UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Jiří Vaněk

Principy zábavnosti sběratelských karetních her a jejich vliv na život hráčů

Bakalářská práce

Praha 2014

Autor práce: **Jiří Vaněk**

Vedoucí práce: **Doc. Milan Tuček, CSc**.

Rok obhajoby: 2014

Bibliografický záznam

VANĚK, Jiří. *Principy zábavnosti sběratelských karetních her a jejich vliv na život hráčů.* Praha, 2014. 43 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Doc. Milan Tuček, CSc.

Abstrakt

Práce *Principy zábavnosti sběratelských karetních her a jejich vliv na život hráčů* se zabývá herní disciplínou sběratelské karetní hry. V úvodu této práci jsou popsány základní pravidla a obvyklosti, se kterými sběratelské karetní hry pracují. V teoretickém bloku práce popisuje obecné charakteristiky hry, které čerpá z knihy Homo Ludens. Teoretický blok popisuje hru tak, jak o ní obyčejně nebývá přemýšleno. Výraznou částí práce je výzkum, který probíhal v období března 2014. Výzkum byl prováděn metodou rozhovorů s návodem, tedy metodou kvalitativní. Výzkum se zaměřil na dlouhodobé hráče karetní hry Magic the Gathering a probíhal převážně v Pražské herně sběratelských karetních her. Výsledky analýzy výzkumu jsou rozděleny do dvou bloků a těmi jsou: *Zábavnost sběratelských karetních her* a V*liv komunity na život hráčů*. V prvním bloku analýzy se práce zabývá tím, co hráče na hrách baví, jaké mají pocity ze soutěžení, jak na ně působí faktor štěstí a smůly a také co pro ně znamená sběratelství. V druhém bloku analýzy se práce zabývá vztahy v komunitě hráčů, utvářením a udržováním této komunity a také formováním přátelství formou hraní a cestování. V závěru práce je shrnut postup výzkumu a je zde několik myšlenek vyplývajících z odpovědí dotazovaných informátorů.

Abstract

The bachelor thesis P*rinciples of fun in collectible card games and their influence on the players life* is about a hobby game discipline called Collectible Card Games or Trading Card Games. Basic rules of collectible card games are described in the introduction. Theoretical block describes game in a different way, than people usually thought about it. Important part of thesis is empirical research which conducted in March 2014. This research was performed using the method called interview with manual which belongs under the qualitative methods. Research is focused on long-

term *Magic the Gathering* players and took place in Prague game centre. Results of this research are divided to two major sections. First section is *Fun and collectible card games* and second section is *Influence of community on player's life*. First section is focusing on what is fun about gaming, why competition is important, factor of luck in games and what having a collection means for them. Second section is about relationship between the players, formation and maintenance of community and also about traveling and friendship. Whole research procedure is summarized in conclusion. Also, there are several ideas arising from the answers of the interviewed informants.

Klíčová slova

Komunita, zábavnost, soutěžení, sběratelství, variace, hra, přátelství

Keywords

Community, fun, competition, collectibles, variations, game, friendship

Rozsah práce: 67 570 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 14.5.2014 Jiří Vaněk

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval docentu Milanu Tučkovi, za vedení tohoto netypického tématu, za jeho rychlé a výstižné odpovědi na mé otázky a také za ochotu konzultovat se mnou mé nápady.

Dále bych chtěl poděkovat všem informátorům, kteří jsou součástí výzkumu této práce. Bez jejich ochoty a trpělivosti by tento výzkum nemohl proběhnout.

Obsah

Úvod 3
1. Představení sběratelských karetních her 4
1.1. Sběratelské karetní hry - co tento název obnáší? 4
1.1.1. Sběratelské karetní hry 4
1.1.2. Rozdíl mezi TCG a CCG 4
1.1.3. Sběratelský aspekt sběratelských karetních her 5
1.1.4. Jak se hrají sběratelské karetní hry? 6
1.1.5. Herní balíček 7
1.1.6. Herní tah 7
1.1.7. Strategická hra 7
1.2. Sběratelské karetní hry- příklady a historie 8
1.2.1. Magic the Gathering a ostatní 8
1.2.2. Historie sběratelských karetních her 8
2. Teorie 11
2.1. Co to je hra? 11
2.2. Znaky hry 12
2.3. Proč si lidé hrají? 13
2.4. Sběratelství 14
2.5. Komunita 14
3. Metodologie 16
3.1. Typ výzkumu 16
3.2. Kladené otázky 16
3.3. Výběr respondentů 17
3.4. Průběh výzkumu 18
3.5. Analýza získaných dat 18
3.6. Osobní pozorování 18
4. Empirická Část 20
4.1. Co je na sběratelských karetních hrách zábavné? 21
4.1.1. Jaký typ lidí jsou hráči sběratelských karetních her? 21
4.1.2. Fanouškovství jako součást herního světa 22
4.1.3. Sběratelské karetní hry jako zábava a práce 23
4.1.4. Soutěžení je důležité 24
4.1.5. Štěstí jako zdroj zábavy a napětí 25
4.1.6. Nejzábavnější aspekt sběratelských karetních her 25
4.2. Komunita hráčů sběratelských karetních her 26
4.2.1. Komunita hráčů sběratelských karetních her 26

4.2.2. Začátky v komunitě 27
4.2.3. Komunita jako důvod hrát 28
4.2.4. Hraní jako navazování a udržování přátelství 29
4.2.5. Cestování jako upevňování vztahů mezi hráči 29
4.3. Sběratelské karetní hry jako životní styl 30
Závěr 32
Souhrn 32
Zjištěné poznatky 32
Návrh pro další výzkum 34
Použitá literatura 35

Úvod

Ve své práci se zabývám fenoménem sběratelských karetních her[1]. Zjišťuji příčiny a důvody, kvůli kterým lidé tyto hry hrají. Zkoumám a vysvětluji základní principy sběratelských karetních her. Zaměřuji se převážně na herní aspekt těchto her, ale zajímám se také o sběratelskou část tohoto herního odvětví. Hlouběji zjišťuji, které jednotlivé atributy sběratelských karetních her jsou pro hráče nejlákavější. V druhé části práce nahlížím na komunitu hráčů a na vliv této komunity na život hráčů. K teoretickému pochopení toho, proč si lidé hrají, vycházím z klasické knížky Johana Huizingy a tou je Homo Ludens. Tyto, již starší teoretické poznatky, rozvíjím o vlastní výzkum z prostředí herny sběratelských karetních her. Tento výzkum mi pomáhá přesněji určit hráčské chápání toho, co je na hře zábavné, jaké faktory ovlivňují hraní a jaký vliv má komunita na život hráčů. Prostřednictvím neformálních rozhovorů jsem zjišťoval, v čem spočívá půvab sběratelských karetních her pro každého dotazovaného.

Fenomén sběratelských karetních her jsem si zvolil z důvodů narůstající popularity spojené s rozvojem digitálních technologií a to především v podobě aplikací na takzvané smartphony[2]. Sběratelské karetní hry jsou fenoménem novodobým, a proto o nich na akademické půdě nevzniklo mnoho publikací a ty které vznikly, se zabývají také jinými, dle mého názoru nepříliš podobnými, hrami. Je pravděpodobné, že každý mladý člověk se v nějaké formě se sběratelskou karetní hrou za svůj život setkal a to ať už prostřednictvím smartphonu, ve škole, nebo jen z doslechu. I já mám osobní zkušenost pramenící z dlouholetého soutěživého hraní sběratelských karetních her. Tato zkušenost mě přivedla k tématu této práce, jelikož sběratelské karetní hry pro mne vždy budou speciální záležitostí. Rád bych se o těchto hrách dozvěděl více a následně se o své poznatky podělil s ostatními. Sběratelské karetní hry jsou složité na pochopení, jelikož kombinují mnoho prvků dohromady - propracovaný systém sběratelství, soutěživé i nesoutěživé hraní, velký prostor pro kreativní myšlení, strategické rozhodování, složitá pravidla a také interakce mezi hráči. Doufám, že má práce přinese do této neprozkoumané herní disciplíny nové poznatky, které vysvětlují, proč jsou některé sběratelské karetní hry tak úspěšné a proč jiné selhaly i přes velké očekávání. Pokud ne, tak alespoň doufám, že v této práci naleznete podobnosti s jinými herními aktivitami, které vás dovedou k zamyšlení nad tím, proč si lidé hrají a v čem spočívá zábavnost her. V neposlední řadě také doufám, že má práce přinese hypotézy, které by mohly vést k dalšímu zkoumání herní disciplíny sběratelských karetních her.

---

1 Sběratelské karetní hry - z anglického Collectible card games

2 Smartphone- Telefon vybavený pokročilým operačním systémem

1. Představení sběratelských karetních her

Pro správné pochopení této práce je potřeba znát základní principy sběratelských karetních her. Bez povědomí o základech by bylo obtížné si úspěšně vytvořit představu o tom, o jaký druh koníčku se jedná, jak vypadá turnajové hraní, jak vypadá den hráče této hry anebo také jak samotná hra působí na uvažování svého provozovatele. V tomto bloku se vám pokusím přiblížit pravidla a obvyklosti doprovázející každou karetní sběratelskou hru a to ať už digitální nebo papírovou.

1.1. Sběratelské karetní hry - co tento název obnáší?

1.1.1. Sběratelské karetní hry

Z anglického Collectible card games- CCG nebo také Trading card games- TCG) jsou hry, které se hrají pomocí speciálně navržených karet a k nim vytvořených pravidel. Kombinují sběratelství karet, jaké je možné vidět například u hokejových karet, se strategickou hrou svým plánováním tahů podobnou například hře šachy. Každá sběratelská karta má přesně popsaný efekt na hru. Nejmenší sběratelské karetní hry mají několik stovek hracích karet a největší sběratelská karetní hra má v současné době přes 11 000 herních karet. Hráči mají na výběr z velkého množství unikátních karet, ze kterých si posléze staví svůj herní balíček. Strategická rozhodnutí tak neprobíhají jen v průběhu herní partie, ale již při stavbě herního balíčku a jeho následném vylepšování.

1.1.2. Rozdíl mezi TCG a CCG

Na sběratelské karetní hry je v některých textech odkazováno také jako na obchodní karetní hry. Rozdíl mezi těmito dvěma názvy spočívá v tom, zda je se sběratelskými kartičkami možno obchodovat či vyměňovat za jiné kartičky. V papírových sběratelských karetních hrách jsou tyto rozdíly smazány, jelikož je vždy možné vyměnit fyzickou kartu za nějakou jinou, ať už to tvůrci těchto her zamýšleli nebo ne. Ovšem po vzniku digitálních sběratelských karetních her tyto dva názvy nabyly smyslu. Pokud vám tvůrce digitální hry neumožní obchodovat s vaší kolekcí karet, tak

se jedná o Sběratelskou karetní hru (CCG) a vaše karty slouží jenom jako vaše sbírka - nemůžete se o ni s nikým podělit nebo ji někomu předat. Obvyklým způsobem bývá vytvořit Sběratelskou karetní hru formou TCG (obchodní karetní hru), jelikož možnost výměny, prodeje a nákupu usnadňuje vytváření vysněné kolekce a také poskytuje možnost zbavit se nechtěných kusů.

1.1.3. Sběratelský aspekt sběratelských karetních her

Už podle názvu těchto her je patrné, že sběratelská součást hry je důležitá a tvůrci na ní berou ohled. Sběratele se snaží přilákat povedenými obrázky karet, skrytými odkazy na reálný svět nebo také doprovodným příběhem jednotlivých karet. Obvyklé je, že úspěšná sběratelská karetní hra se neustále vyvíjí a dochází v ní k vydávání nových karet, které mají nalákat jak sběratele, tak také hráče. Nově vzniklé karty vychází v sadách, které mají svůj název a tématiku. Například sada s názvem zrození bohů bude obsahovat karty s tématikou náboženských rituálů, fanatických uctívačů a bohů samotných. Příběh a prostředí, ze kterého sběratelské karetní hry vychází, se dá rozdělit do dvou kategorií a těmi jsou fantasy prostředí plné draků, kostlivců a goblinů a druhý druh prostředí, který své sběratele láká na tématiku, kterou znají z úspěšných filmů, seriálů, komiksů nebo počítačových her. První kategorie, tedy fantasy prostředí, nabízí tvůrcům neomezený prostor k rozvíjení a nastavování nových a nových dějových linií, které slouží jako inspirace k vytváření karet a poskytují novým kartám potřebné pozadí. Zároveň láká sběratele nejrůznějšími monstry a obludami, které mohou i nemusí mít základ v nějakých bájích a pověstech. Ikonickou figurou fantasy prostředí bývá drak a je tomu tak i u většiny fantasy sběratelských karetních her.

Druhý druh prostředí čerpá z již zaběhlých a oblíbených značek jako je například Pán prstenů, Hvězdné války nebo animovaný seriál Pokémon. Tyto karetní hry mají snazší oslovit své fanoušky, jelikož vychází z něčeho už dobře známého, oblíbeného a fungujícího. Také tvůrci těchto her nemusejí vytvářet nové fantasy světy, postavy a příběhy a na ilustrace jednotlivých karet stačí použít fotografii z filmu. Ovšem tento jasný rámec je většinou zhoubou těchto her, jelikož neumožňuje dostatečně velký prostor pro vytváření nových karet. Také je oblíbenost těchto her často spjata s momentální oblíbeností své inspirace, a když odezní ta největší vlna popularity pak tyto hry ztrácí část svých hráčů.

Prostředí není to jediné, čím sběratelské karetní hry lákají sběratele. Každá karta má svou raritu, tedy vzácnost, která určuje, jak často je možné tuto kartu získat v zakoupeném produktu. Pokud je karta velmi vzácná a zároveň má i dostatečnou sílu ve hře, stává se pak žádaným zbožím a

její cena může dosahovat až několika tisíc korun. Jednotlivé sběratelské karetní hry se liší ve svých marketingových strategiích, ale v téměř každé sběratelské karetní hře se vyskytuje vzácnost karet s přívlastkem legendární nebo mytická a tyto karty jsou obvykle cílem sběratelů**(pod čáru dat odkaz na obrázky do příloh).

Sběratelské karty jsou obvykle také lákavé svým vzhledem. Ilustrace karet jsou namalovány do největšího detailu a spolu s herním textem karty tvoří základ každé karetní hry. Výrobci také poskytují speciální promo karty, které mají například blýskavý okraj, rozšířený obrázek na celý prostor karty nebo v případě digitálních karetních her jsou mírně rozpohybované. Toto vše dělají za účelem udělat hru na první pohled více atraktivní a pro sběratele přitažlivější.,

1.1.4. Jak se hrají sběratelské karetní hry?

Přestože sběratelství je důležitou součástí Sběratelských karetních her, tak hlavní náplní této aktivity je hraní. Jak je již zmíněno v kapitole *Co název sběratelské karetní hry obnáší* se tyto hry řídí vlastními pravidly, která se nepodobají žádným z běžných karetních her jako prší, žolíky nebo mariáš.

Sběratelské karetní hry se hrají převážně formou duelů, kdy se každý hráč snaží dostat životy soupeře na nulu a tím zvítězit. K tomuto využívá karty ve svém balíčku, které se zpravidla dělí na bytosti, tedy karty, které zůstávají na stole a bojují se soupeřovými bytostmi nebo vás před nimi chrání. Druhý druh karet, kouzla, mají jednorázový efekt na hru jako například posílení vaší bytosti nebo zabití té protivníkovi. Hráči se střídají na tahu a snaží se pomocí karet, které mají na ruce, obehrát karty soupeře. Každý hráč má omezené zdroje (kouzelnickou manu), za které může své bytosti a kouzla sesílat. Tyto zdroje se zpravidla v průběhu hry navyšují a umožňují tak seslat silnější kouzla a větší bytosti. Není moudré svůj balíček zaplnit pouze na manu drahými a mocnými bytostmi jako bývají oblíbení draci, jelikož vás soupeř může porazit dříve, než tyto drahé karty budete moci vůbec seslat. Pravidla jednotlivých sběratelských karetních her se navzájem odlišují a někdy i výrazně, ovšem vždy stojí na principu nutné práce s dostupnými zdroji a získávání výhody v počtu karet na ruce a na stole. Obvykle vítězí hráč, který dokáže využít své karty a k nim dostupné zdroje nejefektivněji a s rozmyslem. Práce se zdroji (ve hře nazývanými mana) je ta herní část, která nejvíce charakterizuje sběratelské karetní hry a odlišuje je od jiných karetních her dostupných například v hračkářství.

1.1.5. Herní balíček

Herní balíček se skládá z minimálního počtu karet s tím, že jedna konkrétní karta je omezena určitým počtem. Není možné si postavit balíček, který by se skládal ze samých "žolíků" a je nutné hledat karty, které spolu nějakým způsobem spolupracují. V nejznámější karetní hře Magic the Gathering je minimální velikost balíčku 60 karet a jedna karta se v něm může vyskytovat maximálně ve 4 kusech. Vzhledem k tomu, že jsou balíčky před každou hrou náhodně zamíchány, není žádná záruka toho, že i když máte nějakou kartu v balíčku čtyřikrát, tak si ji v průběhu partie líznete.

1.1.6. Herní tah

Kolo začíná líznutím karty a doplněním vašich dostupných zdrojů. Poté nastává fáze, ve které hráč rozvíjí svou situaci na stole, a to prostřednictvím seslání dalších bytostí nebo kouzel. Následuje fáze boje, ve které hráč určí bytosti, se kterými si přeje útočit na soupeře a ten se naopak brání svými bytostmi. Tah je poté ukončen a hráči se v takto probíhajících kolech střídají až do té doby, než se podaří jednomu hráči snížit soupeřovi životy na nulu.

1.1.7. Strategická hra

Na rozdíl například od šachů, kdy jsou dostupné všechny informace o hře oběma hráčům, tak v sběratelských karetních hrách si hráči nevidí do karet, které drží na ruce a pracují tak s neúplnou informací. V průběhu partie dochází k velkému množství odhadování a blafování při snaze získat alespoň nějakou výhodu nad soupeřem. Tato rozhodnutí můžeme přirovnat k notoricky známé hře prší, kdy odhadujete, zda má váš protihráč na ruce sedmičku a můžete či nemůžete tak zahrát svou sedmičku za účelem líznout soupeři dvě karty. Hráči nevědí, které karty má soupeř zrovna na ruce a které má ještě v herním balíčku. Také nevědí, kterou kartu si v příštím tahu líznou a tak často dochází ke šťastnému líznutí té pravé karty v ten pravý čas. Pravidla těchto her stojí na variaci, neboli na štěstí a smůle, ovšem nejlepší hráči s těmito odchylkami štěstí pracují a dokáží jejich následky zmírnit a do jisté míry i předvídat. Dokazují to i výsledky celosvětových turnajů, kde se na vysokých pozicích často umisťují známé tváře a vyvrací tak tvrzení, že jsou sběratelské

karetní hry pouze o tom, kdo si lízne jaké karty.

1.2. Sběratelské karetní hry- příklady a historie

1.2.1. Magic the Gathering a ostatní

Již v úvodu jsem naznačil, že mé poznatky o sběratelských karetních hrách vycházejí převážně z karetní hry Magic the Gathering. Tato hra je nejstarší sběratelskou karetní hrou a její pravidla se stala inspirací pro další karetní hry. Právě proto jsou si pravidla jednotlivých sběratelských karetních her velmi podobná. Magic za dobu od svého vzniku prodělal mnoho změn v pravidlech a způsobech hraní. Stal se nejkomplexnější sběratelskou karetní hrou a obsahuje také nejvíce herních karet. Vzhledem k tomu, že se Magic hraje převážně na živo pomocí papírových karet, je zde možné zkoumat i komunitu hráčů hrající dotované turnaje. Z těchto důvodů je hra Magic the Gathering logickým počátečním bodem mého výzkumu a rozhovory, které jsem prováděl, byly právě s hráči této hry.

1.2.2. Historie sběratelských karetních her

Sběratelské karetní hry jsou poměrně novodobou záležitostí. Za první z této kategorie her je považována hra Magic the Gathering od firmy Wizards of the coast, která byla poprvé představena v roce 1993 [Online [3]]. Za vznikem této hry stojí spojení Petera Adkinsona, zakladatele firmy Wizards vyvíjející fantasy stolní hry a Richarda Garfielda, budoucího herního "guru". “Měl jsem nápad zkombinovat fantasy hru, kde hráči mohou kontrolovat různé mystické charaktery spolu s 'sběratelsko-karetním' formátem, kde by fanoušci mohli kupovat a prodávat karty podobně jako to dělávali u svých sportovních karet“' uvedl později Adkinson [Adkinson: 2 (online) [4]]. I přesto, že

---

3 dostupné z:
http://faculty.bschool.washington.edu/skotha/website/cases%20pdf/Wizards%20of%20the%20coast%201.4.pdf

4 dostupné z:
http://faculty.bschool.washington.edu/skotha/website/cases%20pdf/Wizards%20of%20the%20coast%201.4.pdf

první baseballové sběratelské karty se objevily poprvé už okolo roku 1887 [Online][5], tak uběhlo přes sto let, než se podařilo někomu úspěšně spojit herní a sběratelský aspekt.

Po úspěchu Magic the Gathering se konceptu sběratelské karetní hry pokusilo využít mnoho dalších firem. Během let 1994-1998 vzniklo nejméně 28 dalších karetních her, ovšem většina z nich se nedočkala velkého úspěchu. Důvody se lišily, v některých případech byly pravidla her příliš složitá, zdlouhavá a odrazující. V jiných případech byl kvůli nízkému rozpočtu finální produkt příliš neatraktivní nebo se mu nedostávalo vhodné marketingové podpory a v neposlední řadě se také trh velmi rychle nasytil velkým množstvím sběratelských karetních her a ty si tak navzájem přetahovaly hráče a nedokázaly si udržet dostatečně velkou hráčskou základnu. Magic zůstal jedinou sběratelskou karetní hrou, která se od vzniku této disciplíny hraje aktivně i v dnešní době. V pozdější době se mezi úspěšné sběratelské karetní hry zařadil také pokémon TCG od stejné firmy jako Magic a japonské Yu-Gi-Oh! inspirované tradičním japonským anime. Od počátku Magiku byla tato hra rozšířena již o 82 nových sad, každá přinášející v rozmezí 150 až 350 nových sběratelských a herních karet a celkový počet různých karet dosahuje okolo 13250 [Online][6]. S přibývající popularitou a nárůstem hráčů došlo ke vzniku turnajové scény. První prestižní turnaj ve hře Magic the Gathering pořádala firma Wizards v New Yorku v roce 1996. Od té doby počet velkých turnajů vzrůstal a vzrůstaly s tím i ceny, které účastníci mohli vyhrát. V dnešní době vítěz Pro tour turnaje obdrží 800 000 korun, což je částka, která motivuje hráče, aby se věnovali této činnosti na plný úvazek. Největší turnaj ve sběratelských karetních hrách se konal v roce 2013 ve městě Las Vegas a jeho účast dosáhla 4500 hrajících hráčů v hlavním turnaji a hrou byl opět Magic. Tento turnaj překonal světový rekord v největším sběratelsko-karetním turnaji, který do té doby držela populární japonská hra Yu-Gi-Oh!.

Od roku 2012 se začaly prosazovat sběratelské karetní hry nejen fyzické, papírové, ale také digitální. Hlavně prostřednictvím mobilních aplikací je snadné dostat sběratelskou karetní hru mezi široké množství mladých lidí. Hráči mobilních sběratelských karetních her utrácejí více peněz, než hráči papírových a stávají se tak lákavou cílovou skupinou pro vývojáře [Online][7]. Tyto aplikace se začaly objevovat nejdříve na asijských trzích a následně i celosvětově. V současné době je

---

5 dostupné z: http://voices.yahoo.com/understanding-magic-gathering-part-one-history-316660.html

6 dostupné z: http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?format=[%22Vintage%22]

7 dostupné z: http://www.superdataresearch.com/market-data/digital-card-games/

nejpopulárnější sběratelskou karetní hrou pro chytré telefony hra Rage of Bahamut [Online][8]. Druhou digitální sběratelskou karetní hrou, u které se očekává úspěch je hra Hearhstone od slavné firmy Blizzard, která stojí za tituly, jako jsou Starcraft, Diablo nebo World of Warcraft. Již v beta stádiu vývoje dosáhl Hearhstone jednoho milionu hráčů a naznačil tak velký potenciál pro další růst.

8 dostupné z: http://misfitgamers.com/top-android-trading-card-games/

2. Teorie

Najít vhodnou teoretickou oporu pro svou práci bylo obtížné. Sběratelským karetním hrám a hrám obecně se nedostává příliš velkého prostoru na akademické půdě. Je to možná způsobeno tím, že hry zažívají velký rozvoj až v posledních 20 letech spolu s rozvojem počítačových technologií. Možné také je, že hra sama o sobě není problematickou záležitostí a není zde žádný problémový bod ke zkoumání. To jsou však jen mé domněnky, a proto jsem se obrátil na dostupnou odbornou literaturu, která vykládá o hře co nejobecněji. Nakonec jsem se rozhodl vycházet z knihy Homo Ludens od holandského autora Johana Huizinga, která je považována za základ akademického poznání o hrách. Tato kniha je velmi stará, první její vydání se datuje již do roku 1938, ale i přesto se nedá říci, že by tato kniha a její text byl nějak zastaralý nebo překonaný. Huizinga se ve své knize nezabírá hrami, jak je známe dnes, to by ani nebylo možné, ale naopak se snaží hledat obecné významy hry a její vliv převážně na kulturní složky společnosti. Vliv hry na kulturu není cílem mého výzkumu a svou práci jsem tímto směrem ani nesměřoval. Ovšem právě obecné poznatky o hře pro mě byly velmi přínosné a tak alespoň v úvodu a závěru této staré knihy bylo k nalezení velké množství užitečných poznatků. Aktuálnější texty o hrách, které by braly v potaz dnešní běžné způsoby her, jsem našel na zahraničních internetových portálech. Nejedná se však už o zcela akademické texty a povětšinou se zabývají hrami počítačovými. Vyzdvihl bych mezinárodní internetový časopis Game studies vydávající akademické články, které se zabývají hrami a hraním.

Než jsem mohl přejít ke svému výzkumu, hledal jsem v teoretických textech několik základních poznatků, ze kterých bych mohl vycházet ve svém výzkumu. Těmito poznatky byly:

Co slovo hra znamená?

Proč si lidé hrají?

Jaké významy hra má?

2.1. Co to je hra?

"V našem povědomí je hra protějškem vážnosti... při bližším pohledu se však ukáže, že protiklad hra - vážnost není ani jednoznačný, ani pevný" [Huizinga (1938) 1971: 13]. Z nevědeckého pohledu se hra opravdu jeví jako věc pouze pro zábavu nebo odreagování, ovšem

neznamená to, že i ve hře není možné nalézt prvky vážnosti jako například při důležitém sportovním utkání. Jednoznačnou definici hry se pokoušelo nadefinovat mnoho akademiků už před Johanem Huizingou, ovšem žádný z nich nebyl schopen přijít s jednoznačnou definicí hry a zároveň vyvrátit definice předešlé. Je tedy zřejmé, že hra má více významů a jednoznačná definice nelze formulovat. Hra není racionálně založená, jelikož si hrají jak zvířata, tak i lidé. [Huizinga (1938) 1971: 11]. Dovolím si tvrdit, že hrající si zvířata jsou důkazem toho, že hra má nějaký biologický základ a je v nás zakódovaná. Tyto biologické funkce mohou být například vybití přebytečné energie, uspokojení napodobovacího pudu nebo nácvik vážných životních situací [Huizinga (1938) 1971: 10]. Pro Huizingu tkví podstata hry v její schopnosti pobláznit hráče, intenzivně vtáhnout do svého světa a oprostit se tak od ostatních kategorií našeho světa. „"Při hře máme co dělat s naprosto primární životní kategorií...musíme se snažit, abychom hru posuzovali a hodnotili v její celosti" [Huizinga (1938) 1971: 11].

2.2. Znaky hry

Jak rozeznat hru od vážné, neherní záležitosti? Přestože definici hry není možné jednoznačně napsat, má hra několik charakteristických znaků, které musí být splněny, aby se o dané činnosti dalo hovořit jako o hře. Prvním znakem je dobrovolnost hry. Pokud je někdo nucen hrát hru, tak pro něj pravděpodobně tato hra ztratí všechen půvab a zalíbení." Každá hra je nejdříve a především svobodným jednáním. Hra na rozkaz přestává být hrou" [Huizinga (1938) 1971: 14].

Jako druhý znak Huizinga chápe odlišnost světa, který je hrou vytvořen. Nejedná se o skutečnou realitu, ale pouze o svět, který vzniknul, aby umožnil hrát hru a zároveň ho tato hra vytvořila, aby mohla být hrána [Huizinga (1938) 1971 : 15-16]. Podle zakladatele výzkumné společnosti Immersve se hráči často ohánějí tím, že "utíkají" od reálného světa ke svému koníčku [Reeves (online)[9]]. Tento útěk dokazuje, že hra poskytuje svůj vlastní svět, ve kterém neplatí zákonitosti toho našeho reálného světa.

Jako třetí charakteristiku hry počítám specifická pravidla, která doprovází každou hru. Tato pravidla určují zákonitosti, které platí uvnitř dočasného světa. Jakmile tato pravidla někdo nedodrží, tak tím zároveň boří celý svět hry.[Huizinga (1938) 1971: 18] Hra bez pravidel nemůže

9 dostupné z: http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx

existovat. Posledním znakem hry pak je její dočasnost. Hra trvá jen po určitou dobu jejího hraní, může to být několik hodin, nebo celý víkend, ale vždy musí mít nějakého jasného konce, po kterém se hráči hry vrátí do reálného světa. Hra, která by trvala věčně už by nemohla být hrou, jelikož by převzala úlohu vážného, reálného světa. Hra se odehrává v určitém čase a prostoru, poté se z ní stává pouhá vzpomínka [Huizinga (1938) 1971: 16-17].

2.3. Proč si lidé hrají?

Tak jako definice hry, ani její funkce není jednoznačná. Johan Huizinga dělí funkce hry na *zápas o něco* anebo *představování něčeho* [Huizinga (1938) 1971: 20]. Já jsem pro svůj výzkum však v teorii hledal konkrétnější funkce hry a prostřednictvím výzkumu o počítačových hrách jsem k některým dospěl. Počítačové hry jsou odlišné od her sběratelsko-karetních, ale některé prvky těchto her jsou si podobné. Výzkumy o počítačových hrách mi tedy slouží jako inspirace.

Jednou z funkcí her je schopnost nahradit práci. Přesto, že se nejedná o vážnou záležitost, jakou práce bezesporu je, hry mají podobné základní principy jako práce. Pokud ve hře tvrdě pracujete, tak se vám stejně jako v práci dostane zpětné vazby v podobě nějaké odměny [Reeves (online)[10]]. Výhodou her je, že odměna je většinou předem stanovená a dostane se jí ihned po vykonání nějaké činnosti. V kartách se jedná například o správné využití kombinace karet, které vás odmění vítězstvím a vítězství vás odmění dobrým pocitem nebo věcnou cenou. Odměny se vám dostává tedy i v průběhu hraní a ne jen v konečném výsledku. [Reeves (online)]. Další podobností hry a práce je smysluplná činnost, kterou hra i práce poskytuje. Člověk nemá rád nečinnost a tak hledá způsoby, jak využít svůj čas. Dá se předpokládat, že hra je pro své hráče smysluplná a tak jsou hráči ochotni do ní investovat velké množství úsilí, které až hraničí s pracovním nasazením.

Další funkcí hry je rozvoj vědomostí. Může se jednat o jednoduché senzomotorické dovednosti, o jazykové dovednosti nebo o rozvoj složitého strategického uvažování a paměti. Hrami se učí mláďata zvířat stejně tak jako lidé. Socializační funkce hry je také důležitá. Od pradávna byly hry zdrojem kontaktu mezi jednotlivými skupinami lidí a pomáhaly utvářet společenské vazby. V neposlední řadě má hra také funkci ukojení soutěživého pudu. Existují hry, kde není cílem někoho porazit a dosáhnout vítězství, ovšem těch je méně než her, ve kterých po jejich ukončení je

---

10 dostupné z: http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx

možné určit jednoho nebo více vítězů. „ S hrou je co nejtěsněji spojen pojem vítězství. Při hře jednotlivce se dosažení cíle hry ještě nenazývá vítězstvím. Tento pojem předpokládá, že se hraje proti někomu jinému“ [Huizinga (1938) 1971: 52]. Z předchozího citátu vyplývá, že když po hře existuje vítěz, existuje i poražený. Předpokládáme, že poraženým nechce být žádný hráč a tak ve hře vzniká prostor pro soutěživost a soutěžení.

2.4. Sběratelství

Lidé sbírají nejrůznější předměty. Může se jednat o mince, známky, sirky nebo pivní lahve. K tomuto sbíraní je vedou různé důvody. Může se jednat o vidinu zisku, o zábavu anebo možnost jak se seznámit s novými lidmi [Mckinley (online)[11]]. Na internetu se dokonce objevují názory tvrdící, že sbírka a sběratelství umožňuje dané osobě větší kontrolu nad svým životem. Vytváří jistou komfortní zónu, ke které se daná osoba kdykoliv může obrátit a vyplňuje tak jistou mezeru ve svém 'já'. Dalším důvodem je zachování příjemné vzpomínky, která je s objektem nebo kolekcí spjatá. Každá osoba má své důvody, proč vytváří svou sběratelskou kolekci a výše jsou zmíněné některé z nich.

Dle internetového sběratele existují dva typy sběratelů a těmi jsou *Sběratel* a *Hromaditel*. Sběratel se snaží vytvářet svou kolekci z mnoha rozdílných předmětů stejného typu jako například zátky od piva nebo mince různých zemí. Mezitím hromaditel se snaží nasbírat jeden identický předmět v co největším množství za účelem vlastnit jich více než kdokoliv jiný. [Online][12]

2.5. Komunita

Komunitu chápeme jako skupinu lidí, kteří spolu sdílejí prostor a dochází mezi nimi k vzájemné interakci. Komunita je tvořena souborem jednotlivců, kteří mezi sebou utváří skupiny [Sobotka 2010: 5]. Jan Keller nadefinoval několik kritérií, podle kterých se dají skupiny dělit.

Skupinu hráčů sběratelské karetní hry Magic the Gathering bych charakterizoval jako

---

11 dostupné z: http://nationalpsychologist.com/2007/01/the-psychology-of-collecting/10904.html

12 dostupné z: http://gamestudies.org/1001/articles/ham

velkou, ve které se vytvářejí menší podskupiny, ve kterých poté dochází k, pro komunitu tolik potřebným, vzájemným interakcím. Jedná se o sekundární podskupiny, tedy skupiny, kde členové nezískávají vztahy k ostatním členům na základě nějaké intimní nebo osobní vazby, ale spíše tím, že jsou členy stejné skupiny a sdílejí stejný prostor a zájem. Skupiny jsou neformálního charakteru, jelikož člen nemá žádná práva nebo povinnosti. A v neposlední řadě se jedná o členské skupiny, jelikož hráči do svých skupin v danou chvíli patří. [Keller citováno v: Sobotka 2010: 6]. Ve svém výzkumu zjišťuji, zda-li hráči sami sebe počítají za členy komunity hráčů karetní hry Magic, nebo se naopak od této komunity distancují a nepovažují se za členy.

Výše popsané teoretické poznatky jsem využil ke svému výzkumu, který probíhal v období března a dubna. V následujícím bloku s názvem Metodologie vám představím, jakou metodu jsem zvolil k získávání dat, jak celý výzkum probíhal a také jaké hráče jsem zvolil za své informátory.

3. Metodologie

3.1. Typ výzkumu

Své zkoumání jsem se rozhodl provádět pomocí kvalitativního výzkumu. Pro zjištění pocitů, které hráči chovají vůči sběratelským karetním hrám jsem zvolil výzkum formou rozhovorů (Interview). Tyto rozhovory nejsou příliš strukturované a umožňují tak reagovat doplňujícími otázkami na odpovědi respondenta [Hendl 2008: 48]. Jako nejvhodnější způsob rozhovoru jsem zvolil rozhovor s návodem. " Návod má zajistit, že se skutečně dostane na všechna pro tazatele zajímavá témata. Je na tazateli, jakým způsobem a v jakém pořadí získá informace, které osvětlí daný problém. (rozhovor s návodem- Pozn. autora) pomáhá udržet zaměření rozhovoru, ale dovoluje dotazovanému zároveň uplatnit vlastní perspektivy a zkušenosti." [Hendl 2008: 174]. Vlastnosti tohoto druhu rozhovoru jsou pro můj výzkum vhodné, jelikož podobné otázky z předem určených rámců ulehčují následnou analýzu a umožňují snadnější srovnání. Návod však není svazující a umožňuje pokládat otázky v přeházeném pořadí podle toho, jak respondent odpovídá. [Hendl 2008: 174-175]. Prostor pro uplatnění vlastní perspektivy a zkušeností je také příhodný, jelikož mám s karetními hrami bohaté osobní zkušenosti, které mi pomohly pochopit ne zcela jasné odpovědi respondentů a případné mezery doplnit z vlastní zkušenosti.

3.2. Kladené otázky

Témata, která jsem do svého návodu zahrnul, by se dala rozdělit do čtyř kategorií a těmi byly otázky o respondentově osobě, otázky týkající se komunity hráčů, otázky o sběratelské karetní hře, kterou hraje, a poslední kategorií byly otázky o úsilí, které hraní respondent věnuje. Otázkami jsem se převážně snažil zjistit pocity respondenta, jeho zkušenosti s karetní hrou a jeho názory na hru a její komunitu. [Hendl 2008: 167-168]. Nezjišťoval jsem pouze respondentovi osobní zkušenosti, historky a zážitky, ale také jeho názory na hypotetické situace nebo situace, které se stávají jiným hráčům v jejich okolí. Výše zmíněné čtyři tematické kategorie by se tak daly ještě rozdělit na osobní zkušenost a na názor nebo náhled na určitou věc. V osobních zkušenostech jsem se tázal například na největší dosažený úspěch a změny, které nastaly po jeho dosažení nebo jestli se za koníček sběratelských karetních her někdy styděl před přáteli. V názorové sekci jsem se pak tázal například na to, jak si představují den profesionálního hráče nebo jaké rozdíly vnímají mezi

komunitou hráčů karetní hry a komunitou studentů nebo spolupracovníků.

3.3. Výběr respondentů

Jak je uvedeno v úvodu, sběratelská karetní hra Magic the Gathering je výchozí hrou pro můj výzkum. Respondenty jsem tedy hledal v komunitě hráčů této hry. Díky tomu, že jsem sám členem této komunity bylo najít ochotné respondenty snadné. Někteří z mých respondentů mají zkušenosti s více sběratelskými karetními hrami a byli tak schopni poskytnou srovnání mezi komunitami těchto her a samotnými hrami. Respondenti, kteří mají zkušenost pouze s hrou Magic, byli pro můj výzkum také prospěšní, jelikož moje výzkumná otázka není srovnání několika sběratelských karetních her, ale přínos jedné nebo několika karetních her pro život respondenta. Jako své první respondenty jsem oslovil hráče, které jsem znal z osobní zkušenosti a věděl jsem o nich, že hrají tuto hru alespoň pět let a mají tak s ní bohaté zkušenosti. Jedná se převážně o hráče, kteří jsou považováni za poloprofesionály. Nejedná se o hráče z naprosté špičky českého žebříčku, ale každý z nich má za sebou alespoň nějaký herní úspěch a jejich jména jsou dobře známá v prostředí Pražského hraní. Lokalitu Prahu jsem zvolil nejen kvůli větší přístupnosti, ale také proto, že v Praze je několik heren této hry a odehrává se tu největší množství soutěží. Mezi další lokality, kde bylo možné výzkum provádět se řadí Brno a Pardubice, ovšem úroveň hraní je v těchto městech výrazně nižší. Do svého výzkumu jsem nezahrnul žádného informátora ženského pohlaví. Tuto hru hraje velmi málo žen a ty, které ji hrají, většinou nejsou považovány za poloprofesionální a nejsou tedy pro můj výzkum dostatečně informované a zkušené. Metoda, kterou jsem zvolil se nazývá metoda účelového vzorkování, tedy volba informačně bohatých případů [Hendl 2008: 152]. Mou snahou bylo najít takové respondenty, kteří mají dostatečné vědomosti o sběratelských karetních hrách, aby byli schopni spolehlivě odpovídat na mé otázky a nedocházelo tak ke zbytečnému hádání a vymýšlení odpovědí. Přestože tato metoda není náhodným výběrem, pomohla mi získat dostatečné množství informací z menšího počtu rozhovorů. Předpokládám, že mnou zvolení informátoři jsou reprezentativním vzorkem poloprofesionální skupiny. Povaha mého výzkumného problému je široká a tak není možné dosáhnout naprostého nasycení vzorku. Odpovědi mých respondentů však považuji za dostatečné k pochopení mých výzkumných otázek a tak jsem se rozhodl neprovádět více než 8 rozhovorů.

3.4. Průběh výzkumu

Výzkum probíhal v respondentem zvolené lokaci. Nejčastěji se jednalo o bydliště respondenta nebo hernu, ve které se sběratelská karetní hra provozuje. Třetím prostorem pak bylo veřejné místo jako restaurace nebo studentská místnost vysoké školy. Rozhovor vždy začal představením a jednoduchými demografickými otázkami zjišťujícími věk a zaměstnání dotazovaného. Následovalo několik otázek o tom, jaké hry kromě té karetní respondent provozuje, jaké jsou jeho koníčky a jak s nimi začal. Po těchto neproblémových otázkách následovala otázka klíčová, zjišťující, jaký význam má sběratelská karetní hra v životě dotazovaného.

3.5. Analýza získaných dat

Provedl jsem 8 rozhovorů s návodem a následně je přepsal téměř doslovně. Vynechané z přepisu byly pouze pasáže, které s mým výzkumem na první pohled nesouvisí a sloužily spíše jenom k "rozmluvení" respondenta. U kvalitativního výzkumu začíná samotná analýza dat už v průběhu sběru dat [Hendl 2008 : 223] a to se projevilo i v mých přepisech, kdy jsem respondentova tvrzení často parafrázoval a zbavoval tak hovorových významů. Obsah tvrzení však zůstal nezměněn, abych mohl pokračovat v druhé fázi analýzy. Vzhledem k tomu, že kvalitativně získaná data mají odlišně strukturovanou podobu než data získaná při kvantitativním dotazníkovém šetření, je jejich interpretace obtížnější [Hendl 2008: 223]. K analýze dat jsem nemohl využívat mechanické operace, které jsou charakteristické pro kvantitativní výzkum. Při analýze jsem se snažil neustále brát ohled na své teoretické zázemí a tedy hledat v rozhovorech odpovědi na otázky soutěživosti, hry jako práce nebo útěku od reálného světa.

3.6. Osobní pozorování

Ve své práci také vycházím z poznatků, kterých jsem nabyl ještě před začátkem sbírání dat a utváření teorie. Jakožto dlouholetý člen zkoumané komunity jsem se seznámil s gestikulací a žargonem hráčů. Sám jsem se těchto interakcí také účastnil a jedná se tak o zúčastněné pozorování. "Pozorovatel nefunguje jako pasivní registrátor dat, který stojí mimo předmětovou oblast, nýbrž se sám účastní dění v sociální situaci, v níž se předmět výzkumu projevuje. Je v osobním vztahu s

pozorovanými, sbírá data, zatímco se účastní přirozeně se vyvíjejících životních situací.“ [Hendl 2008: 193]. Tato osobní zkušenost mi poskytla vědomosti o terminologii sběratelských karetních her, znalost turnajové scény a snadnější přistup k respondentům.

Představil jsem vám své teoretické zázemí a také způsob, kterým byl prováděn výzkum. V následujícím bloku s názvem Empirická část vám popíšu své poznatky a to prostřednictvím odpovědí mých informátorů. Blok je rozdělen do dvou částí a to část týkající se hry a hraní a druhá část, týkající se komunity hráčů.

4. Empirická Část

Pro přehlednější zpracování dat a jejich následnou interpretaci jsem si svých 8 respondentů pojmenoval.

Respondent Roman je čerstvě pracujícím nedokončeným vysokoškolákem. V karetní hře Magic nedosáhl velkých úspěchů a tak se teď soustředí na digitální karetní hru Hearhstone.

Respondent Petr je čerstvě vystudovaným učitelem. Místo učení se však věnuje finančním spekulacím ve hře Magic the Gathering. Jeho prací je nakupovat levně karty a dráž prodávat. Kromě obchodu s kartami je také rád hraje a nevynechá jedinou možnost hrát velký turnaj v Evropě.

Respondent Jonatan studuje fakultu humanitních věd a má mnoho rozdílných hobby. Mezi ně patří i Magic the Gathering. Hraní se věnuje více na amatérské úrovni. Také je součástí vývojového týmu české sběratelské karetní hry Corabia.

Respondent Jakub je v prvním ročníku VŠE a jeho záliba je soutěžení. Peníze vydělává pomocí online pokeru. Ve světě Magic the Gathering dosáhl velkých úspěchů a podíval se na turnaje v Evropě, Americe i Japonsku.

Respondent Ondřej je v maturitním ročníku střední školy a karetním hrám se věnuje jen okrajově. Jeho největší zálibou jsou výlety do přírody a pořádání skautských táborů.

Respondent Tomáš je v pátém ročníku VŠE a je současně zaměstnán v největší české herně sběratelských karetních her Černý rytíř. Jezdí po celé Evropě a kromě hraní turnaje samotného se věnuje vytváření kontaktů pro svého zaměstnavatele a obchodu s produktem.

Respondent Adam je 29 letý, na volné noze pracující hráč Magiku. Jeho největší úspěchy jsou dvě devátá místa v sérii turnajů Pro tour. Díky jménu, které si za svou dlouhou kariéru vytvořil, píše strategické články o Magiku pro zahraniční webové stránky.

Respondent Matěj je 31 letý, ženatý vedoucí stavební firmy. Karetní hry hraje proto, že ho baví soutěžit a pokud má čas, tak nevynechá příležitost účastnit se turnaje.

4.1. Co je na sběratelských karetních hrách zábavné?

4.1.1. Jaký typ lidí jsou hráči sběratelských karetních her?

Tak jako v jiných herních a sportovních disciplínách, ani u sběratelských karetních her nelze přesně říci, jaký typ lidí přitahují. I z mého výzkumu vyplývá, že zájmy jednotlivých informátorů jsou velmi odlišné a to z oblastí nejrůznějších sportovních aktivit, četby nebo nočního "clubingu". Několik znaků však informátoři měli velmi podobných až stejných.

Prvním znakem, který bych uvedl, je dostatek až téměř přebytek volného času. Většina z mých respondentů je buď vysokoškolským studentem, nebo čerstvě dostudovaným a nemá dlouhotrvající pracovní závazek nebo rodinu. Jakub uvedl *"Mám trošku černé svědomí, že kašlu na školu, a že si volný čas dělám na úkor všeho ostatního."* Dostatek času mi potvrdil i Matěj, přesto, že má pracovní poměr na plný úvazek. " *Když v práci vyřídím telefonáty a čekám na další, tak mám čas, který často vyplňuju tím, že zapnu Modo*[13] *a hraju nějaké two-many*[14] *."* Hraní karetní hry Magic se často může protáhnou a jeden obyčejný zápas hrající se na 2 vítězná kola tak může trvat téměř hodinu. Při úbytku volného času by bylo nutné hraní sběratelských karetních her výrazně omezit.

Druhým společným znakem je záliba všech mých informátorů v počítačových hrách. Počítačové hry jsou v posledních letech ve velkém růstu, ale informátoři hovořili o své vášni ke hrám v době, kdy ještě technologie nebyly tak vyvinuté a počítačové hry teprve začínaly získávat popularitu. Adam vzpomíná: *" Když jsem byl na střední škole, tak jsem chodil s kamarády ven, ale radši bych hrál Heroes 3*[15] *. U té hry jsem proseděl večerů. Jednou jsem kvůli ní dokonce nešel do školy."* Moji informátoři mají zkušenost s velkou řádkou počítačových her a dovolil bych si tvrdit, že počítačové hry doprovází hry sběratelsko-karetní.

Třetím znakem pak bylo, že všichni informátoři byli mužského pohlaví. Po příchodu do herny sběratelských karetních her je již na první pohled patrné, že více jak 95 procent hráčů je

---

13 Modo - Magic the Gathering online, program pro hraní Magic přes internet

14 Two-man - Souboj dvou hráčů o drobné ceny, nejedná se o turnaj o více kolech a hráčích

15 Populární počítačová tahová strategie z roku 1999.

mužského pohlaví a není nutné provádět výzkum, který by to potvrzoval[16]. Hry obecně jsou více hrané muži a u karetních her s fantasy tématikou to platí obzvláště. Podle novinářky Lauren Orsini je to způsobeno tím, že ženy nejsou schopny ke karetní hře přistoupit s takovou vážností a soutěživé prostředí, které v karetních hrách panuje, je dokáže odradit i přesto, že hra samotná by je bavila[17].

4.1.2. Fanouškovství jako součást herního světa

Někteří z respondentů potvrdili, že je pro ně důležité prostředí a děj, ve kterém se hra odehrává. Petr fantasy pozadí vnímá takto: *" Je pěkné, když karty mají nějaké pozadí, na které odkazují. Když jsem hrával star wars Sběratelskou karetní hru, tak se mi strašně líbily obrázky těch karet, obzvláště těch, kde byly postavy z filmu. Když jsem začal hrát magic tak mě hodně zajímal ten příběh."* Adam měl podobné tvrzení *" Teď už mě příběh Magicu příliš nezajímá, ale dřív, když ještě nebyl tak složitý, tak jsem ho hrozně 'žral'. Dokonce jsem četl knihu Aréna*[18]*. Řekl bych, že jsem kvůli tomu, jak ty karty vypadají, začal tuhle hru hrát, ale po chvíli mě začalo bavit víc to hraní, než to jak to vypadá."* Fantasy prostředí má své příznivce a zároveň odpůrce, kteří si myslí, že je příliš nereálné a 'kýčovité'. I mezi hráči dochází k nesouhlasu, jestli není fantasy prostředí pro hru škodlivé. Soutěživý Jakub se na věc dívá takto: "*Ta hra (Magic-pozn. autora) je velice chytrá a složitá. Dokonce bych řekl, že je těžší než třeba Šachy, ale kvůli té fantasy tematice se na ní lidi koukají jak na nějakou hru pro malé děti. To mi dost vadí."*

Fantasy prostředí však není to jediné, čeho jsou hráči fanoušky. Díky internetovým přenosům ze soutěží hráči mohou sledovat své kamarády a oblíbené hráče a fandit jim tak, jako fandí například fotbalu nebo tenisu. Petr tvrdí: *" Baví mě sledovat Kenji Tsumuru*[19]*, fascinuje mě jeho hra a prostě přemýšlím, jestli bych to v tu chvíli hrál tak jako on, nebo proč udělal tohle a ne tamto. Nemám rád Američany a tak vždycky fandím jejich protihráči."* Roman k tomuto tématu

---

16 Z osobního pozorování mohu říci, že drtivá převaha mužských hráčů je k vidění i v Německu, Rakousku, Francii, USA, Irsku atd.

17 Online dostupné z: http://otakujournalist.com/why-dont-more-women-play-magic/

18 Jedna z prvních knih vyprávějící příběhy postav ze hry Magic the Gathering. Vyšla v roce 1994

19 Kenji Tsumura - bývalý japonský mistr světa ve hře Magic the Gathering

uvádí: *" Hodně mě ovlivňují osobnosti, to je taky důvod proč jsem začal hrát Hearhstone*[20]*. Často sleduju svoje oblíbence jak streamují*[21] *svoje hraní a jeden z nich chválil Hearhstone tak jsem to zkusil"*. Podle mého výzkumu jsou hráči rádi, když vidí nějakou osobnost a ne pouze průběh herní partie. Dosvědčuje to i nárůst popularity internetových přenosů ať už z oficiálních turnajů nebo osobních nahrávek jednotlivých hráčů. Hráči se zábavnou povahou, kteří mají vtipné poznámky k probíhající hře bývají oblíbenější.

4.1.3. Sběratelské karetní hry jako zábava a práce

Sběratelské karetní hry jsou na vyšší až profesionální úrovni často o každodenním dlouhotrvajícím hraní. Z mých respondentů se žádný nepovažuje za profesionála, ale každý o tom někdy přemýšlel a měl období, kdy se pokoušel profesionálem stát. Jonatán vzpomínal: *" Přemýšlel jsem, že bych byl profíkem, dokonce jsem jednu chvíli grindil*[22] *všechny turnaje co šly, ale pak jsem si uvědomil, že nedokážu udržet dlouhou dobu pozornost, a tak jsem tento plán opustil."* Jakub jako příklad uvádí své zkušenosti z velkých turnajů: *"Měl jsem období, kdy jsme to bral hodně vážně, někdy poté, co jsem vyhrál kvalifikaci na Pro Tour*[23]*. Až když jsem na něm 'vyhořel' tak jsem si uvědomil, že na to fakt nemám, že ty ostatní hráči jsou úplně jinde, co se týče přípravy a odhodlání."* Respondenti uvedli, že po prvním úspěchu se začali na to, být profesionálem, dívat jako na reálnou možnost. Každý si prošel tímto obdobím a až práce spojená s touto profesí nebo první neúspěch vedl k návratu ke hraní jako zábavě. Adam byl v jednu chvíli za profesionála považován a tak měl k tomuto tématu co říci: *" Když chce být člověk profesionálem, musí to hrát neustále a ještě si k tomu číst články a sledovat co se děje a jaké karty se zrovna hrají. Karty hraju hlavně pro zábavu, a když něco k tomu vyhraji, tak tím mám větší radost, ale hlavně mě to musí bavit."*. Z těchto výpovědí by se mohlo zdát, že podle mých respondentů nejsou soutěže a turnajové hraní důležité, ovšem po dalším dotazovaní se ukázalo, že turnajová hra a zábavnost hry spolu

---

20 Hearhstone - sběratelská karetní hra od firmy Blizzard

21 Streamování - živý obrazový přenos přes internet.

22 Grindit - nekonečná stereotypní práce přinášející malý profit. V kartách to obnáší hrát neustále turnaje jak po internetu, tak naživo

23 Pro tour - Turnaj v Magic the Gathering ve kterém se hraje o velké peníze a slávu. Je na něj nutné se obtížně kvalifikovat

velmi úzce souvisí

4.1.4. Soutěžení je důležité

Většina sběratelských karetních her se hraje formou duelů, kde vítězem může být jenom jeden hráč. I na samotných herních kartách jsou napsaná slova jako *nepřítel* nebo *soupeř* (z anglického *enemy*, *opponent*).

Tyto charakteristiky řadí sběratelské karetní hry do kategorie soutěží a turnajového hraní. Tvůrci těchto her také turnajové hraní velmi protěžují a podporují. Zjišťoval jsem, zdali se mí respondenti považují za soutěživé typy a jak se dívají na soutěživé prostředí, ve kterém se karetní hry hrají. Všichni dotazovaní potvrdili, že je soutěžení baví a proto také chodí na dotované turnaje a jsou ochotni za nimi jet do zahraničí. Také se téměř všichni shodují v tom, že hrát mimo oficiální turnaje ztrácí hodně ze svého půvabu. Ondřej uvádí: *"Když jdu na turnaj tak chci něco vyhrát, i když vím, že vstupné je třeba sto korun a vyhraju nějaké ceny v hodnotě třeba 80 korun, takže se mi to nevyplatí, ale prostě vyhrál jsem je a mám radost z toho, že mi to hraní něco přineslo."* Jakub se na soutěžení dívá takto: *"Jsem hodně soutěživý, víc než moji kamarádi a vždycky jsem byl, mám to úplně ve všem, v kartách, ve fotbale nebo i třeba v hospodě v kulečníku .... Kdyby v Magiku nešlo soutěžit, tak bych si jen zahrál, pěkné, ale v momentě kdy by se to dál nerozvíjelo tak bych toho určitě nechal, takže ta šance něco vyhrát mě u toho hodně drží. "*

Hráče turnajové hraní více baví a k tomuto turnajovému hraní je motivuje odměna, kterou mohou získat za své vítězství. Johan Huizinga definuje odměnu jako odlišnou věc od ceny, výhry a to tak, že odměna je zasloužené vyrovnání za odvedený výkon. O odměnu se nehraje, ale pracuje [Huizinga (1938) 1971: 53].

Jak již bylo zmíněno v bloku teorie, hra je tedy zároveň prací. Hráči dělají činnosti systematicky a s nějakým cílem a tím cílem je zasloužená odměna. Matěj vnímá turnaje takto: *"Většinou nechodím na turnaj moc připraven a tak neočekávám, že ho vyhraji. Nejvíc jsem pak naštvaný, když někdy pořádně natestuji*[24] *a hodně ten turnaj chci vyhrát a místo toho třeba rychle prohraji. To mám pak chuť přestat hrát úplně."* Tak jako v neherním světě platí i v tom karetním, že pokud výsledky neodpovídají vynaložené práci, stává se daná činnost frustrující a méně

24 Testování - karetní obdoba slova trénování, hráči testují, zda jejich kombinace karet dokáže porazit jiné obvyklé kombinace.

zábavnou.

4.1.5. Štěstí jako zdroj zábavy a napětí

Sběratelské karetní hry jsou specifické velkou mírou variace, která ovlivňuje vývoj herní partie[25]. Petr o přípravě na turnaje přemýšlí takto: *"Svého největšího úspěchu jsem dosáhl ve Francii na turnaji Grand prix*[26]*, vůbec jsem se nepřipravoval a měl jsem pocit, že se vezu na vlně štěstí a každou hrou to štěstí ještě přibývalo. Dost mě to odradilo se připravovat na další turnaje, protože jsem měl pocit, že je to stejně jenom o štěstí a tak není potřeba tomu věnovat moc času."* Tento komentář vyjadřoval negativní postoj vůči štěstí ve hře, ale jiné odpovědi respondentů ukázaly, ze štěstí a smůla je to, co udržuje ve hře napětí a zábavnost. Tomáš se na variaci dívá jako na prospěšný faktor: *"Bez variace ve hře by sběratelské karetní hry vůbec nemohli existovat, to je princip, na kterém stoji. Kdyby to bylo jenom o tom, jak se to kdo naučí, tak by to velké množství lidi odradilo."* Štěstí dodává hře napětí a to je podle Huizingy důležitou součástí her, ve kterých je možné něco vyhrát. "Riskovaní, vratké vyhlídky na výhru, nejistota o výsledek, napětí, tvoří podstatu hráčského postoje. Napětí určuje vědomí důležitosti a hodnoty hry." [Huizinga (1938) 1971: 53-54]. Možnost porazit kohokoliv a s kýmkoliv prohrát uvedli respondenti jako jednu z nejdůležitějších charakteristik sběratelských karetních her. Ondřej štěstí v kartách vnímá takto: *" Kdybych chtěl hrát pouze hru o čistém umu, tak bych hrál třeba Šachy, ale to, že každá partie je odlišná od té předtím mě na těch karetních hrách baví a zároveň mě motivuje chodit na turnaje, protože jednou se mi třeba podaří vyhrát něco opravdu velkého."*

4.1.6. Nejzábavnější aspekt sběratelských karetních her

Pro každého hráče je hlavni důvod, který ho táhne k hraní sběratelských karetních her jiný, ale u mých respondentů se opakoval podobný názor na to, co je na sběratelských karetních hrách nejpřitažlivější. Jonatána nejvíce na karetních hrách baví následující: *"To co mě nejvíce baví na*

---

25 Jsou hry, ve kterých i nejlepší hráč světa nemůže udělat s negativním vývojem partie nic, jelikož si lízne slabou kombinaci karet. V tenise nebo šachách by se toto stát nemohlo.

26 Grand prix - největší možný turnaj s otevřenou registrací pro každého, kdo dorazí.

karetních hrách je asi ta komplexnost, kterou přinášejí. Interakce jednotlivých karet jsou pokaždé s jiným výsledkem, baví mě je vymýšlet...není to ten hlavní důvod, kvůli kterému tu hru hraji, ale určitě je to ten důvod, proč hraji zrovna Magic[27] *a ne jinou hru."* Adam tyto slova potvrdil: *" Nejvíc mě u karetních her baví ta komunita a kamarádi, ale pokud bych přemýšlel co konkrétně mě baví na té hře, tak by to byla její rozmanitost, Deckbuilding*[28]*, velké množství karet a to, ze žádná partie není stejná a často vznikají hodně kuriózní herní situace, které mě baví a jsou z nich zábavné historky."*

4.2. Komunita hráčů sběratelských karetních her

Výše jsem popsal charakteristiky, které vystihují většinu sběratelských karetních her a faktory, které mé respondenty na těchto hrách baví. Soutěžení, vyhrávání, napětí, komplexnost pravidel a samotných karet jsou důležité pro zábavnost hry, ovšem pravděpodobně by nestačily na to, aby udržely hráče hrát tyto hry po dlouhou dobu. V následujícím bloku se pokusím zaměřit na to, jak hráči vnímají komunitu, ve které se sběratelské karetní hry hrají a také to, jaký vliv má komunita a hra na život svých hráčů.

4.2.1. Komunita hráčů sběratelských karetních her

Není pochyb o tom, že hráči sběratelských karetních her mezi sebou tvoří komunitu. Tato komunita je utvářena společným hraním v určitém prostoru. U sběratelských karetních her je tímto prostorem herna, ve které probíhají pravidelné turnaje, dochází ke směňování a nakupovaní karet anebo se zde hráči učí základní pravidla. Herna slouží jako “vstupní brána‘‘ do komunity hráčů[29]. Jonatán mi na otázku, jak se stát členem, odpověděl takto: *"Členem komunity se stanete podle mě tím, že budete často hrát a nejlépe pořád na stejném místě. Po nějaké době vás ostatní hráči začnou 'brát' a přirozeně se mezi ně začleníte, rozhodně bych nedoporučoval k někomu “dolejzat“ nebo se*

---

27 Magic The Gathering od firmy Wizards of the coast

28 Deckbuilding - Sestavování herních balíčků. Vymýšlení, které kombinace karet pravděpodobně povedou k úspěchu

29 Tyto poznatky se dají vypozorovat za nepříliš dlouhou dobu strávenou v herně sběratelských karetních her

pořád na něco ptát." S tímto tvrzením souhlasil Jakub*: "Je potřeba prokázat zdravou úctu a bavit se s ostatními hráči s mírou, aby to nevypadalo, že se někomu vnucujete."* Komunita je do jisté míry strukturovaná podle dosažených úspěchů, které ve hře máte. Dobří hráči drží spolu stejně tak jako hráči, kteří jsou zvyklí 'objíždět' velké množství turnajů[30]. Ondřej se na komunitu dívá takto*: " Když jsem dosáhl nějakého úspěchu, tak jsem měl pocit, že se na mě ostatní dívají jinak. Nevím, jestli to byl jenom můj pocit, nebo to tak skutečně bylo, ale když jsem poté něco řekl dobrým hráčům, tak to nebylo, jako by mě úplně ignorovali."*

U digitálních sběratelských karetních her je tvorba komunity složitější, jelikož se neutváří hraním ve společném prostoru, ale přes internetové komunikační kanály. Roman popsal své zkušenosti s fyzickou a digitální komunitou takto*: " V magiku je to jednodušší, tam jsou ty lidi vidět, když s nimi hraješ, tak jste v kontaktu a už jenom tou hrou se třeba můžete nějak spřátelit. V Hearhstone*[31] *toto nefunguje. Kamarády tam mám spoluhráče ze sponzorského týmu a mluvím s nimi vlastně jenom přes internet. Mezi opravdové kamarády počítám jen ty, se kterými jsem jel na nějaký offline*[32] *turnaj. Myslím, že aby se utvořila nějaká komunita, tak je potřeba fyzického kontaktu mezi hráči."* Ke vzniku komunity je potřeba živého kontaktu a vzájemné interakce. Internetové prostředky dokáží poskytnout interakci ve formě internetových diskuzních fór, ovšem nedokáží nahradit živý kontakt a tak se komunita vytváří jen obtížně. Roman dále říkal: *"Kdyby se mě někdo zeptal, jestli se cítím členem komunity 'Magikářů*[33]*', tak mu určitě řeknu, že jo, ale kdyby se mě zeptal, jestli jsem členem nějakých 'Hearthstonářů*[34]*', tak ani nevím, co bych si pod tím měl představit."*

4.2.2. Začátky v komunitě

---

30 Hráči, kteří hrají hodně turnajů po celé republice/Evropě/světě jsou zvaní objížděči, neboli lidé, kteří svých úspěchů dosahují hraním velkého množství turnajů

31 Digitální karetní hra od firmy Blizzard

32 Turnaje se dělí na online a offline - online se hrají přes internet z pohodlí domova zatímco offline se hrají přes počítače ve stejné místnosti, tedy podobně jako normální fyzické karty

33 Hráči hry Magic the Gathering

34 Hráči hry Hearthstone

Začlenění se do cizí komunity může být obtížný a dlouhodobý proces. Ptal jsem se mých respondentů na to, jak vnímali své začátky v herně a jaké mají pocity z prostředí, ve kterém se sběratelské karetní hry hrají. Počátky v komunitě téměř všichni respondenti popisují jako obtížné a mým respondentům připadá společenství hráčů sběratelských karetních her jako velmi nepřátelské. Ondřej popsal své zkušenosti takto: *" Několik let jsem chodil jenom hrát turnaje a s nikým jsem se moc nebavil a nikdo mě neznal. Kdyby mě nebavilo to hraní, tak bych té hry určitě nechal, protože jsem tam neměl žádné přátele a nikdo mě u té hry nedržel."* Jonatán má podobné zkušenosti: " *Docela dlouho mi trvalo, než jsem si našel nějaké kamarády. Podařilo se mi to teprve, když jsem úmyslně někomu vzdal na turnaji a on se se mnou poté začal bavit a vzal mě mezi svou skupinu. Bylo to asi to nejlepší rozhodnutí, které jsem mohl udělat, jelikož od té doby tam mám pevnou skupinu lidí, se kterou jezdím i do zahraničí."* Najít si osobu, která vás představí své skupině hráčů, byl nejčastější způsob, jak se úspěšně začlenit do kolektivu.

4.2.3. Komunita jako důvod hrát

Respondenti uvedli mnoho důvodů, proč je karetní hry baví. Tyto důvody jsem popsal v bloku *Co je na sběratelských karetních hrách zábavné*. Po určité době však hra pro mé respondenty ztratila část svého kouzla a důležitějším se stala komunita. Adam tento proces popisuje takto*: " Prvních několik let jsem hrál hlavně tu hru, bylo jedno, jestli to byl turnaj nebo jen nějaký casual*[35] *formát. Poté jsem měl období, kdy mě to hraní omrzelo a v této době jsem chodil na turnaje hlavně proto, abych viděl své kamarády. Popovídat si, zjistit co je u nich nového a bavit se. Hraní už bylo jenom jako doplněk, taková záminka sejít se zrovna v tu chvíli na tom místě."* Jakub má podobné zkušenosti*: "Poté, co jsem dosáhl svých úspěchů, tak už jsem neměl takovou chuť hrát třeba menší turnaje. Spíš jsem se jen vídal s ostatními hráči a bavili jsme se. Scházeli jsme se i mimo hernu, třeba někde v hospodě nebo klubu. Dá se říct, že mě začal bavit čas mezi jednotlivými koly*[36] *skoro více než hraní."*

I další respondenti mají podobné zkušenosti, které popisují začátky jako hru, která je přivedla na turnaje a následné vytvoření přátelství, které je dále motivovalo ke hraní. Matěj se

---

35 Casual - Nesoutěživý, odpočinkový způsob hraní čistě za účelem zábavy

36 Větší turnaje trvají celý den a hráč v nich odehraje i 7 duelů. Pauzy mezi jednotlivými duely bývají často i 30 minut.

vyjádřil výstižně *" kvůli hře jsem přišel, zůstal jsem kvůli kamarádům."*

4.2.4. Hraní jako navazování a udržování přátelství

Společným hraním se nejen utváří a udržuje komunita, ale také se prohlubují vztahy mezi jednotlivými hráči. Jonatán situaci popisuje takto: *"S člověkem, se kterým jsem hrál, si vždycky budu mít co říct i po hře. Máme společnou zálibu, takže se můžeme bavit právě o ní. Řekl bych, že je větší šance, že se skamarádím s někým z karet než s nějakým úplným cizincem."* Petr k tomu dodává: *" Kamarádů mám z herny hodně, ale neřekl bych, že to jsou opravdoví přátelé. Díky té hře si s nimi dokážu povídat, ale mimo to herní prostředí se s nimi nebavím. Jsou to takoví herní kamarádi, a to je vše."* Z tohoto vyplývá, že hra slouží jako prvotní impulz k utváření přátelství. Potvrzuje to i Jakubovo tvrzení: *"Opravdových kamarádů mám z karet málo. Takových, kterým bych třeba bez váhání půjčil peníze. Trvalo také dost dlouho, než jsme se z náhodného bavení na turnaji přesunuli do prostředí hospody a bavili se i o jiných věcech než o kartách. Dnes už se potkáváme více v té hospodě než v herně na turnaji."* O povrchním přátelství povídal i Tomáš: *" Tak 3x do roka jsem se bavil s jedním hráčem z Plzně, o kterém jsem si myslel, že je docela mladý. Až asi po 5 letech jsem se dozvěděl, že je mu 29 let a je už dlouho ženatý. V tu chvíli jsem si uvědomil, že ho vážně vůbec neznám."*

4.2.5. Cestování jako upevňování vztahů mezi hráči

Podle mnou dotazovaných hráčů je vrcholem toho, co jim komunita poskytuje, společné cestování na zahraniční turnaje. Matěj uvádí: *"Nebýt Magicu, tak bych se nikdy nepodíval do Varšavy, Nice, Dublinu (a dalších- poznámka autora). Vždy mi napsal kamarád David, jestli s ním nepojedu na víkend zahrát si Grand prix. To by mě samotného ani nenapadlo a jsem opravdu rád za každý výlet, na který si takto udělám čas. Je to sice náročné, ale mám z toho ty nejlepší vzpomínky."* Jakub má podobné zkušenosti: *"Vždy, když si ze mě dělal někdo třeba srandu, že hraju dětské karty, tak jsem mu řekl, že jsem se díky nim podíval na Hawai a do Tokia. Třeba do toho Japonska bych se rozhodně jinak nedostal a byl to ten nejsilnější zážitek, který může být."* Tomáš jezdí do zahraničí obchodovat a tak jsou pro něj cesty běžnou záležitostí: *"Jezdím často a beru to jako takový životní styl. Jsou hráči, kteří každý víkend jezdí nejen po Evropě, ale dokonce po světě, takže to může být i náročnější. Vždy s sebou někoho vezmu, aby byla levnější cesta a ještě se*

mi nikdy nestalo, že by se nenašlo dost zájemců…. To, že je neznám, nevadí. Cesta bývá i desetihodinová, takže jsem rád za každou společnost.“ Respondenti také uvedli, že účastnit se velkého zahraničního turnaje s účastí nad tisíc lidí opravdu dodává pocit, že to co dělají, má smysl. Adam vzpomínal na své zkušenosti z amerických a asijských turnajů takto*: “Několikatýdenní příprava, plánování cesty, ubytování a pak ta hra o velké peníze. To všechno dodalo hraní úplně jiný náboj. V té době jsem byl ještě mladý vysokoškolák, takže to bylo to nejdůležitější, co jsem v životě kdy dělal a rád na to dodnes vzpomínám.“* Cestování má u sběratelských karetních her podobnou úlohu jako hraní a tou je utváření přátelství. Prostřednictvím hraní se hráči potkávají a dostávají do kontaktu. Společně strávený čas poté prohlubuje hraním navázané vztahy. Společná cesta na turnaj[37] a turnaj samotný poskytuje dostatek času, aby se pouta mezi hráči upevnili. Z těchto důvodů je cestování důležité pro komunitu hráčů a mý respondenti na něj často ve svých odpovědích odkazovali.

4.3. Sběratelské karetní hry jako životní styl

Analýzu jsem prováděl z odpovědí poloprofesionálních hráčů, je tedy pravděpodobné, že amatérští a profesionální hráči vnímají situace odlišně. Vzhledem k tomu, že téměř každý hráč si projde obdobím, kdy se snaží být profesionálem, jsou názory hráčů, kteří si tímto obdobím už prošli, velmi výstižné a nápomocné. Poloprofesionální hráči se na sběratelské karetní hry dívají jako na zábavu, která je zároveň součástí jejich života. Ve volném čase přemýšlí o kartách, hrají karty, baví se s přáteli z karetních her nebo plánují cestu na velký turnaj. Sběratelské karetní hry jsou pro ně životním stylem, který nechtějí opustit. Roman o konci s karetními hrami uvedl*: “Nedokáži si představit, že bych někdy nehrál karty. Na několik týdnů není problém přestat třeba kvůli práci nebo škole, ale jinak si myslím, že i třeba až mi bude třicet let tak budu minimálně ‘po očku‘ sledovat co se kde hraje za turnaj a sám si taky nějaký víkendoví zahraju.“* I pro Jonatána jsou karetní hry hlavním koníčkem: *“Nedokážu si představit, že bych skončil. Měl jsem nějaké pauzy třeba na půl roku, ale to má skoro každý hráč. Ta hra je tak zajímavá, že ty lidi po čase vždycky přitáhne zpět. Navíc mám dost kamarádů z karet a to mě u karet drží.“* Adam má s přestávky ve hraní velké zkušenosti: *“Byl jsem rok v Turecku, kde se Magic nehraje, tak jsem měl pauzu a myslel jsem si, že se ke kartám už nevrátím. Pravda je, že jsem to pořád alespoň trochu sledoval, takže jsem byl v obraze. Říká se, že s Magikem nikdy nepřestaneš úplně a myslím, že je to pravda.“*

---

37 Turnaje v sběratelských karetních hrách obyčejně trvají 2-3 dny

Ostatní respondenti uvádí, že i když mají více koníčku, sběratelská karetní hra je pro ně ten hlavní koníček, který je bude pravděpodobně bavit ještě dlouhou dobu.

Závěr

Souhrn

Ve své práci jsem podrobně vysvětlil pojem sběratelské karetní hry a vše, co tuto herní disciplínu doprovází. Dále jsem představil poznatky Johana Huizingy, které prezentoval ve své knize Homo Ludens a ukázal, jak jsou tyto poznatky aplikovatelné na sběratelské karetní hry. Také jsem z těchto teoretických poznatků vycházel při stavbě mého návodu k interview, které jsem následně prováděl. Formou neformálních rozhovorů jsem dotazoval celkem 8 hráčů sběratelské karetní hry Magic the Gathering. Mnou zkoumaní respondenti jsou převážně dlouhodobými hráči této hry, ale mají zkušenosti také s jinými sběratelsko-karetními hrami. Po rozhovorech jsem přistoupil k analýze dat a finální empirickou část jsem si rozdělil na dvě části, a to část o jednotlivých aspektech hry, kde jsem z velké části vycházel z teoretických poznatků Johana Huizingy a druhou část, ve které jsem se zabýval komunitou hráčů a jejími důsledky na život jednotlivého hráče.

Zjištěné poznatky

Vzhledem k tomu, že jsem prováděl zkoumání formou kvalitativních rozhovorů, není možné s určitostí tvrdit vyzkoumaná fakta. Mé poznání by mělo sloužit spíše jako nastínění toho, jak hráči vnímají hraní, nebo jako záchytný bod v jinak nepříliš prozkoumané disciplíně.

Soutěžení je zábava. Sběratelské karetní hry jsou postaveny na základě nejrůznějších druhů soutěžení. Hráči přiznali, že soutěžit s někým dodává téměř libovolné činnosti vyšší, až vážný/neherní význam. Bez soutěží by sběratelské karetní hry nemohly úspěšně existovat, jelikož by nemělo smysl, aby se hráči těmto hrám věnovali naplno. Také na soutěžích je utvářena komunita, která láká další členy a tím udržuje v provozu prodeje a tržby.

Hra má povahu práce a hráčům to vyhovuje. Pokud je hra dostatečně odměňující za vynaloženou snahu, tak je přitažlivou pro hráče a svádí je k dlouhodobému hraní, a to jak v rámci konkrétního dne, tak také v rámci mnoha let. Sběratelské karetní hry se snaží zaručit poměr práce/odměna prostřednictvím co nejvyváženěji navrhnutých herních karet, aby nedocházelo k situacím, kde se hráč i přes všechnu snahu nemůže vypořádat se silnější kartou.

Obměna je důležitá. Ať už se jedná o hru, práci nebo sport, po nějaké době se každá aktivita nějakým způsobem okouká a stane se podobnou. Tak jako ve fotbale, kde se neustále mění kádry jednotlivých týmů nebo týmy samotné, i ve sběratelských karetních hrách dochází k obměně. Pravidelně vydávané nové karty přináší čerstvý vítr do ustálených pravidel a dávají tak prostor pro kreativní a neokoukané nápady, které hráče baví. Historie ukázala, že pokud ve sběratelské karetní hře z nějakých důvodů přestane tvůrce vydávat nové karty, tak hru čeká stagnace následovaná úbytkem hráčů a koncem celé hry.

Náhoda ve hře není škodlivá. Variace, která může hráče poškodit nebo mu pomoci, je zdrojem napětí, které dodává hře na vážnosti. Čím napínavější situace, tím více je hráč pohlcen do hry a hra ho baví. Ve sběratelských karetních hrách je míra variace veliká a umožňuje tak i průměrnému hráči porazit toho nejlepšího. Možnost vítězství je lákadlem a motivací pro mnou zkoumané hráče a není důvod myslet si, že tomu není i u hráčů jiných.

Osobnosti jsou podstatnou součástí herního světa. Není pochyb, že celebrity, které jsou představované v médiích, mají velký vliv na lidi ve svém oboru a není tomu jinak ani u her karetních. Hráči i v pauze, kdy nehrají, sledují nejrůznější videa nebo články od svých oblíbených českých i zahraničních hráčů a fandění těmto osobnostem umožňuje hráčům lépe se "ztotožnit" s tím, co dělají.

Pravidla dodávají hře potřebný řád. Sběratelské karetní hry obvykle mají složitá a komplexní pravidla, která mohou odradit začínající hráče, ale po překonání těžkého začátku jsou právě složitá pravidla to, co hráče fascinuje. Dle mého výzkumu je velké množství situací, které hráč musí během jedné partie vyřešit, tím, co nejvíce hráče na sběratelských karetních hrách baví a zároveň jim dává prostor, aby soupeře "obehráli" a vyhnuli se tak pouze hře na štěstí a smůlu.

Sběratelství nemá pro hráče příliš velkou váhu. Každý dotazovaný má nějakou sbírku karet nebo svou oblíbenou kartu, ale hru hrají z jiných důvodů, než je sestavování kolekce. Neznamená to, že by sběratelská stránka zkoumaných her nebyla důležitá. Spíše je sběratelství lákavé pro jinou skupinu hráčů, než jsou hráči poloprofesionální.

Komunita vzniká hraním. Nebýt soutěžení a společného hraní v jednom prostoru, tak by se hráči navzájem bavili jen povrchně a nevznikaly by mezi nimi hlubší vztahy. Z těchto důvodů i digitálně hrané karetní hry pořádají turnaje na živo, kde dochází k interakci mezi hráči. Mnou dotazovaní hráči se cítí být členy komunity. Podle jejich odpovědí se jedná o takzvané in-groups, kde hráči odkazují na komunitu hráčů karetní hry magic jako na “my“ nebo “moje komunita“.

Komunita je důvodem, proč hráči hrají dlouhodobě. Nebýt přátelství, která se za léta hraní

vytvořila, nebyl by dle mého výzkumu důvod se ke hře neustále vracet. Společné cesty na turnaje dodávají hraní zábavnost i mimo herní situace a posouvají hraní z pouhé oddechové záležitosti do kategorie významných životních činností.

Žádný z mnou dotazovaných respondentů si nedokáže představit, že by skončil s hraním své sběratelské karetní hry. I v případě velkého pracovního vytížení a rodinného života si mý informátoři myslí, že alespoň ve formě diváka se pořád o sběratelské karetní hry budou zajímat. Jeden z mých informátorů si rodinu zakládá a má herní přátele, kteří rodinu mají, aniž by je to více omezovalo ve hraní.

Návrh pro další výzkum

Pro další zkoumání v oblasti sběratelských karetních her bych navrhoval postavení hypotéz založených na kvalitativním výzkumu, který jsem prováděl. Zjistit odpovědi na otázky ohledně zábavnosti hraní s ohledem na stoupající napětí, obměnu pravidel, cenové dostupnosti karet nebo míru soutěživosti by bylo možné například prostřednictvím kvantitativního dotazníkového šetření, díky kterému by bylo možné zjistit, jaký je skutečně ten nejpůvabnější aspekt sběratelských karetních her. Také by bylo možné zjistit, jaký vliv má komunita na délku jednotlivcova hraní, jeho touhu stát se lepším nebo množství přátel, které hráč má. V neposlední řadě by bylo možné zařadit do zkoumání otázky z jiných, již proběhlých dotazníkových šetření a zjistit, jestli mají hráči sběratelských karetních her nějakým způsobem "pokřivený" pohled na dotazované problémy.

Použitá literatura

Monografie

Huizing, Johan. 1971. *Homo Ludens*. Praha: Ypsilon. 226 s. 3255140382

Hendl, Jan. 2008. *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace.* Praha: portál. 407 s. 978-80-7367-485-4

Elektronické dokumenty

Rothaermel T. Frank, Kotha Suresh, Moxon Dick. 1998. *Wizards of the Coast* [Online]. University of Washington [Cit.25.04.2014]. Dostupné z:

http://faculty.bschool.washington.edu/skotha/website/cases%20pdf/Wizards%20of%20the%20coast%201.4.pdf

Long Nick. 2007. *Understanding Magic the Gathering – Part one: History*. [online]. Yahoo [Cit. 26.04.2014]. Dostupné z: http://voices.yahoo.com/understanding-magic-gathering-part-one-history-316660.html

Ham Ethan. 2010. *Rarity and power: Balance in collectible object games*. [online] Game Studies .[Cit. 02.05.2014]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1001/articles/ham

Reeves Ben. 2012. *Why we play: how your desire for games shapes our world* [online] Game informer magazine [cit. 03.05.2014] dostupné z:

http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx

Mc kinley B. Mark. 2007. *The psychology of collecting* [online] The National Psychologist [cit. 02.05.2014] dostupné z: http://nationalpsychologist.com/2007/01/the-psychology-of-collecting/10904.html

Orsini Lae Lauren. 2010. *Why do not more women play Magic* [online]Otaku Journalist[cit. 06.05.2014] Dostupné z: http://otakujournalist.com/why-dont-more-women-play-magic/

Sobotka Jan. 2010. *Práce s komunitou* [online]Pražská vysoká škola psychosociálních studií [cit. 25.04.2014] dostupné z:

http://www.pvsps.cz/data/document/20120309/03_Prace_s_komunitou_FINAL.pdf?id=816

Ostatní internetové zdroje

Databáze karet Magic the Gathering. Wizards of the Coast. [online]. [Cit. 25.04.2014]. dostupné z: http://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?format=[%22Vintage%22]

Sector report: A digital card games report [online]. Superdatasearch.com [cit. 27.04.2014]. dostupné z: http://www.superdataresearch.com/market-data/digital-card-games/

Top Android trading card games [online] misfitsgamers.com [cit 27.04.2014] dostupné z:

http://misfitgamers.com/top-android-trading-card-games/