

UNIVERZITA KARLOVA
Fakulta tělesné výchovy a sportu

Motivace ke hře a motivy u různých typů her

Bakalářská práce

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Lukáš Psohlavec

Vypracoval:

Petr Foltman

Praha, srpen 2019

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne

.....

Petr Foltman

.....

Evidenční list

Souhlasím se zapůjčením své bakalářské práce ke studijním účelům. Uživatel svým podpisem stvrzuje, že tuto bakalářskou práci použil ke studiu a prohlašuje, že ji uvede mezi použitými prameny.

Jméno a příjmení:

Fakulta / katedra:

Datum vypůjčení:

Podpis:

Poděkování

Rád bych chtěl poděkovat Mgr. Lukášovi Psohlavcovi za ochotu, cenné rady a trpělivost při vedení této práce.

Abstrakt

Název: Motivace ke hře a motivy u různých typů her

Cíle: Cílem této práce je přiblížení principů motivace, vysvětlení motivace člověka ke hře, porovnání a vytvoření přehledu znalostí a teorií o motivaci ke hře a dále vytvoření přehledu rozdílů v motivech u různých typů táborových her.

Metody: Jedná se o teoretickou práci s použitím analyticky-syntetické metody. Po provedení analýzy a komparace literární rešerše je syntetizována do stručnější ucelené formy. Dále jsou pomocí dedukce přiřazovány motivy k různým typům her.

Výsledky: Zjistili jsme, že motivace je velmi komplexní proces, který se obtížně zkoumá. Odborná veřejnost není ve shodě v otázkách definice, klasifikace, účelu her a motivace k nim, krom toho, že u dětí hra slouží k učení. Akcelerovat poznání o motivaci by mohl poměrně nový obor affektivní neurovědy.

Klíčová slova: potřeby, hraní, dělení her, klasifikace her, účel her.

Abstract

Title: Motivation for playing games and motives behind different types of games

Objectives: The aim of this work is to give an overview of the principles of motivation, explain motivation for playing games, compare and create a summary of information and theories about motivation for playing games. Then the aim is to create an overview of motives in different types of games.

Methods: This is a theoretical work with use of a method of analysis and synthesis. After an analysis and comparison of the literature review it is synthesized into shorter integrated form. Then we use deduction to link underlying motives to different game types.

Results: We found that motivation is a very complex process that is difficult to study. The professional public is not in unison in questions of games definition, classification, purpose and motivation for it, except that children's play serves learning. The inquiry of motivation could be accelerated by the fairly new field of affective neuroscience.

Keywords: needs, play, game classification, game categorization, game purpose.

Obsah

1 Úvod.....	10
2 Cíle a úkoly.....	12
3 Metodika práce	13
4 Deskriptivně analytická část	14
4. 1 Motivace	14
4. 1. 1 Definice motivace	14
4. 1. 1. 1 Potřeba	15
4. 1. 1. 2 Pohnutky, pobídky a incentivy	15
4. 1. 1. 3 Motiv.....	16
4. 1. 2 Proces motivace	16
4. 1. 2. 1 Instrumentální chování	17
4. 1. 2. 2 Situační kognitivní klíče	17
4. 1. 2. 3 Příklad procesu motivace.....	19
4. 1. 3 Druhy motivace.....	20
4. 1. 3. 1 Intrinsická a extrinsická motivace	20
4. 1. 3. 2 Vědomá a nevědomá motivace	20
4. 1. 3. 3 Primární a sekundární motivační systémy	21
4. 1. 4 Teorie lidské motivace.....	22
4. 1. 4. 1 Psychoanalýza.....	22
4. 1. 4. 2 Behavioristická	23
4. 1. 4. 3 Humanistická	24
4. 2 Motivy člověka	24
4. 2. 1 Reissoových 16 základních motivů	25
4. 2. 2 Videohry a osobnost hráče.....	25
4. 2. 3 Chris Crawford	26

4. 2. 4 Milan Nakonečný.....	27
4. 2. 5 Velká trojka motivů	27
4. 3 Hra	28
4. 3. 1 Proč si lidé hrají?	28
4. 3. 1. 1 Původní teorie	28
4. 3. 1. 2 Novější pohledy	29
4. 3. 1. 3 Afektivní neurověda	30
4. 3. 2 Co je hra.....	31
4. 4 Dělení her.....	32
4. 4. 1 Hry ve škole	32
4. 4. 2 Volnočasové sbírky her	33
5 Praktická část	34
5. 1 Syntetizované motivy	34
5. 2 Motivy u různých typů her.....	35
5. 2. 1 Společensky interakční hry	36
5. 2. 2 Seznamovací hry.....	36
5. 2. 3 Hry na důvěru	36
5. 2. 4 Týmové hry.....	37
5. 2. 5 Problémové hry.....	37
5. 2. 6 Hry na pozadí.....	37
5. 2. 7 Hry pro zasmání.....	37
5. 2. 8 Závěrečné hry	37
5. 2. 9 Hry pro reflexi	38
5. 2. 10 Morální hry	38
5. 2. 11 Dramatizační hry.....	38
5. 2. 12 Příběhové hry	38
5. 2. 13 Strategické běhačky	38

5. 2. 14 Pohybové hry	38
5. 2. 16 Sportovní hry	38
5. 2. 17 Reakční hry	39
5. 2. 18 Výukové hry	39
5. 2. 19 Chodičky s indiciemi	39
5. 2. 20 Senzoricky specifické hry	39
5. 2. 21 Tvořivé.....	39
5. 2. 22 Stolní.....	39
6 Diskuze	40
7 Závěr	41
8 Seznam literatury	43

1 Úvod

Téma této bakalářské bylo vybráno kvůli přirozené lidské zvědavosti. Hry všeho druhu jistě denně hraje neskutečné množství lidí. Ale co nás při hrách tolik pohání? Vypovídá to o nás něco? A proč hry, které je jeden člověk schopný hrát snad celý den, někoho jiného vůbec nevzruší? Dal by se nějak využít potenciál této motivace? Během běžného studia se člověk s odpověďmi neseťká, a tak se těmito otázkami budeme zabývat v rámci této bakalářské práce.

Výše uvedené základní otázky bylo třeba rozšířit o další, pro účely zpracování bakalářské práce, její obecnější využitelnost a pro hlubší pochopení této problematiky. Tak se dostáváme k dalším otázkám, které by bylo třeba zodpovědět. Co to je motivace? Jakým způsobem ji chápeme a jak pracuje? Proč baví lidi hrát si? Proč máme rádi rozdílné hry? Jak hry dělíme? Co mají různé hry ohledně motivace společného a v čem se liší? Kdybychom toto všechno věděli, jak bychom tuto znalost mohli využít, abychom vybrali pro svou skupinu co nejvhodnější hry? Mohli bychom tyto vědomosti využít pro obnovení aktivity demotivovaného jedince a potažmo ho znovu integrovat do skupiny? Jak by se případně tyto znalosti daly přenést do jiných sportovních, výchovných, rekreačních, možná i terapeutických a dalších odvětví? Je něco dalšího, co nám uniká, protože na tyto otázky neumíme odpovědět?

Cílem této práce bude zjistit, zda existuje obecný důvod, proč nás hry baví, vytvořit souhrn znalostí o motivaci vzhledem ke hře, tedy co mají všechny hry společného. Dalším cílem budou motivační odlišnosti u táborových her. Budeme se snažit identifikovat různé motivy ke hře, definovat různé motivující faktory her, uvést možná dělení her, následně k nim přiřadit odpovídající motivy a vytvořit tak přehled motivů u různých kategorií táborových her. Tento přehled by měl být schopen sloužit jako referenční podklad při výběru jednotlivých her, jejich zařazení do programu akcí, hodnocení úspěšnosti, zkoušení a vytváření her na základě vypořádaného vkusu.

Lze říci, že pochopení motivace, a tedy i cíle jedince v činnosti, je součástí chápání smyslu dané činnosti, v tomto případě hry, a chápání smyslu jakékoli činnosti je důležité, protože proč ji jinak dělat. Zároveň nám může při lepším chápání pomoci zvýšit motivovanost účastníků a tím zlepšit výsledky. Tato práce by mohla pomoci využít hry a jejich motivační potenciál na méně obvyklých místech, nebo s větší frekvencí na již známých místech, kde je nedoceněna, kupříkladu při tréninku dětí. Navíc lepší

porozumění motivace ke hrám, může být prospěšné třeba pro učitele, táborové vedoucí, organizátory teambuildingových akcí, lektory na kurzech všeho druhu, tvůrce her, trenéry, a to především mládežnických kategorií, rodiče a nebo jakékoli účastníky her. Zároveň by tato práce měla sloužit k nasměrování budoucí diplomové práce, lepší orientaci v problematice a vybrání možností další práce.

2 Cíle a úkoly

Cílem práce je přiblížení principů motivace, vysvětlit, co člověka motivuje k hraní her, porovnání a vytvoření přehledu znalostí a teorií o motivaci ke hře. Dalším cílem je vytvoření přehledu a popsání rozdílů v motivech u různých typů táborových her.

Úkoly potřebné k vytvoření přehledu motivů jednotlivých typů her jsou následující:

1. Identifikace možných motivů ke hře
2. Klasifikace různých typů her
3. Přiřazení motivů a cílů k jednotlivým kategoriím

3 Metodika práce

Jedná se o práci neexperimentálního charakteru. V úvodní části byla za účelem vytváření přehledu o terminologii, základním chápání procesu motivace a také o otázkách důvodu existence fenoménu hry, neboli vytvoření literární rešerše o motivaci, její terminologii a účelu hry, analyzována vybraná literatura a poté byla syntetizována do kratší, srozumitelné formy. Za účelem redukce byly komparovány jednotlivé názory a ty s podobnou myšlenkou a odlišnou terminologií eliminovány. Kvůli jednotě, u velmi komplexního problému lidské motivace, se práce věnuje především terminologii Milana Nakonečného prezentované v knize *Motivace chování* (2014), který podává velmi rozsáhlé pojednání o problematice a prezentuje mnoho názorů jiných autorů.

Pro praktickou část bylo u identifikace jednotlivých tříd her a motivů opět třeba provést analýzu literatury, komparaci klasifikací a identifikovaných exemplářů her a motivů, potažmo cílů a potřeb kvůli rozličné terminologii. Poté byly s využitím logické dedukce, na základě informací o motivech a činnostech společných daným typům her, vycházející z jejich definice, přiřazeny k jednotlivým kategoriím her možné motivy. (Ochrana, 2019)

4 Deskriptivně analytická část

4.1 Motivace

Pojem motivace lze chápat mnoha různými způsoby, jelikož existuje mnoho rozdílných teorií o motivaci, a tedy i mnoho různých interpretací významu slova motivace. Navíc běžné laické každodenní používání tohoto slova může být zavádějící. Například můžeme říci, že učitelé se snaží zvýšit motivaci žáků. Každý chápe, že se snažíme vyjádřit snahu učitelů zvýšit motivovanost žáků, ale i tak je první výrok technicky vlastně nepřesný a trochu matoucí.

Tedy přesně definovat motivaci a s ní spojenými termíny, je trochu problematické, jelikož i podle Nakonečného (2014) neexistuje žádná jedna všeobecně uznávaná teorie, ze které bychom mohli čerpat při definici tohoto pojmu, ale vzniklo již mnoho teorií motivace, které se na některých konceptech shodují. Pokusíme se tedy pochopit tyto pojmy z méně radikálních názorů, které se v některých aspektech shodují, používají podobnou terminologii, nebo v duchu Occamovy břitvy jsou jednodušší či lépe pochopitelné.

4.1.1 Definice motivace

Podle Nakonečného (2014, s. 15) „*Obecně platí, že motivace je intrapsychicky probíhající proces, vycházející z nějaké potřeby a vyúsťující ve výsledný žádoucí vnitřní stav, proces, který je iniciován endogenně (vnitřní pohnutka k odpočinku vycházející z pocitu únavy) nebo exogenně (finanční pobídka k splnění nějakého úkolu).*“

Motivaci lze považovat za konstrukt v psychologii, jehož smyslem je vysvětlit či popsat lidské jednání, i kdyby toto jednání byla naprostá strnulost nebo spánek. Je tedy založen na axiomu, že lidské chování nějaký smysl má. Odvozuje se z pozorovatelného chování a snaží se vysvětlit jeho následnost k vnitřním i vnějším dějům.

Motivace dává smysl lidskému chování a jejím cílem je dosažení pozitivního stavu, to může znamenat buď redukce nějaké potřeby, dosažení nějakého cíle, nebo vyhnutí se nepříjemným důsledkům. Všechny konečné pozitivní stavy označujeme jako uspokojení. (Nakonečný, 2014)

4. 1. 1. 1 Potřeba

Tedy na počátku motivačního stavu je nějaký nedostatek ve společenském nebo fyzickém stavu jedince. Tento deficit dostává osobu do stavu nějaké potřeby, kterou se snaží ukojit. Konkrétně také říká že, „...psychologický význam pojmu potřeba vyjadřuje stav nějakého nedostatku v biologickém a sociokulturním bytí člověka; potřeby jsou v tomto smyslu prožívány jako specifické pocity...“ (Nakonečný, 2014, s 162). a „Lidé se nějak chovají proto, že mají nějakou potřebu vyžadující odstranění, redukci (např. pociťují hlad a chtějí se nasytit, aby pocit hladu eliminovali, nebo se domnívají, že ztratili ve svém sociálním okolí prestiž, a usilují o to, aby ji znovu získali, protože mít vědomí prestiže patří k sociálním potřebám člověka).“ (tamtéž, s. 16). Tyto jeho dva příklady názorně ukazují dvě dimenze lidského života. První je biologická, což jsou fyziologické potřeby člověka jako organismu, a druhá sociální, což jsou potřeby člověka jako tvora sociálního, žijícího ve společnosti.

Tyto dvě odlišné skupiny potřeb rozlišoval i zástupce humanismu A. H. Maslow, jehož velmi známá pyramida z hierarchické teorie potřeb dobře ilustruje jeho myšlenku, že potřeby musí být uspokojovány postupně, od nižších (fyziologických) až po potřebu sebeaktualizace.

Tato teorie sice není absolutně platná, jelikož člověk je schopný potlačit nižší potřeby ve prospěch vyšších, ať dočasně nebo dlouhodobě. Blíže se této teorii budeme věnovat níže, v kapitole humanismu.

Potřeby pracují na principu ekvilibria. Stejně jako se organismus snaží udržovat homeostázu, tak se člověk snaží udržovat psychickou rovnováhu, jakousi optimální úroveň stimulů a uspokojení všech potřeb. Člověk může pociťovat hlad, ale může se také cítit přejedený. Optimální úroveň je individuální, takže extrovertní člověk se na večírku cítí dlouho příjemně, ale introvertní bude chtít brzy chvílku klidu.

4. 1. 1. 2 Pohnutky, pobídky a incentivy

Nakonečný (2014) dále říká, že lidské jednání začíná určitá pohnutka, ať je vnitřní (které Zacharová (2012) označuje jako impulsy), jako například pocit hladu, nebo se jedná o vnější pohnutku, které můžeme říkat pobídka či někdy také incentiva. Tato pobídka ale může být motivující pouze v případě, že aktivuje nějakou vnitřní pohnutku. Příkladem vnější pobídky mohou být například peníze, jelikož jsou asi nejčastější pobídkou, i když nejsou nejjednodušším příkladem, protože nemusí být jasné, jakou vnitřní pohnutku

aktivují. Tedy peníze mohou být pobídkou pro činnost, pokud má člověk nějaký důvod je chtít. Jako incentivu vidí vlastnost nějakého objektu, která má potenciál uspokojit potřebu.

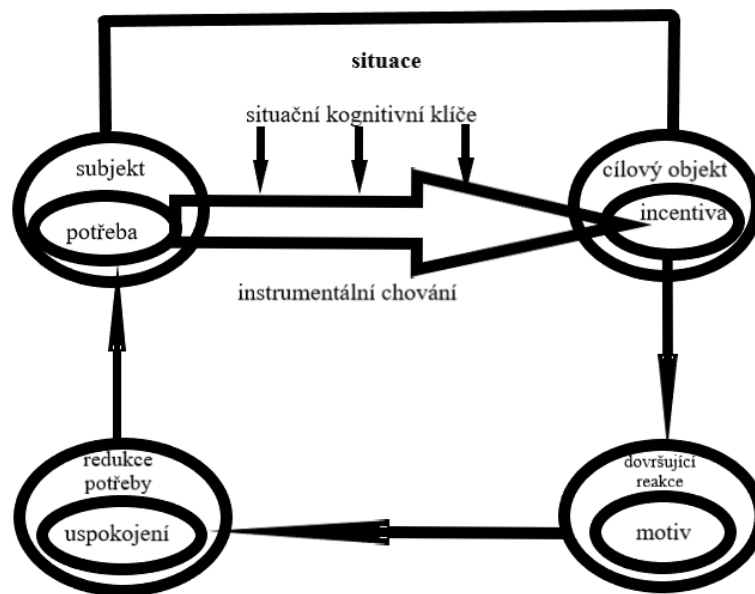
4. 1. 1. 3 Motiv

Motiv dle Nakonečného (2014) popisuje nějaký způsob jednání nebo požitek, který přináší uspokojení. Je to tedy jakási vlastnost dovršující činnosti nebo dovršující reakce. U příkladu pocitu hladu je motivem nasycení. Každopádně to rozhodně dle jeho definice nemůže být nějaký vnější objekt, nebo vlastnost objektu. Tato Nakonečného definice je asi nejvíce v rozporu s běžným chápáním, či definicemi jiných myslitelů. Například věta, kterou mohl slyšet každý, kdo někdy zhlédl, nebo četl detektivní příběh: „Motivem vraždy byly peníze oběti,“ zcela jasně odporuje Nakonečného chápání, jelikož motivem vraždy může být třeba pocit nadřazenosti a pýchy z postavení, po nabytí velkého množství peněz, ale rozhodně ne peníze jakožto objekt. Trochu podobně se k věci staví Th. A. Langens a R. M. Puca (citováno z Nakonečný, 2014, s. 32), kteří tvrdí, že motiv je: „*dispozice jedince „emocionálně odpovídat“ na určité cílové objekty nebo činnosti, tj. prožívat něco příjemného a vyhýbat se něčemu nepříjemnému,*“ Nakonečný vidí jejich definici zaměnitelnou s pojmem cílový stav.

Zacharová (2012, s. 46) nám říká, že „*Motivy vysvětlují, proč má chování člověka určitý směr a probíhá určitou silou.*“ Tedy obsah motivu člověku udává směřování chování a intenzita potřeby tohoto motivu určuje míru determinace člověka tuto potřebu uspokojit.

4. 1. 2 Proces motivace

Proces motivace a přidruženou terminologii můžeme lépe vysvětlit pomocí následujícího schématu (Obrázek 1: Nakonečného schéma motivace; Nakonečný, 2014, s. 38):



Obrázek 1: Nakonečného schéma motivace

Schéma vizuálně ilustruje vzájemné vztahy pojmů, týkající se procesu motivace. U subjektu, v případě lidské motivace u člověka, vzniká nějaká potřeba, která po nějaké vnitřní pohnutce nebo vnější pobídce, v určité situaci, na základě situačních klíčů iniciuje instrumentální chování zaměřené na cílový objekt s určitou motivující vlastností, které říkáme incentiva. Toto instrumentální chování by mělo dojít až do dovršující reakce a cílovému stavu jedince, jehož abstrakci nazýváme motiv. Tím dojde k uspokojení původní potřeby a k její redukci.

4. 1. 2. 1 Instrumentální chování

Většinu termínů jsme již popsali výše. Jedním ze zde zatím blíže neobjasněných termínů, je instrumentální chování. Za tímto termínem není třeba hledat nic složitějšího. Instrumentální chování je chování, které by mělo vést k dosažení uspokojení.

4. 1. 2. 2 Situační kognitivní klíče

Výrazně komplikovanější jsou Nakonečného situační kognitivní klíče, i když termín samotný není těžké pochopit. Situační kognitivní klíče nám pomáhají odpovědět na druhou otázku spojenou s motivací. První otázka, tj. proč člověk demonstruje určité zaměření chování, nám mohou objasnit již známé termíny. Druhou otázkou zůstává, proč zrovna určitý způsob chování? Když lze uspokojení dosáhnout různými způsoby, jak si člověk zvolí své chování? Tady přicházejí do hry právě situační kognitivní klíče. Jsou to

člověkem vnímané proměnné, do kterých spadá: jak jedinec vnímá aktuální situaci, jeho kognitivní analýza situace.

Prvním krokem při zvolení chování je získání informací o situaci, tedy vnímání. Při motivovaném stavu jedince dochází k selektivní pozornosti na ty aspekty okolí, které nám mohou pomoci dojít k uspokojení. Selektivní pozornost je nevědomý proces zpracovávání senzorických informací, které se dostávají do našeho vědomí. Když se tedy člověk dostane do motivovaného stavu, změní se jeho vnímání tak, aby mohl lépe dojít k uspokojení, dosáhnout svého cíle.

Další součástí tohoto procesu je interindividuálně odlišný potenciál jednotlivých potřeb jedince a jejich zpředmětnění (Nakonečný, 2014, s. 26 a 27) a také jejich aktuální stav, tj. každý má jinak uspořádaný žebříček potřeb, rozdílné objekty, jež je uspokojují, a ty se mohou měnit v průběhu času. Příkladem může být sexuální apetit nebo obyčejný apetit. Ne každý holduje například pálivému jídlu. Navíc jeden objekt nebo instrumentální chování může uspokojit více potřeb najednou, kupříkladu povečeření s přáteli uspokojí potřebu jídla i společenského kontaktu.

O individuální hodnotě uspokojení pozorované v experimentech nám říká J. Reykowský (cit z Nakonečný, 2014, s. 78), že se zvyšuje společně s hodnotou cílového objektu, tj. „*krysa běží rychleji k potravě, které je více, šimpanz vykoná těžší „práci“ za větší kus banánu.*“ (D. Rethlingshafer, 1963), dále je závislá na rozdílu mezi výchozím (nepříjemným) a konečným (méně nepříjemným) stavem a při určité velikosti má přírůstek povahu plató, tedy další malé zvýšení hodnoty nemá vliv na intenzitu chování, dokud nedosáhne znatelného zvýšení.

Nakonečný (2014, s. 79) nám o hodnotách říká: „*Vztah člověka k hodnotám je složitý proto, že člověk oceňuje předměty podle vlastních škál a má současně různé hierarchie hodnot, mezi něž patří vedle vlastností fyzických příjemností také takové hodnoty, jako jsou prestiž, společenský status, úcta, obdiv atd. V některých objektech se ovšem fyzické a sociální aspekty jejich hodnoty spojují (například mít pěknou chatu je příjemné pro rekreaci, současně je to znakem movitosti a symbolem společenského statusu).*“

Tedy lidský žebříček hodnot je velmi komplexní a některé cílové objekty mohou potencionálně uspokojovat více potřeb, jednotlivě či naráz, vědomě a nevědomě.

Dalšími faktory kognitivní analýzy je učení, paměť a naučené vzorce instrumentálního chování. Naučené vzorce instrumentálního chování jsou podmíněné, částečně

automatizované způsoby chování v reakci na aktivaci nějaké potřeby. Příkladem může být to, že když se nacházíme doma a dostaneme hlad, tak bez většího přemýšlení otevřeme ledničku a podíváme se, co bychom mohli sníst. Extrémem tohoto principu je tzv. imprinting, což můžeme popsat jako silnou tendenci k vyhledání uspokojení v konkrétním cílovém objektu na základě vtisknutí tohoto objektu během určitého senzitivního období. Známý je tento fenomén, kterým se zabýval K. Lorenz, u kachních mláďat, kterým se vtiskne po narození koncept jejich „matky“, kterou poté všude následují. U lidí se často spojuje se sexualitou. Nakonečný (2014)

Na svou paměť a zkušenosti se člověk spoléhá při odhadování pravděpodobnosti úspěšného dosažení uspokojení a také odhadu a hodnocení vynaložených prostředků a důsledků instrumentálního chování. Pokud je pravděpodobnost dosažení uspokojení nízká, pak se člověk nepokusí toto chování implementovat. Také pokud by byly důsledky instrumentálního chování horší než uspokojení z redukce potřeby, pak se chování také neaktivuje. Pokud se člověk nachází na společenské akci a začne mu být horko, pak by se sice mohl polít chlazeným šampaňským, ale velice pravděpodobně to neudělá, jelikož ztráta uznání a následné výdaje za čištění oblečení mu za to nestojí.

Tyto faktory jsou na sobě vzájemně závislé a dohromady určují jaké chování je právě implementováno. Nakonečný (2014, s. 48) to zjednodušuje takto: „...*chování je v dané situaci „spuštěno“ jen tehdy, jestliže: 1. motiv je dostatečně silný, 2. pravděpodobnost dosažení cíle se jeví jako vysoce pravděpodobná 3. hodnota cíle je uspokojující a 4. důsledky chování nepřinesou subjektu něco nežádoucího...*“

Dále myšlenku rozvádí v tom, že proměnné jsou na sobě vzájemně závislé.

Například pokud je motiv dostatečně silný a hodnota cíle je uspokojující, pak třeba drogově závislí jedinci budou implementovat téměř jakékoli chování, které je pravděpodobně dostane k další dávce drogy, i přes velmi negativní důsledky jejich chování na jejich rodinné vazby, bezpečí, osobní svobodu, sebehodnocení a dlouhodobé zabezpečení. Na druhou stranu, pokud je úsilí a důsledky minimální, pravděpodobnost téměř jistá, pak stačí minimální motiv a uspokojení. Tedy když člověku nabídnete zdarma koblihu, pak si ji pravděpodobně vezme.

4. 1. 2. 3 Příklad procesu motivace

Na názorném příkladu potřeby, která je asi nejlépe pochopitelná, potřeby jídla si tento proces podle výše uvedeného schématu konkretizujeme. U jedince, který se nachází

v nějaké situaci, třeba sleduje doma televizi, vznikne potřeba příjmu potravy. Jedinec na základě svých předchozích zkušeností iniciuje první část instrumentálního chování a jde se podívat do lednice. V lednici nalezne jahodový džem a začne hlavní část kognitivní analýzy (i když situační kognitivní klíče instrumentálního chování ovlivňují po celou dobu). Díky své paměti ví, že má doma také chleba. Jelikož chléb s jahodovým džemem lze jíst, což je incentiva k jeho potřebě jídla, a také vyhovuje jeho apetitu a pravděpodobnost, že si ho dokáže připravit a sníst ho, je vysoká bez vynaložení většího úsilí, stane se chléb s jahodovým džemem jeho cílovým objektem a jedinec pokračuje v instrumentálním chování přípravou pokrmu. Poté co chléb sní, dojde k pocitu nasycení, což je dovršující reakcí a motiv tohoto chování tedy můžeme nazvat nasycení. Nasycení uspokojí jedincovu potřebu jíst, která je tímto redukována.

Toto je jen jeden konkrétní příklad části procesu motivace, který je iniciován vnitřní pohnutkou, vyžaduje několik fází nepřerušného jednoduchého instrumentálního chování a dochází uspokojení. Existuje ale nepřeberné množství komplexních motivačních procesů, které lze mnohem hůře sledovat a zdaleka nejsou takto lineární.

4. 1. 3 Druhy motivace

Motivaci můžeme dělit podle určitých kritérií, která nám objasňují vlastnosti tohoto procesu. Nakonečný (2014, s. 23) rozlišuje tyto základní druhy motivace: „*1. intrinsická a extrinsická, 2. vědomá a nevědomá, 3. primární a sekundární motivace.*“

4. 1. 3. 1 Intrinsická a extrinsická motivace

Tento způsob dělení pomohl zavést R. S. Woodworth a je založen na dělení podle toho, zda je chování iniciováno z vnitřní pohnutky (intrinsická motivace) nebo vnější pobídky (extrinsická motivace). Vnější pobídky jsou ale motivující pouze pokud aktivují nějakou vnitřní pohnutku, a tedy má toto dělení nepřilíš vysokou vypovídající hodnotu. Nakonečný (2014) jej označuje za nešťastné.

4. 1. 3. 2 Vědomá a nevědomá motivace

Motivaci můžeme dle Nakonečného (2014) dělit na vědomou a nevědomou podle toho, zda si je subjekt vědom motivu svého chování. Jednoduše řečeno, pokud přesně víme, proč nějak jednáme, pak se jedná o vědomou motivaci a pokud neznáme přesnou příčinu našeho jednání, pak se jedná, alespoň částečně, o nevědomou motivaci. O nevědomou

motivaci se jedná také v případě, že si subjekt myslí, že motiv svého chování zná, ale ve skutečnosti psychologické příčiny svého chování nezná.

Pojmem nevědomí, tak jak ho chápeme v psychologii, se zabýval především Sigmund Freud. Budeme ho rozebírat níže v psychoanalýze.

4. 1. 3. 3 Primární a sekundární motivační systémy

Zacharová (2012) rozlišuje primární a sekundární potřeby. Primární jsou vrozené a sekundární jsou získané.

Dle Nakonečného (2014) jsou primární motivační systémy vrozené. Jedná se o reflexy a vrozené instinkty, jako sací reflex a další, spojené s příjmem potravy, nebo obranné a jiné, které dohromady zajišťují chování spojené se základními fyziologickými funkcemi a přežitím organismu. Reflexy zpočátku dohromady tvoří komplexy, které lze označit jako instinkty. O instinktech říká (na s. 204) že, „...*reprezentují složitější vrozenou organizaci chování jako účelné adaptivní mechanismy vybavované biologicky významnými podněty či situacemi...*“

Instinkty dominují chování novorozenců, ale u dospělých se projevují mnohem méně, i když se některé reflexy zachovávají. Instinktivním se často stává chování ve velmi afektivních, např. nebezpečných situacích, jako je panický útěk nebo to může být fyzické napadení osoby, na kterou máme vztek.

Četnější jsou sekundární motivační procesy, které jsou výsledkem nebo i funkcí učení a postupně se vytvářejí v průběhu života. Tyto sekundární motivační procesy jsou schopné potlačovat primární instinktivní chování. Nově naučené motivy jsou pak spojeny s větší mírou racionálního uvažování a volní regulací, ale i složitými vzorci instrumentálního chování, jelikož vzorec instrumentálního chování u primárního motivačního systému je podstatou reflexu.

Zacharová (2012) ze sekundárně motivovaných činností vyčleňuje zájmy, specifické individuální zvýšenou motivovaností ke konkrétní volně zvolené činnosti spojené s nějakým předmětem, která je stabilní v hodnotovém žebříčku jedince. Zájem se podle ní projevuje (s. 52): „*úsilím o aktivní styk s předmětem zájmu; úsilím co nejlépe poznat a ovládat předmět zájmu; kladným citovým zabarvením činnosti spojené s předmětem zájmu.*“

4. 1. 4 Teorie lidské motivace

Jak jsme již zmínili výše, tak neexistuje jednotná teorie lidské motivace. Vzniklo několik hlavních proudů myslitelů, kteří se svými názory výrazně lišili a nezabývali se pouze motivací samotnou. Odlišnosti vycházeli z jejich filozofie a celkového vnímání lidské osobnosti, ale i metodických postupů při výzkumu. Tyto rozdílné proudy jsou nám i tak schopné nabídnou praktické koncepty a jejich výzkum přinesl fakta, která dokazují vztahy mezi některými používanými koncepty a o které se můžeme i nadále opírat.

4. 1. 4. 1 Psychoanalýza

Psychoanalýza je směr stvořený na přelomu 19. a 20. století Sigmundem Freudem. Freud se opíral o psychiatrickou praxi a zkušenosti s léčbou hysterií. (Nakonečný, 2014) Lidská psychika se tu skládá ze tří složek, které jsou ve vzájemném konfliktu.

Id, které zastupuje pudy v nevědomí, fungující na principu slasti, tj. touha po příjemném. Necítí potřebu být ničím omezován.

Ego, znamenající já. Představuje především vědomou strukturu, podléhá principu reality, jakousi nutnost přizpůsobit se požadavkům sociálního prostředí, a má cenzurní funkci. Snaží se tlumit chtivost Id.

Superego, vyjadřuje svědomí, osobní morálku, kterou člověk přebírá od rodičů v průběhu dospívání tím, že se identifikuje s historicky vzniklými normami, které po něm požadují dodržovat, nebo je odpozoruje z jejich chování.

Důležitou přetrvávající Freudovou myšlenkou je úloha nevědomí. Nevědomí je nevědomá část mysli, která ale ovlivňuje naše chování bez našeho uvědomění. V nevědomí operují potlačené tužby Id, kterým ego nedalo volný průběh. Tyto potlačené pudy se ale údajně dříve či později projeví v chování. Mohou se transformovat nebo přenést na jiný objekt. Freud takto vykládá například přerěknutí a jiné, zdánlivě náhodné, jevy. Odborná veřejnost se shoduje na tom, že na chování mají vliv i procesy, které si neuvědomujeme, ale že Freud důležitost těchto faktorů přeceňoval.

Princip slasti vychází z takzvaného hédonického principu, ten nám říká, že se organismus snaží maximalizovat příjemné pocity (uspokojení) a minimalizovat nepříjemné pocity. Člověk se snaží vyhýbat a předcházet nepříjemným zkušenostem a vyhledává příjemné. Jediným důvodem pro dobrovolné podstupování něčeho nepříjemného je více něčeho

příjemného později. Princip hédonismu je uznáván napříč psychologickými školami. (Nakonečný, 2014)

Freud také rozlišoval dva centrální pudy, pud života (Eros) spojovaný se sexualitou, a pud smrti (Thanos), jehož cílem je klid. (Vágnerová, 1997)

4. 1. 4. 2 Behavioristická

Dle Vágnerové (1997) behaviorismus vznikl v reakci na dosavadní přístup ke zkoumání psychologie pouhou introspekci, která není objektivní. Behavioristé se tedy zabývají pozorovatelnými jevy, kterými jsou chování a okolní prostředí a považují veškeré chování za důsledek vnějšího prostředí. Předpokládají, že odlišnosti v dospělosti jsou pouze výsledkem učení z vnějšího prostředí v průběhu života, ale původní dispozice člověka jsou stejné.

Avšak tyto premisy jsou chybné a redukcionistické. Je jisté, že některé individuální rozdíly jsou nepochybně vrozené. I přes to behavioristický výzkum odhaluje mnohé o procesu učení.

Ivan P. Pavlov se zabýval trávicím systémem psů a objevil podmíněné reflexy. Např. že pes začne slinit již při pohledu na misku na žrádlo. Tedy zvíře reaguje reflexivně již na podnět asociovaný s krmením, předcházející krmení. Dále zjistil, že pokud se psovi podává potrava po zaznění nějakého tónu, aktivuje se později reflex slinění při všech druhích tónů, ale pokud se zvířeti při jednom konkrétním tónu podává potrava a při jiném tónu ne, naučí se pes tóny postupem času rozlišit. Dále pozoroval, že psi automaticky reagují na výskyt nových, nezvyklých věcí. Tento úkaz je známý jako orientační nebo explorační reflex. Je to jakási automatická zvýšená vnímavost a pozornost pro nové, neznámé, odlišné vjemy. (Millarová, 1978)

Behavioristé na jeho objevy mohli navázat, znovu je experimentálně ověřovat a rozvíjet. Prováděli výzkumy na mnoha různých zvířatech a pomocí zpevnování je učili rozličnému chování. Zpevnování je proces učení, kdy je v subjektu posíleno to chování, které předchází příjemnému podnětu, při pokusech nejčastěji potravě, u výchovy dětí stačí pochvala. Zpevnování pracuje na principu hédonismu. Zvíře opakuje chování, jelikož se snaží reprodukovat situaci, která vedla k příjemnému pocitu.

4. 1. 4. 3 Humanistická

Humanismus vzniknul v reakci na behaviorismus a otevřel se dalším možnostem poznání, jako je introspekce. Vágnerová (1997, s. 15) základní myšlenku humanistů vyjadřuje takto: „*Základním motivem lidského jednání je seberealizace, již jsou podřízeny všechny dílčí motivy. Jde o jednotný, celostní proces.*“

Jednota a kontinuita lidského chování vychází z individuální ideje člověka o tom, jaký by měl být. Tato idea ho může směřovat při každodenních rozhodnutích.

Mezi humanisty patřili například C. Rogers nebo A. H. Maslow, jehož hierarchie potřeb je v Česku známý a populární koncept. Maslow tvrdí, že je třeba nejdříve (alespoň částečně) uspokojit nižší (třeba fyziologické) potřeby, než bude člověk pociťovat potřebu uspokojovat potřeby vyšší (potřeba růstu a seberealizace). Nakonečný (2014)

Nejnižší jsou potřeby striktně fyziologické: jídla, nápojů, odpočinku, spánku, sexu, útulku a další fyziologické.

Na druhém stupni vidí potřebu jistoty, jejíž součástí jsou potřeby bezpečí, ochrany, péče, pomoci, zajištěné existence.

Další přicházejí na řadu potřeby lásky a přináležitosti vycházející z přijetí druhými, přátelství, možnosti milovat a být milován.

Později uspokojovanými jsou dle Maslowa potřeby úcty a uznání, tj. výkonu, kompetence, důvěry, získání souhlasu, respektu.

Na vrcholu Maslowovy pyramidy potřeb je samozřejmě potřeba sebeaktualizace, růstu a tvořivosti.

(Nakonečný, 2000) a (Zacharová 2012)

Maslowova teorie není zdaleka obecně platná. Lidé jsou schopni „přeskakovat“ nižší potřeby ve prospěch uspokojování vyšších. Kupříkladu držet hladovku jako formu politického protestu nebo se uchýlovat k tvořivé činnosti za téměř jakýchkoli okolností.

4. 2 Motivy člověka

Pro potřeby pozdějšího přiřazení konkrétních motivů k jednotlivým druhům her, bychom si potřebovali nejdříve vymežit, jaké motivy známe, které by nás mohly při hrách motivovat. Jak jsme již zmiňovali výše, tak není jedna všeobecně uznávaná teorie

motivace, která by určovala, které jsou základní motivy. Jsme tedy ponecháni chaosu různých pohledů na tuto problematiku. Pokusím se nastínit několik možných názorů, jaké motivy existují, nebo jaké motivy stojí za motivací ke hře.

4. 2. 1 Reissovy 16 základních motivů

Steven Reiss z Ohio State University se pokusil vytvořit seznam základních, intrinsických motivů, které odlišuje od instrumentálních motivů, které jsou jen prostředkem intrinsických. Motivů samotné definuje jako „*důvody lidé mají pro zahájení a vykonávání volného jednání.*“ (Reiss, 2004, s. 179)

Jedná se o motivy:

Pohybu – touha procvičovat svaly

Moci – touha ovládat okolí

Nezávislosti – touha být samostatný, nepodřízený

Zvídavosti – touha po znalostech

Pořádku – touha po řádu

Klidu – touha vyhýbat se úzkosti a strachu

Střádání – touha shromažďovat užitečné věci

Jídla – touha jíst

Statusu – touha po postavení a pozornosti

Sociálního kontaktu – touha po společnosti a hře

Přijetí – touha po přijetí, uznání společností

Romantiky – touha po vztahu, sexu

Rodiny – touha vychovat vlastní děti

Odplaty – touha po pomstě a soutěžení

Cti – touha dostát morální tradici

Idealismu – touha zlepšovat společnost, po spravedlnosti, altruismus

4. 2. 2 Videohry a osobnost hráče

Quantic Foundry je společnost, která na internetu nabízí vytvoření osobního Modelu motivace hráče, určeného pro hráče videoher. Model se vytváří na základě vyplnění online dotazníku s otázkami ohledně oblíbenosti činností ve hrách, oblíbených hrách.

Quantic Foundry tímto způsobem postupně získala obrovské množství dat od více než 30 000 lidí, které dále analyzovala, pro zdokonalení svého systému. Výsledkem je šest dvojic herních motivů volně spojených do tří tendencí hráčů. Výsledky jejich výzkumu jsou velmi cenné pro vývojáře videoher, ale identifikované motivy jsou vypovídající i pro hry obecně. Zjištěnými motivačními faktory (které jsou vlastně skupinou příbuzných motivů) jsou (Yee, 2015):

Fantazie – hra na to, že jsem někdo jiný, v jiném světě

Příběh – propracovaný příběh a zajímavé postavy

Vytváření – možnost sebevyjádření a velká možnost individualizace

Objevování – možnost objevovat a experimentovat

Destrukce – exploze, chaos, zmatečnost

Vzrušení – akce, rychlost hry, intenzita

Soutěžení – porovnávání se s ostatními, soutěžení

Komunita – komunikování a spolupracování s ostatními,

Výzva – náročnost hry, překonávání obtížných překážek

Strategie – dělat obtížná rozhodnutí a používání strategie

Kompletace – dodělání všeho na sto procent, odhalování tajemství hry

Moc – snaha stát se mocným, silným v rámci hry

4. 2. 3 Chris Crawford

Chris Crawford je americký designer her, který vytvořil v Americe velmi populární klasifikaci her, o které pohovoříme níže. Crawford (1984) věří, že původním motivem pro hraní jakékoli hry, i kdyby to byla nevědomá motivace, je explorace a učení, jakožto původní přirozený důvod hry vycházející z evoluce, ale doplňují ho další motivy. Tyto sekundární motivy mohou zvláště v dospělosti, kdy si vytváříme apetit pro konkrétní

žánry her, vyvstat do popředí a stát se důležitější nežli původní motiv explorační. Crawford jmenuje tyto motivy ke hře:

Explorace a učení

Fantazie – osvobození, útek do jiné reality, prozkoumání nového světa

Výsměch společenským normám – zábava z uvědomělého překračování společenských norem (často spojené s násilím, destrukcí)

Ukázka výkonnosti – soutěživost, moc (prostředek zvyšování sebevědomí)

Příležitost společenského sblížení – sounáležitost, blízkost

Potřeba pozornosti – běžného uznání, společenský kontakt

4. 2. 4 Milan Nakonečný

Nakonečný (2014) se v Motivaci chování zabývá fenomenologií chování, motivy a potřebami s ním spojené. Nemíní výčet jako kompletní. Blíže popisuje tyto:

Jídla, pití a dýchání.

Odpočinku a spánku – odpočinek i ve smyslu snížení, změny aktivity, emoční i fyzický

Vyhnutí se bolesti

Výkonu – vede ke zvýšení sebehodnocení, motivuje především k optimálně obtížným činnostem, ze kterých může vyplynou lepší sebehodnocení

Moci – ovládání okolí, být něčeho příčinou

Explorace – zvědavost, hledání nových podnětů

Něžnosti – příjemného kontaktu

Sexu

Sociální vazby – intimity, sdílení, sounáležitost

Konformismu – zapadnutí do společnosti, nevymýkat se normě

Jistoty – bezpečí, stabilita prostředí

Reaktance – znovunabývání svobody

4. 2. 5 Velká trojka motivů

Tento koncept vychází z Murrayho metody Tematického apercepčního testu, výkladu vyžádaných příběhů osob k nejednoznačným obrázkům. Murray navrhl způsob interpretace, který byl později rozpracován a upravován. Cílem bylo naleznout hlavní

motivů osoby. Pomocí těchto metod postupně vystoupily tři hlavní motivy, které ovlivňují chování. Třemi centrálními motivy jsou motiv moci (pociťovat vlastní sílu, schopnost ovlivňovat okolí), afiliace (vytvářet přátelství a spojení) a výkonový motiv (dosažení úspěchu, znamenitosti, překonání překážek). (Blatný a kolektiv, 2010)

4.3 Hra

4.3.1 Proč si lidé hrají?

Jako úvod k pojmu hry se budeme zabývat přehledem odlišných i společných názorů na to, k čemu slouží hra lidí.

4.3.1.1 Původní teorie

Za klasické teorie můžeme dle Henrickse (2014) považovat názory z konce 19. a začátku 20. století. Myslitelé této éry si vážili nápadů Charlese Darwina o společném původu žijících tvorů a vznikajících mezidruhových rozdílech. Za obecnou spojující myšlenku by se dalo považovat, že hraní poukazuje na spojení jedince s jeho zvířecí minulostí, ale zároveň na jejich jedinečné druhové schopnosti. Otevírá nové možnosti žít tím, že nás odpoutává od pouhých instinktů. Do tohoto období spadají Lazarus, Groos, Herbert Spencer s teorií nadbytečné energie, Patrick a Hall, který prosazoval myšlenku rekapitulace nižších evolučních stádií, tedy že dítě prochází stejným vývojem jako lidský rod v průběhu evoluce.

Spencerova myšlenka, že hra je způsob vybití přebytečné nahromaděné energie, systém, který se vyvinul u vyšších živočichů, jelikož si dokáží lépe zaopatřit potravu, byla poměrně záhy v podstatě vyvrácena. (Millarová, 1978) I když třeba výzkum Estonce Jaaka Pankseppa ukazuje, že krysy si po delší izolaci hrají více než za normálních okolností (Passion, 2019), což není překvapivé, ale dokazuje to jakýsi smysl Spencerovy teorie, i když intuitivně je asi každému jasné, že Spencerova teorie není zcela zcestná, ale má zřetelné mezery.

Karl Groos (1989) zakládal své názory o hře pravděpodobně především na své široké znalosti rozličného chování zvířat. Vycházel z Darwinovy teorie o původu druhů, konkrétně myšlenky, že se lidský druh vyvinul ze zvířat. Předložil svůj názor, že se o lidském chování, konkrétněji o hře, můžeme mnoho dozvědět právě z chování zvířat, jakožto našich méně pokročilých evolučních příbuzných. Tvrdil, že můžeme poznat tuto

zvířecí část člověka lépe ve zvířatech, neboť v člověku jsou instinkty, kterých má alespoň tolik co zvířata, již k nerozpoznání působením vzdělání a tradice, kdežto na zvířatech lze pozorovat čirý instinkt. Ne, že by zvířata nepovažoval za inteligentní, přisuzuje jim například pozoruhodnou schopnost klamu a schopnost vědomě předstírat. Přiklání se k názoru, že hlavním důvodem vzniku hravého chování u mláďat je příprava na pozdější život, dokonce je možné, že částečně mladiství existuje kvůli nezbytnosti hraní. Také upozornil na fakt, že hra může být osvobozující tím, že se odehrává ve vlastním prostoru a tím se odtrhává od kauzality reality.

Jednou ze starších a možná trochu nedocenených myšlenek je chápání hry ne jako nějaké činnosti samotné, ale chápání hry jako způsobu přístupu k činnosti nebo nastavení mysli. Tuto myšlenku podpořil například James Sully a o jejím potenciálu svědčí, že některé hravé činnosti lze dělat, aniž by byly účastníkem vnímány jako hra, kupříkladu profesionální sport, a naopak spoustu seriózních činností dělají děti jako hru. Sully hovořil o hravém postoji, nebo hravé náladě. (Millarová, 1978)

4. 3. 1. 2 Novější pohledy

Henricks (2014) do další fáze řadí práci Menningera, Ericsona a Sigmunda Freuda, který hru viděl jako nástroj pro plnění podvědomých přání sloužící ke kontrole libida. Dalším zástupcem je Jean Piaget, o jehož intelektuálních schopnostech svědčí mimo jiné fakt, že byl publikován již v deseti letech, a který je autorem teorie čtyřfázového kognitivního vývoje dětí. (Millarová, 1978)

Podle této dobře přijaté teorie je prvním intelektuálním obdobím dítěte senzomotorické období, které trvá od narození přibližně do osmnáctého měsíce života. V tomto období se dítě učí lépe pohybovat a vnímat okolí a chybí mu například objektová permanence (co dítě nevidí, tak jako kouzlem přestalo existovat). Ve druhém období od dvou do sedmi let si děti začínají hrát „na něco“, jelikož už jsou schopni symbolického myšlení. Děti se soustředí na jeden aspekt objektů a nechápou proto například stálost objemu vody v různě širokých sklenicích. Typickým znakem je také egocentrismus, totiž že děti nedokáží pořádně vnímat jiné perspektivy než tu svou. Ve třetím Piagetově období od osmi do jedenácti už jsou děti schopné reversibilních myšlenkových operací a dále se zlepšuje jejich abstraktní myšlení, takže ve čtvrtém konečném stádiu jsou již schopné logicky pracovat s abstrakcemi bez konkrétních případů.

Piaget chápal hru jako prostředek, skrz nějž děti procvičují svou motoriku a kognitivní schopnosti, restrukturalizují a experimentálně posouvají kupředu své chápání a pohled na svět. Rozlišuje mezi hrou jako opakováním a explorací nových možností a říká, že významnost její role výrazně upadá ve třetím období, tj. od osmi let.

Další myšlenkou byla podle Henrickse (2014) možnost ve hrách procvičovat nové neznámé role, kterou se zabývali například Greta Fein, Lev Vygotsky, Maria Montessori, Vivian Paley nebo J. a D. Singer. Jiní, jako Johan Huizinga, Roger Caillois nebo John Roberts, se zabývali vztahem kultury a hry.

Rachel White (2012) shrnuje výsledky celé řady studií, které se zabývaly vlivem hry na rozvoj dítěte a které podporují názor, že hra je výborným přirozeným prostředkem pro jejich vývin. Pozitivní vliv byl prokázán u široké škály her od společenských, přes objektově orientované hry, her s předstíráním něčeho (pretend play), až k fyzickým hrám. Děti si při hraní mohou zlepšovat své kognitivní schopnosti, jazykové, abstrakce, matematické, zvýšit kreativitu. Učí se řešit problémy, kontrolovat svůj pohybový aparát, své emoce a chování. Zlepšují své společenské chápání, zpočátku takové, které je nezbytné pro začlenění do kolektivu, učí se spolupracovat nebo lépe řešit konflikty. Naopak deprivace a nedostatek příležitostí hraní má retardační efekt (Millarová, 1978, s. 315). Tyto staré i nové studie dokazují, že se psychologové, pedagogové a jiní rozhodně nemylí, když tvrdí, že hry slouží k vývoji dětí.

4. 3. 1. 3 Afektivní neurověda

Dosud jsme nezmiňovali vztah emocí (affektů) a motivace. Nakonečný (2014) nám říká, že emoce jsou s motivací propojeny. Emoce proces motivace zahajují (člověk cítí nějakou potřebu) a také ji ukončují (člověk cítí uspokojení). Pro proces motivace je důležitá síla, typ, ze kterého vyplývá vzorec chování, a to, zda je emoce příjemná či nepříjemná. Behaviorista Paul Thomas Young, který se affektivní neurovědou vlastně zaobíral a vytvořil tím základy tohoto oboru, o nich mimo jiné říká že, „*affektivní procesy regulují a řídí chování podle principu maximalizování pozitivního a minimalizování negativního*“ (P. T. Young, in Nakonečný, 2014, s. 41). Tedy že jsou základem principu hédonismu.

Termín affektivní neurověda zavedl na začátku devadesátých let poměrně nedávno zesnulý estonský vědec Jaak Panksepp (Davis a Montag, 2019). Affektivní neurověda se zabývá fungováním emocí v mozku. Panksepp (2010) identifikoval sedm primárních emocí objevování (SEEKING), hněv (RAGE), úzkost (FEAR), chtíč (LUST), péči

(CARE), smutek (GRIEF, dříve PANIC) a hraní (PLAY) a jejich neurální struktury, cesty. Panksepp tyto emoce identifikoval v podkorových oblastech mozku u kryš. Mapoval je například sondováním elektrickými impulsy, čímž emoce aktivoval a následně je dále pozoroval.

Emoce (PLAY) hraní, společenské radosti je spojená u kryš se společenským zápasnickým hraním. Kryšy se vzájemně snaží položit toho druhého na lopatky. U tohoto chování vydávají pištění specifické frekvence, které by se dalo označit za smích, neboť je vždy provázeno pozitivní emoci. Kryšy se tímto učí společenskému chování. V tomto poli se dále prováděli a provádějí mnohé studie blíže studující konkrétní vzorce chování aj. Následný výzkum by mohl přinést například účinnější léky pro psychické choroby.

4. 3. 2 Co je hra

O vymezení pojmu hra se snažilo mnoho lidí, ať přímo pro jeho určení nebo jen pro potřeby práce s pojmem ve vlastním pojetí. Mnoho z nich se shoduje na tom, že přesné určení toho, co je hra, je velmi problematické, ne-li nemožné. Roger Caillois (2001, s. 9 a 10) popisuje hru jako: svobodně zvolenou, oddělenou od běžného života, nejistého výsledku, neproduktivní, řízenou pravidly a fiktivní, s pozměněným vnímáním reality, předstíráním. Toto vymezení, ale nepovažuje za bezchybné, existují hravé aktivity, které podmínky nesplňují.

Neuman (2000, s. 18) specifikuje termín hry znaky jako: „*nejistota výsledků, řízenost pravidly, vážnost, zábava, radost, potěšení, dobrovolnost, samoučelnost, vnitřní nekonečnost, zdánlivost, dvojakost, uzavřenost, dramatičnost a přítomnost...*“

White (2012, s. 6) nám říká, že hra je příjemná, zábavná, vnitřně motivovaná, zaměřená na činnost samotnou, svobodně zvolená, aktivně zúčastněná a obsahuje prvky představování si něčeho.

V angličtině odborníci, zabývající se hrou, rozlišují pojmy *game* a *play*. *Game* je celkem dobře definovaný pojem a znamená hra. Oproti tomu *play* může mít více významů, ale v našem pojetí by se dalo přeložit nejspíše jako dětské hraní, je to obecnější pojem. K vymezení pojmu *game* lze dobře použít rozdělení Chrise Crawforda (1984). Hra má určená pravidla, je interaktivní a účastník u ní překonává přizpůsobivý odpor (většinou jiného hráče), čímž ji odlišuje od hlavolamů, které nemění svůj odpor, a od příběhů, které nejsou interaktivní.

4. 4 Dělení her

Vzhledem k tomu, že nemáme společnou definici pojmu hra, pak nemáme ani společné dělení her. Velký dopad na vnímání dělení her měl Roger Caillois (2001), který krom toho, že tvrdil, že lze hry posuzovat podle toho, jak dobře mají definovaná pravidla od *ludus*, což jsou hry s jasně danými pravidly, po *paidia*, což jsou spontánní (dětské) hry, rozdělil hry na:

Agon – soutěživé hry

Alea – hry šance, jako kostky, nebo ruleta

Mimikry – hry, při kterých hráč přebírá fiktivní roli, představuje si, hraje si na něco

Ilinx – závrať, změny vědomí, kolotoče, houpačky

Na kategorie také nelze nahlížet jako na pevně dané. Například Agon a Alea jsou v podstatě opačné strany spektra her, kde někde uprostřed by mohli být některé karetní hry, kde hráč může ovlivnit výsledek hry, ale hra je závislá na štěstí.

Herní sbírky lze přibližně rozdělit podle toho, zda jsou určeny pro školu a učení dětí, nebo volný čas. (tábory, skaut aj.). Pedagogicky zaměřené sbírky hry většinou třídí podle schopností, které hry u dětí rozvíjí.

4. 4. 1 Hry ve škole

Hans Pettillon (2013) ve své sbírce 1000 her pro školy, školky a volný čas, která je směřována hlavně k pedagogům rozlišuje v kapitolách:

Hry na rozvoj sociálního učení – kontaktní, komunikativní, společensky interakční

Rolové hry a jiné dramatické herní formy – pantomimické, divadelní

Představivost a zklidnění – fantazijní, příběhové, mluvené

Učení se všemi smysly – specificky senzoricky stimulující

Pohybové hry – běhací, hudebně rytmické, soutěživé...

Soustředění a pozornost – rychlost reakce, paměť

Výukové hry – jazykové, matematické, do prvouky

Herní koutek (hry ke stolu) – deskové, puzzle, karetní...

Naděžda Kalábová (2016) by pravděpodobně hudební hry zařadila zvlášť.

4. 4. 2 Volnočasové sbírky her

Volnočasové, táborové a kurzovní hry nejen pro děti jsou řazeny různě. V sérii sbírek s důrazem na jednoduchost, Hry do Kapsy, jsou například jen tři kategorie: sociálně-psychologické, pohybové a kreativní hry (Neuman a Hermochová, 2014).

V jiných sbírkách mohou být členěny podle prostředí, místa v programu vzhledem k ostatním činnostem, velikosti skupiny, ideálního věku účastníků, nebo se mohou podobat pedagogickým se zaměřením na výchovné cíle hry, případně mohou nebýt členěny vůbec a jen alfabetycky řazeny.

Neuman (2000) vchází při rozdělení, jak sám říká, „z *praktického použití her*“ (s. 21), a došel k dělení na: seznamovací hry, zahřívací a kontaktní hry, hrátky a zábavné soutěžení, hry na rozvoj důvěry, iniciativní a týmové hry, hry na rozvoj komunikace a spolupráce, hry a cvičení v přírodě, ekohry, závěrečné hry a ceremoniály, hry pro reflexi a závěrečné hodnocení.

V třídění her mají výhodu online katalogy, které mohou jednotlivé hry zařadit do několika kategorií a nechat uživatele, aby si zvolil specifikace, pokud hledá konkrétní typ hry. Web Hranostaj.cz (Hranostaj.cz) rozděluje podle obsahu hry na: pohybové, hry s násilnými prvky, honičky, sportovní, bojovky, pro zasmání, slovní, chodičky, na inteligenci/paměť, postřehové, vzdělávací, morální/sociální, dramatické, zážitkové, seznamovací, tvořivé, stolní, na pozadí, detektivní příběhy.

5 Praktická část

5. 1 Syntetizované motivy

Toto je přehled syntetizovaných motivů, které vycházejí z motivů výše uvedených, a jejich popis či vysvětlení. Tyto motivy byly na základě dedukce přiřazeny k typům her, které Motivů společně více autorům byly samozřejmě spojeny v jeden.

Pohybu – touha používat a procvičovat svaly, pohybovat se

Moci – touha ovládat okolí, nebo být schopen ho ovládat, touha být něčeho příčinou, pociťovat vlastní sílu

Nezávislosti – touha být samostatný, nepodřízený

Explorace – zvědavosti, touha po znalostech, nových informacích, podnětech

Pořádku – touha po řádu, pravidelnosti, vše je na svém místě

Statusu – touha po co nejvyšším postavení ve společnosti, respektu a uznání ostatních

Společenského kontaktu – touha po společnosti, běžného sociálního kontaktu, prostorové blízkosti, vyskytovat se poblíž ostatních lidí

Pozornosti – potřeba běžného uznání jako člověka, uznání nějaké hodnoty jedince například věnováním času, třeba jen pozdravem, pokývnutím

Přijetí – touha po přijetí, uznání společností, nebýt vyčleněn

Sounáležitosti – touha cítit se být součástí skupiny, sdílení s druhými

Blízkosti – touha po přátelství, důvěře ostatních, přijetí na vyšší úrovni,

Konformismu – touha zapadnout do společnosti, nevymykát se

Romantiky – touha po vztahu, sexu a všech přidružených aktivitách

Cti – touha dělat to, co je správné, dostát morální tradici,

Idealismu – touha zlepšovat společnost, po spravedlnosti ve světě, altruismus, touha vytvářet lepší svět

Odplaty – touha pomstít pociťované křivdy, po spravedlnosti, vyrovnat skóre, vrátit vše do rovnováhy

Tvoření – touha vytvářet něco vlastního, nového, možnost sebevyjádření,

Chaosu – touha po chaotičnosti, velkém množství podnětů, vnější zmatečnosti

Vzrušení – touha po akci, rychlého sledu podnětů, intenzivních podnětů, adrenalinových zážitcích

Soutěžení – touha porovnávat se s ostatními, soutěžit

Výkonu – touha dokázat sobě i ostatním svoje schopnosti, předvést co nejlepší výkon, překonat obtížné překážky, uspět

Strategie – touha dělat obtížná rozhodnutí, vymyslet dobré řešení,

Kompletace – dodělání všeho na sto procent, vyzkoušení všech možností, posbírání a prožití veškerého obsahu

Fantazie – touha přenést se do jiného světa, prožívat svět z jiné perspektivy, odpoutat se od reality

Odpočinku – touha po oddechu, snížení nebo změně aktivity, odpočívat

Vyhnutí se bolesti – touha vyhnout se bolestivému podnětu

Vyhnutí se úzkosti – touha vyhýbat se úzkostným situacím, nepociťovat strach

Něžnosti – touha po příjemném kontaktu, dotýkat se příjemného povrchu nebo látky

Jistoty – touha po bezpečí, stabilitě prostředí, touha chápat co se děje

Reaktance – touha po znovunabytí svobody, pokud má člověk dojem, že začíná být omezován

Výsměch společenským normám (Crawford, 1984) – zábava z uvědomělého překračování společenských norem (často spojené s násilím, destrukcí)

Střádání – touha shromážďovat užitečné věci, vše co by se mohlo hodit, hodnotné věci

Jídla – touha po nasycení, po jídle

Pití – touha po dostatku tekutin, zavodnění

Spánku – touha po dostatku spánku

5. 2 Motivy u různých typů her

Nejsou zde zastoupeny všechny možné podkategorie her. Některé kategorie jako například hry rozdělené podle prostředí, ve kterém se odehrávají, nemají jednotlivě velkou vypovídající hodnotu. Přesunutí hry do nového prostředí je sice motivující, jelikož aktivuje orientační reflex, tedy je účastník motivován exploračním motivem, ale tento motiv není přímo vlastní kategorií her samotné. Je spojen s tvorbou programu.

Nevychází z obsahu her. Jiné neuvedené typy her mohou být podkategorií jiných her a samy o sobě žádný nový motiv nepřinášet ani neredukovat, tedy není třeba je odlišovat.

Zároveň některé motivy by se dali započítat snad ke všem kategoriím, jako je odpočinkový motiv, který je také závislý na změně činnosti, nebo explorační motiv, jelikož s alespoň trochu novými a jinými podněty se setkáváme neustále. Tyto motivy jsou uvedeny u her, kde jsou výrazné. Motiv romantiky či sexu by se mohl vyskytovat u účastníků ve sociálně interakčních hrách, které hrají s vyhlédnutým objektem svých potřeb, ovšem je individuálně podmíněn. Motiv jídla se samozřejmě vyskytuje ve hrách spojených s konzumací jídla, kupříkladu „*Snídaně na stromě*“ (Neuman, 2000, s. 138), většinou se tyto hry ale nevyřazují jako zvláštní kategorie. Některé motivy, jako například motiv konformismu, může být individuálně velmi rozdílně pocíťovaný, ale lze ho zařadit jako alespoň částečný faktor u všech účastníků dané hry. Motivace je individuální a rozličných her příliš, takže jsou jistě i další důvody ke hrám, které tento výčet nepostihuje.

5. 2. 1 Společensky interakční hry

Jedná se vlastně o skupinu nadřazenou jiným podkategoriím her. Tato kategorie obsahuje všechny hry, v rámci kterých jsou účastníci podněcováni ke vzájemné interakci, komunikaci, soupeření či spolupráci. Motivы k hraní sociálně interakčních her jsou samozřejmě společenského rázu. Patří sem motivы: **společenského kontaktu, pozornosti, přijetí**. Další motivы by bylo diskutabilně možné zařadit také, ale jsou více specifické a budou zmíněny u jednotlivých podkategorií.

5. 2. 2 Seznamovací hry

Seznamovací hry jsou hry používané na začátku akcí pro seznámení účastníků, nacvičení jmen a uvolnění atmosféry. Odhalují nové informace o účastnících a mohou obsahovat mírný kontakt. Motivы vyskytující se v nich jsou: **explorace, společenského kontaktu, sounáležitosti, konformismu, přijetí, jistoty** (pomocí lepšího poznání, pochopení ostatních lidí), případně **něžnosti**, je-li součástí hry kontakt.

5. 2. 3 Hry na důvěru

Účelem těchto her je utužení kolektivu a zvýšení vzájemné důvěry účastníků tím, že se musí při hrách spoléhat na ostatní (Neuman, 2000, s. 139). Motivы k hraní her na důvěru jsou tyto: **společenského kontaktu, přijetí, sounáležitosti, pozornosti, konformismu, blízkosti, něžnosti, moci** (u účastníků, ve kterých právě není vzbuzována důvěra).

5. 2. 4 Týmové hry

Toto je další nadkategorie, která je celkem jasná. Obsahuje všechny hry, které se hrají společně v týmech se společným cílem. Motivy her v týmu jsou: **společenského kontaktu, sounáležitosti, přijetí, konformismu, výkonu.**

5. 2. 5 Problémové hry

Problémové hry jsou hry pro skupiny. Je jim předložen nějaký problém, úkol, který chtějí zvládnout. Problém vyžaduje kooperaci celé skupiny, i když ne všichni se musí zapojovat stejným způsobem. (Neuman, 2000, s. 159) V problémových hrách se budou vyskytovat tyto motivy: **explorace, společenského kontaktu, výkonu, strategie, přijetí, moci a statusu** (u účastníků koordinujících řešení), **konformismu** (u podřízených účastníků), možná také motiv **tvoření** (nějakého unikátního řešení, nebo konkrétního je-li fyzické vytváření součástí zadání). U některých účastníků, co se nechtějí podřídit, by se mohl vyskytnout motiv reaktivnosti, neboli motiv znovunabývání svobody, který by ho ale nemotivoval ke hře, ale spíše „od hry“.

5. 2. 6 Hry na pozadí

Toto jsou hry, které se odehrávají třeba skrz celé trvání kurzu. Často jsou dočasně aktivovány nějakým signálem, nebo jsou založeny na průběžné individuální interakci účastníků. (Hranostaj.cz) Tím, že nejsou časově a prostorově příliš omezeny, není při náhodném zpozorování jasné, proč se účastník (účastníci) chovají herním způsobem. Motivy mohou být rozličné, ale za hlavní společné lze považovat motivy **sounáležitosti, přijetí a konformismu.**

5. 2. 7 Hry pro zasmání

Tato mezi účastníky velmi populární kategorie her je příznačná svou humornou povahou. Mezi motivy k těmto zábavným hrám řadíme motivy následující: **odpočinku, společenského kontaktu, blízkosti, přijetí, sounáležitosti.**

5. 2. 8 Závěrečné hry

Cílem závěrečných her je důstojné zakončení akce. Jedná se o velmi rozmanitou skupinu, společný mají asi jen prvek zakončování, spojený se vzpomínáním, a to, že se ho většinou účastní společně všichni účastníci akce. (Neuman, 2000) Za motivy závěrečných her by se dali označit motivy: **pořádku** (řádu, jelikož je na místě program na konci ukončit), **sounáležitosti a blízkosti** (díky společnému prožívání konce).

5. 2. 9 Hry pro reflexi

Obsah her pro reflexi je celkem jasný. Jedná se o reflexi v herní podobě. (Neuman, 2000) Společnými motivy jsou motiv **pořádku** (protože je vhodné po skončení aktivitu zreflektovat), **explorace** a **jistoty** (díky lepšímu porozumění minulých událostí).

5. 2. 10 Morální hry

Morální hry účastníkům představují nějaké morální dilema, ať přímo nebo hypotetické. Motivy v nich se vyskytující jsou: **explorace**, **strategie**, **cti** a **idealismu** (vedlejší motivy), **moci** (něco rozhodovat).

5. 2. 11 Dramatizační hry

Obsah těchto her je také celkem jasný. Jedná se o hry, ve kterých účastníci improvizují, nebo inscenují nějaké scénky. U dramatizačních her můžeme hovořit o motivech: **tvoření**, **pozornosti**, **společenského kontaktu**, **fantazie**, **explorace**, **přijetí**, **výkonu**.

5. 2. 12 Příběhové hry

Příběhové hry jsou typické tím, že se účastníci dozvídají nějaký příběh, pohádku. Většinou je příběh interaktivně vyprávěn (čten), nebo ho mohou účastníci i prožívat. Za motivy ke hraní příběhových her lze považovat motivy **fantazie**, **explorace** a **tvoření**.

5. 2. 13 Strategické běhačky

Hry z této kategorie se hrají většinou ve větším počtu na velké ploše, často v lese. Jedná se o soutěživé strategické hry týmů plné běhání, házení míčků a kartiček s obrázky. Hráči často zaujímají v týmu různé role. (Hranostaj.cz) Motivy objevující se u nich jsou: **pohybu**, **moci**, **statusu** (vyplývající z role účastníka), **společenského kontaktu**, **přijetí**, **sounáležitosti**, **konformismu**, **chaosu** (mnoho hráčů), **vzrušení**, **soutěžení**, **výkonu**, **fantazie**.

5. 2. 14 Pohybové hry

Pohybové hry jsou třetí větší skupinou, nadřazenou jiným. Jde o všechny hry jejichž součástí je větší množství běhání, obratnost nebo síla. Motivem pohybových her je samozřejmě motiv **pohybu**.

5. 2. 16 Sportovní hry

Hry sportovní jsou takové, které by šlo považovat za sport, pokud by je provozoval dostatek lidí. Tedy jsou to soutěžní pohybové hry. Často jsou podobné nějakému

známému sportu. (Hranostaj.cz) Motivy pro sportovní hry jsou tyto: **pohybu, soutěžení, výkonu, moci, pozornosti, vzrušení** (většinou), **strategie**.

5. 2. 17 Reakční hry

Reakční hry vyžadují rychlé reflexy, případně rozhodování. Často bývají pohybové, ale mohou být i slovní nebo stolní. Patří k nim motivy: **výkonu, vzrušení, společenského kontaktu, přijetí, soutěžení**.

5. 2. 18 Výukové hry

Ve výukových hrách se účastníci učí nové věci nebo si procvičují již získané znalosti. Motivy ke hraní výukových her jsou: **výkonu, moci** (při procvičování), **explorace**.

5. 2. 19 Chodičky s indiciemi

Tento typ her se skládá z pohybování se po určité trase či v nějakém prostoru, místnosti a sledování nebo skládání útržkovitých informací, většinou s plněním dílčích úkolů. (Hranostaj.cz) Motivy jsou u těchto her následující: **explorace, výkonu, kompletace, fantazie** a často také **tvoření**.

5. 2. 20 Senzoricky specifické hry

V tomto typu her jsou účastníkům nějak omezovány smysly, aby se museli spoléhat na ty ostatní. Tento typ her je velmi populární, i přes to, že má jen jeden motiv, a to motiv **explorace**. Samozřejmě jednotlivé hry budou mít další motivy.

5. 2. 21 Tvořivé

Tvořivé hry jsou všechny, u kterých účastníci něco vytváří. Motivem ke hrám tvořivým je samozřejmě motiv **tvoření**, ale také **výkonu, moci** nebo **odpočinku** (většinou).

5. 2. 22 Stolní

Stolní hry jsou ty, které je třeba hrát u stolu. Patří do nich hry deskové a karetní, kostky aj. Jedná se o velmi obsáhlou a rozmanitou kategorii her, která by jistě šla členit podrobněji, ale to není obsahem této práce. Spojujícím motivem těchto her je motiv **odpočinku**.

6 Diskuze

Na přehledu můžeme pozorovat, že některé kategorie her mají více společných motivů s jinými kategoriemi, například dramatizační a příběhové, nebo sportovní a reakční. Tyto hry nemusí být vhodné řadit v programu příliš za sebou. Bylo by vhodnější je proložit jinými typy her.

Na druhou stranu potřeby člověka jsou individuální a pokud známe skupinu účastníků, můžeme odhadnout, jaké potřeby rádi uspokojují prostřednictvím her. Například skupině ze sportovní školy můžeme nabídnout více pohybových her (pokud cílem programu není si od pohybu odpočinout).

Také můžeme vidět, že některé kategorie mají přiřazených více motivů než jiné. Kupříkladu strategické běhačky jich mají mnoho a pohybové hry jen jeden. To nám naznačuje, že čistě pohybové hry nemusí být pro každého, ale strategické běhačky by mohly uspokojovat a bavit větší rozpětí populace, každý si v nich najde to své.

Limitací postupu vytváření tohoto přehledu je, že byl vytvořen pouze jednou osobou a není nijak prakticky, experimentálně prověřen. Bylo by vhodnější nechat motivy přiřadit více odborníkům a poté porovnat jednotlivé výsledky. Dále by bylo možné rozšířit seznamy motivů a kategorií her použitím více zdrojů od více autorů a nechat tyto seznamy také sestavit více osobami, nezávisle na sobě, a poté je komparovat a syntetizovat. Následně by bylo vhodné navrhnout experimentální prověření přehledu, například ověřením predikcí vytvořených na základě přehledu, jako by bylo například snížení motivovanosti účastníků po sérii her s jedním či několika stejnými motivy.

7 Závěr

Motivace je komplexní intrapsychický proces, který se obtížně zkoumá, tudíž se názory odborníků v mnoha ohledech výrazně liší. Vychází z mnoha potřeb, které se individuálně rozdílně projevují za pomoci emocí. Motivované chování je zvoleno na základě tzv. situačních kognitivních klíčů, tedy aktuálních podmínek, individuálních vnitřních proměnných a předpovězených výsledků. Chování ovlivňují i nevědomé procesy, které dále komplikují výzkum v této oblasti. Základním principem motivace je maximalizace příjemného a minimalizace nepříjemného.

O motivaci ke hře také nepanuje shoda, ale je prokázáno, že hra dětí je přirozeným způsobem učení. Hra dětí je motivována touhou objevovat, zvyšovat své schopnosti a potěšením ze schopnosti ovlivňovat okolí. Tato přirozená forma výchovy by mohla být u dětí více využívána a prosazována oproti strukturovanému učení konkrétních znalostí.

Hra dospívajících a dospělých je motivována pravděpodobně hlavně sekundárně na základě principu hédonismu, tedy maximalizace příjemného. Hra je schopná uspokojovat velké množství vnitřních potřeb člověka, ale pořád je možné, že je stále ovlivňována primární motivací jako u dětí, jelikož motiv explorační je u her velmi častý. V této oblasti by bylo možné provést další výzkum, například obdobně jako u profilování hráčů videoher, tedy vytvořením dotazníku ohledně motivů ke hře a dalších doplňujících informací.

Pro další výzkum by bylo vhodné, aby byly vytvořeny společné definice. Pravděpodobně není reálné, aby se odborná a široká veřejnost shodnuli na společném definování pojmu hra, který je příliš široký, ale na výše zmíněném příkladu anglických názvů *play* a *game* je názorně vidět, že vhodnější a konkrétnější terminologii lze vytvořit. Možná nemůžeme zatím definovat hru, ale mohli bychom definovat podkategorie her, tedy vytvořit celkovou klasifikaci.

Naději na zodpovězení mnoha otázek, které lidé mají o motivaci, přináší díky zkoumání emocí našich evolučních předchůdců poměrně nový vědní obor affektivní neurovědy. Tým Jaaka Pankseppa a další vědci tohoto odvětví zkoumají za pomoci nejnovějších metod a technologií mozky a jejich vnitřní struktury, a již objevili sedm odlišných

primárních emocí, z nichž jedna je pevně spjata se společenskou hrou především mladých jedinců.

Pankseppův výzkum naznačuje, že dětské hravé šarvátky jsou přirozeným způsobem osvojování si společenského chování. Na tento výzkum by bylo možné navázat zkoumáním této formy hry a jejího vlivu na společenské chování u dětí.

V poslední části práce jsme logickou dedukcí vytvořili seznam kategorií her a motivů, které motivují účastníky k tomu, aby jednotlivé hry z této kategorie hráli. Tento seznam by měl sloužit jako možný referenční materiál pro vybírání her. Při tvorbě programu můžeme vybírat hry s různými motivy pro uspokojování různých potřeb a vyhnuli se velkému množství stejných. Pokud porovnáme oblíbené hry se seznamem můžeme se pokusit vypořádat trend motivů a zvolit hry dle vypořádaného vkusu. Je třeba být si vědomi toho, že jednotlivé hry mohou spadat do více kategorií nebo mít vlastní jedinečný motiv díky specifikům dané hry.

8 Seznam literatury

BLATNÝ, Marek, a kolektiv. *Psychologie osobnosti: Hlavní témata, současné přístupy*. 1. vydání. V Praze: Grada Publishing, 2010. ISBN 978-80-247-3434-7.

CAILLOIS, Roger. *Man, play, and games* [online]. Přeložil Mayer BARASH. Urbana: University of Illinois Press, 2001 [cit. 11.8.2019]. ISBN 978-0-252-07033-4. Dostupné z: <https://archive.org/details/playofanimals00groouoft>

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design* [online]. 1984 [cit. 12.8.2019]. Dostupné z: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Art-of-Computer-Game-Design-Crawford/f3ed05a823c7079ec46eba0fed5e942cb8829f73>

DAVIS, K. L. a MONTAG, Christian. Selected Principles of Pankseppian Affective Neuroscience. *Frontiers in Neuroscience* [online]. 12:1025. 17 January 2019 [cit. 14.8.2019]. Dostupné z: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnins.2018.01025/full>

GROOS, Karl. *The play of animals*. Přeložila Elizabeth L. BALDWIN. New York: D. Appleton and Company, 1898.

HENRICKS, S. Thomas. Play as Self-Realization. *American Journal of Play* [online]. 2014, Vol. 6, No. 2, s. 190-213. [cit. 12.8.2019]. ISSN 1938-0402 Dostupné z: <https://www.journalofplay.org/issues/6/2/article/1-play-self-realization-toward-general-theory-play>

Hranostaj.cz [online]. [cit. 14.8.2019]. Dostupné z: <https://www.hranostaj.cz/katalog.html>

KALÁBOVÁ, Naděžda. *Hry plné nápadů a fantazie: do klubovny i do přírody*. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-1005-4.

MILLAROVÁ, Susanna. *Psychologie hry. 1. vydání*. V Praze: Panorama, 1978.

NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace chování. 3., přeprac. vyd.* V Praze: Triton, 2014. ISBN 978-80-7387-830-6.

NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě. 2. vyd.* V Praze: Portál, 2000. ISBN 80-7178-405-2.

NEUMAN, Jan a Soňa HERMOCHOVÁ. *Nejlepší hry do kapsy*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0468-8.

OCHRANA, František. *Metodologie, metody a metodika vědeckého výzkumu*. 1. vydání. Praha: Karolinum, 2019. ISBN 978-80-246-4200-0.

PANKSEPP, Jaak. Affective neuroscience of the emotional BrainMind. *Dialogues in Clinical Neuroscience* [online]. 2010 Dec; 12(4), s. 533–545 [cit. 14.8.2019]. Dostupné z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3181986/>

PASSION, Jun, The Importance of Play: An Interview with Dr. Jaak Panksepp. In: *Brain World* [online]. New York: The Earth Citizen Way, Winter 2011. May 22, 2019 [cit. 14.8.2019]. Dostupné z: <https://brainworldmagazine.com/the-importance-of-play-an-interview-with-dr-jaak-panksepp/>

PETILLON, Hanns, a spol. *1000 her pro školy, kroužky a volný čas*. 1. vyd. V Brně: Edika, 2013. ISBN 978-80-266-0095-4.

REISS, Steven. Multifaceted Nature of Intrinsic Motivation: The Theory of 16 Basic Desires. *Review of General Psychology* [online]. 2004, Vol. 8, No. 3, s. 179-193. [cit. 12.8.2019]. ISSN 1892680. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1037/1089-2680.8.3.179>

VÁGNEROVÁ, Marie. *Úvod do psychologie*. 2. vydání, V Praze: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-421-7

WHITE, Rachel. The Power of Play. In: *Minnesota Children's Museum* [online]. Data posbírána r. 2012 [cit. 12. 8. 2019]. Dostupné z: <https://mcm.org/wp-content/uploads/2015/09/MCMResearchSummary1.pdf>

YEE, Nick. How we developed the Gamer Motivation Profile v2. In: *Quantic Foundry* [online]. July 20th, 2015 [cit. 12.8.2015]. Dostupné z: <https://quanticfoundry.com/2015/07/20/how-we-developed-the-gamer-motivation-profile-v2/>

ZACHAROVÁ EVA. *Základy obecné psychologie* [online]. 1. vydání. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, prosinec 2012 [cit. 20.8. 2019]. ISBN 978-80-7464-221-0. Dostupné z: <http://projekty.osu.cz/svp/opory/lf-zacharova-zaklady-obecne-psychologie.pdf>