

Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí

Bakalářská práce

Jakub Holý

Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií

Vedoucí práce: Mgr. Ladislav Hrdý

V Praze 21.11. 2005

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Praze dne 21.11.2005

.....
podpis

Poděkování

Rád bych poděkoval svému vedoucímu práce, Mgr. Ladislavovi Hrdému, za vedení a cenné rady, Ing. Janovi Vodňanskému, PhDr., za obětavou pomoc se zjišťováním literatury k tématu, Petrovi Janečkovi a Janovi Krajhanzlovi za jejich inspirující práce a ochotnou spolupráci, a konečně všem hráčům, kteří se zapojili do výzkumu, a bez nichž by významné části této práce nikdy nevznikly.

Obsah

1. Úvod	6
2. Co je to Hra s hraním rolí ? : hra a její životní styl	8
1. Seznámení s Hrami s hraním rolí	8
2. Základní pojmy a stavební kameny Her s hraním rolí	8
3. Životní styl Her s hraním rolí	11
4. Nástin historie hraní Her s hraním rolí u nás a v zahraničí	13
5. Formy Her s hraním rolí	14
3. Výběr z obecné teoretické literatury	17
1. Hra	17
2. Teorie rolí	20
3. Užití rolových her	26
4. Psychodrama a psychoterapie	26
5. Dramatické pojetí lidské psychiky	29
6. Imaginace, fantazie a denní snění	31
7. Vymezení Her s hraním rolí a jejich psychologické a sociální aspekty	33
8. Shrnutí teorie	36
4. Výběr z odborné literatury k Hráčům s hraním rolí	37
1. Paralelní světy – pojmy a hráči Her s hraním rolí (P. Janeček)	37
2. Prolínání světů – interpretativní biografie (P. Kamborský)	38
3. Psychologický potenciál fantasy Her s hraním rolí (J. Krajhanzl)	39
4. Postava jako osobnostní symbol aj. (J. Hughes)	40
5. „Co“ a „Jak“ zkoumání Her s hraním rolí : návrhy užití některých metod, jejich klady a zápory, hypotézy	44
1. Motivace k hraní Her s hraním rolí	44
2. Zkoumání: Introspekce, rozhovory a zúčastněné pozorování	45
3. Pojmy a postřehy z rozboru rozhovorů a pozorování	52
4. Anketa: Hráči her s hraním rolí na FHS UK	58
5. Jiné možné metody výzkumu	59
6. Závěr z empirického pohledu	60
6. Závěr	61
7. Přílohy	62
1. Dotazník z šetření hráčů P. Janečkem (2002)	62
2. Výsledky z šetření hráčů P. Janečkem (2002)	68
3. Sociometrie – přiblížení techniky výzkumu	72
4. Seznam vlivů na hraní RPG, neboli vztahový rámec k rozhodnutí o hraní RPG	73
5. Dotazník pro strukturovaný rozhovor o Hráčích s hraním rolí	82
8. Bibliografie	86

Typografická poznámka

Při uvádění citací budou tyto uzavřeny v „uvozovkách“ nebo «francouzských uvozovkách» a bude odkázáno na příslušný zdroj vč. čísla stránky, delší výňatky budou uvedeny jako nový odstavec s menší velikostí písma. Text, který je volným převedením obsahu jiného díla, bude uveden či následován odkazem na ně, jako třeba (Kratochvíl 1997), případně s doplněním čísla či rozmezí stran.

To, že používám v celé práci u výrazů „hráč“, „Vypravěč“ apod. výhradně mužského rodu, není výrazem mého sexistického a diskriminačního postoje vůči ženám, ani to neznamená, že Hráči s hraním rolí se věnují výlučně muži. Činím tak jenom a pouze z důvodů ekonomie jazyka. Pokud bych totiž důsledně psal např. „aby hráč/hráčka mohl (a) uplatnit své schopnosti“, byl by text nehezký a někdy až na hranici přehlednosti.

Slovníček

Zde uvedené pojmy jsou blíže objasněny v kapitole 2: „Co je to Hra s hraním rolí ? : hra a její životní styl“, slovníček však uvádím na začátku pro snazší dostupnost.

ADD, AD&D

ADD čili Advanced Dungeons and Dragons je jedna z nejrozšířenějších fantasy Her s hraním rolí.

Cizí postava (NPC, Non-Player Character, Nehráčská postava)

Postava hraná Vypravěčem. Může být pro děj významná (např. nepřátelský politik, kterého mají vlastní postavy unést) nebo zcela nepodstatná (například prodavač párků, u něž se postavy náhodou zastaví na jídlo.)

Družina

1. Skupina (vlastních) postav, které spolu spolupracují a pracují jako tým (v herním světě). 2. Přeneseně skupina hráčů, kteří spolu hrají.

RPG (Hra s hraním rolí) [Hra na hrdiny]

Role Playing Game, Hra (hry) s hraním rolí, Hra v hlavní roli, rolová hra, Hra na životní příběhy, Hra na hrdiny (nejužívanější český název) – různé názvy pro tentýž typ společenských her, založených na hraní rolí.

Vlastní postava [Hrdina]

Postava vedená jedním z hráčů, na rozdíl od cizí postavy, kterou hraje Vypravěč.

Vypravěč (též DM, GM, PJ...) [Rozhodčí]

Člověk, který má ve hře roli „autora“ a soudce. Vytváří zápletku, hraje cizí postavy, popisuje hráčům prostředí a výsledky jejich akcí, dbá na dodržování pravidel a má poslední slovo ve sporech. Výraz „hráč“ budu používat pro ostatní účastníky hry, jejichž hlavní činností je hraní některé z hlavních (vlastních) postav.

1. Úvod

Dobře položená otázka je půl odpovědi.

– neznámý autor –

Hry na hrdiny, lépe Hry s hraním rolí, představují velmi zvláštní druh her, v nichž hráč vytváří a hraje svou postavu, své smyšlené já v imaginárním světě hry. Jsou jedinečné tím, že poskytují příležitost přijmout cizí identitu, kterou si hráč sám stvořil. Pokládám vztah hráče a postavy za nanejvýš zajímavý a jsem přesvědčen, že díky němu jsou Hry s hraním rolí polem, kde se nám odkrývá část psychiky hráče a dějů v ní. Proto považuji zkoumání Her s hraním rolí za přínosné: abychom poznali, co se nám zde ukazuje, abychom se přiblížili poznání toho nejzajímavějšího předmětu – lidské psychiky. Má práce má sloužit jako výchozí bod pro zkoumání a porozumění Hram s hraním rolí, se zaměřením – byť ne výlučně – na psychologický rozměr hraní. Není mým cílem nabízet odpovědi, ale hledat otázky. Mohl jsem si zvolit jednu otázku, provést výzkum a odpovědět na ni. Takový postup se však hodí pouze na zmapovaném území, pro jasně ohraničený a vymezený předmět. Hry s hraním rolí jsou polem novým, jen málo prozkoumaným, ztrácejícím se v temnotě. Považoval jsem proto za mnohem vhodnější pokusit se alespoň naznačit jeho hranice, ukázat šíři problematiky, která, byť již omezena mým zaměřením na psychologické ohledy hry, je obrovská, místo abych se vrhl do hloubky, na jeden určitý problém, pomíjejíc celek a souvislosti. Proto nenabízím odpovědi, ale otázky – a doufám, že přijdou badatelé, kteří se jich chopí a vrhnou světlo na jednotlivé oblasti. Badatelé, kterým tato práce bude inspirací a užitečným zdrojem.

Mám-li objasnit, co míním psychologickým rozměrem hry, nejlépe tak učiním připomenutím otázky, která mě k práci přivedla: Jde při hraní Her s hraním rolí o něco víc, než o to, že hráče baví, podobně jako je baví třeba Člověče nezlob se? Nejde náhodou také o to, že slouží hráči k úniku od reality do jiného, lepšího světa, že hraná role mu umožňuje bez nebezpečí plně rozvinout některé stránky jeho osobnosti jejich přenesením na postavu, že mu hra umožňuje odpočinout si od norem a nároků na svou obvyklou, životní roli? Shrnuto, co vede jedince k hraní Her s hraním rolí a k vytvoření určité postavy? Jak se povaha hráče odráží v povaze postavy? Jsou Hry s hraním rolí odpočinkem, prospěšným upouštěním přetlaku, prostorem sebepoznání, tréninku spontaneity a nových rolí nebo škodlivou, asociální aktivitou podporující hodnoty cizí naší společnosti? Z těchto a dalších otázek, které se zrodily z mého zhruba dvanáctiletého hraní, vyplynulo zaměření a obsah této práce.

Uspořádání obsahu práce

Kapitola 1 (*Úvod*) – tento úvod.

Kapitola 2 (*Co je to Hra s hraním rolí ? : hra a její životní styl*) představuje čtenáři předmět mého zájmu – Hry s hraním rolí – a pro zasazení do širších souvislostí přibližuje zvláštní subkulturu jejich hráčů.

Kapitola 3 (*Výběr z obecné teoretické literatury*) podává výběr z obecné teoretické literatury se zaměřením jednak na dramatické pojetí lidské psychiky, protože podle mého

předpokladu se jedinec ve hře projevuje jinak než v každodenním životě a pro porozumění je tedy nejvhodnější pojetí psyché jako (výsledku) soupeřících sil, a jednak se zaměřením na jevy a činnosti, které se vztahují k základním stavebním prvkům Her s hraním rolí a umožní nám je tak lépe vymezit a pochopit, a to hlavně pojem role v psychologii a sociologii, imaginace, divadlo a psychodrama.

Kapitola 4 (*Výběr z odborné literatury k Hráům s hraním rolí*) obsahuje výběr a shrnutí odborné literatury k Hráům s hraním rolí, která se mi dostala do rukou.

Kapitola 5 (*„Co“ a „Jak“ zkoumání Her s hraním rolí : návrhy užití některých metod, jejich klady a zápory, hypotézy*) shrnuje mé bádání na poli Her s hraním rolí, jehož prvotním cílem bylo ověřit, zda mé názory na psychologický rozměr hraní nejsou ojedinělé a neopodstatněné. Navrhuji několik metod zkoumání a u některých podávám své zkušenosti s jejich zkušebním užitím. Dále je zde přehled poznatků a oblastí zájmu, na které jsem během svých výzkumných sond narazil.

Kapitola 6 (*Závěr*) uzavírá a shrnuje mou práci a podává výhled do budoucna.

Kapitola 7 (*Přílohy*) obsahuje přílohy. Jde převážně o rozšíření některých témat a vedlejší produkty mé práce, užitečné pro případného výzkumníka.

Kapitola 8 (*Bibliografie*) – použitá a rozšiřující literatura.

2. Co je to Hra s hraním rolí ? : hra a její životní styl

2.1 Seznámení s Hrami s hraním rolí (RPG)

Ukázka dialogu ze hry (postavy sedí v hospodě):

Vypravěč: Do dveří vchází mohutný rusovlasý barbar. *Vypravěč šeptá hráči Froda:* Poznáváš toho válečníka, co's mu ukradl měšec. *Hráč Froda:* Schovávám se pod lavici. *Vypravěč jako barbar:* „Vidím tě, hnusný zloději!“ *K Frodovi:* Háže po tobě dýku ... (hod kostkou) ... a trefil tě do ruky. *Hráč Froda:* Válí se po zemi, drží si ruku a křičí „Au, au!“ (názorně předvádí činnost postavy). *Hráč Frodovy přítelkyně:* Svůdně se usmívám a říkám: „Takový silný muž přece nemá zapotřebí se rozčilovat.“

Pojem (nepočítačových) Her s hraním rolí zahrnuje škálu skupinových společenských her, jejichž jádrem je hraní předem dohodnutých rolí. Lze si je představit jako společné vytváření a vyprávění příběhu. Rozdíl je v tom, že zde není jediný vypravěč (Vypravěč), který má příběh zcela ve své moci, vymýšlí zápletku a popisuje prostředí a jednání postav. K Vypravěči přistupují další hráči, z nichž každý přebírá vedení jedné z hlavních postav, a tak spíše než aby byl příběh vymyšlen, průběžně se utváří ve vzájemných střetech a spolupráci plánů jednotlivých hráčů (resp. jejich postav) a Vypravěče (resp. zbytku herního světa, jenž představuje). Je zapotřebí zdůraznit, že hráči od Vypravěče nepřebírají již hotové postavy, ale na počátku si je vytvoří dle své libosti, byť v mezích určitých pravidel.

Zabývám se pouze nepočítačovými Hrami s hraním rolí, protože ty počítačové se sice jmenují stejně, ale jsou o něčem úplně jiném – viz podkapitola 3.7: Nepočítačové vs. počítačové Hry s hraním rolí.

2.2 Základní pojmy a stavební kameny Her s hraním rolí

Tato podkapitola, vedle mých zkušeností z hraní, čerpá hlavně z výsledků srovnávací analýzy herních příruček 50 britských nejoblíbenějších Her s hraním rolí a jedné české, kterou ve své práci provedl P. Janeček (2002). Částečně shrnuje a částečně rozšiřuje jeho poznatky. V některých bodech jsem se rozhodl od jeho terminologie odchýlit, nicméně lze můj text do jeho terminologie „přeložit“. Uvádím nejdříve svůj termín, v hranaté závorce Janečkův a pak případně další alternativní názvy, mé vlastní dodané pojmy jsou následovány [-]. Všechny citáty pochází z Janečka (2002):

1. **Hry s hraním rolí** [Hry na hrdiny] – „Kolektivní slovní (dialogicko-dramatická) zábava několika hráčů, kteří hrají fiktivní role osob pohybujících se ve virtuálním světě, vytvořeném pouze v jejich imaginaci a konstruovaném neustálým dialogem mezi nimi.“(s.19) „Mohou být popsány střídavě jako interaktivní fikce, skupinové narace příběhů, hraní role ve fiktivních, virtuálních světech či jako psychodrama hrané pro zábavu.“ (s.23)

Název „hry na hrdiny“ jsem v této práci odmítl proto, že příliš poukazuje na hrdinský styl hraní, na mocné, neporazitelné postavy, které zachraňují svět a snaží se být

ještě mocnější – a nemusí v tom být přítom ani špetka hraní rolí. Takový styl sice existuje, ale nevyužívá plný potenciál Her s hraním rolí. Zde se soustředím na to, co tento styl má sklon opomíjet, na vztah hráče a postavy, na utváření a hraní rolí, pro což je název „Hry s hraním rolí“ mnohem výstižnější. Neodmítám však výraz „hry na hrdiny“ zcela, má nepochybně řadu výhod – mezi veřejností již pevně zakotvil a jasně označuje právě tento typ her, zatímco „hry s hraním rolí“ mohou označovat i psychodrama a pedagogické hraní rolí. Kromě toho název „Hry na hrdiny“ v podstatě je výstižný, protože postavy opravdu jsou hrdiny: nejsou obyčejnými lidmi, jejich životem je dobrodružství, risk a boj, zpravidla jsou mnohem silnější a schopnější než obyčejní obyvatelé. Postavy, potažmo hráči, se mohou spolehnout, že normálně je Vypravěč nedostane do situace nemající dostupné řešení – nazvěme to „víra v (dobrý) osud“; základní předpoklad je, že zápletka (narace) je smysluplná a zvládnutelná, Vypravěč nechce zabít hráče, a proto lze předpokládat, že žádná situace není bezvýchodná (připomíná to rozdíl mezi zajetím Old Shatterhanda a obyčejného člověka Indiány – první přinejmenším uteče, druhého umučí). Normální lidé mohou umřít pro drobnost (nemoc, nehoda, střela lovce), ale hrdinům obvykle taková „hloupá smrt“ nehrozí, proto postava dělá, čeho by se hráč neodvážil. Ale je nutno podotknout, že jsou hry s různým stupněm hrdinství.

2. **Hráč** [Hráč] je první typ účastníka, ve hře vede svou postavu (svého hrdinu) – rozhoduje o její činnosti, mluví za ní, někdy ji přímo předvádí, popisuje ji ostatním hráčům.
3. **Vypravěč** [Rozhodčí] je druhý typ účastníka. Ve hře má dvojí úlohu: popisuje a zprostředkovává hráčům herní svět, což zahrnuje jednak vlastní popisy a jednak hraní cizích, nehráčských postav, a rozhoduje o výsledcích akcí vlastních postav, přičemž má v jakémkoli sporu o výklad pravidel a dění ve světě poslední slovo. On připravuje a vede naraci. Nakolik při vedení narace prosazuje svou vůli a plán, jak by se měla zápletka řešit, a nakolik ponechává vývoj v rukou hráčských postav, záleží na něm a jeho schopnosti improvizace (zlaté pravidlo Vypravěče praví, že hráči vždy dokáží vymyslet něco, s čím nepočítal). Ale to už je otázka stylu vedení hry.
4. **Postava** [Role] – fiktivní, imaginární identita ve virtuálním světě. Je řízena dvěma vlivy: vůlí hráče a svou herní charakteristikou, jež určuje její fyzické a psychické možnosti a omezení.
 1. **Vlastní postava** [Hrdina] (též hráčská postava) – v případech, kdy je to jasné, píše pro jednoduchost pouze „postava“ – postava vytvořená a vedená hráčem. Zpravidla je charakterizována pravidly určeným „herním (číselným) popisem“, který ji představuje jako soubor čísel, určujících mj. atributy postavy (jak je silná, krásná, inteligentní atd.) a dovednosti (jak dokáže střílet z luku), „vypravěčským popisem“ (výška, pohlaví, rasa, vzhled, minulost, status atd.), a svou osobností a charakterem, které jsou a existují jako představa hráče o své postavě (pouze někdy pravidla vyžadují určit např. obecnou orientaci postavy, tzn. zda je dobrá či zlá, zda je spíš konformní nebo nekonformní se zákony apod.) Mohli bychom říci, že je zde role prožívaná (jak hráč postavu prožívá – povaha) a role viděná (vnější znaky mimo prožívání – vypravěčský a herní popis). Hráč nemusí mít od počátku

jasnou představu o osobnosti své postavy, stačí mu pár jejích „centrálních charakteristických rysů“, jako třeba chlad, zvědavost nebo introverze (pojem a příklady z Vybíral 2000, s. 36; uvádí, že lidé mají sklon z centrálních rysů neopodstatněně usuzovat na celou řadu dalších charakteristik), a osobnost potom „krystalizuje“ za hry pod vlivem zkušeností hráče s jejím hraním, vlivem chování ostatních postav, zážitků postavy z herních událostí a formujícího tlaku představ hráče a sociálního okolí postavy o její roli (tj. představ o jejím jednání v rozličných situacích).

2. **Cizí postava** [Postava] (též nehráčská postava) – postava vytvořená a vedená Vypravěčem. Ve hře může mít trojí roli: buď je nepřitelem/společníkem vlastních postav (nejčastější varianta), nebo slouží Vypravěči k posouvání děje (dějotvorná funkce; např. tím, že si najme vlastní postavy) anebo je „kulisou“, ve filmařském žargonu „křovím“, tzn. v podstatě nedůležitým obyvatelem herního světa, slouží k jeho dokreslení a ozvláštnění. Navíc může Vypravěči do jisté míry sloužit jako vlastní postava hráči a přinášet mu tak část potěšení, které hráči z hraní svých postav mají.
5. **Pravidla** [Pravidla] – „komplex tabulek a návodů k interpretaci a aplikaci hodů hracími kostkami na děje ve virtuálním světě. Pravidla určují mezní limity a povahu jednotlivých rolí, ...“ (s.22) Pravidla tedy jednak určují jak vytvořit postavu, určují její omezení a možnosti, a jednak slouží k pomoci při rozhodování na základě náhody (reprezentované nejčastěji hodem kostkou), převážně o výsledku akcí postav. Např. v ADD postava zkušená v otvírání zámků (stupeň dovednosti třeba 5) dle pravidel uspěje, hodí-li na 20-stěnné kostce 10 a více. Náhoda do hry vnáší nejistotu a objektivnost (oproti tomu, kdyby záleželo jen na subjektivním rozhodování Vypravěče). Na jiném místě Janeček poznamenává, že Hry s hraním rolí mají vlastně dvojí pravidla:
 - 1) *vnitřní pravidla* každé jednotlivé hry na hrdiny, tj. ta odpovídající zde uvedené definici; 2) *základní principy hraní* čili obecný rámec způsobu, jakým se tento typ her hraje – to, že hráči přebírají role fiktivních postav v imaginárním světě atd. Mluví-li se o různých hrách na hrdiny (Dračí doupe, Dungeons&Dragons), pak se myslí různá pravidla v prvním smyslu, s nimiž se zpravidla pojí také různé herní světy. Vnitřní pravidla ve skutečnosti nejsou důležitá, teoreticky je možné v rámci jedné narace přejít od určitých pravidel k čistému vyprávění bez jakýchkoli tabulek a návodů. Mnoho herních skupin si pravidla upravuje a vylepšuje, někteří se dokonce pokouší stvořit vlastní.
6. **Svět** [Svět] – „fiktivní virtuální prostředí, ve kterém se odehrává vlastní akce, děj narace, příběhu – tedy vlastní hra.“ (s.22) Svět náleží do jednoho či více žánrů (sci-fi, fantasy, cyberpunk, horor ...), má svou geografii a historii, obyvatelstvo, někdy také základní konflikt (chudí vs. bohatí, dobro vs. zlo, východ vs. západ). Pojem svět ale také zahrnuje určitou sociální strukturu a postavení, které by v něm měly zaujímat hráčské postavy, zdali jsou bezvýznamnými existencemi na kraji společnosti, nebo zda mají potenciál zaujmout v něm významné pozice.
7. **Narace** [Narace] (vyprávění, tažení, jeskyně, scénario, zápletka...) « Vlastní průběh hry na hrdiny, samotný akt „hraní“ hry na hrdiny, vzniklý z orální interakce hráčů a rozhodčího. » (s.22) Zápletku narace si Vypravěč obvykle předpřipraví, ale často se během hry odvíjí zcela improvizovaně. Janeček rozlišuje dva základní typy narace:

krátké, trvající obvykle jednu či několik herních partií (jeskyně) a dlouhé, které mohou trvat i několik desítek herních partií a mnoho měsíců (tažení).

V Hrách s hraním rolí nejde o to, nad někým vyhrát, i když vztah mezi Vypravěčem a hráči se může jevit jako boj. Není to ale rovný boj, Vypravěč je v rámci narace všemocný – ostatně hraje celý svět včetně bohů – ale přesto musí postavy nechat porazit jejich protivníky, respektive dát jim dobrou šanci na vítězství. Hráči přirozeně po „vítězství“ touží, chtějí úspěšně vyřešit zápletku narace, ale podstatné není vyhrát, nýbrž bavit se. A bavení se nespočívá jen v řešení zápletky, ale také, a podle někoho hlavně, v hraní své imaginární postavy, její povahy, zálib atd. Mohou existovat narace zcela bez zápletky, kde činnost je ponechána čistě na vůli hráčů a ti se baví jen hraním rolí, a na druhou stranu může být extrémní případ narace bez hraní rolí, většina se jich ale bude nacházet někde mezi těmito krajnostmi, zápletky pak tvoří pozadí a příležitost pro hraní rolí.

8. **Herní partie, sezení** [-] je jeden souvislý úsek času, po nějž se hráči věnují hře, například od 4 odpoledne do půlnoci. Za tu dobu se může, ale také nemusí stihnout vyřešit zápletky, respektive narace, tedy, zjednodušeně, splnit zadaný úkol (osvobodit unesenou dceru mocipána, zahnat zlého draka...).
9. **Návaznost narací** [-] Narace tvoří samostatný, uzavřený příběh, kapitolu v životě postav. Hráči ale nezačínají každou naraci s novou postavou, naopak je obvyklé, že pokračují s tou samou a narace na sebe volně či těsněji navazují z hlediska historie postavy. To umožňuje postavě vyvíjet se – získávat peníze, známosti, znalosti o světě, učit se nové dovednosti a zlepšovat stávající. Tím se Hry s hraním rolí odlišují od většiny ostatních her, u nichž je každá hra novým počátkem. Vývoj postavy je také něčím, co hráče těší, a zvláště v některých verzích Her s hraním rolí, v nichž výrazně roste moc postav, se úsilí o vývoj může podílet na hráčově motivaci ke hře.
10. **Družina** [-] Skupina hráčských postav. Normálně hráčské postavy spolupracují a tvoří tým, během narace tráví většinu času spolu.

2.3 Životní styl RPG

Dalo by se říci, že hráči Her s hraním rolí tvoří vlastní subkulturu se zvláštními zájmy a zálibami, v čemž podstatnou roli hraje obliba určitého žánru, např. fantasy. To neznamena, že nutně každý hráč se těmito dalšími zájmy věnuje, jenom je mezi hráči počet jejich příznivců větší, než mezi ostatními lidmi. Zda je toho příčinou hraní Her s hraním rolí, toť však otázka. Svou roli tu budou hrát specializované časopisy, které chtějí uspokojit co nejširší publikum, a tak kromě povídek přináší informace o celé řadě her a jiných činnostech, a jejich čtenáři tak mají oproti zbytku populace možnost se s nimi seznámit. Mezi tyto další činnosti hráčů může patřit četba knih z příslušného žánru, účast na bitvách s dřevěnými zbraněmi zvaných lidově „Dřevárny“ (pravděpodobně u příznivců fantasy), zájem o historický šerm, návštěva hráčských sjezdů (Gamecon aj.) a jiných společných akcích příznivců toho či onoho (setkání a besedy se spisovateli, křtění knih, promítání filmů, diskuse o knize apod.), hraní figurkových strategických her, hraní RPG naživo (LARP).

Cílem této podkapitoly je některé tyto méně známé činnosti čtenáři přiblížit, protože ze

sociologického hlediska musíme vzít v potaz, že hraní Her s hraním rolí není osamoceným jevem, ale je zapojeno do sítě rozmanitých, v podstatě sociálních aktivit.

(i) Figurkové strategické hry

Tyto hry simulují bitvy a při velkém zobecnění, které nebudeme činit, by se sem daly zařadit i šachy. V těchto hrách každý hráč vlastní „armádu“ skládající se z jednotek s určitými vlastnostmi (útočná síla, rychlost pohybu...), přičemž každý jednotlivý voják (případně jednotka) je reprezentován figurkou. Hraje se ve vymezeném prostoru, kterým může být cokoli od nakreslené mapy po třírozměrný model krajiny, v každém případě v životní velikosti vzhledem k velikosti figurek. Cílem je porazit protivníka, což může znamenat například jeho úplnou likvidaci, nebo třeba získání či naopak udržení určité pozice. Na počátku hráči rozmístí své figurky do terénu a pak se střídají v tazích svými figurkami. Fyzická poloha figurky ovlivňuje její možné akce, například je-li v bažině, má sníženou pohyblivost, nemůže útočit na cíle, které z jejího místa nejsou vidět atd. Akce, u kterých je to třeba, se vyhodnocují na základě pravděpodobnosti, tzn. hodu kostkou. U nás jsou k mání například Battletech (souboje robotů), Warzone (sci-fi kombinované s fantasy), Warhammer resp. W. 2000 (fantasy resp. sci-fi). Lze zakoupit propracované modely vojáků, části krajiny a jiné doplňky, jsou pořádána klání, existují specializované časopisy (pro Warzone např. Legenda). Hry s hraním rolí se vyvinuly z takovýchto her.

(ii) RPG naživo čili Live Action Role Playing (LARP)

LARP je kombinací Her s hraním rolí a bojových her čili „bojovek“, oblíbených na táborech. Oba základní prvky lze smíchat v libovolném poměru, a tak může LARP nabývat nejrozmanitějších podob. Jednou z možností, a odvážím se hádat že nejčastější, je, že hráči v kostýmech a s dřevěnými zbraněmi vyrazí do vhodného terénu, kde plní připravené úkoly. Vypravěče zde nahrazují po stránce popisu jejich vlastní smysly, a po stránce přípravy a vedení hry organizátoři, kteří rovněž přebírají role různých nehráčských postav, které se ve hře mohou vyskytnout. Hráči využívají kombinace svých vlastních schopností (inteligence, znalost šermu) a schopností postavy (kouzlení, specifické znalosti), které jsou zpravidla představovány nějakým symbolickým způsobem, například schopnost vrhat ohnivé koule by mohla být uskutečněna jako vrhání červených papírových koulí. Lze předpokládat, že LARP má na jednu stranu mnohem větší míru realističnosti, na druhou stranu však trpí hraní (předvádění) postavy, resp. povaha postavy a povaha hráče splývají, důraz je zde kladen na akci a ne na herecký výkon.

V Praze existuje občanské sdružení „Družina Jednorožce“, která se věnuje právě LARPU, a které má, jak se zdá, určité rysy společné s turistickými oddíly, jako např. pravidelné schůzky a výpravy do přírody. Má kolem dvaceti členů s věkovým rozložením velmi zhruba mezi 12 a 30 lety, přičemž velká část jich má kolem dvaceti, jsou tam dvě děti. Každý přísluší k jedné rase (lidé, elfové, Mayar, případně kombinace) a k jednomu či více povoláním (válečnické, kouzelnické, léčitelské, hraničářské resp. zálesácké). S povoláním se pojí určité schopnosti, které se mohou časem zlepšovat, a postava (resp. hráč) tak postupuje v daném povolání po jednotlivých stupních. Tak například nejnižší stupeň válečnického povolání, panoš, musí ovládat hraní Dámy a hráč je z ní zkoušen. Adept na

kouzelníka musí zase mít určité znalosti například z oblasti numerologie a čaker¹, které postava získává tak, že je získává její hráč během „přednášek“ na schůzkách pořádaných staršími členy, kteří ho z nich také následně zkouší. Jednu část hry tedy tvoří toto studium, další pak samotné LARP v přírodě. Členka (kolem 17 let) mi vyprávěla, jak ji během hry unesl obří pták (tj. přišel k ní jeden z vedoucích, popsal ostatním situaci a dotyčnou si odvedl), jak byla zachráněna a poté se skupina potkala s oddílem monster (představovaných vedoucími), které je takřka porazily, jak léčitelka vrátila zdraví v boji takřka usmrceným postavám, ale jedné vzala hlas, protože nesplnily slib přinést tři kouzelné byliny, a jak nakonec uzavřeli magickou bránu, kterou příšery do světa proudily.

2.4 Nástin historie hraní Her s hraním rolí u nás a v zahraničí

Informace o minulosti hraní Her s hraním rolí a jejich šíření jsou řídké, nezbyvá nám tedy, než se spolehnout na vlastní zkušenost, informace „pamětníků“, úsudek a občasné náznaky či stopy, roztroušené po internetu. Lze předpokládat, že před pádem komunismu u nás Hry s hraním rolí byly takřka (nejspíš však ne úplně) neznámé. Jejich velký rozmach nastal počátkem devadesátých let, kdy nakladatelství Altar vydalo první českou „Hru na hrdiny“ zvanou Dračí doupě (1990), která je z oblasti fantasy a zřejmě byla inspirována americkou hrou Advanced Dungeons&Dragons. Její předností byl především fakt, že byla v češtině, a pak její cenová dostupnost. Relativně útlá a jednoduchá pravidla zbytečně neodrazovala. Hra se rozšířila z knihkupectví za mediální podpory specializovaných časopisů (například Ikárie, časopis sci-fi a fantasy povídek) mezi mládež, která ji dále šířila mezi svými kamarády, příbuznými a (hlavně) spolužáky. K hraní je zapotřebí více lidí, a tak byli zájemci motivováni hledat další potenciální hráče, a tato situace se opakovala, když se hráčské skupinky rozpadly pro neshody, nadměrný počet členů nebo z časoprostorových důvodů. Později vznikla ještě česká Hra na hrdiny „Stín meče“, rovněž z žánru fantasy, která však nebyla úspěšná (poslední vydání 1997). V češtině je podle našich informací oficiálně dostupná už jen jedna další hra, stojící za zmínku, a to je překlad starší verze zahraniční hry Shadowrun, kterou lze žánrově zařadit jako směs fantasy, sci-fi a kyberpunku. Také se však na náš trh dostala řada Her s hraním rolí v angličtině, z nichž nejvýznamnější je nejspíš fantasy hra Advanced Dungeons&Dragons (ADD), jejíž pravidla byla také přeložena neoficiálně do češtiny a jsou k dispozici na internetu. Předpokládám, že ADD si rovněž u nás získala velkou popularitu. S tím, jak se rozšířila hráčská populace Her s hraním rolí, vynořily se pro ně zvláštní periodika, zpravidla kombinující (převážně fantasy) povídky s návrhy zápletek, doplňky pravidel (např. Dračí dech a svého času Šavlozubá veverka) a radami pro hráče a Vypravěče. Rovněž se, za podpory nakladatelství Altar, začaly po americkém vzoru pořádat sjezdy hráčů „Gamecony“, vynořily se bitvy s dřevěnými zbraněmi inspirované jak Hrami s hraním rolí, tak fantasy literaturou (např. Pán prstenů J.R.R. Tolkiena), organizovalo se „Live Action Role Playing“ – zmíněné hraní Her s hraním rolí naživo atd.

Co se týče minulosti Her s hraním rolí v zahraničí, přesněji v USA, odkud pochází většina, ne-li všechny zahraniční hry známé u nás, můžeme čerpat z encyklopedie Wikipedia a stránek vydavatelů (např. TSR) – viz odkazy označené [01] a [02]. Podrobně má toto téma zpracováno Janeček (2002), takže se mu budu věnovat jen stručně. Hry s hraním rolí se

1 Lidská energetická centra podle indických jóginů

vyvinuly z figurkových strategických her simulujících bitvy („wargaming“) též inspirovány fantasy literaturou, první byla hra Dungeons&Dragons (D&D, 1974). Název podchází od toho, že postavy procházely podzemím (dungeons), kde bojovaly s příšerami (a draky - dragons) a nalézaly poklady. Původní D&D bylo mnohem bližší figurkovým strategiím, než dnešní Hry s hraním rolí, a jejím jádrem byl boj a strategie. Postupem času se pak Hry s hraním rolí vyvíjí do dnešní podoby, kdy lze používat pro ujasnění situace figurky, ale zdaleka to není nutné, a podstatnou roli hrají také jiné aktivity než boj, jako například hraní role a nebojové interakce s herním světem, a prostředí zápletek se od pevností s nestvůrami a poklady přesouvá např. k politice a sociálním interakcím.

Pravděpodobně nejrozšířenější fantasy Hra s hraním rolí a Hra s hraním rolí vůbec je Advanced Dungeons&Dragons (ADD, 1. vydání 1978, výrazně přepracované 3. vydání z 2000 se vrací k názvu Dungeons&Dragons), následník původní D&D. Stojí za zmínku, že první turnaj v Hrách s hraním rolí se konal už v roce 1976 pod záštitou vydavatele D&D a od té doby se též datují „Cony“ čili sjezdy hráčů. V roce 1982 bylo D&D distribuováno už ve 22 zemích.

2.5 Formy Her s hraním rolí

Existuje nepřeberné množství jednotlivých konkrétních Her s hraním rolí. Znalost toho, v čem obecně spočívají jejich rozdíly, které je činí přitažlivými pro jednu skupinu hráčů a pro druhou ne, by nepochybně přispěla k našemu porozumění Hráčům s hraním rolí obecně, k porozumění tomu, co na nich hráči považují za důležité. Škoda, že Janeček (2002) nevyužil své analýzy řady pravidel k zodpovězení této otázky. Bez nároku na neomylnost budu vycházet ze své znalosti několika odlišných forem Her s hraním rolí a pokusím se jejich rozdíly alespoň naznačit.

V čem tedy obecně spočívají rozdíly jednotlivých Her s hraním rolí? Liší se dvojím: pravidly (těmi vnitřními, základní principy hry jsou stále stejné) a světem. Přitom tyto dva prvky jsou na sobě do značné míry nezávislé, tytéž pravidla, případně s doplňky a úpravami, lze použít pro mnoho různých světů, příkladem toho je hra (Advanced) Dungeons and Dragons, pro níž existuje svět hororu, fantasy, velkých hrdinů i svět směsi fantasy a sci-fi.

(i) Rozdíly v pravidlech

Podle Janečka (2002) typická příručka určité Hry s hraním rolí obsahuje tyto části: seznam rolí (pravidla pro tvorbu postavy), pravidla boje, pravidla neobvyklé manipulace s realitou (magie, hi-tech technika), další pravidla (pro pohyb, popisy a ceny statků a služeb v herním světě atd.), popis světa, někdy bestiář (přehled typických nepřátel hráčských postav), ukázková narace. Na základě svých zkušeností mohu říci, že pravidla se, obecně nahlíženo, mohou lišit v následujících bodech:

1. *Podrobnost a realističnost*: pravidla mohou být velmi podrobná a umožňovat co nejrealističtější řešení každé myslitelné situace, nebo naopak poskytovat jenom jeden univerzální způsob řešení. V prvním případě se v boji bere ohled na vzájemné postavení bojujících, kvalitu zbroje i zbraní, počasí, terén atd., v druhém případě

nikoli, v krajnosti dokonce hra nemusí mít žádná pravidla a vše se řeší improvizovanou dohodou mezi Vypravěčem a hráčem. Míra podrobnosti také zahrnuje množství informací, které jsou zapotřebí k hernímu popisu postavy, zda stačí tři čísla nebo je nutná celá sada údajů, tabulek a popisů. K podrobným pravidlům zpravidla vychází řada doplňků, které je dále rozšiřují – katalog zbraní, pravidla pro boj na moři, rozšíření tvorby postavy. Rozsah pravidel však nemusí být dán jen podrobností pravidel, záleží také na rozsahu popisu světa. Dlužno poznamenat, že realističnost zde neznamena blízkost herního světa realitě toho našeho.

2. *Existence povolání*: v některých hrách má hráč velkou volnost ve vytváření postavy, může si určit, jaké zvláštní schopnosti, dovednosti a další charakteristiky bude mít (např. má určitý počet bodů a za ně si je „kupuje“), opačná krajnost je, že si musí vybrat z již sestavených kombinací (tzv. povolání, tříd) a tato jediná volba určuje téměř všechny charakteristiky postavy. Jinou otázkou je vliv náhody na sílu postavy – výše zmíněný počet bodů může být pevně stanoven pro všechny nové postavy anebo může být určen náhodně, hodem kostky.
3. *Vývoj postav a růst jejich herních charakteristik*: jak postava přechází z narace do narace, může se vyvíjet nejen po stránce znalostí o herním světě, majetku, známostí a osobnosti, ale ve většině her se také mohou zlepšovat její herní charakteristiky. Jak moc a které charakteristiky se mohou měnit se liší. Můžeme rozlišit růst do šířky, při němž čím je charakteristika lepší, tím těžší je ji dále zlepšovat, takže místo zlepšování stávajících dovedností apod. je lehčí získávat nové, a růst do výšky, při němž se vývoj soustředí na zlepšování stávajících charakteristik a zároveň pravděpodobně narůstá také faktor hrdinství. Zvláště výrazné (díků důležitosti boje ve většině her) je to tam, kde zřetelně roste množství zranění (počet tzv. životů), které postava vydrží. (Růst do šířky je např. ve hře Shadowrun, do výšky v Dungeons&Dragons.)
4. *Faktor hrdinství* udává, jak moc se hráčská postava liší od obyčejného obyvatele herního světa v tom, co umí a co všechno přežije. Postavou s velkým faktorem hrdinství je americký filmový hrdina Rambo nebo James Bond, ještě je předčí Superman. Naopak téměř záporný faktor hrdinství mají postavy Woodyho Allena. Faktor hrdinství se může lišit u nově vytvořené postavy a u postavy, která již prošla řadou narací – viz výše vývoj postav.
5. *Univerzálnost hry* značí její vázanost na určitý svět. Existuje několik her, tj. pravidel (např. GURPS), které usilují být použitelné takřka na jakýkoli svět a žánr – zpravidla mají základní pravidla a nepovinná, rozšiřující pravidla pro ten který žánr. Nějaká volnost existuje vždy.

(ii) Rozdíly ve světech

Světy, v nichž se odehrávají narace Her s hraním rolí, se mohou lišit v následujících ohledech:

1. *Žánr světa* je stejný jako u literárních děl, z nichž světy často čerpají inspiraci: fantasy, horror, historie, sci-fi, komiks atd. a jejich směsi.
2. *Sociální status postav*. Jsou nebo budou jednou postavy ctěnými a váženými členy

společnosti, nebo zůstanou navždy bezvýznamnými jedinci na jejím okraji?

3. *Reálie*: existující rasy, historie, prostředí (např. Orient, mayská říše, evropský středověk) atd.
4. *Podrobnost a zpracovanost* reálií světa. Může být jenom určen žánr a naznačeny rasy a je ponecháno na hráčích, resp. na Vypravěči, aby vypracovali vlastní svět, nebo je jim naopak dodán balík všech možných informací. Samozřejmě účastníkům hry nic nemůže zabránit v tom, aby si svět upravovali podle svého.

3. Výběr z obecné teoretické literatury

Cílem této kapitoly je poskytnout teoretický aparát nezbytný pro zkoumání Her s hraním rolí. Má definovat základní pojmy jako hra a role, přiblížit pojetí vhodná pro porozumění Hráům s hraním rolí a jejich psychologii a má vymezit Hry s hraním rolí vůči jiným, podobným aktivitám (divadlo a psychodrama). Uváděné pojmy a teorie se pokouším zasadit do souvislostí s Hrami s hraním rolí.

Shromážděnou teorii v žádném případě nelze považovat za vyčerpávající, v rámci možností jsem se soustředil na témata, která jsem považoval za zásadní pro svůj přístup k Hráům s hraním rolí. Cenné poznatky bychom nepochybně našli i v literatuře o psychologii dětské hry (P. Janeček (2002) obhajuje použitelnost teorií dětské hry i pro Hry s hraním rolí tím, že je hraje převážně mládež a že dětské hry ve skutečnosti nejsou výlučně dětskou doménou), v literatuře o psychologických hrách (řada příkladů je v dílech Eduarda Bakaláře, ovšem teoretických prací na toto téma je bohužel poskrovnu), o únicích před realitou a jiných obranných mechanismech, o motivaci (skryté i vědomé), o vztahu jedinečného individua a sklonu společnosti potírat odchylky (individualizace vs. adaptace).

3.1 Hra

Zkoumání Her s hraním rolí musí nutně začít tím, že se zeptáme v nejjobecnější rovině co je to hra a proč se ji lidé věnují, teprve pak se můžeme věnovat nějakému jejímu konkrétnímu případu. Podle Boreckého (1996, s.53) můžeme od teoretického pojetí her očekávat čtvero: a) teorii her – určení podstaty hry a jejích strukturujících rysů, b) klasifikaci her – orientaci v rozmanitosti her, c) vývoj, ontogenezi hry a d) diferenciacní hlediska – co ještě hra je a co již hra není, eventuálně určení hrových aktivit v normě a v patologii. Budu se zde věnovat jen nejdůležitějším, tzn. prvním dvěma bodům a stručně zmíním bod poslední.

a) Co je hra?

Jak ukazuje D.B. El'konin, pojem „hra“ má značně širokou náplň: «Slovo „hra“ sa používá vo význame zábavy, prednesenia nejakého hudobného diela alebo roly v divadelnej hre, v prenesenom význame ako pretváarka -„hrať komediu“ alebo ako dráždiaci čin -„hrať na nervy“; prijímať určité postavenie -„hrať vedúcu úlohu“; riskovať -„hrať sa so životom“; narábať s niečím ľahkomyselne -„hrať sa s ohňom“, „hrať sa s ľuďmi“; prejavovať sa zvlášť živo, jasne -„slnko hrá na vode“, „vlna hrá“.» (El'konin 1983, s.17). Následně dochází k této definici: «ľudská hra je taká činnosť, v ktorej sa zobrazujú sociálne vzťahy medzi ľuďmi mimo bezprostrednej utilitárnej činnosti.» (tamtéž, s.24). Jinak řečeno, podobně jako umění, byť odlišnými prostředky, zobrazuje určité životní situace, aniž by tato činnost byla zaměřena k nějakému „užitku“, tzn. je alespoň částečně cílem sama sobě.

Obdobně Široký (1968) jako podstatné pro charakteristiku hry vyzdvihuje, že hra není diktátem nutnosti. Dále soudí (s.60), že „hra je ve své prapůvodní podobě zřejmě projevem nadbytku životní energie, ...“. Podstatným postřehem je, že *skutečnost, kterou*

hra vytváří, je odvolatelná, nepřináší sebou rizika reality. Umožňuje tak v bezpečí prožít a vyzkoušet role a situace, které nás mohou potkat v neherním životě. Hra se může změnit v předstírání tehdy, když je zastíráno, že jde o hru, když slouží k oklamání.

V obecné rovině se hrou ve společenských vědách zabývají dvě základní díla: Homo ludens : (O původu kultury ve hře) Johana Huizinga a na něj navazující a jej kritizující Hry a lidé : Maska a zavraždění Rogera Caillois. Oba autoři se shodují, že reduktivní přístupy původ hry hledaly v jejích vnějších příčinách a účelech: ve vybití přebytečné energie, ve vrozeném napodobovacím pudu, v cvičení se pro život, v potřebě soutěžit, v neškodném odreagování pudů, ve fiktivním uspokojování nesplnitelných přání, v katarzi (odreagování nahromaděného tlaku) a v sublimaci energie libida (Freud) a mnoha dalších. Ale tato navzájem se nevylučující pojetí hry vysvětlují jen částečně, nedokáží zdůvodnit, proč hra působí radost, proč lze propadnout hráčské vášni atd. Podstatu hry je třeba nehledat mimo ni, ale v ní samé, jak tvrdí W. Stern: „Primární a ústřední význam hry spatřuje Stern v tom, co hra znamená pro hrajícího člověka, jak se ve hře projevuje vztah člověka ke světu způsobem, v němž si pro sebe vytváří i svébytný svět hry a zdání.“ (Borecký 1996, s.56) Stejně tak Huizinga (1971), podstatu hry hledá v tom, čím je sama o sobě, jak existuje a co znamená pro hráče, a soudí o výše zmíněné schopnosti uchvátit a zaujmout, že: „právě v této intenzitě, v této schopnosti pobláznit je podstata hry“ (s.10). Hra, alespoň prvoplánově, není nutností: „stojí mimo proces bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, dokonce tento proces přerušuje“ (Huizinga 1971, s.16), dočasně ruší obyčejný život. Nelze hru vymezit jako opak vážnosti, jak se často děje, i ona může být velmi vážná. Jedna z Huizingových definicí hry (1971, s.20) zní:

Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.

Podle Janečka (2002) odpovídají Hry s hraním rolí formální definici Huizingy i Cailloise (zde neuvedena), u druhého jmenovaného se však v jednom bodě liší: nejsou neproduktivní, protože tím, že hra nezačíná vždy od znova, ale navazuje na předchozí, se podílí na vytváření příběhu, který každou jednotlivou hru přežívá.

Borecký (1996) poznamenává, že ve hře se oproti dennímu snění pohybujeme v obou základních oblastech, ve fantasii i v realitě.

b) Klasifikace her a zařazení Her s hraním rolí

Reduktivní přístupy, které vysvětlují hry z vnějších hledisek, je obdobně i klasifikují – např. podle typů schopností, jež vyžadují, nebo podle vývojových stádií lidského jedince, v nichž se objevují (batolecí...) Caillois se pokouší klasifikovat hry čistě z hlediska jejich primárních vnitřních významů: touha po vítězství u agonálních (sprint), pokoušení štěstí u aleatorických (ruleta), potěšení z pohybu na hraně rovnováhy a závratě u vertigonálních (lyžování) a zdvojení mezi skutečností a zdáním u mimetických (principem je napodobování skutečnosti). Druhou osu klasifikace tvoří na jedné straně spontánní,

nespoutané hraní či hravost (paidia) a na straně druhé institucionalizovaná, pevnými pravidly spoutaná hra (ludus). Tato klasifikace umožňuje rozlišit normální a patologickou hru. Úpadek u agonální hry se projevuje porušováním pravidel a agresivním prosazováním touhy po vítězství, u aleatorických se popření hrového smyslu projeví např. propadnutím hazardu, u vertigonálních nahrazení rozkoše z pohybu drogami. „Konečně základním momentem ztráty hrového smyslu u mimetických her je nemožnost návratu z iluze zpět do skutečnosti, který může mít různé mezistupně.“ (Borecký 1996, s.58) Hry s hraním rolí jsou převážně mimetické, méně pak agonální a aleatorické (řada výsledků je určena hodem kostkou, tzn. náhodně) – přestože Caillois takovou kombinaci považoval za nemožnou. Snoubí se v nich v těžko rozeznatelném poměru jak spontánnost hraní, tak pevně daná pravidla hry (Janeček 2002).

Dle P. Janečka (2002) jsou Hry s hraním rolí příbuzné s folklórem, tj. autonomní lidovou tvorbou, a to synkretičností, tzn. přebíráním znaků více žánrů (drama, vyprávění...), formou podobnou klasickému folklórnímu vyprávění v úzkém kruhu i obsahem, kde se objevují postupy a motivy z lidových pohádek a mýtů. (s.62-63) Prvně je sice zařazuje z pohledu dětské hry jako mnohem složitější a méně formalizovanou podobu hry „na něco“ (pretending games), pak se však soustředí na hru jako manipulaci s určitými výtvary, v případě Her s hraním rolí s příběhy, motivy a náměty, a zdůrazňuje její kontinuální charakter (jednotlivé hry na sebe navazují) a zařazuje Hry s hraním rolí právě jako naraci a folklór. Pro analýzu zmíněných výtvarů Her s hraním rolí je to hledisko nepochybně velmi podnětné a přínosné, v této práci však zdůrazňuji jiný ohled, a to vytváření a hraní postavy, role. Z tohoto hlediska si na nějakou konkrétnější než Cailloisovu klasifikaci budeme muset ještě počkat.

Proč si lidé hrají?

Huizinga zdůrazňoval to, že hra ze své podstaty dokáže člověka vtáhnout a působit mu potěšení. To však v žádném případě neznamená, že by vnější hlediska uváděná reduktivními přístupy (viz výše) nebyla rovněž důležitá. Uvedme Cailloisův výčet pohnutek ke hře: *potřeba sebepotvrzení, ctižádost předvést se jako nejlepší, chuť vyzývat k zápolení, záliba v překonávání rekordů či obtíží, čekání na náhodu, honba za přízní osudu, požitky z tajemství, z předstírání či z převleku, slast ze zakoušení či nahánění strachu, vyhledávání momentů opakování a symetrie či naopak radost z improvizace, z invence a z hledání nových variant, uspokojení z uplatňování kombinačních schopností, touha měřit se ve zkouškách síly, obratnosti, rychlosti, vytrvalosti či vynalézavosti, záliba v sestavování pravidel a legislativy, respekt k pravidlům, pokoušení je obejít a konečně sklon k opilství a opojení, stesk po extázi, touha propadnout rozkošnické panice.* (převzato z Janečka, 2002, zdůrazněno podle něj)

Řada autorů hrám přiznává důležitou roli v životě člověka, například v sociálním a psychickém vývoji. Také Borecký (1996) uznává, že hra: „Má neobyčejný význam i ve svých komorních formách pro psychické zrání a integraci osobnosti.“ (s.53) D. Bittnerová o dětské hře říká: «Hry však neslouží pouze jako výplň volného času, jako východisko z „nudy“ dětství Naopak, hry dávají prostor k nastolení a řešení důležitých problémů dětství. Lze je chápat i jako komunikační modus, který umožňuje dětem vyzkoušet sebe

i druhé, jakým způsobem lze obstát ve světě sociálních vazeb.» (cit. dle Janeček 2002, s.82) D. Goleman (1997) udává příklad dětí ve hře opakujících tragický příběh přestřelky na škole, čímž se postupně zbavovaly šoku (resp. post-traumatické stresové poruchy) z této události. O využití her stavících na hraní rolí viz dále, v části Užití rolíových her.

Shrnutí pohledů na hru

Hra je prostorem mimo běžný život, vytváří skutečnost, která je odvolatelná a nepřináší sebou rizika reality a umožňuje tak v bezpečí se připravovat na život. Je dobrovolnou, prvoplánově neúžitkovou aktivitou, která sama o sobě přináší potěšení, ale může mít i řadu dalších kladně vnímaných důsledků, jako třeba uspokojení nespelnitelných přání. Může tak být užitečnou činností a zpětně ovlivňovat neherní život hráče. Může se však také zvrhnout, ztratit svůj hrový smysl a stát se nebezpečím a přítěží.

3.2 Teorie rolí

Cílem této podkapitoly je přiblížit pojetí role, jak je používáno v psychologii a sociologii, tak, aby se vytvořila dostatečná teoretická základna pro výzkum a popis role a jejího významu v Hrách s hraním rolí. Předpokládám, že role a osobnost úspěšné hráčovy postavy (tzn. takové, která hráči opravdu vyhovuje) nějakým způsobem odráží osobnost a (vytvořenou) role hráče. Domnívám se, že *role postavy může sloužit k ventilaci potlačených nebo v reálném životě hráčově neuskutečnitelných způsobů chování (viz výše – katarze jako motivace ke hře), že jedním z důvodů, proč lidé hrají Hry s hraním rolí, je možnost hrát roli odlišnou od svého běžného chování, a to dokonce roli s ním neslučitelnou.* K formulaci této hypotézy mne přivedl fakt, že někteří lidé hrají s potěšením postavy výrazně odlišné od sebe, např. zlé. Proto mě zajímají také omezení, která skrz role na člověka klade jeho sociální okolí, a konflikty související s přijatými rolemi (hlavně konflikty Já – role).

Pojem role je znám jak v psychologii, tak v sociologii. Různé sociologické školy se k rolím staví různě, pro Parsonsův strukturní funkcionalismus jsou prostředkem ke zvnitřnění norem a konformitě, jiné stránky role zdůrazňuje konfliktualismus, zatímco postmodernismus role vůbec odmítá s tím, že dnes už pevně dané, neměnné a sdílené role neexistují. Já se zde přikloním k autorům, kteří role považují za vhodný prostředek popisu určitých aspektů sociální skutečnosti. A. Mucchielli (1990) považuje koncept role za nejdůležitější koncept sociální psychologie, nezbytný pro jakékoliv zkoumání vzájemného lidského působení, které bere v potaz buď osobnosti účastníků nebo systém sociálních vlivů a omezení působící na jejich vztah. Rozlišuje psychologickou stránku role, odkazující k osobnosti jednatelů, a stránku sociologickou, odkazující k sociálním vlivům (s.5).

3.2.1. Psychologická stránka role

„Psychologická role je souhrn typických způsobů chování. V základech těchto způsobů chování, uplatňujících se v různých situacích, je malý počet postav. Souhrn chování, stejně jako souhrn postav, nám vytvoří souvislý celek, pokud je připsáme jednomu účelu

(obecné orientaci role) nebo, což vyjde nastejno, skrytému určujícímu psychologickému principu těchto způsobů chování resp. těchto postojů (implicitní pravidlo čili norma role).“ (Mucchielli, s. 11, vlastní překlad) Můžeme tedy roli vnímat jako trojvrstvou hierarchii, na jejímž vrcholu leží množství různých způsobů chování, z nichž každý je určen pro specifickou situaci, přičemž všechny tyto způsoby jsou odvozeny z malého počtu základních postojů, které samy jsou projevem jakéhosi hlubšího, nejzákladnějšího světonázorového postoje či „základní teze“, leitmotivu osobnosti. Zpravidla si člověk uvědomuje pouze bezprostřední obsah svého chování a jeho hlubší příčiny, to jest základní postoje a jeho určující princip, mu unikají. Přitom tento určující princip může nevědomky vést nejen k chování, které druhé lidi vede k reakci, jež je potvrzuje, ale ještě může vést k deformaci výkladu těchto reakcí ve svůj prospěch, příkladem je princip „Nikomu nelze důvěřovat“ (nedůvěřivý člověk má sklon v jednání druhých vidět příznaky nedůvěřivosti, a zároveň probouzí podezřívavou reakci). Naopak existují lidé vědomi si své základní teze, například jedinec, jehož přístup ke světu spočívá ve vědomé manipulaci s city druhých za účelem vlastního prospěchu (teze zní „je třeba využít emocionálnosti bližních“). Do jisté míry podobné pojetí role můžeme najít v Berneho (1992) analýze společenských „her“ neboli zjednodušeně ritualizovaných interakcí. Role v takové hře staví na základním principu či tezi (např. „Nebýt mého autoritativního manžela, mohla bych...“), z něž se v konkrétní situaci odvíjí konkrétní jednání. Jedinec může hrát řadu her, a tedy zaujímat řadu rolí, zpravidla však hraje hry podobné, vycházející z téhož pohledu na svět. Tytéž hry jsou aktéry přehrávané stále dokola proto, že jim přinášejí určitý psychologický zisk (potvrzení světonázoru, pocit vítězství, pocit morální převahy nad druhým atd.). Role ve hře má rovněž obranný charakter, umožňuje hráči žít po svém způsobu, tzn. vyjádřit celou svou osobnost (potřeby, komplexy, deformace, nutkání atd.), aniž by se vystavoval nebezpečí, že jeho způsob bytí bude jeho okolím, touto rolí ovlivněným, zpochybněn a odmítán. A tak může žena autoritativního muže na něj lamentovat a svádět těžkosti svého života, aniž by byla vystavena nebezpečí svobodného života (kterého se děsí), nebo aniž by ji někdo připomínal nepříjemnou pravdu, že si za to může sama.

Nepatologická osobnost zaujímá řadu psychologických rolí, projevujících se v různých situacích v závislosti na tom, kdo je jí právě společníkem. V zásadě jsou však tyto role stejné, protože vychází z týchž základních postojů a základních tezí. Osobnost lze nahlížet jako soubor „upřednostňovaných rolí“ (Mucchielli), které jedinec užívá takřka soustavně, a které jsou výrazem silných, hlubokých hodnot a dominantních psychologických potřeb.

Chování, poháněné podstatnými motivacemi (základní principy, postoje, potřeby, normy, hodnoty...) získává přesnou podobu částečně učením na základě metody pokus – omyl a částečně napodobováním vzorů chování. V základě stojí otázka „Jaké chování povede k (největšímu) naplnění motivací?“. Některé, potenciálně lepší způsoby jednání mohou jedinci zůstat neznámé (nepřišel na ně, neměl se je od koho naučit). K jejich objevení a osvojení může napomoci hra s hraním rolí zaměřená na formování osobnosti.

Systém očekávání a nelibostí (Mucchielli)

S každou rolí jsou spojena očekávání ohledně role zaujaté partnerem, respektive

požadavky na takovou roli, a právě skrze tato očekávání působí osobnost na své sociální okolí. Lidé aktivně vyhledávají společníky, kteří jejich očekávání vyhovují, tj. takové, kteří jim umožňují zastávat jejich upřednostňovanou roli, protože bez toho nemohou být v životě spokojeni. Vzájemný společenský styk dvou jedinců se za normálních okolností stává pravidelným jenom pokud jsou si navzájem oporou ve svých rolích. Podobně podle Berneho vyhledáváme partnery, kteří hrají tentýž typ her či nejlépe přímo tytéž hry, protože nám umožňují dosahovat uspokojení navyklym způsobem (dlužno podotknout, že Berne považuje tyto hry za z větší části škodlivé, protože jsou pouhou náhradou za riskantní, ale mnohem uspokojivější důvěrné vztahy, kterým zároveň brání). „Podsystem odporu rolí je souborem hodnot, postojů a chování, které jsou pro nás u partnerů nepřijatelné.“ (Mucchielli, s. 29) Díky tomu, že velká část systému očekávání a nelibostí je nevědomá, a často díky krátké a tudíž nedostatečné znalosti druhého hrozí nebezpečí mylky při výběru vhodného partnera.

Indukce rolí

Indukce rolí je proces změny norem chování jedince (a tedy jeho role) způsobený hromadícím se vlivem vzájemného mezilidského společenského styku. Příčinou je potřeba přizpůsobovat se požadavkům, které na naši roli klade partner, respektive touha po uznání, kterým partner odměňuje vstřícné kroky. (Berne zmiňuje tři základní lidské potřeby: hlad po podnětech, hlad po uznání a hlad po struktuře, resp. strukturalizaci času.) Jakou roli druzí hrají a jakou čekají od nás pouze hádáme na základě svého kulturního já (znalost kulturních vzorců, tzn. jak je určitý symbol či projev v dané kultuře vykládán), svých zkušeností a určitých náznaků, což skýtá prostor pro omyly. Na požadavek druhého můžeme odpovědět přijetím (indukce doplňkové role), odmítnutím a jiným návrhem (smlouvání), ukončením vztahu nebo projevením touhy po téže roli, jakou má druhý (symetrie). Přitom hrají roli další faktory, jako například status partnera, které mohou vést i k přijetí nepřijemné role.

Indukce rolí umožňuje vznik tzv. Pygmalion efektu: jedinec chovající se určitým způsobem vyvolává (indukuje) u svých společníků takové jednání, na něž se mu jeho vlastní jeví správnou reakcí. Chování svých společníků připisuje jejich postojům vůči sobě a neuvědomuje si, že je jen odpovědí na jeho vlastní postoj, resp. vystupování.

Přijetí indukované role může vést k uspokojující situaci, pokud je jedinci umožněno hrát jednu z jeho upřednostňovaných rolí, anebo k situaci frustrující, odporuje-li přijatá role některému ze základních principů jeho osobnosti. Z. Vybíral poznamenává, že přijatá role rovněž souvisí se sebepojetím člověka. Prestižní role ho může posilovat, podřadná role poškozovat (s. 29). Nejspíš zde má na mysli sociální status role, ale s psychologickou stránkou role to bude obdobné – mohu-li uplatňovat svou upřednostňovanou roli, upevňuji ji tím, jsem-li nucen jednat v rozporu s ní, tak ji zeslabuji. Situace, kdy je člověk nucen na sebe vzít pro něj nepřijatelnou roli, je nebezpečná pro integritu osobnosti. Podle Širokého je osobnost „spíše prostorem boje o jednotu, než jednotou samou“ (s.28) a každá nová role přináší nejen možnost ucelení a nové orientace osobnosti, ale rovněž nebezpečí její desintegrace, ztráty stabilního jádra a rozštěpení osobnosti, otvírá-li prostor aktivitě, která je bez souladu s celkem. Podle Todorova je jednou ze tří „obyčejných nectností“, které

umožnily zvěrstva koncentračních táborů, tzv. „rozparcelování“, neboli rozdělení života a myšlení na nepropustně oddělené části, díky němuž není chování na veřejnosti, v „práci“, a chování v soukromí konfrontováno, což umožňuje zachování duševní rovnováhy. Rozparcelovaný člověk, vyznačující se diskontinuitou chování a přesvědčení, považuje pouze své chování v soukromí opravdu za své, a své jednání v „práci“ svádí na systém, povinnost, rozkazy apod. Není-li rozpor mezi přijatou rolí a vlastními postoji (self-image) příliš velký, může se projevit jev známý z teorie „kognitivního nesouladu“ (cognitive dissonance), kdy dojde k přizpůsobení postojů tak, aby byl tento nesoulad v zájmu duševní rovnováhy odstraněn. (Weinberg popisuje pokus, kdy ve skupině jedinců požádaných obhajovat stanovisko opačné od vlastního došlo k přijetí kompromisnějšího postoje, což se však nestalo u jedinců, jimž za totéž bylo zapláceno.)

Stabilizace společenského styku

Podstatným rysem společenského styku je sklon k ustálení a k opakování, neboť se ustavuje vyhovující systém, v němž je jedinci umožněno hrát jeho roli a jeho očekávání jsou naplněna. Nemusí se však jednat jen o jedince, totéž platí pro skupiny. V řadě případů však není situace uspokojivá pro všechny, ale jen pro ty, kteří mají moc prosadit se proti druhým a vnutit jim svou představu vztahové situace. Jedinec i skupina se mohou „zablokovat“ a stát se věznem jediné role, neschopným změny.

3.2.2. Sociologická stránka role

Velký sociologický slovník definuje roli jako „očekávaný způsob chování vázaný na určitý soc. status“. Role zprostředkovává „vztah mezi reálně prováděnými činnostmi jedince a jejich vymezením nadindividuálně platnými normami“ (tamtéž). Pro Mucchielliho je sociální role, obdobně jako ta psychologická, souborem chování a norem, jež je zakládají, navíc je však pevně spjata s pozicí v systému rolí, nelze ji nahlížet samostatně. Je dynamickým aspektem statusu, neboli je výkonem povinností a práv, které k němu náleží. Váže se tedy k určité sociální pozici, k níž se vztahují očekávání druhých ohledně chování jejího nositele. Rovněž k ní náleží určitá očekávání nositele ohledně doplňkových rolí, tedy rolí, s nimiž je ve styku. Velký význam rolím přikládá R. Linton: „Osobnost v sociologickém pojetí je souborem sociálních rolí, které subjekt vykonává podle toho, co se od něho očekává.“ (dle Borecký 1996, s.15)

Soubor respektovaných očekávání (množina přijímaných rolí) umožňuje spolupráci mezi jedinci a v rámci skupiny tím, že činí jednání spolehlivě předvídatelným. Role mohou být připsané (pohlaví, dědictví), získané (prestiž) a vnucené (nezaměstnanost).

Jiný pohled na roli najdeme u interakcionisty Goffmana. Společenský styk je plný nejistoty, protože nikdy nejsou dostupné všechny příslušné informace (o záměrech či statusu partnera, vzájemném vztahu atd.). Proto se na začátku musí účastníci setkání shodnout na sdílené představě skutečnosti, musí „definovat situaci“. Pomocí symbolů, jako je tělesný zjev, oblečení, uspořádání prostředí nebo způsob vystupování, se snaží vytvořit určitý dojem a prosadit svou definici situace, tzn. snaží se partnera přesvědčit o svém statusu, záměrech atd. Zpravidla se prosazovaná definice situace liší od skutečnosti, protože lidé mají sklon sebe i svou činnost idealizovat. Přitom účastníkem

může být nejen jednotlivec, ale i tým (i skrytě) spolupracujících jedinců. Jedna strana styku tak pro druhou „hraje představení“, v němž jednotliví její členové mají své role.

Podle Mucchielliho (1990) hrát psychologickou roli znamená nechat se projevit základní, neměnné způsoby své existence, tzn. chovat se podle základních postojů a hodnot jedince, zatímco hrát sociální roli znamená zvolit některý z povolených postupů pro dosažení cíle daného rolí a v kontextem daných omezujících podmínkách (s.79)

Poznámka k normám

„Norma“ obvykle značí „obecné verbalizované pravidlo, jež mají jednající ve svém chování respektovat a které se pro ně pokládá za závazné.“ (Velký soc. slovník) Toto pravidlo je obecné a vědomé a je dodržováno ze tří důvodů. Prvním je interiorizace normy (úplné či neúplné její přijetí za vlastní), druhým sankce, neboli odměna za dodržování a trest za porušení, a třetím socialita lidí, tzn. sklon respektovat požadavky své skupiny a ohled na druhé.

Volnost v roli

Skutečné chování v roli nezávisí pouze na očekávaném chování, ale také na jejím nositeli a konkrétní situaci. Rolová očekávání mají různou míru závaznosti a jsou s nimi spojeny různě závažné sankce, čímž se otevírá prostor pro manévrování mezi tlaky rolí. Skutečná role tak, jak je nakonec předvedena, je výtvozem osobního nositelova výkladu požadavků role, předepsané podoby role a nositelových potřeb a schopností. Jedinec musí být schopen nastolit rovnováhu mezi osobní identitou a požadavky společnosti. Rozdíly mezi předepsanou a skutečnou podobou role jsou také způsobeny snahou nositele přizpůsobit roli svým vlastním potřebám. Tyto neustálé útoky na hranice vymezené rolí vedou v čase spolu s dalšími faktory k vývoji rolí (dnes se na tom vydatně podílí mediální hvězdy a jiné „idoly“).

Osobní, spontánní, proměnlivý aspekt role zdůrazňuje J.L. Moreno: „Role může být definována jako *lidská interakce* koordinovaná s normami dvou nebo více statusů.“ (cit. dle Petrušek 1969, s.231, zvýraznil J.H.) (Např. role manžela předpokládá koordinaci s rolí manželky, mimo tuto vazbu ztrácí přirozený smysl.) Zatímco Mead nahlíží na osobnost jako rezervoár osvojených rolí, Moreno ji považuje navíc za zdroj spontánního hraní rolí, improvizování rolí. „Hraní role je variabilnější. Je vždy aktuální odpovědí na roli druhého a má v sobě moment nepředvídatelnosti a překvapení.“ (Borecký 1996, s.23)

Role a konflikty

R. K. Merton zavádí pojem „sestava role“ pro označení toho, že různé osoby mohou tutéž roli definovat různě až protikladně, podle toho, v jakém jsou postavení vůči nositeli role. Tak profesor je učitelem, badatelem a zároveň vzorem pro mládež. Protože různými stranami (profesor sám, ministr školství, student) jsou tyto složky míchány v různém poměru, vzniká prostor pro tzv. konflikt v roli, kdy se nositel musí rozhodnout, koho uspokojit. Celkem jsou čtyři typy konfliktů:

1. Konflikt v roli – konflikt různých definic téže role, viz výše.
2. „Konflikt mezi rolemi“ vzniká, zastává-li jedna osoba navzájem neslučitelné role (manžel a milenec) a nedokáže zabránit jejich časoprostorovému oddělení. Setkání publik, před nimiž tyto role předvádí, pro ni může mít katastrofické následky, i když právě není přítomna a tedy nucena se rozhodovat, kterou z rolí hrát.
3. „Intra-sdělovatel konflikt“ způsobuje osoba, která má vůči nositeli role vzájemně neslučitelná očekávání (například muž by rád, aby jeho přítelkyně okouzlovala jeho přátele, ale přitom chce, aby se věnovala jenom jemu).
4. „Já-role konflikt“ je konfliktem mezi očekáváním druhých a potřebami a schopnostmi nositele, nebo mezi rolí sociální a rolí psychologickou.

Jedinec může usilovat o změnu své role, resp. o změnu definované situace, aniž by ohrozil současný stav věcí tak, že nabízí novou definici situace prostřednictvím dvojznačného jednání, které mu umožňuje popřít, že měl něco takového na mysli, a zároveň umožňuje jeho publiku předstírat, že nic nebylo naznačeno.

Shrnutí rolí

Psychologická role sestává ze základní životní orientace (orientací) člověka, z které plyne skupina základních postojů, jež konečně ztvárňuje konkrétní chování v jednotlivých situacích. Zpravidla si však uvědomujeme pouze bezprostřední příčiny svého chování a ne své základní postoje, jež se v něm odráží. (Teoreticky jejich poznání mohou napomoci Hry s hraním rolí tím, že nutí vytvářet chování pro naprosto nové a odlišné situace, zároveň ale umožňují od tohoto chování odstup, protože to není hráč, kdo bezprostředně jedná, ale jeho postava. Postřehne-li hráč u různých svých postav tytéž sklony v chování, je na nejlepší cestě odhalit jeden se svých základních postojů.) Jednotlivé role, tj. vzorce chování, se jedinec učí postupně, nápodobou a cestou pokusů a omylů. Jednou úspěšně vyvinuté vzorce mají sklon k neměnnosti, uspokojivé systémy interakcí se ustavují a upevňují. Uspokojivé jsou tehdy, jsou-li v souladu se základními postoji, orientací a normami jedince, pokud jsou s nimi v rozporu, je situace frustrující a může vést až k rozkladu osobnosti. Zde je obrovská výhoda Her s hraním rolí – hráč má na herní skutečnost mnohem větší vliv než na svou neherní realitu (sebe stvořit nemůže, svou postavu ano), a ve hře je tedy mnohem snazší zaujmout roli, která je v souladu s jeho nejhlubšími potřebami a tužbami. Rovněž si bez rizik, kterými hrozí realita, může zkoušet nové způsoby chování.

Sociální role se odvozuje od společenského statusu s jeho povinnostmi a možnostmi, je definována očekáváním a normami, jež na jedince v této pozici druzí kladou, a je neoddělitelně spjata s dalšími rolemi. Výkon role je pak dán nejen očekáváním, ale i nositelovým výkladem jeho role a jeho potřebami, projevuje se v ní spontánnost a individualita. Mnohost rolí jedince, různost jejich výkladu i střet požadavků společnosti a osobních potřeb dávají vzniknout různým konfliktům, které nositel role musí řešit.

Role v Hrách s hraním rolí je jak rolí sociální, kterou určují očekávání a nároky soudruhů postavy i ostatních obyvatel světa, tak rolí psychologickou, která se patrně bude částečně odvozovat od postojů a orientace hráče a částečně jím bude vysloveně stanovena. Díky

tomu, že tatáž postava může sloužit po řadu her, má dost času a příležitostí se vyvíjet a měnit stejně jako lidé ve skutečném životě. Odvážuji se hádat, že řada jevů ohledně rolí, např. indukce a konflikty, je ve hře pozorovatelná stejně dobře, a možná ještě lépe než ve skutečnosti, díky tomu, že herní svět představuje nutně zjednodušený obraz reality.

3.3 Užití rolových her

Hry s hraním rolí (tentokrát s malým „h“) nejsou doménou pouze zábavy, tzn. Her na hrdiny, ale v různých obměnách se jich užívá k rozličným účelům:

- *psychologické hry* k léčbě v psychoterapii (psychodrama aj., viz níže), které staví na pojetí psychologické role, jak bylo uvedeno výše.
- *výběrové a rozvojové hry* připravují na budoucí povolání a roli v zaměstnání nebo pomáhají vybrat vhodného uchazeče pro danou pozici („jeu de formation et de selection“, Mucchielli 1990). Vychází ze sociologického pojetí role, tzn. soustředí se na očekávání ohledně role, systém interakcí a sociální kontext role.
- *pedagogické hry* pomáhají například při výuce cizího jazyka pro nácvik mluvené řeči nebo při výuce historie (např. žáci mohou představovat jednotlivé strany vídeňského kongresu, který po Napoleonově porážce rozhodoval o budoucnosti Evropy). Využívají faktu, že člověk se naučí mnohem více z toho, na čem se aktivně podílí.

Tyto hry se od Her s hraním rolí, jak se zde jimi zabývám, neodlišují jen cílem, ale i řadou dalších znaků, mimo jiné tím, že v nich není taková volnost fantasmie, protože ta je svázána účelem hry, a tak například mají účastníci mnohem menší vliv na určení role, kterou budou představovat – v psychoterapii hrají sami sebe, v dějepisné pedagogické hře se stávají historickými osobnostmi apod. Obdobně sevřené jsou odehrávané situace. Hraní role a hru proto účastníci nahlíží a prožívají jinak než hráči her pro zábavu.

Hraní rolových her pro zábavu se objevuje už u dětí a má významné místo v jejich vývoji (např. hraní si na rodiče). Není proto překvapující, že lze pozorovat cosi jako samovolný vznik Her s hraním rolí v podobném smyslu, jak jej zde užívám. Bylo mi vyprávěno o takovém živelném hraní rolí vzniklém pod vlivem oblíbeného televizního seriálu (konkrétně se jednalo o Akta X) a hraní na procházení podzemím s pastmi inspirované nalezením útržku připomínajícího mapu (zde se vynořila i instituce Vypravěče).

3.4 Psychodrama a psychoterapie

„Psychodrama je improvizované zjednodušené divadlo k psychotherapeutickým účelům.“ (Kratochvíl 1997, s.217)

Psychodrama je jednou z metod skupinové, interpersonální psychoterapie (dále budu užívat i zkráceného pojmu „psychoterapie“). Rozepisuji se zde o něm proto, abych se později mohl zamyslet nad souvislostmi, podobnostmi a rozdíly mezi jím a hrami s hraním rolí, čímž své téma lépe vymezím. Skupinovou psychoterapii zde přibližuji jednak jako podklad pro porozumění psychodramatu a jednak proto, abych mohl uvážit případné

psychoterapeutické prvky a projevy her s hraním rolí. Obě témata zde mohou pouze naznačit a nevyhnu se přílišnému zjednodušení, pro naši potřebu to však bude stačit.

Psychoterapie (skupinová)

Skupinová, interpersonální psychoterapie hledá možné příčiny současných psychických problémů pacienta v jeho nějakým způsobem „vadných“ interpersonálních vztazích a konfliktech. Předpokládá, že problematické pacientovo chování a prožívání je důsledkem přizpůsobení se určité nezvyklé situaci (vyhýbám se zde slovu „nenormální“ kvůli problémům s definováním „normálnosti“ jako takové). Příkladem je hypotéza Palo Altské školy o tzv. „dvojnásobné vazbě“ jako jedné z možných příčin schizofrenie, podle které k rozštěpení osobnosti může vést bezvýhodná situace, v níž jedinec dostává od sobě nadřazeného člověka zároveň dvě protichůdné zprávy a nemůže určit, která z nich je platná, a tedy které se má přizpůsobit (Vybíral 2000, s. 45-46). Třeba když dítě na návštěvě něco rozbije, matka je omlouvá (první zpráva) s tím, že je ráda, že má živé, aktivní dítě, ale tónem hlasu nebo pohledem mu dává najevo, že doma si to s ním vyřídí (protikladná zpráva). Pacient se může svým vlastním chováním podílet na spoluvytváření, prohlubování nebo opakování svých konfliktů. Mnoho příkladů lze nalézt v Berneho knize *Jak si lidé hrají*. Uplatňuje se zde například efekt sebenaplňujícího se proroctví (zvaný také Pygmalion efekt), který dobře známe ve spojitosti s krachy bank: začnou-li klienti věřit, že banka krachuje, spíš si vyberou své úspory, což nutně vede k pádu banky, protože ta má vždy část vkladů vázanou v půjčkách. Takových mylných očekávání se člověk těžko zbavuje, a to podle teorie kognitivní disonance proto, že má velmi silný sklon udržovat soulad mezi již přijatými fakty a postoji a těmi nově přichozími, přičemž je zpravidla snazší upravit ty nové než ty stávající, a tak máme sklon nevidět to, co nechceme, a vykládat své zkušenosti (empirická data) tak, aby zapadala do našich předpokladů, i když je takový výklad sebenásilnější. Dobře je to vidět na příkladu různých rasových a jiných předsudků.

Cílem interpersonální psychoterapie je hlavně jednak umožnit pacientovi pochopit možné příčiny jeho chování a dopady tohoto chování na ostatní, a tedy i svou spoluúčast na vytváření konfliktů, a jednak umožnit prožitek toho, že věci se mohou dít i jinak, lépe („emoční korektivní zkušenost“). Rozumový náhled na své chování a na to, jak působí na druhé, je sice důležitý, ale ke změně sám o sobě nestačí. Stejně tak důležitý je právě osobní, emoční prožitek jiného vývoje situace. A právě na prožitkovou stránku se soustředí psychodrama. Skupinová psychoterapie, k níž se psychodrama řadí, při nápravném působení silně využívá kromě odborného vlivu psychoterapeuta také skupinovou dynamiku terapeutické skupiny, v níž a díky níž může pacient poznat jiné vztahy, než na jaké je zvyklý ze svého přirozeného prostředí (např. rodiny), které nejspíš přispívá k jeho potížím. Pojem skupinová dynamika označuje působení skupinových procesů na jednání jednotlivých členů a zákonitosti interakce jak mezi jedinci, tak mezi skupinami, a hru sil ve skupině (Kern, Mehlová, Nolz, Peter, & Winterspergerová 2000). Přínosem je už to, že členové skupiny se liší od jedinců z pacientova okolí, že jednají jiným způsobem, a tedy nepřispívají k jeho zakořeněným představám a navyklym interakcím. Protože jsou si všichni vědomi cíle skupiny a po určité době znají navzájem své problémy, budou nejspíš mnohem trpělivější a vstřícnější než jiní lidé, a mohou tak

aktivně vzdorovat působení dotyčného pacienta, který se je (vědomě či nevědomě) snaží dostat do pozice a k jednání, na něž je zvyklý, mohou například úmyslně jednat jinak, než by jim bylo v dané situaci přirozené, s cílem nabourat partnerovy zažité „vadné“ představy a očekávání. Interpersonální psychoterapie tedy užívá těchto metod (Kratochvíl 1997): rozumový náhled, korektivní emoční zkušenost, využití skupinové dynamiky, psychodrama, psychogymnastika a působení terapeutické komunity (tzn. pacient je vytržen ze svého prostředí a přebývá na lůžkovém oddělení).

Psychodrama – průběh a cíle

Psychodrama se soustředí hlavně na emocionální stránku prožívání a na vyjadřování obsahů, které je těžké převést do slov, a proto je snazší je předvést, zahrát. Zpravidla je to jen jedna z technik, které terapeutická skupina používá, a díky těm dalším technikám už účastníci pravděpodobně znají navzájem své problémy a i pacient si mnohé o svých potížích ujasnil, a je tedy pro ně snazší problém pochopit a spolupracovat na odehrání scény s ním související než by to bylo pro lidi, kteří se potkali poprvé a o svých vlastních obtížích zatím moc nepřemýšleli a nemají jasno, v čem tkví jejich jádro. Námětem psychodramatu se stávají především interpersonální konfliktní situace, vychází se přitom z osobních vzpomínek, předjímání budoucnosti, z variant neuskutečněných možností jednání či chování včetně realizací fantazií, snů atd.

V psychodramatu, stejně jako v divadle, je režisér, jehož roli zaujímá psychoterapeut, publikum v hledišti a herci na jevišti. Psychodrama má obvykle tři hlavní fáze (Markovová 2001): 1. *Rozehřátí*, které slouží k uvolnění atmosféry, k „naladění“ na provádění psychodramatu a k podnícení spontaneity a kreativity, například diskusí o problémech pacientů nebo pantomimou. 2. *Vlastní odehrání* psychodramatu: vynoří se protagonista následující scény, přiblíží svůj problém publiku (za pomoci terapeuta) a spolu s terapeutem – režisérem stanoví hrubý scénář (mj. přiblíží role dalších postav), připraví scénu a vyberou pomocné herce (podle toho, kdo protagonistovi do role „sedí“ a je svolný), nakonec problém buď přímo odehrají, nebo použijí některou ze speciálních technik (např. prohození rolí protagonisty a jeho partnera v situaci nebo přehrání protagonistovy role někým jiným, zatímco on je v hledišti). 3. *Sdílení pocitů*: diváci a poté i pomocní herci mohou vyjádřit své pocity a postřehy, aniž by však hodnotili, čímž poskytují protagonistovi zpětnou vazbu, nakonec terapeut podá svůj výklad. Je třeba podotknout, že scénář je vskutku jen nástrojem, „... psychodrama zdůrazňuje improvizaci, možnost sebevyjádření bez pout předepsané role“ (Široký 1968, s. 85). Tato skutečnost je zásadní, protože odporuje sklonu osobnosti vytvářet si množinu pevně daných, neměnných a nepružných rolí („... la personnalité a tendance à se cristalliser dans des rôles rigides“ (Mucchielli, s.63)), jejichž nepřizpůsobivost může JÁ působit víc škody než užítku. Podle Mucchielliho je základním záměrem psychodramatu umožnit JÁ vystoupit z navyklých rolí, které je spoutávají, a znovuobjevit spontaneitu. (s.62) Psychodrama podněcuje a usnadňuje změnu těchto rolí.

Psychodrama chce umožnit pacientovi porozumět vlastnímu jednání a reakcím a jejich dopadu na druhé, umožňuje prožít korekční emoční zkušenost, pomáhá člověku vyjádřit to, co se slovy říká obtížně, a také může sloužit k přípravě na budoucí konfliktní situaci.

Důležitou roli hrají i porozumění a podpora ostatních, dostane-li se jich pacientovi, a případné poznání, že podobným problémem trpí i jiní lidé. Jinou otázkou je účinnost psychodramatu v léčbě neurotiků a psychotiků, která je podle psychologa Mgr. Ing. Rostislava Benáka obecně nízká (osobní sdělení, 13.10. 2003).

Existuje rovněž sociodrama, které je v zásadě s psychodramatem totožné, liší se jen zaměřením: zatímco v psychodramatu vystupuje jedinec jako osobnost, jako individuum, v sociodramatu vystupuje jako reprezentant skupiny či kultury. Sociodrama si klade za cíl porozumění mezi různými skupinami, respektive kulturami.

3.5 Dramatické pojetí lidské psychiky

Považuji tento pohled na lidskou psychiku za velmi přínosný pro své zkoumání Her s hraním rolí, protože právě hraní role, kterou si člověk sám stvořil, umožňuje zvýraznit některé stránky své osobnosti a potlačit jiné, a tedy mu nemůže být rozuměno z pohledu, který psychiku jedince nahlíží jako jednoduší, bezrozporný celek. Znamé teorie (Freud, Jung) budu uvádět jen stručně, protože je lze nalézt v každém slovníku psychologie a ve své obecnosti pro nás nejsou až tak důležité.

Dramatické pojetí psyché na ni pohlíží podobně jako na vztah dílčích osobností mezi sebou. Již Sókratés věděl, že „když myslím, jsem už dva“. Markovová (2001) poznamenává, že takové zmnožení osobnosti prožíváme ve vnitřním dialogu a plánování rozhovorů, kdy hrajeme obě strany, a že o něm svědčí zkušenost svědomí nebo to, že občas se zachováme jinak, než jsme čekali či plánovali.

Hlubinná psychologie a psychoanalýza (S. Freud aj.)

Freud poukázal na boj několika sil, působících v naší psychice, a na to, že ne všechny motivy našich činů prožíváme jako „své“ (Markovová 2001, s.6). Struktura osobnosti sestává z id (nevědomí a sídlo pudů a tužeb; nevědomí obsahuje z vědomí vytěsněné obsahy), Já (Ego) a Nadjá (Superego). Široký (1968, s.35) k tomu cituje F. Alexandra: «Mezi „já“ a „nadjá“ se skutečně odehrává zápas, který užívá lstí, inteligentního jednání a citových vztahů, jaké jinak pozorujeme jen mezi individuy.»

Já ovládá a vytlačuje tužby pomocí cenzury. Potlačené obsahy se projevují např. ve snech, ale díky stálé, byť oslabené kontrole cenzury jsou symbolicky zakódované (posun významů, přestrojení). Nevládnutý konflikt vede k neuróze, důležitou roli ve vzniku konfliktů má úzkost a obranné mechanismy (vytěsnění, izolace, projekce, přesunutí, proměna v opak, racionalizace aj.). (Kratochvíl, 1997)

Analytická psychologie (C. G. Jung)

Jung k Freudovu pojetí osobnosti přidává další, hlubší vrstvu – *kolektivní nevědomí*, což je shromaždiště předzkušenostních obsahů myslí, které jsou společné všem lidem a představují zděděnou zkušenost historie celého lidstva. Obsahem kolektivního nevědomí, ztělesněním těchto zkušeností, jsou archetypy. *Archetyp* je nenaučený sklon prožívat a

vnímat věci určitým způsobem, představuje všude se opakující typickou formu myšlení a cítění, je základním principem řádu v lidské zkušenosti a určuje základní lidské vztahy (jako rodina) i situace (smrt). Archetyp sám o sobě je velmi obecný a proto neurčitý, teprve člověk mu dodává určitou, konkrétní symbolickou podobu (např. personifikovanou), která už je ovlivněna jeho osobní zkušeností a kulturním pozadím. Existence archetypů vysvětluje to, že stále tytéž lidské zkušenosti, i když v různé podobě, se objevují po celém světě a v různých časech, jak lze vidět například v mýtech. A. Jaffé nabízí vysvětlení duchů, zjevení a věšteckých snů jako archetypálních zážitků, tzn. zážitků pramenících ze zvláštnosti lidské psychiky: naše psyché je utvářena tak, že máme předpoklady vidět duchy (ať už „objektivně“ existují či ne). Osobně se domnívám, že Jungova teorie popisuje důležitou část lidské skutečnosti (zásadní význam určitých vztahů a situací atd.), a proto je rozhodně užitečná, ať už přijmeme jeho vysvětlení této skutečnosti nebo ne.

Podle Junga je v kolektivním nevědomí vedle archetypu *Persony* (maska, kterou jedinec nosí na veřejnosti, role jako protiklad osobnosti – hrozí, že jedinec se ztotožní s tím, čím předstírá být, a zapomene, čím je, ztratí autenticitu) a řady dalších i archetyp stínu (Kratochvíl 1997, s. 38):

Stín představuje temné stránky naší osoby, nepříjemné a nemorální aspekty našeho já, k nimž se nechceme hlásit. Jsou v něm opačné tendence, než je námi zvolená forma života, je to naše odvrácená strana. Nemusí být vždy hodné zavržení, patří k nim i normální instinkty a tvůrčí impulsy. Živá postava stínu potřebuje, bez něj by byl život neúplný a plochý.

Komplex se podle Junga odvíjí od sklonu určitých složek duševního života k osamostatnění v rámci osobnosti, když jsou v nesouladu se zbytkem osobnosti (Markovová 2001). Naopak cílem každého člověka má být uskutečnění procesu individuace, to jest integrace a vyrovnání se se všemi složkami osobnosti, opak potlačení.

Role a psychika: hlubinně-psychologická inspirace

Široký, který čerpá hlavně z hlubinné psychologie (1968, s.16), říká k dramatické koncepci psyché toto:

Každý člověk (...) představuje mnohem *víc možností duševního života*, nežli kolik jich stačí *naplnit*. Řečeno jazykem divadla: nosíme v sobě množství rolí, z nichž stačíme realizovat pouze zlomek. (...) Jen část *možností našeho duševního utváření* se dostává ke slovu. Některé jsou však v naší duši přesto přítomny v nerozvinutých zárodcích, jiné jsou pouze nevysloveny a čekají na svou příležitost, jiné jsou „potlačeny“, nezpozorovány a čekají na svou příležitost v hlubinách nevědomí, aby zjevily svou *přítomnost* ve snech za noci i ve snění za dne.

Dále dodává, že každá další životní role poskytuje příležitost k nové orientaci a ucelení osobnosti, ale také může naopak vést k rozdělení, když otvírá prostor aktivitě, která zůstává bez souladu s celkem (s. 26). (Zde nejspíš čerpá od Junga).

Obdobně se vyjadřuje i Vodňanský (1997), když hovoří o životních rolích (manželka, milenka, profesní role...) v pásmu vědomí, které vědomí vytvořilo a super ego toleruje, ať jsou v souladu nebo v rozporu (jako role manželky a milenký), a rolích latentních, které byly hned na počátku svého ustavování se vytěsňeny super egem do podvědomí. „Tímto

vytěsněním se však vytvoří podmínky pro pozdější narušení psychické rovnováhy.“ (s.32) K tomu dochází tak, že vytěsněná role se později pokouší prosadit ve vědomí v převleku, kdy infiltruje role vědomé, přijaté, čímž vzniká psychické napětí mezi nimi a touto latentní rolí, které může vést potenciálně až k nervovému zhroucení.

J. Hughes (1988) pojednává ve své práci mj. o konfliktu rolí, přesněji konfliktu pojetí ženské role naučeného v rodině (směřujícího k pasivitě a uspokojování požadavků druhých) a pojetí získaného na univerzitě (žena jako samostatná a rovnoprávná), kterýžto konflikt vedl až k depresivnímu onemocnění a k jehož řešení přispělo hraní Her s hraním rolí.

3.6 Imaginace, fantazie a denní snění

Fantazie je naprosto nezbytným předpokladem pro hraní Her s hraním rolí, protože hráč nemá žádný jiný prostředek než svou fantazii, jak se do světa hry „podívat“. Takovým díváním se, ba i vstupem do jiného světa je jeden z projevů fantazie, kterým je denní snění, jež v mnohém může připomínat útky do světa Hry s hraním rolí, ale přesto je nelze ztotožnit – zatímco denní snění je činností jednotlivce, svět Hry s hraním rolí je sdílenou, kolektivní fantazií (i když každý z hráčů si tu sdílenou smyšlenku představuje trochu jinak, po svém). Hughes (1988) upozorňuje, že sdílená fantazie se nevyznačuje sebestředností a zdánlivě náhodnými a nelogickými rysy typickými pro soukromé představy. Z rozhovorů s hráči se zdá, že fantazie není důležitá jenom jako nástroj hry, ale že si ji cení pro ni samu, že jim působí potěšení si svět hry představovat a rozvíjet jej, a omezení své obrazotvornosti třeba nošením kostýmů se brání. Nepochybně tedy tento fenomén stojí za zmínku.

Denní snění (day dreaming) se od snu liší tím, že snící nikdy neztrácí jistotu a uvědomění, že je sám sebou, a tím, že nebloudí, ale je soustředěno na objekt. Podle J.L. Singera (převzato z Nakonečný, 1997) je denní snění příjemnou činností, snící v něm vystupuje často jako výjimečný jedinec, například hrdina nebo idol žen (mužů). Modely pro denní snění bývají přejímány z literatury a filmu, lidé se identifikují s jejich hrdiny a napodobují je (stejně jako se někdy při tvorbě postav inspirují hráči Her s hraním rolí). Přitom se liší, nebo alespoň v roce 1966 lišily, náměty snění chlapců a dívek, což by spolu se stylizací většiny herních příruček (viz Janeček 2002) částečně vysvětlovalo převahu mužů jakožto hráčů Her s hraním rolí – viz tabulka 1 (str. 32).

Tabulka 1: Náměty denního snění

Chlapci	Dívky
28% sláva, moc, uplatnění, úspěch, bohatství	25% budoucí domov, rodina, manželství, děti
19% povolání (cíle)	21% budoucí životní uplatnění
11% sexualita	18% cestování
9% rodina a manželství	12% povolání (cíle)
6% fantastika	5% dobrodružství, „zážitky“
5% dobrodružství	-

Borecký (1996) stále užívá pojmu **imaginace**, ale nikde jej nedefinuje a zdá se, že splývá s pojmy fantasmie a představivosti. Možná říká raději „imaginace“ aby zdůraznil její nereduktivní chápání jako procesu a schopnosti zacházet s obrazy nabitými významy, emocemi a souvislostmi, neuchopitelnými v celku slovy a logickým myšlením. A imaginace často byla chápána reduktivně, ostatně: „V tradici západoevropského myšlení je potlačována imaginace jako cosi podezřelého a nejistého, co vybočuje ze zkušenosti smyslového vnímání a čemu chybí logické evidence myšlení.“ (Borecký 1996, s.69) Obraz byl redukován na znak či pojem, Freud za každým imaginativním obsahem hledal a nacházel v posledku biologickou, sexuální příčinu. Ale představivosti se dostává i uznání, například u mystika C.G. Junga, který rozvinul techniku aktivní imaginace, při níž „si má pacient vyvolat nějaký dojem, snovou představu nebo fantazii, soustředit se na ni a nechat ji rozvíjet.“ (Kratochvíl 1997, s.37). G. Bachelard imaginaci nahlíží jako hybnou sílu života, energetický a dynamický základ psychiky, Borecký sám ji pokládá za základní, aktivní a kreativní zdroj kultury. Dle R. Mucchielliho se v předškolním věku ustavuje tzv. protovědomí, kde „pojmy splývají se smyslovými dojmy, obrazy a zvláště city a vytvářejí mezi sebou vazby výrazné koherence“ (Borecký 1996, s.42), v době školní docházky se dostávají obsahy protovědomí do zjevného rozporu s objektivními zákony reality a později, v adolescenci a dospělosti, se protovědomí stává rezervoárem fantasmie, zdrojem tvůrčí invence a citové rovnováhy. „V pubescenci se protovědomí otvírá po delší přestávce jako únikový fantazijní svět, v němž je možné se ukrýt...“ (Borecký 1996, s.42-43). Podle Širokého (1968, s.55) únik od reality, tj. subjektivní zpracování objektivní skutečnosti, je předpokladem tvořivosti a může mít i další pozitivní vlivy. Tvořivost vyžaduje představu něčeho co není, vyžaduje „subjektivní zření krásna na rozdíl od objektivní reality“ (s.51).

Imaginace jako nespoutané tvoření a spojování obrazů mimo měřítko racionality a iracionality zřejmě nebude tím, co se uplatňuje při Hrách s hraním rolí, i když mnohé jejich světy překračují hranice všednosti, ať už za to může existence magie nebo nesmírně vyspělé techniky. Borecký zdůrazňuje imaginaci jako zdroj tvořivosti, a to je pro nás důležitý postřeh. Hráči totiž představivost nevyužívají jenom ke zpřítomnění, k vizualizaci světa popisovaného Vypravěčem a spoluhráči – a odvažují se hádat, že kdybychom nahlédli do vědomí hráče, zjistili bychom, že jeho obraz světa je dost neurčitý, jak se ostatně projevuje v strohém, krátkém popisu, jimž hráči zpravidla představují své postavy – ale představivost slouží také právě k tvoření, ať už minulosti postavy, zápletek dobrodružství nebo historie a obyvatel světa. Ale možná že i blízkost mnoha herních světů

mýtům a legendám (koneckonců postavy hráčů se často podobají právě mytickým hrdinům), které jsou doménou imaginace a Jungových archetypů, jsou jedním z prvků, které k nim hráče lákají.

3.7 Vymezení Her s hraním rolí a jejich psychologické a sociální aspekty

Chceme-li se něčím zabývat, je nezbytné si toto něco vymezit. Kromě určení co to je nám pomůže také určení co to není, tzn. vymezení vůči podobným, ale odlišným jevům. V této podkapitole bych proto chtěl odpovědět na otázky, jaký je rozdíl mezi divadelním hercem a hráčem Her s hraním rolí, mezi hráčem a protagonistou psychodramatu atp. Dále bych se chtěl zamyslet nad *možnými* psychologickými a sociálními aspekty hraní Her s hraním rolí.

Divadlo vs. Hry s hraním rolí

Z psychoanalytického hlediska lze divadlo pokládat za ústav pro veřejné zpracování komplexů.

– C.G.Jung (cit. dle Široký 1968, s.4) –

H. Široký (1968) hovoří o vztahu dramatu (divadla) a psychiky, který je zajímavý i z našeho hlediska. Drama vytváří příležitost něco zakusit, aniž by se divák musel bát ohrožení (stejně jako hra, můžeme podotknout). Ovšem „*Dramatický efekt konfliktu* vyzní jen tehdy, je-li vyjádřením *našeho* potenciálního konfliktu...“ (s.37). A „Drama tak lze současně chápat jako *průzkum možností psychické reality*.“ (s.37) Nemůže totéž platit o Hrách s hraním rolí?

„Divadlo“ zahrnuje velmi pestrou škálu technik a přístupů, od původních bakchanálií, přes klasické divadlo k improvizovaným scénám Wericha a Voskovce, zde jím však budu rozumět to, co lze nazvat „klasické divadlo“, kde herci hrají přidělené role podle podrobného scénáře. Mezi Hrami s hraním rolí a divadlem je poměrně malá shoda. Je sice pravda, že v obou případech má podstatné místo hraní rolí, ale způsob jejich získávání a ztělesňování se významně liší, stejně jako náměty inspirující divadlo a rolovou hru. Hráč, oproti herci, si svou roli sám vytváří a její hraní je takřka čistou improvizací (při respektování osobnosti postavy a případných dalších omezení na její jednání). Co se námětů týče, cílem Her s hraním rolí je zábava hráčů a zpravidla je náplní hry plnění nějakého úkolu postavami, zatímco divadlo už od dob Aristotela usiluje pozvednout diváka a docílit u něj katarze, ve středu zájmu jsou zpravidla konflikty (pomineme-li upadlé frašky ap.). Pěkně to vyjadřuje Vodňanský (1997, s. 76): „Pak se jde základna [diváci] do nadstavby [divadla] podívat na dramatizaci svého vlastního života a druhý den přenese hlubší poznání své vlastní dynamiky do dalšího vývoje základny tímto způsobem.“

Psychodrama a psychoterapie vs. Hry s hraním rolí

Podle Kratochvíla (1997, s.13) v průběhu psychoterapie dochází ke změnám v prožívání a chování pacienta, přičemž se uplatňují procesy jako je vytvoření kladného očekávání a získávání naděje a odvahy, terapeutický vztah s terapeutem nebo koheze a *dynamika*

skupiny, sebepoznávání a sebeprojevování, katartické odreagování, konfrontace s problémy, získávání náhledu (porozumění souvislostem a neuvědomovaným motivům), zpětná vazba, korektivní emoční zkušenost, zkoušení a nácvik nového chování, desenzibilace a posilování, získávání nových informací a učení se chybějícím sociálním dovednostem (zvýraznil J.H.). Řadu těchto prvků, spolu s podněcováním emocí, můžeme nalézt i v Hrách s hraním rolí, podstatný rozdíl je však v tom, že psychoterapie jich užívá záměrně a plánovitě s cílem léčit, navíc pod odborným vedením.

Stejně jako v Hrách s hraním rolí a na rozdíl od divadla „... v psychodramatu se s promítnutím osobních postojů a osobnostních vlastností hrajících členů skupiny do jimi ztvárňovaných rolí počítá – je to součást terapie“ (Markovová 2001, s.21). Na druhou stranu v Hrách s hraním rolí se často stává, a je to dokonce upřednostňováno, že postava není zcela totožná s hráčem, v mnoha směrech je to někdo jiný, než hráč (už jenom v tom, že žije v jiném světě). A dále, zatímco námětem psychodramatu je osobní mezilidský konflikt protagonisty, ve hře se děj zpravidla odvíjí od snahy skupiny postav splnit nějaký úkol, nejsou tedy orientovány do svého nitra, ale k vnějšímu světu, případný konflikt se pak vyskytne jen jako náhodný vedlejší výtvar (pokud ovšem není Vypravěčem úmyslně nastolen). (Ale lze provozovat vědomě psychodramaticky a psychoterapeuticky zaměřené hry s hraním role.) Dá se říci, že protagonista nehraje, ale prožívá nějakou životní situaci, zatímco hráč řeší (herní) zápletku a předvádí svou postavu, její povahu a jednání. Účastník psychodramatu zaujímá svou roli jen na krátkou dobu, po jedno dvě odehrání (ale mimo, v reálném životě, protagonista nejspíš svou roli zaujímá často), zatímco role vytvořená pro hru je zpravidla zamýšlena na dlouhé, třeba i několikaleté hraní, má tedy čas se i vyvíjet. Jak bylo zmíněno, v psychodramatu si protagonista určuje doplňkové role (a jejich herce), je ostatním hrajícím nadřazen z pozice „autora“, naproti tomu ve hře jsou formálně všichni hráči rovnocenní a nemohou si ke své roli vynutit role doplňkové na straně ostatních. Psychodrama a hraní se liší i ve formě – hráči povětšinou sedí a jen popisují, co jejich postavy dělají, jen zřídka to skutečně předvádějí (záleží na zvycích a členech dané hráčské skupiny) – a cíli, kterým u psychodramatu je léčba, u hry zábava. V Hrách s hraním rolí navíc chybí základní prvek psychodramatu, kterým je závěrečné sdílení emocí a terapeutův výklad. Věřím, že Hra s hraním rolí do jisté míry stejně jako psychodrama může pomoci JÁ vystoupit z ustavených rolí a podporuje spontaneitu. Že hráč může být sám sobě terapeutem a zvolit si roli, které se ve skutečném životě obává, aby si ji zde, v bezpečí nevážné hry, vyzkoušel. Připadá mi pravděpodobné, že hra také podporuje empatii, protože nutí hráče vcítit se do své postavy; hlavně pokud nehraje sebe, tzn. pokouší se hrát postavu myslící a cítící jinak než on.

Široký (1968, s.87), když hovoří o katarzi v psychodramatu, říká: „Člověk vřazený do skupiny má tendenci nahradit toto nadjá [společností určené 'má být', pozn. JH] bezprostřední autoritou skupiny, případně vůdce“, protagonista tedy usiluje o schválení, o přijetí svých pohnutek a o odpuštění skupinou. Rovněž hráč Hry s hraním rolí je členem (hráčské) skupiny, a také jeho postava je členem skupiny (postav), můžeme tedy předpokládat, že obdobné přijetí bezprostřední autority skupiny se vyskytuje i zde, i když bude vypadat jinak, už jen díky dvojí úrovni sociálních vztahů (hráčů a postav).

Krajhanzl (2001a) vidí hlavní rozdíl mezi Hrami s hraním rolí a rolími hrami užívanými

v psychoterapii, od něhož se odvíjí všechny ostatní odlišnosti, v zaměření pozornosti, která ve hře pro zábavu je upřena na svět „tam“, tedy na svět postav, jejich prospěchu a úspěchů, zatímco v terapii na svět „tady“, na svět prožívání pacientů, a herní svět je jen prostředkem náhledu na svět skutečný. Pro ty pacienty, kteří netrpí problémy s rozlišováním skutečnosti a fantasmie, lze spojit oba způsoby a využít ve skupinové terapii motivační síly Her s hraním rolí a jejich dalších přínosů, v individuální psychoterapii pak mohou posloužit projekční možnosti Her s hraním rolí. Ve svém inspirativním díle „O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG“ dokonce vyzdvihuje toto spojení důrazů na oba světy i pro obyčejné hráče hrající pro zábavu, kteří mohou nenásilnou formou využít potenciálů Her s hraním rolí pro svůj rozvoj. Také jim doporučuje na závěr hry provést určité „sdílení emocí“, které přispěje k vzájemnému porozumění a lepší atmosféře ve skupině.

Nepočítačové vs. počítačové Hry s hraním rolí

Má práce se zabývá výhradně *nepočítačovými* hrami s hraním rolí. Existuje však řada variant těchto her, které lze označit za „počítačové“ – od her typu „hráč vs. počítač“ k hrám „hráč vs. hráč skrz počítač“, které jsou původně nepočítačové a počítač zde slouží jenom jako prostředek komunikace (hra přes e-mail, přes chat) a různé další, nacházející se mezi těmito dvěma krajnostmi. Nejvzdálenější jsou od nepočítačových her ty typu „hráč vs. počítač“. Čím se liší? Mají mnoho společného i mnoho rozdílného. Obě mohou být vystavěny na těch samých pravidlech (např. AD&D a PC hra Baldur's Gate) a odehrávat se v podobném herním světě. (Z toho plyne, že v obou může hráč mít z herního hlediska tutéž postavu.) Ale u počítače:

- Hráč hraje sám, a proto chybí hraní role, hraní osobnosti postavy (role-playing), které je, nebo by alespoň podle řady autorů mělo být základním prvkem Her s hraním rolí. S tím hra postrádá i řadu potenciálních psychologických aspektů.
- Chybí interakce a spolupráce se spoluhráči a vše, co přináší, tedy chybí i sociální stránka Her s hraním rolí.
- Počítačové hry omezují výrazně hráčovu fantasmii, neboť jednak mu nutně předkládají jen omezený počet možných jednání (např. replik v řeči) a jednak potlačují jeho představivost tím, že mu předkládají už hotový, dokonce třírozměrný obraz světa a postav.

Příkladem her, které mísí oba prvky, tj. počítač a lidské spoluhráče, jsou tzv. MUDy (multi-user dungeon) [01], což jsou virtuální počítačové světy, skládající se např. z „místností“, mezi nimiž se hráč pohybuje, nalézá tam různé věci a bojuje s protivníky. Až dosud je to hra hráč-počítač, prvek hráč-hráč tam vstupuje tím, že tyto světy jsou přístupné i jiným hráčům, kteří se v nich tím pádem mohou setkávat a komunikovat. Původní MUDy jsou čistě textové, svět není reprezentován graficky, ale popisem („Vešel jsi do místnosti s knihovnou, nikdo tam není. Jediný další východ vede na sever.“), jsou založené na e-mailových konferencích a chatu. Později vznikla řada odnoží: MUSH (multi-player shared hallucination) a MUCK (multi-user chat kingdom), které se soustředí na hraní role a interakci hráčů na úkor akce, až se v krajnosti blíží čistému povídání (chatu) obohacenému o smyšlený svět, do nějž účastníci zasazují své fiktivní já; další odnoží je

MOO (MUD object oriented), který hráčům umožňuje vytvářet nové části virtuálního světa, a konečně komerční, grafická verze MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games).

3.8 Shrnutí teorie

Prozkoumali jsme některé základní pojmy Her s hraním rolí, objevili modely použitelné při jejich zkoumání (dramatické pojetí psyché) a naznačili některé pohnutky k jejich hraní a procesy, jež se při hraní mohou odehrávat.

Zjistili jsme, že hra vytváří bezpečné cvičiště pro realitu, a ač v podstatě neužitková, může být velmi užitečná a mít dopady na skutečnost. Role v Hrách s hraním rolí má složku psychologickou i sociální, a poskytuje tak prostor pro vznik i řešení konfliktů a imaginární svět hry nabízí uspokojení v rolích ve skutečnosti nedosažitelných. Hry s hraním rolí se sice od psychodramatu liší formou i obsahem, ale přesto mohou mít leccos společné, a stejně jako psychodrama podporují spontaneitu a bezpečné zkoušení nových rolí. Tím, že se hráč musí vcítovat do své postavy, rozvíjí si schopnost empatie. Rozličné náměty denního snění dívek a chlapců částečně vysvětlují rozličný úspěch převážně jednostranně zaměřených Her s hraním rolí u obou pohlaví. Hra umožňuje totéž, co snění – být někým výjimečným či uspokojit skryté touhy – ale nespoutaná fantasie se setkává s realitou, svět hry je sice smyšlený, ale je výtvozem kolektivním. Dramatické pojetí psyché, nahlížející ji jako bojiště různých sil, různých složek osobnosti, nám dává vodítko, kde hledat rozdíly mezi hráčem a jeho postavou, jak vysvětlit jejich vzájemný vztah.

4. Výběr z odborné literatury k Hráům s hraním rolí

Cílem této kapitoly je přiblížit čtenáři odbornou literaturu k tématu Her s hraním rolí, která se mi dostala do rukou. A to jednak proto, abych ujasnil povahu materiálů, z nichž jsem čerpal, a jednak proto, aby měl čtenář podklad pro rozhodnutí, zda se k těmto zdrojům vrátit pro rozšíření svých znalostí v nějakém bodě. S některými výsledky těchto děl více pracuji na jiných místech své práce.

Podle P. Janečka (2002) i mých zkušeností je množství dostupné české literatury mizivé – na UK dvě bakalářské a několik seminárních prací, a dále jen několik publicistických článků. Předpokládám, že někteří studenti na našich i slovenských vysokých školách se tímto tématem zabývali nebo zabývají, jejich práce však zpravidla nekončí v odborných časopisech, kde by k nim byl přístup. Cizojazyčná odborná literatura sestává z větší části z psychologických a psychiatrických studií se zaměřením na dopad hraní na hráčovu psychiku, hodnoty apod., a to díky sice – jak se později ukázalo – neopodstatněné, ale rozsáhlé kampani proti Hráům s hraním rolí, podle níž vedou k satanismu a okultismu, násilnostem a sebevraždám. Dále existují texty medicínsko-klinického charakteru, např. o využití Her s hraním rolí v léčení psychických problémů. Z časových důvodů jsem pominul jeden důležitý zdroj, a to psychologické a případně sociologické články v odborných časopisech, myslím ale, že toto téma je dobře zpracováno v Krajhanzl (2001c) a Janeček (2002).

4.1 Paralelní světy – pojmy a hráči Her s hraním rolí

Jako významná se ukázala bakalářská práce Petra Janečka „Paralelní světy“, v níž chce rámcově seznámit s Hrami na hrdiny (jím upřednostňovaný název), vymezit tento předmět, definovat pojmy a obecně charakterizovat celý fenomén pro odbornou veřejnost. Kromě přehledu literatury má velmi dobře zpracovánu taky historii Her s hraním rolí. Jádrem práce tvoří jednak obsahová analýza pravidel 50 nejoblíbenějších britských a 1 české hry na hrdiny, z níž vyvstávají jejich obecné charakteristiky, forma atd. (viz 2.2: Základní pojmy a stavební kameny Her s hraním rolí), a jednak zpracování výsledků dotazníkové ankety pro českou hráčskou populaci. Zdá se, že autor výsledky ankety považuje za platné pro celou populaci, ovšem z metodologického ani faktického hlediska to nelze, protože odpovědělo jen 100 respondentů (příliš málo pro hromadná data), šíření dotazníku (vyvěšením na internetu, v klubech a obchodech) lze jen stěží považovat za metodologicky dostatečně náhodné, a navíc nejmladší respondent měl 16 let, přičemž počátkem 90. let byly semeništěm hráčů základní školy, a lze předpokládat, že to přinejmenším do jisté míry trvá – pak ale opomenul celou jednu část hráčské populace. Přesto anketa přináší cenná data, bude-li s nimi patřičně nakládáno. Janečkův dotazník a nezpracovaná data z ankety jsou dostupné (alespoň dnes, 7.7. 2004) na internetové adrese <http://rpgstudies.unas.cz/>. Smíříme-li se s tím, že anketa pomíjí hráče ze základních škol, můžeme ji považovat za reprezentativní v některých oblastech, které nejsou ovlivněny přístupem na internet, odkud pochází většina odpovědí, a potažmo vzděláním, které, předpokládám, s ním koreluje.

Můžeme souhlasit, že Hry s hraním rolí u nás jsou aktivitou mládeže, protože se u nás

rozšířily teprve počátkem 90. let a to v podobě, která nejspíš mohla přitáhnout adolescenty (Janeček se mj. zabývá vizuální stránkou herních příruček a konstatuje, že nejvíc odpovídá laciné fantasy literatuře s oblíbenými motivy hrdiny, příšery a polonahé krásy). Vzhledem k distribuci ankety je poznatek, že třetinu hráčů tvoří studenti VŠ, třetinu zaměstnanci (11% respondentů má ukončenou VŠ) a 20% gymnazisté nejistý. Co je rozhodně přijatelné, je drtivá převaha mužů, což podle Janečka odpovídá i situaci v zahraničí. „Tento výsledek není příliš překvapivý vzhledem k větší tendenci chlapců vytvářet formalizované skupiny spojené společným – hobby, i s pravděpodobnou větší náchylností chlapců k formalizovaným, akčně a dobrodružně laděným hrám, ve kterých je primární jejich agonický charakter – boj, překonávání překážek, nebezpečí.“ (Janeček 2002, s. 53) Tuto druhou domněnku můžeme potvrdit ze znalosti odlišných předmětů denního snění chlapců a dívek (viz podkapitola 3.6: Imaginace, fantasie a denní snění). O významu agonického charakteru hraní svědčí fakt, že přes 70% hráčů označilo za jeden z nejzábavnějších prvků hry dobrodružné akce, ať už boj (30%) nebo jiné. Přesto to není všechno, protože 67% hráčů se nejvíc baví rovněž konverzací s postavami spoluhráčů. Drtivá většina respondentů se Hráč s hraním rolí věnuje přes pět let, což by při průměrném věku 20 let odpovídalo tomu, že se s hrami seznámili na základní či střední škole, spíš možná na střední. Za poměrně spolehlivé můžeme považovat údaje o povaze samotné herní aktivity, které by zkreslením daným distribucí neměly být ovlivněny, tzn. nejobvyklejší velikost herní skupiny 4-5 hráčů, délka herní partie mezi 3 a 5 hodinami, u téměř poloviny ještě déle. V podkapitole o imaginaci jsem zmiňoval, že hra vytváří prostor pro tvořivost, což je potvrzováno zjištěním, že přes polovinu hráčů si vymýšlí různý materiál ke hře (nepočítaje v to vytváření postav). Co se volby konkrétní hry týče, je pochopitelné, že třetina hráčů považuje za největší klad to, že hra je v češtině. Třetina si váží dobrých pravidel, a o něco víc hráčů oceňuje dobrý herní svět. O zvláštním statusu „vnitřních“ pravidel Her s hraním rolí svědčí to, že polovina hráčů si je upravuje, což v jiných hrách je téměř nemyslitelné.

Janeček zjišťuje, že Hry s hraním rolí mají shodné formální znaky s folklórem – jsou kolektivní aktivitou, v níž významnou roli hraje improvizace, slouží určité funkci (zábavě), užívají ustálených postupů, inspirují se všude možně (literatura, film) atd. V mnohém se také shodují s nízkou, masovou literaturou (ostatně fantasy se podílela na jejich vzniku): podávají zjednodušený, zploštěný a zkomolený obraz světa a společnosti, užívají směs schémat a stereotypů, tematiku čerpají z oblasti dobrodružství, činu a akce nebo oblasti hrůzy a strachu, případně humoru a komiky (v literatuře rovněž oblíbená tematika sentimentu a srdce a tematika erotiky se v hrách vyskytují minimálně), podobá se způsob výstavby děje. Určité společné prvky se také dají nalézt s pohádkami – nadpřirození protivníci, nadlidské úkoly, výjimečné schopnosti hrdinů atd. Autor navrhuje klasifikaci motivů her na hrdiny po vzoru klasifikace motivů pohádek A. Aarneho.

4.2 Prolínání světů – interpretativní biografie

P. Kamborský (1994) se ve své krátké práci zabývá Hrou s hraním rolí zvanou Advanced Dungeons and Dragons a zkoumáním jejich hráčů prostřednictvím interpretativní biografické metody. Zjišťuje, že hráči berou hru velmi vážně, že je pro ně něčím víc, a odmítá pohled na ni jako na prostředek útěku před realitou (eskapismus, viz M. Balabán:

Eskapismus – útek před pravdou, in: Reflex č.9, 1993), přestože „... základním principem, klíčovou kategorií všech vybraných textů [zpovědí hráčů, pozn. JH] je být (doopravdy) jinde.“ (s.7) (V případě AD&D jinde znamená ve fantasy světě). Hra se může promítat zpětně do reality: « Právě tak jako hráč vstupuje do hracího světa a realizuje se v něm, tak po čase získá možnost „projekce nazpět,“ pohledu na tento svět skrze zkušenost tamtoho světa. » (s. 9) Příkladem může být to, o čem mluví hráč Lev – to, že člověk díky hře pozná sám sebe i druhé. Kamberský vidí herní svět jako svět mýtu a archaického mytického nahlížení světa, v němž hráči hledají obranu před postmoderní společností: „... Neboť hraní svým obratem k bytostně zakoušenému vyprávění, k tradičnímu světu je nejvíce odpověď na neřád dnešní doby.“ (s.12) Protože se občas vyskytnou jedinci, které hra uchvátí natolik, že jí obětují množství času a případně i peněz (za doplňky pravidel a světů, figurky aj.) a nehrají-li delší dobu, velmi jim to chybí, porovnává Hry s hraním rolí a drogy. V obou případech si uživatel vytváří únikový svět a určitou závislost na něm, Hry s hraním rolí (resp. AD&D) se liší tím, že pro své provozování vyžadují jakožto kolektivní aktivita společenství a aktivitu s tvořivostí. „Závislost“ na Hře s hraním rolí nemá, oproti drogám, žádné negativní fyzické dopady na hráče a také se jí dá mnohem snáze uniknout. Osobně se domnívám, že není závislostí v pravém slova smyslu, že nezpůsobuje takové zúžení prožívání a jeho fixování na sebe jako drogy, spíš by se snad hodil výraz „hráčská vášeň“.

4.3 Psychologický potenciál fantasy Her s hraním rolí (J. Krajhanzl)

Jan Krajhanzl vytvořil čtyři práce, které podstatně přispívají k poznání Her s hraním rolí: Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii, kvalitativní a kvantitativní výzkum Psychologické aspekty fantasy role-playing games, Fantasy RPG jako sociální fenomén a O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG. Zabývá se pouze fantasy Hrami s hraním rolí (Role-Playing Games, RPG), protože předpokládá podstatné rozdíly mezi hráči různých žánrů a jejich motivacemi. Zajímá ho skutečnost, jak je vnímaná hráči.

Ve svém výzkumu dotazuje převážně české hráče fantasy Her s hraním rolí, kteří v souvislosti s hrou vytvořili internetové stránky, tedy hráče opravdu zaujaté, získal celkem 58 respondentů. Kromě řady sociodemografických a hráčských charakteristik podává dlouhý seznam různých kvalit, schopností a hodnot (např. seberealizace, empatie), u nichž respondenti mají označit, do jaké míry je Hry s hraním rolí podle nich rozvíjí, pokud vůbec. Pak zjišťuje korelace mezi různými odpověďmi a objevuje některé zajímavé souvislosti, např. mezi kvalitou sociálního prostředí ve skupině a (subjektivně vnímaným) rozvojem sebepoznání ve hře.

Na základě rozboru kvalitativní otázky zjišťuje, že „**útěkový syndrom**“ – touha žít raději v herním světě, šlo-li by to – je jen jedním ze zhruba sedmi vztahů k hernímu světu (vztah stvořitele, uživatele...) a není tak rozšířený, jak se u nás věří. Na druhou stranu, kdyby se neptal obecně na vztah k hernímu světu, ale přímo zda by jej hráč chtěl vyměnit za ten vezdejší, mohl by poměr souhlasných odpovědí být výrazně vyšší. Poznává, že Hry s hraním rolí nejsou jediným způsobem úniku jinam, a tak se možná jedná spíš o obecný jev společenský, nesouvisející přímo s hraním. Ptá se, co se hráči vybaví u „fantasy RPG“

(herní produkt, fantasy svět atd.) a na vztahy hráčova okolí ke hře.

Nechává také hráče rozhořčit se o jejich důvodech, proč hrají a proč je to baví, a dochází k šesti nejrozšířenějším skupinám **motivací**, které se však často prolínají: 1. Setkání, spolubytí s kamarády a přáteli, zábava. 2. Možnost vyzkoušet si jinou „rolí“. 3. Prožívání jiného světa, vztah k fantasy jako takové (např. možnost „vstoupit“ do světa z knihy; podle Janečka řada Her s hraním rolí je inspirována literárními a filmovými díly a jejich světy). 4. Seberealizace při tvorbě světa, řešení problémů atp. 5. Odreagování se, možnost přijít na jiné myšlenky. 6. Osobní psychický rozvoj, učení se soc. dovednostem apod. (analytické myšlení, komunikační dovednosti, empatie).

V „*Fantasy RPG jako sociální fenomén*“ má dobře zpracovanou historii Her s hraním rolí a shrnutí a objasnění americké kampaně proti nim. Dále podává rozsáhlý přehled zahraničních odborných studií (většinou srovnávají skupinu hráčů se skupinou kontrolní a v podstatě dochází k závěru, že se neliší). Zde zmiňuje výše uvedený útěkový syndrom.

Ve svém hlavním díle „*O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG*“ se inspiruje humanistickou psychologií a rozpracovává pojetí „rozvinutého hraní“, pro něž je hra prostředkem rozvoje jedince (jeho komunikačních dovedností, seberealizace, představivosti...) a hodnotami jsou také hravost a krásno, v čemž spočívá zanedbávaný potenciál těchto her. Hráči a Vypravěč tak už nejsou zaměřeni jen na svět „tam“, ale stejnou pozornost věnují světu „tady“, pozornost se od postav obrací k hráčům, ptají se, co jim hra přinese jako lidem a osobnostem, kromě zábavy (JAK hrají). Ve středu zájmu je tady zkušenost, kterou přenáší zpět do skutečného světa, jak o ní hovoří už Kamberský (1994). Autor však nejen přibližuje pojetí rozvinutého hraní, ale také dává účastníkům hry konkrétní rady a návody, jak se mu blížit. Krajhanzl přijímá pohled na hru jako na neutrální – ani dobré, ani zlé – médium, které jen přenáší zprávu, tvořenou narácí a podněty, jež zahrnuje. Je na hráčích a Vypravěči, zda se postavy přes mrtvoly poženou za úspěchem a penězi, nebo budou řešit hluboce lidské konflikty. Záleží na nich, co do hry vloží a co si z ní odnesou (CO hrají). Autor zdůrazňuje veliký význam, který pro rozvinutí možností Her s hraním rolí má kvalita vztahů mezi hráči. Jenom v otevřené a přátelské atmosféře se totiž hráči nebojí experimentovat, být aktivní a tvořiví, chovat se tak, jak se cítí (S KÝM se hraje). Pojem rozvinutého hraní vymezuje oproti hraní nerozvinutému na základě rozdílů řady jejích hodnot, které bychom mohli roztrždit na hodnoty správného (přínosného) hraní, hodnoty dobrých mezilidských vztahů ve skupině, pokorného přístupu Vypravěče k hráčům (Vypravěč pro hráče, ne naopak), tvořivého přístupu a hodnoty zaměření pozornosti na svět tam i tady. Ukazuje na deset rovin hry, kde se kromě tak typických jako rovina postav a děje objevují i opomíjené roviny estetická, hry jako zdroje podnětů a hry jako obsahující symboly.

4.4 Postava jako osobnostní symbol aj. (J. Hughes)

J. Hughes (1988) nahlíží na hru, herní svět a postavy jako na systém symbolů. Podává případovou studii souboje dvou symbolů – protikladných pojetí ženy – usměrněného za pomoci třetího symbolu: pacientčiny postavy z Hry s hraním rolí. Čerpá z rozhovorů s pěti hráči včetně samotné pacientky Malori.

Přínosy hraní Her s hraním rolí

Kromě klasického „relaxace a zábava“ v rozhovorech Hughesovi vyvstávají ještě čtyři přínosy hraní:

1. Hraní role poskytuje únik před sociálním tlakem. V roli se může hráč chovat jinak, než je mu povoleno ve skutečnosti.
2. Hraní rolí zvyšuje pocit kontroly a vnímané osobní zdatnosti (self-efficacy), což je: „Subjektivní představa vlastní schopnosti kontrolovat – řídit – běh dění, v němž se daná osoba nachází“ (Křivohlavý 2001, s.75). Pociť kontrolu nad děním je v životě podstatným vlivem na zvládání těžkostí a na psychické zdraví a pohodu, a je tedy významnou hodnotou. Uplatnění těchto dějů vyžaduje hráčovu identifikaci s postavou a jejími úspěchy.
3. Hraní rolí rozvíjí sociální dovednosti (například empatii, umožňuje nacvičování a objevování sociálních strategií).
4. Hraní rolí vzdělává hráče – vede jej ke studiu reálií (historie, folklóru, mýtů...).

Ethos

John Hughes přichází s pojetím „ethosu“, což je soubor základních principů, kterými se řídí povaha hry a herního světa. Ethos musí být přijat jak Vypravěčem, tak hráči, z jejichž diskuse by se měl zrodit. Skrz jednání a cíle účastníků se ethos může v průběhu her vyvíjet a měnit. Mohu dodat, že ethos by měl být veřejně ujasněn a učiněn zřejmým, nemusí tomu tak však být, Vypravěč nebo hráči mohou mít pouze hrubou představu jak „by to chtěli“. Ačkoli ethos je do značné míry věcí dohody, závisí také na pravidlech hry. Autor ukazuje dva příklady konkrétních ethosů, každý hodící se k jiné hře.

První hrou je Dungeons&Dragons, hra z oboru hrdinské fantasy. Ethos pro ni by mohl znít:

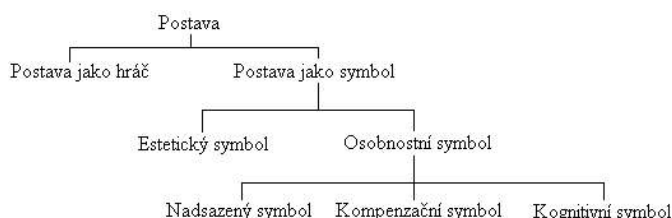
1. Princip neomezeného prospěchu – úspěch je otevřen všem a úspěch jednoho neznamená neúspěch druhého.
2. Protiklad Dobra a Zla, bez čehokoli mezi tím.
3. Zlé je jakékoli jednání překračující morální kritéria dané společnosti.
4. Zvláštní význam odvahy.

Do protikladu dává možný ethos pro prostředí hororové hry Call of Cthulhu: 1. Přežití je výhra. 2. Pro přežití je podstatná podpora druhých. 3. Svévlnost morálních „nálepek“ (dobrý, zlý). 4. Znalost jako moc, znalost jako nebezpečí. 5. Marnost fyzického úsilí. 6. Bezvýznamnost lidského úsilí a hodnot tváří v tvář nekonečnu Času a Prostoru.

Herní postavy jako osobnostní symboly

Na postavu lze nahlížet jako na určitý symbol hráče, symbol části jeho JÁ, který může být vědomý i nevědomý. Zde budu čerpat ze zdařilého, byť dost volného překladu J. Krajhanzla (2001d, s.47-48):

„**Postavy jako hráči**“ jsou postavy těch, co hrají sami sebe, jen v jiném prostředí, se zbraněmi a kouzly. Jak Hughes píše, jsou to obvykle ti mladší a méně zkušení hráči, co chtějí hru „vyhrát“.



„**Postavy jako symboly**“ se dají rozdělit na dva základní typy – estetické symboly a osobnostní symboly. Tyto kategorie se navzájem nevylučují.

Některé postavy jsou stvořeny jednoduše jako tvořivá dílka, „**Estetické symboly**“, kdy motivem je chuť vdechnout jim nějaký pozoruhodný rys. Takové postavy jsou tvořeny pro svou komediálnost, dramatičnost, tragičnost apod., mohou být inspirovány nějakým uměleckým dílem (knihou, filmem) či být jeho parodií. Pokud takové postavy mají i rysy jejich tvůrce – hráče, nejsou tyto rysy obvykle pod vědomou kontrolou.

„**Osobnostní symboly**“ se dělí na tři typy, které se mohou u jednoho hráče a jedné postavy ještě navzájem kombinovat a prolínat.

Postavy jako „**Kognitivní symboly**“ jsou vytvářeny hráči, kteří si jejich prostřednictvím chtějí vyzkoušet nějakou roli pro ně novou, dozvědět se tím něco o sobě a zároveň si zkusit být v kůži někoho jiného – rozhodující je tedy motiv (sebe)poznání.

Oba zbývající typy jsou podle autora vědomými manipulacemi s hráčovým vnímáním sebe sama:

Postavy jako „**Nadsazené symboly**“ jsou nadsazenou představou, nadhodnocením, přehánáním toho, za jakého se hráč považuje. Chytrý hráč hrající génia, sportovně zaměřený hráč hrající namakaného barbara, racionalista hrající pragmatika...

Zdůraznil bych, že se může jednat i o osobnostní rysy, které hráč už má, ale v postavě je rozvíjí, aby je okusil na plno, třeba komunikativnost nebo zásadovost. Ale pokračujme:

Postavy jako „**Kompenzační symboly**“ jsou naopak postavami stvořenými z toho, co se hráč domnívá, že není. Hloupý hráč (nebo ten, co si to o sobě myslí) může chtít hrát génia, slabý hráč namakaného barbara, snílek trpící svým snílkovstvím pragmatika...

Hughes se domnívá, že právě kompenzační symboly vyžadují od hráče ten největší vklad nejen ve smyslu hraní role, ale taky ve smyslu emocionální energie a risku, a odměňují se za to možností velkých přínosů. Hughes pravděpodobně nemá na mysli kompenzaci ve smyslu fyzických dovedností a mentálních atributů, znalostí atd., notabene soustředěnost na úspěch postavy, ale spíš myslí kompenzaci ve smyslu přijetí povahových rysů a způsobů chování, které postrádám (nebo se domnívám postrádat) a rád bych je získal. Hraní supersilné postavy moc nepřinese, zato hraní vůdčí postavy může plachému hráči dát mnoho. Podstatná zde není náhrada nedokonalého světa a útěk od něj, ale stejně jako u Krajhanzla zkušenost, kterou přeneseme z hry zpět do světa tady.

Vypravěč a přenos emocí

Vypravěč má téměř úplnou moc nad příběhem a postavami, on rozhoduje o všem, co se v herním světě stane, a tak hrozí, že hráči mu budou připisovat a vyčítat to špatné, co potká jejich postavy. Podle Hughese jej před vzbouřením citů hráčů chrání dva obecně přijaté předpoklady: za prvé, že Vypravěč je jen nezaujatý vykladač a uplatňovač pravidel,

a pokud se postavě přihodí něco zlého, může za to její nemoudré jednání a případně nešťastný hod kostkou, za druhé, „kostky nelžou“ – a Vypravěč často využije víru ve slepotu náhody tak, že své rozhodnutí maskuje jako určené hodem kostkou.

Hughes poznamenává, že ve hře se rychle střídá řada **rovin smyslu**: rovina herního světa (komunikace postavy k postavě), rovina pravidel (hráč uvažuje v herních termínech), rovina hráčská (vztahování se k Vypravěči a ostatním hráčům), zvažování ethosu a reálií herního světa.

Případová studie hráčky

V druhé části, která rozhodně stojí za přečtení, podává Hughes obraz jedné hráčky a jejího využití hraní role v obraně proti těžkému depresivnímu onemocnění. Hráčka vidí příčinu své nemoci ve střetu obrazu ženy jako služebné bytosti, který získala v rodině, a jejímu obrazu jako rovnocenné bytosti, poznanému na univerzitě. Střet těchto dvou pojetí zvládá za pomoci hraní – lépe snad říci prožívání – své mužské postavy. Ta je do jisté míry idealizací, ale hráčka do ní uváženě vložila i prvky své vlastní osobnosti, ty, s kterými sama má problémy. Vedle nich má postava rysy, které hráčka věří postrádat, ale chce si je vypěstovat (asertivita atd.), a skrz hraní je tak může zakusit. Zjistila, že rysy, s kterými jako žena má potíže, u muže působí veskrze kladně, a skrz hraní tak dospěla k poznání svých genderových pojetí (tzn. sociálních pojetí pohlaví). Někdy, když hráčka čelí obtížné situaci, pomáhá si tím, že si představuje, jak by ji zvládla její postava, jedná jako ona, jak se to naučila ve hře.

Pacientka s dalšími hráči začala hru (naraci) navrženou tak, aby pro ně byla výzvou ne jako pro postavy, ale raději jako pro jedince – přesně to navrhuje Krajhanzl (2001d). Dokonce pro to uvedli nové pravidlo „Převinutí pásky“, které umožňuje vrátit situaci a zahrát ji znova, má-li hráč pocit, že jednal jinak, než měl.

5. „Co“ a „Jak“ zkoumání Her s hraním rolí : návrhy užití některých metod, jejich klady a zápory, hypotézy

Tato kapitola je zaměřena na empirické zkoumání Her s hraním rolí s důrazem na psychologickou stránku hraní. Klade si tři cíle:

1. *Ověřit, že mé předpoklady o psychologickém rozměru hry nejsou pouhou teoretickou možností, ale že jsou podložené skutečností.*
2. *Zjistit, co hra(ní) znamená pro hráče a co se při hře děje.* Chceme-li zkoumat nějaký ohled hry – třeba psychologický – je třeba nejdříve poznat souvislosti, do nichž je zasazen, protože jen tehdy jej můžeme pochopit v plné šíři a ve správném světle. Proto se musíme pokusit odpovědět na otázku, co je to hraní Her s hraním rolí, tedy načrtnout šíři problematiky. Výstupem bude mj. řada hypotéz, jež se během bádání vynoří, a které bude možno použít jako podklad pro další výzkum.
3. *Navrhnout, jak zkoumat Hry s hraním rolí.* Chci upozornit nejen na rozsah problematiky Her s hraním rolí, ale rovněž na množství možných přístupů k jejímu zkoumání. Výběr z více cest umožňuje badateli zvolit ten nejpříhodnější způsob a zároveň jej inspiruje k tvořivému hledání dalších postupů.

Ve středu mé pozornosti při tom není hra jako hra, se vším všudy, ale hra jako děj, hra jako vzájemná interakce hráčů a Vypravěče, a děje probíhající v rámci této interakce. Budu se tedy věnovat čtyřem ze sedmi základních prvků hry (viz kapitola 2.2): hráči a Vypravěči (včetně jejich motivace ke hře), postavě a naraci jako procesu a interakci. Ponechám bokem pravidla a naraci jako příběh, které zkoumal P. Janeček, a svět. Protože chci rozšířit své porozumění hře, k jejímu poznávání se pokouším přistupovat bez předběžných očekávání, teorií a struktur, abych ji zachytil co nejvěrněji a nechal ji vystoupit takovou, jaká je, zaměřuji svou pozornost na to, co se samo ukáže jako důležité nebo překvapivé.

Usiluji o porozumění, nikoli o potvrzení nějaké hypotézy, proto jsem užil metod kvalitativního výzkumu – a to dvou nejobvyklejších, tzn. rozhovorů a pozorování, a silně jsem čerpal také ze své osobní zkušenosti dlouholetého hráče, která mi umožnila porozumění tématu a poskytla mi výchozí pozici.

5.1 Motivace k hraní

Za velmi podstatnou jsem považoval motivaci k hraní Her s hraním rolí, protože odráží to, co hra pro účastníky znamená, co je na ní důležité z hlediska těch, kteří ji provozují, a umožňuje nám tak pochopit samotnou podstatu hry, jak o tom mluví Huizinga a Stern, tedy nejen to, co se při hře děje, ale také jak významné to pro hráče je. Otázku po motivaci ke hře můžeme převést do pseudo-ekonomických termínů (které v psychologii užívá např. transakční analýza) a ptát se: **Jaké zisky hra hráčům přináší?** Zisky mohou být vědomé nebo neuvědomělé, z oblasti psychické, sociální, existenciální nebo jiné (pro příklady prvních tří viz Berne (1992)), dokonce ani nemusí mít se samotnou hrou nic společného (např. hraji-li, abych byl nablízku určité osobě). Nemyslím tím, že člověk si

před hrou sedne a záměrně uvažuje nad zisky a ztrátami, na druhou stranu, kdyby mu účast ve hře nic nepřinášela, proč by se jí věnoval? Je pravda, že se mohou vyskytovat hráči, kteří o samotnou hru nemají zájem, ale hrají například proto, že tak činí jejich přátelé, nebo z jiného podobného mimoherního důvodu. Vědomě se takových hráčů zříkám a zabývám se jen těmi, kteří hrají pro hru samu a nejsou k ní lhostejní, protože jen z jejich pohledu má hra, a tím i její zkoumání, smysl. Myslím, že můžeme směle předpokládat, že takových jich je většina.

Chci tedy vědět, jaké zisky, resp. motivy, připadají v úvahu. Až na výjimky u každého hráče bude působit celá řada motivů, protože motivace nebývá jednoduchá. Motivы se budou mezi různými hráči opakovat – věnují se přece téže činnosti a nezřídka toho mají společného víc (např. zájem o určitý žánr literatury). Můžeme předpokládat, že motivы tvoří určité kategorie, a nemusíme začínat hledáním jednotlivých motivů, ale stačí nalezení těchto obecnějších skupin motivů.

Je třeba poznamenat, že zkoumání motivace v žádném případě není jednoduché, lidé na otázku „Proč?“ často nedokáží nebo nechtějí správně odpovědět. Jak řekl Mucchielli (viz 3.2.1), své jednání máme sklon přisuzovat bezprostředním příčinám a opomíjet jeho hlubší základy, kromě toho vedle motivů vědomých existují nevědomé, a nadto lidé o příčinách svého chování nejsou zvyklí uvažovat. Víc než otázka „Proč?“ se tak pro zkoumání hodí seznam motivací, nad nímž si respondent uvědomí, že to či ono ho opravdu podněcuje, navíc je třeba otázky vhodně formulovat tak, aby respondentovi byly dostatečně srozumitelné, aby nebyly příliš abstraktní, ale aby odpovídaly jeho zkušenosti (tzn. spíš než obecně se ho zeptáme, jak by reagoval v nějaké určité situaci). Ve vlastním zkoumání jsem přesto pro jednoduchost použil proč-otázku a přímé otázky, protože mi šlo teprve o seznámení s tématem.

Jaké motivace připadají v úvahu se můžeme poučit u J. Krajhanzla (2001b) a J. Hughese (1988), viz podkapitoly 4.3 a 4.4. V obecnější rovině nás může inspirovat R. Caillois svým výčtem pohnutek, viz 3.1, odstavec „Proč si lidé hrají“, a Janeček (2002).

5.2 Zkoumání: Introspekce, rozhovory a zúčastněné pozorování

Cílem zkoumání byl vhléd do problematiky a vytvoření hypotéz, jež by mohly být podkladem dalšímu výzkumu.

A. Vztahový rámec a rozhovory

Nejdříve jsem se zaměřil převážně na tři klíčová témata: motivaci ke hře, postavu a hraní (vývoj stylu hraní atd.). Vycházel jsem ze svých zkušeností, které měly být upřesněny a rozšířeny v rozhovorech s malým, a tudíž zvládnutelným počtem hráčů.

Vztahový rámec (viz příloha 4): Nejdříve jsem, převážně na základě svých zkušeností, vytvořil vztahový rámec k problému motivace k hraní jak u prostého hráče, tak u Vypravěče. Počet vlivů jsem snížil vynecháním těch z hlediska mé práce málo důležitých (např. „dostupnost člověka schopného a ochotného dělat Vypravěče“ a

„zamilovanost do spoluhráče“). Do výsledku jsem zahrnul dva okruhy vlivů: identifikační (např. věk, délka hraní) a motivační, dělící se na motivaci mimoherní (nevztáženou ke hře samé, např. potřeba sociálního kontaktu) a herní (únik z reality skrz hru). Vynechal jsem okruhy: zdroje (volný čas, vhodné místo), hráčská skupina (socio-demografické charakteristiky a socio-preferenční vztahy), hra (kvalita a typ zápletky), herní prostředí (status postav v herním světě, míra vlivu hráčů na děj, povaha herního světa).

Rozhovory: Na základě vztahového rámce jsem sestavil dotazník (viz příloha 5), či přesněji podklad pro strukturovaný, řízený rozhovor s hráči. První použití poukázala na některé jeho nedostatky, a také mne přivedla na nové nápady, proto jsem „dotazník“ průběžně upravoval. Mým vedlejším cílem bylo „dotazník“ zdokonalit tak, aby případně mohl sloužit jako podklad pro dotazník ke sběru hromadných dat. V „dotazníku“ byly nakonec tyto okruhy otázek: důvody hraní, hraní (např. zápletky, postava), rozdíl Her s hraním rolí a jiných (PC hry, četba), další [příbuzné] záliby, hráč (identifikační otázky). Kromě toho jsem s některými hráči hovořil mimo rámec strukturovaného rozhovoru.

Shrnutí poznatků z rozhovorů

Za použití strukturovaného dotazníku jsem dotazoval pět hráčů, z toho čtyři velmi zkušené a jednu začátečnici. Některé odpovědi se shodovaly s mým očekáváním, ale některé mě docela překvapily. Výběr ze zajímavých a překvapivých poznatků uvádím níže.

- Rozhovory potvrdily můj předpoklad, že u věkových skupin ze základní školy leží důraz na boji a zesilování postav (jejich herních charakteristik), u starších hráčů se přesouvá na hraní role a povahy postavy, dokonce na jejich předvádění.
- Někteří hráči by byli raději svou postavou, než sebou – poukazují na to, že herní svět je zajímavější a svobodnější nebo že jejich postava je taková, jací by sami chtěli být, alespoň v něčem.
- U motivace ke hře uvádějí častěji na jednom z předních míst možnost uplatnit plně svou fantasii a na dalším potěšení z hraní postavy a její osobnosti (přičemž nepřikládají význam hraní *odlišné* povahy než své vlastní). Méně důležité, ale rovněž podstatné pro motivaci je, to že jsou rádi s přáteli.
- Nelze hrát jakoukoli postavu, musí hráči vyhovovat. Někteří takovou dokáží vytvořit napoprvé, jiní musí dlouho zkoušet, než najdou nějakou, která jim „sedne“ – když dostanou nápad na lepší, změní ji.
- Většinou si nemyslí, že by zkušenosti a povaha postavy ovlivňovaly hráče. (Ale možná jen proto, že jsem tento složitý problém neobjasnil dostatečně, takže si nepředstavili to, co jsem měl otázkou na mysli.)
- Vypravěč není ochuzen o postavu zcela, místo vlastní postavy má k dispozici nehráčské postavy, v nichž se může realizovat.
- Pro dobrou zápletku je nezbytná nebo hodně přínosná dobře udělaná nehráčská postava.
- Nová postava není hotová před první hrou, teprve během prvních 3 her se dotváří.
- Hra může do určité míry sloužit jako protiváha skutečnosti. Jeden respondent vysvětluje, proč chtěl hrát agresivní postavu: „Protože v reálném životě mi všichni ... na hlavu, tak proč si jednou nezahrát někoho, kdo si to nenechá líbit.“

Hypotézy

- Možnost vžít se do role odlišné (až opačné) od rolí hraných v životě se podílí na motivaci ke hře. (Viz Mucchielli 1990, str. 53-56, převzato z Moreno, J.L.: Psychothérapie de groupe et psychodrame, PUF, 1965; příběh herečky, projevující opačné chování na jevišti a v soukromí.)
- Domnívám se, že role postavy může sloužit k ventilaci potlačených nebo v reálném životě hráčově neuskutečnitelných způsobů chování.
- Hry s hraním rolí vytváří velkou příležitost pro projekci (postojů, citů atd. hráče na postavu, v případě Vypravěče na celý svět). To zároveň dává možnost lépe poznat hráčovu osobnost, protože v projekci toho projeví víc než přímo, a protože se ve hře vyskytuje řada z našeho pohledu neobvyklých a krajních situací (boj o život...) a mohou se tak projevit rysy normálně skryté. Na druhou stranu je třeba pamatovat, že postava není totožná s hráčem a naopak.
- Hraní Her s hraním rolí může sloužit k tréninku urč. (sociálních...) situací podobně, jako psychodrama. Možný dopad na reálný život se snižuje tím, že řada situací ve hře je našemu skutečnému životu hodně vzdálená (např. ve fantasy hrách), na druhou stranu i tam se vyskytují tytéž či obdobné sociální situace, s nimiž se běžně setkáváme.
- Hráči si mohou vytvořit postavu dle své libosti, a proto se s ní mohou sžít, pročez se pro ně hra stává zajímavější.

Problém užití rozhovoru

Ukázalo se, že k využití plných možností strukturovaného rozhovoru jako prostředku kvalitativního rozhovoru je třeba zkušeného tazatele, který dokáže vzdorovat sklonu rozhovoru změnit se ve vyplňování dotazníku. Jinak hrozí, že se tazatel dozví pouze to, nač se ptá, a rozhovor tak nesplní svůj hlavní účel rozšířit obzory badatele a odhalit nové rozměry problému. Přes uvedené potíže byly rozhovory přínosné, poukázaly na nečekané skutečnosti a přivedly mě k novým pohledům.

B. Pozorování a reflexe

Teze: Lidé hrají, protože je hra „baví“. Zjistíme-li, co je na hře baví, odhalíme část motivů ke hře.

Jako druhý způsob získávání poznatku jsem zvolil zúčastněné pozorování a následnou (sebe)reflexi, a to proto, že hře jsem se už stejně věnoval a byla by škoda tohoto zdroje nevyužít, a proto, že předchozí postup se prokázal jako omezený v druhu poznatků, které může poskytnout. Vycházel jsem z toho, jak sám prožívám herní situace, a ze sledování spoluhráčů a Vypravěče. Při pozorování jsem se zaměřil na trojí:

1. *Zjištění, co mě při hře (ne)baví a co se mi (ne)líbí.* Tak jsem doufal získat nějaké motivy vedoucí k účasti na hře.
2. *Emocionálně silné a psychicky významné prožitky, pramenící z hry.* (Např. katarze.) Mířil jsem tím k odhalení různých psychických a existenciálních zisků ze hry, přičemž jsem si vzal ponaučení z divadla a psychodramatu.

3. *Jiné jevy, které se mohou zdát důležité*, s ohledem na základní prvky hry, tzn. Vypravěče, hráče, postavu a naraci jako proces.

Při pozorování jsem nepostupoval žádným metodickým či standardizovaným způsobem, protože jsem na začátku nevěděl, co mohu očekávat, co vůbec lze pozorovat, a tak jsem si pozorování nemohl dopředu připravit. Inspiroval jsem se tím, co Disman (2002) říká o kvalitativním výzkumu: „metodologie výzkumu není vytvářena předem, ale v průběhu sběru dat“ (s.301). Postupoval jsem tak, že jsem si poznamenával to, co mě zaujalo, a později jsem o tom dále přemýšlel, hledal souvislosti atd. Záhy se ukázalo, že takto lze dospět k zajímavým a podnětným poznatkům, které by si zasloužily hlubšího zkoumání, ale že postup se potýká s dvěma problémy:

1. Nesystematičnost (viz jeden z následujících oddílů)
2. Pomalost získávání dat

Druhý zádrhel by šel odstranit, pokud by se do pozorování zapojilo více hráčů, čímž by se zároveň postup obohatil o různé pohledy na totéž (předpokládáme-li hráče hrající spolu). Nejlepší by bylo, kdyby pozorování sami aktivně prováděli, na základě seznámení s cíli a zaměřením výzkumu. Jako o něco méně dobrá možnost se nabízí je vyzpovídat po hře, za předpokladu, že byli předem upozorněni, čeho si mají všimnout. Domnívám se, že by bylo pro prvý způsob zapotřebí vypracovat nějakou metodologii pozorování, tedy určitý návod co a jak pozorovat. To ovšem předpokládá, že už máme alespoň hrubou představu o možnostech pozorovaného. Výsledky mých pozorování pro poskytnutí takové představy nepostačují kvůli prvnímu problému – nesystematičnosti. Možná potíž spočívá v tom, že hráči jsou tam přednostně kvůli hře a zábavě a ne kvůli pozorování, proč by tedy měli skloubit na pozorování zapomenout, a jednak by pozorování mohlo hru narušovat, neboť vím-li že jsem pozorován, chová se zpravidla jinak, a navíc tato činnost vyžaduje zachování určitého odstupů, musím si být stále vědom, že jde jen o hru, což silně brání vytvoření atmosféry a úplnému vžití se do herního světa a ničím tak ty styly hry, jež staví hlavně na atmosféře a vypravěčském ohledu hraní.

Shrnutí poznatků z pozorování a reflexe

- Vztah osobností hráče a postavy se může pohybovat mezi dvěma krajnostmi: buď jsou totožné, hráč hraje sám sebe, nebo nemají nic společného. Předpokládám, že naprosto odlišnou osobnost hrát nelze a ani by to nebylo zábavné, že hráč vždy do postavy projikuje část sebe. (Postava však není tvořena jen osobností, může se též lišit [sociálními] rolemi, nebo dokonce jen jejich subjektivním výkladem, tzn. stejná osobnost ještě neznamená stejné chování hráče a postavy.)
- Hraní postavy rozhodně není bezproblémové. Nejenže může postava trpět všemi lidskými konflikty (např. konflikt rolí, povahy a role, etický konflikt), ale navíc přibývá celá skupina možných konfliktů a problémů mezi postavou a hráčem (pramenících jednak z rozdílnosti cílů postavy a hráče a jednak z obtížnosti hraní komplexní osobnosti – neschopnost vcítit se do postavy, pocit neautenticity hraní atd.) – viz níže.
- Aby se hráči bavili, nesmí je Vypravěč (příliš) omezovat v jednání a představitosti, neměl by jim nadměrně vnucovat své vidění světa a svůj plán. Klade působí,

pokud Vypravěč nechá někdy rozhodnutí na náhodě, místo na své úvaze – hráči nemají pocit, že jsou manipulováni.

- Existuje celá řada stylů hraní Her s hraním rolí, lišících se mírou realističnosti, důrazem na hraní rolí nebo plnění úkolu, důrazem na atmosféru, postavením postav ve společnosti a jejich životními cíli atd. Hráče může bavit více odlišných stylů.
- Hraní imaginárního alter ega a tedy hraní Her s hraním rolí se člověk musí naučit. Úplně noví hráči, nemají-li v družině nikoho zkušenějšího, se chovají značně odlišně než ostřílení hráči, nehledě na to že neví, jak hrát, tzn. nováčci jednak nevědí, co se svými postavami dělat, a když už jednají tak jinak, než zkušenější hráči. Starší hráči už ví, jak reagovat v té které situaci, zpravidla značně odlišné od našeho běžného života. Ale mám dojem, že nováčci mohou mít problém vůbec se vžít do situace postavy, představit si ji jako reálnou – zkusil jsem s 2 nováčky hru, odehrávající se jakoby v jejich skutečných životech, kdy se vrátili domů a našli tam mrtvolu. Nereagovali žádným očekávaným způsobem (šok, omdlení, první pomoc, volání policie apod.), ale nevzrušeně konverzovali o těle jako o nečekaném, neznámém předmětu. Rovněž nedělali nic z toho, co hráči zvyklí na dobrodružné zápletky – nevyžádali si podrobný popis scény, neohledali tělo apod.
- Hře přidává na zábavnosti hráč dobře hrající typické rysy a jednání, zvláštnosti své postavy, tzn. když dává vyniknout tomu, co ji činí výjimečnou a zapamatováníhodnou, jako např. dobře hraná nepřekonatelná touha po cheeseburgerech.
- V Hrách s hraním rolí se vyskytují tytéž jevy ohledně rolí jako ve skutečnosti, ale jsou lépe pozorovatelné (indukce rolí, doplňkové role, konflikty apod.).
- Vypravěč nachází potěšení ve vymýšlení světa, zápletek a nehračských postav a případně v hraní (někdy až divadelním) těchto postav a do značné míry v řízení příběhu.
- Při hře hrozí několik druhů „poruch komunikace“, které mohou ubírat na zábavnosti, např. neshoda hráče a Vypravěče o podobě světa, následcích jednání atd., řízení družiny jediným hráčem (nenechá ostatním dost prostoru).

Může nastat situace, kdy hráč nějakým způsobem nezvládá hraní své postavy, kdy cítí, že „něco je špatně“:

- *Krise identity* (postavy) je krizí hráče, který má dlouhodobě pocit, že hraje svou postavu špatně, že není schopen dát jí tu pravou, hodící se osobnost, která by byla v souladu s rolí postavy (jako například s jejím povoláním a rasou). To znamená, že buď hraje osobnost, která se k postavě nehodí, anebo nehraje žádnou osobnost, ale hraje sebe, tzn. že do postavy přímo promítá své myšlení a způsob jednání. To samo o sobě nemusí být problém, dokud s tím hráč nezačne být nespokojen. V takovém případě se může pokusit vytvořit si novou osobnost, kterou bude schopen hrát a která se k postavě bude hodit, a nebo si vytvoří novou postavu, případně s novou či upravenou osobností, u které tento problém nenastane. Jako příklad můžeme uvést inteligentního a tvůrčího hráče, který má postavu nepřilíživě chytrého válečníka z rasy trpaslíků (kteří jsou pověstní svou nenápaditostí), a promítá do něj tyto své dvě vlastnosti.

- *Bezvýchodná situace, bezradnost* se projevuje tak, že hráč neví, jak by jeho postava v dané situaci jednala, ba pravděpodobně ani neví, jak by v ní jednal on sám. Přitom může jít o „technický“ problém, kdy jednoduše není schopen najít jakékoli řešení dané situace, nebo o problém „citový“, kdy netuší, jaké citové stavy a pohnutí by daná situace navodila. Může nastat případ, kdy nelze dost dobře rozlišit, o který typ problému se jedná, protože emoce a jednání do nějaké míry spolu souvisí (jak říká Descartes, rozhodnutí nečiní rozum, ale vůle; a vůle je tím, co něco chce, přičemž chtění má velmi blízko k emocím), proto zde uvádím oba, i když pro nás zajímavý je případ citové bezradnosti. Ten může nastat například tak, že postava se dostane do situace, kterou si zkrátka nejsme schopni představit a do níž se nedokážeme vžít, protože jsme dosud nikdy nic podobného nezažili. Většina lidí pravděpodobně neví, jak by se cítili, kdyby někoho poprvé zabili vlastníma rukama, i když jsou na to třeba cvičeni (viz válečné filmy o nováčcích poprvé na frontě). Příklad technického problému: skupina vlastních postav se vydala „naslepo“, tzn. s plánem „přijedeme a uvidíme“, navštívit mocného zlého kouzelníka, kterého nemohou porazit vlastními silami, protože potřebují, aby zrušil svou kletbu, a dotyčný rázně odmítne, prozřetelnost nezasáhne a žádné řešení se nenabízí – plán našich hrdinů selhal, ale oni dost dobře nemohou vstát, říci „Dobrá, tak nashledanou!“ a odejít, protože jinou možnost řešení nevidí, a propadají pocitu bezradnosti a bezmoci. (Dobry Vypravěč s tím počítá, a nechá dotyčného kouzelníka postavám navrhnout možné řešení, například zrušení kletby za duši jednoho z nich.)
- *Konflikt s rolí (resp. povahou)* nastává, když postava jedná jinak, než jak by jí bylo přirozené, ať už podle její povahy nebo podle její role (např. role „člen bratrstva Potíračů upírů“), přičemž máme na mysli takovou roli, s níž se postava ztotožňuje a normálně upřednostňuje jednat v souladu s ní. Zde ještě můžeme rozlišit dvojí situaci:
 - *Konflikt postavy s rolí* (opravdový Já-role konflikt) nebo konflikt postavy s povahou se vyznačuje tím, že sama postava, kdyby byla samostatnou, na hráči nezávislou osobou, by jednala proti své přirozenosti, pravděpodobně kvůli něčemu, co je pro ni v danou chvíli důležitější. Postava je pravděpodobně nešťastná, že musí jednat proti svému přesvědčení, že byla donucena volit menší zlo, a situace je pro ni stresující. Příkladem může být výše zmíněný Potírač upírů, který se proti svému přesvědčení musí zdržet útoku na Drákulu, protože je zrovna inkognito v zemi upírů, a ohrozil by tím nejen život sebe a svých druhů, ale i splnění svého důležitého úkolu.
 - *Konflikt hráče s rolí* nastává tehdy, když hráč z nějakých důvodů cizích postavě ji hraje vědomě a úmyslně v rozporu s tím, jak by ona sama jednala, kdy ji tedy hraje neautenticky. Například by postava v návaznosti na celý svůj dosavadní život a své hodnoty v dané chvíli vykonala čin, který by ji stál život, ale hráč nechce o postavu přijít, a tak jedná jinak (čímž z hlediska postavy ona porušuje Sókratovu maximu „být v souladu sám se sebou“), nebo proto, aby nezastavil vývoj hry a nezkazil ji i ostatním se uvolí k činnosti, kterou by postava sama nikdy nedělala, například souhlasí s výpravou do srdce pevnosti plné nepřátel, přestože postava by takové jednání považovala za hloupou a zbytečnou sebevraždu, přičemž hráč si je

vědom toho, že Vypravěč chce, aby se tam vydali, a tedy že existuje slušná šance na úspěch nebo alespoň přežití, proč si může dovolit souhlasit, i když je mu taková neautenticita třeba proti mysli.

Co lze pozorovat

Příklady prvků, na něž se při pozorování můžeme zaměřit: míra zpřítomnění herního světa (např. popisnost, míra předvádění postav, užívání map světa a dokreslující hudby), jednání vedoucí k pobavení skupiny, způsoby hraní/předvádění své postavy *jako různé od hráče* (např. jedna postava se pokoušela ochočit každé zvíře, jiná se bavila rozčilováním mluvícího koně), problémy v komunikaci (nedorozumění, neshody, hádky aj.), poměr činnosti zaměřené k plnění úkolu a činnosti neúkolové (např. předvádění a hraní postav), poměr agonálních činností (boj, špehování apod.) a komunikace (postav navzájem a s nehráčskými postavami), styl hry (realističnost aj.), jevy kazící hru, míra aktivity jednotlivých hráčů, vzájemné ovlivňování (indukce aj.) rolí, míra projekce hráče do postavy, míra svobody a náhody ponechaná Vypravěčem; *introspektivní*: vztah a interakce hráč – postava, emocionálně silné stavy a zážitky, jak růst postavy (např. profesionální) těší hráče, co baví Vypravěče.

Problém nemetodičnosti

Data získaná pozorováním a reflexí jsou náhodná, žádným způsobem neuspořádaná, často nesouvisející a nesystematická. Je obtížné poznat důležitost pozorovaného v rámci celku a odhadnout, kolik už toho „víme“. Protože se teprve s předmětem zájmu seznamujeme, nemáme žádný rámeček, do něhož bychom jednotlivá pozorování mohli zasazovat, a který by nám podával celkový obraz a řídil pozorování. Pro rozsáhlejší práci v této oblasti bych tedy doporučil strategii „grounded theory“ Glasera a Strausse (Disman 2002, s. 299), která, zjednodušeně, požaduje pokračovat s pozorováními, dokud nedosáhneme teoretického nasycení, kdy už nepozorujeme nic nového. Předpokládám ale, že by to vyžadovalo značný počet pozorování. Navíc, pokud bychom se chtěli věnovat víc než jedné hráčské skupině, vynoří se problém určení hráčské populace, který vysvětluji jinde (oddíl 5.4).

Závěr o metodě a výhled do budoucna

S nesystematickými daty získanými pozorováním se těžko pracuje. Pokud nezískáme dostatek materiálu – ideálně dosažením teoretické nasycenosti – který bychom mohli utřídit a systematizovat, nelze dost dobře vyvozovat nějaké spolehlivé závěry, přičemž to získávání by nepochybně bylo dost časově náročné. To však vůbec neznamená, že se pozorování ke zkoumání Her s hraním rolí nehodí, naopak, považuji je za velmi přínosné a nadějně, zvláště, bude-li zapojeno víc pozorovatelů a případně uplatněna strategie „grounded theory“. I kdyby nás nepřivedla ke vzniku teorie nebo hypotéz, ani k ucelenému porozumění problematice, vyniká jako zdroj podnětů pro další, zaměřenější a hlubší výzkumy. Zde hovořím o pozorování s cílem porozumět problematice. Kvantitativní pozorování, zaměřující se na jednu otázku, např. za pomoci pozorovacích záznamníků se seznamem pozorovatelných typů chování, má jiné problémy a klady.

5.3 Pojmy a postřehy z rozboru rozhovorů a pozorování

Zde uvádím uspořádání pojmů (resp. kategorií), které by mělo napomoci porozumění a zkoumání Her s hraním rolí. Při jeho vytváření jsem postupoval tak, že jsem pečlivě prošel záznamy svých rozhovorů s hráči a vypsali cokoli, co vypadalo jako pojem (jev) nebo jeho vlastnost, a ty jsem následně na základě svých zkušeností a pozorování rozšířil, případně vysvětlil, a nakonec uspořádal s ohledem na základní pojmy (viz 2.2: Základní pojmy a stavební kameny Her s hraním rolí).

Ve vzájemné *interakci Vypravěče a hráčů* skrze jejich *postavy* vzniká *narace* – to jsou hlavní kategorie. Narace se pak odehrává v nějakém světě, může mít určitou zápletku, vyznačuje se atmosférou atd., pro větší přehlednost uvádím pojmy atd. v uspořádané podobě.

Účastník (Hráč či Vypravěč)

Nezbytné vlastnosti:

- tvořivost
- schopnost improvizace

Činnosti:

- ovlivňování děje (dějetvorba)

Vypravěč

- Vlastnosti: musí umět prohrávat, nekonfliktnost
- direktivnost – do jaké míry prosazuje svou vůli ovlivňováním děje, aby probíhal podle jeho představ, a do jaké míry je naopak schopen a ochoten se přizpůsobovat svobodnému jednání hráčů, resp. postav.

Činnosti:

- dějetvorba (zde uplatňuje se fantazie); mnohem víc než postavy
- tvorba světa (pozadí světa, postav nehráčských a částečně i hráčských)
- příprava zápletky před hrou
- „výchova hráčů“ – učí je svému vnímání herního světa, tomu, jak se v něm správně (tj. úspěšně) chovat, co je důležité a „jak to chodí“. Prostředek výchovy: např. varování postav/hráčů třeba před chybným a tudíž nebezpečným jednáním
- ovlivňování náhodnosti ve hře (zachraňování postav před smrtí z nešťastné náhody aj.) [Prostředek, ne úkol]
- vytváření atmosféry (které však nemůže uspět bez spolupráce hráčů)
- hraní nehráčských postav

Hra/hraní (narace)

Narace je vlastní průběh hry vytvářený v interakci Vypravěče a hráčů, často se utváří okolo *zápletky*. Vydělíme-li z narace zápletku jako dějtvorné řešení nějakého problému, zbudou nám obecnější charakteristiky, jež mohou být společné více zápletkám, a jevy nesouvisějící bezprostředně s řešením zápletky.

- atmosféra = snaha vyvolat v hráčích určité emoce a její výsledek, např. atmosféra děsu, strachu a nejistoty v hororové hře. Krajhanzl (2001d) k atmosféře říká: „... taková chvíle je setkáním dějových, podnětových a estetických prvků, vyvolávajících v hráčích jakousi celistvou představu vzbuzující v nich jistý emocionální prožitek.“ (s.28)
- zápletky (níže rozebraná podrobněji)
- dobrodružnost označuje fakt, že postavy pro dosažení cílů podstupují značná, často fyzická rizika, a že jejich životy jsou značně vzdálené každodennímu, všednímu životu. Měla by být vlastností zápletky, ale spíš je to typický rys všech narací všech Her s hraním rolí.
- přenos herní zkušenosti do skutečnosti (např. zkušenosti z hraní určité povahy, chování) může, ale nemusí u hráče probíhat
- odměna za hru – v řadě her je hráč odměňován tak, že obdrží určitý počet různých nazývaných „bodů zkušenosti“, které mu umožňují zlepšovat herní charakteristiky jeho postavy. Obdobně bychom mohli sledovat obecný sklon k odměňování postav – zda na prožitých naracích vydělávají (získávají peníze, mocné přátele atd.), ztrácí nebo se drží na téže úrovni.

Charakteristiky hraní (narace)

- kostkování – řešení situací na základě hodů kostkami. Krajnostmi jsou čisté kostkování a čisté hraní role (role-playing), tzn. řešení situace na základě toho, jak hráč hraje svou postavu; vztahuje se převážně na interakce. Oba přístupy lze kombinovat.
- náhodnost – jak moc je dění a situace určováno náhodou jako opakem uváženého rozhodnutí Vypravěče. Zatímco pojem kostkování se vztahuje pouze na situace, kde výsledek záleží na chování postavy, a za základ rozhodnutí lze tedy vzít jak je její chování hráno hráčem (např. při smlouvání), míra náhodnosti se vztahuje na mnohem širší oblast – od určování herních charakteristik nehráčských postav přes rozmístění nepřátelského vojska k nakažení postavy chřipkou.
- realističnost (neporazitelný hrdina jako Rambo vs. schopný, ale normální člověk jako hrdinové spisovatele A. Sapkowského, kterým hrozí strasti prostých smrtelníků).
- komičnost (nehráčských) postav, míst, činů atd. Lze předpokládat, že čím více komických prvků, tím méně vážná hra je. „Odlehčení“ je označení pro komické či ne zcela vážné prvky ve hře, které však nenarušují její vážnost.
- vážnost spočívá v přístupu hráče ke hře, v tom, zda přijme skutečnost herního světa, a chová se proto jako by se choval ve skutečnosti, nebo odmítá předstírat, že to není „jenom jako“, nebere herní svět vážně, lidé v něm mu nejsou skutečnými

lidmi a zabíjení skutečným zabíjením, užívá herní svět k tomu, aby se „vyblbnul“.

- nebezpečnost – chyba při řešení zápletky (např. přehlédnutí informace) může mít tragické důsledky. Teze: může omezovat hraní role, protože povaha a vlastnosti postavy odporují efektivitě při řešení problému, např. postava s panickým strachem z vody odmítne uniknout na loďce, pročež zemře.

Typy činnosti postav v rámci narace

- boj (strategie a taktika)
- dobrodružné a akční nebojové činnosti, např. pronásledování
- interakce a komunikace
- jiné, zpravidla neinterakční činnosti (oprava automobilu, kreslení si, prohlédávání místnosti), ať v souvislosti s řešením zápletky nebo mimo ni

Zápletka

Zápletka je (resp. může být) jádrem děje narace, který se kolem ní utváří, zpravidla ji lze formulovat jako úkol, který mají postavy splnit: odhalit atentátníka, doručit zprávu apod. Zápletku obvykle před hrou připraví Vypravěč, ale není to nutné, může být improvizována na základě nápadu postav, které si samy uloží nějaký cíl. Dokonce i když Vypravěč zápletku připraví, postavy se jí nemusí zabývat, ale to už je otázka motivace a motivování postav a direktivnosti Vypravěče.

- zdroje inspirace: film, literatura, zápletky jiných Vypravěčů aj.
- nápad na zápletku – vlastní jádro zápletky, které pak Vypravěč promýšlí a rozvíjí propracováním dějetvorných nehráčských postav, důležitých míst atd.
- příběh – Hry s hraním rolí, ať počítačové či obyčejné, jsou „story-driven“, neboli řízené příběhem. V této souvislosti příběh označuje zdůvodnění zápletky a úzce souvisí s motivací postav k jejímu řešení. *Příběh* tvoří pozadí *nápadu* zápletky a dává mu význam, vysvětluje, proč se věci dějí, kdo jsou, oč a proč usilují dějetvorné nehráčské postavy atd. Příběh může být velmi propracovaný anebo úplně chybět. Například postavy přespávají na zřícenině, v noci na ně z podzemí zaútočí duchové, které přemohou a ve sklepeních najdou spoustu pokladů – aniž by sám Vypravěč tušil, kde se tam duchové vzali a proč byli agresivní. Příběh může být postavám do značné míry utajen a jeho postupné odhalování se tak stává dalším lákadlem hry.
- dějetvorná nehráčská postava (něco, co má vlastní inteligenci a cíle, vlastní povahu) a dějetvorný předmět či místo (nějak zapadá do příběhu, má vlastní minulost, povaha věci) – hrají v zápletce a jejím vývoji zásadní roli
- motivace postav k účasti na dobrodružství a k řešení zápletky může být vysoká, např. díky příběhu, až žádná – účastní se, protože to chce hráč. Dána jednak zápletkou a jednak postavou (jejími vlastnostmi, cíli atd). Svou roli hraje uvedení postav, resp. hráčů, k zápletce.
- výhra – úspěšné vyřešení zápletky lze považovat za výhru postav, otázkou je, do jaké míry ke hře hráče motivuje dosažení této výhry a do jaké míry čisté potěšení z hraní postavy aj. Protože mohou existovat narace bez zápletky, tedy čisté

improvizace, nelze výhru ve smyslu úspěšného splnění úkolu považovat za to hlavní, jak je tomu v jiných typech her.

Vlastnosti zápletky:

- styl řešení zápletky vyžaduje: přemýšlení, boj (strategie a taktika),... .
- dynamičnost zápletky – zápletky může být statická, kdy jedinou jednající stranou jsou postavy, anebo dynamická, kdy jedná i druhá strana, resp. události se vyvíjí po vlastní dráze, nejen v reakci na činy postav, čímž se s časem mění podmínky: vrah zametá stopy, voda zaplavuje další části zkoumaného podzemí atd.
- obtížnost vyřešení zápletky (jak těžké je objevit stopy, uvědomit si určité souvislosti atd.)
- přímočarost vyprávění, resp. zápletky – od přímočaré zápletky ke komplikované a mnohvrstevnaté, v níž je skutečnost mnohem složitější, než se zdá, postavy mají velmi omezené nebo nepravdivé znalosti a podstatnou část práce tvoří snaha dozvědět se, oč ve skutečnosti jde.
- návaznost zápletek (těsná, volná) – do jaké míry na sebe chronologicky se odehrávající zápletky navazují, zda jsou spojeny jen osobami některých hráčských postav pokud vůbec, nebo druhá je jen dalším vývojem první.
- vývoj zápletek mezi naracemi – zda zůstávají podobné, nebo např. roste jejich nebezpečnost.

Styl hraní

Styl hraní označuje celek cílů a námětů zápletek, způsobů jejich řešení, poměru různých typů činností, žánrů zápletek apod. S jakými cíli a jak skupina hraje a na které aspekty hry klade důraz.

- vývoj stylu hraní za léta
- konkrétní hra (RPG) má vliv na styl hraní [pravděpodobně tím, že je svázána s určitým světem a pohledem na jeho základní principy]
- odvíjí se od povahy Vypravěče a hráčů
- skupina může střídát styly (změna je příjemná)

Postava vlastní/cizí (a hráč)

Postava se obvykle liší od obyčejného obyvatele našeho i herního světa tím, že žije zajímavý a riskantní život, je silně nezávislá a má mnohem větší vládu nad svým osudem.

- motivace postavy k dobrodružnému životu – hráčské postavy zpravidla vedou poměrně riskantní a nezvyklý život, kterému se většina lidí vyhýbá, propracovaná postava by k tomu tedy měla mít vážný důvod, i když z hlediska hráče je to jasné – postava je dobrodruhem, aby se on mohl účastnit hry a bavit se.
- vyčleněnost ze světa – zda je postava normální obyvatel světa, nebo naopak je výjimka, nežije běžný život, je částí velmi zvláštní skupiny ve společnosti.
- Předdefinované postavy jsou množinou různých postav, které hráč, především však Vypravěč, umí zahrát, ví, jak se chovají a projevují a případně co je vede. Vypravěč

tak může mít naučené typy cizích postav, s kterými se hráči pravidelně setkávají, jako obchodník, policista atd.

Herní a vypravěčský popis:

- povolání postavy
- schopnosti a dovednosti
- fyzický popis – rasa, pohlaví, vzhled, fyzické vlastnosti (krása, síla...)
- význam povolání a schopností pro charakter(istiku) postavy
- vlastnosti – obecné fyzické a duševní předpoklady postavy jako síla a inteligence (vynikající x průměrné x slabiny).
- zdokonalování postavy (herních charakteristik a vybavení)
- rozvoj postavy (vývoj povahy, zálib, cílů, vztahů k hernímu světu a různým nehráčským postavám atd.)
- „detaily tvořící postavu“ – z herního hlediska nepodstatné detaily, které však postavě dávají hloubku a skutečnost

Povaha a osobnost – těmito předměty se zabývají celé knihy, zde uvedu jen rysy podstatné z hlediska hraní a hraní role:

- vyhrocenost duševna postavy (s duševní poruchou x přehnané povahové rysy x zcela obyčejná)
- morálnost postavy vzhledem k obecně přijímaným normám a hodnotám (kladná x záporná) – zda si hráč volí obyčejnou nebo výrazně kladnou či výrazně zápornou postavu.

Vztah hráče a postavy:

- rozdíl postava – hráč: liší se na úrovni znalostí (hráč má např. přehled o jednání ostatních postav, které jeho postavě je neznámé), mohou se lišit na úrovni vlastností, což je podstatné např. u obyčejného člověka hrajičího geniální postavu, a mohou se lišit ve spoustě dalších ohledů.
- žití postavou, postava je „schizofrenní část osobnosti“
- spojení s postavou – kdy hráč na postavu myslí, zda jen ve hře nebo i mimo ni.
- projekce povahy (osobnosti) hráče, resp. autora (vždy nenulová?, krajností je „hraní sebe“)
- potěšení z postavy získává hráč mj. z jejích úspěchů, jako je její profesionální růst nebo uplatnění se v dobrodružství

Vztahy postavy:

- známosti (počet, hloubka vztahů, typy vztahů: +/-) – vztahy s nehráčskými postavami
- vztahy (přátelství) mezi (vlastními) postavami
- škádlení se hráčských postav – oblíbená zábava v některých družinách

Životní cyklus postavy:

- smrt postavy
- výměna postavy (opuštění dosavadní, buď dobrovolné nebo kvůli její smrti, a zřízení nové)
- ustalování postavy během prvních pár her – dotváří se její povaha, vystupování atd.
- originalnost postavy vzhledem k předchozím postavám hráče

Hraní postavy

- emocionální účast (angažovanost) na dění (žádná x maximální prožívání děje)
- forma vyjadřování: ich-forma (mluví v 1. osobě: „dělám X“) a er-forma (mluví v 3. osobě: „má postava dělá X“).
- předvádění postavy, její hraní jako na divadle po stránce neverbální (gesta, rychlost mluvy, spisovnost jazyka atd.) i verbální (jak staví věty, oblíbené výrazy a průpovídky atd.)

Důvody hraní

- fantazie
- vžití se
- – do někoho jiného
- – někde jinde
- děláni něčeho, co tady nejde
- přátelé (spíš pomůcka, než hodnota sama o sobě?)
- pokračování v příběhu
- hraní postavy

Výhledy do budoucna: Vybudování zakotvené teorie „Strategie zvládání herní situace hráči“

„Herní situací“ míním situaci, kdy je člověk postaven před úkol účastnit se hraní Hry s hraním rolí, hrát svou postavu.

Zakotvená teorie se soustředí na jednání, na strategie vyrovnávání se lidí s nějakým jevem. Tímto jevem nám může být herní situace a můžeme sledovat, s jakými cíli k ní lidé přistupují a jaké způsoby vyrovnávání se s úkolem hraní používají. Můžeme začít dvěma kroky:

1. V dalších rozhovorech s hráči upřesnit a rozšířit zde uvedené kategorie.
2. Provést obsahovou analýzu návodů pro lepší a přínosnější hraní, která by měla odhalit řadu „správných“ a „špatných“ strategií hraní. Takových návodů a rad lze na Internetu a v hráčských časopisech najít celou řadu.

5.4 Anketa: Hráči her s hraním rolí na FHS UK

Tento odstavec bych mohl také nazvat „Proč hráči přestávají hrát“ – právě o tom nám totiž pokusná anketa mezi hráči na FHS UK něco prozrazuje. Její prvotním cílem bylo zmapovat hráčskou populaci na této škole. Anketa byla asi tři měsíce dostupná na internetu a dvakrát na ni bylo upozorněno na školní vývěsce. Za tu dobu odpovědělo 61 hráčů. Určitě však část studentů anketu přehlédla nebo si nenašla čas se jí zúčastnit, takže jak se tento vzorek vztahuje k celé hráčské populaci na FHS se můžeme jen dohadovat. Ale podívejme se na výsledky. Vzorek není dost velký pro statistickou průkaznost, přesto budu uvádět přehlednější procenta.

1. 15% respondentů byly ženy, což je víc než průměr (P. Janeček uvádí 5%, Krajhanzl 9%)
2. 43% respondentů stále hraje RPG, 57% hrálo v minulosti
3. Na čtyřstupňové škále baví – nebaví je RPG odpovědělo 85% krajní hodnotou „baví“
4. 65% respondentů dělalo Vypravěče, 95% se rovněž ocitlo v pozici hráče
5. 20% má za sebou teprve 1 – 5 her, 30% hraje (hrálo) víckrát měsíčně, 38% hraje (hrálo) nepravidelně, nárazově, jen v určitém období roku
6. Nejrozšířenější je česká hra Dračí doupě (DrD; 50%), daleko za ní následují GURPS (13%) a Shadowrun (12%)
7. 73% respondentů čte knihy z téhož žánru jako jejich oblíbená hra, 22% se zúčastnilo hráčského setkání Gameconu, 27% LARPU a 18% dřevěných bitev, přičemž kolem 15% se podílelo na více těchto aktivitách zároveň

Ad 1. Nadprůměrný počet žen se lehce vysvětlí podílem tohoto pohlaví na studenstvu FHS.

Ad 2. Zajímavé je, že nadpoloviční počet respondentů již nehraje – přitom podle bodu 3 to není tím, že by je hra přestala bavit. Většinou jako důvod uvádí nedostatek času a spoluhráčů. Můžeme se zamýšlet, do jaké míry to souvisí s přechodem na VŠ a odchodem dosavadních spolužáků do jiných škol a měst. Každopádně to naznačuje, že hry s hraním rolí nejsou hrami mládeže proto, že by z nich hráči časem „vyrostli“.

Ad 4. Je zajímavé, že celých 65% respondentů dělalo Vypravěče – v průměru má skupina dle Janečka 3,5 hráčů, tj. poměr Vypravěčů by měl být 1:3,5. Zdá se tedy, že je rozšířenou praktikou střídání hráčů v roli Vypravěče.

Ad 5. Otázka četnosti hraní by vyžadovala detailnějšího prozkoumání. Proč tolik lidí hraje nárazově jen v určitém období roku? Jsou to ti, co odešli z rodné obce a hrají jen když jsou o prázdninách doma nebo při jiných vzácných příležitostech? Nebo to souvisí s uváděným nedostatkem času? A těch 20% začátečníků – dostali se k hře až na VŠ?

Ad 6. Rozšířenost DrD nepřekvapuje – je to první RPG dostupná v češtině, rozšířená během počátečního boomu.

Ad 7. Vidíme, že respondenti jsou poměrně aktivní, vedle vlastního hraní se hojně účastní i příbuzných aktivit. Můžeme také vysledovat 15% skupinu „aktivních nadšenců“, kteří se podílí na všech zmíněných aktivitách.

Na první pohled vidíme, že náš vzorek nebude odpovídat běžné české hráčské populaci.

Projevují se v něm však některé zajímavé jevy, jako zlomový efekt přechodu na VŠ, které by stálo za to sledovat.

5.5 Jiné možné metody výzkumu

Při své práci jsem přišel na další metody, které by kvýzkumu sociálních a psychologických ohledů Her s hraním rolí šly využít. Uvádím je zde pro inspiraci dalších výzkumníků. Až na výjimky nezmiňuji kvantitativní metody zaměřené na hráče, protože jejich uplatnění považuji v tomto případě za nanejvýš složité, tedy alespoň pokud by usilovaly o to, o co obvykle, tj. o výpověď o celé hráčské populaci na základě poznání jejího vzorku. Neznáme totiž populaci a nevím ani o žádném zvládnutelném postupu, jak zjistit alespoň její základní charakteristiky. Na hru stačí malá, uzavřená skupinka, jejíž členové se nemusí stýkat s ostatními hráči, stát se členy sdružení, dokonce ani nemusí jít do knihkupectví, protože pravidla některých her si lze stáhnout na internetu, a tak neexistuje jediná stopa, jež by k nim vedla. Můžeme omezit zkoumání na část populace jako na návštěvníky turnajů v hraní na Gameconu 2004, nebo na členy klubu Hexaedr, který sdružuje různé naše příznivce řady her, na jedince sdružené kolem serveru umožňujícího hraní Her s hraním rolí prostřednictvím internetu (např. <http://www.abarin.cz/>), ale nemůžeme vypovídat o populaci jako celku.

1. Sociometrie

Sociometrie zahrnuje skupinu technik pro zjišťování vztahů preference mezi lidmi (více viz příloha Sociometrie). Skupina hráčů existuje na dvou úrovních – jako skupina skutečných lidí a jako družina (jejich) postav. Může být zajímavé porovnat sociopreferenční vztahy mezi lidmi a vztahy mezi jejich postavami a zjistit, jak se vzájemně ovlivňují a jak na ně působí hra. Jaký je vztah mezi odpověďmi na otázku „S kým bys nejraději hrál?“ a „S kým bys nejraději jel na dovolenou?“ Tzn. jaký je vztah mezi preferencemi vztahujícími se k úkolovému rozměru skupiny (hraní) a k jejímu emocionálnímu rozměru?

2. Experiment

Experimentem zde nemíním čistý, laboratorní pokus, kde kontrolujeme všechny (vstupní) proměnné, ale hru vedenou určitým zvláštním způsobem s cílem zjistit, jak budou hráči na tuto nezvyklost reagovat. Pokusy s hráčskými skupinami začátečníků i „veteránů“ mohou přinést nový vhled do situace. Můžeme zjišťovat, jak budou reagovat na určité téma zápletky, na nezvyklý styl hraní atd. Zvláště porovnání hry začátečníků a hry veteránů nabízí hlubší porozumění vztahu k práci s imaginární skutečností herního světa, jakož i učení se „hernímu stylu myšlení“. Můžeme ovlivňovat řadu proměnných určujících hru.

3. Obsahová analýza textů Her s hraním rolí

Mezi tyto texty patří zápletky narací, záznamy narace z hraní prostřednictvím internetu (zpravidla ve formě e-mailových konferencí a případně chatu, kde hráči komunikují ve formě textových zpráv, které zůstanou uchovány i po hře), pravidla her, návody pro „lepší“ hraní, deníky postav (resp. hráčů) z hraní (z narace), příběhy a popisy postav jejich hráči (dostupné např. na internetu)

4. Sémantický diferenciál

Sémantický diferenciál sestává z dvojic protikladných přívlastků spojených škálou,

na níž máme hodnotit, které z krajností se zkoumaný jev víc přibližuje (např. „zábavný x-x-x nudný“) Používá se např. ke zjištění stereotypů o určité skupině nebo vnímání něčí osobnosti, má velkou výpovědní hodnotu při hodnotících soudech. V souvislosti s Hrami s hraním rolí lze uplatnit ke zjištění, jak hráč vnímá hru nebo svou postavu, čím pro něj jsou.

5. (Interpretativní) Biografická metoda

Kamberský (1994) navrhuje použít k porozumění Hráčům s hraním rolí interpretativní biografické metody. Výzkumník vychází z autobiografických výpovědí lidí, kteří s daným jevem měli osobní zkušenost, v tomto případě hráčů. Kamberský nechal hráče napsat životopisná vyprávění na téma „Já a hra na hrdiny AD&D“, která pak interpretoval z teoretického, objektivního hlediska a závěry s autory opět probral. Hráči reagovali nejen autentickým příběhem, ale rovněž výraznou a vědomou interpretací a reflexí (Kamberský 1994, s.7). Obdobnou metodu lze použít i na jiná, určitější témata, například pojednání o tom, co si hráč představuje pod hraním role, co to pro něj obnáší a znamená. Texty pak můžeme analyzovat prostředky kvalitativního výzkumu (viz Strauss & Corbinová 1999, hlavně kapitola o otevřeném kódování a zvyšování teoretické citlivosti), tzn. zaměřit se na hledání pojmů, které respondenti používají, významů, které jim mohou přikládat, a vztahů mezi nimi. Tak se nejlépe dozvíme, co to je hraní role, postava, práce Vypravěče atd., mohou se nám tady otevřít celé nové obzory.

6. Kvantitativní srovnávací výzkum hráčů na vybrané základní a vysoké škole

Výše (vztahový rámec a rozhovory) jsem dospěl k hypotéze, že se výrazně liší styl hraní mladých hráčů, ve věku, kdy navštěvují 2. stupeň základní školy, a styl hráčů řekněme starších 18ti let, kteří kladou důraz na jiné ohledy hry. Pokud je hypotéza pravdivá, mohl by být velmi přínosný *srovnávací výzkum* těchto dvou hráčských populací zaměřený na to, co považují na hře za důležité. Tím, že porovnáme dva různé, možná i protikladné pohledy na hru, dva různé druhy motivací k ní, z nichž jeden však s věkem přechází v druhý (alespoň u části hráčů), vyvstane nám jádro, tedy to podstatné na hře a motivaci.

5.6 Závěr z empirického pohledu

Na začátku jsem si kladl tři cíle. Co se prvního – ověření skutečného výskytu určitých psychických jevů ve hře – týče, výroky některých hráčů svědčí o tom, že hra může mít psychologický rozměr – např. to, že někteří hráči by raději byli svou postavou, nebo výběr agresivní postavy hráčem, který normálně musí agresivitu potlačovat. Druhým cílem bylo zjistit, co hra(ní) znamená pro hráče a co se při hře děje. V tomto směru jsem narazil na řadu skutečností a hypotéz (obtíže s hraním postavy, význam svobody, kterou Vypravěč dává hráčům, atd.), ale sebraná data nejsou dost souvislá a strukturovaná na to, abychom si mohli udělat celkový obraz. Přesto jsem přesvědčen, že jsem umožnil nahlédnout hluboko do této problematiky. Konečně třetím cílem bylo navrhnout postupy, jak zkoumat Hry s hraním rolí se zaměřením na hraní a na psychologickou stránku. Několik metod jsem naznačil a dva postupy, rozhovory a pozorování, jsem v praxi vyzkoušel, odhalil některá jejich úskalí a navrhl další vývoj pozorování, vedlejším důsledkem rozhovorů pak byl dotazník, který lze použít jako podklad pro vytvoření dotazníku ke sběru hromadných dat.

6. Závěr

Hry s hraním rolí jsou nesmírně zajímavým, ale zatím jen málo prozkoumaným polem. Proto jsem považoval za nezbytné tento jev přiblížit a otevřít jej pro výzkumy. To zahrnuje, vedle přehledu dosavadní literatury na dané téma, přiblížení teorie, která je pro zkoumání a porozumění Hram s hraním rolí nezbytným nástrojem, a naznačení problematiky a způsobů jejich praktického, kvantitativního a kvalitativního zkoumání.

V úvodní části (kapitola 2) seznamuji čtenáře s Hrami s hraním rolí, jejich historií a hráčskou subkulturou. Vysvětluji základní pojmy a prvky Her s hraním rolí a zamýšlím se nad rozdíly mezi jednotlivými Hrami s hraním rolí (pravidly a světy), které se podle mě soustředí do několika základních os či dichotomií (např. podrobnost – stručnost pravidel).

V teoretické části (kapitola 3) jsem se pokusil zodpovědět otázku, co jsou to Hry s hraním rolí, a přiblížil jsem teorii užitečnou k tomu, abychom jim porozuměli. Hry s hraním rolí jsem vymezil vůči odlišným, ale souvisejícím jevům, jako divadlo, psychodrama a denní snění. Ukázalo se, že Hry s hraním rolí se výrazně liší od každého z nich, ale také že mohou v proměnlivé míře přejímat jejich rysy a mohou při nich probíhat tytéž procesy (např. katarze) – záleží na tom, co hráči do hry vloží a co si z ní chtějí odnést. Dále jsem přiblížil teorii rolí a některá pojetí lidské psychiky, jež ji podávají jako pole soupeření mnoha sil. V tomto dynamickém pohledu Hry s hraním rolí vyvstávají jako potenciální nástroj seberozvoje a sebepoznání, jako prostor, kde se – díky „bezpečnosti“ herního světa oproti realitě – mohou uplatnit složky psyché normálně potlačené a rozvíjet ty, jež jsou zatím přítomny jen v zárodku. Obdobně, byť v menší míře, to platí o sociálních rolích hráče.

V praktické části, zabývající se zkoumáním Her s hraním rolí (kapitola 5), jsem se zabýval jednak postupy, jak zkoumat Hry s hraním rolí, a jednak sběrem poznatků, které i přes svou neuspořádanost mohou sloužit jako východisko a inspirace dalším badatelům, a zároveň mohou téma přiblížit lidem hry neznalým. Některé výzkumné metody jsem odzkoušel, a odhalil tak jejich klady a zápory, další jsem navrhnul. Zjistil jsem, že pole Her s hraním rolí je natolik široké a rozmanité, že si nevystačíme s jednou metodou, ale musíme kombinovat postupů více, nechceme-li jen úzce vymezený pohled na ně, a tím vyvstává klasický problém sloučení poznatků z těchto i zásadně odlišných postupů v jeden ucelený pohled, resp. teorii. Na základě dat ze svých sond jsem dále vytvořil, nutně jen částečný, systém pojmů, které nám mohou pomoci porozumět a zkoumat Hry s hraním rolí.

Doufám, že se tato práce stane užitečným podkladem pro další zájemce o studium Her s hraním rolí a napomůže jejich poznání.

7. Přílohy

Příloha 1: Dotazník pro šetření hráčů P. Janečkem (2002)

Dotazník pro hráče RPG her (her na hrdiny)

Návod k vyplnění: Zaškrtněte jednu až tři (1–3) z nabízených odpovědí, která se Vám zdá nejvíce vyhovující. Nevyhovuje-li Vám žádná z nabízených odpovědí, napište vlastní do poslední z nabízených kolonek. U některých otázek (kruhová políčka) označte pouze jednu, nejvhodnější odpověď.

1. Jaký typ, žánr RPG her máte nejraději:
 - antasy
 - horror
 - sci-fi/cyberpunk
 - jiný (napište jaký)
 -
2. Jakou konkrétní RPG hru hrajete nyní nejčastěji:
 - Dračí doupě
 - AD&D
 - Vampire
 - Werewolf
 - GURPS
 - Shadowrun
 - Call of Cthulhu
 - jinou (napište jakou)
 -
3. Jaké jsou podle Vás asi největší klady této hry?
 - e psaná česky
 - má nejlepší pravidla
 - e nejlépe zásobená moduly, dodatky
 - má nejlepší herní svět
 - jiný důvod (napište jaký)
 -
4. Jakým způsobem jste se o této hře poprvé dozvěděl?
 - od spolužáků/kolegů
 - od přátel
 - četl jsem na ní recenzi
 - objevil jsem ji sám v obchodě
 - viděl jsem na ní reklamu
 - jiným způsobem (napište jakým)
 -
5. Jaká jsou pravidla této Vaší hry?
 - ealistická
 - ychlá, nejsnáze hratelná

- detailně propracovaná, popisující každou situaci
 - variabilní, mohou se snadno aplikovat
 - jiná (napište jaká)
 -
6. Jaká část pravidel Vám u Vaší hry vyhovuje?
- boj, soubojový systém
 - kouzla, systém magie
 - předměty, vybavení
 - povolání, rasy postav
 - vylepšování, dovednosti postav
 - něco jiného (napište co)
 -
7. Co se Vám líbí na světě, pozadí této hry?
- bestiář
 - podobnost s literaturou žánru
 - detailní propracovanost
 - podobnost s reálným světem
 - něco jiného (napište co)
 -
8. Jak dlouho již tedy hrajete RPG hry?
- několik týdnů
 - méně než rok
 - 1-2 roky
 - 3-4 roky
 - 5 let a déle
9. Kolik jste za tu dobu vystřídal her (herních systémů) ?
- hraji pořád tu samou
 - 2
 - 3
 - více než 3 (napište prosím kolik)
 -
10. Kolik jste za tuto dobu asi vystřídal herních skupin?
- hraji pořád s těmi samými lidmi
 - 2
 - 3
 - více než 3 (napište prosím kolik)
 -
11. Jak často hrajete nyní RPG hry?
- více než 1x týdně
 - 1x týdně
 - 1x za 14 dní
 - 1x za měsíc
 - 1x za 2 měsíce
 - méně často
12. Kde hrajete RPG hry nyní nejčastěji?
- bytě GM/PJ

- bytě jednoho z hráčů
- na chatě/chalupě
- restauraci
- na veřejném místě k tomu určeném (klub, obchod)
- na soukromém místě k tomu určeném (zvláštní klubovna)

13.V jaký den hrajete asi nejčastěji?

- všední den
- víkend
- prázdninách/dovolené
- na konkrétním dni nezáleží

14.V jakou denní dobu hrajete nejčastěji?

- dopoledne (do 12.00)
- odpoledne (mezi 12 a 18 hodinou)
- večer (mezi 18 a 22 hodinou)
- v noci (od 22 hodiny)
- celý den

15.Jak dlouho asi trvá průměrná hra?

- méně než 2 hodiny
- 2 - 3 hodiny
- 3 - 5 hodin
- více než 5 hodin

16.S kým hrajete nyní RPG?

- přáteli z dětství
- se spolužáky ze ZŠ
- se spolužáky ze SŠ
- se spolužáky z VŠ
- kolegy v zaměstnání
- lidmi, s kterými jsem se seznámil díky těmto hrám
- lidmi, s kterými jsem se seznámil díky jiným aktivitám (uvedte jakým)
-

17.Jak často se vídáte s ostatními hráči (jindy než při hraní RPG her)?

- často
- jen ve škole, zaměstnání
- nepříliš často
- vůbec

18.Jak získáváte materiály k hraní těchto her?

- kupuji si je
- stahuji si je z internetu
- půjčuji si je od přátel
- vymýšlím si je

19.Hrajete i jiné typy her?

- počítačové hry
- deskové hry (Talisman)
- karetní hry (Magic)
- LARP (Hry naživo)
- strategické hry (Warhammer)

20. Jak často hrajete tyto hry v poměru s RPG hrami?
- méně často
 - asi tak stejně často
 - častěji
21. Čtete i literaturu související s tematikou Vaší hry (tj. fantasy, horror, sci-fi..)?
- často
 - občas
 - vůbec
22. Vaše další koníčky
-
23. Co Vás nejvíce baví při hraní RPG her?
- boj
 - konverzace s postavami hráčů
 - konverzace s cizími postavami
 - jiné dobrodružné akce
 - něco jiného (napište co)
 -
24. Jste častěji v roli PJ (GM), nebo hráče?
- vždy hráč
 - častěji hráč
 - častěji GM
 - vždy GM
25. Z jakého důvodu (ať už jste odpověděl jakkoliv)
- baví mě to víc
 - časové důvody (mám málo času na to být GM či naopak)
 - nutí mě k tomu ostatní
 - jiné důvody (napište jaké)
 -
26. Kolik jste již měl postav při hraní této hry?
- jen jednu
 - několik (2-5)
 - více než 5
 - více než 10
 - více než 20
27. Byla Vaše postava někdy zabita?
- ano, PJ/GM
 - ano, jinou postavou
 - několikrát, různými způsoby
 - ne
28. Upravujete sám nebo s ostatními hráči hru, kterou hrajete? Pokud ano, tak z jakého důvodu?
- neupravuji
 - nevyhovují mi pravidla
 - nevyhovuje mi svět/ pozadí
 - z jiného důvodu (napište proč)
 -

29. Tyto úpravy byste označil za:

- dílčí
- velké
- radikální

30. Vytvořil jste si někdy sám nebo s ostatními svůj vlastní RPG systém?

- ano
- ne

31. Váš věk:

-

32. Vaše pohlaví:

- muž
- žena

33. Vaše vzdělání:

- ZŠ
- SOU
- VOŠ, nástavba
- SŠ s maturitou
- gymnázium
- VŠ (specifikujte)
-

34. Vaše současné zaměstnání:

- žák ZŠ
- učeň SOU
- student SŠ s maturitou
- student gymnázia
- student VOŠ/nástavby
- student VŠ (specifikujte)
- zaměstnanec (specifikujte)
- jiné (specifikujte)
-

35. Vzdělání otce:

- ZŠ
- SOU
- VOŠ, nástavba
- SŠ s maturitou
- gymnázium
- VŠ

36. Vzdělání matky:

- ZŠ
- SOU
- VOŠ, nástavba
- SŠ s maturitou
- gymnázium
- VŠ

37. Povolání otce:

-

38.Povolání matky:

-

39.Vaše bydliště:

- Praha
- Brno
- Ostrava
- Jiné (specifikujte)

-

40.Na závěr můžete připojit upřesnění ke kterékoli otázce, návrh, kritiku či nějaký vzkaz, zkratka cokoli vás napadne:

Příloha 2: Výsledky dotazníkového šetření hráčů P. Janečkem (2002)

Poznámka J.H.: *Zdá se, že autor výsledky ankety považuje za platné pro celou populaci, ovšem z metodologického ani faktického hlediska to nelze, protože odpovědělo jen 100 respondentů (příliš málo pro hromadná data), šíření dotazníku (vyvěšením na internetu, v klubech a obchodech) lze jen stěží považovat za metodologicky dostatečně náhodné, a navíc nejmladší respondent měl 16 let, přičemž počátkem 90. let byly semeništěm hráčů základní školy, a lze předpokládat, že to přinejmenším do jisté míry trvá – pak ale opomenul celou jednu část hráčské populace. Přesto anketa přináší cenná data, bude-li s nimi patřičně nakládáno. Uvádím pouze počty ne pod 10%, tzn. 10 a více respondentů (až na výjimky). Součet procent u odpovědí může dát někdy víc než 100%, protože respondent zpravidla volil 1 až 3 odpovědi.*

Demografické ukazatele

- **Pohlaví:** 95% mužů, což je srovnatelné s jinými zeměmi. Podle Janečka: „Tento výsledek není příliš překvapivý vzhledem k větší tendenci chlapců vytvářet formalizované skupiny spojené společným – hobby, i s pravděpodobnou větší náchylností chlapců k formalizovaným, akčně a dobrodružně laděným hrám, ve kterých je primární jejich agonický charakter – boj, překonávání překážek, nebezpečí.“ (s. 53) Tuto druhou domněnku můžeme potvrdit ze znalosti odlišných předmětů denního snění chlapců a dívek (viz podkapitola 3.6: Imaginace, fantazie a denní snění).
- **Věk:** průměrný 20 let, 86% mezi 17 a 25 (nejmladší 16, nejstarší 28). Musím podotknout, že tento údaj je nevěrohodný, protože pomíjí populaci hráčů ze základních škol, která svého času byla široká.

Socioprofesionní ukazatele

- **Vzdělání:** 32% gymnasium, 35% jiná střední škola s maturitou (pravděpodobně uvedli i studenti ještě před ukončením), základní škola 13%, ukončená vysoká škola 11%.
- **Povolání:** „... převážně studenti VŠ nebo zaměstnanci“ (s.53), ale podle populární i odborné literatury jsou Hry s hraním rolí převážně studentskou zábavou. Studenti VŠ 33% (mírně přes polovinu u přírodních a exaktních věd), zaměstnanci 32% (z toho téměř polovina z oboru výpočetní techniky, což je nejspíš způsobeno distribucí dotazníku přes internet, z toho polovina byla ve výkonu civilní služby; v papírovém dotazníku z tohoto oboru nebyl nikdo), studenti SŠ 30% (20 studentů gymnasia, 6 z jiných SŠ s maturitou, 4 z jiných).
- **Vzdělání rodičů:** otec 46% VŠ, 26% SŠ s maturitou, vyučen v 23% případů. Matka 54% SŠ s maturitou, VŠ 37%.
- **Bydliště** (distribuce papírového dotazníku v Praze): 55% Praha, 40% jiný region,

hlavně však ve větších městech, v malé obci 3 respondenti.

- *Koníčky*: nejoblíbenější jsou hry a počítače (nezapomeňme na distribuci dotazníku přes internet): 89% hraje počítačové hry (častěji než Hry s hraním rolí), 37% deskové hry, 34% sběratelské karetní hry, 31% má počítač a/nebo internet jako koníček. 27% sportuje, 22% má jako koníček četbu (často související s Hrami s hraním rolí), poslech hudby 13%, historický šerm 12%, historie 10%.

Preference konkrétních her v ČR

- *Nejoblíbenější žánr*: fantasy 80%, sci-fi 31%, horor 22% (volili 1-3 odpovědi).
- *Nejčastěji hraná hra na hrdiny*: 40% Dračí doupě (první česká), 11% Vampire: The Masquerade, Dungeons and Dragons (DnD) a Advanced DnD 10%, Shadowrun 10%. Zmíněno mnoho dalších her, ale s příznivci pod 10%. Výběr hry je dán nejen její dostupností, ale podstatně taky jazykovými znalostmi hráčů, jen málo her je v češtině.

Hráči – složení herní skupiny

- *Délka hraní*: 80% hraje přes 5 let (maximum 11 let, u 12%), 15% 3-4 léta.
- *Střídání her*: 49% vystřídal 3 a více Her s hraním rolí, 36% přesně tři, 21% dvě a 13% hraje stále tu samou (a to české Dračí doupě).
- *Proměnlivost skupin*: „Co se týká herních skupin – komunit, hráči jeví tendenci nikoliv hrát pořád se stejnými spoluhráči, ale aktivně je střídat.“ (s.56) Osobně se domnívám, že slovo „aktivně“ zde rozhodně není na místě, že hráči jednak střídají skupiny převážně nuceně (začali-li na základní škole, mají před sebou dvě velké změny prostředí: přechod na SŠ a na VŠ či do zaměstnání, možná v jiném městě, a přirozeně se snaží najít si spoluhráče ve stejném prostředí, například aby mohli hrát o přestávkách) a jednak nemusí skupiny střídat, ale mohou zároveň působit ve více (zvláště jsou-li náruživými hráči a nestačí jim četnost schůzek v jedné). Uvědomme si, že 80% lidí hraje přes 5 let. Počty „vystřídanych“ skupin: 35% tři, 33% čtyři a více, 30% dvě, 2% jsou stále v téže.
- *Vztahy*: v 70% se seznámili až díky hraní Her s hraním rolí, v 70% byli spolužáci (ZŠ 23%, SŠ 34%, VŠ 13%), 20% byli přátelé z dětství. V 23% se neseznámili kvůli hraní Her s hraním rolí, ale kvůli jiným aktivitám (společné hraní počítačových her, jiných her atd.). (Zde opět zaškrtovali 1-3 platné odpovědi – v 1 skupině je přeci víc lidí, o nichž se má vypovídat, a většina hráčů navíc vystřídala více skupin.)

Povaha vlastní herní aktivity

Většina hráčů hraje pravidelně v uzavřené skupině v určený čas.

- *Herní skupiny* mají 3-6 členů, nejčastěji 4-5. V roli Vypravěče se členové občas

střídají, zpravidla ale upřednostňují určitou roli. 44% jsou častěji hráčem, 31% častěji Vypravěčem, 17% jen hráči a 8% jen Vypravěčem.

- *Délka herní partie*: 52% hráčů hraje 3-5 hodin (standard doporučený v pravidlech), 46% přes 5 hodin, 2% 2-3 hodiny. Dále 40% hraje zhruba mezi 18:00 a 22:00, 23% mezi 12-18, 27% po celý den.
- *Četnost schůzek*: 12% víckrát týdně, 43% jednou týdně, 17% jednou za 14 dní, 8% jednou měsíčně, 4% jednou za dva měsíce, 16% méně často.
- *Nejčastější doba schůzek*: O víkendu 58% (o víkendu víc volného času, viz délka herní partie), 20% ve všední den, 11% jen o dovolené či prázdninách, 11% kdykoliv.
- *Místo*: 64% v bytě některého hráče, 13% v klubovně či herní místnosti, 9% ve veřejných hernách, 8 respondentů nejčastěji na chatě, 6 na veřejném místě (kavárny apod.).

Další charakteristiky

- *Největší klady nejčastěji hrané hry*: 37% „má nejlepší herní svět“, 28% „má nejlepší pravidla“, 29% „je psaná česky“, 11% „je nejlépe zásobená moduly, dodatky [pravidel]“
- *Seznámení s danou hrou*: 52% doporučení přátel, 24% doporučení spolužáků či kolegů, 24% si danou hru vybralo samo (většinou se dotýčný stal či byl Vypravěčem), z toho 54% inspirováno recenzí a 46% vlastním výběrem v obchodě.
- *Získávání materiálů k hraní*: 62% je kupuje, 59% vymýšlí, 52% stahuje z internetu či půjčuje od známých. „Materiály“, domnívám se, zahrnují rozšíření pravidel, svět a jeho rozšíření, zápletky (narace).
- *Při hře hráče nejvíce baví*: 42% dobrodružné akce jiné než boj, 30% boj, 67% konverzace s postavami hráčů. Janeček k tomu říká: „Hráči považují hru na hrdiny převážně za klasicky herně dějovou aktivitu – 72% hráčů.“ (s.59)
- *Počet vystřídaných postav* (viz též délka hraní): 93% hrálo více než jednu postavu, z toho 44% 2-5 postav, 27% 5-10, 12% 10-20, 10% přes 20, 7% jen jednu postavu. Přitom 73% bylo vystřídáno z důvodu úmrtí (z toho 47% zabito postavou spoluhráče), 27% postav bylo hráči opuštěno ve prospěch nové.
- *Vlastní úpravy pravidel*: 90% hráčů svou hru upravuje, 49% z hráčů je upravuje kvůli nevyhovujícím pravidlům, 10% kvůli nevyhovujícímu svět či pozadí hry, další z jiných důvodů. Dokonce 43% vytvořilo vlastní hru (pravidla), ale používají je jen 3%.
- *Pravidla oblíbené hry* označili hráči jako: detailní, popisující každou situaci 16%, dále 51% jako rychlá, nejsnáze hratelná a 43% jako variabilní, snadno

aplikovatelná.

Příloha 3: Sociometrie - přiblížení

Definice: Podle jednoho z velmi běžných pojetí: „Sociometrie je označení pro kvantitativní postavení pouze určitých typů mezilidských vztahů, a to těch, které nazýváme preferenčními [resp. sociopreferenčními – J.H.] vztahy, jež se dají popsat pomocí pojmů přitahování, odpuzování a indiference s ohledem na výběrovou situaci.“ (Petrušek 1969, s.87) Zjednodušeně řečeno respondentu postavíme do situace, kdy si má pro něco vybrat spolence, resp. jedince, které za spolence určitě nechce, a sledujeme počet vzájemných výběrů apod. Několik pojetí zdůrazňuje, že sociometrie zkoumá pouze vztahy odhalitelné osobním sdělením, tzn. ne například pozorováním. Podle Morena má být poznatků užito k restrukturalizaci skupiny.

Užití: Sociometrie zahrnuje řadu technik, z nichž nejpropracovanější a nejužívanější je sociometrický test. Podle Morena aj. si však zachycení složité skutečnosti žádá víc různých postupů, nelze se tedy omezit jen na sociometrický test, jehož užití ostatně Petrušek problematizuje. Petrušek uvádí upravenou verzi dělení sociometrických technik Ake Bjerstedta (s.104-105) na 1) Diagnostické (určení sociopreferenčních vztahů) – přímé preferenční techniky (*sociometrický test* jako nástroj sběru dat a sociopreferenční diagram – *sociogram* – jako způsob zpracování dat) a nepřímé preferenční techniky (založené sice na pozorování bezprostřední interakce, ale zdůrazňující sociopreferenční ohledy: *test spontaneity* a *test rolí*). 2) Terapeutické (sociotrické), které uplatňují poznatky diagnózy k restrukturalizaci skupiny. Moreno k technikám sociometrie řadí např. i psychodrama a sociodrama. Je vhodné sociometrii kombinovat s jinými technikami a zkvalitnit je tak (pozorování).

Sociometrický test je získávání dat výhradně metodou osobního sdělení v sociopreferenční situaci. Tato situace může být obecná (Koho ze skupiny máte nejraději?) nebo mnohem častěji specifická a zaměřená buď na některou ze základních skupinových činností nebo na socioemoční vztahy členů. Může být buď reálná, známá všem zúčastněným ze zkušenosti, nebo potenciální, dosud neprožitá, ale přitom taková, že si ji všichni dokáží dost dobře představit.

Existuje řada příbuzných postupů, tzn. takových, které jsou předmětně zaměřené na malé sociální skupiny a „v nichž významnou roli hraje fakt volby výběru a vlastního, tedy subjektivního – chcete-li – hodnocení interindividuálních vztahů.“ (s.107-109) Petrušek zmiňuje tyto:

1. *Stupnice skupinové účasti* – udává efektivnost účasti na životě a činnosti skupiny.
2. *Preferenční záznam ve skupině* – každý člen skupiny dostane seznam ostatních a má každého ohodnotit na škále s krajními body sympatie – antipatie. Není tak pominut žádný člen a spíš obdržíme i negativní výběry (antipatie), vhodné pro skupiny do 10 osob.
3. *Odhady času* – respondent má uvést, kolik času by chtěl strávit interakcí se zbývajícími členy skupiny buď podle nějakého určitého kritéria nebo při stanoveném časovém omezení. Je časovou specifikací preferenčního záznamu.
4. „*Hádej kdo*“ - slouží k určení, jak se jedinec jeví ostatním. Předložíme popis chování nebo soubor psychologických, fyzických, charakterových, morálních či jiných vlastností a necháme respondenty odhadnout, na koho se nejvíce hodí.
5. *Multirelační sociometrický výzkum* – nejde o techniku, ale realizaci postupu; sociometrická data jsou uvažována ve vztahu k souboru proměnných.

Příloha 4: Vztahový rámec „Motivace k hraní RPG a související vlivy“

I. Definice pojmů

RPG (Role Playing Game), Hra rolí

RPG je typ skupinových společenských her, jejichž jádrem je hraní předem dohodnutých rolí. Lze si je představit jako vyprávění příběhu. Rozdíl je v tom, že zde není jediný vypravěč, který má příběh zcela ve své moci, vymýšlí zápletku a popisuje prostředí a jednání postav. K Vypravěči přistupují další hráči, z nichž každý přebírá vedení jedné z hlavních postav, a tak spíše než aby byl příběh vymyšlen, průběžně se utváří ve vzájemných střetech a spolupráci plánů jednotlivých hráčů a Vypravěče. Přesněji řečeno, hráči od Vypravěče nepřebírají již hotové postavy, ale na počátku si je vytvoří dle své libosti. Tím pádem zde vzniká prostor pro to, aby se s nimi sžili a hra se pro ně stává zajímavější. Obvykle také mají tytéž postavy pro více volně navazujících příběhů (zvaných též dobrodružství), a ty tak mohou procházet určitým vývojem.

Existuje celá řada konkrétních her stavících na tomto nápadu (např. DrD, ADD). Liší se mírou propracovanosti pravidel upravujících možné chování hráčů, a to mezi čistým vyprávěním příběhu (kde jediným omezením je nutnost shody všech zúčastněných) až po hry s množstvím velmi podrobných pravidel pro jakoukoliv myslitelnou situaci (zpravidla řeší problém, jak určit výsledek, resp. úspěšnost činnosti postavy). Dále se liší povahou a podrobností popisu herního světa, v němž se příběh odehrává. Ten může spadat do žánru fantasy, hororu či jakéhokoliv jiného myslitelného. Čím je svět popsán podrobněji, tím menší klade nároky na jeho vymyšlení hráči, kteří tak mají víc času a inspirace na samotný děj příběhu.

Ukázka dialogu ze hry:

Vypravěč: „Co děláš?“ Postava Karkulky: „Hodím po vlkovi lahví.“ Vypravěč (po hodu kostkou): „Máš štěstí, trefila ses.“ Postava vlka (hráč předvádí bolestné svíjení se na zemi):
“Au!”

II. Hypotéza

Domnívám se, že jedním z důvodů, proč lidé hrají RPG, je možnost hrát roli odlišnou od svého běžného chování a to dokonce roli s ním neslučitelnou. K formulaci této hypotézy mne přivedl fakt, že někteří podle mého mínění rozhodně dobří lidé hrají s potěšením výrazně záporné postavy.

III. Vlivy

Poznámka: Nadále budu používat pro jednoduchost pouze podmětu mužského rodu, čímž se nijak nechci dotknout žen ani vzbudit dojem, že ženy RPG nehrají.

Budu používat označení „postavy“ či „vlastní postavy“ pro ty, vedené hráči, a název „cizí postavy“ pro ty, hrané Vypravěčem.

2. Věcné uspořádání vlivů

I Zdroje

1. Člověk ochotný dělat Vypravěče je dostupný a má dostatečnou tvořivost i schopnost improvizace
2. Dostatek volného času
4. Vhodné podmínky pro hraní, hlavně vhodný prostor
- 17g. V okolí se vyskytují lidé věnující se hraní RPG

II Různé

6. Náзор blízkých (rodičů, přátel, druha/družky) na RPG a žánr herního světa

III Hráč

3. Bydliště (čím větší hustota populace tím větší šance najít poblíž spoluhráče)
- 17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
- 17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
- 17e. Vzdělání
- 17h. Sociální pozice hráče (je-li neuspokojivá, spíš bude hledat náhradu ve hře)
- 17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušení hráči oceňují jiné věci)
- 17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)
- 17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

IV Motivace k hraní

a) Motivace „mimoherní“ (hra prostředkem k něčemu)

7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu
8. Hraje kvůli svým dobrým vztahům s (některými) spoluhráči spíš než pro hraní samo (např. je zamilovaný do Vypravěčky)
21. Hraní je obranou před nudou
15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)
9. Přitahuje její účast na tvorbě příběhu
24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

b) Motivace hraním (hra pro hru)

b1) Hra jako náhrada reality (přeje si, aby byla realitou)

22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

11. Vyhledává únik do světa fantasmie

17i. Závislost na hraní RPG (?)

b2) Hra jako doplněk k realitě (hra možná kompenzuje tlaky a nedostatky reality, ale hráč si nepřeje, aby realitu nahradila)

12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

10. Baví ho hrát postavu:

10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu

c) Slabé, doplňkové motivace

23. Chce „prožívat“ o čem četl v knihách

16. Oproti jiným hráčům v RPG má člověk mnohem větší volnost co činit a proto ji hraje raději (příliš složitá pravidla některých RPG zas mohou odrazovat)

5. Záliba v žánru herního světa (např. sci-fi)

V Skupina

18a. Počet členů (optimum je někde mezi 3 a 6 hráči, aby se dostalo na všechny)

18b. Věkové rozložení (všichni zhruba téhož věku, víc věkových kategorií, jeden či dva výrazně starší ...)

18c. Sociální rozložení (spol. vrstva, vzdělání, spolupracovníci atd.)

18d. Rozložení dle pohlaví (jen muži, většina mužů, zhruba 50:50, většina žen, jen ženy)

18e. Vztahy ve skupině (všeobecně dobře / špatné (?), pár výjimečných oblíbenců / neoblíbenců; podnikají spolu i jiné věci než jen hraní; jsou kamarádi / jen známí)

VI Hra – kvalita a typ zápletky

13. Kvalita atmosféry, kterou dokáže Vypravěč a spoluhráči při hře vytvořit (podstatně lepší je, když se např. v hororové hře povede vytvořit opravdovou atmosféru děsu)

20. Hra – typ zápletky: bojové, logicko-kombinační (detektivní apod.), humorné, zaměřené na skutečné problémy (ekologie, zločin, drogy); morální ohled – převažuje dobro (záchrana, pomoc), neutrální (hledání pokladu), převažuje zlo (vražda, postavy jsou upíři jdoucí po krvi), velkolepost (záchrana království / sousedovic kočky)

VII Herní prostředí

- 19a. Význačnost vlastních postav, jejich postavení vzhledem k obyčejným lidem (zda jsou „nuly“, do nichž každý může kopnout, nebo obávané a respektované, resp. jaké jsou jejich možnosti prosadit se – např. násilnou akcí – proti cizím postavám nebo obyčejným lidem)
- 19b. Převažuje hrdinská význačnost postav nebo snaha o reálnost (viz Rambo vs. obyčejný člověk)
- 19c. Míra svobody postav (ne hráčů), tzn. do jaké míry se musí podrobovat vůli cizích postav (např. postava člena Yakuzzy musí bezpodmínečně poslouchat nadřízené, nechce-li zemřít)
- 19d. Míra skutečné svobody hráčů – Vypravěč má prostředky k tomu, aby prosadil svou vizi příběhu, bez ohledu na snahy postav (on je svět); je na něm a dohodě, do jaké míry bude respektovat hráče
- 19e. Nezaujatost Vypravěče (nenadržuje žádné postavě ani žádné neškodí)
- 19f. Míra účasti hráčů na tvorbě prostředí
- 19g. Povaha herního světa (fantasy, horor, humor, komiks, historie, sci-fi, skutečnost atd.)

3. Pořadí podle priorit

Priorita 1 (P1)

- IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“
- IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy
- IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy
- IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

Priorita 2 (P2)

- III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
- III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
- III.17e. Vzdělání
- III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušení hráči oceňují jiné věci)

Priorita 3 (P3)

- III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

Priorita 4 (P4)

IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře

IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

Priorita 5 (P5)

IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

V.18e. Vztahy ve skupině (všeobecně dobře / špatné (?), pár výjimečných oblíbenců / neoblíbenců; podnikají spolu i jiné věci než jen hraní; jsou kamarádi / jen známí)

Priorita 6 (P6)

I.1. Člověk ochotný dělat Vypravěče je dostupný a má dostatečnou tvořivost i schopnost improvizace

I.2. Dostatek volného času

I.4. Vhodné podmínky pro hraní, hlavně vhodný prostor

I.17g. V okolí se vyskytují lidé věnující se hraní RPG

II.6. Názor blízkých (rodičů, přátel, druha/družky) na RPG a žánr herního světa

III.3. Bydliště (čím větší hustota populace tím větší šance najít poblíž spoluhráče)

III.17h. Sociální pozice hráče (je-li neuspokojivá, spíš bude hledat náhradu ve hře)

IV.a.8. Hraje kvůli svým dobrým vztahům s (některými) spoluhráči spíš než pro hraní samo (např. je zamilovaný do Vypravěčky)

IV.a.21. Hraní je obranou před nudou

IV.b1.11. Vyhledává únik do světa fantasie

IV.b1.17i. Závislost na hraní RPG (?)

IV.c.5. Záliba v žánru herního světa (např. sci-fi)

IV.c.16. Oproti jiným hráčům v RPG má člověk mnohem větší volnost co činit a proto ji hraje raději (příliš složitá pravidla některých RPG zas mohou odrazovat)

IV.c.23. Chce „prožívat“ o čem četl v knihách

- V.18a. Počet členů (optimum je někde mezi 3 a 6 hráči, aby se dostalo na všechny)
- V.18b. Věkové rozložení (všichni zhruba téhož věku, víc věkových kategorií, jeden či dva výrazně starší ...)
- V.18c. Sociální rozložení (spol. vrstva, vzdělání, spolupracovníci atd.)
- V.18d. Rozložení dle pohlaví (jen muži, většina mužů, zhruba 50:50, většina žen, jen ženy)
- VI.13. Kvalita atmosféry, kterou dokáže Vypravěč a spoluhráči při hře vytvořit (podstatně lepší je, když se např. v hororové hře povede vytvořit opravdovou atmosféru děsu)
- VI.20. Hra – typ zápletky: bojové, logicko-kombinační (detektivní apod.), humorné, zaměřené na skutečné problémy (ekologie, zločin, drogy); morální ohled – převažuje dobro (záchrana, pomoc), neutrální (hledání pokladu), převažuje zlo (vražda, postavy jsou upíři jdoucí po krvi), velkolepost (záchrana království / sousedovic kočky)
- VII.19a. Význačnost vlastních postav, jejich postavení vzhledem k obyčejným lidem (zda jsou „nuly“, do nichž každý může kopnout, nebo obávané a respektované, resp. jaké jsou jejich možnosti prosadit se – např. násilnou akcí – proti cizím postavám nebo obyčejným lidem)
- VII.19b. Převažuje hrdinská význačnost postav nebo snaha o réalnost (viz Rambo vs. obyčejný člověk)
- VII.19c. Míra svobody postav (ne hráčů), tzn. do jaké míry se musí podrobovat vůli cizích postav (např. postava člena Yakuzzy musí bezpodmínečně poslouchat nadřízené, nechce-li zemřít)
- VII.19d. Míra skutečné svobody hráčů – Vypravěč má prostředky k tomu, aby prosadil svou vizi příběhu, bez ohledu na snahy postav (on je svět); je na něm a dohodě, do jaké míry bude respektovat hráče
- VII.19e. Nezaujatost Vypravěče (nenadržuje žádné postavě ani žádné neškodí)
- VII.19f. Míra účasti hráčů na tvorbě prostředí
- VII.19g. Povaha herního světa (fantasy, horor, humor, komiks, historie, sci-fi, skutečnost atd.)

4. Redukce dostupností dat

Práce směřuje spíše k přípravě kvalitativního výzkumu, a proto dostupnost dat vyjadřuje odhadnutou obtížnost získání kvalitní odpovědi postihující skutečný stav věcí (některé otázky směřují k motivacím a prožitkům vědomě pravděpodobně nereflektovaným).

Dostupnost 1 (D1)

- P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)
- P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)
- P2.III.17e. Vzdělání
- P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušenější hráči oceňují jiné věci)

Dostupnost 2 (D2)

P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

P3.III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

P5.IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

Dostupnost 3 (D3)

P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

P3.III.17d. Dosavadní zkušenosti (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

Dostupnost 4 (D4)

P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře

P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

P4.IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

Dostupnost 5 (D5)

P5.IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

5. Redukce kapacitou výzkumného týmu

1 Zvládnutelné

D1.P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)

D1.P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)

D1.P2.III.17e. Vzdělání

D1.P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušení hráči oceňují jiné věci)

D2.P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

D2.P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

D2.P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

D2.P3.III.17f. Hráč má související zájmy (v případě fantasy her četba fantasy, historický šerm pod.)

D2.P5.IV.a.24. Baví ho vytvářet postavy, ať po stránce herních mechanismů („číselná reprezentace postavy“) nebo po stránce postavy samé (povahy, dovedností, minulosti)

D3.P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

D3.P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

D3.P3.III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

D3.P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

D4.P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu motivací ke hře

D4.P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

D4.P4.IV.b2.10e. Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

D4.P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantasii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

2 Nezvládnutelné

D5.P5.IV.b1.22. Herní svět nahrazuje reálný nedostatek (nedostatek úspěchu, prestiže, lásky apod.)

6. Výsledek

III Hráč

D1.P2.III.17a. Pohlaví (na sjezdech hráčů jsou asi 2/3 mužů, ovšem situace se stále zlepšuje)

D1.P2.III.17b. Věk (přístup k hraní závisí nejspíš na duševní vyspělosti hráče)

D1.P2.III.17e. Vzdělání

D1.P2.III.17c. Délka hraní (přístup k hraní se mění s délkou zkušeností, zkušení hráči oceňují jiné věci)

D3.P3.III.17d. Dosavadní zkušeností (kladné, záporné; zkušenosti s více hráčskými skupinami a styly / s jediným)

IV Motivace k hraní

a) Motivace „mimoherní“ (hra prostředkem k něčemu)

D4.P4.IV.a.7. Touha být s lidmi, tj. potřeba sociálního kontaktu

D4.P5.IV.a.15. Hra je mu příležitostí rozvíjet svou tvořivost a fantazii (ať při hře samé či, hl. v případě Vypravěče, při tvorbě prostředí a přípravě dobrodružství / zápletky)

D3.P5.IV.a.9. Přitahuje jej účast na tvorbě příběhu

b) Motivace hraním (hra pro hru)

b1) Hra jako náhrada reality (přeje si, aby byla realitou)

D4.P4.IV.b2.10d. Využívá možnosti být jakým chce alespoň ve hře (postava je taková, jakým by chtěl být – ať se to týká duševních či fyzických schopností, dovedností, soc. pozice/prestiže či něčeho jiného)

b2) Hra jako doplněk k realitě (hra možná kompenzuje tlaky a nedostatky reality, ale hráč si nepřeje, aby realitu nahradila)

D2.P1.IV.b2.12. Baví ho hrát dobrodružství, tj. zajímá ho příběh sám, hraje např. pro vzrušení při „akci“

10. Baví ho hrát postavu:

D2.P1.IV.b2.10a. Baví ho zdokonalovat svou postavu (její herní charakteristiky) – rozvoj postavy

D2.P1.IV.b2.10b. Baví ho předvádění role, vyžívá se v divadelnictví – hraní postavy

D3.P1.IV.b2.10c+14. Baví ho hrát charakter či chování odlišné od svého obvykle předváděného (odreagování se od tlaků). Např. při hře si může vybit agresivitu (resp. postava se oddává agresivnímu chování, kterého on je nucen se zdržet)

D4.P4.IV.b2.10e Potřeba zkoušet a učit se nové role a vzorce chování

D3.P4.IV.b2.10f. Obdivuje / zbožňuje svou postavu (vztah k postavě)

Příloha 5: Dotazník pro strukturovaný rozhovor o Hrách s hraním rolí

A. Důvody hraní

1. Proč hrajete Hry na hrdiny?
2. Jak důležité jsou povolání a schopnosti vaší postavy pro její charakteristiku? (Vůbec, málo, průměrně, nezbytné.) Tj. mohl(a) byste výrazně změnit její povolání a přesto by to podstatné zůstalo zachováno?
3. Byl(a) byste radši svou postavou než sebou? Jak často? (Nikdy, výjimečně, občas, často, trvale.) Proč?

Přidělte každému z následujících důvodů 0 - 4 bodů, kde 0 znamená vůbec a 4 znamená zásadní důvod. (Nechť důvody seřadí podle důležitosti, případně i rozdělí do skupin.)

4. Hry na hrdiny hrají, protože jsem rád se svými přáteli.
5. Mohu plně uplatnit svou fantazii, tj. baví mě vymýšlet svět, zápletku, minulost postavy apod.
6. Aktivní účast na tvorbě vznikajícího příběhu postav (narozdíl od čtené knihy, kde na děj nemáte žádný vliv).
7. Baví mě hrát dobrodružství, tj. baví mě akce (a např. vzrušení, které přináší). [Ve hře jsou scény neakční, jejichž náplní je hlavně hraní, resp. předvádění své postavy (např. povídání si postav v hospodě) a akční, jejichž náplní je akce a uplatňování schopností postavy (boj, proniknutí do nepřátelského tábora apod.). V prvním případě se jen bavíte, v druhém chcete něčeho docílit.]
8. Baví mě hrát mou postavu a její osobnost. (Např. hrát schizofrenního kouzelníka, depresivního trpaslíka.) Viz též otázka 11.
9. Těší mne zdokonalování postavy a jejích schopností (počet životů, stupně dovedností, sběr magických předmětů atd.)
10. Vyžívám se v předvádění své postavy, trochu jako na divadle.
11. Líbí se mi, že mohu hrát postavu, která se chová jinak než já. (Ne nutně úplně jinak, stačí, že například reaguje způsobem, jakým byste reagovat chtěli, ale nemůžete, například protože to není společensky vhodné. Kolikrát například chcete někoho uhodit (nebo políbit), ale nemůžete si to dovolit.) Baví vás být takovým (takovou), jakým (jakou) normálně být nemůžete. [Viz též otázka 8.]

--- konec obodovaných (0-4) ---

12. Seřaďte důvody (4-11) podle jejich důležitosti (je-li to nutné, může být několik na téže pozici).
13. Myslíte, že se chování vaší postavy a její zkušenosti odráží i na vašem chování? (Přidělte 0-4 body.)
14. Kdybyste potkal svou postavu, jaký vztah byste k ní měl(a)? Byla by vám nesympatická, stala by se vaším vzorem, nebo něco jiného? Co? Bylo by to u jiných vašich postav jiné?
15. Byl(a)-li jste Vypravěčem, můžete srovnat klady a zápory bytí Vypravěčem a bytí hráčem

postavy?

16. Jste radši hráčem nebo Vypravěčem (PJ, DM, GM ...)? Proč? (Jen hráčem, hráčem ale občas Vypravěčem, 50/50, Vypravěčem ale občas hráčem, jen Vypravěčem.)
17. Baví nebo bavilo by vás hrát zlou postavu? Proč? („Zlá postava“ je taková, která alespoň někdy jedná způsobem, kterým byste vy nejednal(a), protože je to „špatné“, neetické. Nemusí – leč může – toužit páchat zlo, jen občas nemá naše morální zábrany. Může být třeba věrná přátelům a krutá k nepřítelům a cizincům (jako Mongolové))

B. Hraní

1. Vyvíjel se styl hraní/zápletek a důraz na různé stránky hry (úsilí o zdokonalování postav, boj, hraní (ne)znalosti postavy atd.) v průběhu vaší hráčské kariéry? Jak, které stránky?
2. Ke kterému žánru (detektivka, boj, intriky ...) by jste přirovnali své (oblíbené) zápletky? Pokud máte víc oblíbených typů zápletek, proč to? (Zamyslete se třeba nad filmy, je tam nějaký typ zápletek, které byste rád(a) hrál(a)?)
3. Co podle vás tvoří dobrou zápletku?
4. Jakou míru realističnosti ve hře upřednostňujete? Hrajete raději hry velmi realistické, kde každý boj může skončit (se slušnou pravděpodobností) smrtí postavy a na cestách se lze snadno nachladit, nebo máte rádi realističnost, ale s určitou tolerancí pro postavy (např. že postava nezemře v nevýznamné potyčce kvůli nešťastnému hodů ani na zápal plic), a nebo máte nejradši hry hrdinské á la Rambo, kde postava je v podstatě neporazitelná?
5. Jaký prostor pro nezávazné „blbnutí“ a odlehčení chcete ve hře? Nebo raději hrajete úplně vážně? (Příklady odlehčení: pověsit postavě na záda tabulku se sprostým nápisem, házet po sobě sněhové koule.) Takové odlehčení nijak nesouvisí se zápletkou.
6. Používáte při hraní nějaké speciální pomůcky a efekty? (Hrajete pro atmosféru při svíčkách, máte na sobě historické kostýmy, pouštíte si dobovou hudbu) Ocenil by jste to? Proč pomůcky (ne)používáte?

Postava:

7. Jak často a proč střídáte postavy? (Např. porovnejte s ostatními hráči. Kolik her vám vydrží?)
8. Střídáte postavy spíš dobrovolně nebo spíš nuceně (tj. např. když postava zemře)?
9. Když měníte postavu úmyslně, je to kvůli vyzkoušení jiného povolání a schopností, nebo kvůli změně osobnosti? (Proč změna osobnosti?)
10. Střídáte postavy rychle za sebou, dokud nenajdete nějakou, která vám opravdu vyhovuje?
11. Je pro vás těžké najít postavu, která vás opravdu dlouhodobě baví? Proč?
12. Mají vaše oblíbené postavy něco společného?
13. Jak u vás probíhá proces tvorby nové postavy (teď nemyslím z hlediska pravidel)? S čím začínáte, jak odvozujete ostatní její charakteristiky?
14. Co vede vaši současnou postavu k účasti na riskantním dobrodružném životě? A předchozí postavy (jaký důvod převažuje)?
15. Myslíte na svou postavu mimo hru? Jak? (Zvažujete její plány, hodnotíte minulé jednání ... ?)

16. Pokud přemýšlíte o jednání postavy, srovnáváte někdy své vlastní jednání s tím, jak by se zachovala postava? Stává se, že si říkáte, že by postava v dané situaci jednala jinak?

Jiné

17. Jaké Hry na hrdiny znáte, jaké jsou jejich výhody a zápory, kterou (které) a proč upřednostňujete?
18. Znáte někoho, kdo odmítá hrát Hry na hrdiny? Víte proč?
19. Zkuste vystihnout povahu vaši postavy.

C. Hry na hrdiny vs. jiné

Počítačové Hry na hrdiny (Nehrajete-li žádnou RPG na počítači, tyto otázky přeskočte.)

1. Čím se podle vás liší hraní na počítači a s lidmi?
2. Co mají stejné?
3. Je počítačová RPG něco víc než jen směs strategie, „chodičky“ a „střílečky“? Proč?
4. Do jaké míry může nahradit hraní na počítači hraní s lidmi?
5. Které počítačové Hry na hrdiny hrajete a proč?
6. Jak často hrajete RPG na počítači ve srovnání s jejich hraním s lidmi? Proč?

Knihy

7. Čím se četba (fantasy, sci-fi ...) knihy liší od hraní hry z téhož žánru? Má něco navíc, postrádá něco?
8. Hrajete či hráli jste tzv. gamebooky? Můžete je porovnat s RPG hranými s lidmi?

D. Další záliby

1. Hrajete LARP (Live-action role playing, Hry na hrdiny naživo)? Jak často a proč?
2. Účastníte se bitev s dřevěnými zbraněmi? Jak často a proč?
3. Děláte historický šerm? Proč?
4. Čtete často knihy z žánru (fantasy atd.) vaší oblíbené hry (her)? Pokud ne, proč?
5. Účastníte se sjezdů hráčů (Gamecony apod.)? Proč?
6. Hrajete Magic: The Gathering nebo jinou kartovou hru? Proč?
7. Věnujete se nějaké jiné činnosti, související s hraním RPG?

E. Hráč

1. Pohlaví
2. Věk
3. Vzdělání
4. Jak dlouho už hrajete Hry na hrdiny?
5. Kdy a kde jste se s Hrami na hrdiny seznámil(a)? Pokud jste začal(a) hrát až později, kdy a proč?
6. S kolika různými skupinami jste hrál(a)? Můžete stručně charakterizovat rozdíly v jejich stylu hraní, byly-li jaké?

7. Byl(a) jste jen hráčem, nebo i Vypravěčem (PJ, DM, GM ...)? V jakém poměru, můžete-li odhadnout?

8. Jak často hrajete? Pokud málo, proč ne častěji?

F. Máte nějaké poznámky k tomuto dotazníku? (Chybí vám zde něco ...)

Jiné

I. Moje zkušenost s tímto hráčem a jeho postavami

II. Dodatečné otázky k respondentovi

III. Shrnutí respondentových odpovědí

8. Bibliografie

Internet

- [01] Wikipedia – the free encyclopedia (history of D&D, wargaming):
http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_and_Dragons
- [02] History of TSR – the creator of the D&D game:
http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp

Monografie a články

1. Berelson, Bernard (1971). Content analysis in communication research (2. vyd.). New York: Hafner Publishing Company.
2. Berne, E. (1992). Jak si lidé hrají. Dialog
3. Borecký, Vladimír (1996). Imaginace a kultura. Praha: Karolinum.
4. Disman, Miroslav (2002). Jak se vyrábí sociologická znalost. Praha: Karolinum.
5. El'konin, D.B. (1983). Psychológia hry. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľství. Předmětem jeho zájmu je hra u dětí, u dospělých ji považuje za vytlačenou uměním a sportem.
6. Goffman, Erving (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. New York : Doubleday Anchor Books.
7. Goleman, Daniel (1997). Emoční inteligence. Praha: Columbus.
8. Hughes, John (1988). Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. Paper presented in Anthropology IV Honours 1988, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University. Online:
http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
9. Huizinga, Johan (1971). Homo ludens. (O původu kultury ve hře). Praha: Mladá fronta.
10. Jaffé, Aniela (2000). Přízraky a zjevení. Psychologický výklad paranormálních jevů. Praha: Portál.
11. Janeček, Petr (2002). Paralelní světy. (kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie). Nepublikovaná bakalářská práce, Univerzita Karlova (Fakulta humanitních studií), Praha.
12. Kamberský, Petr (1994). Prolínání světů. Nepublikovaná bakalářská práce, Univerzita Karlova (Fakulta sociálních věd), Praha.
13. Keller, Jan (1997). Úvod do sociologie. Praha: SLON.
14. Kern, H., Mehlová, Ch., Nolz, H., Peter, M., & Winterspergerová, R. (2000). Přehled psychologie. Praha: Portál.
15. Krajhanzl, Jan (2001a). Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii. Nepublikovaná zápočtová práce pro předmět Základy klinické psychologie, katedra

- psychologie Filosofické fakulty Univerzity Karlovy, Praha. Dostupné též online:
http://studieRPG.unas.cz/krajhanzl_moznosti_vyuziti_rpg_v_psychoterapii.doc
16. Krajhanzl, Jan (2001b). Psychologické aspekty fantasy Role-playing games. Kvantitativní a kvalitativní výzkum. Nepublikovaná seminární práce pro předmět Psychologická metodologie, katedra psychologie Filosofické fakulty Univerzity Karlovy, Praha. Dostupné též online:
http://studieRPG.unas.cz/krajhanzl_psychologicke_aspekty_fantasy_rpg.doc
17. Krajhanzl, Jan (2001c). Fantasy RPG jako sociální fenomén. Nepublikovaná zápočtová práce pro předmět Sociální psychologie, katedra psychologie Filosofické fakulty Univerzity Karlovy, Praha. Dostupné též online:
http://studieRPG.unas.cz/krajhanzl_fantasy_rpg_jako_socialni_fenomen.doc
18. Krajhanzl, Jan (2001d). O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG. Nepublikovaná práce z předmětu Sociální psychologie, katedra psychologie Filosofické fakulty Univerzity Karlovy, Praha. Dostupné též online:
http://studieRPG.unas.cz/krajhanzl_o_cestach_na_zkusenou_1.0.doc
19. Kratochvíl, Stanislav (1997). Základy psychoterapie. Praha: Portál.
20. Křivohlavý, Jaro (2001). Psychologie zdraví. Praha: Portál.
21. Markovová, Tereza (2001). Psychodrama: Souvislost mezi psychologií a divadlem. Nepublikovaná bakalářská práce, Univerzita Karlova (Fakulta humanitních studií), Praha.
22. Mucchielli, Alex (1990). Les jeux de rôles. Vendôme: Presses universitaires de France.
23. Nakonečný, Milan (1996). Motivace lidského chování. Praha: Academia.
24. Nakonečný, Milan (1997). Encyklopedie obecné psychologie (2. vyd.), heslo Představy a fantazie. Praha: Academia.
25. Petrussek, Miloslav (1969). Sociometrie. Praha: Svoboda.
26. Strauss, Anselm & Corbinová, Juliet (1999). Základy kvalitativního výzkumu. Postupy a techniky metody Zakotvené teorie. Boskovice: Albert.
27. Široký, Hugo (pravděpodobně 1968). Nárys psychologie divadla a psychodramatu. Praha: Státní pedagogické nakladatelství Praha.
28. Todorov, Tzvetan (1996). V mezní situaci. Vydala Mladá fronta jako svou 5941. publikaci.
29. Velký sociologický slovník (1996). Praha: Karolinum.
30. Vodňanský, Jan (1997). Chodící papiňák aneb řeči u tabule. (Scénické přednášky a komentáře 1969 - 1994). Praha: Volvox Globator.
31. Vybíral, Zbyněk (2000). Psychologie lidské komunikace. Praha: Portál.
32. Weinberg, G. M. (pravděpodobně 1971). The Psychology of Computer Programming. New York: Van Nostrand Reinhold Comp.

Rozšiřující literatura a zdroje

- Studie RPG – sbírka českých odborných prací o RPG a odkazy na zdroje k tématu. Online: <http://studierpg.unas.cz/>
- Jacobson, D. (1999). Impression Formation in Cyberspace: Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities. Journal of Computer-Mediated Communication [Online], 5(1). Mud Object Oriented + odkazy na jiné zdroje. Online: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>
- Utz, S. (2000). Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds. Journal of Online Behavior [Online], 1(1). Online: <http://www.behavior.net/JOB/v1n1/utz.html>
- Blacow, Glen & Laws, Robin D. Player Types. Online: <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/models/blacow.html>
- Petter Bockman (2002). The Three Way Model. Online: http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html
- The Seven Models Of Roleplay. Online: <http://www.rpg.net/realms/critique/7rpgtypes.html>
- Sources about RPG – rozsáhlá sbírka vědeckých článků a prací ohledně RPG. Online: <http://www.rpg.net/252/quellen/sources.htm>
 - Psychotherapy a RPG – odborný článek psychoanalytika. Online: <http://www.rpgstudies.net/blackmon/dungeons.html>
- Matelly – francouzský policista, který zkoumal potenciální nebezpečné důsledky hraní RPG a napsal na to téma knihu, publikovanou nejspíš roku 1997. Online: <http://perso.wanadoo.fr/matelly/index.html>
- Rilstoneovy články o RPG (budoucnost RPG, RPG a sexismus atd.). Online: <http://www.aslan.demon.co.uk/rpg.htm>
- O anti-RPG hnutí Online: <http://home.earthlink.net/~tad5/antirpg.html>
- Virtuální realita a virtuální osobnosti – sbírka zajímavých článků. Online: <http://www.virtualworldlets.net/Papers/Community/sociology.php>
- LARP FAQ – často kladené dotazy ohledně hraní naživo, obsahuje zajímavé postřehy („*If you ask ten Live Roleplayers a question about Live Roleplaying, you will get twelve different and often contradictory answers. ...*“). Online: <http://www.matalics.org/lrp/larp.htm>
- Mackay, Daniel (2001). The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art. Jefferson: McFarland & Company. Citujme na ukázkou: „*Instead, playing a fantasy role-playing game is much like acting out a scene from a play, movie or book, only without a predefined script. Players take on such roles as wise wizards, noble knights, roguish sellswords, crafty hobbits, greedy dwarves, and anything else one can imagine and the referee allows. The players don't exactly compete; instead, they interact with each other and with the fantasy setting. The game is played orally with no game board, and although the referee usually has a storyline planned for a*

game, much of the action is impromptu. Performance is a major part of role-playing“.