

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

ANALÝZA OBLÍBENOSTI STOLNÍCH HER

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

Autor práce: Markéta Vyhnanovská, DiS

Studijní obor: Pedagogika volného času, kombinovaná forma

Ročník: III.

2017

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně, pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované 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.

Ráda bych poděkovala Mgr. Richardovi Macků DiS. Ph.D. za cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při vedení mé bakalářské práce.

Obsah

Úvod.....	6
1 Hra.....	7
1.1 Formální znaky hry	7
1.2 Význam hry.....	9
1.3 Hra v průběhu života.....	10
2 Stolní hra.....	11
2.1 Deskové hry	11
2.2 Karetní hry	12
2.3 Dělení stolních her	12
2.4 Rozšířenost stolních her	14
2.5 Ocenění her	15
3 Prožívání	15
3.1 Vliv emocí na kognitivní procesy	16
3.2 Flow	16
3.3 Sociální aspekt her	18
3.4 Soutěživost, vítězství	18
3.5 Touha po prožitcích	19
4 Oblíbenost stolních her u dospělé populace - výzkum	20
4.1 Cíl výzkumu.....	20
4.2 Metodologie	20
4.3 Sběr dat	21
5 Výsledky výzkumu	22
5.1 Hraní stolních her obecně	22
5.2 Motivace.....	24
5.3 Emoce při hraní.....	25

5.4 Kritéria posuzování oblíbenosti	26
5.4.1 Atmosféra při hře	31
5.4.2 Náhoda versus strategie	32
5.4.3 Složitost pravidel.....	33
5.4.4 Princip hry.....	33
5.4.5 Znovuhratelnost	34
5.4.6 Délka hry.....	35
5.4.7 Atraktivnost legendy a zpracování.....	35
5.4.8 Vítězství	36
5.4.9 Ostatní aspekty oblíbenosti	37
6 Konkrétní hry	38
Závěr	39
Použité zdroje.....	41
Abstrakt.....	47
Abstract	48

Úvod

Už antičtí císaři věděli, že lid potřebuje chléb a hry. Hravost je nám vrozená, je dobrodružnou součástí objevování světa. V určité míře každého provází celý život. Jednou z možností, kde ji můžeme projevat a rozvíjet, jsou stolní hry. V současné době zažívají zlaté časy - fenomén stolních her je všeobecně rozšířený a uznávaný a každým rokem vychází větší množství nových deskových a karetních her. V této práci jsem si dala za cíl zjistit, jak různé faktory ovlivňují hraní stolních her a podle kterých kritérií se určuje jejich oblíbenost. Zaměřila jsem se pouze na dospělé hráče.

V úvodu práce uvádím několik definic hry a formuluji, jaké znaky by měla splňovat. V krátkosti shrnuji pohledy na význam hry a vývojová specifika jednotlivých období lidského života ve vztahu ke hře. Dále už se věnuji oblasti stolních her. Popisuji jejich vymezení a navrhuji kategorizaci.

V další části práce se zabývám psychologickým pohledem na hry. Vymezuji pojmy prožitků a emoce a zařazuji do kontextu hry. Obzvláště si všímám tzv. prožitku flow. Popisuji tento koncept, který navrhl a rozpracoval Csikszentmihalyi. Na základě výsledků výzkumu podrobněji rozebírám také společenský aspekt hry a věnuji se i tématu kompetice a kooperace.

Praktická část je věnovaná metodice a výsledkům dotazníkového šetření, které má za cíl zjistit a popsat motivace hráčů a preference týkající se oblíbenosti stolních her. Zaměřuje se na prožívání jednotlivce i význam skupiny. Zkoumá důležitost jednotlivých aspektů hry. Zabývá se otázkou pravidel, strategie, náhody, ale i zpracování hry. Ukazuje na specifika jednotlivých skupin, rozdělených podle pohlaví, věku, vzdělání, případně četnosti hraní.

1 Hra

1.1 Formální znaky hry

Hra je velmi komplexní fenomén. Dá se zkoumat z mnoha úhlů pohledu. Filozofové, pedagogové, psychologové i jiní přinářejí množství definic, v nichž kladou důraz na různé aspekty hry. Níže představím některé z nich.

Kulturní historik Johan Huizinga ve své knize *Homo ludens* uvádí: „Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím jiného bytí než je všední život.“¹

Podobný pohled přináší také filosofie. Podle Sokola je hra určitý umělý model života a světa, která se zároveň snaží odlišit od života. Každá hra je striktně omezena, v prostoru i čase, a to zpravidla už předem. Tento vymezený prostor a čas je oddělen od ostatního světa. Od skutečného světa se hra odlišuje přítomností pravidel.² Sokol zdůrazňuje vztah herního a reálného „světa.“

Psychologický pohled hledá mimo jiné i účel hry. Většina autorů akcentuje význam hry u dětí (hlavně v předškolním věku). Nakonečný popsal hru jako „činnost, která přináší uspokojení sama o sobě, kterou lze pozorovat u dětí i zvířecích mláďat, ale i u dospělých lidí a zvířat. Z toho lze soudit, že hra má instinktivní základ, že je to vrozená, a tedy biologicky účelná aktivita.(...) Důležitým aspektem (nejen) dětské hry je vytváření iluzorního světa vedle světa reálného, umožňující náhradní uspokojování.“³ Kuptz-Klimpel zase uvádí: „Hrou se rozumí nějaká činnost, která se vykonává bez jakéhokoliv dalšího vědomého důvodu, provádí se čistě pro radost z činnosti samotné a z jejího zdárného průběhu a provází ji pocit slasti. Hra se chápe jako kratochvíle, zábava, nácvik a průprava důležitých schopností a instinktů, jako rekreace, uvolnění nebo jako uvolnění afektů a pudových hnutí a redukce energie.“⁴

¹HUIZINGA, J. *Homo ludens*, str. 44

²Srov. SOKOL, J. *Malá filosofie člověka*, str. 52-53

³NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*, str. 47

⁴MÜLLER, L.; MÜLLER, A. *Slovník analytické psychologie*, str. 125

Hrou se podrobně zabýval Komenský. Chápal ji jako libou metodu, která má napomoci, ve cvičení ducha nebo těla.⁵ „Podle Komenského můžeme charakterizovat obecně hru sedmi základními atributy, jež jsou součástí každé hry. Patří mezi ně pohyb, dobrovolnost, společnost, zápas spojený s napětím o konečné umístění, řád - především tedy pravidla, snadnost či srozumitelnost provádění hry a příjemný konec - vyvrcholení hry. (...) Úkolem hry není pouze bavit, ale také vzdělávat.“⁶

V Pedagogickém slovníku nalezneme definici: „Hra je forma činnosti, která se liší od práce i od učení. Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení - je vůdčím typem činnosti. Hra má řadu aspektů: aspekt poznávací, procvičovací, emocionální, pohybový, motivační, tvořivostní, fantazijní, sociální, rekreační, diagnostický, terapeutický. (...) Většina her má podobu sociální interakce s explicitně formulovanými pravidly (danými dohodou aktérů nebo společenskými konvencemi).“⁷

Hra je tedy určitá forma činnosti - nějaký proces, na kterém se hrající si člověk podílí. Podle Zapletala je hra „vždy proces aktivní, dynamický zaměstnává v menší či větší míře duševní i tělesné schopnosti a současně je cvičí a rozvíjí. Má významné místo v životě každého člověka, bez ohledu na vývojový stupeň, kterým právě prochází.“⁸

Hra je jakýmsi vystoupením z obyčejného života či z reálného světa. Odehrává se jakoby v jiném světě - ve vlastním světě hry, kde se vše děje „jenom z legrace,“ nebo „jenom jako“ - přesto to lze prožívat naplno a se vší vážností. „Stojí mimo proces bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, a dokonce tento proces narušuje.“⁹ Hra není určena fyzickou nutností ani mravní povinností. Přináší radost, potěšení, zábavu. Účast na hře je svobodná a spontánní. Hra na rozkaz už není hrou v pravém slova smyslu.

Další charakteristikou je *uzavřenost a ohraničenost* jak časově tak prostorově, to dává hře možnost opakování. Výsledek platí jen v herním světě a nikdy se nepřenáší ven. Ke hře patří napětí, rytmus i harmonie. Spočívá v dynamice střídání počátečního napětí a uvolnění skrytého v řešení.

⁵ Druhé pojetí hry podle Komenského bylo zúžené na divadelní představení, pojednávající o nějaké učební látce (např. dramatizace konkrétní historické události). V této práci nás ale zajímá širší pojetí hry.

⁶ NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, str. 58

⁷ PRŮCHA J.; WALTEROVÁ E.; MAREŠ J. *Pedagogický slovník*

⁸ ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*, str. 12

⁹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*, str. 19

Důležitým aspektem hry jsou *pravidla*. Definují řád uvnitř světa hry, který se odlišuje od běžného života. Představují překážky, po jejichž překonání se lze dostat k hernímu cíli. Na přítomnosti pravidel je zřejmá snaha o spravedlnost, která je pro hru podstatná. Pravidlům musí účastníci hry rozumět. Jsou závazná, zatímco samotná hra už ne (princip dobrovolnosti). „Porušení pravidel vede k probuzení. Zcela bez milosti jsme vyloučeni a odkázáni do reality.“¹⁰ Pravidla neurčují vše, co se při hře stane. Tím vzniká prostor pro improvizaci. Sokol k tomu dodává: „Povrchní pozorovatel by si mohl myslet, že takové omezení omezuje i tvořivost, ale pravý opak je pravda: lidskou tvořivost nic nepovzbudí tak, jako pevná omezení“¹¹ To, že při hře jednáme na základě pravidel, není založeno na vědomí nutnosti pravidlo dodržet, ale na jeho spontánním, neuvědomělém následování.¹² Když podvádím, hra ztrácí smysl, nemám z ní radost.

1.2 Význam hry

Mezi jednotlivými definicemi je zřejmý rozpor v pojetí cíle hry. Zatímco např. Huizinga považuje hru za samoučelnou a nepřinášející užitek, pedagogové si všímají jejího přínosu pro duševní i tělesné schopnosti. Zapletal (mimo jiné) přikládá hře značný význam také v procesu socializace a enkulturace jedince¹³

Více se tématem podstaty a cílů hry zabýval také Borecký. Rozlišuje dva základní přístupy - *reduktivní* a *restitutivní*. Redukcionistické teorie vidí podstatu hry v jejích vnějších příčinách či účelech. Podle Boreckého tak redukují hru na její sekundární příčinu či účel - biologickou, psychologickou, výchovnou či sociální funkci.

„Hra přináší účastníkovi uspokojení potřeb, zábavu, prožitek, poučení, ale jeho hlavní oblast působení je směřována k rozvoji celé osobnosti. Hra ovlivňuje biologický, psychický a sociální rozvoj jedince, stimuluje pohybovou aktivitu, zajišťuje nenásilné získávání zkušeností, dovedností, poznatků a rozvoj schopností, podílí se na vytváření charakterových vlastností.“¹⁴

Oproti tomu restitutivní přístupy nachází primární význam hry v tom, co znamená hra pro hrajícího člověka. Všímají si toho, že se ve hře projevuje vztah člověka ke světu

¹⁰ NĚMEC, J. *Od prožívání k požitkářství*, str. 15

¹¹ SOKOL, J. *Malá filosofie člověka*, str. 53

¹² Srov. WITTGENSTEIN *Filosofická zkoumání*, in ZACHOVAL, D. *Člověk a hra*, str. 24

¹³ Srov. ZACHOVAL, D. *Člověk a hra*, str. 11

¹⁴ CALOŇOVÁ, D. *Metodika herních činností*, str. 7

podobným způsobem, jakým se vztahuje ke světu hry a zdání. Hra je přirovnávána k imaginaci.¹⁵

„Hra má smysl a sama o sobě je jednou ze základních potřeb člověka ve všech společnostech a kulturách a nepotřebuje být obhajována jinými důvody. Hra souvisí podle tohoto názoru se svobodou člověka a s jeho tvůrčí, fantazijní a uměleckou schopností“¹⁶

1.3 Hra v průběhu života

Hravost je charakteristický rys osobnosti, který má místo v každém věku. Huizinga dokonce používá označení *homo ludens* - člověk hrající si - pro celý lidský druh. Podle něj je hra nejen součástí, ale dokonce podstatou kultury. Lidé si hrají už od pradávna a hra bývala vždy samozřejmou a zcela všední činností.¹⁷

V psychologii je hra zmiňována především v souvislosti s dětstvím (hlavně předškolním věkem). Je to proto, že v tomto období má hra vůdčí postavení - je hlavní činností dítěte a má důležitou roli v procesu socializace. Hry rozvíjejí všechny složky osobnosti. Kladou různé požadavky na vnímání, paměť, představy i myšlení, rozvíjejí motoriku, trénují spolupráci, dodržování společenských pravidel i další vlastnosti.¹⁸

Čím je dítě starší, tím je jeho hra specializovanější a propracovanější. V pubescenci a adolescenci už ztrácí svoji biologickou hodnotu, zato se zvětšuje její kulturní a sociální význam.

V dospělosti hru vnímáme především jako jednu z forem rekreace.¹⁹ Hry dospělých mívají pevnější a složitější pravidla a výrazný prvek výzvy.²⁰ Ačkoliv mnoho autorů uvádí význam hry v dospělosti, konkrétněji se o něm v literatuře téměř nepíše. Dříve byla dokonce některými považována za něco nepatřičného, za maření času. U nás způsobila velký zlom kniha Eduarda Bakaláře s názvem *I dospělí si mohou hrát*.²¹

¹⁵ Srov. BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*, str. 88-91

¹⁶ LANGMEIER, J.; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*, str. 102

¹⁷ Srov. HUIZINGA, J. *Homo ludens*, str. 7-8

¹⁸ Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*, str. 137

¹⁹ Nakonečně uvádí, že hra jako odpočinek se objevuje až u dítěte školního věku a v dospělosti. Ve hře se podle něj nezbavujeme námahy, ale spíše nutnosti práce.

²⁰ Srov. ZACHOVAL, D. *Člověk a hra*, str. 77

²¹ poprvé vyšla v roce 1976

Popisuje v ní výhody her, jako je rozvoj tvořivého myšlení, rozvoj kompetencí k učení, podpora zdravé soutěživosti, možnost sebepoznání i utužení vztahů s přáteli.

Hra může sloužit i jako jistá forma terapie. Podle Čápa umožňuje hra dospělým prožívat určité situace a činnosti v situaci „psychologického bezpečí.“ To pomáhá zbavit se zábran a vyzkoušet si jiné formy chování, než je navyklý.²²

2 Stolní hra

Pojmem stolní hra označujeme společenské hry, ke kterým je potřeba specifický herní materiál a zároveň prostor, na který se rozloží. Typicky se hrají okolo stolu. V dřívějších dobách se dokonce vyráběly speciální herní skřínky a stolky, ve kterých byl zabudovaný herní plán.

Ke stolním hrám řadíme především hry deskové a karetní. V poslední době se těší veliké oblibě u stále většího publika. Spolu s rozšiřováním hráčské základny roste i počet her. Každý měsíc vycházejí nové hry a jejich počet se pohybuje v řádu desetitisíců.²³

Ke stolním hrám se řadí ještě hry s kostkami, hlavolamy a sportovní deskové hry (např. stolní hokej).²⁴ V této práci se jim věnovat nebudu, uvádím je pouze pro úplnost.

2.1 Deskové hry

Pro deskovou hru je klíčový herní plán. To je obrazec, na kterém se odehrává děj deskové hry. Může mít různé tvary a podoby. Mezi klasické patří například šachovnice nebo všelijaké mapy. V mnoha novějších hrách ale není herní plán pevně daný. Skládá se z jednotlivých dílků a při každé partii může mít jinou podobu. Dále jsou potřeba hrací kameny v různých provedeních, hrací kostky, či jiné generátory náhody, specifické karty nebo jejich libovolné kombinace.

²² Srov. ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*, str. 293

²³ Kozák uvádí, že je v současnosti přes 60.000 deskových her. In PETŘÍK, J. *Deskové a karetní hry*.

²⁴ Srov. BRYL, M. a kol. *Co jsou deskové hry*

2.2 Karetní hry

Svoboda definuje karetní hru jako utkání, zápas, ke kterému se používá karet podle předem dohodnutých pravidel. Skládá se z několika fází, které po sobě následují v pevně stanoveném, pravidly určeném pořádku. Těmito fázemi jsou některé z následujících: složení vkladu, snímání, míchání, rozdávání, licitace, určení trumfů, výměna karet, sehrávka, zhodnocení.²⁵

Výše zmíněné platí pro tzv. klasické karetní hry, které se hrají s tradičními kartami. Existuje několik variant karet, všechny jsou označeny barvou (symbolem) a hodnotou. S jedním balíčkem lze hrát několik různých her.

Oproti tomu moderní karetní hry mají rozmanité herní principy. Používají specifické karty. Většinou platí, že sadu karet lze využít jen na jednu konkrétní hru.

2.3 Dělení stolních her

Stolní hry lze třídit podle různých kritérií. Obvykle se setkáváme s tříděním podle počtu hráčů, podle délky partie, podle náročnosti (často označené věkovým rozptylem, který určuje, pro koho je hra vhodná). Dále bývá u her označení, jak moc jsou komunikativní, jak moc probíhá interakce s ostatními hráči a jak velký podíl hraje ve hře náhoda - vše je obvykle vyznačeno na škále 1-5.

Hry lze také třídit podle herního mechanismu, principu a cíle hry. V literatuře najdeme dělení na čtyři druhy. Ve *strategických* hrách spolu soupeři bojují tak, že si vzájemně zajímají kameny (např. šachy, dáma). *Závodivé* hry jsou obvykle určeny pro více hráčů. Hlavním cílem je dostat se jako první do cíle (např. vrhcáby²⁶, člověče nezlob se). Třetím druhem jsou *poziční* hry, ve kterých se manévruje s kameny na desce s cílem splnit nějaký úkol, docílit nějaké sestavy (např. gomoku, mlýnek). A naposled jsou to hry *pátrací*, při kterých hráči řeší nějaký problém (např. Fantom).²⁷

Od doby, kdy Zapletal definoval toto dělení her, se mnohé změnilo. Deskové hry velmi nabyly na popularitě a s poptávkou se značně rozšířila i nabídka. Se vznikem mnoha nových deskových her přestaly tyto kategorie stačit. Nevychází sice příliš knih s tematikou deskových her, zato na internetu lze najít velké množství webů, které se

²⁵ Srov. SVOBODA, T. a kol., *Oficiální pravidla karetních her*, str. 18

²⁶ V Příloze 2 lze dohledat stručný popis méně známých her.

²⁷ Srov. ZAPLETAL, M. *Velká kniha deskových her*, str. 12; toto třídění se vztahuje k deskovým hrám

tomuto fenoménu věnují. Dělení však nejsou jednotná. Autoři dělí hry dle různých znaků či principů hry. Pro tuto práci jsem sestavila následující kategorizaci:

typ hry	popis	příklad
strategické	Tato kategorie zahrnuje hry s malým podílem náhody, obvykle zasazené do konkrétního prostředí. Hry mají komplexní, poměrně složitá pravidla a velkou škálu možností. Je potřeba taktické a strategické uvažování. Patří sem hry budovatelské, ekonomické, politické, válečné a detektivní.	Ticket to ride (bud.) Agricola (ekonom.) Diplomacie (polit.) Small World (vál.) Krycí jména (det.)
abstraktní a logické	Sem patří většina klasických her. V těchto hrách se v podstatě nevyskytuje náhoda. Jsou založeny pouze na strategii. Ve velké míře se při nich uplatní představivost. Postrádají příběh nebo prostředí, do kterého by byly zasazeny.	dáma
vědomostní	Tyto hry testují a rozvíjejí vědomosti z nějaké konkrétní oblasti.	Česko
party hry	Jsou určené pro pobavení. Mají velmi jednoduchá pravidla. Hlavním principem je plnění zábavných úkolů.	activity
postřehové	V těchto hrách není čas na vymýšlení strategie. Jsou založené na rychlém rozhodování a zareagování. Jsou velmi dynamické.	Jungle speed
závodivé	Hráči se snaží dostat jako první do cíle.	člověče, nezlob se
kooperativní	Tento typ hry je specifický tím, že hráči nesoutěží proti sobě, ale spolupracují na cestě ke společnému cíli. „Soupeřem“ je pouze mechanismus hry. Zvítězí buď všichni, nebo nikdo.	Arkham Horror
klasické karetní hry	Ty jsou podrobněji popsány výše.	canasta

Tabulka 1: Dělení stolních her

2.4 Rozšířenost stolních her

V celé historii lidstva, v každé kultuře, je možné nalézt zmínky o hraní deskových her. Mnoho z nich se nedochovalo, ale některé se hrají dodnes.

Jak jsem již naznačila, v současné době zažívají stolní hry velkou popularitu a závratným tempem přibývají nové. „Nad zvýšeným zájmem o hry se dá zamýšlet různými způsoby. Jako jedno z vysvětlení se nabízí zlepšení životní úrovně a úbytek fyzické námahy. Lidé mají oproti generacím našich babiček mnohem více času, který zaplňují aktivitami a zábavou, aby se nenudili.“²⁸ Hry dávají také možnost uniknout realitě a trávit příjemný čas společně s ostatními hráči.

Dalším motorem je určitě i současná rozšířenost a dostupnost deskových her. Zapletal v knize vydané v roce 1986 psal: „U nás je zatím známo jen několik málo deskových her a v obchodech bývají běžně k dostání pouze tři čtyři druhy.“²⁹ V současnosti je u nás k dispozici nepřeberné množství stolních her. Existují specializované prodejny stolních her, kluby či půjčovny. Dokonce i některé knihovny umožňují půjčování stolních her domů.

Na internetu najdeme portály věnované společenským hrám, databáze, kluby pro hráče či možnost vyzkoušet si některou z her online. Na stránkách, které se zaměřují na recenze her a vytváření žebříčků, lze získat základní informace o hrách, jejich české překlady nebo třeba rady od jiných hráčů při nějaké nejasnosti pravidel.³⁰ V češtině jsou to především servery hrajeme.cz a deskovehry.info. Nejznámější a největší je portál www.boardgamegeek.com (v angličtině), či německý www.brettspielwelt.de, na kterém je možné si mnohé hry přímo online vyzkoušet. Informace o jednotlivých hrách lze najít samozřejmě také na stránkách vydavatelů a prodejců.

Pravidelně se také konají různé festivaly a mistrovství deskových her. Největší akcí u nás je Deskohraní. Na něm se uskuteční mnoho soutěží a turnajů, ale je tu zároveň i možnost seznámit se s novými hrami a vyzkoušet si je.

²⁸ ŠTĚDROVÁ, L. Stoly plní deskové hry: rozhovor s Františkem Řídkým. Artikl [online]

²⁹ ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně*, str. 18

³⁰ Srov. PETŘÍK, J. Deskové a karetní hry: Úžasný mikrosvět nejen pro geeky a hračky. *Radio Wave* [online]

2.5 Ocenění her

Vzhledem k množství vydávaných a nabízených her je těžké se v nich orientovat. Proto vznikla celá řada žebříčků a cen udělovaných zajímavým hrám. Obvykle jsou jednotlivé ceny udělovány v několika kategoriích (např. zvlášť jsou dětské hry, hry pro dva hráče, hry založené na historii atd.). Některé ceny udělují odborníci, či porota. Příkladem jsou ceny *Spiel des Jahres* (cena německé kritiky), *Spiel der Spiele* (uděluje rakouská Akademie her), *International Gamers Awards* (rozhoduje skupina odborníků z celého světa) nebo česká *Hra roku* (uděluje ji česká Akademie her na Deskohraní).

Vedle toho jsou ještě ceny, které uděluje široká veřejnost. Tato ocenění mohou mnoho prozradit o oblíbenosti jednotlivých her mezi hráči. Patří mezi ně např. *Golden Geek Award*, které udělují uživatelé portálu www.boardgamegeek.com nebo *Deutscher Spiele Preis*, která má komplexnější systém rozhodování o vítězi, ve kterém rozhodují mimo jiné i kluby hráčů, obchody s hrami a novináři.³¹

3 Prožívání

Prožívání je subjektivní vnitřní život člověka. Tímto termínem označujeme to, co si člověk sám ze svého duševního života uvědomuje. Je to souhrn psychických procesů a stavů, patří do něj vjemy, představy, emoce, rozhodování, řešení problémů. Prožívání každého člověka je jedinečné a neopakovatelné. Každý psychický zážitek má různě zastoupen 3 složky: poznávací, citovou a motivační.

Prožitek je „niterný akt, psychický proces, v němž se bezprostředně zachycují osobní životní pochody, stavy, představy, pocity jako zvláštní diferencovaná jednota subjektivního zakoušení vnějšího i vnitřního světa. Charakteristické je to, že v reflexi se prožitek jeví jako danost, jako evidence, jako bezprostřední psychická realita. Prožitek se vyznačuje jednotou, celistvostí a vnitřní, tzv. původní časovostí.“³²

Hartl a Hartlová rozlišují mezi autentickým a emočním prožitkem. Autentický prožitek je „jeden ze základních obsahů psychiky. Jde o citově zabarvené vnímání aktuálního, často dramatického životního okamžiku nebo náhlé poznání vzniklé ze

³¹ Srov. DOBAL, J. Ocenění her. *Frodovy deskové hry* [online]

³² KIRCHNER J. *Psychologie prožitku a dobrodružství*, str. 5

zhodnocení okolní skutečnosti.“³³ Například hráč může prožívat napětí, které se náhle, např. když mu na kostce padne očekávané číslo nebo přijde vhodná karta, promění v radost či nadšení.

Emoční prožitek je „citový zážitek, v němž událost vyvolá autonomní aktivaci a kognitivní hodnocení vedoucí ke vnímané aktivaci a emočnímu přesvědčení, což skládá výslednou emoci.“³⁴ V případě hry je to např. moment, kdy si hráč uvědomí, že kartu, kterou má v ruce, může použít tak, že ukončí hru a vyhraje. To mu způsobí radost. (Důležitá je zde poznávací - kognitivní složka.)

Zážitek je podobný prožitku, ale trvá déle (skládá se z více prožitků), díky tomu se uloží hlouběji a trvaleji do naší paměti. Na zapamatování má vliv také intenzita zážitku - čím je silnější, tím hlubší vtisk zanechá v paměti. Na hloubku prožitků má vliv i společné prožívání s jinými osobami či sdílení pocitů.

3.1 Vliv emocí na kognitivní procesy

Emoce jsou subjektivní zážitky libosti a nelibosti provázené fyziologickými změnami a motorickými projevy. Emoce má kognitivní vazbu na danou situaci. Má rychlý začátek a poměrně krátké trvání.³⁵ Pro optimální chod kognitivních procesů je obvykle optimální střední úroveň aktivace, příp. pozitivně motivované nabuzení.

Pozitivní emoce obvykle rozšiřují rozsah pozornosti. Co se týká paměti, tak emoce pomáhají kódovat nové stopy, ale mohou snížit výbavnost existujících. Emoce ovlivňují také rozhodování a řešení problémů - pozitivní emoce snižují sklon riskovat při vysokém riziku, ale zvyšují při nízkém. U některých emocí dochází ke změnám ve strategii zpracování informací (analytické / heuristické).³⁶

3.2 Flow

Autor tohoto termínu, Csikszentmihalyi definuje flow jako „mentální stav úplného soustředění na určitou činnost, při němž člověk částečně ztrácí pojem o čase, zapomíná na každodenní problémy, hlad i únavu a další fyzické potřeby a prožívá pocity radosti a

³³ HARTL, P.; HARTLOVÁ, H. *Velký psychologický slovník*, str. 461

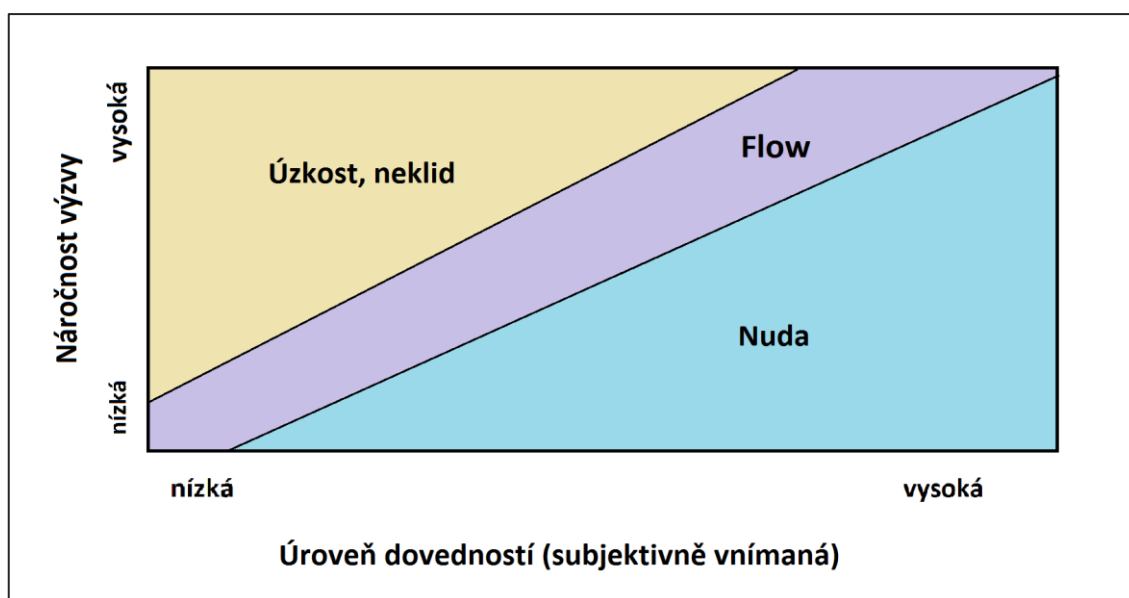
³⁴ tamtéž

³⁵ Srov. KŘIVOHLAVÝ, J. *Psychologie pocitů štěstí*, str. 16 - 17

³⁶ Srov. KUČERA, D. *Moderní psychologie*

hlubokého zaujetí danou činností.³⁷ Je to tedy pocit zaujetí, ponoření se, splynutí s činností. Stav, kdy vědomě prožíváme přítomný okamžik.

Flow je zdrojem subjektivně prožívaného pocitu štěstí, čímž pozitivně ovlivňuje celkový psychický stav člověka a zvyšuje pocit životní smysluplnosti a kontroly nad situací. Přináší pocit naplnění, radosti, smyslu.³⁸ Činčera uvádí, že flow mění nejen subjektivní vnímání času a emoce, ale i vzájemné jednání účastníků. „Účastníci se cítí aktivnější, pozornější, soustředěnější, šťastnější, spokojenější a kreativnější, bez ohledu na úkol, který je řešen.“³⁹



Obrázek 1: Závislost flow na náročnosti a dovednostech

Podrobněji lze flow popsat pomocí následujících charakteristik. Základní podmínkou je vyváženost subjektivně vnímaných dovedností a náročností výzvy (viz Obrázek 1). Činnost by měla být dostatečně silnou výzvou, ale zároveň by měl jedinec vnímat kompetenci ji zvládnout. Další podmínkou je schopnost soustředění. Při plném soustředění na danou činnost dochází k absolutnímu pohlcení aktivitou a ke stavu splývání činnosti a vědomí. Díky tomu může docházet k tzv. sebezapomnění. „Je to stav, kdy si neuvědomujeme vlastní minulost ani budoucnost, jsme cele přítomni tady a teď. Dochází ke ztrátě pocitu, že je naše já oddělené od okolního světa, prožíváme pocit jednoty s okolím.“⁴⁰ Typické je také změněné vnímání času - obvykle se zdá, že plyne

³⁷ CSIKSZENTMIHALYI in KOMÁREK, T. *Psychologické aspekty prožívání flow u žáků ZUŠ*

³⁸ Srov. SLEZÁČKOVÁ, A. *Průvodce pozitivní psychologií*

³⁹ ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*

⁴⁰ KOMÁREK, T. *Psychologické aspekty prožívání flow u žáků ZUŠ*

rychleji (nebo není vnímán vůbec). U většiny činností, které provází zážitek flow, vidíme jasně formulované konkrétní cíle a okamžitou zpětnou vazbu.

Výše definované charakteristiky lze snadno objevit právě u hry⁴¹. Hra je pro hráče výzvou, zároveň je při ní potřeba určitých dovedností. Hra má jasně vymezená pravidla a cíle a dává účastníkům informace o tom, jak si právě stojí (zpětnou vazbu). Hráči se proto snadno zaberou do hry a zapomenou na svět kolem - dostávají se do stavu flow. Z kapitoly 5.3 je patrné, že hráči při hře často zažívají flow, a také radost, která je s ním úzce spojena.

3.3 Sociální aspekt her

Pro zážitek ze hry je důležitá skupina lidí, se kterou hru hrají. Na druhou stranu i hra může proměňovat dynamiku skupiny - atmosféru, klima ve skupině. Pomáhá ke zlepšení vzájemné komunikace a poznávání, utužuje vztahy, ovlivňuje míru napětí ve skupině, stimuluje rozvoj sociálních dovedností a přináší nové zážitky.⁴²

Člověk je tvor společenský, má silnou potřebu někam patřit. Proces začleňování do skupiny se nazývá *socializace* a uskutečňuje se skrze interakce s druhými lidmi. Pomáhá získat či naučit sociální kompetence potřebné pro úspěšné fungování ve společnosti. Při hrách probíhá sociální učení - zapojení do skupiny, podřízení se pravidlům hry i sociálního soužití. Sociální učení je nástrojem socializace.⁴³

Jak je dobře vidět v kapitole 5.4.1, sociální aspekt her je hlavním důvodem jejich oblíbenosti. Pro hráče je důležitá blízkost ostatních hráčů, atmosféra ve skupině. Očekává od skupiny podporu, možnost seberealizace, navázání sociálních vztahů. Skupina mu umožňuje prožívání a hlavně sdílení pozitivních emocí a zážitků. Dává mu také cennou zpětnou vazbu, a tím může ovlivňovat jeho chování ve skupině i mimo ni.

3.4 Soutěživost, vítězství

Soutěživost (neboli kompetice) je způsob chování, který je zaměřen na maximální zisk na úkor ostatních. „Západní kultura se svými tržními vztahy je založena na konkurenci,

⁴¹ Sám Csikszentmihalyi se začal zabývat fenoménem flow na základě hry - během druhé světové války strávil nějaký čas v zajateckém táboře, kde se naučil hrát šachy. Uvědomil si, že zaujetí hrou mu dává možnost odvrátit pozornost od hrůz války a pomáhá lépe zvládat podmínky tábora. (Srov. SLEZÁČKOVÁ, A. *Průvodce pozitivní psychologií*, str. 59)

⁴² Srov. HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*, str. 9, 14

⁴³ Srov. NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*, str. 57-58

a ta předpokládá soutěživost.“⁴⁴ Soutěživá hra může být pro někoho možnost, jak takové strategie nacvičit, pro jiného naopak možnost sebeuplatnění. Je to modelová situace, při které si člověk může vyzkoušet zvládání a řešení konfliktů. Při hře se také člověk učí, jak unést porážku. Na druhou stranu, existuje i mnoho kooperativních her, při kterých se hráči učí vzájemné spolupráci a cíle dosahují společně.

Vítězství umožňuje zažít pocit radosti z úspěchu. Prožitý úspěch má veliký výchovný potenciál. „Pocit vítězství bývá opojný a většinou motivuje lidi k tomu, aby se o něj znovu a znovu v životě pokoušeli. A zároveň jim ta zkušenost zažitého vítězství dodá sebevědomí, že vítězství je i v jejich silách, a obtížnost překonaných překážek je učí, že nic, co za něco stojí, není zadarmo a že je zapotřebí vůle a vytrvalosti.“⁴⁵

Cílem hry ale nemusí být výhra. V praktické části je vidět, že pro většinu respondentů není výhra při hře příliš důležitá. Za mnohem důležitější je považován prožitek ze hry jako takové. Jednak je to budování sociálních vztahů a atmosféra ve skupině, jednak je to pak hra samá - hledání optimální strategie, dokonalosti ve hře. Pro mnoho hráčů je důležitější průběh hry, než její výsledek. V praxi se to může projevat například tak, že radši protihráči nechám možnost vrátit tah, který udělal ukvapeně, pokud to pomůže k tomu, že hra bude mít zajímavější průběh (zároveň se ale může stát, že mu tím pomůžu k vítězství).

3.5 Touha po prožitcích

Dnešní člověk je zahlcen technologiemi. Svůj čas - a obzvláště volný čas - obvykle tráví pasivně. Většinu zážitků vnímá zprostředkovaně - např. skrze média, vyprávění. Chybí mu bezprostřední zážitky. Při hře má možnost být vtažen do děje, být aktivně účasten. Přesto, že hra se odehrává „jen jako,“ může poskytovat hráči autentičtější zážitky, než reálný svět. Je jí plně účasten, prožívá autentické emoce, ale hra mu zároveň poskytuje bezpečný prostor.

V současné společnosti převažuje individuální způsob trávení volného času. Při stolních hrách se setkáváme s přáteli a blízkými, nebo si dokonce vytváříme nové přátele. Člověk má potřebu komunikovat ve skupině, prožívat radost s kontaktem s druhými. Setkání u stolní hry může takovou potřebu naplnit.⁴⁶

⁴⁴ NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*, str. 197

⁴⁵ HANUŠ, M.; HANUŠ, R. *Instruktorský slabikář*, str. 199

⁴⁶ Srov. HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*, str. 10

Dotazník je anonymní, ale obsahuje otázky na demografické údaje (věk, pohlaví, vzdělání), abych mohla porovnat, zda se nějak odlišují výsledky u jednotlivých skupin. Další otázky už se vztahují ke stolním hrám. Pomocí uzavřených otázek zjišťuji, jak často se respondent věnuje hraní stolních her, kolik jich zná, či kolik jich má doma. Otevřené otázky cílí na oblíbené hry a kritéria jejich oblíbenosti. Pomocí škál pak respondenti doplní, jak jsou pro ně jednotlivá (dopředu nadefinovaná) kritéria důležitá a pomocí doplňujících otázek pomohou specifikovat, jak konkrétně by měla ideální hra vypadat.

4.3 Sběr dat

Dotazníkové šetření bylo realizováno pomocí dotazníku přes webovou službu Google dokumenty. Tato metoda umožňuje rychlé získání dostatečného množství dat, pohodlné zpracování a také zaručuje respondentům úplnou anonymitu. Výzkumný vzorek byl vybrán náhodně. Dotazník byl veřejně dostupný, ale nebyl nijak veřejně inzerovaný. Odkaz na dotazník jsem poslala co nejširšímu spektru možných respondentů a ti ho pak předávali dalším. Celkem se výzkumu zúčastnilo 92 respondentů. Vzhledem k použitému postupu není vzorek úplně reprezentativní, ale pro účely této práce dostačující. Potvrdilo se, že dotazníky vracejí spíše lidé s vyšším vzděláním a kladným postojem ke zkoumané problematice.⁴⁷

Výzkumu se zúčastnilo 92 respondentů, z toho 52% žen a 48% mužů. Věkové rozložení bohužel nebylo tak rovnoměrné. Věkový průměr byl 35,6 let. Část respondentů (15%) dokonce svůj věk nevyplnilo. Z těch ostatních bylo 49% do 30 let a 51% nad 30 let. Proto jsem při dělení podle věku brala jako hranici 30 let.⁴⁸ Ještě méně reprezentativní je vzorek z hlediska nejvyššího dosaženého vzdělání. Základní vzdělání má 4% respondentů, střední 24% respondentů, vyšší 13% respondentů a vysokoškolské 59% respondentů.

⁴⁷ Srov. CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu*, str. 175

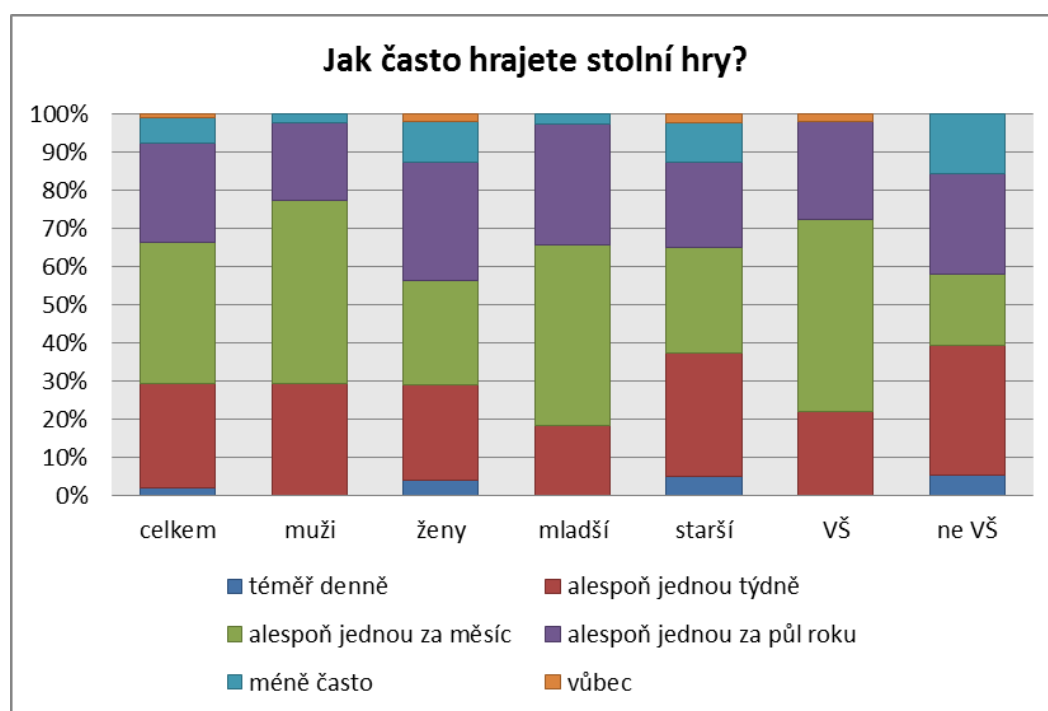
⁴⁸ Tato hranice je zajímavá tím, že rozděluje výzkumný vzorek na mladší část, která prožila své dětství po revoluci a starší, která pamatuje dobu před revolucí.

5 Výsledky výzkumu

5.1 Hraní stolních her obecně

Zálibu v hraní stolních her jsem sledovala pomocí otázek na četnost hraní, na počet her, které dotázaní znají a počet her, které vlastní. Odpovědi jsem zpracovávala jak pro celý vzorek současně, tak pro jednotlivé skupiny.

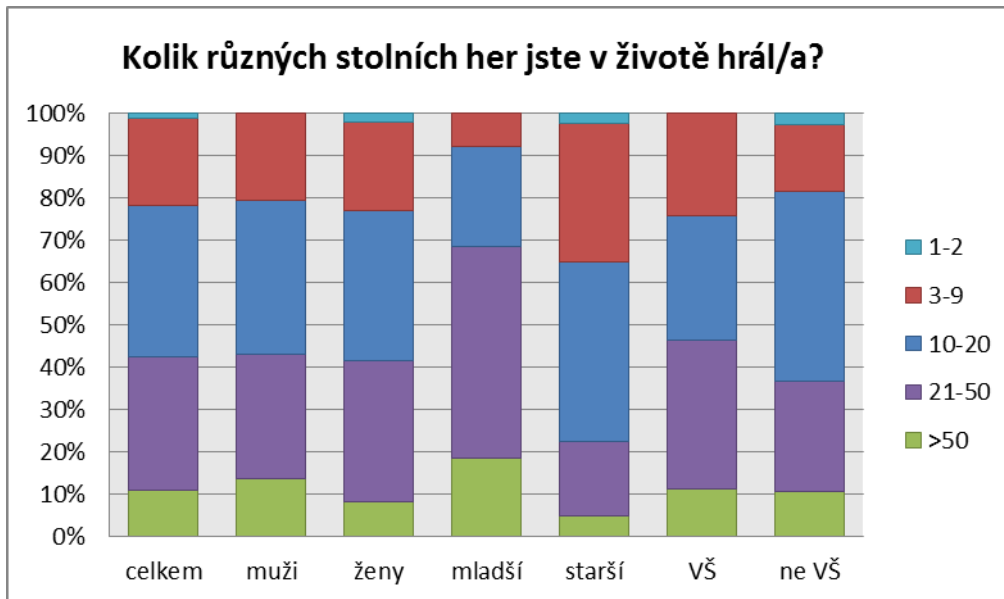
Z grafu 1 je vidět, že se výzkumný vzorek dělí zhruba na třetiny. 29% respondentů hraje stolní hry alespoň jednou týdně, 37% alespoň jednou za měsíc a 34% méně často. Dále je vidět, že muži hrají častěji než ženy (méně často než jednou za měsíc hraje jen 23% mužů, zatímco žen 44%) a také starší respondenti častěji, než mladší (18% mladších hraje alespoň jednou týdně, kdežto u starších je to 38%).



Graf 1: Četnost hraní stolních her

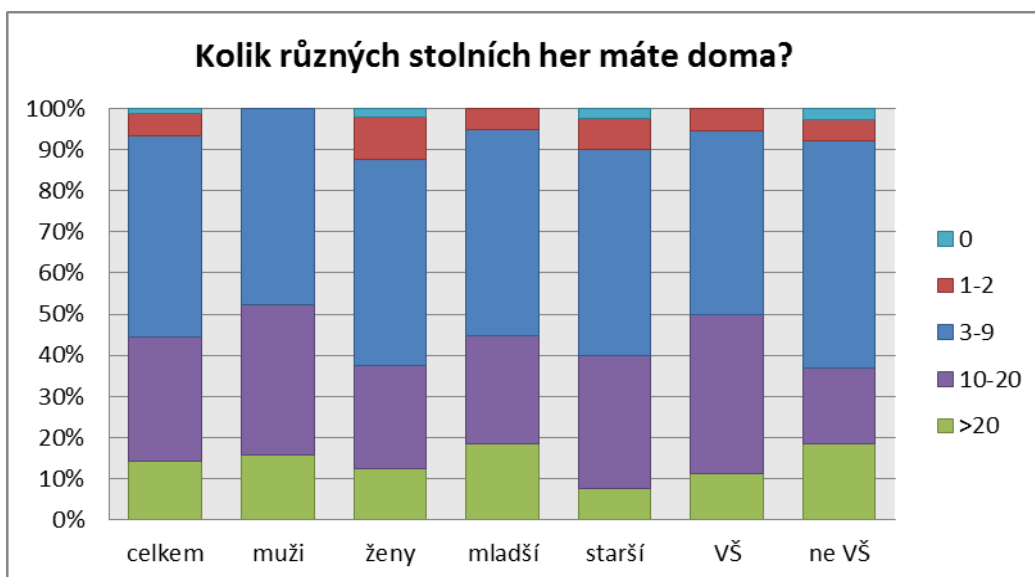
Další otázka se zaměřuje na znalost her, resp. na to, kolik jich respondent hrál. Více než 50 her hrálo 11% respondentů, mezi 21-50 her 32%, mezi 10-20 her 36%, mezi 3-9 her 21% a méně než 3 hry jen 1% respondentů. Pohlaví ani vzdělání v tomto ohledu nehraje velkou roli, zato věk se ukazuje jako důležitý faktor. Mladší znají výrazně více her, než starší. Pravděpodobně je to dáno tím, že dříve nebylo k dispozici

takové množství her a starší generace zůstala u těch starých známých her, zatímco mladší častěji objevují nové hry.



Graf 2: Počet vyzkoušených stolních her

Třetí otázka se týkala vlastnictví stolních her, resp. toho, kolik jich má respondent doma. Nejčastěji se objevovala odpověď 3-9 her (49% respondentů), druhá nejčastější 10-20 her (30% respondentů) a třetí více než 20 her (14% respondentů), pouze 7% má doma méně než 3 hry. Při porovnání skupin je vidět, že více her mají doma spíše muži než ženy, ale rozdíly nejsou příliš veliké



Graf 3: Počet vlastněných stolních her

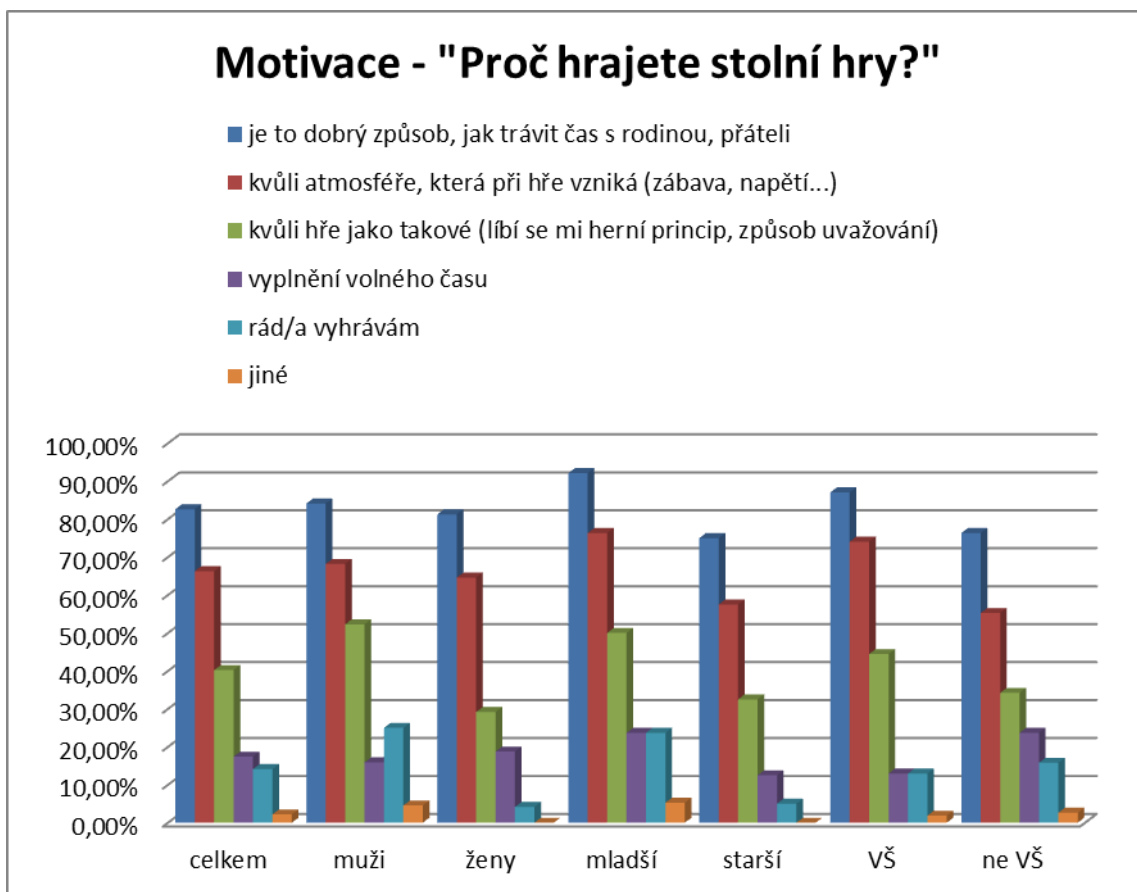
5.2 Motivace

V další otázce jsem zjišťovala motivace ke hraní stolních her. Zvolila jsem polouzavřenou otázku. Vycházela jsem z průzkumu, který prováděla společnost STEM/MARK.⁴⁹ Díky němu se mi podařilo naformulovat možnosti odpovědí tak, že byly v podstatě vyčerpávající - jen 2 respondenti uvedli ještě jiné důvody (kvůli nutnosti přemýšlení a jako relaxaci, terapii).

V grafu 4 je vidět, že nejčastější motivací k hraní je *dobře strávený čas s rodinou a přáteli* (uvádí 83% respondentů). Stolní hry jsou tedy považovány za jakousi společenskou událost. Tomu odpovídá i druhý nejčastější důvod k hraní stolních her - *atmosféra, která při hře vzniká* (66% respondentů). *Kvůli hře jako takové* - hernímu principu a způsobu uvažování - hraje jen 40 % hráčů, 17% uvedlo jako důvod *vyplnění volného času* a pro 14% respondentů je motivací to, že *rádi vyhrávají*.

Pořadí důvodů se u jednotlivých skupin vesměs neliší - jedinou výjimkou je skupina mužů, kde touha po vítězství (jako důvod k hraní uvádí 25% mužů oproti 4% žen) je silnější důvod, než jen samotné zahrání nudy a vyplnění volného času. Muži také častěji než ženy uváděli odpověď, že hrají kvůli hře jako takové (52% mužů oproti 29% žen). Při porovnávání skupiny mladších a starších respondentů, je hlavní rozdíl v tom, že mladší častěji volili více možností odpovědí, proto je procentuální zastoupení v každé kategorii o trochu větší; podtrhla bych ještě motivaci ve vyhrávání, kterou uvedlo 24% mladších a jen 5% starších respondentů.

⁴⁹ dostupný na <http://www.stemmark.cz/stolni-hry-se-stale-hraji/>



Graf 4: Motivace k hraní

5.3 Emoce při hraní

Dále jsem se zajímala o prožívání. Ačkoli prožívání má více dimenzí (aspektů), většina respondentů se zaměřila na oblast emocí. Někteří uvedli jen jednu emoci, jiní se rozepsali více a napsali delší seznam někdy i protichůdných prožitků (např. radost, soustředění, sounáležitost, napětí, méněcennost, úleva). Většina uvedených emocí byla kladných.

Nejčastěji uváděná emoce byla *radost*, v 49% odpovědí (ženy ji uváděly v 63%, muži v 32% případů). Někteří respondenti blíže specifikovali zdroj radosti: radost ze společně stráveného času (s rodinou či s přáteli), ze spolupráce, ze setkání, z rodinné souhry, ze společné činnosti, ze hry jako takové, z vítězství nebo ze správné strategie. Dále 14% respondentů uvedlo zábavu a po 1% legraci, srandu, vtíp a humorné komentáře (také uváděly častěji ženy).

Velmi často se v odpovědích vyskytovalo také *napětí* (28% respondentů), případně jiné podobné emoce: vzrušení (5%), očekávání, těšení (3%) nebo pocit lovce (1%). Tento typ odpovědí se častěji objevoval u starších respondentů (45%), než u

mladších (21%). Na druhou stranu někteří ve svých odpovědích uváděli *uvolnění* (7%), relax, odpočinek, pokoj, (3%), nebo zapomenutí na starosti, či vypnutí z reality (2%).

Dále bych podtrhla *společenský aspekt* hraní. 10 % respondentů odpovědělo, že při hraní prožívají společenství, sounáležitost či vzájemnost. 7% své prožitky formulovalo jako dobrou náladu, atmosféru či přátelskou pohodu. Ještě se objevily odpovědi: sledování chování a myšlení spoluhráčů, příjemně prožitý čas s celou rodinou, sociální interakci či smazávání společenských konvencí (po 1%). V 12% případů se objevila již dříve zmiňovaná radost ze setkání, spolupráce, společně tráveného času apod. Obecně tento společenský aspekt zmiňovaly více ženy. U mužů se v odpovědích objevil v 18%, zatímco u žen v 46%.

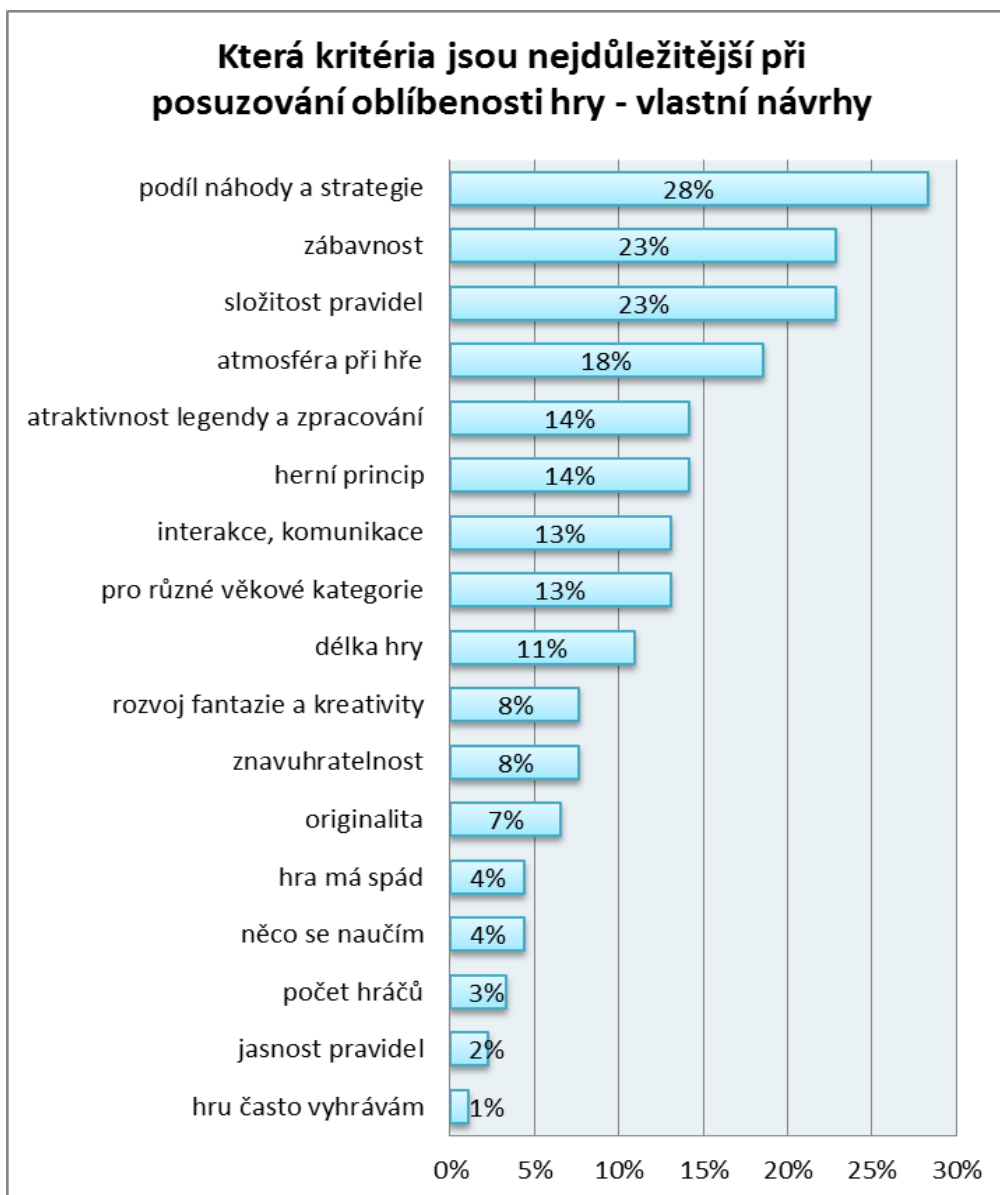
Jak je popsáno v kapitole 3.2, lidé při hře často zažívají tzv. flow. 12% respondentů uvedlo, že prožívají *zaujetí*, vytržení, nadšení či soustředěnost na hru. Mezi blízké odpovědi bych zařadila: probuzení, silné emoce, všechny emoce, odhodlání nevzdat se (po 1%).⁵⁰

Z negativních emocí se objevily: stres, nervozita, vztek, méněcennost, zklamání, bolest zad či obavy o atmosféru, když někdo nezvládá prohru. 9% respondentů na tuto otázku neodpovědělo vůbec.

5.4 Kritéria posuzování oblíbenosti

V této kapitole se zabývám hlavní částí výzkumu, tj. zjišťováním, podle čeho si lidé oblibují stolní hry. V dotazníku jsem to zjišťovala dvěma různými způsoby. Nejprve jsem položila otevřenou otázku: „Napište, jaká kritéria jsou pro vás důležitá při posuzování oblíbenosti hry (tedy, jaké vlastnosti ji činí pro vás oblíbenou).“ Až po zodpovězení této otázky se na další straně objevila respondentovi konkrétní dopředu nadefinovaná kritéria, u kterých měl posoudit, do jaké míry jsou pro něj při posuzování oblíbenosti hry důležitá. U každého kritéria mohl vybrat na škále od 1 do 5, kde 1 znamenalo „Není to pro mě vůbec důležité“ a 5 znamenalo „Je to pro mě velmi důležité.“

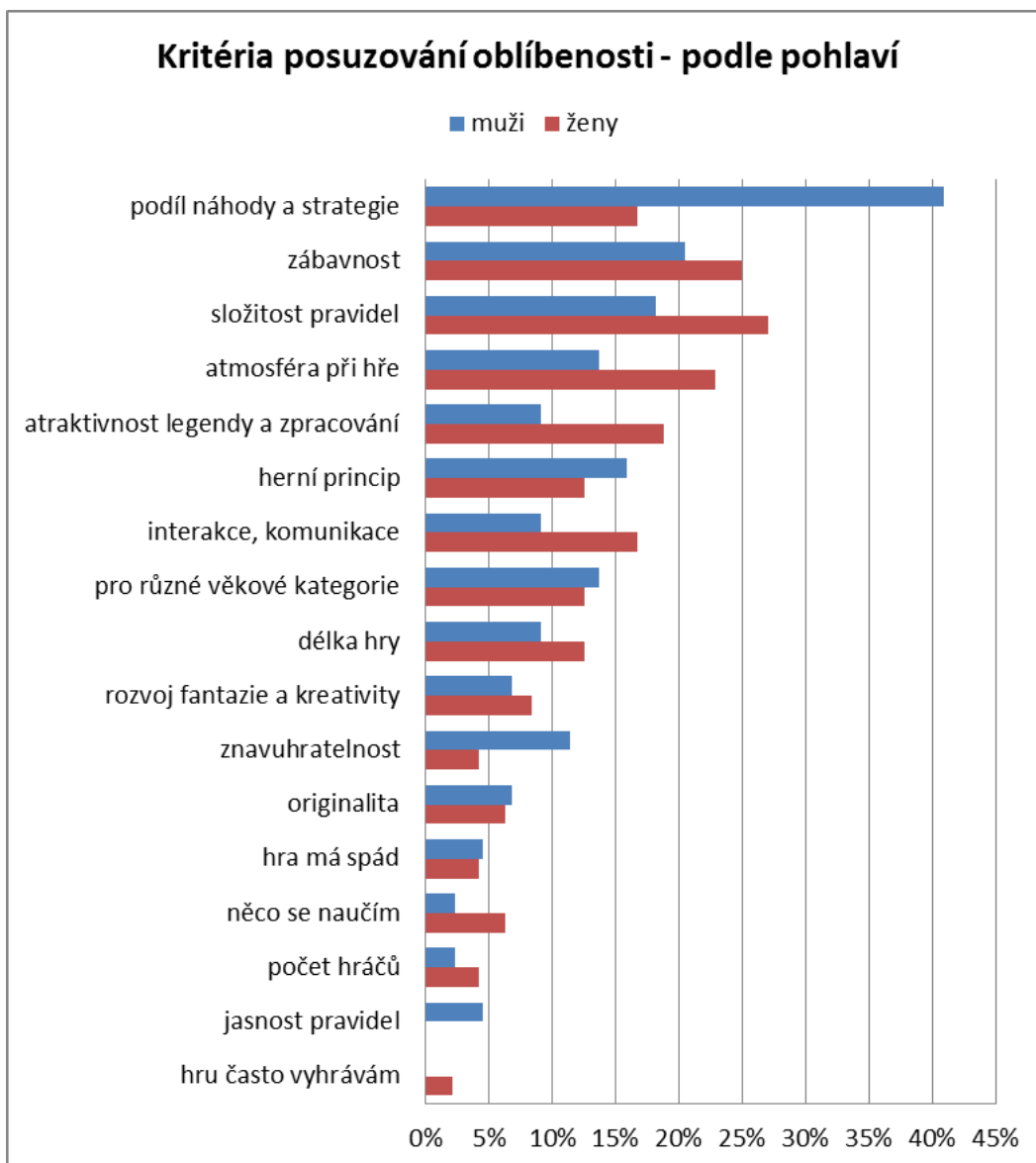
⁵⁰ Ještě se vyskytly další odpovědi, které nedosahovaly velkých četností. Pro úplnost je zde uvedu: soutěživost, porovnávání se (3%), hledání optimální strategie (3%), odhadnutí soupeře (1%), nenásilné učení (2%), přemýšlení (2%), kreativitu (1%), překvapení (1%), obdiv z výkonu dětí a vnoučat (1%), uspokojení, naplnění (3%), překvapení (1%), náhlé zvraty (1%), naděje na výhru (1%), víno (1%), beru to sportovně (1%), pokaždé něco jiného (1%).



Graf 5: Kritéria posuzování oblíbenosti stolních her

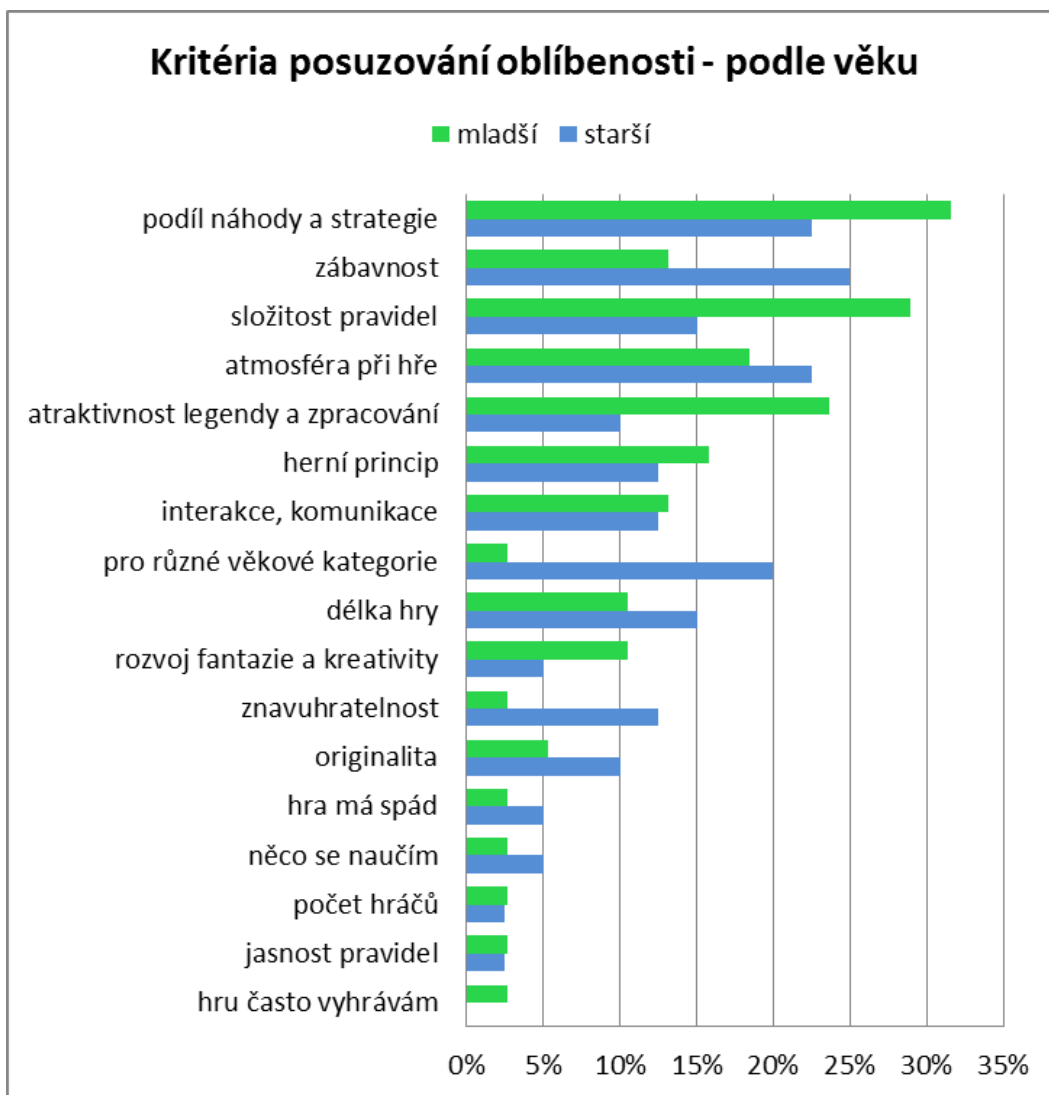
Odpovědi na otevřenou otázku jsem kategorizovala a k původním deseti kritériím (vydefinovaných při tvorbě dotazníku) přibylo dalších sedm. Některá jsou si dost blízká (např. pod atmosféru při hře by se daly zahrnout i některé jiné položky), přesto jsem je pro lepší představu neslučovala. Jednotlivá kritéria rozeberu v dalších kapitolách. V dalších grafech jsou vidět odpovědi všech skupin respondentů.

Muži oproti ženám kladou velký důraz na podíl náhody a strategie a také je více zajímá herní princip, oproti tomu ženy více hledí na atmosféru při hře, zábavnost a interakci mezi hráči. Také je více zajímá složitost pravidel a atraktivnost legendy a zpracování.



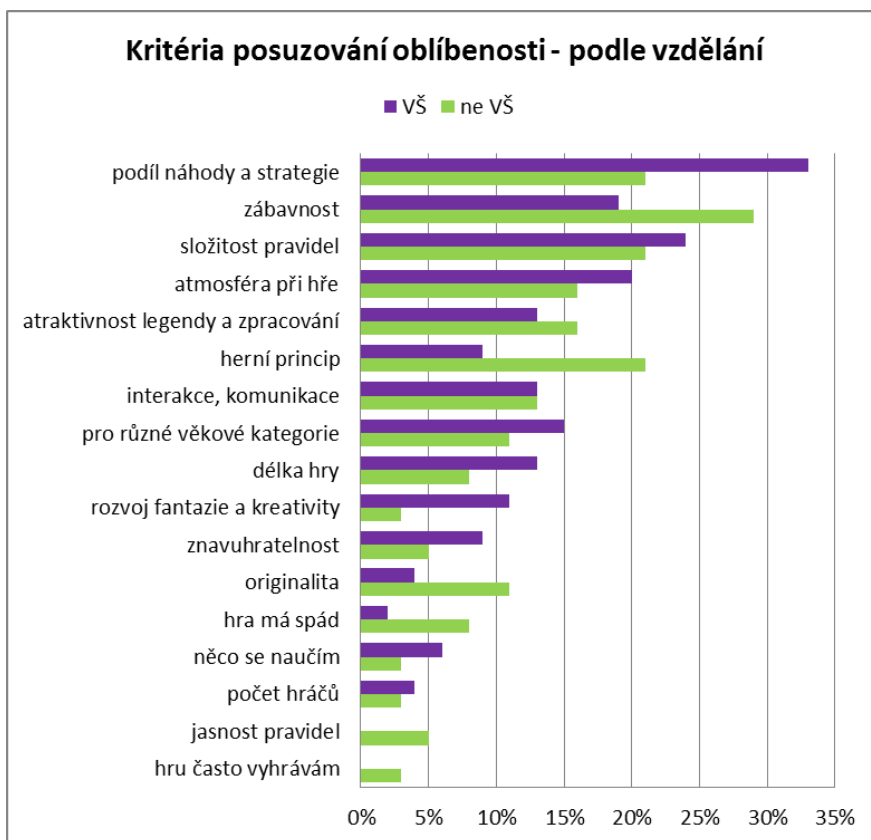
Graf 6: Kritéria posuzování oblíbenosti stolních her - porovnání podle pohlaví

Při dělení podle věku jsou rozdíly ještě větší. Pro mladší jsou důležité: podíl náhody a strategie, složitost pravidel a atraktivnost zpracování, zatímco starší upřednostňují zábavnost a atmosféru při hře. Důležité je pro ně také, aby byla hra vhodná pro různé věkové kategorie. Je tedy znát, že hraje velkou roli společenský kontext - častěji hrají hry s dětmi a záleží jim na tom, aby hra bavila právě děti.



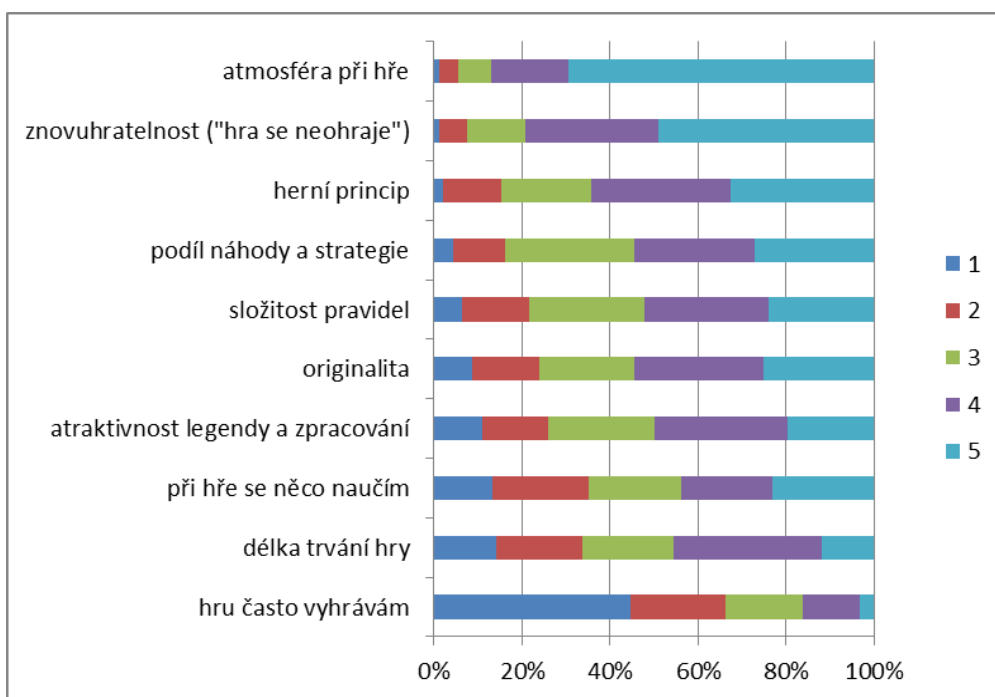
Graf 7: Kritéria posuzování oblíbenosti stolních her - porovnání podle věku

Rozdíly mezi různě vzdělanými respondenty jsou také patrné. Pro vysokoškoláky jsou důležitější podíl náhody a strategie a složitost pravidel, zatímco v druhé skupině vede zábavnost a také vnímají jako důležitý herní princip.



Graf 8: Kritéria posuzování oblíbenosti stolních her - porovnání podle pohlaví

V grafu 9 uvádím výsledky porovnávacího šetření, kde ke každému kritériu přidělovali respondenti čísla na škále 1 (není to pro mě vůbec důležité) až 5 (je to pro mě velmi důležité).



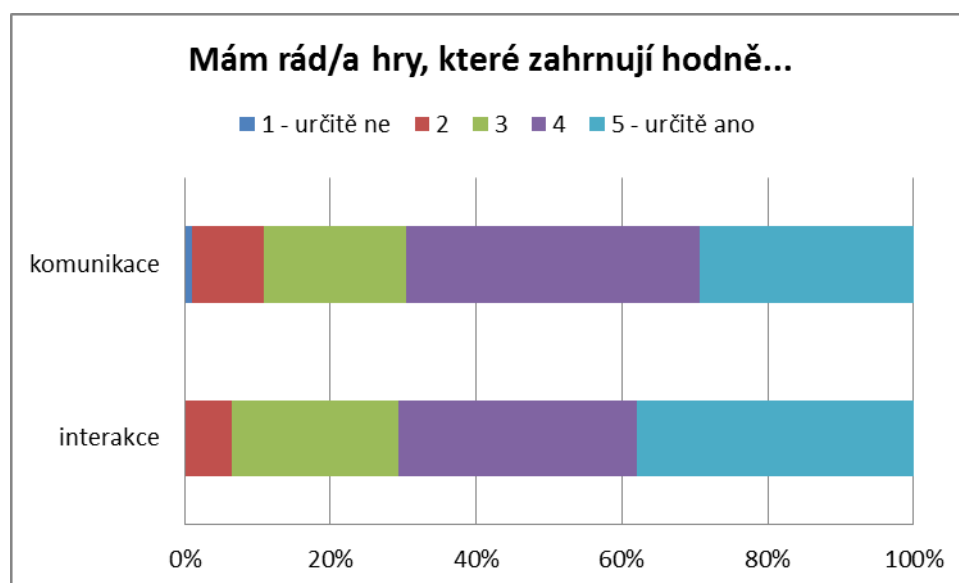
Graf 9: Kritéria posuzování oblíbenosti stolních her - porovnání na škále

5.4.1 Atmosféra při hře

Jak již bylo zmíněno výše, dobrá atmosféra je častou motivací k hraní her. Zároveň ji ve škálovém hodnocení respondenti označili za nejsilnější faktor, podle kterého určují oblíbenost her (70% respondentů ji ohodnotilo nejvyšším číslem 5, celkový průměr byl 4,5).

Atmosféru hodně ovlivňuje typ hry, příběh a jeho zpracování, ale také rozpoložení hráčů a vztahy mezi nimi. *Sociální faktor* zde hraje významnou roli. Lidé berou hraní her jako společenskou událost. Chtějí při ní zažívat pohodu a blízkost s přáteli a rodinou. Důležitá je soudržnost a dobrá nálada. Vnímají, zda hra baví i ostatní a jaké jsou interakce mezi hráči. Na osobní rovině zase rádi prožívají atmosféru napětí, dobrodružství, dynamičnost. S atmosférou při hraní úzce souvisí také další kritérium - zábavnost, kterou ve své odpovědi zmínilo 23% respondentů.⁵¹

Dalším souvisejícím faktorem je interakce a komunikace - uvedlo ho 13% respondentů. V grafu 10 je vidět, že tyto složky hry jsou pro úspěch klíčové. V dotazníku měli respondenti vyjádřit míru souhlasu s následujícími tvrzeními: „Mám rád/a hry, které zahrnují hodně interakce mezi hráči“ a „Mám rád/a hry, při kterých se hodně komunikuje.“ Hry s velkým množstvím komunikace hodnotilo kladně 69% respondentů a 20% si na škále vybrala středové hodnocení. Hodně interakce hodnotilo kladně 71% respondentů a neutrálně 23%.



Graf 10: Komunikace a interakce ve hře

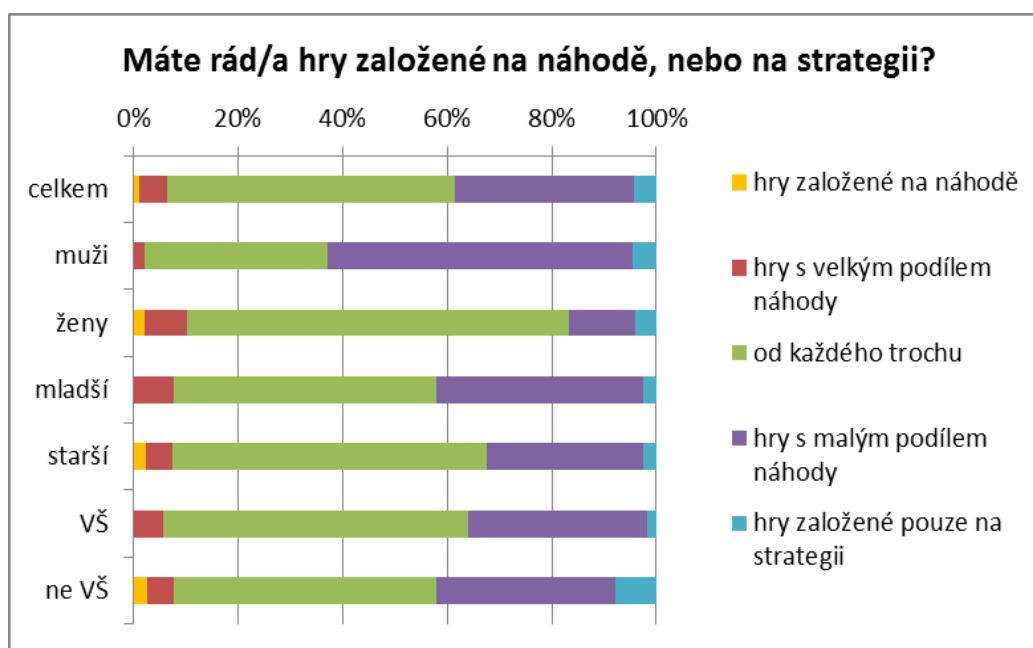
⁵¹ V tomto odstavci vycházím z odpovědí na otevřenou otázku po kritériích oblíbenosti.

Dalším aspektem oblíbenosti je, aby hra byla pro různé věkové kategorie, aby ji šlo hrát s dětmi (a vnoučaty), případně aby měli podobné šance malí i velcí. V tomto smyslu se vyjádřilo 13% dotázaných. Není překvapením, že tento požadavek se objevoval spíše u starší generace (20% oproti 3% mladších).

5.4.2 Náhoda versus strategie

Nejčastěji bylo v otázce po kritériích oblíbenosti zmiňováno téma strategie a náhody (28% respondentů). Zajímavé je toto téma zvláště pro muže - uvedli ho v 41%, zatímco ženy jen v 17% případů. Na škále od 1 do 5 je hodnoceno průměrně 3,61 body, přičemž zase se projevil rozdíl mezi pohlavím (u mužů průměrně 3,80, u žen 3,44).

V další otázce jsem se ptala konkrétněji - jaký podíl náhody je tedy akorát. Výsledek vidíme v grafu 11. Nejoblíbenější variantou je „od každého trochu“, ale obecně je trend preferovat hry, kde strategie o něco převažuje. Markantní rozdíl je opět mezi muži a ženami, na věku a vzdělání v tomto příliš nezáleží.⁵² Když jsem seřadila respondenty podle toho, jak moc je pro ně toto kritérium důležité, ukázalo se, že obecně ti, kterým toto hledisko přijde důležitější, vyhledávají hry více založené na strategii.



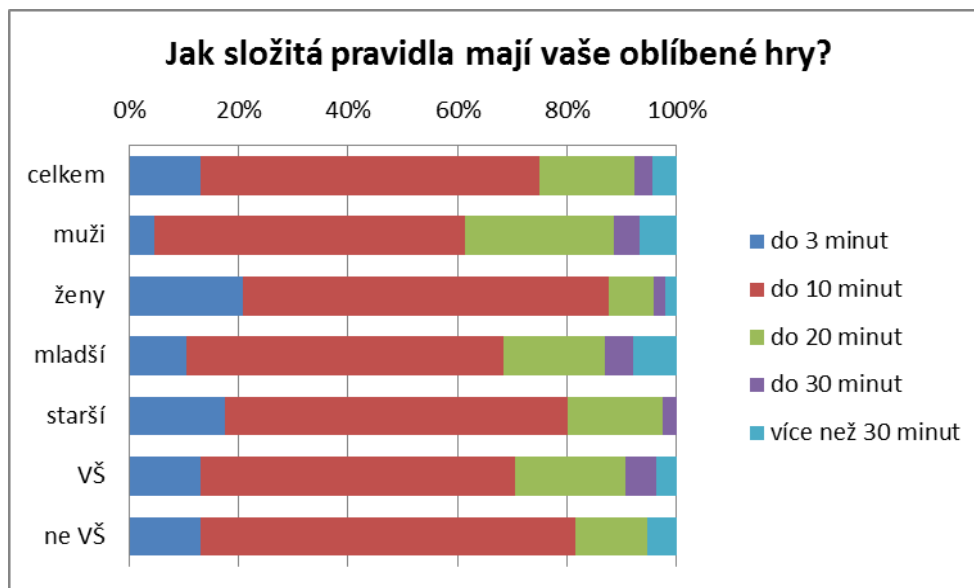
Graf 11: Role náhody a strategie

⁵² Toto zjištění pro mě bylo překvapivé. Očekávala jsem, že lidé s vyšším vzděláním budou preferovat hry založené na strategii, zatímco ostatní upřednostní větší podíl náhody. Tato hypotéza se ale nepotvrdila.

5.4.3 Složitost pravidel

Složitost pravidel je také poměrně důležitý aspekt oblíbenosti her. Častěji ho uváděli ženy a mladší respondenti. Na škále od 1 do 5 je hodnocen průměrně 3,45 bodů, výrazněji se projevila rozdíl mezi pohlavím (u mužů průměrně 3,16, u žen 3,77).

Dále jsem se ptala na složitost pravidel oblíbených her - mírou složitosti jsem stanovila čas potřebný k vysvětlení pravidel. Nejčastěji se objevovaly odpovědi mezi 3 a 10 minutami. Z grafu 12 je vidět, že ženy a starší respondenti mají radši v průměru o něco jednodušší hry.



Graf 12: Složitost pravidel

Důležitost tohoto kritéria koreluje s délkou vysvětlení pravidel oblíbených her. Platí, že čím je to pro někoho důležitější, tím jednodušší hry preferuje. A naopak: Když už má někdo rád složité hry, není pro něj delší čas pro vysvětlování pravidel překážkou - nepovažuje tento faktor za tak důležitý.⁵³ Podobně se ukazuje, že čím více her respondent v životě vyzkoušel, tím složitější pravidla mívají jeho oblíbené hry.⁵⁴ Naopak složitost nijak nekoreluje s tím, jak kdo hraje často.

5.4.4 Princip hry

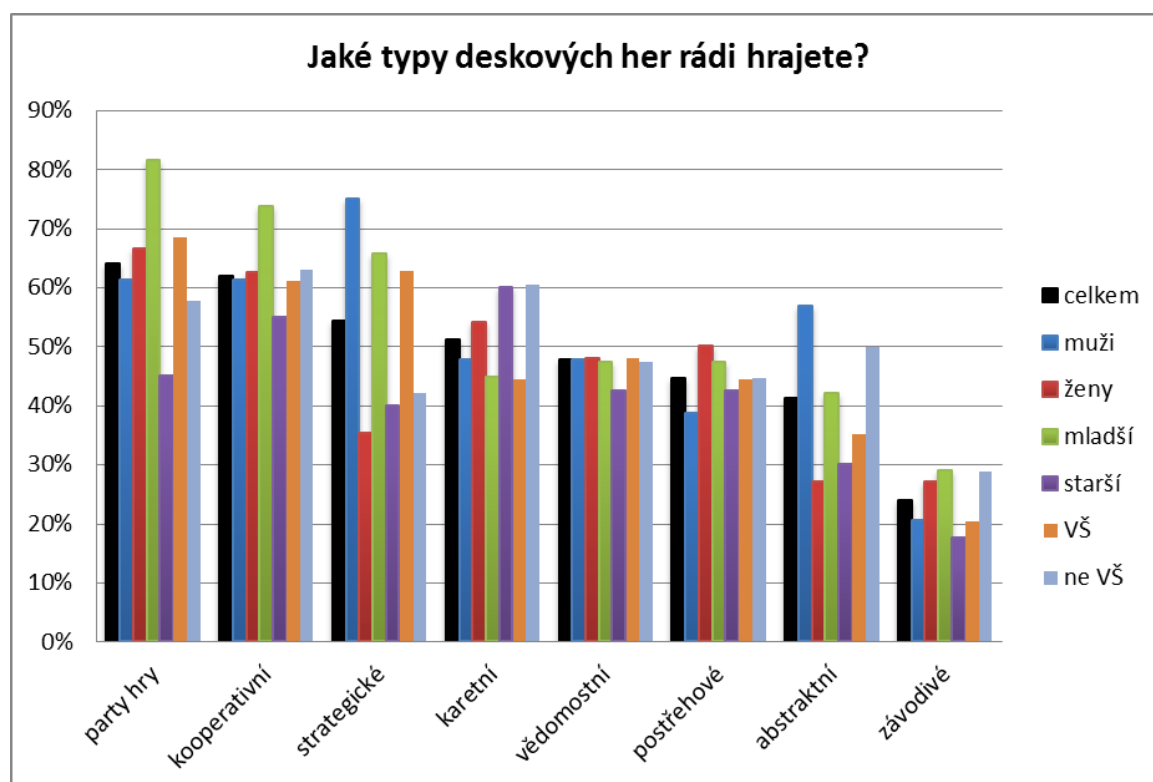
Princip (nebo také základní myšlenka) hry je závislý na pravidlech hry. Je dán tím, jaké herní mechanismy jsou ve hře použity a jaký je cíl hry. Podle principu rozlišujeme různé typy her. I toto hledisko bylo vybráno jako důležité při posuzování oblíbenosti

⁵³ korelační koeficient 0,32

⁵⁴ korelační koeficient 0,29

her. Jmenovalo ho 14% dotázaných, přičemž tentokrát to byla nejčastěji skupina lidí bez vysokoškolského diplomu (21% oproti 9% vysokoškoláků). Na škále od 1 do 5 je ohodnocen průměrně 3,79 body, což je třetí nejvyšší skóre.

V další otázce jsem se ptala na oblíbenost různých typů her. Předložila jsem výčet typů her s vysvětlením a příklady⁵⁵ a respondenti mohli vybrat libovolný počet z nich. Největší úspěch měly party hry (64%), poté kooperativní (62%), strategické (54%) a karetní (51%). Muži preferovali strategické hry (75%), které u žen neměly takovou oblibu (35%). Muži oproti ženám také častěji volili abstraktní hry (57% versus 27%). Mladší zase oproti starší generaci dávají přednost party hrám (82% versus 45%) a strategickým hrám (66% versus 40%). Starší mají nad mladšími převahu v karetních hrách (60% versus 45%). Vysokoškoláci oproti ostatním preferují strategické hry (63% versus 42%), zatímco druhá skupina má raději hry karetní (61% versus 44%) a abstraktní (50% versus 35%). V ostatním jsou všechny skupiny poměrně vyrovnané.



Graf 13: Typy deskových her

5.4.5 Znovuhratelnost

Pod pojmem znovuhratelnost je míněna variabilita her. Pokud má hra předvídatelný průběh a málo možností strategie, brzy se „ohraje“ a bude hráče nudit.

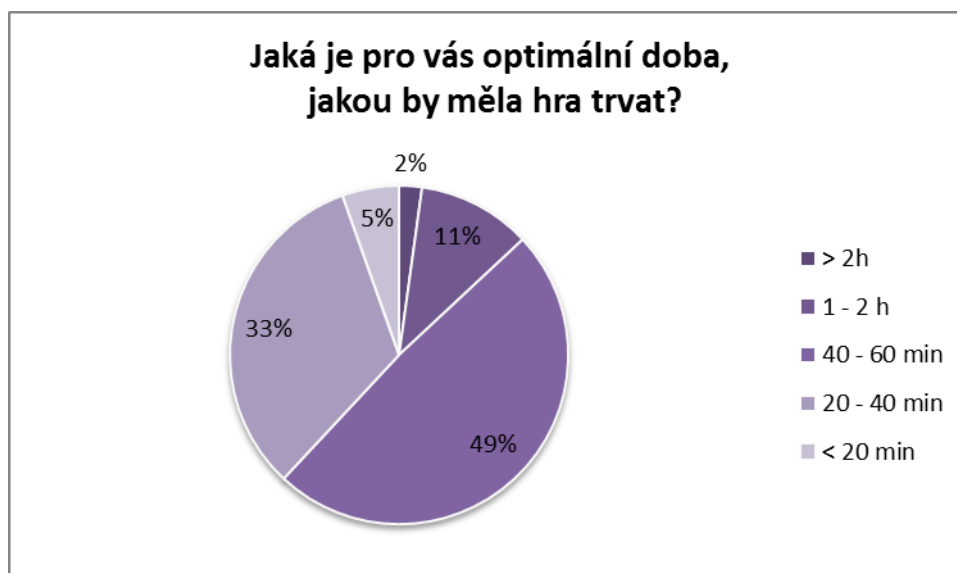
⁵⁵ viz kapitola Dělení stolních her

Na otevřenou otázku po kritériích oblíbenosti si na tento požadavek vzpomnělo pouze 8% respondentů. Když měli ale na škále určit jeho důležitost, byl požadavek „aby se hra neohrála“ vyhodnocen jako druhý nejdůležitější.

5.4.6 Délka hry

Tento faktor také někteří shledali jako důležitý. Samo ho uvedlo 11% respondentů. Na škále od 1 do 5 je hodnocen průměrně 3,10, přičemž větší důraz na něj klade skupina mladších (3,34 oproti 2,95 u starších) a vysokoškoláků (3,26 oproti 2,87 u ostatních).

V další otázce mě zajímalo, jakou délku hry lidé preferují. V odpovědích se shodují všechny skupiny - nejoblíbenější jsou hry trvající do hodiny (téměř polovina respondentů odpověděla 40 - 60 minut, třetina zvolila variantu 20 - 40 minut). Obecně platí, že čím je pro někoho kritérium délky hry důležitější, tím kratší hry preferuje.⁵⁶



Graf 14: Délka hry

5.4.7 Atraktivnost legendy a zpracování

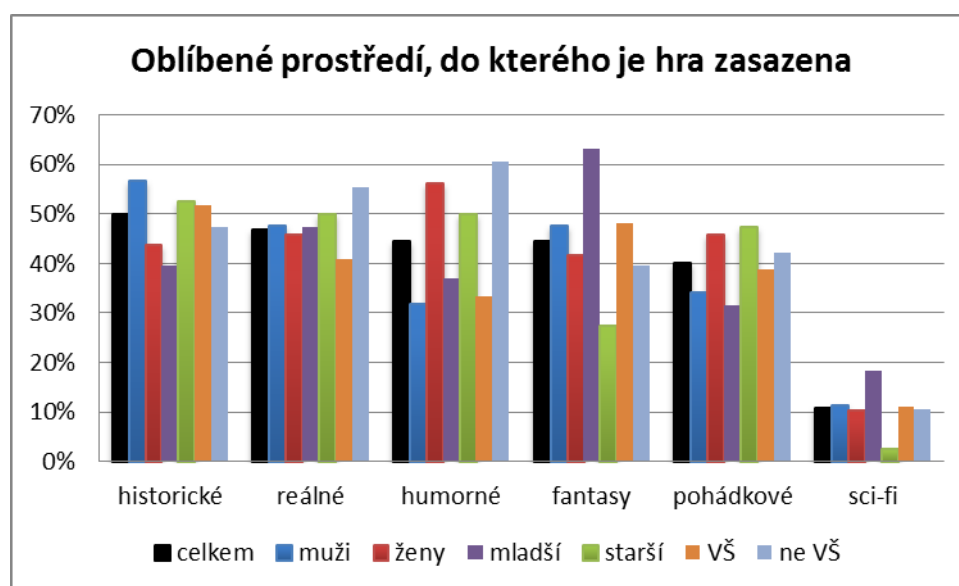
Většina her má nějaký příběh, je zasazených do určitého prostředí.⁵⁷ To tvoří tematický rámec hry, dodává hře na zajímavosti a podtrhuje atmosféru. V otázce na kritéria oblíbenosti se vyskytovaly odpovědi: téma hry, atraktivní příběh, kvalitní zpracování, rozvíjení příběhu hry, pěkně zpracovaná grafická stránka hry, hezké provedení, pěkné obrázky, provedení a balení, grafické zpracování. To vše spadá do této kapitoly. Celkem

⁵⁶ korelační koeficient - 0,32

⁵⁷ Výjimku tvoří abstraktní hry a velká část karetních her.

to bylo 14% respondentů, přičemž ženy a mladší kategorie byly častěji zastoupené. Ve škálovém hodnocení získala Atraktivnost legendy a zpracování průměrně 3,33 bodů.

S oblibou se hrají hry zasazené do témat historických, reálných, humorných či fantasy. Naopak prostředí sci-fi přitáhne ke hře jen 11% respondentů (většinou mladých). U mužů vedou hry z historie (57%), u žen humorné hry (56%), mladší dávají přednost fantasy (63%), starší historii (53%) a lidé bez vysokoškolského diplomu hrají nejradši humorné hry (61%).



Graf 15: Prostředí hry

5.4.8 Vítězství

Většina stolních her je založena na soupeření a cílem hry je vyhrát. Přesto úspěšnost ve hře hraje jen malý význam při hodnocení oblíbenosti. Důvodem může být skutečnost, že hra, kterou příliš často vyhrávám, ztratí napětí a omrzí. Vzhledem ke všemu výše popsanému bych se ale spíše přikláněla k vysvětlení, že lidé hledají ve stolních hrách hlavně radost, zábavu, dobrou společenskou atmosféru a oddech.

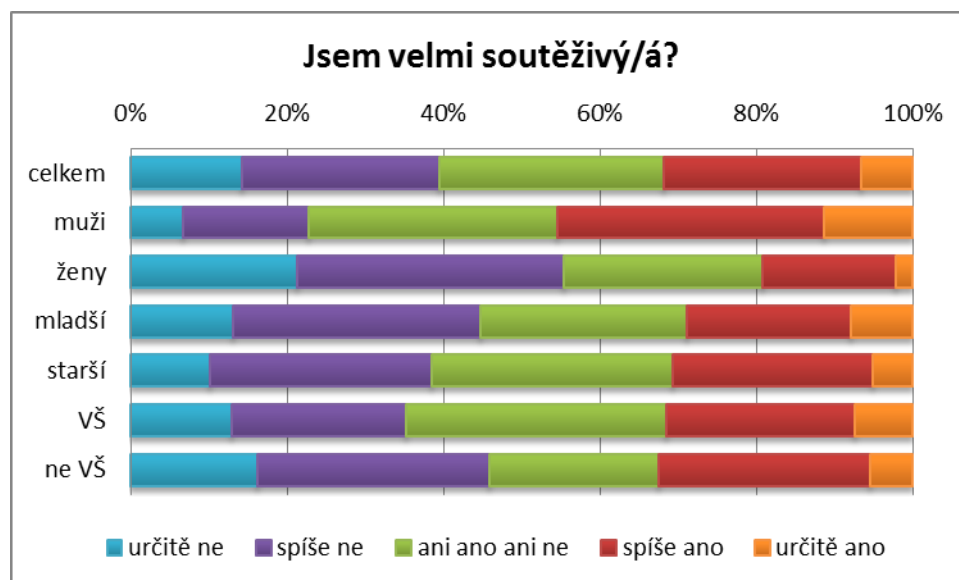
Průměrně byla úspěšnost ve hře na škále od 1 do 5 hodnocena jen 2,09, výrazně vybočuje jen skupina mladých, kteří ji ocenili průměrně na 3,53.

Důležitost faktoru úspěšnosti souvisí s tím, zda se lidé vnímají jako velmi soutěživí. Pochopitelně - čím jsou lidé soutěživější, tím je pro ně tento faktor důležitější.⁵⁸ Dále je možné vysledovat, že čím je hráč soutěživější, tím spíše vyhledává

⁵⁸ korelační koeficient 0,31

hry založené na strategii a ne na náhodě.⁵⁹ Částečně spolu také souvisí to, že soutěživější lidé hrají v průměru stolní hry častěji.⁶⁰

Z grafu 16 je dobře patrné, že za soutěživější se pokládají muži, než ženy. V ostatním porovnání jsou mírně soutěživější starší, než mladší⁶¹ a vysokoškoláci, než ostatní.



Graf 16: Soutěživost respondentů

5.4.9 Ostatní aspekty oblíbenosti

Na otázku po kritériích oblíbenosti se objevily ještě další odpovědi. Vzhledem k jejich menší četnosti je uvádím souhrnně. Rozvoj fantazie a kreativity uvedlo 8% dotázaných. Dále se objevily odpovědi: nové poznatky; rozvoj mozku; podpora vynalézavosti, taktiky a logiky; rozvíjení dovedností (slovních, obratnosti, vynalézavosti, logického myšlení, empatie, postřehu) či znalostí. Při škálovém hodnocení vyšla průměrná hodnota pro učení se něčemu novému 3,19. Větší důraz na učení přitom kladou starší (u nich byl průměr 3,53 oproti 2,75 u mladších). Pravděpodobně je to dané také tím, že starší generace hraje často s dětmi a očekává od stolních her vzdělávací efekt na své děti.

7% dotázaných si cenilo originality, 4% uvedla, že je pro ně důležité, aby hra měla spád, 3% za důležitý aspekt považovala počet hráčů a 2% jasnost pravidel.

⁵⁹ korelační koeficient 0,30

⁶⁰ korelační koeficient 0,19

⁶¹ To je překvapivé, vzhledem k tomu, jakou důležitost dávají mladí při posuzování oblíbenosti úspěšnosti ve hře.

6 Konkrétní hry

V úvodu dotazníku jsem zařadila otázku na konkrétní oblíbené stolní hry. Zvolila jsem ji pro navození atmosféry a pro lepší představu - pokud hráč odpovídal na některé další (spíš abstraktnější) otázky, mohla mu pomoci představa nějaké konkrétní hry. Pro zajímavost zde uvedu nejčastěji uváděné hry.⁶²

Nejoblíbenější hrou byl zvolen Dixit (20 hlasů), za ním se umístily hry Osadníci z Katanu a člověče, nezlob se (po 19 hlasech) a na pomyslném třetím místě aktivity (16 hlasů). Další častěji uváděné byly: karetní hry obecně (15 hlasů), Carcassonne (11 hlasů), pexeso (11 hlasů), dostihy a sázky (9 hlasů), Dobble (8 hlasů), šachy (7 hlasů), scrabble (6 hlasů) a Ticket to ride (6 hlasů). Je tedy vidět, že oblibu mají různé typy her s různým podílem náhody a interakce. Každý si najde svoje.

Když rozebereme oblíbenost jednotlivých her podle pohlaví, potvrdí se výše zmíněná tendence, že muži preferují strategické hry, zatímco pro ženu je více důležitá atmosféra při hře a stačí jí jednodušší pravidla. U mužů vede hra Osadníci z Katanu se 14 hlasy a druhá je Dixit s 8 hlasy, zatímco u žen je těsně za sebou člověče, nezlob se (13 hlasů), Dixit (12 hlasů) a aktivity (11 hlasů).

⁶² Celkem uvedli respondenti 94 různých her.

Závěr

V této práci jsem se zabývala stolními hrami a postojem lidí k nim. V úvodu jsem s pomocí několika definic z různých oborů a směrů hledala společné znaky her. Mezi hlavní bych zařadila určitou časovou a prostorovou uzavřenost a ohraničenost, oddělení od reálného života. Důležitá je také přítomnost pravidel, která dávají hře smysl a paradoxně pomáhají rozvíjet tvořivost. Jednotlivé definice se ale neshodují v pojetí cílů hry. Někteří vidí smysl ve hře samé a mluví o bezúčelnosti, jiní jí připisují velký význam při rozvoji všech složek osobnosti.

Vzhledem k tomu, že cílem mé práce bylo sledovat hru dospělých, snažila jsem se popsat význam hry v dospělosti. Autoři publikací, ze kterých bylo pro tuto práci čerpáno, však popisují především význam hry v dětském věku a dále pouze konstatují, že v dospělosti má hra také velký význam, případně vidí její roli pouze v rekreaci. Z tohoto vybočují Bakalář a Hermochová, kteří se svými knihami psychoher, resp. interakčních her vytvořili nástroj pro rozvoj sociálních dovedností, příp. kompetencí k učení. Dále jsem popisovala stolní - deskové a karetní hry. Navrhla jsem nové třídění podle typů her na strategické, abstraktní a logické, vědomostní, party hry, postřehové, závodivé, kooperativní a klasické karetní. V další kapitole jsem se zmínila o prožitcích a o tom, jak mohou prožívané emoce ovlivnit kognitivní procesy - paměť a pozornost, či rozhodovací procesy. Důkladně jsem popsala fenomén flow - zaujetí a ponoření se do činnosti - které se při hrách často vyskytuje. Zařadila jsem kapitolu o důležitosti autentických prožitků, kterých je v moderní společnosti nedostatek a které si lidé dopřávají i prostřednictvím stolních her. Tato skutečnost a také touha po společných zážitcích vede pravděpodobně v poslední době k velkému nárůstu oblíbenosti stolních her.

V praktické části mě zajímala konkrétní data týkající se oblíbenosti her. Zjistila jsem, že nejdůležitější faktor při hraní je zábavnost a možnost prožívání času s blízkými lidmi. Nejlépe si vedly party hry, které jsou na tomto založené. Nejčastěji prožívané emoce při hře jsou radost, zábava, ale i napětí, nebo uvolnění. Tyto prožitky se mohou navzájem střídát či prolínat.

Za velmi důležitou lidé pokládají radost při hře. Oblibu ale ovlivňuje i to, jakou roli má ve hře náhoda, či jak je hra zpracovaná (námět i provedení).

Na první pohled je v souvislosti s hraním stolních her zřejmý rozdíl mezi ženami a muži. Pro ženy obecně je důležitější společenský aspekt hry, rády se při hře baví a stačí jim jednodušší hry, nejlépe party hry. Muži kladou větší důraz na herní princip. Mají rádi složitější strategické hry, nejčastěji s historickými náměty. Jsou soutěživější a hraní se věnují o něco častěji, než ženy. Těmto charakteristikám také odpovídají nejoblíbenější hry - ženy nejčastěji uvedly hru Dixit (party hra, kde hraje velkou roli fantazie a komunikace), zatímco u mužů zvítězila hra Osadníci z Katanu (budovatelská strategie).

Rozdíl mezi mladšími a staršími hráči byl také patrný. Starší více podtrhují atmosféru při hře a možnost hraní různých věkových skupin společně. Obecně znají menší množství her a častěji dávají přednost těm klasickým. Kladou také o něco větší důraz na roli učení při hře. Mladším záleží víc na vítězství, přestože se nepovažují za více soutěživé než ostatní. Mají raději moderní hry - strategické a party hry. Dávají přednost hrám, které jsou zasazeny do prostředí fantasy.

Při rozdělení skupin podle vzdělání byly rozdíly malé. Vysokoškolákům více záleželo na podílu náhody a strategie a ostatním na principu hry. Druhá skupina také častěji uváděla klasické karetní a abstraktní hry. Rozdíly mezi těmito skupinami ale nelze považovat za příliš relevantní. Vzorek respondentů byl vzhledem ke vzdělání dost nevyrovnaný. Obsahoval velké množství respondentů s vysokoškolským, popř. vyšším odborným vzděláním.

Celkově se jeví jako překvapivé, že při hraní stolních her má velmi malou váhu vítězství, ale o to větší atmosféra při hře a prožitek libých pocitů. To také dokládá poměrně velká oblíbenost kooperativních her.

Stolní hry mají velký potenciál pro využití v pedagogice volného času. Jsou oblíbené napříč různými skupinami, proto je lze dobře použít i pro heterogenní věkové či sociální skupiny. Pomáhají při sociálním učení, podporují kreativitu, myšlení a procvičují celou řadu dovedností. Zpravidla baví i ty, kteří v nich nejsou tolik úspěšní - tím, že umožňují prožívat zaujetí a nadšení ze hry jako takové (na atraktivnosti ještě přidává zajímavé téma a pěkné zpracování herního materiálu). Pedagog volného času nejvíce ocení pestrou nabídku různých kooperativních a party her

Použité zdroje

- BAKALÁŘ, E.; KOPTSKÝ, V. *I dospělí si mohou hrát*. 2. upravené vyd. Praha: Pressfoto, 1987. ISBN 59-067-84.
- BORECKÝ, V. *Imaginace, hra a komika*. 2. rozš. a upr. vyd. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.
- CALOŇOVÁ, D. *Metodika herních činností*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2012. ISBN 978-80-7248-774-5.
- ČÁP, J. *Psychologie výchovy a vyučování*. Praha: Karolinum, 1993. ISBN 80-7066-534-3.
- ČINČERA, J. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-1974-0.
- HANUŠ, M.; HANUŠ, R. a kol. *Instruktorský slabikář*. 3. doplněné vyd. Nadační fond Gymnasion, 2016. ISBN 978-80-270-0476-8.
- HARTL, P.; HARTLOVÁ, H. *Velký psychologický slovník*. 4. vyd. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-686-5.
- HERMOCHOVÁ, S. *Hry pro dospělé*. Praha: Grada Publishing, 2004. ISBN 80-247-0817-5.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. ISBN 80-7272-020-1.
- CHRÁSKA, M. *Metody pedagogického výzkumu*. Praha: Grada Publishing, 2007. ISBN 978-80-247-1369-4.
- KIRCHNER, J. *Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii*. Brno: Computer press, 2009. ISBN 978-80-251-2562-5.
- KOMÁREK, T. *Psychologické aspekty prožívání flow u žáků Základní umělecké školy*. Praha, 2012. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Filosofická fakulta. Katedra psychologie. Vedoucí práce E. Šírová.
- KŘIVOHLAVÝ J. *Psychologie pocitů štěstí: Současný stav poznání*. Praha: Grada Publishing, 2013. ISBN 978-80-247-4436-0.
- KUČERA, D. *Moderní psychologie*. Praha: Grada Publishing, 2013. ISBN 978-80-247-4621-0.

- LANGMEIER, J.; KREJČÍŘOVÁ, D. *Vývojová psychologie*. 4. přeprac. a doplněné vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 978-80-247-1284-0.
- MÜLLER, L.; MÜLLER, A. (ed.) *Slovník analytické psychologie*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7178-863-5.
- NAKONEČNÝ, M. *Encyklopedie obecné psychologie*. 2. rozš. vyd. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0625-7.
- NAKONEČNÝ, M. *Sociální psychologie*. Praha: Academia, 1999. ISBN 80-200-0690-7.
- NĚMEC, J. *Od prožívání k pozitivitě: Výchovné funkce hry a její proměny v historických koncepcích pedagogiky*. Brno: Paido. 2002. ISBN 80-7315-006-9.
- NEUMAN, J. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-218-1.
- PRŮCHA, J.; WALTEROVÁ, E.; MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. 4. aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- SLEZÁČKOVÁ, A. *Průvodce pozitivní psychologií*. Praha: Grada Publishing, 2012. ISBN 978-80-247-3507-8.
- SOKOL, J. *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*. 3. rozšířené vyd. Praha: Vyšehrad, 1998. ISBN 80-7021-253-5.
- SVOBODA, T. a kol. *Oficiální pravidla karetních her*. Praha: Eminent, 2012. ISBN 80-7281-116-9.
- TOMÁŠKOVÁ, Ž. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace*. Brno, 2009. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Pedagogická fakulta. Katedra sociální pedagogiky. Vedoucí práce P. Soják.
- ZACHOVAL, D. *Člověk a hra: Pokus o interdisciplinární náhled*. České Budějovice, 2006. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra filosofie. Vedoucí práce V. Erban.
- ZAPLETAL, M. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta, 1991. ISBN 80-204-0188-1.
- ZAPLETAL, M. *Hry v klubovně: Velká encyklopedie her*. Praha: Olympia, 1986. ISBN neuvedeno.
- BRYL, M. a kol. Co jsou deskové hry. *Klub přátel deskových her* [online]. © 1999-2016 [cit. 28. 12. 2016]. Dostupné na: <http://www.deskovehry.info/o_hrach.php>.

- DOBAL, J. Ocenění her. *Frodovy deskové hry* [online]. © 2005-2015 [cit. 3. 2. 2017].
Dostupné na: <<http://deskovehry.blogspot.cz/p/ocneni-her.html>>.
- PETŘÍK, J. Deskové a karetní hry: Úžasný mikrosvět nejen pro geeky a hráčičky. *Radio Wave* [online]. 2014 [cit. 13. 12. 2016]. Dostupné na: <http://www.rozhlas.cz/radiowave/spolecnost/_zprava/deskove-a-karetni-hry-uzasny-mikrosvet-nejen-pro-geeky-a-hracicky--1367058>.
- ŠTĚDROVÁ, L. Stoly plní deskové hry: rozhovor s Františkem Řídkým. *Artikl* [online]. 2016, č. 12 [cit. 30. 12. 2016]. Dostupné na: <<http://artikl.org/tema-mesice/stoly-plni-deskove-hry>>.
- ŠÍPULA, P. Stolní hry se stále hrají, *STEM/MARK* [online]. 14. 5. 2013 [cit. 12. 1. 2017]. Dostupné na: <www.stemmark.cz/stolni-hry-se-stale-hraji>.

Příloha 1: Dotazník

Celý dotazník je k nahlédnutí na odkazu

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoHqE2NLCOz1avrCzNUfCrD4zBmiEH_EKWFOqQLqC4zit7z_Q/viewform.

Pro představu přikládám níže ukázky částí dotazníku.

Jak často hrajete stolní hry?

téměř denně

alespoň jednou týdně

alespoň jednou za měsíc

alespoň jednou za půl roku

méně často

vůbec

Proč hrajete stolní hry?

kvůli hře jako takové (líbí se mi herní princip, způsob uvažování)

kvůli atmosféře, která při hře vzniká (zábava, napětí...)

je to dobrý způsob, jak trávit čas s rodinou, přáteli

rád/a vyhrávám

vyplnění volného času

Jiné:

Jaká je vaše oblíbená hra? (můžete napsat i více her)

Vaše odpověď

Napište, jaká kritéria jsou pro vás důležitá při posuzování oblíbenosti hry (tedy, jaké vlastnosti ji činí pro vás oblíbenou).

Vaše odpověď

Při porovnávání oblíbenosti her je pro mě důležité:

V této části se zamyslete, jak jsou pro Vás důležité jednotlivé aspekty stolních her při hodnocení jejich oblíbenosti. Na škále od 1 do 5 vyberte, jak moc o vás jednotlivá tvrzení vypovídají.

délka trvání hry

	1	2	3	4	5	
Není to pro mě vůbec důležité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Je to pro mě velmi důležité

složitost pravidel

	1	2	3	4	5	
Není to pro mě vůbec důležité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Je to pro mě velmi důležité

herní princip

	1	2	3	4	5	
Není to pro mě vůbec důležité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Je to pro mě velmi důležité

atraktivnost legendy a zpracování

	1	2	3	4	5	
Není to pro mě vůbec důležité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Je to pro mě velmi důležité

Příloha 2: Popis méně známých her zmíněných v práci

Agricola - každý hráč této deskové hry představuje sedláka, budujícího si svou farmu, cílem je pomocí akcí co nejkomplexněji rozvinout rostlinnou i zvířecí produkci, vybudovat dům a rozšířit rodinu, zároveň je potřeba získávat dostatek jídla a surovin na stavbu

Arkham Horror - poměrně složitá a dlouhá hra obsahující velké množství herního materiálu, je protknuta hororovým příběhem na motivy knih H. P. Lovecrafta, hráči se společně snaží zachránit město před příšerou

Česko - cílem hry je správně odpovídat na otázky z různých tematických okruhů, což umožňuje posouvat figurku po hracím plánu

Diplomacie - každý hráč této hry představuje vládce jedné evropské velmoci, který se se svou armádou snaží ovládnout celý kontinent pomocí taktizování a vyjednávání spojenectví s ostatními hráči

Dixit - hráči popisují karty se surrealistickými obrázky, cílem je popsat kartu vždy tak, aby ji poznal alespoň jeden další hráč, ale ne všichni

Dobble - hraje se s malými kulatými kartami, přičemž na každé dvojici karet je právě jeden shodný symbol, body se získávají za nejrychlejší objevení těchto shodných symbolů

Fantom - zvláštností této hry je, že jeden hráč (fantom) hraje proti všem ostatním (detektivům), detektivové se pohybují figurkami po herní desce představující plán města a snaží se vypátrat a dopadnout fantoma, který jim uniká a objevuje se jen každé páté kolo

Gomoku - desková varianta piškvorek, pokládají se při ní kameny na herní plán, oproti piškvorkám je však omezena menší plochou desky

Jungle speed - tato hra obsahuje karty s velmi podobnými symboly, cílem hry je rozpoznat shodné symboly, včas zareagovat a díky tomu se postupně zbavovat karet

Krycí jména - hra, ve které spolu soupeří dva týmy hráčů a snaží se pomocí asociací napovědět a uhodnout daná slova - jména tajných agentů, kteří patří jejich týmu

Mlýnek - hráči pokládají své kameny na desku 3*3 pole a posunují s nimi, cílem hry je zabránit protihráčovým kamenům v pohybu

Small World - desková hra, jejímž cílem je ovládnout se svými národy co největší území

Ticket to ride - cílem této deskové hry je vytvořit na mapě železniční síť tak, aby propojila požadovaná města, každý má ale za úkol propojit jiná města

Vrháčky - dva hráči střídavě házejí dvěma kostkami a podle počtu hozených ok pohybují kameny po hrací desce, cílem je vyvést kameny ven z herního plánu jako první, za určitých podmínek je možné posílat kameny protihráče zpět na začátek, proto je potřeba taktizovat, kterými kameny táhnout

Abstrakt

VYHNANOVSKÁ, M. *Analýza oblíbenosti stolních her*. České Budějovice, 2017. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce R Macků.

Klíčová slova: hra, stolní hra, desková hra, kritéria oblíbenosti, prožívání, flow, společenský aspekt hry, soutěživost

Práce se věnuje tématu hraní stolních her u dospělé populace.

Definuje hru, vymezuje její formální znaky a popisuje její význam v průběhu života. Podrobněji se zabývá fenoménem stolních her (deskových a karetních) a předkládá jejich kategorizaci. Seznamuje čtenáře se světem herních nadšenců.

Ve druhé části je věnována pozornost psychologickému hledisku hraní, zejména sociálnímu aspektu her, soutěživosti a problematice flow.

Praktická část obsahuje analýzu jednotlivých kritérií, která vedou k oblíbenosti stolních her. Na základě dotazníkového šetření práce popisuje motivaci hráčů, prožitky při hraní a faktory, které vedou k oblíbení si jednotlivých her. Porovnává rozdíly mezi skupinami respondentů (rozdělenými podle věku, pohlaví, či vzdělání).

Abstract

Analysis of the popularity of tabletop games

Key words: game, tabletop game, board game, factors of popularity, experience, flow, social aspect of gaming, competition

This thesis describes tabletop games and the game-playing among adults.

The work starts with an introduction of play, its formal characteristics, and the importance of playing throughout one's life. A special focus is given to board games and card games. I provide taxonomy of these games, as well as an introduction to the world of adult game fans.

The second part of the thesis describes the phenomenon of playing from the psychological point of view. I give a special consideration to the social side of gaming, competitiveness, and to the game flow.

The practical part of the work analyzes factors which contribute to the popularity of individual games. It focuses on the gamer's motivation towards the gameplay, and the experiences provided by a particular game. Results of a questionnaire are discussed, as well as the differences between groups of respondents as determined by age, sex, and the level of education.