

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Katedra obecné antropologie



**Věk Dračího doupěte: nové pojetí a komercializace
volného času na počátku 90. let dvacátého století**

Diplomová práce

Bc. Libor Houha

Vedoucí práce: PhDr. Lucie Storchová, Ph.D.

Praha 2019

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu, a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Současně dávám svolení k tomu, aby byla tato práce zpřístupněna v příslušné knihovně Univerzity Karlovy a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze, dne 24. června 2019

Bc. Libor Houha

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval PhDr. Lucii Storchové, Ph.D. nejen za ochotu a trpělivost, ale také za cenné a podnětné rady a připomínky a zodpovědné vedení práce. Rovněž děkuji Katedře Obecné antropologie za poskytnutí grantů v rámci Specifického vysokoškolského výzkumu SVV 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, které mi umožnily provést rozhovory s členy komunity hráčů her na hrdiny po celé České republice a získat jinak nedostupné prameny a literaturu.

Děkuji také Terezii Belavé za podporu a dodání síly k dokončení práce. V neposlední řadě bych rád poděkoval rodině, která mi byla po celou dobu studia oporou.

Abstrakt

Tato práce pojednává o fenoménu her na hrdiny v prostředí Československa a posléze České republiky v první polovině 90. let. Hry na hrdiny přišly do českých zemí v podobě hry Dračí doupe, kolem které se ihned vytvořila aktivní komunita hráčů. Cílem práce je analýza a kontextualizace subkultury hráčů her na hrdiny v první polovině 90. let, a také aktivit nakladatelství Altar, které Dračí doupe vydalo v roce 1990. S Dračím doupeťem je neodmyslitelně spjata komercializace her na hrdiny. V rámci práce je popsán vývoj nakladatelství Altar s ohledem na jeho tržní strategie a ovlivnění subkultury hráčů her na hrdiny. Zbytek práce je věnován komunitě hráčů her na hrdiny s ohledem na její vývoj, podobu a šíření prostřednictvím fanzinů (neprofesionální publikace vydávané komunitou), časopisů a komunitních setkání (tzv. „conů“). Dále jsou analyzovány spory uvnitř komunity týkající se komercializace této volnočasové aktivity, které vedly k rozpadu hráčské subkultury. K celkovému doplnění analýzy slouží také pohled veřejnosti na subkulturu hráčů her na hrdiny. V závěru práce se zamýšlím nad diskontinuitami této subkultury v dnešní době.

Klíčová slova: Altar, Dračí doupe, hry na hrdiny, komercializace, postsocialismus, subkultura

Abstract

In my Master's degree thesis I'm dealing with the phenomenon of role-playing games in the Czech republic in the first half of the 1990s. Role-playing games came to the Czech republic in the form of a game called „Draci doupe“ with an active community of players being established immediately. The main aims of this study are analysis and contextualisation of subculture of these players in the first half of the nineties and also publisher „Altar“, who released „Draci doupe“ at the end of the year 1990. „Draci doupe“ and commercialization were inherently bound together. In my thesis I'm dealing with the description of development of publisher „Altar“ with regard to his commercial strategy and influence on the subculture of role-playing game players. The rest of the study is dedicated to the community of players with the focus on development, form and spreading through fanzines (non-professional and non-official publication produced by community of players), magazines and community conventions (called „cons“). Struggles in the community of players regarding commercialization of this leisure activity are analysed further in the study. These struggles led to degradation of the whole community of players. The view of public is added to the thesis to complete the whole picture of analysis of subculture of role-playing game players. The thesis concludes with a brief account of possible discontinuities of role-playing subculture to the present days.

Key words: Altar, commercialization, Draci doupe, role-playing games, postsocialism, subculture

Obsah

1. Úvod.....	8
1.1 Členění práce a badatelské otázky	9
1.2 Prameny.....	10
1.3 Subkultura	11
1.3.1 Kultura.....	11
1.3.2 Definice pojmu subkultura	13
1.3.3 Znaký subkultury.....	13
1.4 Přehled bádání v zahraničí	14
1.5 Bádání v České republice.....	16
1.5.1 Oblast výzkumu ostatních subkultur v 90. letech a období transformace	17
2. Úvod do RPG her.....	20
2.1 Podstata RPG hry	20
2.1.1 Průběh partie RPG hry.....	21
2.1.2 Další pohledy na RPG hry	22
3. Vznik a vývoj RPG her ve světě	24
3.1 Vznik RPG her	24
3.2 Vznik fenoménu Dungeons & Dragons	29
3.3 Negativní aspekty a mediální kauza okolo her na hrdiny	39
4. Příchod RPG her do ČR.....	42
4.1 Vznik a vývoj Dračího doupěte jakož i nakladatelství Altar	44
4.2 Dračí doupě a jeho komerční potenciál.....	45
4.2.1 Postupná komercializace Dračího doupěte.....	47
4.3 Vývoj dalších verzí pravidel a jeho dopad na komunitu.....	49
4.4 Vznik nového obchodního modelu	51
4.5 Nakladatelství Altar a jeho komerční aktivita na trhu stolních her.....	52
4.5.1 Nejistý počátek prodeje stolních her	53
4.5.2 Dračí doupě na PC.....	53
4.5.3 Stabilizace a vývoj prodeje.....	54
4.5.4 Příchod konkurence na trh.....	57
4.5.5 Nejistá kooperace v podnikání	59
5. Vznik komunity hráčů Dračího doupěte	62

5.1 Hexaedr	63
5.1.1 Funkce klubu Hexaedr	64
5.1.2 Burza.....	65
5.1.3 Snaha o „vzdělání“ hráčů Dračího doupěte	66
5.1.4 Korespondenční činnost Hexaedru	69
5.1.5 Setkávání členů klubu Hexaedr	70
5.1.6 Členové klubu.....	71
5.2 Klubový časopis Zlatý drak	72
5.2.1 Distribuce klubového časopisu	73
5.2.2 Postupný úpadek časopisu Zlatý drak	75
5.3 Spory uvnitř Hexaedru	76
5.4 Rozšiřování komunity	77
5.5 Reakce Hexeadru na dění v letech 1991-1992	78
5.6 Počátky komunitní aktivity v rámci rozšiřování Dračího doupěte.....	79
5.7 Setkání komunity	81
5.7.1 Kongresy Hexaedru	81
5.7.2 Počátky her v přírodě.....	83
5.8 Vyznavači děl J. R. R. Tolkiena.....	84
5.8.1 Setkání vyznavačů děl J.R.R. Tolkiena	86
6. „Cony“ - hlavní setkání hráčské komunity	88
6.1 Bohemiacon a mistrovství v Dračím doupěti	89
6.2 GameCon.....	91
6.3 Úpadek „conů“	93
7. Fanziny jako hlavní prostředek šíření subkultury hráčů her na hrdiny.....	95
7.1 Druhy fanzinů.....	97
7.2 Obsah jednotlivého čísla fanzinu	98
7.2.1 Fantasy jako nová vlna zájmu o světové mytologie	102
7.3 Krize fanzinové scény	105
7.4 Transformace na profesionálně vydávané časopisy na příkladu Dechu draka	109
7.4.1 Nelehké počátky časopisů	109
7.4.2 Nová etapa v rámci odborně herních časopisů	111
8. Sebe prezentace komunity „drakobijců“	113
8.1 Charakteristika „drakobijců“	115

8.2 Hraní Dračího doupěte jako životní styl	116
8.3 Běžný život hráče Dračího doupěte	117
8.4 Pohled na fantasy a jiné subkultury	119
8.5 Znalost cizích jazyků a jazyková specifika	121
8.6 Způsob hraní Dračího doupěte	123
8.7 Kategorie svobody v komunitě hráčů her na hrdiny	124
8.8 Národnostní cítění „drakobijců“	126
8.9 Obraz „drakobijce“ očima veřejnosti	127
9. Závěr	132
Bibliografie	136

1. Úvod

V dnešním světě nepotkáme člověka, který by si za svůj život nezkusil zahrát hru. V průběhu historie se můžeme setkat s mnoha kulturami, přičemž v každé z nich se vyskytovali jedinci, kteří hráli různé hry, z nichž některé se kontinuálně provozují i v dnešní moderní době. Škála her je velmi široká. Můžeme nalézt hry pro jednoho hráče, které mají za úkol jen pobavit. Budeme-li stoupat po pomyslném žebříčku, dostaneme se až k masivně sledovaným událostem, jako jsou Olympijské hry nebo jakákoliv velká sportovní utkání.

Hry jsou od nepaměti hrány z různých důvodů, ať už finančních, náboženských, politických či jen pro zábavu. Nedávný obchodní průzkum společnosti Wizard of the Coast uvádí, že druhý největší zábavný průmysl na světě jsou hry a jeho obrat za poslední roky vzrostl z 200 milionů dolarů ročně k 11 miliardám dolarů.¹ Vzhledem k tomuto nárůstu se nabízí myšlenka zkoumat sociální dopad her na společnost.

Dle zmíněného průzkumu nakladatelství Wizards of the Coast vzrostl soubor subkultur hráčů rozličných her z populace 300 000 hráčů v roce 1979 k téměř 5 a půl milionům aktivně hrajících lidí v roce 2000.² Z tohoto důvodu není dobré považovat subkultury hráčů za bezvýznamné a časově pomíjivé. Subkultura hráčů her na hrdiny může být pouhým zlomkem v tak obřím počtu rozličných hráčských subkultur. Je však potřeba zmínit, že tato subkultura je, obecně vzato, téměř bez jakékoliv akademické reprezentace, která by ji reflektovala ať už z jakéhokoliv pohledu. Proto je často spojována se zcela odlišnými skupinami, čímž vznikají různé komplikace. Předkládaná diplomní práce by proto měla pomoci uvést tuto subkulturu v „pravém světle“.

Obecně lze v komunitě hráčů deskových her odlišit subkulturu hráčů her na hrdiny. Právě ta bude středobodem méj práce. Při popisu vývoje dané subkultury se ukáže, že často byla okolím vnímána spíše negativně. Mnohdy byla spojována s užíváním drog, kriminalitou, sebevraždami a nařčeními některých náboženských skupin z uctívání rozličných kultů.³ Cílem této práce je pochopit tuto subkulturu v rámci postsocialistického

¹ COSTIKYAN, G. Ed. DIETZ, J. *Understanding Games. Horsemen of the Apocalypse: Essays on Role Playing*. Charleston: Jolly Roger Games, 2000. Str. 21-22.

² DANCEY, R. S. *Adventure Game Industry Market Research Summary, 2000*. [cit. 6.5.2019] Dostupný na: <<https://www.rpg.net/news+reviews/wotcdemo.html>>.

³ LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 32-137.

Československa a posléze České republiky v letech 1990 až 1996. V těchto letech pronikla subkultura her na hrdiny do našich zemí a prodělala zde vývoj téměř od základu.

Je nutno podotknout, že jsem si toto téma nevybral náhodně. V době svého dospívání jsem částečně patřil ke komunitě hráčů těchto her. Hry na hrdiny a převážně právě *Dračí doupe* pro mě znamenalo vstup do světa deskových her. Dnes již aktivně hraji jiné stolní hry, ale *Dračí doupe* považuji za úvodní kapitolu své cesty ke stolním hrám. Moje osobní zkušenost se přitom do jisté míry překrývá se zkušeností velkého počtu příslušníků mojí generační skupiny. V průběhu let jsem se při nejrůznějších příležitostech potkával s lidmi, kteří takto také začínali. *Dračí doupe* je pro mě a pro mnoho mých vrstevníků synonymem „herních počátků“ našich životů. Proto mě překvapilo, když jsem zjistil, že na akademickém poli v České republice nebyla tomuto celosvětovému fenoménu věnována adekvátní pozornost.

1.1 Členění práce a badatelské otázky

V první části práce vymezím obecně používané pojmy a uvedu čtenáře do problematiky. V další kapitole zmapuji vývoj subkultury hráčů her na hrdiny v USA. Tento vývoj je velice důležitý, neboť zde leží kořeny subkultury hráčů her na hrdiny. Ve čtvrté kapitole se přesunu do Československa roku 1990, kdy na jeho koci vychází první výtisk hry s tajemným názvem *Dračí doupe*. Tato hra odstartovala davové šílenství, ne nepodobné tomu, které se událo v USA v 70. a 80. letech. Vývoj *Dračího doupete*, které je neodmyslitelně spjata s nakladatelstvím Altar, budu popisovat v dalších podkapitolách.

Kolem této hry se hned od počátku zformovala komunita, která se v českých zemích rozrostla do početné subkultury hráčů her na hrdiny. Této komunitě bude věnována pátá kapitola. Nejprve popíši její vznik, oficiální klub, formy setkávání, a v neposlední řadě také šíření této subkultury prostřednictvím písemných pramenů. V osmé kapitole nazvané „Sebereprezentace“ analyzuji její názory na okolní svět v letech 1990 až 1996. Zaměřím se tak na analýzu komunity hráčů, ve které odpovím na otázky jejího vzniku, vývoje a podoby. Otázky se také dotknou začátků podnikání a komercializace volnočasové aktivity, která s touto komunitou souvisela, a také se jí hluboce dotýkala a ovlivňovala ji. Jako velice zajímavé téma se ukázal konflikt komercializace na jedné straně se sebereprezentací komunity na straně druhé, neboť se zde odhalí konfliktní témata. Vycházím jak z dobových úvah, tak z vlastní zkušenosti, kdy se pro tuto subkulturu považují přátelství, pevné vazby mezi aktéry a smysl pro čest za významné hodnoty, které se mohou

proměnit v důsledku komercializace jejich volnočasové aktivity, kterou je hra na hrdiny *Dračí doupě*. Prizmatem této hry také zhodnotím vývoj nakladatelství Altar a jeho obchodní praktiky, které souvisejí s výše uvedeným. V závěru deváté kapitoly se zastavím u dobového pohledu na uvedenou subkulturu očima „outsiderů“, tedy veřejnosti.

V závěrečné kapitole shrnu dosavadní poznatky o této subkultuře, na které naváží úvahou o vytváření paměti. Tím míním zamyšlení se nad aktuálními rozhovory s vybranými jedinci z řad komunity, kteří všichni společně ukazují na kontinuitu subkultury hráčů her na hrdiny do dnešních dnů.

1.2 Prameny

Můj výzkum se zakládá na detailní analýze písemných pramenů, které tato subkultura ve velké míře tvořila. Jedná se o tzv. fanziny.⁴ Název fanzin pochází ze slov „fan“ a „magazine“ a odkazuje tak na časopisy psané fanoušky daného tématu. Podobně je fanzin definován v Adamovičově *Slovníku české literární fantastiky a science fiction*.⁵

Tyto brožury byly často psané na psacím stroji, později na PC, obsahovaly obvykle kolem 4 až 20 stran textu pojednávajícího o dodatcích k pravidlům *Dračího doupěte*, dění v rámci komunity hráčů této hry či obsahovaly recenze na již vydané knižní tituly spojené žánrem s *Dračím doupětem*.⁶ Jednotlivé listy byly často spojeny sešíváčkou, popřípadě někdy jen volně vloženy.

Fanziny průběžně vycházely po celém území tehdejšího Československa. Často se však soustřeďovaly okolo herních či fantasy klubů, jako například fanzin *Šavlozubá veverka* a s ním spojený přerovský Fantasy klub. Můžeme tvrdit, že téměř každá větší skupina hráčů si zkusila vydat svůj vlastní fanzin. Za fanziny se obecně platilo do deseti korun za výtisk, přičemž se nabízely také různé formy předplatného, které tyto ceny

⁴ Fanziny budou do větší hloubky rozebrány v kapitole věnované přímo tomuto specifickému druhu pramene na straně 95.

⁵ ADAMOVIČ, I. *Slovník české literární fantastiky a science fiction s úvodní studií Ondřeje Neffa*. Praha: R3, 1995. Str. 18.

⁶ Sehnat tyto materiály bylo velice obtížné, neboť nejsou nikde oficiálně archivovány. Po navázání kontaktů s několika členy komunity hráčů her na hrdiny jsem dokázal do této komunity proniknout a posléze si zapůjčit soukromý archiv dvou jejích členů. V rámci zachování anonymity nebudu uvádět jejich jména. Každá z osob pochází z jiné části republiky, a to z Ostravska a z Brna. Osoba z Ostravska byla v 90. letech vydavatelem časopisu *Dech draka*, a proto mi zapůjčila veškeré ročníky *Dechu draka* z poloviny devadesátých let. Druhá osoba byla významným členem komunity a angažovala se především na scéně „conů“. Soubor zapůjčených materiálů celkově činil přes 130 výtisků, ať už časopisů, či fanzinů. Veškeré materiály byly vydány v první polovině 90. let, tedy v období mého badatelského zájmu.

snižovaly. Peníze byly zasílány na předem ohlášené adresy, kde si vydavatelé daného fanzinu vedli jmenný seznam a stav jednotlivých kont.

Autoři fanzinů se rekrutovali z řad komunity. Ve velkém množství případů jich na jednom fanzinu spolupracovalo několik, z nichž každý psal určitý segment. Výjimkou byl v tomto případě karlovarský fanzin *Poustevníkovy závěti*, který psal pouze jeden autor. Objevily se také ilustrace, které měly formu kreseb s motivy fantasy. V některých případech šlo o zjevnou inspiraci ilustracemi z již vydaných her v USA. Pro některé fanziny se staly obrázky důvodem, proč daný titul kupovat. Zájemci si obrázky vystříhli a použili je jako herní figurky k Dračímu doupěti. V této souvislosti zmiňme například fanzin *Kámen mudrců*, který si tímto způsobem vydobyl popularitu mezi komunitou.

Z nejúspěšnějších fanzinů se v průběhu několika let staly oficiálně prodávané časopisy. Hranice mezi fanzinem a časopisem však zůstávala stále poměrně úzká. Téměř každý fanzin se po čase začal nazývat časopisem. V rámci této práce budu považovat za časopisy ty tituly, které byly distribuovány po celém území České republiky a byly sehnatelné i v novinových stáncích. Jedná se tedy především o časopis *Dech draka*. Vedle fanzinů poslouží právě časopisy pro potřebu této práce jako pramenný materiál. Oba typy tiskovin se pokusím také komparovat.

Jako další prameny využiji články z dobových společenských časopisů (*Reflex*, *Mladý svět*), které okrajově reflektovaly subkulturu hráčů her na hrdiny. Tyto články jsou užitečné zejména k analýze pohledu na subkulturu někým, kdo není jejím členem.

1.3 Subkultura

Vymezení pojmu subkultura je pro tuto práci klíčové, nelze jej však vymezit bez rámcového seznámení se s pojmem kultura. V následující podkapitole si proto nejprve definujeme pojem kultura tak, jak ho budeme chápat pro potřeby této práce.

1.3.1 Kultura

Kultura představuje předmět zájmu mnoha věd, jako jsou kulturní antropologie, archeologie, etnologie, etnografie, sociologie či jiné. Jedná se o společenský jev a proces.

Termín kultura vzešel původně z rovin v oblasti zemědělství. Nový význam tohoto slova je spojován s osobou M. T. Cicero⁷, který jej užil v *Tuskulských hovorech*, kde poprvé použil označení filozofie jako „kultury ducha“. Tímto se užívání pojmu kultura vymezovalo v průběhu času na termín definující oblasti lidského vzdělávání.⁸

Bohumil Geist uvádí několik vymezení pojmu kultura, jak jej definovali badatelé v průběhu času.⁹ Podle E. B. Tylora je kultura neboli civilizace komplexní celek, zahrnující poznání, víru, umění, morálku, zákony, obyčeje a ostatní způsobilosti a zvyklosti, získané člověkem jako členem společnosti. F. Boas nahlíží na kulturu, jako by zahrnovala všechny projevy sociálních zvyklostí komunity, reakce jedince, vyvolané zvyklostmi skupiny, v níž žije, a výtvořiny lidských činností, determinovaných těmito zvyklostmi. B. Malinowski charakterizuje kulturu jako soubor výrobků, plodin a nástrojů i obyčejů a tělesných nebo lidských potřeb. E. Willems zahrnuje do kultury všechny ideje, znalosti, způsoby chování, dovednosti a nástroje, které jsou společné členům příslušné skupiny lidí a jejichž naučení lze přičíst pouze působení mezilidských vztahů. W. E. Mühlmann si pod pojmem kultura představuje soubor naučených způsobů chování a převzatých postojů hodnotového systému a znalostí, které jsou členy velké skupiny sdělovány a tradovány. C. Geertz charakterizuje kulturu jako „sít' významů“.¹⁰ Člověk pomocí této sítě v ní žije a přejímá významy od své společnosti, které naopak předává dál svým dětem. Geertz se při definici kultury také odvolává na Webera, když říká, že je jako pavučina významů, kterou si člověk sám upředl a do které je sám zapleten.¹¹ Žádná z definic kultury ale není více či méně správná ve smyslu popsaného objektu. Jedná se pouze o odlišné interpretace.¹² Úvahou nad výše uvedenými definicemi kultury můžeme dospět k závěru, že se vztahují vždy k určitému referenčnímu rámci¹³, který si člověk pomalu buduje tím, jak žije ve společnosti od narození, přičemž musíme předpokládat, že daný jedinec nemá v době narození vrozené žádné kulturní systémy.

⁷ SOUKUP, V. *Přehled antropologických teorií kultury*. Praha: Portál, 2004. Str. 13.

⁸ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. Str. 26.

⁹ GEIST, B. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria publishing, 1993. Str. 198-200. Z této práce přejímám také další výčet definic kultury různých badatelů.

¹⁰ GEERTZ, C. *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000. Str. 23-24.

¹¹ GEERTZ, C. *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000. Str. 15.

¹² BARKER, Ch. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006. Str. 95-96.

¹³ Cohen (COHEN, A., K. *Delinquent Boys: The Culture of the Gang*, Glencoe. Illinois: Free Press, 1955) používá v souvislosti se subkulturami a kulturami pojem referenční rámec. Tento termín se přímo vztahuje k pohledu daného jedince v subkultuře na dění okolo něj. Referenční rámec můžeme také chápat jako soubor hodnot, které daná osoba přijímá či odmítá, stejně jako dosažení a překonání cílů a překážek, s nimiž se setkává.

Kultura je tvořena řadou segmentů. Nalezneme mezi nimi například jazyk, filozofii, náboženství, morálku, umění, vědu, znalosti, zvyky, sport, módu či dnes ve větší míře spotřební vzorce chování. Dle Duffkové, Urbana a Dubského tvoří kulturu na nejobecnější rovině *kulturní artefakty, sociokulturní regulativy, ideje a sociální instituce*.¹⁴

Prizmatem výše uvedených definic se ukazuje jako zásadní popis tvorby jakéhosi referenčního rámce v kultuře, který tak předurčí budoucí vývoj jedince. Proto lze předpokládat, že kultura je tvořena z velkého množství menších prvků, které můžeme nazvat subkulturami. Tyto subkultury jsou výsledkem prolínání a působení mnoha dalších subkultur. Daný jedinec může být součástí více subkultur. Vystává zde otázka míry vyhraněnosti, kdy jedinec upřednostňuje danou subkulturu před ostatními.

1.3.2 Definice pojmu subkultura

Antropoložka Ruth Benedict tvrdí, že každá kultura je sumou specifických vzorců jednání.¹⁵ Na základě této definice vzniká otázka, zda vzorce jednání v kultuře mohou být specifické, avšak výrazně odlišné od běžných vzorců většinové kultury. Pro tento případ se objevuje termín subkultura, který má postihovat právě tyto odlišnosti v jinak majoritní kultuře.

Bohumil Geist označuje termínem subkultura jakoukoliv dílčí kulturu, která je součástí kultury rozsáhlejšího významu. S touto většinovou kulturou má subkultura některé složky společné, jiné složky více či méně odlišné.¹⁶ Pro potřeby definice subkultury je patrně nejvýhodnější vycházet z globálního antropologického pojetí kultury. Tento přístup začleňuje do kultury jak pozitivní hodnoty, které přispívají ke kultivaci člověka a jeho myslí, tak ale také všechny prostředky a mechanismy umožňující jedinci stát se členem společnosti, tedy v tomto případě i subkultury.¹⁷

1.3.3 Znamky subkultury

Subkulturu lze vymezit na základě mnoha společných znaků, které jsou charakteristické pro její členy nebo naopak extrahováním znaků, které jsou výrazně odlišné od většinové společnosti. Členové subkultury jsou nositeli většinové kultury v obecném

¹⁴ DUFFKOVÁ, J., URBAN, L., DUBSKÝ, J. *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. Str. 31.

¹⁵ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. Str. 30

¹⁶ GEIST, B. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria publishing, 1993. Str. 198-200.

¹⁷ SOUKUP, V. *Přehled antropologických teorií kultury*. Praha: Portál, 2004. Str. 15.

smyslu, proto zastávají role i v majoritní společnosti. V rámci subkultury však může například dojít ke shodě ve výběru profese.¹⁸ Subkultura se tedy shoduje v některých složkách s kulturou majoritní. Nesmírně důležité je uvědomění si vlastní odlišnosti. Tato odlišnost je vnímána jejími nositeli i lidmi mimo subkulturu. Specifický jazyk pak souvisí s oblastí zájmu dané subkultury. Subkultury nebývají jen krátkodobé záležitosti, ale vykazují i jistou stálost v čase.¹⁹

Výše uvedené charakteristiky subkultury vypovídají mnoho o tom, proč subkultury vůbec vznikají a existují. Subkultury jsou schopny znovu objevovat zapomenuté hodnoty z již zaniklých subkultur, popřípadě mohou sloužit jako zdroj nových sociálních trendů. Hlavním východiskem mojí práce je, že v případě subkultury hráčů her na hrdiny se v kontextu transformačního Československa o nový sociální trend skutečně jednalo.

Se subkulturou je také často spojován pojem životní styl, jenž lze vymezit jako souhrn životních forem, jež jedinec aktivně prosazuje.²⁰ Tím je míněn způsob života jedince, jehož jednotlivé části si vzájemně odpovídají a prolínají se všemi podstatnými činnostmi nositele daného životního stylu. Termín životní styl hrál důležitou roli již v kulturních studiích Birminghamské školy po 2. světové válce, která si všimla specifických subkultur mladistvých, jež se kladly do opozice ke kultuře dospělého světa.²¹

1.4 Přehled bádání v zahraničí

Existuje jen velmi málo odborných studií, které by pojednávaly o subkultuře hráčů her na hrdiny nebo o hraní obecně. Jen několik málo prací se soustřeďuje na specifickou hru, a tou je hra *Dungeons & Dragons* (dále též *D&D*). Protože je tato hra jedna z největších a nejznámějších, můžeme tvrdit, že výzkumy s ní spojené jsou reprezentativním vzorkem pro celou subkulturu hráčů her na hrdiny.

V době, kdy se hry na hrdiny staly velkým fenoménem, přistoupil Gary Alan Fine ke komunitě hráčů těchto her a začal ji po tři roky zkoumat z pozice insidera. Výsledkem je kniha *Shared Fantasy*.²² V ní nahlíží na hru na hrdiny jako na sociální fenomén a

¹⁸ BITTNEROVÁ, D. *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011. Str. 7-12.

¹⁹ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. Str. 30-33.

²⁰ Duffková, J., Urban, L., Dubský, J. *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. Str. 51.

²¹ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. Str. 38, 72-73

²² FINE, G. A. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

subkulturu hráčů zkoumá ze všech možných aspektů. V rámci tohoto výzkumu Fine našel a definoval tři rámce, ve kterých se členové subkultury pohybují. První rámec se týká sdílené reflexe okolního světa ze strany členů subkultury. Druhý rámec je tzv. herní, ve kterém hráči musí rozlišit a oddělit obecný pohled na svět okolo nich od hry a jejích pravidel. Poslední rámec je situován a spjat s hráčskými postavami. Na rozdíl od ostatních her jsou ve hrách na hrdiny hráči zastupováni předem vytvořenými postavami, za které hrají. Hráč musí rozlišit, co jeho „herní alter ego“ ví a co ne.²³ Toto rozdělení je důležité, neboť vymezuje úroveň, na které členové subkultury vyjednávají mezi sebou. Přestože se jedná o více než třicet let starou práci, kdy hry na hrdiny prodělaly obrovský vývoj, zůstává tato studie základním kamenem, na kterém pozdější práce stavěly.

Ve článku *Copyrighted Subcultures* Daniel Dayan navazuje na Fineho a jeho *Shared Fantasy*. Kritizuje nedostatečnou diskuzi ohledně psychologických aspektů hry. Také se pozastavuje u kulturní interpretace. Poukazuje, že hry na hrdiny jsou prodloužením populární kultury a do značné míry ji i ovlivňují.²⁴

Další oblastí výzkumu je výzkum her na hrdiny perspektivou performativity. Na tuto oblast výzkumu se zaměřím v kapitole věnující se přímo hrám na hrdiny a umění. Zmíním zde pouze práci Daniela Mackaye *The Fantasy Role Playing Game: A New Performing Art*²⁵, která se touto problematikou velmi podrobně zabývá.

Dalším polem výzkumu je sociologický výzkum, který zkoumal převážně negativní aspekty her na hrdiny. Zmíňme například práci Kurta Lancastera *Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide Among Players as Critics Claim?*, která zkoumá otázky negativních aspektů, které se objevily v 80. letech 20. století v USA v souvislosti s nařčeními ze satanismu a mediální kauzou pohřešovaných lidí a sebevražd.²⁶ Výzkum ukázal, že zjevná příčinná souvislost mezi hraním a těmito jevy není prokazatelná. Souvislost míry hraní těchto her nekoreluje s chováním, které by umožnilo výše zmíněné negativní dopady.

²³ FINE, G. A. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983. Str. 186-210.

²⁴ DAYAN, D. *Copyrighted Subcultures*. In *American Journal of Sociology*. 1986, Vol. 91, no. 5. Str. 1219-1228.

²⁵ MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001.

²⁶ LANCASTER, K. *Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide Among Players as Critics Claim?* In *Journal of Popular Culture*. 1994, Vol. 2. Str. 67-79.

1.5 Bádání v České republice

Problematika her na hrdiny stojí v českém prostředí na okraji badatelského zájmu. Navzdory masovému zájmu (můžeme odhadnout, že aktivních hráčů Dračího doupě byly po jeho uvedení desítky tisíc) dosud nevznikl dostatečný počet analýz. Malý zájem může být dán tím, že se jedná o hry, které u nás nejsou v tak širokém povědomí, jako tomu bylo v Americe v 70. a 80. letech, jak bylo uvedeno v předchozí podkapitole. Proto nemá hráčská komunita dostatečnou tradici ve společnosti. Na této skutečnosti se jistě také podílí fakt, že postsocialistické období a jeho dějiny každodennosti se teprve stávají badatelským tématem. *Dračí doupě* se také může na první pohled zdát málo seriózní ve srovnání s jinými subkulturami, které byly výrazně politicky relevantní.

Zmínka o hráčské subkultuře se objevuje pouze v jedné kapitole knihy Ivana Vágnera *Svět postmoderních her*.²⁷ Práce Vágnera je důležitá především v tom, že slouží jako doklad o samotné existenci her na hrdiny v českém, ale i v zahraničním prostředí. Vágner zasazuje tyto hry do skupiny tzv. postmoderních her, které se ve světě rozšířily po druhé světové válce. Dává je do souvislosti s novými druhy zábavy, jako jsou počítačové hry a adrenalinové sporty. Hry na hrdiny a jejich herní příručky při této příležitosti stručně popisuje a zasazuje do širšího společenského kontextu. Vágner definuje tyto hry jako „silně emoční, terapeutické a paradivadelní aktivity, jakkoliv se odehrávají jen ve fantazii hráčů nebo v průběhu jejich vzájemné ústní komunikace.“²⁸ Vzniklo také několik kvalifikačních prací vysokoškolských studentů věnující se vždy nějakému z aspektů her na hrdiny. Jedná se o diplomovou práci Hany Vaňkové „*Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*“²⁹, bakalářskou práci Petra Janečka „*Paralelní světy*“³⁰, bakalářskou práci Petra Kamberského „*Prolínání světů*“³¹ a v neposlední řadě také ročníkové práce Jana Krajhanzla „*Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*“³² a „*Psychologické aspekty fantasy Role-Playing Games*.“³³

²⁷ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H+H, 1995.

²⁸ VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H+H, 1995. Str.128.

²⁹ VAŇKOVÁ, H. *Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*. Praha, 2005. Diplomová práce, Pedagogická fakulta UK.

³⁰ JANEČEK, P. *Paralelní světy. Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Praha 2002. Bakalářská práce. FHS UK.

³¹ KAMBERSKÝ, I. *Prolínání světů*. Praha, 1994. Bakalářská práce. FSV UK.

³² KRAJHANZL, J.: *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*. Praha 2001. Seminární práce. Katedra psychologie FF UK.

³³ KRAJHANZL, J. *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games*. Praha 2001. Zápočtová práce. Katedra psychologie FF UK.

Práce Hany Vaňkové popisuje z pedagogického hlediska průběh herních partií *Dračího doupěte*, kterých se sama zúčastnila. Na těchto partiích zkoumá věkovou skladbu hráčů a způsob vedení hry, jakož i vztah ke hře a spoluhráčům.

Petr Janeček se hrám na hrdiny věnuje v celkovém, obecněji zaměřeném etnografickém pohledu. Tyto hry se snaží uchopit jako kulturní fenomén. Obecně porovnává typy těchto her mezi sebou a na základě získaných dat sestavuje obraz typického hráče her na hrdiny.

Petr Kamberský přináší sociologickou práci, ve které se na základě biografické reflexe a životopisného vyprávění snaží zachytit projekci hráče do virtuální postavy, která ho ve hře zastupuje. Vymezuje se oproti výzkumům v zahraničí³⁴, kdy nepovažuje tyto hry za „únik před realitou“ či skutečným životem. Připouští možnost vzniku závislosti při nadměrném hraní, ale hraní těchto her podle něj umožňuje hráči reinterpretovat zkušenosti ze hry v reálném světě.

Jan Krajhanzl se podobně jako Petr Kamberský snaží určit, zda hraní těchto her funguje jako forma „útěku“ od reality. V tomto případě je však třeba zmínit, že se jedná o pohled studenta psychologie. K jasnému závěru se nedopracuje, neboť motivací pro hraní těchto her je nepřeborné množství. Dochází k závěru, že tyto hry svým způsobem „útěkem“ jsou, avšak na stejné úrovni můžeme takto považovat knihy, sledování televize či hraní počítačových her.

Veškeré výše zmíněné práce se týkají pouze hraní her v současnosti, nikoliv však kulturních dějin, a proto nemají historickou perspektivu, o kterou ve své diplomové práci usilují.

1.5.1 Oblast výzkumu ostatních subkultur v 90. letech a období transformace

Časové vymezení této práce spadá do již zmíněných let 1990 až 1996. Jedná se o dobu, kdy společnost procházela obrovskými změnami, jak po sociální, tak ekonomické stránce. Původní systém je nahrazován novým v několika rovinách. Dochází k prolínání ekonomických a sociálních rovin, jako je například výraznější diferenciací sociálního

³⁴ Více v LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. BOWMAN, S. L. *The Functions of Role-Playing Games: How participants create community, solve problems and explore identity*. CARTER, Robert, LESTER, David. *Personalities of Players of Dungeons and Dragons*. DOUSE, N. A., MCMANUS, I., Ch. *The Personality of Fantasy Game Players*.

rozvrstvení obyvatelstva.³⁵ Změny v raných 90. letech přináší procesy, které lze nazvat obdobím rané transformace. Z hlediska počtu změn lze toto období považovat za první fázi transformace.³⁶ Michal Illner klasifikuje transformaci jako multidimenzionální proces. Skládá se z komponentů politické, hospodářské, sociální a kulturní přeměny. Nemůžeme hovořit jen o čistě izolované ekonomické či sociální transformaci. Naopak všechny výše jmenované komponenty se vzájemně ovlivňují.³⁷

Období po roce 1989 můžeme nazvat postsocialismem, tedy dobou, která navazuje na období, kdy Československo prošlo změnou politického režimu. Termínem postsocialismus bývá popisováno vícero skutečností.³⁸ Bývá jím označována dočasná či přechodná historická etapa navazující na socialismus. Někteří jím naopak označují překonání socialismu a zásadně novou fázi. Postsocialismus má konotace geografické, politické (přechod od totalitního režimu k demokratické vládě) či ekonomické (přechod od centrálně řízeného plánování, neexistence trhu k neoliberalní ekonomice volného trhu). Postsocialismem lze také vyjádřit kvalitativní rysy společností, jež na vlastní kůži zažily ideologii socialismu a následně procházejí dynamickou transformací.

Celkově se jednalo o období, kdy se mnoho subkultur dostalo do Československa ze zahraničí (rozličné hudební subkultury jako hip-hop či punkrockový hardcore), avšak byly již pozměněny kulturním přenosem do jiné lokality. Tento jev je také důvodem, proč subkultury ztrácely svou autenticitu.³⁹ Můžeme proto zkoumat zcela nové adaptace subkultur na prostředí, kde se teprve utváří nový režim a společnost.

Obecně lze tvrdit, že výzkum rozličných subkultur 90. let je oblíbeným polem sociologického výzkumu v České republice. V historickém výzkumu se jim zatím věnovala pouze omezená pozornost. Nabízí se, že se toto odvětví sociologického výzkumu více prosadilo po roce 2010, kdy nastoupila generace badatelů a badatelek, kteří v 90. letech

³⁵ MACHONIN, P. *Social transformation and modernization: Sociální transformace a modernizace: on building theory of societal changes in the post-communist European countries*. Praha: SLON, 1997. Anglická řada, sv. 3. Str. 133-134.

³⁶ MACHONIN, P. *Social transformation and modernization: Sociální transformace a modernizace: on building theory of societal changes in the post-communist European countries*. Praha: SLON, 1997. Anglická řada, sv. 3. Str. 133-144.

³⁷ ILLNER, M. Post-Communist Transformation Revisited. In *Czech Sociological Review* 4. Str. 158.

³⁸ MACHONIN, P. *Social transformation and modernization: Sociální transformace a modernizace: on building theory of societal changes in the post-communist European countries*. Praha: SLON, 1997. Str. 82-83.

³⁹ KOLÁŘOVÁ, M. Hudební subkultury mládeže v současné ČR – postsubkulturální či postsocialistické?, in *Populární kultura v českém prostoru*, ed. DANIEL, O., KAVKA, T. a MACHEK, J. Praha: Karolinum, 2013. Str. 248.

dospívali.⁴⁰ Někteří se soustředili na situaci hudebních subkultur v kontextu postsubkulturních teorií.⁴¹ Postsubkulturou je myšlen trend, kdy si lidé vybírají z různých subkultur jednotlivé prvky a tím tvoří zcela nové subkultury. Pevné hranice mezi subkulturami mizí a stávají se tak prostupnějšími. Tento přístup je pro mou práci přínosný. Subkultura hráčů her na hrdiny je propojena s některými dalšími subkulturami. Otázkou zůstává, do jaké míry se jedná o postsubkulturu nebo již výše zmíněnou postsocialistickou subkulturu, kdy právě změna režimu mohla být impulsem k jejímu vzniku.

Další studie otevřely tematiku násilí a subkultury⁴², týkají se např. prolínání subkulturní ideologie punku a hnutí skinheads po revoluci v roce 1989.⁴³ Další výzkum se zabýval subkulturami, které zůstávaly neměnné v průběhu času. Podle něj mohou být subkultury popsány jako simultánně postsocialistické a postsubkulturní.⁴⁴ Tímto je myšlena především změna režimu v roce 1989, která umožnila příchod post subkulturního trendu. Další přístup byl představen na poli studií mládeže a subkultur s nimi spojených.⁴⁵ Po vykonaných etnografických výzkumech vznikla teze, že specifické subkultury zůstaly neovlivněny změnou režimu. Lze například uvést subkultury trampingu a dětské subkultury.⁴⁶ Nikdo se v této souvislosti nevěnoval subkultuře hráčů her na hrdiny, ale lze předpokládat, že s touto tezí bude do značné míry korespondovat i tato subkultura. Problematice kontinuity se ostatně budou věnovat i následující kapitoly.

⁴⁰ DANIEL, O., KAVKA, T., MACHEK, J. *Popular Culture and Subcultures of Czech Post-Socialism. Listening to the Wind of Change*. Cambridge Scholars Publishing, 2017. str. 9-10.

⁴¹ KOLÁŘOVÁ, M. (ed.), *Revolta stylem. Hudební subkultury mládeže v České republice*. Praha: SLON, 2012.

⁴² DANIEL, O. Násilí československé mládeže na konci státního socialismu. Bezpečnostní rizika a téma společenské kritiky. In *Populární kultura v českém prostoru*, ed. DANIEL, O., KAVKA, T. a MACHEK, J. Praha: Karolinum, 2013. Str. 274-290.

⁴³ NOVOTNÁ, H. Punks and skins united? Souvislosti proměn vztahů punkové a skinheadské subkultury v Československu, respektive České republice. In *Populární kultura v českém prostoru*, ed. DANIEL O., KAVKA T. a MACHEK J. Praha: Karolinum, 2013. Str. 249-261.

⁴⁴ KOLÁŘOVÁ, M. Hudební subkultury mládeže v současné ČR – postsubkulturní či postsocialistické? In *Populární kultura v českém prostoru*, ed. DANIEL O., KAVKA T. and MACHEK J. Praha: Karolinum, 2013. Str. 232-248.

⁴⁵ SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010.

⁴⁶ JANEČEK, P. (ed.), *Folklor atomového věku. Kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011.

2. Úvod do RPG her

RPG, zkratka anglického „role playing games“ označuje hry, při nichž hráči představují postavy a prožívají společně smyšlený příběh. Vytváření příběhu a prožívání osudů postav je v podstatě hlavním cílem těchto her. Pro tento typ her se v českém prostředí vžil název „hry na hrdiny“, se kterým přišel, po delší úvaze nad překladem pravidel americké hry *Dungeons & Dragons*, Martin Klíma.⁴⁷

RPG hry jsou typem stolních her, kdy se hráči prezentují sami sobě jako smyšlené heroické postavy a dohromady vytvářejí příběh právě prožívaného dobrodružství. Společně jde všem hráčům o to, aby s ostatními účastníky zažili vzrušující příběh. Podstatou není potřeba vytvoření kvalitního příběhu, ale prožitek ze hry. Na tento jev můžeme do určité míry nahlížet jako na umění, kdy role play hry jsou zaměřeny na hráče. Díky introspektivní povaze těchto her je pro nezasvěcenou osobu skoro nemožné je ocenit, popřípadě kritizovat bez zúčastněného pozorování. Není pochyb, že každý, kdo chce tento fenomén prozkoumat blíže, ať už z jakéhokoliv úhlu pohledu, musí strávit hraním těchto her řadu hodin.

2.1 Podstata RPG hry

Co přesně si tedy máme představit pod pojmem hra na hrdiny? Nejprve je potřeba si uvědomit, že existuje bezpočet druhů her na hrdiny a tím pádem také různé literární žánry, ze kterých tyto hry čerpají. Vyskytují se hry, které se odehrávají v cyberpunkové budoucnosti, v reálné minulosti, dokonce i v současnosti. Ve fantasy hrách na hrdiny však hráči přejímají role hrdinů ve světech, které jsou od základu postaveny na fantasy žánru či jím jsou inspirovány.

Tyto hry mohou být hrány tradičně u stolu, u kterého hráči sedí, nebo se tito mohou pohybovat v reálném prostoru, který je pro účely hry vymezen a ohraničen. V takovémto případě se jedná o fantasy live action role playing hru. Hry na hrdiny, tedy rolové hry, nám někdy mohou připomínat dětské hry. Oproti dětským hrám jsou však ve hrách na hrdiny obsaženy komplexní systémy pravidel, které určují výsledek hráčských akcí v herním světě. Například výsledek střelby by se tak řešil pomocí množství rozličných mechanismů, jako jsou třeba nejobvyklejší hody kostkou, kdy je v některých případech zapotřebí

⁴⁷ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 646.

několika druhů kostek, jako kostky čtyřstěnné, šestistěnné, osmistěnné, desetistěnné, dvanáctistěnné či dvacetistěnné. Mnoho her na hrdiny proto obsahuje velké množství pravidel, která se zaobírají různými situacemi a jejich vyhodnocením. U výstřelu z pistole by se řešilo, z jakého druhu zbraně bylo vystřeleno, vzdálenost cíle střelby od střelce, šikovnost střelce, obratnost cíle, popřípadě i celková momentální situace v místě střelby, což může být například síla větru či intenzita deště.

Ať už mají hry na hrdiny jakkoli složitá pravidla, většina z nich vyžaduje jednoho hráče, který má celý průběh hry na starosti. Tento hráč se označuje jako vypravěč. Nezaujatému divákovi by se mohl jevit jako sudí na fotbalovém zápase. Dohlíží na to, aby pravidla byla dodržována, a usměřuje tak celou hru. Nesmíme však opomenout fakt, že vypravěč pouze reguluje hru tak, aby byla zábavná pro hráče a alespoň rámcově se řídila podle předem daných pravidel. Toto je velký rozdíl oproti sportovnímu sudímu. Hlavní podstata vypravěče spočívá v tom, že vypráví příběh, na který hráči reagují jako zástupci svých postav v daném dobrodružství, např. vysvětlují, jak jejich postava reaguje na nastolenou situaci, jak se cítí, popřípadě co dělá. Světy takto vytvořené jsou z větší části reflexí individuálních osobností samotných hráčů. V kolektivním prostředí se během hraní stávají skutečné, jsou ovlivňovány chováním ostatních hráčů ve hře.

2.1.1 Průběh partie RPG hry

Jak již bylo řečeno, od počátku vzniku hry na hrdiny bylo jejím smyslem, aby každý hráč prožil příběh své postavy a zahrál si jakoukoliv roli v celkovém ději. Děj příběhu není však dopředu pevně stanoven. Hráči mohou jeho průběh ovlivnit svými rozhodnutími. Základní dějovou linii neboli zápletku vymyslí vypravěč, který je, jak bylo výše uvedeno, jakýmsi vedoucím a organizátorem celé hry. Vypravěč rozhoduje, v jakém prostředí se bude příběh odehrávat, zda ve středověkém království či na vesmírné lodi. Nedílnou součástí tohoto rozhodnutí také bývá volba hry. Pravidla velkého množství her na hrdiny dopředu počítají s jistým žánrovým zasazením. Například můžeme skoro jistě tvrdit, že hry *Dungeons & Dragons* budou zasazeny ve fantasy prostředí. Vypravěč si před hrou připraví popisy důležitých míst, vytvoří nejrůznější postavy, které budou mít v ději významnou roli a vymyslí i další součásti příběhu.

Hra začíná tím, že si hráči podle stanovených pravidel vytvoří postavy. Hráč si tak před samotnou hrou s ostatními určí například to, zda je jeho postava silná či slabá, zda umí číst, plavat, jezdit na koni, s jakými zbraněmi se učila bojovat a mnoho dalších

dovedností, vymezených v pravidlech. Důležité je upozornit na to, že pravidla ve hrách na hrdiny nejsou tak důležitá, jako v jiných hrách. V případě her na hrdiny slouží jen k tomu, aby se podle nich v průběhu hry určilo, zda se dané postavě podaří nějaká akce, o kterou se pokusila. Jestli zasáhla šípem protivníka nebo zda přeskočila hlubokou propast. Obvykle se výsledek podobné akce určuje pomocí kombinace náhodného hodu kostkou a čísla, které odpovídá vlastnosti či dovednosti postavy.

Jakmile jsou hráči připraveni a mají vytvořeny postavy, sesednou se dohromady s vypravěčem a začínají hrát samotný příběh. Vypravěč na úvod vysvětlí hráčům, kde se jejich postavy nacházejí a v jaké jsou momentální situaci. Úkolem vypravěče je v průběhu hry popisovat okolí, jež hráči vidí, hrát role všech nehráčských postav v příběhu, se kterými se mohou hráči potkat, rozhodovat o výsledku rozličných akcí a celkově řídit hru. Ostatní hráči naopak nahlas popisují, co jejich postavy dělají a také mluví tzv. jejich ústy. Toto je veskrze podobné jako s herci v divadle, kde herec hraje jistou roli. Ve hře na hrdiny však není žádná role předem dána, proto každý improvizuje a snaží se mluvit a jednat tak, jak si myslí, že by jednala v dané situaci jeho smyšlená postava.

Postavy hráčů obvykle tvoří skupinu, kterou spojují alespoň z části společné zájmy a cíle. Takovým skupinám postav se ustáleným výrazem říká „družina“. Hra nejčastěji probíhá tak, že postavy jsou na cestách a společně hledají nějakou činnost. Jednou mají za úkol někoho zachránit před nebezpečím, jindy řeší detektivní záhadu nebo se snaží uniknout ze svízelné situace. Celá hra probíhá v řádu několika hodin. Častokrát se stane, že ani za tuto dobu se nestihne odehrát celé dobrodružství až do samotného konce. Potom se hraní rozděluje na dvě či více částí, které se označuje jako tažení.

2.1.2 Další pohledy na RPG hry

Hry na hrdiny jsou komunikativní formou trávení volného času a bezpochyby rozvíjejí kreativitu a vyjadřovací schopnosti. Všichni hráči spolu během hry vedou neustálou konverzaci. Musí svými slovy popisovat nejen to, co jejich postavy říkají, ale i jak vypadají, co přesně dělají a mnoho dalších věcí. Vypravěč navíc popisuje prostředí a rozhoduje spory. Nad rámec komunikace podporují hry na hrdiny také spolupráci mezi hráči, protože jejich cílem není porazit ostatní hráče, ale vytvořit spolu s vypravěčem co nejzajímavější příběh. Lze na ně nahlížet jako na tvůrčí aktivitu, která u hráčů rozvíjí představivost, protože před samotnou hrou si hráči musí vymyslet své postavy a vypravěč pro ně musí připravit dobrodružství.

Celkově můžeme hry na hrdiny chápat jako unikátní kulturní aktivitu či přímo formu společenského života, která se opírá o přímo zprostředkované lidské zážitky. Hry na hrdiny kombinují jak hru pomocí vlastní fantazie, tak komplexní pravidla a matematické modely, o které jsou ve větším množství případů tyto hry opřeny.

Hry na hrdiny jsou často popisovány jako hry, které mají člověka bavit a vyplňovat jeho volný čas, avšak rovněž se můžeme setkat s pohledem na hry na hrdiny jako na téměř divadelní umění. David Novitz v článku „*Disputes About Art*“⁴⁸ diskutuje nad tezí, dle které jsou hry na hrdiny novou neakceptovanou formou umění. Toto nepřijetí je způsobeno podstatou formy, tedy hrou, která nemůže být klasifikována jako umění. Druhý bod sporu vidí v tom, že dospělá populace nemá dostatek emočního či mentálního kapitálu, který je ke hraní her na hrdiny potřeba. Interakce a představitivost, které se zapojují během hraní her na hrdiny, by měly být uměním ve stejné rovině jako poezie, hudba či divadelní umění.

Daniel Mackay rozpracovává tezi o hrách na hrdiny jako umění v knize *The Fantasy Role Playing Game: A New Performing Art*.⁴⁹ Autor rozvíjí úvahu nad čtyřmi oblastmi výzkumu, jež jsou definovány jako kulturní, formální, sociální a estetická struktura. V diskuzi nad kulturní strukturou poukazuje především na propojení s „imaginárním okolím, které poskytuje zábavu“,⁵⁰ což řadí hry na hrdiny na stejnou úroveň s filmy, literaturou a komiksy, které spadají do jedné kategorie. Formální strukturou jsou převážně pravidla a hraní hry samotné, která přenášejí hru do sféry umění. Z důvodu čtení a hraní se zde objevuje podobnost s divadelní hrou. V sociální struktuře Mackay nahlíží a diskutuje nad radostí ze hry a pozitivní sociální interakcí mezi hráči, kterou takto kvalifikuje jako umění. Estetická struktura všechny předchozí struktury skloubí dohromady a poukazuje nad kvalitami hry jako divadelního umění.

⁴⁸ NOVITZ, D. *Disputes About Art*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1996, Vol. 54, no. 2. Str. 153–163.

⁴⁹ MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001.

⁵⁰ MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001.

3. Vznik a vývoj RPG her ve světě

Z důvodu lepšího porozumění subkultuře hráčů her na hrdiny je důležité nejprve představit původ toho, co ji definuje jako subkulturu, tedy samotnou hru na hrdiny. Je to věc, která celou subkulturu drží pohromadě, i když formy a styly se mohou lišit skupinu od skupiny či osobu od osoby. Pojmout a podrobně prozkoumat každý kousek evoluce her na hrdiny by vydalo na vlastní práci, proto se budu snažit uchopit tento vývoj z širšího spektra.

Hry na hrdiny prošly dlouhou etapou vývoje. Vše začalo rokem 1968, kdy se poprvé ukazuje snaha o obměnu zažitých simulačních vojenských her. V roce 1974 vychází první oficiální fantasy hra na hrdiny *Dungeons & Dragons*. Ta bude sloužit jako mezník v popisu evoluce her na hrdiny. Ze značné oblíbenosti *D&D* mezi mladou generací v USA vychází několik vln „fantasy šílenství“, které můžeme ukotvit do let 1976 až 1977 a 1980 až 1989. Vlny proto vždy korelují s nástupem nové verze oblíbené hry *Dungeons & Dragons*.

3.1 Vznik RPG her

Na začátku si položíme otázku, kde je původ těchto her. Před rokem 1974 žádné hry na hrdiny neexistovaly. Kdo se chtěl účastnit imaginárních bitev, zpravidla hrál tzv. válečné hry. Tyto válečné hry můžeme rozdělit do dvou kategorií či skupin. První jsou deskové hry simulující vojenská tažení a následné bitvy pomocí kartiček na papírových deskách. Druhou skupinou jsou tzv. figurkové hry simulující historické bitvy pohybem útvarů cínových figurek po stole. Těmito hrami se však zabývala jen velmi úzce profilovaná skupina lidí, a to hlavně z důvodu složitosti pravidel. Avšak ti, kteří se tomu typu her věnovali, tak činili s nadšením a podobně jako u jiných koníčků, i zde se rozvinula vlastní subkultura víkendových setkání, časopisů a dalších přidružených aktivit.

Dle předchozího výzkumu provedeného Lawrence Schlickem⁵¹ byli hráči z oblasti kolem Minneapolis a Saint Paul vždy velmi aktivní.⁵² Jeden z nich, Dave Wesely, původním zaměřením fyzikální vědec, americký voják v záloze a později vývojář stolních

⁵¹ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 5-390. Celý další výklad v této kapitole se zakládá na této knize, kterou doplňuji o další zdroje.

⁵² MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001. Str. 14.

her a videoher, jemuž David Arneson, tvůrce *Dungeons & Dragons*, přičítal myšlenku hry na hrdiny, se začal zajímat o teorii simulačních her. Podnikl v této oblasti vlastní výzkum a tím se pohroužil do studia teorie her jako takových. Zaujaly jej hry s více hráči, kde má každý účastník odlišný cíl a schopnosti, jak jej dosáhnout. Dále se soustředil na hry s nenulovým součtem, což jsou hry, v nichž mohou hráči dosáhnout úspěchu i jinak než na úkor ostatních.⁵³

Wesely miloval hry s historickými figurkami, ale vadilo mu na nich, že se vždy zvrhly v hádku o výklad pravidel mezi účastníky dané partie. Při procházení univerzitní knihovny našel výtisk knihy *Strategos: American Game of War* od autora Charlese Adiele Lewise Tottena. Kniha byla vydána v roce 1880 a popisuje složitou simulační válečnou hru pro výcvik armádních důstojníků. Přestože to byla na tehdejší poměry už suchá a zastaralá hra, obsahovala jednu klíčovou myšlenku. Aby mohla velká simulační hra fungovat, musí mít nezúčastněného rozhodčího, který bude po celou dobu hry kontrolovat informace a rozhodovat spory.

Wesely se rozhodl použít tuto myšlenku ve figurkových hrách společně s kombinací hry více hráčů a hry s nenulovým součtem. Vytvořil a řídil figurkovou hru z napoleonských válek odehrávající se ve městě, které pojmenoval *Braunstein*. Toto město leželo mezi dvěma zneprátelenými vojsky. Každému hráči dal předem danou úlohu. Některý hráč představoval předsunutou hlídku armády právě vstupující do města, jiný zase obchodníka ve městě nebo zloděje. Každý hráč měl jiné cíle a schopnosti. Hráči zvyklí na figurkové bitvy armád se nikdy před tím s ničím podobným nesetkali. Byli zataženi do sítě intrik a spiknutí, a jejich figurky se navzájem pronásledovaly v Braunsteinu. Hra se zákonitě zvrhla v naprostý zmatek a původní dvě armády se do města nikdy nedostaly.

Wesely považoval tento zmatek za neúspěch, protože narušil všechny jeho oblíbené teorie řízení her. Ale hráčům se to nesmírně líbilo a brzy jej začali přesvědčovat, aby vymyslel další variaci na hru *Braunstein*. Wesely přišel s hrou, v níž jednotliví hráči představovali odlišné frakce v jakési rozvojové republice během národního převratu. Hra měla daleko větší ohlas než její předchůdce. Tento typ her byl zjevně plný fascinujících možností, které si zasluhovaly hlubší výzkum.

⁵³ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 17.

Ostatní hráči, které spojovala záliba ve figurkových strategických hrách, postupně pochopili pravidla a metody řízení hry a zorganizovali svoje vlastní „*Braunsteiny*“. Na konci šedesátých let figurkové hry na hrdiny ve světě válečných her v Minneapolis a Saint Paul zdomácněly a staly se velmi populární.

Podobnou myšlenku měl nezávisle na Daveovi Weselym i Michael J. Korn, hráč z Iowy, který v roce 1968 vydal pravidla pro figurkovou hru odehrávající se během druhé světové války, nesoucí jméno *Modern War Miniatures*. Korn také navrhoval rozhodčího, který měl moderovat průběh hry. Hráči podobně jako v předešlých hrách ovládali jednotlivé figurky. Tato hra byla impulzem pro Weselyho a ostatní hráče v Minneapolis. Bylo to pro ně důkazem, že jsou na správné cestě k vytvoření dokonalé hry a povzbudilo je to k průzkumu dalších historických období.

Dave Wesely a jeho spolupracovníci dosáhli kolem roku 1970 zlepšení, která se jeví jako nezbytná pro vznik her na hrdiny. Když mají hráči různé cíle, mají jednat společně nebo proti sobě, potřebují rozhodčího, který bude řídit jejich protivníky, popisovat prostředí a rozhodovat o pravidlech. Pokud má každý hráč jednu figurku, může ho tato figurka představovat. Tímto se dostáváme poměrně blízko k dnešním pravidlům her na hrdiny. Postavy lze používat znovu a znovu. Jednotlivé hry je proto možno spojit do jednoho tažení, které popisuje nějaký souvislý příběh. Pokud prostředí není svázáno s jedním určitým místem, mohou postavy jít kamkoliv a dělat cokoliv je napadne. Z toho plyne, že mohou činit o mnoho víc než pouze bojovat s jinými postavami. S tímto posledním objevem se zrodilo skutečné hraní na hrdiny.

Nejzanícenějším rozhodčím se v Minneapolis záhy stal Dave Arneson. Řídil množství historických tažení včetně her zasazených do prostředí Divokého západu či do napoleonské Evropy. V roce 1971 začal mít pocit, že je potřeba přijít s něčím úplně novým. Jeho myšlenky se začaly stáčet k heroické fantasy. Vytvořil středověké hrabství Blackmoore a svým hráčům řekl, že byli přeneseni do minulosti, kde řádí monstra a existuje magie.⁵⁴

Zpočátku na sebe hráči nepřebírali role, vystupovali sami za sebe. Hra začínala tím, že byli jakýmsi „strojem času“ dopraveni do minulosti. Chovali se dle svého uvážení, nikoliv tak, jak by se chovala daná postava s předem určenými charakterovými rysy a

⁵⁴ MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N. C.: McFarland & Co., 2001. Str. 15.

vlastnostmi. Některým hráčům se to však nelíbilo. Tím, že se hráči chovali dle svého uvážení, se oslabovala celková atmosféra hry. Arneson navíc postavy představující skutečné hráče ohrožoval během tažení na životě, ale nikdy nedokázal pokusit se je zabít. Tímto byla veškerá atmosféra rozbita, protože hráči si byli jisti, že ať dojde k jakékoliv situaci, vždy z ní bude kladné východisko. Ve hře na piloty *Fight in the Skies* od Mika Carra, našel Arneson myšlenku výběru postav z předem definovaných skupin, které byly rozděleny dle zaměření postav na určité letecké dovednosti. Hráči si vybrali z těchto skupin, za koho budou hrát. Arneson použil tuto myšlenku i během tažení v *Blackmooru*. Všem hráčům se tento model daleko více líbil z důvodu většího prožitku i atmosféry. Tento vývoj měl za následek, že byl zcela vytlačen způsob hraní hry ve smyslu hraní sama sebe. Z hráčů se stali herci.

Tyto postavy nebyly pouze neměnnou sbírkou čísel. Jejich kouzla a schopnosti bojovat se zlepšovaly v průběhu hry tím, že vycházely vítězně z bojů s monstry. Čím více jich porazily, tím více se jejich schopnosti zlepšily, a tak Arneson zavedl myšlenku vývoje herních postav.

Hry v *Blackmooru* se hrály s figurkami, tak jako jiné hry, které jim předcházely. Ale jednou Arneson poslal hráče vysvobodit princeznu z kobek pod Blackmoorským hradem. Nakreslil si mapy těchto rozsáhlých labyrintů a vpustil do nich hráče. Hráči pro toto dobrodružství nechali figurky na stole a odvážně vstoupili do imaginárních chodeb podzemního žaláře. Jednoho z hráčů, Dave Megarryho, hluboce zaujalo, jak podzemní chodby zpřehlednily dobrodružství a ujasnily taktické možnosti. Díky této zkušenosti Megarry posléze vytvořil deskovou hru *Dungeon*. *Dungeon* jasně ukázala výhody dobrodružství v labyrintu chodeb, jež se od té doby stalo tradičním místem pro fantasy dobrodružství. Podobným bludištěm se i nadále říkalo *dungeon*, ať už se vztahují ke skutečným vězením nebo ne.⁵⁵

Fantasy tažení se v této době obešlo bez psaných pravidel a zcela záviselo na úsudku Arnesona, který měnil rozhodnutí dle své libovůle. Někteří z hráčů proto začali požadovat, aby bylo rozhodování o výsledku soubojů objektivnější. Žádali standardní systém pravidel souboje. Vymyšlení takového systému nebylo Arnesonovou silnou stránkou, a tak se začal rozhlížet po nějakých pravidlech, která by mohl použít. Dopisoval si tehdy s hráčem

⁵⁵ MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N. C.: McFarland & Co., 2001. Str. 16.

jménem Garry Gygax, který byl spoluautorem hry *Chainmail*. Tato hra popisovala souboj ve středověku a Gygax, který byl velký fanoušek žánru fantasy, k ní vytvořil dodatečná pravidla pro souboj hrdinů s fantastickými nestvůrami. I přestože nebyl tento fantasy doplněk k *Chainmailu* ještě oficiálně publikován, Gygax poskytl Arnesonovi ochotně jeden výtisk svých fantasy pravidel pro jeho osobní potřebu.

Vznik *Chainmailu* je, jako v předešlých případech, příkladem postupné evoluce. Na konci šedesátých a začátku sedmdesátých let byly nejpopulárnější bitvy z napoleonského období a z americké občanské války, ale někteří hráči dávali přednost středověku a starověku. Líhni středověkých simulací byla společnost Castle and Crusade Society of Lake Geneva, Wisconsin. Jejich pravidla pro středověké figurkové hry zvaná *Chainmail*, vytvořená Garry Gygaxem a Jeffem Perrenem, byla vydána v roce 1971 malým nakladatelstvím Guidon Games of Wisconsin. *Chainmail* měl v zásadě jednoduchá a srozumitelná pravidla, která se mezi příznivci figurkových her stala populární do takové míry, že v roce 1972 vyšlo druhé upravené vydání. Gygax byl milovníkem heroické fantasy, zvláště barbara Conana z pera Roberta E. Howarda a trilogie Pán prstenů od J. R. R. Tolkiena. Ke svým středověkým bitvám přidal prvky fantasy literatury a tato pravidla vydal jako fantasy doplněk k druhému vydání *Chainmailu*.⁵⁶

Tento doplněk obsahoval pravidla pro monstra a jiné než antropomorfní rasy, které byly odvozeny z prací J. R. R. Tolkiena. Jedná se o hobity, trpaslíky, elfy, skřety, orky, trolly, draky, elementály, balrogy a enty. Ale skutečný pokrok přišel s novými pravidly pro hrdiny a čaroděje. V původních pravidlech *Chainmailu* představovala každá figurka deset vojáků, ale Gygax chtěl, aby jedna figurka představovala jednotlivé mocné postavy, jako je Howardův barbar Conan nebo Toth-Amon. Napsal tedy pravidla, v nichž některé figurky představovaly dané hrdiny. Protože někteří z těchto hrdinů byli kouzelníci, vymyslel deset různých kouzel, kterými mohou operovat a tím podstatně měnit průběh bitvy. Jedním z kouzel byla například ohnivá koule či blesky.

Toto všechno bylo přesně tím, co Arneson potřeboval pro své Blackmoorovské tažení. Z *Chainmailu* převzal soubojový systém jednotlivých figurek i systém používání kouzel. Využitím *Chainmailu* se sbírka zvyků změnila ve skutečná pravidla.

⁵⁶ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 16-18.

Dave Arneson a Garry Gygas se seznámili již v minulosti a hráli spolu na různých hráčských setkáních. Arneson zajel do společnosti Lake Geneva zahrát si svou hru s Gygasem a ostatními místními hráči. Všichni z toho byli nesmírně nadšeni. Zvláště Gygas viděl možnosti her na hrdiny a ujal se úkolu poprvé sepsat všechna pravidla do jednoho celku. Během dalších dvou let se podle takto vznikajících pravidel hrálo, několikrát se měnila a znovu se podle nich hrálo, až nakonec vznikl rukopis pro společnost Tactical Studies Rules (dále též TSR), následníka Guidon Games. Tímto krokem započala epocha nejznámější hry na hrdiny *Dungeons & Dragons*.⁵⁷

3.2 Vznik fenoménu *Dungeons & Dragons*

Dungeons & Dragons vyšly v roce 1974 jako tři sešity formátu A5 v malé hnědé krabičce. Tvrdily o sobě, že jsou rozšířením *Chainmailu* a jejich podtitul zněl: Pravidla pro fantasy středověké válečné hry s tužkou, papírem a figurkami. Autoři měli za to, že jejich pravidla najdou jen omezený počet příznivců. Ke hraní totiž vyžadovala předběžnou znalost pravidel *Chainmailu*, hráčského slangu a takových zvláštností, jako jsou hrací kostky s více než šesti stěnami. Gygas a Tactical Studies Rules předpokládali, že tato podivná nová hra zaujme jen zlomek těch, kdo se již o středověké válečné hry zajímají a budou chtít prožít něco jiného a nového.

Ale *Dungeons & Dragons* byly mnohem víc než jenom obměna středověkých figurkových her. Pravidla pro hraní jednotlivých postav umožňovala hráčům účast na dobrodružstvích, o kterých předtím četli jen ve fantasy knihách. *Dungeons & Dragons* přinesly myšlenku definování a odstupňování osobních vlastností a schopností. Tyto stupně pak bylo možno použít v jednoduchých vzorcích a určit tak výsledek té které činnosti, o kterou se postava pokouší. Toto je základ všech her na hrdiny a je to velmi důležitý a mocný nástroj. Umožňuje skupině lidí jednat jako postavy v příběhu a dává jim možnost rozhodnout, jak se bude příběh dále rozvíjet. Je nutné podotknout, že v původních pravidlech *Dungeons & Dragons* byly odstupňovány jen ty vlastnosti, které souvisely s pohybem a bojem postav, ale bylo zřetelné, že myšlenku na odstupňování a poté dosazení do celkového vzorce je možné použít v kterémkoliv oboru činnosti, o kterou se postavy pokouší.

⁵⁷ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 19-20.

Dungeons and Dragons představují to, čemu se později začalo říkat „systém povolání a úrovně“. V těchto systémech jsou postavy převážně určeny svým povoláním, což může být například kouzelník, válečník či zloděj. Další veličina, která takovéto postavy charakterizuje, je jejich úroveň v daném povolání. Všechny postavy začínají většinou od první úrovně a vítězstvím v boji nad monstry a shromažďováním pokladů získávají zkušenosti. Když postava nasbírá dostatek zkušeností určených pravidly, postoupí na další úroveň a její schopnosti se znatelně zlepší.

Pravidla v původních *Dungeons & Dragons* byla psaná zmateně a někteří lidé, jež si je koupili, jim prostě nerozuměli nebo je jednoduše nezajímala. Pro jiné to byl však úsvit něčeho „daleko většího“, tzv. nového věku. Všem utkvěla myšlenka prožít fantasy dobrodružství „na živo“. Byli posedlí hraním a šířili pravidla mezi svými přáteli. Mnoho z těchto nových hráčů byli samozřejmě příznivci fantasy, ale ne hráči válečných figurkových her. Proto bezradně pročítali pasáže v pravidlech k válečným hrám. Ale myšlenka hry na hrdiny byla tak silná, že mohli hrát *Dungeons & Dragons* i bez nich. Zájem o hru se šířil takřka výhradně ústně a během následujícího roku se prodalo více výtisků *Dungeons & Dragons* než *Chainmailu*. Ve skutečnosti se ho prodávalo více než všech ostatních figurkových her a maličké *Tactical Studies Rules* sotva stačilo vyhovět poptávce.

Hráči po velmi krátké době zjistili, že myšlenka původních pravidel *D&D* se dotkla mnoha oblastí jako dobrodružství v podzemí, tažení v divočině, námořních soubojů či řízení feudálních panství. Pravidla naznačovala mnoho, ale jen málo z toho skutečně popisovala. Proto spouště lidí připadala zmatená a nedokončená. Pravidla *Chainmailu* se zase hráčům neobeznámeným s figurkovými hrami zdála nepochopitelná a v podstatě náhodná. Knihy pravidel byly amatérsky vytištěné, špatně redigované a ilustrované. Vše nasvědčovalo tomu, že pravidla byla dílem spíše amatérským. Dílem nadšenců, ne profesionálů.

Proto se objevila myšlenka hru amatérsky měnit a upravovat. To uvolnilo proud tvořivosti, který by možná ani nevznikl, kdyby byla první hra na hrdiny úplná a dokonalá. I kdyby někteří hráči *D&D* nepřemýšleli o rozšiřování pravidel, *Tactical Studies Rules* by jim ukázalo cestu vydáním přílohy k pravidlům *D&D Greyhawk* na počátku roku 1975. Ta obsahovala detailnější pravidla soubojů, tři nová povolání, mnoho nových kouzel, monster

a pokladů. Vydáním těchto nepovinných pravidel dal autor *D&D* Gygax nepřímo svolení k libovolnému přetváření hry a její obměně.

Tactical Studies Rules si uvědomilo, že tímto krokem narazilo na tzv. zlatou žílu. Dospělo k rozhodnutí, jak pokračovat s vydáváním dalších *D&D* her. Jednou z cest bylo pokračovat v rozšiřování *D&D*, ale zjevně bylo možné psát i nové hry na hrdiny. V roce 1975 proto vznikla nová hra na hrdiny, *Boot Hill*, od autorů Briana Bluma a Garryho Gygaxe. Hra byla situována v prostředí Divokého Západu. TSR však brzy usoudilo, že pro zákazníky není střelení z revolverů tak atraktivní jako heroická fantasy. Gygax se nenechal odradit neúspěchem *Boot Hillu* a začal připravovat hru *Empire of the Petal Throne*, založenou na fantasy světě Tékumel Muhammada Abd-al-Rahman Barkera, známého profesora a spisovatele fantasy románů.

Barker se znal s hráči z Minneapolis, s Gygaxem a lidmi z Tactical Studies Rules. Poslal jim rukopis hry založené na Tékumelu, včetně mnoha detailů o jeho společnosti a kultuře. Gygax přiblížil pravidla hry standardním pravidlům *D&D* a TSR je vydalo v luxusním vydání oproti původním pravidlům *D&D*. Nebyl to však velký úspěch. *Empire of the Petal Throne* mělo několik problémů. Prvním z nich byla příliš vysoká cena. Jako další problém se jevila nevyváženost pravidel. Posledním z velkých problémů byla až moc velká dokonalost herního světa. Hráčům stačila obvyklejší středověká fantasy typu *D&D*, kde nepotřebovali přečíst knihu pravidel na to, aby zjistili, kdo vlastně jsou.

Tactical Studies Rules nebylo v roce 1975 jediné nakladatelství, které si uvědomovalo možnosti her na hrdiny. Game Designer's Workshop, malá společnost z Bloomingtonu v Illinois, zabývající se válečnými hrami, vydala *En Garde!*, drobný svazek pravidel hry zasazené do doby Tří mušketýrů. Byla to první hra zabývající se myšlenkou sociálního postavení, ale její pravidla byla příliš jednoduchá. První opravdová variace na *D&D* byla hra *Tunnels & Trolls* (dále též *T&T*), která vyšla v červnu 1975. Její autor Ken St. Andre z Phoenixu v Arizoně byl prvním, kdo se pokusil vytvořit a vydat podle něj „mnohem lepší“ hru než *D&D*. *T&T* se rozšířilo po celé Americe a mělo značný úspěch. Oproti *D&D* se *Tunnels & Trolls* odlišovaly svým pojetím. Autor St. Andre přistupoval k fantasy bez Gygaxovy sebestřednosti. Některé hráče pobouřilo zjevné zlehčování fantasy a v neposlední řadě i jejich oblíbeného koníčka. Pro mnoho dalších se jednalo o svěží přístup k fantasy tématu. Proto vznikla i další hra od St. Andreho *Monsters!*

Monsters!, která obvyklé hraní na hrdiny úplně otočila. Hráči zde mohli hrát za monstra a bojovat s družinami rozličných hrdinů.

Mezitím Tactical Studies Rules vydalo, po rozšíření *Grayhawk*, další doplněk k *D&D, Blackmoor* od Dave Arnesona. Ten jako obvykle obsahoval rozšíření pravidel pro souboj, nová hráčská povolání a monstra, proti kterým hráči mohli bojovat. Toto rozšíření však bylo skutečně inovativní v tom, že v něm bylo obsaženo již předpřipravené dobrodružství pro hráče s názvem „*Temple of the Frog*“. Hráči doposud museli dobrodružství vymýšlet ve svém volném čase. Najednou se zde objevilo dobrodružství již hotové a kdokoliv si mohl po přečtení zahrát, což nevyhnutelně směřovalo k otázce vydávání již předpřipravených dobrodružství. Kdokoliv se mohl pokusit takto hotová dobrodružství vydávat.

Mnoho lidí to také udělalo. Po celé USA se začala objevovat dobrodružství vydávaná vlastním nákladem, společně s fanziny a amatérsky vydávanými časopisy. Tento krok je pro budoucí vývoj zásadní, neboť zapojení se do vývoje hry skrze fanziny bylo a bude pro komunitu velmi důležité. Fanziny obsahovaly rozšíření o opravy pravidel, diskuze o různých způsobech hry, zprávy o hraní nebo malá dobrodružství. Snaha o rozšiřování *D&D* komunitou hráčů měla ohromnou sílu a motivaci. V Illinois založil fanoušek jménem Robert E. Bledsaw časopis *Judges Guild Journal* s úmyslem pravidelně publikovat *D&D* materiál. Bledsaw byl první, kdo si uvědomil obrovský potenciál skrytý v prodávání pomůcek ke hraní *D&D* a jiných her na hrdiny.⁵⁸

Na počátku roku 1976 se popularita *D&D* raketově šířila pomocí hracích klubů na vysokoškolských kolejích, anebo ústním předáváním. Bledsaw ze svých objednávek viděl, že poptávka po nových pravidlech, dobrodružstvích či prostředích pro rozličná tažení je mnohem větší než nabídka, a tak se rozhodl vydávat své vlastní dodatky. Jeho první vydanou knihou byla *City - State of the Invincible Overlord*, tedy série dobrodružství ve velmi dobře popsaném fantasy městě. Přestože Bledsaw neměl práva k oficiálnímu užití *D&D*, kniha se velmi dobře prodávala, a to i na úkor kvality tisku a provedení. Bledsaw z toho vydedukoval, že hráči her na hrdiny nejsou tak zhýčkaní, což mu o několik let později přineslo mnoho potíží.

⁵⁸ EWALD, M., D. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, 2013. Str. 124–125.

Řadě hráčů se již v letech 1976 a 1977 „okoukal“ klasický boj s nestvůrami v podzemí a chtěli vyzkoušet něco úplně nového. Na další způsoby uchopení her na hrdiny však *D&D* nemělo odpověď. Tactical Studies Rules se snažilo vydáváním rozličných dodatků k *D&D* nabídnout hráčům mnohem více schopností a daleko mocnější protivníky. Pro některé hráče to bylo přesně to, co hledali. Ale ostatní pracovali na daleko radikálnějších změnách a obměnách *D&D*.

Někteří hráči byli nespokojeni s velmi abstraktním a neosobním přístupem *D&D* k boji hráčských postav. Volali po něčem daleko pevnějším, něčem, kde by se mohla uplatnit taktika a zručnost jednotlivých hráčů. Těmto hráčům přišla vhod hra *Melee* od Steva Jacksona, vydaná společností Metagaming. *Melee* přišla s daleko propracovanějším soubojovým systémem na šestiúhelníkové hrací ploše a bylo ji možné použít buď jako samotnou stolní hru s figurkami nebo ji šlo začlenit do pravidel *D&D*. Popularitu tomuto systému zvýšilo rozšíření *Wizard*, které do soubojů přineslo vylepšený systém kouzel.

Mezitím společnost Fantasy Games Unlimited vydala první úplnou a neodvozenou hru *Chivalry & Sorcery*. Toto dílo Eda Simblasta a Wilfa Blackhause mělo být pro milovníky historie tím, čím byla hra *Melee* pro hráče zaměřené na souboj. *Chivalry & Sorcery* obsahovala první systém založený více na historii než na fantasy. Pokrývala společenské třídy, feudální práva a povinnosti, alchymii, hrady či jejich dobývání. Ve svém realismu byla pravidla daleko složitější než pravidla *D&D*. Ale hráči toužící po větším realismu v tom spatřovali klenot mezi hrami na hrdiny.

Další obměny *D&D* začaly vycházet v profesionálních časopisech věnovaných hrám na hrdiny, které začaly rychle vznikat v letech 1976 a 1977. Tactical Studies Rules nahradilo *The Strategic Review* časopisem *Dragon*, který měl být hlavním časopisem hry *D&D*. V USA měl velké postavení také časopis *Judges Guild Journal*, který získal oficiální právo na užití značky *D&D*, a tak začal chrlit oficiální pomůcky pro hraní *D&D* spolu s časopisem. Publikace Judges Guild se prodávaly všude tam, kde se prodávalo i *D&D*, a hrálo tak klíčovou úlohu při vytvoření trhu s pomůckami pro hry na hrdiny.

O konci let sedmdesátých a počátku let osmdesátých můžeme hovořit jako o druhé vlně fantasy v USA. Počet hráčů fantasy her na hrdiny rostl neuvěřitelnou rychlostí. Trh byl tak obrovský, že mohlo docházet k množství obměn původní myšlenky.

V roce 1977 si Tactical Studies Rules uvědomilo, že poptávku po *D&D* neuspokojí pouhými doplňky pravidel. Hra byla natolik úspěšná, že si i sítě velkých obchodních domů s hračkami všimly, že se něco děje. Ale původní vydání *D&D* ve třech knihách se v těchto obchodních domech nemohlo prodávat v původní podobě. Nevypadalo ani nebylo napsáno tak, jako běžně prodávané stolní hry pro děti a mládež. TSR se proto rozhodlo pro zjednodušenou, snadno pochopitelnou verzi *D&D* ve větší krabici a s hezčími ilustracemi. Spisovatel J. Eric Holmes upravil pravidla pro masovou potřebu a před Vánocemi 1977 se v amerických hračkářstvích objevil první *Dungeons & Dragons Basic Set*. Byl to první pokus o úvod do her na hrdiny a měl obrovský úspěch. Obskurní malé *D&D* se najednou začalo tisknout ve statisíkových nákladech. Tactical Studies Rules tímto začala zlatá éra.⁵⁹

Basic set byl v průběhu následujících let dvakrát přepracován. Nejprve v roce 1980 a následně ještě v roce 1983. Kvalita textu i grafického zpracování se pokaždé úměrně zlepšila s rostoucími nároky na kvalitu výrobků. Během následujících let až do současnosti se prodalo několik desítek milionů výtisků *D&D Basic Set*, a proto byl a zůstává nejobvyklejší cestou ke hrám na hrdiny.

Basic setem to však neskončilo. Byl pouze určen pro seznámení se s hrou. Po absolvování několika dobrodružství byli hráči nabádáni ke koupi nového vylepšení *D&D Advanced Dungeons & Dragons* (dále též *AD&D*), které jim umožní hrát hru dál.

Advanced Dungeons & Dragons mělo sjednotit všechna rozdílná a protirečící si pravidla *D&D* do jedné všezahrnující hry tak, jak si Gary Gygax myslel, že by se *D&D* mělo hrát. Původně si v TSR představovali, že *Advanced Dungeons & Dragons* nahradí původní *D&D*. Noví hráči si koupí *D&D Basic Set*, poté přestoupí na *AD&D* a původní *D&D* pozvolna zanikne. Nevzali však v úvahu dva faktory, které se ukázaly jako velmi důležité.⁶⁰

Prvním faktorem byla neuvěřitelná popularita původního *D&D*, která ani po letech neutuchala, ač TSR s *Advanced Dungeons & Dragons* mělo obrovský úspěch. Dotisk a prodej původního a později notně zastaralého *D&D* neztratil nic ze své síly, neboť v Tactical Studies Rules viděli jeho nepřetržitý prodejní úspěch.

⁵⁹ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 259-271.

⁶⁰ EWALD, M., D. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, 2013. Str. 168-169.

Druhým faktorem byla právní nutnost oddělit *D&D* od *AD&D* poté, co Dave Arneson žaloval TSR kvůli vyplacení honoráře za *Advanced Dungeons & Dragons*, pod kterým byl však podepsán jen Gary Gygax. Tactical Studies Rules muselo dokázat, že *AD&D* je něco úplně jiného než původní *D&D*, a proto zdůrazňovalo rozdíly mezi oběma hrami. A nakonec se z původního *D&D* skutečně stala jiná hra. Arnesonův spor s vedením TSR a s Gygaxem byl nakonec později mimosoudně vyřešen ku prospěchu obou aktérů. V té době už obě hry získaly zcela odlišnou identitu.

D&D bylo volnější, tvárné a sneslo mnoho úprav ze strany fanoušků. *Advanced Dungeons & Dragons* bylo podrobnější, přísnější v dodržování pravidel, ale také vyváženější. Zvládnutí pravidel *AD&D* trvalo však o mnoho déle než *D&D*. Je zajímavé, že to byla první pravidla, která vyšla v podobě vázané knihy. Stala se tak předzvěstí postupného přechodu her na hrdiny od krabic ke knihám v pevné vazbě.

Mnoho hráčů *D&D* přešlo k důkladnějšímu systému *AD&D*. Někteří však zůstali u systému *D&D* buď proto, že dávali přednost jednoduchosti starého systému anebo proto, že hráli své podomácku vytvořené varianty na původní *D&D*, které nebyly s *AD&D* kompatibilní. Tak se hráči fantasy her na hrdiny rozdělili na tři hlavní skupiny. Nejpočetnější skupinou byli hráči *AD&D*, poté hráči původního *D&D* a nakonec hráči, kteří dávali přednost některému z novějších herních systémů.

Z těchto nových herních systémů byl nepochybně nejnápaditější *RuneQuest* od Steva Perrina a Ray Turneye, vydaného společností Chaosium v roce 1978. *RuneQuest* byl první hrou založenou na systému dovedností, kdy si hráč během tvorby herní postavy vybírá z nabídky dovedností ty, které nejvíce vyhovují představám o jeho vysněné postavě. Systém dovedností nebyl jediným přínosem této hry. V *D&D* nehrálo náboženství zásadní roli. Autor herního světa *RuneQuestu* Greg Stafford si uvědomil, že náboženství a mýty hrály velkou roli v předindustriálních společnostech. Proto v *RuneQuestu* mytologie a historie splývají a větší magické schopnosti postavy získávají členstvím v jednom z několika velkých náboženských kultů. Tak se vysvětluje existence magie a oblast vývoje postav dostává větší hloubku.

RuneQuest měl nepochybně velký vliv na druhou vlnu fantasy v USA, kterou v té době odstartoval. Vyšlo několik her inspirovaných *RuneQuestem*, jako *Dragonquest* či *The Fantasy Trip*. *The Fantasy Trip* měl v 80. letech takovou popularitu, že chvíli ohrožoval i samotné *AD&D* v prodeji po celé USA. Ne všichni se však v té době zabývali

vytvářením nových pravidel. TSR si všimlo prodejních úspěchů předpřipravených dobrodružství od Judges Guild a ke konci osmdesátých let vydalo několik samostatných dobrodružství, jako byla trilogie *Giants* a *Drow*. I přes vysoké ceny se prodávaly velice dobře a ostatní nakladatelé se brzy k Judges Guild a Tactical Studies Rules ve vydávání dobrodružství připojili. Pravděpodobně nejlepší prostředí pro dobrodružství vydávala v osmdesátých letech společnost Chaosium. Vrcholem bylo vydání nesčetněkrát oceněné *Thieves' World*, hry založené na populárních románech, odehrávající se v městském prostředí.

V roce 1978 se hry na hrdiny staly stejně rozšířené, jako všechny předchozí formy stolních her, které předcházely hrám na hrdiny. Hráčská setkání, kdysi výlučná záležitost historických válečných her, nyní překypovala hráči toužícími po turnajích v *Dungeons & Dragons* a jiných akcích souvisejících pouze s hrami na hrdiny. Toto se ukázalo velmi hmatatelně na každoročním srazu fanoušků Origins, kde se hrály válečné figurkové hry. Obě skupiny hráčů zde byly zastoupeny, ale vůbec spolu nekomunikovaly. Proto pod patronací nakladatelství Tactical Studies Rules vznikl festival her GenCon, kde byly hry na hrdiny hlavním bodem programu. Tato a další setkání se stala místy, kde se rodily nové myšlenky a místy, kde se představovaly nové hry.

S rostoucí zálibou ve hrách na hrdiny úměrně rostla i nakladatelství, která je vydávala. Většina z nich se musela nakladatelskému řemeslu naučit zcela od základů. V raných dobách neexistovala žádná profesionální nakladatelská měřítko. Redakční úpravy byly věcí takřka neznámou. Rukopisy šly v mnoha případech rovnou do tiskárny. Segment velmi rychle rostl, avšak takovýto přístup nebyl dlouhodobě udržitelný. Hry na hrdiny představovaly obrovský objem textu, a to i v porovnání s ostatními, již vydanými hrami. Proto se podobaly spíše knihám než pravidlům. To znamenalo potřebu skutečných spisovatelů a redaktorů. Jak se hry na hrdiny stávaly stále populárnější, přitahovaly čím dál více tvořivých lidí, kteří by si jinak našli jiné pole působnosti. Někteří z nich byli talentovaní spisovatelé, kteří našli uplatnění právě ve hrách na hrdiny. Ostatní se naučili upravovat a vylepšovat rukopisy a korigovat sazbu, až se postupně začala zvyšovat kvalita her. Dobrodružství se začala více podobat povídkám a číst je bylo zábavné. Zvýšila se také úroveň psaní pravidel. Pravidla válečných her byla často tradičně velmi suchá a z pohledu čtenářů nudná. Tvůrci her na hrdiny si uvědomili, že jasnost a zábavnost se u pravidel vzájemně nevyklučují. Vzhled jednotlivých her se také zlepšoval. Ilustrace a obálky začali

kreslit profesionální výtvarníci přilákání možností přivýdělku. Některé společnosti se z amatérských nadšenců vyvinuly ve zcela profesionální nakladatelství.⁶¹

Málo z nakladatelů her na hrdiny zaměstnávalo na konci sedmdesátých a počátku osmdesátých let více než deset zaměstnanců na plný úvazek.⁶² Mezi společnostmi, které vydávaly hry na hrdiny, bylo několik, které se specializovaly jen na tento segment trhu. Za všechny lze zmínit např. Chaosium nebo Judges Guild. Většina však vydávala jak hry na hrdiny, tak také válečné hry. Ale ukazovalo se, že rozšiřující se trh s hrami na hrdiny nabýval na významu, když si majitelé nakladatelství začali uvědomovat, že jedné válečné hry prodají dva tisíce kusů, zatímco mohou prodat desetitisíce výtisků dodatků k pravidlům jakékoliv hry na hrdiny.

Games Designers Workshop bylo v tomto období velké nakladatelství, a to díky prodeji hry *Traveller* a jejích doplňků. Prodávalo také řadu válečných her. Nakladatelství si zachovávalo určitou dávku profesionality, což bylo v oblasti ovládané nadšenci neobvyklé. Možná bylo až příliš úspěšné, když v roce 1983 usnulo na vavřínech.

Společnost Chaosium se nikdy nerozrostla, a to z důvodu úzké specializovanosti jejích her zaměřených na elitní publikum. Nezvyšovala výrobu na úkor kvality, což zapříčinilo její pozdější krach.

Judges Guild, vynálezci pomůcek pro hry na hrdiny, si zachovali spíše amatérský přístup k vydávání ještě do půlky osmdesátých let. Jejich podíl začal úměrně klesat se zvyšující se kvalitou vydávaných her. Smrtelnou ranou pro ně bylo, když jim Tactical Studies Rules v roce 1981 obnovilo licenci na publikování oficiálních *Dungeons and Dragons* pomůcek.

Na začátku osmdesátých let vstoupily na trh další společnosti. Jedním ze dvou největších vydavatelů válečných her byla firma SPI. Hry na hrdiny ji však moc nezajímaly, a to se jí po obchodní stránce nevyplatilo. Nakonec se ukázalo, že nejdůležitější společnosti v tomto odvětví zakládali skuteční hráči her na hrdiny. FASA Corporation byla založena, aby vydávala doplňky ke hře *Traveller*, ale toto brzy opustila a začala vydávat své vlastní úspěšné science fiction hry. Hero Games začali s vydáváním hry *Champions* a

⁶¹ EWALD, M., D. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, 2013. Str. 180-182.

⁶² SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 335.

poté vydávali další hry podle jednotného systému, který vymysleli. Nakonec se spojili se společností Iron Crown Enterprises, společností, jejíž úspěch byl zaručen v roce 1982, když získala práva na Středozem J. R. R. Tolkiena. Všechny tyto firmy uvažovaly v jednom stejně. Hry na hrdiny jsou více než povrchní móda, z níž se dá snadno vytěžit zisk. Věřily, že hry na hrdiny přišly a nikdy z trhu nezmizí.

Nad všemi těmito malými nakladatelstvími se tyčila společnost Tactical Studies Rules, nepochybně vůdčí společnost v celém odvětví. S hrou *Dungeons & Dragons* a s jejím pokračováním *Advanced Dungeons & Dragons*, prodávanými po stovkách tisíců kusů, se dostávali ze skupiny nakladatelství válečných her k vydavatelům společenských her, jako jsou Milton Bradley a Parker Brothers. V roce 1982 se jejich společnost pyšnila téměř více jak dvěma stovkami zaměstnanců a také velkou pobočkou ve Velké Británii.⁶³

Je nutno dodat, že na svém poli si TSR udělalo mnoho nepřátel. Bylo to zapříčiněno jeho arogancí. Částečně to způsobovala žárlivost ostatních na jeho úspěch, ale do značné míry si za to mohlo samo. Jako vydavatel *Dungeons & Dragons* cítilo, že hry na hrdiny jsou jeho hlavní doménou. Dělal problémy ostatním společnostem, které se snažily spolupracovat na *Dungeons & Dragons*. Vedlo například malicherné války s ostatními vydavateli a organizátory „conů“, vyhrožovalo soudem při provokacích a vůbec se chovalo agresivně a arogantně.⁶⁴

Další příčinou neoblíbenosti TSR byla osoba samotného Gygaxe. Jeho útočné články o fandomových nakladatelích v časopisu *Dragon* a jeho zjevný nesouhlas s tím, že někdo hraje hry na hrdiny jinak než on, byly dostatečně pádné argumenty pro nelibost jeho osoby.

Tactical Studies Rules bylo také kritizováno pro své špatné chování k tvůrcům her, jak kmenových, tak na volné noze. Tuto pověst ještě zhoršila záležitost mezi Arnesonem a *Advanced Dungeons & Dragons*, kterou mnoho zasvěcených lidí považovalo za pokus upřít Davu Arnesonovi jakoukoliv zásluhu na pokračování hry *Dungeons & Dragons*.

Mnoho starších hráčů rovněž TSR kritizovalo za odkoupení společnosti SPI v roce 1982, která se dostala do finanční tísně. Tactical Studies Rules prodalo veškeré její vybavení a zavřelo její pobočky v New Yorku. Odmítlo také uznat již zaplacené předplatné

⁶³ EWALD, M., David. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, 2013. Str. 234-255.

⁶⁴ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books, 1991. Str. 362-390.

na časopisy *Strategy & Tactics* a *Ares*, dva hlavní příjmy SPI. Mnoho ostatních nakladatelství her na hrdiny bylo pobouřeno a roztržka mezi TSR a ostatními se prohlubovala.

3.3 Negativní aspekty a mediální kauza okolo her na hrdiny

Při psaní o počátcích her na hrdiny není důležité uvádět jen vývoj, ale také negativní stránku. Kdybychom napsali seznam všech článků z novin, které se zmiňovaly o hrách na hrdiny, a následně je rozřídili dle jejich obsahu, většina by zcela jistě vyznívala negativně.

Převážně v 80. letech se v dobovém tisku v USA psalo v souvislosti s hrami na hrdiny o podložených i nepodložených případech, se kterými měly hry na hrdiny aspoň vzdáleně souviset. Tento typ her se s jeho rostoucí popularitou nevyhnutelně dostal do zájmu médií. V novinách se začaly objevovat články o nové zvláštní hře dětí s podivným názvem *Dungeons & Dragons*.⁶⁵ Nakladatelé těchto her čelili takovýmto článkům s nadějí i strachem. Média bezesporu přispívala k rostoucímu zájmu o hry na hrdiny, avšak jejich zprávy je také notně zkreslovaly. Novináři potřebovali nalézt příběh, na kterém celou kauzu postaví. To znamenalo, že noviny často kladly příliš velký důraz na excentrické aspekty her na hrdiny. Objevilo se sice mnoho zpráv založených na ověřených informacích, ale stejně často byly hry na hrdiny popisovány jako něco podivného a potencionálně nebezpečného.

Psychologové byli vyzýváni k vyjádření svého názoru na možné účinky hraní těchto her. Mnoho z těchto prací je svou povahou psychoanalytických. Můžeme zmínit práce psychologů Douse a McManuse *The Personality of Fantasy Game Players*⁶⁶ a studii Cartera a Lestera *Personalities of Players of Dungeons and Dragons*⁶⁷. Výzkumy popsané v těchto studiích ukázaly, že osoby hrající hry na hrdiny netrpí větší mírou deprese, sebevražednými sklony či jinými psychickými poruchami než zbylá populace. Nicméně bylo také zjištěno, že někteří ze zkoumaného vzorku jsou introverti a mají nižší empatické sklony.⁶⁸ Ne všechny práce zkoumaly pouze negativní aspekty. Výzkumy Wayne D. Blackmona poukazují na pozitivní terapeutické výsledky. Dle jeho studie byly hry na

⁶⁵ LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 76-77.

⁶⁶ DOUSE, N. A., MCMANUS, I. Ch. The Personality of Fantasy Game Players. In *British Journal of Psychology* 4. 1993, Str. 505-509.

⁶⁷ CARTER, R., LESTER, D. Personalities of Players of Dungeons and Dragons. In *Psychological Reports*. 1998, Vol. 8, no. 2. Str. 182.

⁶⁸ DOUSE, N. A., MCMANUS, I. Ch. The Personality of Fantasy Game Players. In *British Journal of Psychology* 4. 1993, Str. 508.

hrdiny použity při léčbě psychicky nemocných pacientů převážně v oblastech depresí a obsesí. Vizualizace a vývoj herních postav se ukázal jako důležitý především v úspěšné léčbě těchto pacientů.⁶⁹

Tactical Studies Rules jako vydavatel *D&D* mělo díky této mediální kauze nejvíce co ztratit. Proto ji dementovalo a shromažďovalo příznivá svědectví autorit, jakou byla Dr. Joyce Brothers, která hry na hrdiny obhajovala jako pomocný nástroj v rámci psychoterapie.⁷⁰

V roce 1979 otrásla USA zpráva o zmizení michiganského studenta v souvislosti s hrou *Dungeons & Dragons*. Pro příklad podobných mediálních kauz ji zde uvádím.

James Dallas Egbert III. byl nadaný student, který přišel na školu ve věku 15 let. Podle vyšetřovatelů nebyl schopen se sociálně přizpůsobit a unikal do světa „drog, homosexuálů a her na hrdiny“.⁷¹ Útěk labilního chlapce z internátu nebyla pro média až tak zajímavá zpráva. Avšak zakomponováním *Dungeons & Dragons* do případu vznikla pozoruhodná kauza, která otrásla celým světem her na hrdiny. Egbertovi rodiče pověřili pátráním soukromého detektiva, který, ať už kvůli publicitě či z jiného důvodu, pátral po stopě *D&D* v maximální možné míře. Při prohledávání skutečného podzemí byly prozkoumány parní kolektory pod Michiganskou státní univerzitou. Tato akce plnila stránky novin po celý měsíc. Když Egberta konečně našli, ukázalo se, že jeho zmizení nemá s *Dungeons & Dragons* nic společného. Byl pouze na návštěvě u příbuzných. Tou dobou však byla uvedená hra již některými lidmi považována za hru spojenou s okultismem a duševními chorobami.⁷²

Pošramocenou reputaci her na hrdiny se podařilo napravit během 80. let, kdy se veřejnost postupně seznámila s konceptem her na hrdiny a uvědomila si, že se nejedná o žádný agresivní kult či náboženskou sektu.⁷³ Ale několik militantních fundamentalistických křesťanských skupin se i nadále pokoušelo varovat, že hry na hrdiny jsou nástrojem ďáblovým, vedoucím jedině ke zločinu, satanismu a sebevraždám. Tyto

⁶⁹ BLACKMON, W. D. *Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game*. In the *Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult*. In *American Journal of Psychotherapy*. 1994, Vol. 4. Str. 624 - 632.

⁷⁰ SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books. 1991. Str. 283.

⁷¹ LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 102.

⁷² LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 101-112.

⁷³ LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 135-136.

skupiny typicky používaly novinové zprávy jako důkazy spojení mezi hrami na hrdiny a zločinem. Je až s podivem, jak irelevantní mohou být zdroje takto nepodložených zpráv. Například detektivní novela z pera Rony Jaffeové⁷⁴ pojednávající o vraždě v areálu univerzity spojené s hraním fiktivní hry na hrdiny, je citována jako „pronikavá“ kniha dokazující nebezpečnost hraní her na hrdiny.⁷⁵

⁷⁴ JAFFE, R. *Mazes and Monsters*. Delacorte Press 1981.

⁷⁵ LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role. Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. Str. 137-138.

4. Příchod RPG her do ČR

Příchod RPG her do Československa je spojen s osobou Martina Klímy⁷⁶ a jeho přátel. Tato skupina stála u zrodu tohoto fenoménu v Československu, a to díky vytvoření hry na hrdiny *Dračí doupe* a jejího následného prodeje nakladatelstvím Altar.

Vše začalo rokem 1987, kdy si student Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy, Martin Klíma, v časopise *100+1 zahraniční zajímavost* přečetl fascinující článek „*Smrt číhá v Dungeons & Dragons*“. Ten obsahoval spíše negativně zabarvený popis podivné zábavy americké dospívající mládeže, která hraje nebezpečnou hru na válečníky a čaroděje, během které hráči ztratí pojem o vlastní realitě a pak, přesvědčení o své nesmrtelnosti, vyskočí z okna a zabijí se k zármutku svých blízkých.⁷⁷

Měl štěstí, neboť jeho rodičům se povedl krátký výlet do Anglie, kde mu zakoupili krabici s názvem „*D&D Basic Set*“. Po návratu do Československa začal hrát *D&D* se spolužáky a s přáteli, které poznal na setkáních fanoušků science-fiction. Této hře zcela propadli, jako mnozí jejich vrstevníci před 15 lety v USA.

Na jaře 1989 začal Martin Klíma překládat *D&D* do češtiny. Na překladu pracoval společně se svou budoucí ženou Vilmou Kadlečkovou⁷⁸ a dalšími dvěma přáteli, které znal ze studií. Přes léto roku 1989 společně přeložili zhruba tři čtvrtiny textu.⁷⁹ Text byl jednoduchý, a proto byl překlad vcelku snadný. Největší problém představovala odborná terminologie. Už překlad názvu „role-playing game“ přinášel jisté problémy. Doslova to znamená „hra na hraní rolí“, což se Klímovi zdálo⁸⁰ jako neobratné a pro běžného hráče nesrozumitelné. Čeština nezná dualitu anglického game, play a gamer či player. Řešením by mohlo být nepřekládat a používat jen zkratku RPG, která se v dnešní době používá jako

⁷⁶ Martin Klíma, původně absolvent Matematicko-fyzikální fakulty Univerzity Karlovy, je autorem známé stolní hry *Dračí doupe* a je považován za zakladatele herního průmyslu v České republice. V roce 1997 založil vývojářské studio ALTAR Interactive, které se specializovalo na programování počítačových her. V dnešní době pracuje jako producent ve společnosti Warhorse, které vydalo úspěšnou počítačovou hru *Kingdom Come*.

⁷⁷ STACKPOLE, M. Pulling Report. [online] 1990. [cit. 11.5.2019] Dostupný na: <http://www.rpg.net/253/quellen/stackpole/pulling_report.html>.

Dle rozhovorů s Martinem Klímou usuzují, že tato kauza odstartovala jeho zájem o tuto hru.

⁷⁸ Vilma Kadlečková je absolventkou Filozofické fakulty Univerzity Karlovy. Koncem 80. let se stala spisovatelkou fantasy knih a povídek, za které obdržela řadu literárních ocenění. V 90. letech se podílela na spolupráci na *Dračím doupěti* a působila v nakladatelství Altar. Je vdaná za Martina Klímu. Jméno Kadlečková si nechala jako literární pseudonym.

⁷⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 1.

⁸⁰ Poznamenal v rozhovoru v knize: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 645-646. Celá následující pasáž o počátcích *Dračího doupěte* bude vycházet z tohoto rozhovoru.

ustálený termín pro označení tohoto typu her. Tehdy však Martina Klíma ovlivnila úvaha Petra Vopěnky používat k přesnému vyjadřování jen zcela české termíny. Tuto myšlenku podkládá citacemi Augustina Smetany, který totéž dokládá na příkladu německé filozofie, která dosáhla své hloubky až s vyjadřováním v němčině.⁸¹ Proto Klíma hledal český termín, který by zněl přirozeně, srozumitelně a byl snadno zapamatovatelný pro širokou veřejnost a média. Nakonec se rozhodl pro termín „hry na hrdiny“. Tento název je všehpřijímající v tom ohledu, že v sobě skýtá jak vysvětlení, oč se jedná, tak také skrytou narážku na úsloví „hrát si na hrdinu“.⁸²

Zpočátku měl Klíma i ostatní překladatelé chuť vydat překlad jako samizdat, což ilustruje míru zaujetí a nadšení do tohoto nového způsobu trávení volného času. Fantasy žánr a hry na hrdiny dovezené ze západu nebyly v socialistické diktatuře podporovaným druhem trávení volného času. Proto takto vydat *D&D* by se jevilo jako jistá forma rebelství vůči tehdejšímu režimu.

Na překladu pravidel se pracovalo až do roku 1990. Na počátku roku 1990 byla situace zcela jiná. Vydání pravidel bez souhlasu autorů samizdatovou cestou bylo možné, ne však nutné. Klímovi se zdálo⁸³ vhodnější kontaktovat autory v *Tactical Studies Rules* a hru vydat oficiálně. Americkou firmu oslovil několikrát, ale bez odezvy. Po několika letech se vysvětlilo, že v době raných 90. let probíhal ve firmě TSR boj mezi akcionáři o její vlastnictví. Proto se vydání pravidel v postkomunistických zemích zdálo *Tactical Studies Rules* jako to poslední, co by je mohlo zajímat.

Otevření hranic změnilo pohled na role-play hry jako takové. Klíma a jeho přátelé se dozvěděli o systémech těchto her. Neexistovalo jen *Dungeons & Dragons*, ale i jiné hry podobného typu. Na základě toho si uvědomili, že *Dungeons & Dragons* má několik slabých míst, která by šla vylepšit. Proto se Martin Klíma, Martin Benda⁸⁴, Vilma

⁸¹ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 644.

⁸² 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 646–648.

⁸³ rozhovor v: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 645-646.

⁸⁴ Martin Benda je také absolventem Matematicko-fyzikální fakulty UK. Po odchodu z nakladatelství Altar začal podnikat v soukromém sektoru.

Kadlečková a Karel Papík⁸⁵ rozhodli vytvořit pravidla zcela vlastní⁸⁶, lepší a vydat je na své náklady. Idea *Dračího doupěte* byla vytvořena.

4.1 Vznik a vývoj *Dračího doupěte* jakož i nakladatelství Altar

Dračí doupě je hra založená na hře *Dungeons & Dragons* v tom smyslu, že chce být tou samou hrou v českém prostředí. Herní systém ale vytvořili zcela vlastní. Pod pojmem „herní systém“ jsou míněna pravidla pro popis postavy, soubojový systém či mechanismus pro určování, zda se nějaká akce zdařila. Motivací jim byla představa o vytvoření lepší hry než původní *Dungeons & Dragons*. Zásadní problém představovaly potřebné herní kostky. Jeden z hlavních základů, na kterých stojí *Dungeons & Dragons*, ale i další hry odvozené z tohoto systému, jsou kostky ve formě všech myslitelných platónských těles (čtyřstěn, krychle, osmistěn, dvanáctistěn či dvacetistěn) a jedna speciální desetistěnná kostka pro určování pravděpodobnosti. Problém spočívá v dostupnosti, potažmo výrobě takovýchto druhů kostek. V Československu nebyly k sehnání a dovážet je ze zahraničí bylo nákladné a bez zkušeností velmi obtížné. Proto se autoři *Dračího doupěte* rozhodli použít pouze šestistěnné a desetistěnné kostky. Věřili, že alespoň šestistěnnou kostku se jim podaří sehnat. Pro desetistěnné kostky našli výrobce, který vytvořil formu a kostky odlil z plastu.⁸⁷

Nikdo z autorů neměl doma počítač, proto pravidla vznikala na počítačích v kancelářích softwarové firmy Klímova kamaráda, Jiřího Walkera Procházky⁸⁸. Na konci léta 1990 měli už většinu textu hotovou. *Dračí Doupě – Pravidla pro začátečníky* byla Martinem Klímou napsána na počítači PC/AT 286 v programu Ventura Publisher. Podklady byly vytištěny na pauzovací papír na laserové tiskárně. Na sazbu pro skutečnou knihu, která se tiskla na osvitových jednotkách, neměli dostatek financí.⁸⁹

Podklady odvezli do tiskárny v Poličce u Svitav. Tam byla vytištěna pravidla v nákladu pěti tisíc kusů. Mezitím jiná tiskárna v Praze vytiskla barevnou obálku. Tiskárna v Poličce byla značně odlišná od dnešních tiskáren. Tehdy to byly čtyři ofsetové stroje

⁸⁵ Karel Papík, absolvent Matematicko-fyzikální fakulty UK, se po odchodu z Altaru stal šéfredaktorem SCORE, jednoho z prvních herních magazínů zaměřených na PC hry. Posléze se stal vývojářem PC her v několika různých herních studiích.

⁸⁶ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 2.

⁸⁷ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 2-3.

⁸⁸ Jiří Walker Procházka je uznávaný spisovatel science fiction a fantasy, přezdívaný také jako „otec českého punku.“ Celý život se věnoval programování, ve kterém v 90. letech i podnikal.

⁸⁹ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 650-651.

v garáži rodinného domku. To také znamenalo, že neměla linku na kompletaci knih. Proto si vytištěné balíky z Poličky dovezli do garáže Karla Papíka v Praze, kde ručně za pomoci všech přátel, kamarádů a známých pravidla kompletovali.⁹⁰ To probíhalo tak, že chodili v kruhu a stránku po stránce spojovali v jednotlivá pravidla. Tyto komplety odvezli do Ústavu matematických strojů, který Klíma znal ze studentských „brigád“, kde byly výtisky sešity dohromady, byla přibalena jedna malá a jedna velká kostka a vše následně zataveno do igelitu.

Vyjednávání o ceně a následná platba za výrobu neprobíhala z dnešního hlediska standardním způsobem. Plastové kostky byly převzaty a uhrazeny v hotovosti v temném průchodu. Od tiskárny v Poličce obdrželi alespoň fakturu. Ostatní dodavatelé si vždy nechávali platit v hotovosti. Platilo zde pravidlo neplatit se, kde vzali materiál a stroje, které k práci potřebovali.⁹¹

V půlce prosince 1990 bylo první *Dračí doupě* na pultech knihkupectví, která projevila zájem hru prodávat. Pět tisíc kusů *Dračího doupěte* se prodalo během půl roku. Pod tímto úspěchem bylo oficiálně podepsáno nakladatelství Altar, které vzniklo s vydáním pravidel pro začátečníky. Zakladateli byly ty samé osoby, které stály za vznikem pravidel, tedy Klíma, Kadlečková, Benda a Papík.

Lze říci, že na vzniku *Dračího doupěte* se nemalou měrou podílela sama listopadová revoluce. A to nejen proto, že umožnila podnikání, ale také se jednalo o vyvrcholení tvůrčí invence, která byla po revoluci naprosto svobodná. První verze pravidel *Dračího doupěte* však také doplatila na mnoho chyb a překlepů, které autoři nepřímo omlouvají porevoluční dobou⁹², kdy vše bylo velmi hektické a v časové tísní.

4.2 Dračí doupě a jeho komerční potenciál

Pravidla *Dračího doupěte* vyšla jako *pravidla pro začátečníky* a pokrývala vývoj hráčských postav na úrovních 1 až 5. Pro další úrovně měla sloužit pravidla pro pokročilé. V nich měl být postup pro postavy vyšších úrovní, ale také pravidla pro pohyb ve světě a ve volné krajině. Pravidla pro začátečníky se zaměřovala spíše na pohyb v uzavřených jeskyních, kde byla hra přece jenom jednodušší na pochopení. Martin Klíma se v tomto

⁹⁰ Rozhovor s Klímou v: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 645-646. Také v *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 2.

⁹¹ Rozhovor s Klímou v: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 645-646.

⁹² Úvodníky ve *Zlatém drakovi*, 1991, č. 2-3, 4. Str. 1-2.

viditelně inspiroval v *Dungeons & Dragons*, kde byla na počátku také jenom pravidla pro dobrodružství v jeskyních a doupatech.

Už od počátku měl proto Klíma jasný obchodní plán, který počítal s vydáváním dalších edic pravidel, pravidly pro pokročilé či popřípadě pravidly pro experty a mistry. Tímto by došlo k postupnému nasycení trhu. V devadesátých letech to byl takřka „brilantní“ podnikatelský plán. Bylo zaručeno, že hráči, kterým se hra líbí, budou muset po nějakém čase bezpodmínečně sáhnout po vyšších pravidlech. Proto se už od roku 1991 začalo se slibováním a pomalým seznamováním s pravidly pro pokročilé, která ještě nebyla vydaná. Tímto krokem Klíma vzbuzoval neobyčejný rozruch a očekávání v hráčské komunitě. Natěšení komunity na nová pravidla bylo tak velké, že autoři byli neustále pod přívalem dopisů, kdy a kde budou pravidla pro pokročilé k mání.⁹³ Dopisy chodily na korespondenční adresu uvedenou ve *Zlatém drakovi*, která sloužila jako oficiální adresa klubu Hexaedr a rovněž byla Klímovým bydlištěm.

S prodejem základních pravidel souvisel také prodej herního příslušenství, které bylo více či méně potřebné pro zahrání *Dračího doupěte*. Hlavní byly hrací kostky. Jak již bylo uvedeno, problém nastal s kostkou desetistěnnou, která se v tehdejší Československu nevytřácela. K prvním výtiskům *Dračího doupěte* byla proto tato kostka zabalena. Bez ní by většina hry nebyla proveditelná. Avšak ani po tomto přibalování desetistěnných kostek nebyl trh zdaleka nasycen. Na přelomu let 1991 a 1992 přicházelo do redakce *Zlatého draka*⁹⁴ množství dopisů s prosbou o informaci, kde je možno dokoupit další desetistěnné kostky. *Zlatý drak* byl oficiálním věstníkem klubu hráčů her na hrdiny Hexaedr, který vznikl před vydáním *Dračího doupěte* v roce 1990 jako sdružení všech hráčů her na hrdiny v tehdejší Československu. *Zlatý drak* sloužil také jako prostředek ke komunikaci mezi nakladatelstvím Altar a komunitou. Na počátku roku 1992 se výroba nových kostek ustálila do té míry, že bylo možno uspokojit veškerou poptávku po kostkách.

Ke kostkám se pomalu přidal také prodej figurek. Už z vývoje hry *Dungeons & Dragons* víme, že herní figurky hrály vždy velkou roli a představovaly značný komerční potenciál. Proto si autoři *Dračího doupěte* našli člověka, který odléval cínové vojáčky. S ním se dohodli na podmínkách odlévání fantasy postaviček do *Dračího doupěte*.

⁹³ *Zlatý drak*, 1991, č. 1, 2-3, 4.

⁹⁴ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 6.

Prostřednictvím výrazné reklamy byly tyto figurky promovány ve *Zlatém drakovi* na konci roku 1991.⁹⁵

4.2.1 Postupná komercionalizace Dračího doupěte

Klíma v průběhu roku 1992 zaujímá stanovisko, kterým vysílá signál směrem ke komunitě, že *Dračí doupě* není překladem žádné jiné hry a kvalitou je stejné či ještě lepší než současná konkurence.⁹⁶ Následně uvádí, že je ve hře velké množství chyb, které se budou opravovat vydáváním tzv. nových verzí pravidel.⁹⁷ Komunitě tím ukazuje pozitivum v aktivním vyhledávání chyb v pravidlech a následném hlášení těchto nedostatků.

Po třech letech od vydání původních pravidel *Dračího doupěte* pro začátečníky Klíma uznává, že komunita okolo her na hrdiny už pomalu vyspěla. Nepozastavuje se prý nad pravidly, neřeší každou drobnost a nesrovnalost, ale spíše si užívá celkově pocit ze hry.⁹⁸ Tento uvolněnější stav komunity ke hře Klíma kvituje s tím, že začne vydávat vlastní i cizí úpravy pravidel, které nemusí být pokaždé plně kompatibilní s předchozími pravidly.

Klíma přirovnává vznik pravidel ke vzniku nového softwaru, kdy se po pravidelných „záplatách“ vychytává jeho celková funkčnost. Zde se však ukazuje, že po několika letech od vzniku prvních pravidel *Dračího doupěte* přichází odezva z řad hráčské komunity s tím, že pravidla jsou v nedodělaném stavu. Po prvotním nadšení a seznamování se světem her na hrdiny přichází první vystřízlivění a uvědomění si aktuálního stavu hry. Klíma na tento problém reaguje prostřednictvím časopisu *Zlatý drak*, ve kterém nabádá, aby hráči chyby hlásili.⁹⁹ V tomto lze vyčíst první formu tzv. betatestingu, tedy hromadného odhalování chyb. V dnešní době, během vývoje stolní hry, předchází jejímu samotnému vydání právě období tohoto betatestingu, tedy testování za účelem hledání chyb a jejich následné opravení. Klíma z pozice programátora znal tuto formu již v 90. letech. Neměl však čas ani prostředky k jejímu uskutečnění. Spatřoval v tom také jistou možnost profitu, kdy lze nové revidované vydání pravidel znovu prodat stejným zákazníkům, kteří budou chtít držet krok s novým vývojem pravidel. Tuto myšlenku také podtrhuje tím¹⁰⁰, že navazující pravidla pro pokročilé nebudou kompatibilní s pravidly pro začátečníky nižších verzí. Tímto si pojistil, že shánět novější verze pravidel byla pro mnohé hráče nutnost.

⁹⁵ *Zlatý drak*, 1991, č. 6, Speciál. Str. 7-9.

⁹⁶ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 1

⁹⁷ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 1.

⁹⁸ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 1.

⁹⁹ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 2.

¹⁰⁰ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 2-3.

S vysvětlením, proč jsou nové verze pravidel *Dračího doupěte* tak důležité pro hráče, kteří již vlastní jednu z předchozích verzí, Klíma postupně začíná seznamovat komunitu zkraje roku 1992 s novou verzí pravidel pro začátečníky verze 1.2.¹⁰¹ Tato pravidla budou stát o trochu více než předchozí kvůli probíhající inflaci. Z důvodu neustálých dotazů přicházejících na adresu redakce *Zlatého draka*, proč je nutno kupovat pravidla vyšších verzí, ukazuje Klíma na příkladu čtenáře, kterému se nelíbí kniha, kterou si zakoupil, a proto by ji chtěl vyměnit, že s pravidly je to přece jenom o dost jiné. „*Když si koupíte román a doma zjistíte, že ta slátanina nemá cenu ani podložky pod kratší nohu stolu, také vás ani nenapadne, abyste požadovali jeho výměnu za knihu, která by se vám líbila více. Podobné je to s Dračím doupětem, s tím rozdílem, že tu máte naději, že některá další verze vás uspokojí více.*“¹⁰² Poukazuje na to, že každá verze pravidel je kniha stojící sama o sobě. Nové verze jsou tu proto, aby pro případné majitele předchozích verzí sloužily jako rozvinutí a doplnění původní myšlenky.¹⁰³

Tímto vše vysvětlujícím gestem Klíma pomalu přetváří trh s herními pravidly na západní kapitalistickou podobu prodeje stolních her. Hráči doposud nebyli zvyklí kupovat si další verze stejných pravidel. Z podnikatelského hlediska se však toto jeví jako základní obchodní strategie, kdy je vydavatelství nuceno přicházet stále s novými verzemi stejných pravidel. Dále je také nutné hru alespoň o malý kousek posunovat, aby mělo pro staronové kupující smysl pořídit si novou verzi. V případě *Dračího doupěte* byl však toto z počátku problém.

Komunita v roce 1993 postupně stále více a více tlačila na Klímu ve věci vydání již slíbených pravidel pro experty a posléze i pravidel pro mistry. Klíma obratným kličkováním a slibováním ve *Zlatém drakovi* držel komunitu v očekávání „něčeho velkého“. „*Stará pravidla se i tak prodávají dobře, takže proč se navíc namáhat? Mnohem lepší by bylo rychle sesmolit Pravidla pro experty, která si koupí všichni.*“¹⁰⁴ Postupem času musel Klíma nátlak komunity mírnit prohlášeními, ve kterých postupně oznamoval jen nové verze stávajících pravidel pro začátečníky a pokročilé.¹⁰⁵ Pravidla pro experty však úplně neodsunul, protože byla rozpracovaná. Nápad na pravidla pro mistry postupně

¹⁰¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 1.

¹⁰² *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 5.

¹⁰³ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 5.

¹⁰⁴ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 1.

¹⁰⁵ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 11.

nechal zaniknout z důvodu nechuti k vývoji dalších pravidel a celkovému vytížení všech autorů.¹⁰⁶

Martin Klíma v roce 1995 postupně odchází z veřejně provozovaných funkcí klubu hráčů Hexaedr, ale také Altaru. Stahuje se do ústraní, kde pracuje s ostatními autory na pravidlech pro experty.

Rok 1995 znamenal pro hráče *Dračího doupěte* zlom. Ke konci roku byla očekávána pravidla pro experty, která měla prozatím uzavřít celý herní systém. Komunita byla natolik netrpělivá, že se pokoušela vymámit informace o nových pravidlech všemi možnými prostředky. Díky tomuto se objevuje první zmínka o neustálých pokusech o zastižení zaměstnanců Altaru či redakce *Zlatého draka* prostřednictvím telefonu.¹⁰⁷ Z důvodu vzniku této skutečnosti museli někteří zaměstnanci Altaru údajně přestat zvedat telefony. Takto velký zájem poukazuje na přerod ve formě běžné komunikace se zákazníky. Telefon se jevil jako dostupnější a jednodušší prostředek ke komunikaci než použití poštovní korespondence, která byla z kraje devadesátých let obvyklá.

Ohlášená pravidla pro experty musela být z důvodu nedostatečné koherence obsahu odložena až na první čtvrtletí roku 1996. Samotná pravidla byla již plně sepsána na konci roku 1995, ale během testování se zjistilo, že nejsou mezi sebou dostatečně provázána, tudíž se během čtení jevila jako nudná a na sebe nenavazující.¹⁰⁸

Klíma nezvládá nátlak komunity a přerušuje s ní veškerou komunikaci. Komunita požaduje nová pravidla pro experty, jejichž vývoj se značně protahuje. Následkem jsou neustálé slovní ataky směrem ke Klímovi a nakladatelství Altar. Na základě této situace Klíma před vydáním pravidel pro experty v časopise *Zlatý drak* prohlásí, že tato pravidla jsou poslední, na jejichž tvorbě se osobně účastní.¹⁰⁹ Původně zamýšlená pravidla pro mistry jsou tímto zapomenuta.

4.3 Vývoj dalších verzí pravidel a jeho dopad na komunitu

Od počátku vzniku pravidel byly chyby, které potřebovaly opravu, ihned opraveny vydáním nové revize v časopise *Zlatý drak* či později po roce 1996 v časopise *Dech draka*. Pro nové verze se tedy předělávaly celé segmenty pravidel, se kterými nebyli spokojeni

¹⁰⁶ *Zlatý drak*, 1994, č. 5, Str. 3.

¹⁰⁷ *Zlatý drak*, 1995, č. 5, Str. 1.

¹⁰⁸ *Zlatý drak*, 1995, č. 6, Str. 1.

¹⁰⁹ *Zlatý drak*, 1996, č. 1, Str. 2.

buď hráči, nebo autoři. Ve větším množství případů se jednalo o číselné tabulky rozličných menších pravidel, jako byla například tabulka pravděpodobnosti vidění magické energie alchymistou. Razantní posun pravidel se však v roce 1992 neuskutečnil.

Teprve v roce 1994 vyšla pravidla pro začátečníky verze 1.5. Ta obsahovala kompletně revidované pasáže. Byly odstraněny nelogické části pravidel a opraveny především tabulky různých tříd a vlastností. Přibyl také popis k již známým věcem, který více charakterizoval dané pravidlo. Velká revize se týkala kapitoly s nestvůrami, které průvodce hrou zasazoval do svých příběhů. Přibyly nové nestvůry k již předešlým, ale mnoho z nich také zmizelo. Jednalo se především o ty exempláře, které byly inspirovány protějšky ve známých fantasy knihách. Tyto nestvůry byly buď úplně změněny, ale jejich podstata zůstala, nebo byly zcela vymazány. Mnozí členové komunity sice toto nové vydání přijímali s nevolí, neboť čekání na pravidla pro experty nabralo zpoždění, ale díky takto velkým změnám a ucelenějšímu textu byla nakonec pravidla pro začátečníky verze 1.5 komunitou považována za povedená a podstatná pro samotnou hru.¹¹⁰

Klíma nechtěl tímto komerčním krokem ztratit potenciální kupující z řad aktivních hráčů. Přišel tedy s ospravedlněním, kdy velmi zřetelně zdůraznil – jeho slovy „velkolepou“ – nabídku. „*Nechtěli bychom, aby ti, kdo nám důvěřovali, když nás ještě nikdo neznal, byli za svou důvěru potrestáni... Proto jsme se rozhodli pro velkolepou nabídku. Všichni majitelé DrD pravidel pro začátečníky v. 1.0 nebo 1.1 dostanou při nákupu v. 1.2 slevu 30 %.*“¹¹¹ Tímto nápadem musel odstříhnout od prodeje se slevou prostředníky, myšleno tím soukromé obchody, kde se dalo *Dračí doupě* běžně koupit. Na adrese nakladatelství Altar začal po dobu jednoho měsíce prodávat novou verzi pravidel, kde vždy vystříhнул logo Altaru z přední stránky, z důvodu zamezení prodeje se slevou za stejné předchozí výtisky. Bylo to řešení pouze pro obyvatele Prahy a přilehlé oblasti. S poštovním se to již skoro vůbec nevyplatilo. Rozdíl v ceně se slevou s poštovním a balným a novými pravidly dosahoval jen 5,60 Kčs.

Zrodila se proto idea nalezení dobrovolníků v jiných velkých městech po celém tehdejší Československu.¹¹² Tito dobrovolníci by prodávali pravidla se slevou a obratem by posílali do nakladatelství výstřižky z předchozích pravidel spolu s neprodanými kusy. Akce se postupně rozrostla do Brna, Ostravy, Chebu, Valašských Klobouků a Jičína.

¹¹⁰ *Kámen mudrců*, 1995, č. 17. Str. 12-13.

¹¹¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 5.

¹¹² *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 6.

Komunita reagovala na nové verze pravidel spíše negativně. Altar v čele s Martinem Klímodou musel odpovědět na negativní postoje prohlášením, ve kterém se distancuje od skutečných podnikatelů, kteří by své zákazníky viděli jen jako zdroj příjmů. „*Kdybychom byli skutečnými podnikateli, kteří se na zákazníky dívají jen jako na zdroj svých příjmů, pak bychom samozřejmě žádná nová pravidla nedělali.*“¹¹³ Jako „skuteční“ podnikatelé by totiž okamžitě vydávali nová a nová pravidla. Bránil se tím, že sám žádný podnikatel není, což je z hlediska hodnot sdílených hráčskou komunitou a spojovaných se samotnou hrou zcela klíčový argument. „*Bohužel žádní pořádní podnikatelé nejsme, a tak nám není jedno, že prodáváme zboží, které není nejlepší možné.*“¹¹⁴ Podle vlastních slov tedy nebyl spokojen s neúplností pravidel, která již vydal.¹¹⁵ Toto prohlášení spolu s nepovedeným každoročně pořádaným sjezdem klubu hráčů her na hrdiny Hexaedr mělo za následek vznik tzv. fanzinů jako hlasu komunity, která s nelibostí reagovala na kvalitu nových verzí pravidel.¹¹⁶ Jak už jsem vysvětlil výše, fanziny byly časopisy vydávané členy komunity, ve kterých uváděli problémy s Dračím doupětem, uveřejňovali přídatky do pravidel, reagovali na aktuální dění v komunitě a recenzovali vše spojené s komunitou.

Rychlý vývoj nových pravidel a tvoření dalších a dalších vylepšujících verzí těch stávajících se v mnohém neliší. Podnětem k nákupu má být nabízená třicetiprocentní sleva společně s marketingem postaveným na pilířích „deklarované“ upřímnosti a hráčského zaujetí. Rozhodnutí se lépe vysvětlují komunitě, která je složena především z mladistvých a adolescentů, kteří jsou ovlivnitelní skrze jejich zaujetí hrou a snadněji se nechají přesvědčit.

4.4 Vznik nového obchodního modelu

Na konci roku 1992 nastala v systému výměny pravidel změna, se kterou přišel nový zaměstnanec Altaru, Michael Bronec.¹¹⁷ Jednalo se o systém, ve kterém k danému jedinci, tzv. „doupěmenci“ chodily nové výtisky pravidel a on je prodával dále. Vše bylo původně zřízeno za účelem ušetření na poštovním, kdy se veškeré zásilky posílaly prostřednictvím dané kontaktní osoby. V roce 1995 přichází sekretářka nakladatelství Altar Jiřina Vorlová

¹¹³ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 1.

¹¹⁴ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 1.

¹¹⁵ *Zlatý drak*, 1992, č. 5. Str. 1-2.

¹¹⁶ *Mormegil*, 1992, č. 1. Str. 1.; *Poustevníkovy závěti*, 1992, č. 1. Str. 1.; *Dark Lord*, 1992, č. 1. Str. 1.

¹¹⁷ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 13-14.

Michael Bronec se aktivně angažoval ve sci-fi komunitě v 80. letech. S příchodem 90. let se jeho zájem stočil na nově přichozí fantasy. Stal se spoluautorem pravidel *Dračího doupěte* a spolujednatel nakladatelství Altar. Po odchodu z Altaru založil nakladatelství Straky na vrbě, které stále provozuje.

s myšlenkou¹¹⁸, že by tento systém povýšila na právoplatný obchodní model a zvýšila tak účinnost celého obchodního systému. Tento model byl v několika ohledech podobný podvodnému modelu tzv. pyramidové hry, známé též jako pyramidové schéma či letadlo. Zde se ovšem jednalo o legální formu. V tomto modelu jde o přivedení dalších účastníků prodeje, kteří zaplatí za vstup a pak dále inkasují peníze od ostatních, které přivedli do systému. Sami pak posílají část vydělaného obnosu tomu, kdo je přivedl. Tento systém je však z dlouhodobého hlediska neudržitelný. Výhodný je jen pro původního organizátora. Účastníci na spodku pomyslné pyramidy nemají dostatek finančních příležitostí, neboť po chvíli dochází k zahlcení trhu.

V případě Altaru se tento systém formoval velmi pomalu, neboť byl překrýván snahou o navození pocitu čistě dobrovolnické pomoci. „*Altar poskytuje platícím členům Hexaedru a majitelům starších verzí jakési slevy, uplatnitelné však pouze u nákupu přímo v Altaru. Obvykle to znamená uhradit poštovné, což de facto většinu slevy eliminuje. Jeví se tedy výhodnějším poslat větší zásilku na jednu adresu, kam by si jednotliví zájemci z okolí mohli zajít a příslušnou slevu uplatnit osobně*“,¹¹⁹ dočteme se v jednom z čísel *Zlatého draka* z tohoto období. „*Představuji si to tak, že každému zájemci by bylo posláno nějaké množství publikací, jeho adresa i telefon by byly zveřejněny a on by mohl vesele prodávat. Čas od času by mi poslal vyúčtování, utržené peníze,*“¹²⁰ napsala o tom Jiřina Vorlová.¹²¹ Altar ve skutečnosti ze začátku využíval dobrovolnického ducha v komunitě, kterou vždy zajímala výsledná cena produktu, a tudíž jakákoliv sleva pro ni byla značně atraktivní. Tento zájem ze strany komunity byl zapříčiněn především její skladbou, kterou tvořili převážně studenti, kteří si nemohli dovolit utrácet příliš velké množství prostředků.

4.5 Nakladatelství Altar a jeho komerční aktivita na trhu stolních her

Nakladatelství Altar nechtělo skončit jen u vydávání a prodeje *Dračího doupěte*. Cílem byl nově objevený trh se stolními hrami, který by mohl mít do budoucna velký potenciál.

¹¹⁸ *Zlatý drak*, 1995, č. 2. Str. 4.

¹¹⁹ *Zlatý drak*, 1995, č. 2. Str. 4.

¹²⁰ *Zlatý drak*, 1995, č. 3. Str. 5.

¹²¹ Jiřina Vorlová pracovala v nakladatelství Altar, kde vypomáhala jak s administrativou, tak s vývojem nových verzí pravidel *Dračího doupěte*. Také publikovala několik fantasy povídek a knih.

4.5.1 Nejistý počátek prodeje stolních her

První informace o jiných stolních hrách, většinou zaměřených na fantasy tematiku, přicházely z Polska. Zajímavé je, že v Polsku nevyšla žádná původní hra na hrdiny, ale překlady zahraničních her na hrdiny byly hojně dostupné. Ve vydávání fantasy a sci-fi literatury bylo Polsko v roce 1991 daleko před Československem. Jednou z typických her podobných hrám na hrdiny byly knižní hry. Jednalo se o knihy, ve kterých čtenář postupuje příběhem s pomocí jednoduchých herních pravidel. Byly to jedny z prvních z řady tzv. gamebooky. Hráč prochází příběhem a jednou za čas dostane na výběr, jak dále postupovat. Rozhodne-li se, nalistuje příslušnou stranu, kde příběh dál pokračuje. Dalo by se říct, že se jedná o velmi zjednodušenou formu her na hrdiny určenou pro jednoho hráče.

Dračí doupě bylo v roce 1991 na úplném počátku svého prodejního potenciálu. První inzerce v klubovém časopise *Zlatý drak* byly proto nabídkou rozličných herních produktů z Polska. Tyto produkty byly šikovně recenzovány na stránkách časopisu *Zlatý drak*. Objednávky zpracovával Michael Bronce, který měl v Polsku kontakty na osoby, které objednané zboží nakupovaly na tamním trhu. Na přelomu let 1991 a 1992 se prodeje polských her pomalu začínaly stabilizovat. Jednalo se celkově o projekt Bronce s dalšími dvěma společníky. Jeden fungoval jako „spojka“ mezi polským kontaktem a osobou Michaela Bronce. Po dostatečném nahromadění objednávek se skrze prostředníka kontaktoval nákupčí v Polsku. Ten následně započal s plněním objednávek na polském trhu. Vše bylo realizováno s dlouhým časovým odstupem. Nebylo neobvyklé, když se čekací doba pohybovala v rozmezí měsíce až dvou.

Nejvíce objednávané byly, dle očekávání, stolní hry s fantasy tematikou, které alespoň okrajově připomínaly *Dračí doupě*. Ohlas měla proto hra *Magie a Meč*, což byla polská napodobenina velmi známé západní stolní hry *Talisman*.

Po roce 1991 se distribuce stolních her z Polska začala prodražovat o několik desítek korun. Mohla za to vzrůstající cena polského zlatého oproti české koruně.¹²²

4.5.2 Dračí doupě na PC

Altar ke konci roku 1992 zkusil inzerovat ve *Zlatém drakovi* první hry na hrdiny převedené do počítačových her.¹²³ Mnoho hráčů si jistě kladlo otázku, jaké by to bylo hrát

¹²² *Zlatý drak*, 1992, č. 1-6.

¹²³ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 11.

Dračí doupe bez pána jeskyně. Právě toto počítačové hry na hrdiny splňovaly. Altar je inzeroval způsobem, ve kterém vyzdvihoval originální verze nad verzemi okopírovanými. „*Chceš mít originální počítačovou hru? S manuály, odznáčky, plakáty a vstupními kódy? Máš už dost špatně cracknutých pirátských kopií?*“ Takto byla uvedena inzerce na počítačové hry. V devadesátých letech byly originálně koupené počítačové hry velmi ojedinělé. Často se šířily tzv. pirátské kopie, které byly pozměněny, aby fungovaly i s neoprávněnou licencí. Inzeráty byly psané formou jisté první osvěty, kde byla vyzdvihována bezproblémovost a „nezavíratelnost“ takového softwaru.¹²⁴ Problém však spočíval v dost vysoké pořizovací ceně. Jedna hra vyšla na minimálně 1 500 Kčs, což byla v roce 1992 nemalá částka. Altar požadoval minimálně patnáct zájemců, aby se prodej tohoto odvětví her vyplatil z finančního hlediska.¹²⁵

Díky komunitě, která se skládala z mnoha studentů výpočetní techniky, se objevila reklama na program, který by se mohl jevit jako důležitý doplněk k *Dračímu doupěti*. Jednalo se o program, který sloužil jako pomůcka k tvorbě a přípravě dobrodružství, ale také k evidenci a uložení hráčských postav. Tento program napsal a naprogramoval Martin Kučera¹²⁶, sám fanoušek *Dračího doupěte*. Kontaktoval Altar, který jeho program začal okamžitě promovat ve *Zlatém drakovi*.¹²⁷ Toto fanouškovské zapojení ilustruje snahu Altaru o zapojení komunity do inovací, které se postupně dostávaly do České republiky.

4.5.3 Stabilizace a vývoj prodeje

V letech 1993 až 1994 přišel Altar s vydáváním polských stolních her v češtině. Jednalo se o hry, které před tím pod patronací Michaela Bronce dovážel z polského trhu. První takto přeloženou hrou byla hra *Bitva na polích Pelennoru*. Altar si od tohoto segmentu zboží sliboval úspěch především v provázanosti nabízených stolních her s hrami na hrdiny.¹²⁸

Altar se rozhodl, jakožto jediné specializované nakladatelství na hry, že bude pomalu seznamovat svoji komunitu s hrami, které jsou na západních trzích běžné. S *Dračím doupětem* se tento krok jistě povedl. Už v pravidlech pro začátečníky *Dračího doupěte* se

¹²⁴ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 11.

¹²⁵ *Zlatý drak*, 1992, č. 1-6.

¹²⁶ Martin Kučera absolvoval matematicko-fyzikální fakultu Masarykovy univerzity v Brně. V roce 1993 začal vydávat s Rostislavem Řehou fanzin *Dech draka*. Spolupracoval s nakladatelstvím Altar, které později od Klímy odkoupil.

¹²⁷ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 3.

¹²⁸ *Zlatý drak*, 1993-1994, č. 1-6.

čtenář v úvodu seznámil s hrou systému „Vyber si své dobrodružství“, tedy gamebookem. Tyto hrací knihy mají styčné plochy s hrami na hrdiny. Proto jsou také dobrou učební pomůckou pro hry na hrdiny. Gamebook funguje na principu volby, kdy čtenář v předem dané pasáži rozhodne, kterým směrem bude příběh pokračovat a nalistuje příslušný odstavec textu. Gamebook dává čtenáři pocit kontroly nad příběhem, i když tato kontrola může být jen diskutabilní. Svým způsobem jde o zpracování her na hrdiny do knižní podoby, kde kniha supluje další hráče i vypravěče. Z tohoto důvodu se hned dočkal obliby u hráčské komunity. Dalším důvodem byl nedostatek fantasy literatury na trhu, kdy si mnoho čtenářů těmito gamebooky dodávalo chuť po další fantasy literatuře. Po kvalitativní stránce se v některých případech jednalo spíše až o „brakovou“ literaturu. S postupem let se recenze a názory čtenářů postupně kriticky ohrazovaly proti těmto gamebookům, které byly mnohdy psány velmi jednoduše a prvoplánově. Už první recenze z roku 1993 však zmiňují nelogičnost a předvídatelnost hlavního děje těchto knih. V gameboocích je mnohdy také patrný velmi špatný stav překladu, za který často odpovídali amatérští překladatelé, které najímala začínající vydavatelství. V roce 1993 vstupují na český trh jako tzv. staronový produkt.

Altar chtěl pokračovat ve vydávání vlastních gamebooků. V tomto odvětví ho ale předešla jiná vydavatelství, která začala vydávat do češtiny přeložené osvědčené série ze západních trhů. Jedna z hlavních, vycházející v českém překladu, byla série o Lone Wolfovi z pera Joe Devera. Vydání gamebooku Michaela Bronce Altarem, *Ve službách krále Reginalda*, bylo o dva roky opožděno jeho samotným vývojem. Doplatil proto na to, že komunita v době jeho vydání již znala slavné knihy ze západních zemí.

Altar sám sebe prezentoval jako nakladatelství zcela specifické v tom ohledu, že všechny knihy v něm vydávané pocházejí od jeho vlastních redaktorů. „*Altar je však především nakladatelství, a jako takové je nakladatelstvím značně kuriózním, neboť všechny knihy v něm vydané pocházejí od jeho redaktorů. To však není obvyklý stav: redaktoři nakladatelství většinou jen upravují rukopisy do nakladatelství zaslané...*“¹²⁹ Pro nedostatek autorů ochotných psát pravidla, dodatky či fantasy knihy si musel Altar vystačit sám takto vytvořeným systémem. Proto v několika etapách hledal v komunitě hráčů her na hrdiny nové nadané autory, se kterými by postupně navázal spolupráci. Tato strategie se

¹²⁹ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 1

Altaru z dlouhodobého hlediska vyplatila. Vzbudit v komunitě chuť vytvářet nové věci a ty poté vydávat byl hlavní cíl Altaru.

V roce 1995 se Altaru povedlo představit první velké předpřipravené dobrodružství pro hru *Dračí doupě*, kterým bylo *Prokletí Karaku*. Jeho vydáním Klíma potvrdil, že se po čtyřech letech existence *Dračího doupěte* na českém trhu našli natolik schopní autoři, že dokázali sepsat dobrodružství pro *Dračí doupě* samostatně a kvalitně. „*Nemožné se stalo skutkem. Po mnoha letech se konečně stalo to, v co jsem již přestával doufat.*“¹³⁰ Oznámením o vydání tohoto modulu Klíma potvrzuje, že Altar je především nakladatelství, takže je potřeba najít nové kvalitní autory.¹³¹ Altar se chtěl pokusit napodobit západní obchodní model, kde byla profesionálně psaná dobrodružství běžná a tamní komunitou vyžadovaná. Název *Prokletí Karaku* jednoznačně odkazuje na inspiraci trpasličími městy ve světě figurkové hry *Warhammer*. Touto jedinou inspirací podobnost nekončí. V celém dobrodružství lze více méně vysledovat značně upravenou povídku z knih ze světa *Warhammer*, kdy autoři na základech této původní povídky vymysleli vlastní dobrodružství, které však bylo herní komunitou dost rozporuplně přijato.¹³²

Míra emocionality ve výše uvedeném oznámení se také ve značné míře objevuje téměř ve všech úvodnicích *Zlatého draka*. Apel na city komunity je nedílnou součástí strategie rétoriky Altaru, který tímto drží její pozornost na nejvyšší možné úrovni a snaží se tak eliminovat zápornou odezvu.

Pro vysvětlení rozporuplného přijetí prvního vydaného dobrodružství je nutné si uvědomit několik skutečností. První se týká již vyspělé herní komunity, která je v polovině devadesátých let natolik zkušená, že vyžaduje „velmi profesionálně napsaná dobrodružství“.¹³³ Požadavek na „profesionálnost“ lze nalézt převážně v celkové logice dobrodružství a všech jeho komponent jako jsou nestvůry a monstra, která jsou do něj logicky umístěna. Vydané dobrodružství však ve velké míře trpělo nelogičností. Druhá okolnost tkví v možném nastudování a hraní tohoto dobrodružství. Profesionálně psaná a prodávaná dobrodružství musí být napsána tak, aby i velmi nezkušený průvodce hrou dokázal dle zakoupeného dobrodružství hrou projít se svou družinou. Nelogičnost děje byla umocněna celkovou nedotažeností i zbytečnými informacemi, které potencionálního

¹³⁰ *Zlatý drak*, 1995, č. 2. Str. 1.

¹³¹ *Zlatý drak*, 1995, č. 3. Str. 2.

¹³² *Dech draka*, *Časopis pro čitatele fantasy a her na hrdiny* (dále jen *Dech draka*), 1996, č. 2. Str. 33.; *Šavlozubá veverka*, 1996, č. 9. Str. 28.

¹³³ *Conspiracy*, 1995, č. 1. Str. 8. *Dech draka*, 1996, č. 2. Str. 33. *Kámen mudrců*, 1995, č. 17. Str. 13.

průvodce hrou pouze zahltily, ale k samotné hře podstatné do značné míry nebyly. Komunita dokázala tyto problémy přehlížet, neboť se jednalo o prvotinu jejich takřka „mateřského“ vydavatelství Altar, kterému chyby zatím vždy dokázala odpustit.

Recenze a odezva komunity byly k tomuto dobrodružství kritické, a i proto vznikla poměrně velká diskuze na komunitních setkáních Parcon – Bohemiacon 1996 na téma takto profesionálně vydávaných dobrodružství.¹³⁴ Problém spočíval v tom, že hráči již dokázali hrát i západní hry na hrdiny, kde mohli okusit vydávaná dobrodružství, a tudíž mohli poměřovat. Možnost srovnání se v této diskuzi jevila jako zásadní, protože si musíme uvědomit, že do poloviny devadesátých let pro běžného hráče takřka neexistovala možnost *Dračí doupě* a jeho produkty s čímkoliv srovnávat. Teprve s příchodem západních her na trh, i díky firmě Blackfire Games, pronikly tyto hry mezi obyčejné hráče, kterým se tak otevřel obzor dosud nepoznaných her a možností.

4.5.4 Příchod konkurence na trh

Některá vydavatelství se v průběhu devadesátých let postupně snažila napodobit úspěch Altaru. Na pomezí let 1993 a 1994 vyšla v nakladatelství Mladá fronta hra na hrdiny *Pán prstenů*.¹³⁵ Jednalo se o překlad zahraniční hry. Tato hra však byla koncipována spíše jako hra pro rodinu v oblíbeném zasazení fantasy Pána prstenů, světa, jež stvořil J. R. R. Tolkien. Překladatelé se snažili přesvědčit majitele hry, že hry na hrdiny se v ničem neliší od dětských her, jakou je například hra „na četníky a zloděje“.¹³⁶ Jednalo se o velmi nápadité vykreslení podstaty her na hrdiny. Ukázalo se však, že s tímto pohledem na hry na hrdiny není komunita hráčů spokojená, což se projevilo na prodeji. Hra i přes licencovaný svět Pána prstenů neměla prodejní úspěch a brzy zmizela z trhu. Důvodů bylo několik. Jednalo se o jednu z prvních dražších her tohoto typu a oproti zavedenému a podstatně levnějšímu *Dračímu doupěti* nebyla dostatečně konkurenceschopná. Další problém spočíval v celkovém odlehčení a směřování na začátečníky. V první polovině devadesátých let nebyla komunita natolik rozčleněna na začátečníky a zkušené hráče. Ti, které tyto hry přitahovaly, již hráli *Dračí doupě* a ostatní, i když byli cílovou skupinou, se o tyto hry patrně dostatečně nezajímali.

¹³⁴ *Zlatý drak*, 1996, č. 3. Str. 1-2. *Kámen mudrců*, 1996, č. 19. Str. 24.

¹³⁵ Tímto vydáním se Mladá fronta snažila podpořit prodej knižní trilogie *Pán prstenů*, kterou vydala v letech 1990 až 1992, a zároveň chtěla vydat dodatečný produkt, který by jistě po obrovském prodejním úspěchu knižní trilogie také měl.

¹³⁶ *Zlatý drak*, 1994, č. 1. Str. 5.

S rozšiřujícím se portfoliem fantasy knižních titulů se trh začal plnit nekvalitními díly. Problém byl někdy také v překladu, na který si komunita s rostoucím tempem vydávaných titulů začala v mnoha případech stěžovat. Kvalita narychlo přeložených a vydaných děl nebyla vysoká. Nutno podotknout, že se mnoho malých soukromých vydavatelství snažilo o co nejrychlejší nasycení trhu novými knihami, aniž by upřednostňovala kvalitu před kvantitou. Z vydavatelství, která se uchytila, byla největší TalPress, AG-kult a AND-Classics. Tato vydavatelství se snažila konkurovat Mladé frontě tím, že si každá pojistila zákazníky vydáváním určité, ve světě známé ságy či knižní série. TalPress například vydal *Barvu kouzel* od T. Pratchetta.

Na počátku roku 1996 přišla na trh přímá konkurence *Dračího doupěte*. Jednalo se o hru na hrdiny *Stín meče*, která se již od samotného vydání prezentovala jako „jediná ryze česká hra na hrdiny“.¹³⁷ Tímto sloganem útočila na *Dračí doupě*, ve kterém se dalo nalézt několik inspirací americkou hrou *Dungeons & Dragons*. Tato útočná reklama však neměla úspěch. *Dračí doupě* bylo již pět let úspěšně na trhu a komunita byla zvyklá na nastavený standard, který *Stín meče* nesplňoval. Jediné, v čem dokázal být lepší, byla atmosféra samotné hry, která byla v pravidlech hry daleko lépe nastíněna.

V důsledku záplavy českého trhu novými hrami ze zahraničí začaly časopisy vydávat seznamovací články s nejznámějšími světovými firmami a vydavatelstvími v herním světě.¹³⁸ Zpočátku se komunita seznamovala především s vydavatelstvími her na hrdiny, jako byly Steve Jackson Games nebo FASA Corporation, na kterou byla soustředěna velká pozornost veřejnosti z důvodu vydání české mutace hry *Battletech* vydavatelstvím Altar. Dále následovalo představení firmy Wizards of the Coast, která vydávala po celém světě hru *Magic The Gathering*, která po uvedení na trh v České republice dokázala okouzlit svou herní a sběratelskou stránkou velkou část komunity. Představena byla také firma Avalon Hill Game Company, vydávající převážně strategické hry. V tomto ohledu byla nejlépe hodnocena firma Games Workshop, která díky figurkové hře *Warhammer* získala celosvětovou proslulost. Nejinak tomu bylo v České republice, kde se okolo této hry pomalu zrodila vlastní subkultura.

Tímto představováním světově známých značek se tuzemští vydavatelé snažili připravit potencionální zákazníky na jimi distribuované produkty. Je nutné si uvědomit, že

¹³⁷ *Dech draka*, 1996, č. 2. Str. 35.

¹³⁸ *Dech draka*, 1996, č. 1. Str. 29. *Kámen mudrců*, 1995, č. 18. Str. 22. *Legenda*, 1995, č. 1. Str. 3.

se jednalo o cílenou marketingovou strategii, která používala převážně specializovaných časopisů jako zdroje reklamy na nové hry, jejichž existenci si čtenář do té doby nedokázal představit.

S vývojem trhu se společenskými hrami přišla „cenová revoluce“. Přeložené hry ze západních zemí stály zhruba dvakrát až třikrát více než již prodávané starší hry. Za touto cenovou strategií stálo vydavatelství Blackfire Games, které ke konci roku 1995 uvedlo novou, do češtiny přeloženou hru na hrdiny, *Shadowrun*. Cena za základní sadu pravidel byla v porovnání s cenou *Dračího doupěte* dvojnásobná. Pobouření vzniklo až s vydáním rozšiřujících pravidel, která stála téměř plnou cenu základní hry, avšak velikostí byla sotva poloviční. Komunita nesla špatně razantní zvýšení cen za nové hry. Projevilo se to na velmi slabých prodejkách těchto her, které byly reflektovány v několika komunitních periodikách.¹³⁹ V Blackfire Games tímto neúspěchem pochopili, že *Dračí doupě* je konkurence, se kterou se nevyplatí bojovat. Vydání západní stolní hry a její kvalitní překlad je velmi nákladná záležitost. Od roku 1996 skončilo počesťování a oficiální překlady her vydávaných ze zahraničí. Ujal se model ponechat hry v původním znění a pouze je distribuovat. Díky vypuštění tohoto kroku ve výrobním procesu je možné dostat cenu hry na nižší hladinu, a tudíž také oslovit větší segment potenciálních zákazníků. Nedostatečná znalost angličtiny byla v tomto případě zásadní a musela se odrazit na prodejkách, kdy takto prodávané hry neměly velkou šanci na úspěch. Teprve po roce 2000 přichází změna, kdy jsou do původních stolních her vkládány překlady pravidel. Rok 2000 také symbolicky signalizuje příchod tzv. moderních stolních her na český trh a s ním spojenou novou vlnu prodeje.

4.5.5 Nejistá kooperace v podnikání

Altar na konci roku 1994 navázal spolupráci s firmou Blackfire Games, díky čemuž si mohli hráči a komunita okolo *Dračího doupěte* objednávat stolní hry převážně americké provenience. Objevuje se pro český trh v té době klíčová karetní stolní hra *Magic The Gathering*, která dokázala strhnout mnoho hráčů her na hrdiny. Tato hra předznamenala rapidní vstup zahraničních stolních her na český trh, který postupně otrásl postavením *Dračího doupěte* jako dominantního produktu na trhu se stolními hrami.

¹³⁹ rozhovor s Klímou v: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Str. 655-656. *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 2. *Kámen mudrců*, 1996, č. 19. Str. 1.

V roce 1995 je Altar nucen z důvodu nedostatečných dodávek zboží upustit od spolupráce s Blackfire Games.¹⁴⁰

Na vpád velkých stolních her na trh reaguje Altar obstaráním licencí na několik známých zahraničních her. První velkou hrou prodávanou pod jeho záštitou je známá stolní hra *Talisman* dovážená z polského trhu. Tato hra vyšla na našem trhu v českém překladu v roce 1994.

Druhý pokus byl daleko odvážnější. Altar si zajistil licenci na americkou figurkovou stolní hru *BattleTech* od společnosti FASA. Její uvedení na trh plánoval v roce 1995. Tímto krokem si sliboval zajištění stálé hry, která vydrží několik let na trhu, s politikou přísunu nových rozšíření, která prohlubují zážitek ze hry v několika směrech. Klíma prezentoval hru jako nejúspěšnější sci-fi hru na hrdiny na světě. Hra *BattleTech* je ve skutečnosti stolní hra s miniaturami, tedy zde se zcela odklání od her na hrdiny. Jde o jiný druh stolních her. Z prezentování hry je však patrné, že Klíma, potažmo Altar, se snažil hrou oslovit především tradiční hráče *Dračího doupěte* či jiných her na hrdiny. „*V dubnu nebo květnu vyjde BattleTech. BattleTech je hra na „Souboj Obrněných Bitevních Robotů v 35. století a je to nejúspěšnější sci-fi hra na hrdiny na světě... Americká společnost FASA, která BattleTech vydává, je dnes stejně velká jako TSR (vydavatelé D&D).*“¹⁴¹ Musel proto přijít s tvrzením, že hra *BattleTech* je také odnoží her na hrdiny. *BattleTech* i přes násilné protlačování jak přes reklamy ve *Zlatém drakovi*, tak na akcích spojených s *Dračím doupětem*, kde se jej snažil propagovat skrze sérii velkých turnajů, propadl v prodejních číslech i v celkové oblibě.¹⁴²

Kvůli nevhodnému představení Altarem vzniklo několik problémů, díky kterým hra neměla úspěch. Jednalo se o hru, do které si hráči kupují nové modely robotů, se kterými následně hru hrají. Altar tuto zásadní věc z pohledu prodeje podcenil tím, že neodhadl kupní sílu potencionálních zákazníků. Byl zvyklý na čtenáře rekrutující se z mladistvých a studentů, kteří podle dnešního pohledu Klímy¹⁴³ neměli tak vysoké příjmy, aby nakupovali stále nové a dražší modely robotů. Ukázalo se, že toto pochybení v odhadu bylo klíčové. Karetní hra *Magic The Gathering* funguje na stejném obchodním principu, kdy si hráči neustále kupují nové náhodně balené karty a tím si vylepšují svůj hrací balíček. Díky tomu

¹⁴⁰ *Zlatý drak*, 1995, č. 4. Str. 3.

¹⁴¹ *Zlatý drak*, 1995, č. 1. Str. 1.

¹⁴² *Zlatý drak*, 1995, č. 5-6.

¹⁴³ rozhovor s Klímou v: 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Str. 655-656.

jsou hráči vesměs nuceni kupovat stále nové karty. Tento systém je natolik úspěšný, že lze hovořit skoro až o závislosti na nakupování a otevírání nových náhodných balíčků karet.

5. Vznik komunity hráčů Dračího doupěte

Ke každému prodanému kusu pravidel *Dračího doupěte* byl přiložen leták klubu Hexaedr. Ten se plným jménem nazýval „Hexaedr: 1. český národní klub hráčů a příznivců her na hrdiny“. Takový název měl evokovat tradici spolkového života devatenáctého století. Zakladatelé se stylizovali do role obrozenců, kteří přinášejí do Československa nový kulturní fenomén a tím otvírají také okno do světa.¹⁴⁴

Autorům *Dračího doupěte* se doma kupily přihlášky, obrázky a povídky napsané na základech dobrodružství, která družiny hráčů prožily. Dle Klímy jim tímto spadly z očí tzv. růžové brýle. Najednou spatřili něco, o čem vždy věděli, že existuje, ale nikdy nedokázali zahlédnout víc než tušené obrysy.¹⁴⁵ Klíma tímto přirovnáním nepřímo poukazuje na velký obchodní potenciál, který se objevil po uvedení *Dračího doupěte*. Ihned po uvedení se prokázal obří zájem o tuto hru. Nejlépe to bylo vidět na prvním klubovém kongresu Hexaedru na sklonku léta 1991.

Zájem o toto setkání překonal všechna jejich očekávání. Pořadatelé počítali s tím, že dorazí jen hrstka lidí, ale přihlásilo se jich přes čtyři sta. Nepřijeli v džínách a pohorkách, jak očekávali, ale v domácí vyroběných kroužkových brněních a s replikami mečů a štítů. Účastníci si hru v přírodě nepředstavovali jako táborovou „bojovku“ z dětských letních táborů, ale jako dobrodružství, které si budou moct sami vytvořit.

První kongres Hexaedru nastínil budoucí směr vývoje komunity. V Československu existovala komunita, pro kterou bylo hraní rolí v nějakém imaginárním světě zajímavější než jiné způsoby trávení volného času. V tomto ohledu bylo *Dračí doupě* jen příslovečnou špičkou ledovce. V následujících dvaceti letech se hraní stolních her rozšířilo do zcela nových odvětví, jako jsou počítačové hry. Ukázalo se, že všechny deskové hry nemusí být pouze jako hra *Člověče, nezlob se*. Dnes je normální, že každé větší nákupní centrum má obchod s deskovými hrami.

¹⁴⁴ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Str. 651.

¹⁴⁵ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Str. 652.

5.1 Hexaedr

Komunita začala vznikat paralelně se založením prvního českého národního klubu hráčů a příznivců her na hrdiny v polovině roku 1990 a klubového časopisu *Zlatý drak* v roce 1991. Pro pochopení časového zasazení je důležité, že *Dračí doupě* bylo vydáno až na konci roku 1990. Klub hráčů byl vytvořen dříve, spolu s nápadem na klubový časopis. Nebyla však žádná hra, okolo které by se tento klub formoval. Již zmíněný překlad *D&D* hrál jen neurčitý počet skupinek. Bylo proto zapotřebí objevit novou hru, která by byla pro všechny hráče dostupná. Tato myšlenka se mi zdá jako důležitá pro pochopení procesu vzniku *Dračího doupěte*.

Hexaedr v názvu má z řečtiny odvolávat na šestistěn¹⁴⁶, tedy hrací kostku, která je od nepaměti symbolem hry a hráčů. Proto se také kostka stala oficiálním symbolem klubu. Ve všeobecných stanovách byl klub veden jako dobrovolná zájmová organizace. Důležité je zmínit, že už v roce 1991 byl klubem působícím na území celé České republiky. Slovensko bylo vynecháno.¹⁴⁷ Sídlem klubu byla zvolena Praha. Organizační struktura byla vedena kongresem, který volil předsednictvo klubu. V době jeho založení byli zvoleni Martin Klíma jako předseda, Karel Papík jako místopředseda a Vilma Kadlečková jako pokladní a jednatelka.

Slovy Vilmy Kadlečkové se Hexaedr zrodil jako „*Fénix z popela listopadové revoluce*.“¹⁴⁸ Autoři *Dračího doupěte* popisují tehdejší dobu jako „*svět po bitvě s ghúly, kdy je polovina z hrdinných reků mrtvá a zbytek si přerозděljuje vybavení nevědic nic o dalších blížících se ghúlech*.“¹⁴⁹ Na tomto přirovnání je vidět reflexe momentálního stavu Československa v roce 1991 očima vysokoškolských studentů hrajících hry na hrdiny. Revoluci připodobňují ke stavu, kdy se zem ocitá v plamenech. Objevují se hrdinové, kteří si po vyhrané bitvě přerозdělují nově nabyté poklady. Sami však reflektují blízkou budoucnost jako čas, kdy se nejspíše bude vše znovu měnit. V tomto pohledu se také odráží nejistota a jistá míra strachu z nestálosti momentální situace okolo nich.

¹⁴⁶ *Zlatý drak*, 1990, č. 1. Str. 1-2.

¹⁴⁷ Nad vynecháním Slovenska lze jen diskutovat. Domnívám se, že za to může nedostatek kontaktů, které by byly schopné tuto hru na tamním trhu distribuovat. Také se nabízí otázka reakce katolické církve, která měla na Slovensku daleko silnější postavení. Klíma si zcela jistě uvědomoval možné problémy, neboť byl znalý kritiky her na hrdiny náboženskými fundamentalisty v USA.

¹⁴⁸ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 1.

¹⁴⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 1. Str. 1.

Pojem „ghúl“ je také velmi zajímavý. V *Dračím doupěti* je ghúl stvoření, které je tzv. nemrtvé (nikdy neumírající) a živí se požíváním mrtvol dalších bytostí. Zde vidím interpretaci v tom, že poražená strana (komunisté) nikdy nemohou zcela zmizet a proto jsou Kadlečkovou popisováni jako ghúlové, kteří se po smrti opět vrátí.

5.1.1 Funkce klubu Hexaedr

Klub se zpočátku snažil sestavit jmenný seznam členů. Jednalo se o 700 lidí roztroušených po celém tehdejší Československu. Klub již od počátku razí myšlenku ponechat svým členům volnost. Měl by zastávat funkci adresáře, podle kterého si každý může dle libosti najít spoluhráče ve svém bydlišti. Toto samozřejmě nebyla jeho jediná aktivita.

Další neméně důležitou aktivitou klubu bylo šíření a získávání informací. V době před nástupem internetu se zprávy o novém kulturním fenoménu jen obtížně šířily. Být zdrojem informací v nově vznikající sféře her na hrdiny viděl klub jako svůj hlavní cíl. „*Klub by podle mého názoru měl sloužit jen jako zdroj informací.*“, napsal Klíma.¹⁵⁰ Informace se nejlépe prezentují ve formě časopisu, čímž se vracíme ke vzniku klubového časopisu *Zlatý drak*. V něm se soustřeďuje veškeré dění okolo her na hrdiny v československém a později českém prostředí. Nemalou součástí časopisu byla také inzerce, ve které se hráči navzájem kontaktovali ohledně různých věcí, nikoliv nutně spojených pouze s hraním her na hrdiny.

Informační servis nespočíval pouze v seznamech dostupných hráčů, ale také v knihovně her na hrdiny a celkovém povědomí o jiných hrách v západních zemích. Klub chtěl tímto začít budovat širší znalost jiných herních systémů, ale také profesionalizovat celou komunitu. Pokud budou hráči znát více herních systémů, jistě to povede k daleko většímu šíření her mezi ostatní lidi, a to především díky různorodému zaměření her jako takovému. Hráči by si také mohli začít navzájem překládat pravidla zahraničních her a šířit tento neoficiální překlad v klubu Hexaedr. „*Další projekt je vytvoření knihovny her na hrdiny,*“¹⁵¹ shrnul tento plán Klíma. Jednalo se jak o knihovnu originálních textů, tak také překladů.

¹⁵⁰ *Zlatý drak*, 1991, č. 1. Str. 1.

¹⁵¹ *Zlatý drak*, 1991, č. 1. Str. 2.

Na konci roku se každoročně platilo členství v klubu Hexaedr. Členský poplatek byl navzdory rostoucí inflaci stanoven po několik let na 60 korun ročně. Za toto členství dostal řádný člen šest čísel *Zlatého draka*, desetiprocentní slevu na produkty Altaru a seznam všech členů ve svém bydlišti. *Zlatý drak* byl po celý rok šířen formou novinové zásilky Českou poštou, kde byla na zadní straně vytištěna adresa daného adresáta spolu s místem pro dopisní známku.

5.1.2 Burza

S výměnou překladů zahraničních her úzce souvisela snaha o založení burzy vytvořených dobrodružství. Z historie šíření her po USA je známo, že nedlouho po vytvoření *D&D* se začalo s tvorbou dobrodružství samotnými hráči, která se mezi nimi následně šířila.¹⁵² Mělo to celkový dopad na komunitu, která se tímto způsobem daleko více stmelovala, ale také podporovala tvůrčí svobodu, kdy kdokoliv z komunity mohl ukázat kvalitu vlastního příběhu. Tímto se později také posiloval trh okolo her na hrdiny, kdy si vydavatelské společnosti vybíraly ty nejlepší z řad komunity, aby pro ně vytvářeli nová, oficiální rozšíření pravidel.

V československém prostředí v roce 1991 to byla samozřejmě zcela neznámá věc. V časopise *Zlatý drak* se proto hned zkraje objevila výzva¹⁵³, která všechny nabádala k sepsání vlastních dobrodružství na dvou stranách A4. Tyto strany se měly okopírovat a následně zaslat do Hexaedru, aby výměnou za ně autorovi poslali adresy dalších deseti členů, kteří udělali to samé. Okopírovaná dobrodružství by si tak hráči mezi sebou vyměnili.

Hexaedr však chtěl k této věci přistupovat co možná nejaktivněji. Vyhlásil navíc soutěž o nejlepší dobrodružství, které pojmenoval „O spár Zlatého Draka“. Tato soutěž by samozřejmě oficiálně spadala pod záštitu redaktorů a autorů *Dračího doupěte*, kteří by daná dobrodružství hodnotili po odehraných partiích. Šlo o dobrý způsob, jak nejlepší komunitní tvorbu centralizovat a tím jí udávat směr. Kolektiv autorů *Dračího doupěte* již od počátku věděl, že pokud mají úspěšně pokračovat, musí postupně rozšířit svou skupinu. A kde jinde najít podobně smýšlející, než v řadách své komunity?

¹⁵² *Zlatý drak*, 1991, č. 1. Str. 1-2.

¹⁵³ *Zlatý drak*, 1991, č. 3. Str. 4.

5.1.3 Snaha o „vzdělání“ hráčů Dračího doupěte

Jak již bylo řečeno, zájem ze strany autorů *Dračího doupěte* o větší kreativitu komunity se odrážel v soutěži o Spár Zlatého draka. Velmi ilustrativní je v tomto směru již text vyhlášení soutěže: „*Chcete, aby ostatní pánové jeskyň hráli vaše jeskyně? Sháníte sami nové nápady?... Je tu soutěž pánů jeskyň a jejich jeskyní O spár Zlatého Draka. Každý, kdo se bude chtít zúčastnit, zašle na výše zmíněnou adresu kopii dobrodružství... My v redakci si dobrodružství prostudujeme, zhodnotíme um, s jakým byla stvořena zápletky, posoudíme, jak strhující je jeskyně, oceníme obrazotvornost, s jakou byly umístěny poklady a nalíčeny pasti a po dlouhém rokování – nejpozději však 1.11.1991 – rozhodneme. Vítěz bude odměněn Spárem Zlatého draka a čestným členstvím na jeden rok. Přejeme hodně zdar!*“¹⁵⁴ Autoři *Dračího doupěte* si již od počátku soutěže cenili především tvůrčí fantazie, která byla nezbytná k napsání dobře hratelného dobrodružství. Dobrodružství muselo po prvním zahrání ohromit hráče svou propracovaností a logickou návazností na své příběhové prvky. Do prvního ročníku soutěže na konci roku 1991 bylo přihlášeno sedmnáct dobrodružství. Autoři soutěže očekávali zcela jistě daleko větší odezvu ze strany komunity. Důvodem mohla být výše zmíněná nezkušenost hráčů, potažmo komunity a zcela jistě i ostych poslat něco do veřejné soutěže.

Úroveň představených dobrodružství byla velmi nevyrovnaná.¹⁵⁵ Většina prací byla jednoznačně osobitá, ať už v dobrém nebo špatném smyslu. Prvním nedostatkem byla velmi špatná grafická úprava. Jednalo se především o nečitelné písmo a nepřehledné poznámky, ze kterých byla dobrodružství zcela nehratelná nebo hratelná jen velmi obtížně. Totéž platilo o přiložených mapách a plánech, které nedávaly v některých případech moc smysl. Jednalo se o chyby zapříčiněné především neznalostí a nezkušeností mladých tvůrců, kteří mnohdy poprvé v životě posílali literární pokus k ohodnocení porotou.¹⁵⁶

Dalším, závažnějším problémem byla stavba příběhu. Příběh je velmi důležitou součástí hry, avšak mnozí z tvůrců ho podcenili, popřípadě přehlédli. Stavba děje byla často velmi chatrná. Například v několika případech chyběl cíl, tedy vyústění celého děje. Se stavbou děje souvisí také logika. Logikou se myslí, aby dobrodružství a děj, který se

¹⁵⁴ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 20.

¹⁵⁵ Dobrodružství byla publikována v *Zlatý drak*, 1992, Speciál a *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Od roku 1994 do roku 1996 byla publikována v *Dechu draka*, v kapitole speciálně určené pro dobrodružství.

¹⁵⁶ *Zlatý drak*, 1992, č. 1-6.

v něm odehrává, měl vnitřní funkčnost nezávisle na přítomnosti hráčských postav. Mnoho ze soutěžních dobrodružství trpělo tímto deficitem.¹⁵⁷

Jednou z kategorií, podle kterých se hodnotila dobrodružství, byla užitečnost a následná zábavnost celého dobrodružství. Užitečností se mínila celková kvalita a použitelnost příběhu ve hře. Zábavnost se může v tomto ohledu zdát jako samozřejmost, ale nebylo tomu tak. Mnohá dobrodružství trpěla repetitivním užíváním stejných či podobných herních mechanismů. Například soubojem s davy nestvůr, kdy se soubojový systém po několik desítek minut opakuje.

Už na tomto případě se ukazuje jistý odstup ze strany autorů *Dračího doupěte*, kteří nesouhlasí se způsobem hraní své hry a nabádají ke správnému hraní z jejich pohledu. Zajímavá je zmínka o Garrym Gygaxovi¹⁵⁸, který také bojoval s fanoušky, kteří hráli jeho hru *Dungeons & Dragons* jiným způsobem, a nechtěl připustit, že by mohlo být zábavné i zcela jiné uchopení jeho hry. Tento případ je nutno dát do kontextu samotného druhu her na hrdiny, kdy po čase vzniklo velké množství her, které se projevovaly právě akčností, dynamikou a rychlostí. Takto vznikly akční hry na hrdiny, tedy poddruh her na hrdiny. Je zajímavé sledovat, co si autoři *Dračího doupěte* představují pod pojmem zábavnost, kdy oni vidí zábavnost v dobře vymyšleném a sepsaném dobrodružství. K tomuto je však nutné podotknout, že se až s podivem ukazuje, čemu herní fanoušci dávali, a i dnes dávají přednost. Mnoho hráčů upřednostňuje dějově daleko jednodušší, ale o to rychlejší a akčnější dobrodružství, kdy se hráči spíše předhání ve vylepšování hráčské postavy a zabíjení nestvůr. Z hráčského hlediska je toto dobrým stimulem k odreagování, neboť člověk nemusí tolik přemýšlet nad složitostí děje a pouze si užívá hru jako takovou.

Popsaný problém v literárním aspektu lze předpokládat u autorů, kteří nikdy nic podobného nepsali. Fantasy žánr byl pro mnoho hráčů nový a také specifický, a tak se ukázalo, že hráčům chyběla inspirace a také fantazie k tvoření. V tomto případě se také ukázal věk autorů, neboť někteří ze soutěžících byli mladiství. Jistě se objevil i ostych publikovat veřejně.

Do dalšího ročníku soutěže O spár Zlatého draka 1992 se přihlásil ještě menší počet účastníků na úkor porotců, o které byl z řad komunity velký zájem. „*Loni jsme do naší soutěže dostali celý stoh dobrodružství a měli jsme velké potíže s hledáním porotců, a*

¹⁵⁷ *Dech draka*, 1991, č. 5-6. Str. 2.

¹⁵⁸ *Dech draka*, 1991, č. 4. Str. 3.

*letos je to právě naopak. Porotců je právě šestkrát více než účastníků. Pokuste se tento poměr trochu zvrátit ve prospěch jeskyní!... Podle dvaceti stránek se dá již poznat, je-li jeskyně dobrá – a pak můžete vzít jed na to, že její autor bude mít možnost prezentovat svoji jeskyni veřejnosti celou. Altar si ho již najde a nabídne mu spolupráci. Proto se snažte!*¹⁵⁹ Altar nabádal k větší účasti tím, že s úspěšnými autory naváže spolupráci ke komerčnímu vydání jejich prvotin. Ve snaze budit dojem velkého počtu došlé poštovní korespondence použil nadsázku. Je až s podivem, že se komerční potenciál takto psaných dobrodružství objevuje až v roce 1992. Na americkém trhu se totiž prokázal celkem brzy. V podmínkách Československa to bylo především zapříčiněno nedostatkem kvalitních autorů fantasy. Jasně se ukázalo i na příkladu soutěže O spár Zlatého draka, že amatérští spisovatelé fantasy nemají žádné zkušenosti se psaním tohoto žánru, a proto byla jejich díla přinejmenším zpočátku nekvalitní.

Se soutěží o nejlepší dobrodružství trochu souvisela i druhá vyhlášená soutěž, která byla také uveřejněna ve *Zlatém drakovi*. Jednalo se o soutěž „O železnou rukavici lorda Trollslayera“. „*Od vydání prvního DrD již uplynuly téměř dva roky a za tu dobu narostl počet lidí, kteří DrD hrají a zároveň jsou postiženi jistým literárním talentem. Vám všem, kteří k nim patříte a chcete tuto svou mánii prezentovat veřejně, dává skvělou příležitost následující soutěž. Chcete-li se zúčastnit a získat železnou rukavici lorda Trollslayera, pošlete nám své povídky, novely či romány inspirované Dračím doupětem. Bude je očekávat mnohohlavá porota, která je zodpovědně posoudí a vybere vítěze.*“¹⁶⁰ Z tohoto oznámení je patrný jistý kalkul s posedlostí jako normou fanouškovského chování. Odkazuje to především na znalost fenoménu her na hrdiny v USA. Autoři *Dračího doupěte* zcela jistě uvažovali nad odezvou komunity, a tak se nad chováním fanoušků nepozastavovali jako nad něčím neobvyklým.

Podstata soutěže spočívala v zasílání literárních prvotin mladých autorů. Podmínkou byl fantasy žánr. Nemuselo jít nutně o povídku zasazenou do světa *Dračího doupěte*, ale z desítek zaslaných povídek jich bylo mnoho inspirováno právě zahraným dobrodružstvím v *Dračím doupěti*. To bylo prezentováno stručným popisem, nejednalo se však o kvalitní literární dílo. Soutěž od počátku bojovala s nedostatkem zaslaného materiálu, neboť za dva roky jejího fungování přišlo dohromady něco okolo 30 povídek, kdy dvě třetiny z nich byly nepovedené pokusy o fantasy povídku. Smyslem této soutěže bylo probudit v lidech

¹⁵⁹ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 7.

¹⁶⁰ *Zlatý drak*, 1992, č. 3. Str. 8.

literární talent v oblasti fantasy. Posléze by takto vzniklé povídky byly otisknuty ve sborníku *Drakobijeckých povídek*.

Za účelem povzbuzení tvůrčí spisovatelské aktivity v rámci soutěže O železnou rukavici lorda Trollslyera se ke konci roku 1992 postupně začaly objevovat kratičké povídkové fantasy texty na stranách *Zlatého draka*. Zprvu se jednalo o převyprávěná dobrodružství, která hráči zažili během hraní *Dračího doupěte*. Autor textů Jan Obdržálek popisoval život mladého krolla Čeníška. „*Čeníškův příběh.... Čeníšek je mladý kroll. Opustil svoji rodnou vesnici a přidal se k družině dobrodruhů. Společně dorazili do města.*“¹⁶¹ Jednalo se o alegorii na příchod venkovana do Prahy a jeho prvotní okouzlení. Obecně řečeno se na tomto příkladu ukazuje, jaká dobrodružství hráči hráli. Inspirací pro ně byla všední realita vysokoškolských studentů.

5.1.4 Korespondenční činnost Hexaedru

Na adresu Hexaedru pravidelně přicházely ohromné spousty dopisů od fanoušků. Odpovědi na dopisy však často vázly i několik měsíců. V redakci *Zlatého draka* se jednalo o velmi nepopulární aktivitu, se kterou nebyla spojena na první pohled žádná zajímavá tvůrčí práce.¹⁶² S tak masivní listárnou souvisel problém v nepřehlednosti, nesrozumitelnosti a nečitelnosti některých dopisů, na které se v některých případech nedalo ani odpovědět.

První skupinou dopisů byly dopisy adorujícího charakteru, ve kterých čtenář či hráč chválil práci Altaru, potažmo klubu Hexaedr. Háček spočíval v tom, že ve větším množství případů pisatel zakončoval dopis s nadějí na odpověď. Na tento druh dopisu však odpověď zpravidla nebyla odeslána. Altar neměl zaměstnance, který by vyřizoval korespondenci a na takto automatizovaný proces stejných děkovných odpovědí neměl kapacity.¹⁶³ Altar se po vzoru moderních západních společností rozhodl pro specializaci jednotlivých zaměstnanců na různé segmenty, jako byly reklamace, polské hry, dotazy ohledně *Dračího doupěte*, zásilkovna či příspěvky do časopisu *Zlatý drak*.

Druhá ohromná skupina korespondence byla zasílána za účelem přispění novými náměty, připomínkami a otázkami týkajícími se čehokoliv ohledně her a fantasy. V

¹⁶¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 9-11.

¹⁶² *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 9.

¹⁶³ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 8.

dopisech se mnohokrát objevovala shodná témata od objednávek až po nápady na nová pravidla.¹⁶⁴ Dopis podobného ražení byl proto těžko zodpověditelný.

V polovině roku 1992 přišel Altar s naprostou revizí listárny, která měla těmto problémům předejít. Různé záležitosti se budou posílat na zvláštní adresy. Jednalo se o adresy pěti zaměstnanců Altaru, kdy každý z nich měl na starost jinou oblast. Jiřina Vorlová vyřizovala reklamace, Michael Bronec se i nadále věnoval objednávkám polských her, Martinu Klímovi byly přiděleny objednávky *Dračího doupěte* či figurek a příspěvky do *Zlatého draka* byly adresovány novému šéfredaktorovi Martinu Semerádovi.¹⁶⁵ V případě komplikovaného dopisu, kdy by měl tazatel potřebu se obrátit na několik oblastí zároveň, nabídl Altar možnost napsání požadavků na několik kartiček s příslušnou adresou a vše zabalit do jedné obálky.¹⁶⁶ Altar pod neustálou záplavou korespondence zvolil tento způsob vedení listárny jako jediný únosný. Poukazuje to na začátek profesionalizace Altaru jako firmy, kdy už nestačí porůznu odpovídat na dotazy, ale je potřeba centrálního systému, který zefektivní práci s korespondencí.

Efektivnost celého systému se však nepodařilo nastolit podle původního záměru. Skutečnost byla taková, že stejní tazatelé psali i natřikrát dopisy, ve kterých míchali dotazy směřující na různá oddělení. Často se stávalo, že pisatelé zaslali dotaz ohledně data vydání nových pravidel *Dračího doupěte* pro experty společně s dotazem, kdy vyjde další číslo *Zlatého draka* a s nápadem na novou nestvůru, která by měla být neprodleně otištěna ve *Zlatém drakovi*. Mnohdy navíc nová nestvůra postrádala veškerou logiku. Většina z těchto dopisů byla následně vyhozena, neboť pod přívalem korespondence byla redakce natolik zatížena, že si takovéto dopisy pouze předávala mezi sebou a nikdo neodpověděl. „*Více tematické dopisy*“¹⁶⁷ či „*Dotazy blbé a ještě blbější*“¹⁶⁸, to jsou citace jen některých z označení dopisů.

5.1.5 Setkávání členů klubu Hexaedr

Setkávání klubu Hexaedr byla v roce 1991 značně nahodilá. V pražském Radiopaláci byla založena klubovna, kde také proběhl první kongres Hexaedru. Po schůzkách Hexaedru s měsíční četností následovala schůzka sci-fi klubu R.U.R., na kterém se daly

¹⁶⁴ dopisy v listárně *Zlatý drak*, 1991, č. 1-6; *Zlatý drak*, 1992, č. 1-6.

¹⁶⁵ Martin Semerád byl absolventem Matematicko-fyzikální fakulty UK. Na přelomu let 1992 a 1993 se stal šéfredaktorem klubového časopisu *Zlatý drak*. Participoval také na vývoji pravidel *Dračího doupěte*.

¹⁶⁶ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 8-9.

¹⁶⁷ *Zlatý drak*, 1993, č. 1. Str. 8.

¹⁶⁸ *Zlatý drak*, 1994, č. 5. Str. 2.

koupit zajímavé a leckdy vzácné sci-fi a fantasy tiskoviny. Někdy zde byli také k zastížení redaktori časopisu *Ikarie*. Tímto se potvrzuje, že komunita fanoušků her na hrdiny vzešla z řad čtenářů fantasy a sci-fi, na kterém většina z hráčů her na hrdiny vyrůstala. Obě komunity se překrývaly a také se navzájem podporovaly. Ke konci roku 1991 byla klubovna v Radiopaláci zrušena z důvodu navrácení majetku do rukou soukromých vlastníků. Během následujícího půl roku se klubovna Hexaedru přestěhovala do objektu UKDŽ (Ústřední kulturní dům železničářů) na Vinohradech, který je dnes znám jako Národní dům. Zde sdíleli prostory se sci-fi klubem R.U.R. Byl to však neudržitelný stav – komunity se potřebovaly více oddělit a vymezit z důvodu odlišnosti obou žánrů. V polovině roku 1992 Hexaedr přišel s novou klubovnou, která sídlila v základní škole blízko Letenské pláně. Pro Hexaedr byl tento krok přínosný převážně z hlediska finanční situace, protože pronájem klubovny na Vinohradech byl drahý oproti propůjčení jedné z učeben základní školy na jedno odpoledne v měsíci.

Vedení klubu bylo jasné, že se členové klubu rekrutují i z řad mimopražských obyvatel. Byla proto započata snaha o podpoření mimopražských schůzek Hexaedru. „Zprávy z Moravy.... Je to především dobrá příležitost seznámit se osobně s ostatními!“¹⁶⁹ Tyto schůzky, které byly organizátory nahlášeny do tří měsíců před stanoveným datem, byly zveřejněny ve *Zlatém drakovi*. Jednalo se o aktivitu nezbytnou pro rozšíření komunity mimo původní centrum.

5.1.6 Členové klubu

Zajímavý obraz skýtá shrnutí aktivit klubu za rok 1991.¹⁷⁰ K řádnému vyplnění přihlášky do klubu Hexaedr je nutno vyplnit pole pro jméno hráčské postavy, její rasu a povolání. Několik hráčů začalo nechápavě řešit otázku, proč je nutné vyplnit rasu, ke které bude jejich postava náležet.¹⁷¹ Připadalo jim to jako absurdní a zbytečný dotaz. V této otázce se zrcadlí jak pojem rasy, tak také zamyšlení nad rasou a pocitem, kam je možno jedince zařadit a proč je nezbytné tuto informaci uvádět v přihlášce. Plyne to hlavně z událostí a nestabilní doby v letech 1991 a 1992, kdy společností hýbaly změny, které vyvrcholily až samotným rozpadem Československa. Hexaedr si touto informací pouze rozšiřoval hravost a rozmanitost členské komunity, kterou tak chtěl ještě více rozčlenit a

¹⁶⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 5.

¹⁷⁰ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 1.

¹⁷¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 2.

vytvořit z ní daleko vyhraněnější komunitu, která má dostatek fantazie a nestydí se ji prezentovat.

Se samotným seznamem jmen hráčských postav byl zpočátku velký problém. Komunita byla zprvu velmi nezkušená a celkem i bez větší míry fantazie, která je však pro hraní her na hrdiny klíčová. Na seznamu jmen hráčských postav se v jednom kuse opakovala jména jako Aragorn, Frodo, Gimli, Gandalf, Boromir, Legolas, Saruman, ale také Conan. V tomto případě jde o jména fiktivních postav z knih J. R. R. Tolkiena a R. E. Howarda. To poukazuje na několik věcí, které charakterizují herní komunitu her na hrdiny na počátku 90. let. Hráči neměli dostatek fantazie či schopnosti začít si vytvářet a vymýšlet nové postavy v pro ně novém žánru, jakým bylo fantasy. Bylo to zapříčiněno především neznalostí tohoto literárního žánru, ale také novostí celého odvětví her na hrdiny. Jediná fantasy literatura, kterou bylo možné zakoupit, se ve větší míře omezovala pouze na knihy z pera Tolkiena a Howarda. Proto se objevila tak velká inspirace jmény hrdinů těchto knih. Důvod však také lze spatřovat v jisté ostýchavosti celé hráčské komunity, tak jak jsem zmiňoval v kapitole o literárních soutěžích. Je to zapříčiněno dozvuky politického uspořádání a situací před rokem 1989, kdy svoboda projevu nebyla podporována. Autoři *Dračího doupěte* a Hexaedru chtěli tímto krokem a vizí probudit v hráčích pocit svobody a tvůrčí činnosti na prahu nové doby.¹⁷²

5.2 Klubový časopis Zlatý drak

Časopis *Zlatý drak* měl za úkol dělat reklamu pro prodej *Dračího doupěte* a jeho dalších budoucích produktů. Primárně se posílal členům Hexaedru, kteří měli uhrazen členský poplatek. První čísla byla také z reklamních důvodů poslána i některým vybraným osobám, které neměly členství zapláceno. Jednalo se o osoby, které se aktivně zajímaly o komunitu či o hru, ale neprojevovaly zatím zájem se přidat.

První reklamou v časopise *Zlatý drak* na produkty, které nesouvisely přímo s *Dračím doupětem*, bylo oznámení s nabídkovým listem na knihy nakladatelství Winston Smith.¹⁷³ Knižní trh byl pro šíření *Dračího doupěte* a posléze i dalších stolních her klíčový. Do specializovaných knihkupectví chodilo mnoho zájemců o fantasy literaturu, kteří se také rychle stali fanoušky her na hrdiny či jiných stolních her. Knihkupectví byla proto první místa, která ve větším množství začala nabízet veškerý sortiment stolních her.

¹⁷² *Zlatý drak*, 1991, č. 5-6. Str. 2-3.

¹⁷³ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 21.

Později se začaly objevovat také recenze úspěšných stolních her, které vycházely na polském trhu. Jejich prostřednictvím se komunita okolo her na hrdiny pomalu seznamovala se západními hrami, které vycházely v polské jazykové mutaci. Komunita se takto začala dozvídat, že existují i jiné stolní hry než *Dostihy a sázky*. Zvláštní pozornost upoutaly recenze fantasy stolních her, jako například *Bitva na polích Pelennoru*.¹⁷⁴ Recenze byly přínosné ze dvou důvodů. Na jednu stranu seznamovaly hráče s jinými herními žánry. Někdy je i komparovaly s již známým *Dračím doupětem*. Druhý důvod byl daleko prozaičtější. Jednalo se také o první reklamy na produkty, které by bylo možné dovézt na československý trh. Dalo by se říci „recenze na zakázku“. Proto se takové recenze zaobíraly nejenom názorem recenzenta na danou hru, ale také velmi dopodrobna psanými postupy, jak daná hra funguje a jak se hraje.

Postupně se ve *Zlatém drakovi* začaly objevovat tematicky zaměřené články. Jeden z prvních se zabíral výklady snů a skřítky obývajícími tyto sny. Články byly chápány jako zdroj inspirace pro hraní *Dračího doupěte*. Jako další následovalo podrobné seznamování s historickými kulturami, zvláště s kulturami mysticky zaměřenými. Jako první byla představena kultura Keltů se zaměřením na náboženství a rituály druidů. V tomto lze spatřit propojení s diskurzem „Keltománie“, kdy Keltové naplňovali tzv. ideologickou funkci po roce 1989.¹⁷⁵

5.2.1 Distribuce klubového časopisu

Všechna čísla do jednoho byla posílána ručně. To znamenalo orazítkovat a nadepsat tisíc obálek. Proto se vedení Hexaedru rozhodlo na prvním kongresu v pražském Radiopaláci požádat členy o pomoc. Našla se nepočtená skupina dobrovolníků, kteří pomohli s odesláním skoro poloviny z celkového množství. Pro pomoc s odesláním budoucích čísel *Zlatého draka* byl v prvních číslech inzerován přivýdělek dvaceti haléřů za odeslaný kus.¹⁷⁶ Tento typ podnikání můžeme pro potřeby této práce nazvat jako tzv. dobrovolnický. Byl založen především na fanouškovství a sdílených hodnotách, které měly převýšit finanční odměnu z odvedené práce. Odměna měla zastávat pouze funkci „drobného bonusu“, ne adekvátní výplatu. Z výše uvedené kapitoly o evoluci obchodního modelu *Dračího doupěte* víme, že se později rozvine do plně funkčního pyramidového

¹⁷⁴ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 18-19.

¹⁷⁵ VALIŠ, Daniel. *Kelti jdou! Diskurzivní a sociální praxe keltománie v českých zemích v 90. letech*. Praha 2012, nepublikovaná diplomní práce, obhájená na FHS, Str. 68.

¹⁷⁶ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 2.

schématu. Zajímavě se jeví propojení podnikání a jeho postavení na zájmu komunity o společnou věc. Už takto v počátcích podnikání můžeme pozorovat jistou míru komodifikace sdílených hodnot a zájmů. Komunita však na to nereagovala kriticky, neboť to bylo prezentováno jako dobrovolnická činnost za účelem pomoci. Otázkou zůstává, zda tento postoj ze strany vydavatelů je náhodný a později se samovolně etabluje do modelu pyramidy či byl od počátku promyšlený, jako v případech jiných pyramidových systémů běžných v 90. letech. Z analýzy dostupných pramenů vyvstává podoba, ve které si je Klíma do jisté míry vědom funkcí podnikání, ale převládá v něm stránka zaujetí pro věc a „fanouškovství.“¹⁷⁷

V průběhu roku 1992 přišla redakce *Zlatého draka* se změnou ve způsobu rozesílání jednotlivých čísel. Každý výtisk byl opatřen poslední stranou, na které byla napsána adresa daného předplatitele a kam také přišla známka a razítko pošty. Tento krok výrazně zjednodušil způsob rozesílání, neboť výtisky nebylo nutné zabalit zvlášť do obálek. Byla tím také ušetřena značná část výdajů spojená s nákupem obálek.¹⁷⁸

Ke konci roku 1992 se na cenách předplatného časopisu *Zlatý drak* ukazuje, že pošta téměř ztrojnásobila ceny za své služby. Ve *Zlatém drakovi* to bylo s nelibostí označováno jako „avanturismus a voluntarismus v jednom“: „*Naše pošta usoudila, že objem přepravované pošty vzrostl natolik, že by více než polovina jejích zaměstnanců musela začít pracovat, a aby tomuto nehoráznému avanturismu a, proč si to nepřiznat, soudruzi, voluntarismu, učinila přítrž, zvýšila sazby poštovního v průměru o 180 %, ve skutečnosti na trojnásobek.*“¹⁷⁹ Jednalo se spíše o nepochopení tržní ekonomiky, kdy pošta tímto potřebovala zaplatit za nárůst objemu přepravovaných zásilek. Projevoval se tím tendenční názor, dle kterého polovina zaměstnanců pošty nepracuje, tak proč je tedy nutno zdražovat poštovné. Pošta byla proto viděna v ironickém pohledu jako „socialistický podnik“, který se neslučoval s vizí kapitalismu a správného kapitalistického hospodaření.

S cenou poštovního souvisel počín Michaela Bronce, který ke konci roku 1992 začal hledat města, ve kterých bude alespoň deset tzv. doupěmilců.¹⁸⁰ Jeden z nich poskytne veřejně adresu, na kterou bude Altar posílat nová pravidla a další produkty. Bude zde také fungovat akce výměny pravidel s desetiprocentní slevou, kterou zavedl Klíma po přechodu

¹⁷⁷ *Zlatý drak*, 1993, Speciál. Str. 1

¹⁷⁸ Zadní strana obálky časopisu *Zlatý drak*, 1992, č. 3-6.

¹⁷⁹ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 6.

¹⁸⁰ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 13.

pravidel *Dračího doupěte* na novou verzi. *Zlatý drak* by mohl chodit také na tuto adresu, odkud by si ho zájemci rozebrali dle objednávek. Jednoduše řečeno, za jeden balík by se zaplatilo mnohem méně než za jednotlivé objednávky. Takto si Hexaedr plánoval vybudovat síť prodejních míst, která by usnadnila distribuci a prodej, bez zapojení koncových kamenných obchodů.

V roce 1995 přichází znovu velmi znatelné navýšení cen poštovního. V časopise se hovoří o „téměř 250 procentní nárůst ceny novinového výplatného.“¹⁸¹ Česká pošta si prostřednictvím rozesílání a distribuce nejrozličnějších předplatných vytvořila v tomto ohledu monopol. Nebyla ale připravena na tak rozsáhlý a razantní nástup časopisů a novin všemožných zaměření. Na distribuci *Dechu draka* je patrné, jak pošta prožívala jednu z prvních zaměstnaneckých krizí v devadesátých letech.

5.2.2 Postupný úpadek časopisu *Zlatý drak*

Časopis *Zlatý drak* prodělal v roce 1992 několik existenčních krizí. Hlavní problém spočíval v obsazování postu šéfredaktora. Pro tuto práci bylo nutné vlastnit počítač, což ne každý splňoval. Další, možná o něco závažnější problém se týkal volného času, který musel šéfredaktor vynaložit. Bylo potřeba řešit velký počet dotazů přicházejících na adresu časopisu. Jednalo se především o otázky týkající se pravidel *Dračího doupěte* a také o návrhy rozličných nových nestvůr, které mohly být použity ve hře. Velký problém představovalo tvoření pravidel *Dračího doupěte* pro pokročilé, které trvalo bezmála rok. Během tohoto času přicházelo autorům *Dračího doupěte* mnoho dotazů, kdy už pravidla konečně vyjdou a kde budou k zakoupení. Toto všechno mělo za důsledek, že autoři *Dračího doupěte*, potažmo Altar, chtěli časopis předat jiným autorům, kteří by se mu věnovali s mnohem větší pílí.¹⁸²

Zlatý drak postupně doplácel na nedostatek příspěvků, které by bylo možné v každém čísle otisknout. Redakce se to rozhodla vyřešit prosbou směrem ke komunitě, aby se více zapojovala do vzniku *Zlatého draka*. Tímto způsobem se v roce 1993 začala postupně obměňovat redaktorská sestava.

Během roku 1995 se zcela odklání nepočtená slovenská strana hráčů her na hrdiny, potažmo Hexaedru. Česká pošta zrušila v roce 1994 levné novinové výplatné na

¹⁸¹ *Dech draka*, 1994, č. 6. Str. 1.

¹⁸² Viz úvodník *Zlatý drak*, 1993, č. 1. Str.1. „Druhý úvodník Mgr. Martin Klíma“ *Zlatý drak*, 1993, č. 2-3. Str. 9.

Slovensko, kterým se rozesílal *Zlatý drak* a další tiskoviny v rámci Hexaedru. Tento krok měl za následek postupný odchod všech členů Hexaedru bydlících na Slovensku. Úpadek klubové aktivity a potažmo vlažný zájem o *Zlatého draka* byl řešen otištěním připraveného dobrodružství ze soutěže O spár Zlatého draka. Z tohoto lze vypožorovat snahu o zachování klubového časopisu a jeho předplatitele, kteří si stále více stěžovali¹⁸³ na špatný obsah klubového časopisu.

5.3 Spory uvnitř Hexaedru

Po dvou letech fungování Hexaedru se začaly ozývat nespokojené hlasy z řad členů, kteří začali kritizovat jeho vedení. V jejich očích klub pro své členy nic nedělá ani se o ně vůbec nestará. Tato kritika se dotkla předsedy klubu Klímy. „*Karel Makovský* (předseda brněnské společnosti J. R. R. Tolkiena) *prohlásil, že by nechtěl být jako Hexaedr, který se o své členy nestará a nic pro ně nedělá. Musím říct, že se mě to hrubě dotklo.*“¹⁸⁴ Proti tomuto tvrzení se ohradil tím, že Hexaedr je klub „*kontaktní*“, tudíž klub, který převážně zprostředkovává kontakt mezi svými členy. Tímto také učí členy samostatnosti a iniciativě, což je dle Klímy „*daleko lepší než pionýrský oddíl her na hrdiny.*“¹⁸⁵ Je zde také přítomna kritika „*pečování*“ jako něčeho „*socialistického*“ a zastaralého, což je vyjádřeno pejorativním oslovením „*pionýrský oddíl*“. Ukazuje se tak ideál nového kapitalistického přístupu, který bude založen především na aktivitě členů a v neposlední řadě i na určité míře komerce.

Způsob vedení klubu, který sloužil spíše ke sdružení potenciálních zákazníků, se opíral převážně o zprostředkování kontaktů mezi členy. Jeho nedílnou součástí byl celkový soupis hráčů her na hrdiny, kterým byly posílány prostřednictvím klubového časopisu reklamy na nové produkty Altaru. Není pravda, že by se Hexaedr nesnažil pořádat nějaké akce či hry. Nedostávalo se mu však prostředků na tuto aktivitu.¹⁸⁶ Finance sotva pokryly výdaje za klubový časopis a korespondenci s jeho členy.

Ukázalo se, že akce za účelem srazu všech členů by bylo lepší plánovat na čistě komerčním základě. Každý účastník by si musel zaplatit vstup na danou akci. Tento posun v myšlení a nazírání na komerční akce je velmi zásadní. V dnešní době je běžné platit za akce jakéhokoliv druhu často i nemalé částky. Otázkou v roce 1992 bylo, kolik by si měli

¹⁸³ *Zlatý drak*, 1995, č. 1. Str. 1.

¹⁸⁴ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 1.

¹⁸⁵ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6, Str. 2.

¹⁸⁶ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6, Str. 3.

organizátoři účtovat za vstup na takovouto akci. Za průměrné setkání fanoušků, tedy noc, se tehdy platilo 200 až 300 korun. Jak to ale vyřešit s klubovou základnou, která si platí každý rok členský poplatek? Tímto zamyšlením se Hexaedr dostal k morálnímu dilematu: „*Je správné, čestné a mravné, když klub chce od svých členů, kteří si řádně zaplatili příspěvky, peníze za to, že přijedou na jeho akci, nota bene když chce stejně peněz jako od nečlenů?*“¹⁸⁷

5.4 Rozšiřování komunity

K rozšiřování komunity přispělo také pobízení k přátelství a toleranci k novým hráčům. Starší hráči byli prostřednictvím klubového časopisu nabádáni k toleranci a jistému druhu mentorství vůči novým hráčům. Hráči byli povzbuzováni, aby psali do *Zlatého draka* inzeráty vyzývající nováčky k účasti na hrách ostatních členů. Postupně, jak *Dračí doupe* pronikalo do společnosti, začaly se objevovat zprávy o setkáních fanoušků i jinde než v Praze. Dalším centrem se po Praze stala Olomouc.

Při budování komunity, popřípadě celé subkultury, je potřeba si uvědomit počátek zrodu daného fenoménu. Tím je v tomto případě jistě samotný literární žánr fantasy, který byl v raných devadesátých letech veřejností přehlížen. Nedlouho po vzniku časopisu *Zlatý drak* v něm začaly vycházet životopisy literárních osobností, které ve větší či menší míře umožnily vzniku fantasy jako žánru. Jako první byl v roce 1992 představen J. R. R. Tolkien.¹⁸⁸ Prezentován byl poměrně rozsáhlým příspěvkem, který mapoval celý jeho život. Byly v něm nepřímo zvýrazněny milníky, které poukazovaly na zrod fantasy a na autorovu genialitu. Trilogii Pána prstenů adoroval jako knihy, které nesmí chybět v žádné knihovně. Zdůrazňoval také jejich celosvětovou popularitu od Belgie po Borneo. Zajímavé je také vyzdvihnutí skutečnosti, že nejčastějšími čtenáři v Americe jsou vysokoškolští studenti. Tímto způsobem chtěl Hexaedr poukázat na vzdělanost komunity, která se okolo fantasy utvořila.

Jak komunita úspěšně rostla, množily se také dotazy na vznik her na hrdiny. Pro mnoho členů komunity byla znalost historie her na hrdiny zcela zásadní věc. Roli zde hrálo nadšení z objevování něčeho nového, které tolik učarovalo spoustě lidí po celém světě. Znalost historie také dávala pocit čehosi významného a hmatatelného. Proto se Martin Klíma rozhodl k přeložení a následnému vydávání článků na téma historie her na hrdiny,

¹⁸⁷ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 2.

¹⁸⁸ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 4.

kteře začaly pravidelně vycházet ve *Zlatém drakovi*. Na těchto článcích je vidět, jak si Klíma vytvářel odstup od autorů jako je Gary Gygax a kritizuje je v mnoha ohledech. Například lze uvést závěrečnou pasáž článku o *D&D ze Zlatého draka*, kterým Klíma poukázal na neoblíbenost tvůrce *D&D* mezi komunitou, popřípadě pak tento argument vztáhnul na celé vydavatelství TSR. „*Další příčinou neoblíbenosti TSR byly Gygaxovy útočné články o fantomových nakladatelích v časopisu Dragon a také jeho zjevný nesouhlas s tím, že někdo hraje hry na hrdiny jinak než on,*“¹⁸⁹ píše Klíma a pokračuje: „*Ale na svém poli si TSR udělali nepřátele a byli známí hlavně svou arogancí. Částečně to způsobovala přirozená žárlivost na jejich úspěch, ale do značné míry si za to mohli sami... Pokud to bylo v jejich silách, snažili se dělat problémy ostatním společností.*“¹⁹⁰ Tímto způsobem také poukazuje na chyby, kterých se dopustila americká vydavatelství, ať už při tvorbě pravidel, jejich následné distribuci do obchodů nebo v prodeji. Symptomatické je, že se Altar v nových tržních podmínkách nevyhnul stejným problémům, o nichž se mohl poučit z historie předcházejících západních vydavatelství.¹⁹¹ Největší problém spočíval v nesouhlasu s kreativitou hráčů. Na tomto zjištění je zajímavé protirečení si s konceptem nové svobody po roce 1989. Altar si tímto nesouhlasem vynuocoval kontrolu nad směrem vývoje celé komunity.

5.5 Reakce Hexeadru na dění v letech 1991-1992

Konec roku 1992 přinesl rozpad České a Slovenské Federativní Republiky na Českou republiku a Slovenskou republiku. Tato zásadní událost se odrazila i v Hexaedru. Ten si od počátku kladl za cíl nerozšiřovat ani nepodněcovat národnostní spory. Již zmíněná hádka o název klubu byla po debatě zažehnána vtipnou poznámkou: „*Na české ministerstvo vnitra to měla Vilma bliž než na federální.*“¹⁹² Klíma si byl zcela vědom národnostní otázky, ale všemožně se mu dařilo se jí vyhýbat. Rozpadem Československa musel Hexaedr na nastolenou situaci reagovat. „*Můžete si myslet svoje o rozpadu státu, můžeme ho vítat, nesouhlasit s ním nebo nám to může být jedno. To je věc osobního politického přesvědčení a to, jak jsem již říkal, nechci do Zlatého draka zatahovat. Ale jedno si vymluvit nedám: že kluby jako je Hexaedr jsou užitečné, a to dnes možná víc než dřív.*“¹⁹³ Vyzdvihoval sdružení, kamarádství a překonávání vzdáleností mezi různými

¹⁸⁹ *Zlatý drak*, 1993, č. 2-3. Str. 3-4.

¹⁹⁰ *Zlatý drak*, 1993, č. 2-3. Str. 3.

¹⁹¹ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-6; *Zlatý drak*, 1992, č. 1-6.

¹⁹² *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 1.

¹⁹³ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 1.

lidmi. „Cokoli, co nám umožňuje překonat vzdálenosti mezi lidmi, poznat nové přátele, nás obohacuje. John Donne napsal: Nikdo není ostrov sám o sobě ... Smrt každého člověka mě zmenšuje, protože jsem součástí lidstva. A proto se nikdy nenechávej ptát, komu zvoní hrana. Tobě zvoní. Ale platí to i obráceně: každý člověk, kterého znám, mě obohacuje, rozšiřuje můj život.“¹⁹⁴ Poznávání nových lidí člověka obohacuje. Touto myšlenkou Hexaedr vystihl jeho postoj k rozpadu Československa. Zároveň se snažil být touto snahou, co možná nejvíce apolitický. Nechával členy, aby se sami rozhodli, jaký mají na rozpad Československa názor. V tomto kroku je vidět pragmatická snaha o zachování celistvosti klubu. Z praktického hlediska se jeví jasné vymezení jako krok, po kterém by se mohl klub rozpadnout. Jak horlivě může mladá generace reagovat na politické otázky, usuzoval Klíma jistě z vlastních zkušeností.¹⁹⁵

Rozpadem federace se objevilo několik existenčních problémů, které se musely neprodleně vyřešit. Hlavním byl problém v měnové odluce, kdy hrozilo zdražení poštovního z Čech na Slovensko. Bylo potřeba nalézt dobrovolníka na Slovensku, který by za peníze Altaru rozesílal vydání *Zlatých draků* po Slovensku. Tímto krokem chtěl Altar minimalizovat ekonomické ztráty, které by mohly mít katastrofální dopad.

Slovenská koruna po necelém půl roce devalvovala o deset procent, s čímž vzrostl strach z mezinárodních tarifů poštovního. Hexaedr byl nucen najít pro Slovenskou republiku oficiálního zástupce, který by si vzal tamní členskou základnu na starost. Ten by shromažďoval veškeré platby ze Slovenska a hromadně je směňoval na koruny, případně by se přes něho později posílala i nová vydání *Zlatého draka*.

5.6 Počátky komunitní aktivity v rámci rozšiřování Dračího doupěte

Komunita hráčů her na hrdiny se skládala z mnoha podskupin. Základní skupinou, která byla u zrodu samotného *Dračího doupěte*, byli vysokoškolští studenti. Tito studenti ve velkém množství případů studovali informační technologie či jiné obory na technických univerzitách. Proto se už v roce 1992 začaly objevovat inzeráty k výměně a distribuci počítačových her. Jednalo se například o hry na Commodore 64. Hry byly ze začátku spíše textové a opíraly se o prvky z *Dračího doupěte*, ale i Pána prstenů. Tento jev, tedy spojení či překlenutí hráčské komunity ze stolních her na hrdiny směrem ke hrám počítačovým, se bude v pozdějších letech mnohem víc projevat, a to i na poli vydavatelském.

¹⁹⁴ *Zlatý drak*, 1992, č. 5-6. Str. 2.

¹⁹⁵ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 1 Klíma se zhostil v roce 1989 veřejného projevu na Albertově.

Díky oblibě *Dračího doupěte* u především technicky zaměřených studentů začaly ve velkém sledu vznikat jak dodatky k již existujícím oficiálním pravidlům *Dračího doupěte*, tak i k ostatním již vytvořeným dodatkům. V hojném počtu se snažili o lepší věrohodnost, a tedy reálnost celé hry. Vymysleli proto pravidla, která měla simulovat určitý problém, který existoval v pravidlech. Například se řešil pád hráčské postavy z výšky. Pravidla tento jev pojala velmi jednoduše. Vznikla proto simulace přesnější, postavená na matematických principech.

Všechny tyto úpravy však měly jednu velkou slabinu. V herní praxi byly obtížně použitelné, neboť samotnou hru dělaly složitější na pochopení a zahrání. V roce 1994 vznikla proto v hráčské komunitě diskuze o smyslu všech těchto dodatků.¹⁹⁶ Převládá názor, že pokud se hra zahltlí přemírou složitých dodatků, stane se nehratelnou. Pro toho, kdo má chuť hrát hry realističtější, bylo východiskem hraní her v přírodě. Komunita si teprve převážně prostřednictvím Vladimíra Chvátila¹⁹⁷ a Martina Klímy¹⁹⁸ plně uvědomila filosofii pravidel *Dračího doupěte*. Jednalo se o konsistentní sled pravidel, kde by ani jedno pravidlo nemělo vybočovat z řady ostatních, ale jen doplňovat celkový obraz hry. Devizou *Dračího doupěte* vždy byla jednoduchost celého systému, což pochopitelně korelovalo s cílem oslovit co největší okruh potenciálních hráčů.

Osoba Vladimíra Chvátila se od počátku stala středobodem amatérského nazírání na stolní hry a jejich systémy. Chvátil byl studentem informatiky na Masarykově univerzitě v Brně. K *Dračímu doupěti* se dostal díky teoretizování nad systémy, které této hře umožňují fungovat. Byl to také výherce prvního ročníku soutěže O spár Zlatého draka.¹⁹⁹ Vladimír Chvátil napsal do časopisu *Zlatý drak* a *Dech draka* několik článků, ve kterých zpochybňoval filosofii herních systémů a komparaci s již známým *Dračím doupětem*. Dále také nabádal, jakým směrem by se měl ubírat nový obsah doplňující již vydaná pravidla.²⁰⁰

¹⁹⁶ *Zlatý drak*, 1994, č. 4. Str. 2. *Poustevníkovy závěti*, 1994, č. 4. Str. 1. *Kámen mudrců*, 1994, č. 12-13. Str. 3. *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 28.

¹⁹⁷ Vladimír Chvátil studoval na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity v Brně. V roce 1991 vyhrál první ročník soutěže O spár Zlatého draka s dobrodružstvím Ruka. Později se stal spoluautorem pravidel *Dračího doupěte*. Dnes ho lze považovat za jednoho z neznámějších tvůrců stolních her na světě, což dokládá několik ocenění, která za své hry obdržel.

¹⁹⁸ Pravidelně vycházely články věnující se teorii her na hrdiny v obecném měřítku. Tedy jak fungují, jak vytvářet nový obsah a podobně. Autory byli Vladimír Chvátil a Martin Klíma. První článek v *Dechu draka*, 1994, č. 4. Str. 52.

¹⁹⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 5-6. Str. 1.

²⁰⁰ *Dech draka*, 1994, č. 4. Str. 52.

5.7 Setkání komunity

Komunita hráčů her na hrdiny se setkávala na dvou odlišných typech setkání. Na jedné straně stála specializovaná setkání určité skupiny, jako byli například vyznavači děl J. R. R. Tolkiena. Obecná setkání fanoušků fantasy a her na hrdiny byly pořádány v podobě tzv. conů. K těmto setkáním se ještě pořádaly tzv. konference Hexaedru, které byly organizovány pro členy klubu. Tyto konference by se daly charakterizovat jako průsečík mezi setkáními komunity a hrami v přírodě.

5.7.1 Kongresy Hexaedru

Počátkem roku 1992 byl ve *Zlatém Drakovi* oznámen II. kongres Hexaedru.²⁰¹ Tento kongres se měl konat od 28. srpna do 30. srpna, tedy jeden prodloužený víkend. Místo konání akce bylo zajištěno na Novém hradě v Olomučanech. Program tohoto kongresu měl být velkolepý. Mimo obvyklých klubových záležitostí, jakými jsou shrnutí roku v klubu či volba představenstva pro nový rok, se zde má konat obří hra pod širým nebem. Je zde nutno zdůraznit, že v oznámení bylo avizováno, že se nebude jednat o táborovou hru, ale o *Dračí doupe* „na živo“. Vítány jsou také všelijaké kostýmy a masky všeho druhu. Čím roztodivnější kostým, tím lépe. Akci organizovalo vedení klubu Hexaedr společně se Společenstvem – klubem přátel díla J. R. R. Tolkiena. Zde lze spatřit další názorné překrytí v rané fázi mezi hráči a především fanoušky literární tvorby J. R. R. Tolkiena.

II. kongres Hexaedru se uskutečnil v ohlášeném termínu. Byl z jedné strany ukázkou elánu, zápalu, nedostatku zkušeností s obdobnými akcemi a naivity oproti nepochopení, netoleranci a možná i opovržení ze strany veřejnosti. Celý nápad na hru pod širým nebem na Novém hradě vzešel z dopisu²⁰², ve kterém skupina ochránců přírody z Olomučan nabízela hrad a okolí ke hře a k místu konání kongresu. Michael Bronec s Vilmou Kadlečkovou se jeli ke konci jara na místo podívat. Od té chvíle mělo být vše domluveno na poslední víkend v srpnu. V letních měsících byla organizace kongresu pozdržena z důvodu zkouškového období na univerzitách, popřípadě překrývajícího se období maturit. Většina práce kolem organizace byla proto udělána až před samotnou akcí.

Den před vypuknutím akce se organizátoři, po příjezdu na Nový hrad, dostali do sporu se správcem hradu. Ten trval na okamžitém snížení počtu účastníků a na zákazu

²⁰¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 2.

²⁰² *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 5.

konzumace jakéhokoliv množství alkoholu. Dle jeho představ hrad pojme cca třicet až čtyřicet hostů. Přilehlé tábořiště má kapacitu sto dvaceti stanů. Účastníků však bylo nahlášeno tři sta šedesát čtyři. Organizátoři proto museli telegramem narychlo snížit počet účastníků. Další den však po spatření organizátorů v přilehlé hospodě trval správce na celém rozpuštění akce. Kongres klubu Hexaedr se však i přes tyto nesnáze uskutečnil na jiném, nedaleko vzdáleném, tábořišti. Hra v přírodě byla ale zrušena.²⁰³

Průběh akce a její předčasné ukončení poukazuje na několik skutečností. Tou první, nejzávažnější, je celková nepřipravenost organizátorů na akce podobně rozsáhlého typu. Omlouvali se tím, že byli zaskočeni množstvím přihlášených: „*Ještě na začátku srpna bylo přihlášených asi 180. Během následujících dnů se jejich počet zdvojnásobil. Optimisticky jsem se domnívala, že kde je tábor pro 150 stanů, tam se vyspí i pár desítek nenáročných dobrodruhů navíc.*“²⁰⁴ Sami však pochybili v připravenosti. Další chybou je nepřipravenost místa akce. Správce hradu se zcela jistě zalekl tak početného davu rozličně oděných členů klubu. Otázkou samozřejmě zůstává, proč nestanovil jasná pravidla předem, popřípadě nesdělil neochotu pořádat akci v jeho objektu. Dle reflexí účastníků²⁰⁵ se nabízel výklad jeho jednání jako snaha co nejrychleji a z jakéhokoliv podnětu akci zrušit z důvodu obav z jakýchkoliv aktivit spojených s hraním *Dračího doupěte*.

Organizátoři III. kongresu Hexaedru si vzali z předešlého ročníku ponaučení. Proto už celý kongres plánovali do většího ústraní, kde bude na něj i hru v přírodě dostatečný klid. Bylo zvoleno místo u hradu Rožmberk v Jižních Čechách, v blízkosti městečka Rožmberk nad Vltavou. Po několika zraněních z minulého ročníku, která byla zapříčiněna šermováním s atrapami mimo dohodnutou hru, byl také udělen výslovný zákaz jakýchkoliv napodobenin zbraní. Souhlas se zákazem bylo nutno prokázat prohlášením, ve kterém se daný jedinec zavázal k vlastní odpovědnosti. Byly vítány kostýmy nejrůznějších druhů. Od kouzelnických hábitů po rytířské zbroje. Organizátoři si byli velice dobře vědomi skladby komunity, která sestávala převážně ze studentů rozličného věku. Proto nabádali, aby si každý účastník přivezl vlastní zásoby jídla, neboť místní restaurace jsou drahé.²⁰⁶

Na třídenním kongresu proběhla i navzdory nepřízni počasí hra pod širým nebem. Hráči dostali kartičky, na kterých byly napsány rozličné zbraně a kouzla. Hráči

²⁰³ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 3-4.

²⁰⁴ *Zlatý drak*, 1992, č. 3. Str. 1.

²⁰⁵ *Mormegil*, 1992, č. 1. Str. 2-3. *Zlatý drak*, 1992, č. 3. Str. 1-3. a 4-5. 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Str. 652.

²⁰⁶ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 1-5.

představovali dobrodruhy, kteří putovali od organizátora k organizátorovi a snažili se vyhledat schované artefakty, o kterých jim pořadatelé dávali různé informace a indicie, jak se k nim dobrat. Po šesti hodinách hra úspěšně skončila „*obrovskou řeží mezi všemi hráči*.“²⁰⁷ Vlastní kongres se konal po hře. Nedostavil se však usnášeníschopný počet členů, takže byl co nejrychleji rozpuštěn. Na vině bylo také počasí, neboť dva dny v kuse přšelo a nálada přítomných členů nebyla nejlepší.²⁰⁸ Posledního dne se měla v brzkých ranních hodinách udát prohlídka hradu Rožmberk. Kastelán měl přislíbenou účast téměř padesáti návštěvníků. Prohlídky hradu se však z důvodu únavy zúčastnilo jen 18 lidí, čímž nebyl kastelán potěšen.²⁰⁹

Během Bohemiaconu proběhl také každoroční IV. kongres Hexaedru. To mělo za následek, že pořádaná hra v přírodě měla oproti loňskému roku o polovinu menší účast. Odehrávala se v okolí Jičína, tedy jako separátní akce, a ničím se neodlišovala od předešlých her. Nízká účast v roce 1994 však signalizovala pomalé odštěpení vyznavačů her v přírodě od klasických hráčů her na hrdiny u stolu či obecně hráčů stolních her. V budoucích letech je toto prohloubení natolik značné, že se z hráčů her na hrdiny v přírodě vyvine vlastní subkultura, která se bude nazývat LARP, tedy live action roleplaying game – hraní her na hrdiny naživo. V roce 1995 se tato minoritní podskupina začala veřejně odštěpovat od komunity tradičních hráčů her na hrdiny.

5.7.2 Počátky her v přírodě

Na počátku roku 1992 otřásla komunitou hráčů her na hrdiny ohromná zpráva.²¹⁰ Skupina moravských členů Hexaedru uspořádala na hradě Helfštýn první setkání svého druhu pod širým nebem. Pojala ho jako hru z dětského letního tábora okořeněnou o prvky z *Dračího doupěte* a obecné fantasy inspirované *Pánem prstenů* J. R. R. Tolkiena. Jednalo se o hledání skrytých písmen ve vymezeném terénu, kde po složení vznikla tajenka, která umožnila hráčům vstup na hrad Helfštýn, kde byl ukryt poklad Helfštýnské větve hobitů. Akce byla zakončena šermem s dřevěnými replikami zbraní.

Celá tato akce byla prvním impulzem pro pořádání akcí podobného ražení v daleko větším měřítku. Redakce *Zlatého draka* zareagovala na zprávu z Helfštýna s poznámkou, že by takto zorganizovala daleko rozsáhlejší akci u Adamova blízko Brna. Propagovala ji

²⁰⁷ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 6.

²⁰⁸ *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 15. *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 7.

²⁰⁹ *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 16.

²¹⁰ *Zlatý drak*, 1992, č. 1. Str. 5.

jako hru pod širým nebem, kde bude k dispozici celý hrad s komplexem podzemních chodeb a několika zříceninami v okolí. Bylo však potřeba sehnat dostatek potencionálních účastníků a adekvátní počet organizátorů.

5.8 Vyznavači děl J. R. R. Tolkiena

Profesor J. R. R. Tolkien si v raných devadesátých letech vydobyl svou literaturou takřka status „modly“. Dokládá to i následující nadpis ve *Zlatém drakovi*: „*Před sto lety se narodil jediný skutečný mág.*“²¹¹ První vydanou knihou v Československu byl *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky* nakladatelstvím Odeon v roce 1979. Jeho díla byla zmiňována téměř v každém fanzinu a časopisu. Tento trend se stupňoval záplavou textů, které opakovaly ty samé informace stále dokola. Mnohokrát se jednalo o seznamy jeho tvorby, kdy většina nebyla přeložena do češtiny, a tudíž byla na českém trhu skoro nesehnatelná. Dalším typem, který se objevoval, byla amatérsky psaná fikce vycházející přímo z Tolkienovy tvorby. Například na stranách fanzinu *Dech draka* v roce 1993 vycházely příběhy s názvem *Hobit*, které zcela nepochybně čerpaly ze známých zápletek z knihy *Hobit a Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena. Mezi komunitou se začalo tradovat, že „přivést si z ciziny novou knihu J. R. R. Tolkiena je na stejné úrovni jako přijet s novými džínami.“²¹² Tímto se ukazuje, jak vzácné byly nové výtisky v češtině nevydaných knih.

Komunita fanoušků děl J. R. R. Tolkiena založila zkraje devadesátých let Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena (dále též Společnost). Pro své členy publikovala dva časopisy. *Palantír* byl věnován dění ve společnosti, chystaným i minulým akcím a malým článkům o díle Tolkiena. Druhý časopis se nazýval *Thorin* a obsahoval především překlady z nevydaných knih v České republice. Vyskytly se v něm i články zabývající se Středozemí (světem Pána prstenů) do větší hloubky, které byly jak původní, tak přeložené. Dále se v něm objevovaly také recenze Tolkienových knih a povídek, které během svého života napsal.²¹³

Kromě publikační činnosti Společnost pořádala každým rokem čtyři pravidelná setkání svých členů, kteří se nacházeli po celém území České republiky a Slovenska. Byla to Oslava zničení Prstenu na konci března, potom v průběhu června hra v přírodě na motivy Pána Prstenů, Bilbovy a Frodovy narozeniny v září a hlavně kongres, který byl

²¹¹ *Zlatý drak*, 1992, č. 2. Str. 2.

²¹² *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 8.

²¹³ *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 9.

středobodem roku. Kongres Společnosti se každoročně konal v rámci setkání příznivců sci-fi a fantasy na brněnském „conu“ Dracon začátkem prosince.

Společnost se také snažila udržovat kontakty s Tolkien Society ve Velké Británii a Mythopoetic Society v USA. Díky těmto kontaktům dokázala Společnost také dovážet omezené množství knih ze zahraničí. V rámci Společnosti byla vybudována také knihovna, ve které bylo možno zapůjčit si i špatně sehnatelná zahraniční vydání.

Komunita fanoušků Tolkiena byla také prostřednictvím moravskoslezské větve napojena na část téže komunity v Polsku. Prostřednictvím překladů jejich tematických článků, které se zabývaly všemi možnými aspekty analýzy Pána prstenů od ošacení příslušníků ras až po detailní složení armád, byla komunita v České republice daleko lépe informována.²¹⁴

Původně se Společnost šířila z Brna, ale v průběhu let 1993 a 1994 se oficiálně rozšířila i do Prahy, kde se sloučila s již neoficiálně sdružovanou komunitou fanoušků Tolkiena.

Jak již bylo řečeno, z důvodu zaměření *Dračího doupěte* na fantasy a také z důvodu dostupnosti výhradně Tolkienových děl na trhu, nebylo náhodou, že se komunita okolo *Dračího doupěte* překrývala s komunitou fanoušků děl J. R. R. Tolkiena. Tato malá subkultura v subkultuře hráčů *Dračího doupěte* se scházela pravidelně v Brně na oslavě narozenin Bilba Pytlíka, které organizovala Společnost přátel díla pana J. R. R. Tolkiena v čele s Karlem Makovským a Robertem Waschkou.²¹⁵ Na tomto setkání fanoušci rokovali o životě Tolkiena, o historii Středozemě či jejich jazyků. Vše bylo doplňováno o partie *Dračího doupěte* zakomponovaných do světa Pána prstenů. Probíhaly zde vůbec první kvízové večery se zaměřením na Středozem. Vše bylo zakončeno hrami v přírodě, ve kterých však hráči hledali dle indicií poklad, popřípadě bojovými hrami ne nepodobnými hrám z dětských letních táborů. Hry v přírodě se postupem času rozrostly v mohutné simulace známých bitev z knih Pána prstenů. Na takto pojatých akcích je vidět, jak se postupně komunita okolo *Dračího doupěte* rozrůstala do samotných subkultur, z nichž se některé časem odštěpily ve své vlastní skupiny. Hlavním hybatelem byl vždy postupem času rostoucí počet her na hrdiny, podle kterých se postupně formovaly na sobě často zcela nezávislé skupiny.

²¹⁴ *Dech draka*, 1994, č. 1. Str. 7.

²¹⁵ *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 25-26.

V roce 1994 a 1995 se setkáváme se vznikem několika dalších klubů přátel po vzoru Tolkiena. Tyto kluby byly zaměřeny na díla Terryho Pratchetta a Howarda Phillipse Lovecrafta. Fanoušci T. Pratchetta byli stejně jako fanoušci Tolkiena zaměřeni především na fantasy. S příchodem Lovecrafta a jeho Cthulhu mythosu přišel do komunity hororový žánr. Jeho fanoušci ihned zavedli setkání, jež nazvali Necronomicon. Zde se setkávaly oba tábory fanoušků, jak fantasy, tak hororu. S příchodem Lovecrafta se také objevila hra na hrdiny z prostředí jím vytvořeného světa. Hra *Call of Cthulhu* měla velký ohlas převážně mezi hráči, kteří upřednostňovali atmosféru a propracované příběhy a zápletky.

Na přelomu let 1995 a 1996 se objevují častější představení jednotlivých spolků a sdružení jako byla například Společnost J. R. R. Tolkiena. Jednalo se o zlomový bod, neboť mnozí z původních členů se již neúčastnili akcí a spolky začaly upadat, čímž vznikla potřeba nalézt nové členy. Několikanásobné zmožutnění trhu se společenskými hrami nahrávalo tomuto záměru. V každém časopise se objevovaly pozvánky na různá sezení jednotlivých seskupení a spolků. Na jedné straně se jednalo o vlnu nových potencionálních členů, na straně druhé je zde patrná krize spolků ve snaze zaujmout veřejnost.

V roce 1995 došlo k naprostému oddělení části hráčů, kteří vyznávali akční fantasy hry v přírodě. Tyto hry v přírodě prošly vývojem, kdy nabíraly na realističnosti a daleko více ztrácely podobu hraní *Dračího doupěte*. Jednalo se spíše o hraní si, které bylo vázáno jen několika pravidly, než o komplexní stolní hru převedenou do hry v přírodě. Tyto hry se více a více orientovaly na souboje, které byly provázeny regulárními šermířskými kláními. Toto je hlavním důkazem realističnosti celé hry v přírodě.

5.8.1 Setkání vyznavačů děl J.R.R. Tolkiena

Srazy fanoušků zajímavých se o Tolkienova knižní díla mnohonásobně převyšovaly ostatní sdružení. Jediné, co všechna setkání spojovalo, byla obliba hry na hrdiny *Dračí doupě*. V rámci roku se několikrát konaly sjezdy, které byly vždy pojmenovány na počest nějakého smyšleného jubilea z knih Pána prstenů či Hobita. Například v roce 1994 se ke konci března udála Oslava zničení prstenu ve městě Dol, jak byla symbolicky přejmenována Ostrava. Na takovýchto setkáních se probírala zejména témata spojená s nezodpovězenými otázkami vyvstávajícími při čtení knih z trilogie Pána prstenů.

Byla zde zastoupena i šermířská část, ve které se účastníci mohli poměřovat mezi sebou. Tento trend historického šermu, který se objevoval ve vzrůstající míře na všech

setkáních komunity hráčů *Dračího doupěte*, dokládá obrovskou chuť vyzkoušet si a prožít fantasy dobrodružství ještě více „na živo“, než jak to umožnila stolní hra na hrdiny. Samozřejmostí byla účast většiny hráčů oděných do kostýmů, které vyjadřovaly příslušnost k některé z ras světa Pána prstenů.

Tyto srazy byly většinou plánovány v délce dvou dnů. Poslední den byl zakončen hostinou v podobě sdílené zásoby jídla, které si každý účastník přivezl. Hostiny byly velmi oblíbené, což dokazuje i několikrát pořádaná soutěž o co nejlépe zhotovený fantasy pokrm.²¹⁶ Například o co nejlépe připravený „Lembas“ (chléb, který zhotovovali elfové). Ve své podstatě se jednalo o podomácku připravenou menší placku, která připomínala hostii, ale byla více nasládlá. Recepty si komunita fanoušků předávala formou ústní na setkáních nebo otištěním v některém z fanzinů či časopisů.

Aspekt společné hostiny na závěr srazu postupně pronikl i na další srazy fanoušků *Dračího doupěte* či fantasy. Tato skutečnost svědčí o obrovské oblibě diskuze nad jídlem s ostatními fanoušky. Ukazuje se zde také jisté pouto, které se v devadesátých letech mezi členy komunity postupně vytvořilo. Poutem mým přátelství a nadšení ze společného zájmu, které komunita sdílela mezi sebou.

²¹⁶ *Dech draka*, 1994, č. 1. Str. 22-23.

6. „Cony“ - hlavní setkání hráčské komunity

Komunita se pravidelně setkávala na organizovaných srazech, které začala nazývat „con“. „Con“ je odvozenina z anglického termínu convention, tedy setkání. Tyto akce mají svůj původ v USA, kde se komunity fantasy a sci-fi fanoušků shledávaly na těchto několikadenních akcích.

V Brně se odehrával jeden z největších „conů“, tj. setkání fanoušků sci-fi a fantasy, a tím byl Dracon. Název, který evokuje draka, však byl odvozen od Drahanské vrchoviny, která se rozprostírá na sever od Brna. Dalšími velkými „cony“ byly Parcon, Istrocon, Plkon či Minicon. Historie vzniku Draconu sahala hluboko do 80. let dvacátého století, kdy šlo ve větší míře o sraz fanoušků sci-fi. Od pátku do neděle se pořádaly přednášky, besedy a debaty o psychotronice, čarodějnictví ve světle vědy, severských ságách, životě a díle J. R. R. Tolkiena či o transkripci češtiny do Feanorových tengwar.²¹⁷ Po večerech a vlastně i během dne vše doplňovalo neustávající hraní *Dračího doupěte* s dalšími účastníky „conu“. Během „conu“ také probíhala výstava obrazů s fantasy a sci-fi tematikou. Vše doplňovala nepřetržitá projekce filmů na video, jako byl *Excalibur*, *Můj nepřítel* a *Miláčku, zmenšil jsem děti*.²¹⁸ Nechyběla ani fantasy hra v přírodě, tombola či vyhlášení několika soutěží. Pro zajímavost, obálka knihy J. R. R. Tolkiena *Silmarillion*, získala druhé místo v anketě o nejhezčí obálku. Obálka knihy *Hobit* od stejného autora získala taktéž druhé místo, ale naopak v anketě o nejhorší obálku.²¹⁹

Parcon, který se konal každý rok v jiném městě po celé republice, byl celorepublikovým setkáním všech fanoušků sci-fi a fantasy. Byl založen po vzoru amerických setkání fanoušků, kde má již několik desítek let dlouhou tradici. Parcon byl však původně založen v Pardubicích zkraje osmdesátých let, ale po několika letech se místo jeho konání začalo pravidelně měnit. V rámci Parconu 1993 měl Hexaedr vyčleněn zvláštní prostor – „Dům her“ –, kde se předváděly rozličné fantasy a sci-fi stolní hry či hry na hrdiny. Samozřejmě bylo naplánováno i hraní *Dračího doupěte*. Šlo tedy o jeden z prvních pokusů ukázat po vzoru amerických herních výstav portfolio firmy Altar, kde by si každý mohl vyzkoušet nějakou hru, popřípadě i ze zahraniční produkce, a přímo na

²¹⁷ *Zlatý drak*, 1996, č. 5. Str. 6.

²¹⁸ *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 49.

²¹⁹ *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 49.

místě si ji objednat. Na Parconu bylo také vyhlášení soutěže O spár Zlatého draka, kde byl korunován vítěz.²²⁰

6.1 Bohemiacon a mistrovství v Dračím doupěti

Na konci roku 1993 přišla ve *Zlatém drakovi* výzva k uspořádání mistrovství v *Dračím doupěti* na Bohemiaconu, pořádaném na akademické půdě Pedagogické fakulty UJEP v Ústí nad Labem, na kterém by případně proběhl i další kongres Hexaedru.²²¹ Po zkušenostech ze dvou kongresů v přírodě se zdálo, že nový kongres při mistrovství v samotném *Dračím doupěti* bude něco, co znovu stmelí trochu rozštěpenou komunitu, která se postupně rozdělovala podle toho, jakým způsobem se *Dračí doupě* hrálo. Takovéto oficiální mistrovství také může oslovit zcela nové publikum a rozšířit tak obchodní potenciál. Podpořeno by to bylo také účastí zahraničních autorů fantasy, jako byli A. Sapkowski a T. Pratchett. Tato akce se nekonala jen na popud Altaru, ale svůj podíl na ní měli také organizátoři Bohemiaconu. Klímovi se nápad s turnajem velmi zamlouval, protože v zemích s tradicí her na hrdiny byly turnaje obvyklou součástí „conů“. Otázkou bylo, jak tuto novinku v podobě spojeného mistrovství a kongresu přijme komunita, která byla po dva roky zvyklá na hry v přírodě pořádané společně s kongresem.

Další a mnohem závažnější problém spočíval v ceně za vstupné na tuto akci. Ta byla stanovena na 135 korun. Pořadatelé se k tomu vyjádřili následovně: „*Kdo si myslí, že je to moc drahé, ať si uvědomí, kolik dnes stojí jediný koncert nebo kniha. Vydělat tyto peníze je podle mne otázkou dvou dnů.*“²²² Na tomto přirovnání se ukazuje dodaná legitimita ze strany pořadatelů. „Con“ zcela jistě chápou jako regulérní kulturní akci. Příspěvky k této akci jsou psány způsobem, ve kterém pořadatelé poukazují, co všechno lze na akci vidět a zažít. Dočteme se například: „*Naše akce trvá čtyři dny a kromě velkého množství akcí, z nichž bych jmenoval počítačové hry a prodej velkého množství knih, můžete vidět C. Biedermannovou*²²³, *V. Kadlečkovou, M. Klímu... Ze zahraničí přijede T. Pratchett... J. Pilch*²²⁴ *pro změnu přesvědčuje A. Sapkowského a je reálná šance, že se v Ústí objeví.*“²²⁵

²²⁰ *Dech draka*, 1993, č. 2. Str. 13-14.

²²¹ *Zlatý drak*, 1993, č. 5. Str. 1-2.

²²² *Zlatý drak*, 1993, č. 6. Str. 1.

²²³ Carola Biedermannová absolvovala Právnickou fakultu Univerzity Karlovy. V 80. letech se zapojila do aktivit ve sci-fi komunitě. Je autorkou několika sci-fi a fantasy knih. V roce 1994 se stala redaktorkou časopisu Nemesi.

²²⁴ Jiří Pilch se v 90. letech živil jako překladatel sci-fi a fantasy knih. Některé publikace také sám vydával. Významně se podílel na vzniku a organizaci Parconu v letech 1988 až 1992.

²²⁵ *Zlatý drak*, 1993, č. 6. Str. 2.

Dané vysvětlení má potencionálnímu návštěvníkovi ukázat, že vstupné na Bohemiacon není až tak vysoké. Musíme zde brát v úvahu, že případní návštěvníci jsou převážně studenti vysokých a středních škol. Proto je zde tolik kladen důraz na finanční náročnost účasti na akci.

Pořadatelé Bohemiaconu nebyli připraveni na masivní nápor fanoušků *Dračího doupěte*, pro které bylo pořádané mistrovství republiky v *Dračím doupěti* velikým lákadlem. Samotný Bohemiacon se odsouval na druhou kolej právě z důvodu zájmu většiny návštěvníků o zmíněné mistrovství.

Mistrovství spočívalo ve výběru postav předem určených organizátory. Účastník si vybral postavu a spolu s přáteli mu byl přiřazen průvodce hrou, který danou partii moderoval a sloužil také jako rozhodčí. Hráči postupně čelili čtyřem dobrodružstvím, ze kterých po sobě odpadávaly družiny hráčů, až zůstali jen ti nejlepší. Oproti normální hře se zde ukazovalo, že spojení vypravěče a rozhodčího v jedné osobě je krajně nevhodné pro poměrování mezi skupinami hráčů. Každý rozhodčí má jiné improvizční metody a možnosti ve vyprávění příběhu a následném hodnocení předváděných hráčů. Proto byl výsledný pocit z mistrovství značně rozporuplný.²²⁶ Dobrodružství byla hodnocena jako velmi špatná, jak po příběhové stránce, tak po herní, kdy hlavním hybatelem v poměrování hráčů byly hody kostkami, tedy náhoda.

Okolo mistrovství se v *Dračím doupěti* rozpoutala velmi bouřlivá diskuse.²²⁷ Ze strany hráčů byly výhrady zejména ke kvalitě hraných dobrodružství, způsobu hodnocení a špatné informovanosti průvodců hrou. Organizátoři naopak poukazovali na nedisciplinovanost účastníků, což se projevilo zejména pozdní registrací na soutěž, kdy někteří se zaregistrovali až na místě konání mistrovství. Díky této skutečnosti vzrostl počet hráčů na tři stovky, a proto bylo nutné posílit průvodce hrou z řad organizátorů, díky čemuž nebyl dostatek lidí na pozorování a zaručení co nejobjektivnějšího průběhu soutěže. Situace se také zkomplikovala tím, že někteří z účastníků soutěže poškodili ubytovací zařízení na vysokoškolských kolejích, což museli organizátoři neprodleně řešit. Z popisu těchto skutečností se jeví celkový obraz mistrovství jako svým způsobem neúspěch.

²²⁶ *Zlatý drak*, 1994, č. 4. Str. 2. *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 40.

²²⁷ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 41.

Jednalo se však o první pokus zorganizovat akci těchto rozměrů. Je vidět, že nikdo z organizátorů nepočítal s takto velkou účastí a jejími důsledky.²²⁸

6.2 GameCon

V roce 1995 se za pomoci klubu Hexaedr, redakce časopisu *Dech draka* a nakladatelství Altar zorganizovalo setkání všech hráčů stolních her a her na hrdiny. Toto setkání se nazývalo GameCon a bylo pořádáno v Olomouci. Názvem mělo přímo odkazovat na americkou variantu v podobě GaneConu pořádaného v Indianopolis. Podobnost nespočívala pouze v názvu, ale i zaměřením a programem se český GameCon značně podobal svému americkému předobrazu. Šlo o setkání všech hráčů, na kterém by Altar ukázal své herní portfolio, které uvádí na trh. Konkurenční firma Blackfire zde také předváděla své hry, v čele s karetní hrou *Magic The Gathering*.

V průběhu tohoto „conu“ proběhlo nové mistrovství v *Dračím doupěti*, které se mělo od mistrovství v roce 1994 na Bohemiaconu značně lišit. Byl vymyšlen daleko transparentnější systém, dle kterého by byla každá družina hodnocena. Jednalo se o systém předem nadefinovaných postav, ze kterého si vybírali sami hráči. U postavy bylo určeno, jak za ni smí hrát. S tímto krokem také souvisí daleko propracovanější dobrodružství, které by bylo plně uzpůsobeno podmínkám soutěže.²²⁹ Na GameConu měl také proběhnout kongres Hexaedru a vyhlášení soutěže O spár Zlatého draka. Nebylo však možné dosáhnout transparentnosti celého systému. Jasně to vyplývá z obsazení pozic Pánů jeskyň neboli rozhodčích. Tito byli rekrutováni z řad veřejnosti na základě pouhého dobrovolnictví. Ne každý tudíž ctil zásady morálky a fair play. Problém je v tom, jak a do jaké hloubky ocenit hraní postav hráči, podle jakého klíče poměřovat jejich nápady, atd. Proto i ve výsledku bylo mistrovství v *Dračím doupěti* spíše kritizováno za nesportovní rozhodnutí několika rozhodčích.²³⁰ Teprve po několika mistrovstvích se ujala myšlenka „pokoření“ dobrodružství jako mety pro měření úspěchu. Pokořením je zde míněno uhádnutí a rozluštění hlavolamů a přemožení nepřátel v taktických soubojích. Tímto krokem se spojí dohromady jak hraní postav, tak mechanická část hry. Výstupem je měřitelný výsledek, kterým lze hodnotit jednotlivé účastníky.

²²⁸ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 12–14.

²²⁹ *Dech draka*, 1995, č. 1. Str. 52.

²³⁰ *Dech draka*, 1995, č. 4. Str. 56.

Samotný GameCon provázely veškeré neduhy „conů“ z předchozích her. Velkým problémem byla vysoká návštěvnost a nedostatek organizátorů, kteří by na ni byli připraveni. Proto by celý průběh „conu“ mohl být charakterizován slovem „chaos“. Všude bylo mnoho lidí a organizátoři jejich nápor naprosto nezvládali. Díky nedisciplinovanosti a mládí většiny z návštěvníků se na prodejních místech objevily drobné krádeže.²³¹ Bylo to zapříčiněno i nevyhovující kapacitou zařízení, ve kterém se GameCon pořádal. Jako místo byl zvolen Dům dětí a mládeže v Olomouci. Organizátoři toto místo pro lepší atmosféru přejmenovali na Dům démonů a monster. Akce podobného charakteru však potřebují obrovské plochy, podobné těm na výstavištích. Díky podcenění situace vznikl také již zmíněný chaos, který průběh „conu“ značně ztížil.

Klíma po návštěvě GenConu v Milwaukee v roce 1995 přichází s razantním vylepšením v pořádání takto velkých hráčských setkání. Na tuto akci přijelo 35 000 návštěvníků a všechny společnosti, které mají se stolními hrami cokoli společného.²³² GenCon provozuje firma TSR, vydavatel *Dungeons & Dragons*. Klíma v tomto vidí zcela jasnou paralelu, kde by v českých poměrech byl Altar tou hlavní firmou, která by stála za GameConem v Olomouci.

GameCon byl však také o krůček dál oproti americkému protějšku. Nejedná se jen o nákupní veletrh, ale především o hráčské setkání, na kterém probíhají rozličné turnaje v desítkách stolních her. Tyto turnaje však nejsou organizovány hlavním pořadatelem celého „conu“, ale zájemci a dobrovolníci, kteří s předstihem před samotným zahájením napíší organizátorům, v jaké hře se bude jejich turnaj hrát a ostatní informace. Organizátoři následně přidají takto vzniklý turnaj do celkového programu „conu“. Návštěvníci „conu“ dostanou s předstihem katalog všech akcí a turnajů, dle kterého se přihlásí na akce, které se jim líbí. Háček spočívá v tom, že kapacita míst na turnaji je omezená, a proto je nutné registrovat se s předstihem.

Když hráč přijede na akci, koupí si vstupenku a následně si kupuje za drobné poplatky lístky na předem zaregistrované turnaje. Hlavní organizátor pak z těchto poplatků platí organizátory menších turnajů, kteří jsou takto motivováni k co nejlepším akcím.

²³¹ *Dech draka*, 1995, č. 4. Str. 58.

²³² *Zlatý drak*, 1995, č. 5. Str. 1.

Mistrovství v *Dungeons & Dragons* v USA oficiálně neexistovalo.²³³ Konaly se jen asi dvě desítky turnajů. Některé z nich jsou oficiálnější než ostatní, například v tom, že organizátory je přímo vydavatel hry TSR. Protikladem je zcela jasně ryze české mistrovství v *Dračím doupěti*, kdy se tato akce podobala kompetitivní události, na které se organizátoři snažili poměřovat hráče mezi sebou za účelem výběru těch nejlepších. V tomto byl český GameCon unikátní. S tímto hlavním turnajem, tedy mistrovstvím, se však pojí otázka smyslu celého mistrovství. Proč hráči jezdí na tento turnaj v tak hojném počtu? Odpověď na sebe nenechala dlouho čekat. Komunita se vyjádřila, že se hráčům líbila kompetitivnost mezi družinami.²³⁴ Nalézt tu nejlepší družinu hráčů je výzva, a to právě lákalo mnoho hráčů k návštěvě mistrovství a následnému poměrování s ostatními.

Během organizace Gameconu v polovině devadesátých let se naplno projevila tržní ekonomika. Ukázalo se to například na hromadných objednávkách jídla, kdy nikdo z olomouckých dodavatelů nechtěl za přiměřenou cenu dodat přes sto porcí obědů. Naopak se ukázalo, že se ceny zvyšovaly až do absurdní výše. Akce těchto rozměrů nebyly tak časté, tím méně v Olomouci, a proto se místní podnikatelé v oblasti gastronomie snažili maximalizovat svůj profit. S ubytováním byla podobná situace. Zajímavě se v obou případech zachovala olomoucká univerzita, která zvýšila své ceny takřka o 80 procent jak v ubytování, tak ve stravování. O množstevní slevě nikdo z dotázaných nechtěl ani vyjednávat.²³⁵

6.3 Úpadek „conů“

Na počátku přelomu devadesátých let se prohlubují rozdíly mezi jednotlivými „cony“. Z těch největších zůstává jako hlavní GameCon. Parcon s BohemiaConem pomalu, dle výpovědí návštěvníků, ztrácí na kvalitě.²³⁶ Celkově lze „cony“ charakterizovat, že mají mírně sestupnou tendenci v oblasti kvality dané akce. Výjimku tvoří výše jmenované hlavní „cony“, které nemají problém s návštěvností ani s kvalitou. Jedná se především o jistou nasycenost komunity těmito setkáními, kdy si hráči postupně volí jen ty nejdůležitější. Také za to mohou prodávané stolní hry, které svou různorodostí boří pevné vazby mezi původními členy komunity okolo *Dračího doupěte*.

²³³ *Zlatý drak*, 1995, č. 5, Str. 9.

²³⁴ *Dech draka*, 1995, č. 4, Str. 57.

²³⁵ *Dech draka*, 1995, č. 6, Str. 23.

²³⁶ *Kámen mudrců*, 1995, č. 17, Str. 2. *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6, Str. 2.

O „conech“ na přelomu poloviny devadesátých let můžeme říci, že ty, které nedokázaly sehnat dostatečný počet sponzorů, pomalu zanikají. Sponzoři, kterými jsou převážně firmy vydávající stolní hry na českém trhu, dokáží pokrýt téměř celé náklady na přípravu. Z původně komunitních srazů vznikají komerčně plánované veletrhy zaměřené vždy na určité segmenty her a jejich předvádění ve formě turnajů a zkušebních her.

Organizátoři „conů“, tedy všeobecně srazů herní komunity, se v první polovině devadesátých let potýkali s množstvím problémů. Hlavní spočíval v tom, že s postupujícím časem se „cony“ snažily přilákat větší množství návštěvníků z řad veřejnosti, a nejen oddané hráčské publikum. S tím souvisí nutná prezentace a reklama ve veřejných médiích a na volně přístupných místech ve formě plakátů. Častokrát se však organizátoři setkali s nepochopením, a dokonce i s odmítnutím z náboženských důvodů.²³⁷

Obecně lze říct, že vydavatelé v „conech“ spatřili možnost, jak propagovat své zboží co nejširšímu okruhu zájemců, kteří se zde sdružovali. Stánky Altaru či Blackfiru byly v obležení zájemců, kteří vykoupili téměř celý sortiment nabízeného zboží. Již zmíněné krádeže dokazují sílu, s jakou byly stánky obleženy zájemci o koupi. Tržní ekonomika se projevila naplno jak ve zmíněném prodeji, tak v doprovodných herních turnajích, službách a samotném konání těchto akcí. Objevuje se zde zrod myšlenky pořádání těchto akcí za účelem zisku. Obyčejná setkání fanoušků postupně nahrazovaly komerční veletrhy, které se jen vydávaly za setkání komunity. Svědčí o tom také reklama, která tyto veletrhy předcházela. Z počátku byla setkání promována jen jako setkání se skupinou stejně smýšlejících jedinců.²³⁸ S odstupem času se setkáváme s plně promyšleným reklamním poutačem na akci, ve kterém nechybí důraz na informaci, které vydavatelství bude přítomno a jaké novinky si chystá. Vydavatelé i pořadatelé jsou navzájem provázáni, a tak dochází k transformaci myšlenky „conů“. Proměny v pořádání „conů“ ukazují, jak dochází k tzv. komercionalizaci volnočasovosti na všech úrovních, které si lze v rámci prodeje a hraní her na hrdiny představit.

²³⁷ *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 38.

²³⁸ *Zlatý drak*, 1993, č. 2-3. Str. 13.

7. Fanziny jako hlavní prostředek šíření subkultury hráčů her na hrdiny

Impulesem pro vydávání fanzinů byl z části II. kongres klubu Hexaedr v roce 1992, který byl značně nevydařený, pokud jde o vydání nových rozšíření k pravidlům. Těsně po něm se jako reakce na nedostatečnou aktivitu objevily první tři fanziny *Mormegil*, *Poustevníkovy závěti* a *Dark lord*.

Postupně se ve *Zlatém drakovi* prezentovaly nově vznikající fanziny a časopisy, které byly explicitně určeny pro tzv. drakobijce. „Drakobijci“ byl titul, se kterým přišel Michael Bronec v roce 1991²³⁹ na stránkách *Zlatého draka*. Zde ho použil v souvislosti s oslovením hráčů, kteří hrají *Dračí doupeř*. Zabit draka bylo považováno za téměř hrdinský kousek, a proto byl tento titul pro komunitu natolik výjimečný, že ho začala používat.

Prezentace takto vznikajících věstníků byly plné pubertálních vtipů zaměřených na důležitost toho či jiného fanzinu. Například se setkáme se záměrnou dehonestací konkurenčních fanzinů ze strany autora: „Čtenáře jistě zaujme fakt, jenž jsem odhalil po několikadenním usilovném pátrání v důvěryhodných redakčních materiálech: autorem této snůšky literárních hrůz je (považte) elf!“²⁴⁰ Vysvětlením se nabízí věc cti, kterou považují za hlavní hodnotu v komunitě. Podobnou analogii lze vypátrat v případě kohoutích zápasů na Bali, jež byla popsána C. Geertzem.²⁴¹ Objevuje se zde také průnik ekonomické roviny, neboť fanziny se prodávaly, a proto vznikla potřeba obhájit svůj fanzin před konkurencí. V některých případech psali autoři fanziny v ich-formě, a to z důvodu zdůraznění jejich osobního stanoviska k dané věci. Dále se objevuje důraz na nezbytnost a kvalitu vlastního fanzinu (potažmo vlastního statutu): „A proto mám vzkaz pro ty, kterým se zdá Šavlozubá veverka nestravitelná: zkuste se místo podobné nešťastné koupě pětkrát projet městskou hromadnou dopravou.“²⁴² Objevuje se i jistý sarkastický podtón, který je patrný např. v *Kameni mudrců*: „Toto číslo je výjimečné a to tím, že je v něm dvoustrana navíc s obrázky postav. Ani recenze nechybí, ale k jejímu autorství se nehlásím vůbec, protože nechci mít na krku hordu spřízněných fanoušků autora, který byl mým jazykem rozsekán na kostní moučku.“²⁴³ V neposlední řadě se setkáváme s pokusy o humor – např. čísla

²³⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 20.

²⁴⁰ *Šavlozubá veverka*, 1993, č. 1. Str. 1.

²⁴¹ GEERTZ, C. *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000. Str. 455.

²⁴² *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 4. Str. 1.

²⁴³ *Kámen mudrců*, 1993, č. 1. Str. 1.

fanzinu *Božský zbytky* jsou popisovány jako „levnější než toaletní papír.“²⁴⁴ V tomto duchu byly napsány úvodníky a prezentace téměř všech fanzinů. Často se také objevil popis, o čem zhruba bude pojednávat náplň daného vydání. Ve většině případů šlo o amatérská rozšíření *Dračího doupěte*, která rozšiřovala seznam nestvůr, kouzel, předmětů či zápletek pro možná dobrodružství. Za každé číslo se platilo na předem danou adresu. V ceně byl zahrnut jak xerox, tak vytištění obálek. Nejedna fanzin se snažil inzerovat soutěže, kterými chtěl přetáhnout čtenáře jiného fanzinu. Často se také stávalo, že v inzerci byly doslova žádosti o přispívání do různých rubrik fanzinu. V distribuci a prodeji fanzinů tak lze spatřit přenesení modelu podnikání nakladatelství Altar na lokální a individuální úroveň. Jeden z prvních hojně kupovaných fanzinů byl *Mormegil*, který vznikl v průběhu roku 1992.

Počet existujících fanzinů stoupal po roce 1993. Většina z nich se vyznačovala nízkou kvalitou zpracování. Každý mohl napsat a vydávat svůj vlastní. Komunita byla inspirována a posílena úspěchem fanzinů *The Dark Lord* a *Poustevníkovy závěti*, které začaly vycházet spolu s fanzinem *Mormegil* v roce 1992. Oba měly výborné grafické zpracování, tisk i obsah. Posléze, v roce 1993, se k těmto kvalitním fanzinům přidaly *Kámen mudrců* a *Dračí dech*. V roce 1994 existovalo přes čtyřicet rozdílných fanzinů. Jen hrstka z nich se však v očích komunity jevila jako kvalitní²⁴⁵, a to převážně z hlediska zajímavosti obsahu. Obsah měl v ideálním případě přinést logický doplněk k *Dračímu doupěti*, novou čtivou povídku, recenze na vyšlé fantasy knižní tituly a hry a v neposlední řadě zmínky o dění v komunitě. Nechyběly také soutěže o rozličné ceny. Celkové vizuální provedení fanzinu bylo také často hodnoceno, ne však nutně vyžadováno.

Touha lidí předávat své nápady týkající se doplňování pravidel *Dračího doupěte* a odstraňování nejasností je vedla k vydávání fanzinů. Jak již bylo řečeno, přemíra fanzinů vedla k zahlcení celé hráčské komunity různými nápady na zlepšení *Dračího doupěte*. Podnět k vydávání velkého množství fanzinů byl úměrný velkým prodlevám ve vydávání *Zlatého draka*, jakož i v očích komunity „velmi nízké kvalitě“²⁴⁶ jeho obsahu. Komunitě na *Zlatém drakovi* nejvíce vadily nezajímavé články a nevydávání úprav k *Dračímu doupěti*. Kromě *Zlatého draka* neexistovala na trhu jiná varianta, kam by se čtenář mohl obrátit. Přehlčení trhu fanziny vedlo k ustálení několika nejlepších. Mnoho fanoušků si

²⁴⁴ *Božský zbytky*, 1993, č. 2. Str. 1.

²⁴⁵ *Kámen mudrců*, 1994, č. 15. Str. 2-3.

²⁴⁶ *Mormegil*, 1992, č. 1. Str. 1.

uvědomovalo, že situace s desítkami fanzinů je neudržitelná a musí nejpozději do dvou let skončit. „*Ano, dnes je již pozdě dělat fanzin. Doba si žádá něco jiného. A navíc, odhaduji, že tato velká fanzinová éra skončí nejpozději do dvou let, kdy vedle Zlatého draka zůstane jen pár těch opravdu nejlepších*“²⁴⁷, napsal Zbyněk Dach, autor fanzinu *Mormegil*. Tvorba nových fanzinů postupně zanikala. Většina z nich skončila ke konci roku 1994 nebo se přetvořila v oficiálně vydávané časopisy.

Prostřednictvím redakce *Zlatého draka* byla komunita nabádána, aby byly nově vznikající fanziny nahlášeny redakci, která by jim takto centralizovaně dělala ve *Zlatém drakovi* reklamu. „*V tomto čísle ZD jste našli článek o fanzinu Mormegil. Podobných aktivit se vyrojilo víc.... Vyzýváme jejich tvůrce a také tvůrce dalších podobných zpravodajů – napište o svém fanzinu do Zlatého draka! Můžete tímto způsobem rozšířit okruh svých čtenářů!*“²⁴⁸ Šlo o rozšíření k co největšímu množství čtenářů, potažmo odběratelů jak *Zlatého draka*, tak i fanouškovských věstníků. *Zlatý drak* nikdy fanzinům nekonkuroval. V jeho případě šlo spíše o mentorskou funkci, kdy Hexaedr (potažmo Altar) chtěl kontrolovat vývoj fanzinů.

Ve *Zlatém drakovi* byl pro lepší přehlednost několikrát otištěn seznam všech fanzinů. Nejednalo se o konečný stav, ale spíše o fanziny, které byly poslány na adresu *Zlatého draka* k reklamě a promování. Lze o nich však bezpečně říct, že se jednalo o fanziny největší a také nejpopulárnější.²⁴⁹ Šlo o fanziny *Agarwaen*, *Astron*, *Dark Lord*, *Dech draka*, *Kámen mudrců*, *Knih a Meč*, *Meč a Mágia*, *Mormegil*, *Poustevníkovy závěti* či *Šavlozubá veverka*.

7.1 Druhy fanzinů

Fanziny se daly rozlišit dle kvality a oblíbenosti komunitou do tří kategorií. První byla tvořena fanziny, z nichž některé se pokusily, ať už úspěšně či nikoliv, přerůst do profesionálně vydávaného časopisu. Takto lze hovořit o fanzinech *Dech draka*, *Zlatý drak*, *Šavlozubá veverka*, *The Dark Lord*, *Poustevníkovy závěti*, *Mormegil*, *Bílý gnóm*, *Kámen mudrců* a *Knih a meč*. Ve druhé kategorii se nacházejí fanziny, ve kterých se občas vyskytly zajímavé články. Jednalo se o fanziny *Chaos*, *Božský zbytky*, *Dračák*, *Denthar*, *Delirium*, *Meč a mágia*, *Dračí vejce*, *Střelec*, *Agarwaen*, *Krenoj*, *Dravá ryba*, *Conspiracy*,

²⁴⁷ *Mormegil*, 1993, č. 11-12. Str. 8.

²⁴⁸ *Zlatý drak*, 1992, č. 4. Str. 7.

²⁴⁹ *Zlatý drak*, 1994, č. 1-6; *Zlatý drak*, 1995, č. 1-6.

Baziliščí oko, Staré legendy a Astron. V poslední, třetí kategorii, jsou fanziny, které svým ztvárněním poukazovaly na zcela domácí produkci, tzv. na koleně. Jednalo se o fanziny *Dračí dech, Astrální věstník, Aragon, Grond, Šavlozubé vejce, Beholder, Zlatý dárek, Elfi svitek, Malý démon, Dárosh* či *Rytíři a mágové*.

Ne všechny fanziny byly zaměřeny na hry na hrdiny. Některé z nich byly čistě informativním prostředkem, který podával zprávy o stavu fantasy literatury na trhu. Jiné byly časopisy a věstníky vydávané pro úzkou skupinu lidí, jako byly časopisy společností fanoušků děl Tolkiena. Jednalo se o fanziny *Thorin* (brněnská Tolkienovská společnost), *Palantír* (též Tolkienova společnost), *Bard* (pražská Tolkienova společnost), *Fantasy journal, Kroniky Questaharu* či *Demonic script*.

7.2 Obsah jednotlivého čísla fanzinu

Vznik fanzinů byl autory reflektován jako reakce na II. kongres Hexaedru, který se z důvodů již zmíněných nepovedl dle původních plánů. Snaha o rozšíření stávajících pravidel *Dračího doupěte* a odpověď na ne příliš logicky koherentní pravidla vyústila ve vznik fanzinů, které se tyto problémy snažily řešit.²⁵⁰ Jaká byla podstata fanzinů“? Fanziny byly z převážné části zaplněny různými vylepšeními už zažitých pravidel *Dračího doupěte* a nápady na nová dobrodružství a nestvůry. Ne vždy byly tyto dodatky kvalitní. Většina čtenářů si z nich však brala jen to, co uznala za vhodné. Zásluhou velkého množství fanzinů byl nespočet vylepšení pravidel, kvůli nimž docházelo v rámci komunity k velkému zmatení stávajících pravidel a zavádění naprosto „*scestných návodu ke hře*.“²⁵¹ Tento zmatek vyústil voláním po oficiálním dodatku k pravidlům, který by tato komunitní pravidla zastřešoval.

Okruh jednoho fanzinu měl záběr zhruba 600 čtenářů, kteří si navzájem půjčovali okopírované exempláře.²⁵² Ty vycházely zhruba jednou za měsíc a jedno číslo stálo minimálně 5 korun plus poštovné, které stálo 3 koruny. Pokud chtěl být hráč *Dračího doupěte* v obraze a číst několik fanzinů, musel vynaložit přibližně 60 korun měsíčně. To znamenalo pro studenta docela vysoké náklady. Šlo o další důvod k volání po uceleném vydání dodatku k pravidlům oficiální cestou, tedy nakladatelstvím Altar.

²⁵⁰ *Kámen mudrců*, 1994, č. 12-13. Str. 2.

²⁵¹ *Mormegil*, 1993, č. 11-12. Str. 1.

²⁵² *Kniha a meč*, 1993, č. 4-5-6. Str. 4.

Ne všechny nápady na zlepšení pravidel *Dračího doupěte* ve fanzinech vzešly z kreativních myšlenek hráčské komunity. Mnoho nápadů a inspirací bylo naopak zkraje první poloviny devadesátých let převzato z jiných her na hrdiny, které se v omezeném počtu objevovaly mezi vyvolenými členy komunity. *Dungeons & Dragons* bylo hlavní volbou pro inspiraci k prvním neoficiálním dodatkům. Problém však spočíval v tom, jak tyto dodatky spojit s pravidly *Dračího doupěte*, která fungovala na jiném systému. Vznikaly proto dle mého názoru „překombinované“ dodatky²⁵³, které byly zcela přeloženy do českého jazyka ze zahraničních originálů. Tyto dodatky však v herní praxi hru nesmírně ztěžovaly. Komunita byla ale nedočkavá na jakékoliv rozšíření jejich milované hry, a proto vznikala celá řada různých komunitních fanzinů, které se specializovaly právě jen na tyto dodatky.

Obecně lze ve fanzinech pozorovat parodii na reálný svět a jeho události, která však byla na stránkách notně změněna. Tyto komické parafráze měly jediný účel, a to pobavit čtenáře propojením reálného a fantasy světa, které musí řešit podobné problémy. Některé fanziny se snažily jít v tomto stylu dál než ostatní a zvítězit tak nad konkurencí, tedy později převážně profesionálně vydávanými časopisy jako byl *Dech draka*. Z důvodu této situace můžeme mluvit o jistém kapitalistickém dopadu na již zaběhnutou fanzin scénu. Fanziny, které chtěly nadále koexistovat s časopisy, musely přijít s něčím, v čem by se lišily od ostatních. *Šavlozubá veverka* se v tomto ohledu snažila o již zmíněný alegoricko-humorný styl, ve kterém parodovala rétoriku reklam. Reklamy byly na počátku 90. let něco zcela nového. Západní reklamy na zboží byly k vidění téměř všude. Vpád kapitalistické ekonomiky do českého veřejného prostoru byl velmi šokující. „*Komplexní finanční a kreditní servis klientům na každé sociální pozici. Vaše banka Ambarda.*“²⁵⁴ „*Vaše peníze nás zajímají. Ambarda.*“²⁵⁵ „*Přátelé, máte-li se upít k smrti, pak jedině vínem z vinic jižního Yverdonu!*“²⁵⁶ „*Sláva! Konečně mám pocit dokonalé jistoty a bezpečí! Uzavřela jsem totiž výhodně životní pojistku u místní pobočky Ambardy.*“²⁵⁷ „*Představuje se Vám Druids Tour CK. Tématické zájezdy do pohoří Černého draka. Vhodné zejména pro mladé nezkušené dobrodruhy.*“²⁵⁸ Tímto způsobem byl parodován především bankovní a pojišťovací sektor a dále reklamy, které se dostávaly v čím dál větší míře na český trh.

²⁵³ *Šavlozubá veverka*, 1993, č. 2. Str. 9.

²⁵⁴ *Šavlozubá veverka*, 1993, č. 1. Str. 3.

²⁵⁵ *Šavlozubá veverka*, 1993, č. 3. Str. 9.

²⁵⁶ *Šavlozubá veverka*, 1995, č. 7. Str. 4.

²⁵⁷ *Šavlozubá veverka*, 1993, č. 3. Str. 6.

²⁵⁸ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 5. Str. 6.

„Pocit dokonalé jistoty a bezpečí“ byl původně slogan z reklamy na dámské vložky Always. V 90. letech se poprvé objevily reklamy na podobný typ zboží, které bylo do té doby kulturní tabu. Poslední citát je velmi zajímavý z hlediska parodie na reklamu cestovní kanceláře, neboť odráží příliv cestovních kanceláří, který se objevil zkraje devadesátých let. Všechny parodie byly zasazeny do vymyšleného světa, kdy jednotlivá čísla byla protkána v zápatí stránek méně či více humornými odkazy (již zmíněné reklamní poutače na smyšlenou banku, která nabízela své služby, popřípadě reklamy krámků na vymyšlené produkty).

Parodované byly také copyright názvy a celá s tím spojená problematika, která se v první polovině devadesátých let pomalu dostávala do veřejného prostoru. Komunita na stránkách fanzinů zcela cíleně komolila názvy a tím parodovala tento proces zavádění autorských práv, který se jí zdál přinejmenším „divný a zbytečný“.²⁵⁹ Toto parodování bylo provedeno formou počešťování názvů zahraničních firem a jejich her. „*Přesněji, Magie od Čarodějů z Pobřeží. To píšu jen proto, aby na nás nemohli vlastníci ©.*“²⁶⁰ V tomto případě se jedná o firmu Wizards of The Coast a jejich karetní hru *Magic The Gathering*. Problematika počešťování názvů her však nebyla více reflektována a byla tak spíše ignorována. Zbytek her byl tak zmiňován v původním znění.

Recenze ve fanzinech měly spíše formu komunitního doporučení, zda danou věc přečíst či vlastnit. Byly psány stylem, který byl pro komunitu snadno rozklíčovatelný a velmi popisný. Popisnost byla na tak vysoké úrovni, že vyzrazovala takřka celý děj.

„V poslední době se začaly v obchodech objevovat knihy od amerického autora Heinleina. Patří jistě k nejčtenějším autorům sci-fi v USA, ale i mistr tesař se někdy utne. Zvláště když se dá na fantasy.

Nedávno vyšla kniha Cesta slávy a dostala se do rukou i mně. I začal jsem číst. Začátek je vždycky těžký, ale nejhorší jsou začátky, které zaujmají dvacet stránek. To se H. povedlo, a tak jsem se musel na začátku knihy prokousávat dosti zmetkovitým líčením nástupu vojáka US army na dovolenou. Budiž, zde se alespoň hodil zvláštní styl vyprávění, který by se dal nazvat jako americký. Hlavní hrdina je ovšem vyvolený k důležitému poslání, a nic netušící si jede užívat do Francie... A teď to přijde – věc je zachráněna a z dívky se vyklube nastávající panovnice vesmíru. Z oné věci supervýkonná paměťová jednotka...Závěr se

²⁵⁹ Šavlozubá veverka, 1994, č. 6. Str. 27.

²⁶⁰ Šavlozubá veverka, 1994, č. 6. Str. 26.

opět nedal číst. Byl ještě strašnější než začátek. A rada na závěr – když si nekoupíte Cestu slávy dobře ušetříte.“²⁶¹

Na druhé straně spektra recenzí se objevovaly texty, které byly naopak velmi stručné a pouze sdělovaly, zda daná věc stojí za koupení.

„Je to perfektní fantasy. Skvělý vypravěčský styl, dobré příběhy, ba i pointa. Obě knihy mají báječnou obálku a každá z nich obsahuje tři povídky, a stejně tolik obrázků... Co kolem toho nějak kecat – kupte si to.““²⁶²

Tyto recenze byly také velmi osobně zbarveny. V některých případech však byla vyprávěcí hodnota recenze nízká. Autoři se je snažili psát stylem, kterému porozumí komunita nejlépe, ale často v záplavě nic neříkajících připodobnění ztrácely na celkové vyprávěcí hodnotě. *„Je to něco jako Stopařův průvodce po galaxii, ovšem ve fantasy. Stopařové průvodci se sice nevyrovná, ale i tak stojí za to.“*²⁶³ Recenze byly zakončeny pouze doporučením, zda ano či ne. To se ukázalo pro komunitu zcela dostačující, neboť podobných recenzí bylo ve fanzinech mnoho a často na sebe navzájem odkazovaly v různých vydáních fanzinů. Citace výsledků recenzí mezi sebou se jeví jako důkaz způsobu čtení, jak komunita tyto texty zpracovávala a co bylo pro ni nejdůležitější.

Výše nastíněným způsobem byly recenze ve velké míře psány ve všech fanzinech v průběhu raných devadesátých let. Tento stav dokazuje, že komunita se teprve sama z vlastní činnosti učila, jak by měly odborně psané recenze vypadat. V průběhu následujících let se situace pomalu proměňovala, autoři přecházeli ze subjektivně zbarvených popisů pocitů do rovin objektivnějších recenzí. Toto lze vidět na příkladech recenzí z let 1995 a 1996 v časopise *Dech draka*.

Fanziny se snažily, stejně jako profesionálně vydávané časopisy, doplňovat své články o *Dračím doupěti* tematicky zaměřenými eseji o různých fenoménech, které se přímo či nepřímo týkaly fantasy. Jednalo se například o v mnoha časopisech zmiňované „historické kořeny“ chladných zbraní, metody a stupně tortury, dobývání hradů a celkové pojednání o hradech a mnohé další.

²⁶¹ *Kámen mudrců*, 1993, č. 1. Str. 4.

²⁶² *Poustevníkovy závěti*, 1993, č. 3. Str. 5.

²⁶³ *Kámen mudrců*, 1993, č. 11. Str. 6.

Na stranách fanzinů, zvláště fanzinu s názvem *Kámen mudrců*, začaly vycházet ručně kreslené černobílé obrázky na papírových podstavcích, které po vystříhnutí a slepení měly sloužit jako figurky ke hře. Obrázky byly také často důvodem, proč byl daný fanzin tak populární. Tento nápad by se dal odvodit od velmi populárního vystřihování papírových skládaček v časopise pro mladé *ABC*. Inspirováno tímto nápadem chtělo mnoho fanzinů uspět mezi rychle se rozšiřující konkurencí.

Badatelsky velmi zajímavé jsou také střety mezi členy komunity na stránkách fanzinů. Jednalo se především o drobné prohřešky typu vystupování na veřejnosti, které si členové komunity vyříkávali prostřednictvím jednotlivých čísel konkurenčních fanzinů. „Byli tam i redaktoři fanzinu *Kámen mudrců*... Jeden z redaktorů neunesl množství alkoholu v krvi a nechoval se zrovna nejvhodněji... Mohl se chovat trochu inteligentněji. Byl to poslední koncert v *Rock Café*.²⁶⁴ V tomto spatřuji pokus o mravnostní osvětu, kdy si sami tvůrci fanzinů uvědomují, že prostřednictvím své tvorby mají možnost ovlivňovat komunitu.

7.2.1 Fantasy jako nová vlna zájmu o světové mytologie

Fantasy své smyšlené prvky často přebírá z různých národních mytologií. Díky této skutečnosti začaly vycházet články věnující se těmto světovým mytologiím do větší hloubky. V *Dechu draka* byla nejprve představena starogermánská mytologie. Ta byla uvedena povídkou *Pokladem praotců*, která pojednávala o hrdinských činech starých Germánů, jako byl kovář Wieland.²⁶⁵ Germánská mytologie byla obzvlášť populární, neboť její prvky jsou k nalezení i v dílech J. R. R. Tolkiena, což byly v první polovině devadesátých let nejrozšířenější knihy ze žánru fantasy v České republice.

Seznamování čtenářů začalo zpočátku formou otisknutí několika pověstí z mytologií ostatních národů, jako byla severská a germánská mytologie. Autoři fanzinu si uvědomili, že tento způsob je problematický, neboť bez znalosti kořenů dané mytologie jsou tyto pověsti vytržené z kontextu a teprve po osvětlení základů nabývají hlubší smysl.

První, takto do větší hloubky popsanou mytologií, byla germánská.²⁶⁶ Nejprve byl představen hlavní panteon a jeho postupný vznik. Posléze následoval popis hlavních postav, které navazovaly na základní panteon. Tyto sledy článků zaměřených na jedno

²⁶⁴ *Agarwaen*, 1993, č. 1. Str. 4.

²⁶⁵ *Dech draka*, 1993, č. 2. Str. 4.

²⁶⁶ *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 9.

téma zakončoval článek, který popisoval úplný konec světa tak, jak ho daná mytologie vnímala. Jednalo se vždy o stručné popisy, které měly komunitu především informovat o neznámých světech a jeho obyvatelích. Zastávaly však také funkci edukativní.

Ve druhé půlce roku 1994 začala být představována keltská mytologie a její vnímání světa. Z pohledu fantasy jako žánru můžeme usuzovat, že keltská mytologie měla, po germánské mytologii, na fantasy největší vliv. Na příkladu Pána prstenů, kterého můžeme považovat za jeden z etalonů žánru fantasy, lze z rozborů knih usuzovat, že jsou velmi úzce spjaty s keltskou mytologií.²⁶⁷

Teprve v půlce devadesátých let, kdy byl již nespočet článků o mytologiích, které zanechaly největší otisk v západním fantasy žánru, začala být podrobněji představována mytologie starých Slovanů. Oproti ostatním představením jiných mytologií byla právě ta slovanská nejdelší a nejpodrobnější, když každému bohu či prvku byl věnován velký prostor v mnoha vydáních časopisů i fanzinů. Lze to odůvodnit snad příliš známou, dostupnou a dobře zpracovanou literaturou v češtině. Zajímavé přitom je, že představení slovanské mytologie přišlo až 4 roky po uvedení *Dračího doupěte* na trh.

Prvky slovanské mytologie pronikly do *Dračího doupěte*, které začalo svůj vývojový cyklus jako odnož západního fantasy ve stylu *Dungeons & Dragons*, ale později bylo víceméně donuceno jít si vlastní cestou. Autorům přišlo rozumné uvést některé slovanské prvky do světa *Dračího doupěte* na úkor některých odvozenin ze západních protějšků. Díky těmto prvkům bylo *Dračí doupě* daleko čtivější a jednodušeji představitelné pro řadového hráče z bývalého Československa, zvyklého na pohádky a folklór, který má své kořeny ve slovanské mytologii. Andrzej Sapkowski se svou knižní ságou *Zaklínač* je důkazem tzv. nového druhu fantasy, které by se dalo nazvat „středoevropské“.²⁶⁸ Do světa *Zaklínače* použil nespočetné množství slovanských prvků a odkazů na folklór a pohádky všem Středoevropanům všeobecně známé. Právě i díky tomuto způsobu zbarvení světa se *Zaklínač* stal velmi populární ve fantasy knihách a může se porovnávat se špičkami v žánru.

²⁶⁷ KRAUSE, A. *Skutečná středozemě: Tolkienova mytologie a její středověké kořeny*. Praha: Grada, 2013. ČUDRNÁKOVÁ, A. *Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty*. Olomouc: Fontána, 2008.

²⁶⁸ Andrzej Sapkowski (narozen 1948, Łódź), polský spisovatel a překladatel, představitel slovanské fantasy, nositel řady literárních ocenění (Akademie science fiction, fantasy a horroru, cena Ikaros časopisu *Ikarie*). Jeho povídkový cyklus *Zaklínač* se dostává na český trh v roce 1992 knihou *Zaklínač – Stříbrný meč* vydanou nakladatelstvím Winston Smith. Čtenáře si získává inovativním způsobem propojení fantasy se slovanskou mytologií, kde je vše zasazeno do fiktivního středoevropského světa. Více o tomto cyklu v BATYLDA, M. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015.

Při podrobnějším čtení popisů mytologií v jednotlivých časopisech získá čtenář představu o fungování a světovém názoru jednotlivých historických kmenů. Dala by se zde najít analogie s moderními internetovými encyklopediemi, kde může kdokoli napsat článek téměř o čemkoliv a sdělit tím nové informace dalším osobám. Do fanzinů a časopisů o hrách na hrdiny byly tyto články²⁶⁹ často amatérsky překládány z polštiny, ale později se začaly objevovat i daleko odbornější články zabývající se různými tématy, na první pohled nesouvisejícími s hraním her na hrdiny. Ty již měly někdy i formu ucelených rešerší z literatury, které byly sepsány z publikací převážně z konce osmdesátých let.²⁷⁰

Fantasy žánr nepochybně spojuje reálné prvky se zcela smyšlenými. Za reálné prvky lze označit zasazení, které se v některých ohledech do jisté míry podobá historickému středověku. Ve fantasy se často používají chladné středověké zbraně jako například meč. Díky těmto reálným prvkům se v komunitě hráčů *Dračího doupěte* profilovali někteří jedinci, kteří se o tyto zbraně a další reálné prvky zajímali mnohem víc. Nové zájemce jistě pomáhaly oslovovat i obsahově zaměřené články ve fanzinech a později i v oficiálních časopisech zaměřených například na historii meče, které byly otištěny jako seriál na pokračování v *Dechu draka*.²⁷¹ Komunita tyto články brala spíše jako něco nezajímavého, což mělo za následek, že hned po uvedení byly postupně vyňaty ze všech fanzinů a časopisů.

Napojení fantasy na reálnou historii mělo za následek, že početná skupina z celkového počtu komunity hráčů *Dračího doupěte* se skládala ze zájemců o historii, mezi nimiž byli někteří studenti historie a archeologie. Tato skupina se posléze ve větší míře zabývala především „live action rpg“ systémy, tedy hrami v přírodě.

Zájem byl však i o lokální pověsti z Čech a Moravy, založené převážně na boji s draky a jinými obludami. To bylo podpořeno nejenom všeobecnou oblibou fantasy a povídek o nadpřirozenu, ale také zde působil inspirativní prvek. Mnoho hráčů totiž nebylo natolik zdatných, aby dokázali vymyslet celé dobrodružství pro ostatní hráče. Inspiraci hledali téměř v čemkoliv a pověsti z Čech a Moravy byly pro tuto potřebu ideální. Na stránkách časopisů se tudíž setkáváme s úvahami typu: „*Je za humny drak? ... Přesto však nejsou zcela zapomenuty časy, kdy i českou či moravskou pannu mohl drak sežrat*

²⁶⁹ *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 4.

²⁷⁰ *Dech draka*, 1993, č. 2. Str. 5. *Historie meče, seriál o vývoji chladných zbraní*. LETOŠNÍKOVÁ, L. *Zbraně, šerm a mečíři*. Praha: Albatros, 1989.

²⁷¹ *Dech draka*, 1993, č. 1-2.

k svačině.²⁷² Dochází zde až k prolnutí žánrů, kde se fantasy mísí s pověstmi a populárními pohádkami. Vzniká tak úplně nová inspirace pro dobrodružství v *Dračím doupěti*. „Naši předkové se potkali i (nejméně) se dvěma draky korunovanými. První z nich žil v okolí hradu Obrany, u Kroměříže.“²⁷³ Hráči v tom spatřují jak známou českou historii a reálné historické lokace, tak i prvky z jejich oblíbených fantasy knih. Komunita tuto snahu podporovala recenzemi a výňatky z knihy Martina Stejskala²⁷⁴, kde byla představena historicko-mytologická místa po krajině tehdejšího Československa.

7.3 Krize fanzinové scény

Mezi prvními fanziny, které vycházely s cílem rozšířit obzory pravidel *Dračího doupěte*, se od počátku rozvíjela spolupráce. Kooperace spočívala v explicitních zmínkách o ostatních fanzinech a jejich doporučení. Některé fanziny se snažily mezi sebou rozdělit tematicky zaměřené články o jednotlivých dodatcích k pravidlům. *Dark lord* byl například určen spíše jako zdroj nových nestvůr pro začínající pány jeskyně. Jednalo se především o tři již zmíněné fanziny *Mormegil*, *Dark lord* a *Poustevníkovy závěti*, které spolu kooperovaly. Tato kooperace také souvisela s vazbami jednotlivých autorů na ostatní, neboť se znali z klubu Hexaedr. Postupem času se však od této kooperace upouštělo, neboť se znatelně zvětšil počet vydávaných fanzinů a tím pádem i autorů.²⁷⁵

Redakce fanzinů se kvůli úspoře času, ale také z finančních důvodů, často uchýlovala k metodě tzv. dvoj- či trojčíslel. Tato vydání měla mít několikanásobně větší počet stran. V praxi se však stávalo, že polovina obsahu byla nedostatečná, neboť sloužila pouze k zaplnění místa v časopise.

Velký počet vydávaných fanzinů přinášel čtenářům pouze změť rozličných úprav a dodatků k pravidlům *Dračího doupěte*, které si často protiřečily. Hra se stala zmatenou, neboť každý hrál dle jiných dodatků. Situace byla natolik alarmující, že se i sami autoři těchto dodatků obávali²⁷⁶, že s příchodem oficiálních pravidel pro experty bude hra nehratelná. Podobně vyznívaly i hlasy zevnitř komunity. Požadovaly, aby fanziny: „nějakým způsobem zkoordinovali činnost. Profesionalizace fanzinů, čímž mám na mysli

²⁷² *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 39.

²⁷³ *Dech draka*, 1994, č. 2. Str. 40.

²⁷⁴ STEJSKAL, M. *Labyrintem tajemna, aneb, Průvodce po magických místech Československa*. Praha: Paseka, 1991.

²⁷⁵ *Mormegil*, 1993, č. 6. Str. 6.

²⁷⁶ *Kámen mudrců*, 1993, č. 9-19. Str. 1-2.

jejich zaměření na jeden či několik druhů činností, bude asi dost důležitá.²⁷⁷ „Po čase,“ jak se píše v *Kameni mudrců* „však začala vznikat zmatená a protichůdná pravidla, která vnesly do celé hry jen chaos.... Mohlo by se však stát, jestli to tak půjde dál, že až vyjdou pravidla pro experty, budou jednotlivé skupinky hrát podle tak odlišných pravidel, že je nebudou ani moct dost dobře použít.“²⁷⁸ Jinde se zase dočítáme stížnosti, že „nikdo neví, podle čeho hraje, a když chce najít nějakou novou tabulku, musí se přehrabovat nepřehlednými štosy fanzinů.“²⁷⁹ Z tohoto důvodu komunita volala po sjednoceném a nejlépe oficiálním shrnutí dodatků do jedné publikace, čímž by se vymezila vůči ostatním fanzinům. Naopak reakce fanzinů byla ve smyslu zachování svobody slova vágnějšími apely na liberální přístup s kapitalistickým podtónem. Svoboda jako koncept byla přítomna spíše implicitně. „Ale nad čím by se měl kdo rozmyslet? Souhlasím, že fanzinů je moc, ale vzhledem k tomu přece musí být každému jasné, že v lepším případě nevydělá nic. Udržet nad vodou se podaří jen těm nejlepším... A pokud chce někdo otiskovat tyto úpravy pro několik lidí ve svém fanzinu za své peníze, proč ne?“²⁸⁰ Dobové chápání pojmu svoboda se zde dostává do střetu s voláním po regulaci. Svoboda je zde zastoupena možností psát a vydávat si na své náklady jakékoliv dodatky k oficiálním pravidlům. Na druhé straně volají hlasy v komunitě podporované Altarem a jeho úvodníky ve *Zlatém drakovi* po sborníku, který by vše oficiálně shrnul. „Nyní se však Zlatý drak vrací v novém hábitu zpět na výsluní... Zavedení nového fanzinu není řešením, protože se zaprvé najde už jen málo lidí, kteří by si ho objednali, a za druhé by to jen zvýšilo stávající zmatek.“²⁸¹ Nadbytek tvůrčí svobody se ukazuje jako zápor, který však lze jen těžce kontrolovat, neboť nikdo z aktérů nechce o svobodu přijít.

V roce 1994 byla komunita natolik obeznámená se situací na Západě, že si tuto skutečnost dovolila reflektovat ve fanzinech. Existoval všeobecně rozšířený názor, že fanoušek her na hrdiny či fantasy obecně, si může zajít do jednoho z početné sítě obchodů a zde si vybere hru na hrdiny, která ho zaujme svým námětem a systémem pravidel.²⁸² Tento názor vyplýval převážně ze skutečnosti, že si komunita pomalu uvědomovala, že *Dračí doupě* je pouze jednou z mnoha her. Jednalo se o hru, která nebyla dle komunity ani

²⁷⁷ *Mormegil*, 1993, č. 11-12. Str. 1.

²⁷⁸ *Kámen mudrců*, 1994, č. 12-13. Str. 3.

²⁷⁹ *Poutníkovy závěti*, 1993, č. 3. Str. 2.

²⁸⁰ *Conspiracy*, 1994, č. 1. Str. 2.

²⁸¹ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 1.

²⁸² *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 12.

natolik dobrá a po dostatečném zahrání už ani zajímavá. Proto také na poli komunitních fanzinů vznikalo tolik modifikací.

Kritické hlasy také odsuzovaly *Dračí doupě* jako nedokončenou hru, kde si každý musí dotvořit pravidla k obrazu svému. Komunita tímto tvrzením vystoupila proti do té doby „nedotknutelnému“ Altaru a započala volání po nových pravidlech, popřípadě po nových hrách, které by sloužily jako protiváha k *Dračímu doupěti*.²⁸³ To v názorech hráčské komunity začalo vystupovat jako hra pro začátečníky, čili nově začínající hráče. Objevilo se volání po vytvoření něčeho mnohem komplexnějšího, co by nahradilo tento herní systém. Myšlení komunity se v tomto bodě zcela obrací, když *Dračí doupě* hodnotí jako něco zastaralého, co je potřeba nahradit. Ani nové verze *Dračího doupěte* situaci nezlepšily. Naopak několikrát odkládaná pravidla pro experty tento názor spíše potvrzovala. Komunita se tímto dostává do kontextu světového stavu her na hrdiny a snaží se vyrovnat zbytku světa. Co bylo z počátku vyzdvihováno jako přednost, se nyní stává slabinou. Na tento stav začínají reagovat ostatní herní vydavatelé, kteří se snaží dostat na český trh zahraniční hry na hrdiny a tím uspokojit poptávku jako první.

Předpovídaný úpadek fanzinů se začíná projevovat tím, že z desítek z nich se postupně udrží kolem dvanácti titulů. Mezi nimi zůstává v popředí *Dech draka*, který postupně přechází z amatérského fanzinu do podoby profesionálního časopisu pro fanoušky her na hrdiny a fantasy obecně. Další fanziny se soustřeďují převážně na dodatky k pravidlům *Dračího doupěte*. Jsou jimi *Šavlozubá veverka*, fanzin přerovského Fantasy klubu, *Kámen mudrců* z Brna či *Poustevníkovy závěti* z Karlových Varů.

V roce 1995 vychází stále více fanzinů ve stále se zhoršujícím provedení. I velmi oblíbené fanziny jako *Šavlozubá veverka* či *Kámen mudrců* postihl citelný pokles úrovně. Kvalita byla zhoršena ve všech směrech. Celkové vizuální provedení bylo na nízké úrovni, neboť okopírované a sešité stránky na sebe často ani nenavazovaly. Po obsahové stránce se jednalo často také o velmi chudé články ve smyslu nových přídavků do *Dračího doupěte*. Zde je potřeba si uvědomit, že v roce 1995 byla komunita už zvyklá na téměř profesionální časopis *Dech draka*, který ostatní fanziny převyšoval ve všech ohledech, ať už zpracováním či kvalitou textů po obsahové stránce. Také záběr tohoto časopisu byl v komparaci s fanziny na zcela jiné úrovni ve smyslu nabídky článků na rozličné náměty. Díky úspěchu *Dechu draka* se i další skupiny snažily zopakovat tento počín se svými

²⁸³ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 13. *Kámen mudrců*, 1994, č. 14. Str. 3. *Conspiracy*, 1994, č. 2. Str. 1.

časopisy, a to například časopis *Nemesis*, který měl svým obsahem zaujímat²⁸⁴ pozici mezi *Dechem draka*, jakožto představitelem fantasy, a časopisem *Ikarií*, tedy představitelem sci-fi.

Z komparace časopisů je zřejmé, že část nápadů a článků přebíraly od své konkurence. Téma plagiátorství bylo ve fanzinech často opomíjeno, ale v některých případech i reflektováno. „*Od té doby, co jsem si přečetl úpravy svých článků v jistých fanzinech, vím svoje,*“ napsal Jaroslav Polák, šéfredaktor fanzinu *Conspiracy*.²⁸⁵ Jeden fanzin čerpal od druhého a takto vznikal celý cyklus. Opomíjení plagiátorství ve fanzinech bylo zapříčiněno především snahou o sdílení obsahů v rámci komunity. V rámci časopisů ale tento aspekt nabývá větších rozměrů, neboť se zde jedná již o autorská práva komerčně vydávaných časopisů. Tyto spory byly často řešeny formou krátkých textů v samotném časopise či na některých setkáních fanoušků.²⁸⁶ „*Co je však nejhorší, vydavatelé Nemesis zřejmě neberou příliš vážně existenci autorských práv. Vezmete-li si k ruce Dech draka 1/94 a nalistujete-li si kapitolu Tór, zjistíte, že její první polovina se vyskytuje v Nemesis 2/95 téměř doslovně opsaná.*“²⁸⁷ „*Redaktoři Nemesis se zřejmě rozhodli ignorovat okolní svět a neberou na vědomí, že Dech draka začal vycházet již na jaře 1994.*“²⁸⁸ Prostřednictvím podobných upozornění byla vedena pře o autorské právo. Žádné právní kroky, popřípadě větší důsledky však nebyly vyvozeny. Vše nasvědčuje tomu, že tvůrci stále věřili v solidaritu a fanouškovství. „*Výbuchy zlosti, kdy jsme obviňováni z pomlouvání, neprofesionality a je nám doporučeno zamést si před vlastním prahem, natož pak odvetné akce, snad mezi slušné lidi nepatří. Nebo ano?*“²⁸⁹ Odpovědi na tyto „mezičasopisové“ pře však napovídají, že prvotní naivita, fanouškovství a nadšení začaly ustupovat do pozadí před formujícím se komerčním přístupem.

Fanziny také přebíraly a upravovaly články mezi sebou, a to tak, že stejný článek vyšel s malými úpravami a pod novým autorským jménem v průběhu roku v patnácti menších fanzinech. Články byly přebírány z větších a známějších fanzinů, které si daný autor přetvořil do svého článku, a tak vydal nový. Původní autor si toho mnohdy všiml, a tak vznikl konflikt, který byl řešen opět prostřednictvím fanzinu. Nikdo se však tímto

²⁸⁴ *Nemesis*, 1994, č. 1. Str. 2.

²⁸⁵ *Conspiracy*, 1994, č. 2. Str. 1.

²⁸⁶ *Dech draka*, 1995, č. 1. Str. 18.

²⁸⁷ *Dech draka*, 1995, č. 1. Str. 64.

²⁸⁸ *Dech draka*, 1995, č. 3. Str. 61.

²⁸⁹ *Dech draka*, 1995, č. 5. Str. 2.

problémem dlouze nezabýval, neboť všem bylo jasné, že na trhu s fanziny může zůstat jen ten nejlepší a situace s více jak třiceti rozdílnými fanziny je neudržitelná.²⁹⁰

7.4 Transformace na profesionálně vydávané časopisy na příkladu Dechu draka

Ze všech nabízených fanzinů se *Dech draka* vymykal ve všech ohledech. V roce 1993 vyšlo první číslo jako časopis pro čitatele fantasy a hráče *Dračího doupěte*. Cílem autorů bylo podle jejich vlastních slov vymanit se z nekvalitně psaných fanzinů, kterých bylo v roce 1993 „několik desítek“. „Kvalita tisku, formy, a hlavně obsahu se různí nejen magazín od magazínu, ale i číslo od čísla. Objevují se nesmyslná pravidla, nepoužitelné nestvůry a kouzla, nekvalitní povídky. Jsme tu proto my, abychom vám přinesli nová nesmyslná pravidla, nové nepoužitelné nestvůry a opět nekvalitní povídky.“²⁹¹ *Dech draka* se vyznačoval kvalitnějším tiskem, formou a hlavně obsahem, který se nezabýval pouze doplňky pro hraní *Dračího doupěte*, ale celkovou fantasy scénou v České republice. Tím je míněno především otištění kvalitnějších fantasy povídek, které měly čtenářům rozšířit povědomí o záběru fantasy žánru. *Dech draka* dal prostor začínajícím autorům a spisovatelům v žánru fantasy, aby zde uveřejnili své prvotiny.

Dech draka se pyšnil největším počtem otištěných fantasy povídek, kterými se začínající autoři snažili představit svůj um pro psaní fantasy. Objevil se zde stejný problém jako v případě soutěže O železnou rukavici lorda Trollslyera v časopise *Zlatý drak*. Jednalo se o nedostatek potencionálních autorů, kteří by byli ochotni nechat otisknout svou prvotinu. *Dech draka* se proti tomu rozhodl bojovat nabídkou peněžního ohodnocení. Odměna byla stanovena na 11 korun za stranu plus autorský výtisk, ve kterém bude daná povídka otištěna.

7.4.1 Nelehké počátky časopisů

Pro časopisy s fantasy zaměřením nebylo snadné na českém trhu prorazit. Tuto skutečnost dokumentuje několik dopisů od čtenářů²⁹² zaměřených na jejich dostupnost. Časopisy jako *Dech draka* chtěli jejich autoři původně prodávat v knihkupectvích, kde bylo k dostání i *Dračí doupě*. V tomto ohledu jim pomohlo nakladatelství Polaris, které

²⁹⁰ *Conspiracy*, 1994, č. 1. Str. 1.

²⁹¹ *Dech draka*, 1993, č. 1. Str. 1.

²⁹² *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 28. *Dech draka*, 1994, č. 6. Str. 26.

umožnilo distribuci prostřednictvím své obchodní sítě.²⁹³ Problém byl v tom, že knihkupectví váhala už s možným prodejem samotného *Dračího doupěte*, neboť se domnívala, že tento druh zboží nebude nikdo kupovat. Časopis s tematikou čistě pro fanoušky fantasy a *Dračího doupěte* se jim zdál takřka neprodejný. Pro srovnání časopis *ABC* v roce 1994 stál 14,90 korun a *Dech draka* měl cenu stanovenou na 17 korun. Musíme si uvědomit, že *ABC* mělo daleko větší náklad než *Dech draka*, a proto si mohlo dovolit mít nižší cenu. Netřeba zmiňovat celkovou kvalitu provedení, ve které bylo *ABC* značně pokročilejší. Barevná obálka a strany, kvalitnější papír, větší počet stran, větší formát, to byly kvality *ABC*, které *Dech draka* postrádal. I díky těmto rozdílným vizuálním kvalitám považovala knihkupectví v polovině devadesátých let fantasy časopisy za neprodejnou věc.²⁹⁴ Vše po kvalitativní stránce hovořilo proti *Dechu draka*. Souvisela s tím i komunita, která se formovala okolo *ABC* již od 50. let 20. století.

S nástupem profesionálně upravených časopisů se zaměřením na hry na hrdiny a popřípadě fantasy či sci-fi však diskuze ohledně náplně těchto titulů neskončila. Byla řešena formou recenzí v konkurenčních časopisech. V recenzích se poukazovalo převážně na chyby a na to, v čem daný časopis zaostává. „*Horší je to po stránce grafické a celkového vzhledu. Časopis je vytištěn na příliš silném papíře, takže je dosti těžký (má sice 64 stran, ale tloušťku oproti Dechu draka zhruba dvojnásobnou).*“²⁹⁵ Pro komunitu byla nesmírně důležitá také cena, jak již bylo uvedeno. O ní se vedla polemika, ale převládal názor, že vyšší cena nemusí nutně znamenat vyšší kvalitu. „*Podívej se třeba na Ikarii – ta je jednou tak větší, přitom je černobílá, pouze s barevnou obálkou, a stojí 17 Kč. Jenže má také desetkrát větší náklad než my. Chtěli bychom ujistit všechny čtenáře, že se skutečně snažíme být co nejlevnější a že současná cena je skutečně minimální možná, při které nejsme proděleční.*“²⁹⁶ V některých případech se za vyšší cenou skrývala otázka existenční, neboť první ročníky fantasy časopisů nebyly tištěny ve velkém nákladu. Proto byla cena vyšší a časopis mnohdy i daleko menší než konkurenční periodika.

Kvůli recenzím fantasy časopisů se rozhořel téměř veřejný spor. Na jedné straně stál spíše konzervativní časopis *Dech draka*, vycházející z fanzinů a původního časopisu klubu Hexaedr *Zlatý drak*, na straně druhé *Nemesis*, časopis s daleko větším nákladem a lepším

²⁹³ *Dech draka*, 1994, č. 1. Str. 1.

²⁹⁴ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 28.

²⁹⁵ *Dech draka*, 1994, č. 6. Str. 55.

²⁹⁶ *Dech draka*, 1994, č. 3. Str. 29.

grafickým zpracováním. Na stránkách těchto konkurentů se strhla pře kvůli recenzi²⁹⁷, která byla poprvé uveřejněna na stranách *Dechu draka*. Následovalo ještě několik tzv. odvetných recenzí.²⁹⁸ Kritika se týkala několika bodů. Prvním byla úroveň zpracování samotného časopisu. Jednalo se nejprve o kvalitu ilustrací. Vytýkali především nezajímavost ilustrací s nadbytkem tmavé barvy. Ilustrace byly také zbytečně vytisknuty na samotné stránce na úkor textu, který tak musel být otištěn na následující straně. Následovala kvalita textu, kde se upozorňovalo především na gramatické a stylistické chyby. Hodnotu článků nikdo do velké hloubky neanalyzoval, pouze kvalitu doplňků do *Dračího doupěte*. „*Shrnuto jednou větou – pokud takto má vypadat propracované dobrodružství, jak je uvedeno na konci, bylo by skutečně lepší otisknout místo něj nějakou povídku.*“ Na tyto recenze odpověděla *Nemesis* konstatováním: „*Jsmo chtěli dělat něco, co tu ještě nebylo – fantasy časopis, který se bude zabývat i hrami a vším, co s fantasy souvisí. Byli jsme první...*“²⁹⁹ Formulace tohoto znění je nesmírně důležitá, neboť je v ní poznat záměrný odklon od konkurence a propagace vlastního periodika. Tímto způsobem docházelo k naplnění komerčních strategií v rámci propagace daného časopisu a odrazení od koupě konkurenčního. Pře vyústila až v již zmíněnou diskusi o otázce autorského práva.

Celý tento spor je pouze komerčním bojem o zákazníka. *Nemesis* byla na první pohled poutavější a snažila se svým obsahem přiblížit *Dechu draka*. *Dech draka* proto vyvíjel snahu o zrecenzování konkurence. Otázka vlastního komerčního směřování byla však v recenzích *Dechu draka* strategicky opomenuta. Vše bylo podřízeno pouze zdiskreditování konkurence za účelem zachování čtenářské základny. Pocit kamarádství, sounáležitosti a solidarity zmizel v komerčním boji na poli vydávání časopisů.

7.4.2 Nová etapa v rámci odborně herních časopisů

Během roku 1995 vzniká jako reakce na zrod nového odvětví moderních stolních her na českém trhu specializovaný časopis *Legenda*, zabývající se právě těmito hrami, a to zejména sběratelskou karetní hrou *Magic The Gathering*. Tento časopis se zabývá výhradně tematikou různých stolních her. Ostatní časopisy, v čele s *Dechem draka*, byly dosud spíše zaměřeny na hry na hrdiny, s *Dračím doupětem* na špici. V případě *Legendy* se tak jednalo o český ekvivalent zahraničních časopisů, jako byl *White Dwarf*, na kterém si

²⁹⁷ *Dech draka*, 1994, č. 6. Str. 55.

²⁹⁸ *Dech draka*, 1995, č. 1. Str. 63. *Dech draka*, 1995, č. 3. Str. 60

²⁹⁹ *Nemesis*, 1995, č. 6. Str. 1.

firmy vydávající hry předplatily prostor pro propagaci svých nových či stěžejních produktů. Jednalo se o první český časopis vyloženě reklamního charakteru.

Příchod tohoto časopisu uzavírá etapu ve vývoji hráčské komunity her na hrdiny. Ta se s nástupem velkého množství stolních her nejrůznějších žánrů a odvětví štěpí. Soudržnost, kterou jsme mohli sledovat od počátku vzniku této komunity hráčů her, se pomalu vytrácí. Na tomto jevu se ukazuje, jak po úplném otevření trhu zahraničním produktům a vysoké míře komercializace subkultury hráčů her na hrdiny postupně mizí vazby v rámci komunity. Do tohoto mezníku komunitu spojovala jedna věc, jeden koníček, jedna hra. Po objevení několika desítek her se skupina štěpí a rozpadá se s tím i soudržnost. Spojuje je už pouze etiketa a pojem „hráč stolních her“.

8. Sebe prezentace komunity „drakobijců“

Z obecného pohledu na komunitu hráčů her na hrdiny, která se v raných devadesátých letech objevila na území bývalého Československa, můžeme usuzovat, že se převážně skládala z řad studentů základních, středních a vysokých škol.

Věk hráčů se pohyboval od devíti do třiceti devíti let. Průměrný věk byl spočten na osmnáct a půl roku, což odpovídá věkovému rozhraní vysokoškolských a středoškolských studentů, kteří ve velké míře hráli hru a navštěvovali „cony“.³⁰⁰ Tito společně s o rok mladšími a staršími studenty, tvořili dvě třetiny návštěvníků celého „conu“.³⁰¹ V průběhu let se pak věková hranice hráčů *Dračího doupěte* snižovala. Původně se jednalo o hru vysokoškolských studentů, kteří byli okouzleni západními hrami na hrdiny. V tomto bodě však podobnost se západní scénou v USA končí. Velice brzy, v řádu několika let, se do popředí dostává generace mladších hráčů, kterými jsou hráči druhého stupně základních a studenti středních škol.³⁰²

Vysvětlení tohoto jevu není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Vysokoškolští studenti, kteří začali hry na hrdiny v České republice hrát mezi prvními, po čase stráveném na škole vstupují do úplně nové životní etapy. Zde nemají tolik času, kolik by potřebovali na hry na hrdiny vynaložit, a pomalu se tedy rozpadají celá hráčská uskupení. Díky nové životní etapě se velmi často vzdalují od her na hrdiny bez záměru vrátit se zpět. Jedná se pro ně o uzavřenou kapitolu jejich života.

Naopak pro mladší studenty se jedná o skvělou možnost, jak trávit volný čas, a ještě k tomu poznat mnoho nových přátel, kteří sdílejí stejnou zálibu a díky tomu si dobře rozumí. Ve hře vidí možnost vymanit se ze světa nedospělých a společně s přáteli se pohroužit do něčeho nového, neokoukaného. Disponují velkým množstvím volného času, a proto si mohou dovolit veškerý volný čas obětovat pouze tomuto koníčku.

V souvislosti s těmito dvěma věkovými kategoriemi musíme vzít v úvahu nastavení hodnot české společnosti té doby. Obecně lze soudit, že je v české společnosti silně zakotven pocit her jako čehosi dětského, za co by se dospělý jedinec mohl při veřejném odhalení stydět. Z těchto důvodů nenalezneme mezi hráči po ukončení studia na vysoké

³⁰⁰ Anketa v *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 26; anketa v *Dech draka*, 1995, č. 4. Str. 58; anketa v *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 37.

³⁰¹ *Dech draka*, 1995, č. 4. Str. 58.

³⁰² *Dech draka*, 1995, č. 5. Str. 58.

škole kontinuitu ve hraní her, jako je tomu například v USA, kde stolní hry obecně jsou hrány napříč věkovým spektrem.³⁰³ V USA je ovšem tradice hraní stolních her několik desetiletí dlouhá a mentalita tamní společnosti odlišná.

Pozoruhodné je také genderové rozložení mezi hráči her na hrdiny. Na velkých „conech“ bylo zastoupení dívek a chlapců v počtu patnáct ku pěti stům. Komunita si tento jev vykládala tím, že je známo, že *Dračí doupě* hraje především mladší generace. Dívky v tomto věku rodiče nepouští na žádné akce podobného druhu. Tímto tvrzením komunita zdůvodňovala nevyrovnaný stav v zastoupení obou pohlaví. V komparaci se západní subkulturou hráčů her na hrdiny se však objevují viditelné rozdíly v počtu zastoupených pohlaví.

Nejprve je potřeba brát celkový počet hráčů v západních zemích, kde měly hry na hrdiny tradici již dlouho před Českou republikou. Také musíme zohlednit celkovou diverzitu mezi samotnými hráči. Hráči her na hrdiny, potažmo *Dračího doupěte*, se v České republice rekrutovali především v chlapeckém věku, kdy dívky prochází zcela odlišným vývojem a mají jiné zájmy. V 90. letech se objevuje konzumace zcela nových typů zboží zaměřených na dívky (např. časopisy o módě a líčení, poslech zahraničních chlapeckých hudebních skupin). Dále se také rozšiřuje nabídka volnočasových aktivit cílících na tyto dívky (jízda na koni, ruční práce např. s korálky ap.). Musíme si také uvědomit, že mnoho z hráčů byli technicky zaměřeni studenti, pro které byly hry a mechanismy v nich obsažené velmi lákavé. Na druhé straně jim hra na hrdiny také sloužila jako prostředek k socializaci a nalezení nových kamarádů, které by jinak stěží našli. Výsledkem bylo, že se jednalo téměř o zcela mužskou společnost, do které měly dívky velmi omezený přístup. Děvčata, která se do komunity začlenila, brala hru na hrdiny většinou jako možnost vymanění se z problémů a nalezení nového světa, ve kterém mohla žít.³⁰⁴ Společná byla pro obě pohlaví socializace a hledání přátel prostřednictvím této hry.

Všechny členy komunity hráčů lze charakterizovat jako milovníky fantasy žánru. Toto propojení je logické, neboť vychází z podstaty *Dračího doupěte* jako hry ve fantasy prostředí. Tato hra funguje jako hlavní prvek, od kterého se odvíjí všechny další interakce mezi členy. Hra je tedy v této subkultuře středobodem všeho dění.

³⁰³ DANCEY, R. S. *Adventure Game Industry Market Research Summary*, 2000. [cit. 6.5.2019]. Dostupný na: <https://www.rpg.net/news+reviews/wotcdemo.html>>

³⁰⁴ anketa v *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 37.

8.1 Charakteristika „drakobijců“

Podle čeho ovšem poznat člena komunity, tedy „drakobijce“? Na tuto otázku není lehká odpověď, neboť členové komunity se v každodenním životě nijak nelišili od ostatních. Ovšem na setkáních („conech“) byla situace značně odlišná. Zde je patrná snaha o odívání se do kostýmů rozličných fantasy postav, které hráči představovali ve hře. Jednalo se o podomácku sešité pláště s kalhotami, které byly doplněny nošením replik středověkých zbraní, nejčastěji dřevěných mečů. Tuto snahu o změnu vlastní identity doprovázel velmi specifický druh hovoru s gestikulací, kdy nezasvěcený posluchač nechápal, o čem se lidé baví. „*Nezasvěcený nejdřív zmateně přihlíží, pro něj zvláštní až podivuhodné konverzaci a gestikulaci jednoho z hráčů líčící nemilosrdné vraždění draka.*“³⁰⁵ Tento zcela specifický druh řeči lze pozorovat i na způsobu oslovení, kdy se členové navzájem oslovovali tituly jako například „*Aquila, elfka kouzelnice klanu Nezvažitelného Archontu.*“³⁰⁶ V tomto bodě navážu na Fineho výzkum³⁰⁷, který rozdělil interakci hráčů her na hrdiny do tří úrovní, ve kterých aktéři jednají mezi sebou. Fine ukazuje, že se tyto tři úrovně propojují v jednu, kdy aktér nerozlišuje mezi jednáním ve hře a v obyčejném životě. Nerozlišuje ani hráčskou postavu a sebe jako živou bytost. Analogií by mohl být divadelní herec, který zůstane ve své roli i po skončení představení. Tento charakteristický znak je to, co spojuje všechny členy komunity.

Vznik fanzinů dokazuje, že komunita měla mezi sebou neobyčejně silné vazby. Fanouškovství, přátelství a v neposlední řadě kreativita byly zcela jistě pro téměř celou komunitu na prvním místě. *Dračí doupě* bylo pro hráče zpočátku takřka „nedotknutelnou“ věcí. Po dvou letech od vydání hry však komunita nevyhnutelně mění postoj ke hře a staví se k ní spíše kriticky. „Okouzlení“ hrou zmizelo. Tímto se však otevřela cesta ke kreativě, která se prostřednictvím fanzinů projevovala v plné míře. Proto je tak zřetelný střet s komercí, která začala pozvolna provázet *Dračí doupě*. Hráči komerci nejprve přecházeli či ji vůbec nepostřehli. Smysl vzniku hry popisovali například takto: „*Většina z Vás se mnou zřejmě bude souhlasit, že Dračí doupě je tu proto, aby se hráči bavili a nikoli proto, aby měl Altar kšeft.*“³⁰⁸ Jak již bylo řečeno v kapitolách o fanzinech, komunita však s tímto nastupujícím trendem nesouhlasila a volala prostřednictvím fanzinů po svobodě, kterou si

³⁰⁵ *Dračák*, 1994, č. 9. Str. 18.

³⁰⁶ *Zlatý drak*, 1992, č. 3. Str. 3.

³⁰⁷ FINE, G. A. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983. Str. 186-210.

³⁰⁸ *Božský zbytky*, 1994, č. 2. Str. 1.

jejich vydáváním takto představovala. Na stranách fanzinů se mohla volně vyjadřovat k čemukoliv, co ji napadlo. Proto byla snaha o regulaci počtu vydaných fanzinů pro komunitu klíčovým polem, na němž se naplno rozhodla bránit své zájmy.

8.2 Hraní Dračího doupěte jako životní styl

S hráči her na hrdiny můžeme také spojovat pojem životní styl. Tím je míněn takový způsob života, kdy je veškerý volný čas plně věnován hraní her na hrdiny. Jistě takto nelze generalizovat celou komunitu, ale lze jej vysledovat u mnoha členů, kteří *Dračím doupětem* takřka „žili“.

Na konci roku 1994 proběhla na Čaroconu anketa, která mapovala život komunity „s a bez *Dračího doupěte*.“³⁰⁹ Autoři pravidel pochopitelně odpovídali ironicky, když sami vyjádřili názor, že „*další vývoj Dračího doupěte se začíná prodlužovat, protože dochází chuť a nasazení, které měli na počátku devadesátých let.*“³¹⁰ Převládal však také další názor, že „*bez Dračího doupěte by setkání fanoušků sci-fi a fantasy nebylo tak početné.*“³¹¹ *Dračí doupě* představovalo centrum všech fanoušků, ať už zastánců Tolkiena či fanoušků hororu. Proto mělo každé setkání pevně danou strukturu, na které nechybělo hraní *Dračího doupěte*.

Mnoho hráčů tak spatřovalo v *Dračím doupěti* především smysl života, kdy si díky této hře našli nové kamarády, přátele, ale také rodinu. Inzeráty ve *Zlatém drakovi* měly zpočátku formu jen zcela směnnou (výměna předmětů souvisejících s *Dračím doupětem*) či čistě pragmatickou ve smyslu hledání nových spoluhráčů. „*Jeden dobrodruh hledá uplatnění v nějaké skupince. Nejlépe z Prahy 4.*“ „*Sháním knihu R. E. Howarda Svatyně odpornosti, časopis Ikarie 9/91 a komiksy Conan barbar. Za ofrankovanou obálku odpovím každému.*“³¹² „*Chcel by som sa zoznámit' s kýmkoľvek, dopisovať si za účelom výmeny informácií, alebo si len písať o tom, čo máme spoločné.*“³¹³ Objevují se i vtipná oznámení naprosto fiktivního charakteru: „*Hledá se skřetí kolonie za účelem vyhubení.*“³¹⁴ Tento druh inzerátů spolu s inzeráty hledající podobně smýšlející jedince úzce souvisí se způsobem vyjadřování v rámci celé subkultury hráčů her na hrdiny, o kterém se zmíním dále. Později v polovině devadesátých let se objevují zprávy zaměřené

³⁰⁹ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 26.

³¹⁰ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 26.

³¹¹ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 27.

³¹² *Zlatý drak*, 1995, č. 5. Str. 3.

³¹³ *Zlatý drak*, 1995, č. 6. Str. 7.

³¹⁴ *Zlatý drak*, 1995, č. 3. Str. 6.

na hledání stejně naladěných nadšenců, ideálně opačného pohlaví. Na některých budoucích párech se ukázalo, že se díky tomuto koníčku daly dohromady. „*Mladý sedmnáctiletý kouzelník by si rád dopisoval s dívkou obdobného zaměření.*“³¹⁵ „*Rád bych se seznámil s drakobijkyní, nejlépe z okresu Ústí nad Orlicí či Svitavy, která se zajímá o Dračí doupě, Tolkiena (především) a fantasy literaturu vůbec.*“³¹⁶ Aktéři se snažili oslovit ostatní přes společný zájem o *Dračí doupě* či o fantasy literaturu. Některé inzeráty byly psány perspektivou hráčské postavy, jako například „mladý kouzelník hledá“. Tento jev, kdy hráči používali podobné chování a způsob vyjadřování jako hráčské postavy při hraní *Dračího Doupěte*, je pro tuto subkulturu jednou z hlavních rovin jednání mezi aktéry.

Někteří z hráčů se podělili o zjištění, že *Dračí doupě* pro ně bylo „jen jakýmsi automatickým vývojem.“³¹⁷ Hry je prý zajímaly už před tím, a tak „*Dračí doupě bylo pouze dalším stupněm evoluce.*“³¹⁸ Kdyby nebylo *Dračího doupěte*, jistě by po čase našli jinou hru na hrdiny. Toto byla však dosti všeobecná sebestylizace, protože takřka s jistotou můžeme tvrdit, že právě *Dračí doupě* bylo pro většinu z komunity prvním setkáním s hrami na hrdiny. Bez této hry by mnoho hráčů zcela jistě nehrálo žádné z her na hrdiny. Musíme si uvědomit, že *Dračí doupě* nebylo jen první na trhu, ale také bylo kompletně v českém jazyce. V neposlední řadě to bylo dílo tuzemské, což mělo pro některé hráče také význam.

Negativem *Dračího doupěte* je zcela jistě množství času tráveného jeho hraním, čímž tak nezbývá čas na jiné aktivity. Toto lze v dnešní době přirovnat k počítačovým online hrám, kdy se na nich hráči stávají prakticky závislí a věnují jim maximum svého času.

8.3 Běžný život hráče Dračího doupěte

Hráči se z důvodu nízkého věku setkávali v běžném životě s mnoha obtížemi. Například pošta a posílání peněz prostřednictvím složenek na účty předplacených magazínů bylo pro některé velmi ponižující,³¹⁹ neboť se setkali s neznalostí či pohrdáním, které končilo téměř až s označením za podivíny. Jednalo se o éru nových služeb, kdy pošta nebyla v první polovině devadesátých let dostatečně schopná pomocí svých zaměstnanců reagovat na aktuální trendy a proudy. Mladiství byli v nevýhodě, protože se jevíli jako

³¹⁵ *Zlatý drak*, 1995, č. 6. Str. 7.

³¹⁶ *Zlatý drak*, 1995, č. 1. Str. 6.

³¹⁷ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 43.

³¹⁸ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 44.

³¹⁹ *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 42.

osoby krajně podezřelé z narušování obvyklého chodu věci a vyžadování nadstandardních služeb, kterým ani z důvodu svého věku neměli rozumět. Účastník GameConu 96 zaslal do redakce *Dechu draka* svou zkušenost. „*Před chvílí sem se vrátil z pošty, kde sem strávil asi třičtvrtě hodiny přesvědčováním poštovní úřednice, aby mi podala složenku s penězi na con – bezvýsledně...*“³²⁰ Redaktoři tento dopis glosovali takto: „*Pro české pošty není zřejmě inteligentní patnáctiletý kluk tím pravým zákazníkem.*“³²¹

Mladiství byli také vystaveni nepochopení ze strany své vlastní rodiny. Zde předkládám citáty z ankety, která se uskutečnila na Gameconu v roce 1996.³²²

Mladší bratr (6 let): „Kuči, čo to hraje?“

Máma: „Už zase hraje tu blbost!“

Starší bratr: „Kdy budeme zase hrát doupě?“

Mamka: „V tvém věku jsem se učila.“

Otec: „V tvém věku jsem lítal za holkama.“

Babička: „V tvém věku jsem poklízela krávy.“

Rodiče ve větším množství případů považovali hry na hrdiny za něco, co je hloupé a zavrženíhodné. Prarodiče poukazovali na zbytečné mrhání časem, kdy by daný jedinec mohl zvládat daleko více jiných, užitečnějších věcí, které sami znali ze svých zkušeností. Sourozence však hra na hrdiny skoro v každém případě pohltila, nehledě na mnohdy značný věkový rozdíl. Ve větším množství případů hráči popisovali především stereotypní pohled na období dospívání ze strany rodičů, popřípadě prarodičů. Do tohoto stereotypu zasahoval také přístup k životu, který v některých případech odporoval představě o trávení volného času hraním hry s vrstevníky.

Odpověď na odmítavý postoj ze strany rodiny proto není jednoduchá. Můžeme spekulovat, do jaké míry za něj může být zodpovědný generační rozdíl. Jisté však je, že spojení prvoplánových předpokladů s neznalostí daného tématu mělo za následek zavržení téměř u všech věkových skupin.

³²⁰ *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 42.

³²¹ *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 42.

³²² *Zlatý drak*, 1996, Speciál. Str. 3. *Dech draka*, 1996, č. 6. Str. 43.

8.4 Pohled na fantasy a jiné subkultury

Dračí doupě bylo už od počátku vývoje souborem všech možných prvků, ať už mytologických, které si bralo z nejznámější světové mytologie, tak také z prvků rozdílných historických kultur. V první polovině devadesátých let se prostřednictvím různých skupin navracela řada historických kultur, které si nacházely své fanoušky, jako například keltská kultura. Česká „keltománie“ se objevila v 90. letech jako součást procesu „evropské keltománie“ a „českého transformačního procesu.“³²³ Zvýšený zájem o Kelty a jiné historické kultury byl spíše neutrální, protože nebyl spjat s žádným moderním nacionalismem.³²⁴ Jan Bouzek uvažoval nad východisky této „keltománie“ následovně: „*Současná keltománie je spíše romantickým východiskem z nouze v době, kdy slovanská myšlenka ustoupila do pozadí – a to zčásti díky sovětské zkušenosti, zčásti díky současné propagandě většiny našich médií, které se snaží o změnu zaměření naší identity směrem k prostoru Svaté říše římské a jejich tradic*“³²⁵ *Dračí doupě* tomuto novému fenoménu nemohlo uniknout, neboť ve své vlastní komunitě sdružovalo i zástupce jiných subkultur. V tomto ohledu komunita okolo *Dračího doupěte* vždy fungovala jako průsečík několika ostatních subkultur.

Zájem komunity o fantasy byl natolik značný, že si navzájem recenzovali cokoliiv, co alespoň zdánlivě souviselo s fantasy. Vyšla například poměrně obsáhlá recenze filmové tvorby. Do ní byly zahrnuty filmy čistě zahraniční. Tato analýza prokazuje, že v roce 1994 nebyla komunita okolo fantasy příliš znalá rozdílů mezi různými žánry. Uvědomoval si to i sám autor: „*Musím však upozornit případné čtenáře, že se může stát, že vám bude připadat, že se o fantasy nejedná. Při přípravách tohoto článku jsem totiž dospěl k názoru, že se snad ani nedá jednoznačně určit, jde-li či nejde o fantasy... Ostatně podobná situace byla i se sci-fi. Kdysi to bylo podstatně jednodušší, stačilo, když se jednalo o kosmické lodě, mimozemské civilizace, roboty, techniku předbíhající svou dobu a podobné záležitosti a bylo to sci-fi.*“³²⁶ Proto se v přehledu společně objevují filmy jako 2001: Vesmírná odysea, Nosferatu, Batman, Jurský park či Duch. Autor této recenze zcela jistě přejímá názory z polského článku o oblíbenosti rozličných filmů, ale sám ještě více směšuje snímky různých žánrů.

³²³ VALIŠ, Daniel. *Kelti jdou! Diskurzivní a sociální praxe keltománie v českých zemích v 90. letech*. Praha 2012. Str. 15.

³²⁴ PRŠALOVÁ, Tereza. *Vnímání keltské kultury v české společnosti*. Praha 2013. Str. 31.

³²⁵ BOUZEK, Jan. *Keltové českých zemí v evropském kontextu*. Praha: Triton, 2009. Str. 13.

³²⁶ *Dech draka*, 1994, č. 1. Str. 51.

Tento rozbor je cenný i z důvodu, že poukazuje na celkové povědomí o fantasy žánru. „*A jak je to vlastně s fantasy? V každém případě nemá moc rádo techniku, obzvlášť vyspělou, a pokud tam někdy je, je rafinovaně zakamuflovaná jako zařízení pracující na principech magické síly, ať už dobra či temnot. Zatím to vypadá tak, že se má jednat převážně o magii, kouzelníky, draky a jiné obludy a různé barbary, zpravidla s meči.*“³²⁷ Jednalo se o chaos, neboť komunita teprve vstřebávala fantasy ze zahraničí, a tudíž bylo povědomí o tomto žánru mezi samotnými členy a aktéry značně rozporuplné. Tato situace však podněcovala vznik rozličných amatérsky vydávaných fanzinů a později i profesionálních či poloprofesionálních časopisů. Na jejich stranách si komunita sama sdělovala fantasy objevy, ale i názory na věci již objevené.

Nejistý náznak překrývání rozličných subkultur byl i v hudbě. Zmiňovala se směs rozličných hudebních žánrů, kterou lze dohledat v několika úvodnicích a člancích. Mezi členy komunity se nejčastěji objevuje záliba v historické hudbě.³²⁸ Existuje zde také spojení s metalovou subkulturou v Brně³²⁹, což je komentováno ve fanzinu *Kámen mudrců*. To byl fanzin zabývající se především dodatky a předěláváním pravidel *Dračího doupěte*. Autoři *Kamene mudrců* se veřejně řadili mezi milovníky metalové hudby a její prezentací v úvodnicích se snažili změnit názor na ni obecně. „*Autor této nejmírněji řečeno nepravdy o nás podává obrázek, podle kterého si nás představíte jako vlasatá individua vměstnaná do cvočky pobitých bund a válící se v divokém rytmu ve vlastních zvrzcích nedávno pozřelé velké zelené, kterou jsme pili tři... nakonec – obávám se, že hudební styl Insanie velice silně koresponduje s metalem, pakliže metalem není. O tom svědčí už to, že 2 z hudebníků pochází od skupiny Root.*“³³⁰ Šlo o průnik subkultur, na kterém lze vypožorovat snahu o začlenění se do obou skupin. Aktéři se snažili tímto reagovat na nařčení z nevhodného vystupování na veřejnosti, které bylo uvedeno ve fanzinu *Agarwaen*.³³¹ „*Byli tam však i redaktori fanzinu Kámen mudrců. Moc se tam nehodili, asi nepochopili, že to není metalový koncert, ale poctivý HC. Jeden z redaktorů neunesl množství alkoholu v krvi a nechoval se zrovna nejvhodněji... Mohl se chovat drobet inteligentněji.*“ To dokládá obraz začínajícího punkového stylu v roce 1993, kdy členové

³²⁷ *Dech draka*, 1994, č. 1. Str. 51.

³²⁸ *Dech draka*, 1994, č. 6. Str. 45.

³²⁹ *Kámen mudrců*, 1993, č. 5. Str. 1.

³³⁰ *Kámen mudrců*, 1993, č. 5. Str. 1.

³³¹ *Agarwaen*, 1993, č. 1. Str. 4.

této subkultury byli považováni za krajně nevhodné osoby pro jakoukoliv činnost, jako bylo například hraní *Dračího doupěte*.³³²

8.5 Znalost cizích jazyků a jazyková specifika

Všichni rozhodčí a moderátoři na GameConu se na poradě před samotným mistrovstvím titulovali jako „pídžejové.“³³³ Pán jeskyně je označení osoby, která zastává funkci moderátora a vypravěče hry. Slovo „pídžej“ vzniklo anglickou výslovností zkratky PJ, tedy pán jeskyně, která ovšem anglická není. Anglický ekvivalent z *Dungeons & Dragons* zní Dungeon Master či respektive Game Master. Zkracuje se na DM nebo GM. Tato kuriózní situace dokumentuje postupné a pomalu se rozvíjející poangličťování českých termínů již v první polovině devadesátých let. Podrobnějším pohledem zjistíme, že se jedná o dobu, kdy angličtina nebyla natolik rozšířený jazyk mezi běžnou populací. To lze uvést na prvních překladech amerických stolních her. Často se řešilo, jestli ponechat anglické herní názvy, nebo je nějakým způsobem přeložit. Problém původních názvů spočíval v častém komolení ze strany neanglicky mluvících hráčů. Na příkladu *BattleTechu* lze spatřit zjevný rozpor v překladu názvů robotů či vůbec obecném pojmenování těchto kolosů.³³⁴ Jednalo se o název Mech, který příliš evokoval rostlinu příslušného jména. Proto se vymyslela odvozenina *OBR – ozbrojený bitevní robot*, který v názvu také simultánně evokoval velikost takovýchto robotů. S přesnými názvy typu *OBR Marauder* (nájezdník) se muselo pozměnit označení. Proto se autoři překladu snažili o exotický název, který však v češtině něco znamená. Marauder byl proto změněn na Marabu.

S překladem úzce souvisela neznalost angličtiny převážně většiny hráčského osazenstva. Během her, které měly anglicky psaný text, jako například *Magic The Gathering*, docházelo často ke kompletnímu komolení anglického jazyka a mnohdy k chybné interpretaci. Hráči oplývající alespoň základy angličtiny, byli komunitou vnímáni „jako takřka božské bytosti, které mluví mimozemskou řečí.“³³⁵ Aktéři se z důvodu

³³² Více o těchto subkulturách v odborných publikacích BITTNEROVÁ, D. *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011; DANIEL, O., KAVKA, T. a MACHEK, J. *Populární kultura v českém prostoru*. Praha: Karolinum, 2013; popřípadě také v 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016.

³³³ *Zlatý drak*, 1995, č. 3. Str. 1.

³³⁴ 518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. Str. 654.

³³⁵ *Kámen mudrců*, 1995, č. 18. Str. 21.

neznalosti jazyka učili celé texty nazpaměť. Díky těmto komoleným výkladům docházelo k chybně odehraným hrám, často i mylně pochopeným.

V roce 1995 byl problém s oficiálními překlady reflektován v mnoha knižních recenzích. „*Firma TSR musela nakladatelství Návrat provést něco hrozného. Jinak by se Návrat nemohl tak děsivým způsobem a zákeřným způsobem mstít na překladech knih z cyklů Dragon Lance a Forgotten Realms.*“³³⁶ „*Nešťastný je fakt, že každý díl překládal jiný překladatel. Překladatelé se sice snažili dodržovat charakter překladu i klíčové pojmy, tato daň rychlosti vydání je však přece jen zaplácena občasným zaskřípáním a nejednotností překladu.*“³³⁷ Komunita byla již v roce 1995 zvyklá na jakýsi standard a zaplavení trhu narychlo vydanými knižními tituly pochybné kvality nesla s nelibostí. Často bylo užito chybně přeložené, popřípadě podobné významové slovo. Překládalo se všechno a téměř doslova, přičemž některé názvy nedávaly vůbec žádný smysl. Často byl zcela zachován anglický slovosled, který byl jen doslova přeložen, včetně ponechání stejných větných i slovních spojení. Problém byl jak v překladu, tak v samotném nakladatelství, které se snažilo obohatit na nenadálém zájmu o jakoukoliv fantasy literaturu. Proto v těchto nakladatelstvích nebyl mnohokrát přítomen ani žádný redaktor, který by překlad zkontroloval. Ten putoval přímo do tiskárny a odtud do kamenných obchodů. Na kvalitě překladu se ukazovala touha po co nejrychlejších vydání, přičemž jediná motivace byla ta finanční. Překladatelé neměli s fantasy žádné zkušenosti, což se na překladu značně projevovalo.

Na přelomu let 1995 a 1996 se situace s překlady citelně zlepšila. Ubylo vydávání nových publikací bez korektur a redaktorských zásahů. Vydavatelství, která brala fantasy a sci-fi literaturu jako brakovou četbu zjistila, že komunita se ozývá natolik hlasitě, že kvalita vydávaného produktu musí být zlepšena.³³⁸ Díky těmto změnám došlo v roce 1996 ke zkvalitnění trhu s fantasy literaturou. Knihkupectví, zpočátku skepticky se stavící k tomuto novému druhu literatury, začala v roce 1996 pořizovat celá oddělení věnující se tomuto novému žánru. Tato změna také poukazuje na sílu komunity, která dokázala prostřednictvím výše zmíněných kritických recenzí v *Dechu draka* ovlivnit samotný výrobní proces a tím zlepšit celou situaci. Ukazuje se, že se jedná o zcela běžný proces poptávky a nabídky, který je jedním z pilířů kapitalistické tržní ekonomiky. Díky vysoké

³³⁶ *Dech draka*, 1995, č. 6. Str. 62.

³³⁷ *Dech draka*, 1995, č. 1. Str. 59.

³³⁸ *Dech draka*, 1996, č. 3. Str. 2.

poptávce po fantasy literatuře jsou vydavatelství po čase donucena ke zlepšení kvality. Komunita přes veškeré skutečnosti dokázala dát vydavatelům impuls, což dokazuje právě její sílu měnit podmínky fungování trhu v tomto segmentu.

8.6 Způsob hraní Dračího doupěte

V polovině devadesátých let probíhala v komunitě hráčů her na hrdiny poměrně vážná diskuse na téma „jaký cíl má hraní hry na hrdiny“. Odpověď se zdála zprvu nejednoznačná. Každý viděl zpočátku hru na hrdiny jako takové složitější „člověče nezlob se“, ale postupně v průběhu let hráči „vyrostli“ a začali hrát přisuzovat jiný smysl.³³⁹ Smyslem není vyhrát nad ostatními, ani dosáhnout cíle dobrodružství. Pravým cílem hráčů by mělo být umět si užít hraní své vytvořené herní postavy. Komunita se dle způsobu hraní rozdělila na několik podskupin, kdy ti, kteří viděli smysl hry v hraní postav, kriticky nahlíželi na ostatní. „*Nemyslím si, že by bylo bezpodmínečně nutné hrát postavu s využitím svých vlastností, a především své motivace. Přiznávám, že i my jsme tak kdysi hráli, ale časem jsme odhalili právě toto kouzlo her na hrdiny – můžeš hrát někoho zcela jiného.*“³⁴⁰ Diskuze nad smyslem hraní ze strany vývojářů z komunity také nepřímo koreluje s odtržením elitního jádra tvůrců *Dračího doupěte* spolu s autory nejznámějších fanzinů od zbytku komunity a tím prohloubení rozdílů mezi způsoby hraní her na hrdiny.

Se způsoby hraní úzce souvisí také teoretizování komunity nad rozdílnými druhy pravidel her na hrdiny. V polovině roku 1994 dorazilo na český trh několik západních her na hrdiny. Díky této skutečnosti se poprvé začalo nahlížet na pravidla her na hrdiny z několika úhlů pohledu. Řešila se hratelnost, reálnost, herní zajímavost a atmosféra celkové hry.³⁴¹ Herní zajímavostí je myšlena konzistentnost pravidel, tedy aby pravidla tvořila na sebe navazující celek. Díky neskutečné záplavě amatérsky tvořených přídavek k pravidlům byla diskuze ohledně logičnosti pravidel velmi aktuální v polovině devadesátých let. Mnoho členů komunity volalo po realističnosti pravidel. Realističností se především mínila co největší podoba herní situace s reálným světem ve smyslu aplikace fyzikálních zákonů. Realističnost však nemůže vznikat samovolně, protože přímo koreluje se snížením logičnosti a přehlednosti pravidel, a tak ruší celkový zážitek, kdy se hra stává nehratelnou. „*Reálná pravidla nebývají příliš herně dobrá (náš svět je sice zajímavý, ale hra dokáže být*

³³⁹ *Dech draka*, 1994, č. 4. Str. 52.

³⁴⁰ *Dech draka*, 1994, č. 5. Str. 43.

³⁴¹ *Dech draka*, 1994, č. 4. Str. 52.

zajímavější).³⁴² Z toho vyplývá, že sama komunita na sebe začala apelovat³⁴³, aby se realističnost při vymýšlení dodatků snižovala a jejich tvůrci se spíše zaměřovali na herní zajímavost a celkovou logiku vymýšlených pravidel. Hratelnost souvisela s realističností pravidel. Pravidla her na hrdiny jsou úzce spjata s matematikou. Veškeré dění a úspěch či neúspěch nějakého činu se počítá pomocí čísel. Tato čísla jsou zadána podle tabulek, které tvůrci hry vytváří. Výsledné výpočty by měly alespoň rámcově odpovídat realitě. Například nosnost postavy by měla odpovídat stupni síly, kterou daná hráčská postava oplývá. Výpočty ale nejsou pro hru nutné. Obecně platí, že čím je ve hře více výpočtů, tedy realističnosti, tím méně je hra zábavná. Proto se v pravidlech objevují tabulky, kde si každý hráč najde odpovídající stupeň dané vlastnosti a k němu korelující veličinu.

O způsobech hraní *Dračího doupěte* se také vedla diskuse, která probíhala od samotného vzniku hry. Hráči se dělili na dva tábory. Některé skupiny hráčů dávaly více prostoru k improvizaci a vyprávění na úkor dodržování pravidel.³⁴⁴ Druhá, početnější skupina, vyžadovala dodržování pravidel do určité míry.³⁴⁵ Každý způsob měl své kladné, ale i záporné stránky. Tvůrci *Dračího doupěte* často tlačili na zbytek komunity, aby upřednostňovala spíše vyprávění a hraní svých postav před striktním dodržováním pravidel.³⁴⁶ Tento aspekt byl tak důležitý, že stál za postupným rozkladem celé hráčské obce. Ve druhé polovině devadesátých let, s příchodem ostatních západních her na hrdiny na český trh, se objevily exempláře her, které aspekt vyprávění a hraní si na jiné postavy daleko více upřednostňovaly. Byl to také mezník, kdy téměř polovina z komunity hráčů *Dračího doupěte* odešla a soustředila se okolo těchto nových her. Mohu uvést příklady her, jako byl *Shadowrun* nebo *Vampire*. Tyto hry kladou velký důraz na atmosféru a příběh a tolik se nedrží samotných pravidel.

8.7 Kategorie svobody v komunitě hráčů her na hrdiny

Během konání Parconu v roce 1993³⁴⁷ se autoři fanzinu *Šavlozubá veverka* snažili uspořádat konferenci všech vydavatelů rozličných fanzinů. Důvod byl jediný. Mělo se zamezit rozpolcenosti dodatků pravidel k *Dračímu doupěti*, které si každý fanzin ohýbal dle svých potřeb. Jednalo se o pokus zastavit komunitní štěpení a komunitu naopak více

³⁴² *Dech draka*, 1994, č. 4. Str. 54.

³⁴³ série teoretických článků o hrách na hrdiny. *Dech draka*, 1994, č. 4; *Dech draka*, 1995, č. 6.

³⁴⁴ *Dech draka*, 1995, č. 6. Str. 58

³⁴⁵ *Dech draka*, 1995, č. 6. Str. 56

³⁴⁶ *Zlatý drak*, 1993, č. 2-3. Str. 7.

³⁴⁷ *Kámen mudrců*, 1993, č. 9-10.

semknout. Tento pokus však skončil neúspěchem, neboť všichni účastníci tohoto setkání se mezi sebou pohádali. Každý z aktérů viděl pravdu na své straně a nikdo nechtěl ustoupit. Na komunitu byl vyvinut tlak ze strany autorů fanzinů, aby se nově vznikající fanziny něčím zásadním odlišily, a nejen neustále kupily to samé, jako je záplava dodatků k pravidlům *Dračího doupěte*. Poukázalo se také na druhou možnost, a tou bylo přispívat do již zavedených fanzinů, které samy usměřňovaly obsah.³⁴⁸ Tato situace však byla celkově neudržitelná, neboť komunita se, podle předpokladů, nechtěla podrobit názoru menšiny. „Každý si přece může psát, co se mu zlíbí.“³⁴⁹ „Jsem vydavatel fanzinu! Pod to se podepišu!“³⁵⁰ „Nad čím by se kdo měl rozmýšlet? Fanzinů je moc, ale každému musí být jasné, že v lepším případě nevydělá nic.“³⁵¹ Těmito výroky se poukazuje na „bouřlivé roky“ raných devadesátých let. Je to nějaká „představa o demokratické společnosti, která se zakládá především na ničím neomezené svobodě.“ Mezi mladší generací, což komunita okolo *Dračího doupěte* nepochybně je, převládl konsensus, že demokracie a kapitalismus znamená, že si každý může dělat, co se mu zachce. Takovýmto pohledem na svět se komunita stala zmatenou, neboť si každý myslel, že může vydávat svůj vlastní fanzin bez ohledu na ostatní.

Fanziny ve své podstatě sloužily jako platformy svobodného projevu, kde si každý mohl říct svůj názor. V některých případech si navzájem odporovaly a nebály se pustit do větších sporů, které vyústily do plamenných článků o aktuálních problémech. Někteří autoři fanzinů dokonce volali po zavedení cenzury ve fanzinech³⁵², kdy by se kontroloval jejich počet a obsah. Časopis klubu Hexaedr, *Zlatý drak*, volal úvodníkem³⁵³ po kontrole růstu počtu fanzinů, popřípadě po sloučení několika redakcí s redakcemi již známých časopisů a fanzinů. Tato situace představuje napětí mezi kreativitou hráčské komunity a určitou komerční a současně disciplinační snahou ze strany nakladatelství Altar. Celkově lze tak na nakladatelství Altar nahlížet perspektivou disciplinační organizace, která se snaží držet vývoj a dění v komunitě pod kontrolou s ohledem na rostoucí komerční potenciál jejich produktu.

Tyto názory se ve větší míře ztotožňovaly s obecným pohledem na Altar a jeho časopis *Zlatý drak* jako na dlouhodobě neudržitelný stav, který musí mít konec. Kritika

³⁴⁸ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 1.

³⁴⁹ *Conspiracy*, 1994, č. 1. Str. 1.

³⁵⁰ *Knih a meč*, 1993, č. 3. Str. 4.

³⁵¹ *Božský zbytky*, 1993, č. 2. Str. 1.

³⁵² *Božský zbytky*, 1994, č. 2. Str. 1. *Conspiracy*, 1994, č. 1. Str. 1. *Mormegil*, 1993, č. 11-12. Str. 2.

³⁵³ *Zlatý drak*, 1993, č. 4. Str. 1.

byla formulována skrze ironický podtón, který se jednou objevil jako reklamní slogan ve *Zlatém drakovi*.³⁵⁴ „*Altar. They make the rules.*“³⁵⁵ Tato věta byla pak několikrát použita proti nim. „*Kromě univerzálních pravidel DODO (Dodělej doma) Dračího doupěte.*“³⁵⁶ Nedostatek invence a upadající kvalita se proto staly terčem kritiky téměř ve všech fanzinech.

8.8 Národnostní cítění „drakobijců“

Zajímavými jsou spory v klubu Hexaedr, které byly odrazem let 1991 a 1992. Jak jsem již uváděl, klub Hexaedr měl v názvu český národní klub i přesto, že vznikl v tehdejší Československu. Netrvalo dlouho a již od druhého čísla časopisu *Zlatý drak* vydaného v červenci 1991 vznikla diskuze na toto téma. Někteří z členů klubu byli slovenské národnosti. Ti se cítili tímto názvem diskriminováni a volali po změně názvu na česko-slovenský klub hráčů a příznivců her na hrdiny.³⁵⁷ Český klub jim evokoval čistě českou záležitost, kde hráči ze Slovenska neměli co dělat. Předseda klubu Martin Klíma se proti tomuto požadavku ostře ohradil. Dle jeho vysvětlení jde o název, který má za cíl evokovat spolek či sdružení za dob českého národního obrození.³⁵⁸ Klíma a ostatní vnímali revoluční a porevoluční dobu jako období chaosu, kdy si s novým kulturním fenoménem v podobě her na hrdiny připadali jako obrozenci devatenáctého století. Proto se snažili názvem parafrázovat spolky té doby.

*„Celé je to vlastně tak trochu vtip. V minulém století – v době českého národního obrození – vznikalo v Čechách mnoho spolků a sdružení, která si kladla za cíl povzbudit života národního ruch a kvas. Tyto spolky měly většinou velmi dlouhé názvy, ve kterých bylo vždy alespoň jednou slovo národní a slovo český. Tak se chtěly odlišit od klubů německých, respektive rakouských se stejným zaměřením.“*³⁵⁹

Dále ve vysvětlení poukazuje na to, že tento klub je oficiálně zapsán jen u ministerstva vnitra České republiky. Posledním bodem obhajoby názvu se stalo sídlo klubu, které bylo v Praze. Jednacím jazykem je čeština, ale jeho členem se může stát kdokoliv bez ohledu na národnost. „*Jeho členem se může stát Čech, Slovák, Somálec nebo*

³⁵⁴ *Zlatý drak*, 1992, Speciál. Str. 1.

³⁵⁵ *Božský zbytky*, 1993, č. 1. Str. 1.

³⁵⁶ *Šavlozubá veverka*, 1994, č. 6. Str. 12.

³⁵⁷ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 5.

³⁵⁸ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 5.

³⁵⁹ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 5.

Cimmeřan. ³⁶⁰ Na toto sdělení přišla odpověď ze slovenské strany, která brala toto vysvětlení jako dostačující. „*Nie som nacionalista, dokonca sám takými ľuďmi opovrhujem. Ak môj list na Vás zapôsobil dojmom, že ho písal nacionalista, veľmi ma to mrzí. Možno, že som ho nejako zle sformuloval, ale rozhodne som mu nechcel dať nacionalistický podtext... Viete, mne sa totiž občas stane, že otvorím hubu skôr, jako si rozmyslím, čo poviem. Týmto pokladám celú vec za vysvetľenu.*“ ³⁶¹ Z této odpovědi je patrný strach z nařčení z nacionalismu a potažmo vypovězení z klubu a hráčské komunity.

8.9 Obraz „drakobijce“ očima veřejnosti

V roce 1994 si magazín *Mladý svět*³⁶², cílící na děti a adolescenty, článkem Draci studenta Klímy všiml rodící se komunitě a oblíbenosti hry *Dračí doupě*. Jednalo se o stručné seznámení široké veřejnosti s poněkud – v jejich očích překvapivým – úspěchem *Dračího doupěte* u tak obrovské skupiny lidí. Nutno podotknout, že se jednalo i o jeden z prvních pokusů Klímy proniknout do médií, kde by zpopularizoval svou hru. V článku Klíma uváděl trochu nadnesená prodejní čísla, ale i velikost oficiálního komunitního klubu Hexaedr.

Dračí doupě prezentoval jako „deskovou hru bez desky“, ³⁶³ odehrávající se jen v lidské fantazii. Vyzdvihoval její odlišnost v tom, že je potřeba mít hráče, který hru vede a řídí a ostatní v jeho vyprávěném příběhu hrají postavy – hrdiny. Hráčskou komunitu již v tomto článku rozdělil na adolescenty a studenty středních a vysokých škol. Dle Klímy je pro adolescenty na *Dračím doupěti* zajímavá akčnost hry a s ní spojená jasná pravidla. „*Druhá skupina jsou naopak lidé přemýšliví a tvořiví, pro něž je příprava vlastního světa intelektuální výzvou. S přibývajícím věkem ovšem ubývá času a dospělí lidé nemají možnost se plně soustředit na partie běžně trvající i několik hodin. Jak pozoruji sám na sobě. Ovšem kdyby se například k podpoře v nezaměstnanosti přidávalo jedno Dračí doupě...*“ Takto charakterizoval druhou skupinu s důrazem na inteligenční úroveň komunity, která díky hře tuto hranici posouvá. Tímto způsobem dokazoval v magazínu, který byl zaměřený na mladou populaci, proč je *Dračí doupě* fenoménem 90. let.

³⁶⁰ *Zlatý drak*, 1991, č. 2-3. Str. 5.

³⁶¹ *Zlatý drak*, 1991, č. 4. Str. 4.

³⁶² NĚMEČEK, T. Draci studenta Klímy. In *Mladý svět*: týdeník č. 14. Praha: Mladý svět, 1994. Str. 14.

³⁶³ *Dech draka*, 1993, č. 3. Str. 19.

Ve 27. čísle ročníku 1995 v časopise *Reflex* vyšel čtyřstránkový článek Jiřího X. Doležala o hrách na hrdiny se zaměřením na rodící se fenomén jménem *Dračí doupě*.³⁶⁴ Na tomto článku je patrný pohled obecné veřejnosti na tento nový druh her, a naopak komentářem k článku ze strany hráčů lze rozeznat jejich rozhořčení nad vyjevenými problémy.

Doležal hrám na hrdiny v obecné rovině vytýká především matematickou uniformovanost, kdy výsledek herní situace závisí vždy na nějaké konkrétní tabulce či pravidlu. Komunita reagovala na tento argument tím, že hra na hrdiny se nemusí doslova řídit předem danými pravidly. Hra využívá systém kostek a tabulky používá jenom pro eliminaci zbytečného počítání. Nezaujatému pozorovateli však musí tyto tabulky připomínat matematické a abstraktní kombinace, což se v jeho očích vylučuje s hrou tak, jak ji všichni chápou. Tedy prostředkem, při kterém se daný jedinec či jedinci ve svém volném čase baví.

Další argument Doležala byl k pořizovacím nákladům těchto her. Dle jeho tvrzení stojí kompletní hra tisíce korun. Nad tímto argumentem se musím zastavit, neboť nejprve je potřeba si uvědomit, co autor míní pojmem kompletní hra. Neurčitě uvádí jak základní pravidla, tak rozličné dodatky, figurky, speciální kostky a další vybavení. S těmito komponenty může pořizovací cena skutečně razantně vzrůst. Na příkladu komunity, která se tak rychle okolo *Dračího doupěte* vytvořila, lze usoudit, že k plnému prožitku ze hry není nezbytné vlastnit všechna možná rozšíření. Komunita svou skladbou, která sestává především ze studentstva, dává jasný signál, že tito hráči nenakupovali všechno, ale hra je pohltila natolik, že se pro ně stala svým způsobem životním stylem. Je také potřeba uvědomit si ceny zahraničních her na hrdiny, jako je *Dungeons and Dragons*, kde pořizovací náklady základní sady pravidel představovaly šestinásobek pořizovací ceny za *Dračí doupě*. Veřejnosti však musela hra se spoustou rozšíření připadat velmi nákladná. „Tyto hry nejsou v principu nic nového, jde vlastně o Člověče, nezlob se dovedené k dokonalosti... Kompletní hra s plány a dobrodružstvím stojí tisíce, s figurkami desetitisíce. Pro zámožné publikum vycházejí i časopisy jako *Valkyrie*, *Dragon* či český *Dech draka*.“³⁶⁵ Podobný typ obchodního modelu ve spojení s hrami tady do *Dračího doupěte* neexistoval. S představou zámožné klientely se pojil ještě nákup specializovaných

³⁶⁴ DOLEŽAL, J. X. Vítej, (umělý) bojovníku! In *Reflex: CS - Společenský týdeník* č. 27. Praha: RINGIER ČR, 1995. Str. 22-25.

³⁶⁵ DOLEŽAL, J.X. Vítej, (umělý) bojovníku! In *Reflex: CS - Společenský týdeník* č. 27. Praha: RINGIER ČR, 1995. Str. 23.

časopisů, které byly také na vyšší cenové úrovni. Doležal tento argument uzavřel právě tím, že takový druh zábavy si může dovolit pouze movitější část populace, což se s ohledem na výše uvedené zdá jako pouhé zobecnění cenové politiky.

V celkovém zhodnocení hry samotné Doležal uvedl, že vliv na hraní postavy je ze strany hráče téměř minimální a lze ho přesně odhadnout už předem. S tímto komunita krajně nesouhlasila, neboť každý si může hrát postavu podle sebe. Doležal však tímto spíše mínil, že postavy jsou kategorizované do několika skupin dle jejich přesvědčení (dobré, zlé, neutrální). Díky těmto kategoriím pak lze odhadnout, jak se kdo zachová.

Na všech reakcích a argumentech je patrné, jak se názory komunity a názory nezaujatého pozorovatele ze strany veřejnosti rozcházejí. Existuje zde určitá zaslepenost a zaujetí komunity, která Doležalův článek podrobila hluboké kritice a následně jej zavrhl s komentářem o neznalosti a celkovém zobecnění probíraného tématu.³⁶⁶ Zajímavou je absence popisu životního stylu těchto hráčů her na hrdiny, kteří v tak obrovském počtu sdíleli velmi podobný život. Je otázkou, zda Doležal tento aspekt přehlédl či jej bral za samozřejmý. Při pohledu na ostatní subkultury můžeme v některých případech pozorovat známky jistého zaujetí, ať již kladného či záporného, ze strany veřejnosti. Hráči her na hrdiny, kteří se při každé příležitosti snažili převléct do kostýmů, ozbrojeni replikami středověkých zbraní, mě nutí k zamyšlení, kde je hranice rozdílu mezi subkulturou hráčů her na hrdiny a duševně nemocným člověkem. Doležal uzavírá článek zamyšlením nad tímto fenoménem, kde zastává negativní stanovisko, ve kterém běžný svět hráčů her na hrdiny zanikne. Všichni budou žít jen v iluzi. „*Skřeti reality zůstanou nepoznání, neboť jejich zlo bude příliš autentické, a tudíž pro hráče her nepoznatelné. Láska a štěstí vymizí – bude jen ve hře. Smrt a utrpení sice nevymizí, ale nebude slušné o nich mluvit.*“³⁶⁷

Tak obrovská akce jako GameCon neunikla pozornosti českých médií. Jde o první zmínku o hráčských setkáních v masových médiích. Přimo na GameCon se dostavili novináři z Lidových novin a Blesku. Zástupce z regionálních novin Puls se také zúčastnil.³⁶⁸ Za takto hojnou mediální účast může především Martin Klíma, který tuto akci promoval právě přes kontakty v médiích jako největší akci svého druhu. Nakonec však tato pozornost zůstala v novinách bez odezvy.

³⁶⁶ Dech draka, 1995, č. 4. Str. 68.

³⁶⁷ DOLEŽAL, J. X. Vítej, (umělý) bojovníku! In *Reflex*: CS - Společenský týdeník č. 27. Praha: RINGIER ČR, 1995. Str. 25.

³⁶⁸ Dech draka, 1995, č. 6. Str. 58.

Reakce hráčské komunity na články byla různorodá. Nejčastěji se však ozývaly nespokojené hlasy. Hráči byli na jedné straně velmi potěšeni, že se o nich píše v takovém množství známých novin, na druhé straně neskrývali zklamání z chybně podaných informací, které hry na hrdiny či obecně moderní stolní hry značně zkreslovaly.

Hlavní organizátoři byli po GameConu pozváni také na krátký rozhovor do regionálního rádia. Času však bylo velmi málo a vše podstatné nebylo dle účastníků řečeno. Je zarážející, že se o tak ohromné hnutí, jakým byli hráči her na hrdiny, média nezajímala již mnohem dříve a v malé míře se začala ozývat teprve v roce 1995. Bylo to nejspíše způsobeno tím, že komunita pořádala setkání vždy sama pro sebe. Ta byla spíše v duchu srazů přátel a známých, než by se jednalo o velké obchodní veletrhy. Organizátoři se v čele s Klímou snažili tímto GameConem propojit kamarádské setkání s ohromným veletrhem. Na výsledku bylo patrné, že vznikl jakýsi průsečík mezi těmito akcemi. Budoucnost spočívala převážně v obchodním zájmu a postupem času začala komerční složka na dalších ročnících GameConu mohutnět. V tomto lze spatřit paralelu s vydáváním *Dračího doupěte*, kdy se zpočátku jednalo o projekt zapálených fanoušků, který se posléze přetransformoval do komerční sféry známé ze západních zemí, kterou s postupem času začala komunita poznávat.

Rok 1995 neznamená jen mezník v zájmu tuzemských médií, ale též zahraničních hostů, kteří začali jezdit na velká setkání fanoušků v České republice. Na Parcon, který se sloučil s Bohemiaconem, přijelo mnoho zahraničních spisovatelů. Mezi nimi byli autoři jako Terry Pratchett či Andrzej Sapkowski. Oba mnohokrát odkazovali na svůj vývoj přes tvorbu ve fantasy žánru právě ke hrám na hrdiny. Svět Zeměplocha od T. Pratchetta vznikl původně jako svět pro dobrodružství *Dungeons & Dragons*, které Pratchett hrál s přáteli. Proto byly besedy s těmito autory obsazené do posledního místa.³⁶⁹ Díky zájmu zahraničních autorů o návštěvu českých „conů“ se tato setkání pomalu dostávala do všeobecného povědomí širší veřejnosti.

Veřejnost se v některých případech setkání hráčů stolních her obávala příliš infantilního zaměření, popřípadě extrémního vymezení, jakým jsou např. stoupenci nějakého kultu. Strach z neznámého v tomto směru fungoval silně. Organizátoři tak museli využít svých sociálních schopností a snažit se dojednat podmínky se subjekty, které potřebovali k tvorbě reklamních materiálů. Skoro vždy se dal usmlouvat kompromis, na

³⁶⁹ *Dech draka*, 1995, č. 5. Str. 33.

kterém se obě strany shodly. Často bylo k organizaci takto masivních akcí čítajících i přes tisíc a více osob použito výpočetní techniky, která už na přelomu devadesátých let byla integrální součástí organizačního procesu s tabulkovými výpočty, a tudíž umožnila lepší zvládnání administrativní práce.³⁷⁰

Pohled veřejnosti na komunitní setkání hráčů a příznivců her na hrdiny, či obecněji fantasy, se nesl tedy převážně v negativním duchu.³⁷¹ „*Ne, děkuji, nechci. Došel jsem k závěru, že podobných se účastní pouze zavilí fanatici Dračího doupěte za účelem maximální pařby té hry.*“³⁷² Jednalo se o směs očekávání a naprostého zklamání, kdy se daná osoba, která se chtěla zúčastnit podobné akce, setkala již na počátku s překážkami. První byla velmi špatná úroveň organizace. „*Dorazili jsme do hotelu Santon zhruba v 17 hodin a v hale panoval čirý ruch, který by se dal nazvat zmatkem. Fronta, která se táhla až ke dveřím, nás odradila čekat... Chvilí cosi zmateně vysvětlovala, že nejdou počítače, pak odběhla, přiběhla, odběhla, tentokrát pro lístky.*“³⁷³ Také obsah panelů a přednášek na různá témata byl spíše amatérsky vedenými diskuzemi mezi příznivci, s mnohdy nízkou vypovídací hodnotou. Většina ze zúčastněných se na těchto shromážděních pohybovala v kostýmech, které se musely zdát přinejmenším zářející. Kostým tvořil například „*plášť a legíny, kde u pasu si dotyčná osoba uvázala kuchyňský nůž.*“³⁷⁴ Způsob vyjadřování a vedení konverzace byl mezi hráči protkán slovníkem plným nesrozumitelných slov a výrazů, takže se tyto konverzace musely zdát pro člověka mimo komunitu skutečně zvláštní. Díky tomuto obrazu budila setkání nepochopení, na hráče bylo nahlíženo jako na duševně choré jedince. Tento záporný obraz ale nepřešel v kampaň proti hrám na hrdiny tak, jak tomu bylo v USA. Lze usuzovat, že v USA v tomto měly největší roli náboženské skupiny a sekty, které na území Československa či České republiky neexistovaly.

³⁷⁰ *Dech draka*, 1995, č. 4. Str. 57.

³⁷¹ *Dračák*, 1994, č. 9. Str. 17-18.

³⁷² *Dračák*, 1994, č. 9. Str. 17.

³⁷³ *Dračák*, 1994, č. 9. Str. 17.

³⁷⁴ *Dračák*, 1994, č. 9. Str. 18.

9. Závěr

Na tomto místě bych rád shrnul poznatky, které uvedený výzkum přinesl. V diplomové práci se jednalo o výzkum subkultury hráčů her na hrdiny, která se objevila v raných 90. letech na území Československé federativní republiky.

V kapitole o počátcích her na hrdiny v USA jsem poukázal na dlouhý vývoj tohoto druhu stolních her. V USA mají moderní stolní hry poměrně dlouhou tradici sahající do 60. let 20. století, kdy se začaly popularizovat. Největším fenoménem byla hra *Dungeons & Dragons*, která odstartovala takřka „masové šílenství“. Byla to hra, ve které se hráči vžijí do role fantasy hrdinů a spolu s ostatními zažívají nekonečná dobrodružství, která jsou omezena jen jejich vlastní fantazií. Ne vše spjaté s touto hrou bylo dobovým pohledem přijímáno pozitivně. Objevila se hnutí, která byla přímo zaměřena proti této hře a podobným. Akademická obec reagovala na tento rodící se fenomén mezi mladými lidmi prvními terénními výzkumy.

V kapitole o nakladatelství Altar jsem se přenesl na území Československa v roce 1990, kdy vysokoškolský student Martin Klíma přichází s vizí vytvořit vlastní hru na hrdiny. Tato hra byla vydána na Vánoce roku 1990 a nazývala se *Dračí doupě*. Klíma spolu s vydáním hry zakládá nakladatelství Altar, se kterým plánuje podnikat právě v segmentu her na hrdiny. *Dračí doupě*, potažmo Altar, zažívá od počátku úspěch. Výzkum dále sleduje vzrůstající snahu Altaru o správné uchopení vize podnikání v rámci tržního hospodářství. S příchodem konkurence na český trh se situace Altaru komplikuje a ten je nucen se přizpůsobit. Vydává stále nové verze pravidel a doplňků do *Dračího doupěte*, se kterými se snaží být konkurenceschopný. Altar prezentuje vlastní nezkušenost a fanouškovství jako hlavní tržní strategii. S postupem času a příchodem konkurence na trh se ukazuje, že tato strategie není z dlouhodobého hlediska udržitelná. Altar se také stylizuje do role hegemonu a nepřímo skrze časopisy *Zlatý drak* a posléze *Dech draka* udává směr vývoje celé subkultury her na hrdiny v českých zemích. Tento směr se ukáže jako značně problematický, protože se dostává do přímého rozporu s komunitou, tedy se zákazníky.

Následuje kapitola o komunitě, která se objevila po vydání *Dračího doupěte*. Vzniku této komunity pomohlo vytvoření klubu hráčů her na hrdiny Hexaedr Altarem, který už od počátku přistupoval ke komunitě disciplinačně. V tomto bodě se již objevuje předmět

mojí práce, a tím je obraz komercializace a její střet se souborem představ, které se na první pohled neslučují. Touto ideou je míněna právě hra na hrdiny *Dračí doupě* a komunita okolo ní, která danou hru bere jako způsob trávení volného času. Také prostřednictvím této hry sílí vazby mezi samotnými členy komunity, kteří díky ní nachází nové přátele a upevňují vzniklé svazky.

Vzhledem ke složení komunity převážně ze studentů všech věkových kategorií lze usuzovat, že prvotní zájem v průběhu času opadne a dostaví se pocit vystřízlivění. Tímto jevem se zabývá kapitola o fanzinech, které byly hlavními nositeli názoru a svobodného slova uvnitř komunity. Na stranách fanzinů se mohl téměř každý dle libosti vyjádřit k jakémukoliv problému, který jej tížil. Nejčastěji to byly pochopitelně problémy spojené s *Dračím doupětem*, jako například chyby v pravidlech. Později však komunita začíná prostřednictvím tohoto média reagovat na obchodní politiku spojenou s nakladatelstvím Altar. Dochází zde k onomu příslovečnému střetu, který vznikl z již zmíněného vystřízlivění a uvědomění reality. Tento střet doprovází také přerod oblíbeného fanzinu *Dech draka* na komerčně vydávaný časopis. Komunita se pod tlakem komerce třísťí. Vazby, které byly mezi členy pevně ukotveny, jsou přetřhány. Lze se domnívat, jestli tyto vazby rozbijí sama komerčnost nebo zda se jedná o nevyhnutelný vývoj jakékoliv zájmové skupiny, která po delším čase musí nutně projít krizí. Vzdálenou analogií může být například globalizace, která onu komercializaci ve své podstatě doprovází (rozšíření *Dungeons & Dragons* do celého světa). Dalo by se usuzovat, že s komerčností vše původní zaniká a podřizuje se obchodu. Na druhé straně by však bez komercializace takovýto fenomén neoslovil tak obrovskou skupinu lidí.

Kapitola o sebezprezentacích „drakobijců“ poodhaluje a reflektuje perspektivou samotných hráčů dobu okolo nich a nástup komercializace. Komunita hráčů *Dračího doupěte* se skládala především ze středoškolských a vysokoškolských studentů. Hry na hrdiny se rozšířily z původně matematicko-fyzikálního prostředí univerzit. Rozeznat člena komunity od zbytku populace bylo skoro nemožné. Poznávacím znakem byl především specifický druh řeči, kdy nezasvěcený nechápal, o čem se dotyční baví. V neposlední řadě se také členové komunity oblékali na „conech“ do různorodých kostýmů. Celkově lze v komunitě pozorovat neobyčejně silné vazby mezi jednotlivými členy. Přátelství, fanouškovství a kreativita bylo to, co komunitu drželo pospolu. Tyto vazby začaly po několika letech pod tlakem komerčnosti upadat. Z původně volnočasové aktivity se stala

komerční záležitost. Tuto změnu pozoruji nejenom na *Dračím doupěti*, ale i na způsobu vedení setkání komunity, která se proměňují v komerčně pořádané veletrhy.

Celkově mohu o období první poloviny 90. let v kontextu se subkulturou hráčů her na hrdiny hovořit jako o době zavádění tržních mechanismů. Také zde vyvstávají otázky autorských práv, kterým se v komerčním prostředí začíná přikládat větší význam. S tímto se pojí také otázka ekonomické roviny, kdy prodej jednotlivých fanzinů je komunitou považován za samozřejmost. Toto je zapříčiněno především adaptací obchodního modelu nakladatelství Altar, které bylo komunitou bráno jako vzor. S ekonomickou rovinou je úzce spjat pohled na kategorii svobody jako na liberální přístup s kapitalistickým podtónem, tj. „ať si každý dělá, co chce, pokud na to má peníze“. Svoboda byla i v podobě svobodného slova, kdy každý člen komunity mohl do fanzinu napsat cokoli, co měl na mysli.

Pohledů na tuto subkulturu je několik. Můžeme se na ně dívat optikou duševně chorých jedinců, kteří šermují s dřevěnými meči mezi sebou. Nebo na ně lze nahlížet jako na skupinu jedinců ze studentstva, hledající sebe sama, jež se našla právě ve hře na udatné hrdiny. Rozhovory k diplomové práci, které jsem provedl za účelem pochopení a ujasnění si některých otázek³⁷⁵, se shodují se stanoviskem, že právě *Dračí doupě* bylo hrou, která jim pomohla vymanit se z osamělosti, neřkuli asociálnosti. *Dračí doupě* pro ně bylo „tou hrou“, která jim pomohla nalézt přátele a někdy i životní druhy a lásky. Na tomto závěru se shodují všichni aktéři, se kterými jsem o tom hovořil.

Právě díky takto silným poutům, která mezi sebou jednotlivé hráče pojila, dochází k tomu, že se bývalí spoluhráči v dnešní době potkávají a obnovují mezi sebou přetřhané vazby. V jednom z rozhovorů jsem zjistil, že tímto způsobem vznikla nová teambuildingová firma, kterou založili bývalí spoluhráči her na hrdiny. Tato dnes již starší generace hráčů také předává chuť hrát hry na hrdiny generaci mladší, a to převážně svým dětem, se kterými se nostalgicky vrací k *Dračímu doupěti*. V dnešní přetechnizované době může být útek od virtuality příjemným odreagováním. Zde se nabízí otázka, zda nebudou mít lidé tendenci vracet se zpátky ke stolu a vyprávět si spolu příběhy. V poslední době

³⁷⁵ Rozhovory zastávají v této práci roli pouze podpůrného prostředku k ujasnění si a kontextualizaci některých otázek. Celkově jsem provedl šest rozhovorů, zabývajících se především otázkami na subkulturu hráčů her na hrdiny, na podnikání v rámci této subkultury, ale také na každodenní život v 90. letech. Rozhodl jsem se je necitovat, protože dle mého názoru obsahují příliš osobní informace, což by bylo vzhledem k narátorům neetické. Ač nejsou v práci citovány, jsou pro práci zásadní z hlediska sdělených informací i jak k pramenům přistupovat.

dochází k návratu věcí z dob minulých, kam nepochybně patří i hry na hrdiny. S nostalgií však přichází silný podtón komerce, který zamezuje návratu původní ideje. Nakonec tak zbude pouze komerční pokus oslovit konzumenty staronovým zbožím. Původní idea nebude naplněna, neboť vše je podřízeno komerci. *Dračí doupě II* vydané v roce 2011 je toho neslavným důkazem.

Bibliografie

I. Prameny

Agarwaen, 1993, č. 1.

Božský zbytky, 1993, č. 1.

Božský zbytky, 1993, č. 2.

Božský zbytky, 1994, č. 2.

Conspiracy, 1994, č. 1.

Conspiracy, 1994, č. 2.

Conspiracy, 1995, č. 1.

DANCEY, R. S. *Adventure Game Industry Market Research Summary*. [online]. 2000. [cit. 6.5.2019] Dostupné na: <<https://www.rpg.net/news+reviews/wotcdemo.html>>.

Dark Lord, 1992, č. 1.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1993, č. 1.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1993, č. 2.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1993, č. 3.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 1.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 2.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 3.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 4.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 5.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1994, č. 6.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 1.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 2.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 3.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 4.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 5.

Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny. Praha: Altar, 1995, č. 6.

- Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny.* Praha: Altar, 1996, č. 1.
- Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny.* Praha: Altar, 1996, č. 2.
- Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny.* Praha: Altar, 1996, č. 3.
- Dech draka. Časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny.* Praha: Altar, 1996, č. 6.
- DOLEŽAL, J. X. Vítej, (umělý) bojovníku! In *Reflex: CS – Společenský týdeník* č. 27. Praha: RINGIER ČR, 1995. Str. 22-25.
- Dračák*, 1994, č. 9.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 1.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 5.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 9.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 10.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 11.
- Kámen mudrců*, 1994, č. 12-13.
- Kámen mudrců*, 1993, č. 14.
- Kámen mudrců*, 1994, č. 15.
- Kámen mudrců*, 1994, č. 16.
- Kámen mudrců*, 1995, č. 17.
- Kámen mudrců*, 1995, č. 18.
- Kámen mudrců*, 1996, č. 19.
- Kniha a meč*, 1993, č. 3.
- Kniha a meč*, 1993, č. 4-5-6.
- Legenda*, 1995, č. 1.
- Mormegil*, 1992, č. 1.
- Mormegil*, 1993, č. 6.
- Mormegil*, 1993, č. 11-12.
- Nemesis*, 1994, č. 1.
- Nemesis*, 1995, č. 6.

NĚMEČEK, T. Draci studenta Klímy. In *Mladý svět*: týdeník č. 14. Praha: Mladý svět, 1994.

Poustevníkovy závěti, 1992, č. 1.

Poustevníkovy závěti, 1993, č. 3.

Poustevníkovy závěti, 1994 č. 4.

STACKPOLE, Michael. Pulling Report. [online] 1990. [cit. 11.5.2019] Dostupné na: <http://www.rpg.net/253/quellen/stackpole/pulling_report.html>.

Šavlozubá veverka, 1991, č. 1.

Šavlozubá veverka, 1993, č. 1.

Šavlozubá veverka, 1993, č. 2.

Šavlozubá veverka, 1993, č. 3.

Šavlozubá veverka, 1994, č. 4.

Šavlozubá veverka, 1994, č. 5.

Šavlozubá veverka, 1994, č. 6.

Šavlozubá veverka, 1995, č. 7.

Šavlozubá veverka, 1996, č. 9.

Zlatý drak, 1991, č. 1.

Zlatý drak, 1991, č. 2-3.

Zlatý drak, 1991, č. 4.

Zlatý drak, 1991, č. 5.

Zlatý drak, 1991, č. 6.

Zlatý drak, 1991, Speciál.

Zlatý drak, 1992, č. 1.

Zlatý drak, 1992, č. 2.

Zlatý drak, 1992, č. 3.

Zlatý drak, 1992, č. 4.

Zlatý drak, 1992, č. 5-6.

Zlatý drak, 1992, Speciál.

Zlatý drak, 1993, č. 1.
Zlatý drak, 1993, č. 2-3.
Zlatý drak, 1993, č. 4.
Zlatý drak, 1993, č. 5.
Zlatý drak, 1993, č. 6.
Zlatý drak, 1993, Speciál.
Zlatý drak, 1994, č. 1.
Zlatý drak, 1994, č. 2.
Zlatý drak, 1994, č. 3.
Zlatý drak, 1994, č. 4.
Zlatý drak, 1994, č. 5.
Zlatý drak, 1994, č. 6.
Zlatý drak, 1995, č. 1.
Zlatý drak, 1995, č. 2.
Zlatý drak, 1995, č. 3.
Zlatý drak, 1995, č. 4.
Zlatý drak, 1995, č. 5.
Zlatý drak, 1995, č. 6.
Zlatý drak, 1996, č. 1.
Zlatý drak, 1996, č. 3.
Zlatý drak, 1996, č. 5.
Zlatý drak, 1996, Speciál.

II. Odborná literatura

II.a Monografie a studie

ADAMOVIČ, I. *Slovník české literární fantastiky a science fiction s úvodní studií Ondřeje Neffa*. Praha: R3, 1995. ISBN 80-85364-57-3. 349 s.

BARKER, Ch. *Slovník kulturních studií*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-099-2. 206 s.

BATYLDA, M. *Zaklínač a jeho svět: průvodce (nejen) herním světem*. Praha: Crew s.r.o. ve spolupráci s nakladatelstvím Fantom Print, 2015. ISBN 978-80-7449-347-8. 183 s.

BITTNEROVÁ, D. *Folklor atomového věku: kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011. ISBN 978-80-7036-315-7. 135 s.

BLACKMON, W. D. Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game. In the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. In *American Journal of Psychotherapy*. 1994, Vol 4. Str. 624–632.

BOUZEK, J. *Keltové českých zemí v evropském kontextu*. Vyd. 2. Praha: Triton, 2009. ISBN 978-80-7387-233-5. 187 s.

BOWMAN, S. L. *The Functions of Role-Playing Games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland, 2010. ISBN 0786455551. 216 s.

CARTER, R. a LESTER, D. Personalities of Players of Dungeons and Dragons. In *Psychological Reports*. 1998, Vol. 8, no. 2. Str. 182.

COHEN, A., K. *Delinquent Boys: The Culture of the Gang, Glencoe*. Illinois: Free Press, 1955. ISBN 0029057701. 198 s.

COSTIKYAN, G. Ed. a DIETZ, J. *Understanding Games. Horsemen of the Apocalypse: Essays on Role Playing*. Charleston: Jolly Roger Games, 2000. ISBN 978-1558782402. 96 s.

ČUDRNÁKOVÁ, A. *Elfové, hobiti, trpaslíci a mýty*. Olomouc: Fontána, 2008. ISBN 978-80-7336-427-4. 317 s.

DANIEL, O., KAVKA, T., MACHEK, J. *Popular Culture and Subcultures of Czech Post-Socialism. Listening to the Wind of Change*. Cambridge Scholars Publishing, 2017. ISBN 1443869252. 210 s.

- DANIEL, O. Násilí československé mládeže na konci státního socialismu. Bezpečnostní rizika a téma společenské kritiky. In DANIEL, O. a KAVKA, T. a MACHEK, J. (ed.). *Populární kultura v českém prostoru*, Praha: Karolinum, 2013. Str. 274-290.
- DAYAN, D. Copyrighted Subcultures. In *American Journal of Sociology*. 1986, Vol. 91, no. 5. Str. 1219-1228.
- DOUSE, N. A. a MCMANUS, I. Ch. The Personality of Fantasy Game Players. In *British Journal of Psychology* 4. The British Psychological Society, 1993. Str. 505-509.
- DUFFKOVÁ, J., URBAN, L., DUBSKÝ, J. *Sociologie životního stylu*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk, 2008. ISBN 978-80-7380-123-6. 237 s.
- EWALD, M., David. *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, 2013. ISBN 1451640501. 276 s.
- FINE, G. A. *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press, 1983. ISBN 0226249441. 283 s.
- GEERTZ, C. *Interpretace kultur: vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství, 2000. Studie, sv. 26. ISBN 80-85850-89-3. 565 s.
- GEIST, B. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria publishing, 1993. ISBN 80-85605-28-7. 647 s.
- ILLNER, M. Post-Communist Transformation Revisited. In *Czech Sociological Review* 4. Str. 157-169.
- JAFFE, Rona. *Mazes and Monsters*. Delacorte Press 1981. ISBN 0-440-05536-9. 329 s.
- JANEČEK, Petr (ed.). *Folklor atomového věku. Kolektivně sdílené prvky expresivní kultury v soudobé české společnosti*. Praha: Národní muzeum, 2011. ISBN 978-80-7036-315-7. 135 s.
- KOLÁŘOVÁ, M. Hudební subkultury mládeže v současné ČR – postsubkulturní či postsocialistické? In DANIEL, O. a KAVKA, T. a MACHEK, J. (ed.). *Populární kultura v českém prostoru*, Praha: Karolinum, 2013. Str. 232-248.
- KOLÁŘOVÁ, M. (ed.). *Revolta stylem. Hudební subkultury mládeže v České republice*. Praha: SLON, 2012. Knižnice Sociologické aktuality, sv. 24. ISBN 978-80-7419-060-5. 264 s.
- KRAUSE, A. *Skutečná středozemě: Tolkienova mytologie a její středověké kořeny*. Praha: Grada, 2013. ISBN 978-80-247-4489-6. 224 s.
- LANCASTER, K. Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide Among Players as Critics Claim? In *Journal of Popular Culture*. 1994, Vol. 2. Str. 67-79.

LAYCOCK, J. P. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland: University of California Press, 2015. 978-0-520-96056-5. 368 s.

LETOŠNÍKOVÁ, L. *Zbraně, šerm a mečíři*. Praha: Albatros, 1989. Oko, sv. 55. EAN 8594050420410. 375 s.

MACKAY, D. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001. ISBN 0786450479. 215 s.

MACHONIN, P. *Social transformation and modernization: Sociální transformace a modernizace: on building theory of societal changes in the post-communist European countries*. Praha: SLON, 1997. Anglická řada, sv. 3. ISBN 80-85850-27-3. 155 s.

NOVITZ, David. Disputes About Art. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1996, Vol. 54, no. 2. Str. 153–163.

NOVOTNÁ, H. Punks and skins united? Souvislosti proměn vztahů punkové a skinheadské subkultury v Československu, respektive České republice. In DANIEL, O. a KAVKA, T. a MACHEK, J. (ed.). *Populární kultura v českém prostoru*, Praha: Karolinum, 2013. Str. 249-261.

SCHICK, Lawrence. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books. 1991. ISBN 0879756535. 448 s.

SMOLÍK, J. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7. 281 s.

SOUKUP, V. *Přehled antropologických teorií kultury*. Praha: Portál, 2004. Studium. ISBN 80-7178-929-1. 229 s.

STEJSKAL, M. *Labyrintem tajemna, aneb, Průvodce po magických místech Československa*. Praha: Paseka, 1991. ISBN 80-85192-08-X. 463 s.

VÁGNER, I. *Svět postmoderních her*. Jinočany: H+H, 1995. ISBN 80-85787-75-X. 147 s.

518, Vladimír. *Kmeny 90: městské subkultury a nezávislé společenské proudy v letech 1989-2000*. Praha: BiggBoss, 2016. ISBN 978-80-906019-9-4. 813 s.

II.b Kvalifikační práce

JANEČEK, P. *Paralelní světy. Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Praha 2002. Bakalářská práce. FHS UK.

KAMBERSKÝ, I. *Prolínání světů*. Praha, 1994. Bakalářská práce. FSV UK.

KRAJHANZL, J.: *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*. Praha 2001. Seminární práce. Katedra psychologie FF UK.

KRAJHANZL, J. *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games*. Praha 2001. Zápovětová práce. Katedra psychologie FF UK.

PRŠALOVÁ, Tereza. *Vnímání keltské kultury v české společnosti*. Praha 2013. Bakalářská práce FF UK.

VALIŠ, Daniel. *Kelti jdou! Diskurzivní a sociální praxe keltománie v českých zemích v 90. letech*. Praha 2012. Diplomová práce, FHS UK.

VAŇKOVÁ, H. *Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*. Praha, 2005. Diplomová práce, Pedagogická fakulta UK.