

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Teologická fakulta

Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

Finanční náročnost hry Magic: The Gathering

Vedoucí práce: Mgr. Macků Richard, DiS., Ph.D.

Autor práce: Miloslav Ponec

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: kombinovaná

Ročník: III.

2018

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci na téma „**Analýza prodeje stolních her**“ vypracoval samostatně na základě vlastních poznatků z praxe a materiálů, které uvádím v seznamu použité literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

.....

Miloslav Ponec

„Rád bych poděkoval vedoucímu své bakalářské práce panu Mgr. Richardovi Macků, DiS., Ph.D. za cenné rady, připomínky, ochotu a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž děkuji Nikole Daňkové za nápomocné konzultace. Děkuji též členům zájmového útvaru Magic klub za ochotu a vstřícnost při poskytování rozhovorů a především rodině, která mi poskytla důvěru a velkou morální podporu.“

Obsah

Úvod	5
1 Teoretická část	7
1.1 Sběratelství.....	7
1.1.1 Sběratelské karetní hry (ccg – collectible card games).....	8
1.2 Magic: The Gathering.....	Chyba! Záložka nie je definovaná.
1.2.1 Historie Magic: The Gathering.....	9
1.2.2 Základní pravidla a principy hry Magic: The Gathering	10
1.2.3 Typy turnajů ve hře MtG.....	21
1.2.4 Produkty hry Magic: The Gathering.....	23
2 Metodologická část a analytická část	27
2.1 Kvalitativní výzkum.....	27
2.1.1 Výzkumné metody	27
2.1.2 Charakteristiky pozorovaných respondentů.....	32
2.1.3 Profily respondentů	32
2.1.4 Analýza dat.....	33
2.2 Vyhodnocení	35
2.2.1 Odpověď na výzkumnou otázku	35
2.2.2 Dotazník	37
Závěr.....	40
Seznam použitých zdrojů	42
Seznam příloh.....	44
Přílohy	I
Abstrakt.....	46
Abstract.....	47

Úvod

Každá volnočasová aktivita předpokládá nějaký počáteční finanční vklad. Aychom mohli běhat, potřebujeme vhodné boty a oblečení, aychom se naučili angličtinu, potřebujeme lektora, slovník a učebnice, cykloturistika se bez kola a helmy také neobejde, stejně tak se hráči sběratelských karetních her neobejdou bez jejich karet.

Každá aktivita bude jinak finančně náročná a stejně tak jejich účastníci budou jinak ochotni své finance do dané hry investovat. Člověk, který dělá aktivitu především pro zábavu, ve svém volném čase nejspíš nebude ochoten investovat stejnou částku jako profesionál, který se danou činností živí, jejich způsob financování této činnosti se zřejmě také bude lišit, co nás však motivuje k tomu, aychom za své volnočasové aktivity utráceli?

Máme 3 hlavní výzkumné otázky, které se prostřednictvím této práce snažíme zodpovědět, tyto otázky zní:

- Jak hráči hry Magic: The Gathering financují tuto hru?
- Existují jiné volnočasové aktivity, do kterých jsou hráči MtG ochotni investovat více finančních prostředků než do této hry?
- Co hráče motivuje k financování hry Magic: The Gathering?

Během svého života jsem měl možnost vyzkoušet široké spektrum různých volnočasových aktivit, které se staly každodenní součástí mého života, do žádné jsem však neinvestoval takové množství peněz, jako tomu je u hry Magic: The Gathering. Domnívám se, že právě tato hra pomůže odhalit některá specifika financování volnočasových aktivit a motivy, které k takovému jednání vedou.

V teoretické části je úkolem popsat specifika sběratelství, které je jedním z hlavních znaků sběratelských karetních her a dále popsat hru Magic: The Gathering, která je jedním z hlavních objektů této práce. V metodologické a analytické části práce je úkolem popsat využití výzkumných metod a dále analyzovat získaná data. Snažím se zjistit, jakou minimální částku respondenti vložili do hry Magic: The Gathering, a jakým způsobem tyto finance získávají, a co je motivuje k investicím do této hry.

Závěry práce budou příspěvkem do diskuze o finanční náročnosti hry Magic: The Gathering a mohou pomoci odhalit spojitosti, které pak mohou pomoci při sestavování hypotéz pro kvantitativní výzkum. Závěry práce mohou být zajímavé pro hráče hry Magic: The Gathering, organizátory akcí týkajících se této hry, vedoucí zájmových

útvary spojených se sběratelskými karetními hrami, či provozovatele specializovaných obchodů.

V teoretické části bylo čerpáno především z knihy W. Belka (1995), která se věnuje sběratelství v konzumní společnosti, knihy Oříškové, Pachmana a Petříčka: Sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese, oficiálních stránek firmy Wizards of the Coast, které nabízí stručný náhled do historie hry Magic: The Gathering a oficiální pravidla hry, článků věnujících se problematice hry Magic: The Gathering a odborné literatury věnující se psychologickým jevům, jedním z autorů je například A. Plháková či Hájek. Výzkum v analytické a metodologické části je prováděn na základě poznatků, které prezentují ve svých knihách Švaříček a Šed'ová nebo Strauss a Corbinová. Myšlenková mapa byla konstruována na základě jejího vynálezce Tonyho Buzana.

1 Teoretická část

1.1 Sběratelství

Cílem první kapitoly je vymezit pojem sběratelství a charakterizovat některé rysy sběratelství, které nás lépe uvedou do problematiky sběratelských karetních her, mezi které se řadí i hra Magic: The Gathering.

Podle W. Belka (1995) je sbírání procesem aktivního, selektivního a vášnivého získávání věcí, které vyjímá z obvyklého používání a vnímá je jako součást souboru neidentických předmětů nebo dojmů. Tento soubor definuje slovem „sbírka“. Tento proces však předpokládá jednotlivce či skupiny, kteří tyto předměty získávají a přisuzují jim určitou hodnotu. Také uvádí, že tyto předměty lze získat sedmi způsoby: „... koupit si je, najít, vytvořit, pronajmout si je, půjčit, ukrást, dostat jako dar.“ Tyto způsoby bych doplnil ještě o jeden způsob, který je v tomto procesu důležitý a tím je výměna. Pokud budeme uvažovat o sběratelských karetních hrách, pak budeme především předpokládat jejich získávání skrze koupi, darování nebo výměnu. . Setkal jsem se však i s krádeží, kde hráči nechali své karty bez dozoru a z jejich sbírek byly odcizeny buď karty s vysokou hodnotou, čehož si majitelé všimli ve chvíli, kdy se jim jejich sbírky dostaly do ruky nebo za dlouhý čas, nebo pokud to byla karta s menší hodnotou, nebylo možno rozeznat, zda karta byla odcizena, či ztracena. Někteří zkušenější hráči nechávají po turnajích karty, které už pro ně nemají hodnotu, méně zkušeným, pro které tyto karty hodnotu už mají, tyto karty pak mohou nalézt na stole po úplném zakončení turnaje, či u pořadatele.

Způsobu získávání věcí do sbírky právě u sběratelů zaměřených na sběratelské karetní hry se věnuje jedna oblast výzkumné otázky.

Další výzkumnou oblastí, které se práce věnuje, je motivace, která vede ke sbírání dílčích produktů firmy Wizards of the coast. Pachmanová ve své práci zmiňuje několik motivačních faktorů, které mohou hraničit až s patologickými jevy:

„Jednou z motivací sbírání je sláva, úspěch, pocit výjimečnosti či nadřazenosti, nebo dokonce vize vlastní nesmrtelnosti (Pachmanová, 2008, str. 10).“

Uživatel Teeg (2015) ve svém článku na serveru echomtg.com zveřejňuje výsledky svého výzkumu, které uvádí 21,87 milionu hráčů k roku 2014, což je dvakrát více než

má obyvatel Česká republika a některé. Každý úspěch, či vítězství zajistí hráči určitou prestiž, která pak určuje jeho postavení ve skupině, stejně jako tomu je klasických sportů.

„Sběratelství vypovídá nejen o předmětech, ale také o vztazích a lidech. Jinými slovy, sběratelství je způsob, jak člověk může skrze předměty definovat sebe sama (Pachmanová str. 10).“

Nadcházející kapitoly nám prozradí některá specifika hry, mezi které patří například svět, do kterého je příběh hry Magic: The Gathering situován, kde hráč může volit roli agresivního čaroděje, který se snaží porazit protivníka hrubou silou, či kouzelníka, který se snaží hru ovládnout pomocí diplomacie, pravidla, které nám nabízí velké spektrum strategií, jak dosáhnout vítězství a samotná obsáhlost hry. Každý hráč bude mít trochu jiné cíle, motivy, proč tuto hru hrají a samotnou podobu jejich sbírek. Právě sbírky hráčů Magic: The Gathering považují za důležitý projev jejich osobnosti.

1.1.1 Sběratelské karetní hry (ccg – collectible card games)

Sběratelské karetní hry se vyznačují především tím, že hráči nevyužívají klasických karet, které běžně používáme při hře pokru, prší, či žolíků, ale přinášejí do hry své vlastní specifické balíčky, a to podle možnosti, jaké hra nabízí. Faktem, který definuje hru jako sběratelskou, je, že hlavním produktem jsou náhodně sestavené balíčky, kde kupující předem nezná podobu a pravou hodnotu karet, které se v balíčku nacházejí. Tyto karty se pak zařazují do sbírek. Většina sběratelských karetních her nabízí pár „základních představených balíčků“, které mohou ignorovat komplexitu pravidel a „doplňující balíčky“ tzv. „boostery“, které, jak bylo zmíněno výše, obsahují náhodné karty, z kterých si hráč následně staví své karetní balíčky (Kaiba, 2017).

Sběratelské karetní hry předpokládají komunitu lidí, kteří sdílejí stejnou vášně pro daný produkt.

1.1.1.1 MtG a sběratelství

Za první sběratelskou karetní hru je pokládána hra Magic: The Gathering (MtG). Oficiální karetní databáze firmy Wizards, kterou nalezneme na stránkách gatherer.wizards.com, obsahuje přes 17000 různých karet, které se hráči snaží kombinovat do balíčků, kde každý balíček má svoji unikátní strategii, která vede k vítězství.

Anglická Wikipedie uvádí seznam, který obsahuje okolo 450 sběratelských karetních her. Nejčastějším specifikem těchto her je nějaký příběh, spíše tedy prostředí (svět), ve kterém se příběh odehrává. Právě citová vazba k některým postavám či světům, které se v těchto hrách vyskytují, může spotřebitele ke koupi těchto her motivovat. Můžeme tu nalézt všechny možné oblíbené fantazijní světy, jako je Pán prstenů (The Lord of the Rings Trading Card Game), svět agenta 007 (007 Spy Cards), svět Harry Pottera (Harry Potter Trading Card Game) či Simpsonů (The Simpsons Trading Card Game). Některé tyto hry jsou vydávány dodnes, jiné se staly pouze jednorázovým počinem, který měl uspokojit fanoušky daného universa a pak upadl v zapomnění, další žijí svým vlastním životem a dobývají srdce hráčů po celém světě. Právě poslední dvě zmíněné hry vyšly pod taktovkou firmy Wizards of the Coast, která vydala hru, které se v práci budeme dále věnovat (Wikipedia, 2017).

1.2 Magic: The Gathering

1.2.1 Historie Magic: The Gathering

Peter Adkinson a jeho kolegové z firmy „Wizards of the Coast“ byli v roce 1991 zaneprázdnění vydáváním tzv. „roleplaying games“ (her na hrdiny – dračí doupě) a operovali ze suterénu domu Petera Adkinsna. V době, kdy byl Peter Adkinson majitelem a generálním ředitelem firmy Wizards of the Coast, byl osloven Dr. Richardem Garfieldem, kandidátem na doktorát z kombinační matematiky, který se zajímal o publikování jeho deskové hry „RoboRally“.

Adkinsonovi se hra RoboRally líbila (a chtěl ji vydat prostřednictvím firmy Wizards později), ale cítil, že v tuto chvíli firma Wizards of the Coast nemá dostatek zdrojů a technického „know-how“ k produkci deskové hry. Místo toho tedy požádal Garfielda, aby přišel s jednoduchou hrou, která by se dala sehrát během několika minut a byla natolik přenositelná, aby se dala hrát téměř kdekoli.

Dr. Richard Garfield se tak vrátil do své dílny a objevil se s první verzí hry, kterou nyní známe jako „Magic: The Gathering“.

Peter Adkinson uviděl v této hře potenciál a požádal Garfielda, aby na tomto projektu začal pracovat seriózně. Garfield v této době stále pracoval na svém doktorátu na univerzitě v Pensylvánii, takže využil volného času skupiny dobrovolníků, která hry testovala, k jejímu dalšímu vývoji.

Magic the Gathering debutoval v roce 1993 na „Origins Game Fair in Dallas, TX“. Byl to okamžitý úspěch – hráči vykoupili celý sklad s touto hrou, i když se předpokládalo, že by zásoby měly vydržet na celý rok, takže byl okamžitě objednan její dotisk.

Jak se popularita této hry rozšiřovala, tak se ji firma Wizards of the Coast snažila neustále vyvíjet a vyhovět tak potřebám hráčů.

Déle byl Skaffem Eliasem vyvinut robustní systém turnajů, známý jako DCI (Duelist's Convocation International). Ten určil standarty, jak se turnaje budou pořádat a způsob monitorování úspěchů hráčů. Tento systém byl první svého druhu v herním průmyslu. Tento systém výrazně přispěl k udržení stálých hráčů, kteří mohou takto sledovat své úspěchy a v ideálním případě získávat hodnotné ceny.

V roce 1996 vznikla struktura „Magic Pro Tour“. Jde o mezinárodní turnaj, kde se prostřednictvím kvalifikačních utkání potřebujete umístit tak, abyste si zajistili místo k účasti. Ceny, které tento turnaj nabízí, se ročně pohybují okolo jednoho miliónu dolarů. „Magic Pro Tour bychom mohli označit jako období „mistrovství světa“.

Hra byla ze začátku publikována pouze v angličtině, dnes už ji můžeme zakoupit v několika různých jazycích: v italštině, francouzštině, portugalštině, ruštině, korejštině, němčině, španělštině či japonštině. Česká herní komunita, není tak obsáhlá, aby se tvůrcům vyplatilo vydávat její podobu v českém jazyce.

S nástupem technologií se Magic: The Gathering dostala v roce 2002 také na monitory počítačů, kde je známa jako „Magic Online“. S hrou „Duels of the Planeswalkers“ došla také svět konzolí. V digitální éře akcelerovala hra Magic: The Gathering jako nikdy dřív. („Wizards of the Coast“, official website)

1.2.2 Základní pravidla a principy hry Magic: The Gathering

Hájek uvádí, že: „*Nejlepší motivací je radost z činnosti, zájem o činnost samu.* (Hájek, Pávková 2003, str. 69).“ Pokud i my budeme uvažovat, že se tato motivace projeví u našich respondentů, pak je potřeba si pro její pochopení načrtnout základní pravidla a principy této hry. Oficiální pravidla (MagicCompRules 2018) obsahují přes 200 stran, které jsou v průběhu času stále rozšiřovány, proto si zde představíme popis základních prvků hry, které mohou pomoci k hlubšímu pochopení této motivace.

Jelikož hra neobsahuje český překlad, tak se v hráčské komunitě používají anglické výrazy nebo tzv. počestěné anglické výrazy, v mé práci se snažím o volný překlad používaných výrazů, vidím však za důležité anglické výrazy ponechat, jelikož pro čtenáře, kteří se hře věnují, může být český překlad matoucí.

Hru mohou hrát 2 hráči, v tomto případě se jedná o „duel“, nebo více hráčů, na tuto oblast se vztahují pravidla na „hru více hráčů“. Pro představení nám postačí hra dvou hráčů.

1.2.2.1 Součásti hry

Český název	Anglický název	Popis
Hráč	Player	Kterákoli osoba, která se účastní hry
Protihráč	Opponent	Protivník hráče, který kartu hraje
Knihovna	Library	Balíček karet, ze kterého hráč dobírá karty
Ruka	Hand	Karty, které hráč drží v ruce a může je vykládat
Bojiště	Battlefield	Oblast, na které se nacházejí vyložené karty
Hřbitov	Graveyard	Odhazovací balíček pro karty, které byly nějakým způsobem použity

Tabulka 1 – Součásti hry

1.2.2.2 Typy karet

Každá karta zastupuje určitý typ, který má ve hře určitou funkci a podléhá specifickým pravidlům.

„Lands“ (země) – existuje 6 základních typů zemí (Basic lands), které slouží k produkci „many“ tzv. energie, která je platidlem pro kouzla (spells). Každá země produkuje jiný typ této energie, který je reprezentován jinou barvou:

Český název	Anglický název	Barva many, kterou země produkuje
Les	Forest	Zelená
Bažina	Swamp	Černá
Ostrov	Island	Modrá
Pláně	Plains	Bílá
Hora	Mountain	Červená
Pustina ¹	Wastes	Bezbarvá

Tabulka 2 – Typy zemí

Spells (kouzla)

Každá karta, která není zemí, se dá hrát jako „kouzlo“ (spell). Některé typy kouzel se pokládají na bojiště a tam pak setrvávají permanentně, dokud je nějaký efekt nepošle

¹Tato základní země byla přidána 22. 1. 2016 s edicí Oath of the Gatewatch. Oproti ostatním základním zemím však nereprezentuje žádnou barvu, což je menší odlišnost v pravidlech oproti ostatním pěti základním zemím.

do odhazovacího balíčku. Stávají se tzv. „permanenty“. Ostatní typy kouzel jdou po zahrání rovnou do odhazovacího balíčku.

Creatures (bytosti)

Stvoření jsou permanenty, které reprezentují vyvolané bytosti. Každá bytost má svoji sílu a obranu, tyto atributy nalezneme v pravém dolním rohu tohoto typu karty. Každá bytost má schopnost útočit na protivníka nebo jeho planeswalkery v „útočné fázi“ a blokovat útočnickovy bytosti v „obrané fázi“. Bytost je položena do odkládacího balíčku, pokud dostane zranění, které se rovná nebo je vyšší než její obrana, pokud ji nějaká karta nebo schopnost „zničí“ (destroy), její obrana klesne na nulu nebo ji hráč „obětuje“ (sacrifice). Pod obrázkem a typem karty se nalézá textové okno, v kterém jsou napsána upřesňující pravidla schopností, které karty mají. Každá bytost, která je vyložena na bojiště, má „únavu“, to znamená, že ji hráč nemůže „tapnout“ pro útok nebo použít „aktivačních schopností“ do té doby, než projde „upkeepem“ (jedna z fází kola) hráče, který ji vyložil. Bytosti se vykládají v „hlavní fázi“ (main phase), pokud jiná nebo tatáž karta nemá psáno v pravidlech jinak.

„Artefakty a okouzlení“ (Artifacts and enchantments)

Jsou permanenty, které zastupují kouzelné předměty a stabilní magické projevy. Většina artefaktů je bezbarvá, to znamená, že nepotřebují specifickou barvu many k tomu, aby je hráč zahrál. Artefakty a okouzlení mohou být zahrány v hlavní fázi.

Sorceries and instants

Tyto karty reprezentují zaklínadla, která mohou mít široké působení.

Po zahrání těchto karet se efekty okamžitě spustí, ale nestanou se permanenty, takže je hned po zahrání odložíme rovnou do odkládacího balíčku.

Sorcery:

Mohou být hrány, stejně jako třeba artefakty nebo bytosti, pouze během hlavní fáze.

Instant:

Mohou být hrány téměř kdykoliv reakci na příslušné akci i třeba během protihráčova kola. Díky nim může hráč reagovat na aktivity protihráče, a pokud tak hráč učiní, „instant“ se vyhodnotí jako aktivita, která proběhla dříve než ta, na kterou se reagovalo.

Planeswalkers

Reprezentují spojence, na které působí některé efekty, které se vztahují i na hráče. Při zahrání se stávají permanenty.

1.2.2.3 Části karty



Obrázek 1 – Části karty – anglická verze - zdroj: MtG Wiki – Gamepedia



Obrázek 2 – Části karty – český překlad, zdroj: MtG Wiki

1.2.2.4 Začátek hry

Každý hráč začíná hru s určitým počtem životů (dvacet u klasické hry) a sedmi kartami. Po určení (los) hráče, který bude začínat, hráči postupují podle předem stanovené struktury kola a snaží se protivníkovi sebrat všechny životy, což je nejčastější způsob, jak může hráč dosáhnout vítězství.

1.2.2.5 Průběh kola

Pro správné pochopení principů hry je nutné si představit průběh jednoho kola, které se skládá z několika fází, které jsou rozděleny do dílčích kroků. (viz obr. 3)

Termíny:

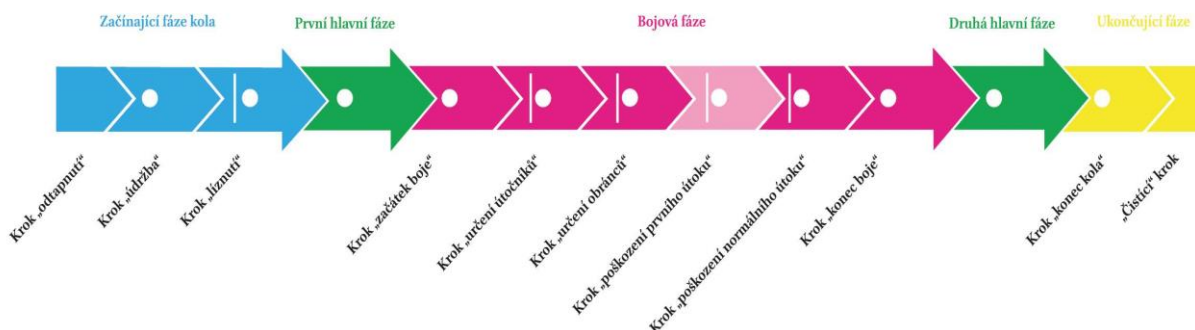
Tap/untap – tapnutí/odtapnutí²

Pokud hráč použije nějakou schopnost karty, která říká, že pro použití schopnosti musí být karta tapnuta, pak hráč kartu otočí o devadesát stupňů. Tuto kartu pak nemůže opakovaně pro tyto schopnosti použít, dokud se daná karta neodtapne (vrátí do původní polohy).

Stack³

Existuje herní oblast, kam jsou odkládány kouzla a schopnosti, které byly zahrány a čekají, než se jejich účinek vyhodnotí. Každé kouzlo, které bylo zahráno v reakci jako poslední, se pokládá na vršek, vyhodnocuje se pak od karty, která byla použita jako poslední, a to k té, která byla použita jako první.

Průběh celého kola máme zanesen do schématu na obrázku 3. Popis jednotlivých fází obsahuje originální anglické názvy pro lepší orientaci aktivních hráčů



Obrázek 3 – Průběh kola – zdroj: Reddit.com

² Výraz nemá český překlad, proto se používá počestěný anglický název.

³ Výraz se v české komunitě nepřekládá

Beginning Phase – Začínající fáze kola

Untap step – Krok „odtapnutí“

V tomto kroku si aktivní hráč odtapne všechny permanenty, které byly zatapovány za účelem nějaké akce (útok, schopnost na tvoření many, specifická schopnost karty). V tomto kroku žádný hráč nemůže hrát kouzla ani používat schopnosti. Některá kouzla či schopnosti, které byly aktivovány dříve, mohou ovlivnit, kdy a jestli se permanent odtapne.

Upkeep step - Krok „údržba“⁴

Všechny schopnosti, které se spouštějí na začátku upkeepu a odtapovacího kroku jdou na stack a pak získává aktivní hráč prioritu.

Draw step – Krok „líznutí“

Aktivní hráč dobere kartu ze svého balíčku. Všechny schopnosti, které se spouštějí při kroku líznutí, jdou na stack, poté získává prioritu aktivní hráč.

First main phase - První hlavní fáze

Všechny schopnosti, které se spouštějí na začátku kola, jdou na stack, poté získává prioritu aktivní hráč.

Hlavní fáze je za normálních okolností jediná, ve které může hráč hrát karty typu bytost, okouzlení, artefakt, sorcery, země a planeswalker.

Aktivní hráč může vyložit pouze jednu zemi za kolo, pokud nějaká schopnost jiné karty neříká jinak, jiné karty lze hrát bez omezení, pokud hráč disponuje dostatečným počtem many.

⁴ V českém prostředí se výraz nepřekládá, ale pro představu, co výraz vyjadřuje, jsem použil volný překlad.

Combat phase - Bojová fáze

Beginning of Combat Step – Krok „začátek boje“

Všechny schopnosti, které se spouštějí na začátku boje, jdou na stack, aktivní hráč dostává prioritu.

Declare Attackers Step – Krok „určení útočníků“

Aktivní hráč určí bytosti, s kterými chce útočit (tapne je). Všechny schopnosti, které ovlivňují útočící bytosti, jdou na stack a aktivní hráč dostane prioritu.

Declare Blockers Step – Krok „určení obránců“

Bránící se hráč určí bytosti, s kterými bude bránit. Každá bránící bytost může bránit pouze jednu útočící, pokud schopnosti jiných karet neříkají jinak. Schopnosti, které ovlivňují obránce, jdou na stack a aktivní hráč získává prioritu.

First Strike Combat Damage step - Krok „poškození prvního útoku“

Všechna zranění z prvního útoku se udělují zároveň. Všechny schopnosti spouštěné udělením zranění jdou na stack, aktivní hráč dostává prioritu.

Normal Combat Damage Step – Krok „poškození normálního útoku“

Všechna zranění se udělují zároveň. Všechny schopnosti spouštěné udělením zranění jdou na stack, aktivní hráč dostává prioritu.

End of Combat Step - Krok „konec boje“

Všechny schopnosti spouštějící se na konci boje jdou na stack a aktivní hráč získává prioritu.

Second Main Phase – Druhá hlavní fáze

Má stejnou funkci jako hlavní fáze.

Ending Phase - Ukončující fáze

End Step – Krok „konec kola“

Všechny schopnosti spouštějící se na konci kola jdou na stack, aktivní hráč získává prioritu.

Cleaning Step – „Čistící“ krok

Pokud ruka aktivního hráče obsahuje více než sedm karet, pak odloží do odkládacího balíčku tolik karet, aby mu jich v ruce zůstalo pouze sedm. Odstraní se všechno zranění z bytostí, které jim bylo uděleno a skončí efekty, které trvaly do konce kola. Během tohoto kroku nemohou být hrány žádné karty.

1.2.2.6 Konec hry

Nejčastěji nastává konec hry při poklesu životů jednoho z hráčů na hodnotu nula. Zranění, které může ubrat životy, způsobují především bytosti, ale i různé schopnosti ostatních karet.

Ztráta životů je jen jedna z možností, které mohou ukončit hru, další je například vyčerpání celé knihovny, které zabráni v „dolíznutí“ další karty.

Hra může skončit i remízou, např. pokud životy obou hráčů klesnou na nulu ve stejný čas.

Z popisu hry můžeme pozorovat, že než hráč, který dosáhne vítězství, musí projít spletitým systémem procesů, domnívám se, že právě tento prvek, který vyžaduje značné zapojení inteligence, je jedním z hlavních motivů, které hra nabízí.

1.2.2.7 Reálný průběh

Hráči hry Magic: The Gathering se pravidelně, či nepravidelně sházejí v minimálním počtu dvou hráčů. Tyto hráči si s sebou na setkání vezmou minimálně jeden postavený balíček, podle specifik, které si hráči předem určili. Při přátelském utkání se hráči snaží zlepšovat a lépe pochopit složitá pravidla.

Každý hráč na začátku hry „lízne“ sedm karet a podle předem promyšlené strategie se snaží protihráče porazit vhodným zahráním správnou kombinací karet, kde některé balíčky, mají agresivní strategii, která předpokládá, co nejrychlejší ztrátu protihráčových životů, což zapříčiní prohru tohoto hráče nebo se hráč snaží nabourat protihráčovu strategii a tím získat výhodu v pozdější fázi hry. Ve hře více hráčů se už nejedná především o zahrání správné kombinace karet, ale otevírá možnosti diplomacii,

kteřá se stává jedním z hlavních faktorů, které ovlivňují tuto hru. Tento faktor může výrazně pomoci k rozvoji sociálních dovedností.

Jedna hra dvou hráčů průměrně trvá 10-30 minut, hra více hráčů může přesáhnout i více jak hodinu.

1.2.3 Typy turnajů ve hře MtG

Ve hře Magic: The Gathering, jak už bylo psáno výše, se pořádá mnoho jak celosvětových, tak lokálních turnajů, které podléhají specifickým pravidlům. Některé turnaje jsou organizovány více za účelem tvoření a udržování komunity hráčů, jiné za účelem zisku a propagace obchodu s produkty nebo umožnění postupu v kariéře profesionálního hráče.

V této podkapitole si představíme základní typy turnajů, které nám oficiální pravidla nabízejí. Většina hráčů není schopna z časového a finančního hlediska obsáhnout všechny typy hry, proto se zaměřují jen na určité, které se řídí různými specifiky.

„Constructed“ je typ turnajů, kde každý hráč, který se turnaje účastní, musí mít předem postavený balíček, s kterým se bude turnaje účastnit, druhým typem turnajů je tzv. „Limited“, kde si hráči staví balíčky na místě konání turnaje z náhodných karet.

Standard

Hráči zde mohou využít pouze karty z edic, které vyšly v posledních dvou letech, karty které mohou být na tomto formátu hrány, se mění jednou za rok.

Balíčky, které se v tomto formátu pohybovaly na profesionální (umístění na prvních deseti místech mezinárodních turnajů) úrovni na začátku roku 2018, měly hodnotu od 140 dolarů do 450 dolarů. Například na soutěži v Indianapolis 18. 2. 2018 měl nejlevnější balíček hodnotu 145 dolarů a nejdražší 430 dolarů (Mtggo ldfish, 2018e).

Modern

Modern je formát, který nás vzhledem k cílové skupině respondentů zajímá nejvíce. Hráči zde mohou využít karty od edice Mirrodin, která vyšla 2. října roku 2003 a trvá po současnost.

Balíčky, které se v tomto formátu pohybovaly na profesionální úrovni na začátku roku 2018, měly hodnotu od 500 dolarů do 2000 dolarů. Na Grand Prix v Lyonu měl nejlevnější balíček hodnotu 504 dolarů a nejdražší 1769 dolarů (Mtggoldfish, 2018d).

Legacy

Je formát, v kterém je možno využít všechny edice, bez ohledu na to, jak jsou staré, některé příliš silné karty jsou zde zakázány a jiné omezeny, takže se mohou hrát v balíčku pouze jednou. Cenová relace profesionálních balíčků se pohybuje mezi 800-5000 dolary. 17. 2. 2018 byl v modernové lize nejlevnější balíček za 901 dolarů a nejdražší za 4538 dolarů (Mtggoldfish, 2018b).

Vintage

Neobsahuje zakázané karty a hráči mohou využít jakékoliv edice (kromě edic unhinged unglued a unstable, které byly vytvořeny pouze pro pobavení). Balíčky v tomto formátu obsahují karty, které se jinde nemohou hrát a jejich počet výtisků je vzhledem k jejich starému vydání velice omezený. Tyto karty se tak stávají velice vzácnými a cena takových balíčků se může pohybovat až v řádech stovek tisíc korun. 18. 2. 2018 můžeme ve vintage lize nalézt nejlevnější balíček za 5000 dolarů a nejdražší za 18500 dolarů (Mtggoldfish, 2018c).

Commander

Tento formát se od výše zmíněných formátů typu constructed liší především v minimálním počtu karet, které musí balíček obsahovat. Tento počet se zvedá na číslo 100, kde balíček může každou kartu obsahovat pouze jednou, nikoli 4x jako je zvykem u klasických constructed formátů. 18. 2. 2018 můžeme v lize commanderů najít

nejlevnější balíček za 1064 dolarů a nejdražší za 3153 dolarů (Mtggoldfish, 2018a).

Můžeme si povšimnout, že mezi formáty turnajů jsou značné rozdíly, které nalezneme především v tom, jaké karty hráči mohou použít. To má výrazný vliv na cenu balíčků, které se v daném formátu hrají. Například profesionální balíček z formátu „Standart“ má téměř nulovou šanci porazit balíček z formátu „Vintage“, kde je spektrum karet, které se mohou použít, několikanásobně větší.

Tyto rozdíly mezi formáty ovlivňují především komunitu hráčů, která se danému formátu věnuje. Například enormní rozdíl financí, které hráč musí do balíčku vložit, aby jeho balíček byl konkurence schopný na profesionální úrovni daného formátu, určuje, jakým bohatstvím hráč disponuje. Na „Vintage“ budeme předpokládat dlouholeté zkušené a bohaté hráče, které mohou doprovázet až některé patologické jevy související se sběratelstvím a hráčstvím. Na „Standartu“ zas spektrum všech hráčů, především však těch, kteří nedisponují takovým bohatstvím, jako je tomu například u hráčů „Legacy“, či „Vintage“

1.2.4 Produkty hry Magic: The Gathering

1.2.4.1 Kusové karty

Každá karta má ve hře Magic: The Gathering dva druhy hodnot. Obecně se dá hodnota každé karty vyčíslit cenou. Tohoto faktu využívají různé obchody orientující se na deskové a karetní hry. V České republice se hráči při obchodování většinou orientují podle ceníku internetového portálu www.cernyrytir.cz. Internetové portály také nabízejí službu výkupu, kde některé dražší karty vykupují zpět zhruba za 70 % původní ceny. Pokud hráči obchodují mezi sebou, stává se nepsaným pravidlem, že se tyto karty prodávají za 80 % ceny. Toto pravidlo však platí pouze na kusové hodnotné karty. Karty se pro hráče stávají zajímavějšími zhruba od cenové hodnoty 50 Kč. Pokud se jedná o karty, kterým hráči nepřisuzují příliš malou hodnotu (většinou se jedná o běžné karty, kterým specializované obchody přisuzují hodnotu okolo 3 Kč), pak se prodávají podle množství.

Na internetu můžeme nalézt různé články, které se zabývají otázkou, jaké faktory ovlivňují cenu těchto karet. Například na internetovém portálu cmus.cz, který se hře

věnuje od roku 2009, nalezneme článek, který udává několik faktorů, jež mají vliv na cenu těchto karet.

Vliv na cenu karet

Na cenu karet má vliv mnoho různých faktorů. Tomuto tématu se na internetovém portálu cmus.cz, věnuje Placka (2013), který tyto vlivy shrnuje takto:

Rotace karet

Standardová rotace má probíhat jednou ročně, a to vždy při vydání podzimní sady, kdy odrotují čtyři nejstarší legální edice (Placka, 2013).

To znamená, že karty, které byly legální na formátu standart a byly často hrané, se hrát přestanou a klesne tak jejich využitelnost, tedy klesne po nich poptávka, a tím i jejich cena.

Změna fieldu

Balíčky, v kterých byly karty hrány, se nahradí úspěšnějšími balíčky, a tak klesne poptávka po kartě nebo vyjde levnější karta, která má podobnou sílu, a tím srazí hodnotu původní karty.

Naplnění trhu

Jedná se zvláště o tzv. „legendární“ karty. Tato situace nastala v podstatě na přelomu let 1998-1999, kdy se zpřístupnil zahraniční trh a Černý Rytíř⁵ u těchto karet skokově výrazně snížil ceny.

Nové natiskutí - Reprint

Karta byla znovu vydána v jiné edici, takže se zvýšil jejich počet. Původní vydání bude mít většinou vyšší cenu než nové, ale i tak to může být jen zlomek předchozí ceny.

Změna pravidel

Trvale posílí nebo oslabí některé schopnosti, proto se využitelnost některých karet zvedne a u jiných klesne, stejně to pak bude s poptávkou.

⁵ Obchod, který se specializuje na prodej sběratelských her a hraje hlavní roli na trhu v prodeji kusových karet hry Magic: The Gathering – cernyrytir.cz

Špatný odhad „startovací ceny“ karty

Karta byla logicky posuzována při vlivu na stávající formát a nemohla být vyhodnocena v kontextu, který některá budoucí sada vytvoří. Takové karty se pak staly pro někoho velice dobře odhadnutou investicí. Mohlo se stát, že u těchto karet zapracuje na ceně nepříznivě rotace, ale vždy je to jen dočasné.

Rozšíření netradičních formátů, jako jsou Highlander a Commander

Většinou se jedná o silné, ale na „normální“ formáty příliš pomalé karty, které cenově nikdy nebyly úplný propadák (Placka, 2013).

1.2.4.2 Booster packs – doplňující balíčky

Tyto doplňující balíčky mají formu patnácti náhodných karet, z daného vydání, u kterých předem známe pouze to, kolik karet od konkrétního stupně vzácnosti se v balíčku nachází a které karty v konkrétním vydání vyšly. To znamená, že bychom měli mít stejnou šanci na otevření konkrétně vzácné karty. Hráči si mohou tyto balíčky zakoupit kusově nebo ve formě booster boxu, který obsahuje 24 nebo 36 boosterů. Ceny těchto doplňujících balíčků se podle specializovaných obchodů pohybují okolo 70 Kč za klasický booster a 250 Kč za boostery z edic, v kterých lze nalézt s větší cenovou hodnotou.

1.2.4.3 Herní doplňky

Kostky

Kostky mají ve hře široké využití, používají se především ke značení různých skutečností, které se ve hře vyskytují, například bytosti se zvýší obrana nebo útok, pak tuto skutečnost hráč označí kostkou s konkrétní hodnotou.

Herní podložka

Má ochrannou funkci, hráč se podložkou snaží chránit své karty před mechanickým poškozením, které hrozí při kontaktu s herní plochou: tekutiny, škrábnutí a podobně.

Obaly na karty

Chrání karty před mechanickým poškozením a znehodnocením. Drahé karty si hráči z pravidla obalují dvakrát, prvně obaly typu „perfect size“, které jsou přizpůsobeny tak,

že téměř dokonale kopírují katu, takto obalené karty se pak vedou do pevnějšího obalu, karty jsou tak chráněny z obou stran.

Sběratelská alba

Pomáhají uspořádat sbírky karet, tak aby karty, které hráč vlastní měl přehledně vyskládané tak, aby ve svých sbírkách mohl lépe orientovat.

Krabičky

Další z doplňků, kterými se hráči snaží chránit své karty před znehodnocením. Krabičky můžeme najít, jak v plastovém provedení či koženém provedení, slouží především k přenosu svých herních balíčků.

Cena produktů podle specializovaného obchodu Černý Rytíř

Produkt	Nejnižší cena	Nejvyšší cena
Kusová karta	3 Kč	324999 Kč
Booster	69 Kč	579 Kč
Kostka	5 Kč	25 Kč
Hrací podložka	199 Kč	419 Kč
Obaly (100 ks)	69 Kč	199 Kč
Sběratelské album	79 Kč	499 Kč
Krabička	39 Kč	499 Kč

Tabulka 3 – Cena produktů

2 Metodologická část a analytická část

2.1 Kvalitativní výzkum

Švaříček a Šedová uvádějí, že podstatou kvalitativního výzkumu je široce rozprostřený sběr dat bez toho, že by na počátku byly stanoveny základní proměnné. Uvádějí také, že nejsou stanoveny hypotézy a výzkumný projekt není závislý na teorii, kterou již předtím někdo vybudoval. Jde o to do hloubky a kontextuálně zakotveně prozkoumat určitý široce definovaný jev a přinést o něm maximální množství informací. *„Logika kvalitativního výzkumu je induktivní, teprve po nasbírání dostatečného množství dat začíná výzkumník pátrat po pravidelnostech, které se v těchto datech vyskytují, formuluje předběžné závěry a hledá pro ně další oporu v datech. Výstupem je formulování nové hypotézy či teorie.“* (Švaříček, Šedová, 2007, str. 24)

Strauss a Corbinová definuje kvalitativní výzkum (1990) jako výzkum, jehož předností je, že umožňuje získat detailní informace o zkoumaných jevech, tak jako by to kvantitativními metodami nebylo možné (kvantifikace, statistické metody apod.).

„Termínem kvalitativní výzkum rozumíme jakýkoliv výzkum, jehož výsledků se nedosahuje pomocí statistických procedur nebo jiných způsobů kvantifikace. Může to být výzkum týkající se života lidí, příběhů, chování, ale také chodu organizací, společenských hnutí nebo vzájemných vztahů (Strauss, Corbinová, 1999, s. 10).“

2.1.1 Výzkumné metody

2.1.1.1 Metodologie

Stěžejním tématem výzkumu je vztah hráčů ke hře Magic: The Gathering. Vlastní empirické šetření je navrženo kvalitativně.

Technikou sběru dat se staly polostrukturované rozhovory s hráči hry Magic: The Gathering, kteří docházejí do zájmového útvaru MěDDM Týn nad Vltavou a pohovory o jejich seznamu karet, se kterými hrají v balíčku, s nímž se zúčastňují turnajů.

Rozhovory byly nahrávány na diktafon a následně přepisovány a zpracovávány v programu ATLAS.ti a formou tištěného textu.

Analýza byla prováděna tak, že celý materiál byl nejprve podroben otevřenému kódování. Na základě tohoto kódování byly identifikovány klíčové kategorie a tyto kategorie byly podrobně deskriptivně zpracovány.

V této bakalářské práci byla využita metoda myšlenkové mapy jako nástroj ke grafickému zobrazení myšlenek, které byly zaneseny ve formě hesel. Myšlenková mapa pomohla k lepšímu uspořádání myšlenek, sledování spojitostí mezi nimi a lepšímu zapamatování myšlenkových procesů, což pak pomohlo k celkovému vyhodnocení výzkumu.

Zvolený postup je takový, že ze zastřešujícího tématu je nejprve vybrána řada podtémat, která korespondují s velkými kategoriemi vzešlými z otevřeného kódování, a tato podtémata jsou postupně zpracována. Výzkumné otázky, na něž se orientujeme v tomto textu, znějí:

- Jak hráči hry Magic: The Gathering financují tuto hru?
- Existují jiné volnočasové aktivity, do kterých jsou hráči MtG ochotni investovat více finančních prostředků než do této hry?
- Co hráče motivuje k financování hry Magic: The Gathering?

Rozhovor

Metoda rozhovoru je složena ze dvou částí – otázek a odpovědí. Rozhovor by měl být prováděn v klidném prostředí, kde má respondent možnost přemýšlet a soustředit se na své odpovědi. Důležité je, aby se respondent cítil uvolněně a bezpečně, tedy aby byl rozhovor ideálně veden ve známém prostředí nebo s osobou, kterou dotazovaný alespoň částečně zná, což mu napomůže odpovídat bez stresu, obav či spěchu. Rozhovor může být strukturovaný, polostrukturovaný nebo nestrukturovaný, kdy první možnost staví na tom, že otázky i odpovědi jsou dány předem a možnost poslední je prakticky volné vyprávění, do kterého zasahujeme pouze doplňujícími otázkami, druhá varianta je kombinací obou již zmíněných. Pro potřeby výzkumu této bakalářské práce byla použita první varianta.

Polostrukturovaný rozhovor

Hlubkový rozhovor umožňuje zachytit výpovědi a slova v jejich přirozené podobě, což je jeden ze základních principů kvalitativního výzkumu. Švaříček (...) uvádí polostrukturovaný rozhovor jako jeden ze dvou hlavních typů hloubkového rozhovoru. Takovýto rozhovor vychází z předem připraveného seznamu témat a otázek.

Struktura rozhovoru pro tento výzkum vypadala takto:

- a) Ujistění o anonymitě, představení projektu
- b) Úvodní otázky, žádost o souhlas s rozhovorem
- c) Hlavní otázky:
 - Jakou finální hodnotu respondent investoval do hry Magic: The Gathering?
 - Jakým způsobem získává tyto finance?
 - Utrácí za jiné volnočasové aktivity více peněz?
- d) Profilové a doplňující otázky – průběžně během celého rozhovoru
- e) Prostor na respondentovi otázky
- f) Poděkování a rozloučení

Myšlenková mapa

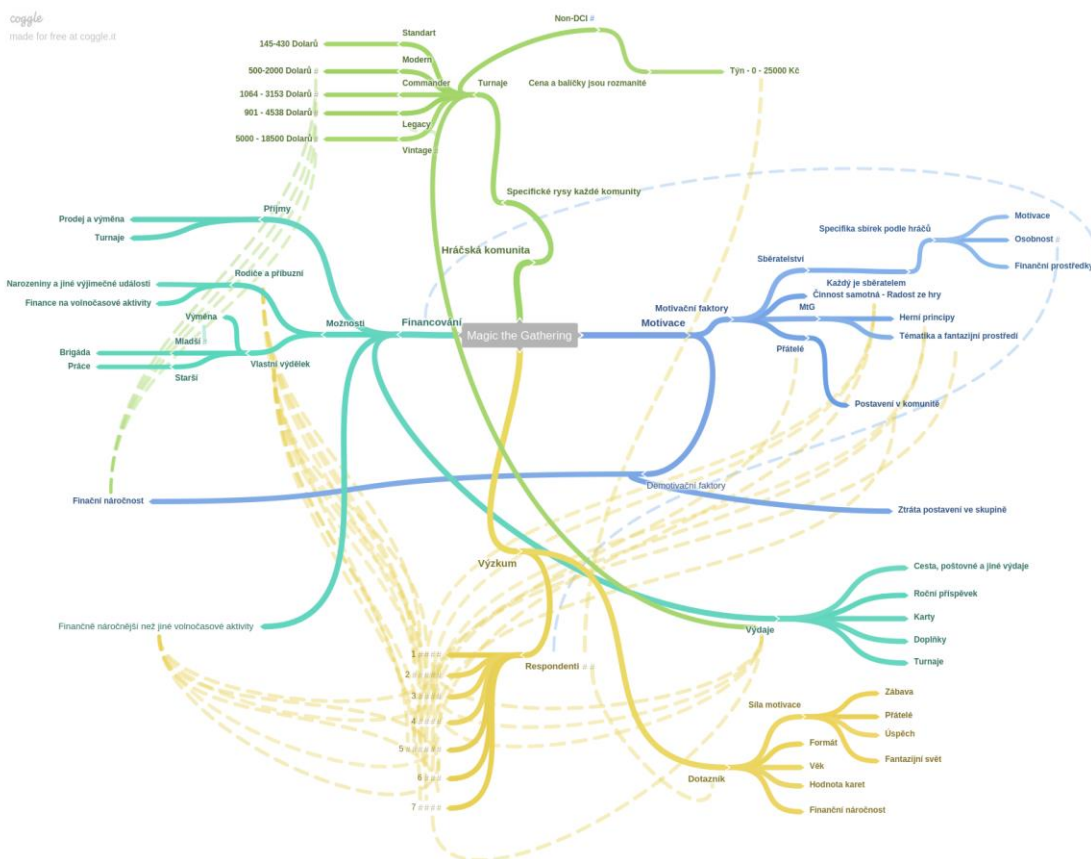
Tony Buzan (1993), který je pokládán za vynálezce myšlenkové mapy ji definuje jako silnou techniku, která poskytuje univerzální klíč k otevření potenciálu mozku a může být aplikována na každý aspekt života, kde posílení učení a čistější myšlení zlepší lidský výkon.

Myšlenková mapa má 4 základní charakteristiky:

- „a) Subjekt zájmu je vykrytalizován v centrálním bodu.*
- b) Hlavní témata subjektu „vyzařují“ z centrálního bodu.*
- c) Větve obsahují klíčový obraz nebo klíčové slovo označené na asociační linii. Témata s menší důležitostí jsou též reprezentovány jako větve navazující na větve vyšší úrovně*
- d) Větve tvoří spojené uzlové struktury“ (Tony Buzan, The Map Book, Str. 59, 1993)*

Myšlenková mapa, která vznikla při zpracovávání práce, se centralizuje v objektu, který spojuje ústřední témata práce, což je hra Magic: The Gathering. Na pravou a levou stranu jsou napojeny větve, které zahrnují dvě hlavní výzkumné oblasti: motivace a financování. Na horní je napojena větev, která zahrnuje myšlenky jednotící prostředí hry Magic. Poslední hlavní větví je větev věnována výzkumu, jsou zde vyznačeni respondenti a pomocí přerušované čáry jsou vždy propojována tvrzení zmíněná respondenty v rozhovorech s oblastmi, kterých se daná tvrzení dotýkají. Tento postup umožnil nahlédnout některé spojitosti, které vyplynuly z analýzy dat, a pomohl formulovat odpovědi na výzkumné otázky.

Myšlenková mapa vytvořena pomocí aplikace Coggle.it



Obrázek 4– Myšlenková mapa – Coggle.it

Otevřené kódování

„Kódování obecně představuje operace, pomocí nichž jsou údaje rozebrány, konceptualizovány a složeny novým způsobem. Při otevřeném kódování je text jako sekvence rozbit na jednotky, těmto jednotkám jsou přidělena jména a s takto nově pojmenovanými (označenými) fragmenty textu potom výzkumník dále pracuje.“ (Švaříček a Šed'ová, Kvalitativní výzkum v pedagogických oborech, str. 211, 2007)

V této práci byly vytvořeny kódy: motivace, zdroj financí, doplňková informace, atd. U těchto kódů byla pak zkoumána jejich frekventovanost a provázanost s tématy pomocí myšlenkové mapy.

2.1.2 Charakteristiky pozorovaných respondentů

Zvolenou jednotkou zjišťování (zdroje dat) je sedm členů zájmového útvaru realizovaného v městském domě dětí a mládeže. K výběru respondentů byl použit záměrný výběr, který stál na principu, který předpokládá znalost respondentů a prostředí, v kterém se respondenti pohybují, což může pomoci při analýze rozhovorů a vyhodnocení výzkumu. Výzkumník si však musí být vědom rizik, která tento přístup skrývá.

Všichni respondenti jsou členy zájmového útvaru „Klub Magic“, který se věnuje rozšiřování a spojování komunity hráčů Magic: The Gathering a prohlubování znalostí pravidel. Zájmový útvar navštěvuje 12 stálých členů ve věku 10-30 let, ale vzhledem k vysoké časové náročnosti byla vybrána pouze část členů zájmového útvaru.

V zájmovém útvaru se pravidelně pořádá půlroční série turnajů ve formátu modern. Tento formát udává rámec balíčků, které se hráči snaží stavět.

2.1.3 Profily respondentů

Profil nám pomůže udělat si představu o respondentech, roztrždit informace a odhalit některé spojitosti, které se týkají především financování.

Věk může zásadně ovlivnit způsoby financování hry Magic: The Gathering, jelikož nabízí různé možnosti, jak je možno získávat peníze k financování našich volnočasových aktivit. Například dítě, kterému je méně než patnáct, si nemůže přivydělávat brigádou, teenager zase nejspíš nebude mít stabilní zaměstnání, které by mu zajistilo dostatečný příjem. U našich respondentů předpokládáme především finanční příjem ze strany rodičů, kteří své děti v jejich volnočasových aktivitách běžně podporují.

Cena balíčku odhalí minimální investici, kterou hráči provedli, aby si postavili balíček na formát modern, v kterém se pořádají pravidelné turnaje MěDDM.

Respondent	Věk	Pohlaví	Cena balíčku	Zkušenosti
1	15	muž	2314 Kč	6 let
2	13	muž	597 Kč	Více než 1 rok
3	10	muž	516 Kč	Více než 1 rok
4	16	muž	8220 Kč	1 rok
5	14	muž	411 Kč	3 roky
6	14	muž	844 Kč	0,5 roku
7	13	muž	1010 Kč	1 rok

Tabulka 4 – Profil respondentů

2.1.4 Analýza dat

Kvalitativní analýza dat je umění zpracovat data smysluplným způsobem a nalézt odpověď na položenou výzkumnou otázku (Hendl, 2012).

V závěrečné části bakalářské práce provedu analýzu a interpretaci dat získaných z rozhovorů s respondenty a pokusím na základě jejich výpovědí odpovědět na dílčí výzkumné otázky.

Výzkumné otázky

První část práce byla věnována specifikům sběratelství a vzniku hry Magic: The Gathering, jejímu popisu a pravidlům, což potřebujeme k porozumění dané hře a k odhalení, jaké možnosti nám nabízí. Dále jsme uvedli, které metody byly použity pro uskutečnění výzkumu, a charakterizovali jsme výzkumné objekty. V poslední části se pokusím odpovědět na výzkumné otázky a zjištěné informace uvést do souvislostí.

Cílem bakalářské práce je zodpovědět tři základní výzkumné otázky:

Jak hráči hry Magic: The Gathering financují tuto hru?

Existují jiné volnočasové aktivity, do kterých by hráči MtG investovali více finančních prostředků než do této hry?

Co hráče motivuje k financování hry Magic: The Gathering?

Na základě výzkumné otázky byly stanoveny tři výzkumné okruhy:

Financování hry Magic: The Gathering.

Porovnání s jinými volnočasovými aktivitami.

Motivace respondentů k financování hry Magic: The Gathering

2.2 Vyhodnocení

2.2.1 Odpověď na výzkumnou otázku

V této kapitole se pokusím odpovědět na dílčí části výzkumné otázky.

2.2.1.1 Jak hráči Magic: The Gathering financují tuto hru?

Každý z respondentů uvedl, že do hry Magic: The Gathering vložil vlastní finance. Respondent č. 2 odpověděl na otázku, jestli za Magiky utrácí své peníze takto: „*Svoje jednou jo. Na booster.*“ Dále uvádí, že hlavním zdrojem karet jsou jeho rodiče a karty dostává darem k nějaké výjimečné události (Vánoce, narozeniny): „*No, většinou mi kupují rodiče. Většinou si je vybrečím na Vánoce nebo narozenky.*“ I respondenti 3, 4 a 7 uvádějí, že jim rodiče koupili balíček karet nebo přispívají, když si karty kupují. Jen respondenti 5 a 6 rodiče nezmiňují. Dalším způsobem, který respondenti využívají pro získávání karet je výměna, tu zmiňují respondenti 5 a 2: „*Zrovna od dneška jsem začal vyměňovat.*“, „*...můžu je povyměňovat.*“ U respondenta č. 5 jsme mohli také nalézt formu odcizení: „*Jako ne že bych třeba nějaký ukrad, jako třeba svému bráchovi, to ne.*“

Je zjevné, že hlavní roli nehrají pouze finanční prostředky, které jsou respondenti schopni vynaložit sami, ale také prostředky, které jsou získávány prostřednictvím rodičů a příbuzných. Tento fakt bude mít zřejmě spojitost s věkem respondentů, kteří nemají takové možnosti k získávání finančních prostředků jako dospělí. Domnívám se, že většina finančních prostředků, které respondenti využívají k financování této aktivity, pochází též od rodinných příslušníků skrze kapesné či jako finanční dar k vícekrát zmiňovaným výjimečným příležitostem, jako jsou například narozeniny, či Vánoce.

Z analýzy ceny balíčků, které respondenti používají při účasti na pravidelných turnajích, v MěDDM jsem zjistil, že do nich investovali od několika stovek korun po několik tisíc, spodní hranice u respondentů byla 411 korun a horní hranice 8220 korun. Například respondent č. 4, který za svůj balíček utratil nejvíce peněz, je stále ochoten do balíčku investovat další peníze, a to v řádu tisíců: „*Ted' si budu skládat balíček, kterej bude stát asi patnáct tisíc.*“ I ostatní respondenti projeví motivaci k dalším investicím. Respondent 6 uvádí, toto: „*Karty i s obalama byly za 800 korun, 12 korun byla kostka*“

Při analýze ceny balíčků, bylo zjištěno, že pokud by je respondent objednával z internetové stránky CernyRytir.cz, pak za své karty utratil více, cena karet, jak bylo uváděno v části o produktech hry, se může časem měnit. Hodnota karet u respondenta 1 se pohybuje v řádech tisíců, podobně uvádí respondent 5: „*Celkově jsem pořizoval ty karty asi za tři tisíce.*“ Kromě respondenta 6, který jasně částku, kterou do hry investoval, nevedl, se domnívám, že hodnota karet u všech respondentů překročila hranici tisíce korun. Také se domnívám, že hodnota karet naprosté většiny hráčů hry Magic: The Gathering se pohybuje nad touto hodnotou.

2.2.1.2 Existují jiné volnočasové aktivity, do kterých by hráči MtG investovali více finančních prostředků než do této hry?

Vybraní respondenti mají různé další volnočasové aktivity např. respondent 3 kromě hraní hry Magic: The Gathering plave, chodí na karate a hraje míčové hry, respondenti 5,2 a 1 hrají počítačové hry, respondent 7 jezdí na kole, plave a chodí na skauty a respondenti 4 a 6 navštěvují vodácko-turistický kroužek.

Respondent 2 uvádí, že Magic soupeří o první místo s hrami na konzole, když dostal otázku, jestli jsou Magiky věc, kterou by si přál k Vánocům, odpověděl takto: „*Jo, to jo, ty magiky jsou na prvních dvou místech, kde se perou o dvě, protože já jsem velký hráč.*“ Za konzolové hry a Magic utrácí podobně peněz. Respondent 4 utrácí za Magic své peníze, ale jiné volnočasové aktivity mu financují pouze rodiče. Respondent 6 také naznačuje, že za jiné volnočasové aktivity utrácí méně: „*Věnuji se vodácko-turistickému kroužku, to není nijak jakoby nákladový, spíš jsou tam členský příspěvky jednou za rok, ale je to volnočasová aktivita, navíc se utrácí čas víc než peníze.*“ Ostatní respondenti nejsou výjimkou a Magic u nich figuruje též jako aktivita do, které dávají nejvíce peněz.

Nejlevnější předkonstruované balíčky se ve specializovaných obchodech prodávají okolo 200 Kč. Tyto balíčky nám hru umožní, proto můžeme předpokládat, že počáteční investice oproti ostatním volnočasovým může být menší. Například na běh potřebujeme kvalitní obuv, na turistický kroužek batoh atd. Respondenti však hru Magic: The Gathering pokládají za finančně náročnější aktivitu, odpověď, proč tomu tak je se pokusíme naleznout v poslední oblasti zkoumání.

2.2.1.3 Co hráče MtG motivuje k financování této hry?

Podle Plhákové (2010, s. 319) je motivace souhrn všech intrapsychických dynamických sil neboli motivů, které zpravidla aktivizují a organizují chování i prožívání s cílem změnit existující neuspokojivou situaci nebo dosáhnout něčeho pozitivního.

Odpovědi na otázky typu, proč respondenti za Magic: The Gathering utrácejí nebo hru hrají, jsou vcelku podobné:

Respondent 1: „*Chci být lepší na turnajích a porazit Milu.*“

Respondent 2: „*Nějaký deck třeba pro zábavu*“, „*Klidně i na turnaj.*“

Respondent 3: „*No, chtěl bych třeba vyhrávat nějaký soutěže.*“ „*Protože u nich je zábava a rád si zahraju takhle.*“

Respondent 4: „*No tak se mi ty karty líbí, ne.*“ „*Když hraju, tak je to zábavný.*“

Respondent 5: „*Ta hra se mi prostě líbila, jako že mě bavilo, že jsem moh mít vlastní armádu a hrál jsem počítačový hry, který tomu byly trošku podobný, ale jako v karetní podobě to bylo zase trošku něco jinýho, to se mi na tom jako líbilo. A to bylo dost, že jsme se museli sejít s kamarádama a hrát to přímo s lidma.*“ „*Získám nový karty a můžu je povyměňovat a můžu dojít k nějakému zlepšení.*“ „*Chtěl bych se zlepšovat.*“

Respondent 6: „*Baví mě to.*“

Respondent 7: „*Chtěl bych třeba mít lepší balík, dostat se někam výš na turnaj.*“

Nejvíce se objevuje odpověď, že se chce respondent lépe umístit na soutěžích, které se konají ve hře Magic: The Gathering. Jak uvádí Hájek (2008), právě soutěživost a chuť vyhrát může být výrazným motivačním prvkem. Není zde však prvkem jediným, nacházíme prvek zábavy a uspokojení, kdy dělá respondentům radost hraní, či jen nakupování nových karet a tvoření sbírek.

2.2.2 Dotazník

Pelikán (1998) uvádí dotazník jako jednu z nejpoužívanějších pedagogických výzkumných metod vůbec, ale není specificky pouze pedagogickou technikou, ale je používán i v sociologických, demografických, psychologických a dalších šetřeních, zabývajících se šlověkem.

Aby se omezil vliv subjektivity tazatele na minimum, je důležité dodržet několik základních pravidel při kladení otázek v dotazníku.

- a) *„Otázka by měla být formulována neutrálně, tj. tak, aby z ní nebylo možné odvodit pozici tazatele.*
- b) *Alternativy odpovědí, které badatel respondentovi nabízí, by měly být formulovány tak, aby žádná na první pohled neodpuzovala, ale současně by se ani jedna z nich neměla zjevně nabízet jako optimální varianta.*
- c) *Aby nebyla přímo formulací otázky ovlivněna i odpověď, nelze otázku klást v jednoznačně kladné, nebo naopak záporné formě.“ (Pelikán, Základy empirického výzkumu pedagogických jevů, str. 106 1998)*

Výstupem mé práce je formulace několika otázek, které by mohli tvořit základ pro dotazník kvantitativního výzkumu, který by si kladl za cíl:

Potvrdit vztah mezi věkem a rolí, jakou hrají ostatní rodinný příslušníci ve financování této volnočasové aktivity.

Potvrdit vztah mezi finanční hodnotou, kterou disponují hráči v kartách, s tím, jaký formát turnajů hráči hrají.

Potvrdit hypotézu, že hráči pokládají Magic: The Gathering jako svou finančně nejnákladnější volnočasovou aktivitu.

Zjistit jakou míru mají specifické motivační faktory.

Věk					
Jak velkou roli hrají rodiče ve financování hry MtG?	žádnou	malou	střední	Velkou	absolutní
Jak velkou finanční hodnotu má sbírka karet, kterou hráč vlastní?	0 – 1000 Kč	1000 – 5000 Kč	5000 – 10000 Kč	10000 – 100000 Kč	100000 Kč a více
Jakého formátu turnajů se hráč účastní? (možno více odpovědí)	Standart	Modern	Legacy	Vintage	Commander
Je MtG nejnáročnější volnočasovou aktivitou, kterou má?	ano	ne			
Do jaké míry souhlasíte s tvrzením:					
MtG hraji, protože ho hrají přátelé	naprosto souhlasím	spíše souhlasím	nevím	spíše nesouhlasím	naprosto nesouhlasím
MtG hraji pro zábavu	naprosto souhlasím	spíše souhlasím	nevím	spíše nesouhlasím	naprosto nesouhlasím
Chci být úspěšný hráč	naprosto souhlasím	spíše souhlasím	nevím	spíše nesouhlasím	naprosto nesouhlasím
MtG hraji, protože se mi líbí příběh a svět, ve kterém se hra odehrává	naprosto souhlasím	spíše souhlasím	nevím	spíše nesouhlasím	naprosto nesouhlasím

Tabulka 5 - Dotazník

Závěr

Cílem této práce bylo zjistit, jak hráči hry Magic: The Gathering financují tuto hru, co je k tomu motivuje a zdali je to více než za ostatní volnočasové aktivity, které respondenti mají.

Pomocí kvalitativní výzkumné strategie jsem provedl výzkum se sedmi respondenty, kteří navštěvují zájmový útvar věnující se hře Magic: The Gathering. S využitím polostrukturovaných rozhovorů jsem pak získal informace, které jsem následně analyzoval technikou otevřeného kódování, a které jsou vhodné pro srovnání poznatků z teoretické části a poznatků vyslovených v části empirické. Výsledky výzkumu není možné vztahovat na všechny hráče Magic: The Gathering obecně.

V prvním okruhu otázek jsem hledal odpověď na dílčí otázku - *Jak hráči financují hru Magic: The Gathering?*

Pokud jde o respondenty, je klíčovou cestou k získání karet investice vlastních peněz. Počáteční vstup do hry však často umožní rodiče nebo jiní blízcí příbuzní, kteří karty věnují jako dar při výjimečných událostech. Někteří rodiče i nadále své děti v této aktivitě podporují. Méně častou cestou k získání karet je pak jejich výměna, v jednom případě jsme zaznamenali dokonce odcizení (vzhledem k sourozeneckému vztahu, v kterém se situace odehrála, nemůžeme čin pokládat za krádež v pravém slova smyslu). Hodnota, kterou respondenti uchovávají v kartách, se cenově může pohybovat od 1000 do 10000 korun. Ta se však může u každého jedince měnit a budou na ni mít vliv i faktory spojené s časem a subjektivním vnímáním hodnot. Pokud u respondentů přetrvá motivace účastnit se turnajů a zlepšovat se, může se projevit i cíl stát se profesionálním hráčem, v tomto případě můžeme předpokládat, že respondenti budou ve financování hry Magic: The Gathering pokračovat. Na otázku, jestli chtějí nadále financovat tuto aktivitu, vždy odpověděli kladně.

Z rozhovorů vyplynulo, že pro všechny respondenty se hraní Magic: The Gathering stalo finančně nejnáročnější volnočasovou aktivitou. Z výzkumu balíčků karet jsme však zjistili, že každý z respondentů vlastní balíček, s kterým může hru hrát, a tím pádem už do hry další peníze investovat nemusí, proto pokud si hráč bude kupovat další karty, budeme muset hledat další motivační prvky, které hráče nutí za hru utrácet.

Tyto prvky lze nalézt především v soutěživosti a poměřování sil. Dosažení úspěchu se tak jeví jako nejvýraznější motiv k utrácení za hru Magic: The Gathering. Každou hru si totiž můžeme představit jako souboj dvou kouzelníků (bohů), kteří mezi sebou pomocí čar a kouzel svádějí souboj. Fantazie může pocit z vítězství umocnit. Umístění na turnajích se tak stává měřítkem prestiže, kterou hráč v komunitě má. Nemůžeme však pominout ani radost, kterou respondenti ze samotné hry mají. Tu můžeme přisuzovat tomu, že v rámci komunity mohou navazovat různé sociální vztahy, jako je hledání si nových přátel a sdílení času s nimi. To je možné vydedukovat z toho, že každý z respondentů se o hře dozvěděl od nějaké osoby, která je mu blízká. Velkou váhu určitě má i rozmanitost hry, která nabízí nepočítatelné množství zajímavých situací a problémů, jež může hráč řešit. Díky této rozmanitosti se tak jen zřídkakdy stává, že hra je naprosto stejná jako ta, kterou jsme už zažili.

Z rozhovorů však lze vyzorovat jeden velký demotivační faktor, a tím se stává právě finanční náročnost hry Magic: The Gathering. Respondenti jsou přesvědčeni, že pokud chtějí dosahovat lepších výsledků, pak musí do hry investovat desetitisíce korun. Tento fakt se však vztahuje především na hry profesionálů, kde každá vhodně použitá karta, může vyhrát hru, jediný špatně zahraný tah může vést k vítězství soupeře a každý malý detail může ovlivnit hru. Cena karet vždy bude hrát velkou roli v tom, jaké balíčky mají hráči možnost a motivaci stavět.

Pokud si hráči tvoří balíček, tedy kupují nové karty, vždy budou tyto karty kupovat se záměrem nějakým způsobem doplňovat určitou část sbírky, která povede k uspokojení nějaké dílčí potřeby. Pokud bude hlavním motivem zábava, pak se hráč bude snažit dosáhnout pocitu štěstí a prostředkem k dosažení tohoto cíle bude „zábavný balíček“, pokud bude jeho motivem lépe se umístit na turnajích, tedy poměřovat se s ostatními a získat prestiž, povede k dosažení tohoto cíle „turnajový balíček“ a pokud bude chtít někdo uspokojit estetickou stránku, pak se soustředí na rozšíření sbírky umění, které nalezne v ilustracích na kartách.

Seznam použitých zdrojů

BELK, R. W., 1995. *Collecting in a consumer society*. New York: Routledge. ISBN 978-04-151-0534-7.

ČELIKOVSKÁ, K., 2017. Rotace Standardu - které karty zůstávají a odcházejí? *Cmus.cz* [online]. © 2009–2018 [cit. 2018-01-20]. Dostupné na WWW: <http://www.cmus.cz/rubriky/clanky/formaty/standard/rotace-standardu-ktere-karty-zustavaji-a-odchazeji_11009.html>.

HENDL, J., 2012. *Kvalitativní výzkum*. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0219-6

KAIBA, S., 2017. Collectible Card Game. *Tvtropes.org* [online]. © 2001-2018 [cit. 2018-02-20]. Dostupné na WWW: <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CollectibleCardGame>>.

MTGGOLDFISH, 2018a. Competitive Commander League 2018-02-18. *Mtggoldfish.com* [online]. © 2012-2016 [cit. 2018-02-20]. Dostupné na WWW: <<https://www.mtggoldfish.com/tournament/competitive-commander-league-2018-02-18#paper>>.

MTGGOLDFISH, 2018b. Competitive Legacy League 2018-02-17. *Mtggoldfish.com* [online]. © 2012-2016 [cit. 2018-02-20]. Dostupné na WWW: <<https://www.mtggoldfish.com/tournament/competitive-legacy-league-2018-02-17#paper>>.

MTGGOLDFISH, 2018c. Competitive Vintage League 2018-02-18. *Mtggoldfish.com* [online]. © 2012-2016 [cit. 2018-02-20]. Dostupné na WWW: <<https://www.mtggoldfish.com/tournament/competitive-vintage-league-2018-02-18#paper>>.

MTGGOLDFISH, 2018d. Grand Prix Lyon 2018. *Mtggoldfish.com* [online]. © 2012-2018 [cit. 2018-02-19]. Dostupné na WWW: <<https://www.mtggoldfish.com/tournament/grand-prix-lyon-2018#paper>>.

MTGGOLDFISH, 2018e. SCG Standard Classic Indianapolis. *Mtggoldfish.com* [online]. © 2012-2018 [cit. 2018-02-19]. Dostupné na WWW: <<https://www.mtggoldfish.com/tournament/scg-standard-classic-indianapolis-2018-02-18#paper>>.

- ORIŠKOVÁ, M., PACHMANOVÁ M., PETŘÍČEK, M., 2008, *Sběratelství jako kumulace, recyklace a obsese*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová. ISBN 978-80-86863-25-2
- PELIKÁN, J., 2007, *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů*. Praha, ISBN 978-80-7184-561-0
- PLACKA, 2013. Vlivy na ceny karet a jejich vývoj. *Cmus.cz* [online]. © 2009-2018 [cit. 2018-02-22]. Dostupné na WWW: <http://www.cmus.cz/rubriky/clanky/clanky/vlivy-na-ceny-karet-a-jejich-vyvoj_9283.html>
- PLHÁKOVÁ, A., 2003 (vydání 2010). *Učebnice obecné psychologie*. Praha: Academia Praha. ISBN 978-80-200-1499-3
- STRAUSS, A., CORBIN, J., 1999. *Základy kvalitativního výzkumu*. Brno: Sdružení Podané ruce. ISBN 80-85834-60-x.
- ŠVARÍČEK, R., ŠEĐOVÁ, K., 2007. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-313-0.
- TEEG, 2015. The number of Magic Players Worldwide by Year. *Echomtg.com* [online]. [cit. 2018-02-19] Dostupné na WWW: <<https://www.echomtg.com/blog/post/45/the-number-of-magic-players-worldwide-by-year>>.
- WIKIPEDIA, 2017. List of collectible card games. *Wikipedia.org* [online]. © 2006 [cit. 2018-02-01] Dostupné na WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_collectible_card_games>.

Seznam příloh

Příloha 1 Ukázka karty land	I
Příloha 2 Ukázka typů karet	III
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 1	V
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 2	VIII
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 3	XI
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 4	XIV
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 5	XVII
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 6	XX
Příloha 3 Rozhovor s respondentem 7	XXII

Přílohy

Příloha 1

Ukázka karty land





(zdroj cernyrytir.cz)

Příloha 2

Ukázka typů karet

Sorcery



Bytost



Artefakt



Okouzlení



Instant



Planeswalker



(zdroj: Cernyrtir.cz)

Příloha 3 – Rozhovor s respondentem 1

M: Ahoj, já jsem Míla a my už se známe vlastně dýl. Rád bych tě ještě jednou ujistil, že všechno vlastně v mojí práci i tvoje postava bude anonymní, ty tam budeš vystupovat v anonymitě třeba pod nějakým pseudonymem, třeba kterej si řekneš nebo tak. Ten projekt se týká vlastně Magiků. Týká se toho, že bych chtěl zjistit, jestli lidi, kteří hrají Magiky, za ně utrácí víc než za jiné volnočasové aktivity a co je vlastně k tomu motivuje.

Souhlasíš s tím, že budeš se mnou spolupracovat a ten rozhovor se může nahrávat?

F: Souhlasím.

M: Výborně. Tak já se tě zeptám na začátek na pár úvodních otázek, abychom si tě pak mohli zařadit do kontextu jo? Jak dlouho Magiky hraješ?

F: Tak šest let.

M: Když šest let, kolik ti je? V kolika letech jsi začal?

F: Tak v devíti.

M: A jak si ty karty získal?

F: No vlastně brácha to hrál ve škole se spolužákama a potom mi tu hru ukázal, tak jsme to vždycky hráli spolu doma a já jsem potom chodil s nima taky hrát.

M: Takže ses to vlastně naučil od bráchy a první karty si měl od něho.

F: Jo.

M: Aha, a vlastně, když už hraješ šestým rokem tak už nějaké karty máš. Máš nějakou představu, jakou hodnotu ty karty mají, které už vlastníš?

F: Nevím, pár tisíc.

M: Takže v řádu třeba pěti tisíc?

F: To možná i víc.

M: Děláš ještě nějaké jiné volnočasové aktivity kromě hraní Magiků?

F: Ne.

M: Vůbec? Jenom Magiky?

F: Jo.

M: Takže třeba školu, pak přijdeš domů, ani na počítači nehraješ třeba?

F: Jo, tak to jo.

M: A za to utrácíš nebo ne?

F: Občas.

M: A za Magiky?

F: Za ty utrácím víc.

M: Za ty utrácíš a kolik třeba máš peněz za měsíc? Když si začal od devíti, teď ti bude patnáct, tak asi práci nemáš ne, tak za ten měsíc, kolik si vyděláš nebo jak ty peníze získáváš?

F: No tak většinou dostávám kapesný třeba od rodičů a potom prodáváme hodně věcí, takže za tohleto mám peníze.

M: Takže nějaké peníze máš. Máš nějakou představu kolik...

F: Třeba pět set, šest set.

M: A za ty Magiky utratíš kolik?

F: Tak sedm set měsíčně. Ještě mi přispějou rodiče.

M: A jakou část ti přispívají rodiče?

F: Třeba stovku, sto pade.

M: Takže tě Magiky baví?

F: Baví.

M: A proč za ně utrácíš?

F: Protože chci být lepší na turnajích a porazit Mílu.

M: Takže tam je motivace nějaká se třeba zlepšovat, dostat se na ty turnaje a tak.

F: Jo.

M: Takže když za ty karty vlastně utrácíš, tak můžeš mít nějaké lepší karty, nějaký lepší balíček a ten ti pomůže k tomu, aby si vyhrával?

F: Je to tak.

M: A proto za to utrácíš. Ještě nějaká další motivace by tam mohla být?

F: Ne.

M: Ty teda máš cíle, že chceš jezdit na ty turnaje, takže máš i nějakou představu, že bys mohl být dobrý?

F: Za čas.

M: A myslíš, že by se ti to mohlo vrátit, ty peníze, které si investoval?

F: Jo, to určitě.

M: Určitě jo?

F: Když budu dobrej.

M: A vrací se ti teď ty peníze, které si do toho investoval?

F: Trošku, ale jenom fakt málo.

M: A můžou se ti vrátit v budoucnosti?

F: Určitě můžou.

M: Takže nelituješ toho, že za to utrácíš tolik?

F: Ne. Vůbec.

M: A máš nějakou strategii, jak vlastně dosáhnout toho, že se ti ty peníze vrátí?

F: To nechápu.

M: Jestli když do toho investuješ těch šest set měsíčně, jestli máš nějakou strategii, jo budu si kupovat tenhle produkt, tyhle karty, protože díky nim budu vyhrávat a nebo kupuju si je tady od lidí za levněji, abych je pak mohl prodat jiným lidem za dráž?

F: Mm, to ne, vůbec jako.

M: Takže, co se ti líbí, to si koupíš. Co se ti hodí do balíčku.

F: Jasně, jo.

M: Dobře, a jsi tedy ochotný pořád vkládat peníze do Magiků.

F: Jo.

M: Jak často týdně hraješ Magiky?

F: Tak třikrát, čtyřikrát.

M: A je to s kamarády?

F: Taky

M: Hraje ještě brácha k tomu?

F: Jo, ještě taky hraje občas.

M: Je něco, co by napadlo tebe, co by si chtěl doplnit ještě během toho rozhovoru, něco důležitého, co bys nám chtěl sdělit ohledně Magiků?

F: Nechci.

M: Máš ještě nějaké otázky?

F: Ne.

Poděkování

Příloha 4 – Rozhovor s respondentem 2

M: Tak ahoj, já jsem Míla. Jsme tady jako se všema ostatníma. Vlastně, co je tady ten rozhovor je k mojí práci práci. Všechno je v anonymitě, takže se nemusíš bát, že by

bylo použito tvoje jméno nebo se někdo dozvěděl, že vlastně jsi byl ten, kdo mi podal rozhovor.

T: Ehm (souhlas)

M: Proč vlastně tuhle práci dělám. Já mám za úkol udělat bakalářskou práci, jelikož jsem na vysoké škole, abych dostal titul, tak za úkol je... Já jsem si zvolil dělat výzkum na Magicy (TCG Magic: The Gathering). Má to jak (zjistit), jak lidi za ně utrácí a co je k tomu motivuje.

M: Souhlasíš s tím, aby náš rozhovor byl nahrávanej?

T: Ano

M: A budeš teda se mnou spolupracovat?

T: Ano

M: Děkuju mockrát. Na začátek bych se zeptal. Jak dlouho Magicy vlastně hraješ?

T: No, Magicy hraju tak druhým rokem.

M: Druhým rokem? A je ti kolik let?

T: 13

M: Jak ses k Magicům dostal?

T: Přes jednoho kamaráda, se mi zalíbily, no a pak, sem začal chodit na kroužek.

M: A od té doby je prostě hraješ?

M: A baví tě?

T: Je to dobrá hra, hodně obsáhlá a furt se tam dá dělat něco novýho.

M: Takže vlastně nějaká rozmanitost se ti na tom líbí

T: (přítakání)

M: (přítakání) Nejčastěji hraješ třeba s kamarádama, teda.

T: Jo

M: Tak jo. A jakými cestami získáváš ty karty? Kupuješ si je vyměňuješ?

T: No, většinu mi kupujou rodiče. Většinou si je vybrečím na Vánoce nebo narožky a teď chci začít vyměňovat.

M: Chceš začít vyměňovat?

T: (Přítakání)

T: Zrovna od dneška jsem začal vyměňovat.

M: Už si začal, jo?

M: Takže, a nějaký svoje peníze si do toho dal nebo ne?

T: Svoje jednou jo. Na booster.

M: Na booster?

T: (přítakání)

M: Ale teda většinou rodiče nebo teda 99%, když to takhle řeknu, jo?

T: (přítakání)

M: A kdybys.... Je to, rodiče za tebe utrácí za Magicy, protože ty ještě teda nevyděláváš například, myslím.

T: Jo, proto.

M: Jo?

T: Jo

M: Jinak, kdybys měl peníze, utrácel bys za ně?

T: Jo, akorát bych je sbíral postupně a ne že bych si třeba koupil za 140 tisíc deck, což jako existuje, to už je trochu moc a jinak jo.

M: Jinak jo, takže a proč bys vlastně si koupil za ně ještě další?

T: Protože vždycky je dobrý třeba mít víc decků, nějaký deck třeba pro zábavu, i když budu třeba prohrávat.

M: Takže bys Chtěl mít jako víc decků, jak ty si řek, třeba například pro zábavu, to znamená, že víc decků pro jiné příležitosti.

T: Jo

M: Zábava je jeden ten směr, třeba co tě zajímá na Magicách.

T: (přítakání)

M: A je ještě nějakej jinej směr, kterej by tě zajímal?

T: Jako klidně i na turnaj, já teď mám dost dobrej deck. (smích)

M: Máš teď dost dobrej deck, jo?

T: (přítakání)

M: Takže, soudíš, že (podle toho) se ti třeba daří s tím vyhrávatš?

T: Jo, docela jo.

M: Dobře, je ještě nějakej jinej směr, krom turnaje?

T: No proto, třeba pro ty kamarády, abych je pobavil, protože, teď jak mám ten deck, co vyhrává, tak je to začne nudit a štvát, že furt prohrávaj, tak si chci jen tak nějakej, kde budu prohrávat a bude to sranda přitom.

M: Jo, takže vlastně i to, že si začal hodně vyhrávat tak tě donutilo nad tím přemýšlet jinak, že by sis třeba postavil kvůli nim jinej balíček, aby je to víc bavilo?

T: Jo

M: Jo? Výborně, takže se to třeba mění časem? Nejdřív, že chceš porážet třeba na turnaji, chceš si užít zábavu, tak tady z tohotohle hlediska by si za to třeba utrácel, jo?

T: Jo

M: Tak jo, takže na Vánoce... Teď budou Vánoce, chystáš se znovu, požádat o nějaké Magicy?

T: Jo, to určitě chystám.

M: Určitě? Tak jo. A máš nějakou strategii, jaký karty bys chtěl a tak?

T: No, teď zrovna jsem začal vyměňovat to human Ally, co jsem slyšel jsou docela blbý karty, ale je s nima sranda a pak třeba nějakou množírnu.

M: Že bys měl, pokud to chápu dobře, nějaký typ deck decků, kde se bude hodně množit potvor (přítakání) a pak bys hromadně zaútočil.

T: (zvuk mobilního telefonu), Sakra pardon.

M: ne, to je v pořádku. Tak jo, takže ty vlastně za ně neutrácíš, ale žádáš rodiče, ty můžeš požádat p něco rodiče, ne, aby ti něco zaplatili. A když se rozhoduješ mezi nějakýma věcmi, mají magicy nějakou prioritu? Kdyby sis na Vánoce přál třeba tohle, tohle, tohle a že bys třeba zařadil magicy někam, že to je třeba, „Jooo, to je věc, kterou na Vánoce prostě hrozně chci.

T: Jo, to jo, ty magicy jsou na prvních dvou místech, kde se perou o dvě, protože já jsem velkej hráč.

M Jako počítačových her?

T: No, konzolovejch, protože počítač mi to nerozjede, ale to je jedno, takže to se pere o první místo s těma konzolovejma hrama.

M: Jako, že stejně peněz za to utrácíš? Jo?

T: (přítakání)

M: Tak jo, máš nějakou otázku třeba na mě, chtěl bys něco doplnit, co třeba přitom rozhovoru ti přišlo na mysli?

T: No asi nic... Nic.

M: Nic? Dobře asi nic. Výborně, až bude bakalářka napsaná, tak když budeš mít zájem, tak si ji potom budeš moc přečíst, Jo?

T: Díky.

M: Díky moc. Ahoj.

Příloha 5 – Rozhovor s respondentem 3

M: Tak ahoj, já jsem Míla. Rád bych s tebou udělal rozhovor o Magikách a vlastně tadyhleten výzkum se týká toho, kolik lidé za Magiky utrácí v porovnání s jinými

volnočasovými aktivitami a co je k tomu motivuje. Já bych tě rád upozornil, že všechno je to v anonymitě, budeš vystupovat když, tak pod pseudonymem v mojí práci a nemusíš se vůbec ničeho bát. Souhlasíš s tím, že se rozhovor bude nahrávat a s tím, že mi s rozhovorem pomůžeš?

A: Ano.

M: Výborně, děkuju. Tak pro začátek se tě zeptám na pár úvodních otázek, které nás uvedou do kontextu nebo aspoň tebe, co se týká Magiků. Můžu se tě zeptat, jak dlouho Magiky hraješ?

A: Mm, teď to bude druhým rokem.

M: Deset, takže od osmi let. A baví tě Magiky?

A: Jo.

M: Víc, míň než dřív?

A: Víc.

M: A s kým jsi třeba začal hrát Magiky, jak ses o nich dozvěděl?

A: Nejdřív je na farním táboře začal hrát Jirka a pak jsme to s Kryštofem, jako nějak nás to začalo bavit.

M: A jakými cestami jako jak ty karty získáváš? Dostáváš od někoho, kupuješ si je?

A: No jeden deck jsem dostal od tat'ky k narozeninám a jinak jsme všechno koupili.

M: Všechno jste si koupili s bráchou?

A: Mm

M: A kolik do toho dáváte s bráchou třeba?

A: Celkem dost.

M: To je pro představu?

A: No zhruba pět stovek.

M: A za jakou dobu? Víš, nevíš?

A: Ne.

M: Třeba pět stovek za rok?

A: No, třeba tak.

M: To je docela dost vid'. A lituješ toho, že do toho ty peníze dáváš?

A: Ne.

M: Vůbec?

A: Ne.

M: Takže investuješ pětistovku za rok. A máš ještě jiný aktivity, jako volnočasový kromě Magiků, že chodíš, nevím, běhat nebo na kroužek fotbalu nebo něco takového?

A: Chodím na karate, plavu, pak mám takovej kroužek, kde děláme hovadiny, to jsou třeba vybika a takhle.

M: Jo, to jsou třeba míčový hry a hraje tam hry?

A: No.

M: A utrácíš za něco jako za takovouhle aktivitu jako za Magiky?

A: Mm, ne.

M: Za Magiky víc?

A: No, jo ale za karate a plavání jako za ty závody taky utrácím.

M: Vlastně proč tě ty Magiky baví?

A: Protože u nich je zábava a rád si zahraju takhle.

M: S kamarádama?

A: No, třeba.

M: I třeba tě baví...Je to složitý nějak nebo ne?

A: Někdy jo, někdy nevím, co dělá nějaká karta.

M: A proč nevíš?

A: Protože neumím tak dobře angličtinu.

M: Jo, takže tam občas dělá problém angličtina jo.

A: Mm

M: Takže kdybys uměl angličtinu líp, tak by tě to bavilo ještě víc?

A: Jo.

M: Takže si myslíš, že kdybys jim rozuměl ještě o trochu víc tak by tě bavily ještě víc.

A: Mm.

M: A myslíš si, že se díky tomu angličtinu i učíš, že je to celé vlastně v angličtině?

A: Mm. Malinko jo.

M: Ono asi moc víc ne, jenom v rámci těch karet, abys jim rozuměl, že jo.

M: Chtěl bys ještě pokračovat v Magikách?

A: Jo.

M: Ještě bych chtěl dát do toho víc peněz třeba a mít lepší karty?

A: Jo.

M: A proč? Chtěl bys porážet ostatní?

A: No, chtěl bych třeba vyhrávat nějaký soutěže.

M: Takže toho bys chtěl dosáhnout potom? Že bys chtěl porazit ostatní, které ještě neporážíš, tak bys je chtěl pak porazit.

A: No.

M: Výborně. Napadlo tě ještě něco během toho rozhovoru, co bys chtěl ještě k tomu doplnit třeba?

A: Ne.

M: A máš na mě nějaké otázky?

A: Ne.

Poděkování

Příloha 6 – Rozhovor s respondentem 4

M: Tak ahoj.

V: Ahoj

M: Všechno, co bude použito v mojí práci, všechny údaje, informace, data, které mi poskytněš tak všechno podáváš v anonymitě. Je ti to jasný, víš, co to je?

V: Ano.

M: Budeš třeba mít nějaký pseudonym v mojí práci. Já dělám bakalářskou práci, kterou vlastně potřebuji k dokončení mého bakalářského studia a potřebuji k ní výzkum, který se týká vlastně Magiků. Můj cíl práce je, že chci zjistit, kolik lidí, kteří hrají Magiky, za ně utrácí v poměru k tomu, kolik utrácí za jiné volnočasové aktivity, které dělají. Rozumíš tomu? A co je k tomu motivuje, jo?

Souhlasíš s tím, že se tento hovor bude nahrávat?

V: Ano

M: Souhlasíš s tím, že budeš spolupracovat v tomto rozhovoru?

V: Ano

M: Výborně, tak začneme. Pro začátek mi řekni, jak dlouho Magiky hraješ?

V: Rok a půl, ne, rok.

M: A jak ses vlastně k Magikům dostal?

V: Jsem zjistil, že hraješ Magiky a líbilo se mi to, tak jsem začal hrát.

M: Líbila se ti ta hra a jak to vypadá?

V: Hm.

M: Dobře. Nebo jsi hledal nějaký kroužek, nebo aktivitu, která by tě bavila?

V: No, to taky.

M: Takže si zvolil Magiky.

V: Jo.

M: A jak ses k nim dostal vlastně jako jak jsi dostal první karty?

V: Od tebe.

M: K narozeninám vlastně ne?

V: Ano.

M: A od té doby, dal si ty sám do nich nějaké peníze?

V: Jo.

M: Kolik jsi do nich dal peněz a kolik za ně utrácíš běžně třeba za měsíc?

V: Nevím... Tak třeba dvě stě korun. Já jsem třeba za poslední měsíc nic neutratil, pak třeba jeden měsíc jsem utratil šest set za Magiky a další zase nic.

M: Takže se to různí.

V: Hmm.

M: Proč si Magiky kupuješ, proč si třeba těch šest set dal do toho?

V: No tak, se mi ty karty líbí ne. Mají hezký obrázky, zase se s tím dobře hraje. No a třeba ty karty, co jsem si koupil, se mi líbily, tak jsem je koupil.

M: Takže si je kupuješ proto, že se tu líbí?

V: No. I jako že chci hrát víc, a když hraju, tak je to zábavný.

M: Přijdou ti zábavné, takže ti za zábavu nevádí utrácet? Je to tak?

V: No, jo.

M: Máš ještě nějaké jiné volnočasové aktivity, nějaké kroužky?

V: Ano. Mám kroužky, hraju na saxofon a chodím na Bronty, což je turisticko-horáckej oddíl, něco jako skauti.

M: A taky za nějaký tenhle kroužek utrácíš?

V: No, jo. Jako že třeba členství nebo třeba saxofon něco stojí, plátky no a podobně.

M: A utrácíš za to svoje peníze, nebo někdo ti třeba pomáhá to financovat?

V: Rodiče.

M: A do Magiků jsi dal taky svoje peníze?

V: Ano.

M: A do jiných aktivit taky?

V: No, ne.

M: Takže do Magiků jsi vlastně dal svoje peníze?

V: Jo.

M: A lituješ toho třeba?

V: Ne.

M: Klidně bys za ně utratil znovu?

V: Jo

M: Takže jsme vlastně zjistili, že tě Magiky baví, proto za ně utrácíš.

V: Asi jo.

M: Čeho bys chtěl ještě v Magicích dosáhnout dalšího?

V: Nevím.

M: Chceš něčeho dosáhnout nebo ne?

V: No, tak to nevím. Asi jo. Jako tak, abych moh hrát líp v Magicích a víc, tak potřebuju víc karet.

M: Víc karet?

V: Hm, a lepší karty. Zajímavější.

M: Takže k tomu, aby ses mohl v Magicích zlepšovat, tak potřebuješ nějaké lepší karty a ty asi stojí třeba víc.

V: Jo.

M: A máš třeba nějakou představu, za co bych chtěl utrácet ty peníze? Za jaký balíček například?

V: Teď si budu skládat balíček, kterej bude stát asi patnáct tisíc.

M: A věříš, že si ho postavíš?

V: Jo.

M: A chceš si ho tedy postavit proto, abys mohl hlavně vyhrávat, porážet ostatní a mohl se účastnit turnajů?

V: Jo,jo ,jo.

M: Řekneš mi něco o tom balíčku ještě? Proč zrovna tenhle balíček? Proč ses rozhodl třeba pro tenhle, který stojí patnáct tisíc?

V: Protože se mi líbí, je jako dobrej a je podobnej balíčku, s kterým jsem začínal.

M: A to je tedy jedna z věcí, která se ti na něm líbí?

V: Jo.

M: Tak jo, super. A co ty, napadlo tě během toho rozhovoru třeba něco, co bys chtěl doplnit?

V: No, ne.

M: Dobře, a měl bys nějaké otázky?

V: Ne.

Poděkování

Příloha 7 – Rozhovor s respondentem 5

M: Tak ahoj, já jsem Míla. My už se známe co, docela dlouho.

M: Já bych tě rád upozornil, že v mojí práci jsou všichni v anonymitě. Stejně to bude s tebou, bude pro tebe použit třeba nějakej pseudonym. Cílem mojí práce je vlastně zjistit, jestli lidi za magiky utrácejí víc než za ostatní volnočasový aktivity a proč za to utrací, co je k tomu motivuje.

H: Eh.

M: Zajímavý co.

H: Zajímavý.

M: Je to pro mojí bakalářskou práci, moc mi to pomůže. Tak proto tě jako žádám o spolupráci, souhlasíš?

H: Jo, jasně.

M: A souhlasíš i s tím, že to bude nahráváno?

H: Ano

M: Ano, výborně.

Pro začátek se tě zeptám, prostě jak dlouho magiky hraješ?

H: Tři roky

M: Tři roky? A kolik ti je let?

H: Čtrnáct

M: Je ti čtrnáct, takže od nějakých jedenácti?

H: No, dejme tomu. Tak nějak.

M: Plus mínus. Dobře. Ahm. A jak ses o megikách dozvěděl a s kým je hraješ nejčastěji?

H: Tak začli jsme na táboře. Přinesl to tam Aleš. To asi nemůžu říkat.

M: Můžeš říkat.

H: On není v anonymitě?

M: Je samozřejmě taky ale nikdo nebude vědět, kdo je Aleš.

H: Aleš C.

M: Pokračuj.

H: A jako, ukázal nám to s Vaškem H. Zkusili jsme si to, s Vaškem nás to bavilo tak jsme si o tom chtěli zjistit něco víc a chtěli jsme si společně objednat nějaký karty. Nějak to nevyšlo, protože já jsem se.. on nějak pak neměl čas, takže já jsem se k tomu dostal jenom já nějak asi po roce a koupil jsem si svoje první dva balíčky a od té doby jsem to začal nějak aktivně hrát.

M: S kamarádama?

H: S kamarádama, ano. S lidma, které jsem k tomu přinutil.

M: Dobře.

Máš nějakou představu, jakou finanční hodnotu mají tvoje karty?

H: No, jako představu mám, ale nejsem si jako úplně o kartách nemám jako kompletně můj set jako nevím kolik stojí.

M: No, nemusíš úplně přesně, ale třeba jakou hodnotu si myslíš, že ty karty teď maj jako finančně?

H: Celkově jsem je pořizoval ty karty asi za tři tisíce celkově teďkon takže hodnotu mají asi trošku menší, protože jsem je asi trošku batil.

M: Jo takže trošku zničil. A to pak klesá ta hodnota karet. Dobře. Co vedlo k tomu si koupit ty první karty?

H: Já nevím, ta hra se mi prostě líbila, jako že mě bavilo, že jsem moh mít vlastní armádu a hrál jsem počítačový hry, který tomu byly trošku podobný ale jako v karetní

podobě to bylo zase trošku něco jinýho, to se mi na tom jako líbilo. A to bylo dost, že jsme se museli sejít s kamarádama a hrát to přímo s lidma má

M: Jo, výborně, a baví tě to pořád?

H: Jo, baví mě to pořád. Ale už na to není tolik času.

M: Co tím, chceš říct? Že bys je chtěl hrát víc a už na to nemáš tolik čas?

H: Chtěl bych je hrát jako no víc ale už tolik to teď nestíhám.

M: Jako v poměru se školou a s povinnostma.

A utrácíš za ně teď poslední dobou?

H: Jo jako, já mám vždycky takový velký jednorázový nákupy třeba vždycky jednou za půl roku si udělám jako takovýho Ježíška. Jednou za půl roku udělám takovej obrovskej nákup, takže jo utrácím za ně moc.

M: Těší tě to?

H: Jo, těší, jsem rád, když si něco objednáme.

M: A z jakýho důvodu jsi rád?

H: Že získám nové karty a můžu je povyměňovat a můžu dojít k nějakýmu zlepšení třeba.

M: Takže by ses chtěl zlepšovat v té hře?

H: Chtěl bych se zlepšovat.

M: Ještě jsi mluvil o nějaké výměně s lidmi, takže ty za karty nejen že utrácíš normální peníze ale také ty karty vyměňujete mezi sebou.

H: Jo.

M: Kolik karet jsi už vyměnil takhle mezi lidmi?

H: Nevím, asi deset, dvacet, plus mínus. Který jsme počenžovali a vyměnili mezi lidma. Jako ne že bych třeba nějaký ukrad, tak třeba svému bráchovi to ne...

M: Máš nějaký plán, jak do magiků investovat, aby se ti to třeba vrátilo nebo vrací se ti to občas?

H: To asi... no třeba to ještě nevím jak dopadne, takže to je takovej, že má teďkon plány jakože to postavim možná ten balíček a jako pak až teprve se třeba vrhnu na nějaký další. Teď jsem si chtěl koupit ještě, protože mám teď pár balíčku, takových těch ne až tolik dobrých, takže bych chtěl koupit lehkej balíček a až pak bych se vrhnul do něčeho znova většího.

M: Takže si vytváříš nějakou strategii?

H: Jak to kupovat.

M: A věříš, že by se ti to teda mohlo vrátit? Nebo aspoň část z toho, co si investoval?

H: Jo, myslím, že jo.

M: Máš něco, co tě během rozhovoru napadlo a chtěl bys doplnit?

H: Ne.

M: Dobře. Máš ty nějaké otázky?

H: Jo

M: Jaké?

H: Jak utrácíš za Magiky?

M: Jak? Třeba za ně utrácím tak, že mám nějakou představu, třeba chci dosáhnout, teď to bylo vrátit se zpátky do turnajů, takže první co jsem si dal z nějakého balíčku, co by mě opravdu bavilo, co ke mně sedí, jak jsem dřív měl rád zeleno-bílou tak jsem si prostě vytvořil ten balíček znovu a myslel jsem si, že bude efektivní v metě co se teď hraje, teď jsem byl i na turnaji v Budějovicích a zjistil jsem, že je. Takže si vždycky stanovím nějaký cíl a pokud je to například cíl, že chci být dobrý v modernu, tak si vyberu balíček, co by mě bavil, jakéj jsem schopný postavit, jestli jsem schopný do něho peněženě investovat nebo jsem schopný ho postavit a tak. Taky tvořím podle nějakého plánu ale každý plán je pro každého trochu jiný. Ale myslím, že taková šablona, je to podle toho, co člověk chce. Jestli chce současně turnajů, tak se musí chovat tak, aby si postavil takový balíček, s kterým chce hrát a s kterým se bude zlepšovat. Pokud člověk chce pak prodávat karty, tak se musí naučit, od koho bude kupovat levněji, kde na internetu a tak dále. O tom si můžeme popovídat potom. Já ti děkuju mockrát. Už můžeš jít.

Příloha 8 – Rozhovor s respondentem 6

M: Ahoj, já jsem Míla a jsem student teologické fakulty a tajdleten výzkum, ten dělám k mojí bakalářské práci a ta má za cíl vysvětlit vlastně, kolik utrácení lidí za magicy v poměru s ostatními volnočasovými aktivitami, co mají a co je k tomu motivuje. Ták bych tě rád požádal o souhlas k nahrávání, vlastně našeho rozhovoru, jestli ti to nevadí.

P: Ne

M: Takže můžu nahrávat jo?

P: Jo

M takže budeš spolupracovat se mnou?

P: Jo

M: Tak děkuju mockrát. A, tak jo. Tak k prvnímu bodu. Jak dlouho magicy hraješ?

P Necelej čtvrt – půl rok.

M: Necelej čtvrt – půl rok? Jak ses o nich vlastně dozvěděl?

P: Já je znám už strašně dlouho. Třeba nějakých pět let, od kamarádů ze základky, co je hráli vždycky jako pro srandu s ostatníma kamarádama. No a vlastně poslední rok, mi kámoš říkal, že chodí na kroužek, ať přijdu ať to zkusim a já jsem vždycky byl tak proti magicům, protože když jsem byl menší, tak z jistých důvodů jsem měl většinu problémy s těma motivama kartiček, obrázky a takhle, takže jsem se proti nim stavěl, takže jsem hrál Pokemony, no a teď v září jsem se prostě nechal udolat šel jsem to zkusit

M: (přítakání) A baví tě to?

P: Baví mě to.

M: Jo?

P: Jo

M: Výborně. A s kým hraješ nejčastěji magicy?

P: No, vlastně se všema, koho mi přidělí. A když se to tak veme, tak se spolužákama ze, páč máme ve třídě jakoby možnost styku.

M: (přítakání) A už máš nějaký svoje karty?

P: Mám

M: A jak si ty karty získal?

P: Ty karty? Kamarádovi, spolužákovi jsem řek nějaké motiv něčeho, co bych chtěl hrát, no a ten mi pomoh najít nějakou deck, aspoň spolu jsme ho trochu upravili a pak jsme vlastně karty objednaly přes jednu stránku, karty přišly a ...

M: Takže si za ně utrácel peníze?

P: Utrácel jsem za ně peníze.

M: Můžu se zeptat, to bylo.. To jsou vlastně tvoje první karty, že?

P: To jsou moje první karty.

M: Můžu se zeptat, kolik si za ně vlastně utratil, přibližně?

P: Úplně přesně, 812 korun.

M: Úplně přesně 812 korun.

P: No, vlastně karty i s obalama byly za 800 korun, 12 korun byla kostka.

M: (přítakání) A máš nějaký jiný, jako aktivity, co děláš o volným čase?

P: Mmm, věnuji se vodácko-turistickému kroužku, to není nijak jakoby nákladový, spíš jsou tam členský příspěvky jednou za rok, ale je to, volnočasová aktivita, navíc se utrací čas víc než peníze.

M: A děláš něco jinýho třeba, za co bys třeba ty peníze utrácel nebo utracíš?

P: Peníze z mého pohledu utrácím za věci, který mě baví, který bych já chtěl využívat a nebo se s nima bavít.

M: (přítakání)

P: Třeba cestování nebo nějaký vymoženosti z moderní doby. A nebo právě volnočasová aktivita, takže za magicy utrať mi nepřijde úplně špatný, ale na druhou stranu, je to snad nejnákladnější, co jsem snad v životě viděl.

M: (přítakání) Tak jo. A, takže ty, ty si vlastně řek, že ti vlastně nevádí za ně utrácet, ale máš výhrady nějaký k tomu, je to tak? A to je, že ta hra je nějakým způsobem finančně nákladná, že jo?

P: Jo

M:(přítakání) A, ty vlastně jseš začátečník v magicách, když to tak řeknu nebo já bych řek, že...

P: No jasný určitě.

M: (přítakání) A máš nějaký strategie, jako proč si zrovna koupil ten balíček, tajdleten nebo tys to vlastně řek, popsal, že, jo měl jsi nějakou představu, řeks to spolužákovi nebo tam bylo za tím ještě něco, kromě toho, že se ti to jenom líbí nebo aby to bylo třeba dobrý aby se ten balíček dal hrát.

P: No, proč zrovna ten balíček, co mám, tak vlastně na druhý schůzce, nebo na první, jsme si sedly. Rozdal vedoucí nějaký karty a řek nám ať vyberem karty, co se nám líbí a ať postavíme beliček začátečníkům, což jsem byl vlastně já a ještě jeden nebo dva, tak jsme si k tomu sedly a jak jsme prohrabávaly ty karty a tak jsem si tam všimal, vlastně černých karet, decků černých. No, tak jsem si, mi problesklo hlavou, prostě jsem tam zahlíd nějaký vampíry a řek jsem si: „Jo, to bych moh zkusit, to se mi líbí.“ Tak jsem si řek: „Jo, zkusím vampíry“

M: Takže se ti vlastně líbili...

T: Šlo vlastně, nejde vlastně ani o obrázky, jde vlastně hlavně o to, že když se řekne vampír, tak člověku proběhne nějaká mýtická potvora.

M: (přítakání)

T: Přijde mi to zajímavý.

M: Máš rád teda vlastně nějakou fantazii?

T: Já jsem hodně fánztazii, fantastickéj, takže (smích)

M: Jo, chápu. A jseš třeba ochotnej v budoucnosti ještě utrácet za magicy?

T: Tak, vzhledem k tomu, že karty už jsou nějaký vyhlídlý, kterými bych balíček chtěl vylepšit, tak určitě jo, ale zase, vzhledem k výhradám, který k té hře mám, tak do toho asi nechci vrážet úplně tolik. Ale sem tam nějakou korunu určitě chci dát.

M: Dobře a vidíš třeba nějakou možnost, že by se ti peníze mohli pak vrátit? Jako z karet, kddyž do toho budeš investovat nebo ne?

T: Spíš možná skrze turnaje, který hrajeme, trošku, když se někdy umístím líp, když budu vylepšovat balíček, ale jinak nechtěl bych se tím nějak živit, spíš to jako fakt brát jako volnočasovou aktivitu, sem tam si zahrát.

M: Supr, chtěl by si ještě něco třeba ty, co by tě napadlo na konci našeho rozhovoru, co bys chtěl doplnit?

T: No, pokud to není nějaká jako povaha klubu, kde hrajeme, tak asi ne.

M: Máš nějaké otázky k tomu?

T: Bude to na BBC?

(smích)

M: Nebude to na BBC, bude v mojí bakalářské práci, tu mám odevzdat na konci dokončovat na konci února, tak až to bude hotový, tak vám to můžu dát všem přečíst, pokud budete mít zájem. Jo?

T: Pecka

M: Já ti děkuju moc.

T: V pohodě.

Příloha 9 – Rozhovor s respondentem 7

M: Tak ahoj, já jsem Míla. Už se známe dýl, tak se ti víc představovat asi nemusím. Rád bych tě ještě jednou upozornil, že vlastně všechno v mojí práci jako ty tam budeš v anonymitě, takže tvoje jméno tam vůbec nebude a ty tam budeš vystupovat třeba pod nějakým pseudonymem. Souhlasíš?

K: Ano.

M: Moje práce je zaměřená, je to bakalářská práce, výzkum, takže já jsem zaměřenej na Magic: The Gathering, takže se zajímám, jestli vlastně lidi utrácení za magiky víc jak za jiné volnočasové aktivity a co je k tomu motivuje.

Rád bych tě požádal o souhlas, jestli se může náš rozhovor nahrávat a jestli se mnou budeš spolupracovat?

K: (souhlasné hmm) Jo.

M: Na začátek ti položím pár základních otázek, abych si tě mohl zařadit. Jak dlouho hraješ Magiky?

K: Tak rok.

M: Kolik ti je let?

K: Třináct

M: Od koho ses dozvěděl o této hře?

K: Od kamaráda.

M: Jakými cestami jsi karty získal? Dostal jsi je, koupil sis první karty, od rodičů?

K: Od rodičů k narozeninám.

M: Takže sis je přál?

K: Hmm.

M: Utrácíte za Magiky?

K: Ne.

M: Vůbec za ně neutrácíš?

K: No, trošku.

M: Co je trošku?

K: Na turnaje.

M: Jinak si karty nekupuješ než na turnaje?

K: Ne.

M: Proč na turnaje zrovna?

K: Vyjde mě to možná i levnějc než objednávat jeden booster.

M: Takže za to utrácíš, protože chceš vlastně získat nějaké nové karty?

K: Nono, nový karty.

M: Takže kolik tak utratíš za rok? Do tisícovky?

K: No, jo.

M: Nebo víc, mín?

K: Ne, do tisícovky.

M: Lituješ toho?

K: Ne

M: Chtěl bys utratit víc za Magiky?

K: Ne, to ne.

M: Chtěl bys něčeho dosáhnout v Magikách, když už je hraješ a občas za ně utratíš?

K: No, chtěl bych třeba mít lepší balík, dostat se někam víc na turnaj.

M: Takže bys chtěl porážet někoho, co teď neporážíš.

K: No, třeba.

M: A proto bys chtěl získat ty nové karty?

K: Hmm.

M: Kolik ty vlastně za měsíc dostaneš peněz? Ty vlastně nepracuješ, protože seš mladej, chodíš do školy, máš nějaký kapesný asi žejo. A z těchhle peněz dáváš něco do Magiků?

K: Občas

M: Občas znamená, když dostaneš třeba dvě stovky na měsíc tak, že jednou za dva měsíce dáš padesátikorunu do Magiků?

K: Dalo by se to tak říct.

M: Dalo by se to tak říct nebo nějak jinak? Máš nějakou představu, jak to je?

K: Ani ne.

M: A máš nějaký jiný volnočasový aktivity?

K: Mám.

M: Jaké?

K: Jezdím na kole, plavu a ještě chodím na skauty.

M: A utrácíš ještě za nějakou tuhle aktivitu?

K: Mm, ne.

M: Vůbec?

K: No, třeba koupit na kolo novou helmu, když se rozbije.

M: A v porovnání s Magiky?

K: Je to míň.

M: Výborně, a co ty? Chtěl by ses ty mě na něco zeptat?

K: Mm, ne.

M: Nenapadlo tě nic, co bys chtěl během rozhovoru doplnit?

K: Ne.

Poděkování

Abstrakt

Ponec, M. *Finační náročnost hry Magic: The Gathering*. České Budějovice 2018. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce R. Macků.

Klíčová slova:

Magic: The Gathering, volný čas, stolní hry, financování, kvalitativní výzkum Cílem mé bakalářské práce je nalézt odpověď na výzkumné otázky:

- Jak hráči hry Magic: The Gathering financují tuto hru?
- Existují jiné volnočasové aktivity, do kterých jsou hráči MtG ochotni investovat více finančních prostředků než do této hry?
- Co hráče motivuje k financování hry Magic: The Gathering?

Teoretická část obsahuje vysvětlení a přiblížení pojmů, které mají vztah k hlavní výzkumné otázce a oblasti výzkumu. Jde především o pojmy: sběratelství a Magic: The Gathering. Pro výzkum jsem využil kvalitativní strategii, ke sběru dat jsem využil polostrukturované rozhovory, k jejich analýze jsem použil metodu kódování a k lepší orientaci v myšlenkách jsem použil myšlenkovou mapu. Závěrečná část je věnována vyhodnocení analýzy dat, odpovědi na výzkumnou otázku a tvorbě otázek, které mohou být podkladem pro dotazník kvantitativního výzkumu.

Abstract

Ponec, M. *Financial demand of game Magic: The Gathering.*

Key words: Magic: The Gathering, leisure time, table games, financing, qualitative research, collecting.

The aim of my bachelor's thesis is to find an answer to my research questions which is following:

- How players of Magic: The Gathering finance this game?
- Are there any other leisure time activities, in which are players willing to invest greater amount of money than in MtG?
- What motivates players to spend their money on the game Magic the Gathering?

Theoretical part includes an explanation and clarification of terms, which are in relation to the main research question and main domain of research. Main terms are: collecting and Magic: The Gathering. Qualitative analysis and coding method were used for data analysis. Mindmap was also used in order to ease the orientation. The final part of the thesis is dedicated to the evaluation of data analysis, answer on the research question and to the creation of questions, that can serve as a base for quantitative research questionnaire