

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta

Katedra psychologie

Diplomová práce



Bc. Jitka Vejsadová

Roleplay jako způsob sexuálního vyjádření

Roleplay as a way of sexual expression

Praha 2022

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Weiss, Ph.D., DSc.

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu diplomové práce panu prof. PhDr. Petru Weissovi, Ph.D., DSc. za ochotu, trpělivý přístup, mnoho podnětných nápadů a připomínek a až neuvěřitelně rychlou e-mailovou korespondenci.

Obrovské poděkování patří Vašíčkovi za pomoc při zpracovávání dat a Vepřovce s Julií za cenné stylistické připomínky a humorné komentáře.

V neposlední řadě děkuji Frídaovi za neutuchající podporu a inženýrské rady.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 24. července 2022

Jitka Vejsadová

Abstrakt

Předkládaná diplomová práce představuje aktivitu Roleplay jako způsob sexuálního vyjádření. V teoretické části nejprve vymezuje základní pojmy jako je role, přijímání role a přidružené aktivity. Dále se věnuje Roleplay hrám, které obvykle nemají sexuální obsah, ale pro komplexní popis této problematiky je jejich představení nezbytné. Další kapitola se zabývá sexuálními hrami a dalšími způsoby sexuálního vyjádření. Zvláštní důraz je kladen na aktivity zahrnující prvky BDSM a výměnu moci, neboť se často s Roleplay prolínají. Důležitým tématem jsou principy uplatňované při výběru scénáře a jednotlivých rolí. Rovněž jsou v práci popsány oblasti, ve kterých je Roleplay hojně využíváno. V závěru teoretické části je pak popsáno samotné sexuální Roleplay a jeho nejdůležitější aspekty, které jsou dále zkoumány v empirické části.

Empirická část má kvantitativní charakter a jejím hlavním cílem je lépe porozumět sexuálnímu Roleplay, a to z hlediska motivace, jeho konkrétních podob, čerpání inspirace ke scénářům, jednotlivých aspektů a vlivu přijímání role na osobnost. Druhým cílem je pokusit se popsat charakteristiky českých účastníků Roleplay aktivit z hlediska sexuální anamnézy a sklonu k poruchám sexuální preference. Z výsledků vyplývá, že účastníci Roleplay se liší od běžné populace v základních charakteristikách jako je věk, rodinný stav, procento zastoupení bisexuální sexuální orientace, počet sexuálních partnerů a průměrná délka milostné přede hry. Dále bylo zjištěno, že účastníci Roleplay mají větší sklon k některým projevům poruch sexuální preference, konkrétně se jedná o transvestitismus, ponížení a submise (přijímání i poskytování), fetišismus a exhibicionismus. Statisticky významné rozdíly nebyly nalezeny u sklonů k poruchám, jejichž realizace by vedla k těžkému porušení zákona, tedy zoofilie, pedofilie a biastofilie. Závěry práce byly srovnány s výsledky studií uvedených v teoretické části a dále diskutovány spolu s limity studie.

Klíčová slova: Roleplay, role, sexuální hra, BDSM

Abstract

The presented diploma thesis presents the Roleplay activity as a way of sexual expression. In the theoretical part, there are some basic definitions of concepts such as role, role acceptance and associated activities. It also deals with Roleplay games, which usually do not have sexual content, but for a comprehensive description of this issue, their introduction is necessary. The next chapter deals with some sex games and other forms of sexual expression. Special emphasis is placed on activities involving elements of BDSM and power exchange, because they are often related to Roleplay. An important topic is the principles applied for choosing a scenario and individual roles. The thesis also describes spheres in which Roleplay is widely used. In the conclusion of the theoretical part, there is described the sexual Roleplay and its most important aspects, which are examined in the empirical part.

The empirical part has a quantitative character and its main goal is to better understand sexual Roleplay in terms of motivation, its specific forms, inspiration for scenarios, individual aspects and the influence of role acceptance on personality. The second goal is to try to describe the characteristics of Czech participants in Roleplay activities in terms of sexual anamnesis and tendency to sexual preference disorders (paraphilias). The results show that Roleplay participants differ from the general population in basic characteristics such as age, marital status, percentage of representation of bisexual sexual orientation, number of sexual partners and average length of love foreplay. Furthermore, it was found that Roleplay participants are more prone to some manifestations of sexual preference disorders, namely transvestism, humiliation and submission (receiving and giving), fetishism and exhibitionism. Statistically significant differences were not found in the propensities for disorders whose manifestation would lead to hard law (zoophilia, pedophilia and biastophilia). The conclusions of the work were compared with the results of the studies mentioned in the theoretical part and further discussed together with the limits of the study.

Key Words: Roleplay, role, sex game, BDSM

OBSAH

ÚVOD 1

LITERÁRNĚ PŘEHLEDOVÁ ČÁST 3

1. VYMEZENÍ POJMU ROLEPLAY 3

1.1 SOCIÁLNÍ ROLE 3

1.2 ROLE V ROLEPLAY 4

1.3 ROLEPLAY 5

1.4 COSPLAY 7

2. ROLEPLAY HRY 9

2.1 TYPY HER 10

2.1.1 Stolní hry a hry tužka-papír 10

2.1.2 Systemless 10

2.1.3 LARP.....11

2.1.4 Freeform 11

2.1.5 Persvasive.....12

2.1.6 Single player digital.....12

2.1.7 Massively Multi-Player Online.....12

2.2 SEXUÁLNÍ PŘESAHI V ROLEPLAY HRÁCH.....13

3. SEXUÁLNÍ HRY 15

3.1 PRINCIP VÝMĚNY MOCI.....16

3.2 BDSM.....17

3.2.1 BDSM Roleplay 18

3.3 NĚKTERÉ PORUCHY SEXUÁLNÍ PREFERENCE 19

3.3.1 Fetišismus 19

3.3.2 Fetišistický transvestitismus 20

3.3.3 Exhibicionismus.....20

3.3.4 Voyeurismus.....20

3.3.5 Pedofilie.....20

3.3.6 Frotérství a tušérství.....21

3.3.7 Jiné parafilie.....21

4.	SCÉNÁŘE A POSTAVY V SEXUÁLNÍM ROLEPLAY	22
4.1	VÝBĚR SCÉNÁŘE.....	22
4.2	VÝBĚR POSTAVY.....	23
4.3	SEXUÁLNÍ FANTAZIE	24
4.4	PORNOGRAFIE	27
5.	PŘÍNOSY ROLEPLAY	29
5.1	PŘÍNOSY SEXUÁLNÍHO ROLEPLAY	29
5.2	UČENÍ	29
5.3	TERAPIE.....	31
5.4	VÝZKUM	32
6.	SEXUÁLNÍ ROLEPLAY	34
7.	SHRNUTÍ LITERÁRNĚ PŘEHLEDOVÉ ČÁSTI.....	36
	EMPIRICKÁ ČÁST	38
8.	VÝZKUMNÉ CÍLE A HYPOTÉZY	38
8.1	SPECIFIKACE VÝZKUMNÝCH CÍLŮ OHLEDNĚ SEXUÁLNÍ ANAMNÉZY.....	38
8.2	SPECIFIKACE VÝZKUMNÝCH CÍLŮ OHLEDNĚ PORUCH SEXUÁLNÍ PREFERENCE	39
8.3	SPECIFIKACE VÝZKUMNÝCH CÍLŮ OHLEDNĚ AKTIVITY ROLEPLAY	39
9.	VÝZKUMNÉ METODY	40
9.1	TYP VÝZKUMU.....	40
9.2	VÝZKUMNÝ SOUBOR	40
9.3	METODY ZÍSKÁVÁNÍ DAT	41
9.3.1	<i>Demografické údaje.....</i>	41
9.3.2	<i>Sexuální anamnéza</i>	41
9.3.3	<i>Poruchy v sexuální preferenci</i>	42
9.3.4	<i>Dotazník Roleplay.....</i>	42
9.4	PRŮBĚH SBĚRU DAT.....	43
9.4.1	<i>Přípravná fáze</i>	43
9.4.2	<i>Fáze vlastního sběru dat.....</i>	43
9.4.3	<i>Fáze kompletace dat a jejich analýza.....</i>	43
9.4.4	<i>Fáze interpretace dat a prezentace v podobě diplomové práce</i>	44

9.5	METODY ZPRACOVÁNÍ A ANALÝZY DAT	44
9.6	ETIKA VÝZKUMU	44
10.	VÝSLEDKY	45
10.1	SEXUÁLNÍ ANAMNÉZA	45
10.1.1	Popis vzorku.....	45
10.1.2	Srovnání s populací	47
10.2	PORUCHY SEXUÁLNÍ PREFERENCE	50
10.2.1	Popis vzorku.....	50
10.2.2	Srovnání s populací	53
10.3	ROLEPLAY	57
11.	DISKUZE.....	63
11.1	DISKUZE K VÝSLEDKŮM	63
11.1.1	Sexuální anamnéza	63
11.1.2	Poruchy sexuální preference	64
11.1.3	Roleplay	68
11.2	LIMITY VÝZKUMU	72
11.3	NÁMĚTY PRO APLIKACI VÝSLEDKŮ A DALŠÍ ZKOUMÁNÍ.....	73
	ZÁVĚR.....	74
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:	76
	SEZNAM GRAFŮ	82
	SEZNAM TABULEK.....	83
	SEZNAM ZKRATEK:.....	84
	PŘÍLOHA – DOTAZNÍK PŘED PŘEVEDENÍM DO ONLINE PODOBY	I

Úvod

Tématu Roleplay se doposud vědecká obec věnovala jen velmi málo. Většina existujících článků se zabývá využitím techniky Roleplay v edukačním procesu a terapii, ale v jiných směrech je stále opomíjena. V posledních letech můžeme nalézt výzkumy, které se zaměřují na Roleplay ve hře, a to od deskových her ve stylu Dungeons & Dragons přes LARP až po online Roleplay hry. Tyto poznatky už často přesahují do tématu sexuálního Roleplay a zabývají se více psychologickou podstatou přebírání alternativních rolí.

O sexuálním Roleplay se velmi často hovoří v různých populárně naučných časopisech a člancích, ale vědecký pohled, který by se sexuálním hrám blíže věnoval, chybí. Velmi podrobně jsou popsány sexuální deviace, které vedou k trestným činům, ale alternativnímu sexuálnímu chování nebylo zatím věnováno tolik pozornosti, kolik by si zasloužilo. Poměrně dobře zmapován je pouze koncept BDSM a přidružené aktivity, které mají s Roleplay mnoho společného. Teoretická část diplomové práce tak na těchto poznatcích do velké míry staví.

V první kapitole je vymezen pojem Roleplay, a to jak z pohledu role, tak z pohledu samotné aktivity. Rovněž je zde definováno sexuální Roleplay a Cosplay. Druhá kapitola se zabývá Roleplay hrami, jejich souhrnným popisem a následně výčtem nejčastějších forem, od deskových her po online hry, a to s důrazem na sexuální přesah v těchto hrách. Ve třetí kapitole jsou popsány sexuální hry, a to převážně v kontextu výměny moci mezi partnery a BDSM praktik. Rovněž je tu výčet dalších poruch v sexuální preferenci, které by se mohly odrazit ve scénářích Roleplay. Čtvrtá kapitola se věnuje konkrétním scénářům a postavám, které jsou v rámci Roleplay užívány. Tato kapitola se také věnuje sexuálním fantaziím a preferencím při sledování pornografie, které s vymýšlením Roleplay scénářů úzce souvisejí. Poslední pátá kapitola popisuje přínosy Roleplay z pohledu různých oborů.

Výzkum se zaměřuje na probádání preferencí v rámci skupiny lidí, kteří se sexuální aktivitě Roleplay věnují. Sběr dat probíhal pomocí online dotazníku, který měl čtyři části; demografické údaje, informace ohledně sexuální anamnézy, dotazník na poruchy v sexuální aktivitě a otázky ohledně samotného Roleplay. První tři části měly za úkol popsat vzorek respondentů, poslední část se zaměřovala přímo na to, co sexuální Roleplay účastníkům přináší, které aspekty hodnotí jako zvláště důležité a jakým konkrétním scénářům holdují. Výsledky snad pomohou lépe popsat a pochopit sexuální podstatu Roleplay.

V textu jsou použity anglické termíny a slangové výrazy všude tam, kde jejich použití napomůže pochopení obsahu. Roleplay je počeštěno a píše o něm ve středním rodě jednotného čísla. Všechny zkratky a anglické výrazy jsou v rámci textu přeloženy a vysvětleny.

Z hlediska terminologie je také potřeba upřesnit rozdíly mezi pojmy role/postava a účastník/hráč. Termín role je v této práci použit z obecnějšího hlediska. Je to soubor určitých kvalit, které daný jedinec přebírá a díky kterým do určité míry přetváří své chování a vnímání. Postava je více konkrétní pojem, většinou má jméno a jasnou podobu, a v této práci je termín použit především v kapitole o Roleplay hráč. Stejně tak termín hráč je zde nejčastěji použit v souvislosti se hrou, která má jasně daná pravidla a vede k vítězství nebo porážce. Účastník je pojem obecnější, označuje člověka, který se účastní nějaké aktivity.

Vzhledem k tomu, jak málo pozornosti bylo tomuto tématu jak v České republice, tak ve světě, doposud věnováno, rozhodla jsem se shrnout aktuálně existující poznatky a vědecky podložené informace k Roleplay do ucelené podoby, která může pomoci osvětlit téma zájemcům o tuto problematiku. Věřím, že spolu s tím, jakým tempem se aktuálně rozmáhají hry založené na Roleplay, bude se stále častěji hovořit také o sexuálním Roleplay.

Z pohledu psychologie má sexuální Roleplay hned několik výhod. Může například oživit dlouhodobý vztah nebo pomoci při zkoumání vlastní sexuální identity.

V práci je čerpáno z odborné literatury, především z odborných zahraničních článků. Veškeré překlady zahraniční literatury jsou mé vlastní. V práci je citováno podle normy APA (2010).

Literárně přehledová část

1. Vymezení pojmu Roleplay

1.1 Sociální role

Role jsou nejčastěji definovány jako postoje a vzorce chování očekávané od osoby, která zastává nějakou sociální pozici. Jsou základní součástí mocenských struktur a procesů společnosti (Lynch, 2007). Na role lze též pohlížet jako na kulturní objekty. Jako takové poskytují důležité zdroje a strategie, a to jak z hlediska typického jednání pro každou roli, tak z hlediska její struktury (Callero, 1994).

Všichni lidé něco hrají a zároveň si hrají s rolemi. Definujeme a přijímáme tak širokou škálu sociálních rolí. Tyto role jsou sice ve většině případů velmi konkrétně strukturovány, ale každá osoba přijímá roli odlišným způsobem. Jedna role může mít tedy úplně jiný význam podle toho, jaký člověk tuto roli zastává. Stejně jako my konstruueme role, které hrajeme, tyto role definují a strukturují samy sebe v širokých sociálních, kulturních a časových významových rámcích (Waskul & Lust, 2004). Dá se říci, že tím vznikají dvě dimenze rolí. Typ role a způsob, jakým je daná role v danou chvíli použita (Callero, 1994).

Přijímání různých rolí během života je pro člověka přirozené. Už batolata napodobují pomocí hraček různé situace a předškolní děti si společně hrají na svět dospělých. Samotné dospívání je pak provázeno objevováním a zkoušením nových a nových rolí, přičemž člověk si přeje být uznáván společností stejně jako dospělý. V dospělosti má každý člověk mnoho rolí, které musí pravidelně střídat. Jsou to například pracovní role, role rodiče, partnera, milence, kamaráda, souseda atd. Většina z těchto rolí do života spontánně přichází a člověk se s nimi sžívá, přizpůsobuje se jim a zároveň tím role přizpůsobuje sám sobě. S každou jednotlivou rolí si člověk obléká jinou tvář a hraje tuto roli tak, jak to vyžaduje nekonečná řada společenských příležitostí a rituálů. (Deterding & Zagal, 2018).

Role se také zásadně podílejí na identitě a sebepojetí lidí (Stets & Serpe, 2013). Přináší s sebou určitý sociální status, který vnímá jak nositel dané role, tak jeho okolí. Dá se tedy říci, že role hrají významnou roli při definování sebe sama (Waskul & Lust, 2004).

1.2 Role v Roleplay

Roleplay je složeninou anglických slov *role* a *play*, tedy hraní role. Bývá rovněž označováno za amatérské herectví (Tomešková, 2014) a je založeno na snaze vžít se do předem vybrané postavy a napodobit její chování. Scénář a pravidla mohou být jednoduchá, jako je tomu například u dětských her na maminku a tatínka, nebo velmi složitá, jako tomu bývá u her na hrdiny s mnoha účastníky. V této podkapitole se pokusím vyčlenit právě aspekt přebírání role, který je v Roleplay nejdůležitější, a tvoří volný přechod od definice role po Roleplay techniku jako takovou.

Jak již bylo řečeno výše, lidé se neustále pohybují mezi mnoha rolemi. Jejich identity jsou částečně konstruovány ze sociálních rolí, které si sami připisují, nebo které jim přisuzuje okolí. Podobně sebepojetí, myšlení, emoce a motivace se formují ze zkušenosti z interakcí v situačních rolích s ostatními. V Roleplay lidé přijímají alternativní role, díky kterým si zkouší prožívat realitu jiným způsobem. Mohou si díky tomu vyzkoušet, jaké to je, být například uctívaným léčitelem, megalomanským prodejcem, napjatým vědcem atd. Dá se říci, že hraní konkrétní smyšlené role znamená následovat společenská pravidla definující tuto roli, a to jak ze sociálního pohledu (léčitel je úspěšný, když vyléčí hodně lidí), tak z pohledu hry samotné (cíle hry, sledování pokroku postavy léčitele). Přesto je třeba mít na paměti, že i Roleplay je stále v první řadě hra, což znamená dobrovolnou účast a snižuje riziko možných závažných následků. Právě tím se odlišují role v Roleplay od skutečných sociálních rolí, do kterých obvykle nelze libovolně vstupovat a opouštět je, a jejichž pravidla jsou povinná a jejich porušování může mít vážné sociální důsledky. (Deterding & Zagal, 2018).

Je-li Roleplay chápáno jako dramatická technika, je otázkou, do jaké míry účastníci jen reprodukují své naučené chování, a do jaké míry se naopak od tohoto chování snaží odpoutat (Navarro-Remesal, 2018). Pro účely této diplomové práce je Roleplay pojímáno spíše jako nástroj, který účastníci využívají k vyjádření sebe sama a svých alternativních rolí než jako postup, který je třeba dodržovat, jako je tomu v herectví.

Roleplay zavazuje účastníky k tomu, aby zaujímali hraniční postavení mezi vlastní osobností a osobností postavy, kterou ztvárňují. Účastníci tak neustále balancují mezi realitou, vlastní představivostí a fantazijní podstatou hry. Tento napjatý stav se ne vždy daří udržet a účastník často sklouzne k tomu, že do své postavy zamíchá víc své vlastní osobnosti, než je jemu samotnému příjemné a pro hru prospěšné (Waskul & Lust, 2004). Dalším důležitým aspektem je míra ponoření se do hry a do dané postavy, čímž je následně

ovlivněna intenzita prožitku. Účastníci často popisují velmi silné emoce, někdy dokonce hraničící se somatickými prožitky, které má jak jejich postava, tak oni sami v pozici hráče (Montola, 2010).

Vstoupení do smyšlené role poskytuje účastníkům Roleplay v první řadě únik ze společenského tlaku. Často si vybírají právě takové role, jejichž chování je diametrálně odlišné od toho, jak se chovají ve skutečném životě. Účastníci se tak mohou díky svým alternativním rolím chovat iracionálně, zkratkovitě i agresivně. Primární motivací takového chování je uvolnění a zábava, ale mnoho účastníků Roleplay ve ztvárnění postavy vidí i terapeutický přesah. Mohou si díky alternativním rolím lépe vymezit hranice sebe sama a zažít takové pocity, které se jim ve skutečném životě často vyhybají (Hughes, 1988). Tomu napomáhá i skutečnost, že při hraní rolí se člověk vidí jako objekt i jako subjekt zároveň. Cvičí se v procesu vidět sám sebe tak, jak by jej mohli vidět ostatní. Dobře je to vidět u dětí hrajících své imaginární role, ale stejná dynamika se objevuje i u dospělých, a to nejčastěji právě při přijímání smyšlené role v rámci Roleplay (Cooley, 2017).

Je nezbytné rovněž zmínit rozdíl mezi hraním rolí a přijímáním rolí. Ač hraní role může do určité míry vést k tomu, že účastník Roleplay některé charakteristiky dané role převezme, nemělo by to být jeho primárním záměrem (Coutu, 1951). V některých případech Roleplay je nutné velmi omezit působení vlastní osobnosti a nechat volnost projevům své postavy v co největší míře (Fine, 2002). Přesto ale vždy vzniká určité napětí mezi účastníkem a jeho alternativní rolí, oba se vyvíjejí a vzájemně na sebe neustále působí (Švelch, 2010).

Prostřednictvím Roleplay je účastníkům dočasně umožněno vystoupit ze svých stávajících sociálních rolí a vyzkoušet si role alternativní. Díky tomu je výzkum Roleplay relevantní hlavně pro sociology a psychology, kteří se zabývají předstíráním u dospělých jedinců nebo základními procesy situačního vnímání a přijímání rolí. I tak je ale výzkumů na toto téma povážlivě málo (Deterding & Zagal, 2018).

1.3 Roleplay

Termín Roleplay má překrývající se, ale odlišné významy v různých oblastech, jako je klinická psychologie, vzdělávání, hry, divadlo a podobně (Ortiz & Harrell, 2018). Existuje spousta forem, komunit, designů, herních stylů, kultur a historických proměnných, kvůli kterým je těžké Roleplay nějak jednotně definovat. Možným řešením by bylo definovat je jednoduše jako akt vytváření sdíleného příběhu. Tím se dává do popředí aspekt hraní a

dramatického ztvárnění rolí, avšak upozadňuje se psychologický přesah (Deterding & Zagal, 2018).

Více psychologická definice vidí Roleplay jako aktivitu, která se zakládá na přenesení osobní fantazie do sociálního a herního kontextu, který je strukturován a řízen předem dohodnutým souborem pravidel. Jedním ze základních požadavků na účastníky je schopnost improvizace a kreativita. Ačkoli lze použít rekvizity, jsou vždy podružné vůči tomu, co se odehrává ve fantazii hráčů (Hughes, 1988). Další možnou definicí je Roleplay jako dramatická technika, ve které jednotlivci improvizují chování, které ilustruje činy očekávané od osob zapojených do definovaných situací (O'donnell & Shaver, 1990).

Provozování Roleplay je interaktivním procesem definování a redefinování vlastností, stavu a obsahu imaginárního světa. Pravomoc definovat herní svět je přidělena účastníkům prostřednictvím personifikovaných konstruktů jejich rolí, které zároveň odpovídají vlastnostem, stavu a obsahu herního světa. Všichni účastníci musí rovněž akceptovat existenci předem dané mocenské hierarchie a pravidel v tomto světě (Montola, 2008).

Roleplay se řídí třemi hlavními procesy, kterými jsou konkretizace, prezentace a personalizace. Konkretizace je proces, při kterém jsou všechny aspekty scénáře Roleplay, kterých by si měl být účastník vědom, výslovně a podrobně popsány. Prezentace je proces, při kterém jsou všechny aspekty scénáře Roleplay v očích každého účastníka do určité míry známé a reálné. Třetím procesem je personalizace, který se týká toho, do jaké míry je konkrétní obsah scénáře čerpán od samotných účastníků v průběhu hry (Yardley-Matwiejczuk, 1997).

Obecně se Roleplay může odehrávat v jakémkoli prostředí, ve kterém je možná interakce mezi jednotlivými účastníky prezentujícími své role. O Roleplay se tedy jedná jak v případě letmých interakcí každodenního života, které jsou jen těžko zaznamenatečné pro lidi zvenčí (Dancer et al. 2006), tak v případě organizovaných her čítajících i několik set účastníků.

Většina her, a u Roleplay to platí dvojnásob, má svá explicitní a implicitní pravidla. Explicitní pravidla poskytují pouze neúplný rámec pro strukturování jednání hráčů. Je důležité, aby všichni hráči tato pravidla uznávali, aby nedocházelo ke zbytečným konfliktům. Každá skupina má k explicitním, jasně daným pravidlům, ještě pravidla implicitní. Tato druhá skupina pravidel většinou není přímo vyřčena, ale skupina se jimi podvědomě řídí a pomocí zpevňování a trestání je učí dodržovat i své nové členy.

Implicitní pravidla vyplívají z celkového naladění dané skupiny, jednotlivých hráčů a také z konkrétních rolí a scénářů (Neuenschwander, 2008).

Ač je Roleplay nejčastěji provozováno za účelem relaxace a zábavy, má na účastníky mnoho pozitivních dopadů. Vzhledem k tomu, že alternativní role, které účastníci vytvářejí a ztvárňují, jsou často mnohem zručnější a výkonnější než samotní účastníci, je možné prostřednictvím těchto rolí získat pocit osobní výkonnosti a úspěchu. Díky identifikaci s činy svých postav, je rovněž možné zažít silný prvek katarzního uvolnění. Dalším pozitivním dopadem je zvyšování sociálních dovedností. Díky Roleplay si účastníci procvičují empatii, a to především díky snaze porozumět své postavě, která má odlišné vlastnosti než samotný hráč. V sociální oblasti je také užitečná možnost vyzkoušet si jiné sociální strategie a zážitek toho, jak lehce se dá zotavit z trapných situací, když je účastník do určité míry skryt za svou roli. Některé Roleplay obsahují i vzdělávací prvek. Nejvíce je to vidět na Roleplay s historickým nebo sci-fi zaměřením. Účastníci se tak přirozeným způsobem dozví historická či vědecká fakta, na kterých je daný scénář postaven (Hughes, 1988).

Nejnovější výzkumy ukazují, že Roleplay slouží účastníkům především k prozkoumávání vlastní identity a lepšímu pochopení sociálních interakcí. Roleplay je proto často užívanou technikou ve vzdělávání a terapeutickém procesu, neboť pomáhá účastníkům lépe pochopit sebe sama, svou roli v dané situaci a rozvíjet sociální dovednosti, jako je empatie (Merriman, 2017).

Roleplay je oblíbené hlavně u mladé generace, kterou většinou nebaví dělat věci pokaždé stejným způsobem a držet se zajetých kolejí. Chtějí vyzkoušet něco nového, a právě to jim přijímání alternativních rolí v rámci Roleplay poskytuje. Nový přísun emocí a zážitků, ať už pozitivních nebo negativních (Drdová & Saxonberg, 2021).

1.4 Cosplay

Cosplay je složeninou anglických slov costume a play, tedy hra v kostýmech. Je založeno na reprezentaci určité postavy, a to převážně za pomoci převlékání se do kostýmu. Cosplayeri, tedy účastníci aktivity Cosplay, si tak mohou zkusit být na chvíli v kůži své oblíbené postavy, vyzkoušet si její oblečení a pokusit se napodobit její chování. Výběr postavy často vyplývá z popkultury, jedná se často o anime, mangu, komiksy, videohry, filmy a literaturu (Dostálková, 2018). Dalšími možnými náměty může být sci-fi, fantasy, horor, mytologie a fetiš (Winge, 2006), čímž už trochu přesahuje do problematiky BDSM.

Cosplay do velké míry souvisí s Roleplay. Nedá se říci, že by byl jeden pojem nadřazen druhému, definice se v mnoha aspektech prolínají. Zjednodušeně lze říci, že Cosplay staví na dvou složkách. Na kostýmu určité postavy a napodobování chování této postavy (Winge, 2006). Nejde tedy pouze o převleky, ale i o reprezentaci postavy pomocí chování, gest, mimiky, postojů, vyjadřování apod. (Tomešková, 2014).

Podstata kultury Cosplay spočívá v přeměňování fanoušků v určité vybrané postavy tím, že si vyrobí a nosí kostýmy, naučí se typické pozice postav a případně i některé jejich známé dialogy. Takto namaskovaní se setkávají na různých akcích, neboli conech. Ty jsou nejvíce populární v Japonsku, kde má kořeny anime a manga a v Americe, kde probíhá například slavný comic-con (Okabe, 2012).

Podmnožinou Cosplay je Crossplay, při níž se účastníci oblékají do kostýmu postavy opačného pohlaví. Tyto kostýmy a chování účastníků jsou vyhnány do krajnosti, čímž mají za úkol odhalovat sociálně vykonstruovanou povahu genderových rolí (Leng, 2014).

2. Roleplay hry

V této kapitole je Roleplay pojímáno čistě jako hra. Od Roleplay popsaného v první kapitole se liší tím, že nejde o samotné hraní rolí, ale spíše o hraní si na hraní rolí. I anglický termín Roleplay games, jakým se tyto hry označují, mají v sobě zvlášť slovo game, tedy hra.

Termín hra je velmi špatně definovatelný. Neexistuje žádný soubor nezbytných a dostatečných vlastností, které by byly všeobecně přijímány (Stenros, 2014; Wittgenstein & H. P. M, 2010). Zdá se však, že alespoň jedním ze všeobecně uznávaných aspektů hry je její motivační efekt (Bowman & Lieberoth, 2018). Do her se lidé nemusí nutit, hrají je čistě proto, že chtějí.

Ani pro Roleplay hry neexistuje žádná všemi schválená definice. Je to do určité míry způsobeno tím, že tyto hry se stále mění, přidávají a odebírají se z nich určité aspekty, a tím vzniká čím dál více druhů. Dá se však říci, že všechny Roleplay hry obsahují herní svět, účastníky, postavy, pravidla, interakce a příběh. Postavy se mohou pod kontrolou hráčů v rámci herního světa vyvíjet a jejich prostřednictvím je hráč schopen s tímto světem interagovat mnoha různými způsoby. Základním kamenem Roleplay her je rozsah představivosti a fantazie, který podporuje (Hitchens & Drachen, 2009). Na to navazuje princip symbolické interakce. Hráči neprožívají herní realitu přímo, ale prostřednictvím symbolů, jazyka, sociální struktury a proměnných v sociální interakci. V těchto hrách účastníci kolektivně vytvářejí a hrají fantazijní postavy v imaginárním světě pomocí rozsáhlého systému pravidel, která fungují jako vodítka pro předstíranou akci a interakci. (Waskul & Lust, 2004).

Roleplay hry mají svou sociální strukturu, normy, hodnoty a řadu kulturních artefaktů, které jsou skutečné pro ty, kdo se jich přímo účastní. Každá herní skupina pojímá svou hru z hlediska tří vzájemně propojených systémů. Prvním je sdílená realita, tedy kultura, ze které skupina vychází. Druhým je systém pravidel, které strukturují herní svět. Třetím jsou pak samotné fantazie. Výsledným celkem je sociální svět symbolického rázu (Hughes, 1988).

Původní Roleplay hry se omezovaly na deskové válečné hry, které hráli především muži (Hughes, 1988). Postupně se tyto hry začaly přesouvat do fyzického světa. Hráči místo sezení u stolu a slovním popisem činů svých postav začali běhat po lesích ve zbroji a s pěnovými meči. Nyní stojí Roleplay hry v průsečíku tří fenoménů, kterými jsou hra, role

a mediální kultura (Deterding & Zagal, 2018). Hráči se přesunuli do online prostoru, který umožňuje pojmout najednou mnohem více lidí, než předchozí typy Roleplay her. Následuje výčet nejznámějších druhů Roleplay her a jejich krátký popis.

2.1 Typy her

2.1.1 Stolní hry a hry tužka-papír

Vznik stolních Roleplay her se datuje kolem roku 1970 (Hitchens & Drachen, 2009). První, nejznámější a nejpoblárnější je hra Dungeons & Dragons, tedy v překladu jeskyně a draci, ve zkratce DaD. Tato hra je jednoduše nastavena jako dobro proti zlu a je málo sociologicky propracovaná (Hughes, 1988). Nyní už jsou na trhu složitější deskové Roleplay hry, ale pro nastínění herního systému zde bohatě postačí právě DaD.

DaD je hra na hrdiny založená na kostkách a strukturovaná podle pokynů uvedených v základních příručkách pravidel. Účastníci pomocí kostek generují náhodná čísla, která odpovídají jednotlivým možnostem, kterými se bude ubírat děj. Tím je do hry zařazen i prvek náhody a pravděpodobnosti. DaD není soutěžní hrou, nemá žádné časové limity, není bodována a nemá žádné definice výhry nebo prohry. Jejím hlavním cílem je přežití a rozvoj postavy. Postava je udržována při životě a účastní se různých herních situací, rozvíjí své schopnosti a dovednosti v průběhu mnoha často velmi zdlouhavých her (Waskul & Lust, 2004).

Na začátku si skupina hráčů zvolí určité prostředí a konkrétní herní systém. Každý hráč si poté pomocí své fantazie vytvoří postavu, její osobnost, ideologii, soubor zájmů a cílů ve hře (Hughes, 1988). Rozhodčí hry, kterému se říká Game Master nebo jednoduše Bůh, vytvoří příběh a následně jím hráče provází. Popisuje, co hráči vidí, koho a s čím se setkávají a za pomoci hodů kostek také popisuje, jaké mají jejich činy následky (Deterding & Zagal, 2018). Činy hráči doopravdy nerealizují, jako je tomu například u LARP, ale pouze popisují, co by v dané situaci jejich postava udělala (Merriman, 2017).

2.1.2 Systemless

V těchto hrách, jejichž název se dá přeložit jako bezsystémové, jsou jednotlivé postavy popsány čistě z kvalitativního hlediska. Hráči vymýšlejí svým postavám historii a osobnost, ale neexistuje žádný kvantitativní popis jejich vlastností nebo dovedností. I za těchto podmínek je možný postupný rozvoj postavy, ale ne tak, jako je tomu u DaD. Rozvoj postav v systemless hrách je založen hlavně na osobnostním a emocionálním růstu.

Důraz je tady kladen více na děj než na popis jednotlivých událostí. Hráči nesedí kolem stolu, nýbrž se volně pohybují po herním prostoru (např místnost), mluví jako jejich postava a v reálném čase předvádějí činy svých postav. Výsledná hra je interakcí mezi hráči, herním mistrem a vývojem postav a příběhu (Hitchens & Drachen, 2009).

2.1.3 LARP

LARP je složeninou slov Live Action Role Playing, což se dá volně přeložit jako akční hry na hrdiny. Tyto hry probíhají v reálném čase a ve skutečném fyzickém prostoru, například v parku nebo v lese. Stejně jako při deskových Roleplay hrách si zde hráči vytvářejí poměrně komplexní postavy, zde se však k imaginárnímu popisu přidává opravdové oblečení, rekvizity a způsob ztvárnění dané postavy. Celá událost může trvat od několik hodin po několik dní. Svět, který je za tímto účelem vytvořen, je udržován při životě vypravěči, kteří celou hru zároveň řídí. Vysílají do hry takzvané mody, což jsou problémy, které musí postavy řešit. Tím vzniká děj celého příběhu. V LARP se často bojuje, a to za pomoci rekvizit, které vypadají jako zbraně, ale doopravdy si jimi hráči neublíží (Merriman, 2017). Kromě fyzických proměnných, jako je souboj se soupeřem, rychlost běhu nebo třeba schopnost přeplavat řeku, slouží k určování vítězství i prvek náhody, většinou zastoupený hrou Kámen nůžky papír (Deterding & Zagal, 2018). Psychologický aspekt LARP tkví převážně v tom, že herní svět je navrstven na svět skutečný, a to velmi viditelným způsobem. Hráči tak mohou během hry vidět jak hráče v kostýmu, tak postavu, kterou představuje (Merriman, 2017).

2.1.4 Freeform

Freeform je forma LARPu, ale s jasnějším důrazem na interakci postav ve více kontrolovaném prostředí, než je možné ve velkých akčních hrách. Pokud je vůbec kladen nějaký důraz na boj, tak pouze ve velmi omezené míře. Počet hráčů bývá mnohem větší než u stolní Roleplay, ale zároveň menší, než je typické pro LARP. Na rozdíl od LARP je také připisován menší význam fyzickým aspektům prostředí, kostýmům a rekvizitám. Hráči se spoléhají hlavně na komunikaci a vyjednávání mezi sebou a méně na řešení akcí na základě pravidel. Aby hra hladce fungovala, je zapotřebí větší počet Game Masterů (herních mistrů), aby zvládli ohlídat všechny interakce mezi hráči (Hitchens & Drachen, 2009).

2.1.5 Persvasive

Forma Persvasive, v překladu všeprostopující Roleplay hra je jakýmsi rozšířením LARPu. Tam jsou obvykle nastavené poměrně přísné hranice ohledně toho, které části skutečného světa jsou používány k reprezentaci světa herního, a které nikoliv. Při Persvasive formě jsou tyto hranice mnohem slabší nebo dokonce v podstatě neexistující, a to do té míry, že cokoli v reálném světě, dokonce i lidé, kteří hru nehrají, může ve hře nabýt významu. Protože součástí hry může být potenciálně jakákoli část skutečného světa, je zřejmé, že geografický rozsah herního světa a možné způsoby interakce s ním jsou velmi rozsáhlé (Hitchens & Drachen, 2009).

2.1.6 Single player digital

Digitální hry pro jednoho hráče jsou, podobně jako deskové hry, založeny na kvantitativní reprezentaci. Vývoj postavy je tedy chápán jako kvantitativní zlepšení schopností a dovedností. Jedním z nejdůležitějších rozdílů je, že hraje vždy pouze jeden hráč a roli Game Mastera přebírá počítač. Ten poskytuje hráči digitální reprezentaci herního světa, takže hráč není nucen zapojit tolik fantazie (Tychsen et al. 2006). Dalším důležitým rozdílem je, že hra probíhá v reálném čase, takže je vývoj ovlivněn i reflexy hráče (Deterding & Zagal, 2018).

Z výzkumu zaměřeného na hráče, kteří se věnují těmto digitálním hrám, vyplynulo, že tito hráči dosahují vyššího skóre v testech divergentního myšlení a kreativity. Autor vidí důvod v tom, že digitální Roleplay hry se dají považovat za formu improvizace (Chung, 2013).

2.1.7 Massively Multi-Player Online

Fenomén MMORPG je složeninou slov Massively Multi-User Online Role Playing Games, což lze přeložit jako masivně mnohousivatelské online Roleplay hry. Těchto her se každý den účastní miliony uživatelů, kteří společně ve virtuálním světě komunikují a řeší různé úkoly. Komunikace a interakce s prostředím online světa probíhá prostřednictvím chatu a animace avatara, který reprezentuje postavu hráče. Každý hráč má svého avatara, kterému vybere nejen fyzický vzhled, ale i povolání a roli, kterou v online světě zastává. Každá taková role má své slabé a silné stránky. Díky této skutečnosti je nutná spolupráce hráčů, aby mohli společně postupovat v plnění cílů hry. Při zkoumání MMORPG klade autor důraz nejen na prožívání dobrodružného příběhu, ale i na navazování smysluplných vztahů mezi uživateli a tím pádem tréninku sociálních dovedností. Další přidanou

hodnotou je, že hráči díky své postavě často pocítí, jaké to je mít vlastnosti, které oni sami postrádají. Tato zkušenost se pak může příznivě promítnout do jejich reálného života. Negativem těchto her je časová náročnost a nebezpečí vzniku závislosti (Yee, 2006).

Jedním z největších rozdílů mezi MMORPG a digitálními hrami pro jednoho hráče je, že herní svět je perzistentní. To znamená, že i když hráč zrovna není přihlášen, svět se vyvíjí v důsledku aktivity ostatních hráčů (Deterding & Zagal, 2018).

2.2 Sexuální přesah v Roleplay hrách

Při svém vzniku byly online hry převážně maskulinní a asexuální. S ženami se zacházelo jako se zbožím a otroky, kterým nebylo dovoleno žít vlastním životem. Postupně se přidávala feminní složka, a tím začal nabývat na významu erotický aspekt her. Ženská role byla však nadále spíše podřadná, plnila převážně okrasnou a reprodukční funkci, zatímco muž bojoval a plnil důležité herní úkoly (Schröder, 2008). S přibývajícím počtem žen, které se do her zapojovaly, se začala měnit i jejich role ve hře. Genderové stereotypy se z velké míry setřely a ženy mohly začít plnit stejné úkoly, jako muži. Následně se začal do hry zapojovat i prvek LGBT komunity. Ukázalo se, že většina hráčů je díky této inovaci ochotnější přijímat větší rozmanitost mezi ostatními hráči. Rovněž jsou ochotnější zkusit hrát za postavu, která má jinou sexuální identitu, než je ta jejich skutečná (Devlin & Holohan, 2016).

Spousta hráčů Roleplay her se dříve či později rozhodne zapojit do hry i sexuální prvek. Usilují pak o fiktivní vztahy s ostatními hráči. Tyto vztahy mohou být jak pouze sexuální, tak i dlouhodobější, s větší mírou citové angažovanosti postav. Většina hráčů přitom velmi striktně drží hranice svého skutečného života a života své postavy ve hře. Vztah své postavy proto ani nevnímají jako formu podvádění svého případného reálného partnera. Někteří z těchto hráčů si záměrně vyberou nebo dokonce vytvoří postavy, jejichž pohlaví a sexualita se značně liší od jejich vlastní. Nejčastější rozdíly jsou v sexuální apetenci, který bývá u postav značně vyšší (Brown, 2015).

Hráče sexuálně zaměřených Roleplay her lze rozdělit na dvě skupiny, přičemž největší rozdíl tkví v motivaci hráčů. Jedněm jde především o sexuální uspokojení, zatímco druhí ctí příběh a erotika pouze přirozeně vyplývá z děje. První skupina hráčů se často shlukuje na serverech, které jsou primárně zaměřeny na hry se sexuální tematikou. Druhá skupina tvoří komunity, které se řídí interními pravidly. Patří sem například pravidlo prozradit toho co nejméně o sobě a vystupovat pouze jako vytvořená postava, nepouštět se do sexuálních her ani konverzace s hráči pod 18 let, neoznačovat nikoho v příspěvcích se

sexuálním kontextem bez jeho svolení atd. Tato pravidla jsou však často ohýbána (Brown, 2015).

Ze všech výše zmíněných forem Roleplay her nejvíce svádí k sexualizaci MMORPG. Hráči zde projevují značnou disinhibici na poli experimentování se sexualitou, a to v mnohem větší míře, než je tomu v jejich běžném životě (Devlin & Holohan, 2016).

Obecně je erotický kontext v online Roleplay hodnocen kladně, hráči nacházejí potřebné uvolnění, a to s minimálním nebezpečím. Hra zahrnuje jak složité charaktery postav, tak dobrodružný příběh. Pouze se ukazuje, že hráči, jejichž motivace je zaměřena na erotický kontext těchto her, nevěnují tolik pozornosti cílům hry (Brown, 2012).

3. Sexuální hry

Sexuální chování u lidí má mnohem více funkcí než pouze tu rozmnožovací. Svědčí o tom mimo jiné nepřehledné množství sexuálních aktivit, které k reprodukci ani sloužit nemohou. Tyto aktivity jsou považovány za normální, pokud s nimi všichni zúčastnění souhlasí a odehrávají se mezi psychosexuálně a somatosexuálně zralými a pokrevně v přímé linii nespřízněnými jedinci. Tyto aktivity by také neměly vést k psychickému nebo tělesnému poškození (Weiss, 2017).

Sexuální hře ve většině případů předchází sexuální touha, která není konstantní ani předvídatelná. Individuální sexuální chutě, preference, orientace a identity se v průběhu života vyvíjejí a mění. To, po čem člověk touží ve dvaceti, je s největší pravděpodobností dost odlišné od toho, po čem touží v padesáti. Může se jednat například o tělesnou estetiku partnera, uspořádání vztahu nebo citovou vzdálenost (Paasonen, 2018).

Sexuální hra, ať už jde o propracované Roleplay, BDSM aktivity, masturbaci se erotickými pomůckami, škádlivou hru s partnerem či výměnu fotografií obnaženého těla s cizím člověkem, je považována za nápaditou a improvizaci aktivitu. Může nebo nemusí zahrnovat kopulaci, ale zároveň ne každá kopulace je sexuální hrou. Hra musí být příjemná pro všechny zúčastněné, neboť potěšení je hlavním aspektem jak v sexu, tak ve hře. Častým jevem u partnerů je vývoj od lehkých improvizací hrátek a náhodných pohybů k propracovaným a předem nacvičeným scénářům (Paasonen, 2018).

Tím, že se člověk při sexuální hře otevírá novým možnostem, vyvíjí se jeho přístup k sexu, partnerovi i k sobě samému. Lidé, kteří jsou otevření novým sexuálním zážitkům jsou často spokojenější sami se sebou a se svými partnerskými vztahy (Smith, 2009). Ač je improvizace a posouvání hranic důležitým aspektem sexuální hry, je třeba mít jasně nastavená pravidla. Ta vznikají na základě dohody mezi účastníky a měly by zahrnovat přibližný scénář, zakázané prvky a bezpečnostní slovo, díky kterému může každý účastník kdykoliv hru ukončit (Lewis, 2011).

Na sexuální chování měla poměrně velký vliv pandemie COVIDu 19. Téměř polovina dotázaných uvedla alespoň mírný úpadek intimního života. Zároveň ale jeden z pěti dotázaných rozšířil svůj sexuální repertoár začleněním nových aktivit. Mezi ty patří například sexting (posílání textových zpráv se sexuálním obsahem), zkoušení nových sexuálních pozic nebo sdílení sexuálních fantazií s partnerem. Celkový závěr studie byl, že

pokud lidé zařadili nové prvky do svého sexuálního života, byla pro ně pandemie v tomto směru dokonce přínosná (Lehmiller et al., 2021).

Výzkumů týkajících se sexuální hry je doposud velice málo a většinou se zaměřují na dětské objevovací sexuální hry nebo jsou dávány do souvislosti s BDSM komunitou (Paasonen, 2018).

3.1 Princip výměny moci

Preference pro sexuální vzrušení na základě zesílených projevů dominance a submisivity v sexu je označovaná podle ICD 10 jako sadomasochismus, a v běžné komunikaci jako BDSM (World Health Organization, 2016). Podle definice užívané českými sexuology je u sadismu vzrušení dosahováno dominancí, totální kontrolou objektu. U masochismu je vzrušení dosahováno totálním odevzdáním se partnerovi, vlastním ponížením či utrpením. Společný výskyt sadismu i masochismu u jedince, který se může chovat někdy sadisticky a jindy masochisticky, je označován jako sadomasochismus (Weiss, 2008).

Ač spolu princip dominance/submisivity a sadomasochismus úzce souvisí, je třeba je od sebe rozlišovat. Pro sadomasochistické aktivity je nejdůležitějším faktorem působení a přijímání bolesti, zatímco u dominance a submisivity není tento aspekt vůbec podstatný ani nutný (Hoff, 2003). V popředí je hlavně erotická výměna moci, tedy ještě lépe řečeno hraní si na erotickou výměnu moci. Partneři na sebe berou roli podřízeného nebo nadřízeného, ale toto mohou prezentovat i jinými způsoby než pouze skrz bolest. Je to tedy jakákoli situace, při které partneři ze své vlastní svobodné vůle aktivně začleňují prvky síly do svých milostných aktivit (Langdridge & Butt, 2005).

Výzkumy ohledně přijímání submisivní nebo dominantní role se ve svých závěrech velmi liší. Většina novějších výzkumů ale tvrdí, že se partneři často v rolích střídají a role nijak nezasahují do běžného soužití partnerů (Drdová & Saxonberg, 2021). To podporuje i další výzkum, který přímo zdůrazňuje, že lidé mohou mít v běžném životě úplně opačnou roli, než jakou preferují při sexuálních aktivitách (Easton & Hardy, 2001).

Jsou ale i takové výzkumy, které tvrdí, že většina lidí je nastavena buď dominantně nebo submisivně a tato role se dokonce promítá do jejich osobnostního nastavení. Výzkum z roku 2015 například popisuje, že osobnostní charakteristiky společné pro submisivní jedince jsou ochota vzdát se kontroly a touha potěšit druhého. Pro dominantní jedince to jsou zodpovědnost, schopnost být pozorný, empatie, pečovatelské sklony a touha a schopnost převzít kontrolu. Jak submisivní, tak dominantní jedinci vnímají výhody v potěšení toho druhého, ve fyzickém potěšení a vzrušení. Dále jako pozitivní spatřují

zábavu, rozmanitost, překračování hranic, osobnostní růst, zlepšení romantických vztahů, budování vztahů v rámci komunity, psychické uvolnění a možnost být sám sebou. Výhodami pouze pro dominantní jedince jsou pak kontrola, moc a sebevědomí, zatímco pro submisivní jedince je to vzdání se kontroly. Naopak za rizika považují obě skupiny stigmatizaci, vztahové problémy a překračování vlastní komfortní zóny. Dominantní jedinci vidí ještě nevýhody v náročnosti, zodpovědnosti a tendenci přivlastňovat si submisivní jedince. Ti za největší nevýhody považují vlastní zranitelnost, přijímání rozkazů a hrozbu nedostatečně zodpovědného partnera (Hébert & Weaver, 2015).

3.2 BDSM

BDSM aktivity byly v minulosti často demonizovány (Langdridge & Butt, 2005). To mohlo být způsobeno tím, že se lékaři a psychologové se ve svých ordinacích setkávali převážně s pachateli trestných činů, znali tedy BDSM pouze ve formě extrémních případů (Weinberg, 2006). V dnešní době je BDSM povětšinou bráno jako alternativní sexuální chování (Jozífková, 2016) a jako takové přestává být kriminalizováno (Beckmann, 2001).

Zkratka BDSM zahrnuje tři podtypy sexuálních variací. B/D je zkratka pro otroctví a disciplínu, což se týká aktu fyzického a psychického omezování. Zkratka D/S znamená dominance a submisivita a popisuje, jak jedna osoba přebírá kontrolu nad celou situací, zatímco druhá se kontroly vzdává. Nakonec zkratka S/M zahrnuje dvě doplňkové kategorie, kterými jsou sadismus a masochismus. Společně tyto složky vytvářejí BDSM, nesmírně rozmanitou a často nepochopenou formu konsensuálního sexuálního a vztahového vyjádření (Hébert & Weaver, 2015).

Tyto jednotlivé komponenty se prolínají. Například pět znaků sadomasochismu zahrnuje dominanci a submisivitu, Roleplay, konsenzus mezi partnery, sexuální kontext aktivity a jasné vymezení, že tato aktivita je sadomasochistická (Moser & Levitt, 1987). To vše se dá říci i o BDSM. Každá BDSM skupina či organizace má navíc svou poměrně rozsáhlou terminologii pro různé sexuální preference a různá pojetí sexuálního chování. Rovněž každá skupina či organizace může užívat různou symboliku a přikládat sexuálním praktikám či prvkům chování odlišný význam (Jozífková, 2016).

V České republice a dalších postkomunistických zemích lze rozdělit BDSM subkulturu na dvě generace. Starší generace má většinou jasné dáno, kdo zastává dominantní a kdo submisivní postavení, málokdy se role střídají. Naprostá většina mužů je dominantních a většina žen submisivních. Starší generace se navíc často s BDSM kulturou identifikuje více do hloubky, přijímá ji jako svůj životní styl, a to se projevuje i v běžném

životě. Mladší generace oproti tomu bere BDSM víc jako možné zpestření sexuálního života a věnuje se mu spíše v podobě Roleplay. Mladší jedinci nechtějí upadnout do stereotypu, takže častěji mění role a vybírají si pouze takové aspekty BDSM, které jim přináší potěšení (Drdová & Saxonberg, 2021).

3.2.1 BDSM Roleplay

Roleplay a BDSM se do velké míry prolíná. Roleplay je považováno za jednu ze základních komponent BDSM (Moser & Levitt, 1987) a scénáře Roleplay často zahrnují prvky BDSM. BDSM Roleplay, složenina těchto dvou zaměření, se dá popsat jako konsenzuální hraní rolí s takovým scénářem, v němž převládají témata moci a kontroly (Weinberg, 1987).

Podobně jako Roleplay je i BDSM fantazijní aktivita, která se odehrává ve fiktivním světě a obsahuje divadelní prvky, ale zároveň není divadlem (Weinberg, 1978). Typická bývá aktivní manipulace se symboly za účelem zmírnění vlastního erotismu, díky čemuž je scéna erotičtější pro ostatní účastníky (Lopez & Godard, 2013). Největším rozdílem, vyjma toho, že v Roleplay nemusí být přítomny prvky BDSM vypsané výše, je míra autentičnosti. V BDSM Roleplay je tato hranice velmi tenká. Účastníci sice hrají určené role, ale bolest a ostatní somatické prožitky jsou skutečné. Taková hra tedy může snáze vytvořit dočasnou vnucenou realitu, nejenom fantazii (Brodsky 1993).

Stejně jako u klasického Roleplay, je i u BDSM Roleplay přikládán určitý význam jednotlivým praktikám a prvkům chování. Například nošení obojku může být vykládáno jako odevzdání se dominantní osobě, určité oblečení demonstuje nadřazenost nebo naopak podřízenost atd. Sadomasochismus oplývá symbolismem a je založen na sdílených významech, které se jedinci učí v rámci své subkultury (Weinberg & Falk, 1980).

BDSM Roleplay se dá definovat jako typ Roleplay, při kterém účastníci konsenzuálně přebírají dominantní a submisivní role za účelem působení a přijímání bolesti a ponížení, a to převážně kvůli sexuálnímu uspokojení. Po skončení aktivity se účastníci vrátí k původní vztahové dynamice. Vzhledem k zaměření BDSM jsou scénáře tohoto Roleplay spíše jednoduché a specificky omezené na ústřední téma bolesti a ponížení. Účastníci jsou do určité míry pořád sami sebou, charakter jejich rolí nemusí být tolik propracován a změněn (Harviainen, 2011).

Jedním z konkrétních a velmi častých námětů BDSM Roleplay jsou nacistické uniformy. Uniformy obecně se těší velké oblibě při Roleplay, ale ty nacistické jsou pro BDSM směr zajímavé zesíleným principem nadřazenosti a moci. V těchto hrách má

většinou muž na sobě uniformu a zastává dominantní roli, zatímco žena je submisivní. To odpovídá představě partnerské dynamiky v Německu za druhé světové války. Důležitým předpokladem ale je, že není důležité politické přesvědčení, jde pouze o aspekt násilí a moci, který uniformy představují. Důkazem tomu může být fakt, že komunita využívající pro Roleplay nacistické uniformy je velká a její součástí jsou i Židé (Lopez & Godard, 2013).

Určitou podmnožinou BDSM Roleplay je Extreme Roleplay. Jsou to hry s velmi propracovaným scénářem, při kterém hráči zažívají pocity beznaděje a hrůzy. Tyto pocity jsou tak silné, že mají až somatický průběh. Díky síle prožitku účastníci po celou dobu balancují na hraně mezi hrou a realitou, myšlenky a pocity hráče jsou ovlivněny pocity a myšlenkami jeho role a naopak. Scénářem pro Extreme Roleplay může být třeba skupinové znásilnění, které je reálně provedeno do takové míry, na které se na začátku účastníci domluví. Bezpečnostní slovo při této aktivitě také existuje, ale většina hráčů se shoduje, že je lepší hru dohrát dokonce a prožít závěrečnou katarzi než vystoupit v průběhu. Určitým bezpečnostním prvkem tady může být neustálý oční kontakt, který se po účastnících vyžaduje. Ač je primárním účelem Extreme Roleplay vzbudit v účastnících silné negativní emoce, často je vyhledávána kvůli sexuálnímu vzrušení (Montola, 2010).

3.3 *Některé poruchy sexuální preference*

V sexuálních fantaziích lidí se často objevují scénáře, které by při opakovaném uskutečňování mohly nabýt podoby poruchy sexuální preference. Tyto scénáře nebo jejich aspekty se často objevují i při Roleplay aktivitách. Následuje výčet některých parafilií v aktivitách a objektech, které by teoreticky mohly sloužit jako předlohy pro Roleplay.

Většinou jsou poruchy sexuální preference doménou mužů, a tak i vědecké články hovoří o chování deviantních mužů vůči ženám. Tohoto schématu se drží i tato práce, avšak je nutno přihlídnout k tomu, že i ženy mohou trpět těmito poruchami.

3.3.1 Fetišismus

U fetišismu je objektem sexuálního zájmu neživý předmět. Tyto předměty se dají rozdělit do tří kategorií, kterými jsou části těla (nohy), neživé prodloužení těla (oblečení) a specifické materiály (latex) (Weiss, 2017). Liší se také míra toho, jak moc je daný předmět pro vzrušení důležitý. V některých případech slouží pouze ke zvýšení sexuálního vzrušení, jindy je daný předmět naprosto nezbytný (World Health Organization, 2016).

Podle průzkumu z roku 2007 jsou nejčastějšími fetiši nohy a předměty s nimi spojené (punčochy, sukně, spodní prádlo), potom tělesné tekutiny (moč, krev), tělesné rozměry (obezita, vysoké ženy, trpasličí ženy), vlasy, chlupy, svaly, síla, zásahy do těla (tetování, piercing). Dále to mohou být předměty jako například stetoskop, náramkové hodinky, sluchátka, pleny, donucovací prostředky atd. (Scorolli et al., 2007).

V Roleplay jsou neživé předměty nejčastěji využívány k dokreslení atmosféry a jako součást kostýmu. Účastníci jim často připisují různé přenesené významy a s těmi potom pracují v rámci scénáře (Harviainen, 2011).

3.3.2 Fetišistický transvestitismus

U fetišistického transvestitismu je vzrušení dosahováno nošením šatů opačného pohlaví. Ačkoliv může být projevem rané fáze ve vývoji transsexualismu, liší se od něj sexuálním vzrušením při nošení šatů a potřebou sundat si šaty neprodleně po orgasmu (Weiss, 2017).

3.3.3 Exhibicionismus

Vzrušení je dosahováno odhalováním genitálu před anonymním člověkem opačného pohlaví. Exhibicionismus je pokládán za nejčastější sexuální deviaci a má silně nutkavý charakter. Exhibicionistovi ke vzrušení stačí, aby byl viděn, respektive aby byl viděn jeho genitál. Se svým objektem nekomunikuje, udržuje si odstup, a dokonce je zklamaný, když objekt projeví známky sexuálního zájmu (Weiss, 2017).

3.3.4 Voyeurismus

Voyeurismus je vracející se tendence sledovat intimní počínání nic netušících anonymních objektů. Obvykle je toto počínání doprovázeno sexuálním vzrušením a masturbací (World Health Organization, 2016).

Pro voyeurů je důležité, aby objekt jejich zájmu o sledování nevěděl a sexuální stimulace tak probíhala bez hrozby kontaktu či odmítnutí. Částečně lze tuto potřebu řešit pornografií či striptýzem (Weiss, 2017).

Podobně jako exhibicionismus lze situaci nasimulovat v rámci Roleplay, ale už z principu bude chybět aspekt anonymity objektu.

3.3.5 Pedofilie

Pedofilie je sexuální preference dětí – chlapců, děvčat nebo obou pohlaví obvykle prepubertálního nebo raně pubertálního věku (World Health Organization, 2016).

Důležitým aspektem je objekt bez znaků dospívání, což je obvykle v rozmezí 5-12 lety. Při preferenci mladších dětí se jedná o infantofilii, starších chlapců o efebofilii a starších dívek o hebefilii (Weiss, 2017).

Pro Roleplay je ještě důležité téma incestu, tedy sexuálního chování mezi příbuznými v přímé linii a mezi sourozenci. Nejčastější podoba incestu je potom mezi dcerou a otcem, což je zároveň jedno z nejoblíbenějších témat pornografie.

3.3.6 Frotérství a tušérství

Frotérství i tušérství patří mezi kontaktní deviantní chování. Konkrétně jde o tření genitálu (frotérství) nebo osahávání intimních míst (tušérství) anonymní ženy, nejčastěji v tlačenici (Weiss, 2017).

3.3.7 Jiné parafilie

Mezi další vybrané parafilie, které by mohly sloužit jako předloha pro Roleplay, patří například:

- Nekrofilie, při které se dostavuje vzrušení v přítomnosti mrtvoly a provází ji fascinace vším kolem pohřbů.
- Zoofilie, kdy jsou objektem sexuálního zájmu zvířata. V rámci Roleplay je takový scénář známý jako Animalplay. Nejčastější je potom převlékání se za koně (ponyplay) nebo za psa (dogplay/puppyplay).
- Adult Baby Syndrom, kde je důležitý věkový regres. Jeden z účastníků, většinou muž, se převleče za malé dítě a vyžaduje, aby se o něj pečovalo. Důležitým aspektem jsou tady pleny, kterými se muž převlečený za dítě vzrušuje. Celá aktivita ale může proběhnout i bez sexuálního vzrušení.
- Hybristofilie, sexuální zájem o někoho, kdo spráchal závažný zločin.
- Perikulofilie, kdy jsou účastníci vzrušení v situaci nebezpečí či ohrožení.
- Gerontofilie, tedy preferování starých osob jako sexuálních objektů (Weiss, 2017).

4. Scénáře a postavy v sexuálním Roleplay

4.1 Výběr scénáře

Konkrétní scénáře sexuálního Roleplay si účastníci mohou jednak vymýšlet sami nebo se nechat něčím inspirovat. Často se inspirují pornografií, ale díky různým komunitám a populárním časopisům mohou lidé mezi sebou náměty sdílet, zkoušet a obměňovat (Plummer, 1996).

Podobně jako Roleplay hra LARP obsahuje i sexuální Roleplay nějaká pravidla, rámcový scénář a větší či menší prostor pro improvizaci (Harviainen, 2011). Sexuální scénáře tedy nemusí být chápány jako uzavírání účastníků do předem určených rolí, ale spíš jako začlenění se do plynulého toku děje, v rámci kterého je ponechán velký prostor pro improvizaci (Jackson & Scott, 2007).

Častými scénáři pro sexuální Roleplay jsou sadomasochistická témata, věková témata (např. dítě a dospělý) a témata na základě beletristických děl. Jinými konkrétními scénáři pak mohou být hry na instalatéra a ženu v domácnosti nebo na muže vyzvedávajícího prostitutku v baru. Většina párů má několik ústředních scénářů, které se opakují. Není výjimkou, že tím, jak se postavy při opakování scénáře vyvíjejí, vyvíjí se tím i samotný scénář. Příkladem toho může být hra na prostitutku a nezkušeného submisivního mladíka. Postupem času mladík stárne a stává se z něj dominantní muž, který přesně ví, co chce, a nebojí se to na prostituce vymáhat i za pomoci násilí (Harviainen, 2011).

Konkrétní témata Roleplay řazená dle oblíbenosti čerpá autorka Harviainen (2011) mimo jiné z wikipedie. Jsou to:

- Age play – jeden hráč přebírá roli dospělého a druhý dítěte.
- Hra se zvířaty, nejčastěji pes nebo poník.
- Pán a otrok – s podřízeným zachází jako s majetkem a musí splnit všechna přání.
- Mučení zajatého vězně – věznitel zneužívá zajatce.
- Přistižení a potrestání – jeden z partnerů je přistižen při nějaké špatnosti a potrestán.
- Autorita a tajemství – autorita vyhrožuje odhalením tajemství podřízeného.
- Gender-play – jeden nebo více hráčů přebírá roli opačného pohlaví.
- Uctívání bohyně – žena je vnímána jako pohanské božstvo.
- Nemocniční fantazie, které zahrnují lékaře, sestry a pacienty.

- Uniformní fetiš, při kterém se žena obléká jako submisivní školačka, roztleskávačka, pokojská,.. zatímco muž hraje postavu dominantního rodiče, učitele, trenéra,..
- Znásilnění – jeden hráč předstírá, že je donucen k nechtěnému sexuálnímu aktu druhým hráčem.
- Vlastník a neživý předmět – submisivní partner je v roli například nábytku, druhý je jeho majitelem.

Podobný výčet scénářů je uveden ve vědeckém článku z roku 1999. Tam je na prvním místě hra pán a otrok, na druhém uniformní fetiše a potom školní tematika, scény mučení a popravy, nemocniční tematika a scény se znásilněním (Sandnabba et al., 1999). Podobný seznam uvádějí i autoři Brame et al. (1997).

4.2 Výběr postavy

Kritéria, na základě kterých si účastníci vybírají nebo utvářejí své role, jsou různá. U sexuálního Roleplay je to často snaha o napodobení postavy, kterou účastník považuje za sexuálně atraktivní, nebo která představuje sexuální objekt na základě svého jednání v rámci scénáře. Díky hravosti, která je jedním z hlavních aspektů Roleplay, je možné neustále lehce přetvářet uchopení sexuální identity jednotlivých postav (Paasonen, 2018).

Nejčastějším pravidlem pro výběr postavy je podobnost s účastníkem Roleplay právě v těch aspektech, které jsou důležité pro daný scénář (Hughes, 1988). To může být u muže hrajícího vyslychajícího policistu například svalnatá postava nebo schopnost svazovat ruce za zády. Hned druhým principem je naopak zvolení postavy co nejvíce rozdílné (Hughes, 1988). Příkladem tomu může být zakřiknutá žena, která si díky Roleplay může vyzkoušet pozici dominantní otrokářky. Není ovšem možné úplně se oprostit od vlastní osobnosti. Postava například nemůže vymazat zkušenosti, které má hráč, který ji představuje (Waskul & Lust, 2004).

Obvykle si účastníci staví postavy podle toho, jaký je scénář a jak se jim budou dobře hrát. Pro postavu středověkého bojovníka je například důležitá síla a odvaha a ne inteligence (Waskul & Lust, 2004). Zkušenější hráči si potom často vybírají větší a větší výzvy. Láká je zkusit hrát například roli zločince vynucujícího si pohlavní styk pomocí násilí nebo naopak roli znásilněné oběti. Díky těmto výzvám mohou mít účastníci z Roleplay nejen sexuální zážitek, ale také velmi silný emoční prožitek (Montola, 2010).

4.3 Sexuální fantazie

Fantazie člověka provází neustále, většinou v podobě denního snění (Deterding & Zagal, 2018). Z hlediska Roleplay fantazie přispívají k vytváření neotřelých spojení, vymýšlení možných herních scénářů a zintenzivnění sexuální touhy. Díky přenesení fantazie do sexuální hry mohou partneři zpětně zkoumat, co jim přináší vzrušení a lépe se orientovat ve své sexuální identitě (Paasonen, 2018).

Sexuální fantazie se v průběhu života mění. Jak člověk experimentuje se svým tělem a těly partnerů, vrství se různé zážitky, mění se chutě a posouvají se hranice komfortní zóny v sexuálních otázkách (Berlant, 2012).

Fantazie lze rozdělit na osobní a sdílené. V Roleplay se po vzájemné domluvě na scénáři uplatňuje právě sdílená fantazie, což může způsobovat mnohé problémy (Waskul & Lust, 2004). Partneři se nemusí vždy shodnout ve všech aspektech svých fantazií, musí hledat kompromis, aby scénář Roleplay vyhovoval oběma. Sdílená fantazie také postrádá zdánlivě náhodné, nelogické rysy a nemá egocentrické vlastnosti. Tím sice nabývá na větší věrohodnosti, ale zároveň se vzdaluje původní představě. Sdílená povaha Roleplay také způsobuje, že vztahy mezi účastníky jsou omezeny představami jednotlivých účastníků o tom, jaké proměnné nelze za žádných okolností překročit. Příkladem toho může být reálný vyšší věk hráče, kvůli kterému bude i jeho postava vnímána ostatními jako moudřejší a vyspělejší (Hughes, 1988).

Průzkum z Londýna roku 1981 rozdělil sexuální fantazie do čtyř skupin, a to na Průzkumné (skupinový sex, promiskuita, homosexualita), Intimní (líbání, orální sex, milování venku), Neosobní (dívání se na jiné lidi při sexuálních aktivitách, fetišismus, používání neživých předmětů k uspokojení) a Sadomasochistické (bičování a výprask, sex z donucení). Ukázalo se také, že obecně více fantazií měli muži. Výjimku tvořila kategorie Intimní, kde měli muži a ženy fantazií podobný počet. Ženy uváděly více fantazií, ve kterých figurovaly spíše submisivně. Studie rovněž ukázala, že ženy, které měly celkově více sexuálních fantazií, byly v sexuálním životě spokojenější, ale muži s více fantaziemi naopak. Autoři to přičítají obecně vyššímu libidu u mužů a následnou frustrací, která plyne z nedostatečného uspokojení pudových potřeb (Wilson & Lang, 1981).

Další výzkum z roku 1985 rozdělil pomocí faktorové analýzy sexuální fantazie do čtyř skupin, zvlášť pro muže a zvlášť pro ženy.

- U žen byl nejvíce zastoupen faktor Romantika. Ten zahrnoval podfaktory atraktivitu (připadám si krásná, muži se na mě dívají) a něžnost (muž mě líbá na ňadra). S fantaziemi tohoto typu ženy nejčastěji dosahovaly orgasmu.
- Další faktor byl nazván Rozmanitost, protože zahrnoval jak aktivity, při kterých žena pozoruje, tak ty, při kterých je sama pozorována (muž se dívá, jak masturbuji, ostatní se dívají, jak mám sex s mužem). Faktor zahrnuje také riskantní chování (mám sex s mužem na místě, kde je to nebezpečné) a homosexuální fantazie (žena mě drží za ruku, zatímco masturbuji). Tyto fantazie byly u žen časté jak při masturbaci tak při pohlavím styku.
- Faktor Trpění, který zahrnuje svazování (několik mužů je svázáno v řadě a já je postupně dovedu k erekci), trpění (trpím, než mě muž dovede k uspokojení), bolest (muž mě drží a říká, že v bolesti je slast) a trest (několik mužů se svlékne a já je bičuji).
- Čtvrtým faktorem je Dominance (starší muž mě svádí, nutím muže k sexu, jsem otrok, který musí splnit každé jeho přání). Vysokou míru uspokojení s těmito fantaziemi vykazovaly hlavně emočně nestabilní ženy.
- U mužů byl první faktor pojmenován Síla. Zahrnoval podfaktory výprask (bičuji ženu, protože byla zlobivá) a svazování (žena mě sváže a má se mnou sex).
- Druhým faktorem je Stejně pohlaví (mám sex s dalším mužem a ženou, dívám se, jak mají muž a žena sex). Muži, kteří skórovali v tomto faktoru velmi často masturbovali a bývali impulzivní.
- Faktor pojmenovaný Nepopulární zahrnuje praktiky spojené s močením, z čehož také plyne jeho název. Jsou pod něj řazeny ale také fantazie naopak velmi populární, jako je zaměření na dámské nohy a prsa. Muži s těmito fantaziemi vykazovali nízkou averzi k incestu, často uváděli nedostatečné sexuální uspokojení a spíše masturbovali, než že by provozovali jiné sexuální aktivity.
- Pod faktor Macho spadali muži, jejichž fantazie se týkaly uspokojení ženy (žena říká, že chce mé tělo, žena křičí uspokojením). Tito muži často dosahovali orgasmu jak při masturbaci tak při sexu s partnerkou. Byli rovněž sexuálně velmi aktivní (Arndt et al., 1985)

Další výzkum z roku 1997 se zaměřoval na genderové a věkové rozdíly v sexuálních fantaziích. Z rozdělení dle věkových kategorií vyplynulo, že zatímco u žen je

počet a typ sexuálních fantasií poměrně konstantní, u mužů je v mládí více sexuálních fantasií a s přibývajícím věkem tento počet postupně klesá. Výjimkou byly homosexuální fantazie, které u mužů vykazovaly mírně stoupající, avšak nesignifikanční trend. Výzkum však nebyl longitudinální, takže tyto výsledky lze přičíst rovněž jinému pohledu na sexuální fantazie napříč generacemi. Co se týče typu sexuálních fantasií, největší rozdíl mezi pohlavími byl u skupinového sexu. Zatímco u mužů byla tato fantazie nejpobulárnější, ženy o ni projevíly nejmenší zájem. Rovněž fantazie o sexu s neznámou osobou byla silněji zastoupena u mužů. Naopak homosexuální fantazie a sex s někým slavným byly častěji zaznamenány u žen (Wilson, 1997).

Studie z roku 2015 zkoumala, jak jsou které sexuální fantazie procentuálně zastoupeny mezi lidmi. Pro téma Roleplay je tato studie zajímavá hlavně tím, že klade mimo jiné otázku, zda mají účastníci zájem své sexuální fantazie nějakou formou zrealizovat. Z kvantitativní analýzy vyplynulo, že muži měli celkově více druhů sexuálních fantasií než ženy. Také muži měli častěji zájem tyto fantazie nějakou formou zrealizovat.

Co se týče konkrétních druhů fantasií, pouze menšina dotazovaných (do 3 %) uvedla sex s dítětem či zvířetem. Statisticky nevýznamné (pod 16 %) byly u obou pohlaví fantazie o močení na partnera či být pomocen. U žen potom také nošení oblečení opačného pohlaví, nucení partnera k sexu, sex s někým, kdo spí nebo je opilý, sex s prostitutkou a sex se ženou s malými nadry. U mužů byly dál statisticky nevýznamné ještě fantazie, ve kterých jakkoli figurovali další muži.

Naopak typické (nad 84 %) byly pro obě pohlaví fantazie o sexu na romantickém místě, kde hraje důležitou roli atmosféra a romantické pocity. Pro muže to byla dál fantazie o přijímání orálního sexu a sex se dvěma ženami zároveň. Ženy často uváděly fantazie submisivní povahy, jako je sex s dominantním mužem, být svázána, být bičována nebo být nucena k sexu. U mužů byly tyto fantazie zastoupeny méně, ale stále významně. Zajímavé je, že jen přibližně polovina žen uvedla, že by někdy chtěla tyto submisivní fantazie zrealizovat.

Největší rozdíl mezi pohlavími byl u fantazie o análním sexu (tuto fantazii měly přibližně 2/3 mužů a pouze 1/3 žen) a o incestu (rovněž více zastoupena u mužů). Naopak okolo 35 % žen mělo fantazie o sexuálních aktivitách spojených s dalšími ženami (sex s jinou ženou, orální sex, pozorování dalších dvou žen při sexu). Toto procento je o hodně vyšší, než byla ve vzorku zastoupena homosexuální a bisexuální skupina žen. Ženy rovněž často uváděly fantazie o sexu se dvěma muži (Joyal et al., 2015).

Ač je fantazie pro sexuální Roleplay nepostradatelná, je důležité nenechat se jí strhnout za každou cenu. Scénář Roleplay je nutné sestavit s vědomím toho, čeho jsou jednotliví účastníci schopni a co už by mohlo být za hranicí jejich komfortní zóny. Bohužel i samotná excitovaná sexuální touha může i při dobře sestaveném scénáři přemoci myšlenku a rozbít původní záměr Roleplay scény (Berlant, 2012). Z tohoto důvodu je dobré používat bezpečnostní slovo, které může aktivitu kdykoliv ukončit.

4.4 Pornografie

Pornografie je v dnešní době velmi rozšířená a lehce dostupná. Statistiky stránky Pornhub z roku 2021 uvádějí, návštěvnost se pohybuje ve vyšších desítkách až nižších stovkách miliard za rok. (PornHub, 2021). Během pandemie COVID19 se navíc ještě zvýšil počet návštěv na různých pornografických serverech. Výzkumy ukazují, že v místech, kde pandemie dosahovala svého vrcholu, se zvyšoval počet návštěv. Rovněž bylo natáčeno více domácích videí (Cerdán Martínez et al., 2021).

Výzkum z roku 2016 se zabýval tím, jaká jsou nejoblíbenější témata při sledování pornografie. U heterosexuálních jedinců dopadlo pořadí takto: amatérská videa, orální sex, velká prsa, trojka, anální sex, zralé ženy, vaginální sex, lesbický sex, ejakulace, orgie, nezralé ženy, softcore (neexplicitní sex), masturbace a erotické pomůcky, gang bang (více mužů na jednu ženu), fetiš, bukkake (jedna žena poskytuje orální sex několika mužům), bisexuálové, svazování a dominance, bizarní a extrémní, velké penisy, násilný sex (škracení, agrese a donucování), sadomasochismus, první sex, tlusté dívky, zlatá sprcha (močení na partnera) a klystýr, gay porno.

Pomocí faktorové analýzy byly dále nalezeny čtyři skupiny pornografických témat, zvlášť pro muže a pro ženy. Pro muže byl nejčastěji zastoupeným faktorem skupinový sex s pozorností na ejakulaci, potom parafilicky zaměřená témata, dále videa se zaměřením na určitý typ ženy (věkově, rozměrově, etnicky) a posledním faktorem byl bisexuální sex se zaměřením na skupinový sex. U žen byla na prvním místě parafilicky zaměřená témata, potom skupinový sex, následně jakékoli video bez pozornosti na ejakulaci a posledním faktorem byla neheterosexuální témata.

Zajímavým zjištěním bylo, že u jednotlivých parafilicky zaměřených témat nebyly skoro žádné rozdíly mezi pohlavími. Z těchto témat byl nejčastěji zastoupen sadomasochismus, a to jak mezi heterosexuálně, tak homosexuálně orientovanými dotazovanými. Na druhém místě se umístilo téma svazování a dominance. U násilného sexu byl největší rozdíl mezi muži a ženami, přičemž muži jej uváděli častěji. Bizarní a

extrémní praktiky byly nejoblíbenější u mužů, dále u homosexuálních žen a potom u ostatních kategorií. Fetišistická témata byla nejoblíbenější u homosexuálů obecně, u heterosexuálů o trochu méně (Hald & Štulhofer, 2016).

Podle výsledků dalšího výzkumu z roku 2015 dávala většina dotazovaných při sledování pornografie přednost heterosexuálnímu styku, na druhém místě byl lesbický sex, objevila se ale i témata incestu a znásilnění. Několikrát byla zmíněna témata bondage (svazování), bukkake, skupinový sex, škrcení a veřejné ponížení, přičemž většina dotázaných považovala tento typ sexuálního chování za akceptovatelný, jen pár žen bylo zděšeno. Někteří dotazovaní se dívali pouze na pornografii s herci se stejnou etnickou příslušností, jakou měli sami. Jako důvody pro sledování videí byly nejčastěji uvedené snadné řešení samoty a nudy a zábava.

Skoro všichni dotazovaní dále uvedli, že čerpali (a stále čerpají) většinu sexuálních vědomostí a dovedností z pornografie. Hlavně se naučili různé sexuální pozice, které se líbí partnerům opačného pohlaví a zapojování nekoitálních aktivit. Ne vždy se ale tyto pokusy povedly. Některé ženy si na příklad ublížily při pokusech o anální sex a několik jich uvedlo, že mnohé náročné polohy se zkrátka nepovedly. Jeden mladík dále uvedl, že natáčel styk s dívkou bez jejího souhlasu (Rothman et al., 2015).

Nechávat se inspirovat pornografií může být prospěšné, avšak není možné ji brát jako spolehlivý výukový materiál. Když lidé předpokládají, že je pornografie skutečným obrazem toho, jak má sexuální život vypadat, může to mít negativní dopady. Převážně mladí lidé často sbírají poznatky o sexu právě z pornografie místo od rodičů nebo učitelů. Děje se tak hlavně v nerozvinutých státech, kde je sexuální výchova zakázána nebo výrazně omezena (Oosterhoff et al., 2016).

5. Přínosy Roleplay

5.1 Přínosy sexuálního Roleplay

Poznatků ohledně toho, jaký má sexuální Roleplay vliv na účastníky, je zatím naprosté minimum. Výzkum z roku 2006 hovoří o tom, že BDSM aktivity mají pozitivní vliv na komunikaci mezi partnery a působí blahodárně na jejich psychiku díky vzrušení z rozmanitosti a pocitu, že společně dělají něco zakázaného či tabuizovaného (Nichols, 2006).

Jakákoliv sexuální hra může být nástrojem učení a práce s identitou. Díky aspektu hravosti je poměrně snadné vystoupit ze své klasické role a přistupovat k novým sexuálním aktivitám bez předsudků. Díky tomu mohou účastníci objevovat stále něco nového jak na partnerovi, tak sami na sobě (Paasonen, 2018).

5.2 Učení

Roleplay techniky jsou často využívány ve vzdělávacím procesu. Pomáhají mimo jiné při osvojování dovedností, znalostí a hodnot (Shaffer, 2007). Mají mnoho výhod jak pro učitele, tak pro studenty. Zvyšují zájem studenta o téma tím, že jej zapojí do lekce. Student tak není jen pasivním příjemcem znalostí vyučujícího, ale samotným aktérem děje (Jarvis et al., 2002).

Roleplay je formou aktivní vyučovací metody, při níž se studenti učí tím, že něco dělají, a zároveň přemýšlejí o tom, co dělají (Paschall & Wüstenhagen, 2012). To vše vede k lepšímu pochopení a následnému vybavení probírané látky (Ortiz & Harrell, 2018). Mimo výuku se dá Roleplay použít i pro potřeby supervize (Drewes & Mullen, 2011).

Ve školní třídě je Roleplay často užívaná kvůli aspektu hravosti. Díky tomu je učení zábavné a případné chyby jsou brány ne jako selhání, ale jako příležitost ke zdokonalování se (Ladousse, 1987). Možností, jak se Roleplay techniky dají zapojit do vyučování, je mnoho. Může to být vytvoření a prezentování projektu, individuální či skupinový experiment, simulovaná debata nebo použití analogie – děti představují nějaké objekty, o kterých je zrovna řeč (Craciun, 2010).

Nejčastěji se Roleplay využívá v humanitních oborech, neboť zdůrazňuje sociální povahu učení a kooperativní chování (Jarvis et al., 2002). Konkrétním příkladem toho může být výuka etiky. Pro studenty je relativně snadné určit, které z předložených řešení etického problému je správné, když nemají na výsledku žádný osobní zájem. Jedním ze

způsobů, jak se s tímto problémem vypořádat, je právě Roleplay. Studentům jsou uděleny role, z nichž většina má vzájemně protichůdné zájmy. Studenti následně řeší etické problémy, rozhodují se mezi soupeřením a kooperací nebo mezi výhrou a tím, co je eticky správné. Roleplay tak poskytuje studentům příležitost zažít důsledky svého vlastního úsudku v realistických situacích s etickým kontextem, získat zpětnou vazbu a zapojit se do konstruktivní diskuse (Balzac, 2010).

Konkrétním příkladem je experiment z roku 2017, který zjišťoval přínos techniky Roleplay a skupinových aktivit při učení o parazitických onemocněních. Studenti byli rozděleni do skupin po pěti až šesti a každá skupina měla za úkol představit jednoho parazita pomocí prezentace a techniky Roleplay (zahrát, jak se parazit chová, co dělá, jak vypadají příznaky nemoci, atd). V polostrukturovaném dotazníku na závěr cvičení většina studentů uvedla, že jsou díky těmto aktivitám ze studia nadšenější a technika Roleplay přispěla k jejich snadnějšímu porozumění tématu. Hraní rolí také učinilo studium zábavným a mělo pozitivní vliv na vztahy ve třídě. Pro objektivní posouzení byl studentům také zadán test před aktivitou a po ní. Z těchto testů bylo patrné výrazné zlepšení (van Wyk et al., 2017).

Roleplay se dá také dobře využít při zlepšování komunikačních dovedností (O'donnell & Shaver, 1990). To dokládá i studie zaměřená na použití techniky Roleplay v překladatelské praxi. Projev překladatelů může být díky Roleplay ucelenější a dává posluchačům větší smysl (Ribas & Vargas-Urpi, 2017).

Všechny výše zmíněné Roleplay techniky kladou vysoké nároky na interaktivitu, a z toho důvodu je možné je využívat jen v menších skupinkách. Díky počítačovým simulacím Roleplay se ale stírá i tento problém. Studenti si vyberou postavu a jejím prostřednictvím musí reagovat na různé situace a činit rozhodnutí. Když o to stojí, program jim poskytne i zpětnou vazbu, ze které se mohou poučit. 6000 manažerů z pěti kontinentů se díky této technice zlepšilo ve svých schopnostech a dovednostech o 227 % (Kok et al., 2018).

Podobná studie zkoumala dopad online Roleplay techniky na studenty porodní asistence. Díky této technice studenti lépe pochopili probíranou látku a lépe si pamatovali praktické dovednosti. Dalším pozitivním přínosem bylo zlepšení komunikačních dovedností a kooperace (Warland & Smith, 2012).

5.3 Terapie

Roleplay, ať už v podobě stolní hry, videohry nebo fyzické hry, může sloužit k sociálnímu rozvoji. Ve studii z roku 2021 se o Roleplay mluví jako o klíčové rozvojové aktivitě, která může pomoci dětem i dospělým naučit se vyrovnat s novými životními událostmi. Jedinci hrající hry založené na Roleplay jsou navíc jistější a úspěšnější v rozličných sociálních situacích (France, 2021). Díky tomuto aspektu je Roleplay stále častěji využíváno v terapeutickém procesu.

Už v roce 1988 bylo Roleplay použito jako jedna z technik při diagnostice klinických pacientů, konkrétně u schizofreniků. Roleplay tady podporuje projekci vnitřního světa pacienta, čímž přispívá k nalezení co nejvhodnějšího způsobu léčby (Johnson, 1988). Terapeutické Roleplay jako takové uvedl v praxi Jacob Moreno ve 30. letech 20. století. Morenův přístup byl ovlivněn technikami používanými v divadle. Definoval tři hlavní role. Ředitel, kterého obvykle hraje terapeut, a který rozhoduje o tom, kdo se účastní hraní rolí, jaký scénář použít a kdy přestat. Hlavní hrdina je osoba, obvykle pacient, na kterou se celá hra zaměřuje. Osoba jednající proti němu je antagonist. Může to být terapeut, další pacient nebo někdo jiný. V některých formách existuje ještě role diváka, který se hraní rolí přímo neúčastní, ale může přispět do následné diskuze. Terapeutické hraní rolí zaměřující se na problémy jednoho pacienta se nazývá psychodrama. Terapeutické hraní rolí soustředěné na problémy skupiny se nazývá sociodrama (Moreno, 1934).

Roleplay se v klinických podmínkách obvykle používá k analýze chování, zlepšování dovedností a sebeporozumění (Corsini, 2017). V terapii lze pomocí Roleplay simulovat různé situace ze života pacienta včetně epizod jeho nemoci, které si může pacient znovu prožít, avšak v kontrolovaných podmínkách a za plné podpory terapeuta (Yardley-Matwiejczuk, 1997). Roleplay lze také úspěšně využívat v párové terapii, kde slouží především jako nástroj procvičování nově nabytých dovedností a vzorců chování (Isaacson & Furrow, 2019).

Velkým přínosem terapeutického Roleplay je získání náhledu a empatie. Pacient se učí získat náhled na své chování, myšlení a pocity, což často vede k lepšímu pochopení motivace ostatních a také toho, jak ostatní vidí jeho. Pacienti společně předvádějí různé scénáře, procvičují si nové chování a řešení konfliktních situací, a to vše v bezpečném prostředí (Matthews et al., 2014).

Studie z roku 1995 měla za úkol zjistit, jaký má přínos zařazení prvků Roleplay do terapeutického procesu léčby dysmorfofobie. K běžným postupům léčby bylo Roleplay přidáno jednou týdně po dvaceti minutách. Kontrolní skupina pacientů měla terapii bez prvků Roleplay. Výsledkem bylo, že obě skupiny pacientů zaznamenaly zlepšení úzkostí, fobií a dařilo se jim lépe v práci a společenském životě. Pouze skupina s Roleplay ale zaznamenala zlepšení hlubinného dysmorfofobického přesvědčení, a to i s osmnáctiměsíčním odstupem (Cromarty & Marks, 1995).

Roleplay může působit terapeuticky i tehdy, když není použita v rámci terapie. Příkladem toho mohou být rozhovory s hráči stolních Roleplay her, kteří převedli dovednosti hraní rolí a vizualizace ze hry do běžného života a díky tomu se vypořádali s invalidizující endogenní depresí. Dle autora je hlavním přínosem terapeutického aspektu Roleplay zapojení schopnosti manipulace se symbolickým rámcem významu (Hughes, 1988).

5.4 Výzkum

Na poli výzkumu je Roleplay nejčastěji použito v pilotních fázích výzkumu, a to například při generování nápadů, k testování možného designu nebo k identifikování potřeb zákazníků (Matthews et al., 2014).

Při sběru dat se používá technika SBRP (scenario-based role-playing), tedy hraní rolí se zvláštním zaměřením na scénář (Rungtusanatham et al., 2011). Největší výhoda této techniky tkví v minimalizaci zkreslení kvůli sociální žádoucnosti (Wason et al., 2002).

Konkrétním příkladem je výzkum z roku 2011, kde bylo pomocí SBRP zjišťováno, jak a proč manažeři dodavatelského řetězce vytvářejí své úsudky a preference a na základě čeho činí rozhodnutí. Díky napodobování a simulování realistických obchodních situací se mohli výzkumníci ponořit hlouběji do rozhodovacích operací manažerů a následně objasnit otázku, proč selhávají vztahy mezi nákupčím a prodávajícím (Rungtusanatham et al., 2011).

Zajímavým využitím Roleplay ve výzkumu představuje studie z roku 2019, kde se výzkumníci pokusili pomocí Roleplay přiblížit potřebám psychiatrických pacientů ohledně interakce se zdravotnickým personálem. Výzkumníci vycházeli z toho, že k dosažení optimálního zdravotního stavu pacienta je třeba holistického přístupu a komplexních intervencí ze strany zdravotního zařízení. Závěry z této studie posloužily pro vyvinutí a testování aplikace, která má psychiatrickým pacientům pomoci při léčbě a znovuzачlenění do běžného života. Simulace trvala dva týdny a zahrnovala roli doktora, kterého hrál

psychiatr, roli zdravotního kouče, kterého hrál farmaceut a roli pacienta, kterého hrál rovněž profesionál v oblasti zdravotnické péče. Role pacienta byl muž trpící deset let bipolární afektivní poruchou a chronickým onemocněním trávicího ústrojí. Simulovaná situace zahrnovala aktivity jako společné workshopy a jasně strukturovaný denní program. Například v pátém a šestém dnu měl pacient předstírat středně těžký depresivní stav. Během celých dvou týdnů byla situace pozorována a výsledky zaznamenávány a na závěr byl se všemi účastníky proveden individuální polostrukturovaný rozhovor (Nguyen & Eiring, 2019).

6. Sexuální Roleplay

Roleplay ze sexuálního hlediska je definováno jako praktika, při které partneři hrají role za účelem posílení svých sexuálních fantazií. Komplexnost Roleplay je různá, od jednoduchých hříček založených na symbolech, po do detailů propracovaných her s kostýmy a scénáři. Mezi časté hry patří například učitel – žák, policista – vyslýchaný, pán – otrok, šéf – služebná a další. Mezi méně často užívané hry patří Animal Roleplay, spočívající v přeměně jednoho nebo více účastníků ve zvíře. Rozšířená je zejména přeměna v koně a psa (Weiss, 2017).

Už v roce 1984 bylo sexuální Roleplay popsáno v rámci sadomasochistických aktivit. Účastníci si mají zvolit konkrétní dominantní nebo submisivní roli, jako například paní a otrok nebo učitel a žákyně. V rámci role pak účastníci zdůrazňují a přehrávají určité situace, které se zvolenými rolemi souvisí. Například paní trestá provinilého otroka nebo učitel kontroluje domácí úkoly žákyně (Weinberg et al., 1984).

Sexuální hraní rolí může mít různou podobu, od jednotlivých scén přes opakující se motivy až po kontinuální hry. Poslední kategorii může představovat například náramek na kotníky, který symbolizuje podřízenost submisivního partnera i během běžných denních činností. Kontinuální hry se mohou projevovat i tak, že jeden nebo více partnerů má pravomoc započít hru kdykoliv se mu zachce. Tím se partneři drží v neustálém napětí. Důležitým aspektem při sexuálním Roleplay je submisivní a dominantní postavení partnerů. Tuto roli na sebe účastníci většinou berou jen po dobu trvání aktivity a potom se zase vrátí k normální vztahové dynamice. Ukončení Roleplay většinou signalizuje vyvrcholení jednoho nebo více partnerů. Obzvlášť u drsnějších forem Roleplay je ale dobré mít předem dohodnuté bezpečnostní slovo, jakési heslo, jehož použití aktivitu v jakémkoli okamžiku přeruší či úplně ukončí (Harviainen, 2011).

Podobně jako nesexuální Roleplay slouží i to sexuální k mnoha terapeutickým účelům zahrnujícím především sebeobjevování a zotavování se z dříve prožitých traumat. V dlouhodobých vztazích může Roleplay představovat okořenění sexuálního života a vyvést partnery ze zajetých kolejí. Přesto je zásadní nesnižovat význam sexuální hry na tyto funkce nebo vnímat Roleplay pouze jako instrumentální prostředek k dosažení cíle, většinou orgasmu. Je třeba si stále uvědomovat, že tyto sexuální akty a scény jsou poháněny vnitřní touhou po objevování a prožívání něčeho nového, jsou do velké míry

podporovány fantazií a hravou náladou a zaměřují se na prozkoumávání těla i mysli.
(Paasonen, 2018).

7. Shrnutí literárně přehledové části

Z literárně přehledové části vyplývá velké množství tvrzení a předpokladů ohledně Roleplay, které je třeba dále zkoumat. Právě to si klade za cíl empirická část této diplomové práce. Pro tyto účely byly seřazeny poznatky z empirické části do pěti kategorií, které jsou dále zpracovány ve výsledcích a diskuzi.

První kategorie se zabývá motivací pro Roleplay aktivity. Sexuální chování má mnoho podob, přičemž zdaleka ne všechny mají za cíl vést k reprodukci (Weiss, 2017). Doménou sexuálních her je touha vyzkoušet něco nového, což může přijímání alternativních rolí v rámci Roleplay poskytovat. Účastníkům se tak dostane nového přísunu emocí a zážitků (Drdová & Saxonberg, 2021). Motivací je velmi často zábava a únik ze společenského tlaku (Hughes, 1988). Lidé, kteří jsou otevření novým sexuálním zážitkům jsou často spokojenější se svým sexuálním životem, sami se sebou, i se svými partnerskými vztahy (Smith, 2009). Roleplay tak může představovat okořenění sexuálního života a vyvést partnery ze zajetých kolejí (Paasonen, 2018).

Druhá kategorie zkoumá různé podoby Roleplay a co představují pro partnerský vztah. Jelikož je Roleplay aktivita určena pro dva a více účastníků, je třeba mít dopředu nastavená pravidla. Ta jsou většinou jak explicitní, tak implicitní, a měla by zahrnovat seznámení s přibližným scénářem a zakázané prvky (Lewis, 2011; Neuenschwander, 2008). Účastníci by také měli mít dopředu vymyšlené bezpečnostní slovo, kterým je možno aktivitu okamžitě přerušit či zcela ukončit (Harviainen, 2011; Lewis, 2011; Montola, 2010). Důležitým aspektem je také přijímání submisivní či dominantní role. Autoři se přitom rozcházejí v závěrech, jestli mají účastníci jedno primární nastavení (Hébert & Weaver, 2015) nebo jestli postavení častěji střídají (Drdová & Saxonberg, 2021; Easton & Hardy, 2001). Dále se partneři domlouvají na tom, jestli mají pár oblíbených opakujících se scénářů, nebo vymýšlí stále nové (Harviainen, 2011).

Třetí kategorie se zabývá tím, kde čerpají účastníci Roleplay inspiraci pro své role a scénáře. Některé Roleplay mají podobu lehkých improvizčních hrátek a náhodných pohybů, ale jiné mohou obsahovat propracované a předem nacvičené scénáře (Paasonen, 2018). Za dva hlavní zdroje inspirace se dá považovat pornografie (Oosterhoff et al., 2016; Rothman et al., 2015) a fantazie (Arndt et al., 1985; Joyal et al., 2015; Wilson & Lang, 1981). Fantazii lze poté rozdělit na osobní a sdílenou, přičemž když nabírá podobu scénáře Roleplay, jedná se většinou právě o sdílenou podobu (Waskul & Lust, 2004). Díky různým

komunitám a populárním časopisům mohou lidé mezi sebou náměty sdílet, zkoušet a obměňovat (Plummer, 1996). Ač může být scénář dopředu promyšlen a nazkoušen, vždy je ale třeba zapojit do Roleplay i improvizaci a kreativitu (Hughes, 1988).

Čtvrtá kategorie popisuje aspekty v Roleplay scénářích, které se často opakují. Ač je každé provedení Roleplay v něčem rozdílné, existují určité aspekty, které jsou oblíbené u značného množství účastníků a o kterých se v kontextu Roleplay často hovoří. Jedná se například o různé kostýmy, které mají účastníci během aktivity na sobě, čímž se Roleplay prolíná s Cosplay (Winge, 2006). Speciálním druhem kostýmu jsou potom uniformy, které jsou často vnímány až jako fetiš (Lopez & Godard, 2013). Často se také do aktivit začleňují prvky síly a výměny moci (Hoff, 2003; Langdridge & Butt, 2005). Tématem samo o sobě jsou potom BDSM praktiky, které často nabírají podobu Roleplay (Moser & Levitt, 1987). Existuje dokonce složený pojem BDSM Roleplay, který se dá definovat jako konsenzuální hraní rolí s takovým scénářem, v němž převládají témata moci a kontroly (Weinberg, 1987).

Pátá kategorie je z psychologického pohledu nejvíce zajímavá, neboť se zabývá přijímáním smyšlené role a vlivem této role na osobnost účastníků. V rámci Roleplay přijímají účastníci různé alternativní role, díky kterým si mohou vyzkoušet prožívat realitu jiným způsobem (Deterding & Zagal, 2018). Díky tomu jim je poskytnuta možnost prozkoumávat vlastní identitu, lépe chápat sociální interakce a rozvíjet sociální dovednosti (Merriman, 2017). V některých případech je nutné velmi omezit působení vlastní osobnosti a nechat volnost projevům své postavy v co největší míře (Fine, 2002). Ne vždy se ale daří tento napjatý stav udržet a často dochází k vzájemnému působení role na účastníka a naopak (Švelch, 2010; Waskul & Lust, 2004). Účastníci tak díky Roleplay prožívají velmi silné emoce, které má jak jeho postava, tak on sám v pozici hráče. Díky tomu vzniká nejen emoční prožitek, ale i velmi silný sexuální zážitek (Montola, 2010).

Zajímavým tématem jsou také konkrétní scénáře Roleplay, kterými se zabývá šestá kategorie. Jak již bylo zmíněno výše, častými scénáři jsou sadomasochistická témata. Dále to mohou být věková témata (např. dítě a dospělý) nebo témata na základě beletristických děl (Harviainen, 2011). Dalšími příklady častých témat jsou hry na pána a otroka, hry s uniformami, školní tematika, scény mučení a poprav, nemocniční tematika a scény obsahující hrané znásilnění (Brame et al., 1997; Sandnabba et al., 1999).

Empirická část

8. Výzkumné cíle a hypotézy

Výzkum v této diplomové práci se zaměřuje na hlubší prozkoumání sexuální aktivity Roleplay a popsání vzorku účastníků těchto aktivit. Hlavním cílem výzkumu je zodpovězení otázek ohledně toho, co je motivací pro praktikování Roleplay, jakou má Roleplay podobu v partnerském vztahu, kde účastníci čerpají inspiraci ke svým scénářům, co považují za důležité aspekty a jaký má přijímání smyšlené role vliv na osobnost účastníků. Rovněž budou popsány konkrétní scénáře, kterým se čeští účastníci Roleplay věnují.

Empirická část dále obsahuje otázky týkající se sexuální anamnézy a poruch sexuální preference. Data získaná touto cestou poslouží k popsání vzorku účastníků Roleplay a ke srovnání některých aspektů výzkumného vzorku s běžnou populací.

8.1 Specifikace výzkumných cílů ohledně sexuální anamnézy

Dotazník týkající se sexuální anamnézy slouží v první řadě k souhrnnému popisu vzorku, a to ohledně zvyklostí a postojů v oblasti sexuálního chování. Na základě tohoto dotazníku bude vzorek srovnán s reprezentativním vzorkem české dospělé populace (N=2000) ohledně zastoupení pohlaví, věku a rodinného stavu. Dále byly stanoveny čtyři hypotézy, které budou ověřeny:

H1: Sexuální orientace účastníků Roleplay je více rozmanitá než v běžné populaci

H2: Účastníci Roleplay jsou více promiskuitní než běžná populace

H3: Účastníci Roleplay jsou přístupnější sadomasochistickým aktivitám než běžná populace

H4: Délka milostné přede hry je u účastníků Roleplay průměrně delší než v běžné populaci

8.2 Specifikace výzkumných cílů ohledně poruch sexuální preference

Dotazník na poruchy sexuální preference plní rovněž primárně popisnou funkci. Zároveň ale slouží k porovnání sklonů k jednotlivým poruchám sexuální preference mezi účastníky Roleplay a reprezentativní českou populací (N=10044). Konkrétně se jedná o tyto poruchy, které se budou srovnávat:

- P1: Zoofilie
- P2: Voyeurismus
- P3: Transvestitismus
- P4: Pedofilie
- P5: Ponížení a submise, přijímání i poskytování
- P6: Frotérství a tušérství
- P7: Fetišismus
- P8: Exhibicionismus
- P9: Biastofilie

8.3 Specifikace výzkumných cílů ohledně aktivity Roleplay

Cílem dotazníku na Roleplay je zmapovat tuto aktivitu, a to v pěti okruzích výzkumných otázek:

- VO1: Co stojí za motivací provozovat Roleplay?
- VO2: Jakých podob může Roleplay nabývat v partnerském vztahu?
- VO3: Kde účastníci čerpají inspiraci na scénáře k Roleplay?
- VO4: Které aspekty v Roleplay scénářích jsou pro účastníky důležité?
- VO5: Jaký má vliv přijímání role na účastníka aktivity?
- VO6: Jaké konkrétní scénáře účastníci nejčastěji využívají?

9. Výzkumné metody

9.1 Typ výzkumu

Navržený výzkumný projekt je kvantitativním výzkumem typu dotazníkového šetření. Studie byla provedena na plnoletých jedincích, kteří se alespoň jednou v životě věnovali aktivitě Roleplay. Aby byl dotazník přístupný co největšímu množství takových jedinců, byl distribuován v online podobě.

Výzkumným designem je v první řadě mapující výzkum, protože se studie snaží popsat skupinu respondentů, která se Roleplay věnuje. Druhou složkou je srovnání vzorku s běžnou populací.

9.2 Výzkumný soubor

Výzkumný soubor je tvořen celkem 116 respondenty. Většina byla vytrasována na základě své příslušnosti ke skupině věnující se Roleplay. Někteří účastníci patří primárně do jiných komunit (např. BDSM), ale při splnění kritérií se mohli do výzkumu zařadit také. Předem stanovenými kritérii pro zařazení do výzkumu bylo:

- Věk minimálně 18 let
- Zkušenost se sexuální aktivitou Roleplay

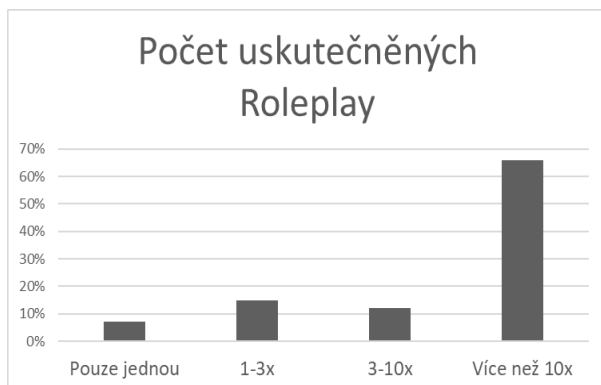
Ze studie byli vyloučeni ti participanti, kteří vynechali některé položky v dotaznících nebo listu s demografickými údaji. Dále byl vyloučen jeden účastník, jehož odpovědi se vzájemně vylučovaly.

Následující tabulka a graf uvádějí základní demografické údaje o respondentech a počet uskutečněných Roleplay aktivit, které byly podmínkou pro vstup do výzkumu:

Tabulka 1 – Deskriptivní statistika vzorku (pohlaví a věk)

	Ženy	Muži	Dohromady
Počet respondentů	57	59	116
Procenta respondentů	49 %	51 %	100 %
Průměrný věk ± SD (roky)	36,1 ± 11,6	41,7 ± 13,4	38,9 ± 12,8

Graf 1 – Počet uskutečněných Roleplay



9.3 Metody získávání dat

Metody v tomto výzkumu byly vybrány na základě zacílení na určité konstrukty, které se studie snaží zkoumat. Těmi konstrukty jsou primárně aktivity Roleplay, sexuální anamnéza mapující sexuální chování a postoje a inklinace k poruchám sexuální preference.

Sběr dat probíhal pomocí sebehodnotícího dotazníku a listu s demografickými údaji. Pro tyto účely byl vytvořen online formulář v Google Forms. Dotazník byl určen těm respondentům, kteří dosáhli minimálně osmnácti let a alespoň jednou v životě se věnovali sexuální aktivitě Roleplay.

9.3.1 Demografické údaje

Demografické údaje byly sesbírány od všech účastníků výzkumu. Byly tak získány základní údaje o pohlaví, věku, nejvyšším dosaženém vzdělání a rodinném stavu. Údaje o pohlaví a věku byly použity pro srovnání se vzorkem populace z dotazníku sexuální anamnézy, ostatní údaje slouží čistě k popisu výběrového vzorku.

9.3.2 Sexuální anamnéza

Reprezentativní mapující průzkum ohledně sexuálního chování populace ČR je založen na dotazníku Sexuologického ústavu Všeobecné fakultní nemocnice a 1. lékařské fakulty univerzity Karlovy. Jeho garanty jsou prof. PhDr. Petr Weiss, Ph.D. a doc. MUDr. Jaroslav Zvěřina, CSc. a cílem průzkumu bylo popsat současné zvyklosti a postoje populace ČR v oblasti sexuálního chování. Průzkum realizovala společnost Cegedim v roce 2013 na celkem 2000 respondentech starších patnácti let.

Kvůli zachování přehlednosti a touze nezahltit respondenty nejsou v této diplomové práci použity všechny položky z dotazníku. Vybrány byly především ty položky, u kterých

lze na základě poznatků z teoretické části předpokládat, že budou důležité pro popis vzorku respondentů zabývajících se aktivitou Roleplay. Některé položky byly dále srovnány s posledními výsledky průzkumu na běžné populaci z roku 2013.

9.3.3 Poruchy v sexuální preferenci

Otázky na poruchy sexuální preference byly vybrány z dotazníku MUDr. Vandy Lukáčové, jehož garantem je rovněž prof. PhDr. Petr Weiss, Ph.D. Dotazník byl zhotoven za účelem zjištění základních charakteristik sexuálního chování, preferencí a fantazií dospělých mužů s vysokofunkčním autismem. Otázky týkající se poruch sexuální preference tvořily jen jeho část.

Za účelem srovnání vzorku s populací byl použit výzkum z roku 2021, jehož hlavním cílem bylo prozkoumat prevalenci parafilí v české populaci. Výzkum byl proveden na vzorku 10 044 mužů a žen. Parafilie jsou zde prezentovány v různých dimenzích sexuální zkušenosti, a to konkrétně v dimenzi sexuální preference, sexuálního vzrušení, sexuální fantazie, užívání speciální pornografie a parafilního chování (Bártová et al., 2021).

Pro účely srovnání vzorku této diplomové části byla použita převážně dimenze chování a v jednom případě dimenze fantazií.

9.3.4 Dotazník Roleplay

Dotazník týkající se Roleplay byl sestaven na základě teoretické části této diplomové práce. Tvoří jej celkem 31 tvrzení s dvoudimenzionálními odpověďmi ano/ne. Tato tvrzení tvoří dohromady 5 tematických okruhů, avšak v rámci dotazníku jsou popřeházena. Tematickými okruhy jsou:

- Motivace pro Roleplay aktivity
- Různé podoby Roleplay a co představují pro partnerský vztah
- Inspirace pro role a scénáře v Roleplay
- Důležité a opakující se aspekty v Roleplay scénářích
- Přijímání role a vliv této role na osobnost účastníků

Na závěr tohoto dotazníku je vypsáno 24 konkrétních scénářů (např. Přistižení a potrestání, kdy je jeden z partnerů je přistižen např. při masturbaci nebo krádeži a následně potrestán). Respondenti mají za úkol označit ty scénáře, které v rámci svých Roleplay aktivit provozují a následně projít seznam ještě jednou a vybrat 1-3 scénáře, které považují za nejoblíbenější. V rámci seznamu je možno volitelně specifikovat některé kategorie a na

závěr mohou respondenti rovněž volitelně vypsát scénáře, které praktikují a v seznamu chybí.

9.4 Průběh sběru dat

9.4.1 Přípravná fáze

Na začátku bylo třeba vybrat jednotlivé položky z výše zmíněných dotazníků a zkompletovat dotazník ohledně Roleplay. Dotazník byl dále předložen čtyřem nezaujatým posuzovatelům, kteří měli za úkol vyhodnotit jeho srozumitelnost. Po drobných úpravách, které se týkaly pouze dotazníku na Roleplay a spočívaly ve vymazání jedné přebytečné otázky a pozměnění slovosledu v některých tvrzeních, byl dotazník převeden do online podoby pomocí Google Forms.

9.4.2 Fáze vlastního sběru dat

Fáze sběru dat probíhala od 15.6.2022 do 1.7.2022. Dotazník byl distribuován třemi cestami. První z nich bylo oslovení jednotlivých členů privátních skupin, ve kterých se sdružují jedinci věnující se Roleplay. Ti dále distribuovali dotazník v rámci skupiny. Druhou cestou bylo oslovení několika skupin, které se věnují BDSM s tím, že dotazník vyplní pouze ti členové, kteří se věnují i Roleplay. Třetí cestou bylo oslovení co největšího počtu lidí nepatřících do žádné z výše zmíněných skupin, a to především skrz sociální sítě. Celkově se podařilo získat vzorek 120 respondentů, z nichž byly v další fázi 4 odebrány.

Administrace dotazníku probíhala online formou, tedy bez větších zásahů ze strany výzkumníků. Většina položek byla nastavena tak, aby na ně bylo povinné odpovědět, respektive zatrhnout jednu nebo více z možností. U některých doplňujících otázek to však nebylo možné. Na konci dotazníku mohli respondenti uvést svou e-mailovou adresu s tím, že jim budou zaslány výsledky studie. Dotazník rovněž obsahoval e-mailovou adresu výzkumníků s možností pokládat dotazy.

9.4.3 Fáze kompletace dat a jejich analýza

Tato fáze zahrnovala převedení dat do Microsoft Excel a jejich následnou systematizaci. Dále bylo třeba vyřadit 4 účastníky, protože jejich odpovědi nebyly kompletní nebo se vzájemně vylučovaly. Zbytek byl ponechán bez zásahu. Samotná analýza dat probíhala rovněž v Microsoft Excel a ve statistickém programu STATA 14.

9.4.4 Fáze interpretace dat a prezentace v podobě diplomové práce

V této fázi bylo třeba přijmout či vyvrátit stanovené hypotézy a odpovědět na výzkumné otázky. Závěry vyplývající z výsledků jsou interpretovány v závěrečné diskuzi spolu s limity studie a možnostmi dalšího výzkumu v této oblasti.

9.5 *Metody zpracování a analýzy dat*

Data byla stažena z Google Forms do Microsoft Excel a poté zkontrolována, zda respondenti splňují podmínky pro vstup do výzkumu. Samotná statistická analýza dat probíhala v rovněž v Microsoft Excel a ve statistickém programu STATA 14. Byl použit T-test a Chí-kvadrát test. Hladina statistické významnosti byla zvolena $\alpha = 0,05$.

9.6 *Etika výzkumu*

Účastníci byli na začátku dotazníku poučeni o podmínkách pro účast ve výzkumu, z nichž jednou byl věk nad 18 let. Dále byli seznámeni s tím, že dotazník je anonymní a získaná data poslouží pro zpracování diplomové práce. Jelikož byl sběr dat proveden v online formě, nebylo ani nutné zdůrazňovat možnost kdykoliv vyplňování dotazníku ukončit. Respondentům byla poskytnuta e-mailová adresa, na kterou mohli zasílat případné dotazy. Rovněž jim bylo nabídnuto zanechat v dotazníku svou e-mailovou adresu, na kterou budou zaslány výsledky studie. Této možnosti využilo celkem 45 respondentů.

10. Výsledky

Tato kapitola je řazena do tří podkapitol podle použitých dotazníků. První dvě kapitoly obsahují ještě dvě podkapitoly, přičemž v jedné je uveden souhrnný popis výsledků a ve druhé srovnání vzorku s výsledky celkové populace.

10.1 Sexuální anamnéza

10.1.1 Popis vzorku

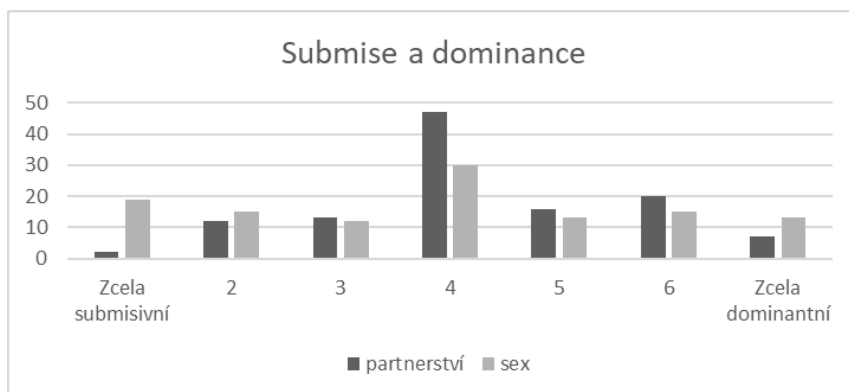
Většina účastníků studie (97 %) už měla partnerský vztah, který trval déle než šest měsíců. A to poprvé průměrně v 18,9 ($\pm 3,6$) letech. Rovněž většina účastníků už někdy v životě masturbovala (98 %), a to poprvé ve věku 13,1 ($\pm 4,2$) let. V současné době masturbuje 98 % účastníků, a to průměrně 18,5x ($\pm 24,5$) za měsíc. Obrazovou pornografií z internetu při masturbaci používá 33 % účastníků často, 52 % někdy a 15 % ji nepoužívá vůbec.

Soulož či její ekvivalent pro homosexuální páry již vykonali všichni účastníci, a to poprvé průměrně ve věku 17,5 ($\pm 2,8$) let. 62 % účastníků prožilo svou první soulož se stálým partnerem. Za celý život účastníci vykonali soulož průměrně s 31,1 ($\pm 52,9$) partnery. Soulož s příležitostným partnerem pouze na jednu noc vykonalo 74 % účastníků, a to s průměrně 17 ($\pm 43,1$) partnery.

Sex s někým, s kým v současnosti nemají partnerský vztah, si představuje 27 % účastníků skoro každý den, 27 % zhruba jednou za týden, 8 % zhruba jednou za měsíc, 31 % velmi zřídka a 7 % si jej nepředstavuje nikdy. Spontánní fantazie o sexu s člověkem, kterého právě potkali, má 15 % účastníků skoro každý den, 16 % zhruba jednou za týden, 10 % zhruba jednou za měsíc, 39 % velmi zřídka a 20 % je nemá nikdy.

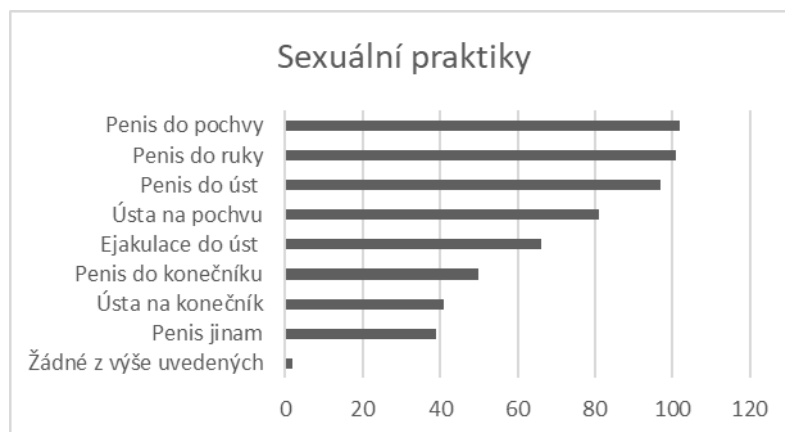
Ukázalo se, že účastníci Roleplay preferují statisticky významně více dominance v partnerství než v sexu ($p=0,01$), což ilustruje graf č.2.

Graf 2 – Preference submise a dominance v partnerství a v sexu



Účastníci Roleplay se věnují nejčastěji klasické souloži, tedy penis do pochvy. Věnují se ale i dalším sexuálním aktivitám, které jsou zobrazeny v následujícím grafu č.3:

Graf 3 – Sexuální praktiky, kterým se účastníci věnují a jejich zastoupení



Sadomasochistické aktivity opakovaně praktikovalo 76 % účastníků, 6 % pouze jedenkrát, 12 % si alespoň dokáže představit, že by je někdy praktikovalo a 6 % by je nikdy nepraktikovalo. Z těch účastníků, kteří alespoň jednou sadomasochistické aktivity praktikovali, preferuje 29% dominantní postavení, 36% submisivní a 35% postavení střídá.

Při jakémkoliv pohlavním styku s partnerem dosahuje orgasmu téměř vždy 71 %, asi v polovině případů 15 %, v menšině případů 10 % a 4 % jej nedosáhnou nikdy. Za preferovanou sexuální praktiku za účelem dosažení orgasmu považuje 38 % soulož s partnerem do pochvy, 23% dráždění ústy partnera, 16% dráždění rukou partnera, 11 % souloží s partnerem do konečníku, 7 % masturbaci s preferovanými fantaziemi a 5 % masturbaci s využitím pornografie.

Délku milostné přede hry odhadovali účastníci průměrně na 17,7 ($\pm 17,8$) minut a délku samotné soulože na 22,1 ($\pm 28,1$) minut.

Sexuální poruchou trpělo nebo trpí 9 účastníků, tedy 8 % vzorku. Konkrétně se jednalo o předčasnou ejakulaci, transsexualismus, závislost na orgasmu, závislost na sexu, masochismus, hypersexualitu, dvakrát erektilní disfunkci a bolest při sexu. Z těchto účastníků byli pouze tři léčeni a v současné době pro žádného z nich nezpůsobuje sexuální porucha vážné komplikace pro partnerský život.

Sexuálně zneužito v dětském věku bylo 10 účastníků, tedy 9 %. Pachatelem byl v devíti případech dospělý muž, v jednom případě dospělá žena. Násilím přinuceno k pohlavnímu styku bylo 22 % účastníků, přičemž v 65 % byl pachatelem někdo neznámý.

11 % účastníků někdy v životě nutilo násilím nebo hrozbou k pohlavnímu styku někoho jiného.

Co se týče prostituce, má na ni většina (56 % účastníků) takový názor, že proti ní nic nemají a může být dokonce prospěšná. 10 % by ji povolilo bez omezení jako nutné zlo, 32 % by ji povolilo pouze v domech s lékařskou kontrolou a pouze 3 % by ji zakázala. Prodej pornografie by 69 % nechalo bez omezení, 28 % by jej ponechalo pouze ve speciálních obchodech a pouze 3 % ji považují za škodlivou, ale i tak by nezakazovali její prodej.

Skupinovému sexu je nakloněno 67 % účastníků, 33 % jej považuje za přípustný, ale sami to odmítají a nikdo jej nepovažuje za morálně nepřipustný. Alespoň jednou v životě potom skupinový sex praktikovalo 57 % účastníků.

10.1.2 Srovnání s populací

Některé položky dotazníku byly srovnány s výsledky reprezentativního mapujícího průzkumu sexuálního chování populace ČR.

Co se týče procentuálního zastoupení mužů a žen, vzorek je srovnatelný s populací ($p=0,71$).

Tabulka 2 – Srovnání zastoupení pohlaví mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
Ženy (%)	49,1	50,2
Muži (%)	50,9	49,8
Celkem	116	2000
Pearson chi2(1)	0,0984	
p-hodnota	0,71	

Vzorek má signifikantně nižší věkový průměr, než má běžné populace ($p < 0,001$).

Tabulka 3 – Srovnání zastoupení věkových skupin mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
15-17 (%)	0	6,3
18-29 (%)	26,7	19,7
30-44 (%)	40,5	26,8
45-59 (%)	17,2	22,7
60 a více (%)	8,6	21,4
neodpovědělo	0	3,1
Celkem	116	2000
Pearson chi2(5)	33,3344	
p-hodnota	0	

Dále se vzorek liší v zastoupení jednotlivých skupin rodinného stavu ($p < 0,001$), obzvláště větším zastoupením svobodných respondentů.

Tabulka 4 – Srovnání rodinného stavu vzorku s populací

	Vzorek	Populace
Svobodný/á (%)	56	34,3
Ženatý/vdaná (%)	30,2	40,9
Rozvedený/á (%)	11,2	16,4
Vdovec/vdova (%)	2,6	8
Neodpovědělo (%)	0	0,4
Celkem	116	2000
Pearson chi2(4)	24,0816	
p-hodnota	0	

Při testování stanovených hypotéz H1, H2, H3 a H4 bylo zjištěno, že je lze všechny přijmout:

- H1: Sexuální orientace účastníků Roleplay je více rozmanitá než v běžné populaci

Tabulka 5 – Srovnání zastoupení sexuálních orientací mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
Heterosexuální (%)	62,1	86,5
Homosexuální (%)	6,9	1
Bisexuální (%)	31	12,5
Celkem	116	2000
Pearson chi2(2)	62,3880	
p-hodnota	0	

- H2: Účastníci Roleplay jsou více promiskuitní než běžná populace

Tabulka 6 – Srovnání počtu sexuálních partnerů mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
Průměr	31,1	7,9
SD	52,9	10,1
Celkem	116	1771
T-test	14,8280	
p-hodnota	0	

- H3: Účastníci Roleplay jsou více přístupní sadomasochistickým aktivitám než běžná populace

Tabulka 7 – Srovnání frekvence praktikování sadomasochistických aktivit mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
Ano, jedenkrát (%)	6	7,8
Ano, opakovaně (%)	75,9	3,9
Ne, ale dokážu si představit situaci, ve které bych je praktikoval/a (%)	12,1	14,8
Ne a v žádném případě bych je neprovozoval/a(%)	6	69,5
Neodpovědělo (%)	0	4
Celkem	116	2000
Pearson chi2(4)	811,1479	
p-hodnota	0	

- H4: Délka milostné přede hry a soulože je u účastníků Roleplay průměrně delší než v běžné populaci

Tabulka 8 – Srovnání odhadované délky milostné přede hry mezi vzorkem a populací

	Vzorek	Populace
Průměr	17,7	15
SD	17,8	12,8
Celkem	116	1678
T-test	2,1342	
p-hodnota	0,03	

Na základě dostupných výsledků lze říci, že vzorek složený z účastníků Roleplay se liší v mnoha bodech sexuální anamnézy. Více budou tyto výsledky rozvedeny v diskuzi.

10.2 Poruchy sexuální preference

10.2.1 Popis vzorku

Vzorek je popsán na základě sklonů k jednotlivým poruchám sexuální preference. Dále jsou rozvedeny konkrétní podoby některých aspektů parafilního chování. Na závěr jsou popsány neobvyklé předměty a aktivity, které respondenti považují za sexuálně vzrušující.

Tabulka 9 – procentuální zastoupení sklonů k poruchám sexuální preference ve vzorku

Otázky na poruchy v sexuální aktivitě	Nikdy	Jednou	Opakovaně	Často	Alespoň jednou
1. Masturbace v průběhu kontaktu s jinou osobou přes počítač	38 %	18 %	39 %	5 %	62 %
2. Masturbace v přítomnosti jiné osoby	23 %	4 %	55 %	18 %	77 %
3. Masturbace v průběhu kontaktu s jinou osobou přes telefon	37 %	18 %	38 %	7 %	63 %
4. Masturbace na veřejnosti, před cizími lidmi	79 %	10 %	10 %	1 %	21 %
5. Nevhodné obnažování na veřejnosti	79 %	14 %	5 %	2 %	21 %
6. Sledování intimního počínání cizích lidí	72 %	11 %	14 %	3 %	28 %
7. Ukazování genitálu cizí osobě	91 %	6 %	3 %	0 %	9 %
8. Dotýkání se cizí osoby bez jejího souhlasu	96 %	3 %	0 %	1 %	4 %
9. Tření se genitálem o cizí osobu	97 %	2 %	1 %	0 %	8 %
10. Pokus o pohlavní styk přes nesouhlas či odpor	92 %	5 %	3 %	0 %	4 %
11. Vykonání soulože přes nesouhlas či odpor	96 %	2 %	2 %	0 %	4 %
12. Vzrušování se psaním zpráv se sexuálním obsahem cizím osobám	79 %	3 %	15 %	3 %	21 %
13. Vzrušování se telefonáty se sexuálním obsahem cizím osobám	95 %	3 %	2 %	0 %	5 %
14. Nechávat se svazovat za účelem sexuálního vzrušení	23 %	17 %	37 %	23 %	77 %
15. Svazování partnera za účelem sexuálního vzrušení	23 %	13 %	38 %	26 %	77 %
16. Převlékání se do spodního prádla nebo oblečení opačného pohlaví	78 %	8 %	13 %	1 %	22 %
17. Masturbace s prádlem pařícímu opačnému pohlaví	72 %	10 %	17 %	1 %	28 %
18. Masturbace s botami patřícími opačnému pohlaví	87 %	8 %	5 %	0 %	13 %
19. Vzrušování se specifickými materiály (latex, kůže, guma...)	54 %	3 %	31 %	12 %	46 %
*20. Masturbace s jiným předmětem	42 %	7 %	35 %	16 %	58 %
**21. Sexuální aktivity se zvířaty	96 %	4 %	0 %	0 %	4 %
22. Sexuální vzrušení při zakládání či sledování ohně	92 %	2 %	4 %	2 %	8 %
***23. Osahávání či jiné sex. aktivity s dětmi	96 %	2 %	1 %	1 %	4 %
24. Vzrušování objekty bez znaků dospívání	97 %	0 %	3 %	0 %	3 %

***20. Masturbace s jiným předmětem:**

Tabulka 10 – Jiné předměty, se kterými účastníci Roleplay masturbují

Masturbační předmět	Počet zastoupení
Obecně erotické pomůcky	12
Vibrátor	12
Dildo	7
Umělá vagina	6
Ovoce a zelenina	5
Vibrační hlavice	3
Anální kolík	3
Vibrační vajíčko	2
Vibrační kroužek	2
Lahev	2

Pouze jednou byly zastoupeny další předměty jako plyšová zvířátka, erotické časopisy, obrazy, dámské voňavky, použité ponožky, strom, šminky, mikrofon, kartáč na vlasy, kartáček na zuby, polštář, lahvička od deodorantu, maska, roubík, rukavice, pravítko, sprchová hlavice, kulma na vlasy a nafukovací míč.

****21. Sexuální aktivita se zvířaty**

Tabulka 11 – Zvířata, se kterými účastníci prováděli sexuální aktivity

Zvíře	Počet zastoupení
Pes	3
Kočka	1
Kocour	1

*****23. Osahávání a sexuální aktivita s dětmi**

Tabulka 12 – pohlaví dětí které účastníci osahávali nebo na nich prováděli jiné sexuální aktivity

Pohlaví	Počet zastoupení
Dívky	3
Chlapci	1

25. Vzrušuje vás něco, co není úplně obvyklé?

Odpovědi na tuto otázku byly rozřazeny do tří kategorií, a to BDSM, fetiš a jiné sexuální praktiky. Hesla spadající pod kategorii BDSM uvedlo celkem 12 respondentů, pod kategorii fetiš 17 respondentů a pod kategorií jiné sexuální praktiky celkem 10 respondentů.

Tabulka 13 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii BDSM

Heslo	Počet
Bolest	5
BDSM	3
Sadomasochismus	2
Svazování	2
Bičování	1
CBT (mučení penisu a varlat)	1
Edgeplay (mučení ostrými nástroji)	1
Bezmoc	1
Násilí	1
Kontrola	1
Topení pod vodou	1
Waterboarding	1
Dušení	1
Věznění	1
Různé BDSM pomůcky	1
Erotický BDSM nábytek	1
Hra na lesbické znásilnění	1
Hra na sex ve vězení	1
Hra na únos mimozemšťany	1

Tabulka 14 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii fetiš

Heslo	Počet
Krev	3
Hudba	3
Děšť a bouřka	2
Nervozita	2
Vojenské uniformy	2
Zvuky při sexu	2
Specifické hlasy	1
Zvuky bubnu	1
Vyspělé dívky kolem 14 let	1
Chlupaté holky	1
Kulatá prsa	1
Vousy	1
Krky	1
Nohy	1
Intelligence	1
Chapadla	1
Pitevna	1
Veřejné toalety	1
Fetiš obecně	1

Tabulka 15 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii jiné sexuální praktiky

Heslo	Počet
Sledování partnera při sexu s někým jiným	3
Piss (aktivity zahrnující moč a močení)	2
Fist (pěst ve vagíně či análním otvoru)	2
Scat (aktivity zahrnující fekálie)	1
Vomit (aktivity zahrnující zvracení)	1
Facesitting (sezení na obličeji partnera)	1
Strap-on (žena si nasadí umělý penis)	1
Deepthroath (hluboký orální sex)	1
Představa vlastní smrti v průběhu styku	1
Ponyplay	1
Mít na sex málo času	1

Další dvě odpovědi vyzněly ve smyslu, že neobvyklých vzrušujících věcí je hodně („tolik času, abych to všechno vypsál, rozhodně nemám“ a „hodně úchylek“).

10.2.2 Srovnání s populací

Srovnání vzorku s populací bylo provedeno pouze na některých, za tímto účelem vhodných položkách. Výsledky jsou pouze orientační, protože zatímco reprezentativní mapující průzkum měřil přímo prevalenci jednotlivých parafilií v populaci ČR, data z této diplomové práce mohou sloužit pouze jako indikátor ke sklonům v poruchách sexuální preference.

Signifikantní rozdíly mezi skupinami nebyly nalezeny u následujících poruch sexuální preference:

- P1: Zoofilie ($p=0,21$)

Tabulka 16 – Srovnání sklonů k zoofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Zoofilie (chování)	10044	98,4	1,5	0,1
Prováděl/a jste někdy sexuální aktivity se zvířaty?	116	95,7	4,3	0
Pearson $\chi^2(2)$	3,1097			
p-hodnota	0,21			

- P2: Voyeurismus ($p=0,39$)

Tabulka 17 – Srovnání sklonů k voyeurismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Voyeurismus (chování)	10044	68,3	26,4	5,3
Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste potají sledoval/a (např. v oknech domu, v parcích) intimní počínání (např. svlékání, milování) cizí osoby (žena, muž, dítě)?	116	72,4	25	2,6
Pearson $\chi^2(2)$	1,8691			
p-hodnota	0,39			

- P4: Pedofilie v dimenzi chování ($p=0,59$)

Tabulka 18 – Srovnání sklonů k pedofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Pedofilie (chování)	10044	97,9	1,5	0,6
Vzrušoval/a jste se někdy již jako dospělý/á osaháváním nebo jinými sexuálními aktivitami s dětmi (pod 15 let)?	116	96,6	2,6	0,9
Pearson $\chi^2(2)$	1,0644			
p-hodnota	0,59			

- P5: Pedofilie v dimenzi fantazie ($p=0,42$)

Tabulka 19 – Srovnání sklonů k pedofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi fantazie

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Pedofilie (fantazie)	10044	98,5	1,3	0,2
Vzrušují Vás sexuálně děti, tedy objekty bez znaků dospívání?	116	97,4	2,6	0
Pearson $\chi^2(2)$	1,7433			
p-hodnota	0,42			

- P9: Biastofilie ($p=0,49$)

Tabulka 20 – Srovnání sklonů k biastofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – občas	Často
Biastofilie (chování)	10044	94	4,8	1,2
Pokusil/a jste se někdy o pohlavní styk s jinou osobou (známou i cizí) přes její nesouhlas a odpor?	116	92,2	7,8	0
Vykonat/a jste někdy soulož s jinou osobou (známou i cizí) přes její nesouhlas a odpor?	116	96,6	3,4	0
Průměr	116	94,4	5,6	0
Pearson $\chi^2(2)$	1,4227			
p-hodnota	0,49			

Větší sklon k poruchám sexuální preference ve vzorku, který tvořili účastníci Roleplay, byl nalezen u následujících poruch:

- P3: Transvestitismus ($p < 0,001$)

Tabulka 21 – Srovnání sklonů k transvestitismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Transvestitismus (chování)	10044	92,8	6,2	1
Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se převlékl/a do spodního prádla nebo oblečení patřícímu opačného pohlaví?	116	77,6	21,5	0,9
Pearson chi2(2)	41,1174			
p-hodnota	0			

- P5: Ponížení a submise – přijímání i poskytování ($p < 0,001$)

Tabulka 22 – Srovnání sklonů k ponížení a submisi (na obou stranách) mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Ponížení a submise (chování)	10044	91,5	6,4	2,1
Nechal/a jste se někdy svazovat druhou osobou za účelem sexuálního vzrušení?	116	22,4	54,3	23,3
Svazoval/a jste někdy partera/ku za účelem sexuálního vzrušení?	116	23,3	50,8	25,9
Průměr	116	22,9	52,6	24,6
Pearson chi2(2)	650,1581			
p-hodnota	0			

- P7: Fetišismus ($p = 0,007$)

Tabulka 23 – Srovnání sklonů k fetišismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – občas	Často
Fetišismus (chování)	10044	79,3	14,2	6,5
Masturboval/a jste někdy se spodním prádlem nebo oblečením patřícím opačnému pohlaví?	116	72,4	26,7	0,9
Masturboval/a jste někdy s botami pařícími opačného pohlaví?	116	87,1	12,9	0
Vzrušoval/a jste se někdy za použití specifických materiálů (např. guma, latex, kůže)?	116	54,3	33,6	12,1
Průměr	116	71,3	24,4	4,3
Pearson chi2(2)	9,9062			
p-hodnota	0,007			

- P8: Exhibicionismus ($p < 0,001$)

Tabulka 24 – Srovnání sklonů k exhibicionismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – občas	Často
Exhibicionismus (chování)	10044	91,7	6,9	1,4
Nevhodné obnažování na veřejnosti	116	79,3	20	1,7
Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste ukazoval/a genitál cizí osobě (žena, muž, dítě)?	116	90,5	9,5	0
Masturbace na veřejnosti, před cizími lidmi	116	78,4	20,6	1
Průměr	116	82,7	16,7	0,9
Pearson chi2(2)	16,2686			
p-hodnota	0			

Naopak menší sklon k poruchám sexuální preference ve vzorku oproti populaci byl nalezen u následující poruchy:

- P6: Frotérství a tušérství ($p < 0,001$)

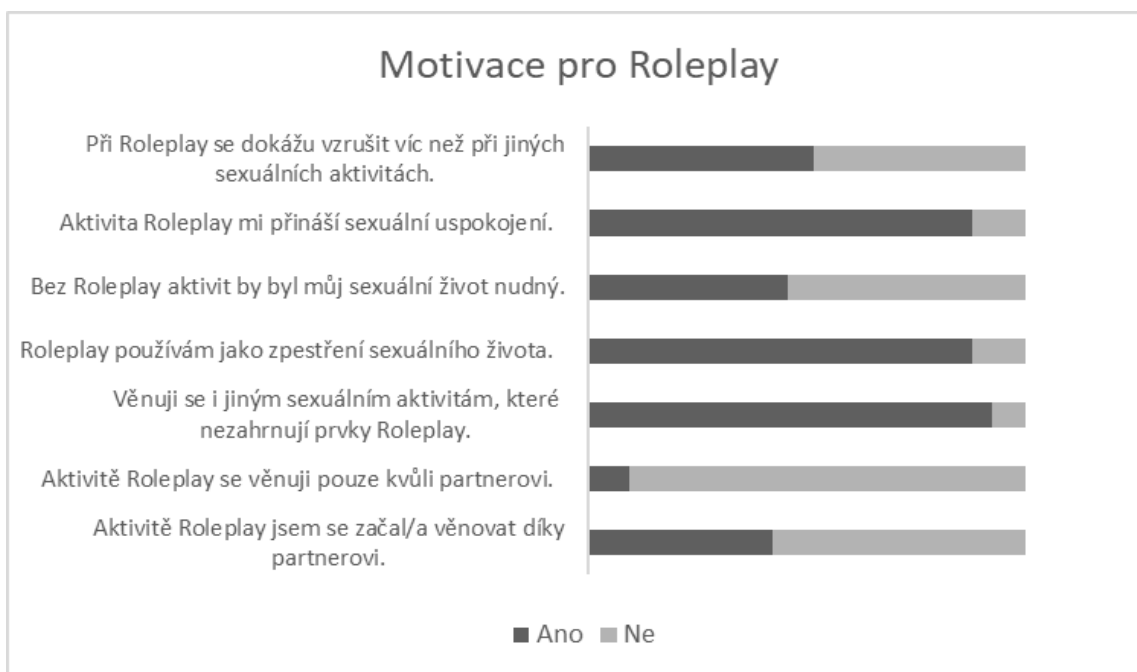
Tabulka 25 – Srovnání sklonů k frotérství a tušérství mezi vzorkem a populací v dimenzi chování

	Počet pozorování	Nikdy	Jednou – Občas	Často
Frotérství a tušérství (chování)	10044	73,1	21	5,9
Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se dotýkal/a cizí osoby bez jejího souhlasu (dotýkal/a se intimních částí jejího těla, např. v tramvaji nebo v parku)?	116	95,7	3,4	0,9
Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se třel/a genitálem nebo prsy o cizí osobu (v tlačenicích, dopravních prostředcích apod.)?	116	96,6	3,4	0
Průměr	116	96,2	3,4	0,5
Pearson chi2(2)	34,0526			
p-hodnota	0			

10.3 Roleplay

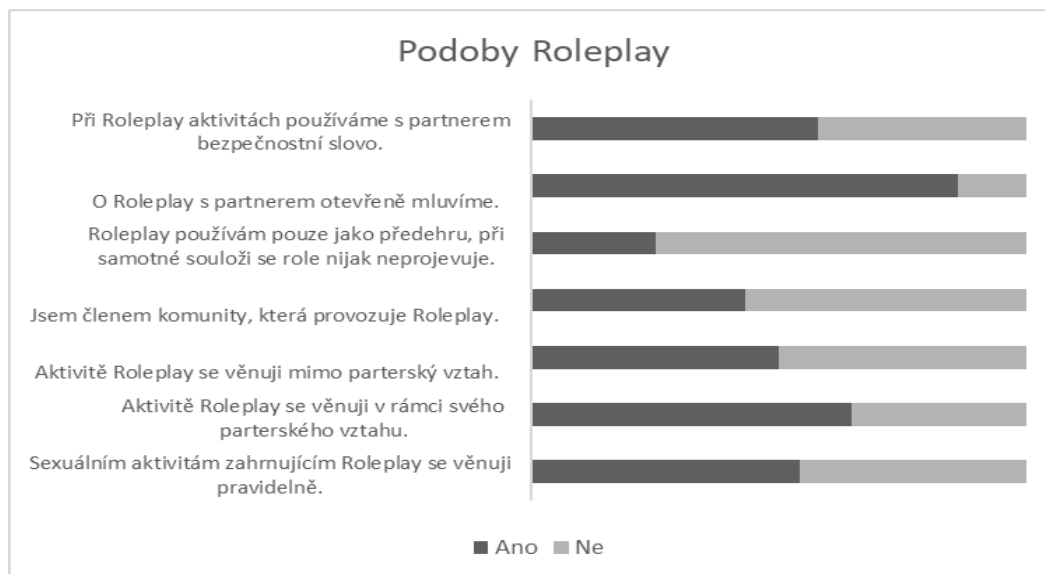
V kategorii zabývající se motivací pro Roleplay aktivity se 92 % respondentů shodlo na tom, že se věnují i jiným aktivitám než Roleplay. Pouze 9 % uvedlo, že se věnuje Roleplay pouze kvůli partnerovi. Ovšem 42 % se jí díky partnerovi věnovat začalo. 88 % respondentů přináší Roleplay sexuální uspokojení a tato aktivita jim slouží jako zpestření sexuálního života. 52 % dokonce uvedlo, že se při Roleplay dokáží vzrušit více než při jiných sexuálních aktivitách. Pro 46 % respondentů by byl sexuální život bez Roleplay nudný.

Graf 4 – Motivace pro Roleplay aktivity



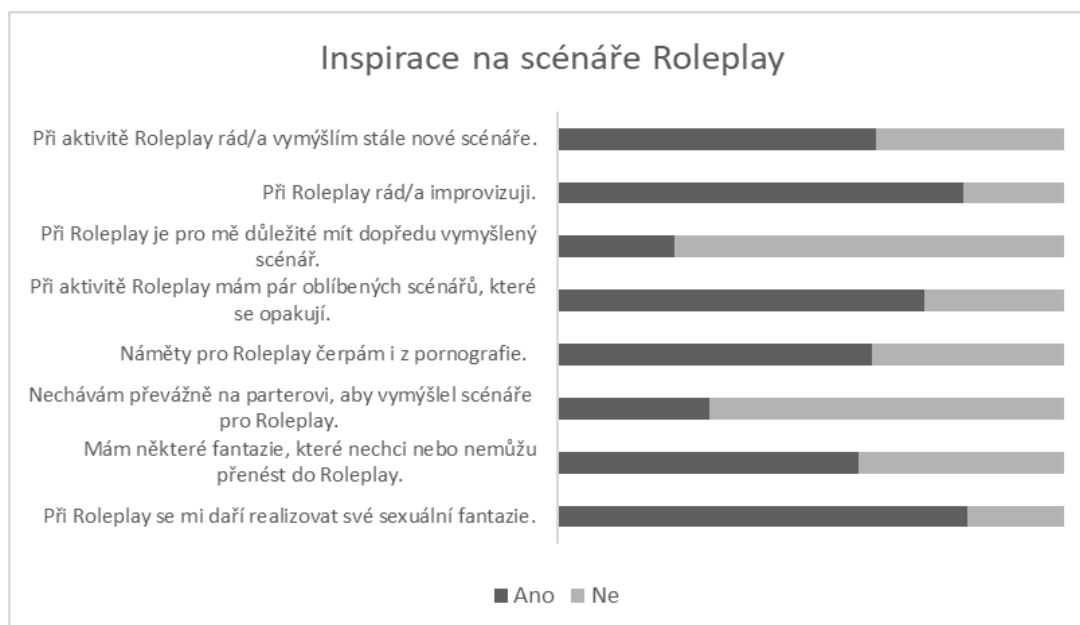
Sexuálním aktivitám zahrnujícím Roleplay se pravidelně věnuje 54 % respondentů, přičemž 43 % je dokonce členy komunity, která se Roleplay věnuje. V rámci svého partnerského vztahu se Roleplay věnuje 65 % respondentů a mimo něj 50 %. Co se týče samotné podoby Roleplay, pouze 25 % respondentů jej využívá primárně jako předehtu a více aspektů z Roleplay do sexuálních aktivit nezačleňuje. Bezpečnostní slovo má při Roleplay nastaveno 58 % respondentů a 86 % o Roleplay se svým partnerem otevřeně hovoří.

Graf 5 - Různé podoby Roleplay a co představují pro partnerský vztah



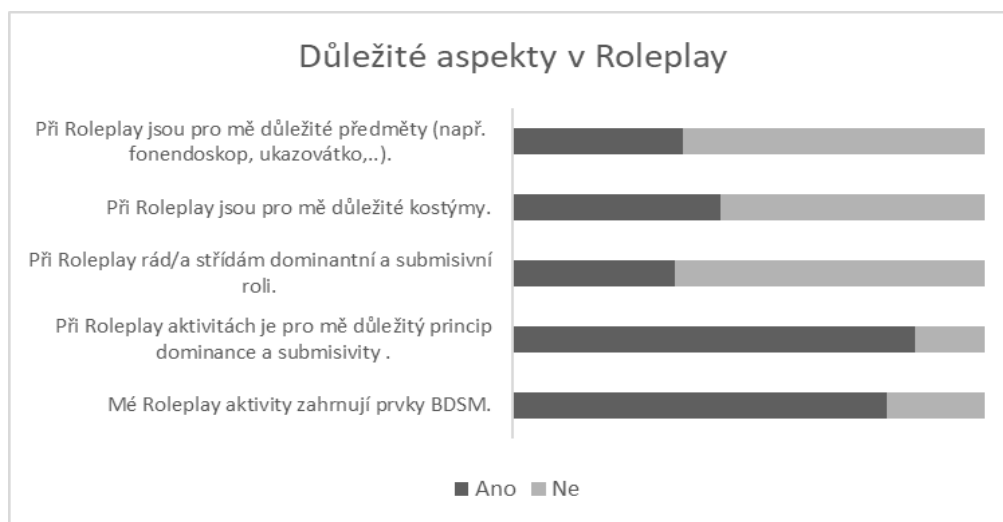
Své sexuální fantazie se díky Roleplay daří realizovat 81 % respondentů. 59 % respondentů přitom uvedlo, že mají i takové fantazie, které nechtějí nebo nemohou do Roleplay přenést. Převážně na partnerovi nechává vymyšlení scénářů pouze 30 % respondentů. 72 % respondentů má pár oblíbených Roleplay scénářů, které se opakují. Zároveň 63 % respondentů rádo vymýšlí scénáře stále nové. 80 % respondentů uvedlo, že při Roleplay rádi improvizují a pouze pro 23 % je důležité mít dopředu vymyšlený scénář. Náměty i z pornografie čerpá 62 % respondentů.

Graf 6 - Inspirace pro role a scénáře v Roleplay



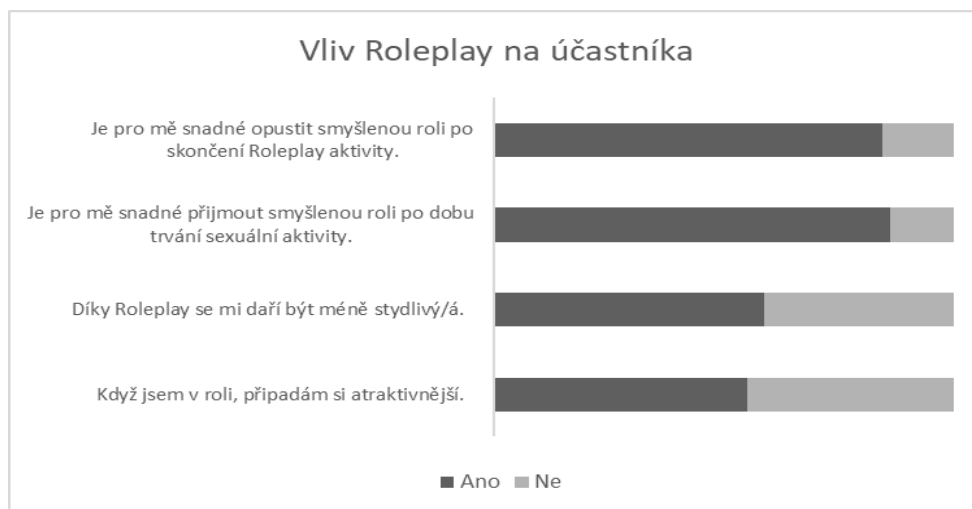
Pro 85 % respondentů je při Roleplay aktivitách důležitý princip dominance a submisivity, přičemž pouze 34 % rádo střídá dominantní a submisivní roli. 79 % respondentů dokonce uvedlo, že jejich Roleplay aktivity zahrnují prvky BDSM. Pro 44 % respondentů jsou při Roleplay důležité kostýmy a pro 36 % jsou důležité jiné předměty, jako je například ukazovátko nebo fonendoskop.

Graf 7 - Důležité a opakující se aspekty v Roleplay scénářích



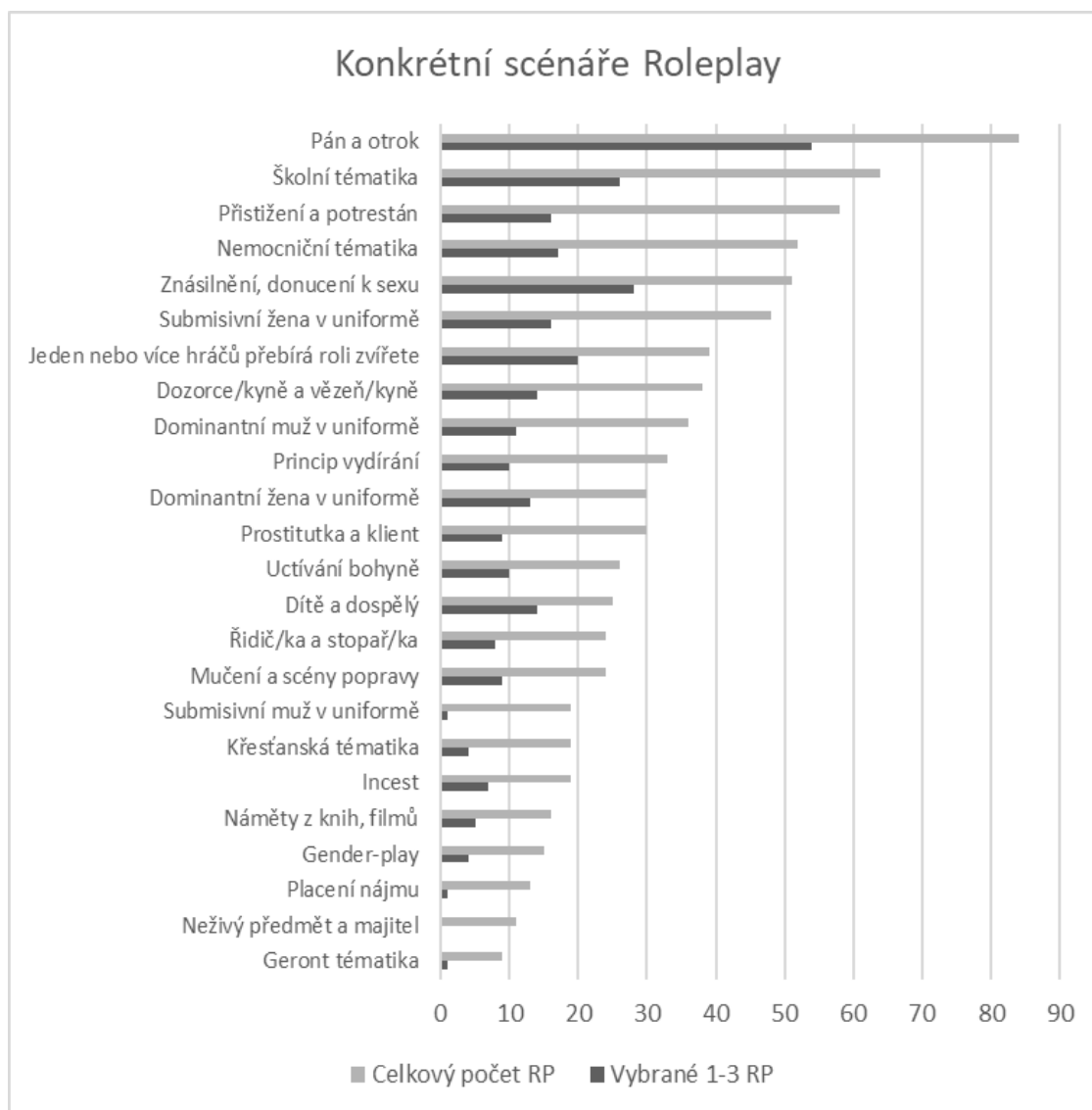
Pro 86 % respondentů je snadné přijmout smyšlenou roli po dobu trvání sexuální aktivity a pro 84 % je také snadné ji opustit. Atraktivnější, když jsou v alternativní roli, si připadá 55 % respondentů a 59 % se díky roli daří být méně stydliví během sexuální aktivity.

Graf 8 - Přijímání role a vliv této role na osobnost účastníků



Z jednotlivých konkrétních Roleplay scénářů vybírali respondenti ty, kterým se věnují. Dále mohli ještě vybrat 1-3 témata, která považují za nejoblíbenější. Výsledky zobrazje graf č. 9:

Graf 9 – Konkrétní scénáře v Roleplay a jejich četnosti



***Jeden nebo více hráčů přebírá roli zvířete**

Pokud respondenti udali, že využívají Roleplay scénář, ve kterém někdo přebírá roli zvířete, jednalo se konkrétně o zvířata uvedená v následující tabulce.

Tabulka 26 – Konkrétní zvířata ve zvířecí Roleplay

Zvíře	Počet
Pes	28
Kočka	13
Kůň	12
Prase	3
Liška	3
Zajíc	1
Myš	1
Jelen	1
Tygr	1
Jednorožec	1

****Náměty z knih a filmů**

Pokud respondenti udali, že využívají Roleplay scénář, ve kterém se inspirovali námětem z knih nebo filmů, jednalo se konkrétně o tyto náměty:

Celkem čtyřikrát byl uveden Harry Potter, přičemž jednou byla specifikována sexuální aktivita mezi Snapem a Hermionou. Dalším námětem z fantasy okruhu byla hra na elfy a dala by se sem zařadit i Červená karkulka. Dále respondenti uváděli sci-fi témata, konkrétně šlo o Star Trek, Futurama, anime a obecně sci-fi témata. Mezi náměty s historickou tematikou lze zařadit román Kvítek karmínový a bílý, seriál Panství Downton a historické romány obecně. Dvakrát byly zmíněné erotické povídky. Konkrétní filmy uvedli respondenti dva, a to Venuši v kožichu a film Ilsa: Vlčice SS. Další dva respondenti napsali pouze, že se věnují různým literárním a filmovým námětům.

Další vypsané Roleplay scénáře:

- Hospodyně a hladový pocestný
- Ředitel a sekretářka
- Skrývajíc se kamarádi na stavbě, hrozí fiktivní odhalení
- Poslíček s jídlem, není na zaplacení
- Trosečníci na opuštěném ostrově
- Za pár hodin nastává apokalypsa
- Oživlá figurína chce zažít, jaké to je mít sex
- Horníci uvěznění v šachtě

- Cizinka ztracená v cizím městě
- Hotwife – Cuckold (manžel sleduje svou sexy manželku při sexuálních aktivitách s jiným mužem)
- Hrané pozorování „neznámého“ člověka provázené masturbací
- Mimoszemšťané
- Magický řád
- Psychoterapeut a pacientka
- Historická Roleplay (např. čarodějnické procesy)
- Únos
- Pasák a prostitutka
- Sci-fi
- Experimenty
- Výslech
- Mladý muž a jeho strýc

11. Diskuze

11.1 Diskuze k výsledkům

Výzkumný projekt si kladl za cíl popsat aktivitu Roleplay ze sexuálního hlediska a určit charakteristiky lidí, kteří se jí věnují. Výzkum byl složený z dotazníků na sexuální anamnézu, dotazníku zaměřujícím se na poruchy sexuální preference a dotazníku věnujícímu se samotnému Roleplay. Poslední dotazník vznikl na základě studií, které jsou uvedeny v teoretické části práce. Výsledky jsou následně s těmito studiemi porovnávány.

11.1.1 Sexuální anamnéza

Vzorek složený z účastníků Roleplay má statisticky významně nižší věkový průměr než běžná populace. To mohlo být způsobeno několika faktory. Za prvé výzkum na Roleplay byl proveden pouze v online formě, což mohlo samo o sobě znevýhodnit nejstarší věkovou kategorii. Za druhé je obecně známo, že sexuální apetence v pozdním věku klesá (Steklíková, 2014). A za třetí sexuální aktivity typu Roleplay jsou v České republice teprve na vzestupu a lze tedy předpokládat, že se jim bude věnovat spíše mladší generace. Zřejmě souvisejícím výsledkem je, že ve vzorku bylo více svobodných jedinců, než je tomu v běžné populaci a současně méně ženatých a vdaných, rozvedených a ovdovělých.

Co se týče názorové roviny, jsou účastníci Roleplay poměrně nekonvenční. Pouze 3 % by zakázala prostituci, rovněž pouze 3 % považují pornografii za škodlivou a nikdo z dotazovaných nepovažuje skupinový sex za morálně nepřijatelný.

Sexuální orientace byla dle předpokládané hypotézy mnohem rozmanitější u vzorku jedinců zabývajících se Roleplay než v běžné populaci. I tento výsledek může souviset s průměrně nižším věkem respondentů, neboť v současné době je tendence rozvolňovat hranice mezi jasně danými klasifikacemi ohledně sexuální identity a orientace. Dále jsou možná velké rozdíly způsobeny i devíti lety, které dělí původní výzkum od současné studie. Dalším možným vysvětlením je, že účastníci Roleplay jsou už ze samotné podstaty věci zvyklí zkoušet nové věci ve svém sexuálním životě a nebudou se tak bránit pohlavnímu styku s jedinci různého pohlaví. Velký rozdíl mezi vzorkem a populací byl právě v bisexuální orientaci, kterou udalo 31 % respondentů věnujících se Roleplay, zatímco v populaci byla zastoupena pouze ve 13 %. Samozřejmě záleží na tom, jak jednotliví respondenti definují sexuální orientaci. Z výzkumu Joyal et al. (2015) například vyplývá, že až 35 % heterosexuálně orientovaných žen má fantazie o pohlavním styku s jinou ženou.

Další podpořená hypotéza se týkala počtu sexuálních partnerů. Výsledky poukázaly na větší míru promiskuity u vzorku účastníků Roleplay než u běžné populace. Tento výsledek je ještě zajímavější tím, že věkový průměr účastníků je nižší, měli tedy na nasbírání sexuálních partnerů méně času. Tato skutečnost může být dána mimo jiné tím, že jedinci, kteří se účastní výzkumu týkajícího se sexuální Roleplay, budou mít v sexu více zkušeností a budou přístupnější jak různým praktikám, tak různým partnerům. Tento trend popisují ve své studii Drdová a Saxonberg (2021) na mladé generaci věnující se aktivitám spojeným s BDSM. Jiné výzkumy uvádějí, že lidé, kteří jsou přístupní novým sexuálním zážitkům, jsou obecně spokojenější sami se sebou i svými vztahy (Lehmiller et al., 2021; Smith, 2009). Žádný z těchto výzkumů však nehovoří doslova o počtu sexuálních partnerů, ale spíše o počtu různých sexuálních aktivit.

To, že je vzorek složený z účastníků Roleplay obecně více přístupný sadomasochistickým aktivitám má své důvody. Prvním důvodem je, že někteří respondenti byli osloveni přímo přes komunitu, která se BDSM věnuje. Je tedy jasné, že k tomuto způsobu sexuálního vyjádření budou inklinovat. Dalším důvodem je, že BDSM a Roleplay se velmi často prolínají a mnohdy ani nelze určit, kde končí Roleplay a začíná BDSM a naopak (Moser & Levitt, 1987). V teoretické části jsou popsány dokonce aktivity nesoucí název BDSM Roleplay, při kterých si účastníci hrají na to, že provádějí různé BDSM praktiky (Harviainen, 2011; Weinberg, 1987).

Roleplay nabývá různých podob, ale často se hovoří o dlouhých přípravách, které zahrnují vymýšlení a nacvičování scénářů a přípravu kostýmů (Paasonen, 2018). I samotné zahájení Roleplay může trvat poměrně dlouho, než si všichni zúčastnění zvyknou na nové role a začnou se v nich chovat přirozeně. Z dalších výsledků tohoto výzkumu vyplývá, že dokonce 25 % účastníků využívá Roleplay pouze jako milostnou předeheru. Toto všechno může mít za následek prodloužení přede hry, což bylo předmětem poslední hypotézy. Moment, od kterého partneři začínají počítat milostnou předeheru, je samozřejmě velmi individuální. Účastníci Roleplay ale evidentně hodnotí délku přede hry jako delší, než je tomu v běžné populaci.

11.1.2 Poruchy sexuální preference

Poměrně velké množství respondentů se alespoň jednou věnovalo masturbaci v průběhu kontaktu s jinou osobou přes počítač (62 %), masturbaci v průběhu kontaktu s jinou osobou přes telefon (63 %) a masturbaci v přítomnosti jiné osoby (77 %). Tyto tři položky přímo nepoukazují na žádnou konkrétní poruchu sexuální preference. Naopak, pokud se

jedná o konsenzuální aktivitu, dá se považovat dle definice za normální sexuální chování (Weiss, 2017). Je také možné předpokládat, že masturbace v průběhu kontaktu s jinou osobou přes počítač a přes telefon nabyla velkého významu v posledních dvou letech kvůli pandemii COVID-19, kdy se hojně využívaly všechny formy interakce na dálku. Tento předpoklad podporuje i Lehmiller et al. (2021). S ohledem na ostatní informace, které byly o vzorku jedinců provozujících Roleplay zjištěny, lze předpokládat, že vysoké procento zastoupení v těchto otázkách poukazuje spíše na ochotu a tendenci zkoušet nové věci v sexuální oblasti.

Otázka, jestli někdy respondenti masturbovali s nějakým jiným předmětem měla zřejmě za cíl mapovat fetišistické tendence. V dotazníku jí předcházely otázky na masturbaci s oblečením pařícímu opačnému pohlaví, s botami a se specifickými materiály, jako je kůže, guma nebo latex. Všechny tři tyto kategorie patří mezi nejčastější fetiše, jak uvádí výzkumy v teoretické části (Scorilli et al., 2007; Weiss, 2017). Respondenti skórovali výrazně častěji právě v položce na masturbaci s jiným předmětem než v těch, které odpovídaly konkrétním nejčastějším fetišům. Z podotázky však vyplynulo, že respondenti jako jiné předměty udávají převážně různé masturbační pomůcky nebo takové předměty, které samotný akt masturbace usnadňují. V tomto ohledu se tedy nejedná o fetiš, neboť samotný předmět nevyvolává sexuální vzrušení, ale slouží pouze k usnadnění a zpříjemnění masturbace. Za fetišistické lze považovat plyšová zvířátka, dámské voňavky, použité ponožky, strom, šminky, maska, roubík, rukavice a pravítko. Každý tento předmět byl zastoupen pouze jednou a dohromady tvoří menšinu oproti rozličným masturbačním pomůckám.

Respondenti měli možnost dobrovolně vypsát něco, co je vzrušuje, a přitom se domnívají, že to není úplně obvyklé. Této možnosti využilo celkem 35 účastníků. Jednotlivá hesla, která respondenti vypsali, byla kvůli přehlednosti rozdělena do tří skupin. První skupina zahrnovala takové předměty a aktivity, které dle výzkumů (Hébert & Weaver, 2015; Jozífková, 2016) spadají pod BDSM. Respondenti zde vypisovali obecné pojmy (BDSM, sadomasochismus), principy BDSM (bolest, bezmoc, násilí, kontrola), konkrétní praktiky (bičování, svazování, topení pod vodou) a konkrétní Roleplay scénáře, které budou popsány níže.

Druhá skupina obsahovala různé fetiše. Respondenti uváděli klasické fetiše, kterými jsou části těla (nohy, vousy, kulatá prsa), tělní tekutiny (krev) a neživá prodloužení těla (uniformy). Žádný z respondentů neuvedl specifický materiál, ale důvodem může být

to, že otázka na vzrušení ze specifických materiálů již v dotazníku zazněla. Dalšími uváděnými fetiši byly konkrétní podoby sexuálního objektu – u pornografie („chlupaté holky“, „vyspělé čtrnáctileté dívky“). Všechna tato hesla spadají pod různé skupiny fetišů dle studií uvedených v teoretické části (Scorolli et al., 2007; Weiss, 2017). Dvakrát byl uveden fetiš na uniformy a jednou dokonce konkrétně na uniformy nacistických vojáků z 2. světové války. Konkrétně o tomto zaměření pojednává studie Lopez a Godard (2013) s tím, že vznikají celé komunity lidí, které vzrušují nacistické uniformy. Respondenti dále velmi často uváděli různé zvuky (hudba, zvuky bubnu, bouřka, speciální hlasy). Ohledně zvukových fetišů se však v teoretické části nic nepíše. Zajímavými hesly byla také různá místa (pitevna, veřejné toalety). Ve výčtu nechybělo ani obecné heslo fetiš.

Do poslední skupiny byly zařazeny různé sexuální praktiky. Nejvíce bylo zastoupeno sledování partnera při sexuálních aktivitách s jiným člověkem. Toto téma dle Arndt et al. (1985) spadá pod skupinu sexuálních fantazií, která je u obou pohlaví druhá nejčastější. To, a dále také skutečnost, že tato sexuální praktika byla zmíněna hned několikrát, naznačuje, že sledování partnera při sexuálních aktivitách s jiným člověkem nebude tolik neobvyklým tématem, jak se může na první pohled zdát. Dále byly vypsány různé sexuální praktiky, z nichž některé zahrnovaly moč, fekálie či zvracení. Joyal et al. (2015) ve své studii uvádí, že sexuální fantazie ohledně moči a močení nejsou statisticky významně zastoupeny ani u jednoho pohlaví. Sexuální praktiky zaměřené tímto směrem budou tedy asi opravdu spadat do kategorie neobvyklých aktivit.

V rámci těchto tří kategorií se vyskytovaly i konkrétní Roleplay scénáře, jako například hra na lesbické znásilnění, hra na sex ve vězení, hra na únos mimozemšťany a ponyplay. Dále je možné uvažovat nad prvky Roleplay či Cosplay u vojenských uniforem a chapadel. Jinak by se dala do Roleplay zakomponovat celá řada dalších vypsanych hesel, jako třeba svazování, kontrola, věznění, vyspělé dívky kolem 14 let, pitevna, veřejné toalety, představa vlastní smrti při styku či mít na sex málo času. Není překvapivé, že konkrétní Roleplay scénáře pronikly do této kategorie, když respondenty byli právě účastníci Roleplay.

Ke srovnání sklonů k poruchám sexuální preference s prevalencí těchto poruch v populaci je nutno přistupovat skutečně pouze orientačně. Zatímco v průzkumu je na jednotlivé poruchy sexuální preference usuzováno z odpovědí na soubor otázek podrobně mapujících každou jednotlivou poruchu, v dotazníku k této diplomové práci bylo na sklon

k většině jednotlivých poruch poukazováno na základě odpovědí pouze na jednu až tři otázky.

Statisticky významný rozdíl nebyl nalezen u těch poruch sexuální preference, u nichž by se, v případě jejich naplnění, jednalo o trestný čin. Těmito poruchami jsou pedofilie, biastofilie a zoofilie. Zajímavým zjištěním bylo, že ohledně sklonů k pedofilii, ač byly zkoumány nejen v dimenzi chování ale i v dimenzi fantazie, nebyly mezi vzorkem a populací nalezeny signifikantní rozdíly. Konkrétní Roleplay scénář dítě a dospělý byl přitom vybrán 25 respondenty a scénář zahrnující školní tematiku, která by mohla mít souvislost se sklony k hebefilii a efebofilii, uvedlo dokonce 64 respondentů. Dle Hald a Štulhofer (2016) jsou nevyspělé dívky desátým nejvyhledávanějším tématem pornografických videí. Vzhledem k velké oblibě těchto scénářů a tímto směrem zaměřené pornografie by bylo možné předpokládat, že pedofilní, respektive hebefilní sklony budou mít mezi účastníky Roleplay větší zastoupení. Jednotlivé studie se ale zřejmě v závěrech ohledně pedofilně laděných fantazií poměrně rozcházejí. Joyal et al. (2015) například uvádějí pedofilní fantazie jako minimálně zastoupené, a to jak mezi ženami, tak mezi muži.

Konkrétní scénáře poukazující na možné sklony k zoofilii (jeden nebo více hráčů přebírá roli zvířete) byl zvolen 39 respondenty a 20 jich dokonce uvedlo, že patří mezi jejich nejoblíbenější. Dle Harviainen (2011) je Roleplay scénář, ve kterém účastníci přebírají roli zvířete dokonce druhý nejoblíbenější. Ovšem Joyal et al. (2015) ve své studii uvádí, že zoofilní fantazie mají mezi populací minimální zastoupení. I Roleplay scénáře zahrnující prvky biastofilie (znásilnění a donucení k sexu) jsou mezi účastníky Roleplay poměrně často zastoupeny. Je tedy zvláštní, že sklony k těmto dvou poruchám sexuální preference se neobjevují u více účastníků Roleplay. Tyto překvapivé výsledky je možné odůvodnit tím, že sklony k těmto poruchám byly mapovány pouze v dimenzi chování. Obecným závěrem, který lze vyvodit na základě těchto výsledků, však je, že obliba scénářů obsahujících školní tematiku, zoofilii a biastofilii plyne pouze z fantazie, nikoliv z parafilního nastavení jedince.

Pouze sklony k frotérství a tušérství byly mezi účastníky Roleplay zastoupeny méně často, než je tomu v běžné populaci. Tato porucha sexuální preference není z hlediska dostupných poznatků pro téma Roleplay nijak zajímavá.

Ve vzorku účastníků věnujících se Roleplay bylo signifikantně častěji zastoupeno chování poukazující na ponížení a submisivitu (a to jak pozice přijímání, tak poskytování), transvestitismus, fetišismus a exhibicionismus. Otázky, které měly mapovat sklony ke

vzrušování se ponižováním a submisí (v podobě přijímání i poskytování), se však zabývaly pouze tím, jestli respondenti už někdy svazovali partnera nebo se sami nechávali svazovat za účelem sexuálního vzrušení. Tato praktika zaprvé nemusí obsahovat prvek ponižení, a za druhé její oblíbenost může pramenit převážně z velkého zastoupení jedinců z komunity BDSM ve vzorku, kde je svazování jednou z hlavních aktivit (Hébert & Weaver, 2015). Téma svazování je velmi často zastoupeno mezi sexuálními fantaziemi mužů i žen (Arndt et al., 1985) a je také oblíbeným tématem při sledování pornografie (Hald & Štulhofer, 2016; Rothman et al., 2015). Lze tedy předpokládat, že se prvky svazování staly samostatnou sexuální aktivitou, která nemusí nutně obsahovat prvek ponižení, a ze které není možné validně usuzovat na jakoukoli poruchu sexuální preference.

Sklony k fetišismu byly mapovány třemi otázkami, z nichž všechny byly postaveny na dimenzi chování. Konkrétně se týkaly masturbace s oblečením či botami opačného pohlaví a vzrušování se za použití specifických materiálů. Tento výčet odpovídá nejčastěji zastoupeným fetišům dle Scorolli et al. (2007) a Weiss (2017). Z výsledků vyplývá, že mezi účastníky Roleplay je značně vyšší zastoupení sklonů k fetišismu, než je tomu v běžné populaci. Toto zjištění není úplně překvapivým závěrem. Scénáře a kostýmy Roleplay se často soustředí na nějaké konkrétní předměty, které dokreslují atmosféru a slouží k většímu sexuálnímu vzrušení. (Harviainen, 2011)

Otázky týkající se sklonů k exhibicionismu mapovaly četnost nevhodného obnažování na veřejnosti, masturbace na veřejnosti a vzrušování se za pomoci ukazování genitálu cizí osobě. Tři otázky zaměřené na exhibicionismus dobře poukazují na jeho základní aspekty dle Weiss (2017). Sklony k transvestitismu byly mapovány otázkou na převlékání se do spodního prádla nebo oblečení patřícího opačnému pohlaví za účelem sexuálního vzrušení. U této otázky není zcela jasné, zda má za cíl mapovat sklon k fetišistickému transvestitismu nebo transvestitismu dvojí role. Nebylo by tedy úplně korektní pokoušet se je spojit se scénářem gender-play, při kterém se účastníci přebírají roli opačného pohlaví. Jelikož tedy nelze dané sklony k poruchám sexuální preference vhodně spárovat s žádným konkrétním scénářem Roleplay z tohoto dotazníku, je jediným závěrem větší prevalence sklonů k exhibicionismu a transvestitismu mezi účastníky Roleplay.

11.1.3 Roleplay

V souladu s poznatky z teoretické části (Paasonen, 2018; Smith, 2009) uvedla většina respondentů, že jim Roleplay přináší sexuální uspokojení a tato aktivita jim slouží jako

zpestření sexuálního života. 90 % účastníků se přitom shodlo, že se věnují i jiným sexuálním aktivitám. Paasonen (2018) ve své studii uvádí, že některá Roleplay jsou poměrně časově náročnou záležitostí, a tak není možné se jí věnovat při každé příležitosti. Dalším vysvětlením může být touha po co největší pestrosti sexuálních aktivit (Drdová & Saxonberg, 2021). Mimo jiné to může být dáno i zastoupení členů komunity BDSM ve vzorku, kteří se kromě Roleplay věnují rovněž aktivitám BDSM. V otázkách toho, jestli se při Roleplay dokáží vzrušit více než při jiných sexuálních aktivitách a jestli by byl bez Roleplay jejich sexuální život nudný, se odpovědi respondentů značně rozcházely. Přibližně polovina respondentů udává, že ano, druhá polovina, že ne. Hlubšímu porozumění této problematice by mohl pomoci polostrukturovaný rozhovor či více otázek mapující tuto problematiku.

V rámci svého partnerského vztahu se Roleplay věnuje 65 % respondentů a mimo partnerský vztah 50 %. To znamená, že existuje překryv minimálně v 15 %, ve kterých se účastníci věnují Roleplay jak v rámci vztahu, tak mimo něj. Je předmětem dalšího zkoumání, za jakých podmínek se tak děje. Většina respondentů uvedla, že o Roleplay se svým partnerem otevřeně hovoří, a že využívá koncept bezpečnostního slova. I jiné výzkumy (Harviainen, 2011; Lewis, 2011; Neuenschwander, 2008) ukazují, že partneři věnující se Roleplay spolu hovoří. Minimálně je důležité mít dopředu stanovena určitá pravidla, případně alespoň nastíněný koncept scénáře. O bezpečnostním slovu, tedy o možnosti aktivitu okamžitě přerušit či zastavit, se hovoří zejména v kontextu BDSM (Harviainen, 2011; Lewis, 2011; Montola, 2010). V tomto případě zůstává otázkou, zda bezpečnostní slovo používají účastníci při všech Roleplay aktivitách, nebo pouze při těch, které prvky BDSM zahrnují.

Vymýšlení scénářů k Roleplay se účastní většina respondentů, nenechává to pouze na svých partnerech. V souladu s poznatky z teoretické části (Plummer, 1996) čerpají účastníci inspiraci z vlastní fantazie i z pornografie. 72 % respondentů má pár oblíbených Roleplay scénářů, které se opakují a zároveň 63 % respondentů rádo vymýšlí scénáře stále nové. I v této kategorii vzniká značný překryv, ze kterého vyplývá, že někteří respondenti mají několik opakujících se scénářů a zároveň vymýšlí i scénáře nové. Tento závěr se shoduje s výsledky studie Harviainen (2011), která popisuje jak jednotlivé scénáře, které mohou být využity pouze jednou, tak dlouhodobé a propracované scénáře, které se mohou postupem času i vyvíjet. Paasonen (2018) ve své studii popisuje vývoj, při kterém má na začátku experimentování s Roleplay podobu jednoduchých improvizčních her a postupně

se přetváří ve složité a propracované scénáře. Co se týče improvizace, většina účastníků ji považuje za klíčovou složku Roleplay a pouze menšina potřebuje mít dopředu jasně stanovený scénář. Důležitost improvizace vyzdvihují i jiné studie, konkrétně Jackson & Scott (2007) v sexuálním Roleplay a Paasonen (2018) ve všech sexuálních aktivitách. Co se týče Roleplay her, jsou přesněji definována pravidla, ale i při nich je ponechán prostor pro improvizaci (Hughes, 1988).

Pro většinu účastníků je při Roleplay důležitý princip dominance a submisivity. To může být dáno jak povahou oblíbených scénářů, tak skutečností, že značná část vzorku se věnuje aktivitám BDSM, které s Roleplay často splývají (Moser & Levitt, 1987). Pouze 34 % respondentů rádo střídá submisivní a dominantní roli, což potvrzují i data ze sexuální anamnézy. V teoretické části se výzkumy v otázce střídání submisivní a dominantní role rozcházejí. Výsledkům této studie více odpovídají závěry Hébert a Weaver (2015), které hovoří tom, že každý účastník má buď primárně submisivní nebo primárně dominantní nastavení. Oproti tomu Drdová a Saxonberg (2021) nebo Easton a Hardy (2001) vyzdvihují potřebu role střídat. I tato otázka by zasloužila probádat více do hloubky.

Pro některé účastníky jsou důležité kostýmy a různé předměty, což poukazuje na možnou souvislost Roleplay s Cosplay a možná v určitých aspektech i fetišismu. Dle Harviainen (2011) jsou však v Roleplay neživé předměty a kostýmy využívány převážně k dokreslení atmosféry. Přijímání a opouštění role v rámci Roleplay je pro většinu účastníků snadné. Tato otázka by si v dalších výzkumech zasloužila více rozvést, neboť v teoretické části je na základě několika studií popsáno, že přebírání a hraní smyšlených rolí je psychicky náročný proces, a ne vždy se povede (Fine, 2002; Švelch, 2010; Waskul & Lust, 2004). Na tomto místě by bylo třeba hlouběji prozkoumat, jaké role účastníci přebírají, co pro ně osobně znamenají, a co jim při jejich přebírání nejvíce pomáhá a co naopak tento proces znesnadňuje.

Více atraktivní a méně stydlivá si díky roli připadá asi polovina účastníků. Studie zaměřené přímo na tuto problematiku zatím nejsou, ale z teoretické části vyplývá, že díky Roleplay si mohou účastníci vyzkoušet vnímat realitu způsobem své postavy (Deterding & Zagal, 2018), a díky tomu i prožívat emoce, které by s největší pravděpodobností daná postava prožívala (Montola, 2010). Je tedy možné, že když bude například stydlivý účastník hrát roli dominantního otrokáře, bude mu umožněno pocítit emoční prožitek a sexuální uspokojení bez pocitů studu.

Při vyvozování závěrů z výčtu nejoblíbenějších scénářů je opět nutné brát v potaz primární BDSM zaměření některých respondentů. Na prvním místě se umístil scénář s názvem pán a otrok, který vybralo celkem 84 účastníků Roleplay. Studie Harviainen (2011) a Sandnabba et al. (1999) uvádí ve svých studiích tento Roleplay scénář rovněž na prvních místech. Tato tematika je rovněž populární v sexuálních fantasiích, a to obzvláště u mužů (1985). Hra na pána a otroka může nabývat různých podob a je tedy vhodná jako základ pro další improvizaci. Pravidla jsou nastavená pouze tak, že jeden z partnerů poslouchá a druhý poroučí. V tomto scénáři se odráží výměna moci, a mohou se do něho začlenit i některé BDSM prvky. Scénářem založeným na podobných prvcích je například přistižení a potrestání (3. nejoblíbenější), dozorce/kyně a vězeň/kyně a scénáře založené na principu vydírání, které uvádí Harviainen (2011) rovněž poměrně vysoko ve svém seznamu Roleplay.

Druhým nejoblíbenějším scénářem je školní tematika, která rovněž zahrnuje princip výměny moci. Společně s nemocniční tematikou (4. místo) může hojně využívat jak kostýmy, tak speciální předměty, které dokreslují atmosféru scénáře. Oba tyto scénáře jsou popsány i ve studii Sandnabba et al. (1999). Harviainen (2011) hovoří pouze o nemocniční fantazii, a to ještě jako ne příliš často zastoupeném scénáři.

Pátým nejoblíbenějším scénářem je znásilnění a donucení k sexu. Tento scénář zřejmě často obsahuje prvky BDSM, navíc má povahu hraného trestného činu. Ještě do většího extrému jde scénář mučení a scény poprav, který už ale není tak oblíbený. Ke scénářům, které by v reálném životě představovaly nezákonné chování, patří dále dítě a dospělý a v některých případech incest. Právě nádech zakázaného chování je může činit přitažlivějšími. Dokládá to i stále rostoucí popularita extrémních podob Roleplay, kterou ve své studii popisuje Montola, (2010). Podobně může fungovat i scénář s křesťanskou tematikou, který ovšem není příliš hojně využíván. V sexuálních fantasiích jsou podobně extrémní témata poměrně častá, avšak to ještě neznamená, že je jejich nositelé touží jakýmkoli způsobem realizovat. Obecně se ukazuje, že větší potřebu fantazie realizovat mají muži (Joyal et al., 2015).

Co se týče uniforem a souvisejícím postavením, ilustruje popularita jednotlivých scénářů genderové stereotypy. Nejoblíbenější kombinací je submisivní žena v uniformě, následuje dominantní muž v uniformě, dále dominantní žena v uniformě a ke konci seznamu je submisivní muž v uniformě. Tento trend popisuje i studie o fetiši na nacistické uniformy, kde postavení muže a ženy ilustruje jejich postavení při válečném stavu (Lopez

& Godard 2013). Uniformní fetiš je mezi scénáři velmi častý a díky Roleplay či Cosplay může být začleněn do partnerského sexuálního života.

Jedním z mála Roleplay scénářů, ve kterém je naopak dominantní žena, je scénář uctívání bohyně. Využívá ho 26 respondentů, je tedy stále poměrně oblíbený. Za poměrně oblíbený považuje tento scénář i studie Harviainen (2011). Scénář, ve kterém figuruje prostitutka a klient, je možné postavit jak na dominanci ženy, tak na její submisi (Harviainen, 2011).

Roleplay scénáře, při kterých jeden nebo více hráčů přebírá roli zvířete, byl mezi účastníky velmi oblíbený. Třemi nejoblíbenějšími zvířaty, za která se účastníci převlékají, jsou pes, kočka a kůň. O ponyplay (přeměna v koně) a dogplay (přeměna v psa) hovoří v kapitole o sexuálním Roleplay i Weiss (2017). Mezi konkrétními náměty na Roleplay z knih a filmů byly nejčastěji zastoupena různá fantasy, sci-fi a historická témata. Několikrát byly zmíněny i erotické povídky, což už ale stojí na pomezí čerpání témat z pornografie.

11.2 Limity výzkumu

Tento výzkum obsahuje mnoho limitů, které mohly ovlivnit výsledky a tím zkreslit závěry studie. Prvním a asi největším limitem je samotný výběr výzkumného vzorku. Jak již bylo popsáno výše, jednou z cest vyhledávání účastníků vhodných pro zapojení do tohoto výzkumu, bylo oslovení komunity věnující se BDSM aktivitám. Ač museli všichni respondenti splnit podmínku účasti se aktivit Roleplay, aby mohli být do výzkumu zařazeni, na výsledcích se zřejmě promítlo primární BDSM zaměření těchto respondentů.

Dalším limitem jsou studie, které byly použity pro porovnání výzkumného vzorku s populací. Normy ohledně sexuální anamnézy jsou z roku 2013, a je tedy možné, že ač byla v té době data posbírání na reprezentativním vzorku aktuální, dnes už tomu může být jinak. Co se týče srovnávání vzorku s populací na základě inklinace k poruchám sexuální preference, největším limitem je rozdílnost otázek, které jednotlivé poruchy mapují. Tyto výsledky je proto třeba brát pouze orientačně.

Velkým limitem je i samotný dotazník na Roleplay, který byl sestaven pouze na poznacích literárně přehledové části a několika nestrukturovaných rozhovorů před zahájením psaní této diplomové práce.

11.3 *Náměty pro aplikaci výsledků a další zkoumání*

Tato práce poskytuje pouze základní přehled o tématu Roleplay ze sexuálního hlediska. Jelikož je tato sexuální aktivita na vzestupu, je třeba dalšího zkoumání v této oblasti, například formou kvalitativního výzkumu.

Přidruženým tématem, které se sexuálním Roleplay úzce souvisí, jsou poruchy sexuální preference. Jelikož scénáře Roleplay často obsahují některé aspekty těchto poruch, vyvstává otázka, zda může Roleplay některé tyto poruchy kompenzovat, a pokud ano, tak do jaké míry.

Z výzkumu v této diplomové práci vyplývá, že sexuálnímu Roleplay se účastníci často věnují v rámci svého partnerského vztahu a aktivita samotná jim přináší sexuální uspokojení. V teoretické části je popsána obecná podoba Roleplay, která se dá s úspěchem využívat například v terapeutickém procesu (Matthews et al., 2014). Dalším možným směřováním výzkumu by tedy mohlo být sexuální Roleplay a jeho přínos pro partnerský vztah, a poznatky z takového výzkumu by se následně daly využít pro účely párového poradenství a terapie.

Závěr

Cílem této diplomové práce bylo zmapovat Roleplay, a to zejména v jeho sexuálním kontextu. Odpovědi měly být nalezeny na otázky týkající se motivace, konkrétní podoby a vlivů Roleplay na osobnost jeho účastníků. Rovněž mělo být zmapováno, v čem se liší účastníci sexuálního Roleplay od běžné populace.

V teoretické části byly ve stručnosti shrnuty dosavadní poznatky o Roleplay, a to jak v jeho sexuální, tak v nesexuální podobě. Dále byly popsány jiné sexuální aktivity s důrazem na BDSM.

Empirická část práce ukázala, že účastníci Roleplay jsou průměrně mladší než běžná populace, jsou častěji svobodní a je mezi nimi větší procento homosexuálně, a zvláště bisexuálně orientovaných jedinců. Tito účastníci také uváděli průměrně delší dobu milostné přede hry a výrazně vyšší počet sexuálních partnerů. Dále byl zjištěn větší sklon k některým projevům poruch sexuální preference. Konkrétně se jednalo o transvestitismus, exhibicionismus, ponížení a submisi (v přijímání i poskytování) a fetišismus. Z hlediska sexuálního Roleplay jsou významné zvláště poslední dvě poruchy, neboť některé jejich znaky se často objevují ve scénářích k Roleplay. Statisticky významné rozdíly nebyly nalezeny u sklonů k zoofilii, pedofilii a biastofilii, avšak mapování těchto poruch proběhlo pouze v dimenzi chování, nikoli fantazie.

Ohledně samotného Roleplay bylo zjištěno, že většině účastníků přináší sexuální uspokojení a vnímají jej jako zpestření sexuálního života. Přibližně polovina účastníků se při Roleplay dokáže vzrušit více než při jiných sexuálních aktivitách. Roleplay se účastníci věnují jak v rámci partnerského vztahu, tak mimo něj, přičemž přibližně polovina tak činí pravidelně. Většina účastníků o Roleplay s partnerem otevřeně hovoří a má s ním domluvené bezpečnostní slovo. Za důležitý aspekt považují účastníci možnost improvizovat. Rádi vymýšlejí nové scénáře, ale zároveň mají pár takových, ke kterým se pravidelně vrací. Náměty pro Roleplay čerpají účastníci i z pornografie a jejich sexuální fantazie se jim díky Roleplay daří z větší míry plnit. Velká část účastníků však disponuje i takovými fantaziemi, po jejichž splnění netouží, a to ani v podobě Roleplay. Důležitými aspekty jsou pro účastníky Roleplay převážně princip dominance a submisivity a prvky BDSM. Tyto výsledky však mohly být ovlivněny výběrem respondentů, mezi nimiž byli mimo jiné i členové BDSM komunit. Pro většinu účastníků je snadné přijmout i opustit

smyšlenou roli po dobu aktivity a nadpoloviční většině se díky Roleplay daří být méně stydlivá a připadat si atraktivnější.

Závěry z této diplomové práce se z velké míry shodují s poznatky uvedenými v přehledové části a zároveň otevírají spoustu dalších nezodpovězených otázek. Doufám, že tato práce poslouží jako odrazový můstek pro další bádání tímto směrem.

Seznam použité literatury:

- APA (2010). *Publication Manual of the American Psychological Association* (6th Ed.). American Psychological Association.
- Arndt, W. B., Foehl, J. C., & Good, F. E. (1985). Specific sexual fantasy themes: A multidimensional study. *Journal of Personality and Social psychology*, 48(2), 472.
- Balzac, S. R. (2010). Reality from fantasy: Using predictive scenarios to explore ethical dilemmas. In K. Schrier & D. Gibson (Eds.), *Ethics and game design: teaching values through play* (pp. 291-310). IGI Global.
- Bártová, K., Androvičová, R., Krejčová, L., Weiss, P., & Klapilová, K. (2021). The prevalence of paraphilic interests in the Czech population: Preference, arousal, the use of pornography, fantasy, and behavior. *The Journal of Sex Research*, 58(1), 86-96.
- Beckmann, A. (2001). Deconstructing myths: the social construction of “somasochism” versus “subjugated knowledges” of practioners of consensual “SM”. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 8(2), 66-95.
- Berlant, L. (2012). *Desire/Love*. Punctum Books.
- Bowman, S. L., & Lieberoth, A. (2018). Psychology and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 245-264). Routledge.
- Brame, G., Brame, W. D., & Jacobs, J. (1997). *Different Loving: The World of Sexual Dominance & Submission*. Century.
- Brodsky, J. I. (1993). The Mineshaft: A Retrospective Ethnography. *Journal of Homosexuality* 24(3/4), 233-251.
- Brown, A. (2012). ‘no one-handed typing’: An exploration of gameness, rules and spoilsports in an erotic role play community in World of Warcraft. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(3), 259-273.
- Brown, A. M. (2015). *Sexuality in role-playing games*. Routledge.
- Callero, P. L. (1994). From role-playing to role-using: Understanding role as resource. *Social psychology quarterly*, 57(3), 228-243.
- Cerdán Martínez, V., Villa-Gracia, D., & Deza, N. (2021). Pornhub searches during the Covid-19 pandemic. *Porn Studies*, 8(3), 258-269.
- Cooley, C. H. (2017). *Human nature and the social order*. Routledge.
- Corsini, R. I. (2017). *Role playing in psychotherapy*. Routledge.
- Coutu, W. (1951). Role-playing vs. role-taking: An appeal for clarification. *American sociological review*, 16(2), 180-187.

- Craciun, D. (2010). Role-playing as a creative method in science education. *Journal of Science and Arts*, 10(1), 175.
- Cromarty, P., & Marks, I. (1995). Does Rational Role-play Enhance the Outcome of Exposure Therapy in Dysmorphophobia?: A Case Study. *The British Journal of Psychiatry*, 167(3), 399-402.
- Dancer, P. L., Kleinplatz, P. & Moser, C. (2006). 24/7 SM Slavery. *Journal of homosexuality*, 50(2-3), 81-101.
- Deterding, S., & Zagal, J. P. (2018). *Role-playing game studies: Transmedia Foundations*. Routledge.
- Devlin, C., & Holohan, A. (2016). Cultures of experimentation: role-playing games and sexual identity. *Communication and Information Technologies Annual*, 109-138.
- Dostálková, M. (2018). *Faktory ovlivňující cosplayery při výběru ztvárňovaných postav* [Bakalářská práce]. Univerzita Karlova v Praze.
- Drdová, L., & Saxonberg, S. (2021). Generations of BDSM Czech style: The elimination of roles in role-playing?. *Sexualities*, 0(0) 1-18.
- Drewes, A. A., & Mullen, J. A. (2008). *Supervision can be playful: Techniques for child and play therapist supervisors*. Jason Aronson.
- Easton, D., & Hardy, J.W. (2001). *The New Bottoming Book*. Greenery Press.
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- France, L. (2021). *Table Top Therapy: How Roleplay Games Can Positively Impact Mental Health*. Lecture.
- Hald, G. M., & Štulhofer, A. (2016). What types of pornography do people use and do they cluster? Assessing types and categories of pornography consumption in a large-scale online sample. *The Journal of Sex Research*, 53(7), 849-859.
- Harviainen, J. T. (2011). Sadomasochist role-playing as live-action role-playing: A trait-descriptive analysis. *International Journal of Role-Playing*, 2, 59-70.
- Hébert, A., & Weaver, A. (2015). Perks, problems, and the people who play: A qualitative exploration of dominant and submissive BDSM roles. *The Canadian Journal of Human Sexuality*, 24(1), 49-62.
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2009). The many faces of role-playing games. *International journal of role-playing*, 1(1), 3-21.
- Hoff, G. (2003). *Power and Love: Sadomasochistic practices in long-term committed relationships*. California Institute of Integral Studies.
- Hughes, J. (1988). Therapy is fantasy: Roleplaying, healing and the construction of symbolic order. In *Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dept. of Prehistory & Anthropology*. Australian National University.

- Chung, T. S. (2013). Table-top role playing game and creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 56-71.
- Isaacson, K., & Furrow, J. L. (2019). Role playing in couple and family therapy. *Encyclopedia of Couple and Family Therapy*, 2525-2527.
- Jackson, S., & Scott, S. (2007). Faking like a woman? Towards an interpretive theorization of sexual pleasure. *Body & Society*, 13(2), 95-116.
- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). *Role-playing as a teaching strategy*. Strategies for application and presentation, staff development and presentation.
- Johnson, D. R. (1988). The Diagnostic Role-Playing Test. *The arts in psychotherapy*, 15(1), 23-36.
- Joyal, C. C., Cossette, A., & Lapierre, V. (2015). What exactly is an unusual sexual fantasy?. *The journal of sexual medicine*, 12(2), 328-340.
- Jozífková, E. (2016). *Hierarchie a chování člověka. BDSM jako alternativní sexuální chování* [Disertační práce]. Univerzita Karlova v Praze.
- Kok, B. E., Dagger, D., Gaffney, C., & Kenny, A. (2018). Experiential learning at scale with computer-based roleplay simulations. *International Journal of Advanced Corporate Learning (iJAC)*, 11(2), 24-26.
- Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997). *Role Play: Theory and Practice*. Sage.
- Ladousse, G. P. (1987). *Role play*. Oxford University Press.
- Langdridge, D., & Butt, T. (2005). The erotic construction of power exchange. *Journal of Constructivist Psychology*, 18(1), 65-73.
- Lehmiller, J. J., Garcia, J. R., Gesselman, A. N., & Mark, K. P. (2021). Less sex, but more sexual diversity: Changes in sexual behavior during the COVID-19 coronavirus pandemic. *Leisure Sciences*, 43(1-2), 295-304.
- Leng, R. H. Y. (2014). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers*, 4, 89-110.
- Lewis, A. (2011). Ageplay: An adults only game. *Counselling Australia* 11(2), 1-9.
- Lopez, D. A., & Godard, E. (2013). Nazi uniform fetish and role-playing: a subculture of erotic evil. *Popular Culture Review* 24(1), 69-78.
- Lynch, K. D. (2007). Modeling Role Enactment: Linking Role Theory and Social Cognition. *Journal for the Theory of Social Behaviour* 37(4), 379-399.
- Matthews, M., Gay, G., & Doherty, G. (2014). Taking part: role-play in the design of therapeutic systems. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 643-652.
- Merriman, V. S. (2017). *Not Just Roleplay: How Rules Shape Identity Exploration and Community Creation in LARP and Tabletop Games* [Doctoral dissertation]. University of Toronto.

- Montola, M. (2008). The Invisible Rules of RolePlaying. The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 22-36.
- Montola, M. (2010). The positive negative experience in extreme role-playing. In E. Saitta, M. Holm-Andersen, & J. Back (Eds.), *Found Stone Nord Larp* (pp. 153-167). Knutpunkt.
- Moreno, J. L. (1934). *Who shall survive?: A new approach to the problem of human interrelations*. Nervous and Mental Disease Publishing Co.
- Moser, C. & Levitt, E. E. (1987). An Exploratory Descriptive Study of a Sadomasochistically Oriented Sample. *Journal of Sex Research*, 23, 322-337.
- Navarro-Remesal, V. (2018). Gender, sex and romance in role playing video games: Dragon's Dogma, Fable III and Dragon Age: Inquisition. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 10(2), 177-191.
- Neuenschwander, B. (2008). Playing by the Rules: instruction and acculturation in role-playing games. *E-Learning and Digital Media*, 5(2), 189-198.
- Nguyen, H. D., & Eiring, Ø. (2019). Reaching Optimal Health: The Voice of Clinicians from a Roleplay Simulation. *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-6.
- Nichols, M. (2006). Psychotherapeutic issues with "kinky" clients: clinical problems, yours and theirs. *Journal of homosexuality*, 50(2-3), 281–300.
- O'donnell, N., & Shaver, L. (1990). *The Use of Role Play To Teach Communication Skills*. Lecture.
- Okabe, D. (2012). Cosplay, learning and cultural practice. In Itō Mizuko, D. Okabe, I. Tsuji (Eds.), *Fandom Unbound: Otaku culture in a Connected World*. (pp. 225-248). Yale University Press.
- Oosterhoff, P., Gilder, L., & Mueller, C. (2016). *Is Porn the New Sex Education?*. Institute of Development Studies.
- Ortiz, P., & Harrell, D. F. (2018). Enabling critical self-reflection through roleplay with chimeria. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 353-364.
- Paasonen, S. (2018). Many splendored things: Sexuality, playfulness and play. *Sexualities*, 21(4), 537-551.
- Paschall, M., & Wüstenhagen, R. (2012). More Than a Game: Learning About Climate Change Through Role-Play. *Journal of Management Education*, 36(4), 510–543.
- Plummer, K. (1996). Intimate citizenship and the culture of sexual story telling. *Sexual cultures*, 34-52.

- PornHub, U. učí matematiku přes. (2021, December 16). *Pornhub Se Pochlubil statistikami za rok 2021. česku vládnou opět lesbičky*. Letem světem Applem. Retrieved July 24, 2022, from <https://www.letemsvetemapplem.eu/2021/12/15/pornhub-se-pochlubil-statistikami-za-rok-2020-cesku-vladnou-opet-lesbicky/#minigal>
- Ribas, M. A., & Vargas-Urpi, M. (2017). Strategies in public service interpreting: A roleplay study of Chinese–Spanish/Catalan interactions. *Interpreting*, 19(1), 118-141.
- Rothman, E. F., Kaczmarzsky, C., Burke, N., Jansen, E., & Baughman, A. (2015). “Without porn... I wouldn't know half the things I know now”: A qualitative study of pornography use among a sample of urban, low-income, black and Hispanic youth. *The Journal of Sex Research*, 52(7), 736-746.
- Rungtusanatham, M., Wallin, C., & Eckerd, S. (2011). The vignette in a scenario-based role-playing experiment. *Journal of Supply Chain Management*, 47(3), 9-16.
- Sandnabba, N. K., Santtila, P. & Nordling, N. (1999). Sexual Behavior and Social Adaptation Among Sadomasochistically-Oriented Males. *Journal of Sex Research*, 36(3), 273-282.
- Scorolli, C., Ghirlanda, S., Enquist, M., Zattoni, S., & Jannini, E. A. (2007). Relative prevalence of different fetishes. *International Journal of Impotence Research*, 19(4), 432-437.
- Shaffer, D. (2007). *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave.
- Schröder, A. (2008). “We don't want it changed, do we?”-Gender and Sexuality in Role Playing Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(2), 241-256.
- Smith, C. (2009). Pleasing intensities: Masochism and affective pleasures in short porn fictions. In F. Attwood (ed) *Mainstreaming Sex: The Sexualization of Western Culture*. (pp. 19-35). I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Steklíková, E. (2014). *Sexualita seniorů [Diplomová práce]*. Univerzita Karlova v Praze.
- Stenros, J. (2014). In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play. *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDiGRA)* 1(2).
- Stets, J. E., & Serpe, R. T. (2013). Identity Theory. In J. DeLamater & A. Ward (Eds.), *Handbook of Social Psychology* (31-60). Springer.
- Švelch, J. (2010). The good, the bad, and the player: The challenges to moral engagement in single-player avatar-based video games. In K. Schrier & D. Gibson (Eds.), *Ethics and game design: Teaching values through play* (pp. 52-68). IGI Global.
- Tomešková, L. (2014). *Vznik a vývoj cosplayingu a costume artu [Bakalářská diplomová práce]*. Masarykova univerzita.
- Tychsen, A., Hitchens M., Brolund T. & Kavaklli, M. (2006). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities. *Games and Culture*, 1(3), 252-275.

- van Wyk, J., Haffeejee, F., & Hira, V. (2017). Use of role-play and community engagement to teach parasitic diseases. *African Journal of Health Professions Education*, 9(2), 51-53.
- Warland, J., & Smith, M. (2012). Using online roleplay in undergraduate midwifery education: a case-study. *Nurse education in practice*, 12(5), 279-283.
- Waskul, D., & Lust, M. (2004). Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing. *Symbolic Interaction*, 27(3), 333-356.
- Wason, K. D., Polonsky, M. J., & Hyman, M. R. (2002). Designing vignette studies in marketing. *Australasian Marketing Journal*, 10(3), 41-58.
- Weinberg, M. S., Williams, C. J., & Moser, C. (1984). The social constituents of sadomasochism. *Social problems*, 31(4), 379-389.
- Weinberg, T. S., & Falk, G. (1980). The social organization of sadism and masochism. *Deviant Behavior*, 1(3-4), 379-393.
- Weinberg, T. S. (1978). Sadism and Masochism: Sociological Perspectives. *The Bulletin of the American Academy of Psychiatry and the Law*, 6(3), 284-295.
- Weinberg, T. S. (1987). Sadomasochism in the United States: A review of recent sociological literature. *Journal of Sex Research*, 23(1), 50-69.
- Weinberg, T. S. (2006). Sadomasochism and the social sciences: A review of the sociological and social psychological literature. *Journal of homosexuality*, 50(2-3), 17-40.
- Weiss, P. (2008). *Sexuální deviace: Klasifikace, diagnostika a léčba*. Portál.
- Weiss, P. (2017). *Poruchy sexuální preference*. Galén.
- Wilson, G. D., & Lang, R. J. (1981). Sex differences in sexual fantasy patterns. *Personality and Individual Differences*, 2(4), 343-346.
- Wilson, G. D. (1997). Gender differences in sexual fantasy: An evolutionary analysis. *Personality and individual differences*, 22(1), 27-31.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65-76.
- Wittgenstein, L., & S., H. P. M. (2010). *Philosophische Untersuchungen = philosophical investigations*. Wiley-Blackwell.
- World Health Organization. (2016). *International statistical classification of diseases and related health problems* (10th ed.) Author.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 187-207). Scholars Portal.

Seznam grafů

Graf 1 – Počet uskutečněných Roleplay	41
Graf 2 – Preference submise a dominance v partnerství a v sexu	46
Graf 3 – Sexuální praktiky, kterým se účastníci věnují a jejich zastoupení	46
Graf 4 – Motivace pro Roleplay aktivity	57
Graf 5 - Různé podoby Roleplay a co představují pro partnerský vztah	58
Graf 6 - Inspirace pro role a scénáře v Roleplay	58
Graf 7 - Důležité a opakující se aspekty v Roleplay scénářích	59
Graf 8 - Přijímání role a vliv této role na osobnost účastníků	59
Graf 9 – Konkrétní scénáře v Roleplay a jejich četnosti	60

Seznam tabulek

Tabulka 1 – Deskriptivní statistika vzorku (pohlaví a věk)	40
Tabulka 2 – Srovnání zastoupení pohlaví mezi vzorkem a populací	47
Tabulka 3 – Srovnání zastoupení věkových skupin mezi vzorkem a populací	48
Tabulka 4 – Srovnání rodinného stavu vzorku s populací	48
Tabulka 5 – Srovnání zastoupení sexuálních orientací mezi vzorkem a populací	48
Tabulka 6 – Srovnání počtu sexuálních partnerů mezi vzorkem a populací	49
Tabulka 7 – Srovnání frekvence praktikování sadomasochistických aktivit mezi vzorkem a populací	49
Tabulka 8 – Srovnání odhadované délky milostné přede hry mezi vzorkem a populací	49
Tabulka 9 – procentuální zastoupení sklonů k poruchám sexuální preference ve vzorku	50
Tabulka 10 – Jiné předměty, se kterými účastníci Roleplay masturbují	51
Tabulka 11 – Zvířata, se kterými účastníci prováděli sexuální aktivity	51
Tabulka 12 – pohlaví dětí které účastníci osahávali nebo na nich prováděli jiné sexuální aktivity	51
Tabulka 13 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii BDSM	52
Tabulka 14 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii fetiš	52
Tabulka 15 – Neobvyklé aktivity a objekty navozující vzrušení v kategorii jiné sexuální praktiky	53
Tabulka 16 – Srovnání sklonů k zoofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	53
Tabulka 17 – Srovnání sklonů k voyeurismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	54
Tabulka 18 – Srovnání sklonů k pedofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	54
Tabulka 19 – Srovnání sklonů k pedofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi fantazie	54
Tabulka 20 – Srovnání sklonů k biastofilii mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	54
Tabulka 21 – Srovnání sklonů k transvestitismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	55
Tabulka 22 – Srovnání sklonů k ponížení a submisi mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	55
Tabulka 23 – Srovnání sklonů k fetišismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	55
Tabulka 24 – Srovnání sklonů k exhibicionismu mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	56
Tabulka 25 – Srovnání sklonů k frotérství a tušérství mezi vzorkem a populací v dimenzi chování	56
Tabulka 26 – Konkrétní zvířata ve zvířecí Roleplay	61

Seznam zkratk:

BDSM	Sexuální praktiky zahrnující svazování, disciplínu, dominanci a submisi, sadismus a masochismus
CBT	Cock Ball Torture (mučení penisu a varlat)
ČR	Česká republika
D&D	Dungeons & Dragons (Roleplay hra)
H	Hypotéza
LARP	Live Action Role Playing (akční hry na hrdiny)
MMORPG	Massively Multi-Player Online Role Playing Games (online hry na hrdiny)
P	Porucha sexuální preference
SBRP	scenario-based role-playing (hraní rolí se zaměřením na scénář)
SD	Směrodatná odchylka
VO	Výzkumná otázka

Příloha – dotazník před převedením do online podoby

Dobrý den,

ráda bych Vás požádala o vyplnění následujícího dotazníku, který se zabývá aktivitou Roleplay v sexuální kontextu. Tím je myšleno převážně partnerské hraní rolí (např. sestra a pacient), převlékání se do kostýmů, vymýšlení a uskutečňování různých scénářů, a to za účelem navození vzrušení a zpestření sexuálního života.

Dotazník je určen pouze osobám, které se alespoň jednou v životě výše zmíněné aktivitě věnovali a jsou starší 18 let. Získaná data jsou plně anonymní a budou využita pro vypracování empirické části diplomové práce s názvem Roleplay jako způsob sexuálního vyjádření na Katedře psychologie FF UK.

V případě, že budete mít nějaké nejasnosti ohledně vyplňování dotazníku nebo budete chtít znát výsledky, neváhejte mě kontaktovat na: jitka.vejsadova@post.cz

Děkuji za Váš čas,

Bc. Jitka Vejsadová

Vedoucí diplomové práce: prof. PhDr. Petr Weiss, Ph.D., DSc.

Demografické údaje

Pohlaví: Muž Žena

Věk: let

Nejvyšší dosažené vzdělání: Základní, Vyučen/a, Středoškolské, Vysokoškolské

Rodinný stav: Svobodný/á, Ve vztahu, Ženatý/Vdaná, V registrovaném partnerství, Rozvedený/á, Vdovec/Vdova

Označte prosím pravdivé tvrzení:

Sexuální aktivitě Roleplay jsem se v životě věnoval/a: Alespoň jednou / 1-3x / 3-10x / Více než 10x

*pokud jste se sexuální aktivitě Roleplay nikdy nevěnoval/a, dotazník prosím nevyplňujte.

Sexuální anamnéza

1. **Vaše sexuální orientace je:**
 - a. Heterosexuální
 - b. Homosexuální
 - c. Bisexuální
2. **První delší partnerský vztah (delší než 6 měsíců) jste:**
 - a. Dosud neměl/a
 - b. Již měl/a a to poprvé v letech
3. **Poprvé jste masturboval/a (sám/sama se dráždil/a na přirození):**
 - a. Dosud nikdy
 - b. Již ano a to poprvé ve věku let
4. **V současné době masturbujete:**
 - a. Vůbec ne
 - b. Ano a to v průměru měsíčně
5. **Používáte při masturbaci obrazovou pornografii z internetu?**
 - a. Ano, často
 - b. Ano, někdy
 - c. Ne, nikdy
6. **První soulož či ekvivalent pro homosexuální páry jste uskutečnil/a:**
 - a. Dosud nikdy
 - b. Již ano a to poprvé ve věku let
7. **První soulož jste uskutečnil/a:**
 - a. Dosud nikdy
 - b. S náhodným partnerem
 - c. Se stálým partnerem
8. **Za celý život jste zažil/a soulož:**
 - a. Dosud nikdy
 - b. Ano a to s celkem partnery (uvedte počet)
9. **Soulož s příležitostným partnerem (pouze na jednu noc) jste:**
 - a. Doposud nikdy neměl/a
 - b. Měl/a a to s celkem partnery (uvedte počet)
10. **Jak často si představujete sex s někým, s nímž nemáte vážný partnerský vztah?**
 - a. Nikdy
 - b. Velmi zřídka
 - c. Zhruba jednou za měsíc
 - d. Zhruba jednou za týden
 - e. Skoro každý den
11. **Jak často máte v každodenním životě spontánní fantazie o tom, že máte sex s člověkem, kterého jste právě potkal/a?**
 - a. Nikdy
 - b. Velmi zřídka
 - c. Zhruba jednou za měsíc
 - d. Zhruba jednou za týden
 - e. Skoro každý den

12. Preferujete být v partnerství a v sexuálních aktivitách vůči Vašemu potenciálnímu partnerovi spíše dominantní či submisivní?

- a. V partnerství
Zcela submisivní 1 2 3 4 5 6 7 Zcela dominantní
- b. V sexu
Zcela submisivní 1 2 3 4 5 6 7 Zcela dominantní

13. Jaké praktiky používáte při sexu?

- a. Penis do pochvy vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- b. Penis do úst vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- c. Ejakulace do úst vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- d. Penis do konečníku vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- e. Penis do ruky vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- f. Penis jinam vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- g. Ústa na pochvu vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy
- h. Ústa na konečník vždy – v polovině a více – méně než v polovině - nikdy

14. Praktikoval/a jste někdy sadomasochistické styky (aktivity)?

- a. Ano, jedenkrát
- b. Ano, opakovaně
- A to poprvé ve věku let
- Pokud ano, Vaše preferované postavení je:**
- Dominantní
 - Submisivní
 - Proměnlivé
- c. Ne, ale dokáží si představit situaci, ve které bych je praktikoval/a
- d. Ne a v žádném případě bych je nepraktikoval/a

15. Délku milostné přede hry při styku s partnerem odhadujete v průměru na: minut

16. Dobu trvání soulože s partnerem odhadujete v průměru na minut

17. Jak často dosahujete při pohlavním styku s partnerem vyvrcholení (orgasmu) – lhostejno, jestli při souloži nebo při jiném dráždění:

- a. Nikdy
- b. V menšině případů
- c. Asi v polovině případů
- d. Ve většině případů
- e. Téměř vždy

18. Pokud by záleželo jenom na Vás, pro dosažení orgasmu byste dal/a přednost (označte jen jednu možnost)

- a. Masturbaci jen s preferovanými fantaziemi
- b. Masturbaci s využitím pornografie
- c. Dráždění rukou partnera
- d. Dráždění ústy partnera
- e. Souloží s partnerem do pochvy
- f. Souloží s partnerem do konečníku

19. Trpíte nebo jste trpěl/a nějakou sexuální poruchou?

- a. Ne
- b. Ano a to jakou.....
- c. Pokud ano, byl/a jste léčen/a? ANO x NE
- d. Pokud ano, do jaké míry pociťujete komplikace v partnerském soužití?
- Velmi
 - Středně
 - Málo nebo vůbec ne

20. Měl/a jste někdy v životě pohlavní styk s osobou jiného pohlaví, než které obecně preferujete?

- a. Ano
- b. Ne
- c. Jsem bisexuálně orientován/a

21. Měl/a jste někdy mimomanželské sexuální styky?

- a. Nebyl/a jsem ženatý/vdaná
- b. Nikdy jsem takové styky neměl/a
- c. Měl/a jsem takové styky:
 - Výjimečně
 - Příležitostně
 - Často

22. Byl/a jste někdy ve svém dětství sexuálně zneužit/a dospělou osobou?

- a. Ne, nikdy
- b. Byl/a a to jednou, ve věku Let
- c. Byl/a opakovaně, od let

Pokud ano, pachatelem byl:

- Dospělý muž
- Dospělá žena

23. Byl/a jste někdy k pohlavnímu styku přinucen/a násilím?

- a. Ne
- b. Ano, jednou, ve věku let
- c. Ano, vícekrát, a to poprvé ve věku let

Pokud ano, pachatelem byl:

- Manžel/ka nebo partner/ka
- Někdo známý
- Někdo neznámý

24. Nutil/a jste někdy vy sám/sama násilím nebo hrozbou někoho k pohlavnímu styku?

- a. Ne, nikdy
- b. Ano

25. Jaký máte názor na prostituci

- a. Je potřeba ji zakázat a trestat prostitutky i jejich klienty
- b. Je potřeba ji zakázat a trestat jen prostitutky
- c. Je potřeba ji zakázat a trestat jen jejich klienty
- d. Povolil/a bych ji jen ve veřejných domech s lékařskou kontrolou
- e. Povolil/a bych ji bez omezení, je to nutné zlo
- f. Nemám nic proti prostituci, může být dokonce prospěšná

26. Jaký máte názor na pornografii?

- a. Je třeba ji zakázat
- b. Považuji ji za škodlivou, umožnil/a bych prodej jen ve speciálních obchodech
- c. Nemám k ní výhrady, umožnil/a bych však prodej jen ve speciálních obchodech
- d. Nemám k ní výhrady a její prodej bych neomezoval/a

27. Jaký máte názor na skupinový sex?

- a. Považuji jej za morálně nepřipustný
- b. Považuji jej za přípustný, ale sám/sama to odmítám
- c. Považuji jej za přípustný a neodmítám jej
- d. Zúčastnil/a jste se někdy sám/sama skupinového sexu?
 - Nezúčastnil/a
 - Ano, jednou
 - Ano, opakovaně

Otázky na poruchy v aktivitě

Zkoušel/a jste někdy některou z následujících aktivit?

1. **Masturbace (onanie) v průběhu kontaktu s jinou osobou přes počítač**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
2. **Masturbace v přítomnosti jiné osoby**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
3. **Masturbace v průběhu kontaktu s jinou osobou přes telefon**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
4. **Masturbace na veřejnosti, před cizími lidmi**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
5. **Nevhodné obnažování na veřejnosti**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
6. **Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste potají sledoval/a (např. v oknech domu, v parcích) intimní počínání (např. svlékání, milování) cizí osoby (žena, muž, dítě)?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
7. **Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste ukazoval/a genitál cizí osobě (žena, muž, dítě)?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
8. **Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se dotýkal/a cizí osoby bez jejího souhlasu (dotýkal/a se intimních částí jejího těla, např. v tramvaji nebo v parku)?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
9. **Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se třel/a genitálem nebo prsy o cizí osobu (v tlačenicích, dopravních prostředcích apod.)?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
10. **Pokusil/a jste se někdy o pohlavní styk s jinou osobou (známou i cizí) přes její nesouhlas a odpor?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
11. **Vykonal/a jste někdy soulož s jinou osobou (známou i cizí) přes její nesouhlas a odpor?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
12. **Vzrušoval/a jste se někdy psaním dopisů, mailů nebo sms se sexuálním obsahem cizím osobám?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často
13. **Vzrušoval/a jste se někdy telefonáty se sexuálním obsahem cizím osobám?**
Nikdy Jednou Opakovaně Často

14. Nechal/a jste se někdy svazovat druhou osobou za účelem sexuálního vzrušení?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

15. Svazoval/a jste někdy partera/ku za účelem sexuálního vzrušení?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

16. Vzrušoval/a jste se někdy tím, že jste se převlékl/a do spodního prádla nebo oblečení patřícímu opačného pohlaví?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

17. Masturboval/a jste někdy se spodním prádlem nebo oblečením patřícímu opačnému pohlaví?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

18. Masturboval/a jste někdy s botami patřícími opačnému pohlaví?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

19. Vzrušoval/a jste se někdy za použití specifických materiálů (např. guma, latex, kůže)?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

20. Masturboval/a jste někdy s nějakým jiným předmětem?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

- Pokud ano, o jaký předmět šlo?.....

21. Prováděl/a jste někdy sexuální aktivity se zvířaty?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

- Pokud ano, o jaké zvíře šlo?.....

22. Vzrušovalo Vás někdy zakládání ohně nebo jeho sledování?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

23. Vzrušoval/a jste se někdy již jako dospělý/á osaháváním nebo jinými sexuálními aktivitami s dětmi (pod 15 let)?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

- Pokud ano, šlo o: chlapce, dívky, chlapce i dívky (prosím, zakroužkujte)

24. Vzrušují Vás sexuálně děti, tedy objekty bez znaků dospělosti?

Nikdy Jednou Opakovaně Často

25. Vzrušuje Vás něco, o čem si myslíte, že není úplně obvyklé?

- Pokud ano, vypište prosím, co.....

Výroky ohledně Roleplay*

*Roleplay je zde použito pouze v sexuálním kontextu, nezahrnujte prosím do odpovědí své zkušenosti s jinými Roleplay aktivitami (hraní online her, LARP apod.).

Označte prosím následující tvrzení za pravdivá (ANO) nebo nepravdivá (NE).

Aktivě Roleplay jsem se začal/a věnovat díky partnerovi. **ANO x NE**

Jsem členem komunity, která provozuje Roleplay. **ANO x NE**

Sexuálním aktivitám zahrnujícím Roleplay se věnuji pravidelně. **ANO x NE**

Aktivě Roleplay se věnuji v rámci svého partnerského vztahu. **ANO x NE**

Aktivě Roleplay se věnuji pouze kvůli partnerovi. **ANO x NE**

Aktivě Roleplay se věnuji mimo partnerský vztah. **ANO x NE**

Aktivita Roleplay mi přináší sexuální uspokojení. **ANO x NE**

Roleplay používám pouze jako předehtu, při samotné souloži se nijak neprojevuje. **ANO x NE**

O Roleplay s partnerem otevřeně mluvíme. **ANO x NE**

Při Roleplay aktivitách používáme s partnerem bezpečnostní slovo (když ho jeden z partnerů vysloví, všichni zúčastnění s Roleplay přestanou). **ANO x NE**

Při Roleplay se mi daří realizovat své sexuální fantazie. **ANO x NE**

Mám některé fantazie, které nechci nebo nemůžu přenést do Roleplay. **ANO x NE**

Nechávám převážně na partnerovi, aby vymýšlel scénáře pro Roleplay. **ANO x NE**

Náměty pro Roleplay čerpám z pornografie. **ANO x NE**

Při aktivitě Roleplay mám pár oblíbených scénářů, které se opakují. **ANO x NE**

Při Roleplay je pro mě důležité mít dopředu vymyšlený scénář. **ANO x NE**

Při Roleplay rád/a improvizuji. **ANO x NE**

Při aktivitě Roleplay rád/a vymýšlím stále nové scénáře. **ANO x NE**

Při Roleplay aktivitách je pro mě důležitý princip dominance a submisivity (postava jednoho z partnerů má moc a druhý se mu podřizuje). **ANO x NE**

Při Roleplay jsou pro mě důležité kostýmy. **ANO x NE**

Při Roleplay jsou pro mě důležité předměty (např. fonendoskop, ukazovátka,...). **ANO x NE**

Když jsem v roli, připadám si atraktivnější. **ANO x NE**

Díky Roleplay se mi daří být méně stydlivý/á. **ANO x NE**

Je pro mě snadné přijmout smyšlenou roli po dobu trvání sexuální aktivity. **ANO x NE**

Je pro mě snadné opustit smyšlenou roli po skončení Roleplay aktivity. **ANO x NE**

Při Roleplay rád/a střídám dominantní a submisivní roli. **ANO x NE**

Roleplay používám jako zpestření sexuálního života. **ANO x NE**

Bez Roleplay aktivit by byl můj sexuální život nudný. **ANO x NE**

Věnuji se i jiným sexuálním aktivitám, které nezahrnují prvky Roleplay. **ANO x NE**

Při Roleplay se dokážu vzrušit víc než při jiných sexuálních aktivitách. **ANO x NE**

Mé Roleplay aktivity zahrnují prvky BDSM (svazování, disciplína, sadismus, masochismus). **ANO x NE**

Označte prosím ty Roleplay, které jste někdy vyzkoušel/a:

1. Dítě a dospělý
2. Geront (jeden nebo více hráčů přebírá roli výrazně staršího člověka důchodového věku)
3. Incest (bratr a sestra, táta a dcera)
4. Jeden nebo více hráčů přebírá roli zvířete
 - Pokud ano, jakého zvířete.....
5. Pán a otrok (nadřízený dává rozkazy, druhý bezmezně poslouchá)
6. Dozorce/kyně a vězeň/kyně
7. Mučení a scény poprav
8. Přistižení a potrestání (jeden z parterů je přistižen např. při masturbaci nebo krádeži a následně potrestán)
9. Princip vydírání
10. Gender-play (jeden nebo více hráčů přebírá role opačného pohlaví)
11. Uctívání bohyně (žena je vnímána a uctívána jako pohanské božstvo)
12. Nemocniční tematika (lékaři, sestry, pacienti)
13. Školní tematika (učitel/ka, student/ka)
14. Křesťanská tematika (kostel, faráři, jeptišky)
15. Znásilnění, donucení k sexu
16. Neživý předmět a majitel (jeden nebo více z partnerů hraje neživý předmět např. židli, zatímco další hráč je majitelem tohoto předmětu)
17. Placení nájmu (místo penězi hráč zaplatí za nájem sexem)
18. Prostitutka a klient
19. Submisivní žena v uniformě (školačka, roztleskávačka, pokojská,..)
20. Dominantní žena v uniformě (policistka, učitelka,..)
21. Submisivní muž v uniformě (sportovec, mladý policista,..)
22. Dominantní muž v uniformě (policista, voják, průvodčí,..)
23. Řidič/ka a stopařka/ka
24. Náměty z knih, filmů (Harry Potter, Star Trek, historické romány,..)
 - Pokud ano, vypište prosím, jaké.....
25. Pokud Vám nějaké oblíbené Roleplay chybí, vypište je prosím.....

Z předchozího seznamu vyberte prosím 1-3 nejvíce preferované typy Roleplay

Poud Vám v seznamu nějaké oblíbené typy Roleplay chybí, vypište je posím: