdce (hearts), piky (spades); v hodnotách eso (Ace), král (King), dáma (Queen), kluk (Jack), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 a 2.

Před započítím samotné hry vylosuje Krupier značku-žeton „Dealer button“ a to tak, že zamíchá balíček karet, přeloží ho a rozdá každému Hráči jednu otevřenou kartu. Značka „Dealer button“ se pak umístí před Hráče s nejvyšší kartou a určuje pořadí rozdávání karet a sázení. V případě rovnosti karet rozhoduje barva, a to v pořadí od nejsilnější po nejslabší: list (piky), srdce, kříže (žaludy) káry (kule). Po každé hře se značka „Dealer button“ posouvá po směru hodinových ručiček k dalšímu Hráči.

Hra začíná povinnými sázkami (blind). První Hráč sedící po levé ruce Hráče, který má značku „Dealer button“, pokládá tzv. malou povinnou sázku naslepo (small blind) a následující Hráč pokládá tzv. velkou povinnou sázku naslepo (big blind). Výše obou sázek je přesně daná a závisí na limitu hry. Každý hráč poté dostane do ruky dvě zakryté karty (hole cards), které vidí a používá pouze on sám.

Dalších pět karet je postupně vykládáno na stůl barvou nahoru a jsou společné pro všechny hráče (Community card). První tři ze společných karet (flop) jsou vyloženy najednou, čtvrtá (turn) a pátá (river) jednotlivě. Před každým rozdáním Krupier odloží vrchní kartu stranou, takzvaně kartu spálí. Hráč má možnost zůstat ve hře bez vsazení (check), dorovnat sázku (call), vsadit (bet), zvýšit sázku hráče před sebou (raise) nebo složit karty (fold). Hra končí ukázáním karet zbývajících hráčů a porovnáním výherních kombinací (showdown). Hráč s nejvyšší kombinací vyhrává bank (pot).

Hra se dělí na čtyři kola sázek, sázení probíhá okolo stolu zleva doprava po směru hodinových ručiček. V prvním kole Sázek začíná sázet jako první Hráč, který následuje za Hráčem s velkou povinnou sázkou (big blindem), ve všech dalších kolech Sázek začíná sázet jako první Hráč, který následuje za značkou „Dealer button“. Tato značka se po každé hře posouvá o jednu pozici doleva před dalšího hráče.

Sázky Blind (1. kolo sázek):

Než hra začne, dva hráči vlevo od Hráče se značkou „Dealer button“ vloží povinnou sázku „blind“, ta se tak nazývá proto, že hráči musí vsadit, aniž by před tím viděli jakékoli karty. První hráč vlevo od rozdávajícího vloží „small blind“ (malá sázka naslepo) a druhý hráč vlevo od rozdávajícího vloží „big blind“ (velká sázka naslepo).

Pre-Flop (před flopem)

Nyní začíná rozdávání karet. Každý hráč obdrží dvě karty („hole cards“), které vidí pouze on sám. Poté začíná první kolo sázek, jako první začíná hráč vlevo od big blind, tedy třetí hráč za Krupierem. Tento hráč, známý jako „under the gun“, může:

Call (Dorovnat) - vsadit částku ve výši sázky big blind.

Raise (Zvýšit) - zvýšit částku sázky nad hodnotu sázky big blind, nebo

Fold (Složit) své karty a vzdát se své sázky.

Jelikož je na stole povinná sázka (big blind), není možné, aby ostatní Hráči mohli zůstat ve hře bez vsazení (check) s výjimkou hráče na big blindu.

Jakmile se sázení vrátí k hráči, který provedl big blind (první plnou sázku), tento hráč může provést "check", neboli zůstat ve hře, aniž by přidal cokoli do banku. To je však možné jenom v tom případě, pokud nikdo z ostatních hráčů neprovedl navýšení jeho povinné sázky big blind. Pokud však některý z hráčů provedl navýšení sázky (raise), hráč na pozici velké povinné sázky (big blind) má tři možnosti: může buď složit své karty, dorovnat nebo znovu navýšit danou sázku.

Flop (2. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a na stůl vyloží lícem nahoru tři karty (flop), společné pro všechny hráče. Každý z hráčů může karty na stole, spolu s těmi, co má v ruce, použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje druhé kolo sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím sázečním kole, s tím rozdílem že jako první začíná sázet Hráč, který následuje za značkou "Dealer button". Dokud nikdo nevsadí, je možno zůstat ve hře bez vsazení (check), po sázce je možno buď dorovnat sázku (call), zvýšit sázku (raise) nebo složit karty (fold).

Turn (3. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a rozdá čtvrtou společnou kartu (turn) lícem vzhůru. I tuto kartu lze použít k vytvoření výherní kombinace. Následuje třetí kolo sázek. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím kole.

River (4. kolo sázek):

Krupiér spálí (odloží) vrchní kartu z balíčku a rozdá na stůl pátou kartu (river), poslední kartu, kterou lze použít k vytvoření výherní kombinace. Sázení se řídí stejnými pravidly, jako v předchozím kole. Hra může končit dvěma způsoby. Buď jeden hráč donutí sázkami ostatní hráče složit karty a vyhrává bank bez nutnosti ukázat karty, nebo v posledním kole zůstane více hráčů. Ti jsou pak Krupiérem vyzvaní ukázat svoje karty na stůl (showdown) tak, aby je mohl Krupiér porovnat a vyhodnotit výherní kombinace. Pro sestavení výherní kombinace mají Hráči k dispozici 7 karet, ale můžou použít pouze 5 nejlepších karet pro pokerovou kombinaci:

- 1 své dvě karty a 3 společné karty
- 2 svou 1 kartu a 4 společné karty
- 3 všech 5 společných karet

Jako první vždy karty ukazuje ten Hráč, který naposledy provedl Bet, či Raise. Hráč s nejvyšší kombinací (viz hodnoty kombinací karet) vyhrává bank (pot). V případě rovnosti výherních kombinací se výhra dělí mezi Hráče rovným dílem. Rozhoduje pouze hodnota karet, ne jejich barva.

Buy-in a sázky na hracím stole

Definice buy-in

Buy-in je částka peněz, kterou hráč potřebuje, aby mohl přisednout k určité hře pokeru. Hry mají stanovený minimální a maximální buy-in, aby se hráč směl připojit ke stolu.

Minimální a maximální buy-in

Fix Limit poker

Ve hře s limitem je minimální buy-in roven 20-ti násobku big blindu (velké povinné sázky). Maximální buy-in neexistuje.

Příklad: Ve hře s limitem 200/400 je hodnota big blind 200, takže minimální buy-in se rovná 20x200, nebo 4000.

Pot a No-Limit poker

Obě hry Pot-limit (PL) a no-limit (NL) mají stanovený minimální buy-in a no limit (NL) má stanovený taky maximální buy-in.

Minimální buy-in je částka rovná 50-ti násobku big blindu (velké povinné sázky).

Maximální buy-in je částka, kterou může hráč přinést ke stolu ve hře NL a odpovídá obvykle 500-ti násobku big blindu (velké povinné sázky), avšak provozovatel to může dle svého uvážení anebo na žádost hráčů změnit, ovšem všichni hráči s tím musí být obeznámeni a souhlasit s tím. Například ve hře 50/100 NL by maximální buy-in byl 50 000.

8.5. Poplatky

Rake – servisní poplatek

Za organizaci hry hrané mezi hráči Hodnotovými žetony (Cash game), náleží Provozovateli servisní poplatek (Rake) ve výši 5% z celkové částky banku (potu) daného hracího stolu, který krupiér odebere po skončení posledního čtvrtého sázečního kola z banku (potu) Rake je Provozovatelem vybírán z každé hry.

f. Omaha Poker

OMAHA POKER

10.1. Průběh hry

Hrací stůl pro Omaha Poker je oválný s místy pro 2-8 sedících Hráčů a Krupiéra. Hrací stůl má otvor pro žetonové vklady. Hrací stůl je potažen barevným plstěným sukrem, na němž je vyznačeno tableau.

Pravidla pro hru Omaha Poker jsou totožná s pravidly pro hru Texas Hold'em Poker, pouze s následujícími rozdíly:

Počet vlastních karet: ve hře Omaha Poker má Hráč 4 vlastní karty

Pravidla pro „hraní stolu“ (tj. možnost užití pouze společných karet pro vytvoření výherní kombinace): u hry Omaha Poker musí Hráč vždy užít dvě karty z ruky a tři společné karty.

Způsob rozdávání, kola sázek: Každý Hráč obdrží po zamíchání postupně 4 karty lícem dolů. Poté probíhá první kolo sázek. Následně Krupiér otočí 3 karty uprostřed hracího stolu, které jsou společné pro všechny Hráče. Následuje další kolo sázek, poté Krupiér otočí čtvrtou společnou kartu a následuje třetí kolo sázek. Pak Krupiér otočí pátou společnou kartu a dojde ke čtvrtému kolu sázek.

Poté Hráči, kteří zůstali ve hře, ukazují karty. Pro vytvoření výherní kombinace Hráč musí použít 2 karty své a 3 karty společné.