

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií, katedra sociologie

Bakalářská práce

2018

Hugo Handl

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií, katedra sociologie

Hugo Handl

Sběratelé starých her: kolegové, lovci, židé

Bakalářská práce

Praha 2018

Autor práce: **Hugo Handl**

Vedoucí práce: **Mgr. Ema Hrešanová, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2018

Bibliografický záznam

HANDL, Hugo. *Sběratelství*. Praha, 2018. s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí diplomové práce Mgr. Ema Hrešanová, Ph.D.

Abstrakt

Virtuální sociální síť Facebook je vzhledem ke své popularitě a rozšířenosti významným problémem a jako taková i vztahy utvářené na ní a komunity s tou sociální sítí spojené představují téma, kterému by měla být věnována pozornost. V této práci se soustředím na relativně nedávnou komunitu na Facebooku v kontextu České republiky, a to komunitu sběratelů starých her. Předmětem práce jsou dvě Facebookové skupiny, které byly vybrány vzhledem ke své popularitě, co se týče členské základny a její aktivity a zároveň na základě zaměření skupin nikoliv výhradně na směnu sbíraných předmětů ale i interakce mezi členy formou obdivu sbíraných předmětů a sdílení vlastního sběratelství s dalšími členy. Cílem této práce je prozkoumat tento aspekt skupin sběratelů starých her a zjistit jakým způsobem se podílí členové skupin na dění v nich, jakou pozici zaujímají vzhledem ke komunitě sběratelů a utváření vztahů v rámci ní a jimi sledovaná motivace jednat a uvažovat o komunitě sběratelů a vlastním sběratelství příslušnými způsoby. Tyto aspekty jsou konkrétněji zkoumány prostřednictvím konceptů sběratelství, komunity, humoru, materiálního aspektu a jejich vzájemné provázanosti. Zdroji dat jsou: pozorování v rámci každé ze skupin; pozorování v rámci moderátorského chatu ve skupině, ve které jsem členem moderátorského týmu a rozhovory s vybranými členy obou skupin. Rozhovory byly provedeny online prostřednictvím chatu i osobně. Metodou analýzy dat byla kombinace netnografického pragmaticky-interakcionalistického přístupu a otevřeného kódování.

Abstract

Virtual social network Facebook is, taken its popularity a wide-spread nature important problem and as such relationships born within it and communities, connected to this social network present a topic, which ought to be given attention. In this thesis I focus on a relatively recent community on Facebook in the context of Czech republic, community of old video game collectors. Subjects of this thesis are two Facebook groups, selected because of their popularity: their member base and its activity and also

on the basis of their orientation not mainly on exchange relating to items collected, but also interactions between members in the form of admiration of collected items and sharing their own collecting with other members. Aim of this thesis is to examine this aspect of groups of collectors of old video games and find out in what way do members of groups contribute to development within them, what position do they take in regards to community of collectors and forming relationships within it and motivation followed by them in the way they act and think about community of collectors and their own collecting in according ways. These aspects are more specifically explored through concepts of collecting, community, humour, material aspect and their inter-connectedness. Sources of data are: observation within each of two groups; observation within moderator chat in group, in which I am member of the moderator team, and interviews with selected members of both groups. Interviews were carried out online through chat and F2F. Method of analysis was a combination of netnographic pragmatic-interactionist approach and open coding.

Klíčová slova

Netnografie, sběratelství, komunita, humor, staré hry, hry, konzole, počítačové hry, materiální

Keywords

Netnography, collecting, hobbyist collecting, community, old video games, consoles, computer games, material

Rozsah práce: 186 740 znaků (včetně mezer)

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval/a samostatně a použil/a jen uvedené prameny a literaturu.

Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.

Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne ...

Hugo Handl

Institut sociologických studií

Teze bakalářské práce

Abstrakt

Hranice mezi žitím v rámci virtuálních prostorů a mimo ně a implikace mizení této hranice v současnosti jsou problémem, se kterým se setkáváme na denní bázi. Způsoby, jakým se pokoušíme vyrovnat s tímto problémem prostřednictvím vyhrazení určitých typů vztahů pro určité platformy, by měly být více rozebírány. V této práci si vytyčuji cíl zjistit, jakým způsobem lidé na virtuálních sociálních sítích, konkrétně v rámci skupin na těchto platformách, udržují vztahy v tomto prostoru, jakou povahu tyto vztahy většinou mívají, jakým způsobem se podílí či nepodílí na dění v rámci skupiny a co je motivuje k tomu tímto způsobem jednat a takto uvažovat. Metodologie výzkumu bude složena z kombinace etnograficky pojatého zjevného pozorování v prostoru skupin a rozhovorů s vybranými členy skupin ať už prostřednictvím textové konverzace, osobního kontaktu, či formou tomuto kontaktu blízkou. Rozhovory budou následně analyzovány prostřednictvím zakotvené teorie a poznámky z pozorování pomocí pragmaticky-interakcionistického přístupu.

Abstract

Boundary lines between living within virtual spaces and outside of them and implications of disappearing of such lines are a contemporary problem we meet with on a daily basis. Ways, in which we try cope with this problem by dedicating certain types of relationships for certain platforms, should be analyzed more. In this thesis I set myself a goal to find, in what way do people on social network sites, specifically within group on these platforms, maintain relationships in this space, what is most often the nature of these relationships, in what way do they participate or do not participate on the affairs within group and what motivates them to act and think about it this way. Research's methodology will compose of combination of ethnographically constructed evident observation in the group's space and interviews with selected members of groups via either text conversation, face-to-face contact, or other form close to such contact. Interviews will then be analyzed through Grounded Theory and notes from observation through pragmatic-interactionist approach.

Obsah

ÚVOD	3
1 TEORETICKÉ VYMEZENÍ	4
1.1 FACEBOOK	5
1.2 ZÁJMOVÉ KOMUNITY.....	5
1.3 SBĚRATELÉ STARÝCH HER A DEFINICE SBĚRATELE.....	7
2 PROBLEMATIZACE SBĚRATELŮ NA FACEBOOKU	9
3 METODOLOGIE	11
3.1 POZOROVÁNÍ.....	12
3.2 ROZHOVORY	13
3.3 PROFIL INFORMÁTORŮ	14
3.4 „INSIDER“ POZICE A ETICKÉ ŘEŠENÍ VÝZKUMU	15
4 POLE SBÍRÁNÍ HER	20
4.1 DEFINICE HRY (VIDEOHRY, POČÍTAČOVÉ A ARKÁDOVÉ HRY)	20
4.2 STARÉ HRY	22
4.3 PROFIL SKUPIN	23
4.3.1 <i>Stáří skupin</i>	23
4.3.2 <i>Komunita dvou skupin</i>	24
5 SBĚRATELSTVÍ	26
5.1 STÁRNUTÍ HER A SBĚRATELŮ	27
5.2 DUALITA POJMU SBĚRATEL	28
5.3 HODNOTA.....	30
5.3.1 <i>Finanční hodnota a finanční náročnost</i>	31
5.3.2 <i>Osobní hodnota</i>	33
5.4 AUTENTICITA(ORIGINÁLNÍ A NEORIGINÁLNÍ KONZOLE A HRY).....	36
5.5 AUTENTICITA(FORMY FYZICKÝCH NOSIČŮ).....	37
5.6 ROZPOČET	37
5.7 HRANÍ A SBÍRÁNÍ.....	38
5.8 ZISK A PŘEPRODEJ	40
6 HUMOR	44
6.1 NEGATIVNÍ STRÁNKY STARÝCH HER A KONZOLÍ	44
6.2 STÁRNUTÍ A ZANEPRÁZDNĚNOST.....	45
6.3 CENA.....	46
6.4 OSOBNÍ HODNOTA	47
6.5 ÚTRATA.....	48
6.6 KONKURENCE	51
6.6.1 <i>mezi sběrateli</i>	52
6.6.2 <i>Mezi skupinami</i>	53
6.7 HROMADĚNÍ	55
6.8 ZISK	58
6.9 METAFORA ŽIDA	59
7 KOMUNITA	62
7.1 SDÍLENÍ INFORMACÍ.....	67
7.2 SDÍLENÍ ZÁJMU	68
7.3 SDÍLENÍ PŘEDMĚTŮ	69
7.4 SDÍLENÍ ÚLOVKŮ	71
8 MATERIÁLNÍ STRÁNKA	74
8.1 OSOBNÍ HODNOTA	76
8.2 ŽIVOTNOST.....	79

8.3 HRATELNOST.....	81
ZÁVĚR	83
POUŽITÉ ZDROJE	85
SEZNAM PŘÍLOH.....	89

Úvod

Sociální síť Facebook je stále více součástí našeho života. Mnozí z nás ji používají pro udržování kontaktu s přáteli, a představuje to mocný nástroj jak v tomto ohledu, tak i pro výzkum v sociálních vědách. Množství zájmových komunit se dočkalo pozornosti odborných prací v sociálních vědách. Mezi nimi i sběratelské komunity, avšak co se týče konkrétních sběratelských komunit, tak tato pozornost opadá.

Cílem této práce je tedy se soustředit na sběratelské skupiny zaměřené na jeden konkrétní zájem, a to staré hry, videohry, počítačové a arkádové hry. Tento problém budu zkoumat prostřednictvím kombinace otevřeného kódování a pragmaticky-interakcionistického přístupu. Budu pracovat se třemi zdroji dat a to pozorováním v rámci dvou zkoumaných skupin sběratelů starých her na Facebooku, pozorováním v moderátorském chatu jedné ze skupin a rozhovory s vybranými členy těchto skupin. Konkrétní cíl se týká explorační následujících konceptů v komunitě sběratelů starých her: sběratelství, humor, komunita a materiální stránka. Pozornost bude věnována vzájemné provázanosti těchto konceptů v souvislosti s utvářením hodnoty sbíraných předmětů a pobýváním v komunitě sběratelů reprezentované v rámci tohoto výzkumu zkoumanými skupinami.

1 Teoretické vymezení

Informační technologie (dále jen ICT), ať už v podobě samotných zařízení prostřednictvím jichž je nám umožňován přístup s rozsáhlým polem informací, jakými jsou počítač, nebo mobilní telefon, nebo služeb v podobě nejrůznějších Web 2.0 aspektů jakými jsou i virtuální sociální sítě (Facebook, Twitter, YouTube), představují neopomenutelnou část života čím dále více z nás, jak můžeme sledovat ve vzrůstu používání sociálních sítí v České republice za roky 2010-2016 [ČSÚ 2016] a v pokračujícím, i přesto, že mírném vzrůstu z roku 2015 do roku 2016 [European Commission 2017].

V souvislosti se zvýšenou přítomností ICT v životě rozšiřujícího se počtu osob odborné publikace již několik let sledují nejrůznější problematiku spojenou s jejich vlivem na život mimo ně [Mcpherson, Smith-Lovin, Brashbears 2006; Jordan 2009; Schroeder 2010; Steinfield, Ellison, Lampe 2008]. Reality „online“ a „offline“ byly sledovány i v kontextu hybridních vzdělávacích komunit [James, Busher 2013].

Pozornost byla věnována taktéž virtuálním sociálním sítím (Social Network Sites; dále jen SNS) a Facebooku konkrétně [Steinfeld, Ellison, Lampe 2008, Murthy 2010, Tufekci 2008]. Facebooku jako SNS je třeba věnovat pozornost, obzvlášť pro jeho vedoucí pozici na poli sociálních sítí v kontextu České republiky [Karlíček et al. 2012].

Již není možné vnímat sociální a kulturní život bez toho abychom vzali v potaz internet [Kozinets 2010]. Facebook jakožto jeden z představitelů Web 2.0 rozhraní, je jedním z hlavních nástrojů, který je užíván jednak, jakožto zdroj dat [Steinfeld, Ellison, Lampe 2008, Murthy 2010, Tufekci 2008], nebo i prostředek vedení konkrétních aspektů výzkumu, například rozhovorů [Murthy 2010]. Proměna internetu do Web 2.0 představila mnohé změny do jeho dynamik. Jednou z nich je zvýšené množství lidí, kteří se aktivně podílejí na komunikaci v sociálních uskupeních na internetu [Kozinets 2010]. Aktivní přístup k interakcím na sociálních sítích představuje pro výzkumníky a i osoby v soukromém sektoru přínos v podobě rozsáhlého množství dostupných informací. Především výzkumy se zabývaly mimo jiné i způsoby jak společnosti využívaly Facebookové skupiny ke zvýšení přitažlivosti své značky [Lin, Lu 2011] či

potenciálem zákazníků vytvářet hodnoty a užívat jim poskytované služby inovativními způsoby [Marandi et al. 2010].

1.1 Facebook

Facebook může být využit v rámci výzkumu různými způsoby. Podobně jako ostatní SNS může sloužit jako výzkumný terén a pomocí jeho výzkumných aplikací může výzkumník provádět hromadný sběr dat [Murthy 2013].

Jeden z klíčových aspektů SNS spočívá ve způsobu, jakým podporují onu výše zmiňovanou aktivní komunikaci. Povzbuzují své uživatele k tomu, aby sdíleli s ostatními nejrůznější typy obsahů (vizuální, audiovizuální) a navzájem se informovali o novinkách [Pink, Postill 2012]. Nejedná se v tomto smyslu o pouze o jednorázová setkání na internetu, či jednosměrnou komunikaci omezenou pouze na prezentování vlastního obsahu (v kontextu Facebooku například zveřejňování příspěvků pouze na svém profilu). V rámci online komunit se udržují komplexnější a dlouhodobější vztahy vyznačující se záměrem mít sociální vztah v rámci dané komunity a množstvím interakcí v rámci skupiny [Kozinets 2010].

Facebook prostřednictvím tvorby online komunit a skupin má potenciál figurovat jakožto nástroj, jak se na něm lidé se stigmatizovaným zájmem mohou provozovat vztahy s těmi, se kterými sdílí zájem v prostoru, který jim poskytuje určitou míru bezpečí [Murthy 2010]. Zároveň představuje vhodný nástroj k udržování vztahů s lidmi z informačního a logistického hlediska, a může prostřednictvím něho docházet k započítí konverzace i s lidmi na velkou vzdálenost, nebo aktivnějšího sledování dění v okruhu již existujících „přátel“¹ [Steinfeld, Ellison, Lampe 2008].

1.2 Zájmové komunity

Volnočasové aktivity, koníčky a další aktivity, které nelze přímo zařadit k povolání lze datovat zpět do 2. poloviny 20. století, kdy se v důsledku měnící se koncepce povolání v západních společnostech lidé díky dostatku času a finančních prostředků věnovali lidé těmto aktivitám s větší intenzitou a větší vážností [Elkington, Stebbins 2014]. Mezi tyto volnočasové aktivity je možné zařadit i sbírání nejrůznějších předmětů.

¹ Termín „přátele“ je zde vnímán v kontextu SNS Facebook, tedy lidé, vztah mezi nimiž je dle Facebooku definován jako „přátele“.

Sběratelství bylo již zkoumáno [Lee, Trace 2009, Margree et al. 2014] a to sběratelství různých předmětů: umění spojeného s anime [Ellis 2012], vinylových desek [Margree et al. 2014], mincí [Case 2009], nebo například gumových kačenek [Lee, Trace 2009].

Pestré množství předmětů představuje problém z hlediska definice sběratele, konkrétně definice na základě předmětu této aktivity. McIntosh a Schmeichel prezentují definici postavenou na dvou předpokladech: sběratelé daných předmětů je nevyužívají k účelu, ke kterému byly primárně vyrobeny, nebo tento účel je sekundární k jejich obvyklému využití; osoba, která dané předměty sbírá, si je po obdržení plánuje po nějakou dobu ponechat [2004]. Sběratelství bylo také v předešlých výzkumech konceptualizováno na základě koncepce seriózního využití volného času² [Anderson, Taylor 2010; Margree et al. 2014; Lee, Trace 2009]. Richard A. Stebbins představil tento termín v rámci širšího konceptu využití volného času, který na základě aktivního podílení se na určité aktivitě a vážnosti vnímání této aktivity vymezil na: „casual leisure“, „project-based leisure“ a „serious leisure“ [Stebbins 2007]. V případě „casual“ je objektu volného času věnováno spíše méně času a má sloužit primárně jako prostředek relaxace a odpočinku, „project-based“ představuje volný čas strávený aktivitou, která již není podnikána v rámci odpočinku, ale je více kreativní a komplikovanější aktivitou, a „serious“ se odlišuje od předchozí v tom, že se již aktivitě nevěnuje čas jen nepravidelně a ten, kdo se jí účastní v rámci tohoto typu „leisure“ má dostatečný zájem o ni a shledává ji tak i jako naplňující i nehledě na externí faktory s ní spojené [ibid.]. Lee a Trace navázali na tuto typologii se svým vymezením sběratelů na: „serious“, „casual“ a „social“, přičemž „casual“ sběratelé mají zájem o rozšiřování svojí sbírky, ale méně komunikují s ostatními sběrateli a nemají zájem o získávání vzácných exemplářů do svojí sbírky, „serious“ sběratelé se oproti nim vymezují vysokou mírou komunikace s ostatními sběrateli a zájmem o vzácné exempláře, a „sociální“ vnímají sběratelství jako sociální aktivitu [2009].

V několika výzkumech vstupovali lidé do online komunit sběratelů na základě předešlé zkušenosti s předměty sbírání, kdy se například v případě výzkumu sběratelů vinylových desek, zaměřovali účastníci na sbírání hudby, do jejíhož poslouchání je zasvětila rodina, přátelé, nebo lidi okolo kterých se pravidelně pohybovali [Margree et

² Přeloženo ze „serious leisure“ [Stebbins 2007]

al. 2014]. Významnou roli v motivaci po sbírání určitých předmětů také představují i osobní asociace s předměty, jak shledal Case ve své studii sběratelů mincí[2009].

Předpoklady, že instrumentální využití bude pro sběratele sekundární, nebo nebude vůbec přítomno v jejich používání sbíraných předmětů [McIntosh, Schmeichel 2004] a motivace ke sbírání je založena na předešlé zkušenosti se sbíranými předměty představují výzvy, pokud se budeme soustředit na komunity zaměřující se na předměty s retro tematikou, jako vynilové desky, walkmany, nebo i staré hry.

1.3 Sběratelé starých her a definice sběratele

V kontrastu proti lineárnímu pohledu technologického pokroku se vymezuje mediální archeologie, teoretická koncepce postavená na myšlence, že stará média již nás neovlivňují tou měrou jako média nová, ale ještě nás neopustila a ať už prostřednictvím retroprodukce (tedy vytváření nových předmětů inspirovaných starými médii, například nábytek inspirovaný hrou Tetris) [Parikka 2013]. Sběrání starých her lze zařadit do tohoto širšího rámce. Jedná se o médium, jehož počátky se datují pouze několik desetiletí zpátky a vzestup jeho popularity na poli širší veřejnosti je možno omezit na délku dvou lidských generací [Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca 2013]. V případě vynilových desek bylo však zjištěno, že motivace sbírat desky byla založena na zkušenostech sběratelů z jejich dětství [Margree et al. 2014] a předmětem sbírání mohou být jakékoliv předměty [Case 2009].

Definice sběratelství podle McIntoshe a Schmeichela [2004] lze aplikovat na hry. Je třeba se však v této instanci zaměřit na jednu klíčovou otázku během výzkumu, tj. otázku sbírání předmětů a zároveň jejich instrumentálnímu použití, v kontextu digitálních her tedy sbírání předmětů a zároveň jejich hraní. V návaznosti na mediální archeologii, která sleduje starší média jakožto objekty nostalgie [Parikka 2013] jsem se rozhodl se pokusit sledovat tento problém více podrobně, konkrétně zabývat se motivací pro sbírání her, přičemž na základě výše zmíněné literatury [ibid.] se budu zabývat právě otázkou historie zájmu účastníků o sbírání her a hry celkově. Je založené na osobní zkušenosti s hrami v době, kdy konzole ještě byly kulturně relevantní (tedy ve svém komerčním životním cyklu: vyráběny a podporovány firmou, která je vyráběla a distribuovala) Je založená na jiné formě zájmu o hry jako takové, a co přimělo účastníky se věnovat sbírání her celkově.

Z teoretického hlediska budou tedy sběratelé starých her vymezeni na základě přítomnosti určité vášně ke hrám, které jsou předmětem jejich sběru, tedy jejich určité míry vnímání této aktivity v rámci koncepce využití volného času jak bylo rozvedeno výše a intence pořizovat nové předměty do sbírky za účelem jejich ponechání v této sbírce, přinejmenším po určitou dobu.

2 Problematizace sběratelů na Facebooku

Výzkumným problémem kterým se zabývám v této práci jsou komunity sběratelů starých digitálních her(dále jen her) a pobývání v nich postaveno na základě teorie sběratelství jakožto seriózního využití volného času(překlad z: „serious leisure” [Stebbins 2007]) [Anderson, Taylor 2010; Margree et al. 2014; Lee, Trace 2009]. Tématy kterými se práce v tomto kontextu zabývá jsou: sociální interakce mezi členy, pojmání zkoumaných předmětů a skupiny a motivace ke sbírání a jeho povaha. Zároveň se práce zabývá v širším smyslu i rozšíření konceptu sběratelství na základě zahrnutí sběratelství starých her. Prostřednictvím těchto témat zkoumám následující koncepty: komunita, sběratelství, humor, materiální aspekt a jejich provázanost mezi sebou a tématy.

Konkrétněji byl sběr dat proveden prostřednictvím pozorování v rámci skupin, na jehož základě byly spolu se studiem literatury sestaveny tematické okruhy, které jsem následně rozebíral s vybranými členy dvou skupin.

Data z pozorování jsem analyzoval pomocí otevřeného kódování[Corbin, Strauss 1999] v kombinaci s pragmaticky-interakcionistickým přístupem[Kozinets 2010]. Jakožto nejvýznamnější proměnnou se po dokončení analýzy prokázal „humor” který se v diskuzi projevoval rozličnými způsoby, avšak mimo narážky členů vzájemně na sebe a čistě satirický obsah zaujímaly této proměnné významnou část i výpovědi které se humorně vyjadřovaly ke konkurenci mezi sběrateli a jejich snaze o to najít co nejlevněji co nejvzácnější hru v co nejlepším stavu. Na základě „humoru” jsem tak utvrdil a upřesnil tematické okruhy pro rozhovory.

Stránky sociálních sítí(dále jen sociální sítě) jakými je Facebook, Twitter, nebo YouTube jsou neodmyslitelnou součástí našeho života. V kontextu České republiky můžeme taktéž sledovat vzestup důležitosti tohoto média jak dokládá vzrůst jejich používání mezi lety 2010-2016 [ČSÚ 2016] a 2015-2016 [European Commission 2017]. Z těchto platforem je třeba věnovat pozornost konkrétně jedné, a to Facebooku, vzhledem k jeho rozhodující pozici i v kontextu České republiky [Karlíček et al. 2012].

Sociální sítě se vyznačují především podporou aktivní komunikace, která představuje jeden z jejich klíčových aspektů. Povzbuzují své uživatele ke sdílení různých mediálních obsahů s ostatními a vzájemném informování o posledním vývoji událostí v jejich okolí, či ve světě[Pink, Postill 2012]. V online komunitách na sociálních sítích se tak utváří a udržují komplexní, dlouhodobé vztahy, v rámci nichž záměrem zúčastněných stran je existence sociálních vztahů v rámci dané komunity prostřednictvím interakcí v rámci skupiny[Kozinets 2010].

Koncept sběratelství jsem se rozhodl uchopit teoreticky jakožto tzv. „serious leisure”, tedy využití volného času které se vyznačuje zájmem o tuto aktivitu o rozsahu který umožňuje aby byla naplňující pro sebe samu, vyjma externích faktorů s ní spojených[Stebbins 2007]. Tento koncept je zároveň součástí širší typologie, tedy: „casual”, „project-based leisure”, „serious leisure”, a to podle intenzity vnímání aktivity od nejméně intenzivní „casual” až po nejintenzivnější „serious”[ibid.]. V návaznosti na tuto typologii sestavili Lee a Trace typologii sběratelství: „casual”, „serious” a „social”, přičemž „casual” a „serious” se od sebe odlišují komunikací s ostatními sběrateli, snahou sbírat vzácnější exempláře a zájmem o rozšiřování sbírky („casual” nevykazují větší zájem o tyto aspekty a „serious” ano) a „social” vnímají sběratelství jakožto sociální aktivitu[2009].

Na základě výše zmíněných textů jsem se tedy rozhodl zabývat se komunitami sběratelů her na sociální síti Facebook. Toto rozhodnutí bylo podpořeno i mým osobním členstvím a angažováním se v rámci těchto komunit, které výzkumu předcházelo.

Etická problematika mého předcházejícího angažování a interakce je konkrétněji řešena prostřednictvím důkladného informování jak informátorů, tak i jiných zúčastněných stran (například členů které jsem žádal, případně budu žádat o povolení k užití jejich výroků ve skupině, či správců skupin které jsem žádal o povolení pozorování ve skupinách).

Typologii sběratelství Lee a Trace[ibid.] jsem neaplikoval přímo ve smyslu zařazování informátorů do skupin, avšak využil jsem ji jakožto klíč k tomu jaké aspekty sledovat při výběru informátorů se kterými provádět rozhovory. Plánuji však ji využít jako orientační bod při rozebírání konkrétních stanovisek jednotlivých informátorů ohledně zkoumaných témat.

3 Metodologie

Pojmutí výzkumu bylo postaveno z velké části na pojetí netnografie a sběratelství v širším kontextu, kdy netnografie zaujímá pozici spíše základního zasazení metodologického rámce který je konkrétněji rozveden na základě nasbíraných dat a předešlých výzkumů zabývajících se sběratelstvím. Velice ze široka by bylo možné výzkumný design mé práce pojmut prostřednictvím vztahů jednotlivých zdrojů vědění. Na základě literatury jsem vytvořil první hrubý náčrt témat které jsem následně sledoval během prvního kola pozorování diskuze ve dvou zkoumaných skupinách. Tento hrubý náčrt byl průběžně upravován, dokud neobsáhl všechny koncepty, se kterými jsem se střetnul během prvního kola. S pozorováním jsem poté nadále pokračoval, avšak abych se vyhnul zahlcení daty a problémům s tím spojených (více níže), tak jsem se rozhodl použít data posbíraná v prvním kole pozorování jakožto základ, vůči kterému jsem porovnával nově příchozí příspěvky v obou skupinách. Pokud téma řešené v novém příspěvku již bylo obsaženo a do nějaké míry řešeno v příspěvcích z prvního kola pozorování, tak jsem tyto příspěvky nezařazoval mezi dokumenty určené k analýze a tedy ani neprováděl jejich zálohu. Zároveň abych zabránil zahlcení neustále se rozšiřujícím počtem aktuálních příspěvků určených k analýze v neznámé budoucnosti, tak jsem si průběžně dělal poznámky a dával příspěvky dohromady s jinými a utvářel tak základ pro tematické okruhy, na kterých jsem následně postavil scénáře rozhovorů³. Zároveň jsem jakožto člen moderátorského týmu jedné ze skupin po získání povolení od všech moderátorů a správce pozoroval od 17.1.2018 do 18.2.2018 diskuzi v moderátorském chatu.

Z vlastního pobývání ve skupině ještě před započtím práce na výzkumu jsem si byl vědom značně podobné členské základny obou skupin, které jsem se následně rozhodl zkoumat. Z velké části byly obě základny totožné pro obě skupiny. Aktivní jádro se v určitých specifikách lišilo, ale nebyl výjimkou, aby i člen moderátorského týmu jedné skupiny byl aktivní i v druhé, nebo aby běžný člen dával příspěvky do obou skupin. Nezaměřil jsem se tedy v rámci pozorování na členy a nesledoval ani tak jako základní jednotku při pozorování člena, jako téma. Inspiroval jsem se v tomto pragmaticky-

interakcionalistickým přístupem [Kozinets 2010] a konkrétní výzkumnou praxí zabývající se skupinou v internetovém prostoru[Hine 2015]. Dodržování tohoto metodologického uchopení se však omezovalo na výběr oněch témat a pozorování samotné. Tvorba tematických okruhů, scénáře rozhovoru a tedy i výběr členů, se kterými by bylo vhodné udělat rozhovor, se musela nutně orientovat směrem ke spojování konkrétních osob s konkrétními výpověďmi, nebo nějakému přístupu tomu blízkému pokud jsem chtěl dosáhnout toho, aby oněch 8 informátorů bylo dostatečně odlišných. Obdobně se tuto problematiku jali řešit i výzkumníci v předešlých pracích, když chtěli v účastnících výzkumu pojmout rozmanité formy, jakých jimi zkoumané sběratelství může nabývat [Margree et al. 2014: 5-6]. Obě skupiny mají zároveň několik stovek členů, a i když značná část z toho je neaktivní, tak jak jsem zjistil během pozorování, aktivitu vykazuje přinejmenším několik desítek. Opatrný výběr informátorů byl tedy nutností.

3.1 Pozorování

Pozorování jsem rozdělil do dvou kol. První kolo spočívalo v zálohování rozsáhlého množství příspěvků z obou skupin (příspěvky za 13 dní (75 příspěvků i s komentáři) v jedné skupině a 17 v druhé(105 příspěvků i s komentáři)⁴) a týkalo se starších příspěvků z období konce října a listopadu 2017, které měly sloužit jakožto reprezentace status-quo v rámci skupin. Proti tomu se následně stavěly příspěvky zaznamenané v druhém kole(prosinec 2017-březen 2018) kdy na rozdíl od prvního, kdy kritérium pro zařazení mezi zkoumané dokumenty byla pouze příslušnost daného příspěvku k určitému období, bylo pro zařazení příspěvku do dat nutné, aby se v něm, či v diskusi pod ním, řešilo téma, které již nebylo obsaženo v datech z prvního kola, nebo diskuze o něm měla odlišný průběh od té zaznamenané během prvního kola. Vzhledem k zvolení toho postupu a množství komentářů jsem při analýze pracoval s programem Atlas.ti pro účely poznámek a kódování pro jak vybraných dat z pozorování, tak i přepisů rozhovorů. Všechna data z kódování jsem průběžně zaváděl do vlastních terénních poznámek spolu s tím, jak se uceloval výzkumný problém práce.

³ V některých případech bylo nutné upravit formulaci nebo upravit, či přidat nové tematické okruhy vzhledem k rozdílné povaze konceptu sběratelství u určitých informátorů.

⁴ rozdíl v množství je ze značné části způsobem počtem komentářů, kdy ve skupině 1(75 příspěvků) bylo méně příspěvků s více komentáři (až 17 stránek komentářů u jednoho příspěvku) zatímco ve skupině 2 bylo nejvíce u jednoho příspěvku 7 stránek, přičemž se diskuze ve skupině 2 zpravidla omezovala na 1-2 stránky komentářů zatímco diskuze ve skupině 1 častěji toto množství přesahovala.

Obdobně jako v předešlých výzkumech zabývajících se sběratelstvím [Margree et al. 2014] představují rozhovory hlavní zdroj dat pro analýzu, přičemž ostatní zdroje sloužily především jakožto základ pro výběr účastníků výzkumu [Lee, Trace 2009] a tematických okruhů které byly v rámci nich řešeny. V diskuzi, jak v moderátorském chatu, tak i ve skupinách jsem se setkával velmi často s emoticony, avšak vzhledem k tomu, že primárním zdrojem této práce není ono pozorování, jsem se rozhodl omezit jejich značení zde v citacích pouze na několik reprezentací a to: „:)“ , :D, xD a XD“ na rozlišení jednotlivých úrovní intenzity jimi vyznačeného smíchu.

Diskuze v moderátorském chatu se vymykaly datům z prvního kola šestkrát a spíše se týkaly konkrétního dění ve skupině a vztahovaly se k němu. V druhé polovině února jsem tedy zanechal aktivního sledování moderátorského chatu a momentálně se tam podílím na diskuzi pouze jako moderátor.

Abychom mohli psát o určité problematice, musíme znát, co pro ně námi zkoumaná problematika znamená [Corbin, Strauss 1999]. Tedy abych mohl zkoumat sběratelství a potažmo o něm psát, musím vědět, co to pro jednotlivé členy znamená sbírat. Z tohoto důvodu byla mezi tematické okruhy rozebírané v rozhovorech zařazena témata, která se týkají obecnější charakteristiky sběratelství jako takového. Mezi tato témata např. vyhrazování rozpočtu na kupování her, pořizování nových přírůstků (kde, jak), nebo péče o sbírku. V hloubkových rozhovorech se sběrateli byla řešena historie jejich koníčku a potažmo i motivace ke sbírání [Margree et al. 2014]. Do tematických okruhů byly tedy taktéž zařazeny tematické okruhy týkající se této problematiky. V průběhu pozorování jsem se zároveň setkal s různými způsoby, jakými se v skupinách projevoval humor: satira na honění se za hrami ještě nerozbalenými, sarkasmus orientovaný na vysokou požadovanou cenu za snadno a levně dostupné předměty, konkurence mezi skupinami, fakt, že z velké části jsou v různých skupinách ti samí lidé. Byla to témata, která jsem si nemohl dovolit ignorovat vzhledem ke značnému zastoupení humoru v příspěvcích z prvního kola, a tedy byla zařazena do tematických okruhů pro hloubkové rozhovory.

3.2 Rozhovory

Rozhovory jsem provedl ve 4 případech osobně a 3 prostřednictvím chatu přes virtuálních sociálních sítí(dále jen sociálních sítí), a to Facebook a Skype. Tímto způsobem to již bylo provedeno jinými výzkumníky, a to jak provedení rozhovorů

prostřednictvím sociálních sítí [Murthy 2010], tak kombinace rozhovorů online s osobními [Lee, Trace 2009]. Ve všech případech bylo v tomto výzkumu rozhodnutí provést rozhovory online založeno na zaneprázdněnosti obou zúčastněných stran a v jednom případě i logisticky značně obtížnému provedení osobního rozhovoru⁵. Z osobních rozhovorů byly 3 nahrávány, přičemž jsem se předem dotázal o povolení nahrávat a jednou informátor odmítl, a tedy jsem si vedl poznámky ručně během rozhovoru. Bylo provedeno 7 rozhovorů s 8 informátory, přičemž v jednom případě šlo o joint-interview, kdy 2 informátoři měli do určité míry společnou minulost, co se týče sběratelství a blízkosti bydliště, avšak byli vzdáleni věkově. Velké vzdálenosti jednotlivých informátorů od sebe a mne měla možná za následek místo ve kterém se většina rozhovorů odehrávala. Až na výjimku jednoho se totiž rozhovory s informátory neodehrávali u nich doma, ale buď online nebo na veřejném místě jako kavárně nebo baru. Délka rozhovorů byla různá s nejkratším trvajícím 1 hodinu a 13 minut a nejdelším 2 hodiny a 41 minut. S výjimkou dvou rozhovorů, které se tomuto vymykaly⁶, se jejich délka pohybovala mezi 70-90 minutami. Nahrávané rozhovory byly přepsány a online rozhovory přes chat převedeny do textových souborů pro účely poznámek a kódování. Při přepisu jsem se pokusil o to co nejvěrněji zachovat původní sdělení informátorů, a tedy v prepisech není upravována gramatika, styl ani v případě záznamů z rozhovorů přes chat doplněna diakritika.

3.3 Profil informátorů

Mé omezení na členy skupin, se kterými jsem neprováděl rozhovor pro dokument a zároveň, kteří nejsou součástí mého užšího kruhu přátel měl nezamýšlený následek v podobě geograficky pestrého vzorku informátorů, co se týče bydliště. 3 informátoři jsou bydlištěm z Jihomoravského kraje, 1 z Královéhradeckého, 2 z Pardubického, 1 z Prahy a 1 emigroval a momentálně žije v zahraničí.

V rámci pozice ve skupinách, což byl také faktor, který jsem sledoval v rámci výběru informátorů z celkových 8 je: 1 člen moderátorského týmu, 1 bývalý člen moderátorského týmu a zbylých 6 v době pozorování bylo aktivních do určité míry v obou skupinách.

⁵ Jeden z informátorů emigroval, a tak nežije momentálně v České republice.

⁶ V jednom případě se jednalo o rozhovor v prostoru kde bylo více hluku než v případě zbytku rozhovorů a druhý byl veden online a mezi odpověďmi informátora byly delší časové polevy.

Věk informátorů se pohybuje okolo 30 se střední hodnotou 33 let. Nejmladší informátor je starý 24 let a nejstarší 41.

Z 8 informátorů má 1 nejvyšší dosažené vzdělání vysokoškolské a 7 středoškolské s maturitou. Ve čtyřech případech je odborné a ve dvou z toho se zaměřením na elektrotechniku.

Povoláním jsou 2 informátoři osobně výdělečně činní, 2 pracují v těžkém průmyslu, 1 ve výherním průmyslu a 3 mají práci s IT zaměřením.

Co se poté týče rodinného stavu, tak 4 informátoři jsou ženatí (3 s dětmi), 2 svobodní a 2 svobodní v dlouhodobém vztahu.

Všichni informátoři jsou muži.

Pro zajištění anonymity jsem se rozhodl použít pseudonymy, a tedy informátoři, o kterých budu psát v následujících řádcích ponese tato jména: Oldřich, Adam, Štěpán, Václav, Robert, Ivan, Patrik a Filip. Podobnosti s reálnými jmény a možnému splení jsem se chtěl vyhnout tím, že mezi těmito jmény není ani jediné z nich pravým jménem jakéhokoliv z informátorů (tedy se ani jeden z nich nejmenuje například Ivan) a ani jeho začínající písmeno není totožné s tím v jeho reálném jméně.

3.4 „insider“ pozice a etické řešení výzkumu

Etické hledisko výzkumu představovalo značný problém, a to primárně kvůli mé insider pozici⁷ v rámci obou skupin sběratelů. Ve skupinách jsem totiž byl členem ještě před započítáním výzkumu, a v jedné z nich dokonce na pozici moderátora. Zároveň s tím výzkumu předcházela moje vlastní práce na dokumentu o videoherní historii v rámci kterého jsem s některými členy nahrával rozhovor. Insider pozice může být problematická vzhledem k tomu, že je těžší pro výzkumníka se distancovat od zkoumaného a nevnímat mnohé aspekty jako samozřejmé [Hine 2015: 130], ale má potenciál pomoci výzkumníkovi lépe se orientovat v dané problematice [Hine 2015], ať už ve smyslu přístupu ke komunitě nebo znalosti zkoumaného pole a s ním spojených charakteristik jako událostí, zájmů, či terminologie [Lee, Trace 2009]. V mém případě však nešlo pouze o insider pozici, ale na rozdíl od Hine, která se v době svého výzkumu již nevěnovala práci v oboru kterým se v rámci výzkumu zabývala [2015: 131], já jsem

⁷ pozice kdy výzkumník je součástí zkoumaného prostředí.

se mu i nadále věnoval, i když pasivně a zároveň jsem již v obou skupinách zveřejňoval část dokumentu na kterém stále pracuji. Dokument zmiňuji, protože především zásluhou mé vlastní snahy nesoustředit rozhovory pro dokument příliš určitým směrem, ale dát jim volný průběh a sledovat příběhy lidí se starými hrami, jsem dosáhl toho, že výpovědi jednotlivých lidí mě zajímali ne pouze jakožto sběratele ale i jako výzkumníka. Do určité míry mě toto i vedlo k tomu si vybrat toto téma. Avšak vytvořil jsem si tím nemalý problém, a to výčet několika členů z Prahy a okolí, se kterými jsem dělal rozhovor potenciálně velice podobný tomu, který jsem chtěl připravovat pro tento výzkum. Chtěl jsem se tomu vyhnout, ale tematické okruhy, které se podle literatury, předešlého pozorování a dodatečné triangulace navzájem mezi jednotlivými zdroji dat dospěly do formy podobné těm, které jsem v roce 2017 už s několika členy rozebíral. Z tohoto důvodu jsem se po počátečním zastavení práce po rozhovorech pro dokument rozhodl i neprovádět pro práci rozhovory s lidmi, se kterými už jsem je natáčel pro dokument.

I během provádění výzkumu jsem nadále byl členem obou skupin a moderátorem v jedné. Účastnil jsem se srazů, přispíval do skupin, ať už prostřednictvím komentářů, nebo vlastních příspěvků a dokonce se podílel i na několika akcích, například designu plakátu pro jeden ze srazů skupiny, jejíž jsem moderátorem. Obchodoval jsem s některými členy před i provedení výzkumu a s některými z nich i udržoval přátelské vztahy. Nutno zmínit však, že při výběru informátorů jsem na tyto vztahy bral obzvlášť velký důraz a to v tom smyslu, že jsem se chtěl vyhnout provádění rozhovorů s členy z mého užšího okruhu přátel v rámci skupin. Tímto jsem se ochudil o určité poznatky a zároveň to má spolu s mým vyřazením členů, se kterými jsem prováděl dokumentární rozhovor i pestrost bydlišť informátorů se kterými jsem prováděl hloubkové rozhovory.

Vzhledem k mému komplikovanému postavení v rámci skupin jsem se rozhodl pojmout etickou otázku obdobně jako Beneito-Montagut, tedy v každém bodě kdy se akce kterou se výzkumník chystá provést, má potenciál dotýkat účastníka se výzkumník dotáže na souhlas po zařazení příslušné výpovědi, obrázku či jiných dat do dokumentů k analýze a pokud s tím účastník nesvolí, tak nebudou použita [2011]. Tímto způsobem jsem se tedy dotazoval na svolení ohledně konkrétních činností jako nahrávání rozhovoru, zaznamenávání diskuze v moderátorském chatu, nebo samotného pozorování ve skupinách.

Prostředí, ve kterém jsem komunity pozoroval, muselo být nutně bráno v potaz. Technická omezení jako rychlost internetového prostředí, kapacita harddisku a další způsobovala, že si výzkumníci vybírali data, která s ostatními prostřednictvím ICT sdílet. Tedy je třeba mít dostatečnou techniku na to, abychom nebyli směřováni k autocenzuře [Galagher, Freeman 2011]. Avšak zároveň se můžeme střetnout s opačným problémem, a to že pro dostupnost a množství způsobů archivace dat budeme sbírat data pro analýzu později a tím si zavádět celkově pasivní pozorovací návyky[Hine 2015]. Rozhodl jsem se tedy pro částečné omezení sběru dat. Toto omezení se vztahovalo na online pozorování. Vzhledem k rozsáhlému množství příspěvků dostupných k analýze, bylo nutné si vymezit zkoumaný vzorek velice důkladně, abych se vyhnul spádu do pasivního zavádění dalších a dalších dat pro výzkum v projektované budoucnosti bez záruky že takový moment kdy přijde.

Abych se vyhnul zahlcení dat, tak jsem také neprováděl hlubší analýzu se všemi 180 příspěvky z prvního kola, ale pouze s vybranými 50 a sledoval základní témata v ostatních příspěvcích, když jsem uvažoval nad zařazením nového mezi dokumenty. Omezení na toto množství bylo inspirováno výzkumem Seraj, kdy byl použit stejně vysoký limit při zkoumání online komunity, taktéž při sledování interakcí mezi členy [2012].

Poznámky jsem následně rozděloval do tří primárních složek, a to: log (poznámky z terénu, především sebereflexe a konkrétnější zdůvodnění použití jednotlivých technik a výběru příslušných dat), literatura (především výpisky z literatury, avšak i významné rozvedení konkrétních konceptů pro jednotlivé části výzkumu) a interview (přřazení konkrétních výpovědí konkrétních členů a odkazy na jednotlivé příspěvky jakožto podklady pro zdůvodnění jejich zařazení mezi potenciální účastníky výzkumu).

Jak jsem již zmínil, analýzu jsem prováděl souběžně se sběrem dat, zejména v případě pozorování diskuze ve skupinách. Navazoval jsem tak na doporučení od Hine, které spočívá v tom vést si terénní poznámky souběžně se zaznamenáváním dění, zavádění dat mezi zkoumané dokumenty a tvorbou poznámek prezentujících autorovu sebereflexi k danému segmentu dat[2015].

Výřez dat z prvního kola jsem analyzoval prostřednictvím otevřeného kódování [Corbin, Strauss 1999] a pragmaticky-interakcionalistického přístupu kdy základní jednotkou je interakce mezi aktéry nikoliv aktéri samotní[Kozinets 2010]. Sestava kódů

se skládala z kategorií týkajících se povahy dané části příspěvku či komentáře, tedy: rady, dotaz, uznání, kritika, hack(nebo také modifikace) a oprava. Každá z těchto kategorií měla podle kontextu přiřazenou určitou hodnotu podle toho k čemu se vztahovala, tedy například v případě kritiky a uznání se orientovala kategorie podle toho vůči komu byla vztažena, tedy například uznání (osoba) a kritika(osoba) pro uznání či kritiku konkrétního člena, nebo oprava(ano), oprava(expert), oprava(ne) pro rozdílné názory na opravu her a herních systémů, kdy v případě podkategorie expert je oprava vnímána pozitivně, ale pouze pokud ji provede někdo jiný než osoba ke které je daný kód vztažen. Kategorie rady a dotazy se vztahovaly k různým podkategoriím podle toho, čeho se daná interakce týkala. Pokud šlo o příspěvek/komentář ve kterém se někdo ptal jakým způsobem lze modifikovat určitou platformu, bylo to zařazeno pod kód dotaz (hack). Pokud někdo radil ohledně toho kde sehnat informace o hrách nebo systémech, či kolik chtít za určitou věc, nebo na koho se s tím obrátit, tak to v prvním případě bylo rady (info), v druhém rady (cena) a v třetím rady(deal). Spolu s tímto systémem kategorií a podkategorií byly sledovány i kódy které se k žádné z výše zmíněných nevztahovaly. Sem patřil například výše zmíněný humor, který se prokázal jakožto nejvíce zastoupený v rámci pozorovaných příspěvků.

Všichni členové skupin, kterých jsem se ptal na dotaz ohledně zařazení nějakých dat do výzkumu, tedy nejen informátoři, ale i členové moderátorského chatu, správci skupin nebo autoři citovaných textů z komentářů či příspěvků ve skupině byli obeznámeni s povahou výzkumu. Byli obeznámeni s tím, že jim bude zajištěna anonymita v rámci výzkumu, nebudou tedy jejich výpovědi spojované s jejich jménem či přezdívkou, ať už na Facebooku či mimo něj⁸ a budou mít možnost se vyjádřit k dokončené práci předtím než bude odevzdána. Každá z těchto zpráv byla upravena specificky podle konkrétního vztahu mně vůči konkrétnímu členovi. Například se správcem jedné ze skupin (by jím v době, kdy jsem žádal o povolení) jsem natáčel rozhovor pro výše zmíněný dokument a tedy jsem v rámci žádosti o povolení uvedl zároveň, že informace které mi sdělil v rámci rozhovoru, nebudou použity pro účely výzkumu. Konkrétněji je anonymita členů skupin zajištěna prostřednictvím pseudonymů a změny názvů konkrétních názvů a míst. Někteří z informátorů hovořili během rozhovorů o velice konkrétních platformách, či hrách, jejichž fotky publikovali ve skupinách. V těchto případech tedy budu

⁸ Někteří informátoři například na Facebooku vystupují pod přezdívkou.

upravovat i názvy těchto předmětů. Místo reálných názvů skupin budou také použity obecné názvy Skupina hráčů (zde jsem moderátorem) a Skupina sběratelů.

4 Pole sbírání her

Sběratelství starých her a konverzace s tím spojené mohou velice snadno vypadat těm neznalým her, nebo i pouze starých her z určitého období, jakožto těžko srozumitelná změť termínů, slangových označení a jiných zavedených názvů. Bez znalosti a orientace v tomto poli se lze velice snadno ztratit. Ostatně jedním z hlavních důvodů pro zvolení této konkrétní formy sběratelství bylo mé předešlé angažování v sbírání starých her a s tím spojená znalost jednotlivých platforem, her na ně dostupných a nejrůznějších aspektů se sbíráním a starými hrami spojených. Výhodu, ve znalosti terminologie při zkoumání určitého výzkumného pole, uvádí ve svém textu i Lee a Trace [2009]. Z tohoto důvodu bude představení problematiky sběratelství ve zkoumaných skupinách předcházet seznámení se základními termíny a problematikou starých her jak se vyskytují v kontextu jejich sbírání a hraní.

4.1 Definice hry (videohry, počítačové a arkádové hry)

Definice hry je pro tuto práci nutná vzhledem k pochopení obecnějších souvislostí a povahy předmětů, o kterých budou následující kapitoly. I přesto, že hry v této práci zaujímají v mnoha pasážích pasivní pozici, jakožto předměty okolo kterých se zakládá komunita, či na nichž stojí podklady pro humorná vyjádření ohledně povahy sběratelství tohoto média, tak bez jejich konkrétnější definice není možné postoupit dále, vzhledem k tomu, že i přes jejich roli zprostředkovatele v rámci této práce se jejich povaha blíže vztahuje ke zkoumaným tématům.

Základní problém definice hry spočívá v jejich konkrétní povaze. Wolf při diskutování definice pracuje s třemi termíny, a to elektronické hry („electronic games“), počítačové hry („computer games“) a videohry („video games“) [2008: 3]. Pod termín videohry mohou na základě názvu spadat buď hry, které pracují s nějakou formou grafického zpracování (tedy hra není složená čistě z textových znaků), nebo na základě konkrétního využití zobrazovací technologie CRT („cathode ray-tube“), kterou v minulosti používaly počítačové monitory a televize k produkování obrazu; termín počítačové hry nebo elektronické hry může naproti tomu zahrnovat i hry, které nepracují s žádnou formou grafického zpracování mimo textové znaky [Wolf 2008]. Tyto definice s postupem času prošly zvolněním, kdy videohry začaly být asociovány s videoherními automaty a

konzolemi, tedy stroji designované pro hraní her a naproti tomu počítačové hry, jakožto hry na přístrojích, jejichž primární účel není hraní her[ibid.].

Obě skupiny, kterými se budu zabývat, se orientují na videohry (na základě této definice) a obě to uvádí v popisu své skupiny explicitně: „Vše okolo retro sběratelství her a konzolí je tu povoleno.”⁹; „ve skupině sběratelů se diskutuje výhradně o herních a přenosných konzolích vydaných do a včetně sedmé generace“¹⁰. Specifikace starých her ve skupině sběratelů prezentuje problém v případě, že bychom pracovali s definicí videoher na základě výše zmiňované CRT technologie, vzhledem k tomu, že zmiňované přenosné konzole ji v naprosté většině nepoužívaly. Definice na základě specializace přístroje na hraní her je však mezi videohry řadí. Počítačové hry nejsou vyřazeny z možných tematických okruhů ve skupinových diskuzích, avšak důraz je kladen na hry pro konzole, tedy přístroje, jejichž primární funkce je hraní her. Ve skupině hráčů jsem se také setkal s příspěvkem, jehož téma a diskuze s ním spojená byla o hrách, které postrádají jakoukoliv asociaci s počítačovými, videohrami, či elektronickými hrami obecně neboť nepoužívají žádnou elektroniku (viz. Příloha č.1). Jedná se zároveň o případ, kdy taková aktivita nebyla zamezována moderátorským týmem, tedy lze argumentovat, že co se týče vedení skupiny, se jedná o téma, které je o starých videohrách. Je nutné však zmínit, že i prosto, že se téma orientuje na hry, které nelze zařadit pod za jiných okolností skupinou přijímanou definici staré hry, tak je uvedeno do kontextu prostřednictvím doprovodného textu u obrázku daných her v příspěvku samotném: „počítačové hry mého dětství“ a tedy i když ne přímo, tak je téma spojeno se starými hrami ve smyslu videoher a počítačových her dle výše zmíněných definic.

Je nutné vzít v potaz i „arkádové hry“(„arcade games“), tedy hry, které se namísto od videoher nekupují pro užití doma, ale jsou ve veřejně dostupných lokacích a platí se za pokusy ve hře, nikoliv za hru jako takovou [Wolf 2008]. Tyto dále komplikují definici videoher, vzhledem k tomu, že jsou taktéž založeny na technologii desek tištěných spojů a specificky určené pro hry. Nejsou však spojeny s konzolemi jako termín „videohry“. Pro účely práce bude tedy spolu s „počítačové hry“ a „videohry“ používán i termín „arkádové hry“. V kontextu skupin se pro tyto hry používá daleko častěji termín „automaty“.

⁹ parafráze

¹⁰ parafráze

V rozhovorech hovořili informátoři značně i o počítačových hrách, avšak jejich sbírání se v takové formě jako sbírání videoher, co se týče vážnosti a vášně, ani jeden z nich nevěnuje a ve skupině jsou diskutovány spíše okrajově. Z těchto důvodů jsem rozhodl používat termín hry a obsáhnout tak do jeho definice termíny „computer games“ a „videogames“ oba vycházející s Wolfovy definice [2008]. Ve vybraných případech budu používat tyto termíny i zvláště při popisu konkrétních konceptů v rozhovorech a diskuzích ve skupině.

4.2 Staré hry

Hry, jejich stáří a doba, se kterou jsou spojené, ať už z hlediska původního vydání, nebo novějšího vyplutí na povrch, je koncept, na který jsem natrefil jak během pozorování v rámci skupin, tak obzvláště při rozhovorech s informátory. Kromě výše zmíněné definice starých her dle skupin, které je vymezují na základě doby jejich relevance prostřednictvím relevance konzolí, na které příslušné videohry vyšly. Relevancí se v tomto kontextu myslí, když je bylo možné koupit v hlavních herních obchodech, byly ať už stále vyráběny nebo i jen podporovány firmou, která je vydávala a celkově byly v povědomí herního průmyslu jakožto relevantní platformy. Jedná se tedy o hry a platformy¹¹, které již nejsou podporovány firmou, která je vydávala v období jejich relevance ve formě, v jaké byly podporovány v tomto období. Dodatek o formě je nutný a to vzhledem k aktuálnímu vývoji reprodukce starých konzolí prostřednictvím nových technologií, vzhledem k především jedné firmě.

Společnost Nintendo v roce 1991 vydala herní konzoli Super Nintendo Entertainment Systém (dále jen SNES) a několik let po ukončení podpory této konzole, v roce 2017 vydali její zmenšenou adaptaci Super Nintendo Entertainment Systém Classic s několika vestavěnými hrami z doby její relevance, poté, co tak učinili i se svou starší konzolí v podobě adaptace Nintendo Entertainment System(dále jen NES) Classic [Barrett 2017]. Jedná se tedy v tomto případě o konzoli, která momentálně je relevantní na trhu, avšak v jiné formě než v jaké vyšla v roce 1991, a to jak koncepčně, tak i z technologického hlediska. V rámci pozorování diskuze ve skupinách byly tyto adaptace probírány v kontextu jejich úpravy pro hraní více než jen vestavěných her, prodeje, nebo sdílení cenově výhodných úlovků.

¹¹ Primárně zde používám neutrální termín „platforma“, i když nedominantně se jedná o hry na herní konzole jak specifikováno Wolfem [2008].

4.3 Profil skupin

Volba těchto skupin byla založena na dvou faktorech. Na jedné straně jsem usiloval o to najít skupiny, ve kterých se neřešila primárně, nebo dokonce i výhradně směna předmětů, ať už starých her nebo konzolí. Komunitní sdílení informací, zážitků a zkušeností je něco, čeho si všichni mí informátoři velice vážili na skupinách, jak dodal i jeden z mých informátorů: „Mám rád prostě, když lidi sdílejí a mají stejné zájmy a sdílejí ty informace o tom. Facebookových bazarů je plný Facebook. Na každou konzoli najdu 4 bazary v Čechách i na Slovensku. A Skupina 2 nebyla bazarová skupina.“¹² Na druhé straně jsem se v návaznosti na požadavek aktivity v online skupině v rámci netnografie [Kozinets 2010] chtěl vyvarovat skupin, ve kterých jejich členové nejsou dostatečně aktivní, anebo se tato aktivní základna se neskládá pouze z moderátorského týmu skupiny samotné.

Dostatečná velikost skupin je faktor, který je v tomto kontextu taktéž nutno zmínit, i když nutně nemusí vypovídat o tom, zda se jedná o aktivní členy a ne pouze tzv. lurkers, tedy pasivně sledující členy, kteří se aktivně nepodílí na dění ve skupině [Paechter 2013]. V době, kdy píše tuto pasáž, tedy v dubnu 2018 má Skupina hráčů téměř 1000 členů a Skupina sběratelů přes 1600.

4.3.1 Stáří skupin

Obě tyto skupiny vznikly v nedávné době, avšak Skupina sběratelů existovala v jiné podobě ještě předtím, než byla založena na Facebooku. Ta dle informací v popisku skupiny vznikla roku 2010, s tím že první sraz se dle archivovaných informací o veřejně konaných událostech ve skupině konal v dubnu 2016. Do této skupiny jsem se stejně jako i do Skupiny hráčů přidal během léta 2017, přičemž tehdy ještě čistě pro vlastní zájem o staré hry. V této době jsem také dorazil na jeden ze srazů této skupiny.

První sraz skupiny hráčů se konal v červenci 2017 a na rozdíl od skupiny sběratelů tak nesoudím primárně na základě informací dostupných o skupině, vzhledem k tomu, že jsem se ho účastnil. Měl jsem tedy možnost pozorovat významnější úsek existence této skupiny. Stejně jako v případě Skupiny sběratelů jsem se však do skupiny přidal, protože jsem měl zájem o staré hry a s pozorováním jsem začal až v listopadu, kdy jsem

¹² Parafráze a upravený název skupiny

pro něj obdržel povolení od správců obou skupin. I tak jsem však měl k dispozici poměrově významnější úsek, co se týče vývoje skupiny.

4.3.2 Komunita dvou skupin

Z počátku jsem na základě pozorování nabyl domnění, že rozdíl mezi skupinami závisí na dvou klíčových faktorech: humoru a míře serióznosti sběratelství (viz. Typologie sběratelství [Lee, Trace 2009]). Například ve skupině sběratelů jsem se setkal s příspěvkem, ve kterém se diskutovala možnost uspořádat retroherní výstavu v České republice a diskuze se zde účastnilo hned několik členů. Toto možná bylo následkem faktu, že členy skupiny sběratelů v době pozorování byli pořadatelé obdobných akcí a celkově lidé spojení s retroherní scénou v České republice. Argument humor byl poté postaven na větší míře humorných narážek na negativní stránky sběratelství ve skupině hráčů než ve skupině sběratelů.

S postupem času jsem však tyto závěry musel přehodnotit. Míra serióznosti se ve výsledku omezovala především na onen výše zmiňovaný příspěvek a odlišné vnímání sbíraných her některých lidí prominentních ve skupině sběratelů. Avšak jeden z nich, se kterým jsem i prováděl rozhovor, je, jak jsem později zjistil, aktivní i v druhé skupině. Humor se vyskytuje v obou skupinách, a přesto, že jeho míra je větší ve skupině hráčů, než ve skupině sběratelů, tak tento rozdíl není dostatečně významný na to, aby bylo nutné ho vzít v potaz. Složení skupin, jak jsem zjistil je více homogenní, než jsem si původně myslel a v průběhu vývoje skupin přerostlo až do takové míry, že se začaly ve skupině hráčů řešit duplicitní příspěvky, tedy totožné příspěvky vydané ve dvou nebo více skupinách ve stejnou dobu, a vyústilo to v zařazení jejich zákazu do pravidel skupiny. Uvažoval jsem tedy nad konceptualizováním skupin jakožto jedné komunity, ale pro mou přítomnost v moderátorském týmu v jedné a absence v druhé a zpozorovaná, i když do určité míry lze říci humorně pojatá rivalita mezi skupinami tomuto odporovaly. Zabývají se však obě primárně starými videohrami, a jejich členská základny se příliš významně neliší, vyjma části moderátorského týmu. Ostatně 6 z 8 mých informátorů je ať už v podobě přispívání, nebo komentování u příspěvků jiných do určité míry aktivní v obou skupinách a ze zbývajících dvou jeden byl člen moderátorského týmu a jeden jím je. Podobnost členské základny je i téma, na které někteří členové ve skupinách s humorem naráží, a setkal jsem se s tím při pozorování, když se například jeden člen zeptal na to, kdy bude plánovaný sraz, a to v té skupině

která ho tou dobou neplánovala. Když na to byl upozorněn, tak odvětil: „*vždyt' jsme všichni v těch skupinách*“.

Jedním rozdílem mezi skupinami, který zůstává je odlišné pojetí požadavků pro přijetí. Skupina sběratelů neměla v době, kdy jsem prováděl pozorování a nadále nemá v tomto ohledu žádný specifický systém. Přijetí do skupiny závisí na schválení přihlášky. Ve skupině hráčů je však nutné zodpovědět na několik otázek a zodpovězení na ně je nutnou podmínkou pro přijetí do skupiny. Zároveň bylo v době pozorování specifikováno v informacích o skupině, že dlouhodobě neaktivní členové budou vyřazováni a jsou přímo specifikovány požadavky pro přijetí: členství v maximálně 50 skupinách; používání Facebooku minimálně 3 měsíce a čistý rejstřík co se týče chování v jiných skupinách. Tato odlišná filozofie je však nejlépe doložena jednou větou v tomto příspěvku o skupině: „Členové si odhlasovali zaměření skupiny na KVALITU namísto kvantity.“. V průběhu pozorování prošla pravidla obměnou, avšak v obecné formě tyto požadavky zůstaly.

Z těchto důvodů jsem tedy nerozlišoval při výběru informátorů pro rozhovory, v jaké skupině jsou členy a usiloval spíše o to, aby nebyli všichni jen členové moderátorských týmů. Komunita je primárně jedna, ale skupiny zůstávají dvě.

5 Sběratelství

Seriózní sběratelé mohou být charakterizováni jakožto praví nadšenci, kteří se zabývají drobnostmi na sbíraných předmětech, mají zájem na získávání vzácných exemplářů a často komunikují s ostatními sběrateli [Lee, Trace 2009]. Tyto charakteristiky patřily mezi jedny z nejopatrněji sledovaných při výběru členů vhodných pro hloubkové rozhovory. Důležitá tedy v tomto ohledu byla určitá vášeň pro, v případě této práce, staré hry. Tuto vášeň sdíleli všichni mí informátoři, i když její míra a zaměření se lišilo vzhledem k tomu, k jakým platformám, či značkám měli větší citové pouto.

Má znalost sběratelství a přítomnost ve skupinách před samotným výzkumem mi pomohla při orientaci ve skupině a tématech v ní řešených zejména díky mé znalosti tamějšího slangu. Obdobně jako se s tím setkal Seraj v komunitě nadšenců do letectví Airliners.net [2012] jsem se i já střetl s rozličnými označeními pro různé předměty. Ve skupinách se používá celá řada termínů pro nejrůznější systémy. Jeden z informátorů to uvedl v kontextu vzpomínání na konzoli Belle Game, na které hrál hry v dětství: „*my jsme tomu říkali Belle Gamy a Belle Gemmy a Familky*“. Stejně tak i celkově fyzický nosič „kartridge“, který byl hlavním médiem pro konzolové hry od konce 70. až do 2. poloviny 90. let [Wolf 2008], konkrétně elektronické čipy uvnitř „cartridge“, které jeden informátor označuje jako „šváby“ pro jejich fyzickou podobnost. Celkově termín „kartridge“ má v obou skupinách daleko široce známější a používanější ekvivalent, a to „kazeta“. V obou případech je pod ním však myšlena deska tištěných spojů zaplněná mikročipy a uzavřená v plastu [Wolf 2008] (viz. Příloha č.2).

Interakce s širokou veřejností, nebo jak s tím pracuje Lee a Trace „lay public“ se prokázala v jejich výzkumu jako klíčová pro sběratele gumových kačenek, kdy vzhledem k tomu, že mnoho z nich nežije blízko jiných sběratelů, začínali sbírku s tím, co jim dala rodina a přátelé [Lee, Trace 2009]. V kontextu sbírání starých her jsem se s tímto nesetkal při pozorování ani v rozhovorech, ale přátelé a rodina figurují pro některé sběratele jako snadný způsob jak se laciněji dostat k hrám a konzolám v dobrém stavu, jak lze vidět v komentáři u příspěvku, který vybízel ke sdílení výhodných koupí her a platforem na ně:

„Nintendo 3ds za 1300 je to v podstatě nový panty jsou ještě úplně nevychozený :) komplet krabice se všemi manualy apod :) mám kupu super kupů ale to by bylo nadváhou .. no jo no nejlepší jsou ceny od kamarádů :D“

Přátelé obzvláště hráli dle 2 z mých informátorů hlavní roli v jejich představení do světa videoher. Jak Štěpán, tak i Václav v dětství hráli hry u příležitosti návštěv a tak se seznámili s řadou zážitků, které si nemohli doma dopřát kvůli vysoké ceně her a počítačů a konzolí v té době. Václav se tak seznámil s novějšími hrami, které nemohl hrát na svém starším počítači a Štěpán s hrami celkově, protože doma neměli počítač vůbec. Kvůli jeho vysoké ceně si ho nemohli jeho rodiče dovolit při jejich finanční situaci a tak se setkal s hrami u kamarádů. I způsob jakým se dostal Václav ke svému, tehdy už starému počítači byl přes kamaráda:

Václav: "Vždy prostě jsem byl odkázaný na nějakého kamaráda, nějakého spolužáka a tak dále, takže já jsem v podstatě jako ... první počítač, který jsem vlastnil, byla nějaká 386, kterou jsem dostal od kamaráda a to už bylo v době kdy v podstatě frčely Pentia dvojky. Takže to bylo jako dost pozdě.“

Kamarádi, známi a rodina hráli a hrají významnou roli v uvedení lidí do her celkově a tedy potažmo i starých her. I jiní z informátorů měli první zkušenost s hrami během návštěv u kamarádů. Václav pojímá svou závislost na starších strojích pro hraní her v dětství jako výhodu, kdy se díky tomu naučil lépe optimalizovat a pracovat v rámci omezení své starší počítačové sestavy.

5.1 Stárnutí her a sběratelů

Nestárnou pouze hry, ale i jejich hráči, a tedy i sběratelé. Jak přibývají povinnosti, ubývá času i na hraní her. Staré hry, konkrétně ony hry, převážně na „cartridge“, nebo arkádové hry, jsou vnímané, jako vhodný fyzický nosič pro hry Štěpánem a jsou z jeho hlediska vhodné i v jiném ohledu, a to jejich délce. Zamýšlená hrací doba arkádových her byla výrazně kratší než ta pro počítačové, či konzolové hry, které na rozdíl od pár minut hraní za vhození mince do automatu, mohly nabídnout hráčům hrací dobu několika hodin, dnů, či dokonce měsíců, pokud měla být hra dohrána kompletně [Wolf 2008: 252]. Měly být hrané opakovaně v krátkých intervalech a v dospělosti Štěpán shledal, že tohle je způsob hraní, který mu vyhovuje daleko více než hraní po delší dobu. Krátké odreagování vidí ve svém životě jako něco, co ho naplňuje:

„Prostě bez automatů to prostě to odreagování od toho pracovního prostě stereotypu, tak to prostě. Mě to naplňuje tohleto, ne že si sednu ke hře, co teďka vydávaj jako hry a hraju tu hru třeba 30 hodin, jo, od začátku do konce, tak tadydle, ty arkádovky, tak to je hra na půl hodiny.“

Štěpán také dává větší hodnotu i videohram, které replikují tuto mentalitu v herním designu, kdy je hra je míněna být hrána opakovaně v krátkých intervalech. Tento přístup, kdy je hra míněna, aby byla hraná tímto způsobem, zmínil v rozhovoru i Ivan, i když v jeho případě šlo spíš v kontextu s obtížností starších her, jejichž sbírání se věnuje.

5.2 Dualita pojmu sběratel

Sběratele je možné definovat sběratele na základě toho, jestli předměty které sbírají, nepoužívají vůbec k jejich původně zamýšlenému („instrumental“) účelu, nebo toto použití pro ně není primární a sbíraných předmětů se nezbavují po jejich obdržení a zůstávají v jejich vlastnictví[McIntosh, Schmeichel 2004].

Sběratelé starých her, konkrétně mí informátoři nemohou být definováni jakožto sběratelé na základě této definice. První podmínka, tedy nepoužívat sbírané předměty k jejich původnímu primárnímu účelu brání v tom definovat všechny z mých informátorů jakožto sběratele. Původní primární používání videoher je jejich hraní a všichni z mých informátorů se do různé míry věnují hraní her, které mají ve sbírce. Někteří hráli méně, někteří více ze své sbírky, ale všichni informátoři si neudržují hry uzavřené, aniž by je používali. To však neznamená, že nesdílí do určité míry pojetí sběratele v tomto ohledu, jakožto člověka, který si udržuje hry v nejlepším stavu a nehraje je. Adam vnímá pod termínem sběratel jednak někoho kdo hry ponechává v původních obalech a nerozbaluje je (tedy ani je nehraje) aby je zachoval v dobrém stavu a nevystavoval je okolnímu prostředí:

„ [...] prostě sběratele kupovali hry jen za účelem sbírky a takové sběratelství je pro mne to opravdově prave sběratelství..... neotevřene krabicky ve folii z roku 84 v trezoru aby krabicka neztratila barvu [...]“.

Optimální sběratelství pro něj může fungovat prostřednictvím dvou přístupů: hrát a sbírat hry v rámci vlastních možností finančně pokud k nim má nějaký vztah; investovat do pár vzácných her a ty si držet ukryté aby byly zachovány v nejlepším možném stavu.

Stejně jako i Oldřich se tak Adam nevidí jako sběratel, ale spíše jakožto fanoušek her od jedné společnosti vzhledem k velikosti své sbírky, jejím umístění (ne v trezoru) a vzácnosti vlastněných her.

Na základě druhé podmínky, tedy ponechání sbíraných předmětů ve vlastnictví, lze již většinu informátorů definovat jakožto sběratele. Hry si ponechávají a mají pro ně takovou hodnotu, že by rozhodnutí o jejich prodeji pro ně nebylo snadným. Oldřich však nespaturuje prodání her, či konzolí jakožto problém. Sbírání her jako takovému se věnuje, avšak hodnotu hry nevidí v jejím obalu a fyzickém nosiči, na kterém je, ale ve hře samotné a tedy nevidí problém v tom hru prodat, když ho přestane bavit, čímž se vymezuje oproti všem ostatním informátorům s možnou výjimkou Štěpána, který takto nakládá s určitými videohrami.

Oproti teoreticky pojaté definici zvýšené výše lze postavit definici sběratelů na základě informátorů ve výzkumu Lee a Trace, když se ptali členů komunity jak definovat experta na sbírání gumových kachniček a jednou z nesledovanějších charakteristik u experta v tomto poli byla úroveň znalostí o gumových kachničkách[2009: 630], tedy samotném předmětu sbírání. Na základě této podmínky lze definovat Oldřicha jakožto sběratele starých her. Zároveň pokud se budeme držet definice sběratelství jakožto seriózního pojetí volného času a spojeného s vášní pro sbírané předměty a komunikací s ostatními sběrateli[Lee, Trace 2009], tak taktéž lze definovat Oldřicha jakožto sběratele.

To je však definice stanovená pro účely této práce a Oldřich sám se nemá zájem definovat jako sběratel starých her, jako i Adam, jak bylo zmíněno výše. Averse k tomu být spojován se stereotypem určité formy sběratelství není nutně exkluzivní vzhledem k sbírání starých her, neboť se s tím setkali už výzkumníci v minulosti [Margree et al. 2014]. V případě tohoto výzkumu se však oproti dřívějšímu se sběrateli vynilových desek [ibid.] sběratelé nutně neztotožňovali se stereotypem sběratele starých her.

Samotný tento stereotyp totiž má několik variant, z nichž dvě Adam zmínil ve svém rozhovoru. Výše zmíněná varianta, kterou uvedl Adam, kdy sběratel zastává pozici téměř až zajišťovatele kulturní prezervace her, kdy se snaží o to, aby byly zachovány ve své původní podobě a kompletní formě a varianta sběratele starých her, jakožto sběratele odpadu. Tato forma je taktéž forma, kterou Adam konkrétněji spojoval se sbíráním starých her, konkrétně v České republice.

Adam: „mam pocit, ze svet se nekdy zblaznil co lide chteji za cartridge, ktere nemaji zadnou skutecnou hodnotu a u kdejake polorozpadle konzole delaji klenot.....z tohodle radost nemam....mam dojem, ze to hodne poskozuje hrace a tzv.sberatelske nadsence, ze obchoduji s odpadem....“

Adam kritizuje je nadhodnocování her v špatném stavu. Tato praktika je nepopulární jak mezi informátory, tak i ve skupině, kdy prodejci jsou kritizováni, pokud prodávají hru/konzoli v horším stavu, než v tom, který specifikovali v inzerátu. A tedy se zde střetávají dva stereotypy sběratele, toho shromažďujícího odpad a toho shromažďujícího vzácné předměty v nejzachovalejší formě a ani s jedním, z nichž, se Adam, Oldřich ani ostatní informátoři neidentifikují.

5.3 Hodnota

Pojmutí her při jejich sbírání jako odpadu se ve výzkumu neomezovala pouze na rozhovor s Adamem. Během pozorování dění ve skupinách jsem se setkal s celou řadou příspěvků, kde se v jednom příspěvku objevila například nabídka určité konzole her, nebo obojího v různých se množstvím a stavu a prodejce u toho uváděl, že neví, jestli to má nějakou hodnotu, plánoval to vyhodit, ale rozhodl se udat místo toho předmět do jedné ze dvou skupin s tím, že se možná najde někdo, kdo to ocení. Následně se v diskusi u příspěvku rozvinula až téměř veřejná forma aukce, kdy se předhazovali různí zájemci, nebo na sebe naráželi v souvislosti s tím, kdo komu přebíral jakou konzoli nebo hru. Nejednalo se o neobvyklou interakci mezi členy a v mnoha ohledech se této aktivity účastnili i členové, kteří jinak byli pouze pasivními pozorovateli ve skupinách.

V jednom z komentářů u příspěvku, kde se v diskusi členové podělovali o vlastní výhodné nákupy her a konzolí, uváděl člen příběh o získání herní konzole PlayStation 2 v kamenné prodejně, která se mu podařila získat výhodně díky tomu, že ho nechtěl majitel prodejny přijmout na sklad.

„Byl jsem na prodejně GAMESPRO¹³. A přišel tam typ a prodával FAT PS2 a chtěl prodat i tohle. Ale nevyjžděla mechanika a tak to majitel vykoupit nechtěl....a typ že to teda vyhodí...no a já, že si to vezmu....a od té doby to mám doma :D“

¹³ Jak bylo specifikováno v rámci metodologického vymezení výzkumu, nejsou zmiňována konkrétní jména míst a to se vztahuje i na název tohoto řetězce herních prodejen.

Hodnota je proměnná, kterou jsem velmi pečlivě sledoval ve výzkumu. Výše zmíněný komentář vypovídá o rozdílném přisuzování hodnoty hrám. V případě tohoto příspěvku majitel konzoli shledal nefunkční a na základě toho se ji rozhodl zařadit mezi odpad a vyhodnotit její vyhození. Když se zpětně podíváme na pojetí sbírání odpadu, jak o něm pojednával Adam, tak shledáme, že na rozdíl od komentáře sleduje konceptualizaci her jako odpadu negativně, zatímco příspěvek v něm vidí pozitivní hodnotu. S odpadem vidí problém, podobně jako i mnoho členů komunity, když je nadhodnocen. Příspěvek naproti tomu sleduje vnímání starých her a herních platforem jako výhodu, kdy špatný stav za správnou cenu dovede být velice výhodný, pokud se ukáže, že oprava je možná. Opravy nefunkčních, nebo poruchových konzolí je relativně často řešené téma ve skupinách a z informátorů zejména Štěpán vidí nefunkční konzole jakožto projekt, kdy nevidí problém v tom koupit konzoli která je nefunkční nebo má nějakou kosmetickou vadu a opravit jí. Je nutné zmínit, že Štěpán se také soustředí na daleko levnější hry a větší množství finanční zdrojů udá za náhradní součástky do arkádových her, jejichž opravě se věnuje ve svém volném čase.

5.3.1 Finanční hodnota a finanční náročnost

Z pohledu informátorů a komunity je v současnosti sbírání starých her potenciálně velice finančně náročnou formou sběratelství. Záleží na tom, na jakou konzoli daná videohra je a její cena se nemusí ani nutně orientovat podle toho, ale nadále se jedná o částky běžně dosahující výše i několika stovek, či tisíc korun.

Štěpán: „Ty jo, jsou hry, který koupíš za dvacku. Jo, s poštovným jo 40 korun poštovný. To za 60 korun máš hru. Jo, ale pak jsou hry, který, na který ti třeba 2000 stačit, stačit jako nebudou“

Vraťme se však zpět k počátku informátorů s hrami jako takovými. Dominujícím faktorem v limitování jejich přístupu k videohrám byla u všech z nich jejich vysoká cena, ať už her, nebo konzolí, či počítačů na kterých běžely. I pokud měli někteří z nich doma v dětství konzoli nebo počítač, tak získávání her z jejich pohledu byla tehdy nákladná záležitost. Jak uvádí Ivan, když vzpomíná na to, jak si pořídit konzoli Sega Mega Drive a neměl zpočátku na to, aby si na ní pořídil hru:

„Vim, že jsem si ušetřil na tu Segu, tenkrát jsem si ji koupil že jo a na hru už mě nezbylo [...] na hru jsem musel šetřit dalších .. ty jo, já nevím jak dlouho, ale vim, že moje první

hra, co jsem jako na to měl, tak byl ultimate Mortal Kombat 3 a stála tenkrát, bez desetikoruny 2000.“

Mediální archeologie sleduje jak aspekty a předměty dřívější doby nachází nové místo v současnosti [Parikka 2013]. Staré hry lze zařadit pod mediální archeologii v tomto ohledu, vzhledem k existenci zde zkoumané komunity jejich sběratelů. Předměty byly v jistou dobu relevantní v určitém smyslu, v případě videoher a konzolí finančně v herním průmyslu a taktéž tedy i v herních obchodech. I pokud nebyly relevantní, musel od jejich vydání uplynout určitý čas, aby mohly dosáhnout finální stavu své transformace z „her“ do „starých her“. Obě tyto období jsou ve skupinovém diskurzu ve sběratelích a hráčích ztotožňovány s vysokými cenami, ale objevuje se i období mezi těmito stavy finanční náročnosti sbírání videoher. Komentář v hráčích u příspěvků, v kterém se diskutovaly výhodné nákupy videoher a konzolí, uvádí toto období do kontextu s tehdy nižším zájmem o sběratelství:

„taky to bylo asi 4 roky zpět :) to sbíralo mnohem méně lidí a ceny byly jinde.“

Ivan stejně tak i uvedl v rozhovoru, když vzpomínal, jak bylo možné výhodně koupit i na Aukru za méně než dnes a nyní, když se stejně jako Patrik soustředí s většinou svých nákupů na Ebay, tak už se mu nestává, že by narazil na takové nabídky jako před 10 lety:

„asi před těma 10 lety, tak toho bylo mraky a za dobrý peníze. [...] tenkrát kup ted' Sega, třeba dvě stovky, dobrá hra, jo. Dneska tu hru, třeba želvy ninja, zrovna ted' nedávno byly na Aukru jo, kazeta jenom [...] se dostala na 1300.“

Robert, který se sbírání věnuje už od počátku tisíciletí, tak shledává stejný problém s finanční náročností starých her v současnosti, kdy se nesnaží o kompletní sestavy všech vydaných her na určitou konzoli, protože se to může prokázat jako velice finančně náročný cíl, kdy potenciálně i tak vysoká útrata za hry může vystoupat ještě výše.

Vnímání vysoké ceny a finanční náročnosti jakožto limitujících faktorů ve sběratelství starých her byl dáván v rozhovorech do souvislosti i s litováním nevyužití cenově výhodné nabídky v určitou dobu.

Václav: „*Do dnes se bouchám do hlavy, že jsem je nekoupil za těch 700, protože to byla úplně nová zabalená prostě. Za tu cenu se štěstím seženu na Ebayi prostě rozbalenou.*“

V případě Adama to naopak byl šťastný nález, v jehož kontextu vnímal finanční náročnost sbírání. Když se mu podařilo koupit hru z jeho oblíbené série v kompletním stavu a jeho nadšení dle něj ještě povýšilo, když zjistil, v jak dobrém stavu byla hra.

Cena hry byl faktor, který členové skupin dávali do souvislosti i s kritikou určitých obchodů, nebo prodejců. Pokud prodávající strana, ať už se jednalo inzerát na aukční stránce, ve skupině, nebo i o kamenný obchod, tak vyšší cena než tržní byla v jádru argumentu proti takovému prodejci.

Z hlediska skupin sběratelů a hráčů je odpadový stav výhodný při obdržování konzolí za dobrou cenu. I přesto, že řada z mých informátorů tuto hodnotu neviděla a dle nich je lepší zaplatit více peněz za dobrý stav, než vidět, obdobně jako Štěpán, koupený předmět jako počáteční bod v projektu jeho obnovy do dobrého stavu, tak finanční hodnota her formuje rozhodnutí informátorů a uvádí do dynamiky sběratelství aspekt překážky v podobě vysokých cen, jejíž překonání je odměněno příjemným pocitem jako v případě Adama, nebo frustrací nad nevyužitím výhodné nabídky.

5.3.2 Osobní hodnota

Určení sběratelé přisazují velkou hodnotu příslušenství k určitým hrám. Tito sběratelé jsou na základě typologie sběratelů [Lee, Trace 2009] zařaditelní mezi "seriózní" sběratele. Jejich definice se však týká sbírání obecně vzácných, nebo pro ně jinak hodnotných exemplářů, což v mém případě ale předpokládá konceptualizaci "vzácného předmětu", a tedy i konceptualizace jeho "hodnoty" a tato hodnota nemusí být nutně založená jen na vysoké hodnotě předmětu na trhu. Pearce pracuje s odlišným pojetím sběratelství a to sběratelstvím, a to fetišistickým („fetishistic“), systematickým („systematic“) a souvenirním(vzpomínkovým) („souvenir“) [2013]. Každá z těchto forem vypovídá o jiném vztahu mezi předměty a sběratelem. „fetishistic collecting“ se vyznačuje obsesivní snahou získat všechny předměty, kdy tato akumulace postrádá intelektuální racionalizaci samotného jejich obdržení; „systematic“ se soustředí na dokončení určité sestavy předmětů; „souvenir“ je sběratelstvím, kdy sbírané předměty mají určitý vztah k vzpomínkám sběratele, kdy on sám utváří prostřednictvím sbírání těchto předmětů svou autobiografii [Pearce 2013]. Jak uvádí i Pearce[2013], tak se

v případě sběratelů starých her vyskytovaly aspekty všech třech forem ve sběratelích do různé míry.

Definice hodnoty, kterou jsem se zabýval, byla však rozdělena do dvou typů a to finanční (jež byla rozebírána v předchozí podkapitole) a osobní. Tato osobní hodnota byla ztotožňována do značné míry se „souvenir collecting“, neboť z pohledu všech sběratelů byla citová hodnota sledována jakožto hodnota na základě jejich citového vztahu hře, založeného na zkušenosti s hrami, konzolemi a automaty před samotným sbíráním a zároveň na základě síly jejich vazby, která jim znesnadňovala daný předmět, nebo předměty prodat. Nejedná se v tomto ohledu o neobvyklý fenomén. Ve výzkumu sběratelů vinylových desek shledali výzkumníci, že velká část informátorů měla před sbíráním zkušenost se sbíranými předměty v dětství [Margree et al. 2014], ani citový vztah ke způsobu obstarávání her v dětství není čistě záležitostí sběratelů starých her [ibid.]. Atmosféra nakupování her v kamenném obchodě a mystika kupování neoficiálních kopií her od trhovců bez toho aby člověk věděl, o jakou hru se vůbec jedná, byla nutno zmínit, viděna jakožto mající vysokou hodnotu pouze jedním informátorem, ale ve světle vysoké hodnoty materiálního aspektu sbírání starých her pro ostatní informátory a v rámci pozorovaných skupinových diskuzí celkově, ji nelze vynechat:

Patrik: „Kdybych si měl vybrat, jestli se zruší prostě nakupování online a fakt se tady otevrou kamenný obchody, tak bych se do toho hnedka vrátil jo, protože já hrozně zbožňuju takovou tu atmosféru, kdy člověk přijde do toho obchodu a tam je prostě vyskládaných 50 her na Segu a on si vybírá mezi těma obalama, co by si jako odnes domů no.“

„To už taky člověk dneska nevidí, že by měli vyskládaný žlutý kazetky, že jo. Ted'ka si člověk koupil kazetku s nějakým obrázkem, celou dobu domů jel napjatej co tam vlastně bude za hru že jo“

Nelze říci, zda se jedná o specifikum herního média, avšak nelze vynechat fakt, že polovina informátorů vidí kamenné herní obchody v pozitivním světle a jejich pokles v relevanci v současné době vidí jako ztrátu cenné aktivity.

Naproti tomu jiný pohled na osobní hodnotu sbíraného sdílí Robert, který sleduje osobní hodnotu, kterou pro něj mají hry na základě toho, od koho je obdržel.

„Samozřejmě nejlepší zážitky jsou, pokud ty hry kupuješ přímo od člověka co je hraval. Třeba věci od pani z Vysociny nechavam pospolu a ikdyz bych sehnal další věc s komplet obalem , tak tu kopii od ni bych pryc nedal . K temhle vecem mam vetsi vztah , nez k vecem, které jsem napr. koupil na ebay , nebo od jiného sberatele , pripadne od nejakeho překupníka.“

Sběratel a překupník, v kontextu rozdělení dle Pearce tedy sběratel, jehož sběratelství by mohl být označeno jakožto „fetishistic“ [2013], ať už jako převažující nebo jediná forma sběratelství, je viděn jakožto osoba, jejíž zboží má menší hodnotu než od někoho kdo má reálnou zkušenost s hraním oněch her, tedy převažujícím nebo výhradním faktorem „souvenir collecting“ v jeho sběratelské praxi.

Co se týče obsazení typů sběratelství [Pearce 2013], tak je „systematic“ do značné míry neobsazené mezi informátory. Mnoho z nich má seznamy her, které ještě chtějí sehnat, ale pouze Filip je v tomto vyhraněný na konkrétní konzoli s cílem kompletního setu všech vydaných her pro ní. Filip bere svou sbírku více jakožto investici než ostatní. Ivan zmínil možnost prodání části jeho sbírky a zisku, kterého by tím dosáhl, ale s notnou dávkou humoru dodal, že by sbírku i tak nebyl ochoten prodat pro velkou citovou hodnotu kterou pro něj má.

Velká citová hodnota her se nemusí nutně promítnout pouze na ochotě či neochotě sběratele danou hru nebo hry prodat, může se transformovat i na finanční hodnotu, kterou je za ní ochoten udat.

Ivan: „Ty želvy ninja na Segu, když bych je neměl, tak bych těch tři a půl tisíce na tom jako Ebayi klidně dal.[...] Kdybych je neměl, fakt bych do nich šel, protože to, to by prostě muselo bejt.“

Ve skupině hráčů jsem se poté setkal u příspěvku vyzívajícího k chlubení se výhodnými nákupy s komentářem, ve které jeho autor sděloval, jak zaplatil relativně vysokou cenu za určitou konzoli, protože pro něj měla citovou hodnotu. Hrál na ní v dětství, chtěl si připomenout hry na ní, a tedy neviděl problém v tom za ně dát takovou částku, jakou dal.

„Já jsem koupil PSone za 2000k. Hold Pavel Svoboda je vydřiduch :D:D. Bylo to na úkor nostalgie a začátku ve sbírání her. Tu cenu jsem dal vysoko poněvadž jsem psal, že jsem ochoten tuto částku zaplatit za konzoly a zavzpomínat na mládí když jsem hrál.“

Osobní, či citová hodnota je faktorem, který může ovlivňovat rozhodnutí sběratele ohledně, jak při své míře na jeho straně, tak i na straně strany prodejce z jeho perspektivy. Má nejenom vliv na jeho cenění kupovaného a sílu zájmu o jeho ponechání ve sbírce, ale i jeho finanční strop vzhledem k tomu, jak je ochoten ji finančně ohodnotit při koupi.

5.4 Autenticita(originální a neoriginální konzole a hry)

Otázka reprodukcí a neoriginálních verzí sbíraných předmětů již byla řešena [Lee, Trace 2009] a jako i v případě tohoto výzkumu bylo shledáno, že se jedná o téma na které se perspektivy různých členů diferencují od sebe způsobem jakým pojali předměty jejichž sběru se věnují. Ve výzkumu Lee a Trace jeden informátor zmínil, že pro něj není důležité, zda v jeho sbírce jsou originály nebo reprodukce a účel jeho sbírky je přimět lidi se usmát[2009].

Pro předměty sbírání totiž všichni z nich vnímají neoriginální, či neoficiální varianty jakožto nevhodné pro sbírání s výjimkou instancí, kdy mají osobní vztah s danou neoriginální kopií jako v případě Štěpána, který chtěl sehnat do své sbírky neoriginální variantu „cartridge“ protože mu šlo o konkrétní variantu se kterou se setkal v dětství. Dále Robert a Oldřich neviděli v pořizování neoriginálních kopií problém v případech, kdy jde jen o to si hru zahrát a nikoliv ji přidat do sbírky a Robert sám dodal, že osobně se staví celkově proti neoriginálním kopiím jako takovým. Adama poté rozšiřuje pojetí autentické kopie i o jazykový aspekt, kdy originální kopie vydaná původní firmou oficiálně pro původní konzoli je v jeho očích autentická, pokud je i v originálním jazyce, v případě jím preferovaných her, v japonštině.

Ivan měl v dětství podobně jako ostatní informátoři první zkušenost s hrami prostřednictvím neoriginálních verzí her a to ho vedlo k tomu si pořídit originál. Toto se nevztahuje nutně na v komunitě tzv. „žluté kazetky“, neboli neoficiální kopie her prodávané na tržnicích, ale rozšiřuje se i na nelegální kopie her na optických médiích jako CD, nebo DVD. Z pohledu Ivana originalita, a tedy autenticita hry jako takové ovlivnila i jeho zážitek z hraní hry, kdy si užíval více originální než neoriginální verzi.

„originál je prostě, baví mě to víc no. Když je to ten origoš a je to právě dostupný, ta cena, no, tak lepší ten originál no.“

Zmiňuje v tomto kontextu i dostupnost, což je i pro Patrika, nebo Štěpána významný faktor při významným faktorem při rozhodování o tom, zda využít možnost nelegálních kopií, či neoficiálních verzí.

5.5 Autenticita(formy fyzických nosičů)

Osobní hodnota her a konzolí se však nevztahuje jen nutně k tomu, zda se jedná o oficiální kopii hry na fyzickém nosiči, ale v případě několika informátorů se vztahovala i k preferenci určitých fyzických nosičů.

Nižší hodnota optických médií oproti „cartridge“ je celkově ve skupinách široce uznávaný pohled na fyzické nosiče herního obsahu, obzvláště v kontextu jejich dlouhodobé životnosti a poruchovosti. Ivan vidí poruchovost jakožto jeden z hlavních důvodů pro používání vlastních vypálených kopií her a svou preferenci her na „cartridge“, avšak naproti tomu Filip, který se soustředí výhradně na konzoli, na níž hry hry vycházeli na optických médiích, tak nevidí životnost těchto nosičů jako problém.

Štěpán naproti tomu vnímá i cartridge jakožto ne nutně vhodné médium pro hry a větší hodnotu pro něj mají originální verze her na automat, vzhledem k tomu, jak velkou roli hráli automaty v herním průmyslu v období, ze kterého pochází jeho oblíbené tituly:

„Na tom automatu vlastně všechny hry jsou originál, pak už jsou kopie, předělávky, jo ale ty arkádovky z těch automatů to, to je základ. Tam ... tam to bude vždycky originál.“

Hodnota hry se z perspektivy informátorů a komunity sběratelů neorientuje nutně na základě své tržní hodnoty, ale i podle osobního spojení konkrétního sběratele s konkrétní hrou, či jeho preferenci média pro jeho fyzické charakteristiky, či spojitost s preferovanými aspekty her jako takových.

5.6 Rozpočet

Finanční náročnost sbírání starých her je problém, který mnou vybraní sběratelé řeší jinými způsoby. Většina z nich pracuje s nějakou formou omezení s výjimkou Adama, který své herní nákupy vnímá jakožto rekreaci a tedy nevidí důvod pro vymezení rozpočtu na ně a Štěpána, který spíše spoří na určitý předmět, který následně koupí než aby si stanovoval měsíční limit.

Naproti tomu Václav vnímá peníze spíše jako komoditu na útratu, než na spoření, nebo také: „prachy jsou na to, aby se utrácely“, kdy nesleduje ani tak přesně stanovený rozpočet, jako spíš se snaží udržet svou útratu za hry na rozumné úrovni, aby se vyhnul strádání prostřednictvím fondu vyhrazeného pro tyto účely, který dotuje. Obdobně tak činí i Filip, který má vyhrazený účet pro účely útraty za hry.

Ivan a Patrik pracují s měsíčním rozpočtem, který však, jak humorně podotýkali během rozhovoru, nemají příliš velký problém překročit, pokud by se naskytla možnost koupit hru o kterou mají obzvlášť velký zájem a ke které mají citovou vazbu.

5.7 Hraní a sbírání

Otázku instrumentálního používání sbíraných předmětů řešili již McInthosh a Schmeichel když definovali sběratele na základě toho, že sbírá předměty které nepoužívá k jejich instrumentálnímu účelu[2004]. Ve skupinách se však tento problém dále komplikuje. Rozdílnost definic sběratele starých her a stereotypy s tím spojené znesnadňovali jeho přesnější vymezení. Zásadním faktorem v tomto problému však zůstávala jedna otázka. Jak se sběratelé starých her staví k hraní her, jejichž sbírání se věnují?

Na toto téma mě přivedl především tento příspěvek ve sběratelích, ve kterém jeden člen sdílel ve skupině krátký komiksový příběh z jiné stránky, ve kterém si hlavní hrdina koupí hru. Po koupi se celou cestu domů těší na hru, ale jakmile se dostane domů, tak ji uloží do poličky v naději, že si jí bude moct někdy v budoucnu zahrát. Mezi ostatními příspěvky ze sběratelů tento patří mezi ty s výrazně větším počtem liků.

Tento rozdíl v počtu hraných a vlastněných her mě dále motivovala zkoumat konverzace mezi dvěma moderátory v moderátorském chatu skupiny hráčů:

Karel: „já si to aspoň zahraju :D vsadil bych se, že jsi to MK ani nezapnul :D“

Albert: „urcite zapnul při zkouseni :D Jako vetsinu her. Ale aktivně jsem hral jen MK na 3DS :D“

Ten den se toto téma řešilo ve více instancích v moderátorském chatu, ale klíčový aspekt, který jsem v tom spatřil, bylo představení nové dynamiky sběratelství, a to hraní her a jejich pouhé sbírání.

Informátoři se s tímto problémem ztotožňovali, kdy s výjimkou jednoho z nich, který řekl, že hraje zhruba všechny hry, které vlastní, tak všichni z nich nedohráli a někteří ani nehráli určitou část své kolekce. Je nutné také zmínit, že tento s informátor zároveň vidí jako více hráč než sběratel a hry které má tak pojímá, bere spíše jakožto hry, které se mají hrát. Tuto mentalitu sdílí i ostatní informátoři do určité míry, avšak do hraní ve větším rozsahu jim z jejich perspektivy jsou strkány různé překážky.

Ivan specifikoval, že dohrál 20% svých her a nikoliv více pro velkou obtížnost ostatních her ve sbírce a v širším kontextu to spojil herním designem her z jím sledovaného období:

„Oni jsou některý tak těžký, že prostě jako se to snad nedá jo. To by člověk tý jedný hře musel fakt jako věnovat hodně času aby, jo o tom to bylo, že prostě tu hru furt jet dokola, zjišťovat kde co na tebe čeká, že jo, a tak ses prostě dostával dál, že jo. Ta hra na tom byla postavená, že jo“

Čas na hraní se také dostává do konfliktu s časem na sbírání. Jak zjistili ve svém výzkumu Lee a Trace, tak sběratelé stráví velké množství času pouze obstaráváním exemplářů do své sbírky[2009] a v kontextu sběratelů starých her jsem se s tím střetl především u jednoho informátora.

Filip plánuje dohrát větší množství her, ale hraní se příliš nevěnuje. Vzhledem k tomu kolik času již věnuje samotnému obstarávání, akumulaci her a jejich prodej, už na tuto aktivitu času příliš nezbývá:

„samotným hraním příliš času netrávím (cca 2 hodiny týdně), protože je časově náročné samotné nakupování/prodávání a více času a energie se mi vedle zbylých aktivit na tento koníček nedostává.“

Více se hraní her plánuje věnovat v budoucnu, stejně jako i Václav, který sice hry průběžně rotuje, ale většinu spíše zkusí, jestli jsou funkční nebo jim dá šanci na krátkou dobu s tím, že se k nim případně vrátí později, pokud ho napřed nebavily.

Instrumentální používání sbíraných předmětů je téma, které do určité míry spadá mezi aspekty, které odlišují sbírání starých her od sbírání jiných předmětů. V případě vynilových desek[Margree et al. 2014] nebyl řešen tento problém do takové míry. O sbírání gumových kachniček[Lee, Trace 2009], mincí[Case 2009] nebo anime

umění[Ellis 2012] ani nemluvě. Videohry jsou pouze pár desetiletí staré médium [Wolf 2008; Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca 2013] a tedy jejich pamětníci jsou ještě naživu, čímž se odlišují od například mincí, v jejichž případě některé edice pro své stáří vylučují, že by mohlo dojít k tomu, aby sběratel nostalgicky vzpomínal na předmět ve své sbírce a to ho i v jeho očích motivovalo ho získat. Zároveň však instrumentální použití her, tedy jejich hraní shledává řada mých informátorů jakožto jeden z primárních cílů při jejich získávání pro svou sbírku. Pokud bychom uvedli toto téma blíže do souvislostí s negativním vnímáním neoriginálních verzí her, či pojmutím těchto verzí jakožto méně vhodných pro hraní, tak může dojít k jinému závěru, ale ve výsledku stála hraní her zůstává z pohledu informátorů a členů komunity sběratelů starých her jakožto reálné smysluplné používání tohoto média.

5.8 Zisk a přeprdej

Zisk je shledáván jakožto problematický jak informátory, tak i v skupinovém diskurzu celkově. Překupnictví jakožto takové je odsuzováno a ti, kteří se na něm, třeba i jen domněle podílí, jsou viděni jakožto nežádoucí ve skupinách. Tato praktika je však v rámci skupiny spíše ve sféře teorie než praxe, nebo tak alespoň soudím na základě sesbíraných dat z pozorování ve skupinách. Nasetkal jsem se s ní přímo ve skupinách, i když informátoři o ní v nemalé míře hovořili a kritizovali jí a stejně tak se dočkala kritiky v několika instancích i v diskuzi ve skupinách. Jak dodává i Václav, který je moderátorem ve skupině, tak shledal množství překupníků a ziskuchtivosti ve skupině jako podnět ke „složení zbraní“, tedy jeho rezignaci na jeho pozici jakožto garanta dodržování pravidel ve skupině sběratelů, neboli jak by to nazval Seraj dle svého pojetí sociálních rolí v jím zkoumané online komunitě „governor“, tedy člen zajišťující kvalitu obsahu ve skupině který chrání kvalitu obsahu a ovlivňuje „cultural value“ [2012]:

„Já jsem asi před měsícem už složil jako už, už jsem složit zbraně, protože jsem řekl jako, že v podstatě už mě nebaví jako při tom velkém počtu lidí, a při tom počtu, kteří jsou práce sběratelů, překupníci a, a prostě takoví ti záškodníci, by jsem je označil, kteří se tam občas jako, anebo stále častěji se tam začali objevovat. A už mě to fakt jako nebavilo řešit takovou obrovskou skupinu lidí“

Velké množství členů ve skupině celkově a tedy i velké množství záškodníků ve skupině ho přivedlo k rezignaci na post „governor“ a tedy i post moderátora ve skupině. Václav celkově viděl velké množství členů a absenci jádra „serious“[Lee, Trace 2009]

sběratelů jakožto problém a ve snahách skupiny hráčů lze sledovat snahu se tomuto vyhnout v onom důrazu na kvalitu oproti kvantitě, kterou specifikoval správce skupiny v informacích o skupině v počátcích mého pozorování.

Problematika zisku se však řeší v obou skupinách a je tedy nutné specifikovat co se v kontextu skupin a pohledů informátorů pod tímto pojmem myslí. Problém zisku a jeho stigmatizace je možno sledovat zpět k zásadnímu faktoru prodejní ceny her a konzolí ve skupinách s tím rozdílem, že v případě zisku se jedná o nadbytek, který vznikl koupením za menší cenu, než za kterou prodejce prodává. Na základě pouze pozorování ve skupinách je možné dojít k závěru, že toto stigma zisku z prodejce se týká všech instancí, kdy prodává prodejce předmět za vyšší cenu, než koupil. Avšak poznatky z rozhovorů ukazují daleko jiný pohled na celou problematiku, konkrétně podmínky za kterých je možné brát zisk z prodeje hry jakožto přijatelný.

Patrik sleduje přeprodej předmětů z vlastní sbírky a celkově prodej jakožto problematický. Na jednu stranu pro něj hry a konzole ve sbírce mají velkou osobní hodnotu a jejich prodej tedy nevnímá jakožto reálnou možnost a zároveň i kupování většího množství předmětů a prodávání nadbytků vnímá jakožto risk:

„Pro mě je to moc riskantní, takže se snažím tomuhletomu vyhnout. Většinou když jsem něco koupil za levno s tím, že to prodám draho, tak jsem na tom potom, měl jsem buďto nervy v pytlí z toho, protože tam byly nějaký problémy z téma kupujícíma, anebo to prostě nedopadlo, jak jsem chtěl a pak se to za tu cenu stejně prodat jakoby nedalo jo, takže mě to nějak vylečilo no tohleto.“

Obdobně se staví k zisku i Štěpán, i když v jeho případě situace nabírá poněkud jinou dynamiku. Mimo členství v zkoumaných skupinách je totiž správcem i vlastní skupiny a v rámci ní si nechce poškodit reputaci tím, že by si zajišťoval zisk prodáváním her za více, než koupil na vlastní členské základně. Cítění v komunitě a zájem zachovat si dobrou reputaci má velkou prioritu pro oba a tedy se nepouští do prodeje se ziskem.

Patrik a Václav však vidí i prodej se ziskem přípustný za určitých podmínek. Patrik bere přeprodej, tedy koupení předmětů za účelem jejich následného prodeje jakožto přípustný pokud zisk není příliš vysoký, protože tím způsobem představuje cena nadále výhodnou nabídku pro kupce hry, který si místo toho aby si hru nechával posílat z daleka za menší peníze, tak si ji koupí od prodejce z České republiky za cenu vyšší o částku,

kteřou by jinak dal za poštovné. Václav nevidí problém s tím, pokud má prodejce zisk z prodeje hry za předpokladu, že se prezentuje jako sběratel, tedy někdo kdo má zájem o staré hry vyjma jen toho finančního a cena je přípustná pro něj osobně. On sám se přitom orientuje při vyhodnocování cen jako i Ivan, Štěpán, Patrik, nebo Filip, podle cen na internetovém prodejním portálu Ebay. Pokud tedy je na základě této ceny tržní hodnota hry nižší, nezáleží mu na tom, jestli ji prodejce koupil za ještě méně:

„Já jsem ochotný koupit hru a párkrát jsem taky koupil prostě od právě kolegy ze skupiny, kde mi rovnou kolega povídal, že: „Víš co, koupil jsem strašně lacino, ale nechci to pustit za tu stejnou cenu.“ Já povídám: „Dobře, za jakou cenu to chceš pustit?“. A on: „za 600“, říkám: „výborně“. Tržní cena je nějakých 1200 a víc. Povídám: „Pro mě šest kil je férová cena. To, že si ty na tom přilepíš, mně neštvě. Furt mi to dávaš prostě za férovou cenu, a klidně by si za to mohl chtít 1000 a nic se neděje.““

Pojetí překupnictví a zisku z prodaného zboží se může, podobně jako i osobní hodnota pohybovat, vzhledem k tomu jak se prezentují v interakci její jednotliví aktéři. Risk z prodeje předmětů představuje pro některé informátory risk, který má potenciál poškodit jejich reputaci v komunitě, pokud nebudou jednat patřičným způsobem. Minimálně za zmínění stojí fakt, že obě skupiny měly v době pozorování, ať už v obecných informacích o skupině, nebo připnuté hned jako první příspěvek ve skupině, seznam důvěryhodných prodejců, tzv. „whitelist“ a v případě sběratelů i „blacklist“, tedy seznam nedůvěryhodných prodejců. V širším kontextu komunity sběratelů starých her na Facebooku celkově je nutné věnovat pozornost i vytvoření skupiny, která se specializuje výhradně na upozorňování na nedůvěryhodné prodejce, o které se i zmínil Štěpán během rozhovoru.

Překupnictví a s ním spojená ziskuchtivost je aspekt sběratelství starých her, který je s ním spojený a téma, které se dočkalo pozornosti v průběhu mého pozorování. Obzvláště ke konci, kdy byly určité příspěvky i vyhrazeny speciálně kritice konkrétního prodejce pro nespolehlivost. Ty se však týkaly spíše špatné komunikace nebo neshod s ostatními členy ve skupině, než nutně překupnictví jako takového. Zisk však zůstává problémem, který bude rozebírán dále, neboť komodifikace her a jejich vnímání jakožto čistě finanční investice není blízká většině informátorů a ani Filip, který vnímá svou sbírku více jakožto investici než ostatní informátoři, nevidí ji čistě v tomto světle a zisk

z prodeje transformuje do dalších nákupů či zajišťování, že hry v jeho sbírce jsou v kompletním stavu s veškerým příslušenstvím.

Zisk může nabývat mnoha podob, avšak za předpokladu, že nedojde k významnému finančnímu nadhodnocení hry vzhledem k její reálné tržní hodnotě a stavu, tak se informátoři, pravidla skupin a i s určitou jistotou lze argumentovat, že se nejedná o problematickou aktivitu.

6 Humor

Během pozorování ve skupinách jsem se střetl s novým aspektem komunity, který jsem následně tedy zahrnul mezi tematické okruhy. Humor však nebyl pouze jednou z významných proměnných, ale nejvýznamnější v analyzovaném vzorku. Z oněch 50 příspěvků jsem se setkal s 80 instancemi kódu "humor". Ten nabýval různých podob. Některé se vázaly na kontext situace, ve kterém se odehrávala diskuze u příspěvku, jiné však byly namířeny na aspekty sběratelství, které mí informátoři a i řada členů komentujících ve skupině shledávala jako negativní stránky této aktivity.

Emoticony, vtipkování a sarkasmus jsou nedílnou součástí interakcí v rámci komunit a činí konverzace v ní příjemné a „hravé“ („playful“)[Seraj 2012: 216] a v kontextu s komentováním negativním stránek komunity mají potenciál sloužit jakožto změkčující prostředek, kdy komentář plný emoticonů může značit snahu jeho autora nebýt brán vážně[Ellis 2012: 193].

Ve sběratelích a zejména v hráčích ze skupinou konvenčně vnímaných negativních stránek byla terčem humoru dvojí povaha sběratele jako sběratele a hráče zároveň a sběratele-překupníka s cílem si na transakcích s hrami zajistit zisk. Jakožto příklad může sloužit komentář u příspěvku chlubicího se nejnovějším úlovkem do sbírky jednoho člena:

„Kdybych byl sběratel.....asi bych slintal :D“

Aspektům, které jsou celkově vnímaný jakožto negativní je věnována pozornost s humorem ve skupinách, ne tedy pouze aspektům sběratelství v kontextu definování sběratele prostřednictvím určitých stereotypů, ale i aspekty této aktivity, které jsou s ní ne nutně přímo spojené, jmenovitě stárnutí a to jak her, tak i jejich sběratelů.

6.1 Negativní stránky starých her a konzolí

Václav se v rozhovoru nechal slyšet, že oceňuje i starší simulace, tedy hry, které snaží určitým způsobem simulovat dění v reálném světě [Wolf 2008] i přesto, že v porovnání s novými hrami už věrně neslouží tomuto účelu:

„[...] jednou za čas si rád zahraju nějaké NHL 98.99.2000, i přesto, že mám na policiče nějaké novější NHLka prostě. Jednou za čas si prostě vytáhnu to staré, zkusím si ho, a dechne na mně ta nostalgie prostě těch 7 polygonů na obrazovce (smích) a v hledišti ty dva sprity jsou diváci“ (viz. Příloha č.3)

Z pohledu Václava grafické nedostatky pro něj nepředstavovaly překážku v jeho zážitku z ní, i ve hře jejíž účel je replikovat realitu co nejvěrněji je možné (v tomto případě hokejový stadion). S obdobným fenoménem jsem se střetl i u konzolí. Štěpán se soustředí primárně na automaty a konverze arkádových her, co se sbírky týče, ale konverze hraje na konzolích a jednu z těchto konzolí udržuje v určitém stavu, i přesto, že má možnost její stav zlepšit. Jedná se o tzv. bělení, tedy proces, kdy se zežloutlý plast vybělí za účelem dosažení jeho původního zbarvení.

Štěpán: „Podívej, jak je žlutá jo, ale mě to nevadí. Jo, jak je zašlá jako od světla jo, ale mně to nevadí. Je to prostě, je na ní zub času a někdo to ty jo, namočí do toho peroxidu vodíku a pak to má na slunci 4 dny a ono mu to vybělá, ale mně se ta konzole líbí spíš takhle.“

Štěpán obdobně jako Václav vidí ve stáří sbíraného hodnotu samu o sobě. Je to artefakt, nebo optikou toho jak Filip vidí svou sbírku: „kulturní memento“. Jejich stáří je jejich součástí, stejně jako manuál, fyzický nosič, na němž jsou a krabička, které to celé drží pohromadě.

6.2 Stárnutí a zaneprázdněnost

Jako stárnou i hry, stárnou i jejich hráči s nimi a obdobně jako jiné negativní aspekty spojené se sbíráním a hraním starých her, i tento se zasloužil o určitou pozornost v diskuzích v rámci skupin a rozhovorech s informátory. Adam, nejstarší z informátorů uvedl, že nyní když je otcem, tak má méně času na hraní a her a tento čas bude stále ubývat s tím, jak začne hrát i jeho syn. Podobnou narážku na vlastní stáří, ve více konkrétním smyslu jsem měl možnost upozorovat i v diskuzi ve skupině:

„Nedávno jsem hrál a skoro jsem nic neviděl :D :D“

Štěpán a Václav naproti tomu sledují úsměvnost širšího pohledu na sbírání starých her. Hraní her bylo z jejich perspektivy záležitostí dětí a nyní se hraní těch samých her věnují v dospělosti:

„[...] baví mě hrát, vždycky mě bavilo hrát, protože jsem velké přerostlé děčko“

Do kontrastu s tímto pojetím se staví Filip, který uvádí, jako důvod proč se věnuje sbírání převážně her na PlayStation 1, jeho pozici v herním průmyslu jakožto konzoli která byla vymezena pro starší hráčské publikum než ty před ní:

„je to (nejen) z hlediska herního průmyslu obrovská popkulturní ikona, která díky zdařilému marketingu posunula hraní ze záležitosti dětí a dospívající mládeže spíše do formy plnohodnotné zábavy pro dobře etablované třicátníky“

Ivan poté sleduje své stárnutí a dospívání optikou toho co se stane s jeho sbírkou a jak s ní naloží jeho syn:

„A co s tím jednou bude jako až to jo, nevím no. Jestli to kluk jako jednou prodá (smích)“

Zároveň celkově uvádí rodinu jakožto hlavní vliv, který ho udržuje od toho příliš významně organizovat a vystavovat svoji sbírku, primárně z hlediska prostoru, kdy svou sbírku má ve volném bytě, kde nikdo nebydlí a možnost, že jeho syn se bude chtít do tohoto bytu za pár let přestěhovat, ho odrazuje od toho svou sbírku více aranžovat:

„za tři roky bude mu 18, řekně: „Chci do bytu“ že a já bych to tam musel prostě vyklidit že jo.“

Humor je ve skupinách sběratelů často používán a jeho funkce jakožto zlehčovatele negativních aspektů této aktivity je používána v různých formách. Ať už se jedná o humor na stárnutí her, hráčů samotných, negativních stránek sběratelství tohoto média spojené se stereotypem sběratele, tak humor je dozajista komplexní problém, který si zaslouží bližší pozornost a rozbor.

6.3 Cena

Sbírání starých videoher dovede být velice finančně nákladná aktivita. Jak o tom vypovídá řada informátorů, kdy Roberta vysoká cena her vedla k tomu se nesoustředit na sbírání kompletních sestav všech her pro určitou konzoli, Adama k soustředění se na hry, k nimž má osobní vztah a vnímání vlastní pozice v akumulaci her jako spíše fanouška určité platformy, než sběratele, nebo Štěpána který v souvislosti s vysokou cenou některých her se rozhodl vyřešit jejich problematiku sehnáním, obdržáním

neoficiální kopie chtěné hry a uspokojením své touhy po ní touto cestou. Štěpán i uvádí, že i přesto, že se nechává upozorňovat na to, když ho někdo předhóní v aukci, tak to může vést k tomu, že si uvědomí svůj vlastní cenový strop pro hru:

„Když mě někdo překoná, tak to hned upozorní, a pak si řeknu: "Je, to už nedám" (smích)“

S humorem sledoval i Patrik vysokou cenu určitých starých videoher v kompletním, ještě nerozbaleném stavu, jejichž vysoká cena dosahuje částek, které si není schopen představit, že by za ně utratil i přes to jak velké lákadlo pro něj představují hry v tak dobrém stavu:

„mě lákal takový ty fungl nový hry jo, prostě ten pocit, že to máš ještě zabalený, v tý fólii jo, ale když jsem viděl, že třeba Contra prostě na NESko stojí 115 000 jo, tak si říkám. Ty vole, to je, to je prostě hodnota mého auta, kterým já jako jezdím a říkám si, že mám nádherný auto prostě.(smích)“

Konkrétněji vysokou hodnotu určitých her, ne nutně v nerozbaleném stavu, ale spíše vzácnějších artiklů vidí jakožto komickou Adam, kdy vidí koupi her které by stály tak vysoké částky jako akce která by měla rozkladný vliv na jejich rodinné finance:

„Zlutého Bakemona mam a hraju.....manzelka ho nesnasi.....kdybych ji domu prinesl zlatou verzi za 20 000 asi se rozvedeme hahahahaha“

Ve všech výše zmíněných instancích, kdy informátoři zmínili finanční náročnost sběratelství, tak ho použili způsobem, který není příliš vzdálený od toho, který užil informátor ve výzkumu Ellis, když hovořil o tom, jak praktiky které podporují ve skupině a jejich způsob vedení potenciálně vedou lidi k tomu, aby méně sdíleli v komunitě a nedělili se o svou sbírku s ostatními členy[2012]. Humor směřovaný na vysoké ceny není neobvyklý ve skupinách a jako i ostatní z překážek sbírání starých her a pobývání v komunitě, jsou zlehčovány prostřednictvím humoru.

6.4 Osobní hodnota

Stránky sběratelství, které jsou informátory a komentujícími členy skupin shledávané jakožto negativní nemusí být výhradním zdrojem terčů humoru ve skupinách. Osobní hodnota, která je jinak vnímána jakožto vyšší hodnota těmi, které lze definovat jakožto

„serious“ sběratele na základě přítomnosti vážně pro sbírané předměty [Stebbins 2007; Lee, Trace 2009] byla také terčem humoru v komunitě.

Ivan a Patrik se nejvíc v tomto ohledu podělili v rozhovoru o svou osobní hodnotu a humorné pojetí jejich vztahu k starým hrám. Humorné narážky směřovali především na velkou citovou hodnotu her vzhledem k jejich averzi k prodeji těchto her. Patrik to uvádí do kontextu s ponecháním her ve sbírce i za cenu finančních problémů: *„Bych byl jak ty bezdomovci, co jezděj s tím košíkem, že jo, místo hadrů bych tam měl ty svoje hry“*, zatímco Ivan sleduje humor v tom, jak vnímá svojí sbírku a její hodnotu. Na jednu stranu je bere jakožto investici do budoucna a vzhledem k tomu, že je koupil v době, kdy je bylo možné sehnat za zlomek ceny, co dnes tak zhodnocuje, že by to nebyla špatná investice, ale na druhou stranu pro něj mají příliš velkou citovou hodnotu, že prodat určité hry za hodnotu na kterou si je cení a za kterou některé koupil, by se mu podařilo jen s obtížemi. Vidí prodání své sbírky jako reálnou možnost do větší míry než Patrik nebo jiní sběratelé, ale rozhodnout o jejich prodeji by stále nebylo snadné.

6.5 Útrata

Útrata souvisí nutně s cenou a hodnotou ve smyslu, kdy humor na cenu se orientuje na vysoké ceny a nedostatečné finanční prostředky na jejich zaplacení, osobní hodnota a humor okolí ní je zacílen na finanční nákladnost sběratelství v teoretickém slova smyslu projektovaném do problému prodat část nebo celou svou sbírku kvůli oné vysoké citové hodnotě. Humor na útratu se od předešlých dvou vymezuje tím, že na rozdíl od soustředění se na cenu předmětu, nebo i finanční náročnost sběratelství konkrétních jedinců a osobní hodnota spojená s neprodejností sbírky, tak humor na útratu se týká konkrétních instancí, ať už k nim došlo či ne, které by vedly k vyobrazení vysoké hodnoty her na sběratelově stavu finančních zdrojů.

Jak Patrik, tak i Ivan v tomto ohledu viděli své utrácení z informátorů zdaleka nejvíce v humorném světle. Oba nakupují primárně na Ebay, což je specifikum které je nutno brát v potaz, vzhledem k tomu, že jsem se jak během rozhovorů, tak i při pozorování moderátorského chatu, setkal s názorem, že se může nakupování na tomto portálu prokázat jakožto velice nákladná záležitost. Robert uvedl v rozhovoru, že se z tohoto důvodu snaží vyhýbat soustředění svých nákupů převážně na Ebay:

„Z ebay se snazim moc nebrat , da se tam utopit az moc penez“

Ivan i Patrik dokládají z vlastní zkušenosti, že jejich útrata je poměrně vysoká. Patrik má i stanovený limit, který však při nakupování pravidelně přesahuje, a i když se tak stane, tak mu to nebrání v tom ještě uvažovat o dalších nákupech:

„To je prostě neuvěřitelný, jakoby, že zas neberu jako nějaký nadstandart, beru prostě průměrný plat. Tak jsem to zkrouhnul, říkám: každý měsíc 1500-2000 a když objednáš třeba za míň, když objednáš třeba za pětikilo, tak si dám litr bokem a příští měsíc objednáš za ten litr dráž, že si koupím třeba i něco lepšího jo. To teda jakoby, většinou to nevydržím, rozfofruju to, že jo, ale stejně je to takový, že řeknu 1500-2000 a pak jsem za dva čtyry a ještě mě cukaj prsty objednat něco dalšího jo, takže. Není to úplně jako pevný limit.“

Patrik rozpoznává risk, který představovalo i dle Roberta nakupování na Ebay, ale vidí celkově situaci spíše s humorem a překračování limitu se snaží držet v mezích, což se mu dle jeho uvážení daří: *„třeba o ty tři, čtyři kila to přešvihnu jo, občas. Zas jako rodina nehladoví no (smích)“*. Ivan naproti tomu raději ani nepočítá svou útratu na Ebay a sleduje jí jako něco co by jinak utratil na jiných místech, pokud by se nevěnoval hraní a sbírání her: *„nekouřím, nepiju, tak já to zas dám do toho“*.

Oba z nich přitom vnímají nakupování na Ebay jako ne nutně nejlacinější, ale pohodlnější způsob nakupování, podobně jako sběratel vynilových desek, který preferoval vybírání desek ze seznamů při nákupech na rozdíl od hledání chtěných artiklů v krabici v naději, že objeví něco, o co bude mít zájem [Margree et al. 2014].

Vysoká útrata za hry, kterou popisují s humorem, může být spojená s celou řadou faktorů, avšak ten, který je humorně pojat, je snaha využít výhodné nabídky dokud je. Hry a konzole mohou mít různou cenu, avšak její limit stanovuje většina informátorů na základě tržní ceny, většinou té, za kterou se prodává daná hra/konzole na Ebay. Pokud tedy vidí, že například hra je dostupná výhodnou cenu, tak i přesto, že tato cena by v případě jiné hry byla nepřipustná, tak v případě této uvažují nad jejím nákupem, protože je to výhodná nabídka, na kterou nemusí už v budoucnu narazit. Nutnost využít této nabídky sleduje při svém nakupování obzvlášť Patrik, který na jejím základě vidí i reálnou možnost překročení jeho stanoveného rozpočtu na herní nákupy:

„ten limit vždycky ještě třeba o 50% překročím jo (smích) a pak tam něco objevím a říkám todleto já jsem vlastně chtěl taky, no a teďka jako si říkám: "Příští měsíc, to už by

to tam zase nemuselo bejt. Navíc je to za hezký prachy, tak si to ještě vezmu jako k tomu" no, takže vždycky to jako nějak překročim tu hranici. "

Celkově svůj systém rozpočtu a vyhodnocení útraty sleduje s humorem. Jeho účel je zabránit tomu aby jeho útrata byla příliš veliká, ale pravidelně ho přesahuje:

„Většinou to bejvá, že jo, většinou to bejvá, když to je tři, čtyři kila, tak nepřemejšlim, objednávám, že jo (smích) když to je 500-1200, tak se jako cukám a většinou třeba řeknu ne nechám to na jindy, nebo počkám, až bude levnější. A za dva dny jdu a stejně to jako objednávám, jo“

Také osobní hodnotu vidí jakožto jeden z hlavních faktorů, který ho vede k velké útratě, kdy uvažuje i o koupi her za cenu, kterou by jinak nebyl ochoten za hru zaplatit, ale vzhledem k výhodnosti nabídky se tento limit zvedá:

„No, to je vono, 18. Jako našel jsem třeba jenom, jenom třeba kazetku za pět a půl, šest jo. A je to takový, že ted'ka nadávám, že bych do toho nešel jo, ale zároveň si říkám: ty vole, prostě je to Punisher jako.“

Jeho systém na limitování útraty se dostává do konfliktu s jeho zájmem o hru a dostává ho do situace, kterou vidí jakožto potenciálně absurdní pro okolní prostředí a lidi, kteří se ve sbírání starých her neangažují. Svou finanční situaci, tak dává do souvislosti se svou útratou a vnímá celý stav s humorem:

„[...] to je vlastně potom ten důvod, proč ty lidi co tomu nerozuměj, tak na tebe koukaj a říkaj ti: „Ty vyděláváš docela dobrý peníze. Tak mi řekni, jak je možný, že žiješ od vejplaty k vejplatě a prostě vycházíš jen tak tak“. Ono to je prostě. Tady vid', ale říct někomu, že sis objednal kazetku za 2000, tak ti zaklepe na čelo.“

Všech informátorů jsem se v rozhovorech tázal v rámci tematických okruhů na jejich útratu, maximální cenu, rozpočet a další aspekty s tím spojené. Někteří mi sdělili větší částky, někteří menší. Někteří nakupují na Ebay, někteří ne, a někteří jak bylo zmíněno se Ebay vyhýbají pro jeho charakteristiky, které shledal i Patrik s Ivanem jakožto reálné. Humor spojený s útratou a hrozbou finančních problémů v případě, že by dospěla do neudržitelného bodu, zmínili ostatní informátoři spíše okrajově a dodali obdobné pasáže jako Patrikovo: *„Zas jako rodina nehladoví“*. Jako i risk přepródeje za vyšší cenu, vysoké ceny, tak i riziko finančních potíží patří mezi překážky, které reálně spojují

informátoři se sběratelstvím a adekvátně na ně odpovídají prostřednictvím svých zvyklostí ve sbírání, ať už stanoveným rozpočtem, prostřednictvím fondu, či omezením pobytu na Ebay, všechno jsou to způsoby a zvyky spojené s vnitřní dynamikou za účelem získat toužené hry a konzole.

6.6 konkurence

Při tom jak se ve skupinách pojmenovávají příspěvky, kde se autor chlubí novými hrami, konzolemi, či jinými předměty ve sbírce jako úlovky lze sledovat stejné pojetí sběratelství ve skupinách sběratelů jako to, se kterým se střetl Ellis, a to sběratelství jako lov [2012:196]. Ve výzkumu Ellis shledal, že aukce bylo možné vnímat jakožto lov, kdy lovenou zvěří byly artikly kterých se týkaly aukce a lovci nejrůznější aktéři, kteří na hře přihazovali, avšak se zásadním rozdílem oproti lovu zvěři, kdy střela úspěšného lovce zasáhne i ostatní zájemce o lovený artikl[Ellis 2012].

Skupiny sběratelů a hráčů sledují aukce stejným pohledem, avšak na rozdíl od výše zmíněného příkladu jsem se nesetkal se soupeřením mezi členy o určitý předmět v aukcích. Takových instancí bylo velice málo, což bylo do určité míry způsobeno i pravidly skupiny hráčů v době pozorování, kde byly aukce obecně zakázané. Tato pravidla prošla v průběhu pozorování obměnou, kdy toto pravidlo zůstalo a byla v nich i specifikován jeho účel: „Aukce vždy způsobují nejvíc dohadů a další práci pro adminy. Proto je tu nevidáme rádi.“. Rozkladný potenciál tohoto typu obchodu v komunitě tedy je vnímán v hráčích a ani ve sběratelích jsem se s ním během pozorování nesetkal vyjma pár izolovaných instancí.

Ve skupinách je však většina napětí a konkurence přenesená z jiných webů, nebo se koncentruje u příspěvků, kde se členové chlubí svými nejnovějšími „úlovky“. Neznamená to nutně, že u prodejních příspěvků neprobíhá zápas o to, kdo se dostane ke kontaktování prodejce dřív a i zde někteří členové ventilují svojí frustraci s tím, že jim někdo ulovil kořist, o kterou měli zájem. Ve velké části případů jsem se však v takovém případě během pozorování setkal i s velkou dávkou emoticonů a humorných narážek které buď kritizovali člověka, který se dostal k například výhodné nabídce za hru nejdřív, uznávali jeho zdatnost v obstarávání „úlovků“, nebo kombinace obojího:

„Dlouho jsem si myslel ze jsem u nas sam, ale díky skupinam zjistuju ze tu mam velkou konkurenci. A bohužel cisti ty stejny mista co ja XD“ [moderátorský chat]

Konkurence se poté neomezuje pouze na zápolení mezi členy o videohry, konzole jiné předměty a příslušenství s nimi spojené, ale i vyústění obstarávání „úlovků“ v podobě velikosti sbírky co se týče počtu a vzácnosti a hodnotě předmětů v ní a širšímu pohledu na věc v podobě konkurence mezi skupinami sběratelů a hráčů.

6.6.1 mezi sběrateli

„Jaké distinktivní společenské zvyklosti mají zásluhu na paradoxní povaze kamarádství mezi vysoce soutěživými jednotlivci, smrtelní nepřátelé s blížícím se příchodem ukončení aukce, ale mimo to navzájem spolupracující kolegové?“[Ellis 2012: 173]

Dynamika spolupráce a konkurence je praktikována v obou skupinách do určité míry. Jak jsem zmínil výše, tak vzhledem k pravidlům skupiny hráčů a povahy většiny obsahu skupiny sběratelů, jsem se nesešel s aukcemi, a tedy i konkurencí v tomto smyslu. U celé řady prodejních příspěvků jsem se však střetl s komentáři ve kterých byla vyslovována sláva když ukořistili prodávaný předmět do své sbírky, ale i vyčítáno, že ho přebrali někomu, kdo o něj měl také zájem a v některých případech i oboje najednou. Nejlépe tento fenomén možná vystihne citace komentáře v moderátorském chatu skupiny, který reagoval na tehdy nedávný úlovek jiného člena:

„Vorel luxusně koupil ty hry XD.

Tu gearovku v pixle mu závidím“

Na jednu stranu vyjadřuje příspěvek závist, na druhou uznání. A to vše pod záštitou humoru v podobě skupiny znaků replikujících smějící se emoticon. Konkrétněji je tento komentář orientován na uznání a závist nad obdržením předmětu v kompletním, nebo blízko kompletnímu stavu a zároveň i na vzácnost, vzhledem k tomu, že ona hra o které je řeč („gearovka“) patří mezi vzácnější artikly na poli starých her. Projev konkurence mezi členy komunity tak můžeme sledovat v těchto komentářích, obdobně jako i v tomto z diskuze u příspěvku ve skupině hráčů:

„Jen za toho samotnyho Aliena bych dal i prez 200 proto to nasere :D“

Tento komentář reaguje na příspěvek, jehož autor se chlubil konzolí a hrou za velmi nízkou cenu. Bylo by možné zařadit ho pod závist, nebo kritiku popudlivosti chlubení se úlovkem, avšak s nutně humorným podtextem vzhledem k reprezentaci usmívajícího se emoticonu v podobě „:D“. Na rozdíl od předešlého komentáře v moderátorském chatu se

však konkurence dotýká konkrétněji jiného aspektu záviděné hodnoty. V případě prvního komentáře je závist a uznání postaveno na stavu předmětů, který je záviděn, zatímco zde je kritika příspěvku pro jeho popudlivost příliš nízkou cenou. Stejně jako příliš vysoká cena prodejce může popudit v případě, že je prodáváný předmět v horším stavu nebo je hodnota výrazně vyšší než ta která je pojata jakožto tržní, tak i příliš nízká hodnota může být shledána jako problematická a hodná kritiky pro popudlivost.

Jinou oblast v tomto ohledu představuje poměrování velikosti sbírky mezi Patrikem a Ivanem během mého rozhovoru s nimi:

P: *„Ty jo, si myslím originály přes těch 60 budu mít no.“*

I: *„já myslel, že ještě trošku víc no (smích)“*

P: *„Jako já vim, že ty toho máš úplně hromadu a“*

I: *„Já myslím, že, že máš trošku víc. ... No ale i tak je to dobrý jako“*

P: *„Možná jich bude víc hele, já jsem dělal seznam před dvěma rokama a to jich tam bylo těch 50 no, tak možná tak 80“*

I: *„Tos, to ses teda moc neposunul (smích)“*

Konkurence se tedy odvíjí od koncepce hodnoty. Faktory jako stav, vzácnost a cena za kterou byla videohra, konzole, nebo jiný předmět pořízen, tak hrají všechny roli v určování statusu na základě, kterého mezi sebou konkurují sběratelé. Vytváří se tímto způsobem pole pro soutěžení o nejlepší sbírku s nejvzácnějšími hrami v nejkompelnějším stavu za co nejnižší ceny.

6.6.2 Mezi skupinami

Vyjma konkurence mezi sběrateli na bázi kvality, velikosti nebo lacinosti obdržení jejich sbírky jsem na základě pozorování ve skupině a moderátorském chatu měl možnost se setkat i s konkurencí mezi dvěma zkoumanými skupinami. V této pasáži tedy cítím jako nutnost specifikovat opět, že jsem členem moderátorského týmu skupiny hráčů, což mě potenciálně činí zaujatou stranou, ale na druhou stranu jednou z dvou významných pasáží a celkově konkurence mezi skupinami jsem měl možnost si všimnout především v tomto chatu, do kterého bych bez své pozice moderátora neměl přístup.

Konkurenci mezi skupinami jsem měl možnost sledovat jen z jedné strany a nemohu tedy vypovídat o tom, jak danou situaci vnímá skupina sběratelů. Vzhledem k tomu, že jsem až do konečné fáze mého pozorování nevnímал toto téma jako zásadní a neměl jsem vyjma několika málo komentářů k němu prakticky žádné podklady, tak nebylo zařazeno mezi tematické okruhy a tedy ani do scénářů rozhovorů. Podnět, který mě však původně přiměl se o toto téma začít více zajímat přišel v podobě příspěvku ve skupině, ve kterém se jeden člen zeptal zda bude sraz v Brně ve skupině, která v tomto městě sraz vůbec neplánovala. V návaznosti na tento příspěvek a na upozornění jeho autora, že se ptá ve špatné skupině, autor příspěvku odvětil: „hej vis jak to je jsem ve 3 skupinách :D“¹⁴ a člověk, který ho předtím upozornil, s ním souhlasil.

V rámci moderátorského chatu jsem se poté střetával s nejrůznějšími komentáři, ve kterých členové vedoucího týmu kritizovali vedení v druhé skupině. Někteří z nich i odešli z druhé skupiny v reakci na aktivitu jednoho z moderátorů druhé skupiny. Nadále však brali vše s humorem a stejně tak i následující incident.

V rámci pozorování, analýzy a přípravy scénářů rozhovoru jsem se po určité období odmlčel se svými jinak relativně pravidelnými příspěvky v obou skupinách a toto období jsem po několika dnech prolomil příspěvkem v skupině sběratelů. Jako člen moderátorského týmu skupiny hráčů to viděli ostatní členové jakožto přinejmenším zvláštní a s humorem mi to vytýkali jako přeběhnutí na druhou stranu. Jeden z nich mě i v rámci přátelského pošťuchování označil za tajného agenta ze skupiny sběratelů.

Obdobně jako v případě hodnoty, ceny, nebo jiné instance konkurence tak zlehčovali situaci, avšak na rozdíl od ostatních aplikací humoru ve skupinách se nejednalo a humorné zlehčení o nějakého aspektu sběratelství, ale celkově o zlehčení pobývání dvou skupin s velice podobným tematickým zaměřením, podobnou členskou základnou.

Podobné rozložení, co se týče aktivního jádra obzvlášť je problém, který jsem rozebíral v kapitole 4. a řešil prostřednictvím koncepce jedné komunity dvou skupin, avšak tato charakteristika rozložení stojí i u humoru orientovaného na konkurenci mezi skupinami a její absurditu vzhledem k podobnosti jejich členské základny. I vedoucí členové skupin jsou někteří v obou skupinách, nebo byli během pozorování. To však nic nemění na její existenci, i přes nízkou intenzitu a viditelnost. Obě mají přecejenom prakticky

¹⁴ Ona třetí skupina na kterou naráží je skupina kterou jsem měl v úmyslu také zařadit do výzkumu, ale nespĺňovala podmínku aktivity, a tedy jsem se jí nezabýval.

stejně založení tematicky a tedy představují z hlediska nabídky členům i podobný obsah který mohou zde očekávat. Konkurence minimálně v podobě přebírání členů tedy je minimálně zmiňovanou aktivitou na tomto poli. I přesto, že se tyto zmínky v kontextu výzkumu omezovaly především na moderátorský chat, tak je tedy nelze opomenout, protože i omezený aspekt pobývání v komunitě sběratelů, jehož existence samotná je pochybná, se stejně dočkal humorného pojetí.

6.7 Hromadění

Sběratelství lze pojmut různými způsoby. Lee a Trace [2009] v návaznosti na Stebbinsovo pojetí „leisure“ [2007] představili jeho typologii založenou na míře „serious“, tedy vášně, zájmu a vážného vnímání sbírání samotného. Seraj na online komunitě pohlížel optikou aktivit, kterým se věnují jednotliví členové [2012]. Pearce konceptualizovala sběratelství prostřednictvím vztahu k sbíraným předmětům a utvářením hodnoty [2013]. Přístupy ve sběratelství jsou 3 a ty se u sběratelství nachází v různé míře všechny u většiny sběratelů a to: „fetishistic“ tedy sběratelství vyznačující se nedostatkem intelektuální racionalizace na základě které je sbírka rozšiřována; „souvenir“ v jehož případě akumulaci předmětů sleduje sběratel své sběratelství jako utváření jeho životního příběhu („life-history“) prostřednictvím uspořádání předmětů vázaných na osobní vzpomínky s tím, že cíl předmětů je utvářet vlastní autobiografii; „systematic“ kdy sbírání je založené okolo snahy dosáhnout kompletní sestavy určitých předmětů [Pearce 2013: 32].

Pohledy informátorů podporují Pearce ve smyslu, že všechny tři z těchto forem sběratelství jsou přítomny u nich a utváří jejich sběratelství, co se týče zvyků, cílů a jejich pojetí této aktivity. „souvenir“ je ve skupině a i informátory vnímáno s pozitivními konotacemi jakožto vhodná forma sběratelství, kdy předmětem sběratelství je buď kompletní sestava her na určitou konzoli (cíl ke kterému se hlásí Filip například), nebo sehnání her a konzolí, se kterými měl jejich sběratel zkušenost, v dřívější fázi ve svém životě. Forma sběratelství, kterou by bylo na základě rozdělení Pearce nazvat jako „fetishistic“ je však ze značné části stigmatizována a spojena s negativním stereotypem sběratele.

Jako i vysoké ceny, konkurence mezi sběrateli ve sbírání, nebo vysoká útrata, tak i hromadění je předmětem humorných narážek. Ivan a Patrik o tomto tématu mluvili

během rozhovoru v souvislosti s prezentováním nutnosti mít určité konzole i vícekrát než je nutné k jejich instrumentálnímu použití, tedy hraní videoher na nich:

P: „nemusim mit prostě 5 PlayStationů dvojek a 2 Segy Mega Drive, no jako jasně, mám tam Segu Mega Drive 1, Segu Mega Drive 2.“

I: „Musíš mít záložní taky (smích)“

Zlehčování hromadění v kontextu sběratelství již měl možnost sledovat Ellis, když jeden z účastníků jeho výzkumu uváděl, že i kritika hromadění („hoarding“) má tendenci vést lidi, kteří ji praktikují k tomu se odříznout od komunity a přestat sdílet své úlovky do sbírky[2012:193-194]. Uvádění nežádoucích stránek sběratelství do kontextu s hromaděním je aspekt, který jsem ve skupině viděl členy uvádět do humorného kontextu. Václav se i nechal slyšet o svém názoru na hromadění a uvedl ho do spojitosti s formou sběratelství starých her, kterou kritizovali jiní informátoři a sledoval jsem její kritiku i v moderátorském chatu, zacházení s hrami jako s odpadem:

„[...] rohodně nemám rád lidi kteří prostě fakt oběhnou blešáky, oběhnou, anebo nakoupí prostě nějaký bordel na Ebay. Že prostě někdo jako prodává nějaké krabice plné odpadu a potom přijde do skupiny a, to se častokrát děje, že prostě udělá jednu fotku úplně nějakého shluku [...] Ani neví, jestli jsou v tom disky, nebo jaké jsou v tom disky [...] A tyto lidi jako vůbec nevědí, že teda, nerozumí těm hrám, takže nevědí, co posílají dál“

Z hlediska Václava je vnímání prodejce v takových situacích ne nutně nerespektující, ale je založeno na neznalosti jak her jako média, tak i nedostatku respektu k nim. Očekávání zisku za předpokladu takového jednání je shledáváno jím, stejně jako i obecně komunitou sběratelů starých her co se týče obecně vnímaných zvyklostí a diskurzu, jako nevhodné chování v komunitě a nevhodný přístup při nakládání s hrami celkově. Adam dále rozvedl toto pojetí starých her jako odpadu při prodeji. Pro něj ho tato praktika odrazovala od sdílení vlastních úlovků, když viděl, v jakém stavu jsou úlovky ostatních:

„lidi ukazovali strasny veci, v hroznem stavu a ja proste nechapal jak je mozne, ze to koupi a jeste to ukazuji.....kdybych byl maniak co toho chce mit hromady, staci vzit tasku a jit koupit pytel her do bazaru.....jsou tam na hromadach...haha.....“

Jako i Ellisův účastník však s nešťastnou situací nakládá s humorem. Konkurence, na níž je založena hodnota her a sbírky, to v jakém jsou stavu jak kvalitní tituly, zda jsou originální, či ne je nutné i vzít v potaz při považování následující citace z moderátorského chatu. Jedná se o reakci na inzerát jednoho prodejce a jeho kritika pro špatný stav, neoriginální konzole a celkově nízkou kvalitu prodávaných předmětů:

„je to magor, ma mezitim srotem spoustu faku, navíc ty veky byvaji fakt hnusny. Ma pockety hello kitty XD“

Stejně jako i předtím je vše komentováno a kritizováno s humorem, avšak jak můžeme sledovat u Václava a na základě Adamovy situace, tak se jedná o reálný problém v kontextu sběratelství starých her. Hromadění jako takové vnímá většina informátorů s notnou dávkou humoru souběžně s jeho kritikou a moderátorský chat ani diskuze ve skupině v tomto ohledu nepředstavují výjimku. I přesto, že to neuvedl jakožto hlavní důvod tak praktiky spojené s hromaděním, tedy akumulací předmětů bez řádné intelektuální racionalizace jejich obdržení, pokud si podržíme definici na základě „fetishistic collecting“ [Pearce 2013] lze sledovat spolu s rozmělněným soustředěním na různé platformy a v důsledku toho většího množství herních platform pro které hromadit hry. Rozmělnění zájmu je i problém který se Filip jak řešit svým soustředěním na určitou konzoli a ze své perspektivy to vidí jako rozhodnutí inspirované strastmi ostatních sběratelů:

„Na příkladu ostatních kolegů sběratelů jsem si potvrdil, že nechci rozmělnovat své úsilí sháněním her na x platform, ale místo toho se plně věnovat vybraným několika stovkám kusů na ps1.“

Filip tedy viděl problémy jiných sběratelů a ty vidí jako zdůvodnění svého zaměření sbírání starých her jako více „systematic“, založené na konkrétní konzoli. I Ivan s Patrikem shledali, že mají problémy s nedostatkem místa, jak mi sdělil Ivan když jsem se ho ptal jestli měl někdy problém s nedostatkem místa pro svou sbírku: *„No tak to mám .. furt (smích)“*. Patrik i uvádí, že představa, že ještě uvažuje o rozšíření své sbírky o arkádový automat, by se setkala s odporem jeho přítelkyně, kdyby ji realizoval. Jak s humorem dodává:

„[...] bych chtěl jakoby jednou si složit svůj vlastní arkádovej automat, jenže jako v bytě není prostě, kde ho postavit. Třeba vedle postele.[...] Asi, asi bych jako dobře nedopad, kdybych ho měl vedle postele no.“

Velikosti sbírek se samozřejmě napříč informátory různí a všichni cítí do určité míry omezení a limit přes který by neměli přesáhnout při sbírání, avšak to nic nemění na jejich řešení tohoto problému sběratelství celkově a na snaze se vyhnout hromadění a praktikám tomu blízkým.

Videohry mohou být vnímány jako odpad, jako klenoty s osobní a třeba i reálnou tržní hodnotou. Jejich vlastníci a prodejci poté v komunitě sběratelů mohou být souzeni pro kvalitu zboží, které prodávají, které mají ve své sbírce a chlubí se jím. Velká citová hodnota se tak má potenciál dostat do střetu s lhostejností prodejce, který netuší co vlastní a nerozumí předmětům, za které požaduje peníze. V reakci na tento střet se neznalost, lhostejnost a ziskuchtivost prodejce, který požaduje za svůj odpad vysoké částky, stane v komunitě terčem vhodným pro aplikaci humoru.

6.8 Zisk

Zisk je několikavrstevný problém v komunitě sběratelů starých her. Setkal jsem se s ním během pozorování v kontextu několika různých situací. Zisk byl v některých instancích na straně sběratele a člena komunity, který s chlubil nedávným úlovkem a jeho laciností, nebo dobrým stavem předmětu či faktem že se mu vůbec podařilo předmět získat, což vzhledem k jeho vzácnosti, bylo možné považovat samotné o sobě jako úspěch. V jiných o něj usiloval prodejce který prodával předmět, či předměty, konzoli, konzole, hru nebo hry za určitou částku, která pokud byla výrazně vyšší než hodnota kterou shledávali členové jako vhodnou za celkový výčet předmětů se shledala s kritikou. Osobně jsem se s instancí druhého typu interakce nesetkal příliš často, avšak v několika různých příspěvcích byla ziskuchtivost sama o sobě kritizována. Tato kritika se orientovala především na zisk prodejce a nikoliv kupce. Oldřich uvedl toto do kontextu i s kritikou zisku kupce a sběratele, kdy se stavěl proti zneužívání neznalosti prodejce k tomu, aby sběratel získal videohry a konzole za výhodnou cenu. V obou skupinách a v pozdější fázi pozorování, obzvláště ve skupině hráčů byla takováto aktivita na pravidelném pořádku a příspěvky, ve kterých se členové chlubili svými novými úlovky, obsahovaly i informaci o ceně. Tato cena byla poté v rámci diskuze ve příspěvku dávana do kontextu s laciností nebo drahostí koupeného předmětu a tedy i

zdatností sběratele obdržet předmět za lacino. S humorem to pojímá například tento komentář u příspěvku, ve kterém se autor chlubil posledními úlovky do své sbírky:

„:D tyhle kupy jsou nejlepší :D největší sranda byla, že to PSko leželo asi měsíc někde na Bazoši a nikdo to nechtěl :D“

Vnímání her jako odpadu a spojované s tím jak s ním zacházejí lidé, kteří hrám jako médiu nerozumí je zde uveden do jiné roviny. Vnímání her jako odpadu autor komentáře vnímá jako pozitivní z jeho hlediska. Je to dobrý způsob jak se dostat k výhodným nákupům videoher a konzolí. Za co by jinak zaplatil několik set nebo tisíc korun ho tak může stát zlomek této ceny, pokud prodejce nebo ostatní zájemci uznají, že se jedná o odpad. Když se tedy zpětně podíváme na tento komentář, který jsem uváděl výše, tak ho uvidíme v poněkud jiném světle:

„Já jsem koupil PSone za 2000k.Hold Pavel Svoboda je vydřiduch :D:D.Bylo to na úkor nostalgie a začátku ve sbírání her.Tu cenu jsem dal vysoko poněvadž jsem psal, že jsem ochoten tuto částku zaplatit za konzoly a zavzpomínat na mládí když jsem hrál.“

Komentář je taktéž součástí diskuze u příspěvku, kde se řešily výhodné úlovky do sbírky členů skupiny. A stejně jako ostatní komentáře u téhož příspěvku hovoří tento o zisku, avšak ne nutně finančním vzhledem k množství ušetřených korun, ale k obdržení konzole, která má určitou osobní hodnotu pro kupujícího. S humorem se tak vztahuje na rozdíl od komentáře výše k zisku, ale ze stránky osobní hodnoty, nikoliv finanční výhodnosti koupě.

6.9 Metafora žida

Když Ellis zkoumal komunitu sběratelů anime umění, tak se zde setkal dynamikou spolupráce a konkurence, která byla usměrňována mechanikou „restitution“, tedy vykoupením se z konkurenčního jednání prostřednictvím jednání, které je prospěšné komunitě jako celku[2012]. Tato mechanika umožňovala jedincům ve skupině si navzájem konkurovat, avšak aniž by si tím zhoršili svou pověst mezi ostatními nadšenci do sbírání, kteří sdílí stejnou vášň pro sbírané předměty jako oni [Ellis 2012: 174]. Ve sběratelství přátelé a rivalové zároveň. I více výzkumníků vnímali konkurenci jakožto faktor, který je ve sběratelství nutno brát v potaz[Margree et al. 2014: 2; Lee, Trace 2009] a tedy jsem se na něj soustředil i v této práci. V kontextu humoru jsem se střetl s různými způsoby, jak je uveden do praxe humor a vztahuje se i ke konkurenci, avšak

jedna konkrétní forma humoru, jejíž vývoj jsem měl možnost sledovat se prokázala jako velice významná. Metafora žida.

Nemohu se vyjádřit k tomu, kdy konkrétně tato metafora byla poprvé uvedena do praxe ve skupině, kde jsem se s ní setkal. V době kdy jsem prováděl pozorování jsem se s první jeho instancí setkal jsem začínal s pozorováním, krátce po obdržení povolení od správců obou skupin a tedy jsem se soustředil primárně na zahrnutí dostatečně velkého množství příspěvků v prvním kole. Nebylo to zároveň jediné téma, kterým jsem se zabýval a tedy ve snaze se soustředit i na komunitu sběratelů starých her v širším smyslu je možné, že byl ochuzen můj záznam příspěvků. Z těchto důvodů, tedy nemohu vypovídat o příspěvku nebo komentáři, který se zasloužil o jeho vznik, ale mohu se vyjádřit vzhledem k jeho první rozsáhlé instanci, se kterou jsem se setkal během pozorování a jejím následujícím vývoji.

V první polovině listopadu 2017 správce skupiny hráčů zveřejnil příspěvek, ve kterém vybízel ostatní členy, aby se pochlubili svými nejlacinějšími úlovkami a uvedl v tomto kontextu termín „žid'árna“ pod kterým myslel výhodný nákup. Ostatní se tedy pochlubili v komentářích o své výhodné úlovkami a tento příspěvek se i pozorovaných příspěvků ukázal jako jeden z nejvíce komentovaných s více než 40 komentáři.

V následujících dnech jsem začal pozorovat jak ve více a více příspěvcích je zmiňováno židovství a členové kteří obdrželi konzole a videohry za cenu, která byla ostatními shledána, jakožto velice výhodná, jsou odměněni GIFy a obrázky s židovskou tematikou, a v komentářích členové s humorem diskutují o předávání jarmulek mezi těmi, kdo dosáhnou nejvýhodnějších nákupů (viz. Příloha č. 4). Tato praxe začal přecházet do dalších příspěvků postupně, byla metafora dovedena do úrovně zvyklosti v rámci skupiny, kdy se v komentářích u několika příspěvků s úlovkami žertovalo o předávání virtuální jarmulky a titulech spojených založených na židovství podle množství výhodných nákupů daného člověka. Když jsem začal pozorovat dění v moderátorském chatu, tak jsem se s tímto taktéž střetl, kdy správce skupiny byl označován jako „arcižid“ pro jeho časté sdílení úlovek do jeho sbírky a spojitost s prvními instancemi této metafory.

Sběratelé, kteří se chlubili novými předměty ve sbírce pro výhodnost jejich obdržení, byli viděni v negativním světle ve skupině [Ellis 2012:192]. Pokaždé když se někdo takhle pochlubil ve skupině, kterou se zabýval Ellis, tak někteří členové viděli takovou

aktivitu jako netaktní vůči komunitě a tedy viděli v takových případech nutné, aby člen který se rozhodl toto učinit, kompenzoval tento přečin nějakou činností prospěšnou pro komunitu a takto znovu nastolil bilanci mezi konkurencí a kolegií [Ellis 2012]. Metaforu žida lze tedy sledovat také jako prostředek „restitution“, avšak namísto aby byla rovnováha nastolena prostřednictvím kompenzace členem zodpovědným za potenciálně sociálně rozkladnou aktivitu v komunitě, je napětí řešeno prostřednictvím humoru spojeného s označením úspěšného lovce výhodného nákupu jakožto „žida“ s tím, že jeho reálná víra je v tomto kontextu irelevantní. Židovství v tomto smyslu nezávisí víře nebo příslušnosti daného člena k ní, ale na jeho schopnosti obdržet konzoli, videohru či jiný s hraním či sbíráním videoher spojený předmět za cenu, která může být na základě koncepce výhodnosti ve skupině shledána jakožto laciná.

Reálné problémy se sběratelstvím těchto předmětů nadále zůstávají. Neinformovanost prodejců ohledně povahy předmětů, které prodávají, ziskuchtivost prodejců kteří znají reálnou hodnotu a touží si zajistit zisk požadováním částky nad tržní hodnotou, problémy s nedostatkem místa, hromadění her a konzolí, vysoká útrata za všechny tyto předměty ať už v důsledku vysoké ceny určitých titulů, či jejich osobní hodnoty, která zpětně znesnadňuje prodej a kompenzaci finančních ztrát v důsledku předešlých nedostatků jsou všechno součástí sběratelství starých her. V rámci komunity se členové skupiny hráčů rozhodli pojmout tento problém s humorem. Prostřednictvím soustředění negativních aspektů ziskuchtivosti, potenciálního zneužívání neznalosti prodejců a celkově komodifikace sbíraných her na základě sledování výhodnosti jejich koupě tak vytvořili metaforu žida, která je stejně používána k uznání tak i kritice aspektů sběratelství s ní spojených.

7 Komunita

Každého informátora jsem se v rozhovoru ptal, co ho vedlo k tomu se přidat do skupin. Odpovědi se různili, ale všechny sdělovaly podobný příběh jako ta Oldřichova:

„pocit, že nejsem sám“

V případě komunity sběratelů gumových kačenek se setkali Lee a Trace s podobnou odpovědí, kdy si určití členové skupiny před jejím objevením mysleli, že jsou jediní, kdo se zajímá o tuto formu sběratelství [Lee, Trace 2009 :624]. Komunitu sledovali i informátoři jako jeden z hlavních důvodů pro přidání se do skupiny. Jedinou výjimku představuje Filip, který uvedl, že jeho zájem o skupinu se orientuje spíše směrem k zjišťování informací o vzácnosti určitých her a jejich směně s ostatními, ale i on se účastní dění ve skupinách prostřednictvím sdílení svých úlovků a uvedl i že ho sledování úlovků ostatních vede k tomu dále rozšiřovat svojí sbírku stejně jako to konceptualizují i jiní informátoři.

Moje motivace k tomu si vybrat pro výzkum konkrétně skupiny hráčů a sběratelů byl založen na tom, že se nejednalo pouze o bazary, neboť jak uvedl i Václav:

„Facebookových bazarů je prostě plný Facebook. Prostě. Na každou konzoli najdu čtyři bazary v Čechách a Slovensku prostě a skupina sběratelů nebyly bazarová skupina. Mohli jsme tam i směňovat, mohli jsme si tam prodávat, ale většinou to prostě bylo o té komunitě, bylo o těch poznatcích“.

Směna byla součástí jak skupiny hráčů, tak i sběratelů a docházelo k ní velice často. Ať už v podobě prodejních příspěvků, nebo poptávek po určitých předmětech, nebyla směna neobvyklá forma interakce mezi členy a na rozdíl těch které byly bližší komunitnímu sdílení, se těšila i pozornosti širšího publika. Obě skupiny se však vymezily jako zaměřené na komunitu, nikoliv směnu předmětů. Skupina sběratelů se definuje na základě vymezení konzolí, které jsou shledávány jakožto relevantní z hlediska svého stáří, tedy dostatečně staré aby tak mohly být nazvány a ústřední byla diskuze okolo nich. Skupina hráčů se taktéž vymezuje tímto způsobem, tedy na základě diskuze a definování relevantních témat, tedy primárně konzolí a videoher z jejich počátku v 70. letech až po ty vydané v letech 2005-2006 [Wolf 2008] a které již nejsou

shledávány jakožto relevantní vzhledem ke svému stáří. Na základě typu skupiny na Facebooku byly v době pozorování obě vedené jakožto skupiny pro „nákup a prodej“, ale interakce v nich se v ani jedné z nich během pozorování neomezovaly na tento typ aktivity. Na základě pravidel skupiny hráčů lze i soudit, že se snažila vymezit jakožto více komunitně založená prostřednictvím explicitního zákazu aukcí a pravidlem o vyhazování, kdy bylo specifikováno v pravidlech, že budou vyhazováni ti:

„kteří jako důvod vstupu do skupiny uvedli "prodej" a pak se bez další aktivity zapoměli odhlásit. Platí samozřejmě i pro překupníky, podvodníky, zlobivé děti a podobnou chásku.“

Skupina hráčů jakožto jednu z otázek, které musel každý uživatel žádající o členství zodpovědět, pokud chtěl být přidán do skupiny, otázku po motivaci k vstupu do skupiny a očekávalo se od toho, který zde uvedl prodej, že skupinu opustí pokud dokončí onu směnu, pro kterou uvedl, že do skupiny přišel. Toto pravidlo bylo debatováno a celkově pravidla skupiny prošla změnami, avšak v širším slova smyslu se distance skupiny od směny zachovala.

Nutnost existence skupiny viděl Štěpán s humorem, když specifikoval, proč se mu líbí být ve skupinách sběratelů, a mít možnost sdílet svůj zájem s dalšími lidmi podobného věku a zájmu co se týče videoher:

„Ne, já s nima vycházím. To jsou kluci, maj, jsou stejně postižený jako já (smích) Jako a no, stejně starý, stejná, prostě dospělej člověk, vid' a, chováš se tady u her jak malý dítě jo. No, ale prostě vzpomínáš, že jo. Vracíš se zpátky.“

Návrat zpátky. Prostřednictvím novějšího média, virtuální sociální sítě Facebook měl možnost se stát součástí komunity, která se zabývá starší inkarnací nadále existujícího. Štěpán jednak i obecně uznává Facebook jako ideální způsob komunikace oproti fóřům. Namísto toho aby musel čekat na odpověď ostatních členů na jeho komentář, nebo příspěvek, tak má možnost se podívat na reakce ostatních za kratší dobu a je na to i upozorněn:

„Jináč jako já nevim, kde bych moh se bavit jinde o starejch hrách než na Facebooku. Tady samotný nic neexistuje. Možná nějaký fóra, ale tam, tam prostě něco napíšeš a čekáš na odpověď třeba dva dny jo, než to někdo zahlídne, nebo zareaguje. Takhle tam je vlastně online třeba 50 lidí a ty se na něco zeptáš, nebo máš s něčím problém, jo. [...]

Takže ten Facebook je, je to jako taková nejlepší cesta, jak komunikovat, jak se podělit o zkušenosti.“

Nejednalo se v případě informátorů o ojedinělou instanci. Ivan a Patrik nahlíželi na situaci podobně, kdy Ivan ani neměl zájem na tom si vůbec založit Facebook předtím než se dozvěděl o skupině sběratelů. Do skupiny se přidal, stejně tak i do hráčů a Facebook bere jakožto platformu prostřednictvím které má přístup ke sběratelské komunitě. Vyjma tohoto přístupu však nevidí jiný důvod pro jeho používání. Oceňuje na skupině přitom obzvláště osobní srazy s ostatními členy, které každá ze skupin pořádá, a diskuzi spolu se směnou.

Vysoké ceny her byl problém, který ve sběratelském diskurzu zaobírá pozici jak v minulosti, kdy byly sbírané konzole a videohry shledávány jakožto relevantní, tak i v současnosti kdy se vysoké ceny vrací v důsledku zájmu sběratelů o ně a jejich zvyšujícího se počtu. I cenění komunitního sdílení ve skupinách jsem měl možnost upozorovat uvedeno do kontextu s předešlým stavem. Ve skupinách byli kritizováni nejenom prodejci, kteří byli shledáni jakožto nedůvěryhodní na základě špatné komunikace, obchodování s „odpadem“ a dalších negativně pojatých aspektů, ale i herní obchody. V rámci jedné instance této kritiky, konkrétně příspěvku který kritizoval jeden z hlavních řetězců kamenných prodejen s hrami jsem se setkal s kritikou, která vyústila ve skupině v řešení jiného avšak příbuzného tématu. Autor příspěvku měl výhrady k tomu, že v prodejně prodávají virtuální měnu pro použití na konzoli za větší částku, než kterou tato měna reprezentuje při používání na příslušné konzoli, pokud by byla převedena zpět na české koruny. Prodejna prodávala v kamenných prodejnách kredity za vyšší hodnotu, než ty samé kredity měly, pokud nebyly koupeny na tomto místě. Autor příspěvku kritizoval tuto přirážku doplněnou argumentem, že za tuto přirážku obdržel pouze účtenku samotnou a nic víc, tedy s nakupováním v tomto řetězci končí. V diskuzi se názory na toto rozhodnutí různily. Někteří členové souhlasili s tímto rozhodnutím a ztotožňovali se s kritikou tohoto přístupu, zatímco jiní nesouhlasili a argumentovali tím, že daleko vhodnějším způsobem jak vyjádřit nesouhlas by bylo nekoupit kredity v kamenné prodejně. Diskuze byla spleťtá a plná několik desítek a stovek slov dlouhých komentářů, avšak setkal jsem se zde s jinou myšlenkou a pohledem na kritiku daného obchodního řetězce:

„Tohle není o cenách, ale o přístupu, dřív se tam chodilo pokecat, pořádaly se turnaje, prostě si ta zašel rád pozdravit když si šel kolem. Dneska je to styl ElectroWorldu nebo podobného elektra. Prodavač zná jenom Minecraft, protože někdo kdo by znal širší herní portfolio a dokázal ti na míru nabídnout i něco jiného než jsou klasické AAA tituly tam za ty peníze a s podmínkami který musíš splnit sedět nebude“

Taktéž se jedná o názor, který se střetl s opačným pohledem a nemusí se toto týkat nutně všech poboček a je zde nutné zvážit celé množství faktorů a nelze tedy pohlížet celkově na současné řetězce kamenných herních prodejen v tomto duchu, avšak myšlenka zůstává. I na herním obchodu se cenila komunita a jak i podotýkal Patrik, tak by měl velký zájem na tom, aby se znovu otevřela kamenná herní prodejna, kde by měl možnost si zahrát, koupit, nebo půjčit domů hry se kterými tak činil v dětství:

„já hrozně zbožňuju takovou tu atmosféru, kdy člověk přijde do toho obchodu a tam je prostě vyskládaných 50 her na Segu a on si vybírá mezi těma obalama, co by si jako odnes domů no.“

Kamenné herní obchody, tržnice a celkově místa, kde bylo možné si hry koupit, nebo i půjčit, či zahrát, hrály z perspektivy informátorů významnou roli v jejich uvedení do hraní her a posléze i jejich sbírání. Spojitost těchto obchodů se sdílením informací o hrách a zájmu o ně je tedy aspektem herní komunity, které je nutno brát v potaz.

Komunitu sběratelů starých her na Facebooku pojímá autor komentáře jakožto pokračovatele kamenných prodejen v pozici prostoru pro komunitní sdílení: *„Mě dneska to chození do shopů supluje tahle komunita :D“*. Komunita se vytratila a tak se jí jali hledat jinde. Prázdné místo nahradili tím, že našli jiné, nebo si vytvořili vlastní jako Václav, Štěpán a Patrik. Tyto informátory spojuje jedna zásadní skutečnost, a to že shledali, že ve svém okolí ani online nenachází žádné podobně smýšlející lidi, kteří by měli zájem o stejné typy her a sdílení informace, zájmu a jiných jejich aspektů s nimi. A každý z nich si tedy vytvořil vlastní skupinu, zaměřenou na tento typ her, do které soustředili lidi, kteří sdíleli jejich zájem o ně. Patrik a Václav tak učinili ještě předtím, než se dozvěděli o jedné ze zkoumaných skupin a Štěpán vytvořil svou již v reakci na absenci skupiny, která se soustředí konkrétně na arkádové hry.

Štěpán: *„já jsem vytvořil skupinu vyloženě tehletěch, co se týče starých her a arkádových automatů hlavně, tak vyloženě kvůli tomu, že to, že to tam nebylo, jsem to tam nenašel. Tak jsem si ji prostě vytvořil.“*

V tomto kontextu se celkově skupiny setkaly s kritikou, a tedy lze sledovat různé mezery v zájmovém zaměření skupin jakožto impulz k založení dalších. Oldřich kritizoval celkově skupiny a jeho argument byl založen na absenci dostatečně silného aktivního jádra nadšenců do her. Skupiny tedy v jeho pojetí již mají v sobě velké množství členů, kteří se nepodílí aktivně na diskuzi ve skupině („lurker“ [Paechter 2013]). V souvislosti s vývojem skupiny sběratelů se v tomto ohledu konkrétněji vyjádřil Václav. Velikost skupiny a s tím spojené větší procento členů, kteří se mezi sebou hádají ve skupině, vidí jakožto problém, který ho vedl k tomu rezignovat na post moderátora. Celkově upřednostňuje ve skupině, jako i Oldřich kvalitní jádro oproti velkému počtu členů:

„mě osobně chybí, chybí mi tam ta, ta kvalita. Je tam kvantita, ale, ale kvalita víceméně upadla“

Jako Oldřich nevidí však tento problém nutně ve skupině sběratelů ale celkově ve všech skupinách se zaměřením na staré hry a jejich sbírání, kdy je několik skupin s tímto zaměřením, ale v každé interakce mezi členy vypadají stejně a neorientují se na sdílení informací, zájmu či jiné aspekty komunitního soužití:

„Každá se pojmenuje nějak jinak, ale víceméně jsou všechny o tom samém. Mají přibližně nějaká pravidla, pokud vůbec mají pravidla[...] někdo je má napsané lépe, někdo je má napsané hůře, ale žádná z těch skupin se nevěnuje komunitě. [...] Každý křičí přes každého a, už se nám vytratila ta sběratelská atmosféra“

Stejně jako i příspěvek ve skupině sleduje komunitu jakožto minulý stav, který již pominul. Toto pojetí nesdílí ostatní informátoři. Jak Ivan, tak i Štěpán a Filip v průběhu pozorování a i ke konci přispívali do skupiny, ale v průběhu pozorování jsem měl možnost zaznamenat určité změny, kdy diskuze ve skupině sběratelů u příspěvků byla méně a méně znatelná a prodejní příspěvky se staly výraznějšími. Je možné, že to bylo v důsledku kontrastu s druhou skupinou a mou roli v ní je nutno vzít v potaz vzhledem k možnosti nepřímého zaujetí, avšak mizení komunitního smýšlení nelze pominout v případě komunity sběratelů starých her. Staré komunity přestávají být relevantní a

aktivita se soustředí v jiném prostoru. Jako předtím i kamenné obchody je nutno vzít v potaz možnost, že v budoucnu zaujmou i nové skupiny místo těch, jež jsou předmětem tohoto výzkumu, ale komunita v podobě členské základny je v obou a i potenciálně i v nich nepochybně do jisté míry konstantou.

7.1 Sdílení informací

Internet má velký vliv na vyhledávání a získávání informací a potažmo tedy i na sdílení informací mezi sběrateli [Margree et al. 2014]. Ocenění informovanosti bylo i shledáno jakožto významné v kontextu sběratelství v i jiných výzkumech [Lee, Trace 2009]. V kontextu komunity sběratelů starých her je sdílení informací jednou z aktivit, kterou si na ní ve skupinách informátoři velice cenili. Štěpán bral jakožto nejpřínosnější pro sdílení informací o hrách rychlost odezvy na Facebooku a tedy Facebook jako nejlepší způsob: „*jak komunikovat. Jak se podělit o zkušenosti.*“, kdy z jeho pohledu fóra tuto okamžitost nepodporují vzhledem k tomu, že v jejich případě je možné čekat i dny na odpověď na otázky, zatímco na Facebooku se odpovědi dočká daleko rychleji. Robert také viděl v informacích o hrách velkou hodnotu, a jakožto jeden z hlavních přínosů skupin po zjištění, že: „i v Čechách jsou lidi co sbírají“. Značná část informátorů věděla předtím o praxi sbírání starých her prostřednictvím YouTube kanálů kde se prezentovali zahraniční, většinou američtí sběratelé tohoto média a nepředpokládali, že by tento zájem mohlo mít více lidí i v České republice. Ostatně zaměření na sbírání her z více mezinárodního pohledu vzal v potaz i Václav, když zakládal svou vlastní skupinu sběratelů starých her na Facebooku, kde se soustředil na sbírání v kontextu Evropy, nikoliv pouze České republiky.

Hodnota informací je ve skupinách velká. Ať už se jedná o informovanost o důvěryhodných obchodních prostřednictvím seznamu důvěryhodných a nedůvěryhodných osob, tak i celkově informovanosti o hrách jakožto médiu. Jak poznat originální kopie, jak nakládat s hrami, jak se opravit, jak je modifikovat aby na nich bylo možné dělat to, co s nimi nezamýšlel původně vydavatel, že bude prováděno. Důvěryhodnost těchto informací tedy je brána jakožto velice důležitá a v souvislosti s tím byli ze skupin vyhazováni lidé, kteří šířili mylné informace. Nejednalo se v takových případech pouze o mylné informace při ohledu na motivaci po jejich vyhození, ale hrálo významnou roli.

Informace a jejich sdílení je aktivitou, která je ve skupinách ceněná a sledovaná jakožto užitečná a cenná. Staré hry jsou komplikované médium, co se týče množství různých konzolí, variace mezi originálními, neoriginálními kopiemi a jejich rozpoznávání, řešení stavu konzolí, jejich opravy, modifikace, optimálního zacházení skladování, či jiných aspektů s touto formou sběratelství spojených. Komplexnost vyžadovala vysvětlení v kontextu této práce a v případě skupin sběratelů starých her situace není v tomto ohledu příliš odlišná.

7.2 Sdílení zájmu

„serious leisure“ a aktivity okolo tohoto konceptu založené mají nevyhnutelné pozitivní a negativní aspekty, přičemž pozitivní stránka se týká umožnění vymezení jedinců kteří se tomuto typu aktivity rozhodnou oddat, specializované dovednosti, vědění a zkušenosti, avšak za cenu že tato snaha je distancuje od širší společnosti a budou v kontextu této společnosti o sobě uvažovat jakožto nepochopených a marginalizovaných osobách[Anderson, Taylor 2010: 54]. V kontextu sběratelství došli v komunitě sběratelů Lee a Trace k zjištění, že sběratelé začali uvažovat nad tím jak osamocení se cítili předtím než objevili, že nejsou jediní s tímto konkrétním zájmem[2009: 624]. Informátoři se ztotožňovali s touto myšlenkou. Jak i Patrik sám dodal:

„já prostě kamarády co mám, že jo, tak vlastně taky je jim nějakých 25 kamarádům taky, takže vlastně, když se sejdeme jako v pátek večer, že si rozděláme pivo a chcem si u toho něco zahrát, tak většinou se pustí PlayStation 4, na tom něco novýho, že .. když jako řeknu, že bych si pustil nějakou Segu nebo něco takovýho, tak většinou uvidim jejich otrávený ksichty, že to není nic pro ně jo.“

Se svými vrstevníky se Patrik neztotožňoval se svým zájmem o staré hry. Jak i dodává, měli většinou zájem hrát nové neboli v té době relevantní videohry, nikoliv starší o které má Patrik zájem. Oceňuje tedy skupiny jako prostor, ve kterém může sdílet s ostatními svůj zájem o tyto hry, se kterými se nesetkal mimo ně. Možnost si mít s kým o tom „pokecat“ zmínila explicitně většina informátorů a ti kteří ne, tak vnímali možnost být ve skupině lidí se stejným zájmem jako pozitivní změnu oproti předešlému stavu. Zájem o hry a sdílení tohoto zájmu s ostatními uvedl i Oldřich, kdy jeho cíl se sbírkou je poněkud odlišný od ostatních informátorů, avšak nikoliv nezajímavý nebo nepodnětný v kontextu sběratelské komunity. Cílem bylo:

„sehnat někoho na lokální multiplayer“¹⁵“

Jak sdílení znalostí a zájmu o hry, tak i sdílení zájmu o hry prostřednictvím hraní her představuje zásadní faktor. Většina informátorů hraje hry, které vlastní do určité míry a i u příležitosti fyzických srazů skupin je hraní her jednou z ústředních aktivit samotného setkání, tedy i sdílení zájmu o hraní her spadá pod tento zájem.

Facebookové skupiny umožnily z pohledu informátorů sdílení zájmu o videohry lepšími způsoby a pro některé z nich i představení možnosti že takový zájem je vůbec možné mít a že existují další lidé, se kterými ho mohou sdílet. Ivana sleduje existenci skupin na Facebooku jakožto motivaci si zde založit účet a začít ho používat, kdy neměl Facebook předtím a i nyní ho používá primárně na přispívání a sledování skupin. Tímto způsobem se i on, který by za jiných okolností sociální sítě, podílí na sdílení na nich.

7.3 Sdílení předmětů

Zájem o konzole a videohry a jeho rozšiřování může být dosahováno různými způsoby a v případě Ivana a Patrika zde hrálo roli ono sdílení předmětů. Byla určitá konzole o sběru her, na níž, Patrik vůbec neuvažoval, dokud se mu nedostala do ruky. Prodal mu ji Ivan, a když pak viděl jeho sbírku tak ho to vedlo k tomu začít pro tuto konzoli sbírat hry také:

„On mi prodal tu první, kterou shodou okolností fotil na tý skupině. Pak tam i fotil tu celou svojí sbírku, tak říkám: no do prdele to vypadá hezky.

Tak jsem začal objednávat taky no.“

Šlo o směnu, a tedy ne čistě o neziskovou aktivitu, ale z hlediska Patrika se mu tímto otevřely obzory ohledně her které by potenciálně přidal do sbírky. Rozšířil se tímto zájem o tuto konzoli a hry na ní a tedy i přibil další sběratel, který se na ni pokouší získat hry. Václava v tomto kontextu uvádí, že se díky kolegům ze skupiny dozvěděl o konzoli o kterém předtím neměl ani ponětí a nyní patří mezi jednu z jeho nejoblíbenějších.

Sdílení předmětů se však ve skupinách nemusí nutně omezovat pouze na představování nových potenciálních objektů zájmu ostatním sběratelům. Sdílení může mít méně

¹⁵ Pod termínem „lokální multiplayer“ se v tomto kontextu myslí hraní videohry ve dvou a více lidem s tím, že jsou všichni fyzicky ve stejném prostoru.

přímou podobu, například v podobě pomáhání ostatním se sbíráním jejich vytoužených předmětů do sbírky prostřednictvím upozornění na prodej jimi sledovaných artiklů [Ellis 2012: 197], darování předmětů které již mají ve sbírce ostatním sběratelům kteří mají zájem [Lee, Trace 2009] nebo zdržením se aukce v případě, že o předmět již má zájem někdo jiný [Ellis 2012: 193-194].

S poslední formou jsem neměl tu možnost upozorovat vzhledem k zákazu aukcí ve skupině hráčů a jejich ojedinělém výskytu i ve skupině sběratelů. Pomoc se sbíráním vytoužených předmětů je však aktivita, kterou někteří informátoři. Oldřich, Adam a Štěpán viděli směřování předmětů v tomto kontextu jako nutně neorientované na zisk. Kritiku zisku poté pojali různým způsobem. Oldřich výměnu her mezi sběrateli vidí jako nutně neziskovou záležitost, kdy pokud narazí na hru, která jeho nezajímá, ale zná někoho koho ano, tak vidí jako reálnou možnost mu ji poskytnout za menší cenu, než za jakou ji pořídil, nebo i zadarmo. Adam se taktéž ztotožňoval s myšlenkou neziskového sdílení s ostatními sběrateli v případě, že někdo jiný má zájem o hru. Adam zároveň bydlí v zahraničí, a tedy se toto sdílení v jeho případě rozšiřuje i na instance, kdy někdo má zájem o hru, která je nedostupná v České republice, ale Adam má možnost ji sehnat.

„kamarad snil o nejaké nesehnatelné a drahocené hře a ja ji tady koupil asi za 50kc a poslal mu ji.....to je radosti“

Štěpán naproti tomu zastává poněkud odlišný názor na sdílení. Sdílí s ostatními, ale dává důraz na to, že pokud prodává hry, které už má, pouze za takovou cenu, za kterou je koupil. Zisk v tomto ohledu vidí jako risk poškození své pověsti ve skupině. Je správcem skupiny a sleduje v tomto zisku vydělávání na vlastních lidech v případě že by prodával za více. V případě, že by tedy šlo o inzerát v jeho skupině tak by to prezentovalo risk jeho dobré pověsti nejen jakožto sběratele a obchodníka, ale i jako správce a vedoucí figuru ve skupině jako takové:

„Kdybych dal víc, kdybych si nasadil stovku navrh, já si myslim, že by se to prodalo. Jo, ale jelikož, já jsem tu aukci, nebo ten prodejce ji dal do mé skupiny, tak nebudu natahovat moje lidi, který tam jsou jo. Tak vyloženě za tu cenu, za kterou jsem to koupil, tak za tu jsem to prodal.“

S přístupem, kdy prodejce prodá hru za více, než koupil, ale pouze ji dorovná tak aby byla na roveň tržní ceně nebo pod ní, tak shledává také jako přijatelné, ale blíž je mu výše zmiňovaná praxe neziskového prodeje.

Neziskový prodej lze sledovat jakožto reakci na stigmatizaci zisku a vysokých cen u prodejců her. Oldřich uvedl svoji pozici v této problematice do souvislosti s metaforou žida ve skupině hráčů, kterou spojoval s negativními konotacemi, na nichž je založená, tedy ziskuchtivost a komodifikace a celkově lov za výhodnou směnou. Metafora žida jako lovce dobrých cen je tak postavena proti sdílení orientovanému cíleně neziskovému prodeji. Oba jsou aspekty pozorované ve skupinách a oba působí jakožto faktory při utváření identity komunity sběratelů starých her.

7.4 Sdílení úlovků

„sberatele jsou casto jako deti..... chtějí zapusobit na piskovisti.....budiz jim prano“

Tak popsal situaci ve skupinách Adam během rozhovoru v souvislosti s příspěvky sdílejícími nové úlovky do sbírky.

Úlovky již byly rozebírány v předešlých kapitolách, jako i četnost příspěvků s touto tematikou ve skupinách a hráčích poté obzvlášť, kde je sdílení úlovků obohaceno o humor založený na koncepci výhodnosti koupě prostřednictvím které byl obdržen úlovek jakožto míry „židovství“ autora příspěvku chlubicího se obdrženým předmětem.

Člen komunity pořídí videohru, konzoli, jejich příslušenství, nebo jiné předměty s tím spojené a do skupin dá fotku všeho co se mu podařilo pořídít a případně i cenu za kterou to pořídil. Takto vypadá příspěvek, který je ve skupinách, primárně hráčích, označován jakožto „úlovky“. Lov v této podobě lze spojovat se snahou obdržet daný předmět v dobrém stavu za výhodnou cenu a to všechno za předpokladu, že je funkční a jedná se o originál. Faktorů, které potenciálně přispívají k napětí, tedy není nedostatek a tedy ani nadšení, závist, úcta, či jim příbuzné pocity byly pravidelně přítomny v různé míře v komentářích u úlovků.

Z hlediska informátorů lze soudit, že jsou vnímány v pozitivním světle jakožto hnací síla v rozšiřování své sbírky a snahy získat více za výhodnou cenu a v lepším stavu. Ivan například vidí úlovky jako podporu jeho nakupování. Když někdo dá do skupiny příspěvek ve kterém se chlubí svým nejnovějším úlovkem do sbírky, tak ho to vede

k tomu dále nakupovat, kdy by určité věci nekoupil, ale díky tomu, že vidí jak někdo koupil, tak ho to vede v nakupování pokračovat:

„Je to taková podpora toho no, že jako člověk by třeba jako nekoupil, ale jako díky tý skupině. Tam někdo něco vystaví, tak prostě ta chuť nakupování a jdu něco koupit.“

Filip se ztotožňuje s touto myšlenkou, avšak specifikuje ji a uvádí blíže do souvislosti s konkurencí. Úlovky ho tedy vedou k tomu aby se snažil o lepší úlovky sám, a tedy je to hnací síla při rozšiřování jeho sbírky:

„kvalitní kusy ve sbírce ostatních mě motivují k větší intenzitě nákupů, abych je překonal“

Specifikuje i vliv Facebookových skupin na jeho vlastní sbírání prostřednictvím „challenge faktor“, tedy výzvy překonat sbírky jiných.

Úlovky a příspěvky tomu příbuzné je možné sledovat, i jakožto podpora započetí vlastních projektů okolo her. Tímto způsobem koncipuje i Štěpán vliv skupiny na jeho sbírání a jeho vliv na skupinu. Také vidí tento vliv ve sdílení vlastních úlovků her, ale sleduje i onu projektově založenou stránku tohoto vlivu, která se však netýká nutně úlovků, ale také se jedná o příspěvky chlubící se ve skupině vlastněnými předměty. Štěpán je majitelem arkádového automatu, který si vlastnoručně sestavil, a tedy občas zveřejní ve skupině jeho fotky. Vliv této aktivity poté sleduje na různých lidech jakožto podporu započetí s vlastním projektem. Zveřejní fotku automatu a v reakci na to se i ostatní lidé vrhnou na sestavování, či kupování automatů pro sebe.

Štěpán: *„Nafotím pár fotek automatů a někoho to nakopne: „Ty jo, tohle chci a tohle“ jo, a už doma řežou skříň a tak.“*

Ivan a Patrik také mají zájem o to mít automat doma a mají jakožto cíl si ho jednoho dne zajistit do své sbírky. Adam naproti tomu tuto kvalitu úlovků vnímá jakožto odrazující jeho od sdílení vlastní sbírky s ostatními. Množství her a konzolí ve špatném stavu, kterými viděl v různých skupinách lidi se chlubit, ho odradilo od toho se sám chlubit. Konkurence a ona výzva předhonorovat ostatní z jeho perspektivy nebyl přítomná:

„casto jsem opoustel skupiny z duvodu, ze jsem nebyl motivovan, protoze tam lidi ukazovali strasny veci, v hroznem stavu a ja proste nechpal jak je mozne, ze to koupi a jeste to ukazuji“

Blíže dává situaci do kontextu s hromaděním. Chlubení se, podporu tohoto chlubení vnímá jakožto aktivitu, kterou Facebook sám podporuje prostřednictvím svého designu obecně. Úlovky jsou tedy v jeho pojetí problémem vzhledem k jejich potenciálu vést k chorobnému sběratelství, ne příliš odlišnému od toho, který lze nazvat „fetishistic“ [Pearce 2013]. Zároveň však podporuje úlovky jako takové. Sám i sleduje nedostatečnou konkurenci, tedy odpadový stav příspěvků v různých skupinách jakožto důvod pro odchod, tedy úlovky neshledává jako problematické za předpokladu, že jsou v řádné kvalitě.

V dětství hráli na herních konzolích u svých kamarádů a známých, a neměli možnost je sami vlastnit z finančních důvodů, nyní je mohou vlastnit a sbírat na ně hry. Stejně tak i automaty, které si pamatují z cirkusových marionetek a nyní i ty vykonávají cestu do jejich rukou a do jejich domovů. Vše zajištěné prostřednictvím sdílení úlovků a snahy se navzájem trumfnout ve sbírání, zdatnosti s pilou, pájkou, či obchodování.

„sberatele jsou často jako děti..... chtějí zapůsobit na piskovisti.....budiz jim prano“
[Adam]

8 Materiální stránka

Hodnotu jsem již rozebíral v předešlých kapitolách a i její souvislost s ostatními aspekty sbírání starých her. Stav, ve kterém se sbírané předměty nachází, jejich osobní hodnota, i cena mohou hrát roli při rozhodování o tom, zda přidat danou videohru nebo konzoli do sbírky. Nebyl však ještě rozebírán aspekt hodnoty, který vnímali někteří informátoři jakožto velice významný a byl i v určitých instancích rozebírán v rámci skupinové diskuze. A to fyzikalita sbíraných předmětů.

Sběratelé předmětů mohou mít vztah i k fyzikálnímu aspektu těchto předmětů a tedy je preferovat ve fyzické formě, oproti té digitální. Může se jednat o romantizaci přehrávání vinylové desky, kdy je velká citová hodnota přisuzována procesu čtení vibrací na desce jehlou a vřelosti této fyzikality [Margree et al. 2014]. Může se však jednat i o spouštění hry z optického média(CD, DVD) nebo „cartridge“ a preference této formy herní zkušenosti oproti té prosté fyzických nosičů kompletně.

Dostáváme se tak zpět na otázce instrumentálního používání sbíraných předmětů. Souvislost tohoto problému s fyzikalitou lze sledovat u jednoho z informátorů, který sleduje hry jakožto prostředky dosažení zábavy. Získání této zábavy lze dosáhnout jejich hraním, a tedy hraní má z jeho perspektivy větší význam než akt sbírání oněch her. S touto koncepcí hodnoty dal do souvislosti i absenci zájmu o fyzikální aspekty této formy sbírání:

„Jo, jsem pro hru jako takovou, ne pro, ne pro obal, ve kterém vyšla“

Hrát hru je důležitější než vlastnit hru v kompletním stavu, nebo i celkově ji vlastnit na fyzickém nosiči. Vlastnit hru v tomto smyslu nebere s takovou důležitostí, jako ostatní informátoři, kdy v této koncepci sleduje životnost nosičů samých. I ostatní informátoři se vyjádřili k hodnotě různých nosičů, kdy CD a DVD měli pro některé z nich nižší hodnotu než „cartridge“, které pojmají jako nosiče s delší životností a tedy lze sledovat pohled tohoto informátora jakožto prodloužení tohoto argumentu jakožto argumentu proti vlastnictví her celkově. Jedná se o média, která mají svou životnost a tedy jednou přestanou fungovat. Sbírat je tedy v této formě nebere jakožto vhodnou formu jejich obdržení za účelem hraní. I v souvislosti s hraním lze konstatovat, že s ním souhlasí

ostatní informátoři vzhledem k tomu, jak se vyjádřili jak k hraní na neoriginálních konzolích a neoriginálních kopiích her, kdy vidí tuto aktivitu jako přijatelnou, pokud účelem je jejich hraní nikoliv sbírání.

Materiální aspekt videoher a fyzikalita s nimi spojená lze sledovat u starších konzolí. Vzhledem k jejich volbě fyzických nosičů ve formě „cartridge“ [Wolf 2008], tak i například formě, kterou používaly konzole té doby k regionalizaci herního trhu a zamezení hraní neoriginálních kopií her [Burke 2016]. Jak uvedl i Štěpán:

„vevnitř je, že jo, tišťák a tam je šváb a je to ROMka nahraná v tom, jo, ale šáhneš si na ni. I jako třeba cédéčko taky jo. Dá se to považovat, sbíráš jo, je to fyzická věc, na kterou si šáhneš“

Jak optická média, tak i „cartridge“ („vevnitř je, že jo, tišťák a tam je šváb a je to ROMka nahraná v tom“) sleduje jakožto hodnotnější pro možnost ji vzít do ruky, pro její fyzikalitu.

Hodnotu lze sledovat i v souvislosti s pojetím her čistě v digitální podobě, tedy nikoliv na fyzických nosičích jakožto her s hodnotou ne o moc vyšší než nelegální kopie. Několik informátorů se nechalo slyšet, že předtím než řadu her měli ve své sbírce, tak vlastnili jejich nelegální kopie. Jejich vlastnictví konceptualizovali jako motivaci si pořídit originální kopii. Václav a Patrik toto rozšířili i o vlastnictví hudby na CD a preferenci tohoto média oproti čistě digitální formě. Preferenci fyzických nosičů pro médium hudby však přisuzují hodnotu rozdílným způsobem. Patrik sleduje v pořizování optických disků podporu umělce který se podílel na tvorbě hudby, zatímco Václav vidí v hodnotě fyzických nosičů osobní hodnotu fyzických médií:

Václav: *„doplnil jsem si nějaké diskografie z hudební sféry které jsem měl jako, věci které jsem měl jako malý rád a měl jsem jich na kazetách, tak jsem si prostě chtěl ty věci zase zaopatřit v originále a pokud to mám možnost prostě spustit přímo z toho disku a ne MP3ky a podobně. Takže mám rád prostě ty fyzická média“*

Patrik: *„To cédéčko mám doma, můžu si ho vystavit pro ten pocit, že jsem ho podpořil jako a ne, že to mám prostě stažený z nějakýho Apple Storu v mobilu, nebo z něčeho takovýho no.“*

Patrik vidí hodnotu nejen v tom mít danou hudbu na fyzickém nosiči pro hodnotu samotnou, ale i jako upomínku jeho podpory umělce, který se na tvorbě média podílel. Hodnotu, kterou přisuzují fyzikalitě hudby na fyzických nosičích přisuzují i videohrám a dávají to v širším kontextu do souvislosti s hudbou. Ve skupinách se jednou za čas řešil v diskuzi počátek lidí se sběratelstvím nebo s vztahem k určité konzoli a v souvislosti s tím uvedl jeden člen v příspěvku i svůj počátek s jednou konzolí. Na rozdíl od informátorů, kteří měli všichni v dětství vztah s videohrami v jejich formě na fyzických nosičích v nějaké formě, ať už je vlastnili sami, či se dostali k nim prostřednictvím navštěvování kamarádů a známých, tak příběh tohoto člena jeho vztahu ke konzoli se podstatně lišil. Počátek totiž nezačínal v jeho případě u fyzických nosičů, tedy v případě této konzole „cartridge“, ale u emulátorů¹⁶ v jejichž případě nutně část fyzického aspektu, nebo veškerý fyzický aspekt je ztracen vzhledem k tomu, že se jedná pouze o simulaci přístroje a tedy je nutně zkušenost z hraní omezena o fyzický aspekt konzole zapojené do televize a hry na fyzickém nosiči v ní. Již nejde o konzoli a hru fyzicky ve stejné místnosti jako její hráč, ale o program, jehož účelem je replikovat tuto zkušenost v digitální rovině. Bylo i více instancí této první zkušenosti ve skupině a jak Štěpán, tak i Oldřich a Patrik uvádí, že používali emulátory v minulosti a v případě, že si chtějí hru pouze zahrát tak je používají nadále.

Hodnotu videoher lze vnímat jakožto několikavrstevný problém. Aspekty spojené s nákupem her jako stav, cena, vzácnost, či funkčnost hrají roli stejné jako osobní hodnota v podobě vlastního vztahu a předešlými zkušenostmi s kupovaným předmětem, které se mají potenciál promítat na odlišném pojetí předešlé skupiny aspektů. Mezi významné faktory tedy v tomto ohledu je nutno zařadit i materiální, či fyzikální stránku starých her. Jedná se o médium, jež je redukovatelné na čistě digitální podobu, avšak hodnota hry na fyzickém nosiči zůstává významným faktorem při zařazování her do sbírky.

8.1 Osobní hodnota

Hry nejsou nutně pouze prostředkem dosažení pobavení. Jejich osobní hodnota může přesahovat tuto funkci a jako k hraní se může vztahovat i k příslušenství, spolu se kterým byla hra vydána. Herní manuály, krabičky, katalogy vydavatelů a další patří

¹⁶ Emulátory jsou programy, jejichž účelem je prostřednictvím současné technologie replikovat starší přístroje a umožňují tak hraní starších her na novějších počítačích konzolích a jiných příbuzných platformách [Wolf 2008: 194].

z pohledu Filipa neodmyslitelně k sbírání videoher. V papírovém příslušenství ke hře nevidí nutně její instrumentální hodnotu, tedy informace o nově vydaných hrách(katalogy), instrukcích k hraní hry a dodatečné informace o herních světech(manuály), nebo ochrana fyzických nosičů(krabičky). Sleduje je jakožto důležitou součást sbírky v kompletním stavu. Tomut kompletnímu stavu přisuzuje velkou hodnotu, jako i řada dalších informátorů. Nikoliv pouze umělecké ztvárnění hry samotné, nebo zábava, kterou hra může poskytnout, ale i výtvarné ztvárnění papírového příslušenství hry nese hodnotu samo o sobě:

„her v CIB¹⁷ stavu si vážím proto, že je hra v ucelené podobě a papírové komponenty, obzvláště pokud se mi líbí vývarné pojetí, pokládám za další nositele hodnoty.“

Digitální distribuci her (hry nejsou vydány na fyzických nosičích), tedy přisuzuje daleko nižší hodnotu, obdobně jako i většina ostatních informátorů. Specifikuje v kontextu toho 3 v jeho pohledu negativní stránky distribuce her tímto způsobem: absence fyzické přítomnosti hry ve sbírce; úpravy obsahu v průběhu času; časově podmíněná licence. Vyjma absence fyzické inkarnace hry ve sbírce úpravy obsahu v průběhu času lze specifikovat jakožto důsledek tohoto typu distribuce, ale zároveň i možnost her v současné době využívat rozšířenost internetového připojení. Hru, která není nutně v kompletně dokončeném, či dostatečně upraveném stavu, je tedy možné vydat v nekompletní formě prostřednictvím digitální distribuce a v budoucnu poskytnout těm kteří si ji koupili možnost stáhnout opravy možných nedostatků hry. Toto se nemusí nutně týkat pouze digitální distribuce. Vzhledem k přístupu konzolí k internetu a rozšíření této praxe již od generace konzolí vydaných v letech 2000-2001 [Wolf 2008] je možné tuto praxi aplikovat i na konzole vydané v následující generaci (2005-2006), což je zároveň i generace, kterou obě skupiny až během pozorování zařadili do tematického zaměření diskuzí v rámci komunity sběratelů. Problém kompletnosti her sledoval i Václav jakožto vážnou překážku, kdy se vyhýbá hrám, které vyžadují stáhnutí dodatečných oprav, aby měly veškerou funkcionalitu, kterou měly mít. V souvislosti s tím uvedl i příklad ještě dosud tržně relevantní konzole, se kterou měl po koupi problém s připojením k internetu a vzhledem k tomu, jak je nastaveno v rozhraní konzole hraní, tak neměl možnost některé hry vůbec hrát, i když je měl na fyzických

¹⁷ „complete in box“ – termín používaný zejména na Ebay k specifikování předmětů které jsou v kompletním stavu s veškerým příslušenstvím.

nosičích. Z jeho pohledu to byl v tu chvíli pouze „bezcený kus železa“ a z těchto důvodů se na tuto konzoli přestal soustředit a kupovat na ní hry.

Václav taktéž pojímá hry jako majetek v případě, že jsou na fyzických nosičích. V případě digitální distribuce uvádí, že i dle podmínek je specifikováno, že se jedná o licenci a jejich uživatel je nemá ve svém vlastnictví a může o ně kdykoliv přijít v případě, že bude problém s internetovým připojením na jeho straně, nebo společnost která vydala hru ukončí její podporu a přestane ji poskytovat ve své službě. Hry z digitální distribuce tedy pro Václava mají přes svou asociaci s oficiálním vydavatelem jen o zlomek větší hodnotu než nelegálně stahované hry. Absenci kontroly nad obsahem, jak jeho vlastnictvím, tak i upravitelností vidí jakožto zásadní faktor:

„[...]mají jen o jeden metr větší hodnotu než warez¹⁸ u mně. Jako dal jsem za ně prachy, ale jednak digitální obsah je něco co ty nekontroluješ a nevlastníš [...]“

Ivan taktéž uvádí, že neshledává velkou hodnotu v hrách, které mají dodatečný stažitelný obsah a nejsou dostupné na fyzických nosičích. Možnost mít v ruce hru představuje zásadní faktor při definici hodnoty pro něj:

„To není, prostě nemám v ruce tu kazetu, nebo to tak prostě. To pro mě nemá cenu.“

V případě, že účelem je hraní, tak se informátoři shodují, že digitální distribuce není problematická, avšak větší hodnotu přisuzují především hrám na fyzických nosičích. Oldřich se v tomto ohledu liší od ostatních, kdy nevidí digitální distribuci jakožto problematickou, ale stále ji vidí jakožto vhodný prostředek jak si hry zahrát, nikoliv je sbírat. Zároveň Patrik vidí hraní prostřednictvím digitální distribuce jakožto přijatelné.

Zásadním aspekt v tomto ohledu představuje i hraní a vlastnění neoriginálních her ve sbírce. Napříč informátory a i v diskuzi ve skupinách jsem se střetl s různými pohledy na tuto problematiku. Souhlas s hraním neoriginálních kopií působil jakožto převažující názor, avšak jeho zařaditelnost do sbírky se shledával s obdobnou převahou s nesouhlasem. Výjimku v tomto případě představují v kontextu rozhovorů zejména Patrik a Václav. Patrik hraje hry na emulátoru v případě, že jde o hry, které jsou těžko dostupné vzhledem k ceně jejich vzácnosti nebo kombinaci těchto faktorů. Postupuje tímto způsobem také v případě, že jde o hry, které už má objednané. Jejich vlastnictví tedy již nepředstavuje problém vzhledem k problematické povaze legality

emulace[Wolf 2008] jako takové. Václav prezentuje jinou instanci kdy hraní neoriginálních, nebo spíše v jeho případě neoficiálních her představuje možnost i v případě, že jsou vnímány jakožto součást herní sbírky.

Od 2. poloviny 80. let byla ve videoherních konzolích implementována regionální kontrola, kdy konzole z jednoho regionu nebyly uzpůsobené k hraní her z druhého regionu a naopak[Burke 2016: 95-97]. Tato regionální segmentace souvisela s rozšířením distribuce her a konzolí do regionů s různými standarty přenosu video signálu, elektrického napětí a jazyka, tedy lze argumentovat, že v důsledku těchto disparit byly vyráběny specifické verze konzolí a her pro každý z hlavních regionů, tedy Evropu, Spojené Státy a Japonsko[ibid.]. Určité hry tedy nevyšly ve Spojených Státech a regionech s konzolemi určenými pro tento region, jiné v Evropě a jiné nebyly vydány v Japonsku. Jako odpověď na absenci oficiálních vydání her v určitých regionech nebo jejich vzácnost dochází k vytváření reprodukcí těchto her na fyzických nosičích pro příslušné konzole. Hry, které nevyšly tehdy, vycházejí pro příslušný region nyní. Václav s touto praxí souhlasí a vidí tyto reprodukcce jakožto předměty s větší hodnotou než nutně verze těchto her z regionů, kde oficiálně vyšly. Možnost je hrát pro něj představuje v tomto ohledu významnější faktor než vlastnění originální verze, avšak zachovává si velkou citovou hodnotu pro fyzický nosič.

8.2 Životnost

Předmět zájmu sběratelů starých her v rámci komunity jsou hry jejichž stáří se orientuje zhruba mezi 20-30 lety a v případě některých konzolí se setkali s tím, že některé z jejich her přestaly fungovat. Stáří nás postihuje všechny a s ohledem na něj se preference určitých typů fyzických nosičů ve sbírání prokázala jako zásadní faktor na základě rozhovorů především.

Výše zmíněná zkušenost Václava s určitou relevantní konzolí si v tomto kontextu nutně zaslouží větší pozornost a to zejména v širší souvislosti se vztahem informátorů k hrám a určitým typům nosičů. Václav koncipuje tento problém na základě výše zmíněné averze ke konzolím a hrám, které vyžadují internetové připojení se serverem vydavatele k dosažení jejich kompletní funkcionality. Možnost ztráty této funkcionality nebo i hry

¹⁸ Pod tímto termínem jsou myšleny hry nelegálně stažené.

celkově představuje problém, který bere vážně a rozhoduje se na základě něho i o tom, jestli příslušné nově vycházející hry bude kupovat, či ne:

„Nové hry kupuju strašně málo. Kupuju je hlavně od firem, které vím, že se snaží vydat věci v co nejkompletnější, takže když někdo ohlásí, že odkládá hru prostě o několik měsíců, tak já jen tleskám, protože já budu mít radši kompletní hru na disku v den vydání než půl roku čekat na nějaké updaty.“

Komplexním problémem, který byl v několika příspěvcích během pozorování řešen ve skupině, byla životnost optických médií a názory se v tomto ohledu obdobně široce různí jak v diskuzi tam, tak i v rozhovorech. Filip, Patrik a Václav nesledují v optických médiích problém vzhledem k životnosti, avšak Ivan, Adam a Štěpán vidí optická média jakožto méně hodnotné varianty fyzických nosičů. Ivan v tomto kontextu i zmiňuje jednu konzoli, kterou má modifikovanou vzhledem k tomu, že se setkal několikrát s tím, že mu na ní disky nešly přehrávat. Patrik rozpoznává snazší poškození optických médií, kdy vidí jakožto reálnou možnost, že by používal neoriginální kopii v případě, že by fyzický nosič přestal fungovat. Štěpán rozvádí svůj vztah k optickým médiím skrz koncepcí jejich životnosti a Adama je specifikuje tím, že je nevidí jako: *„vhodné nosiče herní zábavy“*. Štěpán toto vidí jakožto důvod, proč si nedrží hry na optických médiích ve své sbírce a když od nich dostane tu zábavu, kterou s nimi chtěl mít, tak je prodá někomu. „cartridge“ tedy pro něj má hodnotu více vzhledem k životnosti a nižšímu potenciálnímu poškození fyzického nosiče:

„Já nemám rád konzole, kam se strkaj ty CDčka a DVDčka. Nemám je rád, tam to jsou mechanický části. To tam čočka, to odchází. Jo a opotřebovává se to. Tady se neopotřebovává vůbec nic(ukazuje na konzoli přijímající hry na „cartridge“). Máš kartridge kterou tam takhle strčíš, zapneš čudlík a hraješ jo, ale I když jak jsem ti říkal, mám kvůli God of War PlayStationa dvojku¹⁹. Odehrajú a pouštím, jo Jen si to připomenu jo.“

Osobní hodnotu lze dávat do souvislosti s celou řadou faktorů a materiální stránka a důležitost přítomnosti hry ve fyzické formě nelze opomenout při řešení osobní hodnoty hry pro sběratele. I v případech, kdy se nejedná o originální vydání hry, jak můžeme sledovat u Václava, tak shledává, jakožto přijatelné vzít do sbírky hru která nebyla

¹⁹ Konzole s optickou mechanikou. Používá primárně DVD optické disky jako fyzický nosič pro videohry na ní vydané.

oficiálně vydaná v daném regionu, pokud je vydaná na daném fyzickém nosiči. Může se jednat o manuály, krabičky, nebo konkrétní formu fyzických nosičů, ale osobní hodnota pro sběratele starých her lze s jistotou říct má mnohvrstevnatou povahu, kterou lze sledovat v různých se koncepcích hodnoty těchto předmětů.

8.3 Hratelnost

Dilema hratelnosti je nutné vzít v potaz při zkoumání osobní hodnotu a její spojitosti s materiálním aspektem her. Jak jsme mohli sledovat v předchozí kapitole tak otázka hratelnosti dané hry může mít vliv na koncepcí ostatních faktorů. Používání neoriginálních kopií je možné vnímat jakožto přijatelné jako v případě Patrika, nebo hraní her bez fyzických nosičů vnímat jakožto vhodné jako v případě Roberta. Robertův příklad v tomto ohledu představuje problém, který jsme dosud ještě nezkoumali a to životnost disketových mechanik starých počítačů. Robert v případě této platformy vidí používání neoriginálních médií jakožto reálnou možnost vzhledem k životnosti tohoto média a v případě kdy je účelem hraní her sleduje hraní her nedostupných na fyzických nosičích, i když osobně se staví proti této praxi. Patrik zároveň sleduje používání emulátorů a neoriginálních kopií jako vhodné v případě, že již koupil hru a jen čeká, až dorazí, tedy již je v jeho vlastnictví avšak dosud nikoliv „de facto“. Někteří informátoři taktéž vidí hraní neoriginálních her jakožto způsob, jak si zahrát hry, které nebyly dostupné v jejich regionu, nebo jejich cena je příliš velká, či jsou vzácné na trhu a je obtížné je sehnat.

Hratelnost mohou ovlivňovat i zpětně faktory, které někteří v případě koncipování her jen pro zábavu, nepovažují jakožto překážky. Robert i Ivan shledali, že hraní her je baví méně, pokud hrají z nelegální nebo neoriginální, či neoficiální kopie.

Robert: *„PS2 jsem měl ochipovanou a zjistil jsem, že mám spoustu her , ale většinu nehraju , protože další den přijdou další“*

Jako bylo již rozebíráno v předešlých kapitolách, tak tímto způsobem se někteří ze sběratelů seznámili s hrami a toto je dále motivovalo k tomu, dalo by se říci, legitimizovat jejich vlastnictví hry pořízením originální kopie do jejich sbírky. Robert v tomto kontextu taktéž zmiňuje i množství her a množství možností co hrát v případě, že hrát neoriginální kopie, které snížilo pro něj hodnotu těchto her.

Požitky z hraní her se nemusí nutně týkat pouze samotných her, ale i jejich materiálních aspektů v podobě příslušenství a jejich fyzické přítomnosti ve sbírce hráče. Možnost vzít hru do ruky a dát ji do poličky představuje pro informátory nutnou praxi v případě sbírání her. Neoriginalita hry nemusí nutně hrát roli a v případě, že jde pouze o hratelnost tak nemusí být přítomna ve sbírce hra fyzicky, ale větší hodnotu přisuzují jakožto sběratelé hře, kterou mají fyzicky a nejlépe v kompletním stavu ve verzi kterou shledávají jakožto nejhodnotnější.

Závěr

Zkoumal jsem komunitu sběratelů starých her na Facebooku na základě pozorování 2 skupin s obdobným zaměřením co se týče starých her, pozorováním v moderátorském chatu v jedné z nich a provedených rozhovorů s 8 informátory vybranými z členů obou skupin.

Uvedl jsem do širších souvislostí problematiku komunity a humoru a vymezil koncepci hodnoty založenou na základě faktorů osobní, tržní hodnoty, materiality a autenticity. Instrumentální používání sbíraných předmětů (hraní vlastněných her) bylo shledáno jakožto významně zastoupeno jak mezi informátory kteří se ztotožňovali s termínem sběratel, tak i těmi, kteří se s ním neztotožňovali. Hraní a sbírání her jsou činnosti, které jsou pro koncipovány jakožto do určité míry oddělené od sebe, avšak zpětně se ovlivňují prostřednictvím preferencí sbíraných předmětů a určování jejich hodnoty. Fyzikalita fyzických nosičů her jako CD, DVD nebo „cartridge“/kazet bylo shledáno, že představuje významný aspekt sbírání her a do určité míry i koncepci hodnoty zkušenosti z jejich hraní, přičemž preference určitých forem fyzických nosičů byly problémem, který sledovala většina informátorů a byl shledán jakožto významným i ve skupinách celkově. Vlastnictví neoriginálních, neoficiálních či jiných forem her shledávaných jako majících nižší hodnotu ze sběratelského hlediska bylo zpozorováno, že má potenciál působit jakožto hnací síla v zařazení originálních, oficiálních verzí her do sbírky.

Komunitní sdílení jsem shledal, že představoval pro informátory jeden z klíčových důvodů pro jejich přidání a setrvání ve skupinách, přičemž vzájemná konkurence v rozšiřování sbírky, sdílení informací o hrách a tématech s tím spojených, či zážitků z hraní her hrály v tomto ohledu významnou roli.

Humor v kontextu sběratelství byl shledán jakožto odrážející aspekty této aktivity shledávané ve skupinách jakožto negativní. Hromadění, nedůvěryhodnost prodejců a jejich ziskuchtivost při požadování vyšších než tržních cen, konkurence mezi sběrateli a zkoumanými skupinami, vysoká útrata za hry v důsledku snahy využít výhodné nabídky a vysoké ceny určitých her, které s tím do určité míry souvisí v koncepci sběratelské komunity. Všechny shledávají provázanost mezi sebou a jsou zlehčovány prostřednictvím humoru, který jsem měl možnost pozorovat jak ve skupinách, tak

v moderátorském chatu a i během některých rozhovorů. Reprezentace určité části těchto negativních stránek prostřednictvím metafory žida ve skupině hráčů byla shledána jakožto odraz aspektů v komunitě již přítomných.

Sběratelství starých her je novým fenoménem a jako takovým by mu mělo být věnováno více pozornosti ze strany akademické obce. Měly by být také hlouběji prozkoumány konkrétněji koncepty humoru ve vztahu k metafoře žida a mimo ní a zároveň materiální stránka videoher a her v souvislosti s konkrétními konzolemi, či starými počítači a určováním hodnoty fyzických nosičů jako audio kazet a disket. Vzhledem k otázkám jejich životnosti a hodnoty potenciálně s jejich funkčností spojené by mohly obohatit poznatky prezentované v této práci a blíže je zasadit do etnografického kontextu.

Použité zdroje

ANDERSON, Leon; TAYLOR, Jimmy D. Standing out while fitting in: Serious leisure identities and aligning actions among skydivers and gun collectors. *Journal of Contemporary Ethnography*, 2010, 39.1: 34-59.

BARRETT, Brian. New Super Nes Classic Continues Nintendo's Retro Renaissance. In: *Wired.com* [online]. 26.6.2017 [cit. 12.4.2018]. Dostupné z: <https://www.wired.com/story/new-super-nes-classic-continues-nintendos-retro-renaissance/>.

BENEITO-MONTAGUT, Roser. Ethnography goes online: towards a user-centred methodology to research interpersonal communication on the internet. *Qualitative Research*, 2011, 11.6: 716-735.

Burke, Roland. *The Future In A Vault Of Plastic: Physical Geolocking In The Era Of The 16-Bit Video Game Cartridge, 1988-1993*. Edited By Ramon Lobato, 94.

CASE, Donald O. Serial collecting as leisure, and coin collecting in particular. *Library Trends*, 2009, 57.4: 729-752.

ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Informační společnost v číslech - 2016*. Český statistický úřad [online]. Vygenerováno 13.6.2017 [cit. 2017-06-14]. Dostupné z: https://www.czso.cz/documents/10180/42790941/061004-16_C.pdf/fde15bda-831c-4f19-a745-3690937e0346?version=1.1.

EUROPEAN COMMISSION. *Europe's Digital Progress Report 2017*. European Commission [online]. Vygenerováno 4.12.2017 [cit. 2017-12-04]. Dostupné z: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/europes-digital-progress-report-2017>.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, 2013.

ELLIS, Bill. *Love and War and Anime Art: An Ethnographic Look at a Virtual Community of Collectors*. *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of*

- Human Interaction, ed. Trevor J. Blank. Logan: Utah State University Press, forthcoming, 2012.
- ELKINGTON, Sam; STEBBINS, Robert A. The serious leisure perspective: An introduction. Routledge, 2014.
- GALLAGHER, Kathleen; FREEMAN, Barry. Multi-site ethnography, hypermedia and the productive hazards of digital methods: a struggle for liveness. *Ethnography and Education*, 2011, 6.3: 357-373.
- HINE, Christine. *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Publishing, 2015.
- JAMES, Nalita; BUSHER, Hugh. Researching hybrid learning communities in the digital age through educational ethnography. *Ethnography and Education*, 2013, 8.2: 194-209.
- JORDAN, Brigitte. Blurring boundaries: the "real" and the "virtual" in hybrid spaces. *Human Organization*, 2009, 68.2: 181-193.
- KARLÍČEK, Miroslav, et al. Social Networking Sites in The Czech Republic: An Empirical Study. *Management & Marketing*, 2012, 7.1:15-28.
- KOZINETS, Robert V. *Netnography: Doing ethnographic research online*. Sage publications, 2010.
- LEE, Charlotte P.; TRACE, Ciaran B. The role of information in a community of hobbyist collectors. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 2009, 60.3: 621-637.
- LIN, Kuan-Yu; LU, Hsi-Peng. Intention to continue using Facebook fan pages from the perspective of social capital theory. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2011, 14.10: 565-570.
- MARANDI, Ebi; LITTLE, Ed; HUGHES, Tim. Innovation and the children of the revolution: Facebook and value co-creation. *The Marketing Review*, 2010, 10.2: 169-183.

- MARGREE, Paul, et al. Information behaviour of music record collectors. *Information Research: an international electronic journal*, 2014, 19.4.
- MCINTOSH, William D.; SCHMEICHEL, Brandon. Collectors and collecting: A social psychological perspective. *Leisure Sciences*, 2004, 26.1: 85-97.
- MCPHERSON, Miller; SMITH-LOVIN, Lynn; BRASHEARS, Matthew E. Social isolation in America: Changes in core discussion networks over two decades. *American sociological review*, 2006, 71.3: 353-375.
- MURTHY, Dhiraj. Muslim punks online: A diasporic Pakistani music subculture on the Internet. *South Asian Popular Culture*, 2010, 8.2: 181-194.
- MURTHY, Dhiraj. Ethnographic Research 2.0: The potentialities of emergent digital technologies for qualitative organizational research. *Journal of Organizational Ethnography*, 2013, 2.1: 23-36.
- PAECHTER, Carrie. Researching sensitive issues online: implications of a hybrid insider/outsider position in a retrospective ethnographic study. *Qualitative Research*, 2013, 13.1: 71-86.
- PARIKKA, Jussi. *What is media archaeology?*. John Wiley & Sons, 2013.
- PEARCE, Susan. *On collecting: An investigation into collecting in the European tradition*. Routledge, 2013.
- POSTILL, John; PINK, Sarah. Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 2012, 145.1: 123-134.
- SERAJ, Mina. We create, we connect, we respect, therefore we are: intellectual, social, and cultural value in online communities. *Journal of Interactive Marketing*, 2012, 26.4: 209-222.
- SCHROEDER, Ralph. Mobile phones and the inexorable advance of multimodal connectedness. *New Media & Society*, 2010, 12.1: 75-90.
- STEBBINS, Robert A. *Serious leisure: A perspective for our time*. Transaction Publishers, 2007.

STEINFELD, Charles; ELLISON, Nicole B.; LAMPE, Cliff. Social capital, self-esteem, and use of online social network sites: A longitudinal analysis. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2008, 29.6: 434-445.

STRAUSS, Anselm; CORBINOVA, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie* Přel. S. Ježek. 1. vyd. Boskovice: Albert, 1999, 196 s. ISBN 80-858-3460-X.

TUFEKCI, Zeynep. Can you see me now? Audience and disclosure regulation in online social network sites. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 2008, 28.1: 20-36.

WOLF, Mark JP (ed.). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. ABC-CLIO, 2008.

Seznam příloh

Příloha č. 1: příspěvek – „počítačové hry mého dětství“(obrázek)

Příloha č. 2: tištěné spoje uvnitř „cartridge“/herní kazety(fotografie)

Příloha č. 3: Videohra NHL 98 na konzoli Sony PlayStation (obrázek)

Příloha č. 4: příspěvek-metafora žida a humor s tím spojený(obrázek)

Příloha č. 5: fotografie části sbírky jednoho z informátorů; hry na fyzickém nosiči „cartridge“ (fotografie)

Příloha č. 6: sbírka jednoho z informátorů; hry na fyzickém nosiči CD (fotografie)

Příloha č. 1: příspěvek – „počítačové hry mého dětství“(obrázek)



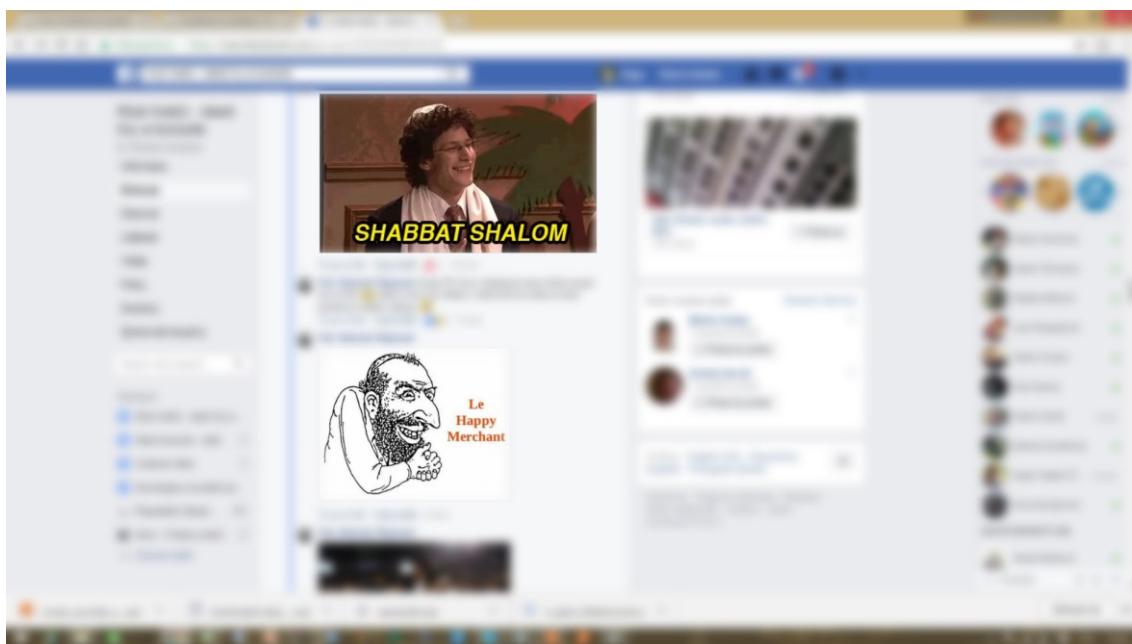
Příloha č. 2: tištěné spoje uvnitř „cartridge“/videoherní kazety(fotografie)



Příloha č. 3: Videohra NHL 98 na konzoli Sony PlayStation (obrázek)



Příloha č. 4: příspěvek-metafora žida a humor s tím spojený(obrázek)



Příloha č. 5: fotografie části sbírky jednoho z informátorů; hry na fyzickém nosiči „cartridge“ (fotografie)



Příloha č. 6: část sbírky jednoho z informátorů; hry na fyzickém nosiči CD (fotografie)

