



Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií

Petra Večeřová

Bakalářská práce

*Sběratelská karetní hra
Magic the Gathering
pohledem dětských hráčů*

Vedoucí práce:
Mgr. Jakub Marek, Ph.D.

Praha 2011

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 20.5. 2011

.....

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala především Mgr. Jakubovi Markovi, Ph.D. za jeho ochotu, trpělivost a cenné rady při psaní mé bakalářské práce.

Dále bych chtěla poděkovat Ondřeji Doudovi a Zdeňku Vondráčkovi za odborné konzultace v oblasti hry *Magic: the Gathering* a pomoc při realizaci výzkumu, jenž je součástí této práce.

Obsah:

1	ÚVOD:	6
2	VÍTEJTE VE SVĚTĚ <i>MAGICU</i>	7
2.1	Seznámení s tématem.....	7
2.2	„Začínáme s Magicem“ – krok 1: Co je třeba udělat, když chci začít hrát? (Průvodce začátečníka)	7
2.3	„Začínáme s Magicem“ – krok 2: Kdy nejlépe začít aneb Magic – hra pouze pro dospělé?	9
2.4	„Začínáme s Magicem“ – krok 3: Kolik času je třeba hře věnovat?	12
2.5	„Začínáme s Magicem“ – krok 4: Kde všude je možné se Magicu věnovat?	13
2.6	„Začínáme s Magicem“: krok 5: Magic je pouze pro kluky?	15
3	SBĚRATELSKÉ KARETNÍ HRY – O CO SE VLASTNĚ JEDNÁ?	18
4	SBĚRATELSKÁ KARETNÍ HRA <i>MAGIC: THE GATHERING</i>	20
4.1	Zrod a vývoj sběratelské karetní hry Magic: the Gathering	20
5	METODY A REFLEXE VÝZKUMU	22
5.1	Výběr vzorku a prostředí výzkumu.....	22
5.1.1	Herna Černý rytíř	23
5.1.2	Rozhodčí – pověřená osoba dohlížející na dění v herně	24
5.1.3	Výběr informátorů.....	24
5.2	Metody sběru dat	25
5.3	Analýza získaných dat	26
5.4	Úskalí výzkumu	26
5.5	Etická stránka výzkumu.....	27
6	TEORETICKÉ PŘÍSTUPY KE HŘE:	28
6.1	Johan Huizinga	28
6.2	Pokračovatelé Johana Huizingy	30
6.2.1	Roger Caillois	31
6.2.2	Eugen Fink	34
6.2.3	Jan Sokol.....	35
6.2.4	Dana Bittnerová	36

7	HRA A DĚTSKÁ HRA – VYMEZENÍ POJMŮ	39
7.1	Hra – vymezení pojmu.....	39
7.2	Dětská hra – vymezení pojmu.....	41
7.3	Závěr.....	43
8	KATEGORIE SVĚTA <i>MAGICU</i>	45
8.1	Prostor a čas.....	45
8.2	Postavení hráče v rámci hry a odlišnost v pojetí hry v závislosti na věku hráče	47
8.3	Maska a tvář.....	47
8.4	Změna pojetí hry Magic: the Gathering v závislosti na věku hráče	48
8.4.1.1	„Hra před hrou“	49
8.4.1.2	„Hra agonální“	50
8.4.1.3	„Herní byznys“	50
8.5	Já a ti druzí.....	51
8.6	Extrémní, byť skutečný, profil dětského hráče hry Magic: the Gathering	53
9	ZÁVĚR	56
10	PŘÍLOHY	58
10.1	Sběratelská karetní hra Magic: the Gathering – elementární principy a pravidla	58
10.1.1	Princip hry.....	58
10.1.2	Karty.....	58
10.1.2.1	Klíčové termíny	59
10.1.2.2	Vzhled karty	59
10.1.2.3	Typy karet.....	60
10.1.2.4	Vzácnost karet a vydávané edice	60
10.1.3	Pravidla	61
10.1.4	Herní zóny.....	61
10.1.5	Průběh hry	62
10.1.5.1	Začátek hry	63
10.1.5.2	Části kola	63
10.1.6	Turnaje	64
10.1.6.1	Konstruované turnaje.....	65
10.1.6.2	Limitované turnaje.....	65
10.1.6.3	Prestížní turnaje	66
10.2	Slovník	67
10.2.1	Základní herní výrazy.....	67
10.2.2	Herní výrazy vytvořené hráči	69
10.3	Demonstrace proměny vzhledu karty Unholy Strength	71
10.4	Bibliografie	73

1 Úvod:

V současnosti je výzkum dětských her významným společenskovedním tématem. Z doposud provedených průzkumů je ovšem zřejmé, že důraz byl kladen především na hry počítačové a zejména jejich vliv na dětskou psychiku či na jejich školní prospěch. Fenomén, kterým jsem se rozhodla v této práci zabývat já, se zdá být v současnosti nový, nicméně se u nás vyskytuje již poměrně dlouho, ve světě ještě déle. Ze začátku však nebyl tolik zřetelný, jako je tomu v poslední době, snad také díky tomu, že byl především doménou dospělých.

Téma, jemuž je tato práce věnována je sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering*. Pozornost je však zaměřována nikoli na dospělé, avšak na dětské hráče této sběratelské karetní hry. Tento námět jsem zvolila vzhledem ke skutečnosti, že tato hra je velmi rozšířenou volnočasovou aktivitou současné generace dětí, a taktéž proto, že tomuto fenoménu vyskytujícímu se oproti dřívějšímu, kdy se této hře věnovali především dospělí, nyní primárně u dětí, byla na společenskovedním poli dosud věnována pouze malá pozornost. Ústředním tématem této práce jsou proto dětské hráči sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*, přičemž se ve své práci zaměřuji na děti na přelomu středního a staršího školního věku. Kladu si za cíl představit charakteristiku dětského hráče této sběratelské karetní hry, čili zodpovědět ústřední výzkumnou otázku – Co to znamená být dětským hráčem sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*? Jako výzkumnou strategii jsem zvolila výzkum etnografický.

Tato práce tedy formou jakéhosi průvodce ukazuje, jak svět *Magicu* vnímají dětské hráči. První kapitola poskytne návod, na co se zaměřit, pokud dítě s hraním *Magicu* začíná, v dalších kapitolách pak bude pozornost zaměřena na samotnou hru *Magic: the Gathering*, na její zrod a vývoj.¹ V kapitole s názvem Kategorie světa *Magicu* pak představím, jak tato hra zasahuje do každodenního života svých hráčů a jaký vztah panuje mezi hráči navzájem.

¹ Elementární pravidla a herní principy hry *Magic: the Gathering* jsou rozebírány v Příloze.

2 Vítejte ve světě *Magicu*

2.1 Seznámení s tématem

V dnešní době již snad není dítěte, které by alespoň jednou nezaslechlo o sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering*². Snad všechny ze současné generace dětí v ruce alespoň jedenkrát držely kartičku s motivem nějaké bytosti či kouzla, nebo dokonce samy zakusily, jaké je hrát tuto hru, jaké je to být součástí fantasy příběhu, ve kterém se každý hráč prostřednictvím karet stává mocným kouzelníkem, jenž povolává své čarovné služebníky a sesílá kouzla na své soupeře.

Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* se na území České republiky dostala v roce 1994. Jedná se o vůbec první hru svého druhu. Je to karetní hra, do níž si každý hráč přinese svůj balíček karet, který dále nákupem či výměnou karet s ostatními hráči rozšiřuje a s nímž pak proti soupeři hraje. Jedná se o velmi rozšířenou aktivitu současných dětí a ačkoliv byla tato hra původně koncipována pro dospělé je mezi dětmi stále oblíbenější. Děti se jí věnují nejen ve školách, doma s kamarády, ale taktéž ve specializovaných hernách, jejichž počet od doby uvedení této hry na pole České republiky stále roste. Naskytá se však otázka, proč se zabývat právě touto hrou a dětskými hráči, které na ní participují? V čem je tato hra jiná, nežli ostatní?

V následujícím se tak, podobou jakéhosi průvodce, v jednotlivých krocích pokusím demonstrovat onu specifickou této hry a její dětské hráčské skupiny.

2.2 „Začínáme s *Magicem*“ – krok 1: Co je třeba udělat, když chci začít hrát? (Průvodce začátečníka)

Spousta her, které děti ve věku kolem dvanácti až patnácti let hrají, nevyžaduje nějaké zvláštní kroky proto, aby se jim děti mohly věnovat. Pokud chtějí hrát stolní hry, požádají rodiče, aby jim danou hru koupili, nastudují pravidla a hrají, ať už se starším sourozencem či kamarádem. Stejně je tomu kupříkladu s hrami počítačovými, opomeneme-li vyšší náklady na pořízení počítače, který je však již v dnešní době součástí prakticky každé domácnosti. Rozhodne-li se ovšem dítě věnovat *Magicu* je potřeba podstoupit hned několik kroků. Nejprve

² V rámci této práce pracuji s termínem *Magic: the Gathering*, jenž označuje název sběratelské karetní hry, které v této práci věnuji pozornost. Podstata hry je již obsažena v názvu samém, neboť slovo *Magic* (v angličtině znamená kouzlo, magii, trik) odkazuje k magickému světu hry, kde jsou využívána kouzla a výraz *gathering* (v překladu shromažďování, sbírka, sbírání) pak poukazuje na sběratelský aspekt hry.

je nutné koupit základní balíček karet³, k čemuž je nutné, aby dítě disponovalo jistými finančními prostředky. Již v této fázi může nastat obtíž, a to v podobě rodičů, které je třeba přesvědčit, aby ony finanční prostředky poskytli, neboť rodiče často nákupu „nějakých kartiček“ nepřikládají velkou váhu a nevidí v nich velký potenciál. „Pro rodiče je to úplně nesmysl, když jim třeba řeknu, že dneska jsem získal kartu, co má 300 Kč, tak se na ní podívají, co na tom jako stojí 300 Kč, že to má výrobní hodnotu určitě maximálně tak pár korun a víc mi na to neřeknou. Připadá jim to jako hovadina.“ říká jeden z informátorů. Další namítá, že „bez rodičovského „sponzoringu“ by to fakt nešlo.“

Pokud dítě, budoucí hráč, finance přece jen sežene koupí si základní balíček pro hru. Je však nutné získat nějaké základní informace, ať od už kamarádů věnujících se této hře, či na internetu, neboť samotné sestavení dobrého herního balíčku zprvu není příliš jednoduché, pokud o tom začínající hráč nemá žádné informace. Když má hráč již balíček sestavený, zkouší hrát především s kamarády, kteří ho učí primární herní kroky. Trvá však nějakou dobu, než se nový hráč základní herní tahy a kroky a vůbec celý princip hry naučí.⁴ Seznámí-li se tedy, teď již skutečný hráč s filozofií hry, pak dále nakupuje a vyměňuje karty s kamarády a rozšiřuje a obměňuje tak svůj balíček, aby byl silnější a schopnější obstát v boji s balíčkem soupeře. Nejde však o jednoduchou výměnu „kus za kus“. Panují zde jistá pravidla a při každé výměně se v dětských hráčích projevuje obchodní duch a snaha získat na výměně co nejvíce, často i za cenu překročení morálních principů. Samo za sebe mluví jakési „pravidlo“, které definoval jeden z mých informátorů: „Když chceš aspoň trochu vydělat, tak přitom nesmíš projevovat zájem o kartu, kterou druhý nabízí. On je odběratel. On tu tvoji kartu chce. Takže si prostě holt musí něco připlatit. Vždycky, když někdo něco chtěl, tak byl v horší pozici než ten, kdo mu něco dával.“

Některé karty přitom dosahují poměrně vysokých cen, neboť jsou ve hře ceněny více, a proto po nich hráči touží. Nezůstává však pouze u tužeb, neboť i tyto drahé karty se v balíčcích dětských hráčů objevují, a to i přesto, že dětský hráč karty hradí primárně ze svého kapesného.⁵ Celková cena balíčku se tak může vyšplhat až k několika tisícům korun, což byl případ všech sledovaných hráčů.

³ O přibližně šedesáti kartách v ceně cca 200-300 Kč.

⁴ Mnoho dětí, především těch mladších, si však vytváří svá vlastní pravidla, která jsou mnohdy velmi jednoduše koncipovaná, avšak přináší hráči stejné potěšení ze hry. To je zřejmé i z výzkumné studie Kateřiny Bílkové a Tomáše Perglera (Bílková, Pergler: 2010), jež je součástí grantového projektu GA ČR 406/06/1311 „Hry školních dětí“. Zde se výzkumníci setkali s různou interpretací jednotlivých schopností karet, jež byla způsobena různou jazykovou úrovní angličtiny žáků sledované třídy. Pravidla tedy byla v řadě případů přizpůsobována aktuálním potřebám hry, lišila se od pravidel dodaných výrobcem. Na oblibě hry to ovšem nic neměnilo. (Bílková, Pergler: 2010, s.13)

⁵ Jak poznamenal jeden z informátorů - „Občas se v tom točí docela dost velký prachy.“

Výše jsem zmínila jakýsi nástin toho, jaké kroky je třeba podniknout proto, aby dítě mohlo s touto karetní hrou vůbec začít. V následujícím se pak dále pokusím přiblížit aspekty světa dětského hráče, představit, jak ona sféra *Magicu* vypadá, zkrátka přiblížit, jaké je to být její součástí.

2.3 „Začínáme s Magicem“ – krok 2: Kdy nejlépe začít aneb Magic – hra pouze pro dospělé?

Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering*, jak již bylo podotknuto v úvodu, se na poli České republiky objevuje již v roce 1994, tedy zhruba rok po své americké premiéře. (Tinsman: 2001, s.9) Zprvu však byla především doménou dospělých a až postupem času se stala oblastí zájmu dětí. Proměně věkové struktury hráčů se tak zřejmě přizpůsobil i vzhled karet. Karty, které byly vydávány v raných začátcích této hry kupříkladu nebyly natolik barevné, měly prostá pozadí, na kterých vystupovaly jednodušeji koncipované postavy. Postupem času však karty začaly být mnohem propracovanější a zajímavější. Výstižným příkladem této vzhledové karetní transformace může být karta, „*enchantment*“, která pod názvem *Unholy Strength* vyšla již v prvotní edici Alpha a setkat se s ním můžeme i v edici poslední (viz podkapitola 10.3).

Za významnou volnočasovou aktivitu dětí lze *Magic: the Gathering* označit již v roce 2000, což je kupříkladu zřejmé ze studií uskutečněných v rámci grantového projektu „Hry školních dětí“⁶, kde je výskyt této hry zaznamenán již ve třetí třídě základní školy či z výzkumného projektu Dany Bittnerové, jenž je součástí grantového projektu „Žák v měnících se podmínkách současné školy“⁷. Bittnerová se ve svém longitudinálního výzkumu zaměřuje na podobu herního repertoáru dětí, jeho proměnu v průběhu času u sledované skupiny a souvislost se sociální komunikací v dané dětské skupině. Výzkum byl prováděn v letech 1996 – 2001 na jedné z pražských základních škol. V tomto časového rozmezí Bittnerová sledovala žáky třídy jedné základní školy a to od čtvrtého do osmého ročníku studia. V rámci kategorizace herních aktivit dětí se Bittnerová mimo jiného setkala i s nově nastupující aktivitou, která se u sledovaných dětí objevila a to sběratelskou karetní hrou *Magic: the Gathering*. Tuto aktivitu Bittnerová zařazuje do kategorie her diktovaných kulturním vzorem. „Jedná se o hry, které odkazují na znalost, vlastnictví či zvládání jevů z

⁶ Grantový projekt GA ČR 406/06/1311 „Hry školních dětí“.

⁷ Grantový projekt GA ČR 406/97/0870 „Žák v měnících se podmínkách současné školy“.

obdivované kultury teenagerů, případně dospělých, přičemž prezentace těchto jevů do struktury herní scény není komponována“. (Bittnerová: 2001, s.8) Herní repertoár této kategorie, zmiňuje Bittnerová, s nástupem do sedmého ročníku doznal jistých změn. Děti se přestaly zajímat o hry, které předstíraly hravou dovednost dospělých či teenagerů. Začaly usilovat o skutečné „mistrovské“ provedení hry. Bittnerová říká, „toto „profesionální“ zvládnutí kýžené předlohy se ve sledované třídě týkalo především dvou typů her: sběratelsko-karetní hry *Magic* (potažmo *Pokémon*) a jízda na skatu. V obou prvně zmiňovaných případech (sběratelsko - karetní hra *Magic* a jízda na skatu) se jednalo o aktivitu chlapců. Sběratelsko-karetní hra se sice objevila ve třídě jako vlna, a zpočátku ji tedy provázela hromadný zájem chlapců a v porovnání s pravidly hry velmi nestandardní způsoby směny a hry. Posléze se ovšem hra stala zajímavá jen pro několik chlapců, kteří cíleně pracovali nejen na zvládnutí herních pravidel, na zlepšování strategií, ale také na účelovém budování hracího balíku. Z tohoto důvodu pak také chlapci navštěvovali odborné obchody, kde si nejen pořizovali kýžené karty, ale také vstupovali do jiných hráčských skupin.“ (Bittnerová: 2002, s.3)

S podobnými výsledky se setkáváme v rámci studií grantového projektu „Hry školních dětí“. Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* je realizována ve volných chvílích, v přestávkách mezi vyučováním, výhradně však chlapci. Postupem času již zcela vytlačuje hru na podobné bázi a to sběratelskou karetní hru *Pokémon* a v sedmé třídě je již dominantní volnočasovou aktivitou sledovaných žáků, ryze však chlapeckou záležitostí. Dívky, dle studie Kateřiny Bílkové a Tomáše Perglera (Bílková, Pergler: 2010)⁸ realizované v sedmé třídě základní školy, sdílejí své vlastní herní aktivity, kupříkladu pozorování chlapců, chození na toalety či nakupování v automatu.

Je tedy zřejmé, že v té době již existovala široká dětská hráčská základna, která se neustále nově přichozími nadšenci rozšiřovala. Hra stále více nabývala na oblibě, čemuž se přizpůsobil i obchodní průmysl. Začaly se vyrábět speciální výrobky pro tuto hru, jako například obaly na karty, ochranná pouzdra, alba a tak dále. Dnes termín *Magic* zná téměř každé dítě. *Magic: the Gathering* zaujímá poměrně velkou část volného času dnešních dětí. Jedním z aspektů oblíbenosti může být také to, že je možné se mu věnovat téměř kdekoliv. Ve specializovaných hernách, s kamarády venku či samostatně, kdy se hráč připravuje na další souboj, připravuje a vymýšlí nové taktiky a konstruuje optimální balíčky pro hru. Stačí jen mít u sebe své karty, svůj balíček.

⁸ Výzkumná studie Kateřiny Bílkové a Tomáše Perglera je součástí grantového výzkumného projektu „Hry školních dětí“ a s jejími výsledky je možno se seznámit v rámci díla *Dětské hry* autorů Miroslava Klusáka a Miloše Kučery. (Klusák, Kučera: 2010)

Víme již tedy, že *Magic* je, dá se říci, jakousi univerzální hrou, která nepotřebuje kromě karet samozřejmě nic speciálního k tomu, aby mohla být realizována. Kdo všechno však může *Magic: the Gathering* hrát? Je tato hra vhodná pro všechny věkové kategorie nebo je věkově omezená? A kdy nejlépe s hraním *Magicu* začít?

Sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering* se může věnovat bez výjimky prakticky každý. Na věku nezáleží.⁹ Existuje sice doporučený věk nejuvhodnější pro započetí hry, a to třináct a více let, nicméně *Magicem* se zabývají i děti mladší, které si však pravidla do jisté míry přikrášlují k obrazu svému.

Většina z dotazovaných informátorů s touto hrou však začala již kolem věku devíti let. Z toho je tedy zřejmé, že se jí věnují již poměrně dlouhou dobu, někteří již dokonce šest let a je zajímavé, že hra je za tu dobu stále neomrzela ba naopak. S hrou se poprvé setkali ve škole či u kamarádů. Zaměříme-li se na prvně zmíněné školní zařízení, pak tomu ve všech případech bylo tak, že někdo ze spolužáků přinesl do školy karty *Magic*. U ostatních tak okamžitě vyvolal jistou zvědavost a ti se začali zajímat o to, co „to ten spolužák má za zvláštní kartičky“ a ochotně se s nimi nechali seznámit. Karty byly, dle slov informátorů, barevné, hezké a poutavé, a proto ihned zaujaly jejich pozornost. Sice obsahovaly a stále všechny obsahují instrukce, jež jsou popsány v anglickém jazyce (český překlad neexistuje)¹⁰, ale to jim nebránilo v tom, aby spolu začali hrát. Rovněž tomu bylo v případě mimoškolního hraní. Taktéž některý z kamarádů dítěte, které tuto hru neznalo, donesl karty *Magic* a zvědavost nezasvěceného dítěte je přinutila seznámit se s „barevnými kartičkami“. Dále pak byly karty sbírány a vyměňovány. Jak jednoduše poznamenal jeden z informátorů: „dostal jsem se k tomu přes spolužáky. Jeden kluk ve škole přinesl *Magicu* a nás všechny to zaujalo a začali jsme to sbírat.“

Ve většině případů tak chlapce zaujaly karty samotné, tedy především ilustrace na nich vyobrazené.¹¹ Různé bytosti, kouzla a čary, vše dokonale ilustrované tak, že vytváří svůj vlastní fantasy svět, který upoutal jejich pozornost. Později však ve hře začali objevovat jiné možnosti a zaujal je jiný aspekt nežli pouhé obrázky. O tom však až později.

⁹ Důkazem širokého věkového spektra hráčů věnující se této hře budiž dva hráči, jeden zhruba ve věku čtyřicetipěti a druhý odhadem šedesáti let, již za dobu pozorování navštěvovali sledovanou hernu. Tito dva hráči neshledávali prázdňový problém v tom, že hrají s o jednu či dvě generace mladšími protihráči. Ba naopak. S ostatními si rozuměli, dokonce se podíleli na vzájemných výměnách karet.

¹⁰ Karty jsou překládány do francouzštiny, italštiny, španělštiny, portugalštiny, němčiny a ruštiny. Také je možno se setkat s překlady do tradiční i zjednodušené čínštiny a japonštiny. V České republice jsou však k dostání pouze karty v originální anglické verzi. Cizojazyčné karty jsou pak k vidění u zkušených hráčů, kteří tím demonstrují, že když hrají s kartami v čínštině, znají je již nazpaměť.

¹¹ Ilustrace jsou skutečná umělecká díla ztvárněná malíři na velká plátna. Tyto malby jsou vytvářeny desítkami umělců.

2.4 „Začínáme s Magicem“ – krok 3: Kolik času je třeba hře věnovat?

Hra samotná, lépe řečeno zápas odehrávající se mezi dvěma soupeři, kteří představují mágy disponující nejrůznějšími kouzly a čarovnými bytostmi, obvykle trvá maximálně dvacet minut.¹² Časové rozpětí hry závisí na tom, jak je každý z hráčů schopný a jaké karty mu ve hře chodí, jaké si „líže“. Rozumějme tomu tak, že délka hry se odvíjí primárně od toho, jak dlouho trvá jednomu z hráčů připravit svého protihráče o všechny životy. Jakmile je zničen poslední soupeřův život, hra končí. Hráči si vzájemně poděkují, a buďto se rozcházejí, nebo si prohlížejí svá alba s kartami, které je výsadou každého hráče. Karty jsou v těchto albech uloženy v jakýchsi plastových kapsách, aby nedošlo k jejich poškození. Líbí-li se hráči některá z karet nabízených druhým hráčem domluví se na výměně a to buď, řekněme „klasické směně“ karta za kartu, kdy si každý z hráčů vybere, dle jejich úsudku, stejně hodnotnou kartu z alba druhého, či již „myšlenkově propracovanější směnu“, kdy hlavním principem této výměny je vydělat na druhém, zejména výrazně mladším chlapci a to s nejmenším vynaloženým úsilím. Druhý typ směny je přitom podstatně rozšířenější, neboť lze při ní získat nejen dobrou kartu, ale často i jistý finanční „bonus“. Morální stránka přitom „obírající“ chlapce zrovna netrápí. Tomu se však budu věnovat až později.

Samotné zápasy však nejsou jediným aspektem hry. Jak již bylo zmíněno výše, aby bylo možné vůbec k samotnému zápasu proti soupeři dospět, je nutné mít svůj sestavený balíček, mít vymyšlenou nějakou základní strategii a hlavně dobře znát karty, které hráč ve svém herním balíčku má. Všechny tyto kroky zaberou určitý objem času. Nelze tedy konstatovat, že *Magic* je pouze hraní jednotlivých zápasů. Je též o přemýšlení o hře mimo jednotlivé zápasy. Vymýšlení strategií, příprava na zápasy, výměna karet s kamarády či konstrukce optimálního herního balíčku. Tím vším je nutné se zabývat pokud chce hráč uspět v zápasech. Nelze tedy jednoduše říci, že této hře je možno se věnovat, řekněme třikrát týdně, a pokud tento rozvrh dítě bude dodržovat, pak uspěje. Objem času věnovaný hře celkově je individuální záležitostí každého hráče. K tomuto tématu se dále vrátíme v jiné kapitole.

¹² Časovým údajem je míněné jedno kolo z celkového zápasu, který má zpravidla tato kola dvě, respektive se hraje na dvě výhry.

2.5 „Začínáme s Magicem – krok 4: Kde všude je možné se Magicu věnovat?“

Již z výše zmíněného je zřejmé, že tento typ sběratelské karetní hry je možno realizovat kdekoliv. Stačí mít jen u sebe své karty, tedy svůj herní balíček a samozřejmě nějakého protihráče. V dnešní době však již existují i herny, které se specializují na tento druh sběratelské karetní hry a kde se hráči zabývající se touto hrou s oblibou scházejí. V Praze je možno navštívit čtyři takovéto herny. Největší z nich, herna Černý rytíř, jež vznikla v létě roku 2004, se stala místem realizace mého výzkumu. V následujícím tak představím, jak vyhlíží fantasy svět skrytý v nenápadném průchodu starého činžovního domu.

Vstoupí-li nezasvěcený člověk, tedy člověk, jenž se s touto hrou nikdy dříve nesetkal, do Černého rytíře, ihned pocítí, že se ocitl v úplně jiném světě, jiné galaxii. Již po otevření dveří na něj dolehne těžko popsatelná atmosféra, jakási směsice hráčského zapálení, atmosféra spokojenosti a pocitu sounáležitosti s ostatními spoluputovníky krajinou *Magicu*. Člověk najednou neví, kam dříve směřovat svůj zrak. Ze všech koutů herny, jež je zároveň i malým krámkem, kde lze nakoupit jak základní, tak i rozšiřující příslušenství pro hru *Magic: the Gathering* na něj hledí různé nestvůry, čarovné bytosti a podivné kreatury vyobrazené na kartách či albech a obalech příslušných pro hru. Je tu i pár vitrínků zasvěcených jiným druhům her, neboť v herně je možno si zahrát i jiné hry, jako například hry s miniaturomi či sběratelskou karetní hrou *Pokémon* založenou na předloze slavného japonského animovaného seriálu. Z vystaveného zboží i ze složení hráčů v plné soustředěnosti sedících u stolů a v rukou třímajících karty *Magic* je zřejmé, která hra zde hraje prim.

Vraťme se však k našemu nezasvěcenci. Odpoutá-li se člověk od prvotní konsternace, začne si více všimnout věcí kolem sebe, tedy především prodejní části herny. Jistě jej upoutá stůl s proskleným vrškem, který připomíná pult ve zlatnictví. Zde se může člověk kochat skutečnými karetními skvosty. Jistě, již jsme si zvykli, že kousek papíru může mít nesmírnou cenu, tak například ve filatelii je to už běžná věc, nicméně uzření několikacentimetrové karty s jednoduchým vyobrazením modrého lotosového květu na zeleném podkladu a především následné zjištění, že cena této karty se pohybuje okolo šestnácti tisíc korun člověku přece jen může vyrazit dech. A takovýchto klenotů je tu povícero. Je tedy pochopitelné, že za pultem je vždy přítomen některý ze zaměstnanců herny a nikdy nezeje prázdnotou. Chlapci si sem chodí dokupovat karty do svých balíčků či si noví hráči pořizují základní „vybavení“. Pult je tedy v neustálém obležení hráčů dychtících po zlepšení svého herního balíčku. Někteří z nich přitom neváhají na místě najednou utratit i obnos převyšující několik set korun.

Dále může člověk sledovat jednotlivé vitríny, kde je vystaveno vše, co by správnému hráči *Magicu* nemělo chybět. Alba, obaly na karty, tzv. ochranné decky, kam jsou herní balíčky ukládány a samozřejmě karty samotné, kdy speciální místo, na dobře viditelném bodě, zaujímá vystavená poslední vydaná edice.

Pokochá-li se člověk pohledem do jednotlivých vitrín, plynule dále přechází do další části herny. Prostor herny je rozdělen do čtyř samostatných oddílů, místností. První část, kde se nachází prodejní pult a výše zmíněné vitríny a dále tři další části, které jsou již zasvěceny hraní. V té největší se odehrávají primárně *Magické* zápasy, v těch dalších dvou je možno v případě zájmu realizovat i hry s miniaturami. Zaměříme se na onu největší místnost. Zde panuje čilý ruch. Hráči oddávající se kouzelné bitvě, se zájmem si prohlížející alba jiného hráče, či směňující a kalkulující, jak na směně nejvíce vydělat a to nejlépe se ziskem finančním. Prodej a nákup karet, maskován zástěrkou prosté výměny, je zde na denním pořádku a to i přesto, že na stěnách visí velmi zřetelné zakazy této činnosti. Jeden ze sledovaných chlapců ve věku čtrnácti let si byl přitom dobře vědom, že z herny jej kvůli prodeji karet nevykáží. Byl sice pracovníkem herny za tuto činnost pokárán, nicméně pracovníku herny odvětil, že hernu klidně může přestat navštěvovat, ale ať si vedení herny laskavě uvědomí, kolik lidí sem kvůli němu chodí a o kolik návštěvníků a také o jaký zisk jeho absencí přijdou, čili že je pro hernu jistě o mnoho výhodnější jeho přítomnost, byť za cenu porušování stanovených pravidel.

Po této místnosti je rozestavěno několik stolů a lavic, kdy dominantní postavení zaujímá stůl pracovníka herny¹³, který zde nad každým sledovaným turnajem¹⁴ činil odborný dozor. Jeho stůl je situován na dobře viditelném místě, může odtud tedy bez problémů sledovat dění v herně. Zároveň tu má k dispozici počítač s připojením na internet, který je mimo jiné využíván i samotnými hráči, kteří na něm vyhledávají cenu karet na prodejně, aby byli informováni o tom, za kolik kartu mohou odkoupit či kolik za ní mohou od zájemce požadovat.¹⁵ Jeho pozice mimo jiné zahrnuje dohled nad děním v herně, poradenství v případě rozporu v zápase, poradenství ohledně funkce, síly a dané schopnosti karty, neboť instrukce na dané kartě je uvedena pouze v anglickém jazyce. Plní taktéž funkci rozhodčího v případě nejasností vzniklých v průběhu zápasu. S přítomnými chlapci má přitom dobrý vztah a oni se

¹³ Za dobu pozorování se na tomto postu střídali pouze dva pracovníci herny.

¹⁴ Tzn. každým středečním turnajem pořádaným pro začínající hráče. Liga pro začátečníky, celým názvem *Magic – Gateway: Liga pro začátečníky*, se zde koná každou středu od 15ti do 19ti hodin. Startovné činí 30 Kč za měsíc a formát herního balíčku není omezen. Zahrát si tedy může přijít skutečně každý.

¹⁵ Na stránkách Černého rytíře je tak možno dohledat cenu jednotlivých karet, od těch levnějších až po ty drahé. Herna Černý rytíř se tímto mimo jiné snaží zamezit obírání mladších hráčů staršími, které je tu běžné. Mladší hráči (i ti starší samozřejmě) se tak mohou kdykoliv informovat o ceně dané karty a to jak u prodejního pultu, tak i u stolu dozorčího a předejít tak případnému podhodnocení karty při výměně.

k němu nebojí přijít s nějakou nejasností či prosbou o radu. Vycházejí spolu dobře, i když je mezi nimi jistý věkový rozdíl.

Kromě stolu tohoto pracovníka, který na dění v herně dohlíží, zde člověk může spatřit rozmístěné lavice a stoly, na kterých se hra samotná odehrává. Stejně je tomu i ve zbylých dvou menších místnostech, kde je však ještě možno v případě zájmu položit na herní stůl desku pro hráče miniatur. Na stěnách lze sledovat vylepené plakáty různých bytostí a kreatur, které navozují atmosféru jiné dimenze.

V největší místnosti tedy každou středu panoval čirý ruch.¹⁶ Hráči se plně oddávali rozehranému zápasu a ty lepší zápasy, kde se ve hře objevovaly hodnotnější karty nebo byl sám zápas velmi vyrovnaný, byly vždy předmětem širokého obecnstva. Stoly, kde se tyto, řekněme „lepší“ zápasy odehrávaly, byly obklopeny hráči, tiše sledujícími dění zápasu. Sami hrající chlapci však na sobě žádnou nervozitu nedávali znát, snažili se spíše svým klidem a hraným nadhledem nad věcí znepokojit soupeře. Z třesotu jejich rukou či horlivého míchání herního balíčku však bylo možné vysledovat, že nervozita, byť se ji snažili zamaskovat, s nimi přeci jen cloumá. Jiní, kteří právě dohráli, si vzájemně prohlíželi svá alba či směňovali své karty. Podobná situace se odehrávala každou středu. Osazenstvo herny se obměňovalo, jistý okruh stálých hráčů byl však vždy přítomen.

2.6 „Začínáme s Magicem“: krok 5: Magic je pouze pro kluky?

Ačkoliv se to tak z pohledu na složení informátorů může zdát sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* není v žádném případě genderově omezená. Děvčata jsou však raritou. Mezi hráči se objevují velmi vzácně, což je zřetelné jak z tohoto výzkumu¹⁷, tak i z výsledků světového žebříčku nejlepších hráčů, kterému dominuje pánská část populace. V následujícím se pokusím nabídnout možná vysvětlení tohoto jevu.

Susanna Millarová v díle *Psychologie hry* (Millarová: 1978) věnuje rozdílům hry mezi chlapci a děvčaty samostatnou kapitolu. Zmiňuje zde, že v každé z kultur se rozdíly mezi chlapci a děvčaty nejen předpokládají, ale taktéž aktivně povzbuzují. Dítěti je tak v průběhu jeho vývoje vštěpováno, jaké chování je pro něj, chlapce či dívku, vhodné, jaké je od něj očekáváno. Divoké, hlučné hry jsou u chlapců tolerovány, kdežto v případě takového chování dívky se naráží na odpor, jak ze strany rodičů, tak i ostatních autorit v okolí dítěte. Dle Millerové lze předpokládat, že inklinace chlapců k agresivnímu a hlučnému chování ve

¹⁶ V případě svátků či volna, kdy děti nemuseli do školy, byla herna zaplněna do posledního volného místa.

¹⁷ Dívka se za dobu pozorování ve sledované herně neobjevila ani v jednom z případů.

srovnání s dívkami, má rovněž vliv na způsob jejich her. Avšak sociální učení rozdílů v chování chlapců a děvčat pouze prohlubuje, nikoliv přímo vytváří. (Millarová: 1978, s.239)

Millarová také poukazuje na fakt, že dle výzkumů z dvacátých let byly soutěživé hry zvláště doménou chlapců, především pak hry, kde bylo třeba prokázat svalovou zdatnost, sílu a obratnost. Děvčata se obvykle účastnila méně organizovaných her či her, kde nebyla nucena podrobovat se dohodnutým pravidlům. (Millarová: 1978, s.239) U dívek převažovaly hry založené na jazykových schopnostech, čtení, slovní hádanky, vzájemné návštěvy a jiné hry. Pokud již jsou dívky, podle slov Millerové, v některých případech přece jen agresivní, pak tak činí prostřednictvím jazyka, nikoliv pěstmi jako chlapci. Millarová také vyslovuje domněnku, že větší volnost chlapců toulat se mimo domov a větší dozor nad děvčaty vede chlapce k vytvoření part, zatímco děvčata se na své vrstevnice spoléhají méně. (Millarová, s.239) Z toho je tedy zřejmé, že chlapci spíše tíhnou k participaci na kolektivních hrách nežli dívky, které dávají více přednost individuálním činnostem. Oblibou chlapců jsou tedy soutěživé hry s agresivním podtextem, ve kterých mohou dát na odiv svou zdatnost a sílu.

Dalším aspektem, který by mohl objasnit převahu participace mužského pohlaví na této hře může být jeden z rysů mužské povahy, na který upozorňuje Ondřej Mikšíček a tím je bojovnost. Ondřej Mikšíček se ve své seminární práci (Mikšíček: 2010)¹⁸ věnuje kategorizaci dětských her žáků sedmé třídy jedné z pražských základních škol, přičemž se zabývá analýzou jedné z vyskytujících se herních aktivit, již je *Magic: the Gathering*. Mikšíček zmiňuje, že z historického hlediska byli chlapci a muži vždy strážci, bojovníci, kteří se starali o bezpečnost krbu. Tato činnost však vyžadovala (a dle Mikšíčka stále vyžaduje) v daných možnostech tyto jedince vycvičit, naučit všem potřebným figlům, úskokům; zkrátka umění boje. (Mikšíček: 2010, s.14) Chlapci v sobě nezaprou archetyp bojovníků, dobyvatelů, dobrodruhů, ochránců. *Magic* však dle Mikšíčka nelze pojímat pouze jako konkurenční boj. „Na druhé straně se ukrývá kamarádství budoucích bojovníků jednoho kmene, kteří mají zájem o druhého jako o spolubojovníka na jedné frontě, je tedy i v jejich vlastním zájmu kondice a umění těch druhých“. (Mikšíček: 2010, s.14)

Výše byla nastíněna možná vysvětlení, proč se tato sběratelská karetní hra těšila a stále těší zejména mužské pozornosti. Skutečnost je totiž taková, že děvčata tvoří velmi malou část

¹⁸ Seminární práce Ondřeje Mikšíčka je součástí grantového výzkumného projektu „Hry školních dětí“ a s jejími výsledky je možno se seznámit v rámci díla *Dětské hry* autorů Miroslava Klusáka a Miloše Kučery. (Klusák, Kučera: 2010)

hráčské populace, byť se to hráči snaží napravit, například ve formě turnajů pořádaných speciálně pro děvčata.¹⁹

¹⁹ Viz turnaj pro dívky nesoucí název *Ladies Magic party v Dungeonu*, pořádaný 11.12.2010 v pražské herně Dungeon.

3 Sběratelské karetní hry – o co se vlastně jedná?

Sběratelská karetní hra²⁰ je jistý druh karetní hry, kde každý z hráčů disponuje svým vlastním herním balíčkem. V něm jsou obsaženy jak karty, které si hráč zakoupil, tak i karty, které získal výměnou s jinými hráči. Hráč tedy karty sbírá, nicméně je dále využívá ve svém herním balíčku, se kterým hraje proti soupeřům. Je tedy sběratelem i hráčem zároveň. Jako sběratel se zaměřuje především na karty, které spolu v rámci jeho herního balíčku spolupracují, vzájemně se doplňují a posilují své schopnosti. Každý z hráčů tak konstruuje svůj herní balíček v závislosti na tom, jaký styl hry preferuje či často také podle toho, jaké karty se mu podařilo nasbírat.

Sběratelské karetní hry je možno zakoupit ve formě již předpřipraveného herního balíčku pro jednoho či dva začínající hráče. Ten již obsahuje vše potřebné pro hru a hráči si jej dále již upravují sami podle svého uvážení. Herní balíček je dále možno rozšiřovat nákupem karet, a to jak jednotlivých kusů, tak ve formě doplňujících balení, tzv. boosterů, v němž jsou obsaženy karty, vždy však přesný počet, v různém, náhodně vybraném složení. V rámci boosteru je tak možno při troše štěstí narazit i na velmi vzácnou kartu. Karty samotné se dělí dle vzácnosti na běžné, neobvyklé a vzácné. Platí tedy přímá úměra – čím vzácnější karta, tím vyšší cena. Cena však také závisí na schopnostech karty ve hře. Čím silnější karta, tím je také dražší. U nás je většina těchto her k dostání pouze v angličtině.

Častým jevem sběratelských karetních her je, že bývají vytvořeny na motivy nějakého sci-fi či fantasy příběhu. Jednotlivé karty tak symbolizují postavy, místa či předměty daného příběhu. Hra může být inspirována skutečným dílem, jako je tomu v případě *Pána prstenů*, *Harryho Pottera*, *Hvězdných válek* či *Pokémona*, nebo je příběh speciálně vytvořen pro danou hru, jako je tomu u sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*. V závislosti na rozšiřování děje příběhu dále vycházejí další, rozšiřující edice hry, jež obsahují nové karty, jimiž hráči mohou inovovat svůj herní balíček.

Za první sběratelskou karetní hru je možno považovat *The Base Ball Card Game* z roku 1904 společnosti Allegheny Card Company. Hra zahrnovala 104 sběratelských karet, na kterých byli vyobrazeni pouze hráči Národní baseballové ligy Spojených států. Dle autorů knihy *Trading Card Game For Dummies* (Kaufeld, Smith: 2006) Johna Kaufelda a Jeremyho Smithe se od té doby řada lidí pokouší vymyslet nové druhy těchto her, avšak jen málokteré se stanou úspěšnými. Sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering* se to však podařilo. Dle

²⁰ Někdy se můžeme setkat s označením CCG přejatého z anglického „collectible card game“, či termínem TCG, čili anglicky „trading card game“.

slov Kaufelda a Smithe se tato hra stala v herní oblasti průlomovou. Tradiční rozdělení na sběratele a hráče, které se podle autorů zdálo být do té doby dobře vymezené, se s uvedením této hry na trh zhroutilo.

4 Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering*

... odražené kouzlo odhodilo modrého mága k zemi. Ještě než dopadl, stačil mávnout rukou. Svazek výbojů narazil do obou útočících vlků, kteří najednou zmizeli jako by nikdy neexistovali. Kouzelník se ztěžka zvedl a jeho pohled se setkal s elfem zahaleném v plášti, který vystoupil zpoza stromu. Elf se ušklíbl, zvedl ruce a cosi zamumlal. Temnota mezi stromy náhle ožila, když se, jako by někdo zapaloval svíčky, začali objevovat svítící žluté oči. Praskot větví doprovázelo hrozivé vytí, které se neustále blížilo...²¹

4.1 Zrod a vývoj sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*

Když americký student matematiky Richard Garfield, inspirován populárními sběratelskými kartami hokejistů, dostal v roce 1992 nápad, že by se karty daly nejen sbírat, ale dalo by se jich využít i pro hru, jistě netušil, že během několika málo let se z malého vnuknutí stane celosvětový herní fenomén.²²

Magic: the Gathering je v současnosti nerozšířenější hrou svého druhu. Hrají ho milióny lidí různých věkových kategorií po celém světě. Kaufeld a Smith americkou expanzi hry *Magic: the Gathering*, která dle jejich slov nastala doslova přes noc, popisují následovně:

„Ohromný dav fanoušků třímající v rukou peníze a kreditní karty přes noc dorazil do místních obchodů s hrami a skoupil veškeré balíčky karet, které byly k nalezení. Nikdo se tohoto výrobku nemohl nabažit. Jakmile dorazila nová várka zboží, dodavatelé i obchody měly v minutě vyprodáno. Tento nedostatek tak dal vzniknout paralelnímu trhu, kde se prodávaly kusové karty. Lidé, kteří předtím v životě nikdy nic neprodali, nyní směle rozjeli své vlastní malé podnikání. Skupovali balíčky karet, které pak následně otevírali a jednotlivé karty rozprodávali.“ (Kaufeld, Smith: 2006, s.1)²³

V čem je však tato hra natolik unikátní, že dokázala zaujmout pozornost tolika lidí? Jednoduše. Novotou a neotřelostí. *Magic: the Gathering* s sebou dle Kaufelda a Smithe přinesl zcela nový rozměr hráčské zkušenosti. Hra je limitována finančními dispozicemi hráče

²¹ Zdroj: <http://www.mysticshop.cz/popis.php?idc=10> [8.5.2011]

²² Vydavatelem této sběratelské karetní hry je v současnosti společnost Wizards of the Coast, jež je součástí konsorcia Hasbro.

²³ Zdroj: http://www.amazon.co.uk/reader/0471754161?_encoding=UTF8&new_account=1&page=26#reader_0471754161 [10.5.2011], přel. P.V.

a hráč v rámci hry může herně růst. Tím, že karty bylo nutné kupovat, tak hráči automaticky nemohli vlastnit vše, co chtěli či potřebovali. Hodnota silných karet rostla a to jak po herní, tak po finanční stránce. Aspekt neustálé možnosti se po herní stránce zlepšovat pak hráče zcela uvěznil do hráčského světa. Hráči kombinovali karty, vylepšovali herní balíčky a vymýšleli nejvhodnější strategie, které by ústily k vítězství. A nejinak je tomu i dnes. I v České republice má *Magic: the Gathering* širokou hráčskou základnu.²⁴ Jak již bylo zmíněno výše, hráčům jsou k dispozici specializované herny a pro ty opravdové nadšence z řad dětí se pořádají dokonce i letní tábory se zaměřením na tento druh hry, kam mohou vyrazit jak úplní začátečníci, tak zkušení hráči.

²⁴ Odhaduje se, že v České republice se této hře věnuje přes 20 000 hráčů, ve světě pak přes 6 000 000.

5 Metody a reflexe výzkumu

V rámci své práce jsem usilovala o podrobné prozkoumání a porozumění jednání daných sociálních subjektů, tedy mládeži níže definované věkové skupiny věnující se sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering*, navštěvující největší hernu zaměřenou právě na tento typ hry v Praze Černého rytíře. Cílem mé práce bylo odpovědět na hlavní výzkumnou otázku – Co to znamená být dětským hráčem sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*?

Další formulované otázky, které mi pomohly zodpovědět otázku hlavní, byly směřované do třech oblastí – 1. *ke hře Magic: the Gathering a všednímu životu hráčů*, například: Jak dlouho se hře věnují? Jak se ke hře dostali? Jak často hru hrají? Co na hře spatřují zajímavého?; 2. *ke vztahům mezi samotnými hráči*, kupříkladu: Má hráč mezi ostatními hráči nějaké kamarády? Činí rozdíly, hraje-li s kamarádem či cizím hráčem? Liší se jeho hra, když hraje s mladším hráčem?; 3. *k ekonomické stránce hry Magic: the Gathering*: Jaká je cena jeho herního balíčku? Jakým způsobem získává nové karty? Atd.

Vzhledem k takto stanovené ústřední výzkumné otázce jsem jako výzkumnou strategii zvolila výzkum etnografický.

5.1 Výběr vzorku a prostředí výzkumu

Předmětem mé práce se stala skupina dětí věnující se sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering*, určitého věkového rozmezí a to děti na přelomu středního a staršího školního věku, tedy 12ti až 15ti letí. Toto věkové vymezení jsem zvolila z důvodu snadnější komunikace s informátory, neboť s mladšími jedinci je mnohem obtížnější komunikace a získávání informací právě kvůli věku a se starší mládeží je problém obdobný, avšak z hlediska nadcházející puberty, kdy dítě prochází obdobím nejistoty a pochybností o vlastní osobě. Důležitým aspektem pro volbu této věkové kategorie je také skutečnost, že dítě se v tomto věku odpoutává od své rodiny a více si uvědomuje samu sebe a snaží se být samostatným jedincem. (Hájek: 2004, s.18)

Svůj výzkum jsem se rozhodla realizovat v Praze, protože v našem hlavním městě je koncentrace dětských hráčů nejvyšší, neboť jsou zde k tomu nejvhodnější podmínky a to především díky existenci specializovaných heren, které se zaměřují právě na tento typ sběratelské karetní hry.

5.1.1 Herna Černý rytíř

Svůj výzkum jsem situovala právě do jedné z těchto pražských heren a to do té největší a nejnámější, do Černého rytíře nacházejícím se na dobře dostupném místě v centru Prahy. Zde se každou středu pořádají turnaje pro začínající hráče, které jsou přístupné každému bez ohledu na věk či pohlaví. Liga pro začátečníky se koná vždy od 15ti do 19ti hodin. Zde se každou středu děti a mladí lidé scházejí, aby si zahráli a popovídali či vyměnili pár karet a obohatili tak svoji karetní sbírku či vylepšili svůj herní balíček²⁵. Herna je vybavena stoly a lavičkami pro komfortní hraní a taktéž pultovým prodejem, kde si koupí nových karet může hráč vylepšit svůj herní balíček. Obvykle se zde schází zhruba dvacet jedinců výhradně však mužského pohlaví.²⁶ Děti a mladí lidé²⁷ za dobu pozorování hernu navštěvovali zhruba ve stejném složení, jen v období volna či prázdnin byla herna zaplněna nově příchozími, kteří si přišli zahrát či úplnými začátečníky, kteří se přišli blíže seznámit s herními principy a hráčskou obcí této herny.

Každý turnaj začínal zhruba ve stejnou dobu a to cca v 15:30h., kdy většinou dorazil poslední z hráčů.²⁸ Po registraci do turnaje proběhlo rozdělení do soutěžních párů, které vylosoval počítač. Tato soutěžní kola byla tři a po každém skončeném kole probíhalo nové rozdělení hráčů do párů. Po skončení všech třech kol došlo k sečtení bodů, vyhlášení vítěze, (na konci každého měsíce se dále pak vyhlášoval vítěz měsíce, který za daný měsíc nasbíral nejvyšší počet bodů za vyhrané zápasy) a předání výhry.

Komu se nechtělo hrát turnaj, mohl si zahrát jen tak kamarádem či sledovat, jak probíhá turnajový zápas jeho kolegy u vedlejšího stolu. Další variantou také bylo vyměňování či prodávání karet, které probíhalo na pozadí jednotlivých turnajů i přesto, že je v herně výslovně zakázáno karty směňovat za peníze, na což upozorňují i varovné nápisy na stěnách. To však dané jedince od této činnosti neodrazovalo, a tak se pod záminkou prohlížení kolegova hráčského alba často uzavíraly obchody, často výrazně nevýhodné pro jednu z obchodujících stran, čehož si však daná prodávající strana mnohdy nebyla vědoma. To však byl případ především mladších hráčů.

²⁵ Sběratelské karetní hry se obvykle prodávají v šedesáti nebo čtyřicetikaretních balíčcích přímo připravených na hru. Každý z hráčů si pak svůj karetní balíček upraví v závislosti na tom, jaký formát této hry chce hrát.

²⁶ Dívka zde za dobu pozorování nebyla spatřena ani jedenkrát.

²⁷ Nejen však jen oni, za dobu pozorování hernu navštěvovali i starší, dva hráči ve věku 40-60 let.

²⁸ Většinou se turnajů účastní žáci základních a středních škol, proto i otevírací doba herny i začátky jednotlivých turnajů jsou koncipovány tak, aby korespondovaly s časovým rozvrhem hráčů.

5.1.2 Rozhodčí – pověřená osoba dohlížející na dění v herně

Na střeďečnřm zřpasu byl vřdy přřtomen jeden ze zamřstnancř hery, kterř nad kařždřm turnajem řinil dozor a plnil funkci jakřhosi hlavnřho rozhodřřho turnaje, na kterřho se hrřři v přřpadř nejistoty ři rozporu ve hře mohli kdykoli obrřtit. Tito rozhodřři byli dva, z toho vřdy jeden z nich byl danou střeďu přřtomen turnaji probřhřjřcřmu v třto hernř. V prostoru hery mu bylo vyhrazeno speciřlnř mřsto, ze kterřho mohl pozorovat a dohlřzet na dřenř v hernř. K dispozici mřl pořřtař, kterř byl vyuřřvřn ř samotnřmi hrřři.

Tyto dvř osoby byli pro mne velmi cennřmi informřtory, neboř jsem do prostoru sledované hery vstupovala naprosto neseznřmena s hernřmi principy třto hry a nevřdřla jsem, jak s hrřři jednat, jak s nimi komunikovat, neboř jsem nedisponovala danřmi vřrazovřmi prostřeďky, kterřmi je kařždř z hrřřř třto hry vybaven. Neznalost třchto zřkladnřch aspektř pro hru pro mne byla velkřm handicapem, protože bez nich byla komunikace se jednotlivřmi hrřři nemořnř, neboř se na mř dřvali velmi zvlřřtnřm zpřsobem a nechtřli se mnou komunikovat. Bylo tedy nutnř, abych prořla procesem enkulturace.

Před samotnou participaci na ligovřch turnajřch pro zařateřnřky tak bylo nezbytnř, abych byla seznřmena s primřrnřmi hernřmi pravidly sbřratelskř karetnř hry *Magic: the Gathering* a nauřila se zřkladnřmi principy třto hry. Dřle bylo taktřz nezbytnř osvojenř si charakteristickřch vřrazř pro danř hernř kroky a zřkladnř porozumřenř filozofie třto hry, s řimř mi velmi pomohli přvř tito dva hlavnř informřtoři. Bez takovřhoto „zasvřcenř“ do třto hry by byl pohyb po hernř a samotnř komunikace se subjekty vřzkumu nemyslitelnř.

5.1.3 Vřbřr informřtorř

V rřmci svřho vřzkumu jsem pracovala s osmi informřtory. Tento pořet se mi jevil jako nejvhodnřjři a to rovnřz vřhledem ke skuteřnosti, že v rřmci metody kvalitativnřho vřzkumu nenř zřsadnř kvantita informřtorř, nřbrřz validita zřskanřch dat.

K participaci na vřzkumu mi bylo pracovnřkem hery, plnřcřho roli dozorřřho, doporuřeno nřkolik hrřřř, o kterřch vřdřl, že se třto hře vřnujř jřz pomřrnř dlouhou dobu, a kterř jsou zbřhlř v hernřch principech ři ve vymřřovřnř karet s třm spojenřm. Z třchto hrřřř jsem dřle podle jistřch kriteriř vybrala osm chlapcř, kterř se mi jevili jako nejvhodnřjři adepti pro mřj vřzkum. Kriteriem byl vřk, delřř řasovř participace na třto hře, zaujetř třmto druhem hry a řastř nřvřřtřvnost hery.

V tomto bodě je nutno zmínit, že jsem si vědoma, že celý výzkum je genderově nevyvážený, nicméně je tomu z jednoho prostého důvodu, již nastíněného výše, a to, že tato hra je především mužskou doménou a dívka nebyla v herně spatřena ani v jednom z případů.

5.2 *Metody sběru dat*

Metodou, kterou jsem pro sběr dat využila, byl rozhovor a zúčastněné pozorování. Pro svůj výzkum jsem využila individuálního polostrukturovaného rozhovoru, který se mi jevil jako nejvhodnější metodou sběru dat pro můj výzkum, neboť při něm moji informátoři měli dostatek prostoru se vyjádřit, odpovědi, jejich rozsah i forma, tak byly na nich. Získaná data byla doplňována poznatky získanými z individuálních nestrukturovaných rozhovorů a zúčastněného pozorování.

Pozorování bylo prováděno v období od listopadu 2010 do března 2011 a to každou středu, neboť se v tento den v herně Černý rytíř pořádají turnaje pro začínající hráče, které jsou přístupné každému, bez ohledu na věk či pohlaví. Liga pro začátečníky, jak je již zmíněno výše, se koná vždy od 15ti do 19ti hodin. Každou středu v týdnu jsem proto v tomto časovém rozmezí byla přítomna těchto turnajů. Bylo prováděno pozorování, kdy jsem vystupovala coby účastník jednotlivých turnajů. Samotnému pozorování předcházelo seznámení s hrou samou, jak již bylo zmíněno výše. V průběhu pozorování jsem si zaznamenávala důležité podněty, které pak, po skončení pozorování, byly doplňovány o podrobný popis dění v terénu. V rámci pozorování v herně byl také veden terénní deník.

V rámci pozorování probíhajícího v herně byly realizovány jednotlivé rozhovory. Před samotným provedením rozhovorů však bylo nutné vytvořit skupinu otázek (oporu výzkumu), které byly následně při rozhovorech informátorům pokládány. Ty byly rozděleny do několika okruhů:

- a) otázky, týkající se samotné hry *Magic: the Gathering* a jejím místě, které zaujímá ve v každodenním životě informátorů
- b) otázky, reflektující sociální status informátorů
- c) otázky, vztahující se k ekonomické stránce této hry.

Pořadí těchto otázek však nebylo vždy striktně dodržováno, některé byly kupříkladu vynechány, neboť již byly zodpovězeny v otázce předchozí nebo je nebylo v dané situaci nutné pokládat, protože byly irelevantní. Standardní doba rozhovoru se pohybovala okolo 40ti minut. V rámci realizace jednotlivých rozhovorů bylo nutné mít stále na paměti, že jedním

s dětmi, a tak bylo nezbytné jasně a zřetelně formulovat pokládané otázky, aby nedošlo k nepochopení. K zaznamenání rozhovorů byl, po písemném svolení rodičů, které bylo součástí písemného informovaného souhlasu, využit diktafon. Všechny rozhovory se odehrávaly v herně Černý rytíř.

5.3 *Analýza získaných dat*

Vzhledem k tomu, že pro techniku sběru dat jsem si vybrala metodu rozhovoru, tak prvním krokem při jejich vyhodnocování byla transkripce. Zvolila jsem transkripci komentovanou.

Dalším krokem bylo kódování, k čemuž jsem využila tři rovin kódování dle Milesa a Habermana²⁹:

a) kódování popisné, kdy jsem zaznamenávala k jakým tématům se jednotlivé části rozhovoru váží (například finance, sociální interakce s jinými hráči, volný čas)

b) kódování interpretativní; zde jsem rozebírala a objasňovala jednotlivá témata získaná v přechodním kroku

c) strukturní; v tomto bodě jsem analyzovala poznatky z předchozích dvou kroků a to se záběrem na tři okruhy otázek – na hru *Magic: the Gathering* a místě, které zaujímá v každodenním životě informátorů, na sociální status a ekonomickou stránku této hry.

Získané informace pak byly dále konfrontovány s teoretickými přístupy jednotlivých autorů.

5.4 *Úskalí výzkumu*

V rámci svého výzkumu jsem se rozhodla pracovat s dětmi, a proto musel být tomuto aspektu celý výzkum do jisté míry podřízen, jako například kladení výzkumných otázek jednotlivým informátorům. Dále bylo nutné očekávat nějakou reakci na mou přítomnost, jako například stud. Při výzkumu bylo tedy nezbytné brát v potaz reaktivitu. Dalším nebezpečím bylo tzv. zkreslení ze strany výzkumníka. Tomu jsem se coby výzkumník snažila vyvarovat oproštěním od svých předpokladů, stereotypů či osobních pocitů, neboť jsem si byla vědoma skutečnosti, že pokud tak neučiním, tak jimi může být ovlivněn celý výzkumný proces.

²⁹ Toto rozdělení je čerpáno z prezentace *Kvalitativní analýza dat* Martina Heřmanského, jež je součástí e-learningového kurzu *Úvod do společenskovedního výzkumu* v rámci FHS.

Posledním nebezpečím pro validitu získaných dat pak bylo možné zkreslení ze strany zkoumaných osob. Zde hrozilo, že mi informátoři budou informace zatajovat či zkreslovat.

Vzhledem ke skutečnosti, že jsem se rozhodla pro kvalitativní výzkum, je nutno zde podotknout, že jsem si vědoma skutečnosti, že generalizace získaných výsledků není možná, neboť platí jen pro danou skupinu dotazovaných.

5.5 Etická stránka výzkumu

V rámci etické stránky výzkumu je důležitá ta skutečnost, že jsem pracovala s dětmi, tedy nezletilými. Před samotným provedením výzkumu tedy bylo nutné získat písemný informovaný souhlas rodičů mých informátorů. Rodiče i jejich děti byli plně informováni o průběhu výzkumu a skutečnosti, že jeho výsledky budou použity pro vypracování bakalářské práce. V průběhu výzkumu měli moji informátoři též možnost kdykoliv ukončit participaci na výzkumu. Jejich anonymita je zajištěna změnou jména každého z nich. Nahrávky jsou archivovány na samostatných médiích a jsou chráněny heslem.

Přestože pro vstup do herny nebylo nutné nějaké speciální povolení, byl majitel herny plně informován o skutečnosti, že v jeho herně bude probíhat pozorování a budou pořizovány rozhovory, to vše pro účely bakalářské práce. Byl tedy pořízen i jeho písemný informovaný souhlas s konáním výzkumu v prostorách herny.

6 Teoretické přístupy ke hře:

„O hře v nevlastním smyslu pojednává každý myslitel, jenž se dotýká tématu tvořivosti, teorie umění, problematiky mimesis, teorie sportu apod.“ (Hogenová: 2001, s.471)

Hra je již od nepaměti poutavým tématem. K problematice hry se vztahovaly již úvahy starověkých filosofů, jako například Hérakleita, který vnímal hru jako základ celého Kosmu, Parmenida či Platóna. První formulace teorií týkajících se hry však vznikly až ve druhé polovině 19.století a to především pod vlivem teorie evoluční. Hra byla vnímána jako způsob vybití přebytečné energie nahromaděné v člověku. (Millarová: 1978, s.14)

Hrou se dále zabývala a zabývá řada odvětví společenských věd, jako například pedagogika, psychologie, filosofie či biologie. Každá z těchto disciplín se pokouší hru vykládat způsobem odlišným od ostatních, pokaždé však trochu stejně.

Současní teoretikové zabývající se hrou vycházejí zejména z teorie hry, kterou definoval nizozemský historik a teoretik Johan Huizinga. Podívejme se nyní na pojetí hry tohoto autora.

6.1 Johan Huizinga

Kultura a hra. To jsou hlavní témata diskutovaná v Huizingově díle *Homo Ludens* (Huizinga: 2000). Základní myšlenka, která je v knize dále rozvíjena, se týká hry a jejího vztahu k lidské kultuře, která má dle autora svůj původ ve hře samé. Hra je starší nežli lidská kultura, která se ve hře a jako hra rozvíjí.³⁰ Celá kniha je tedy prochnuta otázkou, do jaké míry má kultura sama charakter hry.

Johan Huizinga svou koncepcí fenomén hry emancipoval od do té doby převládajících fyziologických a psychologických teorií, které se mu zdály být pouze částečné. Hra totiž podle něj není jen výrazem nadbytku energie, jak například postuloval Schiller, ale hra překračuje fyziologické a biologické činnosti, neslouží tedy pouze k nějakému biologickému účelu. (Millarová: 1978, s.14-15) Podstata hry podle Huizingy spočívá v její intenzitě, v tom, že hra dokáže hráče naprosto pohltit a pobláznit. Je jedním ze základních životních fenoménů, je to jev, který je součástí „všedního“ života, nicméně jev, který se od „obyčejného“ bytí

³⁰ Hra je svoboda a vynalézání, fantazie a disciplína současně. Všechny podstatné projevy kultury jsou okopírovány podle vzoru hry, neboť právě ona obdařila kulturu vynalézavým duchem, respektem k pravidlům, smyslem pro zdrženlivost, které hra vytváří a udržuje.

odlišuje. Tímto odlišením můžeme označovat ne-vážnost, která je v našem povědomí hře prisuzována. Hra je vnímána jako protějšek vážnosti. Tento protiklad hra-vážnost ovšem není ani pevný ani jednoznačný. Hra totiž může dost dobře být i vážná. Nelze ji jednoduše definovat jako protiklad vůči něčemu a naopak, čím více se snažíme hru vymezit vůči jiným pojmům, tím více vychází najevo její samostatnost.

Dalším aspektem hry je dle Huizingy fakt, že ve hře poznáváme ducha. Přestože je však hraní činnost duchovní, nezahrnuje v sobě žádnou morální funkci, ani ctnost či hřích. Specifičnost hry tkví v estetičnu, neboť hra z valné části do oblasti estetická spadá. Není však krásná sama o sobě, dokáže ovšem přibírat nejrůznější prvky krásy.³¹

Huizinga se primárně zaměřuje na hry společenské povahy, které nazývá vyššími formami hry. Tyto hry lze lépe definovat, než hry primární, u kojenců a batolat. Následující přímé definice hry, které jsou v jeho díle přítomny, tak platí především pro hry společenské, některé ze znaků však platí i pro hru obecně:

„Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného života tím, že se přestavují za jiné.“ (Huizinga: 2000, s.25)

„Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“. (Huizinga: 2000, s.45)

Z těchto definic lze formulovat tři rysy příznačné pro hru:

- hra je *svobodným jednáním*. Není dána fyzickou nutností nebo mravní povinností. Člověk si hraje, protože má ze hry potěšení a musí mít možnost hry kdykoliv zanechat. Není tedy možné, aby mu někdo rozkázal, že si musí hrát. Jakákoliv hra na rozkaz dle Huizingy ztrácí aspekt radosti, tedy již přestává být hrou.

³¹ Dle Huizingy hru s estetickým spojuje aspekt řádu, který je ve hře přítomen, stejně tak jako skutečnost, že vyšší forma hry je naplněna harmonií a rytmem, tedy neušlechtilějšími vlastnostmi, které člověk dokáže na věcech vnímat.

- hra *není* „obyčejný“ nebo „vlastní“ život. Je situována mimo něj. Stojí stranou procesu bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, jež je „obyčejnému“ životu vlastní. Hra tento proces přerušuje. Je to dočasné jednání, jakési intermezzo v běžném životě, které se pravidelně opakuje, a které je konáno pro uspokojení plynoucí ze sebe samého.³²
- hra se odlišuje od „obyčejného“ života *místem a trváním* - jejím znakem je uzavřenost a ohraničenost. Každá hra je tak časově a prostorově vymezena. Hra začne a v jistém momentě skončí. Jakmile se však již jednou odehrála, je možno ji kdykoliv opakovat, neboť je uchována jako duchovní výtvar ve vzpomínce předávané tradicí. Hra je realizována v rámci vlastního uzavřeného hracího prostoru, ať už materiálně či ideálně vytvořeného, v němž se odehrává uzavřený děj. Celý herní prostor je prostoupen bezpodmínečným a specifickým řádem, který zde panuje.

Řád přítomný ve hře s sebou nese jistá pravidla, která jsou každé hře vlastní a která vymezují co se uvnitř dočasně vytvořeného světa smí a co ne. Tato pravidla jsou závazná a nepřipouštějí žádné pochybnosti. Jakmile je hráč překročí, je konec. Svět hry se hroutí. Hráč, který nejedná podle pravidel, hru kazí. Kazit hru a hrát falešně je ovšem rozdíl. Být falešným hráčem není tak závažné jako hru kazit, protože ten, kdo hru kazí, rozbíjí sám její svět.

Huizinga zmiňuje, že svět hry je specifický taktéž tím, že je v něm přítomen prvek tajemna. Hra sama je obklopena tajemství, což jí vyčleňuje zvláštní a výjimečné postavení. Ve hře zákony a zvyky „obyčejného“ světa nejsou závazné. Hráči jsou „někým jiným“ a dělají „něco jiného“, přesto si jsou vědomi, že je to pouze hra. Tato odlišnost a tajemnost hry je nejlépe zřetelná v maskování, kdy maska demonstruje skutečnost, že převlečený člověk „hraje“ jinou bytost, je „někým jiným“. V maskování je podle něj „neobyčejnost“ hry úplná.

6.2 Pokračovatelé Johana Huizingy

Teorie zabývající se fenoménem hry byly dále reflektovány v díle Rogera Cailloise, Dany Bittnerové či Jana Sokola. Podívejme se nyní na tyto tři autory.

³² Hra ve svých vyšších formách spadá do oblasti slavnosti a kultu, do oblasti posvátné.

6.2.1 Roger Caillois

Roger Caillois ve svém díle *Hry a lidé* (Caillois: 1998) při formulaci teorií týkající se hry vychází především z díla výše zmíněného autora Johana Huizingy. Caillois tedy do jisté míry na Huizingu navazuje, avšak kriticky a předkládá širší a specifikovanější analýzu her nežli tento autor.

Huizingovi dle Cailloise patří dík za to, že analyzoval řadu základních prvků hře vlastních, avšak definice hry, které lze u Huizingy nalézt, jsou podle Cailloise příliš široké i příliš úzké. (Caillois: 1998, s.26) Caillois mu vytýká, že záměrně opomenul popis a klasifikaci her samotných. „Jeho dílo není studiem her, nýbrž zkoumáním plodnosti ducha ve sféře kultury a ještě přesněji ducha, který vévodí jednomu určitému druhu her a tím jsou soutěživé hry s pravidly.“ (Caillois: 1998, s.25) Ostatní druhy her jsou dle Cailloise Huizingou ignorovány, stejně tak jako v díle není věnována pozornost hrám hazardním.³³

Přínos Huizingových definic hry spatřuje Caillois v tom, že postihly souvislost mezi hrou a tajemnem, nicméně je nutno si uvědomit, že i přesto, že vše, co má souvislost s tajemnem či záhadou je hře příbuzné, nejedná se vždy o hru. O hře lze dle Cailloise mluvit pouze tehdy, když převažuje prvek fikce a zábavy.

Přesto lze však nalézt jisté podobnosti Cailloisova vymezení hry s Huizingovým a to například v následujícím úryvku z díla *Hry a lidé*: „výraz *hra* evokuje nevyhnutelně uvolněnou atmosféru zábavy: při hrách se lidé rekreují a rozptylují. Hra je činnost, k níž nejsme nikterak nuceni a která nemá důsledky pro skutečný život. Stojí v protikladu k vážnosti skutečného života a nepřikládá se jí proto velká cena. Stojí také v protikladu k práci jakožto čas zbyhndarma ztracený proti času užitečně vynaloženému. Hrou skutečně nic nevzniká; ani majetek ani nějaké dílo. Hra je z podstaty neplodná“. (Caillois: 1988, s.11)

Caillois rozlišuje dva druhy her. Hry, které jsou vymezeny pravidly a hry, které spadají do oblasti fikce, kde přesně definovaná pravidla nahrazuje zážitek „jakoby“ a jejichž předpokladem je volná improvizace.³⁴

Dle Cailloise je hra činností, jež je:

- 1) *svobodná*, neboť pokud tomu tak není a člověk k participaci na hře nucen, pak hra pozbývá prvku radostné a přitažlivé zábavy jí vlastní

³³ Dle Huizingy je hra činnost zbavená jakéhokoliv hmotného zájmu, proto ani hry hazardní nelze zahrnovat mezi hry. S tím Caillois nesouhlasí. Hazardní hra, kde figurují peníze je stále neproduktivní, neboť nevznikají nové hodnoty, ale dochází pouze k migraci majetku, jde ji proto za hru považovat.

³⁴ „Neexistují například pravidla, a už vůbec ne pevně stanovená pravidla, jak si hrát s panenkami, na čtbníky a zloděje, na koničky a lokomotivu či letadlo“ (Caillois: 1998, s.30)

- 2) *vydělená z každodenního života*, neboť hra je pečlivě oddělena od ostatní existence, vymezená časově (určitá doba trvání) a prostorově (vymezený herní prostor)
- 3) *nejistá*, neboť výsledek hry závisí jen a pouze na hráči samém, nemůže být předběžně určen
- 4) *neproduktivní*, jelikož hra sama nevytváří nic nového, žádné hodnoty ani majetek, s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu, kdy však vše ústí ve stejný stav jako na počátku hry³⁵
- 5) *podřízená pravidlům*, podléhající dohodě, která po dobu trvání hry pozastaví působení zákonů běžných a v průběhu hry zavede zákony nové, které jsou, jako jediné, ve hře platné
- 6) *fiktivní*, při níž si je ovšem hráč vědom, že se jedná o alternativní realitu či neskrývanou iluzi ve vztahu k běžnému životu

Klasifikace her

Caillois ve svém díle předkládá rozsáhlou klasifikaci her. Zaměřuje se přitom na důvod, pro který je daná hra realizována, příčinu, která hráče k zahájení hry motivuje. Hry přitom rozděluje do čtyř základních kategorií a to podle toho, jaká příčina, jaký princip v dané hře převládá, zdali princip soutěže, náhody, chování „jakoby“ či princip závratí. Tyto kategorie označuje řeckými termíny *agón*, *alea*, *mimikry* a *ilynx*. Uvnitř každé z těchto čtyř skupin se však hry dále hierarchizují a to v určité posloupnosti, jejímiž krajními body jsou dva antagonistické póly, které Caillois nazývá *paidia* a *ludus*. *Paidia* označuje nebrzděnou fantazii, bujarost, nenucenou radost, kdežto její protipól, *ludus*, je symbolem složitějších herních konvencí, symbolem dobrovolně zvolených překážek a obtíží, které je nutno v rámci hry překonávat.

Prvek *paidia* je dle Cailloise možno nalézt jak v počátcích herních forem, tak i v těch nejsložitějších a nejstriktněji organizovaných. U zrodu hry je nejdůležitější přítomnost prvku svobody a radosti ze hry samé. V prvních fázích hře dominuje neřízená radost, chaos, volná improvizace, prvek *paidia*. Postupem času však hráč od spontánního a nevázaného hraní, volné improvizace a živelnosti upouští, neboť pociťuje nutnost vytvářet jistá pravidla. V hráči se začne rodit potřeba nastolit řád, formovat vlastní pravidla a řídit se jimi. Pravidel a dobrovolných překážek v rámci hry nadále přibývá a právě tímto usměrňováním se hra přibližuje k aspektu *ludus*.

³⁵ Caillois se v tomto bodě vztahuje zejména ke hrám hazardním.

První ze čtyř elementárních kategorií, které Caillois při klasifikaci her věnuje pozornost, jsou hry, jejichž principem je *agón*. Jedná se o skupinu her, které mají charakter soutěže či zápasu. Hledá se tedy vítěz jistého klání. Hráče stimuluje touha vyniknout v daném oboru, vyhrát, přičemž se spoléhá výhradně na své vlastní schopnosti. Aby se však vyhnulo pochybám a mohl být bez jakýchkoliv výhrad ze strany ostatních hráčů označen vítěz, je nejprve nutné, aby byly zajištěné rovné šance pro zúčastněné.³⁶ Pokud má tedy jeden z hráčů v nějakém ohledu navrch je nutné vzniklou nevyhnutelnou nerovnováhu odstranit (například možností prvního tahu znevýhodněného hráče, střídáním stran, atd.). Hráči spolu ovšem nemusí soutěžit přímo tváří v tvář, nemusí se dokonce setkat vůbec. Tak je tomu například při takových hrách, jako je luštění křížovek či alpinismus.

Druhým principem dominujícím v určitých druzích hry je *alea*. Jsou to hry protikladné k agonálním, přesto však tyto dva principy spojuje snaha o umělé vytvoření rovných podmínek pro hráče.³⁷ Výsledek ovšem na hráči nezáleží. Ten jej nemůže nikterak ovlivnit. Je spíše pasivní, čeká. Nevyhrává totiž nad soupeřem, ale nad osudem, Štěstěnou. Na té vše záleží, ta rozhoduje, kdo vyhraje a kdo utrpí porážku. Kostky, ruleta, loterie. To jsou hry, v nichž je princip aley přítomný. Hráč doufá, že mu Štěstěna bude nakloněna a vyhraje. Vše tedy záleží na Štěstěně, pouhopouhé náhodě.

Třetí kategorií je *mimikry*. Hry tohoto typu jsou založené na předstírání. Hráč na sebe bere podobu někoho jiného, přesvědčuje sebe i přítomné publikum, že je někým jiným, než ve skutečnosti je. Využívá k tomu pomocné předměty, masky či převleky, aby totožnost s hranou osobností byla úplná a co nejvíce věrohodná. Přitom však neztrácí z paměti, že jde pouze o hru, nikoliv pravou realitu. V těchto hrách neplatí žádná striktní pravidla, vyjma jediného, kterým je nutnost fascinovat diváka a přesvědčit jej, aby na iluzi přistoupil. Vše ostatní je podřízeno vynalézavosti hráče.

Posledním principem je *ilinx*, což je kategorie her působící závrať. Cílem je dočasné potlačení stability vnímání, zmatení smyslů, které působí člověku slast. U dětí se jedná o hry typu „slepá bába“, u dospělých tuto kategorii mohou reprezentovat kupříkladu skoky padákem.³⁸

Jak již bylo zmíněné dříve, čtyři výše zmíněné herní kategorie jsou základní. Dle Cailloisa však dochází spíše ke kombinaci těchto herních principů, než aby se jednotlivé principy ve

³⁶ To platí jak pro agonální hry tělesné (např. sportovní střety), tak i intelektuální (např. šachy).

³⁷ Rovnost podmínek spočívá v tom, že všichni zúčastnění musí mít stejnou měrou zajištěnou možnost, že právě oni budou Štěstěnou vybráni, že na ně padne ten šťastný los.

³⁸ Přestože se zdá, že tato kategorie nemá s hrou mnoho společného, svými rysy, jako je svoboda volby podstoupit danou zkoušku či ji odmítnout, neměnné hranice a separace od reality, do kategorie hry spadá.

hře objevovaly samostatně. Jde spíše o prototypy, které spojují. Caillois předkládá tři různé způsoby spojení včetně těch, dle něj, zakázaných. Těmi míní spojení *agón-ilinx* a *alea-mimikry*. V prvním případě Caillois argumentuje, že slepá vášeň a otupení smyslů, které hry založené na principu *ilinx* vyvolávají, jsou absolutní negací řádu a úsilí přítomných v agónu. Jsou tedy rezolutně neslučitelné. V případě spojení *aley-mimikry* je tomu taktéž, neboť pasivní hráč, čekající na ortel osudu, nevyužívá masky či přestrojení. Osud nelze oklamat.

Základními spojeními je dle Cailloisa dvojice spojení *agón-alea* a *ilinx-mimikry*. První z dvojic charakterizuje aspekt pravidel, které jsou v obou principech přítomny, kdežto druhý pár slučuje aspekt opačný, absence striktních omezení. Důležitá je fantazie a improvizace. V každé z těchto dvojic je však pouze jeden prvek aktivní a plodný. Tuto pozici v páru soupeřivost a štěstí představuje agón, ve dvojici závrať a maska je to kategorie *mimikry*. *Alea* a *ilinx* nic neprodukuje, jsou spíše destruktivní složkou, plodí vášně, které ochromují.

Caillois zmiňuje také spojení *nahodilá*, kterými míní dvojice *alea-ilinx* a *mimikry-agón*. Princip *alea* předpokládá, že se hráč vzdá svobodné vůle, což u něj, ve spojení s principem *ilinx*, dále vyvolává pocit zcela se oddat výrokům osudu a navozuje stav vytržení, transu. V případě dvojice *mimikry-agón* je analogickou spojitostí skutečnost, že „každá soutěž je zároveň příležitostí k podívání“ (Caillois: 1998, s. 91). Princip *mimikry* tedy agonální hry nedestruuje, ale posiluje.

6.2.2 *Eugen Fink*

V knize *Oáza štěstí* (Fink: 1992) německého filosofa a fenomenologa Eugena Finka je téma hry rozpracováno taktéž. Lze zde rovněž vysledovat návaznost na Johana Huizingu, avšak Fink se tématem hry zabývá spíše z hlediska filosofie.

Finkovo pojetí hry je dále rozpracováno v kapitole 7, jsou tu proto zmíněny jen základní aspekty zmíněné v jeho díle *Oáza štěstí*.

Hra je v moderním světě posuzována v kontrastu k práci. Je nahlížena jako jakási zábavná zahálka, přestávka v životě naplněném prací. Je označována za okrajový fenomén lidského života. Pokud se ovšem o hře mluví právě jako o protikladu k práci a vážnosti každodenního života, pak je jisté, že nedošlo k porozumění obsahu a hloubce bytí hry. O proniknutí do podstaty hry se zde pak nedá pojednávat. Hra není žádným okrajovým jevem v lidském životě, ale patří svojí podstatou k lidskému bytí, je základním existenciálním fenoménem. Zdá se být bezúčelná, ale má své vlastní účely platící pro danou chvíli, které však nepřekračují dále jako účely lidského bytí.

Fink dále zmiňuje, že existují odlišnosti ve hře dospělého a dítěte. Hra je středem dětského světa. Hraje-li si dítě, je hrou zcela uchváčeno, nevnímá nic jiného. Dospělí si oproti tomu jen zřídkakdy dokáží hrát s plným zaujetím. Jejich hra je také tajemnější a maskovanější.

Fink se kromě ontologie hry pokouší také pojmově formulovat strukturální momenty, mezi něž patří požitek ze hry, smysl hry, herní obec, pravidla, hračky a svět hry, který má povahu dvojznačného. Hrající si se ocitá na hranici reality a fikce. Je člověkem, co si „hraje“, ale zároveň je vnořen do světa hry, kde přejímá a hraje určitou roli. Podstatným bodem však je, že si je této dvojité existence vědom a může se ze světa hry kdykoliv vyvolat zpět do reality. Pojem skutečného a fiktivního je tedy dvojznačný. Záleží na tom, kdo se dívá.

6.2.3 *Jan Sokol*

Jan Sokol v díle *Malá filosofie člověka* (Sokol: 2007) při své koncepci hry z velké části navazuje na výše zmíněného Johana Huizingu. Zmiňuje, že hra vytváří svůj vlastní svět, vymezuje se vůči všednímu životu a spadá do oblasti posvátné. Hra je taktéž, jako u Huizingy, omezena časově a prostorově, což může kupříkladu symbolizovat bílá hraniční čára či zaznění píšťalky rozhodčího. Mezi světem hry a ostatním světem neexistují žádné přímé vazby – výsledek hry tedy platí jen pro svět hry, nepřenáší se ven. Nic, co se stane ve hře se nepromítá do reálného světa. Ve hře panuje řád, což je zřejmé v přítomnosti pravidel, která zajišťují spravedlnost hry a dle Sokola podporují lidskou tvořivost. Každý hráč je do hry plně ponořen, hraje s plným nasazením. Kdo tak nečiní, hru kazí. Ve hře jde totiž o vše. Podle Sokola je však svoboda ve hře do jisté míry omezena. Jedině hráč, který hru začíná, je ve svém jednání plně svobodný. Druhý hráč má již svou možnost volby do jisté míry redukováné, neboť již musí reagovat na situaci připravenou protihráčem. Hru tak Sokol pojímá jako neustálé střídání momentů volby. Člověk se takto v rámci hry učí vyrovnávat se a reagovat na situace, kdy dochází ke střetávání svobod, které na sebe narážejí a navzájem se omezují.

6.2.4 Dana Bittnerová

V rámci této práce pracuji s třemi etnologickými pracemi Dany Bittnerové, jež je členkou Pražské skupiny školní etnografie. Dana Bittnerová přitom nepředkládá pouze teoretická východiska, její díla jsou taktéž podložena výzkumy z oblasti herních aktivit dětí, přičemž většina jejích prací je založena na klasifikaci Rogera Cailloisa.

Ve své práci se zaměřuji na výzkum Dany Bittnerové, jež je součástí grantového projektu „Žák v měnících se podmínkách současné školy“. Bittnerová se ve svém longitudinálním výzkumu zaměřuje na podobu herního repertoáru dětí, jeho proměnu v průběhu času u sledované skupiny a souvislost se sociální komunikací v dané dětské skupině. Jak již bylo nastíněno výše, výzkum byl prováděn v letech 1996 – 2001 na jedné z pražských základních škol. V tomto časovém rozmezí Bittnerová sledovala žáky třídy jedné základní školy a to od čtvrtého do osmého ročníku studia. Pro potřeby této práce však je kladen důraz na tři výzkumné zprávy tohoto výzkumu a to na výzkumnou zprávu s názvem „Hra jako stereotyp“ (Bittnerová: 2001) věnující se herním aktivitám v šesté třídě, dále studii „Rvačka jako kulturní forma“ (Bittnerová: 2002) herní repertoár dětí sedmé třídy a poslední s názvem „Fakt si holky nehrají?“ (Bittnerová: 2003) zaměřujícím se především na herní repertoár děvčat z osmé třídy.

V rámci studie „Hra jako stereotyp“ (Bittnerová: 2001) Bittnerová navazuje na předchozí poznatky v oblasti herních aktivit dětí a na analýzy herního repertoáru žáků prvního stupně základní školy. Jejím cílem je zjistit a vysvětlit, k jakým proměnám herního repertoáru dětí s dospíváním dochází, přičemž důraz je kladen také na souvislost herních aktivit s komunikací dětí ve skupině.

Bittnerová zmiňuje, že s nástupem dětí do šesté třídy téměř vymizely kolektivní tradiční formalizované dětské hry s pevnými pravidly (např. Mrazík, Čáp ztratil čepičku, atd.) a taktéž hry se scénou, kterou si děti samy vymýšlely. Realizovány začaly být hry spontánnějšího charakteru (honičky, rvačky), či hry přejaté z kultury teenagerů a dospělých.³⁹ Druhým typem, tedy hry inspirované kulturním vzorem,⁴⁰ označuje Bittnerová hry, jejichž smyslem je poukázat na znalost či zvládnání jevů z kultury teenagerů či dospělých, kteří jsou obdivováni. Ústřední myšlenkou těchto dvou typů realizovaných her je chovat se dospěleji, tedy oprostít se od spojování s dětmi. Celkový herní repertoár dětí ve sledované šesté třídě Bittnerová rozděluje do čtyř skupin a to z hlediska míry závaznosti herních pravidel a z

³⁹ Tyto dva typy her se dle Bittnerové objevily již v nižších ročnících, nicméně ve srovnání s tradičními formalizovanými hry je nebylo možné považovat za hru.

⁴⁰ Do této kategorie dle Bittnerové spadá i sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering*.

hlediska charakteru kulturní předlohy. „První skupinou jsou hry s pevným scénářem – tradiční formalizované hry, za druhé hry s pevným scénářem – originální, autorské hry, za třetí hry inspirované kulturním vzorem, a čtvrtou skupinou jsou hry spontánní. Hrají se tedy především hry, které nemají předem pevně daný scénář.“⁴¹ Není zřetelná hranice mezi realitou a hrou, což dětem umožňuje zatahovat hru do komunikace v rámci své skupiny“. (Bittnerová: 2001, s.31)

Bittnerová dále zmiňuje, že herní aktivity sledované třídy byly především chlapeckou doménou. Tento nezáměr hrát si dle Bittnerové může korespondovat se skutečností, že dívky dospívají dříve nežli chlapci.

Další výzkumnou studii Dany Bittnerové, tentokrát se zaměřující na stejnou třídu dětí, avšak postoupivší do sedmé třídy, je studie s názvem „Rvačka jako kulturní forma“ (Bittnerová: 2002). V rámci sledované třídy se vytratily hry tradiční formalizované formy a dominantní herní aktivitou se na první pohled staly projevy agrese a fyzického násilí. Dle Bittnerové je však v tomto nepřehlédnutelném způsobu dětské komunikace možno vysledovat pravidla, která činí z projevů násilí, boje a měření sil kulturní formu. „Trvalá přítomnost těchto projevů, opakování průběhů “incidentů”, stejně jako vznik a fungování stereotypních provokačních schémat nutí nahlížet na tyto projevy jako na formy blízké dětské hře.“ (Bittnerová: 2002, s.2). Tradiční formalizované hry s pevnými pravidly v komunikaci dětí této třídy již neexistovaly. Převahu zaznamenaly hry inspirované kulturním vzorem, kdy však již nešlo jen o pouhou nápodobu či odkaz ke kultuře teenagerů či dospělých. Nyní děti usilovaly o „mistrovské“ provedení dané činnosti. Herními aktivitami této oblasti zaujímající největší pozornost byla sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* a jízda na skatu. Další herní aktivitou byly již výše zmíněné hry s násilím, jež byly zejména doménou chlapců. Patřily sem především honičky za odebranou věcí, následované fyzickým útokem, dále fyzickým útok vyprovokovaný nějakou vyslovenou nebo psanou narážkou. V hrách děvčat bylo možné sledovat také projevy násilí, avšak tyto hry byly intimnějšího charakteru, nevzbuzovaly tak velkou pozornost jako hry chlapecké a byly směřovány především ke kamarádkám.

Poslední z výzkumných studií nese jméno „Fakt si holky nehrají?“ (Bittnerová: 2003). Výzkum se dále zaměřuje na vývoj herního repertoáru dříve sledované třídy, avšak jak je již zřejmé z názvu studie, Bittnerová se zde primárně zabývá vztahem dívek ke hrám, neboť dívky již od šesté třídy neparticipují na formalizovaných či spontánních hrách v takové míře jako chlapci. Bittnerová si pokládá otázku proč tomu tak je.

⁴¹ Není tedy navozena žádná úvodní scéna, díky které by byl hráč informován, že překračuje meze reality.

Herní repertoár žáků sledované osmé třídy sytily především aktivity chlapců. Převažovaly nadále spontánní herní aktivity, které již však nezahrnovaly charakter rvačky. Transformovaly se do roviny škádlení a teatrálního vzbuzování pozornosti. Význam získávaly také komerčně distribuované hry garantované kulturním vzorem, které byly chlapci oblíbené. Chlapci se dokázali hrou nadchnout a pracovat na sobě, aby byli úspěšní. „Růst významu her této provenience dokazovala i míra materiálního zajištění herní akce a pocit odpovědnosti za ně. Tedy k tomu, aby bylo možno hrát takovou hru dobře, na úrovni, bylo potřeba si pořídit si odpovídající vybavení. Ať se to týkalo mobilu, hracích *Magic* karet, skatu, hakisů, počítačů.“(Bittnerová: 2003, s.10). Tradiční dětské formalizované hry se mezi hrami chlapců neobjevovaly. Dle Bittnerové je již nepotřebovali.

Co se týče her děvčat, tak dle Bittnerové nelze striktně konstatovat, že děvčata si nehrají. Hrají. Nicméně jejich zaznamenané hry nebyly natolik zřetelné a vztahovaly se na úzký kolektiv. Do chlapeckých her se v rámci sledované třídy dívky nezapojovaly, neboť měly odlišná očekávání ohledně toho, co má daná hra přinést, v odlišném postavení hranic, tedy kam až hra může zajít, aby se stále ještě jednalo o hru.

7 Hra a dětská hra – vymezení pojmů

V rámci této práce je pracováno s dvěma termíny a to termínem hra a dětská hra. Termín hra bude rozpracován na základě poznatků Eugena Finka. Dětské hře bude rozuměno na základě studií Dany Bittnerové.

7.1 Hra – vymezení pojmu

Eugen Fink si ve svém díle *Oáza štěstí* neklade za cíl poskytnout čtenáři jednotné vymezení hry jako takové, ale snaží se ukázat, co je pro ni typické, jak je fenomén hry vnořen do našeho každodenního života.

Fink zmiňuje, že přestože jako lidstvo disponujeme mnoha možnostmi a příležitostmi pro hru, je to pro nás důvěrně známá a běžná skutečnost sociálního světa⁴², neboť každý z nás si již někdy jistě hrál, otázkou je, zdali hře rozumíme, zdali skutečně víme, o co se jedná.

Hra je vnímána jako periferní jev každodenního života. Je stavena do protikladu k vážnosti bytí, je pojmána jako zahálčivá činnost nevedoucí k ničemu podstatnému, jako prostá přestávka k zotavení v tíživém shonu všedního světa. Klade-li se však takto hra do kontrastu k životní vážnosti, dochází dle Finka k hrubému neporozumění jejímu fenoménu. Hra je díky takto vymezeným kontrastům zjinačována a pravá podstata jejího bytí zůstává nenahlédnuta. „Hra totiž dle Finka není žádnou okrajovou oblastí lidského života, ale naopak svojí podstatou k lidskému bytí náleží, je základním existenciálním fenoménem“⁴³. (Fink: 1992, s.11,12) Hra, coby jev lidského života, je však ojedinělá tím, že její smysl je obsažen v ní samé. Nesměřuje, jako ostatní životní fenomény k nějakému „konečnému cíli“⁴⁴. Hráč ve hře neusiluje o nalezení smyslu své existence. Hra se děje sama kvůli sobě, nemá účel mimo ji samotnou. „Ve srovnání s naším ostatním pachtěním se za štěstím má charakter uklidněné „přítomnosti“, podobá se „oáze“ dosaženého štěstí“. (Fink: 1992, s.15) „Tím, že si hrajeme, jsme na chvíli jakoby přesazeni na jinou hvězdu, kde se život zdá být světlejší, odpoutanější a zdařilejší.“ (Fink: 1992, s.15)

⁴² Tato obeznámenost se hrou není pouze individuální, jedná se o společnou a všeobecnou obeznámenost.

⁴³ Vedle hry však dle Finka lidskou existenci tvoří ještě další jevy a to smrt, práce, vláda a láska, které spolu s fenoménem hry „vytvářejí elementární strukturu napětí a základ nevyzpytatelné lidské existence“. (Fink: 1992, s.12)

⁴⁴ Díky tomu, že lidský život je ohraničen smrtí, je člověk ve svém bytí na světě hnán k dosažení pravého a úspěšného pobytu, čemuž je podřízeno veškeré jeho jednání. Oním „konečným cílem“ je tak dle Finka míněno dosažení opravdového štěstí. Paradoxem na celém tomto lidském snažení je ovšem to, že si nikdo není jist, co se pod kýženým absolutním štěstím skrývá. Žádný člověk k němu tudíž nikdy nemůže dospět.

Fink dále zmiňuje, že existují odlišnosti ve hře dospělého a dítěte. Hra je středem dětského světa. Hraje-li si dítě, je hrou zcela uchváčeno, nevnímá nic jiného. Dospělí si oproti tomu jen zřídkakdy dokáží hrát s plným zaujetím. Jejich hra je spíše rutinní záležitostí. Hra dětí je taktéž v porovnání s hrou dospělých mnohem nevinnější a bezelstnější. Je také zřejmá na první pohled, kdežto u dospělých nabývá maskovanějšího a tajemnějšího charakteru.

Fink se kromě ontologie hry pokouší také pojmově formulovat strukturální momenty hry. Prvním z nich, o kterých se Fink zmiňuje, je *požitek*. Hra v nás vyvolává rozkoš, která je však těžko pochopitelná a definovatelná. „Je to jakási tvůrčí slast z tvoření vlastního druhu, přesto však mnohoznačná a mnohodimenzionální. (Fink, s.18) Ve hře, stejně tak jako v běžném životě, prožíváme různé emoce - radost, smutek, strach. Přestože jde o emoce hrané, nikoli skutečné, tak s člověkem hýbou, vyvolávají v něm pocit reálného prožitku.

Dalším momentem struktury hry je *smysl hry*. Jak již bylo zmíněno výše smysl hry není obsažen v ničem jiném, nežli v ní samé. Tento smysl lze však dle Finka pojímat dvojným způsobem. Mluvíme-li o *interním smyslu hry* mluvíme o významu, který hrané věci, vztahy či činy mají pro hráče. *Externím herním smyslem* pak rozumíme význam, který hra má pro ty, kteří se k ní teprve rozhodují anebo pro diváky.

Třetím momentem je *herní obec*. Hra je hrou společnou, je to hraní spolu navzájem a může proto lidi sblížovat. Aby se však jednalo o hru v pravém slova smyslu, musí existovat alespoň jeden reálně skutečný hráč. Nejedná se však o individuální jednání, neboť hra je vždy otevřena pro spoluhráče, byť i imaginárního.

Ačkoliv se takové může zdát, hraní není neomezeně svobodné. Hry předávané tradicí mají jasně vymezeno, co se smí a co ne. V každé hře figurují jistá *pravidla*, které je ale přípustné měnit, avšak pouze za souhlasu všech hráčů. V některých hrách jsou dokonce pravidla vynalézána v průběhu hry, jsou spontánní.

Ke hře náleží také *hračky*, které jsou nástrojem hry a jež mohou zastoupit jakoukoliv jinou věc. Nezáleží přitom na tom z čeho je daná hračka vyrobena nebo co ji představuje, ale na tom, jakou jí ve hře přisoudíme povahu. Ve hře se hračka stává symbolem, jenž reprezentuje realitu. Viděno očima člověka, co si nehraje, je hračka pouhou věcí, součástí světa kolem něj. Nepřisuzuje jí nějakou větší váhu. Avšak hrající si holčička vnímá panenku jako své dítě a sebe samu jako jeho matku. Přitom tomu není vůbec tak, že by si holčička myslela, že je panenka skutečné dítě. Jde o to, jaký význam má panenka ve hře. Holčička si je dobře vědoma, že panenka je pouhá věc všedního světa, zároveň však má panenka jakýsi „magický“ charakter, tajuplnou „realitu“, která se odhaluje právě ve hře.

Všechny výše zmíněné momenty spojuje *svět hry*. Jedná se o imaginární dimenzi, do které se při každém hraní coby hráči dostáváme. Každé hraní je tak podle Finka magickou produkcí světa hry. (Fink: 1992, s.23) Hrající si člověk je ovšem rozdvojen. Ocitá se na hranici reality a fikce. Je člověkem, co si „hraje“, ale zároveň je vnořen do světa hry, kde přejímá a hraje určitou roli. Podstatným bodem však je, že si je této dvojité existence vědom a může se ze světa hry kdykoliv vyvolat zpět do reality. Svět hry přitom „nevstupuje jako stěna nebo jako opona před jsoouco, jež nás obklopuje, nezatemňuje a nezahaluje je, přísně vzato nemá svět hry vůbec žádné místo a žádnou chvíli v reálné souvislosti prostoru a času – avšak má svůj vlastní vnitřní prostor a svůj vlastní vnitřní čas. A přece – hrajíce si – spotřebováváme skutečný čas a potřebujeme skutečný prostor.“ (Fink: 1992, s.24)

Hra je tedy tvořivé dílo, jehož produkcí je svět hry. Ten lze však vykládat dvojznačně. Nelze jej však striktně označit za věc reálnou či zdání, neboť závisí na úhlu pohledu, zda se díváme očima hráče či nezúčastněného pozorovatele. Realita je v každém z případů posuzována odlišně. Dle Finka je tedy hraní „skutečné chování, jež zároveň v sobě zahrnuje „zrcadlení“, totiž herní chování podle rolí“. (Fink: 1992, s.31)

7.2 Dětská hra – vymezení pojmu

Vymezení pojmu dětské hry se zdá být komplikovanou záležitostí, neboť na sociálněvědním poli stále neexistuje žádná jednotná definice tohoto fenoménu. Problematikou vymezení pojmu dětská hra se zabývá Dany Bittnerová v článku „Dětská hra a etnologie“ (Bittnerová: 2001), jež k pojmu dětská přistupuje z hlediska etnologického.

Bittnerová poukazuje na fakt, že pojem dětská hra stále pozbývá své definice, je tedy stále nevymezená. V rámci práce s dětskými folklorními útvary dochází k jejich abstrakci od dětské hry a jsou spojovány s žánrovou příslušností daného folklorního útvaru. Důraz je tak kladen na složku taneční či hudební, nikoliv však herní. Dětská hra se stává pozadím, které jakoby žádné žánrové vymezení nepotřebuje. „V zásadě tedy parametry, co je dětská hra, jaká z her dětí je hodna etnologického zkoumání, byly po celou dobu existence české etnologie stanovovány spíše intuitivně.“ (Bittnerová: 2001, s.514)

Bittnerová zmiňuje, že pojem dětská hra je v rámci etnologické literatury značně rozkolísaný, neboť se etnologická věda zabývá tématem dětské hry v příliš širokém tematickém i předmětovém záběru. Východiskem pro uchopení pojmu dětská hra se tak

v etnologii stává Cailloisovo (filozofické) vymezení hry, na kterém se etnologové shodují. Dětská hra je tak v rámci etnologie pojímána jako činnost 1. svobodná, 2. vydělená z každodenního života, časoprostorově ohraničená, 3. vyvolávající nejistotu – napětí, 4. neproduktivní, 5. sevřená pravidly a 6. fiktivní – doprovázené specifickým vědomím alternativní reality. (Bittnerová: 2001, s. 515) Bittnerová se dále při vytyčení pojmu dětská hra zaměřuje na další tři aspekty. Zajímá se o to, jak je hra vnímána samotnými protagonisty, zdali jako hraní si či činnost, jejímž prostřednictvím lze hraní si realizovat. Dalším důležitým aspektem, na který klade zřetel je věková skupiny protagonistů a jako poslední zhodnocuje formální stránku a funkci dětské hry, dětskou hru vnímá jako základní stavební prvek kultury.

V etnologii lze však fenomén dětské hry zkoumat na základě dvou diferentních přístupů. Prvním je přístup *folkloristický*, který dětskou hru pojímá jako žánr. Hra je v rámci tohoto přístupu vnímána jako kulturní fenomén bez ohledu na společenský kontext její realizace. Druhým přístupem je přístup *etnografický* přistupuje k dětské hře jako k projevu společenského života dětí.

Folkloristický přístup

Folkloristé zabývající se dětskou hrou se zpočátku zaměřovali pouze na hry s ustálenou formou, tedy v lidové kultuře fixované jevy, zároveň byl však kladen důraz na aspekt archaičnosti daných forem. Pozornost byla tedy upírána k vesnickým hrám dětí, avšak těm, které byly již pomalu na ústupu (nové hry nebyly brány v potaz). Stejně tak byla u her sledována pouze jejich ustálená slovesná složka (řikanka či text písně). Ostatním aspektům hry nebyla věnována pražádná pozornost. Bittnerová dále zmiňuje, že „prvotní folkloristické uchopení dětské hry v rámci studovaných folklorních žánrů se stalo východiskem pro další vymezování obsahu pojmu. Zpřesnění či prohloubení vhledu při úvahách o dětské hře se ubíralo dvěma směry: 1. směrem prohlubování poznatků o genezi, podstatě, výstavbě a fungování dětských her 2. směrem soustavného a stále se rozšiřujícího sběru dat a jejich klasifikace.“ (Bittnerová: 2001, s. 517)

Částečně pojem dětské hry ve 40. letech 20. století uchopil Petr Bogatyrev. Dětské hry zařadil do oblasti lidového dramatu a přiznal jim většinu parametrů, které najdeme u žánru dramatu, vyjma přítomnosti publika. Jeho myšlenky byly opírány především o dětské hry divadelního charakteru, kde byla rozvinuta stabilní slovesná složka. Bohuslav Beneš však proti tomu namítá, že „divadlo dětské hry nemusí být vždy zpracováno do řečové dialogické formy a podpořeno divadelní mimikou. Může ho uvést monologická řikanka či její redukce-

povel řečový i gestem.“ (Bittnerová: 2001, s. 518) Řeč je o zápletce, která je buďto součástí hry nebo uvádí hráče do hry.

Postupně však jednostrannost ve sběru dětského folkloru začala být překonávána a kromě her s rozvinutou slovesnou složkou byly zahrnuty i hry pohybového či výtvarného charakteru. Nebyly však studovány veškeré herní projevy dětí. „Nevyslovenými, ale intuitivně respektovanými kritérii se staly 1. relativně ustálená forma sledovaného jevu, 2. folklornost jevu, 3. zábavná funkce, kterou herní aktivita plnila v kolektivu dětí, 4. příslušnost jevu výhradně k dětské věkové skupině“. (Bittnerová: 2001, s. 519) Od 50. let 20. století pak začala být pozornost věnována i hrám dětí z města, rovněž novým formám a typům her. Důraz byl kladen především na hry kolektivní či párové, nikoliv však individuální. Definice pojmu dětská hra však nebyla výsledkem jejich snažení. Došlo pouze k rozšíření klasifikace této oblasti.

Etnografický přístup

Etnografické pojetí se zaměřuje především na funkci hry. Etnografové pojem dětské hry uchopují ve vztahu k volnočasové zábavě, berou v potaz věk dětí a zdůrazňují obsahovou stránku dětských her buď v kontextu komunikace dětí v dětské skupině, nebo v kontextu způsobu života dítěte. Dětská hra je ztotožňována s pojmem zábava. Kritériem etnografů pro zahrnutí určité hry do popisu volnočasových aktivit se tak stal opakovaný výskyt dané herní akce, či zábavy, nikoliv kritérium ustálené formy či folklornosti. Etnografové se mj. soustřeďují na sportovní hry, hraní s hračkami, komerčně distribuované hry mimetické hry či herní akce při různých společenských oslavách. Pole, jemuž je věnována pozornost, je tak poměrně rozsáhlé.

7.3 Závěr

Pro účely této práce bylo využito etnografického přístupu. Etnografický přístup, jak již byl zmíněno výše, zahrnuje široké spektrum zájmů, jako například perspektivy členů sledované skupiny, obsahy a formy jejich myšlení či jejich sociální interakce v rámci skupiny. Pro porozumění dění v dané skupině dětských hráčů sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering* se jeví jako nevhodnější volba.

Co se týče Eugena Finka a jeho díla *Oáza štěstí* (Fink: 1992), dalo by se konstatovat, že na sběratelskou karetní hru *Magic: the Gathering* lze aplikovat některé z výše zmíněných

strukturních bodů platných pro hru. Rozebereme-li si tento druh hry, je zřejmé, že zde lze sledovat přítomnost jistých *herních pravidel*. Ta je dle Finka přípustné měnit, k čemuž v řadě případů v rámci této hry skutečně dochází. Řada dětských hráčů hry *Magic: the Gathering*, především tedy těch mladších, si totiž konstruuje svá vlastní pravidla a hru samotnou upravuje k obrazu svému. Dodržování daných pravidel tedy v řadě případů není striktně dodržováno.

Dozajista však můžeme této hře přiřknout aspekt *herní obce*. Aby mohla být tato hra realizována musí být přítomni minimálně dva hráči. V řadě případů jsou také mezi hráči samými uzavíraná dlouhodobá přátelství.

V této hře je přítomen další ze strukturních bodů postulovaný Finkem a to *požitek ze hry*. Realizace hry v hráčích jistě vyvolává pocit uspokojení, pocit slasti plynoucí z uskutečnění hry samé.

Neopomenutelný je také aspekt *dvojí reality*. Hráč, i přes své časté naprosté pohlcení hrou, si je dobře vědom, že se jedná pouze o hru a kdykoliv je s hraním možné skončit a z fantazijního světa se „vyvolat“ zpět do reality. Svět hry však může být narušen pronikáním skutečných sociálních vazeb ze světa reálného. Tyto dva světy pak do určité míry mohou do sebe prostupovat.

8 Kategorie světa *Magicu*

8.1 *Prostor a čas*

V této kapitole se zaměřím na prostorové a časové vymezení hry *Magic: the Gathering*. Teoretickými východisky mi budou práce Johana Huizingy *Homo Ludens* (Huizinga: 2000) a Jana Sokola *Malá filosofie člověka* (Sokol: 2007).

Nejprve se podívejme na prostorové vymezení hry *Magic: the Gathering*. Huizinga zmiňuje, že hra se od všedního života odlišuje dvěma aspekty, z nichž jedním je místo, kde se hra odehrává. Hra je dle jeho tvrzení realizována v rámci vlastního uzavřeného hracího prostoru. Je tomu tak i v případě sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering*? V případě samotné realizace této hry v herně lze říci, že tato hra se odehrává na přesně daném místě, které je vymezené pouze pro její realizaci. Jak zmiňuje Sokol, prostor vymezený hře je nějak oddělen od běžného světa, ať už bílou čarou či oponou. (Sokol: 2007, s.82) To je v případě turnajového hraní jistě dodrženo. Hráči sedí u jednoho stolu proti sobě a nikdo do jejich hry nezasahuje. Herním prostorem je stůl. Malinký problém v prostorovém vymezení výše zmíněných autorů může nastat v tom ohledu, že tato hra, *Magic: the Gathering*, není realizována pouze na úrovni turnajové. Hru je možné realizovat téměř kdykoliv a kdekoliv, má-li hráč u sebe své karty, svůj herní balíček. V případě herní situace, která se odehrává mezi dvěma hráči, kdy zápasu přihlíží další, řekněme nehráči, mnohdy totiž dochází k tomu, že tito nehráči často svými výroky a komentáři vstupují do hry a narušují tak onen herní prostor vymezený stolem, narušují uzavřený paralelní svět hry. Dochází tedy k překrývání reality a neskutečna.

Obdobně je tomu v případě času. Huizinga zmiňuje, že hra se od běžného života odlišuje, kromě výše zmíněného vymezeného místa, také svým trváním. Hra začne a v jistém momentě končí. Vezmu-li si na pomoc znovu turnajové hraní této hry, lze říci, že tento aspekt je splněn. Jakmile rozhodčí ohlásí začátek hry, hra započne. Jakmile čas vyprší a rozhodčí známí konec hry, hra končí. Opět se zjevuje realita. Hráči se však této hře nevěnují pouze na turnajové úrovni. Hře se totiž věnují nejen aktivně, při turnajích, ale taktéž pasivně. Pod pasivním hraním mám na mysli to, že chlapani zabývající se touto sběratelskou karetní hrou dost často o hře přemýšlejí i mimo hraní samé. Vymýšlejí tak kupříkladu strategie pro další hry, sbírají nové karty či je vyměňují, cvičí si hru s kamarády, či sami, aby se zlepšovali, či transformují svůj herní balíček, aby byl silnější. Hra tak značně prostupuje do jejich života. Na mou otázku jak často se týdně hraní *Magicu* věnuje, odpověděl jeden z mých informátorů

následovně: „Týdně no, no takhle, jako o *Magicách* přemýšlím sedm dní v týdnu, ale dostanu se k nim třeba čtyřikrát, pětkrát za týden.“ Z toho je tedy zřejmé, že zaujetí hrou je velké a hra zaujímá i velkou část mimo hraní samotné. Většina z mých informátorů je přitom velmi časově vytížená, neboť se ve svém volném čase kromě *Magicu* věnují ještě dalším, především sportovním aktivitám. Navštěvují tak kupříkladu sportovní tréninky i několikrát týdně. Příkladem budiž jeden z mých informátorů, který se kromě *Magicu*, kterému se věnuje čtyřikrát až pětkrát týdně, věnuje závodně fotbalu a tréninky navštěvuje třikrát týdně a o víkendech hraje se svým týmem zápasy. Dle jeho slov si ale na *Magic* vždycky čas udělá. Zajímavé je, že na mou otázku, v čem se *Magic* odlišuje od sportovních her, kterým se zpovídání chlapci věnují, mi řada z nich odpověděla, že odpověď je těžko specifikovatelná, že *Magic* vnímají spíše jako jinou formu odpočinku, přičemž tedy nedokáží ani vyjádřit, jaká aktivita je dle jejich názoru lepší. Viz níže uvedené odpovědi dvou informátorů:

T: Co je pro tebe zajímavější – *Magic* nebo badminton a proč? Dokázal bys to nějak říci?

R₁: To asi nedokážu říct. Oboje mě baví.

T: Co je pro tebe zajímavější – *Magic* nebo basket/florbal a proč?

R₂: To nedokážu říct. No jako možná v tom sportu můžu něčeho dosáhnout a v té hře ne. Jakože to nemá nějaký účel. Spíš jako odpočinek od fyzické námahy.

V rámci dotazování byla informátorům pokládána i otázka ohledně budoucích plánů v rámci hry *Magic*. Vyjma dvou informátorů však nikdo neaspiruje na nějaké vyšší cíle, kupříkladu návštěvu nějakého prestižnějšího turnaje. Většina se tedy této hře věnuje pro zábavu, odpočinek či pobavení s přáteli. Jeden z mých informátorů však míří vysoko. „Sen mám určitě takový, že bych se jednou chtěl podívat na ProToura⁴⁵, jako nebýt třeba přímo účastník, ale třeba se jen podívat se tam, protože ProToura je většinou někde v zahraničí a hodně daleko. To bych si fakt přál.“ Sám by se také chtěl stát profesionálním hráčem.

V přínosu hry pro jejich budoucnost nespatřují nic zvláštního, snad jen zlepšení jejich angličtiny. V tomto ohledu jim prý karty notně pomáhají.

⁴⁵ Turnaj s největšími výhrami, je pořádán několikrát ročně po celém světě.

8.2 *Postavení hráče v rámci hry a odlišnost v pojetí hry v závislosti na věku hráče*

V rámci této kapitoly se budu zabývat otázkou pozice hráče ve hře, čímž míním zaměřit se na to, zdali je hráč ve hře skutečně sám sebou, jak zmiňuje Fink či do hry nastupuje s předem vymyšlenou povahou role, kterou bude v rámci hry hrát. Elementárními východisky pro tuto kapitolu mi tak bude Eugen Fink a jeho *Oáza štěstí* (Fink: 1992) a Erving Goffman s dílem *Všichni hrajeme divadlo* (Goffman: 1999).

V další části se pak pokusím demonstrovat, jak se mění pojetí hry hráči v průběhu několika let. Narážím tu na skutečnost, že u hráčů participujících na sběratelské karetní hře *Magic: the Gathering* existují jisté odlišnosti. Mladší hráči totiž realizaci této hry často transformují podle obrazu svého a vnímají hru poněkud odlišně od jejich starších hráčských kolegů. S výpomocí výzkumné studie Dany Bittnerové a teoretiků z řady vývojových psychologů se pokusím přijít na to, proč se realizace této hry v různých věkových stádiích liší.⁴⁶

8.3 *Maska a tvář*

Jak již bylo nastíněno výše, je hráč v průběhu hraní hry *Magic: the Gathering* skutečně sám sebou či hraje jistou roli? Erving Goffman zmiňuje, že existují dva druhy hereckých výkonů. Jedním je situace, kdy se účinkující se svým výkonem zcela ztotožňuje. Může být tedy zcela upřímně přesvědčen, že zdání reality, které předvádí, je skutečně realitou. (Goffman: 1999, s.25) Tento typ účinkujícího nazývá Goffman „upřímným“. Druhým typem je pak stav, kdy se účinkující se svým výkonem ani v nejmenším neztotožňuje. „Účinkující navíc může mít důvody k ovlivňování názoru svého obecenstva jenom proto, aby mohl tento názor použít pro dosažení jiného cíle.“ (Goffman: 1999, s. 25) Tento typ účinkujícího označuje Goffman jako „cynika“. Při hraní dané role má člověk svou masku. V rámci obou hereckých výkonů účinkující také využívají fasády. „Jedná se o standardní výrazové vybavení, které jednotlivec záměrně či mimoděk užívá během svého výkonu“. (Goffman:1999, s. 29) Goffman dále hovoří o scéně, jež je součástí fasády účinkujícího, čímž rozumí vše, co je přítomno v místě, kde se odehrává dané představení. Eugen Fink oproti tomu zmiňuje, že hrající si člověk je právě ve hře sám sebou, na nic si „nehraje“, setkává se s vlastním já, které se v rámci hry odhaluje. Člověk se ve hře cítí být svobodný, zažívá vrchol

⁴⁶ Sledovanou skupinu tvořili chlapci ve věku od dvanácti do patnácti let. I v rámci této skupiny bylo tedy možné sledovat odlišnosti v realizaci této hry. Jsem si vědoma, že se jedná pouze o rozmezí tří let, které není značné, nicméně rozdíly v pojetí hry u této skupiny bylo možné sledovat.

lidské suverenity. Které z těchto dvou teoretických východisek však lze aplikovat na hru *Magic: the Gathering*?

Dá se říci, že každý z autorů má do jisté míry pravdu. V rámci mého výzkumu lze uplatnit obě východiska výše zmíněných autorů. Setkala jsem se jak s hráči, kteří byli pohlceni hrou, tak s hráči, kteří v rámci hry využívali své předem pečlivě připravené masky. Hráči, kteří byli plně konsternováni hrou a nevyužívali žádných předem připravených rolí a masek byli především z řad těch mladších. Ti se plně soustředili na hru a zdálo se, že nic jiného je v danou chvíli nezajímá. Svět hry je v momentě realizace hry naprosto pohltit. Oproti tomu hráči starší již ke hře přistupovali s vymyšlenou strategií, ač se zdráhali její existenci v rámci rozhovoru přiznat, která jim měla napomoci uspět v daném zápase. Tito hráči by spadali do Goffmanovy kategorie „cynických“ účinkujících. Jeden z informátorů například sdělil, že hraje-li turnaj, snaží se, aby vypadal klidně, směje se a vůbec se chová tak, aby svým klidem a vyrovnaností znervózněl soupeře.⁴⁷

Liší se také postoj, s jakým někteří hráči přistupují k zápasům s mladším či starším chlapcem. Hrají – li chlapci s mladším soupeřem, nežli jsou oni sami, často se dle jejich slov snaží chovat mírněji, mladší chlapce šetřit. V rámci hry se stejně starým či starším soupeřem však přichází na řadu výše zmíněná strategie, kdy se hráč soupeře snaží svým jednáním přesvědčit, že má lepší karty a tudíž aspiruje na vítězství. V tomto momentě by se hra dala s jistou mírou nadsázky připodobnit k Pokeru.

Pojetí hry a přístup ke hře samé se však v průběhu věku mění, což se pokusím demonstrovat následující části této kapitoly.

8.4 Změna pojetí hry *Magic: the Gathering* v závislosti na věku hráče

V této části si kladu za cíl představit „vývojová stádia“ hráče výše zmíněné hry, se kterými jsem se v rámci sledované skupiny dětských hráčů sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering* setkala. Tato „stádia“ budou rozdělena do tří oblastí:

- a) „hra před hrou“
- b) „hra agonální“
- c) „herní byznys“

⁴⁷ Stejně tak jsou jisté strategie a výrazové prostředky uplatňovány při výměně karet.

8.4.1.1 „Hra před hrou“

Tuto část jsem takto nazvala z důvodu odlišnosti realizace hry *Magic: the Gathering* a vyměňování karet s tím spojené věkově mladších hráčů, zhruba ve věku jedenácti až dvanácti let, od hraní hráčů starších. Hra *Magic: the Gathering* této mladší věkové skupiny doznávala jistých změn. Tito hráči hru transformovali dle svých představ a to hned v několika ohledech. V rámci hry kupříkladu často docházelo k pozměňování pravidel hry. Extrémním příkladem byla situace, kdy hráči realizovali hru způsobem „kdo má kartu s více životy, ten vyhrál“. Dá se říci, že tato hra byla realizována na principech karetní hry „Válka“, kdy silnější karta vyhrává a držitel této karty si přivlastňuje i kartu soupeřovu.⁴⁸ Tato činnost byla však ve sledované herně zaznamenána pouze jedenkrát. Jeden informátor však v rozhovoru zmínil, že pokud se hra dostane mezi mladší děti, „nehráče“, kupříkladu pokud ji někdo z mladších žáků donese do školy a nikdo jiný hru zatím nikdy předtím nehrál, je pak hra často realizována na základě herní síly karet, bez využití man atd. Častým jevem také je, že mladší děti přepsáním životů na kartě takto kartu „překalibrují“ na vyšší sílu. Odlišnosti bylo možné také sledovat při karetní výměně mladších dětí, které se primárně zaměřovaly na vzhled karty, na obrázek na jejím líci, nikoliv na schopnost, jakou vyměňovaná karta disponovala.

Je také možné, že díky tomu, že karty jsou v angličtině a mladší děti jim nerozumí, si vymýšlejí pravidla dle svého uvážení. Svou váhu může mít také fakt, že děti nacházející se v tomto věkovém rozmezí, na přelomu dětství a puberty, se ještě ve většině případů podřizují jednání kolektivu a nesnaží se nad danou věcí přemýšlet samostatně.

Jean Piaget v rámci kognitivního vývoje dítěte rozeznává čtyři stádia⁴⁹, z nichž pro potřeby této práce jsou akcentována poslední dvě, jimiž je stádium konkrétních operací (7-12 let) a stádium výrokových operací (zhruba od 12 let výše). Dítě v rozmezí věku sedmi až dvanácti let již dokáže lépe pojmenovat vnější příčiny jevů, mizí primární zaměření na vlastní „Já“ a také lépe uvažuje o tom, jak prožívají a přemýšlejí ostatní lidé. Uvažování je ale konkrétní, kompetentně provádějí operace se symboly konkrétních předmětů a činností, ale nejsou schopny abstrakce. V tomto období u dítěte stále ještě převládá hra symbolická, tedy hra „na něco“. V období od dvanácti let výše je dítě schopno abstraktního myšlení, začíná se též projevovat hypoteticko-deduktivní neboli formální myšlení. Dítě je v tomto období

⁴⁸ Tato činnost byla zaznamenána 15.11.2010 v herně Černý rytíř, ovšem u podstatně mladších dětí, odhadem ve věku devíti let.

⁴⁹ 1. senzomotorické (od narození do 18-24 měsíců), 2. předoperační (18-24 měsíců – 7 let), 3. konkrétních operací (7 - 12 let), 4. výrokových operací (zhruba od 12 let a výše). Stádium předoperační a konkrétních operací nelze přitom striktně oddělovat, neboť jsou spolu z velké části propojeny, jedná se o jednu velkou fázi ve vývoji člověka. (Piaget: 2000, s. 88)

schopné si představit různé i jen hypotetické varianty, tedy nejen „jak to je“, ale i „jak by to mohlo být“. Je tedy zřejmé, že dítě v tomto období již více přemýšlí o věcech kolem sebe a nepodřizuje se natolik názorů ostatních. Více také přemýšlí i v oblasti herního jednání. V tomto období také začíná nástup her s pravidly, která jsou již dodržována.

8.4.1.2 „Hra agonální“

Do této oblasti spadají hráči, již jsou plně pohlceni hrou, dodržují pravidla daná výrobcem a jsou hnáni touhou po vítězství.⁵⁰ Věkově do této skupiny lze na základě uskutečněného výzkumu zařadit hráče ve věku od třinácti let výše.

Tento fakt koresponduje se zjištěním Dany Bittnerové, že v tomto věku byly, opomeneme-li hry spontánní, mezi sledovanými žáky převládající komerčně distribuované hry garantované kulturní vzorem, přičemž dle slov Bittnerové nejde jen o pouhou nápodobu a odkaz ke kultuře teenagerů a dospělých, ale jde o „mistrovské“ provedení dané herní činnosti. I z mého pozorování lze učinit závěr, že chlapci, především v tomto věku, se dokáží hrou nadchnout a pracovat na sobě, aby byli úspěšní.⁵¹ Změnu v pojetí hry lze taktéž demonstrovat na jednom z žáků osmé třídy, kterou v rámci výzkumu Bittnerová sledovala:

„Vrátá se zbavuje počmáraných Magic karet, které loni sám tímto způsobem „překalibroval“ na vyšší herní sílu. Nyní však sestavuje balík rovnocenné síly, ale záleží mu na originalitě karet. (22.10.2001)“ (Bittnerová: 2003, s.10)

8.4.1.3 „Herní byznys“

Do této kategorie řadím primárně starší hráče, starší čtrnácti let, kteří se kromě realizace samotné hry *Magic: the Gathering* také notně zaměřují na výměnu karet s ostatními hráči. Strategie, které tito hráči vymýšlejí tedy nejsou jen herní povahy, ale směřují právě i do oblasti směny. Často hráči, ať to výsostně neradi přiznávají, také vymýšlejí taktiky, nutno poznamenat, že řada ze sledovaných hráčů má tyto taktiky velmi dobře zvládnuté, jak dobře a

⁵⁰ V této hře je kromě agonální principu možno sledovat i princip náhody (aley), který je zřejmý v nahodilosti seřazení karet v herních balíčku. Je tedy pouze otázkou náhody jakou kartu si v průběhu zápasu hráč „lízne“. V *Magicu* dokonce existuje výraz, jímž se označuje situace, kdy hráč v poslední chvíli vyhraje celý zápas díky právě líznuté kartě. Tato situace se označuje termínem „top deck“.

⁵¹ Autorky díla *Vývoj dítěte a jeho úskali*, Lidka Lisá a Marie Kňourková zmiňují, že potřeba rozvíjet své schopnosti a zájmy je jedním z bodů psychosociální změny v období puberty. (Lisá, Kňourková: 1986, s.238)

hlavně výhodně uzavírat směny, přičemž ještě diferencují taktiku v závislosti na věku hráče. Jejich „vyměňovací strategie“ přitom směřují primárně právě na hráče mladší věkové kategorie, neboť na jejich neznalosti si mohou starší hráči výměnou dobře přivydělat. O těchto strategiích však pohovořím až v další části práce.

8.5 Já a ti druzí

*„Hra jistě předpokládá vůli zvítězit s nejlepším využitím svých schopností a bez nedovolených kroků. Vyžaduje však ještě víc - je třeba vyniknout nad soupeře gentlemanstvím, vnukat mu zásadně důvěru a zvítězit nad ním bez nevráživosti. Dále je třeba předem akceptovat možný neúspěch, smůlu nebo nepřízeň osudu, smířit se s prohrou a nést ji bez hněvu nebo zoufalství“.*⁵² (Caillois: 1998, s.18)

Tato kapitola se bude zabývat otázkou vztahů a interakcí v rámci sledované hráčské skupiny a to v rámci několika rovin. Pozornost bude věnována především odlišnosti vztahu starších hráčů k mladším a to jak v ohledu hry samé, tak v rovině směňování karet.

Z rozhovorů uskutečněných se sledovanými hráči je zřejmé, že většina z nich navštěvuje hernu především ze dvou důvodů, kterými jsou touha zahrát si a setkat se s kamarády. Většinou jsou tyto dvě oblasti úzce propojeny, neboť řada chlapců se mezi sebou zná a vznikla mezi nimi přátelství, která se však často promítají i do hry samotné. Na pokládanou otázku, zdali se jejich hra v nějakém ohledu liší, když hrají s kamarádem či s cizím hráčem, mi většina informátorů odpověděla, že nečiní velký rozdíl. Jen někteří se při hře s kamarádem se snaží být taktnější či ho vyloženě šetřit, kdežto při zápase s hráčem cizím jsou nekompromisní a „hrají naplno“. Stejná situace nastává v zápase proti mladšímu hráči. Věk dle výpovědi nehraje roli. Jen asi ve dvou případech se v chlapcích vzbudilo samaritánství a shodně prohlašovali, že se mladším snaží spíše pomáhat, nežli je „dusit“. Jaký přístup u dotazovaných chlapců převládá v oblasti směňování? Jsou také taktní a spravedliví? Nežli zodpovím právě položenou otázku představím, jak daná směna mezi hráči probíhá. Ve zkrácené verzi nastíněné jedním z informátorů vypadá výměna následovně: „No prvně si prohodíme desky, a když něco potřebuje, tak mi řekne a já si buď vezmu nějaké peníze za tu kartu, nebo si vyberu jinou.“

Jakousi doplňující činností, která je však s realizací hry *Magic: the Gathering* neodmyslitelně spjata, je směňování karet. Každý z hráčů, kromě svého herního balíčku,

⁵² Ukazuje se však, že agonální princip platí vůči silnějšímu a rovnému, ale obchod naopak s tímto principem nesouvisí.

disponuje také albem, kde má vystavené karty pro výměnu. Směna karet probíhá zpravidla po ukončení zápasu. Jakmile je zápas dohrán, hráči si dále vzájemně prohlížejí svá alba. Má-li některý z nich zájem o nějakou z karet, začne opatrné vyjednávání.

Jak již bylo nastíněno výše, řada hráčů má své vlastní strategie pro výměnu karet, přičemž uplatnění té či oné strategie se primárně odvíjí od toho, kdo má o kartu zájem. Výměna karet s kamarádem se tudíž v mnohém odlišuje od výměny uskutečňované s hráčem podstatně mladší, přičemž tento druhý typ výměny je upřednostňován, neboť se na něm dá přivydělat. Mladší hráči si mnohdy nejsou vědomi reálné ceny karty a nechají se druhou směňující stranou přesvědčit k uzavření pro ně často velmi nevýhodného obchodu. Příkladem vymyšlené strategie cílené na mladší hráče budiž následující výpovědi dvou informátorů:

T: Mohl bys mi popsat, jak probíhá výměna/prodej karet?

R: Záleží na té výměně. Když vyměňuji s mladším, tak jsem hnusný a snažím se je „ošulit“ prostě, snažím se, abych dostal drahou kartu „zalevno“.

T: A dá se je takhle šidit?

R: Dá se to samozřejmě. Většinou hodnotu karet nevědí, a nebo se jdou zeptat na krám⁵³. To je pak už jinačí, to jim třeba nabídnu spoustu karet třeba v hodnotě deseti korun, tak mu třeba dám třicet karet v hodnotě 10 Kč za kartu v hodnotě 300 Kč. Tak to dělám s těmi mladšími. Jinak s těmi staršími tak to už měníme jako hodnota hodnota a většinou bezproblémově.

T: Říkal jsi ale, že tě vrstevníci taky šidí, ne?

R: No dřív mě „šmelili“, jasně, to jsem vyměnil pár karet v hodnotě tisícovek za kartu v hodnotě 20 Kč třeba. To jsem nevěděl vůbec nic, to jsem ani ještě neznal stránky Černého Rytíře, takže jsem si ani cenu karty nemohl ověřit.⁵⁴

T: To znamená, že každý musí projít fází, kdy je obírán až do fáze, kdy obírá?

R: No jasně, každý si tím musí projít.

⁵³ Informátor „krámem“ míní pultový prodej karet v herně Černý rytíř.

⁵⁴ Pro „šizení, obírání“ se mezi hráči používá termín „sváča, osvačit“, kterým se označuje situace, kdy někdo obere někoho jiného, zpravidla mladšího hráče, o dobré karty za nízkou cenu. Etymologie tohoto slova by přitom mohla odkazovat k braní svačin mladším žákům ve školách či ve Spojených státech k obírání mladších žáků o peníze na obědy.

Z následujícího úryvku rozhovoru je přitom zřejmé, že morální aspekt těchto směn je opomíjen. Chlapci obírání mladších chlapců vnímají jako odplatu za období, kdy oni sami byli mladší a byli obíráni.

T: Takže ty menší kluci neví, jaké jsou cenové hodnoty karet?

R₂: Někteří ano, někteří ne. Ti kluci, co sem chodí častěji, tak ty ceny i docela znají, tak těm se moc neprodává, ti, co chodí občas, to neví, tak k těm se jdu kouknout a něco prodat ...

T: Mně to právě tak přišlo, že ti malí chlapci neví, co ty karty stojí, a tak si ji koupí za jakoukoliv cenu ...

R₂: No neví ... ,ale tak takhle začínal každý ...

T: A nějaké strategie pro prodej karet menším chlapcům máš?

R₂: No většinou se zeptám co má za balíček, a pak nějak do jeho balíčku se tu svou kartu snažím mermomocí dát ...

T: To znamená, že se mu ji snažíš vnutit do jeho balíčku, jestli tomu rozumím?

R₂: No ...

T: A myslíš si, že je to správné nebo není?

R₂: No, tak, ale když já někdy prodělám, tak taky nějak musím vydělat ...

Mezi mými informátory se však objevil i jeden, jenž zájmy mladých začínajících hráčů hájil a viděl-li někoho z ostatních hráčů páchající nepravost na mladším kolegovi, vždy zasáhl.

8.6 Extrémní, byť skutečný, profil dětského hráče hry *Magic: the Gathering*

Zvláštní kapitolu jsem se rozhodla věnovat jednomu z mých informátorů, který byl mezi zpovídanými chlapci naprostým unikátem.

Tento chlapec se touto sběratelskou karetní hrou, dle jeho slov, zabývá již od svých čtyř let. Svůj obchodní duch projevil již v tomto věku, neboť svoje karty sběratelské karetní hry

Pokémon ve školce vyměňoval s kamarádkou za karty týkající se *Magicu*. Jemu se vždy líbily karty hry *Magic: the Gathering*, neboť dle jeho slov byla, vzhledem k vyobrazením na kartách, tato hra spíše chlapeckou záležitostí a karty *Pokémon* svou jemností náležely spíše k něžnému pohlaví. Ke svému „Magicovému jmění“ však přišel čirou náhodou - výměnou za sbírku sirek s jedním z kamarádů. Touto výměnou tak byla odstartována jeho obchodní kariéra.

Postupem času tuto sbírku karet značně rozšířil a karty, které získal začal vyměňovat a na výměnách si přivydělávat. „Já nejsem právě z bohaté rodiny, takže já to všechno vyměňuji, já mám 150 Kč na měsíc, tak z toho bych si mohl koupit tak jednu kartu za měsíc a to ještě nic moc, takže to by bylo asi no ...“ Výměnu karet tak pojímá jako přivýdělek ke svému kapesnému. Nutno poznamenat, že se mu to skutečně daří. Má nějaké speciální strategie, jak karty vyměňovat?

Tento chlapec má složitě propracovaný systém pro vyměňování a prodej karet a nic neponechává náhodě. Pro něj je tato hra výdělečný byznys. „Já především sháním karty, co se hrají, které jsou dobré a při té výměně už vím, že mám říci, že se ta karta hraje, že třeba je ta jeho karta, když ji chci pro někoho jiného a ta karta se nehraje, tak už to, že ta karta se hraje nebo nehraje, a že to ten člověk ví, tak už díky tomu mám malinko navíc, třeba v těch penězích, třeba i „dvacka“ a když pak vyměním sto karet, tak už to jsou 2000. Takže to není tak špatný.“ Kdykoliv tedy někdo potřebuje nějakou kartu sehnat, tento chlapec to zařídí. Cenu karet si pečlivě hlídá a to nejen v rámci českých internetových serverů, ale i těch zahraničních. Často tedy sleduje cenový vývoj dané karty v zahraničí, aby věděl, jak se bude hodnota karty vyvíjet v rámci České republiky. Neváhá pak v případě vyhlídky zisku nakoupit karty přes internetový portál Ebay a prodávat je u nás⁵⁵. Karty však neprodává draž. Vydělává na směně. „Já to neprodávám draž, já to koupím levněji, třeba o 60 Kč a prodám to levněji o 40 Kč.“ Karty kromě zahraničí shání i u svých „českých zdrojů“. „Mám i svoje zdroje, které mi to pak dávají levněji, třeba kluci, co bydlí za Prahou a shání to tam od těch kluků, co tomu moc nerozumí a dovedou mi sehnat kartu za 50 Kč, prodají mi ji za 700 Kč a já ji pak prodám za 1300 Kč.“ Aspekt obírání mladších, nevědomých hráčů je zde opět na scéně. Na otázku, zdali se liší směna karet s mladším a starším hráčem odpovídá tento chlapec následovně: „No jasně, ale to se musíš nějak naučit trochu. Zaprvé, při té výměně jde o to, aby na to druhý

⁵⁵ Informátor uvádí příklad: „Třeba „Frost titan“, to je teď třeba novinka, že se nehrál, ale teď se začaly hrát titáni ... A právě tady stál 80 Kč a v zahraničí už dlouhou dobu měl 600 Kč, takže to hodně lidí začalo kupovat za 80 Kč z Rytíře a potom Rytíř „hele, už teď stojí 500 Kč a my žádné nemáme, jak to?“ a oni to tady prostě měli už měsíc za 80 Kč, když cena už byla 600 Kč v zahraničí.“

nepřišel, spíš, aby na to vůbec nešlo přijít, jako že mu řekneš správnou cenu, ale nějak to „okecáš“, takže se cena pak sníží, ale řekla jsi mu správnou cenu, takže na tebe už nemůže být naštvaný.“ Morálně je tedy jeho čin ospravedlněn.

Ročně si tento chlapec směřováním přivydělá okolo patnácti tisíc korun, i když to dle jeho slov přesně specifikovat nelze, neboť hodnota některých karet ke konci roku klesá. Vědí ale jeho rodiče čemu se jejich syn věnuje? Ano. Jsou seznámeni jak s jeho činností, tak s cenovou hodnotou jeho karet. „Rodiče to ví. Dokonce mi k Vánocům dávají věci, abych byl ozbrojený, když jdu sám. Loni jsem takhle dostal pepřák.“

V současné době tento chlapec disponuje herní balíčkem v hodnotě deseti až patnácti tisíc korun. Celkový počet karet, které vlastní se však dle jeho slov pohybuje okolo počtu dvaceti tisíc kusů v celkové hodnotě čtyřiceti tisíc korun.⁵⁶

Ačkoliv se však může zdát, že tento chlapec zohledňuje pouze ekonomickou stránku této hry vidí její přínos i ve zlepšení komunikačních schopností a zisk v oblasti rozvoje anglického jazyka. Hře se také nevěnuje pouze pasivně, ale své drahé karty rád využije i při zápase v herně.

⁵⁶ Pro srovnání – průměrná hodnota herního balíčku dotazovaných hráčů se pohybovala okolo čtyř tisíc korun.

9 Závěr

V této práci jsem si vytyčila cíl přiblížit svět sběratelské karetní hry *Magic: the Gathering* jak jej vnímá dětský hráč. V rámci výzkumu jsem dospěla k následujícím zjištěním.

Hra *Magic: the Gathering* není jen činností, která po své realizaci, odehrání, končí. Hra zaujímá velkou část i mimo hraní samotné, prostupuje do všedního života svých hráčů. Příkladem je fakt, že hráči o hře přemýšlejí, i když se jí v danou chvíli zrovna nevěnují. Vymýšlejí strategie, kombinují herní balíčky či vyměňují karty.

Ukázalo se, že se objevují odlišnosti v pojetí hry *Magic: the Gathering* v závislosti na věku hráče. V prvním období (zhruba ve věku 11-12 let) si hráči tuto hru přizpůsobují svým vlastním potřebám, kupříkladu upravují herní pravidla a spíše než schopnosti dané karty je zajímá její vzhledová stránka. V druhém období (asi od třinácti let výše) je již možnost sledovat lpění na herních pravidlech, snahu zlepšovat se v rámci hry a úsilí vyhrávat. Jde o „mistrovské“ provedení hry. Tento typ hry proto v rámci práce označuji za „hru agonální“. Třetím období (hráči starší čtrnácti let) je dále stádium, kdy hráči neakcentují pouze agonální stránku hry samé, ale velký objem času věnují vyměňování karet. Lze přitom vysledovat jisté strategie⁵⁷, které jsou v rámci vyměňování uplatňovány, cíleny jsou přitom primárně na mladší hráče. Hra tedy může, a skutečně se tak děje, akcelarovat až ve skutečný „herní byznys“, jehož příkladem je jeden z informátorů (viz podkapitola 8.6)

V rámci sledované skupiny hráčů bylo dále možno sledovat odlišnost vztahu věkově starších hráčů k hráčům věkově mladším a to jak v ohledu hry samé, tak v rovině směňování karet. Na základě výpovědí informátorů lze konstatovat, že hráči odlišují, zdali hrají s kamarádem či cizím hráčem, stejně tak jako se jejich hra liší v závislosti na tom, zdali je soupeřem mladší či starší hráč. Je-li hráčův soupeř zároveň jeho kamarád jsou v některých případech mírnější, stejně tak jedná-li se o podstatně mladšího soupeře. Většinou však nečiní rozdíl. Jiné je to ovšem v případě směny, kdy věk hraje roli zásadní. Z pozorování i z rozhovorů samých vyplývá, že hráči se při výměně karet směňují na hráče věkově podstatně mladší. Důvod tohoto jednání je prostý. Tito mladší hráči se totiž ještě plně neorientují v cenách karet, nejsou si tedy často vědomi ceny, kterou směňovaná karta ve skutečnosti má a mnohdy tak na směně prodělávají. Řada starších hráčů přitom toto obírání mladších chlapců nevnímá jako nemorální, spíše je pojmají jako určitou fázi, jíž každý z hráčů musí projít. Toto obírání mladších chlapců lze tedy do jisté míry pojmout jako projev šikany v rámci

⁵⁷ Jisté strategie lze spatřit také v průběhu zápasu. Taktéž jsou především doménou věkově starších hráčů.

inicializace do chlapecké skupiny. Mladší chlapec musí projít touto fází a prokázat tak svou hodnost pro přijetí do skupiny hráčů.⁵⁸

Pozoruhodným zjištěním je také fakt, že tato hra je zejména chlapeckou záležitostí. Dívky se mezi hráči téměř nevyskytují, jsou spíše hráčskou raritou.

V rámci svého výzkumu jsem se zaměřila na skupinu dětských hráčů věnujících se této hře a snažila jsem se představit, jak právě oni sami tuto hru vnímají. Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* však skýtá řadu témat a námětů, které by bylo možno realizovat v rámci samostatného výzkumu, jak například široké věkové spektrum hráčů, kteří se této hře věnují, genderová nevyváženost hráčů či jiné.

⁵⁸ Inicializační rituály v tradičních společnostech nabývají různých podob. Lze sledovat rituály založené na využití fyzického násilí, jakým je například bičování či jiné fyzické zraňování. (Van Gennep: 1996)

10 Přílohy

10.1 Sběratelská karetní hra *Magic: the Gathering* – elementární principy a pravidla

Svět *Magicu* je nevyzpytatelný. Hráče zde čeká rozmanitá paleta všech možných i nemožných bytostí, kouzel a schopností. V následujícím se tuto sféru čar a kouzel pokusím přiblížit.

10.1.1 Princip hry

Principem hry je porazit soupeře a to tak, že hráč srazí počet soupeřových životů na nulu, čehož dosáhne tím způsobem, že na něj útočí rozličnými bytostmi, nestvůrami, jejichž schopnosti umocňuje použitím kouzel. Za každé využití kouzla se platí magickou energií, tzv. manou.⁵⁹

10.1.2 Karty

Karty jsou v závislosti na daném druhu magické energie v *Magicu* rozděleny do pěti základních barev – bílé, červené, zelené, modré a černé. Každá barva reprezentuje odlišnou sféru magie a je symbolizována jinou magickou zemí.⁶⁰ Bílá barva tak kupříkladu symbolizuje bílou magii, zdroj světla, dobra a řádu. Energie bílé magie pramení ze slunečních plání.

Symbols man



61

⁵⁹ Každé kouzlo obvykle vyžaduje zaplacení alespoň jedné many jeho barvy, silnější karty pak požadují man více.

⁶⁰ Černá magie přináší smrt a zkázu, jejím zdrojem jsou bažiny. Modrá barva symbolizuje manipulaci s myslí a matení nepřátel. Energie modré magie pramení z ostrovů. Zdrojem zelené magie jsou lesy. Síla přírody propůjčuje nadlidské schopnosti těm, kteří ji uctívají. Červená magie pramení v horách a jejími základy je chaos, destrukce a válka.

⁶¹ Zdroj: <http://www.iconeasy.com/iconset/magic-gathering-mana-icons/> [19.5.2011]

10.1.2.1 Klíčové termíny

V rámci hry je užíváno mnoho speciálních herních výrazů. Tyto jsou však zásadní:

Mana – manu lze považovat za peníze, kterými hráč platí za využití dané karty. Manu poskytují země.

Permanent – úspěšně seslané bytosti, kouzla, artefakty či země, které zůstávají ve hře, dokud je něco nevyřadí

Tapnutí – tapnutím karty hráč naznačuje, že danou kartu používá. Za tapnutí se považuje otočení karty o 90 % směrem doprava.

10.1.2.2 Vzhled karty

Na názorném obrázku demonstruji, jak jednotlivé karty vypadají. Karty se od sebe vzhledově a schopnostně liší, nicméně níže zmíněné oblasti se vyskytují u každé karty. Obrázky na kartách jsou zmenšeninami skutečných olejomalb a s autorem jednotlivých maleb se můžeme seznámit ve spodní části každé karty, kde je malířovo jméno uvedeno.



- 1) název karty
- 2) manová cena, tzn. cena, kterou musí hráč pro zahrání daného kouzla zaplatit
- 3) typ karty
- 4) vzácnost a symbol edice
- 5) schopnosti dané karty
- 6) tzv. flavor text, jenž odkazuje ke světu *Magicu*
- 7) autor daného obrázku
- 8) síla a odolnost

⁶² Zdroj: <http://www.hraj.cz/view.php?cislocianku=2009051101> [11.5.2011]

10.1.2.3 Typy karet

Ačkoliv se zdá, že v nepřehledném množství karet této hry se nedá zorientovat, v *Magicu* existuje pouze následujících šest typů karet⁶³:

Artefakt (Artifact) – reprezentuje magickou relikvii, která funguje podobně jako očarování.

Bytost (Creature) – jedná se o permanent, který může útočit i blokovat. Může být vyložen pouze v průběhu hlavní fáze hráče. Bytosti jsou základním stavebním kamenem armády daného hráče.

Kouzlo, zaklínadlo (Sorcery) – jedná se o jednorázové „silové“ kouzlo, je možno je vyložit pouze v hlavní fázi. Popis účinku kouzla je uveden na dané kartě. Po zahrání je karta odkládána na hřbitov vlastníka, nejedná se tedy o permanent.

Očarování (Enchantment) – další druh kouzla, jedná se o permanenty, které je možné vykládat pouze v průběhu hráčovy hlavní fáze. Rozeznáváme dva druhy očarování: 1. ta, která působí sama o sobě, 2. ta, která přikládáme k ostatním permanentům.

Trik, Instant (Instant) – kouzla, jež je možné zahrát téměř kdykoliv, jsou to „rychlejší“ kouzla s menším účinkem nežli má *kouzlo* (Sorcery). Po použití se odkládají na hřbitov vlastníka.

Země (Land) – jsou to permanenty, které mají schopnost vyrábět manu. Tato schopnost je využívána při placení kouzel a schopností. Země do hry nevstupují jako kouzla a během jednoho kola (v hlavní fázi), lze vyložit pouze jednu zemi.

Uvedený typ karty hráči sděluje, kdy ji má zahrát a co se s ní po zahrání stane. Schopnosti jednotlivých karet jsou uvedeny na přední straně každé karty. Mezi ně patří například schopnost létání, strašení, seslání blesku a mnoho dalších.

10.1.2.4 Vzácnost karet a vydávané edice

Každý rok vychází nová edice karet, která obsahuje 249 karet se základními zeměmi. Dále vycházejí další dvě doplňkové edice, každá o 145 kartách. Každá edice je na něco zaměřená a karty v ní mají specifické vlastnosti. Celý blok vydávaných karet je navíc doplněn knižním průvodcem s konkrétním příběhem a karty dané edice tak symbolizují daná místa, postavy a události tohoto příběhu.

⁶³ Kromě níže zmíněných karetních typů existují ještě různé podtypy, nicméně nastíněné rozdělení je elementární.

Každý rok v létě ještě navíc vychází další, tzv. základní edice, jež je vhodná pro začínající hráče, neboť karty v ní nejsou vybaveny tak komplikovanými schopnostmi.

Vůbec první vydanou edicí byla edice s názvem Alpha. Od té doby vyšlo mnoho dalších edic a karty v průběhu let prošly určitým vývojem vzhledu. Již v druhé vydané edici, Betě, bylo možné sledovat jisté odlišnosti ve vzhledu karet, jako například změnu v zakulacení rohů jednotlivých karet.

Co se týče rarity karet, můžeme se setkat s kartami běžnými (Common), neobvyklými



(Uncommon), vzácnými (Rare) či Mythic rare, což jsou karty nejvzácnější a také samozřejmě nedražší. Nejvzácnější a také nejdražší kartou vůbec je tzv. Black Lotus (viz obrázek)⁶⁴, jenž vyšel v edicích Alpha, Beta a Unlimited. Dále byl stažen, neboť to byla nadmíru silná karta. Lze jej pořídit již kolem 17 000 Kč, ty lepší kousky se na Ebayi pohybují okolo 11 000 dolarů.

Od roku 1999 dále vycházejí tzv. foilové karty, což jsou karty s „metalickým“ povrchem. Lze je nalézt v běžném karetním balení a hraje se s nimi stejně jako s kartami matnými. Existují ovšem hráči, kteří tyto karty cení více nežli nefoilové. Na druhou stranu se lze setkat s hráči, kteří se jich naopak nechtějí ani dotknout. Nutno poznamenat, že každá karta existuje jak ve foilové, tak i matné podobě.

10.1.3 Pravidla

Pravidla hry jsou poměrně komplikovaná na vysvětlení, navíc nejsou jednotná, neboť jsou s vydáním nové edice a nových karet rozšiřována. Z tohoto důvodu zde pravidlům této hry nebude věnována speciální pozornost.⁶⁵

10.1.4 Herní zóny

Při realizaci zápasu se karty mohou nacházet pouze na čtyřech místech, zónách. Výchozím bodem je *knihovna*, neboli herní balíček daného hráče, ze kterého si ve hře líže karty. Po líznutí hráč drží karty v *ruce*, jež je dalším herním místem. Ty dále putují do herního

⁶⁴ Zdroj: <http://myego.cz/item/expert-na-karetni-hry-seznamte-se> [13.5.2011]

⁶⁵ Plné znění pravidel je možno najít na www.blacfire.cz

prostoru mezi hráči. V tomto prostoru panuje přísné hierarchické uspořádání vyložených karet. Posledním místem, konečným, což naznačuje i sám název, je *hřbitov*, které je místem, kam putují zabitě nestvůry, použitá kouzla či karty vyhozené z ruky. Hřbitov se zpravidla nachází po pravé straně knihovny. Karty jsou zde seřazeny lícem nahoru. Karty v průběhu hry v těchto zónách kolují.

Herní zóny



66

10.1.5 Průběh hry

K realizaci hry je nutné, aby každý z hráčů disponoval vlastním herním balíčkem s minimálním počtem šedesáti karet. Pokud jsou tyto podmínky splněny, může se přistoupit ke hře.

⁶⁶ Zdroj: <http://www.hrajumagic.cz/jsi-tu-poprve/karty.html> [19.5.2011]

10.1.5.1 Začátek hry

Každý z hráčů začíná s dvaceti životy. Jeden z hráčů vyhrává, pokud sníží počet protihráčových životů na nulu. Dále je taktéž možné vyhrát, pokud již soupeř nemá žádnou kartu ve své knihovně, čili si již nemůže další kartu líznout. Poslední možností jak vyhrát je pokud kouzlo nebo schopnost dané karty říká, že hráč vyhrál.

O hráči, který jako první začíná hru rozhodnou sami hráči nebo si hodí mincí či kostkou. Je-li rozhodnuto o začínajícím hráči protihráči si vzájemně zamíchají své balíčky, čímž je zaručeno, že hráč neseřadil karty dle svého uvážení. Po promíchání balíčků si dále každý z protihráčů lízne sedm karet ze svého herního balíčku. Pokud se mu karty, které si líznul, nelíbí, je možné si líznout karty nové, avšak tento hráč si již líže o kartu méně. Tato herní akce se nazývá „mulligan“. Zbytek karet hráč odloží před sebe a tyto karty tvoří knihovnu, ze které si hráč dolízává v průběhu hry. Je také vyhrazené místo pro hřbitov, kam jsou odloženy karty, které jsou zahrány (zabitá nestvůry, odehraná kouzla, atd.).

10.1.5.2 Části kola

Každé kolo je rozčleněno do několika herních fází, které se dále dělí do dalších podfází. Začíná se s tzv. *úvodní fází*.

Úvodní fáze

- a) *odtapovací fáze* - v úvodním kole nejsou žádné karty tapnuty, není tedy nutno je odtapovat
- b) *udržovací fáze* – v této fázi hráči mohou hrát triky a aktivační schopnosti karet
- c) *lízací fáze* – hráč si lízne kartu ze své knihovny, přičemž hráč, který hru začínal, si nelíže, aby se jeho prvotní výhoda kompenzovala. Lze hrát triky a aktivační schopnosti karet.

První hlavní fáze

V této fázi je možno vykládat zemi, vždy však pouze jednu za kolo, hrát triky a aktivační schopnosti, sesílat bytosti.

Bojová fáze

Hráč v této fázi může útočit svými bytostmi. Bojová fáze se skládá z následujících částí:

- a) *zahájení útoku* – hráč může vyložit instanty a použít aktivační schopnosti (většinou se tak ovšem neděje, není k tomu důvod)

- b) *oznámení útočníků* – hráč se rozhodne, zdali bude nějakými bytostmi útočit, pokud ano, tapne je. Protihráč poté může použít instanty či zahrát aktivační schopnosti
- c) *oznámení obránců* – protihráč se rozhodne, zdali bude na útok reagovat a případně se rozhodne, které jeho bytosti půjdou do protiútok. Každý obránce může zpravidla blokovat jednoho útočníka, lze však spojit více obránců a zaútočit na jednu bytost. Tapnuté bytosti přitom nejsou schopné blokovat útok. Po oznámení obránců mohou hráči vykládat instanty a používat aktivační schopnosti.
- d) *zranění v boji* – útočníci, kteří nejsou blokováni, přímo zraní bytosti, které se brání. Celkový počet zranění, která tito útočníci způsobí, se rovná součtu jejich síly. Blokováni útočníci zraní obránce, kteří je blokují. Pokud útočníka blokuje více než jeden obránce, útočící bytost se rozhodne, jak zranění mezi obránce rozdělí. Obránci dále zraní bytosti, které je blokují.⁶⁷ Po vzájemném uštědření zranění se jednotlivá zranění sečtou a vyhodnotí.
- e) *konec útoku* – hráči mohou vyložit instanty a zahrát aktivační schopnosti.

Druhá hlavní fáze

Tato fáze je shodná jako první fáze. Začínající hráč může využít všech svých kouzel a schopností, protihráč pouze triků a aktivačních schopností karet. Lze vyložit také zemi, pokud nebyla vyložena již v první hlavní fázi.

Ukončovací fáze

V ruce musí hráči zůstat pouze sedm karet, zbytek je nutno odložit do hřbitova. Zranění bytostí, která v tomto kole obdržela, jsou odstraněna a efekty platné do konce kola jsou ukončeny. Hráči nemohou hrát kouzla a aktivační schopnost, kromě některých spouštěcích schopností.

10.1.6 Turnaje

Organizované turnaje této hry se dělí v závislosti na formátu herního balíčku. Základní dělení je na turnaje, kde se hrají balíčky konstruované samotnými hráči, či turnaje, které jsou zaměřeny na balíčky limitované, tedy karty, které hráči na začátku turnaje obdrží. Turnaje probíhají tzv. „švýcarským systémem“, kdy jsou první dvojice vylosované počítačem a další dvojice v dalších kolech tvoří hráči, které jsou si svými výsledky nejbližší a ještě spolu

⁶⁷ Tato fáze je komplikovanější, než je výše uvedený nástin herní situace. Pro představu však uvádím pouze část.

nehráli. Hraje se na dva vítězné zápasy, přičemž na každý z nich je vyhraněno zhruba 40-50 minut. Nestihnou-li hráči hru v tomto časovém limitu dohrát, odehraje se ještě pět kol, pak je hra ukončena remízou.

10.1.6.1 Konstruované turnaje

Na tento typ turnaje si každý z hráčů donese svůj vlastní herní balíček, nejméně však o počtu šedesáti karet, přičemž se žádná karta, vyjma základních zemí, nesmí objevovat více jak čtyřikrát. Dále je hráči dovoleno mít u sebe dalších patnáct karet, tzv. sideboard, ze kterého může mezi hrami čerpat karty pro svůj herní balíček. V tom však musí zůstat stejný počet karet, hráč tedy karty, které ve svém herním balíčku již nechce mít vrací do sideboardu a vyměňuje je za nové. Lze se tak strategicky připravit na herní balíček soupeře.

V závislosti na tom, z jakých karet lze sestavit herní balíček, se tento typ turnajů dělí na:

Standard – povoleny jsou pouze karty ze dvou posledních bloků a jedné základní edice.

Extended – smějí se hrát pouze karty z posledních čtyř bloků, ze základních edic se smějí hrát pouze ty povolené.

Vintage, legacy – povoleno je hrát všechny vydané edice. U vintage je řada karet, které v herním balíčku smí být obsaženy pouze jednou. U legacy jsou tyto karty zcela zakázány, neboť jsou příliš silné.

Block constructed – povoleno je hrát pouze karty z jednoho bloku, zpravidla toho posledního vydaného.

10.1.6.2 Limitované turnaje

Na těchto turnajích hráč nepřichází s vlastním balíčkem. Ten si vytváří až na turnaji. Herní balíček přitom musí obsahovat nejméně čtyřicet karet. Lze se setkat s následujícími typy těchto turnajů:

Sealed deck – hráč dostává stanovený počet karet v zabalených balíčcích a boosterech a z nich pak sestaví svůj herní balíček

Booster draft – na tomto turnaji se podílí zpravidla osm hráčů. Každý z nich si nakoupí tři booster balíčky (každý o patnácti kartách), které jsou pak na znamení rozhodčího po jednom otvírány a každý si, otevřený booster koluje kolem hráčského stolu po směru hodinových ručiček, z kolujícího booster balíčku vezme jednu kartu. Tak se pokračuje až do otevření

všech booster packů. Každý z hráčů si pak z těchto karet sestaví svůj balíček, základní země dodá pořadatel.

Rochester draft – podobný způsob jako u booster draftu, jen se změnou v tom, že na znamení rozhodčího jeden z hráčů na herní stůl rozloží svůj booster balíček karty lícem nahoru a jednu kartu si z něj vybere. Pak vybírají soupeři. Jakmile je jeden booster rozebrán, další z hráčů předkládá svůj booster a postupně, po jedné kartě si každý z hráčů tyto karty rozebírá.

10.1.6.3 Prestižní turnaje

Kromě menších turnajů pořádaných kupříkladu v jednotlivých hernách, se pořádají turnaje na vyšší úrovni. Mezi ně patří Grand Prix, mistrovství republiky či mistrovství světa. Turnaj, na kterém lze vyhrát největší finanční odměnu je Pro Tour, který se pořádá několikrát ročně. Na každý z turnajů je však nutno se nejdříve kvalifikovat, tedy umístit se na předních příčkách kvalifikačních turnajů pořádaných před samotným velkým turnajem.

Historicky nejúspěšnějším českým hráčem této hry je Jakub Šlemr, zvaný Maddock, který v roce 1997 zvítězil na mistrovství světa v Seattlu.

Ačkoliv by se mohlo zdát, že k tomu, aby byl hráč v Magicu úspěšný a vyhrával, stačí nakoupit drahé a silné karty do hracího balíčku, tento postup výhru rozhodně nezajistí. Dobře koncipovaný herní balíček jistě velkou měrou přispívá k úspěchu, nicméně hráč, chce-li být úspěšný, musí věnovat mnoho svého času přemýšlení nad hrou samou, studiu nepřátelských strategií, fungování vlastního balíčku a testování her s kamarády nebo soupeři na turnajích.

10.2 Slovník

10.2.1 Základní herní výrazy⁶⁸

Aktivační schopnost (Activated Ability)

- schopnost, kterou hráč může použít po zaplacení aktivační ceny

Artefakt (Artifact)

- reprezentuje magickou relikvii, která funguje podobně jako očarování

Balík, balíček (Deck)

- hráčova sbírka karet, o minimálním počtu šedesáti karet, s níž hráč hraje. Zahrnuje karty disponující kouzly, dále bytosti a země.

Barva (Color)

- jednotlivé karty jsou řazeny do barevných kategorií podle many, která se objevuje v jejich vyvolávací ceně

Blokovat (Block)

- hráčova bytost se může postavit do cesty útočníkům protihráče

Boj (Combat)

- třetí fáze kola

Být na řadě (Priority)

- kouzla a bytosti může hráč vykládat pouze je-li je na řadě

Bytost (Creature)

- typ permanentu, který může útočit i blokovat. Může být vyložen pouze v průběhu hlavní fáze hráče. Bytosti jsou základním stavebním kamenem armády daného hráče.

Cena (Cost)

- vyvolávací cena dané karty

Cíl (Target)

- věc, na kterou kouzlo či schopnost zamíří

Dějový text (Flavor text)

- text v okénku karty, který je psaný kurzívou, navozuje atmosféru kouzelného světa *Magicu*

Efekt (Effect)

- to, co se stane, když se kouzlo či schopnost vyhodnotí

⁶⁸ Zdroj: <http://magicthegathering.wgz.cz/pravidla-hry> [19.5.2011] ;
http://www.hraj.cz/download/mtg_players_guide_2008.zip [9.6.2010]

Fáze (Phase)

- hlavní části každého kola, fází je celkem pět (úvodní, první hlavní, bojová, druhá hlavní a ukončovací fáze)

Hřbitov (Graveyard)

- hráčův balíček odhozených karet. Patří sem zabitě bytosti, využitá kouzla či vyhozené karty z ruky.

Trik, Instant (Instant)

- kouzla, jež je možné zahrát téměř kdykoliv, jsou to „rychlejší“ kouzla s menším účinkem nežli má *kouzlo* (*Sorcery*). Po použití se odkládají na hřbitov vlastníka.

Karty na ruce (Hand)

- karty, které hráč v průběhu hry drží v ruce. Obvykle přitom může v ruce držet pouze sedm karet.

Karty ve hře (In Play)

- karty umístěné ve hře jsou nazývány permanenty. Karty v knihovně, v ruce a na hřbitově se za karty ve hře nepovažují.

Knihovna (Library)

- herní balíček hráče, ze kterého si ve hře líže karty

Kolo (Turn)

- každé kolo se dělí na fáze, jimiž hráč musí projít

Kouzlo (Spell)

- každá karta vyložená z ruky, jež není zemí

Létání (Flying)

- schopnost dané bytosti. Bytost, která umí létat může být blokována pouze létajícími bytostmi. Sama však může blokovat i bytosti, které létat neumí.

Líznout si kartu (Draw a card)

- odebrat vrchní kartu z knihovny a zařadit ji mezi karty držené v ruce

Mana (Mana)

- základní jednotka kouzelné magie, jež je obvykle získávána ze zemí (tapnutím)

Mulligan (Mulligan)

- pokud hráč není spokojen s kartami, které si na začátku hry líznul, může všechny své karty znovu zamíchat a líznout si nové, nyní však již o kartu méně

Očarování (Enchantment)

- druh kouzla, jedná se o permanenty, které je možné vykládat pouze v průběhu hráčovy hlavní fáze. Rozeznáváme dva druhy očarování: 1. ta, která působí sama o sobě, 2. ta, která přikládáme k ostatním permanentům.

Odolnost (Toughness)

- počet zranění, které hráč musí uštvrdit bytosti, aby ji zničil

Odtapnutí (Untap)

- pootočení tapnuté karty zpět do svislé pozice. Kartu je pak dále možno znovu použít.

Permanent (Permanent)

- jakákoliv karta ve hře

Regenerace (Regeneration)

- schopnost některých bytostí se regenerovat, což jim umožňuje být „nesmrtelné“. Pokud je tedy bytost se schopností regenerace zraněna a regenerace proběhne úspěšně, zůstává ve hře.

Schopnost (Ability)

- schopnost karty je uvedena v textovém okénku nad dějovým textem

Síla (Power)

- počet zranění, která bytost v boji způsobí

Záblesk (Flash)

- karty se schopností flash mohou být zahrány v těch samých chvílích jako triky

10.2.2 Herní výrazy vytvořené hráči

„gégédo“

- dobrá hra z anglického GG - good game

„fritka“

- červený balíček na přímé zranění

„frčíš“ („go“, „jed“, „a ted' ty“)

- předání kola soupeři

„jednokart'ák“

- balíček, kde každá karta smí být pouze v jedné kopii

„sváča“ („osvačit“, „svačina“)

- někoho obrat o dobré karty za nízkou cenu

„keeper“

- dobrá úvodní ruka, kterou si hráč nechá bez potřeby mulliganu

„kindoš“ („lama“)

- velmi mladý hráč, špatný hráč, a nebo začátečník; někoho obrat o dobré karty za nízkou cenu

„klučík“

- velmi mladý hráč

„lakoš“ („lakoš jako víno“)

- nepravděpodobná situace se šťastným koncem

„míchačka“

- když má člověk smůlu na líznuté úvodní karty (obvykle samé země nebo bez zemí)

„seknout“

- obětovat kartu

„topdeck“ („topdeckář“, „vškovka“)

- když někdo vyhraje na poslední chvíli díky právě líznuté kartě

„voňavka“ („vůně“)

- když se něco ve hře daří

10.3 Demonstrace proměny vzhledu karty *Unholy Strength*⁶⁹

Edice Alpha

Edice čtvrtá



Edice pátá

Edice sedmá



⁶⁹ Zdroj karet: <http://gatherer.wizards.com/pages/card/Details.aspx?multiverseid=205237> [19.5.2011]

Edice osmá



Edice devátá



Edice desátá



10.4 Bibliografie

- Bílková, K., Pergler, T. (2010) „7. třída.“
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/archivvyzkumu/ddh/0001/7trida.pdf> [18.4.2011]
- Bittnerová, D. (2001) „Dětská hra a etnologie.“ In: *Pedagogika*, č.4, s. 514-524.
- Bittnerová, D. (2003) „Fakt si holky nehrají?“
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/etnografie/vyzkum/8/bittner.pdf> [16.3.2011]
- Bittnerová, D. (2001) „Hra jako stereotyp.“
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/etnografie/vyzkum/6/bittner.pdf> [16.3.2011]
- Bittnerová, D. (2002) „Rvačka jako kulturní forma“.
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/etnografie/vyzkum/7/bittner.pdf> [16.3.2011]
- Caillois, R. (1998) *Hry a lidé: Maska a závrať*. Praha, Nakladatelství studia Ypsilon.
- Disman, M. (2008) *Jak se vyrábí sociologická znalost: příručka pro uživatele*. Praha, Karolinum.
- Fink, E. (1992) *Oáza štěstí*. Praha, Mladá fronta.
- Goffman, E. (1999) *Všichni hrajeme divadlo*. Praha, Nakladatelství studia Ypsilon.
- Hájek, B. (2004) *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha, Institut dětí a mládeže MŠMT.
- Hendl, J. (2005) *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha, Portál.
- Hogenová, A. (2001) „Hra a filozofie.“ In: *Pedagogika*, č.4, s. 471-485.
- Huizinga, J. (2000) *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. Praha, Dauphin.
- Janeček, P. (2007) *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Praha [manuscript]. Bakalářská práce na Fakultě humanitních studií. Vedoucí práce PhDr. Dana Bittnerová, CSc.
- Kaufeld, J., Smith, J.: *Trading Card Games For Dummies*.
http://www.amazon.co.uk/Trading-Card-Games-Dummies-Kaufeld/dp/0471754161/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1305023752&sr=1-1#reader_0471754161 [10.5.2011]
- Klusák, M., Kučera, M. (2010) *Dětské hry*. Praha, Karolinum.
- Lisá, L., Kňourková, M. (1986) *Vývoj dítěte a jeho úskalí*. Praha, AVICENUM, zdravotnické nakladatelství.
- Mikšíček, O. (2010) „7. třída.“
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/archivvyzkumu/ddh/9596/7trida.pdf> [18.4.2011]
- Millar, S. (1978) *Psychologie hry*. Praha, Panorama.
- Omasta, V., Ravik, S. (2000) *Velká kniha karetních her*. Praha, Regia.
- Piaget, J., Inhelderová, B. (2000) *Psychologie dítěte*. Praha, Portál.
- Šmídová, Z., Furmaníková, L. (2010) „5. třída.“
<http://userweb.pedf.cuni.cz/kpsp/archivvyzkumu/ddh/9900/5trida2.pdf> [18.4.2011]
- Sokol, J. (2007) *Malá filosofie člověka*. Praha, Vyšehrad.
- Strauss, A., Corbinová, J. (1999) *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno, Sdružení Podané ruce; Boskovice, Albert.
- Surynek, A., Komárková, R., Kašpárková, E. (2001) *Základy sociologického výzkumu*. Praha, Management Press.
- Sůrová, K. (2007) *Nejlepší je krvavý koleno – herní repertoár dětí 1. a 3. třídy ZŠ provozovaný v družině*. Praha [manuskript]. Bakalářská práce na Fakultě humanitních studií. Vedoucí práce PhDr. Dana Bittnerová, CSc.
- Tinsman, B.: *Magic - the Gathering: The Complete Card Guide: Official Encyclopedia Vol 6*.
http://www.amazon.co.uk/Magic-Gathering-Complete-Official-Encyclopedia/dp/1842223895/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1305229617&sr=1-1 [11.5.2011]

Van Genneep, A. (1997) *Přechodové rituály. Systematické studium rituálů*. Praha, Lidové noviny.

Internetové zdroje:

<http://www.wizards.com/> [12.5.2011]
<http://www.blackfire.cz/katalog/magic-the-gathering.html> [10.5.2011]
<http://www.cernyrytir.cz/> [12.5.2011]
<http://www.hrajumagic.cz/clanky/magic-the-gathering-kral.html> [10.5.2011]
http://www.hraj.cz/download/mtg_players_guide_2008.zip [9.6.2010]
<http://www.rishada.cz/mtg> [10.5.2011]
<http://www.hrajemsi.estranky.cz/clanky/sberatelske-karetni-hry.html> [11.5.2011]
<http://www.hraj.cz/view.php?cisloclanku=2011021701> [11.5.2011]
<http://boardgamegeek.com/boardgame/37094/the-base-ball-card-game> [10.5.2011]
<http://www.oldcardboard.com/wg/allegheeny/allegheeny.asp?cardsetID=1175> [10.5.2011]
<http://www.mysticshop.cz/popis.php?idc=10> [8.5.2011]
<http://gatherer.wizards.com/pages/card/Details.aspx?multiverseid=205237> [11.5.2011]
http://cs.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering [8.5.2011]
<http://www.hraj.cz/view.php?cisloclanku=2009051101> [11.5.2011]
http://cs.wikipedia.org/wiki/Sb%C4%99Bratelsk%C3%A1_karetn%C3%AD_hra [11.5.2011]
<http://myego.cz/item/expert-na-karetni-hry-seznamte-se> [13.5.11]
<http://www.iconeasy.com/iconset/magic-gathering-mana-icons/> [19.5.2011]
<http://magicthegathering.wgz.cz/pravidla-hry> [19.5.2011]
<http://www.hrajumagic.cz/jsi-tu-poprve/karty.html> [19.5.2011]
<http://gatherer.wizards.com/pages/card/Details.aspx?multiverseid=205237> [19.5.2011]