

## Subkultura

### Hráči počítačových her v Československu 80. a 90. let

**Subkultura** – Kultura menšiny, která existuje v rámci kultury většiny. Členy subkulturní skupiny odděluje od majoritní kulturní skupiny například sociální postavení, či věk. Jazyk a jiné společné rysy však zpravidla zůstávají totožné. Obvyklé je, že členové subkultury majoritní kulturu odmítají, a to z důvodů oněch různých rozdílů.

#### Hráči počítačových her v Československu 80. a 90. let

V tržních ekonomikách, které akceptovali existenci softwaru a hardwaru sice došlo v 80. letech ke tvorbě hráčské subkultury, ale v žádném případě nemohla být tak osobitá a vyhraněná vůči majoritní kultuře, jako právě v Československu a dalších státech východní Evropy. Hlavním důvodem byl právě ten fakt, že zde žádný trh s hardwarem a softwarem, ani žádná oficiální distribuce her neexistovaly. Tato skutečnost pro hráče znamenala to, že jediný způsob jak mohli přijít k nové hře, či softwaru, bylo využít neoficiálních a často ilegálních způsobů ( v dnešní době definovaných tak oblíbeným termínem softwarové pirátství). Tento častý pohyb hráčské subkultury na odvrácené straně zákona byl jeden z hlavních faktorů, který definoval názorovou orientaci jejích členů a přispěl k podobě této subkultury tak, jak ji známe dnes.

V Československu 80. let existovala komunita uživatelů domácích počítačů, a to navzdory tomu, že šlo o nesmírně těžce dostupnou komoditu. Přestože zde byly vyráběny počítače sálové i domácí, nebyly určené k domácímu použití, ale převážně byly využívány ve firmách a technických školách. Tento fakt ovšem nezastavil nadšence do nových technologií, kteří našli způsoby, jak si počítač obstarat, i když povětšinou byly velmi komplikované (dovoz ze zahraničí). Začala se tak tady tvořit první neoficiální distribuční síť softwaru a vznikla i hráčská subkultura. *„Hry se tehdy distribuovaly tak, že ses sešel s kámošem a kopírovali jste. Nebo se dělaly 'copy party', kdy se sešlo více lidí a všichni do noci kopírovali. To se zkopírovalo z kazeťáku do počítače a z počítače postupně na jinou kazetu. Jedna hra na Spectrum měla cca 3-5 minut, takže zkopírování trvalo zhruba 6-10 minut, čili dvakrát tolik.“* - František Fuka

Ono totiž tvoření distribuční sítě her je ale podmíněno tím, že existují hry pro distribuci, což v 80. letech nebyl ten případ. Samozřejmě existovaly „automatové“ (arcade) hry, které ale byly vázané na své specifické kabinetové systémy a jediný způsob, jak si je zahrát, spočíval v návštěvě poutě či cirkusu, což byla jediná místa, kde se vyskytovaly (o „kamenných“ arcade hernách nemůže být řeč,, tyto herní systémy byly přítomny nejčastěji v maringotkách). Bylo tedy nutné, aby člen hráčské subkultury byl zároveň i herní vývojář. *„V těch začátcích to fungovalo tak, že když jste si chtěl zahrát hru, tak jste si jí naprogramoval. Nebo jste ji musel vymyslet. Nebo jste viděl hru, která se vám líbila, někde v časopise, tak jste si ji sám naprogramoval podle toho, jak vypadá.“* - František Fuka. Tento fakt samozřejmě nesmírně přispěl k vyhraněnosti této specifické subkultury.

Další faktor, který pomohl budovat tvář této subkultury, byl odpor tehdejšího režimu vůči počítačovým hrám jako takovým, což jednak vedlo k odsuzování členů této subkultury, jako vyvrhelů společnosti a taktéž k bojkotu všech informací, které by se mohly her týkat. Přestože v té době už existovaly počítačové magazíny, hrám se za všech okolností vyhýbaly. Tento přístup přispěl k častějším socialním interakcím hráčů a tudíž i k pevnějším vazbám mezi nimi, jelikož jediný způsob, jak získat informace o vývoji v herním světě spočíval v konverzaci s dalším hráčem, ať už doma, nebo v rámci zájmových kroužků. Dále si díky tomuto schématu mohli šlenové hráčské subkultury připadat jako rebelové, kteří žijí na okraji společnosti, která jim nerozumí, což samozřejmě způsobilo onu osobitost, která byla zmíněna výše.

Celkově se dá tedy říci, že tato doba nebyla pro fanouška počítačových her přející. Tento „útlak“ a omezený přístup k hardwaru, softwaru a informacím však stvořil charakteristickou subkulturu, která jednak dokázala dosáhnout autonomie (nebyla závislá na importovaných hrách), dala vznik počátkům herního vývojářství a zpravodajství a taktéž formovala hráčskou filosofii, která je aktuální i dnes, přestože již existuje komerční model distribuce počítačových her.

## **Zdroje**

Suwara, Bogumila a Husárová, Zuzana. *V sieti strednej Európy: nielen o elektronické literatúre*. Bratislava: SAP a Ústav svetovej literatúry SAV, 2012, ISBN 978-80-8095-076-7

Loukota, Ladislav. Hry v Českoslovesku před sametovou revolucí: okrajové a odsuzované. [online]2011[cit. 12. ledna 2013] <[http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114\\_094342\\_bw-magazin\\_lou](http://bonusweb.idnes.cz/okrajove-a-odsuzovane-takove-u-nas-byly-hry-pred-sametovou-revoluci-1gy-/Magazin.aspx?c=A111114_094342_bw-magazin_lou)>