

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií

Bakalářská práce

Herní automat jako iniciátor vztahů v herně

Jana Vejvodová

Školitel: Mgr. Hedvika Novotná

Praha 2015

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracovala samostatně, všechny použité prameny a literatura byly řádně ocitovány a práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí bakalářské práce Mgr. Hedvice Novotné za odborné vedení, trpělivost a cenné rady při zpracování této práce.

Obsah:

1. Úvod	1
2. Teoretická část	2
2.1 Legislativní rámec	2
2.2 Hra	3
2.3 Sociální role	5
2.4 Moc	9
2.5 Teorie Agency a materiální kultura	12
3. Reflexe výzkumu	18
3.1 Etnografie	18
3.2 Výzkumný problém a výzkumné otázky	20
3.3 Výzkumná strategie	21
3.4 Techniky vytváření dat	22
3.5 Výběr vzorku	23
3.6 Analytické postupy	24
3.7 Hodnocení kvality výzkumu	26
3.8 Etické otázky společenskovedního výzkumu	26
4. Empirická část	27
4.1 Prostředí herny	27
4.2 Aktéři v herně	29
4.3 Dohled v herně	34
4.4 Automaty v herně	37
4.5 Automaty jako komodita	38
4.6 Automat jako iniciátor vztahů	41
5. Závěr	44
Seznam literatury	46

1. Úvod

Je to už déle než 3 roky, kdy jsem kromě studia na vysoké škole začala pracovat v kavárně a herně Casino¹ jako asistentka. Tento podnik nově otvíral dvě pobočky, jednu na Hostivaři, kde trávím nejvíce času, a jednu na Zličíně, kam dojíždím pouze 1 až 2 krát týdně.

Z asistentky se ze mě stával i občasný zástupce manažera, jednu dobu také cukrářka, když jsme se rozhodli podpořit zisk vlastní cukrárnou. Nyní v podniku pracuji stále jako asistentka, ale také jako obsluha kavárny, s tím, že herna se mě nikdy netýkala jinak, než „papírově“ v kanceláři, nicméně do ní mám denní přístup. Herna mě ale vždycky zajímala nejvíc, ač jsem v ní nechtěla nikdy pracovat. V jednom ohraničeném prostoru dochází k mnoha situacím, kde se mění role jednotlivých účastníků a je to prostředí, které může být pro „obyčejného“ člověka docela tajemné, protože do herny vstupují jen lidé, kteří hrají automaty, nebo její zaměstnanci. Denně odpovídám svým přátelům a příbuzným na otázky spojené s hernou, protože je to pro ně nepřístupný prostor a nerozumí mu, proto si myslím, že odkrytí některých tajemství heren může být nejen pro mě velice zajímavé.

Proč návštěvníci hrají, jak je mám přijímat, jestli jako nemocné lidi, nebo jako zákazníky, kteří nám nosí peníze, anebo jako lidi, kteří si hrají? Nikdy jsem na výherním automatu nehrála, a když jsem zjistila, že se na něm hra nedá jakkoliv ovlivnit, že člověk ovlivňuje pouze výšku sázky a typ hry, tak mi všechno začalo vrtat hlavou ještě více. Moje první myšlenky se týkaly psychologie, protože jsem se chtěla zabývat tím, co hráče k automatům vede. Nebyla jsem ale zdaleka první, na toto téma bylo již vydáno mnoho prací a knih. Zajímavější se pak jevil pohled antropologický, kde bych mohla sledovat jiná témata. Zaměřila jsem se nakonec na několik okruhů, které mě zajímaly i v průběhu studia. V herně se pohybuji denně už pár let a zajímalo by mě, jestli se dají popsat a odkrýt mechanismy, které v herně fungují. Herna je plná zajímavých vztahů mezi lidmi, mezi lidmi a penězi a lidmi a výherním automatem.

Vybrala jsem tři témata, kterými jsou jimi sociální role, moc a materiální kultura. Každé téma by určitě bylo možno pojmut do bakalářské práce samostatně, ale pro mě bylo podstatné přiblížit hernu jako celek, k čemuž mi více úhlů pohledu poslouží lépe. Budu tyto úhly nahlížet pomocí etnografického výzkumu, kde se zaměřím na proměny rolí jednotlivých

¹ Pseudonym.

účastníků, na držení a přesuny moci a na to, jakou roli v tom hraje výherní automat jako představitel materiální kultury.

2. Teoretická část

2.1 Legislativní rámec

Pro vymezení základních pojmů jsem se řídila Zákonem 202/1990 Sb. o loteriích a jiných podobných hrách. Loterie je hra, které se člověk účastní dobrovolně. Účastník musí být starší 18 let. Zaplatí vklad, který nemá zaručenou návratnost, protože o výhře či prohře rozhoduje náhoda. Sázející ani provozovatel nemohou ovlivňovat výhru. K provozu loterijních her je potřeba povolení od příslušného orgánu.

Ve sledovaném kasinu se jedná o hru na výherních hracích přístrojích (elektronickou sázkovou hru) a karetní hra Blackjack.

Výherním hracím přístrojem se rozumí „kompaktní, funkčně neoddělitelné a programově řízené technické zařízení s ovládáním určeným pouze pro jednoho hráče. Musí být umístěn tak, aby neumožňoval hru osobám mladším 18 let. Za jednu hru se považuje ukončený proces, při kterém se po jednom spuštění uvede výherní hrací přístroj do režimu hry a nejpozději před ukončením této hry se odečte z ukazatele vložených peněz sázka na jednu hru... Každá hra musí hráči poskytnout možnost výhry a její výplaty, jakož i výplaty hráčem vložených finančních prostředků převyšujících hodnotu vsazených částek za odehrané hry“.²

Herna je místnost určená k provozování herních hracích přístrojů, musí tam být v době provozu zajištěn dozor. Do herny platí zákaz vstupu osobám mladším 18 let a provoz herny se řídí schváleným herním řádem.

Hra Blackjack stejně jako jiné sázkové hry provozované v kasinu, jsou ošetřeny stejným zákonem. „Ke hře v kasinu se používají hodnotové žetony schválené ministerstvem. Každé kasino má své vlastní speciálně označené hodnotou a měnou. Provozovatel musí vést

² Zákon 202/1990 Sb. - o loteriích a jiných podobných hrách - poslední stav textu k 1.1.2014, dostupný na www.mfcr.cz.

evidenci těchto žetonů, nesmí se vynášet z kasina a nesmí se jimi hradit jiné závazky, než ty, které vznikli ve hře. Výhra je vyplácena v kasinu u hracího stolu. Při vstupu do kasina jsou návštěvníci povinni předložit doklad totožnosti a kasino vede denní jmennou evidenci návštěvníků. Kasino musí být vybaveno zabezpečovacím zařízením a monitorovacím zařízením, které zaznamenává obraz i zvuk v celém průběhu provozovaných her. Zaměstnanci kasina se nesmí zúčastňovat sázkových her v daném kasinu“.³

V zákoně je obsažena i povinnost mlčenlivosti. Tzn., že provozovatel a osoby, které jsou k němu v pracovněprávním poměru, jsou povinni zachovávat mlčenlivost o sázejících a jejich účasti na hře, včetně jejich výhry či prohry, jinak hrozí pokuta do výše 50.000Kč.

2.2 Hra

Pro účely práce a pro celkové pochopení problému je určitě důležité stručně nastínit, co je to hra a jakou hrou je hra na automatech.

V Malé filosofii člověka⁴ se vyjadřuje o hře Jan Sokol takto: „hra je oddělená od života, je omezena v prostoru a čase. Co se stane ve hře, nepřenáší se do života. Ve hře je přítomný soudce a pravidla, čímž se hra také odlišuje od života, je zde snaha o maximální spravedlnost“. Kdo chce hru vyhrát, musí něco umět a musí mít štěstí, které je zásadní v hazardních hrách.

Huizinga, na kterého Callois odkazuje, o hře říká: „hra je svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, které ale přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se zároveň nepřipíná žádný materiální zájem, a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť vyhrazeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určených pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaní z obyčejného života tím, že se přestrojí za jiné.“⁵

³ Zákon 202/1990 Sb. - o loteriích a jiných podobných hrách - poslední stav textu k 1.1.2014, dostupný na www.mfcr.cz.

⁴ Sokol, J., 2004, *Malá filosofie člověka*, Praha Vyšehrad, str.42.

⁵ Callois, R., 1998, *Hry a lidé*, Nakladatelství Studia Ypsilon, str 25 – 26.

Tato definice je podle Cailloise⁶ příliš široká i úzká, kritizuje mimo jiné tu část, která vylučuje veškerý hmotný zájem, protože tím jsou vyloučeny sázky a hazardní hry, jako například v kasinech a hernách.

U hazardních her je těžší odhalit vliv kultury, vliv hazardních her sice může někdo hodnotit jako neblahé, ale přesto jsou velice významné. V některých ohledech je hra velmi lukrativní nebo ruinující. I hra o peníze ale zůstává hrou neproduktivní. „Suma výher je v nejlepším případě rovna nanejvýš sumě ztrát ostatních hráčů. Dochází tu k migraci majetku, ne k produkci hodnot.“⁷ Caillois tedy souhlasí se Sokolem v tom, že hra je zvláštní počínání, které se koná ve vymezeném čase a prostoru. Hra má smysl jenom sama v sobě, pravidla jsou proto naprosto závazná. Lidé hrají jen tehdy, když se jim chce. Hra je aktivita nejistá, vyústění hry musí být až do konce nejasné. Hru pak definuje jako svobodnou, vydělenou od každodenního života, nejistou, neproduktivní, podřízenou pravidlům a fiktivní. Tyto vlastnosti se týkají formy a ne obsahu.⁸

Právem jsou kladeny proti sobě hry hazardní a hry soutěživé⁹ – v hazardní hře zaujímá hráč takový postoj, kdy čeká na rozhodnutí osudu. Oproti tomu v soutěživých hrách nasazuje hráč všechno, aby mohl zvítězit. Hry dělí Callois na 4 kategorie podle druhu, v každé kategorii se pak hry rozlišují od pólu povyražení, improvizace – paidia, k pólu, kde se drží herní konvence, hráč překonává více překážek, potřebuje více obratnosti, ukázněnosti a vynalézavosti - ludus. Zastavím se pak hlavně u té, která se týká hazardních her.

Agón – soutěživé hry (zápasy), kde jsou rovné šance, rivalita je zaměřena na určitou vlastnost (fotbal, box), ale patří sem i hry, na jejichž počátku mají protihráči stejný počet herních prvků stejné hodnoty (šachy, kulečník).

Mimikry – subjekt hry zde předstírá, že věří, že je někým jiným, než ve skutečnosti je (napodobování, divadelní představení).

⁶ Ibid., str 26

⁷ Ibid., str 27

⁸ Ibid., str 31 - 32

⁹ Ibid., str. 43

Ilinx – hry, které způsobují závrať, potlačují stabilitu vnímání, jde o oddání se nějakému transu nebo omámení, které vytlačí realitu.¹⁰

Hazárních her se týká typ hry alea, ta je protikladem agonálních her, výsledek nezávisí na hráči, jde o výhru nad osudem. „Štěstěna je jediný strůjce vítězství.“¹¹ Motivující je naděje na příznivou náhodu, účastník hry je pasivní, nevyužívá svých kvalit, nebo vlastností, jen čeká a riskuje to, co vsadí. U her typu alea je důležité vyvážit rizika a zisky, nezáleží tu na hráči, ale úplně na všem – na detailech, znameních. Alea je principem vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu. Funkcí her alea není nechat vyhrát toho nejchytřejšího, naopak potlačuje nadřazenost a způsobuje naprostou rovnost před výsledkem náhody. Hazardní hry jsou pouze lidským fenoménem. Zvířata znají ostatní druhy her, ale typ alea nikoli. Zvířata ani děti nejsou s to očekávat pasivně rozhodnutí osudu nebo náhody a riskovat tak svůj majetek, je to postoj, který vyžaduje předvídavost, představivost, spekulaci, čehož je schopen pouze člověk nadaný objektivní a počtářskou reflexí.¹²

Hry se dělí podle postoje k pravidlům. Díky pravidlům se hra stala nástrojem kultury. Paidia značí, že na jedné ze stran je improvizace a nenucená radost. Ludus je pak protiklad paidia, kde je záliba v potížích a zdolávání překážek, tyto hry nejvíc přispívají k rozvoji kulturních hodnot. Hrací automaty patří do aspektu ludus. I u her typu alea je přítomen agonální (soutěživý) princip¹³, člověk soutěží sám se sebou, nebo s osudem při každém kroku, hrací automaty se také instalují v barech tak, aby se kolem mohlo nashromáždit publikum jako u agonálních her.

2.3 Sociální role

V herně kromě hraní na automatech dochází i k mnoha vztahům, na jejichž analýzu jsem využila knihu Ervinga Gofmanna Všichni hrajeme divadlo, kde používá metafory divadla k popisu společenské interakce, ke které dochází v přirozeném prostředí angloamerické společnosti, kterou můžeme použít k mé práci i v prostředí českém.

¹⁰ Ibid., str 44.

¹¹ Ibid., str 37.

¹² Ibid., str 39.

¹³ Ibid., str 53.

Každý jedinec nějak působí, podle Goffmana působí dvěma způsoby a to činnostmi, kterými se dotýčný snaží vyvolat určitý dojem a tím, jak na ostatní působí. Další možností je ale pak lest a přetvářka¹⁴. Dobře vyvinutá je i schopnost člověka dosažení úmyslné nezáměrnosti. Termín „modus vivendi“¹⁵ značí, že účastníci přispívají k jednomu výkladu situace, což není úplná shoda na tom, co existuje, ale shoda o tom, že dočasně budou respektovat ta a ta tvrzení týkající se toho a toho. Vyhýbají se tak v dané situaci konfliktu.

„Jednotlivec, který implicitně nebo explicitně naznačuje, že patří k určitému společenskému typu, by měl ve skutečnosti být tím, za koho se prohlašuje. V důsledku toho jednotlivec, který nějak definuje situaci a tím přímo či nepřímo tvrdí, že je osobou určitého konkrétního druhu, automaticky uplatňuje morální požadavek, zavazující ostatní k tomu, aby ho hodnotili a zacházeli s ním způsobem, jaký může osoba tohoto druhu očekávat.“¹⁶ Dojem ob stojí pouze s užitím obranných mechanismů¹⁷ (ochrana vlastní definice situace), ale také ob stojí, jen pokud ti, kteří ho přijímají, vynaloží určitou dávku taktu.

Interakce se dá vysvětlit jako vliv jednotlivců na činy druhých v jejich bezprostřední fyzické přítomnosti a tento vliv je vzájemný. „Setkání je veškerá interakce, k níž dojde během jakékoliv jedné příležitosti, při níž je přítomen neustále stejný soubor jednotlivců. Představení nebo herecký výkon je možné definovat jako veškerou aktivitu jednoho účastníka při konkrétní příležitosti, jejímž účelem je udělat dojem na kteréhokoliv z ostatních účastníků.“¹⁸ Předem stanovený vzorec jednání, který je odehrán během představení, který může být odehrán při různých příležitostech, se nazývá rolí nebo úlohou. Společenská role pak zahrnuje jednu nebo více dílčích rolí.

Idealizovaný dojem¹⁹ je snaha vzbudit zdání, že jsme lepšími než ve skutečnosti. Může se projevit ve frázích, pózách, které mohou být vyžadovány např. profesí. Idealizace je prováděna podvědomě. Představení zdůrazňuje oficiálně přijímané hodnoty společnosti, tím se utvrzují morální hodnoty společnosti. Má-li se jednotlivec během představení vyjádřit ideální normy, musí se vzdát určité činnosti, anebo ji skrýt, pokud těmto normám

¹⁴ Goffman, E., 1999, *Všichni hrajeme divadlo, Sebe prezentace v každodenním životě*, Nakladatelství Studia Ypsilon, str.11.

¹⁵ Ibid., str.17.

¹⁶ Ibid., str.19.

¹⁷ Ibid., str.20.

¹⁸ Ibid., str.21-22.

¹⁹ Ibid., str.40.

neodpovídá. Kromě toho, že účinkující něco skrývá, také často utvrzuje své obecnstvo v tom, že k němu má daleko dokonalejší vztah, než je skutečně pravda. Člověk si segreguje obecnstvo a pro každé pak hraje jinou roli, ale problém je, že tato obecnstva se někdy mohou navzájem potkat při jiné situaci.

Na zkreslování skutečnosti mají mnozí účinkující dostatečné schopnosti a motivy²⁰, ale brání jim stud, pocit viny a strach. Obecnstvo si může o výkonu myslet, že je hraný a tyto pochybnosti nejsou nijak výjimečné. Pokud někdo předstírá něco falešného, jsme to připraveni odhalit. Člověk se také může vydávat za někoho jiného, než kým doopravdy je. Větším prohřeškem je vydávat se za někoho ve vyšším společenském postavení, než když se vydáváme za někoho v postavení nižším. Společenské postavení není vždy jasně vymezeno, proto pak není jasné, jestli se někdo vydává za někoho jiného. „Těžko potvrdit či vyvrátit, zda je někdo něčím přítelem, na rozdíl od potvrzení, zda někdo absolvoval nějakou školu. Falešný dojem udržovaný jednotlivcem v jedné oblasti jeho úloh může ohrozit celý jeho vztah nebo roli, jejíž je tato úloha součástí, protože diskreditující odhalení v jedné oblasti činnosti jednotlivce vrhne pochybnosti na mnoho dalších oblastí, v nichž třeba nemá vůbec co skrývat. Podobně to funguje se zatajením jedné skutečnosti, která má pak vliv na celé představení.“²¹ Pokud chce účinkující vyvolat nějaký dojem, může ho zkazit nějaká skutečnost, která tomu odporuje, to pak vytváří falešný dojem a zdiskredituje celé představení.

Představení neslouží pouze k vyjádření vlastností účinkujícího, ale většinou také k vyjádření vlastního úkolu²². Zejména pracovníci ve službách doplňují svůj výkon o pohyby vyjadřující odbornost a mravní bezúhonnost. Ať tím sledují cokoli, jde především o to, aby jejich služba vyvolala pozitivní dojem. Tento výkon bývá nedílnou součástí situace, kde je více účastníků, kteří spolu spolupracují. Ti společně tvoří tým, který Goffman²³ popisuje takto: jednotlivci v týmu jsou svázáni vztahem, každý z týmu by mohl představení znemožnit, proto každý z týmu spoléhá na dobré chování ostatních členů, ti spoléhají zase na něj a tak vzniká vzájemná závislost. Tým může stmelovat i odlišné společenské postavení členů. Tým také neupozorňuje na chyby člena hned při představení před obecnstvem, aby tak nenarušil

²⁰ Ibid., str.59.

²¹ Ibid., str.64.

²² Ibid., str.81.

²³ Ibid., str.85.

dojem a nenechal obecnstvo nahlídnout do týmu, kam přístup nemá, tím podporuje svou jednotnost. Proto si jako členy týmu vybíráme osoby, na které se můžeme spolehnout. Člen týmu pak také nemá být současně členem obecnstva, což by také narušilo výsledný dojem.

Cílem jakéhokoli týmu je udržení takového výkladu situace, který se svým představením snaží navodit. Některé skutečnosti se proto musí zdůrazňovat a některé potlačovat. „Některé skutečnosti by mohly představení zdiskreditovat, ty jsou zdrojem „destruktivních informací“. Problémem je tedy kontrola nad informacemi, obecnstvo se nesmí dozvědět destruktivní informace, tým musí tudíž udržet tajemství a zajistit, aby nebyla vyražena.“²⁴ Vyrazení tajemství by narušilo dojem, který chce tým vyvolat.

V minulosti a současnosti se v činnosti účastníka mohou objevit skutečnosti, které by mohly zdiskreditovat jeho výkon (tajemství, špatné vlastnosti), tzv. faux pas.²⁵ Dojem může také kazit, když někdo dělá scénu, vytváří pak nesoulad a vytváří novou scénu, kdy se může i přeskupit obsazení týmů (kritika člena týmu před obecnstvem). Aby se těmto narušením dojmů zabránilo, musí mít ti, kdo se interakce účastní, ale i ti, kteří se jí neúčastní, určité vlastnosti. Jsou to sebeobranné vlastnosti a metody.²⁶ Členové týmu jednají tak, jakoby přijali nějaké morální závazky, např. nevyzradí tajemství týmu. Účinkující by měli být poslušní a ukáznění při předvádění výkonu, měli by potlačit spontánní projevy pocitů, zachránit situaci (pokud je třeba) a měli by být taktní, chovat se přiměřeně v dané situaci a pomoci i kolegům z týmu, když je potřeba. Člen týmu by měl být v zájmu bezpečně předvedeného výkonu nejlépe loajální a ukázněný a obezřetný (bude se držet faktů, aby představení zbytečně nekomplikoval).

„Kromě toho, že obecnstvo má sklon být taktní a nezasvěcenci jednají ochránářsky, aby se udrželo představení, existují i ochranné metody, které může tým použít. Je to takt a etiketa, kterými se všichni mohou řídit. Obecnstvo je k taktnímu chování motivováno proto, že se bezprostředně identifikuje s účinkujícími, nebo proto, že se chce vyhnout scéně, nebo se chce účinkujícím zavděčit, aby toho mohlo později využít.“²⁷

²⁴ ibid., str.140.

²⁵ Ibid., str.204.

²⁶ Ibid., str.207.

²⁷ Ibid., str.224.

Závěrem k tomuto tématu, chci zmínit, co Erving Goffman předkládá jako kritiku. „Jednotlivci v postavení účinkujících se budou zabývat udržování dojmu tím, že budou splňovat množství norem, jimiž jsou oni sami i jejich produkt poměřováni. Norem je ale příliš, proto účinkující žijí více ve světě morálky. Nezabývají se však splňováním těchto norem, ale nemorální otázkou vytváření přesvědčivého dojmu, zda jsou tyto normy splňovány.“²⁸

2.4 Moc

Otázku moci budu sledovat zejména ve Foucaultově dílech *Dohlížet a trestat* a v prvním díle *Dějiny sexuality*. Foucault vidí moc jako síť vztahů, subjekty mají různé pozice a strategie, sleduje působení sil mezi těmito vztahy. „Moc je jednáním, které působí na jednání druhých, vládnout znamená strukturovat jednání druhého. Moc je všudypřítomná, tvoří se v každém okamžiku, v každém vztahu.“²⁹ Moc se řídí nějakým záměrem a cílem. Moc je v jeho pojetí buď represivní (zákazová), je právem vzít věci, čas, těla a nakonec i život, nebo moderní (produktivní), která není vykonávána na podřízených jedincích. Moc je vědění.

V produkci vědění je vztah moci. I pravda je produkována, sféra moci je tedy i v plasticitě pravdy. „Vědění produkuje moc (a nikoli jen proto, že by jí podporovalo tím, že jí slouží, nebo že by jí implikovalo, protože je užitečná), neboť moc a vědění implikují přímo jedno druhé, neboť neexistuje vztah moci, aniž v korelaci k němu konstituuje pole vědění, ani neexistuje vědění, které současně nepředpokládá a nekonstituuje vztahy moci.“³⁰ Vztahy moc-vědění nejsou stálé, stále se mění.

Foucault neomezuje moc jen na proceduru zákona zákazu. Moc neslouží jen k omezování, nezajišťuje jen to, aby co je jí podřízeno, nemohlo dělat nic jiného, než to, co mu dovolí. „Moc není jen neproduktivní antienergií.“³¹ Důvod, proč moc vypadá jen jako zákazy, je ten, že se dá přijmout jen, když je maskovaná. „Její úspěch je přímo úměrný tomu, jak se jí daří skrývat své mechanismy“³². Jinak by se moc (jen jako dané meze) nedala přijmout. „Moc jako ryzí hranice vymezení svobody je přinejmenším v naší společnosti

²⁸ Ibid., str. 242.

²⁹ Foucault, M., 1999, *Vůle k vědění, Dějiny sexuality I.*, Herman a synové, str. 111.

³⁰ Foucault, M., 2000, *Dohlížet a trestat*, vyd. Dauphin, str. 62.

³¹ Foucault M., 1999, str. 101.

³² Ibid., str. 101.

obecnou formou její přijatelnosti.³³ Nové postupy moci nejsou založeny v právu, ale v normě a technice, nikoli v trestu, ale v kontrole. Právo může moc stále méně korigovat.³⁴ Moc není pojímána jako vlastnictví, nýbrž jako strategie, projevy jejího ovládní nejsou připisovány jejímu „přivlastnění“ ale disponování s ní, manévrování, taktikám, technikám, uspořádání, dešifrujeme v ní spíše síť vztahů vždy napjatých a vždy v činnosti. „Moc je spíše praktikována než vlastněna, není nabytým či udržovaným „privilegiem“ vládnoucí třídy, nýbrž účinkem, jenž manifestuje a někdy i rozšiřuje pozici těch, kteří vládou.“³⁵

„Moc je chápána jako mnohost vztahů sil, jež jsou imanentní oblasti, ve které působí a kterou konstituují jejich vlastní organizace, jako hra, která tyto vztahy transformuje, posiluje a převrací prostřednictvím bojů a neustálého střetávání, jako podporu, kterou tyto vztahy sil nachází jeden v druhém, přičemž vytvářejí série či systémy, nebo naopak rozdílů a opozice, které je izolují, a konečně jako strategie, v nichž se realizují a jejichž obecná osnova či krystalizace ve formě institucí je ztělesněna ve státních aparátech, ve formulacích zákona, ve společenských hegemoniích.“³⁶

Mocí ale nemíní „moc“ jako soubor institucí a aparátů, které zajišťují služebnost občanů danému státu. Není ani způsobem podrobení, které by mělo formu pravidla. Není ani obecným systémem ovládní, vykonávaného jedním nad druhými. „Moc není instituce, není struktura, není to ani nějaká síla, kterou by byli všichni vybaveni, je to jméno, které přisuzujeme komplexní strategické situaci v dané společnosti.“³⁷

Foucault se zmiňuje o polymorfních technikách moci³⁸, které jsou způsobem, jak moc zasahuje nejintimnější nejosobnější projevy chování, jak zasahuje skoro nepostřehnutelné formy touhy, jak postupuje ke každodenním slastem a jak je kontroluje – vše s účinky, jimiž může být odmítnutí, popření, diskvalifikace, ale i pobídka, posílení. Moc vynáší na světlo zvláštnosti, nad nimiž dohlíží, a přitahuje k nim pozornost. Slast³⁹ se rozptyluje v moci, která jí pronásleduje, moc zakotvuje slast, kterou odhalila, slast může být unikátní mocí.

³³ Ibid., str. 102.

³⁴ Ibid., str. 106.

³⁵ Foucault M., 2000, str. 61.

³⁶ Foucault M., 1999, str. 108 – 109.

³⁷ Tamtéž.

³⁸ Ibid., str. 19.

³⁹ Ibid., str. 55.

Diskursy o různých předmětech podněcují různé obory, diskurs o hraní stejně jako o sexualitě podněcují psychologie, právo (jak trestní, tak u heren Loterijní zákon), společenská kontrola (ochrana, prevence, upozornění na ohrožení, organizování terapií a shromažďování dat). Sexualita a hraní je také společně předmětem vztahu mezi státem a jedincem, předmětem veřejným v síti diskursů.⁴⁰

Součástí strategie je ale i mlčení⁴¹, instance ovládnutí je tu na straně toho, který naslouchá a mlčí. Diskurs tvoří i věci, o kterých se nesmí mluvit. Tvoří je vědomí, kdo o nich mluvit smí a kdo ne. Když i mlčení podporuje tvorbu diskursů, je nutné promluvit i o doznání, kterému se Foucault věnuje napříč historickým vývojem. „Doznání je rituálem diskursu, v němž je subjekt, který mluví, rovněž subjektem, výpovědi, je to také rituál, který se plně odvíjí ve vztahu k moci, neboť člověk se nepřiznává bez, alespoň virtuální, přítomnosti partnera, jenž není prostým účastníkem hovoru, nýbrž instancí, která vyžaduje doznání, oceňuje je a zasazuje se o odsouzení, potrestání, prominutí, útěchu, či usmíření. ...Rituál, v němž již samo vyslovení produkuje nezávisle na svých vnějších důsledcích toho, kdo je vyjadřuje, niternou proměnu, vrací nevinnost, vykupuje, očišťuje, zbavuje chyb, osvobozuje, je příslibem spásy.“ Doznání řídí pravdivý diskurs o sexu, obecně o předmětu.⁴²

To, v čem žijeme, je moc-vědění a subjekt⁴³. Člověk (tělo) tyto vztahy neovládá. Subjekty se pohybují v síti mocenských vztahů. Moc vychází zdola principem mocenských vztahů, slouží jako podpora diferenciací. Protějškem mocenských vztahů je odpor. Ohniska odporů jsou rozmístěna v čase a prostoru, odpory rozbíjejí jednotu, tudíž také diferencují.⁴⁴ Člověk není subjektem, ale stává se jím, moc produkuje diskuzi o subjektech a řídí tak stávání se subjektem, to je výsledkem působení dispozitivů. Dispozitiv je strategický komplex diskursů, praktik, vědění a moci, které jsou navzájem provázané. Tělo je politicky obsazováno pro jeho ekonomické využití, ve vztazích moci a ovládnutí je tělo obsazeno z velké části jako výrobní síla, na druhé straně je však jeho konstituce jakožto pracovní síly možná pouze tehdy, je-li zapojeno v systému podřízení a subjektivizace (je také politickým nástrojem

⁴⁰ Ibid., str. 34.

⁴¹ Ibid., str. 35.

⁴² Ibid., str. 73 -75.

⁴³ Ibid., str. 111.

⁴⁴ Ibid., str.115.

bedlivě upraveným, propočítaným a využitým). „Tělo se stává užitečnou silou jen tehdy, je-li zároveň tělem produktivním a tělem podřízeným.“⁴⁵

2.5 Teorie Agency a materiální kultura

Studium materiální kultury v sociálních vědách zkoumá vztahy mezi hmotným prostředím a člověkem nebo společností. Agency pak znamená schopnost člověka jednat při využití okolního prostředí a schopnost hmotného objektu být hybatelem jednání. Spojení objektu, nebo skupiny objektů s určitými lidmi nebo událostmi je může naplnit různými hodnotami. Abychom poznali sociální život věcí, musíme podle Appaduraie⁴⁶ zkoumat tyto 3 procesy výzkumu:

- 1) Musíme znát hodnotu, kterou věci mají.
- 2) Musí být určeno, jakým způsobem věci ke své hodnotě přišly.
- 3) Musí být určeno, jak tyto hodnoty ovlivnily interakce mezi lidmi a mezi lidmi a věcmi.

Appadurai sepsal základní předpoklady pro sociální život věci. Lidé jsou zodpovědní za vznik objektů a objekty jsou zodpovědné za vytváření zvláštností lidské existence. Objekty způsobují interakce ve vztazích s lidmi. O statických objektech je přemýšleno jako o objektech, které mají schopnost „utvářet“ svět lidské existence. Příkladem je dům, který může být jak úkrytem, tak v sobě nese ideu domova, ale jeho velikost a např. vybavení v sobě nese také zprávu o identitě jeho obyvatelů.

Teorie s konceptem agency se snaží předmětům lépe porozumět nejen jako objektům s ekonomickou hodnotou (s hodnotou, kterou má objekt na trhu). Ekonomická směna vytváří hodnotu. Hodnota je zahrnuta v komoditách, které jsou směňovány. Touha jednoho člověka po předmětu je naplněna tím, že obětuje jiný předmět, který je středem touhy před jiným předmětem. Appadurai⁴⁷ se snaží nastavit novou perspektivu nahlížení oběhu komodit v sociálním životě, vymezuje se proti komoditám jako předmětům ekonomické hodnoty. Když se zaměříme na věci, které jsou předmětem směny spíše než na funkce směny, tak nám

⁴⁵ Foucault M., 2000, str. 60.

⁴⁶ Appadurai, A., 1986, *Social life of things, commodities in cultural perspective*, vyd. Cambridge University Press, str. 3.

⁴⁷ Ibid, str 4.

to dává prostor tvrdit, že to, co vytváří směnu a vazbu mezi směnou a hodnotou, je politika v širším slova smyslu. I když si budeme myslet, že naše dosahování předmětů nemá žádný jiný význam, než mezilidské transakce a co k tomu přisuzujeme (př. motivace), antropologický problém je, že to nevyzdvihuje konkrétní historický oběh věcí. K tomu bychom museli následovat věci samotné pro jejich významy, kterou jsou jim připsány v jejich formě, použití a trajektoriích. Pouze studiem těchto trajektorií můžeme vysvětlovat mezilidskou směnu a určování hodnot věcem.

Komodity jsou předmětem „materiální kultury“, která spojuje archeology s kulturními antropology. Nahlížení věcí se orientuje na zájem o materiální kulturu. Appadurai si určil tyto cíle: první se týká duše komodit, určení správné definice, dalším je tvorba hodnoty komodit politikou, další je sledování oběhu komodit, aby se ukázalo, že spotřeba je předmětem sociální kontroly a politiky, a ukazuje, že mezi informacemi a komoditami je vztah takový, že politika hodnoty je v mnoha ohledech politickou informací.

Námitkou může být⁴⁸, v čem jsou věci socializované? Podle Marxe, na kterého Appadurai odkazuje, je komodita produktem, který slouží zejména ke směně a že z toho vyvstávají institucionální, psychologické a ekonomické podmínky pro kapitalismus. Jiné definice mohou srovnávat komodity např. s darem. Appadurai navrhuje, že komodity jsou věci s určitým typem společenského potenciálu, které se liší od produktů, předmětů, zboží, artefaktů a jiných typů věcí, ale tak jen z určitého úhlu pohledu.

Dnes se využívá koncepce komodit, kde komodita je zboží a slovo komodita je užíváno v neoklasické ekonomii pouze k označení speciální podtřídy základního zboží a nehraje už hlavní analytickou roli. Appadurai⁴⁹ navrhuje definici, která odráží pojetí Engelsovo, které navazuje na Marxovu širší definici, která zahrnuje využití hodnot pro ostatní, která je podobná Simmelově verzi se směnou jako zdrojem ekonomické hodnoty. Hodnota je tedy cokoli určené ke směně. To odvádí hned pozornost od produktů a produkce k samotnému procesu směny. Pak se neptáme „Co je komodita?“, ale „Jaký typ směny je směna komodit?“ Proti této směně stojí jiné typy směny. Jedním je barterový obchod, to je výměna zboží nebo služeb za jiné zboží nebo služby bez využití peněz a s minimálními náklady na sociální, kulturní, politické a osobní přesuny. Tímto typem je i dar, který se se směnou komodit

⁴⁸ Ibid., str 6.

⁴⁹ Ibid., str 9.

vylučuje. „Dar a s ním spojená reciprocita, sociabilita a spontánnost, ve které jsou většinou směňovány, stojí často v naprosté opozici ke směně komodit, která je vykalkulovaná a orientovaná na zisk.“⁵⁰

Pojem kandidatura věcí, který Appadurai používá, odkazuje k tomu, jak moc je věc směnitelná v různých sociálních a historických kontextech. Toto komplikuje směna mezi kulturami, ale i některé situace při směně uvnitř jedné kultury, např. nerovnost mezi prodávajícím a kupujícím, proto navrhuje lepší termín „systém fungování hodnoty“⁵¹, který se zaměřuje na to, že stupeň koherence hodnot se může lišit v různých situacích a mezi různými komoditami. V tomto pojetí je kultura chápána jako omezený a ohraničený systém znaků. Termín kontext komodit odkazuje na sociální oblasti včetně nebo mezi sociálními jednotkami, který pomáhá spojit kandidaturu komodit s fází kariéry komodit. Tento kontext může spojit lidi z různých kultur, kteří nemají nic společného, pouze tento obchod. Věci v různých kulturách se mohou nacházet v různých fázích komoditizace. Kapitalismus je nejvíce komoditizovaný. Podle těchto termínů pak Appadurai používá termín komodita k označení věci, která je v jedné z fází kariéry v určitém kontextu a splňuje požadavky na kandidaturu komodity.⁵²

Komodity často představují mechanické produkty, které jsou závislé na nabídce a poptávce. Podle Igora Kopytoffa mohou komodity mít životní historii. Fáze životní historie předmětu nevyčerpává svou biografii, je kulturně regulovaná a jeho interpretaci je možné ovlivnit jednotlivcem. Jaký předmět může mít jakou biografii je na rozdíl od malých předindustriálních společností v moderních společnostech otázkou společenských kontextů a individuálního vkusu. Je zde patrný boj mezi tendencemi všech ekonomik zvětšovat komoditizaci a všech kultur jí zmenšovat. Důležité je, že komodity se mohou dostávat vně i dovnitř statusu komodit. Komodita není spíše jedním typem než druhým, ale je jednou fází v životě nějaké věci, v tomto Appadurai plně souhlasí s Kopytoffem.⁵³

Na systému kula, který popsal Malinowski v roce 1922, vysvětluje Appadurai⁵⁴ termíny cesta a objížďka. Kula byl komplexní systémem oběhu předmětů u západního pobřeží Nové

⁵⁰ Ibid., str. 11.

⁵¹ V originálu „the regimes of value“ Appadurai A., 1986, str. 15.

⁵² Appadurai A., 1986, str. 16.

⁵³ Ibid., str. 17.

⁵⁴ Ibid., str. 18.

Guinei. Směňovaly se dva typy předmětů, prvním byly náhrdelníky, které putovaly jedním směrem a druhým náramky, které putují druhým směrem. Tyto ceniny získávají specifické biografie s tím, jak se pohybují z místa na místo a z ruky do ruky, stejně tak jako člověk, který je směňuje, ztrácí nebo získává reputaci. V některých komunitách je používán termín „keda“ (cesta, trať), který popisuje cestu těchto cenin z ostrova na ostrov, také ukazuje na více či méně stabilní sociální, politické a vzájemné spojení mezi muži, kteří tvoří tyto cesty. V abstraktním slova smyslu keda označuje cestu (tvořenou směnou těchto cenin) k moci, bohatství a reputaci těch lidí, kteří s nimi zachází. Tuto směnu nelze jednoduše označit za reciproční, která by byla vzdálená duchu obchodu a komerce. I když chybí peněžní ocenění, tak povaha předmětu i různorodost zdrojů v systému mohou být vykalkulované směnou. Komplex těchto nepeněžních způsobů oceňování dovoluje partnerům vyjednávat, což je nazýváno směna s osobní smlouvou, to je situace, ve které něco jako cena přijde s vyjednávajícím procesem na rozdíl od neosobních sil nabídky a poptávky. Technika bezdlužnosti⁵⁵ je varietou typu vypočítané směny, která maže spojení mezi směnou komodit a dalšími typy. „Nejdůležitějším rozdílem mezi směnou těchto komodit a směnou komodit v moderních průmyslových ekonomikách je ten, že přírůstek hledaný v typu systémů kula, leží v reputaci, jmeně, slávě s rozhodující formou kapitálu pro vytváření tohoto zisku tak, že radši zůstaneme lidmi, než dalším faktorem pro produkci.“⁵⁶ Neocenitelnost je luxus, který si může dovolit jen pár komodit. Při sledování cest je dobré všimnout si i objížděk. Vztahy mezi cestami a objíždkami je důležité sledovat pro politiku vytváření hodnoty/ceny v systému kula a správnému seřízení těchto vztahů je jádrem problému. Objíždky tvoří nové cesty.

„Kulu považuje za paradigma tzv. „turnajů hodnot“. Turnaje hodnot jsou komplexní opakující se události, které jsou přesunovány v nějakém dobře známém kulturním ohledu dál od ekonomického života. Podílet se na nich je výsadou těch, kteří mají moc, a těch, kteří mají nástroje na výsadní postavení. Co je otázkou v těchto turnajích, není pouze postavení, hodnocení, sláva nebo reputace hráčů, ale rozmístění hlavních symbolů hodnoty ve společnosti. I když se tyto turnaje objevují jen v určitém čase a na určitém místě, jejich formy a výstupy jsou vždy významné pro více pozemských skutečností, které se týkají moci a

⁵⁵ V orig. „indebtedness engineering“ Appadurai A., 1986, str. 19.

⁵⁶ Appadurai A., 1986, str. 18.

hodnoty v běžném životě, strategické dovednosti jsou měřeny výsledkem, se kterým hráči objížďky dosahují.“⁵⁷

Ačkoliv komodity mohou svým osudem směny a oboustrannou souměřitelností zrušit spojení mezi lidmi a věcmi, jsou tyto tendence v každé společnosti vždy vyváženy tendencemi opačnými, které mají omezovat a kontrolovat kanály směny. V systému, kde je omezován oběh komodit, kde ceny hrají roli kuponů nebo licencí vytvořených k ochraně statkového systému, můžeme vidět funkční období vyjma technického obratu v módě v komplexnějších společnostech.

Tady je také možné vysvětlit rozdíl mezi kulturní biografií a sociální historií věcí.⁵⁸ Kulturní biografie se týká specifických věcí, které se stěhují z jedné rukou do jiných, stěhují se ale i mezi kontexty a způsoby využití, tedy akumulují specifickou biografii, nebo sady biografií. Kulturní role komodit nemůže být odtrhnuta od otázky technologií, produkce a obchodu. Zde se ukazují spojitosti mezi hodnotou, společenským rozvrstvením a technickými změnami. Sociální historie věcí a jejich kulturní biografie od sebe nejsou plně odříznuté. Je těžké tyto věci dokumentovat, nebo předpovídat, ale mnoho malých přesunů v kulturní biografii věcí může vést k posunům v sociální historii věcí. Luxusní zboží nebudeme dávat do kontrastu s věcmi, které potřebujeme, ale budeme ho brát jako zboží, jehož hlavní využití je sociální a ztělesňuje určité znaky. Nutnost luxusního zboží je pouze politická. Znaky těchto věcí jsou následující: „omezení cenou nebo zákony, jejich dosahování, které může a nemusí být ovlivněno jejich nedostatkem, sémiotická dovednost, která má dostatečnou kapacitu ke sdělení sociálních zpráv, odborné znalosti, které jsou předpokladem pro jejich spotřebu (móda), vysoký stupeň spojení jejich spotřeby s tělem, člověkem a osobností“.⁵⁹ Zboží luxusní má ale také vazby na jiné typy zboží, např. tím způsobem, že luxusní zboží jako křišťálový lustr je vyrobeno ze zboží neluxusního, jakým je uhlí. Luxusní zboží je pak také luxusní jen v nějakém čase a v některém společenství. Obchod s luxusním zbožím může ovlivňovat taky trh se zbožím běžnějším. Jako příklad udává z té doby obchod mezi USA a bývalým Sovětským svazem, obchod s luxusním zbožím umožnil garanci nepoužití nukleárních zbraní a jak se pohyboval tento trh, předurčovaly se tím i trhy s jinými

⁵⁷ V orig. „tournaments of value“ Appadurai A., 1986, str. 21.

⁵⁸ Appadurai A., 1986, str. 35.

⁵⁹ Ibid., str. 38.

komoditami. To je přesný příklad politicky vyjednaného vztahu mezi různými typy komoditního trhu.

U tématu znalostí a komodit se Appadurai⁶⁰ zabývá zvláštnostmi, které jsou součástí relativně komplexních mezinárodních proudů na velké vzdálenosti, i když ve více komoditně homogenním prostoru s menšími technologiemi a v malé míře. Vždy se zde objevuje nesoulad ve vědomostech o komoditách. Komodity ukazují na velmi komplexní sociální formy a distribuce znalostí. Tyto znalosti mohou být dvou typů: znalost (technická, sociální, estetická atd.), která se týká výroby komodity a znalost, která se týká přímo spotřeby komodity. Vyšší nerovnosti ve znalostech jsou u zboží druhé kategorie nebo u luxusního zboží, nerovnosti jsou menší u většinou standardizované výroby primárních komodit, jako je např. uhlí. Dalším typem znalostí, jsou znalosti trhu, spotřebitele a místa určení komodity. Nesoulad informací existuje např. i v uměleckém světě. Autentická originální práce má určitou auru, která je základem její autenticity a originalnosti. Toto ale ohrožují moderní technologie na tvorbu reprodukcí. V tomto smyslu kopie, falsifikáty atd., které mají dlouhou historii, neohrožují auru originálů, ale hledají cesty, jak se na ní přiživit. V informovanosti a znalostech existují podle Appaduraje určité mytologie a kontexty, ze kterých pocházejí.⁶¹ Mytologie vytvářené obchodníky a spekulanty, kteří mají naprosto jiné informace od vzniku výroby a cílem určení spotřeby komodity, tak potom mohou hýbat s cenou. Mytologii produkují spotřebitelé (i potenciální) odcizení od výrobního a distribučního procesu klíčových komodit. Dále existují mytologie produkované dělníky ve výrobě, kteří jsou naprosto odděleni od distribuce a spotřeby komodit, které vyrábějí. Spekulace s komoditami vytváří dělící čáru mezi cenou a hodnotou. Tohle je naprosto jiná soutěž hodnot, než jaká je např. ve zmíněném systému kula, ale existují zde i některé podobnosti. V obou případech se soutěží ve speciálním prostoru, který je izolován od běžného ekonomického života, a jsou zde zvláštní pravidla. Vyměňovány jsou v obou případech symboly hodnoty a existují zde specifické způsoby, jak se reprodukuje ekonomika. Samozřejmě mezi kulou a trhem komodit jsou velké rozdíly v měřítku, v prostředcích, kontextu a cílech. Ale podobnosti jsou skutečné, vše jsou soutěže mezi symboly hodnoty.

⁶⁰Ibid., str. 42.

⁶¹Ibid., str. 48.

Informace o komoditách je sama o sobě komoditizována, což je předmětem pro politickou ekonomii a kulturu. Komoditizovány jsou nejen předměty, ale i služby. Nejlepším příkladem vztahu mezi znalostmi a kontrolou poptávky je reklama v současných kapitalistických společnostech, reklama je raději vnímaná jako realita kapitalismu, jako druh životního stylu, než jako techniky k svodu ke spotřebě. Ve vztahu mezi znalostmi a komoditami je nejdůležitější vzdálenost, kterou musí komodity urazit. Čím delší vzdálenosti jsou, tím jsou informace neúplnější, odporují si, a to vede k zesílení poptávky.

3. Reflexe výzkumu

3.1 Etnografie

Etnografický výzkum je dlouhodobý stacionární výzkum realizovaný prostřednictvím kombinace zúčastněného pozorování, neformálních a formálních rozhovorů, analýzy dokumentů a dalších technik sběru dat, užitých tak, aby pomohly osvětlit zkoumaný problém.⁶² Jeden ze způsobů etnografie je objevování skrytého ve známém prostředí. Já jsem svůj vlastní výzkum započala půl roku před dokončením této práce, ale prostředí jsem měla možnost sledovat už několik let, po které jsem zaměstnaná ve zkoumané herně.

Etnografie podle Stöckelové a Abu Ghoshe⁶³ není metoda, není pouhým sběrem dat, ale je to proces tvorby, kde se data vytváří. Je to výzkumná praktika. Snahou je porozumět mnohoznačnosti a ne vyvracení či potvrzování hypotéz. Fakta jsou relativní, záleží totiž na tom, jak byla ve výzkumném procesu vytvořena. Předmět pozorování není předmětem etnografického výzkumu, tzn., že když sleduji nějaké místo a lidi v něm, nemusí to být předmětem mého výzkumu. Sledovala jsem dimenze prostoru, poslouchala jsem názory lidí na automaty, ale i při tom byly předmětem výzkumu vztahy, moc a materiální kultura.

Etnograf by měl zkoumat všechny účastníky a to včetně sebe sama. Nutná je zde reflexivita⁶⁴, musíme být v určité pozici a být si vědomi své vlastní role ve výzkumném

⁶² Novotná, H., 2008, *Kvalitativní strategie výzkumu*, In: Úvod do společenskovedních metod, UK Praha, dostupné z: <http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=435>.

⁶³ Stöckelová, T. a Gosh, Y.A., 2013, *Etnografie, Improvizace v teorii a terénní praxi*, vyd. SLON, str. 7.

⁶⁴ *Ibid.*, str. 19.

prostředí, vědět o tom, že i my jako výzkumníci vidíme z určité perspektivy a všechna data a vztahy si pro sebe interpretujeme. Jelikož pozice a identita výzkumníka nejsou stálé, jde o reflektování průběžné, nikoliv jednorázové, které by se odbylo před začátkem, nebo po skončení výzkumu.

Moje role byla skutečně zvláštní v tom smyslu, že k herně patřím v několika rolích, dopoledne vystupuji jako asistentka a do večera pak obsluhuji v baru, který k herně patří, ale jsem stále ve vyšší pozici, než ostatní členi obsluhy. K tomu jsem byla také v roli výzkumnice. Role se stále střídaly, ale já jsem si byla vždy vědoma, ve které roli se právě nacházím, abych si nevysvětlovala některé odpovědi na své otázky špatně. Výhodou mi byla přítomnost ve všech prostorech herny včetně kanceláře, kde se dozvídám denně informace, ke kterým bych se jako výzkumník zvenčí nemohla dostat. Za největší výhodu pak považuji absenci kontroly při výzkumu, nebo její minimální výši, protože na začátku jediným doporučením od manažera bylo: „*Jenom, prosím, neobtěžuj hráče, aby neodcházeli.*“ Toho jsem se držela a z toho důvodu jsem nemohla pokračovat v rozhovorech s hráči, protože při prvních pokusech, kdy jsem hráče oslovila, a to hráče, které osobně znám i z jiného prostředí, se tito hráči postavili do opozice a obávali se, pro jaké účely, že doopravdy výzkum dělám, jestli to není výzkum pro hernu a vedení herny. Problémem se mi pak ale zdála přílišná blízkost k problému, kdy jsem si nestačila všimnout všeho, protože některé okolnosti pro mě byly denními starostmi, které jsem již nepovažovala za důležité. To se hlavně týkalo práce v kanceláři s manažerem herny.

V etnografickém výzkumu není možné, aby výzkumník úplně splynul se zkoumaným prostředím, vždy je někým novým. Splynutí výzkumníka je ale také nežádoucí, protože definuje mocenské vztahy, kdy viditelné je pouze to, co je zkoumané, ale výzkumník zůstává neviditelný.⁶⁵

Hendl⁶⁶ říká, že v etnografii chce výzkumník podat zprávu o určité skupině, instituci nebo společnosti. Je kladen důraz na každodennost účastníků, které pozorujeme a děláme s nimi rozhovory. Prací etnografa je udělat ze známého cizí a snažit se porozumět, proč jsou věci tak, jak jsou. Nutný je k tomu dlouhý pobyt v terénu a používání všech různých metod výzkumu a následně vše zaznamenat. Pro mě byla herna vždy trochu neznámá, ačkoliv se v ní

⁶⁵ Ibid., str. 20

⁶⁶ Hendl, J., 2008, *Kvalitativní výzkum*, vyd. Portál, str. 115.

pohybují už několik let. Nikdy jsem se nezajímala o to, jak automaty fungují a jaký vliv mají na hráče. Ale z jiného pohledu mi herna úplně cizí nebyla, protože na její prostředí jsem už byla zvyklá a krokem k výzkumu byl prakticky jen můj zvýšený zájem.

3.2 Výzkumný problém a výzkumné otázky

V jakékoliv herně lze využít automat ke zkoumání materiální kultury a teorie agency. Já jsem zvolila konkrétní hernu, kde jsem zaměstnaná jako asistentka a barmanka v části, která k herně patří, ale je pomyslně oddělená. V této herně jsem dlouhodobě sledovala vztahy mezi všemi účastníky, kterými jsou zaměstnanci hery (obsluha, ochranka, technická podpora), její vedení (manažera), ale i hráči, kteří hernu navštěvují, a také jsem sledovala automaty jako účastníky, okolo kterých se všechny vztahy dějí. Hernu a hráče jsem také popsala, protože i prostor hraje v daných okruzích témat velkou roli.

Výzkumné otázky jsem si nejprve zvolila takto:

- 1) Jaký charakter má hrací automat sám o sobě a jaký charakter mu připisují další účastníci vztahu?
- 2) Jak se mění funkce hracího automatu v různých situacích?
- 3) Jak hrací automat vytváří vztahy v prostředí hery?

Chtěla jsem se věnovat hlavně materiální kultuře a teorii agency, ale zjistila jsem, že zajímavé jsou právě i vztahy, které probíhají mezi účastníky a struktura moci v daném prostoru. Proto jsem výzkumné otázky doplnila o tyto:

- 4) Jaké vztahy probíhají v herně?
- 5) Jak se prosazuje a projevuje moc v herně?

3.3 Výzkumná strategie

Projekt jsem realizovala za pomoci etnografického výzkumu. Chtěla jsem pochopit, jak se vztahy v herně kolem hracích automatů utváří a jak vztahy vnímají všichni účastníci.

Svůj výzkum reflektuji podle Chanailovi olovnice⁶⁷, abych neohrozila svojí pozici výzkumníka, protože jako zaměstnanci herny by se mi to mohlo snadno přihodit. Chanailova olovnice je pečlivá reflexe všech úhlů pohledu. Je třeba reflektovat, zda jsou v souladu všechny tyto části – oblast (téma) výzkumu, výzkumné otázky (výzkumný problém), data, která mají být sebrána a proces analýzy dat. Pomocníkem mi byla též triangulace - k výzkumu jsem používala různá data, různé typy analýzy a různá teoretická východiska.

Problémem bylo, že sledované osoby se mi často snažily odpovědět tak, jak bych to chtěla slyšet. Tím myslím, že se mi snažili podat co nejlepší odpovědi do této práce a také se přede mnou potřebovali tvářit jako bezchybní pracovníci, protože jsem jim nadřízená a ne každý mi pak poskytoval upřímné odpovědi. Ti pracovníci, kteří se mi snažili poskytnout nějaké informace navíc, často mluvili spíše k psychologii hraní, než abych mohla některé informace využít pro svůj výzkum. K otázkám moci jsem se často bavila s manažerem, který je můj nadřízený, ale při výzkumu byly jeho odpovědi upřímné, a i když některé výpovědi byly morálně na hraně, nikdy mi nebyly zatajeny.

Herna je velice strukturovaný terén, kde každý má své místo a z něho vycházejí odpovídající role. Já kromě role zaměstnance zastávám i roli výzkumníka. Dělán to tak, aby bylo všem jasné, kdy kterou roli zastávám. Určitým problémem pak mohlo být přehlížení některých vztahů nebo aktérů, kteří jsou mi nejvíce známi a jsou mi nejbližší. Nakonec se tak nestalo, protože tito lidé, kteří jsou mi nejbližší, neměli potřebu „hrát“ lepšího zaměstnance a vypadalo to, že jsou i rádi, že si o tomto tématu můžeme také promluvit kvůli jiné příležitosti.

3.4 Techniky vytváření dat

Zvolila jsem si několik technik sběru dat, které jsou typické pro kvalitativní výzkum⁶⁸, tj. zúčastněné a nezúčastněné pozorování a neformální/nestrukturované rozhovory. Zúčastněné pozorování znamená jít do prostředí, které chcete zkoumat, po nějakou dobu se v něm pohybovat, naučit se jazyk lidí, kteří v něm žijí a na vlastní kůži zkusit, jak se lidé, které zkoumáte, chovají, a jak žijí.

⁶⁷ Chanail, R.J., 1998, *Jak srovnat kvalitativní výzkum do latě?*, Biograf č. 15-16, str. 29-37, str. 15.

⁶⁸ Novotná H., 2008.

Já jako zaměstnanec herny jsem zapojená do činností uvnitř a jsem také účastníkem vztahů, které se v herně dějí, proto bude má identita všem známá, ale budu i nezúčastněným pozorovatelem agency hracího automatu. Abych pochopila vztahy mezi objekty a subjekty v herně (materiální kulturou a lidmi), vyjednávání moci a fungování vztahů, budu provádět dále neformální rozhovory se všemi účastníky, kteří by tak dostali příležitost se více otevřít a rozhovor tohoto typu by pro ně měl být nejpřirozenější. Pozor jsem si hlavně dávala na povrchní odpovědi, nebo na odpovídání toho, co si informátoři mysleli, že od nich chci slyšet, co se jim zdálo jako „správná“ odpověď. Pozorovala jsem prostředí, činnosti, interakce, předměty a osoby. V designu výzkumu jsem se inspirovala bakalářskou prací Formy reprezentace alternativní medicíny na příkladu obchodu Barevný svět.⁶⁹

Mým záměrem bylo kromě jiného dělat rozhovory s hráči, to se ale nakonec ukázalo jako nereálné, protože jak jsem již zmínila výše, pro hráče je velice důležité jejich soukromí. Kromě jejich jména a výšky vhozu a výběru výher se o nich člověk skoro nic nedozví. Jeden ze členů obsluhy má s hráči nadstandardně dobré vztahy, ale i přesto se spolu baví jen o povrchních věcech, protože hráč neposkytuje svůj názor, ani osobní informace, za které považuje téměř vše, co řekne. Takhle je alespoň vidět jasná odlišnost mezi hraním v podmínkách malé herny a hraním v luxusních kasínech, kde je hraní společenskou záležitostí a zákazníci nejsou tak hákliví na své soukromí. Hráč, který navštěvuje hernu, se snaží být skoro neviditelný a svoje soukromí si střeží zřejmě z mnoha důvodů.

Všechny zvolené techniky sběru dat zde popíšu podle Hendla:

„Kvalitativní výzkum je pružný typ výzkumu, který začíná u výběru tématu a určení výzkumných otázek.“⁷⁰ Zkoumají se veškeré informace, které jsou relevantní. Analýza a sběr dat probíhají naráz. Je to výzkum dlouhodobý a probíhá v terénu. Data se analyzují induktivním způsobem.

Neformální rozhovor⁷¹ má výhodu v tom, že bere ohled na individuální rozdíly a situace. Získání potřebných informací a srovnání dat ale trvá déle. Je to rozhovor, který probíhá spontánně v přirozeném prostředí v průběhu vztahu, informátor nemusí vědět, že je právě zkoumán.

⁶⁹ Ouzounoglou, A., 2011.

⁷⁰ Hendl J., 2008, str. 48.

⁷¹ Ibid., str. 175.

Zúčastněné pozorování⁷² vede k hloubkovému popisu jevů a je vhodné ke zkoumání málo prozkoumaných jevů, nebo tam, kde jsou velké rozdíly mezi zkoumanou a nezkoumanou skupinou, anebo tam, kde by jevy nebyly viditelné pro lidi mimo danou skupinu. Výzkumník se účastní dění a zároveň sbírá data. Výzkumník je v osobním vztahu s účastníky za průběhu přirozených vztahů v sociálních situacích.

Na rozdíl od toho v nezúčastněném pozorování je žádoucí co nejmenší interakce se zkoumanými subjekty. Do protokolu se co nejšetrněji zaznamenává, co subjekty dělají, říkají, apod. Ač se data získávají obtížněji, nejsou potom tolik zatížena osobou pozorovatele. Data z nezúčastněného pozorování se pro mne stala hlavně vlastní kontrolou dat sesbíraných jiným způsobem.

3.5 Výběr vzorku

Prostředí je pro mé účely vyčerpávajícím vzorkem. V prostředí herny sleduji veškerá jednání vztahující se k hernímu automatu. Danou hernu jsem vybrala, protože jsem v ní zaměstnaná a jsem začleněna do zkoumané skupiny. Nepůsobím tudíž při rozhovorech a zúčastněném pozorování jako slon v porcelánu jako Iveta Hejdáková v knize Stöckelové a Abu Ghoshe⁷³. Potom jsem k rozhovorům a pozorování vybírala co nejheterogennější vzorek lidí, tzn. subjekty, o kterých jsem později vyslovovala závěry. To byli návštěvníci herny a její zaměstnanci. Výběr jsem prováděla účelově. Rozhodovala jsem se o výběru podle toho, zda se mnou informátoři chtěli spolupracovat, nebo ne. Vzorek není nijak široký, ale mám informátory obou pohlaví, protože ženy a muži mají v herně jiné postavení jak mezi zaměstnanci, tak mezi zákazníky a vnímají tudíž prostor a vztahy v něm odlišně. Také jsou informátoři v různém věku, s tím, že do herny nesmí osoby mladší osmnáct let. Jako u rozdílů v pohlaví, i u věku jsou osoby vnímány jinak. Hráči ve vyšším věku jsou obsluhou vnímáni zcela odlišně od hráčů mladých. Nakonec jsem pozorovala hráče s různými výšemi vhozů do hracího automatu, protože to má zásadní vliv na mocenské postavení subjektů v herně.

Nezabývala jsem se vzděláním, ani tím odkud hráči a zaměstnanci herny pocházejí, a ani jinými faktory, které nesouvisí s výzkumem. Vyšetřování těchto faktorů se může považovat

⁷² Ibid., str. 193.

⁷³ Stöckelová T. a Abu Ghosh, Y. A., 2013.

za nepřiměřené a nepříjemné vnikání do soukromí, které si většina hráčů úzkostlivě chrání. Některé informátory by to pak bývalo mohlo i odradit od další spolupráce při rozhovorech.

S informátory jsem se setkávala v prostředí herny v mé pracovní době i mimo ni. Při vzájemných interakcích a pozorování jsem se rozhodovala, které oslovit pro rozhovory, které jsem si zaznamenávala na základě informovaného souhlasu.

3.6 Analytické postupy

Analýza u kvalitativního výzkumu začala už při zahájení výzkumu, pokračovala při jeho konání, i po něm. Rozhovory jsem si přepisovala co nejdříve po jejich uskutečnění, ne však při jejich provádění. Informátory mohlo znervóznit, kdybych si vše přepisovala při vlastním rozhovoru. Zaznamenávala jsem si i informace o informátorech: pseudonym (pravá jména jsem nepoužívala u žádného z účastníků), věk, pohlaví a jejich postavení v herně.

Dále jsem si vedla terénní deník, kam jsem si zaznamenávala poznámky k průběhu rozhovorů a vlastní pocity, abych mohla tuto část výzkumu lépe reflektovat s ohledem na všechny zaznamenané okolnosti. Získaná data jsem následně kódovala různými způsoby. Zaměřovala jsem se na jevy, které souvisí s mými výzkumnými otázkami. Tyto jevy jsem pak poskládala dohromady a hledala jsem, co jim je společné a v čem jsou rozdílná. Pracovala jsem zejména s daty primárními, to jsou data, která jsem vytvořila sama. Terénní poznámky jsem si zapisovala heslovitě i při výkonu práce často do mobilního telefonu, který považuji za nenápadné zařízení, jelikož nikdo nemohl odhadovat, co na něm právě dělám, a později jsem si data přepsala a doplnila poznámkami, když jsem na to měla čas a klid. George Bond⁷⁴ říká, že „terénní poznámky představují materiálně fixované záznamy o minulých událostech, které jsou určené jen pro jednoho čtenáře“, pomáhají k obnovení minulých událostí. Hendl pak říká, že poznámky slouží k propojování kódů během výzkumu, abychom uchovali vlastní myšlenky. I poznámky jsem třídila.

Redukce dat⁷⁵ začíná už během analýzy. Dat je hodně a je třeba je rozdělit pomocí např. tabulek, grafů a různých seskupení. Ke kódování rozhovorů a pozorování (k redukci dat)

⁷⁴ Stöckelová T. a Abu Ghosh, Y. A., 2013, str 17.

⁷⁵ Hendl J., 2008, str. 207.

podle Hendla slouží kategoriální systémy, tzn. návrhy různých kategorií pro systematické roztrídění dat. Kategorie se vytváří v průběhu kvalitativního výzkumu a jsou zobecněním dat.

Konopásek⁷⁶ vysvětluje, co zahrnuje pojem kvalitativní analýza textů, jsou to veškeré manipulace s textem, např. třídění, segmentace, vyhledávání, spojování a rozdělování, porovnávání, apod. Podle Konopáska jsou kódy konceptuální nálepky, jsou sumarizací. Tyto kódy/značky jsem připojovala rovnou k textovým oddílům a to např. podtrháváním v textu, používáním různých barevných tužek, které odkazovali k různým výsledkům nebo typům odpovědí. Data by se měla interpretovat nějakým novým relevantním způsobem a to jsem zvažovala již při jejich přepisu. „Data jsou záznamy toho, co sami říkáme a jak s daty zacházíme. Daty se rozumí všechny poznámky z pozorování, přepisy rozhovorů, ale i terénní deník.“⁷⁷

Hendl⁷⁸ dále vysvětluje segmentaci, která je rozvržením textu do analytických jednotek, které mají význam pro výzkum. Zjišťují se odlišnosti a společné znaky v těchto jednotkách, kterými mohou být gramatické části textu, strukturní, anebo tematické jednotky různého rozsahu. Kódování pomáhá zjištěná data popsat. K datům různých typů se pak přidávají značky nebo symboly pro lepší orientaci.

3.7 Hodnocení kvality výzkumu

Při kvalitativním výzkumu jsem pozorováním získala mnoho různých dat s různou důležitostí od nemnoha informátorů. Reliabilita výzkumu není tedy vysoká, ale dozvěděla jsem se vše, co jsem potřebovala a dostala jsem k jádru problému, tudíž validita by naopak vysoká být měla.

Podle Hendla⁷⁹ si musíme jasně určit cíle a standardy kvality všech fází výzkumu a jak jich budeme dosahovat. Musela jsem tak učinit už před začátkem projektu. Využila jsem k tomu triangulaci. Pro validitu výzkumu je nebezpečná reaktivita, tím se míní to, že výzkumník může ovlivňovat výzkum, protože do něj vkládá svou subjektivitu, své vlastní názory, pohledy,

⁷⁶ Konopásek, Z., 1997, *Co si počít s počítačem v kvalitativním výzkumu*, Biograf č. 12, str. 82.

⁷⁷ Ibid., str. 84.

⁷⁸ Hendl J., 2008, str. 228.

⁷⁹ Ibid., str. 337.

předsudky a vlastnosti. To má pak vliv na veškerá rozhodování a všechny procesy. Proto jsem vždy jasně vymezila svou pozici v terénu, aby bylo jasné, v jakém ohledu jsem mohla být subjektivní.

3.8 Etické otázky společenskovedního výzkumu

Tuto část jsem zpracovala podle Guilleminové a Gillamové. Etiku rozdělují na etiku procedurální a etiku v praxi. Procedurální etika⁸⁰ nemá vše, co je potřeba k práci s etickými momenty v etnografickém výzkumu, proto si budu více všímat reflexivity, kterou je třeba chápat jako etický problém. Etikou procedurální se zabývat nebudu, zahrnuje totiž získávání souhlasu různých etických komis k provádění výzkumu na lidech a s lidmi.

„Etika v praxi, to jsou běžně se vyskytující etické problémy, které se objevují při provádění výzkumu, např. jak zachovat důvěrnost informací, kdy informaci vynechat, abychom nepoškodili účastníky, atd. Povinností je jednat s účastníky ohleduplně a lidsky a nezneužívat svého postavení, nemanipulovat s obsahem informací a neustále reflektovat svou pozici výzkumníka.“⁸¹

Existují i „dilemata“ a „eticky důležité okamžiky“, kdy naše rozhodování a naše práce může mít etické důsledky a měli bychom si tyto situace uvědomovat. Může to být např. dilema, zda s daným účastníkem pokračovat v rozhovoru nebo v situaci, která je eticky problematická, nebo to může být uvádění pseudonymů pro uchránění soukromí a zabránění zranitelnosti účastníka.

Mikroetika⁸² zachycuje každodenní etické problémy, které se objevují v praxi. Je používána pro výzkum lidí jako předmětu zájmu. Je třeba předcházet ujmě, kterou bychom mohli způsobit účastníkům výzkumu. K mravné výzkumné práci vede reflexivita, kterou jsem již několikrát zmínila. Při výzkumu se snažím získávat informace. To je aktivní proces, během kterého je třeba pečlivě zkoumat, zvažovat a ověřovat data, mít na zřeteli sebe sama v pozici výzkumníka, ale i ostatní účastníky a další souvislosti. „Reflexivita výzkumu je tedy procesem

⁸⁰ Guillemin, M. a Gillam, L., 2004, *Etika, reflexivita a „eticky důležité okamžiky“ ve výzkumu*, Biograf č.35, str.11-31, str. 15.

⁸¹ Ibid., str. 20.

⁸² Guillemin, M., Gillam, L., 2004, str. 28.

kritického zvažování, jak jednotlivých výzkumných poznatků, tak cest, kterými jsme k poznatkům došli.“⁸³ Reflexivita dále slouží i k zvyšování kvality a validity výzkumu.

4. Empirická část

4.1 Prostředí herny

Herna, ve které jsem prováděla výzkum, se nachází v prvním patře obchodního centra na okraji Prahy. Přístup je nutný přes jedny z dveří k budově jako celku a následně přes kavárnu patřící k podniku, anebo přes vnitřní parkoviště dveřmi, které po zazvonění otvírá člen ochranky. Kavárnou (barem), která k podniku patří, se nebudu v této práci zabývat, protože to je úplně jiný prostor, kde platí jiná pravidla a navštěvují ji většinou naprosto jiní zákazníci.

K popisu herny použiju koncept předního a zadního regionu podle Ericha Goffmanna⁸⁴, protože pro výkon v představení je důležité i místo, které je nějak ohraničené, které nazývá regionem. Regiony se liší stupněm ohraničenosti a podle komunikačních prostředků, v nichž se bariéry vnímání vyskytují. V místě převažují konvence. Běžnou konvencí na pracovišti bývá „předstíraná práce“⁸⁵, která se uskutečňuje zejména v přítomnosti nadřízeného. Konvencí se tu vyjadřuje nadřízenému úcta. Region se dělí na přední (tam, kam je upřena pozornost obecnstva) a na zadní, který je vlastně zákulisím, kde je to, co je ke scéně potřeba, ale obecnstvo to nemá vidět. V zadním regionu se neusiluje o dosažení žádného dojmu a i vztahy se zde mění. V předním regionu se mezi členy týmu udržují spíše oficiální vztahy a v zadním regionu se projevují familiérní vztahy více a projevuje se zde více důvěrností. V předním regionu absentují projevy důvěry, hraní, nebo neformální mluva. V zákulisi jsou povoleny méně významné činy. Třetím regionem je region zbytkový, vnější pro nezasvěcence.

Předním regionem je celá herna, která působí temným dojmem, není v ní příliš světla, jen pár tlumených zářivek a nejvíce svítí obrazovky na automatech samých. Prostor je

⁸³ Ibid., str. 25.

⁸⁴ Goffman E., 1999, str. 101.

⁸⁵ Ibid., str. 101.

členěný různými příčkami, nebo umělými stromy, čímž vzniká více prostoru pro umístění automatů, ale také více soukromí pro hráče a prostor se stává méně přehledným, členěným do oddělených koutů. Dominuje zde černá (automaty a nábytek) a červená barva (koberce a příčky). Hráč, který přijde, se musí ohlásit u ochranky, kvůli zákonem nařízené registraci, proto je na viditelném místě na okraji herny stanoviště pro člena ochranky. Na výrazném stanovišti je také umístěna živá hra Black Jack, které se ale nebudu více věnovat, protože je spuštěna jen v určitou dobu denně a hraje se velice málo, hrají ji jen nárazově přicházející jednotlivci, kteří se do herny nevrací, a proto tuto hru do této práce nezařadím.

K herně patří také kancelář chráněná mříží, která slouží běžně jako pracoviště pro manažera a asistentku, kdy je zadním regionem, protože tam v tu dobu hráči nemají přístup, ale také je to místo, kde jsou uloženy veškeré trezory s penězi a kolky. Kancelář pak slouží také jako diskrétní místo pro vyplácení výher nad 10.000 Kč, aby byl chráněn hráč i obsluha herny. V tu chvíli se kancelář po dobu přítomnosti hráče stává předním regionem.

Nakonec k herně patří samozřejmě další zadní regiony jako toalety, šatna pro zaměstnance a specifický prostor, který propojuje hernu s kavárnou, který je zázemím pro zaměstnance, ale mohou tam být i „na očích“, když jsou u baru hosté. K přednímu regionu patří celý bar, který je kruhový a celý průchozí, tzn., že obsluha může po baru obejít kavárnu do herny a naopak. Patří tam také vitrína s drobným občerstvením (tatranky, chlebičky) pro hráče, ale i prostor kolem myčky, která je součástí baru v místě, kde často probíhá komunikace mezi zaměstnanci v zadním regionu. Kavárna a její bar tedy pro hráče znamená zásobárnu nápojů, cigaret a občerstvení. Na pomezí kavárny a herny stojí na baru kasa, kde má kromě jiného obsluha v šuplíku hotovost a na pokladnu se markuje vydané občerstvení. Hráči si na toto místo přichází rozměňovat peníze, chodí sem pro obsluhu, aby jim vyplatila výhry, a dostanou zde ihned nápoje. Místo u kasy je nejfrekventovanějším místem, kde se schází většina personálu, ale i hráči a probíhá zde nejvíce komunikace. Na tomto místě se také nejčastěji zastavuje manažer, pokud se chce podívat na provoz herny a kavárny, tudíž v blízkosti tohoto místa probíhá nejvíce předstírané práce. Prostor je zajímavý i tím, co v něm chybí. Pro udržení hráčů v herně slouží různé atributy v prostoru. Hráč by neměl mít přehled o čase stráveném u automatu, proto v herně nejsou nikde hodiny, ani okna, ale ani např. televize, to vše by byly rušivé elementy, které pro hráče, potažmo pro provozovatele nejsou žádoucí.

4.2 Aktéři v herně

Výzkum se týkal všech účastníků v prostoru: manažer, asistentka (moje pozice), obsluha herny, ochranka (security), technik a hráči. Prostorem mohou procházet i jiní lidé, např. dodavatelé, návštěvníci kavárny, nebo technická podpora obchodního centra, ale tito lidé nemají vliv na sledované aktivity v herně. Tím, že se aktéři pohybují v herně, přispívají různými atributy k celé hře. Goffman k tomu říká: „Ta část jednotlivcova představení, která slouží obecným a ustáleným způsobem k výkladu situace pro ty, kdo představení sledují, tj. výrazové vybavení, které jednotlivec záměrně nebo mimoděk užívá během svého výkonu, se nazývá fasáda.“⁸⁶ Dělí jí na scénu, čímž myslí nábytek, výzdobu, rozmístění objektů v prostoru a jiné kulisy, scénu jsem přiblížila v popisu herny jako prostoru. Další součástí fasády je „osobní fasáda“, která je těsně spjata s účinkujícím a může to být oblečení, pohlaví, odznaky hodnosti, věk, rasa, vzhled, mluva, neverbální komunikace, apod. Některé jsou dané (pohlaví, rasa), nemění se, jiné jsou pohyblivé a přechodné (výraz). Osobní fasádu lze rozdělit na „vzhled“ a „způsob vystupování“, mezi kterými očekáváme soulad. Soulad očekáváme i s dalšími částmi představení (scéna).

Nyní představím jednotlivé hráče představení, kde uvedu jednotlivé prvky fasády:

Manažer je pověřená osoba, která je zodpovědná za chod herny a baru, které patří majiteli, jímž je jiná osoba. Manažer nabírá pracovníky, obstarává automaty, zařizuje reklamu, má zodpovědnost za finanční stránku. Jeho práce probíhá zejména v zadním regionu v kanceláři, ale jeho moc je znatelná i v herně, když provádí kontrolu pracoviště, ale je znatelná, i když přítomen není, protože on udává veškerá pravidla a normy, které se musí v herně dodržovat. Manažer je režisérem celého představení.

Asistentka, tj. moje pozice, která je spojena ještě s pozicí obsluhy baru, se stará o vyúčtování automatů, věnuje se hladkému chodu kanceláře, stará se o docházku zaměstnanců a výplaty mezd, apod. Protože pracuje i na baru, má z členů obsluhy největší pravomoc a zodpovědnost, dohlíží na ostatní členy obsluhy a na kvalitu služeb.

Obsluha herny čítá šest členů, kteří obsluhují hráče, vyplácejí výhry, starají se o čistotu pracoviště v provozu a mají největší přehled nad děním v herně. Obsluha se dělí na

⁸⁶ Ibid., str. 29-32.

denní a noční. Denní obsluha jsou ženy, protože mají reprezentativní vzhled a jsou k hráčům milejší. Na noční přicházejí pak jen muži, kteří se umí lépe vypořádat s nočními návštěvníky, mezi kterými se mohou ve větší míře objevovat osoby podnapilé, apod. Obsluha vystupuje s jednotnou fasádou, ať už jde o vzhled, či chování. Obsluha má černý stejnokroj a upravený vzhled. Vystupování musí působit přátelsky a mluva musí být slušná (může být i neformální), vytváří společně idealizovaný dojem. Snaží se vzbudit zdání, že má o hráče zájem i z jiného, než z ekonomického důvodu. Jedna členka obsluhy herny je mým klíčovým informátorem, protože spolu pracujeme nejčastěji a v oboru se pohybuje nejdéle, proto má největší vhlad do problematiky provozu herny a nejvíce zkušeností s hráči a hernou jako prostorem.

Dalšími účastníky výzkumu jsou členové ochranky (security), kteří vpouští a evidují hráče, dohlíží na pořádek a starají se o ochranu hráčů i obsluhy (také jejich finanční hotovosti). Stojí mimo pracovní hierarchii, jsou najímáni od externí firmy, střídá se jich asi šest, ale počty se mění. Dostávají se do různých pozic v závislosti na situaci, jsou součástí pracovního týmu.

Technik se stará o technický chod herny, zná veškerá tajemství týmu, ačkoliv pracovním zařazením také stojí mimo pracovní hierarchii. Má přístup do zadních regionů, ale nevystupuje v regionu předním na rozdíl od zbylých členů pracovního týmu.

Členové týmu jsou „zasvěcené“ osoby⁸⁷, před kterými těžko člen udrží svou hranou fasádu. Jsou „spolupachateli“ na udržování určitého zdání pro obecnstvo. Když člověk do týmu vstoupí, dostane určitá práva, která Erving Goffman označuje jako práva „familiárnosti“, ta jsou projevem určité důvěry, jsou oficiálním vztahem, který je přijat a nabídnut automaticky s přijetím místa v týmu. Není to stejné jako členství v partě nebo neformální skupině, v týmu je člověk závislý na spolupráci dalších členů při předvádění a potvrzení určitého výkonu. Aby člověk mohl zaujmout nějaký postoj v týmu, dostane k tomu oficiální rozhodnutí týmu, dostane na vědomí, jakou roli v týmu bude hrát.

Poslední skupinou jsou hráči, kteří přicházejí hrát automaty. Hráči se zapojují do představení jako obecnstvo, které se tváří, jakoby nevědělo o jasné strategii obsluhy. Denně přichází do herny v průměru padesát hráčů. Patří tam hlavně muži, kterých přichází asi třikrát více než žen. Ženy často přichází se svými manželi, či přáteli, není mnoho žen, které by

⁸⁷ Goffman E., 1999, str. 86.

přicházely hrát samy. Věková skladba je celkem rovnoměrná, nejvíce přichází lidé do 30 let, potom lidé ve středním věku od 30 do 40 let, ale jsou těsně následováni skupinou lidí ve věku 50 – 60 let a nejméně hrají lidé v důchodovém věku, ale přesto asi desetina hráčů jsou senioři. Další zřejmou charakteristikou hráčů je jejich národnost. Nejvíce se v herně evidují Češi, ale přichází i velké množství cizinců, kdy nejčastější cizí národností je Ukrajina, Rusko, Vietnam v tomto pořadí. Tyto charakteristiky jsou zřejmé, protože se o nich lze dozvědět již při povinné evidenci hráče při vstupu do herny.

Jaké jiné charakteristiky a prvky fasády hráčů sledují členové obsluhy a jak se o nich vyjadřují? První, co se dá vysledovat, je výše vhozu do automatu. K tomu patří i výše sázek. Hráč totiž může mít vysoký vhoz, ale pak hrát dlouho dobu při sázce do deseti korun, ale nebo může mít vysoký vhoz a hrát sázku i za tisíc korun. Hráči se pak rozdělují také podle toho, zda přichází opakovaně, tzn., že jsou to hráči stálí, anebo jde o jednorázové návštěvníky. Casino za 2 měsíce evidovalo 900 hráčů, ale stálých hráčů je asi sto. Zajímavá je důležitost toho, jak je hráč přátelský a zda není příliš náročný, čímž se zde myslí to, že nechce často vyplácet malé částky, nerozměňuje si každých pět minut, nechce často pít, které má zdarma, které pak nenechá nedopité u automatu, od kterého přešel k jinému, apod. Velice důležité rozdělení pro obsluhu je pak rozdělení hráčů podle výše spropitného, kterému se říká prostě „dýško“. Ve mzdě pro obsluhu se vždy počítá s touto složkou, která může tvořit třetinu až polovinu jejího měsíčního výdělku, proto je pro ni toto dělení naprosto zásadní. Jsou hráči, kteří „dýško“ nedávají, i když vyhrají 50.000 korun, ale jsou hráči, kteří dají obsluze deset procent i z tisíce korun. Pro obsluhu je ideální vydělat si za den alespoň tisíc korun spropitného, které si přidají k tisíci korunám výplaty od Casina. Proto je možné zaslechnout *„tak tohle už mě štve, stále by něco chtěl, ale dýško žádný“*⁸⁸. Poslední, co tým u hráče sleduje je, jestli je arogantní a nadřazený, nebo submisivní, přičemž preferují submisivního hráče, který se na ně nepovyšuje. *„Nechápu, proč je tak arogantní a namyšlený, když je to stejně jenom gambler!“*⁸⁹

Abych si udělala představu, jaký je ideální hráč pro členy týmu, každý se vyjádřil, jaké vlastnosti hráče jsou pro něj nejdůležitější, a srovnal je od nejdůležitější po nejméně

⁸⁸ Pavel, 27, obsluha, 15. 5. 2015.

⁸⁹ Anna, 22, obsluha, 31. 3. 2015.

důležitou. Výsledkem⁹⁰ je, že manažera zajímá pouze to, jestli má hráč vysoké vhozy a jestli chodí pravidelně.

U obsluhy je nejdůležitější téměř jednoznačně výše spropitného, z důvodů, které jsem již popsala. Druhou nejpreferovanější charakteristikou je přátelskost hráče, protože se obsluze pak lépe a spokojeněji pracuje, takovému hráči jsou pak schopni odpustit, když je do jisté míry náročný. Potom je zajímavá hráč stálý, protože s takovým pak navážou jistý druh vztahu, kdy mohou vědět, co si dá k pití, vědí, jak se hráč chová a co od něj mohou očekávat, při dobrém odhadu a přizpůsobením chování charakteristice hráče, má obsluha vyšší šance, že hráč začne dávat nějaká nebo vyšší „dýška“, která jsou pro ně nejdůležitější. Obsluhu na rozdíl od manažera příliš nezajímá výše hráčova vhozu, protože to není pro jejich vztah relevantní, ale je lepší mít vyšší vhozy, protože to je pak manažer spokojenější.

Členy ochranky zajímá nejvíce to, jestli je hráč nenáročný, protože i členové ochranky musí náročným hráčům stále na něco odpovídat, pomáhat obsluze, apod. Další je pro ně otázka národnosti, což může být dáno jejich zkušenostmi s výtržníky cizích národností, ale také rasismem a xenofobií. S tím souvisí i další preferovaná charakteristika, raději mají submisivní hráče, protože s nimi není tolik problémů, a kdyby nastaly, tak je možné je snáze vyprovodit z podniku. Ochranku nezajímá výše spropitného, protože ho nedostávají.

Technik s hráči skoro nepřichází do styku, proto ač člen týmu, toto nehodnotil.

„Z role, kterou osoby hrají, se také dá vystoupit“⁹¹, říká Goffman, to znamená, že se předávají jiné informace, než které role vyžaduje. Je tím pak naznačeno, že člověk „pouze“ hraje divadlo. Takový typ komunikace je přístup k nepřítomným. V zákulisí, kde není obecenstvo přítomno, se o něm členové týmu baví s despektem, který odporuje jejich přístupu, když je obecenstvo přítomno (např. pomlouvání a zesměšňování hostů, oslovování, nebo jejich škatulkování). Dalším typem jsou režijní debaty. Opět jsou členi týmu mimo dosah obecenstva a řeší právě režijní problémy jako např. kdo je v obecenstvu, kvalita kulis nebo regionů, mluví se o minulých zdarech a nezdarech. Třetím typem je tajná dohoda týmu (šeptání, tajné signály, varovné signály o přítomnosti obecenstva, když ho nečekáme.

⁹⁰ Terénní poznámky ze dne 13. – 14. 4. 2015.

⁹¹ Ibid., str. 171.

V zadním regionu herny se prakticky ihned mění mluva týmu, kdy se přechází se slušné na hovorovou s vulgarismy. Uvolní se i chování, kdy se členové týmu posadí, nebo se opírají o nábytek, což není v předním regionu povoleno. Probíhají tam režijní debaty, např. jaké zboží je třeba doplnit, kdo bude mít v následující chvíli jaký úkol, nebo se vyhodnocují hráči podle toho, kolik toho mohou ke hře dostat zdarma. Hráče také obsluha hodnotí podle povahových rysů nebo vzhledu: „*Tenhle je hroznej, vždycky je cítit po celý herně a ještě by chtěl všechno zadarmo.*“⁹² Hráči také dostávají přezdívky, např. podle automatu, který nejvíce hrají (přezdívka Magic pro pána, který hraje jen tento automat⁹³), nebo podle vzhledu (přezdívka Turek pro muže, který má vzhled jako Turek, ale při evidenci se přišlo na to, že z této země nepochází, nicméně přezdívka mu zůstala⁹⁴), nebo se hodnotí podle objednávek „*ten, co pije vždycky to malý kafe*“⁹⁵. Hodnotí se i přístup hráčů ke hře, jakým způsobem hrají, hlavně se sdělují zajímavosti, např. když někdo volí agresivní hru apod. a někdy se jdou ostatní členové týmu nenápadně podívat, jak to v praxi vypadá „*jdí se podívat, jak do toho dneska mlátí*“⁹⁶. Despekt se projevuje i při pomlouvání hráčů jako: „*Štve mě, že lítám stále za tímhle pánem, když vybírá*“⁹⁷ *pokaždé pod pět set korun, to mě irituje. Takový, co vybíraj jen těch dvě stě, prostě přišli jen vyžít a otravovat a já pak nemám čas, abych se věnovala větším hráčům, ze kterých aspoň mohu něco mít.*“⁹⁸ Před obecnstvem v předním regionu se ale pak ta samá osoba mění zpět v obsluhu herny a přistupuje k takovému hráči stejně jako k hráči, který jí vyhovuje lépe.

Samostatnou kapitolou jsou soukromé vztahy, které v předním regionu a před obecnstvem nedává obsluha najevo. Podoba soukromých vztahů se mění z oficiálních na již zmíněnou „famiárnost“. Projevují se zde sympatie a antipatie členů týmu navzájem, domlouvají se společné akce pro volný čas a probírají se osobní záležitosti. Pokud se v týmu vyskytují antipatie mezi členy, v předním regionu, tzn. na herně v přítomnosti hráčů, to nesmí být vidět, je nutné hrát spolu jedno představení, bez ohledu na soukromé vztahy. V zadním regionu se pak projevují i rozdíly mezi členy, ať už se jedná o věk, zájmy, vzdělání, apod. V předním regionu toto může hráč zaznamenat, ale obsluha vystupuje jednotně, snaží

⁹² Dominika, 33, obsluha, 19.5.2015.

⁹³ Terénní poznámky ze dne 27.4.2015.

⁹⁴ Terénní poznámky ze dne 13.5.2015.

⁹⁵ Dominika, 33, obsluha, 2. 6. 2015.

⁹⁶ Petr, 25, obsluha, 28. 4. 2015.

⁹⁷ Tím myslí výběr výhry z automatu v hotovosti.

⁹⁸ Dominika, 33, obsluha, 19.5. 2015.

se poskytovat stejný standard služeb bez ohledu na tyto odlišnosti. V předním regionu se vytváří idealizovaný dojem, kdy obsluha vystupuje společně tak, aby obecnost nebylo rušeno tím, co dělá tým v zadních regionech.

Zajímavý zadní region je také kancelář, když tam pracuje společně manažer herny a asistentka. Zde se pak řeší zajímavé otázky ohledně přilákání hráčů, hráči se hodnotí tvrdším způsobem a škatulkování probíhá ve větší míře, než u obsluhy, která má lepší přehled o hráčích jako o jednotlivcích. Příkladem mohou být dlouhé rozhovory na téma, kdo vlastně „náš hráč“ je, co asi dělá ve volném čase a jak pro takového člověka vytvořit vhodnou reklamu. Nakonec se paušalizuje např. takto: „*Vcelku stejně hráči nemají žádné zájmy, proto jsou tady, tak to zkusíme klasicky cílit přes nahý holky, auta a chlast zadarmo.*“⁹⁹ Často se zde mluví k „režii“, co je potřeba zlepšit, které aktivity je třeba vylepšit, např. „*Myslíš, že by hráči chtěli zdarma i domácí občerstvení jako třeba pečené buřky a tak?*“¹⁰⁰, nebo se řeší fasáda, vzhled herny, např. rozmístění automatů, atd. Někdy přijde na pomoc s názorem i technik, ale rozhovory probíhají v tomto duchu. Nejvíce se zde pak ale probírá soukromý život, zájmy, politická témata, atd.

4.3 Dohled v herně

Foucault rozděluje moc na moc represivní a moc moderní produktivní. „Funkce moderní moci je podněcovat posílení, kontrolu, dohlížení, zvětšování podílu a organizaci sil, které jim podléhají: moc, která produkuje síly, umožňuje jim sílit a pomáhá je uspořádat, místo aby se blokovala, ohýbala, ničila.“¹⁰¹ V kapitalismu je pak moderní moc nejefektivnější – životní síly lidí jsou kontrolovány a rozvíjeny pro užitek kapitalismu, aniž o tom lidé vědí.

Ve sledované herně se uplatňuje nejvíce právě moc moderní. Důraz je kladen na kontrolu a dohled. Ochranka herny má moc nad ostatními, ať už jsou jimi hráči, či obsluha, protože kromě toho, že vedou evidenci hráčů, tzn., že o hráči získávají první informace, sledují také kamery, které jsou rozmístěny po celé herně včetně zadních regionů. Ochranka neslouží tedy pouze k ochraně a kontrole prostoru, ale i pro ochranu a kontrolu všech subjektů a objektů

⁹⁹ Manažer, 42, 5. 5. 2015.

¹⁰⁰ Manažer, 42, 28. 4. 2015.

¹⁰¹ Foucault M., 1999, str. 242.

(hlídají i členy obsluhy, jsou placeni manažerem, aby nikde neunikaly peníze a herna byla bezpečná). Kamerový systém umožňuje vidět, kdo přichází do herny, umožňuje se tak předem rozhodnout, zda ochranka hráče vpustí dovnitř, je možné ze sedadla židle sledovat, zda někde nevznikají konflikty a i zpětně kontrolovat případné nesrovnalosti. Za dobu mého působení v herně se odhalily např. krádeže, kterých se účastnil celý bývalý tým obsluhy vyjma jedné osoby. Obsluha neúčtovala do pokladny, ale přijímala platby za zboží. Manažerovi daly kamery moc ověřit si své domněnky a neosočovat obsluhu bez důvodu, protože kdyby byli nevinní, určitě by mělo takové neopodstatněné obvinění neblahý vliv na výkon v práci. Kamerový systém pak slouží i pro policii v případě konfliktů. Stalo se, že ochranka musela vyvést z herny podnapilou ženu pod vlivem návykových látek a ona pak podala trestní oznámení na člena ochranky, protože na ní měl být násilnický, kamery ale pak potvrdily, že žena lhala. Tento způsob kontroly umožňuje manažerovi mít kontrolu nad celým prostorem, zaměstnanci a hráči.

V institucích¹⁰² (vězení, škola, práce, herna) se usiluje o podrobení a disciplínu duše, mysli a těla. Jde např. i o rozvržení prostoru (co se v něm nachází a jak je to uspořádáno), ve kterém se sledují určité cíle. Nutná je kázeň, kontrola, dohled, sběr dat o účastnících a kontrola celého sociálního prostoru. Jde o kontrolu a uspořádání sociálního prostoru. To umožňuje vedení a správu osob v určitém prostoru a čase. Každý prostor je zapojen v síti vztahů, kde jsou realizované vztahy mocenské. Každodennost člověka prostupují tyto vztahy a člověk je do nich zapojen. To, že je na člověka neustále dohlíženo, si lidé zvnitřnili natolik, že již nelze dobře poznat, kdo dohlíží a na koho je dohlíženo (i na dohlízejícího je dohlíženo). Dnes je to způsob sebekontroly, který je už i součástí výchovy.

Sociální prostor v herně je upraven pomocí hierarchie, kam jsou všichni zaměstnanci zařazeni a z toho vyplývají jejich povinnosti, zodpovědnost a pravomoc. Největší moc v hierarchii má manažer, nad kterým mají moc majitelé, kteří jsou v herně pomyslně stále přítomni, protože vše financují a potřebují své peníze vydělat zpátky a vydělávat dál. Manažerova rozhodnutí jsou tedy podřízena jejich vlivu, kdy důležitost mají co nejvyšší výtěžky, kterým se upravují veškeré další aktivity. Manažer zajišťuje chod herny tak, že každému určí jeho funkci, to je podřízeno nejvyšší efektivitě. Aby herna fungovala, musí fungovat tým. Pokud je manažer v herně přítomen, má největší moc nad celým týmem, ale i

¹⁰² Foucault M., 1999, str. 109.

nad hráči. On jim připravil podmínky pro hru, prostor upravil tak, aby hráče nalákal a vše přizpůsobil tak, aby hráč v herně nechal co nejvíce peněz, potažmo aby v herně strávil co nejvíce času. Když manažer v herně není, je stále přítomen jiným způsobem: kdykoliv se může podívat na záznamy z kamer, každému řekl, co má dělat a kdykoliv se může dozvědět o chybách členů týmu od členů dalších, i hráči hlídají výkony obsluhy, protože si mohou stěžovat, ale také mohou odejít a na tržbě se takové akce projeví.

Hráči jsou také pod kontrolou, také jsou hlídáni jak kamerovým systémem, tak ochrankou, ale i obsluhou, která se rozhoduje, jak se bude k hráči chovat, ale toto její rozhodnutí je pod tlakem jejich pracovních povinností. Obsluha své povinnosti v přístupu k hráčům plní lépe, pokud se hráč blíží ideálnímu typu hráče, než když je na opačné straně spektra. Manažer, kterému ale nezáleží na tom, jestli hráč dává spropitné, apod., záleží stejně na všech hráčích, ale přesto mi jednou řekl: „*Všichni zákazníci jsou si rovni, jen někteří jsou si rovnější*“¹⁰³, čímž naznačil, že i on si hráče rozděluje podle jejich vhozu do automatu, kdy hráč, který přinese do herny sto tisíc korun, bude obsluhován a přijímán jinak, než hráč, který přijde s pěti sty korunami. „Velký hráč“ pak může dostat i cigarety a drahý alkohol zdarma ke hře, to hráč menší mít nebude, je to výsadou tzv. „velkých hráčů“. Moc hráčů v herně je dána tedy tím, za kolik peněz hrají, nemá na to vliv např. vzdělání, nebo zaměstnání, tedy způsob, jak ke svým penězům mohl přijít, dokonce se z toho vytvořil vtíp na jednoho hráče: „*Třeba točí dětské porno, ale nosí sem dost peněz a ještě je milý*“¹⁰⁴, tady je vidět, že v herně nezáleží na mnoha věcech, které jsou v běžném životě důležité.

Tak vzniká ucelený systém, ve kterém všichni vědí, jaké chování je možné, žádoucí, anebo nemožné a může vést k jejich vyloučení z prostoru. Všechny subjekty v herně jsou zapleteny v síti mocenských vztahů, které se stále vyvíjí a mění, záleží na mnoha faktorech, ale jak jsem vypočetla, nejčastěji na tom, kdo má větší finanční moc, ale s tím předpokladem, že manažer herny má vždy moc hlavního rozhodujícího slova.

Poslední zajímavá kapitola pojednává o tom, o čem se nemluví¹⁰⁵. To se bere neustále v úvahu, ti v pozici autority jsou stále ve střehu. To můžeme sledovat v prostoru, na rozmístění automatů, v organizaci práce a odpočinku, nebo např. v pravidlech pro obsluhu

¹⁰³ Ze dne 18. 5. 2015.

¹⁰⁴ Terénní poznámky ze dne 15.5.2015.

¹⁰⁵ Foucault M., 1999, str. 35.

hostů. O dispozicích jsem se již zmínila, ale mlčení se týká hlavně závislosti na automatech. Nikdy se nemluví o závislosti a o gamblerech. Obě strany jsou si vědomy, že člověk, který automaty hraje, si pěstuje závislost, nebo již závislý je. Dopady závislosti lze snadno najít v mnoha psychologických publikacích, nicméně si je v herně nikdo navenek nepřipouští. Nemluví se o tom, že jsou hráči lákáni ke hře různými reklamami a pobídkami, kterými jsou vouchery na hru, ale také nápoje a občerstvení zdarma, rozmístění automatů, jejich vzhled, atd. Hráči jednoduše přichází, protože chtějí, protože je hra baví. Kdyby se o těchto věcech mluvilo, zničilo by to celé představení.

4.4 Automaty v herně

V herně se nachází kolem 45 automatů, jejich počty se mohou měnit (opravy, výměny, apod.). Automaty se dávají k sobě podle výrobce, podle toho, jak často jsou hrané, apod. Automat, který není příliš oblíbený, tzn., že se příliš nehraje, se dá na místo, kde není tolik na očích. Prostor herny je rozčleněn tak, aby se tam automatů vešlo co nejvíce. Čím soukromější, dosažitelnější a klimatizovanější je místo v herně, tím lepší automat se tam postaví. Nejlepší automat je takový, který láká ke hře, je preferovaný provozovatelem z důvodu nejvyšší výnosnosti, nebo jsou v něm oblíbené hry pro hráče, takže je výhodné ho umístit tak, aby ho všichni viděli a nalákal ke hře. Aby chtěl hráč u automatu strávit nejvíce času je z hlediska prostoru důležité dobré místo, pro které je nejdůležitější soukromí a dále vzhled automatu, který musí být co nejatraktivnější.

U automatů musí být také židle, v herně, kterou sleduji, jsou pohodlné kulaté židle s měkkým polstrováním, na kterých se dobře sedí. Ze židle by hráč neměl chtít vstát. Musí se na ní dobře sedět, ale pojí se s tím i pracovní náplň obsluhy herny, která by měla hráči zajistit pití a jídlo, které je pro hráče zdarma, aby nechtěli odejít na oběd, nebo jinam na občerstvení. Náklady na občerstvení jsou úměrné jejich standardní kvalitě. Hráči ale musí dostávat rychlý zdroj cukrů a tuků, aby se vždy usadili a mohli hrát dál.

4.5 Automat jako komodita

Komodity¹⁰⁶ (tedy i automat) jsou nahlíženy jako věci v určité situaci, která může mít různou povahu pro různé věci, v různém bodě jejich sociálního života. Kouká se spíše na potenciál věcí, než aby se snažilo přesně vystihnout, kde leží hranice mezi komoditami a jinými typy věcí. Soustředí se na totální trajektorii od produkce, skrze směnu a distribuci ke spotřebě. Situace komodit v sociálním životě čehokoliv pak znamená situaci, ve které je možnost směny (minulé, současné i budoucí) za nějaké jiné věci s odpovídající sociální funkcí.

Trajektorii automatu chci ukázat na automatech, kterých je ve sledované herně nejvíc, protože provozovatel, který hernu vlastní, tyto automaty sám vyrábí, tudíž je pro něj jejich provoz nejvýhodnější, má z nich nejvyšší výnos, atd. Navíc jsou to jedny z nejoblíbenějších automatů v Evropě. Výroba automatu probíhá na zakázku, všechny součásti se objednávají od jiných výrobců, protože je to levnější a dávají se pak dohromady v jedné továrně, kde se dovnitř vloží to nejdůležitější - software (program), který se vždy přizpůsobuje legislativě dané země. Každý automat má své výrobní číslo, které musí projít ISO normou, je vyzkoušen EZÚ – elektronickým zkušebním ústavem a jeho výrobní číslo se zaeviduje na finančním úřadě, kde se k němu přiřadí i rok výroby, spotřeba, atd. Příslušný finanční úřad žádost schvaluje pro konkrétní místo. Výrobní číslo VLT musí být shodné jak v programu, tak na registrační známce a na výrobním štítku. Každý automat se zakoupenou licencí od kteréhokoliv výrobce je v evidenci finančního úřadu včetně stavů vhozů a výplat. V herně se pak jen zapojí do zásuvky, zaregistruje se na centrálním serveru firmy (den spuštění, místo spuštění, registrační číslo) a zanesou se do herního řádu, návštěvního řádu a popisu her.

Poptávka po automatech se řídí také vzhledem k automatům. Komodity jak říká Appadurai jsou stálou součástí směny a světa. „V módním systému je naopak omezován vkus v neustále se měnícím světě komodit s iluzí totální zaměnitelnosti a neomezených přístupů.“¹⁰⁷ Proto pak existuje snaha přesunout komodity na objížďky, kde se mohou dostat ze zóny s velkými omezeními do zón s lepší ziskovostí. Příkladem posunu může být nakupování artefaktů turisty, kdy se z rituálního předmětu může stát komodita. Dobrým

¹⁰⁶ Appadurai A., 1986, str. 13.

¹⁰⁷ Ibid., str. 25.

příkladem objížděk jsou módní záležitosti, např. funkční továrny a sklady v bauhaus stylu se mění na módní bydlení, cena těchto komodit se mění, protože jsou zařazeny do zcela jiného kontextu. Objížděky u komodit jsou ale často výsledkem nepravidelných přání a nových poptávek¹⁰⁸, proto se musíme dále podívat na otázku nabídky a poptávky. „Proč je pro nás poptávka tak tajemná je, že na jedné straně má co dočinění s přáními a na druhé s potřebami. Poptávka se spíše ukazuje ale jako funkce mnoha společenských praktik a klasifikací. Poptávka je ekonomickým vyjádřením politické logiky spotřeby a její základy musí být z této logiky zřejmé. Spotřeba je významně sociální, závislá na vztazích a aktivní, není soukromá, není otázkou jednotlivců a není ani pasivní.“¹⁰⁹ „Poptávka skrývá dva odlišné vztahy mezi spotřebou a produkcí, která je prvně určena společenskými a ekonomickými silami a za druhé může těmito společenskými a ekonomickými silami manipulovat.“¹¹⁰ Poptávka po komoditách je řízena módou a vkusem (dříve např. i zákonem proti přílišnému přepychu), které jsou výsledkem sociálního procesu, je pro nás pochopitelnější v naší vlastní společnosti, než ve společnostech, které jsou nám vzdálené. Poptávka může být také manipulována politickými výzvami, ať už jsou to výzvy k bojkotu salátu, který byl pěstován za špatných pracovních podmínek, nebo ať je to nějaká forma protekce.

Právě i vzhled automatu podléhá módě. Dříve byly kabinety k automatům vyráběny např. z překližky, protože do ní nebyla třeba velká investice a hráče ani provozovatele vzhled kabinetu nezajímal, kabinety se používaly prakticky jakékoliv, důležitý byl jen program, který tam byl vsazen. Jak se ale trh začal rozšiřovat, zvyšovala se konkurence a bylo třeba provozovatele a hráče zaujmout komplexním výrobkem s módním vzhledem, který už omezuje i státem dané normy. Dnes se automaty vyrábí z plechu nejen kvůli atraktivnějšímu vzhledu, ale také kvůli normám, které toto předepisují, vzhledem k tomu, že uvnitř je spousta elektroniky. Móda vzhledu automatů, ale i vkus hráčů se může měnit, dnes je např. velmi preferovaný jeden typ automatu, který je již zastaralý, ale svým vzhledem láká nejvíce, i když je v něm stejný program jako v jiných s modernějším vzhledem. Hráče zajímají ale i další věci, např. i tvar a množství tlačítek, atd. Jak mi jeden hráč řekl: „*Když je automat hnusnej, tak k němu nikdo nepude*“¹¹¹.

¹⁰⁸ Ibid., str. 27.

¹⁰⁹ Ibid., str. 29.

¹¹⁰ Ibid., str. 31.

¹¹¹ Luděk, 35, hráč, 22.4.2015.

Automat se skládá z mnoha částí, které mohou mít různé podoby a tím se pak od sebe automaty liší. Jde o kabinet (to je „bedna“, ve které jsou uloženy všechny ostatní části), obrazovka (většina automatů má obrazovky dvě, buď dotykové, nebo ne), akceptor bankovek, mincovník, program (v něm jsou hry, popř. bonusové hry, nebo jackpoty). Liší se pak dále způsobem obsluhy, snadností ovládní, ale i vzhledem a použitými technologiemi výroby.

Změna proběhla v přechodu od mechanického na elektronický automat, který je označen zkratkou VLT (video loterijní terminál), nebo IVT (interaktivní video terminál), což jsou označení stejné věci, ale jinými výrobci. „Videoloterijní terminály jsou zařízeními pro automatický příjem sázek a hru v rámci centrálního loterijního systému, který pracuje na principu sázkové hry s fixně danou pravděpodobností výhry pro jednotlivé hry (tzv. fixed odds betting), které lze na systému provozovat. Princip je založen na propojení libovolného počtu videoloterijních terminálů po internetové síti s centrálním serverem. Spuštěním každé jednotlivé hry na videoloterijním terminálu se spustí interaktivní komunikace mezi terminálem a centrálním serverem, který odešle zpět terminálu číslo, vygenerované generátorem náhodných čísel. Terminál toto náhodné číslo převede na konkrétní výsledek dané hry. Případná výhra je připočtena ihned automaticky hráči do jeho kreditu na přístroji. Sázky se pohybují od 1 do 1000 Kč na jednu hru.“¹¹²

Zajímavá a nejvíce provokující je pak v samotném programu grafika a zvuk. Na obrazovce automatu stále něco svítí a hraje, velkým lákadlem jsou např. demo hry, kde je vidět, jak se vsázejí velké částky a pak tam přicházejí bonusy, kredity a tedy velké výhry. Barvy grafiky jsou vybírány odborným grafikem právě tak, aby působily na psychiku hráče žádoucím způsobem, tedy nalákaly ho ke hře a nenechaly ho odejít. „*Na každém obrázku záleží*“, řekl mi technik¹¹³. Hráče mají nalákat ale i zvuky, automat hraje nějakou hudbu, nebo jen čas od času vydá nějaký zvuk, kterým na sebe upoutává pozornost. Jako u grafiky, i o hudbu se stará speciální zvukař, který ví, jaké zvuky jsou pro lidi lákavé a libé, ví, že záleží na každé tónině. Jedna ze členek obsluhy si myslí, že „*muzika v automatu je jako droga, ten typ*

¹¹² Dostupné na luckymoney.cz/VLT.

¹¹³ Dne 18. 4. 2015.

muziky člověka upoutá a pak jí potřebuje slyšet, vsází si pak i v hlavě, mě je odporná, ale hráči jí mají rádi“.¹¹⁴

4.6 Automat jako iniciátor vztahů

Automat je složitá věc, která ovlivňuje hráče i obsluhu. Každý pro ně má přezdívky, např. pro automaty s názvem Adell se vžila přezdívka Adéla a automaty typu Apollo jsou označovány podle jejich pořadových čísel „osmička“, atd. Pro většinu lidí, kteří se u nich pohybují, jsou velkým lákadlem, např. technik se mi svěřil¹¹⁵, že když s prací u automatů začínal, i v něm vzbuzovaly pocit, že má nad automaty nadvládu a že může vyhrát a v hlavě si vizualizoval, jak mu „to zrovna přijde“. U hráčů je celkem běžné, že si myslí, že mají systém (mačkání tlačítek, rytmus změny sázek, práce s tlačítky a dotykovou obrazovkou), kterým na automat vyzrají a získají vyšší výhru.

Předměty mají podle Appaduraie mnohé prospěšné funkce¹¹⁶, které pomáhají formovat lidskou existenci. Mají hodnotu pro jednotlivce i skupiny. Tyto hodnoty mohou být citové, estetické, spirituální, ekonomické, aj. Hodnota není nikdy neodmyslitelnou součástí věci, ale je úsudkem subjektu o dané věci. Hodnota může být připsána celou společností (např. hodnota zlata v ekonomické směně), nebo může být vyloženě subjektivní (např. plyšový medvěd pro jeho majitele). Appadurai dále odkazuje na Simmela, podle něhož hodnota není obsažená v předmětu, ale je soudem, který o ní vytvořil subjekt.

Zde předkládám několik výpovědí, které jsem dostala v terénu při provádění neformálních rozhovorů, abych se dozvěděla, jakou hodnotu má automat pro účastníky výzkumu v herně:

Manažer, 42: „Automat je pro mě služba, na které firma vydělává. Nikdy jsem ho nehrál. Jako se starám o firmu, tak se starám o automat, kdybych měl obchod s koberci, stejně tak bych se staral o koberce. Já jsem prodejce a toto je můj produkt. Pro lidi je to způsob zábavy, mě to ale jako zábava nepřipadá (přirovnává k rybaření¹¹⁷), ale každý by měl mít právo svobodné

¹¹⁴ Dominika, 33, obsluha, 19.5. 2015.

¹¹⁵ Ze dne 15.5.2015.

¹¹⁶ Appadurai A., 1986, str. 3.

¹¹⁷ Druh zábavy záleží na svobodné volbě. Manažer zde staví na roveň rybaření a hraní automatů.

volby, jak naloží se svým volným časem a prostředky. Kdyby nebylo automatů, živil bych se jinak.“¹¹⁸

Arnošt, 29, technik: „Pro mě je automat obživa, nic jiného ani dělat nemůžu, tuto práci dělám už konce studií. Nesnáším hudbu, která na automatech hraje, ale hráči jí mají rádi, tak to je asi dobře.“¹¹⁹

Petr, 25, obsluha: „Automat je pro mě zdroj práce a příjmů. Má ale také solární účinky, protože vyzařuje teplo“ (směje se). Je to ale továrna na neštěstí, způsobuje stres, je zhoubný, patří pro mě do stejné skupiny jako drogy, alkohol, je to zdroj závislosti, je ničivý pro rodiny, vztahy a podporuje kriminalitu.“¹²⁰

Dominika, 33, obsluha: „Automat je součást mojí práce, vadí mi, že je podnětem k závislosti a lákadlo.“¹²¹

Pavel, 27, obsluha: „Automat prostě stále bliká a hraje. Chodím k němu jen, když mě potřebuje (tzn., když musím vyplatit výhru). Mám k němu ale kladný vztah, když u něj sedí člověk, který má peníze, hraje a dává mi dýška.“¹²²

Luboš, 28, ochranka: „Díky automatům mám práci, bolí mě z nich ale oči (ostře svítí ve tmě), jinak k nim jsem laxní, nezajímají mě ani výhry, hrát bych nikdy nešel, rád ale zkoumám, co je v automatu za hry a těším se na jejich aktualizace.“¹²³

Zdeněk, 22, ochranka: „Podle mě je to stroj pro pitomce, který mi ale vydělává slušný peníze.“¹²⁴

Jitka, 28, hráč: „Hraju je, abych se odreagovala z dnešního světa, od blbců v práci a taky pro výhru.“¹²⁵

Roman, 46, hráč: „Je to pro mě spíš zábava, ale chodím sem spíš kvůli lidem, abych si popovídal, než kvůli automatu.“¹²⁶

¹¹⁸ Ze dne 21. 4. 2015.

¹¹⁹ Ze dne 27. 5. 2015.

¹²⁰ Ze dne 18. 5. 2015.

¹²¹ Ze dne 19. 5. 2015.

¹²² Ze dne 22. 5. 2015.

¹²³ Ze dne 18. 5. 2015.

¹²⁴ Ze dne 22. 5. 2015

¹²⁵ Ze dne 17. 4. 2015

K automatu se skoro všichni účastníci výzkumu vyjadřovali ve vztahu k penězům, hráči chodí vyhrát, zaměstnanci si díky nim chodí pro výplatu a manažer to považuje za druh podnikání, který mu vydělává. Automat může být pro subjekty v herně zdrojem zábavy a odreagování, ale takový není pro každého, pro hráče to tak jistě je, ale zaměstnanci se v těchto názorech rozcházejí.

Členové obsluhy se ale naopak také často vyjadřovali k negativním stránkám automatu, k jeho společenské škodlivosti, protože jsou denně svědky toho, jak např. otec od rodiny vhadzuje velké peníze do automatu, se kterým tráví po práci více času, než se svými blízkými, a peníze také mohou dojít a to pak vede k dalším neštěstím. Ale ačkoliv na tyto problémy všichni myslí, nijak se o nich nemluví a berou se za nepříjemnost, ale tím, že by se obsluha rozhodla tam nepracovat, aby toto nepodpořila, by uškodila jen sama sobě, protože na jejich místo vždy čekají další desítky zájemců. Dominika, 33, mi řekla: „*Jako mě to štve, že jo, ale co jinýho bych šla dělat, jinde si tolik nevydělám, ale je to blbý*“¹²⁷. Anna, 22, si jednou všimla: „*Tahle pani tu začínala hrát za korunku za dvě a dneska už jede sázky za stovku, to nedopadne dobře, škoda, že zrovna taková hodná.*“¹²⁸ Já osobně z toho důvodu na herně nemůžu pracovat, protože bych se neuměla dobře odcizit od způsobování neštěstí hráčům. Na jednu stranu je automat zdroj peněz, ale na druhou každý člen obsluhy často reflektuje svojí pozici jako spoluúčast na neštěstí.

Potom jsou účastníci ovlivňováni hudbou a světlem, které automaty produkují. Těm, kteří považují automat za zdroj zábavy, se hudba a blikání líbí, ostatní to rádi nemají, někomu to i vadí. Zajímavé je, že jeden člen obsluhy se zmínil o teple, které automaty vyzařují, obzvlášť v létě, když není zapnutá klimatizace, je tato charakteristika automatu nápadná pro všechny účastníky v prostoru, protože v herně je pak velké teplo, které nelze vyvětrat, protože ho vyzařují automaty, které se nedají vypnout, to by pak herna nebyla hernou.

Některé zaměstnance pak baví sledovat hru jako sport, baví je, jak hráči vsází a je to pro ně v tu chvíli také adrenalinová hra, v tu chvíli má pak hazardní hra, která je typem alea, agonální charakter soupeřivých her.

¹²⁶ Ze dne 21. 4. 2015.

¹²⁷ Ze dne 1. 5. 2015.

¹²⁸ Ze dne 16. 3. 2015.

Automat ale také ovlivňuje náladu hráčů, když vyhrávají, mačkají tlačítka v klidu a rozvázně, když prohrávají, tak se mění jejich způsob hry tak, že do stroje někdy až zběsile buší a snaží se ho agresivitou donutit k tomu, aby se choval podle toho, jak sami chtějí. Hráči si myslí, že mají systém, např. rytmus změny sázek, práce s tlačítky a monitorem, kterým mohou ovlivnit výšku výher a kterým prakticky automat ovládají.

Kromě toho, že automat láká hráče ke hře, je schopen také volat obsluhu. Když se stane závada, nebo se chce do automatu někdo dostat nekvalifikovaným způsobem, automat začne houkat. Automat k sobě svolává většinu účastníků herny a všichni jsou v herně kvůli němu a kvůli penězům, které dokáže přinést.

5. Závěr

V celé práci jsem se snažila vykreslit obraz jedné herny, rozebrat vztahy, které v ní probíhají, včetně předávání moci, a nakonec to vše nasměrovat kolem herního automatu. Empirickou část jsem ukotvila za pomoci těchto děl: k tématu vztahů, rolí a k popisu prostoru herny jsem použila knihu Všichni hrajeme divadlo od Ervinga Goffmana, k tématu moci, dohledu a kontroly jsem využila dvou děl od Michela Foucaulta a u tématu materiální kultury a teorie agency k popisu automatu, k jeho definování jako komodity a k jeho postavení jako iniciátora vztahů jsem se držela díla Social life of things od Arjuna Appaduraie. Teorie těchto autorů jsem měla stále na paměti i při provádění empirického výzkumu. Vlastní výzkum jsem provedla pomocí etnografie, kde se mi nejlepším průvodcem stala kniha Etnografie od Stöckelové a Abu Goshe, která mi pomohla zejména s reflexivitou ve výzkumu, která byla, vzhledem k mému postavení ve výzkumu, pro mou práci nepostradatelná. V empirické části jsem co nejlépe přiblížila prostor herny, účastníky a automat z několika pohledů. Kdybych měla zhodnotit nedostatky práce, určitě bych zmínila nedostatek dat od hráčů, které jsem nakonec nezúčastněně pozorovala, protože jsem bohužel nepřišla na to, jak s hráči provádět rozhovory, kterých jsem vytvořila jenom pár. Lépe by se rozhovory prováděli, pokud bych se infiltrovala mezi hráče a nebyla v pozici obsluhy.

Z dat, která jsem vytvořila při výzkumu, jsem zjistila, že herna funguje jako organismus, kde existuje celá síť vztahů, kde každý subjekt ovlivňuje subjekt druhý. Aktéři vystupují

v různých rolích a jejich chování se mění podle toho, jací účastníci je právě sledují, nebo ovlivňují. Na organismus herny má vliv její scéna, fasády účastníků, ale i jejich chování v týmu, včetně posunů mezi regiony. Všechny subjekty jsou pod stálým dohledem. Moc je prosazována moderním způsobem, kontrola je realizována pomocí pracovní hierarchie, ale také kamerovým systémem a za pomoci členů ochranky.

Automat má mnoho funkcí, jedna z hlavních je, že přivádí všechny účastníky do herny, od manažera, přes zaměstnance herny, po hráče, všichni jsou zde kvůli automatu. Jeho působení je ovlivněno místem, na kterém stojí, ale také jeho charakteristickými znaky (vzhledem, programem, atd.), automat ale sám má vliv na aktivity a aktéry v herně. Kromě toho má automat i další vliv, který je účastníky hodnocen jako negativní, o kterém se nemluví, ale stále jej někteří účastníci berou v potaz.

V této práci bych ráda pokračovala i v budoucnu, přidala bych hlubší pohled hráčů na danou problematiku a práci bych rozšířila o působení reklamy na hráče, protože herna využívá mnoho nástrojů k přitáhnutí pozornosti, ať už jsou to billboardy, letáčky, ale také věrnostním program, atd.

Seznam literatury:

- Appadurai,A., 1986, *Social life of things, commodities in cultural perspective*, vyd. Cambridge University Press
- Callois,R., 1998, *Hry a lidé*, Nakladatelství Studia Ypsilon
- Foucault,M., 2000, *Dohlížet a trestat*, vyd. Dauphin
- Foucault,M.,1999, *Vůle k věděni, Dějiny sexuality I.*, Herman a synové
- Goffman,E., 1999, *Všichni hrajeme divadlo, Sebezprezentace v každodenním životě*, Nakladatelství Studia Ypsilon
- Guillemin,M. a Gillam,L., 2004, *Etika, reflexivita a „eticky důležité okamžiky“ ve výzkumu*, Biograf č.35, str.11-31
- Hendl,J., 2008, *Kvalitativní výzkum*, vyd. Portál
- Chanail,R.J., 1998, *Jak srovnat kvalitativní výzkum do latě?*, Biograf č. 15-16, str. 29-37
- Konopásek,Z., 1997, *Co si počít s počítačem v kvalitativním výzkumu*, Biograf č. 12, str.71-110
- Novotná, H., 2008, *Kvalitativní strategie výzkumu*, In: Úvod do společenskovedních metod, UK Praha, dostupné z: <http://moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=435> [cit. dne: 11.6.2015]
- Ouzounoglou, A., 2011, *Formy reprezentace alternativní medicíny na příkladu obchodu Barevný svět*, vyd. UK Praha
- Sokol, J., 2004, *Malá filosofie člověka*, Praha,vyd. Vyšehrad
- Stöckelová,T. a Gosh,Y.A., 2013, *Etnografie, Improvizace v teorii a terénní praxi*, vyd. SLON
- Zákon 202/1990 Sb. - O loteriích a jiných podobných hrách - poslední stav textu k 1.1.2014, dostupný na www.mfcr.cz

Další zdroje:

luckymoney.cz/VLT