

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra psychologie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Sociální aspekty moderních deskových her

Social Aspects of Modern Board Games

Bc. et Bc. Judita Jarušková

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

Studijní program: Psychologie (N7701)

Studijní obor: Psychologie

Odevzdáním této diplomové práce na téma Sociální aspekty moderních deskových her potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, 11. 7. 2018

Ráda bych vyjádřila poděkování vedoucímu práce Mgr. Ondřejovi Hrabcovi, Ph.D. za jeho cenné rady, ochotu a zpětné vazby při zpracování práce. Mé poděkování rovněž patří všem účastníkům výzkumné části práce, bez nichž by realizace nebyla možná.

ABSTRAKT

Diplomová práce se tematicky zabývá moderními deskovými hrami a zkoumáním interakcí malé sociální skupiny. Práce je členěna do dvou částí, teoretické a empirické. Teoretická část poskytuje úvod do teorie hry jako takové s podrobnějším seznámením s dvěma koncepcemi her. Dále se zabývá definováním hry deskové a rozdíly mezi klasickými a moderními deskovými hrami. Moderním deskovým hrám je věnován větší prostor, je kladen důraz především na tři jejich aspekty, a to společenský rozměr hry, existence desky jakožto několika významového herního prostoru a specifický herní materiál. Teorie také zahrnuje představení metody analýzy interakčního procesu F. Balese a vybranou typologii rolí, které jsou obě použity v empirické části práce. V praktické části je pak představen výzkum kvalitativní metodologie spočívající v pozorování třech herních skupin během partie konkrétní moderní deskové hry (*Zima mrtvých*). Z každé pozorované hry byl pořízen zvukový záznam. Nasbíraná data byla následně kódována a zpracována podle uvedené metody analýzy interakčního procesu a podrobena další analýze. Výstupem z práce tak jsou především charakteristiky interakcí hráčů, popis jejich skupinových rolí a rovněž také tzv. komunikační hry, které byly u jednotlivých herních skupin identifikovány. Empirická část práce představuje rozšíření poznatkové základny výzkumů zabývajících se interakčním procesem malých sociálních skupin, které hrají hru.

KLÍČOVÁ SLOVA

sociální interakce, hra, deskové hry, moderní deskové hry, skupinové role, komunikační hry

ABSTRACT

The thesis deals with the theme of modern board games and the interactions of a small social group. The thesis is divided into two parts, theoretical and empirical. The theoretical part provides an introduction to the theory of play as such with a more detailed understanding of two play concepts. I also deal with the definition of board games and the differences between classical and modern board games. I devote more space to the modern board games with emphasis on three aspects, namely the social dimension of the play, the existence of the board as a meaningful game space and specific game material. The theory also includes the introduction of a method Interaction Process Analysis of F. Bales and a selected typology of group roles that are both used in the empirical part of the thesis. In the practical part is presented a research of qualitative methodology consisting of observation of three game groups during the part of a concrete modern board game (*Dead of Winter*). An audio record was taken from each observed game. The collected data was then encoded and processed according to the method of the Interaction Process Analysis and subjected to further analysis. The output of the work is mainly the characteristics of player interactions, the description of their group roles as well as the so-called communication games, which have been identified with each group. The empirical part of the thesis thus represents an expansion of the knowledge base of research dealing with the interaction process of small social groups playing the game.

KEYWORDS

social interactions, play, board games, modern board games, group roles, communication games

Obsah

Úvod	8
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 Úvod do teorie hry	10
1.1 Hra podle J. Huizingy	11
1.2 Hra podle R. Cailloise	12
2 Desková hra	14
2.1 Definice deskové hry	14
2.1.1 Zhodnocení vybraných definic deskových her	15
2.1.2 Vlastní vymezení deskové hry	16
2.2 Moderní vs. klasická desková hra	18
2.2.1 Úvod do vývoje deskových her	18
2.2.2 Eurogames vs. ameritrash	18
2.2.3 Charakteristiky moderních deskových her	19
2.2.4 Sociální organizace moderních a klasických deskových her	22
2.2.5 Specifika selhání v moderní deskové hře	25
2.2.6 Syndrom alfa hráče	26
2.3 Zima mrtvých a její specifika	26
2.3.1 Představení hry	27
2.3.2 Herní materiál	28
2.3.3 Princip hry	30
2.3.4 Popis zvoleného scénáře	31
3 Analýza interakčního procesu R. Balese	32
4 Typologie skupinových rolí podle K. Benneho a P. Sheatse	36

5	Komunikační hry	39
	EMPIRICKÁ ČÁST	40
6	Metodologie.....	40
6.1	Cíle a výzkumné otázky.....	40
6.2	Metody sběru dat	41
6.3	Výzkumný soubor.....	42
6.3.1	Skupina č. 1	42
6.3.2	Skupina č. 2	43
6.3.3	Skupina č. 3	43
6.4	Realizace výzkumu a zpracování dat.....	43
6.5	Výsledky a jejich analýza	45
7	Herní skupina č. 1	47
7.1	Interakční styly a role hráčů.....	47
7.1.1	Hráč 1a.....	47
7.1.2	Hráčka 2a.....	49
7.1.3	Hráč 3a.....	51
7.1.4	Hráčka 4a.....	52
7.1.5	Hráč 5a.....	53
7.2	Komunikační hra.....	54
7.2.1	Vtip se zrádcem	54
7.3	Taktika zrádce.....	58
8	Herní skupina č. 2.....	60
8.1	Interakční styly a role hráčů.....	60
8.1.1	Hráč 1b	60
8.1.2	Hráčka 2b.....	61

8.1.3	Hráč 3b	62
8.1.4	Hráčka 4b.....	65
8.1.5	Hráč 5b	66
8.2	Komunikační hry	67
8.2.1	Vtip s hasákem	67
8.2.2	Vtip s mrazem.....	69
8.3	Taktika zrádce.....	70
9	Herní skupina č. 3	72
9.1	Interakční styly a role hráčů.....	72
9.1.1	Hráčka 1c.....	72
9.1.2	Hráč 2c.....	73
9.1.3	Hráč 3c.....	75
9.1.4	Hráčka 4c.....	76
9.1.5	Hráč 5c.....	77
9.2	Komunikační hra.....	79
9.2.1	Vtip se psem	79
9.3	Taktika zrádce.....	80
10	Diskuze	82
	Závěr.....	89
	Seznam literatury.....	91
	Seznam příloh.....	94

Úvod

Tématem předkládané práce jsou na prvním místě moderní deskové hry. Tento typ her je zvláště posledních přibližně deset let vnímán jako populární fenomén. Vedle toho hra jako taková je rozsáhlým zájmovým polem mnoha vědeckých i nevědeckých disciplín včetně psychologie reprezentující první z nich. Rozhodla jsem se tak s (moderními) deskovými hrami seznámit optikou psychologie. Pro tyto účely jsem vyhledala např. monografii *The psychology of Board Games* autorů Gobeta, de Voogta, Retschitzki, díky níž a dalším jsem shledala, že deskové hry v psychologii nepředstavují nic zcela nového, nicméně patří spíše do oblasti zájmu psychologie kognitivní (zejména četné práce zabývající se *šachy*). Další oblastí je rovněž vývojová potažmo pedagogická psychologie, která spatřuje potenciál deskových her především jakožto edukačního prostředku (např. Salmina & Tihanova: *Psychological and Pedagogical Expertise of Board Games*).

Můj zájem však více směřoval k těm deskovým hrám, pro které se vžilo označení moderní a spíše než z hlediska kognitivního či pedagogického převažuje zájem o to „sociální“. Práce se tak věnuje moderním deskovým hrám v rámci zkoumání sociálních interakcí, specifik jejich sociální organizace a dalších jevů. Předkládaná práce svým zaměřením může obohatit výzkumy skupinové interakce a kooperace.

Práce je z hlediska struktury členěna na teoretickou a empirickou část. O moderní deskové hry jako takové jde primárně v teoretické části. Tato část obsahuje dohromady pět kapitol. Usiluji zde o vymezení deskové hry jako takové a zabývám se zvláště specifiky her moderních. Větší prostor je rovněž věnován sociální organizaci deskových her, a to především kooperaci a jejím specifikům. Součástí této části je také úvod do teorie hry, kdy vycházím ze dvou tradičních koncepcí. Dále teoretická část zahrnuje kapitoly, v nichž seznamuji s kategorizací sociálních interakcí F. Balese a typologií rolí autorů Benneho a Sheatse, které pak vytěžuji při zpracování dat. Závěrečná kapitola patří tématu komunikačních her.

Teoretická část tak připravila „půdu“ pro tu empirickou, v níž se prostřednictvím realizovaného výzkumu zabývám sociálními interakcemi malé sociální (herní) skupiny během partie moderní deskové hry *Zimy mrtvých*. Takto sleduji celkem tři herní skupiny. Metodologie práce je kvalitativního charakteru, je založena na pozorování a následném

zpracování dat získaných ze zvukových záznamů partií. Analyzovaná data seznamují čtenáře primárně s interakčními styly jednotlivých hráčů a výzkum tak umožňuje nahlédnout do herních mikrosvětů bohatých na vzájemné sociální výměny.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Úvod do teorie hry

Výsadní místo hry v psychologii nacházíme především v disciplíně vývojové psychologie, která přistupuje ke hře jako k jedné z ústředních aktivit v ontogenezi dítěte (zvláště v období předškolním). Její podstata může být nahlížena ze dvou protichůdných perspektiv (Langmeier & Krejčířová, 2006), a to jako činnost sama o sobě nerozumná, avšak napomáhající rozvoji nejrůznějších oblastí v životě dítěte (osvojení a nácvik dovedností, regulace chování, příprava na školu apod.). Nebo je pojímána jakožto samoučelná činnost, která přináší požitek sama o sobě a lze jí tak považovat za nezbytnou pro každého jedince. Právě onen druhý pohled umožňuje zabývat se tímto fenoménem nejen z hlediska dětské hry, nýbrž dovoluje jít dále a pojímat tak hru jako široký kulturní fenomén zahrnující celé spektrum nejrůznějších strukturovaných aktivit společných charakteristik (manipulace s pravidly a herními prvky, participace na herní realitě, prožitky ze hry apod.).

Podobné členění představuje reduktivní a restitutivní přístup ke hře od Vladimíra Boreckého (Borecký, 2005). Reduktivní přístupy pojímají podstatu hry z hlediska jejích vnějších příčin. Restitutivní teorie pak přistupují ke hře skrze její význam pro člověka a zachycují tak jeho vztah ke světu prostřednictvím hry.

Z hlediska terminologie bych se pozastavila u anglických pojmů „*play*“ a „*game*“, mezi nimiž čeština jemněji nerozlišuje. Užití „*play*“ představuje širší a obecný termín pro hru, odpovídá tak spíše hernímu principu a formě (herní, resp. hravé modalitě). Vedle toho „*games*“ naplňují obsah a představují tak konkrétní organizované hry společenského charakteru, jejichž významnou charakteristikou jsou pravidla (Klusák & Kučera, 2010).

V rámci teorie hry pochopitelně nacházíme spoustu významných autorů zabývajících se tématem her, jmenovitě např. E. Fink, J. Piaget, B. Sutton-Smith aj., nicméně pro účely práce byly zvoleny pouze vybrané myšlenky z tradičních koncepcí autorů J. Huizingy a R. Cailloise. Akcent je kladen především na pojetí Cailloise, jež je poté zohledněno při definování deskových her v následující kapitole. Oba autoři pojednávají o hrách především ve smyslu „*play*“ a v rámci restitutivního přístupu.

1.1 Hra podle J. Huizingy

Huizinga (Huizinga, 1971) přistupuje ke hře komplexně. To v jeho pojetí znamená, že hra překračuje hranice lidského druhu a zahrnuje i hru zvířat. Hra lidskou kulturu, resp. kulturu *homo ludens* (člověka hrajícího si) utváří. Hra je tak prezentována jako vskutku velice široký fenomén, a proto autor při vymezení jejích obecných znaků redukuje výklad na tzv. vyšší formy her (vs. primitivní formy) odkazující k jejich společenskému charakteru.

Hra předpokládá svobodu, je to činnost, která je samoúčelná a přestává být hrou, pokud jsme do ní nuceni. Je to aktivita, která má své hranice vymezené dimenzí časovou i prostorovou. Hra představuje řád, který odpovídá pravidlům, jejichž nedodržování hru poškozují. S řádem, který je třeba respektovat, rovněž souvisí zakoušení napětí, které má dle autora přesah do etické dimenze (Huizinga, 1971).

Zmínila bych také Huizingovo pojetí tzv. sociální hry jakožto vyšší formy hry, které akcentuje činnost více lidí, tedy skupiny či společenství. Hru jednotlivce nepovažuje za příliš kulturně užitečnou. Tento aspekt je vyjádřen *antitetickým* charakterem hry, který odkazuje k protikladnému elementu her, který bývá typicky, nikoliv však nutně, odehráván mezi dvěma stranami (Huizinga, 1971). Tento dualistický prvek ve hře bývá často doprovázen soutěživostí. Soutěživost nebo spíše zápasení (*agón*) představuje výrazný prvek povahy her v Huizingově pojetí.

Huizingova výše popsaná definice hry jakožto samoúčelná aktivita probíhající v časoprostorových hranicích za podmínky přijetí závazných pravidel akcentující dimenzi mimo „*všední život*“ (Huizinga, 1971) byla implementována M. Zapletalem do jeho úvahy o definici deskových her (Zapletal, 1991). Souboru deskových her, kterým se Zapletal zabývá, by mohl být doplněn přívlastek „*klasické*“, jejichž typickým reprezentantem jsou např. *šachy*. Právě na popis *šachů* a dalších klasických deskových her Zapletal definici aplikuje a hodnotí ji pro své účely jako výstižnou.

Huizingovo pojetí her ukazuje na autorův široký záběr a převažující zaměření na hry agonálního charakteru, a to zvláště ty hry, v nichž je *agón* vyjádřen jako vypořádání se člověka s tím, kdo (nebo co) stojí proti jeho schopnostem a dovednostem (turnaj, potlač, soud, partie *šachů* apod.). Pro účely práce jsou dále významné zvláště obecné charakteristiky hry, které autor na několika místech knihy zachycuje.

1.2 Hra podle R. Cailloise

Caillois (Caillois, 1998) představuje ve svém díle především klasifikaci her, která u Huizingy není rozpracována (Huizinga se věnuje ústřední prostor hrám agonálním). Caillois na Huizingu navazuje, resp. poukazuje na určité nedostatky jeho výkladu a reaguje na ně (definice, klasifikace).

Caillois vymezuje šest formální znaků her, a to hra jakožto dobrovolná (svobodná) činnost probíhající mimo všední život, nejistého průběhu i výsledku, která nevede k produkci a je podřízena pravidlům nebo je fiktivní. Fiktivnost hry znamená, že nemá pravidla a operuje v modu „*jakoby*“ (Caillois, 1998).

Caillois dále hry obecně kategorizuje do čtyř skupin dle ústředního principu. Kategorie nesou název *agón* (princip soutěže), *alea* (princip náhody), *mimikry* (modus jakoby) a *ilinx* (princip závratě).

Agonální hry reprezentovány principem soutěže usilují více či méně úspěšně o rovnocenné nastavení výchozích podmínek. Hráč je silně motivován vítězstvím a jeho dovednost v daném výkonu je klíčová. Panuje zde také výrazný individualismus, kdy jde o to, kdo je nejlepší. Na druhou stranu je zde zároveň onen etický přesah kladoucí důraz na spravedlivé podmínky. Jde tak o to, kdo disponuje lepšími dovednostmi v předem definovaném herním poli (běžecká dráha, šachovnice apod.).

Aleatické hry pak jsou v opaku k agonálním, neboť zde je výsledek zcela nezávislý na hráčových dovednostech a náleží prvku náhody. Hráč zakouší napětí, neboť si nemůže být předem jist výsledkem. Hra také zrovnoprávňuje, avšak jinak než v *agónu*, zde totiž může vyhrát každý bez ohledu na jeho dovednosti, povahu, postavení apod. Hráč podobně jako v agonální hře vstupuje do předem definovaného herního pole, to z něj však v tomto případě snímá jeho individuální charakteristiky a staví jej proti náhodně zcela na stejné pozici jako ostatní.

Mimikry představují herní pole, v němž hráč nachází masky, které mu umožňují po dobu hry převzít jinou roli. Principem je pak především nápodoba, která se ovšem neřídí předem definovanými a jasnými pravidly. Jde tak spíše o hru, která adoptuje pravidla

reality, nicméně podmínkou je jejich uplatnění v dimenzi fikce (herec ztvárňující Othella na jevišti divadla, zklamání fanoušků prohrávajícího týmu na stadionu apod.)

Ilynx nakonec představuje typ her, ve kterých je dosaženo vzrušení skrze závrat'. Jde tak především o herní aktivity, které přinášejí opojení, které může nabývat nejrůznější podoby od tance, přes točení na kolotoči po skok s padákem.

Caillois zavádí do výkladu také kontinuum *paidia* – *ludus*, kterým doplňuje svou kategorizaci. *Paidia* představuje spontánní a bujaré projevy herního pudu v celé jeho šíři a naproti tomu aspekt her *ludus* vyvstává z herního uspokojení z překonání překážky (Caillois, 1998). Kontinuum rovněž zachycuje míru role pravidel ve hře, kdy *paidia* odpovídá volnější herní situaci, pro niž je typická improvizace a spontánnost. *Ludus* pak vystihuje rigidnější a organizovanější situace a bude více odpovídat institucionalizovaným hrám, pro které jsou pravidla nezbytná.

2 Desková hra

V následujícím textu se pokusím o přiblížení fenoménu deskových her. Nejprve se budu zabývat zhodnocením vybraných definic deskových her a hledáním relevantní definice zachycující její významné atributy; dále se budu věnovat rozdílu mezi tzv. klasickými a moderními deskovými hrami s důrazem na specifika moderních deskových her. Poslední podkapitola obsahuje seznámení se specifiky moderní deskové hry *Zima mrtvých*, která byla užita v rámci realizovaného výzkumu.

2.1 Definice deskové hry

Jako první se budu zabývat definicí deskových her z monografie *Moves in mind: The psychology of board games*, která může posloužit jako podklad pro další úvahy. Definice (Gobet, de Voogt, & Retschitzki, 2004) akcentuje dvě podstatné charakteristiky, které by měly být v deskové hře obsaženy. Základním a nezbytným prvkem je vztah hry k pravidlům. Tato teze vede k pojetí deskové hry jako takové hry, v níž existuje pevně stanovený soubor pravidel, který určuje a limituje počet elementů na hrací ploše, možné pozice těchto elementů a potenciální tahy. Prvotní charakteristikou je tak omezení vycházející z pravidel hry.

Za druhý znak deskové hry je považována existence hrací plochy, na které dochází k manipulaci s elementy. Role desky je klíčová, neboť manipulace s elementy má vliv na děj na hrací desce a ukazuje, že elementy jsou ve vzájemném vztahu. Na desce se tedy odehrává celý „svět“ hry.

Autoři uvádí pojetí deskových her v kontrastu s konceptem dovednostních her (*game of skills*), kde je podstatným znakem hráčovo disponování dovedností, která pak dominuje nad náhodou. Za typický příklad dovednostní hry považují *šachy*, tedy hru, kde je nekonečný počet možných situací, se kterými se mohou pomocí své dovednosti vyrovnávat. V tomto typu her tak hrají roli zkušenosti. Dále jsou z této definice vyloučeny loterijní hry, které vyžadují velkou dávku náhody, která určuje výsledek hry. V hrách loterijního typu lze používat hrací kostku, která limituje pohyb elementů. Z definice jsou rovněž vyloučeny tradiční karetní hry, které nahrazují hrací části kartami, a k vlastní hře není třeba hrací plochy.

Uvedená definice, i přestože je poměrně široce vymezena, je poté poměrně silně redukována vyloučením her dovednostních, loterijních a karetních. Jedná se tak o přísné vymezení deskové hry na základě existence hrací desky jakožto objektu, na němž je pohybováno herními prvky (nikoliv však kartami). Princip náhody je minimalizován a hra podléhá pravidlům. Vedle toho zkušenosti ani dovednosti by neměly výsledek hry příliš ovlivňovat.

Jinou definici, která spíše odkazuje k určitému typu deskových her než k celému jejich spektru, nacházím v publikaci Davida Parletta (Parlett, 1999). Autor v popisu tzv. *positional games*, tj. her, jejichž herní elementy jsou ve vzájemném vztahu a je s nimi manipulováno, zdůrazňuje, že nejde ani tak o skutečnost, že se hraje na reálné desce, nýbrž o to, že se jedná o schéma význam nesoucích symbolů (*patterns of significant markings*), které definují pohyby a pozice herního materiálu. Tato definice tak vylučuje jakoukoliv netradiční deskovou hru postrádající podobná schémata. Takové definici odpovídají deskové hry jako *šachy*, *Člověče nezlob se*, *dáma* apod. Tato definice akcentuje více symbolický význam herní desky, ačkoliv tak činí v přísné souvislosti s pravidly. Dá se říci, že symbolický význam desky je s pravidly hry ztotožněn.

Podobně se i např. Miloš Zapletal (Zapletal, 1986) se v jedné ze svých definic deskových her vyvaruje užití pojmu „deska“ a hovoří místo toho o „*zvláštním plánu*“: „*Za deskovou hru pokládáme takovou hru, k níž je třeba zvláštního plánu.*“ (Zapletal, 1986, s. 17)

Jiná definice deskových her (Salen & Zimmerman, 2004) se zaměřuje na roli konfliktu. Hra je pak pojímána jako systém, ve kterém hráči participují na konfliktu, jenž vyvstává, když se hráči snaží dosáhnout cíle hry. Je zde akcentován paradox konfliktu, který mívá mimo situace hry destruktivní vyústění, nicméně ve hře vede ke smysluplnému cíli.

2.1.1 Zhodnocení vybraných definic deskových her

Důraz na pravidla deskové hry spatřuji jako přínosný, jejich existence je pro každou strukturovanou aktivitu již z podstaty věci zásadní. Pravidlům her se budu dále věnovat níže v rámci diferenciací mezi moderní a klasickou deskovou hrou. Problematičtější se pak může jevit část definice kladoucí požadavek na *existenci* herní plochy. Herní plochu či desku je možná vhodnější pojímat z hlediska její symbolické roviny, jak naznačuje Parlett

nežli jako nutně existující objekt. Samozřejmě v mnoha deskových hrách je základ i herní deska jako reálný předmět, nicméně mnohem podstatnější je význam herní desky jako pomyslného prostoru pro „děj“ hry, který opět může být ztvárněn jednak skutečně např. pohybem figurky na ploše, nebo může být vyjádřen symbolicky, např. jako prostor pro uplatnění dané strategie (případně obojí). Podstatou deskové hry pak není její identifikace s deskou jako takovou, nýbrž herní prostor, který s pomocí pravidel utváří jedinečnou dimenzi, na níž se podílí mnoho jevů, ať již reálně existující (žetony, karty, deska, hráči apod.) či jen pomyslně přítomné (myšlenky, strategie, rivalita, vítězství apod.).

Z výše uvedených definic i následného shrnutí se však stále pohybujeme v charakteristikách deskových her, které jsou společné hrám obecně (manipulace s pravidly, existence herního prostoru, konflikt apod.). Výše zmínění autoři, tak spíše transformují obecné znaky her na míru deskovým hrám, jimiž se zabývají. V následující úvaze bych se tak pokusila o postižení specifičnosti deskových her oproti hrám obecně.

2.1.2 Vlastní vymezení deskové hry

Deskové hry jsou již na první pohled vizuálně odlišné. Představují zpravidla omezený prostor, který je malý, stolní velikosti (aneb *board games*, a nepříliš zavedený český ekvivalent *stolní hry*) elegantně složený v krabici obsahující více či méně atraktivní deskoherní materiál. Takový typ hry má další znak a to společenskost (aneb *společenské hry*), který stanovuje zpravidla minimální počet hráčů na dva a hra tak nutí najít si partnera. Samozřejmě nalezneme i takové deskové hry, které umožňují hru jednoho (což je záležitost zvláště moderních deskových her, které tak přidáním modu pro jednoho hráče mohou jaksí oslabovat aspekt společenský, zároveň však tím i vyvažují „diskriminující“ fakt nutnosti partnera ke hře). Podívejme se tedy blíže na kombinaci aspektu toho „deskového“ a „společenského“.

V deskové hře, podobně jako v jiných hrách, hráči participují na specifickém herním prostoru, který má svůj aspekt symbolický i konkrétní. Je zde symbolická herní realita, která však mívá svůj hmatatelný a zcela konkrétní podklad právě v podobě herní desky. Herní deska představuje omezený fyzický prostor, na kterém se odehrává veškeré dění, které je přehledně znázorněno a zachováno dle pravidel. Symbolická realita hry tak dostává prostor pro své konkrétní vyjádření v podobě specifických komponentů a materiálů hry.

V určitém smyslu je pomyslný děj hry externalizován na herní desku, aby byl všem na první pohled dostupný. Nejde však pouze o samotný materiál. Matérie ožívá prostřednictvím hráčů a jejich vzájemných výměn. Hráči (zpravidla minimálně dva) tak obklopují tento ohraničený prostor, interagují mezi sebou, participují na této sociální realitě na kontinuu kooperace – kompetice a manipulují s herními komponenty. Samotné herní komponenty, které bývají součástí herní desky tak představují další specifikum deskových her. Jedná se především o jejich nápadnou rozmanitost a různorodost. Představují nejrůznější materiály v podobě figurek, žetonů, karet, kostek, přičemž některé tyto materiály podobně jako herní deska mají svou konkrétní i symbolickou podobu, resp. mohou napomáhat představivosti hráče a podpořit atmosféru hry. Propracovanost materiálů a akcentace symbolické dimenze hry je typičtější pro moderní deskové hry, nicméně ji lze v principu nalézt i u klasických (např. šachové figurky znázorňující dvě vojenské jednotky, o jejichž vítězství rozhodne lepší taktika, či *Člověče nezlob se*, v němž je usilováno, aby figurky znázorňující lidi různých typů (různé variace se zvířátky nebo seriálovými postavami) dosáhly svých domovů dříve než ostatní apod.).

Deskovou hru tak vystihuje triáda: sociální rozměr, specifický materiální obsah a deska jakožto vícedimenzionální prostor. Uvedené charakteristiky sice mohou být do určité míry redukcující a vystihující spíše moderní pojetí deskových her, akcentují však ty prvky deskové hry, jejichž spojení nemusí automaticky odpovídat obecnému pojetí hry.

Principům deskové hry obecně můžeme pomocí kategorizace R. Cailloise rozumět jako kombinaci kategorií *alea* a *agón*. Co se týče aleatického principu, *alea* neboli náhoda do deskové hry často zasahuje, a hra tak podléhá změně z vnějšku. Tento typ náhody je zaveden pravidlem a je ho docíleno především prostřednictvím herního materiálu (hod kostkou, výběr karty apod.). Vedle toho lze na prvek *alea* nahlížet i jako univerzální pro všechny (deskové) hry ve smyslu nejistoty, což je jeden z prvků her obecně (Caillois, 1998, s. 31). Podobně nejistotu ve hře reflektuje i Huizinga, který užívá pojmu napětí (Huizinga, 1971, s. 17–18).

Agón pak v pojetí obou autorů představuje hlavně zápas a soutěživost, nicméně v deskových hrách jde kromě kompetice i o určité dovednosti a šikovnost hráče (např. jak

působí na druhé, jak prosadí svou strategii). Typickým příkladem agonální deskové hry, tak mohou být *šachy*, v nichž hráči soupeří proti sobě poměřováním svých dovedností

Deskové hry také rozehrávají kategorii *mimikry*. *Mimikry* reprezentují jednak fiktivní svět hry jako takové, v níž se hráči pohybují na desce ve všech jejích významech a jednak je to také hra rolí (např. hráč s tajnou rolí zrádce předstírá spolupráce, aby oklamal spoluhráče).

2.2 Moderní vs. klasická desková hra

V následující části textu se pokusím o vymezení rozdílu mezi klasickými a moderními deskovými hrami. Než přistoupím k samotnému vymezení, poukážu na stručný průřez vývoje deskových her s důrazem na herní žánry tzv. eurogames a ameritrash.

2.2.1 Úvod do vývoje deskových her

Historie deskových her je mapována již více než tři tisíce let a je spojována se hrou Go (např. Zapletal, 1991). Deskové hry můžeme z hlediska jejich historického vývoje dělit na klasické a moderní. Jak již názvy napovídají, klasické svou dobou vzniku předcházejí hrám moderním. Nástup moderních deskových her můžeme pojímat ve čtyřech vlnách (Mann, 2016).

První předchůdci moderní deskové hry jsou teritoriálně spojovány s USA, a to s obdobím mezi 30. a 60. léty minulého století. Jednalo se především o *rodinné hry* typu *Monopoly*, v nichž dominoval princip náhody. Na začátku let šedesátých se začaly objevovat deskové hry s válečnou tematikou (*wargames*), jejichž průkopníkem byla hra *Tactics II*, která představovala bitevní desku rozdělenou na malé čtverce, po nichž hráči pohybují žetony představující vojenské jednotky. Podobné válečné deskové hry dominovaly do 70. let. Třetí vlna deskových her se přesunula z USA do Evropy. Tento přesun znamenal příchod tzv. eurogames, jejichž hlavním tvůrčím místem se stalo Německo. Rozhodujícím přelomem tak byl rok 1995, který přinesl hru *Osadníci z Katanu*, která je považována za první tohoto žánru. (např. Mann, 2016; Kay, 2018).

2.2.2 Eurogames vs. ameritrash

Kategorie eurogames zaštiťuje deskové hry, které se tematicky odehrávají v období středověku nebo rané moderní doby, přičemž se vyhýbají simulaci konkrétního

historického konfliktu. Jejich historické téma tak bývá spíše vágní a není pro hru samotnou určující. Hry kladou důraz na kvalitní funkční propracování včetně srozumitelných a méně obsažných pravidel. Eurogames obsahují trojrozměrné herní komponenty, včetně tzv. *meeple* (barevné dřevěné figurky lidí). Hry jsou ideálně pro čtyři nebo pět hráčů. Jejich úkolem bývá primárně soutěž v hospodářské produkci, válečný konflikt a konflikt sám o sobě se vyskytuje jen zřídka. Tento typ her se snaží snižovat vliv náhody ve hře, a to například vyloučením kostek (Mann, 2016). Náhodným prvkem ve hře pak zůstává náhodná distribuce materiálů na začátku hry nebo méně v průběhu hry. I přestože *Osadníci z Katanu* jsou považováni za průkopníka žánru eurogames, obsahují herní kostky a jejich princip je tak silně založen na prvku náhody. Dalšími představiteli eurogames jsou např. *Carcassonne* či *Agricola*.

Nedostatkem eurogames, na něž reagují hry čtvrté vlny, je fakt, že ač je materiál pestrý, v principu na něm vůbec nezáleží (Mann, 2016). Je jedno, zda jsou žetony barevné nebo se jedná o téma farmářů či čarodějů, neboť slouží pouze k bodovým ziskům. Stejně tak by daná hra šla hrát třeba se sirkami. Materiál má tak primárně funkci manipulativní.

Tímto se dostáváme k formě her, které čerpají svůj základ ve fantasy a sci-fi žánru, kterým se říká ameritrash (Mann, 2016). Ameritrash hry vycházejí z modelu eurogames, který doplňují prvky RPG, rodinných her nebo her válečných. Takové hry tak akcentují důležitost tématu a designové zpracování. Druhým významným znakem je konflikt ve hře. Do her se rovněž ve větší míře navrácí prvek náhody pomocí herních kostek. Tento typ her tak představuje široké kontinuum her co do složitosti pravidel, tématu i herní mechaniky.

Specifikou kategorií ameritrash tvoří kooperativní deskové hry, v nichž spolupráce nabývá nejrůznější formy. Patří sem např. *Pandemic* nebo *Zima Mrtvých*.

2.2.3 Charakteristiky moderních deskových her

Výše uvedený historický průřez etapami deskových her může být nápomocný při identifikaci klíčových charakteristik moderních deskových her, resp. těch vlastností, jimiž se odlišují od klasických deskových her.

První a nejvíce se nabízejícím klíčem k diferenciaci moderních a klasických deskových her je rozdělení časové, kdy lze za moderní hry považovat všechny od nástupu eurogames

(konkrétně nástup hry *Osadníci z Katanu*) a hry do tohoto mezníku za klasické. Odlišnost by pak šla souhrnně vyjádřit tak, že moderní hry jsou atraktivnější z hlediska materiálu i pravidel. Toto rozlišení se ovšem zdá poněkud neefektivní a zjednodušující, neboť bychom tímto zároveň tvrdili, že od konce devadesátých let vznikají a vychází pouze moderní deskové hry. Půjde tedy spíše o principy, na kterých jsou tyto dvě skupiny her vystaveny.

Diferenciaci na klasické a moderní obvykle rozumíme tak, že moderní přináší něco nového a inovativního oproti tomu klasickému. Pro konkrétní představu bych jako zástupce klasických deskových her uvedla např. *Člověče nezlob se* (1914), *Monopoly* (1938), *Scrabble* (1948), *šachy* (6.–15. století), *Česko – otázky a odpovědi* (2006). Vedle toho uvažujme nad zástupci moderních deskových z řad eurogames (např. *Caverna* (2013), *Carcassone* (2001)) a ameritrash (*Zima Mrtvých – Cesty osudu* (2014), *Scythe* (2016)). Zvláště pak ameritrash můžeme považovat za typického reprezentanta nejmodernějšího směru deskových her.

Herní materiál a téma

Klasické deskové hry představují velkou skupinu her různorodého zpracování, nicméně v porovnání s moderním jsou mnohem méně materiálně a designově přitažlivé. Herního materiálu bývá méně co do počtu i rozmanitosti. Designově je zpracování mnohem jednodušší, a to zvláště v porovnání s ameritrash, pro něž je význačné dokonalé designové propracování všech herních komponent. S tím i souvisí téma a příběh hry, neboť pro moderní deskové hry je námět důležitý. I přestože u eurogames je téma hry spíše vágní a nebývá reprezentováno herním materiálem, ameritrash jsou na něm často přímo založeny. Téma může být hře nápomocné k budování příběhu, a i přestože eurogames příběh hry nijak nerozvíjí, v klasických deskových hrách nebývá často vůbec vyjádřeno. Klasická desková hra tak spíše vyjadřuje žánr hry jako je např. soutěž, který nemusí být nijak tematicky specifikován.

Pravidla

Vedle toho pravidla bývají u klasických deskových her obecně jednodušší co do formy i obsahu. Miloš Zapletal se v jedné ze svých publikací (Zapletal, 1991) zabývá některými obecnými aspekty deskových her. Jeho průřezu deskovými hrami by dnešní optikou sedělo označení klasické deskové hry. Autor na počátku devadesátých let vydal tohoto

souhrnného průvodce deskovými hrami s tím, že mezi moderní deskové hry zahrnuje pouze dvě, a to *Diplomacii* a *Waterloo*. To ovšem není ničím překvapivým, když uvážíme, že *Osadníci z Katanu* vyšli až v polovině devadesátých let. Zapletal rozlišuje pravidla společná a speciální, společná jakožto obecně platná pro všechny deskové hry a speciální jako ta specifikovaná pravidly hry. Obecná pravidla se týkají manipulace s herním materiálem na desce, a autor tak implicitně považuje tyto prvky za nezbytné. Autor vyslovuje pravidla poměrně úzká a přísná, např. hráč by neměl („nesmí“) přijímat žádné rady od spoluhráčů a přihlížejících a ti by se neměli k průběhu hry rovněž vůbec vyjadřovat. Zapletalův popis pravidel her tak potvrzuje, že klasické hry mají jednodušší pravidla, která lze alespoň částečně zobecňovat. V závěru knihy autor uvádí některá „nej“ ve vztahu s deskovými hrami a sám potvrzuje, že „nejsložitější“ hry jsou ty moderní, o kterých sám přiznává že, jsou v soudobém českém prostředí prozatím velkou neznámou.

Herní komunita

Specifickým trendem spojeného s moderními deskovými hrami je také jejich sociální přesah vedoucí ke vzniku četných amatérských i profesionálních deskoherních komunit. Tyto komunity se ovšem zpravidla neschází k hraní *Člověče nezlob se* či *Dostihů*, ale tráví čas nad hrami jako *Terra Mystica*, *Scythe* nebo *Star Wars: Rebelie*.

V souvislosti s herními komunitami moderních deskových her je nutné zmínit komunitu šachových hráčů jakožto specifický druh herní komunity. Hra v *šachy* spadá dle klasifikace mezi klasické deskové hry. Hra operuje s dovedností a pravděpodobností, prvek náhody je zde minimalizován na volbu barvy figur. *Šachy* tak vzhledem ke svým nárokům na hráče a herní konfiguraci povyšují tuto hru na hru oficiální, výkonnostně zaměřenou.

Utváření herního společenství dodává na pocitu výjimečnosti a vnáší sdílený pocit „my“, kterým se můžeme vymezovat od druhých. Huizinga vyjadřuje myšlenku, že společnost hráčů přetrvává i po ukončení hry, a i přestože nemusí nutně odpovídat herní komunitě či klubu, hráči si v sobě nesou něco specifického, což Huizinga označoval za „posvátné“, a co odkazuje k tomu, že jde o něco speciálního, něco mimo dimenzi běžného všedního života (Huizinga, 1971).

Stewart Woods poukazuje mj. na tržní kontext moderních deskových her, které na rozdíl od klasických jsou navrhovány pro konkrétní trh, tedy pro předem vytipované

skupiny lidí (Woods, 2012). Takový záměr pak podporuje dle autora vznik specifických kulturních formací (v našem pojetí např. herních komunit), které reflektují identitu hráčů a nabízejí prostor pro uvolnění. Tržní aspekt moderních deskových her také může odrážet skutečnost, že tyto hry jsou záležitostí komerční produkce posledních několika málo desítek let. Tomu také odpovídá Woodsovo označení *mass-market games*. Woods však pod tento typ her neřadí všechny moderní deskové hry nicméně především rodinné deskové hry, party hry a licencované hry založené na populárních kulturních produktech (jako televizní show). Woods je specificky zaměřen na herní žánr eurogames, nereflktuje příliš žánr ameritrash, který by tak více odpovídal komerčně zaměřené tvorbě deskových her.

Pro dokreslení tržního aspektu moderních deskoherních komunit bych také uvedla jejich možnost participovat již na samém počátku tvorby hry. Typickým příkladem je způsob podpory prostřednictvím např. *kickstarter.com*, *hithit.com* nebo *patreon.com*. Na těchto virtuálních tržištích tvůrci her prezentují své nápady či již plně propracované koncepty her s cílem zaujmout co největší masu lidí – komunitu, která svou finanční podporou může určovat vývoj hry, a především její výši vyjádřit svůj zájem, který je pro tvůrce složitých a drahých her důležitou zpětnou vazbou v souvislosti s ekonomickou návratností. Podobnou cestou vznikly dnes populární a úspěšné hry jako třeba *Scythe* nebo *This War of Mine: Desková hra*.

2.2.4 Sociální organizace moderních a klasických deskových her

Sociální organizaci můžeme rozumět jednak jako koordinaci činnosti členů nějaké skupiny k dosažení společného cíle a jednak jako systému se svou vnitřní strukturou spojenou usilováním o společný cíl (Nakonečný, 2009).

Sociální organizaci klasických deskových her lze obecně považovat za přehlednější a jednodušší ve srovnání s hrami moderními. Klasické deskové hry mívají nejčastěji formu soutěže. Dosáhnout cíle může pouze jeden z hráčů, který tak musí porazit ostatní. Klasické deskové hry nabývají obvykle formy organizace „*všichni hráči proti všem*“ (*Člověče nezlob se, šachy, Česko, Scrabble*). V *šachách* jde o *agón* mezi dvěma hráči v podobě soupeření v dovednosti taktického a logického uvažování. *Člověče nezlob se* je pak *agón* v podobě závodu o to, kdo z hráčů dříve dopraví všechny své figurky do cíle. Musí tak učinit dříve než ostatní hráči (závod s časem), ale i dostatečně rychle, aby se příliš

nevystavoval náhodě (souboj/závod s osudem). Organizace „*všichni proti všem*“ sice nevylučuje možnost, že se např. někteří hráči domluví a spojí proti hráči jinému, v principu však je vítězství určeno jen pro jednoho, a nakonec bude tato dočasná organizace porušena a navrátí se k původnímu principu nastaveného pravidly.

Moderní deskové hry umožňují mnohem širší možnosti organizování, kdy rozlišujeme v principu dvě základní formy, a to spolupráci a soutěž, které ovšem různě variují. Můžeme rozlišovat následující základní formy organizace:

„*všichni hráči proti všem*“ (např. *Carcassone*)

„*skupina hráčů proti skupině hráčů*“ (např. *Krycí jména*)

„*jeden hráč proti hře*“ (např. režim pro jednoho v *Scythe*)

„*spolupracující hráči proti hře*“ (např. *Arkham Horror*)

Specifickou kooperativní modalitu pak představuje *semikooperativní* organizace hráčů. Tahle organizace hry je typická pro deskovou hru *Zima Mrtvých*, jejímž specifikám se věnuji v kapitole 2.3. Vzhledem k tomu, že tato desková hra je součástí výzkumné části této práce, bude semikooperativní organizaci her věnován větší prostor.

Kooperace a semikooperace

Kooperace je v sociální psychologii pojímána obecně jako druh interpersonální interakce zvyšující šance na dosažení společného cíle (Nakonečný, 2009). Takové jednání hledá kompromisy mezi členy skupiny, což je možné, pokud mezi členy panuje vzájemná důvěra, najde se někdo, kdo je ochoten se obětovat i riskovat a zároveň je ve skupině redukována nebo odbourána touha po egoistickém prospěchu (Nakonečný, 2009). Pro spolupráci je pak klíčová vzájemná komunikace a reciprocita.

V deskových hrách hráč zpravidla vede vnitřní dialog, ve kterém váží své další kroky, zvažuje svou strategii, jak co nejlépe dosáhnout cíle hry. V kooperativní formě hry pak dochází k (částečné) externalizaci tohoto vnitřního dialogu a dostává podobu (v ideálním případě) společné diskuze mezi spoluhráči (Maynard & Herron, 2016). Taková diskuze pak může být plodnější než pouhý vnitřní dialog, neboť vyzývá hráče vžívat se do rolí

druhých, reflektovat a hodnotit rady a nápady vzešlé z diskuze. V praxi se pak tyto prvky externalizace a sdílení mohou lišit v závislosti na míře otevřenosti hráčů.

Pojem semikooperativní je složeninou výrazů „semi“ a „kooperativní“. Kooperativní odkazuje nás ke spolupráci jako takové. Pokud k tomuto atributu připojíme výraz „semi“ mírně se význam spolupráce posune. Latinská odvozená předpona „semi“ znamená polo, nebo poloviční a upravuje tak i význam slova, ke kterému je připojena. Semikooperaci tak můžeme rozumět jako polo-spolupráci či částečné spolupráci. Takto vyložený pojem je ovšem z hlediska oblasti zájmu práce poměrně široce definován, bude tedy třeba dále vysvětlit aspekty semikooperace v souvislosti s moderními deskovými hrami.

V oblasti moderních deskových her není semikooperativní žánr ničím ojedinělým. Kooperativní hry obecně kladou poměrně vysoké požadavky na hráče, neboť je třeba, aby spoluhráči mezi sebou komunikovali a udržovali soudržnost skupiny. Vysoký stupeň týmové práce je pak klíčem k dosažení společného cíle hry definovaného pravidly. Zjednodušeně řečeno pak lze na základní rozdíl mezi kooperativní a semikooperativní deskovou hrou pohlížet tak, že v kooperativních hře hráči spolupracují spolu proti hře a v semikooperativní hraje jeden hráč proti ostatním spolupracujícím hráčům, primárně skrytě, v průběhu hry případně otevřeně. Tato mechanika pak specificky ovlivňuje dynamiku hry tím, že mezi spoluhráče vnese podezření a nedůvěru. Prvek navíc, která tato konfigurace oproti kooperativním hrám přináší, může být charakterizován jako dramatické napětí (Maynard & Herron, 2016).

Kooperace vs. kompetice

Semikooperativní forma hry přináší určitý typ konfliktu (Delgado, 2016), který může nabývat různé podoby: konflikt může vnášet hráč, který má tajné úkoly a pracuje tak na vlastním cíli (odlišeném či neslučitelném s cílem či cíli ostatních hráčů), či může jít o jednotlivé týmy v rámci jedné hry, které se snaží porazit jiné.

Pokud bychom přistoupili na tvrzení, že každá (desková) hra obsahuje konfliktní prvek (viz definice her jako účast na konfliktu výše), tak analogické tvrzení o výskytu kooperace by bylo problematictější. Nabízí se poté otázka, jaký je mezi těmito modalitami vztah: jsou v rozporu, jsou protichůdné, nebo mají některé společné rysy? Pokud bychom se pokusili nazírat na všechny deskové hry z kooperující perspektivy, bylo by akcentováno, že pokud

hrajeme hru, vstupujeme do jejích pravidel a uzpůsobujeme jim i své chování. Hrajeme-li, participujeme na dialogu hry s ostatními spoluhráči neboli hráči začnou hovořit společným jazykem hry (Salen & Zimmerman, 2004). Z takového pohledu je každá hra kooperativní v tom, že hráči přijmou umělé významy hry za účelem komunikace s ostatními spoluhráči skrze tento umělý diskurz, který hra umožňuje. V tomto pohledu je však význam kooperace posunutý.

Pokud bychom na vztah kooperace a kompetice pohlíželi z hlediska sociální psychologie, existuje mezi nimi poměrně tenká hranice. Kooperativní chování napomáhá dosažení společného cíle, nicméně pokud by o tento cíl usilovala i jiná skupina, vznikne soutěživost. Vedle toho je nutno podotknout, že pokud by obě skupiny sledovaly cíl společný, tedy takový, kde dochází mezi skupinami k interakci, bude to mít sjednocující efekt (Nakonečný, 2009).

Dva typy spolupráce

Výše popsanou kooperaci spoluhráčů jakožto společnou účast na diskurzu hry můžeme označit jako systémovou (Salen & Zimmerman, 2004). Tato forma kooperace se objevuje ve všech hrách na základní úrovni, neboť odkazuje k mechanismům všech her, které zajišťují společný dialog a spolupracující duch hry. Jiné pojetí kooperace odpovídá běžnějšímu významu pojmu, a to ve smyslu sociální organizace (např. společně kooperují, aby porazili hru), což odpovídá pojetí hráčské kooperace (Salen & Zimmerman, 2004). Přístupujeme-li tedy ke hrám jako v principu kooperujícím systémům, formují hráči prostor hry za účelem konfliktu pro pobavení a kooperace tak není v rozporu s konfliktem ve hře, naopak je jeho podmínkou.

2.2.5 Specifika selhání v moderní deskové hře

V kooperativních, a zvláště semikooperativních hrách bývá vítězství specifikováno často jako jedna možná situace za určitých podmínek. Naproti tomu existuje mnoho situací, kdy ve hře dojde k selhání neboli prohře. Selhání rozumíme jako nezdařenému výsledku činnosti, na které skupině (nebo jedinci) záleželo. Tento nezdar je posuzován buď samotnými účastníky, nebo vnějším posuzovatelem (Hartl & Hartlová, 2000). Přirozenou asociací s prohrou a selháním bývají často negativní, nepříjemné zážitky, nicméně pokud se pokusíme pohlížet na prohru, jako hodnotný prvek můžeme tím otevřít cestu k širšímu

porozumění atraktivity kooperativních a semikooperativních deskových her ve smyslu obohacení nejen ze hry jako takové (včetně vítězství), ale i ze stavu selhání, kterému, jak pravidla nabádají, je třeba se vyvarovat.

Mayard & Herron chápou neúspěch ve hře jako komplexní jev, který může plnit hned několik funkcí. Pokud dojde k selhání před koncem hry, tedy v situaci, kde vítězství je skoro nadosah, může tato prohra působit jako motivující činitel. Selhání také poskytuje hráči či hráčům zpětnou vazbu o tom, jaké dovednosti a strategie jsou potřebné k dosažení úspěchu. Kromě toho fakt pozitivního přijetí selhání ve hře může souviset s motivací ke hře (Mayard & Herron, 2016). Ta může dle autorů vycházet jednak z touhy po vítězství, ale rovněž také z potřeby společenského styku, oddychu v aktivitě, v níž rozhodnutí nemají následky v realitě, nebo z chuti poznat novou aktivitu apod. To že dochází k prohře, může samozřejmě přinášet frustraci, zklamání, ale rovněž společné prožitky sociální sounáležitosti (neboli pocit „jsme v tom všichni“). Trochu jiný rozměr prohry pak však může být v semikooperativní organizaci hry, kdy pozitivní vnímání selhání může zakoušet jen část spoluhráčů.

2.2.6 Syndrom alfa hráče

V souvislosti se styly vedení v rámci kooperativních deskových her se hovoří o tzv. syndromu nebo problému alfa hráče (např. coopgestalt, 2016; Marc, 2016). Jde o specifickou situaci vyplývající z kooperačního principu hry, v níž vykrytalizuje natolik silný vůdce, kterému se všichni hráči podřizují. Tento fenomén by tak mohl odpovídat autoritativnímu stylu vedení skupiny, pro nějž je typický průběh komunikace primárně shora dolů, a který je ve hře chápán jako nežádoucí. Syndromu alfa hráče také mohou přispívat složitá pravidla kooperačních her, v nichž se hráči ztrácejí a mají vysokou potřebu být orientováni a vedeni (problém beta hráče in Marc, 2016).

2.3 Zima mrtvých a její specifika

Hra *Zima mrtvých – Cesty osudu* (2014) představuje moderní semikooperativní deskovou hru, kterou lze považovat za typický příklad žánru ameritrash. Hra prezentuje atraktivní a populární téma postapokalyptické alternativní reality, v níž hráči představují poslední přeživší lidské rasy bojující proti nemrtvým neboli tzv. zombies. Děj je průběžně

ilustrován příběhem hry (motivační příběhy ke každému scénáři a karty se zásahy osudu). Hra má atraktivní herní materiál a celkové vizuální zpracování. Pro hru je typický vysoký výskyt prvku náhody, který tak činí hru obtížně předvídatelnou a kalkulatelnou.

Hra umožňuje hrát čtyři základní varianty: kooperativní režim, hra ve dvou, věžňovo dilema a varianta se zrádce. Hra je určena pro dva až pět hráčů. Ve výzkumné části práce se jednalo o variantu se zrádce o počtu pěti hráčů.

Kooperativní režim hry představuje variantu bez tajných úkolů a role zrádce, což má podobu čisté kooperace, kdy všichni hráči hrají proti hře. V této variantě je zvýšené riziko výskytu syndromu alfa hráče. Hra ve dvou představuje kooperativní verzi specificky upravenou pro dva, tedy se jedná opět o kooperaci proti hře. Věžňovo dilema je varianta pro dva hráče, kdy oběma hráčům je rozdán jak tajný úkol zrádce, tak pozitivní tajný úkol a je na každém, pro jaký úkol se rozhodne. Hra tak bude variovat od čisté spolupráce po čistý konflikt.

Varianta se zrádce představuje z hlediska sociální organizace situaci, kdy hráči operují v modu vzájemné zdánlivé spolupráce všech, která může být narušena dvojnásobným způsobem. Jednak rolí zrádce, který usiluje o nesplnění hlavního úkolu hry, což musí činit nenápadným způsobem, aby nevzbudil podezření spoluhráčů, kteří by jej mohli ze hry vyloučit. A jednak může docházet i ke konfliktům v rámci tajných úkolů ostatních hráčů, kteří kromě toho, aby byl splněn hlavní úkol, musí docílit splnění i svého tajného úkolu. Syndrom alfa hráče, který se může vyskytovat v kooperativním modu bez zrádce, zde může být úspěšně eliminován či snižován díky specifickému designu zahrnujícímu existenci tajných úkolů.

2.3.1 Představení hry

V následující části poskytnu přehled základních herních principů a pravidel hry doplněné ilustrujícími fotografiemi¹.

Herní plocha se skládá z několika dílčích částí. Hlavní herní plocha reprezentuje *kolonii*, což je základna hráčů. Na hlavní herní desce je znázorněno počítadlo úrovně

¹ V následující kapitole jsou popisována pravidla hry pro variantu od čtyř hráčů se **zrádce**. Jedná se o zkrácený popis za účelem orientace ve hře. Pravidla podrobněji např. na: <https://www.zatrolene-hry.cz/spolecenska-hra/zima-mrtvych-cesty-osudu-3901/k-stazeni/pravidla-m-indok-5727/>

morálky (stupnice 10 až 0), počítadlo kol (stupnice 10 až 0), zásobárna na potraviny pro postavy v kolonii a „okna“ pro příslušné sady karet. Na hlavní herní ploše nalezneme prostor pro balíček karet s úkoly pro dané kolo, a „okno“ pro tzv. odpad, kam se dávají odehrané karty.

Další deskové části, které jsou samostatné, představují plochy lokalit, kam mohou být postavy vysílány. Jde o lokaci policejní stanice, obchod, škola, knihovna, nemocnice a čerpací stanice. Zde se z pravidla vyskytují figury zombií, které mohou vniknout do prostoru lokace. Lokace jsou důležité proto, že zde vyslané postavy hledají v balíčku karet různé předměty potřebné pro plnění úkolů. Každá lokace má stanovenou pravděpodobnost výskytu určitých předmětů. Kategorie předmětů, se kterými lze ve hře hrát, jsou léky, potraviny, pomůcky, zbraně, znalosti, palivo, osoby.



Obrázek 1. Hlavní herní deska a herní lokace *Zimy mrtvých* (foto autorka práce).

2.3.2 Herní materiál

Postavy

Postavy ve hře jsou reprezentovány kartonovými figurkami. Takto jsou zpracovány nejen herní postavy (lidé), ale i zombie. Každému hráči jsou v přípravné fázi hry náhodně

rozdány čtyři postavy, z nichž vybírá dvě. Každá postava má svou příslušnou kartu, která obsahuje její jméno, povolání, vliv (místo v hierarchii kolonie), útočné číslo (čím nižší číslo, tím lepší schopnost), schopnost prohledávat (čím nižší číslo, tím lepší schopnost), lokaci a zvláštní schopnost postavy. Všechny tyto faktory ovlivňují hráče ve volbě postav. Pokud postava v průběhu hry zemře, je možné z náhodně získaných herních karet nějakou postavu do kolonie doplnit.

Kromě postav lidí a zombií jsou také žetony tzv. nemohoucích, což jsou nehrající postavy v kolonii, které zabírají místo a spotřebovávají potraviny.

Karty

Ve hře se nacházejí karty hlavních úkolů stanovující hlavní úkol celé hry, kde jsou specifikovány podmínky vítězství. Dále to jsou karty tajných úkolů, které si losuje každý hráč. Pokud je splněn na konci hry, resp. při dosažení hlavního úkolu, patří hráč mezi vítěze. Dalšími kartami jsou karty postav, karty předmětů, karty krizových situací. Krizové situace jsou losovány pro každé jednotlivé kolo a na konci kola musí být splněny, jinak následují důsledky nesplnění, které často mohou negativně zasáhnout do průběhu hry. Karty osudu jsou losovány každému hráči vždy před jeho tahem spoluhráčem, který hlídá, zda se naplní podmínky aktivace této karty. Pokud ano, je hráči sděleno, co na kartě je. Karta tak nečekaně a nepředvídatelným způsobem může zasáhnout do průběhu hry.

Žetony

Hra obsahuje žeton začínajícího hráče, žetony zátarasů blokuující vstup zombiím do lokací, žetony nemohoucích, žetony zranění a omrzlin, žetony jídla, žetony hluku, hrací kostky, žetony hladovění a dvanáctistěnnou kostku následků (jedním z následků je např. okamžitá smrt postavy).



Obrázek 2. Herní materiál *Zima mrtvých*: karty (foto autorka práce).



Obrázek 3. Herní materiál *Zima mrtvých*: postavy a žetony (foto autorka práce).

2.3.3 Princip hry

Celá kolonie má jeden společný hlavní úkol, přičemž každý hráč má zároveň svůj vlastní tajný úkol. Vítězem může být hráč jen tehdy, pokud je splněn jeho tajný úkol, přičemž je obvykle potřeba, aby byl současně splněn i úkol hlavní. Hra je ukončena, pokud je splněn

hlavní úkol (nelze to jednoznačně považovat za vítězství) nebo pokud morálka klesne na nulu, nebo uplyne vyměřený čas (tj. stanovený počet kol) nebo do kolonie vniknou zombie.

2.3.4 Popis zvoleného scénáře

Všechny herní skupiny pozorovaných hráčů z empirické části práce hrály hru se stejným scénářem a stejnými tajnými úkoly.

Počáteční morálka: 6

Počet herních kol: 5

Počáteční rozložení zombií: 12 zombií v kolonii a dvě zombie do všech ostatních lokací.

Hlavní úkol: Alespoň jedna postava každého hráče musí být vybavena jednou kartou zbraně. Pod touto kartou úkolu musí ležet po dvou kartách potravin na každého hráče, který hru zahájil. Karty počátečních předmětů se nepočítají. Karty sem smíte pokládat kdykoliv ve svém tahu.

Tajné úkoly:

1. Hlavní úkol je splněn a máte ve své skupině víc postav než kterýkoliv jiný hráč.
2. Zrádce: morálka kolonie je na nule, máte jen jednu postavu, tato postava je vybavena předmětem zbraně, máte v ruce alespoň jednu kartu potravin, paliva, léků a pomůcek, počáteční předměty neplatí.
3. Hlavní úkol je splněn a na hracím plánu jsou alespoň dva nemohoucí.
4. Hlavní úkol je splněn a máte v ruce alespoň 4 karty předmětů.
5. Hlavní úkol je splněn a jedna z vašich postav má alespoň dvě zranění.

3 Analýza interakčního procesu R. Balese

V následující části se nachází podrobný přehled schématu kategorií Analýzy interakčního procesu (*Interaction Process Analysis*) R. F. Balese (Bales, 1951). Analýza interakčního procesu (dále jen IPA) představuje metodu zaměřenou na analyzování interakcí v malých skupinách. Představovaná metoda je aplikována na sledované interakce hráčů v empirické části práce.

Metoda spočívá ve skórování jednotlivých interakcí dle dvanácti kategorií vytvořených na základě pozorování. Objektem strukturovaného pozorování je malá skupina řešící problém nebo úkol. Metoda byla navržena pro výzkumné účely, kde setting byl nastaven tak, že vybraná skupina je pozorována za jednosměrným zrcadlem s vědomím výzkumné situace. Tým pozorovatelů si pořizuje záznam interakcí, které rovnou klasifikuje do příslušných kategorií. Metoda si klade za cíl postihnout smysluplný funkcionální kontext chování zahrnující veškeré druhy chování a komunikace. Zohledňování interakcí v kontextu je tak neodmyslitelnou součástí klasifikace.

Bales vytvořil celkem dvanáct kategorií, k jejichž členění lze přistupovat z různých pohledů (Bales, 1951). Jedno z členění odpovídá rozdělení dvanácti kategorií do čtyř skupin (A, B, C, D), z nichž každá zastřešuje určitý typ interakcí. Tyto kategorie lze rovněž sloučit, tak že kategorie B a C zahrnují problémy spojené s úkolem a kategorie A a D sociálně emoční problémy. Bales také upozorňuje, že mezi horní a dolní polovinou schématu kategorií existuje symetrie, přičemž každý pár kategorií může být spojován s určitým aspektem fáze procesu řešení problémů.

Přehled kategorií:

Kategorie 1: *Projevuje solidaritu:* zvyšuje postavení druhých, pomáhá, odměňuje.

Tato kategorie obecně zahrnuje interakce, které jsou pozitivně zaměřeny na druhé. Patří sem projevy náklonosti, vděku, přijetí, nabídky pomoci nebo vlastních zdrojů, komplimenty, vyjádření úcty, projevy péče, velkorysosti. V konfliktních situacích pak návrhy kompromisů, mediování, urovnávání sporů apod.

Kategorie 2: *Uvolňuje napětí:* vtipkuje, usmívá se, projevuje uspokojení.

Do kategorie patří jakékoliv projevy pozitivních emocí, vtipkování, bavení druhých včetně hrubších forem humoru za podmínky, že agrese nepřevyšuje prvek přátelskosti. Dále pozitivní reagování na žertování jako je úsměv, chichotání, smích apod.

Kategorie 3: *Souhlasí:* projevuje pasivní souhlas, porozumění, projevuje shodu s druhými, snaží se vyhovět.

Tato skupina zastřešuje souhlasné reakce od pasivního přitakání citoslovcem po explicitní výraz souhlasu či snahy vyhovět druhým. Patří sem dále vyjadřování shody s postupem, souhlas s návrhem či vyhovění a spolupráce na základě pokynu nebo žádosti. Projevy uznání, zájmu nebo porozumění.

Kategorie 4: *Poskytuje návrhy:* vydává pokyny, implikuje samostatnost druhých.

Kategorie zdůrazňuje konativně-instrumentální aspekt interakcí: akty dosažení požadovaného cíle útokem, změnou vnější situace, přizpůsobením činnosti či návrhy návodů a řešení, jak nakládat s problémem v nejbližším časovém horizontu, orientování druhých, instruování, přímé pokusy o vedení, poskytování rad, přesvědčování, povzbuzování, naléhání. Důležité je, že druhému je ponechána autonomie a může se tak svobodně vyjadřovat. Vůdce tedy jedná legitimně

Kategorie 5: *Poskytuje názor:* hodnotí, analyzuje, vyjadřuje pocity, přání.

Kategorie zaštiťuje interakce týkající se samotného procesu jednání: všechny aspekty přemýšlení, porozumění, introspekce nebo soustředění. Logické zpracování a analyzování. Dále sem patří vyjadřování emocí, nálady, touhy, sentimentu, vyjádření o zásadách. Patří sem také vlastní motivace, motivace druhých a vnější situace jakožto předmět hodnocení.

Kategorie 6: *Poskytuje orientaci:* informuje, reprodukuje, vysvětluje, potvrzuje.

Obecně je sem řazen proces aktivity, komunikace, vlastní motivace, motivace druhých nebo skupiny a vnější situace jako předmět poznání.

Kategorie 7: *Žádá o orientaci:* o informace, potvrzení, zopakování.

Kategorie zahrnuje proces jednání jako předmět kognitivního úsilí (činy vyjadřující nedostatek znalostí pro podporu jednání, zmatek nebo nejistotu ohledně cílů, o tom, co se děje, o významu slov apod.) a situaci jedince, skupiny, nebo vnější situaci jako předmět

kognitivního úsilí (otázky vyžadující faktické odpovědi, ty mohou být považovány za pravdivé nebo nepravdivé na základě pozorování, nebo jde o obecně přijímanou nebo známou věc)

Kategorie 8: *Žádá o názor:* hodnocení, analýzu, vyjádření pocitů.

Do skupiny interakcí patří proces jednání jako předmět evaluace (otázky zaměřené na zkoumání nebo zesílené pocitů, hodnot, záměrů. Jakékoliv otázky ponechávající svobodu na vyjádření týkající se reakcí druhé strany) a situace jako předmět evaluace (otázky, prohlášení nebo odpovědi usilující o interpretování, analyzování, a to neohrožujícím objektivním způsobem).

Kategorie 9: *Žádá o návrhy:* směřování, možné způsoby jednání.

Proces akce nebo vnější situace jako předmět aktivní modifikace zahrnující otázky, žádosti ať již implicitní nebo explicitní, o tom, jak by měla akce postupovat formou konkrétních způsobů. Žádosti o radu, kde začít, kam postupovat, jak se rozhodnout.

Kategorie 10: *Nesouhlasí:* projevuje pasivní odmítnutí, formálně souhlasí, nesnaží se pomáhat.

Kategorie obsahuje chladné postoje, nevřelost a neomylnost. Projevy nepochopení, nevděku, pasivní formy odmítnutí, nekomunikativnost, náznaky psychické izolovanosti, vyjádření lhostejnosti, nezájmu. Dále sem patří projevy skepse, pochybností, opatrnosti, kritičnosti, nedůvěry, mírnější projevy neshody, údiv, překvapení nad závěry druhých.

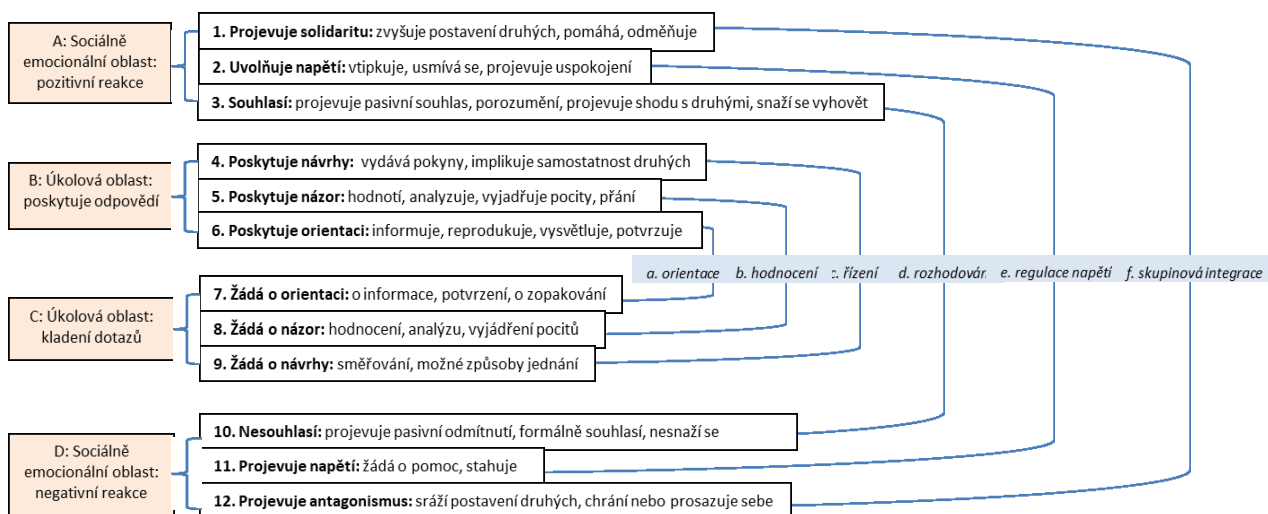
Kategorie 11: *Projevuje napětí:* žádá o pomoc, stahuje se.

Patří sem interakce z oblastí rozptýlení napětí (projevy netrpělivosti, náznaky napětí, neklid, rozrušení, nervozita), rozptýlení úzkosti, projevy znepokojení, pochybností o tom, co má dělat, projevy úzkostné emocionality (váhání, červenání, koktání, vyjádření obav, přehnané reakce, ostražitost), projevy hanby a viny a frustrace. Dále sem patří žádost o pomoc s výrazným emocionálním podtónem a snahou přesunout řešení problémů na druhé nebo projevy stažení a apatie.

Kategorie 12: *Projevuje antagonismus:* sráží postavení druhých, chrání nebo prosazuje sebe

Skupina zahrnuje projevy autokratické kontroly a řízení druhých, autonomie ve smyslu nekompromisního, neochotného jednání nebo, odmítání či úmyslného ignorování pokynů, požadavků, příkazů. Agresivita vůči autoritě, projevy neuctivosti, podrážděnosti, nezdvořilosti. Dále mírnější pokusy vytlačit druhého z rozhovoru, přerušování, zlomyslnost, sarkasmus, urážení, kritika. Projevy, kdy se jedinec ospravedlňuje, je ostražitý, brání sebe sama, odmítá vinu apod. Strhávání pozornosti na sebe, snaha překonat druhé, projevy agresivity, zákeřnosti, krutosti, destruktivity, pomstychtivosti.

Tabulka 1. Kategorie analýzy interakčního procesu (IPA)



4 Typologie skupinových rolí podle K. Benneho a P. Sheatse

Skupiny sledované v empirické části práce představují neformální pětičlenné sociální skupiny, jejichž členy pojí explicitní společný cíl: hra deskové hry. Ve skupinách se vynořují různé role, které jednotliví hráči zastávají.

Primární obecná role, která je pro všechny společná, je role hráče. Z hlediska rolové dynamiky pak na sebe mohou narážet sociální role, které si s sebou každý jedinec nese a které pramení z jeho reálného života (partner, spolužák, vedoucí apod.) se sociálními rolemi nově vzniklými následkem skupinových potažmo herních cílů. V práci se zabývám výhradně druhým typem sociálních rolí. Kromě sociálních rolí se setkáváme s úkolovými rolemi vyplývajícími z cílů deskové hry. Skupina, aby „přežila“ tak dbá nejen na plnění svých cílů (úkolů), ale rovněž o vztahy ve skupině.

V skupinách často dochází k procesu diferenciaci (Forsyth, 2010). Tento proces v souvislosti s úkolovými a vztahovými rolemi lze chápat ve dvojím smyslu. Ve skupině bývá neudržitelné, aby roli úlohovou i vztahovou zastávala jedna osoba. Typicky takovým člen skupiny by mohl být vůdce, nicméně se ukazuje, že je pro vůdce tento stav dlouhodobě neudržitelný a může docházet k upřednostnění vztahové role před úkolovou. Tato dichotomie úkolové a vztahové role není pravidlem, je však čtenější. (Forsyth, 2010). Druhý význam rolové diferenciaci spočívá v rozpadu těchto dvou základních rolí do mnoha podkategorií či podrolí. V souvislosti s tímto pojetím diferenciaci rolí využívám v empirické části práce typologii skupinových rolí autorů Benneho a Sheatse (Benne & Sheats, 1948). Typologie ve výzkumné části práce slouží jako základní podklad pro úvahy nad rolemi jednotlivých hráčů deskové hry. V zbývajících částech tohoto textu tak uvádím její stručný přehled.

Autoři role rozdělují do třech základních kategorií: úkolové role, role zaměřené na budování a udržení skupiny (sociální role) a role individualistické. Role zaměřené na úkoly jsou explicitně spojeny se situacemi řešení, koordinování nebo zprostředkování úkolové situace. Druhá skupina představuje role přispívající k pozitivnímu fungování a udržování skupiny jakožto sociální jednotky. Poslední kategorie je pak tvořena rolemi, jejichž

nositelé jsou primárně orientováni na uspokojování vlastních individuálních potřeb, čímž narušují skupinovou kohezi. Jednotlivé role jsou stručně představeny v následujícím bloku:

Úkolové role:

- **Iniciátor řešení:** doporučuje neobvyklá a originální řešení problému, nové přístupy k řešení nebo potenciální řešení, která dosud nebyla uvážena. Role iniciuje diskuzi a směřuje skupinu k novým oblastem řešení.
- **Vyhledavač informací:** zdůrazňuje fakta, vyžaduje pro ně doplňující informace od ostatních. Zajímají ho informace relevantní k danému problému.
- **Vyhledavač názorů:** žádá o více informací kvalitativního charakteru, jako jsou postoje, hodnoty, pocity druhých. Není tolik fakticky zaměřen.
- **Poskytovatel informací:** poskytuje informace i fakta založená na odborných znalostech k utvoření rozhodnutí. Vyjadřuje i vlastní zkušenost, pokud je relevantní.
- **Poskytovatel názorů:** poskytuje názory, pocity, hodnotí.
- **Rozpracovatel:** poskytuje doplňující informace, příklady, přeformulovává závěry, vyvozuje implikace z tvrzení druhých.
- **Koordinátor:** ukazuje relevanci nápadů druhých a jejich vztah k celkovému problému.
- **Kritik:** zhodnocuje kvalitu skupinových metod, logické postupy a závěry.
- **Orientátor:** směřuje diskuzi k tématu kdykoliv to uzná za vhodné. Shrnuje výsledky skupiny, zaznamenává její postup.
- **Energizér:** stimuluje skupinu vpřed. Vyzývá a povzbuzuje k dalšímu postupu.
- **Procesní technik:** dbá na detaily operací jako materiál, technika. Zajišťuje logistiku.
- **Záznamář:** dělá si poznámky a vede si záznamy.

Sociální role:

- **Povzbuzovatel:** odměňuje a povzbuzuje druhé souhlasem, vřelostí a chválou, je vřelý a pozitivní.

- **Harmonizér:** mediuje konflikty mezi členy skupiny. Hledá způsoby, jak snížit napětí.
- **Compromiser:** mění svůj postoj vzhledem k problému za účelem eliminace konfliktů mezi členy. Jedná ve prospěch skupiny.
- **Strážný:** usnadňuje komunikaci nastavením procedur a zaručením rovné participace všech členů. Reguluje skupinovou komunikaci.
- **Stanovitel standardů:** vyzívá k diskuzi o standardech hodnocení kvality skupinového procesu.
- **Pozorovatel:** poukazuje na pozitivní a negativní aspekty skupinové dynamiky a žádá změnu, pokud je nezbytná. Poskytuje skupině zpětnou vazbu o jejím fungování.
- **Následovník:** přijímá názory druhých. Projevuje se spíše jako pasivní obecnstvo skupiny.

Individualistické role:

- **Agresor:** vyjadřuje nesouhlas s činy, názory, pocity druhých, verbálně na skupinu útočí.
- **Blokátor:** negativistický, rezistentní vůči vlivu skupiny. Bývá v opozici se skupinou, i když to není nezbytné. Skupinu blokuje a jeho odpor může být nepřekonatelný.
- **Dominátor:** prosazuje svou autoritu nebo nadřazenost, manipulativní. Snaží se druhé ovládat a diktovat jim, co mají dělat.
- **Sebe-důvěrník:** vyjadřuje svůj osobní zájem, pocity a názory primárně nesouvisející se skupinovými cíli.
- **Vyhledavač pomoci:** vyjadřuje nejistotu, zmatek a má tendenci k snižování sebe sama.
- **Vyhledavač uznání:** vyvolává pozornost k sobě, zveličuje.
- **Playboy (či playgirl):** nezúčastněný na skupinovém dění, cynický, nonšalantní. Skupina jako prostředek zábavy a způsob vyhnutí se práci.
- **Obhajuje speciální zájem:** stojí mimo skupinu jakožto reprezentant jiné sociální skupiny nebo kategorie. Vyhýbá se odhalení vlastních názorů.

5 Komunikační hry

E. Berne (Berne, 2011) se v rámci transakční analýzy zabýval mj. analýzou her jakožto specifických společenských činností. Hra tak v jeho pojetí představuje soustavu, ve které dochází ke společenskému styku, a která má předvídatelný výsledek, ke kterému sama směřuje. Hry se tak automaticky nerovnajíc zábavě, jde spíše o vyjádření specifické série sociálních výměn. Berne v hrách akcentuje uplatňování různých rovin osobnosti aktérů a věnuje se důmyslné a podrobné analýze identifikovaných her.

Význam těchto her autor pojímá na čtyřech rovinách a to historické, kulturní, sociální a osobní (Berne, 2011). Historický aspekt her odráží to, že lidé mají tendenci předávat hry z generace na generaci a vstupovat do svazků s lidmi hrající podobné typy her. To jaké hry hrajeme, pak také silně ovlivňuje naše kulturní prostředí. Sociální aspekt pak naznačuje, že hry jsou jakýmsi mostem mezi zábavou a vážnými intimními mezilidskými vztahy. Nakonec osobní smysl her spočívá ve hře jako prostředku pro utváření identity dané společenské skupiny, v níž se jedinec pohybuje. Dává tak společný zážitek „my“ a zároveň „my“ odlišuje od ostatních („oni“). Participace na určitém typu hry je pak nezbytnou podmínkou na setrvání v dané skupině.

Sledování průběhu jednotlivých partií her popsanych v empirické části práce vedlo k identifikování několika opakovaně se vyskytujících výměn mezi hráči. Registrované výměny nebyly jednorázové a nabyly svého specifického významu. Ve všech třech sledovaných skupinách, ač ne vždy zcela explicitně, došlo k identifikaci těchto tzv. *komunikačních her*. Nejedná se o hry zcela totožné s Berneho pojetím, jde spíše o jejich volnou variaci. Všechny identifikované hry navíc mají společnou formu vtipu, což může odrážet skutečnost, že se jedná o situace her ve hře, resp. v partii deskové hry. Vtipem je zde myšlena forma výměn. Ty probíhají na humorném podkladu nejrůznějších podob. Konkrétní funkce nebo význam komunikačních her se liší a odrážejí originální způsob interagování mezi hráči.

Na základě analýzy byly identifikovány celkem čtyři komunikační hry: *vtip se zrádcem* (skupina č. 1), *vtip s hasákem* (skupina č. 2), *vtip s mrazem* (skupina č. 2), *vtip se psem* (skupina č. 3). Podrobnější analýza jednotlivých identifikovaných komunikačních her je zařazena do empirické části práce.

EMPIRICKÁ ČÁST

6 Metodologie

V následujícím oddíle představuji výzkumnou část práce. Výzkum je založen na pozorování třech herních skupin během herní partie moderní deskové hry *Zima mrtvých*. Na základě doslovných transkripcí pozorování, jsou pak jednotlivé interakce kódovány dle metody IPA. Výzkum lze tematicky zařadit pod zkoumání skupinových interakcí, konkrétně pak hraní moderní deskové hry jakožto specifického způsobu skupinové interakce. V následujícím textu se podrobně zabývám vymezením výzkumných cílů, popisem zvolené metodologie a prezentováním výzkumných závěrů.

6.1 Cíle a výzkumné otázky

Jak již bylo nastíněno výše, výzkumné zaměření se týká zkoumání sociálních interakcí malé sociální skupiny, která je sledována při specifické činnosti, jíž je v našem případě hraní moderní deskové hry. Od začátku plánování výzkumu byla pro tyto účely zvolena již několikrát zmíněná hra *Zima mrtvých*, která svým specifickým semikoooperativním designem otevírá prostor pro rozehrávání rozličných sociálních výměn. Moderní desková hra v sobě nese aspekt společenskosti a tento předpoklad podněcoval výzkumné otázky.

Jako hlavní výzkumná otázka postupně krystalizoval záměr poznat, jak budou vypadat interakce jednotlivých hráčů při této hře. Ten byl poté upřesňován otázkami na to, jaké jsou jejich interakční styly a skupinové role, které během herní partie vyvstávají. Specifika hry spjatá se zářadčovým úkolem podnítila zájem podívat se na hráče s touto rolí blíže a specifikovat jejich taktiku. V průběhu práce s daty došlo také k identifikování již zmíněných komunikačních her, které mne pak zajímají z hlediska jejich podoby a funkce, i přestože byly zachyceny jen v několika málo případech.

Výzkumné otázky tak pro přehled uvádím v následující podobě:

Jaké jsou interakce hráčů?

Jaké lze u hráčů identifikovat role?

Lze nalézt společné prvky ve strategiích zářadčů?

Jaké funkce mají identifikované komunikační hry?

Cíl výzkumu, tedy primárně popis interakčních stylů a rolí jednotlivých hráčů, tak z hlediska odbornosti přispívá k výzkumům sociálních interakcí zkoumaných v tomto případě za specifické situace partie moderní deskové hry. Výzkum však mimo odborného účelu může naplňovat i obohacující zkušenost s populárním fenoménem moderních deskových her v rámci psychologického zkoumání a také bych neopomenula osobní obohacení výzkumníka, kterému bylo umožněno vstoupit do osobního herního mikrosvěta hráčů i herních skupin jako celek

6.2 Metody sběru dat

Jako základní metoda pro sběr dat bylo zvoleno zúčastněné pozorování. Tento přístup byl zvolen proto, aby nebyly významně narušeny přirozené výměny mezi hráči ve skupině. Jako pozorovatel jsem se snažila do herních partií nijak nezasahovat a nenarušovat průběh hry. Vzhledem k tomu, že pro stanovené cíle práce je důležité zachytit přesné interakce mezi hráči, aby mohly být dále zpracovány, bylo také zvoleno pořizování zvukových záznamů herních partií. Celkem se jednalo o sběr dat od třech herních skupin během jedné herní partie.

Přesněji řečeno šlo o pozorování, které lze výstižně popsat přívlastky otevřené, klasické a zúčastněné (Švaříček, Šed'ová, & kol., 2007). Klasické zúčastněné pozorování odpovídá situaci, kdy jsem byla přímo přítomna v prostředí, v kterém docházelo k pozorovaným jevům, přičemž jsem se interakcí nijak přímo neúčastnila a účastníci o mé přítomnosti věděli a byli s ní srozuměni (otevřenost pozorování).

Zvukový záznam umožňuje doslovné zachycení veškerých výměn, včetně způsobů intonace, pauz, nedokončených promluv. Přesný a doslovný záznam pořizovaných nahrávek je také jednou z technik podporujících spolehlivost výzkumu (Švaříček, Šed'ová, & kol., 2007). Doslovné transkripce jsou součástí příloh práce.

Použití nahrávání zvukového záznamu bylo spojeno se získáním souhlasu všech hráčů, což bylo provedeno ústně. Účastníkům bylo vysvětleno, že veškerá data budou anonymizována a použita pro účely zpracování diplomové práce. Hráčům sice nebyl před započítáním pozorování explicitně sdělen primární výzkumný záměr (sledování skupinových

interakcí), nicméně výzkum byl obecně prezentován jako zkoumání hraní moderní deskové hry.

6.3 Výzkumný soubor

Výzkumný soubor tvoří tři herní skupiny, každá o počtu pěti hráčů. V práci jsou skupiny označeny čísly 1–3. Jednotliví hráči jsou označeni pomocí čísla (číslo bylo zvoleno podle pořadí hry v první kole hry) a písmenem pro označení příslušnosti k dané skupině. Hráči ze skupiny č. 1 mají kód *1a* až *5a*, hráči ze skupiny č. 2. jsou označeni *1b* až *5b* a hráči z poslední skupiny č. 3 nesou označení *1c* až *5c*.

Původním záměrem pro výběr souboru bylo naplnění určitých kritérií (tzv. kritériální vzorkování (Hendl, 2016)), a to stálá skupina hráčů, která má zkušenosti s hrou *Zima mrtvých* (tj. ideálně více než jedna odehraná partie). Věkové rozhraní pak vychází z pravidel hry, které je dáno od 13 let s původní preferencí hráčů spíše pozdně adolescentních až dospělých. Stálá skupina byla hledána za účelem toho, aby se hráči mezi sebou znali a herní situace pro ně byla přirozená. Zkušenosti s hrou měly minimalizovat výměny týkajících se neznalosti pravidel a potřeby dotazovat se na věci jimi dané. Tato kritéria se podařila naplnit jen částečně a je to nezbytné zohledňovat při interpretaci dat. Získání vhodných hráčů se ukázalo jako komplikované, a právě z tohoto důvodu byly zahrnuty do výzkumu i skupiny, které tato kritéria zcela nenaplnují. Herní skupiny byly oslovovány a hledány převážně prostřednictvím webového portálu *Zatrolené hry*.

6.3.1 Skupina č. 1

Herní skupina je tvořena třemi muži a dvěma ženami. Jedná se o skupinu, které se nejvíce odchýlila stanoveným kritériím, neboť se jedná o skupinu, z níž čtyři hráči představují stálou skupinou amatérských zájmových hráčů, kteří se ke společnému hraní schází přibližně jednou za měsíc. Tito čtyři hráči měli s hrou *Zima mrtvých* malé zkušenosti (jedna odehraná herní partie). Pátý hráč (hráč 1a) pak představuje jediného zkušeného hráče (kolem deseti odehraných partií), který však tři ze čtyř spoluhráčů skupiny neznal osobně. Jedná se tak o náhodně složenou skupinu. Hráčka 2a (23 let) a hráč 3a (30 let) jsou partneri, stejně tak i hráčka 4a (28 let) a hráč 5a (33 let). Hráč 1a (29 let) je v přátelském vztahu s hráčkou 4a, ostatní hráče neznal a ani oni jeho. Oba páry jsou přátelé.

Menší zkušenosti s pravidly hry, partnerské vztahy i náhodné seskupení mohou ovlivňovat některé pozorované situace. Tyto proměnné jsou reflektovány v rámci analýzy dat.

6.3.2 Skupina č. 2

Herní skupinu tvoří dvě ženy a dva muži. Jedná se o skupinu pravidelně se scházejících hráčů patřící do širšího zájmového uskupení amatérského deskoherního klubu. Setkání probíhají jednou týdně. Hráči se mezi sebou znají. Hráč 1b (32 let) patřil jednoznačně ke zkušenějším hráčům (kolem deseti odehraných partií), hráčka 2b (30 let) patřila k méně zkušeným, hru hrála po delší době a měla tak vyšší potřebu připomínat si pravidla. Hráč 3b (31 let) měl se hrou zkušenosti (přibližně 5 odehraných partií), nicméně ji podobně jako hráčka 2b příliš nevyhledává. Hráčka 4b (16 let) je v příbuzenském vztahu s hráčem 5b (otec a dcera), o jejich zkušenostech s hrou nemám informace, nicméně ji lze hodnotit jako průměrně zkušenou. Hráče 5b (45 let) lze charakterizovat jako rovněž průměrně zkušeného s oblibou této hry.

6.3.3 Skupina č. 3

Skupina představuje hráčskou skupinu v rámci širšího deskoherního uskupení, jehož členové se scházejí v různé četnosti od jednou za týden po několikrát v měsíci. Mezi sebou se znají a v dané herní sestavě již hráli. Skupinu tvoří dvě ženy a tři muži. Hráčka 1c (34 let) patří k nejméně zkušeným (jedna odehraná partie), hráč 2c (35 let) naopak ke zkušenějším. Hráč 3c (48 let) také zkušený hráč a podobně i jeho dcera hráčka 4c (13 let). Hráč 5c (39 let) má tuto hru v oblibě, zkušenosti s ní má.

Kritéria tak nejlépe naplňuje skupina č. 2 a 3, jejichž členové se mezi sebou znají a hrají spolu. Minimální zkušenosti se hrou (alespoň jedna odehraná partie) měli sice všichni hráči všech skupin, nicméně se potvrdilo, že tato minimální zkušenost vede k četnějším dotazům na pravidla a menší orientaci ve hře.

6.4 Realizace výzkumu a zpracování dat

Jak již bylo uvedeno výše, jednalo se o sběr dat od třech herních skupin během jedné herní partie hry *Zima mrtvých*. Vzhledem k tomu, že hra zahrnuje velké množství náhodných proměnných, nebylo možné nastavit všechny výchozí prvky jako totožné, aniž by nebylo

zasahováno do přirozeného běhu hry (např. volba postav, karet apod.). Výchozí podmínky tak byly alespoň částečně shodně nastaveny pro všechny skupiny prostřednictvím stejného scénáře hry a stejných tajných úkolů, které byly mezi hráče distribuovány náhodně.

Získané zvukové záznamy byly doslovně přepsány a uspořádány do přehledných tabulek. Každá skupiny má svou vlastní tabulku, v níž je každá doslovná promluva označena číslem náležejícím příslušnému hráči. Pokud z kontextu přímo nevyplývá, komu je promluva určena, je v závorce uvedeno číslo daného hráče nebo hráčů, kterým je adresována. Pokud hráči v promluvě jmenují některé z hráčů jménem, je jeho jméno nahrazeno příslušným číselným kódem hráče v závorce. Tři tečky (...) znázorňují nedokončenou promluvu. V tabulkách je rovněž vyznačeno, o které kolo hry a tah hráče se jedná.

Data byla následně kódována na základě Balesovy metody IPA. Jako jednotky pro kódování byly voleny významové celky různé velikosti, nejčastěji šlo o celé jednotlivé promluvy. Neverbální signály kódovány nebyly, neboť k tomuto účelu by data musela být buď kódována současně během pozorování, nebo na základě videozáznamu. Kódování nejprve předcházelo podrobné obeznámení s jednotlivými kategoriemi IPA, které jsou poměrně obsáhlé. Teprve poté bylo možné přistoupit k samotnému kódování. Jednotlivým významovým jednotkám pak byly přidělovány kódy odpovídající Balesovým kategoriím.

Ukázka kódování dle IPA:

Hráč	Promluva	IPA
5	Kdo umíte prohledávat?	7
4	Já trochu	6
5	Já můžu v obchodě	6
3	Ty umíš obchod za dva?	7
5	Ne, ale můžu si vzít jednu navíc	6
3	Jo, to myslím	3
4	Víš co, tak já půjdu s tebou	6
3	Ty máš policejní stanici, já mám nemocnici	4
4	Protože já mám zvláštní schopnost všech postav v téže lokaci víš	6
3	Tak zůstaň v kolonii tam je toho strašně (4)	4
4	Jasně	3
1	Já si to nechám a teď jdu s dělníci	6
3	Takže tahleto situace se nás má obecně snažit vypudit z tý kolonie, tak proč tu hromadíme tolik jídla?	5, 8
4	Kdyby přišly horší časy (smích)	2

Jednotlivé číselné kódy ve sloupci IPA odpovídají příslušným kategoriím. Například promluvě „*Kdo umíte prohledávat?*“ je přidělen kód 7, který odpovídá obecné kategorii *Žádá o orientaci*. Nebo promluva „*Takže tahleta situace se nás má obecně snažit vypudit z té kolonie, tak proč tu hromadíme tolik jídla?*“ má přiděleny kódy 5 a 8, neboť hráč jednak analyzuje herní situaci (kód 5, kategorie *Poskytuje názor*) a zároveň se také ptá ostatních hráčů na objasnění důvodu jejich počínání (kód 8, kategorie *Žádá o názor*).

Nicméně se v průběhu přidělování kódů ukázalo, že je problematické kódovat např. čtení instrukcí nebo dotazy na pravidla hry na stejné úrovni s ostatními výměnami. Samozřejmě tento typ interakcí vychází z herní situace jako takové, nicméně byly proto zavedeny doplňkově i vlastní kódy (korespondující s IPA). Ty pak mj. zahrnují specifická označení pro instrukce a dotazy týkající se pravidel: (*p*); informování, vysvětlování, dotazy na instrukce ve hře: (*ins*); symbol „;“ pro jemnější rozlišení Balesovy kategorie 4 (*Poskytuje návrh*) Vlastní kódy tak usnadňovaly a napomáhaly analyzování herních stylů a identifikaci komunikačních her.

Ukázka kódování dle IPA včetně vlastních kódů:

Hráč	Promluva	IPA	vlastní kód
5	Kdo umíte prohledávat?		7 Ptá se na informaci
4	Já trochu		6 Odpovídá
5	Já můžu v obchodě		6 Informuje o stavu
3	Ty umíš obchod za dva?		7 Ptá se na informaci
5	Ne, ale můžu si vzít jednu navíc		6 Odpovídá
3	Jo, to myslím		3 Bere na vědomí
4	Víš co, tak já půjdu s tebou		6 Informuje o postupu
3	Ty máš policejní stanici, já mám nemocnici		4 Pokyn ;
4	Protože já mám zvláštní schopnost všech postav v téže lokaci víš		6 Vysvětluje
3	Tak zůstaň v kolonii tam je toho strašně (4)		4 Pokyn
4	Jasně		3 Souhlasí s pokynem
1	Já si to nechám a teď jdu s dělníci		6 Informuje o postupu
3	Takže tahleta situace se nás má obecně snažit vypudit z té kolonie, tak proč tu hromadíme tolik jídla?	5, 8	Analyzuje herní scénář Ptá se na záměry
4	Kdyby přišly horší časy (smích)		2 Zlehčuje situaci vtípem

6.5 Výsledky a jejich analýza

Výstupy z kategorizace dle IPA jsou přehledně shrnuty v tabulkách pro každou skupinu, v nichž je zřejmé zastoupení jednotlivých interakčních kategorií u všech hráčů, včetně celkových počtů kódovaných interakcí. Na podkladě tohoto kvantitativního přehledu a vlastních kódů jsem mohla analyzovat interakční styly hráčů, které jsou u každého hráče následně charakterizovány. Přehledové tabulky byly nápomocné především pro ujasnění

vztahů mezi jednotlivými kategoriemi. Analýza interakcí vedla také k identifikaci skupinových rolí hráčů. Zpravidla každý hráč zastával několik rolí. Výchozí při úvahách nad rolmi hráčů byla typologie skupinových rolí Benneho a Sheatse. Role, které autoři vymezily tak pak byly mnohdy u hráčů identifikovány. Vedle toho však byly hráčům navrženy i vlastní role, které buď typologie explicitně nezahrnovala, nebo se jednalo o případy, kdy definované role typologií zcela neodpovídaly. Identifikace skupinových rolí dokresluje popis interakčních stylů.

Obsahová práce s daty také vedla k identifikaci komunikačních her, které představují specifické série opakovaných výměn. Vedle toho také věnuji v každé skupině prostor úvaze nad taktikou hráče s tajným úkolem zrádce.

Výsledky jsou prezentovány v následujících třech oddílech odpovídajících jednotlivým skupinám.

7 Herní skupina č. 1

Herní skupina odehrála všech pět kol definovaných herním scénářem, kdy při vyhodnocení posledního kola hry bylo zjištěno, že hlavní úkol byl sabotován hráčem s tajným úkolem zrádce. Hráčům s pozitivním úkolem tak bylo znemožněno vítězství, neboť součástí jejich dílčích úkolů je podmínka splnění hlavního úkolu. Ani hráč s tajným úkolem zrádce nebyl úspěšný, neboť se mu nepodařilo dostat morálku hry na nulu, ani nasbírat všechny potřebné předměty. Bilancí této partie je tak neúspěch všech hráčů.

Tajné úkoly byly mezi hráče náhodně distribuovány následovně:

Hráč 1: *Hlavní úkol je splněn a máte ve své skupině víc postav než kterýkoliv jiný hráč.*

Hráč 2: *Hlavní úkol je splněn a máte v ruce alespoň 4 karty předmětů.*

Hráč 3: **Zrádce:** *morálka kolonie je na nule, máte jen jednu postavu, tato postava je vybavena předmětem zbraně, máte v ruce alespoň jednu kartu potravin, paliva, léků a pomůcek, počáteční předměty neplatí.*

Hráč 4: *Hlavní úkol je splněn a na hracím plánu jsou alespoň dva nemohoucí.*

Hráč 5: *Hlavní úkol je splněn a jedna z vašich postav má alespoň dvě zranění.*

7.1 Interakční styly a role hráčů

7.1.1 Hráč 1a

Hráč svou hrou představuje výrazné zaměření na oblasti **orientace** a **hodnocení**, v nichž dosahuje lehce nadprůměrných zisků. Zcela převažující je jeho orientace na úkolovou oblast z hlediska kategorie *poskytování orientace*. Hráč orientuje své spoluhráče jakožto jakýsi průvodce hrou, který upozorňuje na pravidla (např. „*Nemáš, máš jeden hlas jenom a rozhoduje se jestli se nic nestane [...]*“, „*Zemře postava s nejnižším vlivem a ty další potom budou házet.*“), vysvětluje a reaguje na dotazy týkající se provozních věcí a nejasností v pravidlech („*Kdo proti a proti si můžeš vybrat alternativu.*“, „*No to je právě to, že oni tam zůstali.*“, „*Riskuješ, že tě to pokouše, ale můžeš je to možnost.*“, apod.), potvrzuje domněnky či promluvy druhých. Vstupy týkající se informování o vlastním postupu ve hře však tak časté nejsou. Hráč navíc jen minimálně vyjadřuje potřebu orientace a informací od druhých hráčů, to je zaznamenáno pouze v několika případech.

V hojné míře se hráč vyjadřuje k situaci ve hře, kterou hodnotí či podrobuje analýze („*Ted' už jich možná bude deset, ale jedno vynesení by mělo stačit.*“, „*Já si myslím, že oni to tam prostě pokoušou, co tam je a pak tam zůstanou [...].*“, „*No vlastně se nic moc nestane.*“, apod.). Hráč však neměl potřebu tázat se na hodnocení nebo názor spoluhráčů, a to ani v jednom případě.

Hráč dále orientuje spoluhráče prostřednictvím instrukcí a pokynů nedirektivního charakteru („*A pěkně po jedny.*“, „*Tak běž na stanici, já půjdu pryč.*“, „*Tak ted' je asi potřeba tohle řešit, teda nějaký nástroje.*“ nebo „*A ještě by ses měla asi přesunout*“, atd.).

Pro ilustraci jeho stylu uvádím zaznamenané interakce ze samostatné kategorie *projev solidarity*, z níž je významné především hráčovo četné nabízení pomoci nebo zdrojů: „*Já to vynesu ten koš.*“, „*To já zařídím, to nemusíš.*“, „*Popřípadě kdybyste se potřebovali někam přesouvat, tak mám spoustu paliva.*“, „*Já ho taky můžu vynést, v pohodě, dobrý.*“ apod. V nejvyšším zastoupení jsou u něj kódovány obecné projevy solidarity vůči spoluhráčům.

Co se týče dalších dvou kategorií spadajících do pozitivních reakcí (*uvolňování napětí a souhlas*), tak v nich dosahuje zcela srovnatelných zisků jako ostatní spoluhráči. Obě tyto kategorie jsou u všech hráčů poměrně ve vyrovnaném zastoupení.

Hráčův styl může být v souladu s typologií rolí Benneho a Sheatse (dále jen jako „typologie“) vystižen několika rolemi úkolového zaměření, a to *poskytovatel informací* i *názorů*, *procesní technik* a *rozpracovač*. Úkolové role tohoto hráče bych doplnila o roli *mentora* jakožto zkušeného průvodce a garanta znalostí a analýz relevantních k herní úkolové situaci, na kterého se ostatní mohou obracet.

Ze sociálních rolí dle typologie uvažuji o roli *povzbuzovatele* vzhledem k jeho významným projevům solidarity a také o roli *tichého pozorovatele*. Tato role má však jen částečné průsečíky s popisem *pozorovatele* dle typologie, neboť v tomto případě je prostřednictvím této role akcentováno hráčovo nižší zapojení do vztahové roviny interakcí, kdy se jeho vstupy týkaly primárně chodu hry

Uvedené zaměření na orientování druhých a nižší zapojování do sociální roviny hry je však třeba zohledňovat v souvislosti s herní situací hráče. Tento hráč byl jednoznačně

nejzkušenějším hráčem této partie, bylo tedy na jeho bedrech informovat a pomáhat druhým, čehož se ochotně zhostil. Na druhou stranu je pak logické, že neměl potřebu ptát se druhých na pravidla a úvahy nad hrou vzhledem k jejich absenci čtenějších zkušeností. Na druhou stranu i nižší znalost pravidel nevyklučuje poskytování názoru na to co dělat, což tento hráč však rovněž po spoluhráčích nevyžadoval. Nižší zapojení do vztahové roviny hry pak zřejmě může souviset i s tím, že byl v přátelském vztahu pouze s jednou hráčkou skupiny, ostatní do té doby neznal. Během hry se tak spíše drží zpátky, nechce zcela určovat její tok a nechává tak prostor pro utváření hry zbytkem skupiny.

7.1.2 Hráčka 2a

Nejproduktivnějším hráčem skupiny byla bezpochyby hráčka 2a, která dosáhla nejvyššího počtu celkových interakcí, čímž výrazně dominuje nad ostatními spoluhráči, kteří mezi sebou dosáhli srovnatelných zisků. Hráčka dosáhla v průměru téměř dvojnásobného počtu interakcí. U hráčky převažuje zaměření na oblast **hodnocení** a v menší míře na oblast **orientace**, o něco nižší zisk je pak konstatován v oblasti **řízení**.

Kategorie *poskytování názorů* spadající pod oblast hodnocení zahrnuje její velice četné projevy hodnocení herní situace („*No teda to bude těžký je zavraždit.*“, „*Přijde mi to takový sympatický, že jich tam bylo málo.*“), vyjadřování názorů nebo pocitů (např. „*Mně se líbí číst u toho ty popisky.*“, „*Počkat, třeba to byla fakt něčí úmyslnost.*“ apod.) a v nejvyšší míře analyzování herní situace (např. „*Jídlo, hlavně jídlo potřebujeme.*“, „*No ale v té čerpací stanici je potřeba rabovat.*“, „*Ale ještě nemáme dost potravin.*“, „*No já nevím, jestli nám to teď úplně stojí za...*“ atd.).

Poměrně vyrovnané jsou kategorie *poskytování orientace* a *poskytování návrhů*. Hráčka orientovala skupinu nápadně podrobnými popisy vlastních postupů ve hře, vysvětlováním situace (např. „*Ještě tam nebyla, víš.*“, „*Protože ty už si jí pak nebudeš mít možnost vyložit.*“ nebo „*Ted' můžeš i vraždit s tou jedničkou.*“) či obecně informováním a komentováním dění ve hře („*Opadu je pět.*“, „*Nesmím o tom mluvit.*“, „*No ale tam zbraně vůbec nejsou.*“, „*Umře někdo a ještě pes.*“, apod.).

Nejvýraznějšími interakcemi však byly ty, v nichž instruovala druhé a vydávala pokyny. V této kategorii dosáhla více než třináásobného zastoupení průměrného zisku. U hráčky se projevovala tendence mít přehled o dění a průběžném plnění úkolů, s čímž souvisejí její

četné upomínky toho, co je třeba udělat („*A teď to hlavně vynes.*“, „*Jo ještě dej tam to palivo nejdřív.*“, „*A ještě to náradí tam dej, teď tam budou dvě.*“, „*Nejdřív tam dej to palivo, ať na to nezapomeneš.*“, „*[...]a ještě odsud odejdi.*“ apod.). Hráčka tak představuje primárně organizující styl s různou mírou direktivity a významným zaměřením na splnění úkolu, což sama v jednom okamžiku hry i reflektuje („*No tak já chci vyhrát, no.*“).

Pro hráčku je také typické ujímat se role vůdce v krizových momentech hry, kdy se má skupina rozhodovat. Hráčka obvykle jako první navrhuje způsoby řešení (např. „*Já jsem určitě pro to, abychom to nedělali.*“, „*Já bych to udělala, bejt sebou.*“, „*Já říkám, že ne, není to rozumný, protože tam těch zombie máme tolik.*“ apod.), na kterých zpravidla i trvá. V souvislosti s tím nastala zajímavá situace, kdy hráčka 4a podlehla skupinovému rozhodnutí (k čemuž hráčka 2a aktivně přispěla („*To se vyplatí, tak jinak to stojí strašný úsilí ten bod toho, vždyť na to máme štěstí.*“ a „*Já bych to udělala, bejt sebou.*“), v jehož důsledku přišla o postavu. Hráčka 2a poté opakovaně vyjadřovala jako jediná lítost: „*To nebylo chytrý, promiň, teď mi to došlo.*“, „*Promiň.*“, „*Jsme neměli dělat.*“, „*Jsme to úplně nepromysleli do konce.*“ a „*[...] mrzí mě to.*“.

U hráčky se nejednalo o pokyny kódované jako autoritativní a sebe prosazující příkazy, nýbrž je její přístup chápán jako demokratický a ponechávající druhým prostor pro vlastní rozhodnutí. Přesto u ní byly negativní reakce kódovány v osmi jiných případech (kategorie *nesouhlasu*), což představuje lehce nadprůměrný výskyt. Jednalo se o vyjádření nesouhlasu s postupem jiných hráčů a v jednom případě o výtku (např. „*No dobře, ale ty zbraně, když nebudeme mít, tak to prostě nedokončíme ten úkol.*“, „*Nemáš jak, se nepřesouvej za to není.*“, „*No hlavně nám tím čoveče pořád zvyšuješ odpad.*“).

Nejčastější výměny, a zvláště ty z kategorie poskytování návrhů byly určeny hráči 3a: „*Tak tam ale dej*“, „*Nejdřív tam dej to palivo, ať na to nezapomeneš.*“, „*A je rozumný abys mohl i někoho zabít.*“, „*Můžeš sem, ale nesmíš sem.*“ apod. Tato skutečnost má nejspíše přímou souvislost s faktem, že hráč 3a je jejím partnerem.

Hráčka byla ve hře velice výrazná, usilovala o vítězství, a své úsilí přenášela i na druhé hráče, které se snažila směřovat. Hráččin styl by mohl asociovat již zmiňovaný syndrom alfa hráče, nicméně v této herní partii jej nepovažuji za explicitně přítomný, neboť jak již bylo uvedeno, nejedná se o výhradně autoritativní způsob vedení.

V souladu s typologií rolí se z úkolových rolí nabízí především *poskytovatel názorů* i *informací* a také role *energizéra* udržujícího neustálé směřování k úkolu. Vzhledem k výše popsaným interakcím z kategorie *poskytování návrhů* uvažují také o roli *demokratického vůdce* organizujícího skupinu v plnění dílčích a hlavních úkolů. Ze sociálních rolí typologie nacházím shodu s rolí *povzbuzovatele*.

I přestože hráčka patřila jako většina skupiny k těm, kteří s hrou měli jen malou předchozí zkušenost, prokázala poměrně efektivní adaptaci na situaci hry a stala se jednou z neaktivnějších i v porovnání se zkušeným *mentorem* hráčem 1a.

7.1.3 Hráč 3a

Hráč s tajným úkolem zrádce se zaměřoval na hru především z hlediska věcných informací (kategorie *poskytování informací*) a zvýšený výskyt interakcí je také shledán v kategorii *uvolňování napětí*.

Hráč informuje druhé především o svém postupu ve hře, o své situaci nebo se vyjadřuje k aktuálnímu stavu ve hře (např. „*Do tohohle ne, tam má být deset ne.*“, „*Nic, nesplnila jsi to, musela bys utrpět zranění při přesunu.*“, „*Já tam přebírám jeho schopnosti.*“, „*No moje umře, ale ta nemá zbraň.*“ apod.) či se nad se nad stavem hry zamýšlí („*Mohla dát nahoru nástroje.*“, „*Ted' je musím zabít, anebo musím pryč.*“, „*Umře víc hráčů.*“ atd.). Jeho potřeba informací a hodnocení od spoluhráčů je poměrně nízká, jedná se o faktické záležitosti (např. „*Ty jsi dávala jedno?*“, „*Ty házíš za tamty dvě?*“) nebo se táže na názor („*Já jsem ti to překazil?*“, „*Ale můžu ho přesunout, ne – tam a zpátky?*“).

Výraznou charakteristikou hráče jsou jeho ironizující a humorné komentáře, jejichž čtým objektem byla zvláště hráčka 4a. Analogickým projevem lítosti hráčky 2a nad důsledky zmíněného rozhodnutí pro hráčku 4a byla u hráče 3a ironie a sarkazmus: „*Určitě umři, házej.*“, „*Ona se ráda obětuje pro skupinu, vid'.*“, „*Tady se taky obětovala.*“, „*Na mě je spoleh, neumírám.*“ apod. Hráč byl rovněž aktivním aktérem *vtipu se zrádcem* (podrobněji v podkapitole 7.2.1).

Z hlediska typologie koresponduje jeho styl s úkolovou rolí *poskytovatele informací*; z rolí sociálních pak odpovídá roli *harmonizéra* vztahů. V tomto případě se však nejedná vyloženě o mediaci skupinových konfliktů, nicméně nacházím u něj poměrně pravidelné

pozitivní rozptylování druhých humorem. Pro doplnění obrazu uvažuji také o roli *následovníka* zvláště v souvislosti s přijímáním pokynů a instrukcí. Tato role pak zřejmě souvisí s jeho menší zkušeností s hrou.

7.1.4 Hráčka 4a

Hráčka projevila ve hře obecné zaměření na **orientaci** a **hodnocení** a dále v nižší míře rovněž orientaci na oblast **rozhodování**. U hráčky je také shledán nejvyšší výskyt negativních reakcí.

Polovina interakcí z kategorie *poskytování informací* představuje informování o svém vlastním postupu ve hře. Ve zbytku se pak jedná o faktické informace týkající se zdrojů, kterými ve hře disponuje nebo poskytování odpovědí. Aktivní je hráčka zvláště v hodnocení hry, kdy vyjadřuje své úvahy (např. „*A zároveň nám hoří, to to, jsme říkali, že to vlastně splníme...*“, „*Ale tady to splníme, když se dají čtyři.*“, „*Protože jinak bude nával zombiků ne, hordy.*“), pocity a názory („*To jsem docela naštvaná.*“, „*To spíš byla nepozornost.*“ atd.). Vedlo toho se hráčka mnohdy táže na vysvětlení provozních věcí či pravidel („*Jakého makáče?*“, „*A máme ty zbraně?*“, „*A když se zaplní jednička?*“, „*Jak málo členů?*“) nebo na svůj postup ve hře („*Tak co mám házet?*“, „*Mám vynést odpad nebo mám střílet?*“, „*Tak co mám házet?*“, „*Mám tam ještě kilnout tu nebo mám ještě prohrábnout?*“ atd.). Hráčku také zajímá názor spoluhráčů („*Když přidám teď nemohoucí, je to pro nás nějak zásadní?*“, „*Takže nám hoří tohle?*“, „*Hele jídlo stačí?*“ atd.).

Hráčka byla aktivní v kategorii *uvolňování napětí*, kdy je u ní kódován smích jako reakce na vtipy druhých, nebo se sama na humoru podílí („*Teď mě budete živit za to.*“, „*Tak já jsem tady v nějakým zasněženým lese.*“, „*Brouk umí kung-fu.*“ atd.).

Již zmíněné prvenství v negativních reakcích souvisí především se dvěma situacemi skupinového rozhodování. Hráčka zastávala odlišný názor od většiny, nicméně se nakonec skupině podřídila. V první situaci hlasovalo více hráčů, z nichž právě hráčka 4a a hráč 3a měli odlišný názor. Nakonec se oba podřídili a hlasovali se skupinou. Hráčka prosazovala v tomto případě volbu, která byla v souladu s jejím tajným úkolem („*Stejně měli jsme to dát, máš víc kostek.*“). V druhé situaci se hráčka ve svém rozhodnutí podřídila opět skupině následkem čehož riskovala a ztratila postavu („*Ne! To jste mi neřekli!*“).

Další negativní reakce byly kódovány v souvislosti s „mstou“ hráče 2a související s již popsanými situacemi, které bránily jejímu tajnému úkolu. Hráčka 4a vzala karty hráče 2a, čímž málem překazila zase její tajný úkol („*Já ti dám, že mi budeš kazit úkol.*“, „*Jo, jo, ale nejdřív mi ukaž kartičky.*“, „*Jaj to je nemilé, to je nemilé.*“, „*To je za to, že jsi mi zabila.*“ atd.) I přestože jsou reakce kódovány jako negativní, je nutno podotknout, že ve hře stále převažovala přátelská atmosféra.

Hráčka v průběhu herní partie projevovала zaměření na úkolovou oblast s vyšší potřebou být vedena a orientována druhými. Hráčka se dostala ve hře do konfliktu cílů, a to mezi svým individuálním úkolem a společným. Z typologie rolí tak její styl koresponduje především s úkolovou rolí *vyhledavače názorů* a ze sociálních rolí ji přisuzují roli *následovníka* s akcentem na zmíněnou potřebu směřování. Vzhledem k tomu, že hráčka v několika momentech hry prosazovala své individualistické potřeby, spatřují styčné body také s rolí *sebe-důvěrníka* prosazujícího zájem narušující aktuální skupinový cíl.

7.1.5 Hráč 5a

Poslední hráč skupiny obsadil poslední přičku i z hlediska kvantitativního, neboť disponuje nejnižším celkovým počtem interakcí. Na druhou stranu bylo u hráče kódováno nejvíce interakcí z obecné kategorie **rozhodování**. Kromě toho je také zřejmé jeho zaměření na **orientaci**, a to především v její aktivní formě.

Hráč podobně jako ostatní informuje o svém postupu ve hře, informuje o zdrojích, kterými ve hře disponuje a doplňuje faktické informace (např. „*Já jsem nevynášel koš.*“, „*To není schopnost.*“, „*Já nejsem v kolonii.*“ apod.). Kategorie hodnocení je poměrně vyrovnaně zastoupená a lze zde nalézt jak poskytnutí vlastního názorů a hodnocení („*To by se stejně nepovedlo.*“, „*To jsme nedomysleli hele.*“, „*Právě, potřebujeme jí, jí nemá skoro nikdo.*“ atd.), tak dotazy na názor nebo analýzu druhých („*Proč by to nebyl dobrý nápad?*“, „*Ve škole chcete něco pokilovat nebo ne?*“, „*Každopádně teď můžeš zariskovat?*“ atd.).

Vysoké zisky z kategorie *souhlas* představují primárně vyjádření porozumění a shody prostřednictvím citoslovce „*M-Hmm*“ či jednoslovných přitakání („*Jo.*“, „*No.*“, „*Aha*“ atd.).

Hráč se během hry příliš výrazně neprojevoval a držel se spíše v pozadí. V plnění úkolů byl však aktivní a o hru projevoval zájem. V souladu s typologií uvažuji o úkolové roli *poskytovatele informací* a sociální roli *povzbuzovatele*. Vedle toho navrhuji již dříve identifikovanou roli *tichého pozorovatele* zdůrazňující hráčův méně aktivní způsob zapojování do sociálních výměn. Zde pravděpodobně menší zapojení do vztahové roviny souvisí spíše s jeho osobnostním stylem, neboť herní prostřední pro něj bylo důvěrné, tři ze čtyř hráčů velmi dobře zná. Nižší zapojování obecně však samozřejmě může být v souvislosti s menšími zkušenostmi s hrou.

Tabulka 2. Přehled interakcí skupiny č. 1 dle IPA

Herní skupina č. 1	Celkový počet interakcí	Sociálně emocionální oblast: pozitivní reakce			Úkolová oblast: poskytnutí odpovědí			Úkolová oblast: kladení dotazů			Sociálně emocionální oblast: negativní reakce		
		Projev solidarity	Uvolňování napětí	Souhlas	Poskytování návrhů	Poskytování názoru	Poskytování orientace	Žádost o orientaci	Žádost o názor	Žádost o návrh	Nesouhlas	Projev napětí	Projev antagonismu
Hráč 1	292	16	15	33	27	72	117	7	0	0	4	0	1
Hráč 2	480	14	13	33	82	138	99	64	27	2	8	0	0
Hráč 3	262	3	35	29	14	45	94	25	10	1	6	0	0
Hráč 4	252	8	23	36	13	47	60	30	22	0	4	0	9
Hráč 5	242	9	14	41	12	29	92	26	14	0	5	0	0

7.2 Komunikační hra

7.2.1 Vtip se zrádce

V průběhu hry byl identifikován opakovaný výskyt variací humorné vložky tematizující tajnou postavu zrádce, který byl nazván *vtip se zrádce*. V následujícím textu uvádím záznamy o jeho výskytu s komentářem a souhrnnou tabulku pro přehled o původcích a adresátech *vtipu*. *Vtip* považuji za druh komunikační hry.

Vtip se poprvé objevil v prvním kole a byl vysloven hráčkou 2a:

2a: *Jsi zrádce?* (3a)²

Otázka byla určena hráči 3a a byla položena v žertu v reakci na jeho hodnocení stavu zdrojů ostatních hráčů ve hře. Hráč 3a však vzápětí tento vtip obrací proti jeho původkyni:

3a: *Ten výraz v očích, jasnej zrádce* (2a).

² Číslo v závorce znamená kód hráče, kterému je promluva určena.

Hráčka 2a reaguje opět na stejné vlně, kdy vtíp rozvíjí v hodnocení „zrádcovské“ strategie, resp. prozrazení se v prvním kole (myšleno provést nějaký krok, kterým by se zrádce prozradil):

2a: *Ale to by byla blbost to udělat v prvním tahu, že jo.* (3a)

Poté se vyjadřuje jiná hráčka k původnímu tématu zdrojů, načež jí hráč 3a pokládá analogickou otázku, jako mu položila poprvé hráčka 2a:

3a: *Seš zrádce* (4a)?

Reakcí je poté smích všech. Hráčka 2a následně pokládá otázku týkající se pravidel, v níž nepřímou prozrazuje svůj tajný úkol („dejme tomu, že jsem pozitivní postava“), na což reaguje hráčka 4a obdobným vtípem s tím rozdílem, že není položen jako otázka:

4a: *Jsi zrádce!* (2a)

Vtíp se poté znovu objevuje krátce na to od hráče 3a, který reaguje na postup ve hře hráče 1a:

3a: *Evidentně má úkol zrádce.* (1a)

Skupina reaguje smíchem, načež je vtíp rozvíjen hráčem 5a, který tak uvažuje o jeho „zrádcovském“ úkolu:

5a: *Vylákat zombí ze základny.* (1a)

Na to navazuje hráčka 4a, která v rámci vtípu navrhuje opatření proti zrádci:

4a: *Vyloučíme ho, budem hlasovat.* (1a)

Následuje návrat k hovoru o hře samotné. Výše uvedené lze tak považovat za první epizodu výskytu *vtípu o zrádci*, který byl vysloven či rozvíjen všemi hráči kromě hráče 1a, který byl pouze jedním z jeho předmětů.

Jednorázově se vtíp znovu objevuje na konci prvního kola, kdy je jeho iniciátorem hráč 3a. Ten jej vyslovuje v reakci na nepochopení jednoho ze symbolů hry (nůž jakožto symbol pro začínajícího hráče) hráčkou 2a:

3a: *Jsi zrádce?* (2a)

Zajímavé je, že nyní již hráčka 2a nereaguje rozvíjením vtipu, nýbrž vysvětlením své situace, které již není kódováno jako *vtip se zrádcem*:

2a: *Nejsem, nemůžu ti to říct, co jsem, ale nejsem zrádce.*

Její reakce je kódována jako *vysvětlení, popis situace* (IPA: 6). Její reakce vyvolala smích u hráčky 4a a hráč 3a pokračuje stále v rámci *vtipu se zrádcem*:

3a: *Takových už bylo.* (2a)

Jeho reakce je odměněna smíchem hráčky 4a.

Další výskyt *vtipu* je zachycen v první třetině druhého kola, kdy je namířen proti hráči 3a, který měl potíže s rozlišením funkce materiálu hry (počáteční předměty). Hráčka 4a pomocí vtipu poukazuje na hráčovo zmatení:

4a: *A (3a) není zrádce.*

Pointa je zde tak obrácena, v případech výše bylo jednání hráčů v žertu spojováno s potenciálními strategiemi zrádců, kteří by jednáním mohli skupině škodit. Zde však jde o opak, kdy se hráč na základě nesprávně zapamatovaného pravidla odhaluje a tím by svou potenciální strategií zrádce poškozoval.

Podobně reaguje i hráčka 2a, která svým komentářem doplňuje předešlý:

2a: *Nepochopil svou roli.* (3a)

Hráčka 2a pak vzápětí ještě vtip rozvíjí, připomíná jím strategii zrádce a míří jej opět na hráče 3a:

2a: *Takže teď pro zrádce to taky není dobrý kazit. Protože víme minimálně jednoho, kdo není.* (3a)

O chvíli později se vtip opět objevuje u hráčky 2a zakomponovaný v instrukci o postupu, který je jako *vtip se zrádcem* kódován, neboť vzbudil smích u druhých a vedl k tomu, že na něj hráč 3a reagoval vtipem.

2a: *Máš jídlo, tak dej sem čtyři, ať se nám to dobře počítá, že jedno máme hotový a budeme řešit už jenom tohle a aspoň budem vědět, kdybys byla zrádce, žes to tam dala ty.* (4a)

Hráč 3a vtipem pokračuje (předmětem je v obou případech postup ve hře hráčky 4a):

3a: *To je docela velká šance, že seš to ty.* (4a)

Vtip je poté znovu zaznamenán na konci druhého kola, kdy se vyskytuje zcela izolovaně v reakci na hodnocení hry hráčkou 2a („*To je stresující hra*“), kdy hráč 3a toho využívá a reaguje:

3a: *Pro zrádce je to vždycky na nervy.* (2a)

Komentář je oceněn smíchem skupiny.

Další výskyt vtipu nacházím až po delší době na konci čtvrtého kola, kdy se jedná o výměnu mezi hráčkou 4a a hráčem 3a. Hráč 3a zde obrací do vtipu situaci, kdy hráčka 4a vyjadřuje svou frustraci způsobenou hráčem 3a, který zabránil hráčce v určitém tahu. Hráč 3a o tom neměl ponětí, na což reaguje následovně:

3a: *Ani nevím; nejsi zrádce nakonec?* (4a)

Hráčka vtip nepřijímá a neopětvává jej:

4a: *Ne, nejsem.*

Hráč 3a se nenechává odradit a ve vtipu pokračuje, nicméně skupina smíchem nereaguje:

3a: *My tě vyloučíme z kolonie, jestli potřebuješ.* (4a)

Tato výměna zároveň představuje poslední výskyt *vtipu se zrádcem*.

Prvotní iniciátorkou vtipu byla hráčka 2a, přičemž jeho nejčtenějším původcem v dalších situacích byl hráč 3a, na kterého byl zároveň i poprvé zaměřen. Zajímavé je, že právě hráč 3a měl tajný úkol zrádce, o kterém skupina nevěděla. Hráč 3a *vtip se zrádcem* vyslovil celkem devětkrát a sám byl jeho předmětem celkem pětkrát. Dále vtip iniciovaly a rozvíjely hráčky 2a (pětkrát) a 4a (tříkrát). Samy byly i jeho předmětem (obě čtyřikrát). V jednom případě vtip rozvíjel i hráč 5a, který nikdy nebyl jeho předmětem. Vedle toho hráč 1a byl třikrát jeho předmětem, ale ani jednou jej neinicioval ani nerozvíjel.

Vtip se zrádcem se stal jakýmsi univerzálním prostředkem aplikovatelným na kteréhokoliv hráče za cílem nepřímo poukázat na situace, které by mohly být projevem nekooperace, a to formou zesílení skrze humor. Specifikem také je to, že výměny byly nejsilnější mezi hráči, kteří se znají (např. hráč 3a a hráčka 2a – partneři nebo hráč 3a a

hráčka 4a – přátelé), to by také odpovídalo faktu, že hráč 1a se ani v jednom případě do *vtipu se zrádcem* nezapojil.

Tabulka 3. Přehled linie *vtipu se zrádcem*

Iniciátor vtipu ¹⁾	Předmět vtipu	Rozvíjí vtíp ²⁾	Předmět vtipu
Hráč 2 ³⁾	Hráč 3		
Hráč 3	Hráč 2	Hráč 2	Hráč 3
Hráč 3	Hráč 4		
Hráč 4	Hráč 2		
Hráč 3	Hráč 1	Hráč 5	Hráč 1
		Hráč 4	Hráč 1
Hráč 3	Hráč 2	Hráč 3	Hráč 2
Hráč 4	Hráč 3	Hráč 2	Hráč 3
		Hráč 2	Hráč 3
Hráč 2	Hráč 4	Hráč 3	Hráč 4
Hráč 3	Hráč 2		
Hráč 3	Hráč 4	Hráč 3	Hráč 4

¹⁾Iniciátor = původce vtipu

²⁾Rozvíjí = reaguje na vtíp nebo pokračuje ve svém vtipu

³⁾Barevné značení zachycuje vedení linie vtipu

7.3 Taktika zrádce

Tajný úkol zrádce náležel v této skupině hráči 3a, kterému se jej nepodařilo splnit. Již od prvního kola hry hráč vnášel četné vtípné vstupy a komentáře, které souvisely s rozvojem *vtipu se zrádcem*. I přestože nebyl jeho původce, stal se jeho nejhojnějším uživatelem. V prvním kole hry proběhlo hlasování skupiny, v němž hráč 3a společně s hráčkou 4a vyjádřili svůj názor odlišný od zbytku skupiny. U hráčky 4a bylo zřejmé, že uvažovala v souladu se svým tajným úkolem, u hráče 3a se o tom lze jen domnívat. Rozhodnutí, které hráč navrhoval, by mohlo skupině pravděpodobně ztížit dosahování hlavního úkolu.

Hráč v průběhu hry spolupracoval, souhlasil s instrukcemi ostatních hráčů, podle nichž také mnohdy jednal. Vzhledem k tomu, že charakter tajného úkolu zrádce koresponduje se zaměřením skupiny na kumulaci určitých materiálů, byl ve svém shromažďování zdrojů nenápadný. Nikterak se ani neodhalil v průběžných krizových úkolech, na které hráči přispívají (karty jsou dávány rubem nahoru). Sem mohl odkládat i jiné než úkolem definované karty, což by mělo pro skupinu negativní důsledky. Své nenápadné jednání i podporoval instrukcemi a připomínkami plnění úkolů („*A jestli máš jídla, tak je rovnou*

odhod' do toho vítězného.“, „Možná ještě rozdej zbytek, protože ty už končíš úplně, ne.“), dokonce se bránil riskantnímu kroku, jehož negativní důsledek by mu pravděpodobně mohl přispět („No není, kdyby mi umřela postava, tak nesplníme úkol, bych měl...?“).

Celá partie hry byla dohrána do konce, přičemž se při závěrečném vyhodnocení zjistilo, že v hlavním úkolu byla karta nesprávného typu (tzv. počáteční předmět). Skupina zjištění zpočátku považovala spíše za něčí omyl:

1a: *Pokud to nebyl úmysl něčí.*

4a: *To spíš byla nepozornost.*

2a: *Počkat, třeba to byla fakt něčí úmyslnost.*

Poté následovala diskuze o tom, zda zrádce mezi hráči je. Z vyhodnocení úkolu přítomnost zrádce vyvodila hráčka 2a a hráč 1a:

2a: *Já nevím, je tady zrádce, že jo?*

1a: *Zrádce mezi náma je.*

Hráčka 4a vyjadřovala překvapení („*Kecáš, fakt jo?*“) a následně jako první označila hráče 3a. Zde se domnívám, že tak hráčka učinila, kvůli hráčovým četným vtipům, jejichž častým objektem byla právě ona.

Hráč 3a poté zhodnotil svůj tajný úkol následovně: „*Musíš mít hrozně moc věcí u sebe.*“, čímž vyjádřil svůj neúspěch. Akt vložení jiné karty do hlavního úkolu tak sice znemožnil skupině zvítězit, nicméně hráči s tajným úkolem zrádce se nepodařilo dostat morálku hry na nulu (po vyhodnocení posledního kola byla na dvou bodech), ani beze zbytku naplnit další podmínky úkolu.

8 Herní skupina č. 2

Herní skupina odehrála celkem tři celá kola. Čtvrté kolo bylo předčasně ukončeno následkem toho, že se morálka hry dostala na nulu. Hlavní úkol hry se splnit nepodařilo, což znemožnilo i splnění dílčích (pozitivních) tajných úkolů. Ani zrádce nebyl ve svém tajném úkolu úspěšný.

Tajné úkoly:

Hráč 1: *Hlavní úkol je splněn a máte ve své skupině víc postav než kterýkoliv jiný hráč.*

Hráč 2: *Hlavní úkol je splněn a jedna z vašich postav má alespoň dvě zranění.*

Hráč 3: *Hlavní úkol je splněn a máte v ruce alespoň 4 karty předmětů.*

Hráč 4: *Hlavní úkol je splněn a na hracím plánu jsou alespoň dva nemohoucí.*

Hráč 5: **Zrádce:** *morálka kolonie je na nule, máte jen jednu postavu, tato postava je vybavena předmětem zbraně, máte v ruce alespoň jednu kartu potravin, paliva, léků a pomůcek, počáteční předměty neplatí.*

8.1 Interakční styly a role hráčů

8.1.1 Hráč 1b

U hráče v průběhu hry dominují interakce obecně zaměřené na **orientaci** a **hodnocení**. Zaměření na orientaci kromě četných sdělení za účelem informování druhých (včetně popisu vlastní herní činnosti) nebo odpovědí na otázku, obsahovalo především objasnění různých více či méně problematických okruhů hry.

Hráč se dobrovolně ujal role *arbitra pravidel*. Pravidla připomínal v situacích, kdy jich bylo třeba (Např. „*Ne dospod, jedinej ten hasič tu míchá*“ nebo „*Ty si z nich vybereš dvě, když budeš hlučit tak ze tří, ted' ze dvou*“, „*Ale můžeš přehazovat, víš to*“ apod.) nebo na přímá vyzvání svých spoluhráčů. Pravidla hry a především některé sporné momenty měl potřebu prověřit („*Podej pravidla*“, „*Myslím, že to bych si měl zapsat a vznést dotaz na zatrolenkách, snad si to budu pamatovat*“). O pravidlech diskutoval především s hráčem 3b a 5b. Kategorie orientace rovněž zahrnuje potřebu být informován, přičemž v tomto

případě šlo o především o potřebu faktické informovanosti („*A ty si dohrála?*“, „*Co si dělala vlastně, uklízela?*“ apod.).

Z hlediska interakcí zaměřených na hodnocení se jedná o analyzování herní situace, hodnocení hry, spoluhráčů, zhodnocování vlastních zdrojů, úvahy nad postupem a situací a v neposlední řadě vyjadřování svého názoru na věc.

Hojně zastoupeny jsou rovněž samostatné kategorie *Poskytování návrhů* a *Uvolňování napětí*. Kategorie *Poskytování návrhů* zahrnuje pokyny pro ostatní hráče týkající se postupu ve hře. Pokyny a instrukce, které od hráče zazněly, ponechávaly druhým samostatnost a nejednalo se tak o rozkazy, jejichž splnění vyžadoval („*Jak chceš, tak jdi do čerpačky*“, „*Snaz se někoho zabít hlavně*“, „*Přesně a teď se přesuň*“, „*Furt můžeš střílet*“ atd.). Instrukcemi se snažil dohlížet na plnění dílčích i hlavních úkolů.

Kategorie *Uvolňuje napětí* hojně obsahuje projevy, ve kterých baví druhé prostřednictvím humoru („*On se svlíkl a taky má pod tím bikini*“), zlehčování vážnosti situace („*Bude zoubek*“ apod.) či je sám pobaven (resp. směje se). Humorné výměny nejčastěji probíhali mezi ním a hráčem 5b, v menší míře i mezi hráčem 3b.

U hráče jasně dominuje zaměření na úkolovou oblast, a to konkrétně na poskytování odpovědí. Celkový styl hry byl nedirektivní s tendencí nastolovat témata k diskuzi. V souladu s jeho zaměřením na pravidla hry mu přisuzuji roli *arbitra pravidel*. Tato role v souladu s typologií spadá do úkolových rolí. Role *arbitra pravidel* se může překrývat s rolemi *rozpracovače*, *poskytovatele informací* a *procesního technika*.

Pro doplnění obrazu přisuzuji hráči rovněž roli *baviče*, neboť do hry vnášel humorné vložky a komentáře, které ve velké míře inicioval. V typologii žádná role specificky zaměřená na humor není, z části však nacházím průsečíky se vztahovou rolí *povzbuzovatele* a částečně může připomínat i *hledače uznání* z individualistických rolí, kdy humorné komentáře mohou posloužit i k zvýšení pozornosti, nicméně zde nejde o projev individualismu, neboť humor má u hráče sociální rozměr.

8.1.2 Hráčka 2b

Hráčka v součtu dosáhla nejmenšího počtu celkových interakcí, který je o více než o polovinu nižší než nejvyšší počet interakcí hráče této skupiny. U hráčky zcela převažuje

zaměřením na *orientaci*. Potřeba nechat se orientovat i aktivní forma orientovat druhé jsou poměrně vyrovnané, poskytování orientace však převažuje.

Informování spočívalo v podávání informací o postupu ve hře, odpovídání na dotazy druhých či podání vysvětlení. Nápadnými jsou pak u hráčky především její časté žádosti na poskytnutí informací zahrnující nejen pravidla, což lze vysvětlit malou zkušeností se hrou, ale i informací provozních („*Cílem je tady co, aby byly tři?*“, „*Tady by měla být ta plechovka jo?*“, „*Kolik je tady karet?*“, „*Máš oba ve škole?*“, „*Ona bude teď první, že jo?*“ apod.). Samozřejmě je zde nutné uvážit relevantní domněnku, že dotazy na provozní věci ve hře (i pravidla) souvisí s její malou zkušeností s hrou, která může její výměny s druhými ovlivňovat. Na druhou stranu hráčka má v porovnání se spoluhráči nízké zisky i v dalších kategoriích, které nemusí souviset s mírou znalostí pravidel (kategorie zaměřené na hodnocení, regulace napětí a skupinovou integraci).

Významnější zisky byly také identifikovány z oblasti hodnocení, ve které mírně převažuje analyzování a úvahy nad situací a hodnocení situace. Vyšší výskyt je rovněž ze samostatné kategorie *Uvolňování napětí*, kde jsou zaznamenány téměř v polovině případů její pozitivní reakce smíchem, a ve zbytku případů situaci zlehčuje nebo humorné vložky rozvíjí.

Celkový styl hry není příliš výrazný, do výměn příliš nevstupuje, působí jakoby upozaděna druhými, nicméně není hráči přehlížena ani se nestahuje (její dotazy jsou zodpovídaný, převažují pozitivní reakce). Nápadné jsou dotazy na provozní věci ve hře. Hráčku považuji za *sběratelku informací*, což je role, která koresponduje s úkolovou rolí *hledáč informací*, nicméně u hráčky neplatí sbírání informací za účelem kladení významu na fakta, nicméně jde spíše o získání zdrojů pro zvýšení akceschopnosti. Tento fakt však s vysokou pravděpodobností souvisí s nižší zkušeností s hrou, kterou hráčka hrála po delší době. Pro dokreslení úvahy nad zkušenostmi se hrou lze také uvažovat o roli *amatér*, která může ovlivňovat jak úkolovou, tak sociální oblast.

8.1.3 Hráč 3b

Hráč 3b dosahuje vysoké zisky v oblastech **orientace** a **hodnocení**. Poměrně vyrovnaného zastoupení jsou také interakce zaměřené na **rozhodování**, **řízení** i **regulaci napětí**. Z hlediska orientace dominují interakce, v nichž hráč orientuje druhé, a to nejen o svém

postupu ve hře, ale i zodpovídáním dotazů týkajících se provozních věcí i pravidel. V skupinové diskuzi byl aktivní.

Hojný výskyt byl také z oblasti hodnocení, kdy hodnotí herní situaci („*To je jedno, katastrofa to tak jako tak.*“, „*To je špatné toto.*“, „*Jidla je dost.*“ „*apod.*“), hru („*No ty v uniformách mívají většinou velmi předvídatelné požadavky.*“, „*Celej scénář by byl dobrej, kdyby to tady, protože ty tady s hasákem.*“ *apod.*“), a především analyzuje herní situace (např. „*Morálka to přežije, ale bohužel přijdeme o dvě nelepší postavy.*“) a promýšlí situace („*Potřebujeme pět zbraní a seš zatím jediná, kdo zbraň má, myslím.*“, „*Problém je, že asi nevyužiji ty kostky.*“, „*I když ono jich stejně přijde hodně*“). Hráč také poskytoval návrhy na postup a pokyny neautoritativního charakteru („*Musíme hledat jídlo.*“ „*Tak zůstaň v kolonii, tam je toho strašně.*“, „*Já bych ten hasák hodil sem.*“ *apod.*“).

Interakce z oblasti zaměřené na rozhodování jsou zcela vyrovnané a zahrnují, jak pozitivní reakce vyjadřující především souhlas či potvrzení úvahy a postupů druhých, tak negativní reakce, které jsou u tohoto hráče nejčastěji zastoupeny. Jedná se o různou míru intenzity vyjádření nesouhlasu s postupem jiného hráče („*Ne, počkej, právě, že ne.*“, „*Ne, kašlete na to.*“, „*No jo ale ty vraždíš, to není dobrý, ty vraždíš zombie, který vraždit nepotřebujeme.*“ *apod.*“), výtky (např. „*Ale jako to je ta chyba co z týhle hry udělala absolutně prohranou, jako jo.*“, „*Ty jsi zase nenavařila, už nevíš na co máš tu kuchařku*“.) nebo opakované vyjádření skepse nad prognózou hry („*Ale prohrájeme za chvíli.*“, „*No to jedno, to už je jedno na co prohrájeme.*“ *apod.*“).

Projevy skepse byly důsledkem toho, že v určitém momentu hry došel hráč k závěru, že hra již je ztracená. Nepřímo na to upozorňuje od začátku třetího kola: „*No protože viděl, že to je mrtvý, já jsem si teda neuvědomil, co to znamená, jinak bych tam hodil ten mop, jsem nečekal, že nikdo z nich už nic nemá.*“, explicitně se vyjadřuje o chvíli později: „*Chcete to hrát dál nebo už uznáte, že jsme v pytli?*“, na což hráč 5b reaguje implicitním připomenutím výzkumné situace: „*Ne to nemůžeš, dát povel ty, to musí přijít se shora*“, na což hráč 3 reaguje souhlasem („*No dobře.*“). V polovině třetího kola se opět skepticky vyjadřuje: „*Ale jako to je ta chyba co z týhle hry udělala absolutně prohranou jako jo.*“. Na konci třetího kola vznesl návrh na předčasné ukončení: „*Paní psychologko, ukončete to, tohle je prostě, já jako šachista říkám, že jsme se před deseti tahy měli vzdát, protože tady*

hrajeme prostě nehratelnou hru teď.“, na což mu opět hráč 5b odpovídá, nyní již explicitním poukázáním na výzkumnou situaci: *„Je to součást výzkumu, tak musíme vytrvat, právě teď jsi zapsanej, že jsi to chtěl vzdát.“* Hráčova skepse je patrná po zbytek hry, nicméně hru nesabotuje a podílí se na ní až do konce.

Významné jsou také interakce ze samostatné kategorie *Uvolnění napětí*, do které patří jeho zlehčování situace vtipem, který buď sám iniciuje (*„Hergot ty holky nějak mrznou.“*, *„Kdyby ses díval pod lavice.“*, *„To je knihovnice, co se diví knížkám v knihovně, čekala, že budou v knihovně tuříny nebo co.“* apod.) nebo jen rozvíjí (*„Ne ona je jenom dispečerka, vysílá ostatní, kam maj jezdit.“*, *„Zlikvidováno externí firmou.“*).

Hráč také nejčteněji ze všech nabízel spoluhráčů pomoc formou nabídky svých zdrojů nebo návrhu postupu (*„Počkejte, já budu mít příště dost kostek, já to tady celý přilákám, uklidím.“*, *„Tak až se někdo objeví tady, tak mě zase požádejte o pomoc, já mám toho tady pro vás hromadu.“*, apod.)

Hráč 3b se během hry jevil jako výrazný stratég, který ve hře postupuje dle plánu a pečlivě promýšlí své kroky. Snažil se v podobném duchu směřovat i ostatní hráče (např. *„Takže, tahleta situace se nás má obecně snažit vypudit z té kolonie, tak proč tu hromadíme tolik jídla?“*), nestavil se však do role vůdce, jen málokdy uváděl explicitní pokyny druhým. Usiloval spíše o nedirektivní vedení. I přes četné negativní reakce na herní situaci vyskytující se v druhé polovině hry považují hráčův celkový přístup za pozitivní, neboť se na hře se až do konce aktivně podílel a aktivně ji nesabotoval. Sabotování hry sice v jeden moment tematizuje (*„Tak mám tu hru úmyslně prohrát, že budu cestovat z lokace do lokace, dokud mě to neklepne?“*), šlo však zároveň o zlehčení situace, a navíc tak ve skutečnosti nejednal.

Z výše popsaného uvažují o roli *hlavního стратега*, což koresponduje s úkolovými rolemi. Vedle toho lze ještě dle typologie vymezit role *iniciátora řešení*, *poskytovatele názorů*, *koordinátora* i *kritika*. Částečně lze také uvažovat o individualistické roli *blokátor* ve smyslu hráčova negativismu, a to zvláště od druhé poloviny hry.

8.1.4 Hráčka 4b

Hráčka 4b disponuje druhým nejnižším počtem celkovým interakcí, který je o polovinu nižší než nejvyšší dosažený počet interakcí (hráč 5b). U hráčky převažují interakce zaměřené na **orientaci** a v menší míře zaměření na **hodnocení** a **regulaci napětí**.

Hráčka v porovnání se spoluhráči neinformuje skupinu tolik o svém postupu ve hře, jedná se spíše o odpovědi na otázky a informování nebo vysvětlování za účelem objasnění situace. Vyskytují se zde i otázky na provozní věci, které ovšem nejsou v takové míře jako u hráčky 2b. Z hlediska kategorie *poskytování názoru* pak jde o vyrovnané zastoupení analyzování a uvažování o situaci ve hře, vyjadřování názoru či pocitu a hodnocení.

Vyšší zisky má také v kategorii *uvolnění napětí*, v níž zlehčuje situaci humorem („*Není ti zima?*“, „*Takovej hamoun.*“, „*Tě asi vyloučíme, mám málo postav.*“ apod.), rozvíjí vtip nebo se humorným vsuvkám směje.

Nadprůměrné je i zastoupení kategorie *projev solidarity*, kdy jde především o vyjádření vděku, omluvy nebo obecně o nabídky pomoci či urovnání situace („*Nechceš se vyléčit?*“, „*Tak a co teď, můžu někomu dát vybavení.*“, „*Vždyť jsme ještě neprohráli.*“ apod.)

U hráčky se také opakovaně vyskytuje projev skepse, který není vždy kódován jako negativní reakce a má konstantní podobu prognózy o tom, zda postava ve hře „umře“: „*Ted' umře*“, „*Ted' umřu tyjo*“, „*Tady umřem*“, „*Takže umřeme*“, „*Umřu*“ apod. Dle kontextu se jedná o hodnocení situace, které má humornou konotaci, či je promluva chápána jako vyjádření skepse. Jedná se o situace, kdy ho hry vstupuje prvek náhody (kostka osudu), která rozhodne o důsledku, kterým může být i smrt postavy, tj. její konec ve hře.

Hráčka také byla několikrát objektem výtky jiných hráčů. Výtka se týkala jejího opomenutí vykonání určitých činností ve hře souvisejících s postavami, kterými hráčka disponovala. Její reakcí ve třech případech byla omluva „*Pardon*“, což bylo kódováno jako pozitivní reakce omluvy a v jednom případě šlo o reakci, v níž se neomlouvala a ta byla kódována jako reakce negativní, v níž chrání sebe sama („*No jsem na to zapomněla, mám myslet na všechno?*“).

Styl hráčky se zdá spíše pasivní, nicméně nejedná se o nezáměr o hru, hráčka byla angažovaná např. ve zmíněných projevech solidarity. Z hlediska rolové typologie uvažují o dvou sociálních rolích, a to *následovníka* a *povzbuzovatele*. Prvá odpovídá hráččině celkovému nižšímu aktivnímu zapojování do skupinového dění a druhá pak odráží především její solidární orientaci.

8.1.5 Hráč 5b

Hráč 5b získal nejvíce interakcí ze všech spoluhráčů. Jeho reakce směřovaly do oblasti **orientace**, **hodnocení** a také významnější výskyt je zaznamenán v oblasti **regulace napětí**.

Z oblasti orientace se jedná o informování o svém postupu, poskytování odpovědí na dotazy, informativní a vysvětlující vstupy a v neposlední řadě i diskuze nad pravidly, která probíhala nejčastěji s hráčem 1b. Hráč také poměrně hojně kladl dotazy za účelem objasnění situace (např. „*A kdo tam šel, servírka jo?*“, „*A kdo je Olivia Brownová?*“, „*Počkat, každý hráč nebo jen my dva?*“). Mimo toho kladl rovněž dotazy na objasnění pravidel nebo instrukcí ve hře („*A mně hrozí zub taky při experimentování?*“, „*Karty se odhoděj všechny a bere se nová postava, že jo?*“, „*Můžeme si krást mezi sebou věci?*“ atd.).

Hráč dosáhl rovněž prvenství v počtu vstupů spadajících do obecné kategorie hodnocení. Hráč vyslovoval především hodnocení týkající se herní situace („*To se nám docela daří.*“, „*No ta morálka je blbý.*“, „*Je tam bordel.*“), úvahy nad postupem („*Co může, může střílet, takže nejdřív prohledám, a kdyby náhodou umřel, tak...*“, „*Nebo půjdu do čerpačky, to je jedno.*“, „*Počkej, kdo má střelbu lepší, tak snad to přežije.*“ apod.). Hojně je také kódováno vyjádření názoru nebo pocitu („*To je škoda.*“, „*Já myslím, že ne, stejně budeme umírat, takže je to úplně jedno.*“, „*Ještě že mám toho dědka.*“ apod.).

Další prvenství dosáhl v počtu projevů v kategorii *uvolňuje napětí*. Pro hráče bylo typické zlehčování situace humorem („*Tak se hold jednou všichni sejdem v kolonii.*“, „*Hele strízlivý nás nedostanou.*“), různé vtipné komentáře („*Z cizího krev neteče.*“, „*Šeřík, přišel šeřík, ve městě je nový šeřík.*“, „*Zastřelte ho někdo.*“) či rozvíjení vtipů.

Hráč v některých situacích projevovat negativní reakce, v nichž chránil nebo prosazoval sebe: „*Ne nechci, už jsem si vyléčil sám.*“, „*Ještě desetkrát zopakuj, že jsem to zkazil.*“, „*Nebo jiné postavy, takže vyléčím sebe.*“, „*Tak jo seru na tebe.*“). Všechny zmíněné reakce

jsou stále na pomezí žertu a nejedná se o zcela explicitní projevy nepřátelství. Hráčovy negativní reakce jsou do určité míry důsledkem opakovaných výtek spoluhráčů, a zvláště pak *vtipu s hasákem*, o němž bude řeč později. U hráče je také v jednom případě kódován *projev napětí*, kdy jde o vyjádření rozčarování (opět následkem *vtipu s hasákem*), které je však zmírňováno smíchem: „*Nevytáčeš mě s tím, nebo s tím už hodlám normálně...*“ (smích).

U hráče je nápadné množství promluv zahrnujících jak komentování vlastní hry, kladení dotazů, diskuze o pravidlech tak bavení druhých. Jeho styl hry je poměrně solitérní, je zde však otázkou, do jaké míry se jedná o důsledek jeho „zrádčovské“ role ve hře (podrobněji o roli zrádce v podkapitole 8.3.).

Dle výše popsaného uvažuji o roli *individualisty*, což je vztaženo především k úkolové oblasti. Dále je zde možné v souladu s typologií uvažovat o roli *poskytovatele názorů*. Z hlediska individualistických rolí je také možné uvažovat o roli *sebe-důvěrníka*, kterou je možné zde identifikovat z interakčních projevů vzhledem ke specifické roli zrádce. Ze sociálních rolí, uvažuji o již dříve uvedené roli *baviče*

Tabulka 4. Přehled interakcí skupiny č. 2 dle IPA

Herní skupina č. 2	Celkový počet interakcí	Sociálně emocionální oblast: pozitivní reakce			Úkolová oblast: poskytnutí odpovědí			Úkolová oblast: kladení dotazů			Sociálně emocionální oblast: negativní reakce		
		Projev solidarity	Uvolňování napětí	Souhlas	Poskytování návrhů	Poskytování názoru	Poskytování orientace	Žádost o orientaci	Žádost o názor	Žádost o návrh	Nesouhlas	Projev napětí	Projev antagonismu
Hráč 1	491	15	66	24	52	86	173	51	11	0	13	0	0
Hráč 2	205	2	19	15	3	21	71	55	12	5	2	0	0
Hráč 3	459	11	54	22	47	102	147	40	9	0	22	2	3
Hráč 4	250	14	40	25	8	35	80	32	7	1	7	0	1
Hráč 5	520	7	80	28	41	106	169	51	15	4	8	1	10

8.2 Komunikační hry

8.2.1 Vtip s hasákem

Vtip s hasákem představuje komunikační hru, která původně vzešla ze sporu mezi několika spoluhráči ohledně postupu ve hře. Ve stručnosti se jednalo o situaci, kdy hráč 3b a hráč 1b naléhali na hráče 5b, aby se vzdal vybavení tzv. *hasáku* pro společný cíl skupiny. Hráč 5b však s krokem nesouhlasil a chtěl si jej ponechat pro sebe.

Tato výměna se postupně transformovala ze sporu do vtipu, který však sloužil jako upomínka výtky mířené proti hráči 5. Slovo *hasák* se tak stalo jakýmsi magickým heslem, které se neslo poslední třetinou hry.

Poprvé se *hasák* objevil v zmiňovaném konfliktu mezi hráčem 5b a hráčem 3b, který na situaci upozornil:

3b: *A není to blbej nápad dávat si ten hasák? Vždyť ten ji jenom zlepšuje kostku, to je kravina.*

Hráč 5b na svém kroku trvá:

5b: *Není, to stačí.*

Hráč 3b však ve svém přesvědčování pokračoval:

3: *Já bych ten hasák hodil sem.*

Do diskuze se po chvíli zapojil i hráč 1b:

1b: *No tak ten hasák si tam nedávej a uteč ještě... No ne protože ten hasák jako...*

Po intervenci hráče 1b hráč 5b na chvíli zvažoval, zda se nepodřídí („*Počkej, no když se to nesplní, tak tohleto se vrátí sem zpátky, hasák dám teda támhle.*“). Hráč 5b se dotazuje hráče 1b na zdroje, který přiznává, že žádné nemá. Toho hráč 5b využívá a pokládá otázku:

5b: *Proč mě nutíš tam cpát hasák? (1b)*

Hráč 5b se rozhodl si kartu s *hasákem* ponechat. Později je *hasák* opět tematizován, a to vzhledem k jeho přínosu pro hráče 5b:

3b: *Házej nebo to nemusíš, když je to hasákem? (5b)*

5b: *Ne, jo můžu, musím.*

3b: *No, tak k čemu to je potom právě, pěkná blbost.*

Další výskyt je zaznamenán o něco později, kdy nabývá humorný podkres, resp. vede ke smíchu skupiny:

b3: *Já ti ji taky nemám, zmrzni si i s hasákem! (5b)*

Vzápětí však tentýž hráč dodává:

3b: *Si vyložil hasák jen, abys místo toho mohl hledat, vždyť tohle nemělo cenu.*

Zde promluva má formu pouze výtky.

Další výskyt je umírněnější a má formu pouze informativní („*Tak k čemu kancelářský potřeby, když nám stejně ten hasák nedal.*“), nicméně vedl k reakci hráče 5b, který tímto přistupuje na komunikační hru *vtip s hasákem*:

5b: *Hasák je stejně nejlepší.*

V následujících situacích je hasák využíván jako symbol pro výtku namířenou proti hráči 5b, která je však odlehčena humornou nótou, přičemž sám hráč 5b je čteným aktérem *vtipu s hasákem*:

Např.

1b: *Hasák ti řeknu.*

1b: *A jak se utíká s hasákem (smích) za opaskem?*

5b: *Trochu řinčíš, ale dá se to*

1b: *Doufám, že použiješ ten hasák. (smích)*

5b: *Jo já už jsem se lekl, že nemůžu, můžu, mám hasák.*

5b: *Vůbec ne, když mám tady hasák!*

3b: *Něco zabij, tak máš hasák. (smích)*

3b: *Vítězství je na dosah hasáku.*

Hráč 5b *vtip s hasákem* dokonce sám reflektuje: „*Já myslím, že hasák se mnou potáhne asi dlouho, já tady ukončím členství asi.*“.

Vtipu se aktivně účastnily především hráči 1b a 5b, hráč 3b pouze částečně, neboť ne vždy přistoupil na komunikační hru (např. „*Tak na co máš ten hasák, když tu jedničku přehazuješ?*“) a výtku nijak nezlehčoval.

Vtip s hasákem lze chápat jako komunikační hru, která svou formou zmírňuje výtku určenou konkrétnímu jedinci, který sám na hru přistupuje.

8.2.2 Vtip s mrazem

Jiná komunikační hra, kvalitativně odlišná od výše popsané je vtip s mrazem. Vtip je dán několika faktory. Mráz není náhodné označení, neboť vychází z prostředí hry, ve které odehrává a souvisí také se specifickým důsledkem hodů kostkou (kostka osudu) tzv. *omrzlinou*. Tato komunikační hra se objevuje a má i svůj počátek právě v situaci, kdy byl hozen důsledek *omrzlina*. Hovořím však o komunikační hře, neboť výměny, které jsou

zahrnutý do *vtipu s mrazem*, nemají pouze informační význam, ale zvyšují pozitivní reakce (jako je smích, uvolnění), které podporují skupinovou integraci a kohezi. Význam hry je tak především sociální.

Např.:

3b: *Jé mrznu.*

1b: *Mrzne.*

4b: *Není ti zima?*

Nebo:

3b: *A taky mrzne.*

5b: *A taky mrzne, zima no.*

1b: *Mozek mrzne, chceš požádat o lék?*

[...]

1b: *A oblíkni si ty holky, ti furt mrznou.*

Nebo:

3b: *Hergot ty holky nějak mrznou*

Nebo:

4b: *Já myslela, že mrznou jenom holky?*

Smích

5b: *Ne i psychiatr.*

1b: *On se svlíkl a taky má pod tím bikiny.*

A na závěr kombinace vtipu s hasákem a vtipu s mrazem:

3b: *Já ti ji taky nemám, zmrzni si i s hasákem. (5b)*

8.3 Taktika zrádce

Role zrádce v této skupině připadla hráči 5b. Hráči se sice úspěšně podařilo podpořit předčasný konec hry pádem morálky, nicméně další část tajného úkolu splnil jen částečně, což bylo navíc pravděpodobně způsobeno špatným pochopením instrukce:

1b: *No počkej, ale máš mít jen jednu postavu. (5b)*

5b: *Aha jen jednu.*

Hráč byl v průběhu celé partie velice aktivní co do počtu vstupů a výměn, zapojoval se do diskuzí nejen o postupu, ale i pravidlech. Hojně užíval humorných a ironických komentářů.

Jeho postup do konce druhého kola lze považovat za nenápadný, neboť na sebe ničím neupozornil a ani dílčí úkol na odvrácení krize nijak nesabotoval. První konflikt je spjat s vynořením *vtipu s hasákem*. Tento incident mohl vnést jisté pochybnosti právě do jeho aktérů – hráče 3b a hráče 1b, nicméně explicitně jej ze zrádčovství nikdy během hry neobvinili.

V druhém kole však úkol na odvrácení krize již splněn nebyl. Na stavu se podílel otevřeně hráč 5b (situace *s hasákem*), ale i hráč 1b, který žádné zdroje k odvrácení krize neměl. Krizový úkol poté není splněn ani v dalším kole, nicméně ani zde žádné podezření nepadlo, neboť na krizový úkol opět nebylo schopno přispět více hráčů.

Hra byla zakončena po tahu hráče 5b, jehož postava vlivem důsledku hodu kostkou osudu zemřela a tím se počítadlo morálky ve hře dostalo na nulu. Z hráčova komentáře po této události („*Jenže já byl svině a vyhrávám, když morálka jde na nulu a když jsem měl zbraň, víš.*“) lze usuzovat, že konec hry uspíšil úmyslně pokoušením „osudu“ těmi tahy ve hře, které vyžadují hod kostkou osudu. Pravděpodobně by se nesnažil o tak rychlý konec, kdyby nepřehlédl instrukci svého tajného úkolu udávající počet postav, který nenaplnil.

Obecně lze hráčovu strategii považovat za úspěšnou, neboť ačkoliv možná někteří hráči měli podezření, reagovali na hráčovo odhalení údivem, a navíc nikdo z nich během hry nenavrhl vyloučení zrádce.:

4b: *To si děláš srandu?* (5b)

1b: *A tys neměl zbraň (smích), to jsi byl svině, já měl, že mám mít nejvíc postav a vy jste se furt dobíjeli.* (5b)

3b: *Tak tys to sabotoval, tys to měl jo a pak se divíš, že ho obviňuju za hasák (smích) ale chtěl jsi vyhrát ne?* (5b)

9 Herní skupina č. 3

Skupina odehrála dohromady tři kola, na jejichž konci při vyhodnocování bylo zjištěno, že byl sabotován dílčí krizový úkol, o což se postaral hráč s tajným úkolem zrádce. Důsledkem nesplnění tohoto úkolu klesla morálka skupiny na nulu, čímž byl částečně splněn zrádcův úkol. Zrádci však k vítězství chyběla jedna ze surovin, která se mu nepodařila nalézt. Hra tak skončila neúspěchem pro všechny, avšak zrádce si vedl nejlépe a měl všech hráčů nejbliže k dosažení vítězství.

Tajné úkoly:

Hráč 1: *Hlavní úkol je splněn a na hracím plánu jsou alespoň dva nemohoucí.*

Hráč 2: **Zrádce:** *morálka kolonie je na nule, máte jen jednu postavu, tato postava je vybavena předmětem zbraně, máte v ruce alespoň jednu kartu potravin, paliva, léků a pomůcek, počáteční předměty neplatí.*

Hráč 3: *Hlavní úkol je splněn a máte v ruce alespoň 4 karty předmětů.*

Hráč 4: *Hlavní úkol je splněn a jedna z vašich postav má alespoň dvě zranění.*

Hráč 5: *Hlavní úkol je splněn a máte ve své skupině víc postav než kterýkoliv jiný hráč*

9.1 Interakční styly a role hráčů

9.1.1 Hráčka 1c

Celkový počet interakcí hráčky je v této skupině nejnižší, v porovnání s nejvyšším ziskem dokonce téměř třináásobně. Obecně je hráčka orientována na úkolovou oblast, a to především na **orientaci** a **hodnocení**. U hráčky se jako jediné nevyskytují žádné negativní reakce.

Z oblasti řízení převažuje kategorie *poskytování orientace*, kdy jsou vyrovnaně zastoupeny položky informování o vlastních zdrojích ve hře, o postupu ve hře či zapojení do diskuze o pravidlech. Na druhou stranu je zde i zvýšený výskyt dotazů na pravidla (např. „*Za léky může víc?*“, „*Jo a tady to už můžu dát, pryč jo, nebo až na konci?*“, „*Ale události se tam nedávaj do odpadu, ne?*“), který může být přisuzován menší zkušenosti se hrou.

Četně zastoupená je rovněž samostatná kategorie *poskytování názoru*, v níž lze nalézt hráččino hodnocení hry nebo situace (např. „*Ty jo to je hodně drsnej scénář!*“, „*Takovej bojovej, no.*“), v menší míře úvahy nad herní situací. V kategorii pak dominuje vyjadřování vlastních pocitů nebo názorů, a to i v porovnání s ostatními hráči („*Já si jdu taky lehnout.*“, „*No to je dilema, no že by to byla skvělá karta*“, „*Chtělo by to sehnat brokovnice.*“ apod.).

Dále bych také uvedla kategorii *uvolňování napětí*, v níž sice hráčka dosahuje v průměru nižší zisky než ostatní členové, ale vyskytuje se u ní vtipné komentování nebo zlehčování situace, které sama iniciuje („*Mohl bys hrát za darmožrouta.*“, „*To víš ninja, ninja bude drsnej, ninja si půjde ještě prohledávat*“, „*Hladomor a bordel, jsme v depresi a nemáme co jíst.*“ apod.)

Celkový styl hráčky lze považovat spíše za nenápadný a konformní. Vzhledem k absenci negativních reakcí a současného vyjadřování pozitivních reakcí (ač v nižší míře v porovnání s ostatními) uvažuji v souladu s typologií o sociální roli *povzbuzovatele* a rovněž o roli *následovníka* vzhledem k nižší skupinové aktivitě. Uvažovat můžeme také nad rolí *amatér* v souvislosti s úvahou nad hráččinými malými zkušenostmi se hrou.

9.1.2 Hráč 2c

Hráč s tajným úkolem zrádce dosahuje průměrného celkového počtu interakcí, jež jsou zaměřeny zvláště na oblast **orientace** a v menší míře **rozhodování** a **hodnocení**. Hráč také dosahuje pouze minima negativních reakcí (nesouhlas s obsahem vtipu a odmítnutí pokynu).

Z hlediska orientace je patrné jeho zaměření na pravidla, o nichž poskytuje informace a vysvětluje je („*Ještě teďka si uvědomuju, ty žlutý karty, nemělo by se to hrát při každý?*“, „*Vyloučení vlastně probíhá za hlasování.*“, „*A morálka dolů.*“, „*Všichni se můžeme rozhodnout, jestli si prostě lehneme, jako každý za sebe.*“ apod.). Na pravidla se nikdy netáže, jeho dotazy jsou kladeny za účelem získání informací pro přehled o dění ve hře (např. „*A kam si šel?*“ nebo „*Dohrálas?*“).

U hráče je významné zastoupení kategorie *vyjádření souhlasu*, neboť hráč velice často vyjadřuje shodu a porozumění s druhými. Nejčastěji formou vyjádření je citoslovce „*M-hmm*“. Takto dává najevo souhlas s řečeným, zvláště ve vztahu k pravidlům nebo pokynům

pro druhé hráče. Kromě toho vyjadřuje souhlas i jinými formami („*Jo.*“, „*No.*“, „*Přesně tak.*“, „*Jo určitě.*“ apod.). Z dalších pozitivních reakcí jsou také poměrně významné jeho zisky v kategorii *uvolňování napětí*. Hráč především zlehčuje situaci prostřednictvím humoru nebo reaguje na řečené vtipy (např. „*Hele nehrajeme tu verzi, že je můžeme sníst?*“, „*Já bych je rád ukecal.*“, „*Paranoik.*“ apod.).

Oblast hodnocení zahrnuje hodnocení situace, úvahy nad postupem (např. „*No musíme najít a zároveň likvidovat.*“, „*Já přemýšlím, jestli by nebylo lepší jít, ne budu tady...*“) a vyjadřování názoru či pocitu (např. „*Já mám fakt štěstí na tohle to.*“). U hráče také nacházím druhý nejčtenější počet návrhů a pokynů pro druhé hráče, které však nemají autoritativní charakter („*A hodiš kostkou za ucho.*“, „*Hele (1c) tohle musíme asi zlikvidovat.*“, „*Tak si můžeme předat.*“). Hráčovy instrukce byly ostatními hráči vždy pozitivně přijaty.

Hráč se během hry projevoval nedirektivně a méně výrazně. I přes svou dobrou znalost pravidel neměl potřebu se prosazovat a ponechával prostor jiným dominantnějším hráčům (především hráč 5c a hráč 3c). S hráčem 5c také docházelo k nejčastějším výměnám týkajících se pravidel. K menším střetům došlo v průběhu posledního tahu tohoto hráče, v němž ostatní dostali nebo si potvrdili své podezření o jeho zrádcovském úkolu. Hráč například odmítnul návrh postupu hráče 5c:

5c: *Můžeš prohledávat. (2c)*

2c: *No já nemůžu prohledávat, hele zombie tady likvidovat tady nemá cenu.*

Či vzbudil svým postupem nesouhlas:

2c: *Dobře já prohledávám v každém případě, M-hmm, ouška, jedno, druhý.*

3c: *Proč za ouška, nejdřív se podívej, co tam máš ne? (2c)*

Podrobněji o hráčově zrádcovské taktice v podkapitole 5.3.4

Na základě typologie navrhuji úkolové role *poskytovatel informací*, a *procesní technik* na základě jeho vztahu k pravidlům. Z hlediska sociálních rolí se jedná o *povzbuzovatele*, zvláště s důrazem na odměňování druhých souhlasem a z individualistických rolí pak částečně jde o *sebe-důvěrníka* a roli *obhajující speciální zájem*. Tyto role jsou navrhovány

v souvislosti s posledním tahem hráče, v němž implicitně prosazoval tajný úkol proti skupinovému cíli. Uvažuji také o roli *tichého pozorovatele*, obsahově odlišné od role *pozorovatele* z uvedené typologie. Role *tichý pozorovatel* může vycházet rovněž z hráčova tajného úkolu a jedná se roli na pomezí úkolové a sociální.

9.1.3 Hráč 3c

Hráč se řadí počtem interakcí k nejproduktivnějším hráčům, konkrétně dosáhl druhého nejvyššího zisku. Výrazné je jeho obecné zaměření na **orientování**. Tato oblast u něj zcela dominuje.

Hráč orientuje druhé častým informováním o dění ve hře („*A zvedne nám to morálku.*“, „*No někdo tam něco strčil*“, „*Tu už použila.*“ apod.) včetně informování o vlastním postupu ve hře. Poskytuje také odpovědi na dotazy týkající se dění ve hře.

Z kategorie *žádost o orientaci* je u hráče velice nápadné jeho četné kladení dotazů na provozní věci hry, které nesouvisejí se znalostí pravidel. Jde především o věci, které jsou patrné z průběhu hry, nicméně hráč vyžaduje jejich zopakování („*Počkej prosím tě akorát, kde si je vzala?*“, „*A tak kolik jich mám teda přidat?*“, „*Tam byly dvě karty?*“, „*Jsou to oni?*“ apod.) či šlo o promluvy, které mají sice formu otázky, nicméně neočekává se na ně primárně odpověď, slouží tak spíše pro jeho ujasnění situace („*Já začínám, můžu začít?*“, „*V knihovně, jo?*“, „*Takže mrtvá jo?*“ apod.).

Hráč se také nejčastěji ze všech táže ostatních na názor ohledně postupu nebo situace ve hře („*A pomůžeme si?*“, „*Hele má to cenu?*“, „*A co budeš dělat za sebe?*“ apod.). Nejvyšší zastoupení dále dosáhl také v kategorii *solidarity*, v níž vyjadřuje podporu druhým („*Vidíš, co dokáže spirituál.*“, „*M-hmm ten byl dobrej.*“, „*Hele ale nebojte se, zahráli jsme si spirituál a dostanete kostku navíc.*“ apod.) nebo nabízí své zdroje („*Já bych ti léky dal, chceš léky?*“, „*Kdybys potřebovala, můžu ti dát léky, chceš nějaký léky na ty zombie?*“ apod.).

Dalšího nejvyššího zisku dosáhl v *projevu nesouhlasu* s názory druhých (např. „*Jedno jídlo nemá cenu tam dávat.*“, „*To není zrádce, vidíš, že spolupracuje!*“, „*To je blbost, to bysme měli nějak to...*“ apod.).

Pro hráče je typické četné komentování a popisování dění ve hře s častými provozními dotazy a ujišťování v detailech. Hráč se pokaždé chopil vyhodnocování výsledků kola nebo se na něm alespoň aktivně podílel, přičemž se vždy průběžně ujišťoval dotazy. Hráč si provozní věci typu správného rozestavení postav, karet apod. rád hlídal a upozorňoval na ně.

Z výše uvedeného uvažuji v souladu s typologií o úkolových rolích *vyhledavač názorů*, *poskytovatel informací*, *procesní technik*. Nabízí se zde již dříve identifikovaná role *sběratel informací* spadající rovněž do úkolových rolí, poukazující na sběr informací pro potřebu vlastní orientace v situaci.

9.1.4 Hráčka 4c

Hráčka představuje ve svém způsobu hraní zaměření na **orientaci** a v menší míře i zaměřenost na oblasti **hodnocení** a **rozhodování**. Zbylé kategorie řízení, regulace napětí a skupinová integrace dosahují jen minimálního zastoupení. Z celkových zisků tak lze usuzovat o nižším aktivním zapojení.

Hráčka orientuje druhé prostřednictvím informací o vlastním postupu ve hře, odpověďmi na kladené otázky a potvrzováním řečeného. Její reakce informativního charakteru jsou tak spíše pasivní. Na druhé straně je mnohem aktivnější ve vyjadřování svého názoru a hodnocení situace ve hře („*To jsme projeli tohle kolo, no.*“, „*No tak teď už je to jedno.*“, „*Jo, ale ty se ke mně nedostaneš.*“, „*To je škoda.*“ apod.), nebo v úvahách nad postupem („*No ale zase jsou tam léky na třetím místě, tak čistě teoreticky.*“, „*Počkej ale, šerif ten je v kolonii.*“ apod.). Na druhé straně potřeba být informován dosahuje průměrného počtu a jde ve skrze o obecné dotazy týkající se pravidel nebo provozních záležitostí. Hráčka v minimální míře vyjadřuje pokyny nebo instrukce pro druhé.

Oproti spoluhráčům jsou výrazně nízké i její zisky v oblasti *projevu solidarity* a *uvolňování napětí*, naopak rovnocenné zastoupení dosahuje v kategorii *souhlasu*. V této kategorii převažují projevy souhlasu s úvahami, postupy a pokyny ostatních spoluhráčů. Její orientaci proto považuji za pro skupinovou a pozitivní.

Z úkolových rolí typologie odpovídá role *poskytovatele názorů* a ze sociálních pak alespoň částečně role *povzbuzovatele* (v souladu s četnými projevy souhlasu) a *následovníka* (pro poukázání na pasivnější herní dojem).

9.1.5 Hráč 5c

Hráč představuje jednoznačně nejproduktivnějšího hráče skupiny, neboť co do počtu vstupů tento hráč zcela vévodí nad ostatními. Obecně je u hráče příznačná zaměřenost na oblast **orientace**, dále oblast **hodnocení** a v neposlední řadě je výrazné zastoupení hráčovy orientace na **řízení a rozhodování**.

Do oblasti orientace spadá hráčův akcent na pravidla a jejich přesné dodržování („*Jenom připomínám jídla se tam dávaj dolů.*“, „*Tam je definováno jako kdykoliv ve stejný lokaci.*“, „*A ještě jinak jsem našel v pravidlech, že [...]*“, „*A nemůžeš jít dovnitř, pokud máš tady tři zombii.*“ apod.) Na pravidla upozorňuje hojně sám od sebe, nebo se zapojuje do hovoru a diskuze o nich. Sám se na pravidla nikdy neptá. V průběhu hry hráč dvakrát upozorňuje na spornou situaci ve hře, v níž by mohlo nebo došlo k porušení pravidel hry („*cheatování*“). K oběma situacím přistupuje s nadhledem a akceptuje je: „*Jako je to cheatování* (smích)“ a „*Je navíc no, tak dej jedničku pryč, budeme to brát tak, že je to cheat pro všechny* (smích)“.

Hráč je aktivní v poskytování informací a orientování druhých nejen o pravidlech, ale i o celkovém dění ve hře, které různě komentuje, vysvětluje apod. Četná je i jeho potřeba být informován, kdy se jedná především o dotazy na herní situaci („*Máš kostku nějakou?*“, „*Ty jsi zabíjela zombíka?*“, „*No počkej, jsi v kolonii?*“ apod.).

Další velice hojně zastoupenou kategorií je *poskytování názoru*. Hráč vyjadřuje svá mnohá hodnocení („*To je super tyhle úvody, tam v tom rozšíření tohle nemáš.*“, „*Myslím, že pravděpodobnost je mizivá.*“, „*Dneska nám to nějak nejde*“), úvahy a analýzy („*Mně asi umře třetí postava jen tak mezi námi.*“, „*Já myslím, že tohle kolo končíme.*“, „*V kolonii je jídla asi dost momentálně.*“). Hráč také vnáší témata mimo aktuální herní partii, kdy např. srovnává hru s jinou verzí nebo připomíná jiné odehrané hry: „*No já jsem byl zrádce* (smích) *ale dal jsem tam ty jídla*“, „*Protože já vím, že minule mě to vůbec nenapadlo a dával jsem to tam lícem nahoru no.*“ nebo „*To je super tyhle úvody, tam v tom rozšíření tohle nemáš*“.

Aktivní přístup hráče se také projevoval v návrzích postupů a pokynů druhým hráčům. Jeho pokyny jsou primárně spjaty s úkolovou situací a je zde ponecháván prostor na vlastní rozhodnutí, tudíž neslouží hráči k prosazování moci (např. „*Asi bys tam měl pak zabít nějaký ty zombíky, jo.*“, „*Někdo by měl uklidit.*“, „*Já bych tyhle tři kostky přehodil.*“).

Jinou výraznou charakteristikou hráče bylo jeho veselé rozložení, kdy si dělal legraci z druhých a zlehčoval situaci (např. „*Bud' si lehneš, nebo umřeš.*“, „*Viděl ty viry a začal skákat.*“, „*Může se pak taky stát, že ninja pak bude mrtvej taky.*“).

Vysoké zisky z oblasti rozhodování zahrnují jak pozitivní vyjádření souhlasu nebo porozumění, tak i negativní vyjádření nesouhlasu s postupem a projev skepse v jednom případě. Nesouhlas také vyjadřuje v situaci, kterou považuje proti pravidlům: „*No já nevím, jestli to tak jde, to bysme si museli vzít pravidla.*“.

Pro hráče je charakteristická jeho činorodost, která se projevuje v aktivním podílu na hře nejen co do řešení úkolu, ale i co do vzájemných výměn. Jeho styl vzbudil v hráči 3c na konci posledního kola dokonce na chvíli podezření, zda není zrádce („*Zrádce jsi ty určitě!*“).

O hráči uvažují v souladu s typologií skupinových rolí jako o *poskytovateli informací*, *poskytovateli názorů*, *koordinátorovi*, *procesním technikovi* i *iniciátorovy řešení z úkolových rolí*. Úkolové role bych rovněž doplnila dříve identifikovanou rolí *arbitra pravidla* díky hráčově výrazné orientaci na pravidla. Ze sociálních rolí navrhuji rovněž dříve identifikovanou roli *baviče*. Z individualistických rolí z typologie částečně odpovídá role *hledače uznání*, kdy lze uvažovat o vysoké aktivitě hráče jako určitým prostředku pro zvýšení pozornosti.

Tabulka 5. Přehled interakcí skupiny č. 3 dle IPA

Herní skupina č. 3	Celkový počet interakcí	Sociálně emocionální oblast: pozitivní reakce			Úkolová oblast: poskytnutí odpovědí			Úkolová oblast: kladení dotazů			Sociálně emocionální oblast: negativní reakce		
		Projev solidarity	Uvolňová ní napětí	Souhlas	Poskytová ní návrhů	Poskytová ní názoru	Poskytová ní orientace	Žádost o orientaci	Žádost o názor	Žádost o návrh	Nesouhlas	Projev napětí	Projev antagonis mu
Hráč 1	134	5	9	16	2	37	42	18	4	1	0	0	0
Hráč 2	210	8	15	49	19	40	62	12	3	0	1	0	1
Hráč 3	326	18	11	43	17	61	102	51	15	0	7	0	1
Hráč 4	188	2	2	40	8	44	63	22	3	0	3	0	1
Hráč 5	406	13	28	42	42	87	141	37	9	0	5	0	2

9.2 Komunikační hra

9.2.1 Vtip se psem

Ve skupině č. 3 se mi nepodařilo identifikovat žádnou komunikační hru v takové podobě a rozsahu jako o ostatních dvou skupin. Za určitou variaci však lze považovat humornou vsuvku *se psem*, jejíž výskyt je však jen minimální, a to pouze v několika málo případech. Vtip je založen na specifičnosti herní postavy *psa Broka*, která disponuje „lidskými“ vlastnostmi, stejně jako ostatní postavy jako je např. schopnost prohledávat věci, používat benzín k přepravě apod. Právě specifika této postavy vzbudila produkci humorných výměn na toto téma. Budu-li tyto výměny považovat alespoň za částečně vyjádřenou komunikační hru, tak její forma je opět založena na bázi humoru. Funkce je pak sociálního charakteru jakožto podpora skupinové soudržnosti prostřednictvím těchto výměn, které jsou jaksí navíc a nevztahují se primárně k úkolové situaci.

Vtip se poprvé objevil při představení této postavy hráčkou 4c („*A Brok nemůže být zasažen šířením infekce.*“):

2c: *Umí aportovat?*

5c: *Ale může mít brokovnici.*

Jiný samostatný výskyt je zaznamenán v průběhu druhého kola, kterým si hráčka 1c dělá legraci ze situace, v níž se má hráčka 4c rozhodovat:

1c: *A není tam pes?*

Vtip byl odměněn skupinovým smíchem, nicméně nikdo jej dále nerozvíjel ani nekomentoval.

O něco později se opět vyskytuje v reakci na hráčku 4c, která popisuje své kroky ve hře („*Se psem musím.*“):

3c: *Může pes jezdit autem?*

5c: *Může, může řídit a mít brokovnici.*

Smích

2c: *Může všechno.*

Zde byly výměny implantovány do seriózní diskuze o schopnostech psa, neboť hráč 5c dále plynule navazuje informováním o jeho dovednostech („*Ale pes neumře, ale má zranění.*“)

Dále již žádný výskyt *vtipu se psem* neviduji. Jednalo se tak o vsuvku na principu komunikační hry, která byla zaznamenána ve třech případech během celé herní partie.

9.3 Taktika zrádce

Role zrádce se v této skupině zhostil hráč 2c, pro kterého byl typický nenápadný způsob hry. Odhalen byl až ve svém posledním tahu. Hra sice skončila pádem skupinové morálky, nicméně se hráči nepodařilo nalézt jednu z karet definovaných jako podmínka tajného úkolu.

V prvním kole hráč působí důvěryhodně, přispívá na společný cíl („*Já tam ještě přidám, když toho jídla máme málo.*“), vyjadřuje lítost nad ztrátou postav jiných hráčů („*To je smutnej příběh.*“, „*To je smutej příběh tohleto.*“).

Již na počátku druhého kola však ve svém tahu přistupuje k vyhledávání prostřednictvím žetonů hluku, díky kterým sice může hledat více karet, ale na konci kola riskuje smrt své postavy hodem kostkou za odstranění těchto žetonů. Hráčem 5c je také dvakrát upozorněn, aby se postaral o postavy „zombies“ ve svém okolí („*Asi bys tam měl pak zabít nějaký ty zombíky, jo*“, „*A ty si nezabiješ žádný z těch zombíků?*“), což hráč sice potvrzuje, ale vyčerpává tah na jinou činnost. Jeho tah je humorně zhodnocen hráčem 5c, avšak zdá se, že bez přímého podezření na hráčův tajný úkol: „*Ty seš nějakej sebevraždněj psychopat, ne? Máš zklidovat všechny postavy, ne?*“.

Konec druhého kola je poznamenán nesplněním průběžného otevřeného úkolu, na kterém se podílelo více hráčů. Kromě toho došlo k tomu, že nebyla splněna krizová situace, kde se navíc ještě nacházela špatná karta (od hráče 2c), což bylo reflektováno pouze hráčem 3c: „*Aha, tak to tam někdo dal špatnou [...]*“. Nesplnění těchto dvou úkolů spustilo vlnu negativních následků, které vedly k velmi rychlému klesání morálky a smrti několika postav různých hráčů.

Třetí kolo pak přineslo volné pole působnosti pro zrádce, neboť několik hráčů se na základě rozhodnutí při hlasování připravilo o svůj tah. Hráč tak zakončoval třetí kolo,

v němž prohledával opět za pomoci žetonů hluku, čímž opět vzbudil pozornost druhých hráčů a poprvé tak byl označen hráčem 5c za zrádce („*Já si myslím, že je to zrádce a už má karty, aby vyhrál.*“), což podporuje i hráčka 4c („*Ale tak je to zrádce.*“), s čímž však nesouhlasí hráč 3c („*To není zrádce, vidíš, že spolupracuje.*“) a naopak za zrádce označuje hráčku 4c. Hráčka 4c vyjadřuje své podezření již z předchozího kola, o němž se však s nikým nepodělila: „*Ne, ne, si nepamatuješ to předchozí kolo!*“. Hráč 5c svou domněnku poté ještě opakuje: „*Je to zrádce, proto to teď dělá, hledá to, co potřebuje mít ještě, hmm*“.

Hráč 3c na žádná z těchto obvinění nikterak nereaguje a dokončuje svůj tah, který je zároveň posledním tahem v kole. Při vyhodnocování je následně zjištěno, že krizová situace byla opět sabotována, což má za důsledek pád morálky. Hráči tak gratulují zrádci, který však přiznává: „*Nesplnil jsem jídlo.*“

Hráč si po celou hru vedl poměrně úspěšně, je velice pravděpodobné, že kdyby se mu při hledání v posledním kole dařilo, partii by vyhrál. Z výše uvedeného je patrné, že prvek náhody je ve hře velice mocným hybatelem a v tomto případě byl poměrně významně nakloněn právě hráči s úkolem zrádce.

10 Diskuze

Hlavním cílem výzkumné části práce bylo rozšířit poznatky z oblasti skupinové interakce prostřednictvím herních partií moderní deskové hry. Konkrétně šlo o to poznat a zhodnotit způsob interagování všech hráčů na podkladě metody F. Balese. Na základě analýzy dat byly identifikovány skupinové role, vymezena taktika hráče s tajným úkolem zrádce a rovněž byly identifikovány tzv. komunikační hry. Výsledky analýz tak budou v této kapitole shrnuty a diskutovány.

1. Jaké jsou interakce hráčů?

Výchozím pro popis interakcí byla analýza interakčního procesu podle F. Balese, na jejímž podkladě byly jednotlivé interakce kódovány a následně kategorizovány. Interakce hráčů jsou především nahlíženy z hlediska převažujícího zaměření na oblast orientace, hodnocení, řízení, rozhodování, regulace napětí nebo skupinové integrace (Bales, 1951). Těchto šest oblastí zastřešuje jednotlivé kategorie a umožňuje postihnout kontext sociálních výměn. Interakce byly posuzovány u všech účastníků, tj. dohromady 15 hráčů.

Obecně lze shrnout, že u většiny hráčů převažuje zaměření na orientaci a hodnocení. Obě kategorie jsou poměrně široké a korespondují s úkolovou oblastí. Toto zjištění odpovídá tomu, že partie moderní deskové hry má cíl (cíle), tj. úkol, který hráči sledují. Ukázalo se, že zaměření na tuto oblast je zcela dominující. Sociálně-emocionální oblast byla u každého z hráčů v nižším zastoupení.

Zařazení vlastních kódů při zpracování dat pomohlo rozlišovat vstupy specificky zaměřené na pravidla, která souvisela s mírou zkušenosti s hrou (viz dále). Toto rozlišení také ukázalo, že akcent na dodržování pravidel byl ve všech skupinách vysoký a ve všech skupinách figuroval hráč, který na dodržování pravidel zvýšeně dohlížel (hráč 1a, 1b a 5c). Tento závěr nelze vzhledem k nízkému počtu sledovaných skupin nikterak zobecňovat, nicméně je možné alespoň podpořit myšlenku, že je třeba udržovat fiktivní mikrosvět hry v určitých mantinelech i z vnějšku, aby se nerozpadl. Podobně jako rozhodčí udržuje fotbalový zápas, režisér herce, kolotoč udržuje směr jízdy apod. Zde je tento (etický) aspekt přímo na hráčích.

Partie moderní deskové hry jakožto specifický způsob pro zachycení interakčního procesu však má svá určitá omezení a limitace. Vzhledem k tomu, že pravidla hry jsou poměrně složitá a obsáhlá, vedl tento fakt k četným vstupům na jejich objasnění. Množství těchto vstupů je poté v přímém vztahu se zkušenostmi s hrou. I přestože hráči měli v době pozorování herních partií za sebou alespoň jednu předchozí odehranou hru, ukázalo se, že je to nedostatečné. Tomuto jevu mělo být původně předejito naplněním kritéria pro výběr vhodné skupiny, tj. zkušenost s hrou v podobě více než jedné odehrané partie. Toto kritérium se však nedařilo splnit u všech hráčů a představuje určitou limitaci.

Velké množství vstupů zaměřené na pravidla by také mohlo podporovat vznik syndromu alfa hráče, což však ve sledovaných skupinách nebylo konstatováno.

Další proměnná, která mohla způsob interakování ovlivňovat, byla míra důvěrného prostředí, tj. nakolik se hráči mezi sebou znají a charakter jejich vztahů (zvláště pak partnerské nebo příbuzenské).

Kromě výše uvedeného mají bezesporu na interakční styl vliv i osobnostní prvky hráčů, které zde nejsou příliš zohledňovány. Bylo by tak vhodné další analýzu interakcí doplnit i o administraci osobnostního dotazníku.

2. Jaké lze u hráčů identifikovat role?

Skupinové role byly primárně určovány na základě typologie Benneho a Sheatse. Souhrnně lze říci, že u hráčů převažují úkolové skupinové role, které jsou u všech hráčů kromě hráčky 4b identifikovány alespoň v jednom případě. Sociální role jsou v porovnání s úkolovými identifikovány v nižším zastoupení, a ještě menší četnost je konstatována u rolí individuálních (individualistických). Převaha úkolových rolí pak koresponduje s dominujícím zaměřením hráčů na úkolovou oblast.

Kromě rolí z uvedené typologie byly identifikovány také role, které buď typologie nenabízí, nebo jde jen o částečnou shodu v jejich charakteristice. Celkem tak bylo identifikováno devět dalších rolí.

Mentor je role řazená mezi úkolové, byla identifikována u hráče 1a a lze ji charakterizovat jako roli průvodcovskou a garantskou. Role souvisí s hráčovými zkušenostmi s hrou. Má

blízko k roli *poskytovatel informací*, nicméně ta se vztahuje především k situaci rozhodnutí, *mentor* spíše neinvazivně dohlíží nad průběhem jako celek.

Tichý pozorovatel představuje roli, která zasahuje jak oblast úkolovou, tak sociální. Byla přiřazena hráčům 1a, 2c a 5a. Role má částečné průsečíky se sociální rolí *pozorovatele*, nicméně akcentuje nižší zapojování do sociální roviny. Jedinec se tak spíše drží zpátky.

Demokratický vůdce byl identifikován jako role pouze u hráčky 2a. Role spadá pod úkolové a byla samostatně vymezena, neboť odráží velice výrazný hráččin vůdčí styl. Role odpovídá demokratickému organizování skupiny za cílem plnit úkol.

Bavič spadá do sociálních rolí a vyjadřuje nositelův záměr bavit druhé podporující pozitivní reakce ve skupině. Role koresponduje částečně s rolemi *povzbuzovatele* a *harmonizéra*, nicméně je zde explicitní zaměření na produkování humoru. Role byla identifikována u hráče 1b, 5b a 5c.

Arbitr pravidel jakožto úkolová role je primárně zaměřena na udržování a dodržování pravidel. Tato role je specifická právě pro sledovanou herní situaci. Z tohoto důvodu je zde samostatně vyčleněna. Byla přisouzena hráčům 1b a 5c.

Sběratel informací je úkolová role korespondující s rolí *hledač informací*. V případě hráčky 2b role zasahuje i sociální oblast, neboť pravděpodobně souvisí s menší zkušeností s hrou, která poté u hráčky vedla k četné potřebě informací, aby mohla být v úkolové oblasti dostatečně produktivní. Identifikována byla také u hráče 3c, kde primárně spadá do úkolové oblasti. Role tak odkazuje k vyšší potřebě informovanosti pro vlastní akceschopnost a na rozdíl od role *hledač informací* neklade takový důraz na faktickou hodnotu informací.

Amatér je role, která spadá pod úkolovou a sociální oblast a je samostatně vyčleňována za účelem vyjádření malé zkušenosti s hrou. Takový stav poté ovlivňuje jak úkolovou, tak sociální oblast. Jedná se o hráčky 2b a 1c.

Hlavní stratég představuje úkolovou roli, která akcentuje velice strategický přístup k úkolové situaci. Role koresponduje s rolí *koordinátora*, nicméně *hlavní stratég* uvažuje výrazně takticky a snaží se směřovat podobným rázem i druhé. Identifikována byla pouze u hráče 3b.

Individualista vystihuje poměrně solitérní způsob hry, který se projevuje především v úkolové oblasti a částečně přechází i do rolí individuálních, neboť v herní situaci výrazně prosazuje sám sebe. Role byla určena u hráče 5b a je relevantní se domnívat, že souvisí s jeho tajným úkolem zrádce.

Tabulka 6. Přehled identifikovaných skupinových rolí

Hráč	Role			Hráč	Role			Hráč	Role		
	Úkolová	Sociální	Individuální		Úkolová	Sociální	Individuální		Úkolová	Sociální	Individuální
1a	poskytovatel informací	povzbuzovatel		1b	rozpracovač	povzbuzovatel	hledač uznání	1c		povzbuzovatel	
	poskytovatel názorů				poskytovatel informací	bavič				následovník	
	procesní technik				procesní technik				amatér		
	rozpracovač			2b	arbitr pravidel			2c	poskytovatel informací	povzbuzovatel	sebe-důvěrník
	mentor				sběratelka informací				procesní technik		obhájí speciální zájem
	tichý pozorovatel			amatér				tichý pozorovatel			
2a	poskytovatel informací	povzbuzovatel		3b	iniciátor řešení		blokátor	3c	vyhledavač názorů		
	poskytovatel názorů				poskytovatel názorů				poskytovatel informací		
	energizér				koordinátor				procesní technik		
3a	poskytovatel informací	harmonizér		4b	hlavní stratég			4c	poskytovatel názoru	povzbuzovatel	
		následovník				následovník				následovník	
4a	vyhledavač názorů	následovník	sebe-důvěrník			povzbuzovatel		poskytovatel informací	bavič	hledač uznání	
5a	poskytovatel informací	povzbuzovatel		5b	poskytovatel názorů	bavič	sebe-důvěrník	5c	poskytovatel názorů		
	tichý pozorovatel				individualista				koordinátor		
							procesní technik				
							iniciátor řešení				
							arbitr pravidel				

3. Lze nalézt společné prvky ve strategiích zrádců?

Zrádcovské úkoly byly náhodně určeny hráčům 3a, 5b a 2c. Hráč 3a v porovnání s hráči 5b a 2c disponoval jen malou zkušeností s hrou, což mohlo jeho taktiku ovlivnit. Například už jen otázkami na ujasnění pravidel týkajících se postupu zrádce by na sebe hráč mohl zvýšeně upozorňovat. K takovým výstupům však nedošlo.

Ani jednomu z hráčů se tajný úkol nepodařilo naplnit, všichni však dokázali sabotovat úspěch zbytku své skupiny. V žádné ze skupin tak nebyl dán vítěz, nicméně hráč 2c k tomu měl velice blízko a hráč 5b uspíšil konec hry v mylném dojmu, že úkol splnil.

Taktiky všech hráčů s tímto tajným úkolem lze shrnout jako poměrně úspěšné, neboť jejich postup nevyvolával v ostatních spoluhráčích explicitně vyjádřenou pochybnost. To je pro „zrádce“ důležité, neboť opačná situace by mohla vést k hlasování skupiny o vyloučení potenciálního zrádce, což by vedlo k transformování jeho role ve hře.

Hráč 3a se jako jediný ze „zrádců“ během hry nepodílel na sabotování průběžných skupinových úkolů, otázkou je, do jaké míry to byla jeho taktika, aby se neodhalil (hráč byl poměrně silně veden svou partnerkou hráčkou 2a, která dohlížela na plnění úkolů) nebo důsledek nižších znalostí pravidel a potenciálních možností, jak pracovat na svém tajném úkolu. Herní skupina č. 1 však zřejmě dle reakcí v závěru hry žádná závažná podezření neměla. Hráč v průběhu partie hojně vtipkoval a podílel se aktivně na *vtipu se zrádcem*, což mohlo ve spoluhráčích vzbuzovat důvěryhodnost.

Hráč 5b také výrazně bavil své spoluhráče, nicméně jeho styl hry byl poměrně soliterní s upřednostněním sebe před skupinou. To také vedlo k incidentu, který poté dal vznik *vtipu s hasákem*. Hráč sabotoval přispívání na krizové situace otevřeně, často dopředu přiznal, že potřebné zdroje nemá. To nebylo nijak nápadné, neboť se často našel i další spoluhráč, který rovněž nemohl přispět. Konec hry uspořádal přispěním k pádu morálky.

Hráč 2c se projevoval během hry nenápadně a nikterak na sebe neupozorňoval. Podílel se na sabotáži průběžných úkolů, nicméně někteří spoluhráči také neměli dostatečné zdroje, nebylo to tedy reflektováno. Způsob hry „zrádce“ bezpochyby uspořádal předčasný konec hry skupiny č. 3 a vítězství bylo pro hráče 2c jen na dosah (chyběla mu jedna karta).

Strategie hráčů s tajným úkolem zrádce jsou četně diskutovány hráči v nejrůznějších internetových diskuzích³. Hráči se shodují v některých doporučeních pro hráče s tímto tajným úkolem, a to např. co nejdelší udržení důvěry spoluhráčů, správné načasování úderu (zpravidla v posledních kolech hry), hojně vystavování se hodu kostkou osudu, užívání žetonů hluku, sabotování hlavního úkolu (pád morálky), až poté co má hráč splněn dílčí částí tajného úkolu a další.

Tato hra rozehrává velmi silně prvek *alea*, tudíž kromě taktiky, hraje velkou roli to, na čí stranu se náhoda či štěstí postaví. I přesto lze zhodnotit některé body taktiky jako

³ Např. diskuze na sociální síti www.reddit.com/r/boardgames nebo na serveru <https://boardgamegeek.com/>

prospěšné. Určitě je to udržení co nejvyšší nenápadnosti a důvěryhodnosti, což se nejlépe dařilo hráči 3a. Dobře si vedl i hráč 2c, který na sebe výrazně upozornil až ve svém posledním tahu, kterým zakončil kolo, neboť měl jistotu, že hru svým tahem zcela ukončuje (správné načasování úderu). Naopak hráč 5b na svou hru upozorňoval a byl v určitých momentech nelibě posuzován hráčem 1b a zvláště 3b. Výhodné se také jeví pružné reagování na situaci hry, např. u sabotování průběžných krizových úkolů – pokud se vyskytne hráč, který nemůže přispět, tak se k němu přidat (hráč 5b, 2c).

4. Jaké funkce mají identifikované komunikační hry?

V práci byly na základě analýzy identifikovány specifické opakované výměny mezi hráči nazvané komunikační hry. Ve skupině č. 1 to byla hra s názvem *vtip se zrádcem*. Na funkci této hry lze nahlížet jako na nástroj pro poukázání na potenciální činy „zrádce“ ve hře, a to nikoliv kriticky, nýbrž humornou formou. Hra tak zasahuje sociálně-emocionální oblast skupiny. Vzhledem k tomu, že jediný kdo se aktivně této komunikační hry neúčastnil, byl hráč 1a, lze usuzovat, že komunikační hra odráží důvěrné prostředí přátel, kteří mezi sebou tuto výměnu opakují. Zdá se tak pro hráče, který je v této skupině spíše hostem, problematické se do této důvěrnosti zapojit. To dále podporuje fakt, že výměna nejčastěji probíhala mezi hráčem 3a a hráčkou 2a, kteří jsou partneři a mezi hráčem 3a a hráčkou 4a, jež pojí přátelství založené na četných humorných výměnách.

Nejproduktivnější byla skupina č. 2, kterou také charakterizují nejutuženější vzájemné vztahy (skupina včetně dalších členů deskoherního klubu se schází 1x za týden). Zde byly identifikovány dvě komunikační hry: *vtip s hasákem* a *vtip s mrazem*, které se co do kvality vystavení vtipu liší. Propracovanější a zároveň problematičtější je *vtip s hasákem*, který je spjat s hrou hráče 5b a situací střetu skupinových zájmů. Tento vtip cílí na sociálně-emocionální oblast, nicméně vznikl na základě úkolového sporu. *Vtip s hasákem* je zaměřen pouze na hráče 5b, prostřednictvím jehož mu je připomínána výtka avšak opět zlehčena humorem. Vedle toho *vtip s mrazem* cílí čistě na sociálně-emocionální oblast, podporuje vztahovou rovinu a je do své formy jednodušší a přehlednější.

Nejobtížněji byl identifikován *vtip se psem* ve skupině č. 3. Ten je však považován pouze za částečnou komunikační hru, neboť jeho manifestace ve hře je neúplná a velice nízko frekventovaná. Tento fakt vede k domněnce, zda nízká manifestace komunikačních

her v této skupině také nesouvisí se skutečností, že tato skupina odehrála nejnižší počet celkových kol hry a tím i časově nejkratší partii. Nebylo zde tudíž tolik času na vznik či zakotvení hry.

Vzhledem k popsaným hrám se nabízí úvaha o možných faktorech podněcujících vznik těchto specifických výměn. Jednak je to na prvním místě náhoda, která koresponduje s designem hry. Na počátku komunikační hry stál jednou podnět daný tajným úkolem, jindy materiál hry, určitá situace aj. Dalším faktorem je také časový aspekt, neboť je zřejmě třeba i určitého načasování hry, resp. jejího opakování. Délka herní partie pak může korespondovat s četností výskytu a opakováním komunikačních her. Komunikační hry také spojuje shodná forma vyjádřena označením „vtip“, která odkazuje k účelu odlehčení situace. S tím i souvisí primární funkce komunikačních her, a to podpora vztahové roviny skupiny, resp. sociálně-emocionální oblasti. Komunikační hra tak není samoúčelná, její funkcí není prosté pobavení, nýbrž napomáhá utužení skupinové koheze.

Určité společné prvky pak lze sledovat s Berneho pojetím významu jeho identifikovaných her (Berne, 2011). Berneho osobní význam her založený na příslušnosti k určité skupině může korespondovat s důvěrným prostředím herní skupiny, které vůbec umožnilo vznik komunikačních her. Hráči, kteří se ve skupině důvěrně cítili, pak na ní i participovali, resp. ji přijali, ať již aktivní nebo pasivní formou (smích). Důvěrnost a podpora soudržnosti je pak také Bernem reflektována v sociálním významu her.

Na závěr krátké shrnutí. Podrobná analýza hráčských interakcí a typologizování skupinových rolí poskytuje náhled do sociální situace moderní deskové hry, které v oblasti psychologického výzkumu nebývá věnováno příliš prostoru. Práce zachycuje způsob komunikování a interagování při semikooperativní organizaci hry, kdy lze sledovat jednak jednotlivé hráče (interakční analýza, role), ale i skupinu jako celek (zde reprezentováno např. komunikačními hrami). Konstatované zaměření hráčů na úkolovou oblast by mohlo podnítit další zkoumání moderních deskových her za účelem ověření, zda lze toto zjištění zobecnit na semikooperativní deskové hry jako takové a případně dále srovnávat s jinými typy sociální organizace.

Závěr

Základním záměrem práce, jak již napovídá její název, bylo zkoumání sociálních aspektů moderních deskových her, což bylo dále specifikováno na postihnutí způsobů interagování hráčů herní skupiny během partie moderní deskové hry.

Teoretická část práce z velké části pojednávala o (moderních) deskových hrách. Reflektované definice deskových her zvolených autorů spíše představovaly aplikování definice her na případ her deskových, což dále variovalo dle toho, co všechno za deskové hry autoři považovali. Vlastní vymezení deskové hry tak bylo více reduktivní a byly v něm akcentovány tři specifické prvky deskových her. Je to herní deska nejen jako existující předmět, ale i jako prostředek pro vytvoření a udržování herního mikrosvěta, který je deskou rámován. Dále je to aspekt společenský, prostřednictvím kterého je desková hra považována primárně za činnost alespoň dvou lidí nejlépe pak skupiny. Nakonec je to specifický deskoherní materiál, jehož propracování a podoba silně variuje co do typu hry. Moderní deskové hry byly následně vymezovány vůči hrám klasickým a diskutovány z hlediska jejich sociální organizace. Zde byl prostor věnován zvláště kooperaci a potažmo semikooperaci. Teoretická část se také zabývala metodou IPA, typologií rolí a úvodem k Berneho pojetí her, což jsou kapitoly, které byly využity v empirické části práce.

Praktická část představovala podrobné seznámení s metodologií výzkumu, výzkumnými skupinami a výsledky, k nimž jsem na základě analýz došla. Sledovány byly skupinové interakce během herních partií třech různých skupin o pěti hráčích totožného scénáře hry *Zima mrtvých*.

Interakce hráčů byly primárně zaměřeny na oblast informování a hodnocení, což jsou dvě širší oblasti odpovídající úkolovému zaměření hráčů. Naplnění cíle hry tak bylo ústředním tématem výměn mezi hráči a samotné herní úkoly dosahovaly hlavního postavení. Sociálně-emocionální oblast byla demonstrována výskytem komunikačních her, které se primárně manifestují právě ve vztahové rovině skupiny, kterou podporují a přispívají tak ke společenskému aspektu deskových her. Semikooperativní sociální organizace hry *Zima mrtvých* se ukázala jako poměrně komplikovaná co do obsažnosti pravidel, zvláště pro hráče s nižšími zkušenostmi a potřebou se pravidly proto častěji zabývat. Silný prvek náhody typický pro žánr ameritrash výrazně zasahoval do herních

taktik hráčů, zvláště těch s tajným úkolem zrádce. Projevy hráčů ve skupině byly také charakterizovány dle jejich rolí ve skupině (úkolových, sociálních nebo individualistických). Užívaná typologie rolí byla doplněna o několik dalších rolí, které převážně reflektují specifickou herní situaci.

Jako slabina výzkumné části se ukázal zvláště výběr herních skupin, v nichž nebyla zcela naplněna původní kritéria výběru. To se týká především kritéria obeznámenosti s hrou, neboť se ukázalo, že minimální zkušenost vyjádřena jednou odehranou partií vede ke zvýšenému výskytu dotazů na pravidla, což by mohlo být naplněním kritéria vyšší zkušenosti se hrou minimalizováno. Dále by výběr měl zahrnovat spíše skupiny, které se mezi sebou lépe znají podobně jako ve skupině č. 2, jejíž členové se scházejí alespoň jednou týdně. Pro lepší zachycení interakčního procesu by bylo také vhodné kromě zvukového záznamu pořizovat i videozáznam.

Zaměření na sledování interakcí se ukázalo jako poměrně obsažné téma, které by bylo zajímavé zúžit či prohloubit a zaměřit se např. na sledování způsobů interagování vybraných hráčů s určitým typem úkolu, např. zrádcovského. K zobecnování sledovaných jevů by tak bylo také vhodné do výzkumu zapojit vyšší počet herních skupin.

Práci i přes uvedené slabiny považuji za přínosný materiál pro další výzkum v oblasti moderních deskových her.

Seznam literatury

- Bales, R. F. (1951). *Interaction Process Analysis*. Cambridge MA: Addison-Wesley press, Inc.
- Benne, K. D., & Sheats, P. (1948). Functional Roles of Group Members. *Journal of Social Issues*, 41-49.
- Berne, E. (2011). *Jak si lidé hrají*. Praha: Portál.
- Borecký, V. (2005). *Imaginace, hra a komunikace*. Praha: Triton.
- Caillois, R. (1998). *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- Forsyth, D. R. (2010). *Group Dynamics*. Belmont: Wadsworth.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind. The psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.
- Hartl, P., & Hartlová, H. (2000). *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
- Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál.
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens*. Praha: Mladá fronta.
- Klusák, M., & Kučera, M. (2010). *Dětské hry – Games*. Praha: Karolinum.
- Langmeier, J., & Krejčířová, D. (2006). *Vývojová psychologie*. Praha: Grada.
- Nakonečný, M. (2009). *Sociální psychologie*. Praha: Academia.
- Parlett, D. (1999). *Oxford History of Board Games*. New York: Oxford university Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: game design fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology.
- Salmina N. G., Tihanova I. G. (2011). Psychological and Pedagogical Expertise of Board Games. *Psichologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 18–25.
- Švaříček, R., Šedřová, K., & kol. (2007). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál.

Woods, S. (2012). *Eurogames. The Design, Culture and play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland and Company, Inc., Publishers.

Zapletal, M. (1986). *Velká encyklopedie her II. Hry v klubovně*. Praha: Olympia.

Zapletal, M. (1991). *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta.

Internetové zdroje

coopgestalt (2016, 7. června). The Alpha Player „Problem“ [blog post]. Retrieved from <https://coopgestalt.wordpress.com/2016/06/07/the-alpha-player-problem/>

Duffy, O. (2014). Board Games' Golden Age: sociable, brilliant and driven by the internet. Retrieved from <https://www.theguardian.com>:
<https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>

Freeman, W. (2012). Why Board Games are Making a Comeback. Retrieved from <https://www.theguardian.com>:
<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/dec/09/board-games-comeback-freeman>

Kay, J. (2018). The Invasion of the German Board Games. Retrieved from www.theatlantic.com: <https://www.theatlantic.com/business/archive/2018/01/german-board-games-catan/550826/>

Kyle Delgado (2016, 3. června). Board Games 101 – Cooperative vs. Semi-Cooperative [blog post]. Retrieved from <http://traversecityboardgamers.com/index.php/2016/06/03/board-games-101-cooperative-vs-semi-cooperative/>

Mann, D. (2016). In Defense of Board Games. Retrieved from <https://www.popmatters.com>: <https://www.popmatters.com/in-defense-of-board-games-2495466431.html>

Marc (2016, 3. listopadu). The So Called Alpha Gamer Problem [blog post]. Retrieved from <https://www.allthegamesyoulike.com>:
<http://www.allthegamesyoulike.com/2016/11/03/the-so-called-alpha-gamer-problem/>

Maynard, D., & Herron, J. (2016). The Allure of Struggle and Failure in Cooperative Board Games. Retrieved from <https://analoggamesstudies.org>:
<http://analoggamestudies.org/2016/05/the-allure-of-struggle-and-failure-in-cooperative-board-games/>

Webové stránky:

BoardGameGeek: <https://boardgamegeek.com/>

Zatrolené hry: <https://www.zatrolene-hry.cz/>

Boardgames - Reddit: <https://www.reddit.com/r/boardgames>

Kickstarter (games): <https://www.kickstarter.com/?ref=nav>

Hithit (hry): <https://www.hithit.com/cs/search/category/12>

Patreon (games): <https://www.patreon.com/explore/games>

Seznam příloh

Příloha 1 – Doslovné transkripce záznamů z herních partií