Analýza trhu a rešerše pro hru piškvorky

Definice

Piškvorky jsou strategická hra, při níž spolu soupeří dva hráči. Obvykle se hraje na čtverečkovaném papíře. Hráči se střídají v kreslení dvou symbolů (křížku a kolečka). Vyhrává hráč, který jako první vytvoří nepřerušenou řadu pěti svých symbolů.

Historie

První zmínky o obdobě piškvorek pocházejí z oblasti okolo delty řeky Hwang Ho v Číně a jsou datovány do období 2000 let př. Kristem. Hra pravděpodobně vznikla nezávisle na sobě v různých částech světa, údaje o ní byly objeveny i v antickém Řecku a v předkolumbovské Americe. Mezinárodně se pro piškvorky užívá název gomoku (i když v češtině jde o pouhou modifikaci královské hry v piškvorky).
V překladu z čínštiny toto ošklivé slovo znamená 5 kamenů v řadě (*go* = 5, *moku* = průsečík).

Zajímavosti

Původ českého slova piškvorky není znám, ale vedou se o něm vážné etymologické diskuze. Kromě mezinárodního *gomoku* se v angličtině hra označuje jako *connect five* nebo *noughts and crosses* (BrE) či *Tick Tack Toe* (AmE), do němčiny toto slovo běžné slovníky nepřekládají, německá wikipedie říká *Kreis und Kreuz* či *Dodelschach*, francouzsky se to řekne *morpion*, což je současně také výraz pro filcku či muňku a rusky se hra označuje jako *крéстики-нóлики*.

Hra má matematické řešení. Pro piškvorky na omezené i neomezené hrací ploše existuje neprohrávající strategie pro začínajícího hráče. Plyne to z argumentu o kradení strategie, který platí pro všechny silné poziční hry.[1]

[1] József Beck: Combinatorial Games: Tic-Tac-Toe Theory

Trh

Dominujícím subjektem na trhu v ČR je Česká federace piškvorek a renju, která registruje hráče a kluby, organizuje ligu a pořádá turnaje. Prodává také magnetické desky. Na internetu existuje velká řada serverů, kde lze hrát online. Z komerčního pohledu jde spíše o trh s přívlastkem hobby, který není pro podnikatele příliš zajímavý.

Na trhu registrovaných piškvorkářů je v pozici monopolu zmiňovaná ČFPR. Trh online piškvorek se naopak blíží dokonalé konkurenci (velké množství subjektů na trhu, téměř identický produkt, minimální vliv na cenu, minimální bariéry vstupu do odvětví).

Substituty

Za substitut v širším smyslu můžeme považovat jakoukoli deskovou hru pro dva hráče. Omezíme-li trh na hry s tužkou a papírem, můžeme za substituty považovat např. hry:

- lodě,
- šibenice,
- jméno město,
- sudoku,
- židi
- nebo trubky.

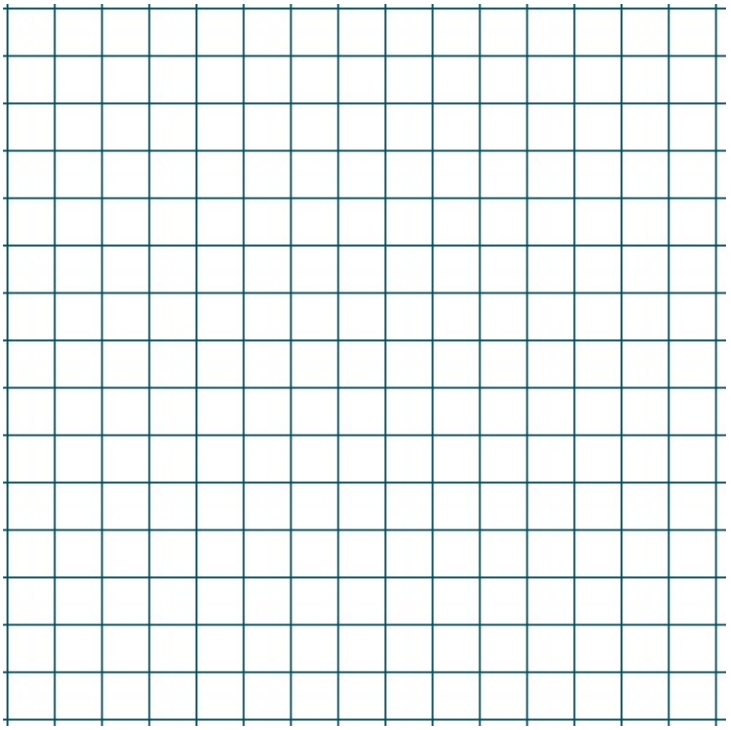
Konkurence

Za přímou (a nekalou) konkurenci piškvorek lze považovat různé modifikace této hry. Patří mezi ně:

- gomoku,
- renju,
- šestvorky,
- pentago,
- 3D piškvorky,
- kvantové piškvorky.

Datum hry: .....

Hráči: ..... vs. .....



KONTAKT

Ing. Jiří Bábek

analytik

+420 777 038 358

jiri.babek@inboox.cz

jiri.babek@everesta.cz

www.inboox.cz