

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií



Hra jako sociální interakce: Kin-ball

Bakalářská práce

Pavel Pešek, Praha 2016

Vedoucí práce:

Mgr. Eliška Pincová

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím literatury a pramenů uvedených v bibliografii. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. A souhlasím s tím, aby byla zpřístupněna všem pro potřeby studia nebo výzkumu.

V Praze dne

.....

Pavel Pešek

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucí své bakalářské práce Mgr. Elišce Pincové za to, že mě seznámila s relativně novým a odlišným typem hry, za její ochotný přístup a hlavně za cenné rady. Dále bych rád poděkoval všem hráčům, kteří mi vyhověli s realizováním rozhovorů a svým přátelům a rodičům za značnou podporu, bez které bych nebyl schopen práci dokončit.

Bibliografický záznam:

PEŠEK, Pavel, 2016. *Hra jako sociální interakce: Kin-ball*. Praha: Karlova univerzita, Fakulta humanitních studií, Studium humanitní vzdělanosti. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Eliška Pincová.

Abstrakt

Bakalářská práce „Hra jako sociální interakce: Kin-ball“ se hlavně soustředí na socializační prvek hry ve sportu se zaměřením na nově vzniklý sport Kin-ball, jehož základním prvkem je nutná spolupráce všech hráčů. V teoretické části se autor snaží popsat všechny důležité pojmy vztahující se ke sportu hlavně ze sociálního úhlu pohledu. Autor si pak za cíl praktické části klade svým výzkumem zjistit, jak sami hráči Kin-ballu reflektují své zapojení do hry, své pocity z hraní a odlišnost tohoto nového sportu od klasických kolektivních míčových her.

Klíčová slova: Hra, sociální interakce, Kin-ball, sport, volný čas

Abstract

The bachelor thesis „Game as a social interaction: The Kin-ball“ deals with the aspect of socialization between players during the game of Kin-ball, which was created just few years ago. The basic rule of this game is the equal cooperation of all its players. In theoretical part the author aims to define the basic terms related to the subject in a social perspective. Practical part analyses the way how players of Kin-ball reflect their contribution to the game, how they feel when they are playing and how they compare Kin-ball with other ball games.

Key words: Game, social interaction, Kin-ball, sport, leisure time

Obsah

1.	ÚVOD.....	8
2.	PROBLEMATIKA A VYMEZENÍ POJMŮ.....	10
2.1	Definice hry	10
2.2	Definice sportu.....	13
2.3	Volný čas	15
2.4	Socializace	17
2.5	Sociální interakce.....	18
2.6	Sociální role	19
3.	SPORT A TEORETICKÉ PERSPEKTIVY	20
3.1	Účast ve sportu.....	21
3.2	Sociální stratifikace ve sportu a sociální exkluze	24
3.3	Sociální inkluze.....	25
3.4	Sociální interakce a socializace ve sportu.....	25
3.5	Sociální skupiny a role jednotlivců ve sportu	27
3.6	Státní výdaje v oblasti sportu v letech 1989 – 2008	28
4.	KIN-BALL.....	29
4.1	Vznik.....	29
4.2	Hřiště a vybavení potřebné ke hře	30
4.3	Základní pravidla Kin-ballu.....	30
4.4	Strategie a taktiky	32
4.5	Kin-ball a sociální inkluze	32
4.6	Vliv věku nebo zkušeností na fyzickou aktivitu v Kin-ballu.....	33
5.	METODY A CÍL VÝZKUMU	35
5.1	Výzkumný problém, výzkumné otázky	35
5.2	Výzkumná strategie	35
5.3	Techniky sběru dat.....	36
5.4	Výběr vzorku, prostředí výzkumu	37
5.5	Hodnocení kvality výzkumu	38
5.6	Etické otázky společenskovedního výzkumu	39
6.	ANALÝZA ROZHOVORŮ S HRÁČI KIN-BALLU.....	41
6.1	Hráči pražského kin-ballového klubu Dingo	41

6.2	Zkušenost s Kin-balem	41
6.3	Zapojení hráčů do hry	42
6.4	Popis průběhu hry	45
6.5	Popis průběhu tréninku	46
6.6	Porovnání Kin-ballu s jinými míčovými hrami	47
7.	ZÁVĚR.....	50
8.	POUŽITÁ LITERATURA.....	53

1. ÚVOD

Předkládaná bakalářská práce má za cíl zhodnotit, jakým způsobem je hra – následně i její odvětví v podobě sportovní činnosti – potřebná jak pro individuální potřeby jedince, tak pro společnost jako celek. Celkový rámeček práce se zaměřuje především na to, jaký vliv má účast jedince ve sportu na využití jeho volného času, jakou roli jedinci v rámci sportovních aktivit zastávají a s jakými úlohami se ztotožňují. Těžištěm práce je Kin-ball, relativně nová sportovní hra, která vznikla ve své původní podobě za účelem boje s obezitou a pro podporu jedincova sebevědomí, které je u obézních osob často velmi nízké. Hlavním aspektem, který tuto sportovní aktivitu odlišuje od jiných míčových her, je rovnoměrné zapojení všech hráčů do hry, které je přímo zakotveno v pravidlech. V rámci sportu jde – navzdory obecnému mínění - o poměrně raritní záležitost a právě tento aspekt umožňuje do sportovní aktivity zahrnout i tělesně a mentálně postižené hráče. Ti tak mají možnost hrát po boku zdravých jedinců jako jejich rovnocenní partneři. V jednom týmu spolu mohou hrát hráči různých věkových kategorií, pohlaví i lidé s rozdílnou fyzickou výkonností. V rámci bakalářské práce jsem si tedy položil otázku, zda systém, který hra v teoretické rovině předkládá, může skutečně fungovat. Navzdory rovnocennému zapojení je hra fyzicky náročná pro každého, kdo se jí účastní – tím v podstatě plní účely, za kterými byla původně v Kanadě vytvořena.

Tato práce je členěná do několika logicky navazujících oddílů. V teoretické části nejprve vymezím pojmy, dotýkající se obecné problematiky hry, sportu a interakcí mezi hráči samotnými. Porovnáám individuální výroky, názory a myšlenky autorů, kteří se popsanou problematikou zabývají na vědecké úrovni. V další části se budu zabývat Kin-balem jako svébytnou hrou, která vznikla – v porovnání s jinými míčovými kolektivními hrami – relativně nedávno a jejíž pravidla se vlastně dosud formují a stále procházejí změnami. Popíši vývoj Kin-ballu, technické i sociální aspekty, které jsou potřebné pro jeho zdárnou realizaci, osvětlím základní pravidla hry a zaměřím se na to, jakým způsobem může zmiňovaná inkluze postižených osob ve skutečnosti vypadat.

Cílem praktické části této práce bylo zejména ověřit to, jak se hra Kin-ball liší od jiných míčových her a zda je v integraci svých hráčů do hry opravdu tak výjimečným sportem, jak o ní šíří její hráči a trenéři. Praktická část vychází z kvalitativního výzkumu a je postavená na polostrukturovaných rozhovorech se samotnými hráči pražského kin-

ballového klubu Dingo, které umožňují zodpovědět mnou formulované výzkumné otázky. Záměrem těchto rozhovorů bylo zjistit, jak se hráči při hraní Kin-ballu cítí z hlediska fyzické aktivity i duševního rozpoložení; zda se cítí být nezbytnou součástí hry, nebo zda naopak vidí sami sebe jako někoho, kdo není pro hru až tak potřebný. V průběhu rozhovorů jsou hráči vyzýváni k celkovému zhodnocení hry, k jejímu porovnání s ostatními míčovými sporty (mají-li s nimi zkušenosti). Ke stejné komparaci pak dochází i při dotazech na kolektiv, jeho fungování a aktivity, odehrávající se mimo hřiště.

Téma předkládané bakalářské práce mě zaujalo zejména proto, že sám mám ke kolektivním sportům poměrně daleko, a mnohdy se jim záměrně vyhýbám. Kin-ball mne však zaujal hned z několika důvodů – hra je hodnocena takřka bez výjimky pozitivně a je prostoupena entusiasmem hráčů i lidí, kteří ji v tuzemských podmínkách pořádají. Mou zvědavost ještě znásobil fakt, že oblast Kin-ballu zatím nebyla (mimo oficiálních příruček a pravidel) povšimnuta vědci z oblasti společenských věd. To ve mně probudilo zájem prozkoumat téma do hloubky a dozvědět se o něm co možná nejvíce.

2. PROBLEMATIKA A VYMEZENÍ POJMŮ

V následující kapitole si беру za cíl vysvětlit nejdůležitější pojmy použité v této práci, představit její hlavní problémy a položit tak teoretický základ potřebný k mému výzkumnému problému.

2.1 Definice hry

Johan Huizinga ve třicátých letech uvažoval nad tím, že vhodnějším označením pro lidský druh je člověk hrající – *homo ludens* (2000). Člověk v historii dokázal stvořit mnohé, ale za vším tím, co se mu podařilo vytvořit, stojí hra. Hra ale není něco, co bychom dokázali racionálně popřít, dokonce ani není nic typicky lidského, protože přece i zvířata si hrají. „*Fakt hry existuje očividně jak ve světě zvířat, tak i ve světě lidí. Nemůže mít tedy souvislost s racionalitou, protože rozumové založení by ji omezilo na svět lidí. Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury, na žádnou formu světového názoru. Každá myslící bytost si dokáže ihned představit skutečnost hry, hraní, jako něco samostatného, specifického, a to tehdy, jestliže její jazyk pro to nemá obecný termín. Hru není možno popřít. Téměř všechna abstrakta můžeme popřít: právo, krásu, pravdu, dobro, ducha, boha! Vážnost můžeme popřít, hru nikoli.*“ (Huizinga, 2000, str. 12). Když se řekne slovo „hra“, každému okamžitě vyvstane na mysli zábava. Huizinga ale upozorňuje na to, že hra může být stejně tak i vážná – vždyť i hru hrajeme se vši vážností! Z toho důvodu se Huizinga domnívá, že hra je postavená nad vážnost, protože ji do sebe dokáže obsáhnout. Hru definuje následovně: „*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.*“ (Huizinga, 2000, str. 24 – 25).

Každé kultuře je v jejích počátečních fázích vlastní hravost, téměř jakákoliv část kultury vznikala právě ve hře. Jak už bylo zmíněno, hra je něco všem bytostem společného, něco, co zasahuje a ovlivňuje téměř všechna naše jednání, a stojí za každým tvůrčím procesem. „*Kultura se nerodí jako hra, ani ze hry, spíše ve hře.*“ (Huizinga,

2000, str. 108). Je protkána celou naší historií a spojuje úplně všechny bez výjimky. Huizinga (2000) se snaží poukázat na přítomnost herního faktoru ve všech obdobích, od starověku a agonálního ideálu počínaje, přes herní prvky baroka, viditelné například v oblíbenosti paruk, a dále rokoka v podobě státnictví, intrik a dobrodružství, až po devatenácté století, ke kterému je ale poměrně skeptický, protože tehdejší společnost nabyla na vážnosti, a herní prvek začal ustupovat do pozadí. I přes jeho postupnou absenci se ve společnosti začalo stále více uplatňovat jakési odvětví hry – sport. K němu je ale Huizinga také poměrně skeptický, protože s takovouto disciplinovaností hry se z doposud známého herního obsahu vytrácí jakási jednota – už jen hráči, kteří se dělí na profesionály a amatéry postrádají smysl původního herního charakteru. Sport tedy ztratil spojitost se strukturou společnosti a stal se tak svou vlastní sférou.

Nejznámější klasifikaci her provedl na konci padesátých let dvacátého století Roger Caillois ve svém díle *Hry a lidé*. Podle něj je vše, co má jakousi povahu přeludu nebo záhady, hře blízké. Tvrdí, že k povaze hry patří zejména to, že nevytváří žádné hodnoty ani žádné dílo, je svobodná a dobrovolná a každý hráč proto musí mít volnost ze hry kdykoliv odejít. Podstatný pro ni je ale i herní prostor nebo i riziko nezdaru. Jeho základními kategoriemi jsou (1998):

Agon – což je skupina her, která se projevuje ve formě soutěže nebo zápasu, kde jsou vytvořeny rovné šance pro všechny soupeře. Agonální hry se dělí na *tělesné střety* a *intelektuální hry* (ať už jde o fotbal, Kin-ball, kulečnick nebo třeba šachy). Počítá se s tím, že první tah ve hře obvykle přináší výhodu, ale ta je v rámci hry kompenzována (např. střídáním).

Alea – kde při těchto hrách nezáleží na hráči, ale na náhodě (čemuž už napovídá i latinský název, který v překladu znamená hru v kostky). Podstatou aleálních her je to, že hráč nemá na jejich výsledek sebemenší vliv – vzdává se tedy vlastní vůle a odevzdává se osudu.

Mimikry – pro tento typ her je podstatná akceptace iluzí, hráč předstírá, že věří (a přesvědčuje o tom i druhé), že je něčím nebo někým jiným. Jedním z příkladů her na „něco“, kdy je důležitým aspektem představa „jako by“ jsou například dětské hry, kdy si děti hrají na doktory, maminky, prodavače apod.

Ilinx – zahrnuje hry, pro které je zásadní, že se jedinci na nějakou dobu snaží potlačit své vnímání a vnútit tak svému vědomí určitý druh slasti, kterou jim působí vyvolaný zmatek. Hra se totiž odehrává v určité křeči, transu nebo omámení, které vytlačuje realitu. Ve skutečnosti se s takovými hrami setkáváme, když navštěvujeme například poutě, děláme akrobacii apod.

Pro toto rozdělení her je ale důležité, že se hry mohou vzájemně propojovat. Jako příklad je možné uvést propojení agonální hry s aleou, která je pozorovatelná například v pokeru – hráčům jsou karty sice rozdány nehledě na jejich vůli, ale to, co s nimi dokáží zahrát, již záleží na jejich schopnosti, kterou lze dokonce i vytrénovat nebo naučit. Pro Cailloise není ale na rozdíl od Huizingy nutná přítomnost pravidel ve hře. Upozorňuje na skutečnost, že hry „jako by“ (hry v mimikry) mohou prvek pravidel postrádat. Pravidla tu zastupuje právě výše zmíněné „jako by“. Caillois pak dále v definici hry vnímá fikci jako velmi podstatný aspekt hry (1998).

Čechák s Linhartem definují hru jako jednání, které nějakým způsobem vybočuje z životních stereotypů a probíhá podle předem stanovených pravidel. Podstatné pro hru je podle nich také to, že není bezobsažná a ovlivňuje jak její účastníky, tak i pozorovatele, čímž se jí dostává socializační funkce. Oba autoři tuto schopnost považují za velmi důležitou a to zejména u malých dětí, pro které hra vytváří možnost se rozvinout jak psychicky, fyzicky, ale i společensky (Čechák a Linhart, 1986). Podle Finka (1992) je hra formou lidského společenství. Aby skutečně mohlo jít o hru, je třeba minimálně jednoho hráče a nějakých pravidel. Lidé hrají všechno – lásku, smrt, práci, skutečnost, ale i hru. Zájem o hru a sport je podle něj lékem proti civilizačním škodám, a je vychvalován jako života obnovující a omlazující síla. Berne (1970) považuje hraní her z jiné perspektivy spíše jako společenskou činnost, kde jsou důležité hlavně projevy chování, vztahy mezi jedinci a přenosy, které pak vedou k jasně definovanému předem známému výsledku, který mnohdy vůbec nemusí mít nic společného se zábavou. Hra podle Dokulila (2006) není ale ve velké míře dostupná všem, protože je přímo závislá na volném čase jedinců. Zejména u dospělých lidí znázorňuje jakýsi jeho přebytek, který si ne každý může dovolit. Čím je ale ve hře člověk zkušenější, tím větší má šanci na úspěšnost. A ačkoliv si to mnohdy neuvědomujeme, je to právě hra, která nás všechny spojuje. My všichni si totiž hrajeme, ať už jako děti, nebo jako dospělí (Sokol, 2006). To, co ze hry dělá takový fenomén je podle něj pravděpodobnost, že hra je jakýmsi zrcadlem života. Jejím

účastníkům simuluje skutečný život a funguje jako uměle vytvořený model světa. V kolektivních hrách se pak hráči snaží vzájemně kooperovat, jak tomu je i v životě, a hra je tak učí přijímat nové zkušenosti. Pravidla hry a soudcovství jsou ale hlavním odlišením od skutečného světa, protože si kladou za cíl co největší spravedlnost. Byla to podle něj ale právě hra, která lidem ukázala, že pravidla jsou vlastně tím hlavním článkem, který má za následek její dobrý průběh. Lidé se nakonec odvážili prvky hry, jakými jsou pravidla a nestranní soudcové, prosadit do reálného života (Sokol, 2006).

Jsou to ale právě pravidla hry, která nás učí svobodě. I přesto, že se může na první pohled zdát, že pravidla naši svobodu omezují a „zakazují“ člověku jednat takovým způsobem, jaký uzná za vhodné, není tomu tak. Pravidla totiž vytváří stejné možnosti pro obě strany, a to tím způsobem, aby nebyla narušena *ničí* svoboda. Takový střet svobod a toleranci nepřátel považuje Sokol (2010) za ještě důležitější, než samotné vítězství. K tomu, aby mohla být svoboda rozhodování naplněna je potřeba podle Libora Prudkého splnit několik podmínek: jakýsi *princip vzdělanosti*, ve kterém by si jedinec měl uvědomit své vlastní potřeby; *princip bohatství a diferenciaci*, kde mají dostatečně vzdělaní jedinci možnost výběru z různých šancí; *princip rovnosti*, který k nabídce těchto šancí přidává i rovnost jedinců; *princip odpovědnosti*, kde jedinci za své skutky přejímají odpovědnost; *princip solidarity*, ve kterém je nutnost podpory šancí pro ostatní, protože výběrem jedince repertoár ostatních zúžil (Prudký, 2014).

2.2 Definice sportu

Kolektivní sporty, jakožto *agonální* soupeřivé hry jsou nedílnou součástí naší společnosti. Už staří Řekové sport považovali za nadměru důležitý. Dobrým příkladem je vzhled zakládaných měst, kde vedle divadla vystavovali i stadion. Už tehdy byl sport nástrojem k socializaci a uvědomění si společné a velmi hluboké jednoty. Řekové ze všech měst se každý čtvrtý rok shromažďovali, aby poměřili své síly v Olympijských hrách. Flacelière dokonce tvrdí, že neváhali pro své vítěze strhnout část svých hradeb, aby mohli domů vejít branou, kterou nikdo jiný do té doby neprošel. Řečtí sportovci nebyli oslavováni jen pro svůj úspěch, ale i pro ideál krásy. Stejně jako jejich výkony, měla i péče o tělo velký význam. Řecká gymnastika byla spojena s hrou na písku a nahými těly atletů natřených olejem (Flacelière, 1981). V dnešní době sice sportovce

oslavujeme podobným způsobem, nicméně komercializace sportu z nich vytvořila loutky pro zdroj dalších příjmů. Miloš Dokulil (2006) je toho názoru, že bez medializace sportovních událostí by klesal i příjem sportovců.

Ilustrovaný encyklopedický slovník z roku 1982 charakterizuje sport jako pohybovou činnost soutěžního charakteru, která se zejména značí svou snahou o nejlepší tělesný výkon a touhou (za předpokladu platných pravidel) porazit soupeře (Ilustrovaný encyklopedický slovník, svazek 3, 1982, str. 383). Huizinga proto sport razantně odděluje od hry, se kterou podle něj již nemá tolik společného. Podstatou jeho odklonu je podle něj primárně fakt, že jeho pravidla se stále zpřísňují a výkony hráčů se snaží být stále lepší a lepší. „*Toto pojetí je přímo protichůdné běžnému veřejnému mínění, které označuje sport v naší kultuře za herní prvek nejvyššího stupně. Tím sport v žádném případě není, neboť právě nejlepší část své herní náplně ztratil. Hra se stala příliš vážnou, herní nálada z ní více nebo méně vymizela.*“ (Huizinga, 2000, str. 247 – 268). Slepíčková pak zdůrazňuje, že existuje ještě jiný přístup, který ve sportu nevidí jenom soutěžní charakter, nýbrž ho bere i jako zábavu, případně i jako jakousi formu rekreace. Konkrétně hovoří o Evropské chartě sportu, která byla přijata v roce 1992 a důrazně mezi sport začleňuje všechny činnosti posilující kondici, společenské vztahy mezi jedinci, ale i zdokonalování sportovců v dosahování výsledků (Slepíčková, 2005).

Pro mou práci je zejména důležité vymezení sportu jako takového. Ten se může dělit podle období, prostředí, ve kterém je pěstován nebo podle počtu osob, které se ho účastní. Jde buď o sport kolektivní, nebo individuální. Smyslem jeho vykonávání je buď sport rekreační, výkonnostní nebo profesionální (Flemer a Valjent, 2009).

S tímto rozdělením sportu souhlasí i Slepíčková (2005) a dále upozorňuje na to, že vrcholový a výkonnostní sport je nejen závislý na pravidelné účasti v soutěžích, ale vedle toho také ve sportovních organizacích, což se u rekreačního sportu nepředpokládá. Vrcholový sport už se liší jen tím, že je ve většině případů zároveň i sportem profesionálním, což znamená, že je pro účastníka i zdrojem jeho obživy. Celkově sport rozlišuje podle motivace na: sport *elitní*, který jak už bylo zmíněno motivuje jedince k dosažení nejlepšího možného výsledku a nabývá převážně profesionálního charakteru, *soutěživý klubový sport*, kdy je účast ve sportu vázána zejména na sportovní kluby a federace, a funguje v něm směs různých motivů, *rekreační sport*, jehož znaky jsou

zejména relaxace, zdraví nebo společenské kontakty, *fitness sport*, jehož účelem je pěstování tělesné zdatnosti, *rizikový a dobrodružný sport*, který je vyhledáván hlavně za dobrodružstvím a napětím, většinou je ale na rozdíl od dalších sportů finančně nákladný, *požitkářský sport*, kde je hlavním cílem dosažení exkluzivní zábavy a potěšení, často také souvisí s působností v cestovním ruchu a *sport kosmetický*, který se zaměřuje hlavně na vzhled (masáže, solária apod.). Co je ale pro tuto práci klíčové, je pojem „masový sport“, čímž se myslí sportovní události, které mají zapojit co možná nejvíce lidí za účelem posílení jejich kondice, zdravotního stavu nebo jen zdatnosti (jako tomu bylo při vzniku Kin-ballu, viz kapitola 4), (Slepičková, 2005).

Propojenost mezi sportem a společností je doopravdy velmi úzká. Skotský profesor Grant Jarvie se domnívá, že pokud porozumíme sportu sociologicky, může nám to pomoci lépe porozumět jedinci jako takovému, anebo jeho zkušenosti se sportem, která se navíc charakterizuje svou provázaností s širšími veřejnými záležitostmi (Jarvie, 2006) a sport tak může ovlivňovat i dění ve společnosti. Proto jsem se rozhodl se mu věnovat hlouběji v celé následující kapitole.

2.3 Volný čas

I přesto, že je hra podle některých autorů uvedených výše odrazem společnosti nebo jí dokonce předchází, čas je pro ni hlavním aspektem. Mimo profesionálního sportu si k němu bez volného času nalezne cestu jen velmi málo lidí, proto se stává pro některé jedince exkluzivním. Co si ale pod pojmem *volný čas* představit? Slepičková ho definuje následovně: „*Volný čas lze v souhrnu definovat jako dobu, časový prostor, v němž jedinec nemá žádné povinnosti vůči sobě ani druhým lidem a v němž se pouze na základě svého vlastního svobodného rozhodnutí věnuje vybraným činnostem. Tyto činnosti ho baví, přinášejí mu radost a uspokojení a nejsou zdrojem trvalých obav či pocitů úzkosti.*“ (Slepičková, 2005, str. 14).

Slepičková (2005) pro charakteristiku volného času zvolila následující perspektivy, které se snaží hledět na volný čas z pohledu sportu a ukazují, co vlastně volný čas značí:

- **Svoboda a protiklad práce**

Volný čas tu v podstatě reprezentuje opak práce, kdy má jedinec sám možnost volby se rozhodnout, jakým způsobem ho využije ke svému prospěchu. Právě možnost volby zaručuje jedinci jakousi formu svobody při rozhodování a náplni tohoto volna.

- **Volný čas jako časový prostor**

V této perspektivě je volný čas omezen biologickými a pracovními nezbytnostmi, teprve po jejich uspokojení má jedinec svobodnou volbu se rozhodnout, jakým způsobem bude volný čas trávit. Prioritně se ale hledí na možnost zábavy.

- **Volný čas jako forma činnosti**

Předpokládá se, že se člověk oprostí od každodenních všedností, jakými jsou pracovní povinnosti, ale i povinnosti v rodině a věnuje se zejména věcem, které mu pomáhají se osobnostně rozvinout. Hlavní rozdíl, který tuto perspektivu odlišuje od předešlého přístupu, je ale fakt, že by jedinec měl provádět nějakou aktivitu.

- **Volný čas jako symbol sociálního postavení**

I přes to, že se moderní společnost oprostila od neměnného rozdělení lidu do tříd, je i v dnešní době kvalita volného času z větší části úměrná sociálnímu postavení. Lidé z bohatších vrstev mohou volný čas využít daleko kvalitněji, než lidé, kteří na něj musí vydělávat kupříkladu i přesčasy.

- **Volný čas jako prostředek sociální pomoci**

Volný čas v tomto přístupu představuje uspokojení, které lidem pomáhá uniknout z nepříznivých nebo složitých životních podmínek (nebo je minimálně zmírnit). Dochází k lepšímu uspokojení, zábavě, ale hlavně k seberealizaci.

- **Volný čas jako funkce sociální skupiny**

Jedinec vyhledává sociální skupiny jemu blízké a s nimi svůj volný čas tráví. Dochází tak k sociálnímu užitku. Podmínkou jsou například podobné zájmy jedinců, chování skupiny ve volném čase nebo faktory jakými je věk, rodina, bydliště, pohlaví, škola apod.

Tvrdí také, že volný čas zastává úkoly, které následně rozdělila do tří skupin – instrumentální, kdy má jedinec nárok na to si odpočinout, humanizační, kdy dochází hlavně k edukativní a socializační funkci a zábavný úkol, který jedincům dává prostor se oprostít od povinností a problémů, aby se mohli věnovat svým zájmům nebo zálibám (Slepičková, 2005).

Čechák a Linhart jsou toho názoru, že k tomu, abychom *volný čas* mohli charakterizovat, záleží na mnoha okolnostech. Těmi myslí zejména koncepci způsobu života ve společnosti, ve které jedinec žije, stejně tak třídu, vrstvu nebo sociální skupinu. Podobně i formy využívání volného času se podle nich odlišují. Celkově ale volný čas charakterizují jako svobodnou činnost, kdy jedinec není pod tlakem práce nebo jiného vnějšího cíle. V praxi to znamená množství času, které této definici odpovídá (Čechák a Linhart, 1986).

Všichni autoři se shodují na tom, že volný čas je opakem k povinnostem a představuje jakousi svobodu jedince. Rozhodnutí, jak s volným časem jedinec naloží je určeno převážně jemu.

2.4 Socializace

Berger a Luckmann socializaci rozdělují na *primární* a *sekundární*. V primární socializaci jsou pro dítě důležitým aspektem jeho rodiče, nebo jiní lidé, díky kterým pak dítě za silné emocionální vazby přejímá jejich vlivy na svět. Primární socializace je proto nezbytná pro sekundární socializaci, protože se v ní jedinec stává členem společnosti, osvojuje si role druhých a začíná chápat a poznávat sebe sama. V sekundární socializaci se již člen společnosti dostává do oblastí objektivního světa (nebo subsvětů), kde přejímá dokonce i určitou terminologii – což je pro tuto práci klíčové – a uvědomuje si, že na rozdíl od primární socializace si může sekundární socializaci odmyslet (Berger a Luckmann, 1999).

Socializace je v rámci sociální psychologie charakterizována jako osvojování si základních kulturních prvků a návyků, nejdůležitější je v dětském věku, kdy si dítě osvojuje například řeč. V podstatě jde o způsob sociálního učení, kdy jsou hlavními aktéry v rolích „učitelů“ rodiče, kteří s dítětem interagují – pro tuto skutečnost funguje pojem *primární socializace*. Nakonečný dále osobnost člověka obecně definuje jako

produkt socializace, tedy jako výsledek sociálních zkušeností. V dospělosti pak socializaci přejímají média, náboženství, styky s lidmi, různé organizace a jejich následný vliv na jedince (Nakonečný, 1999).

„Ze sociálně psychologického a sociologického hlediska je proces osvojování a internalizace kultury dané společnosti, jejích vzorů chování, norem, hodnot, potřeb a technik sociální interakce. Výsledkem socializace není jen ovládnutí základních rysů kultury společnosti, její morálky, ideologie, techniky, ale také vytvoření určitého typu osobnosti, senzitivity, charakteru. Socializace nemůže adekvátně proběhnout bez aktivity jedince, přičemž realizace společenských rolí je nezbytnou podmínkou osvojení si kultury a společenských norem.“ (Čechák a Linhart, 1986).

Podle Giddense (2013) je socializace důležitá u dětí, ale jedinec se jí nevyhne ani v dospělosti, není totiž možné se bránit sociální interakci, která je základním prvkem socializačních procesů.

Socializace je tedy v lidském životě velmi důležitým aspektem, nejenže nás učí stát se členy společnosti v závislosti na její kultuře a jejích normách, ale zároveň nás provází celým naším životem a také může ovládat i naše rozhodnutí.

2.5 Sociální interakce

Sociální interakci nemusíme ani postřehnout, ale jsme její součástí téměř vždy. Čechák a Linhart ji popisují jako vzájemné vytváření hodnot v určité činnosti a jako její primární rys považují zejména vzájemné působení a ovlivňování jedinců. Je podle nich zřejmá i ve sportu, kdy dokonce dochází k jejímu modelovému příkladu, hráči proti sobě na jedné straně soupeří, na druhé mezi sebou spolupracují. Hlavním předpokladem jsou pro ni i mimo jiné sociální role, které jedinci v dané skupině zastávají (Čechák a Linhart, 1986). Giddens (2013) uvádí, že sociální interakce je pro sociologii velmi důležitá, což dokládá i na třech důvodech:

- 1) Můžeme se díky ní dozvědět více o sobě, jakožto o bytosti, a to především díky neustálému kontaktu s druhými lidmi. Dokonce tvrdí, že naše životy jsou organizovány opakováním určitých vzorců a pravidelnostmi.

- 2) Sociální interakce má na svědomí i vytváření reality, ve které se jako jedinci vyskytujeme. Tu ovlivňujeme například sociálními rolemi, normami, ale i naším očekáváním.
- 3) Interakce mezi jedinci pomáhá osvětlovat i rozsáhlé sociální systémy a instituce, které vychází z určitých a již zaběhlých vzorců. Nejde vyloženě o interakci mezi dvěma jedinci, ale mezi větším počtem těchto interakcí.

Sociální psychologie mluví o povaze člověka jako o produktu interakce biologických, ale i kulturních činitelů. Nepovažuje ale sociální interakci za něco typicky lidského, protože jsou jí schopna i zvířata. Jako důkaz považuje sexuální interakci, která má nepochybně biologické základy v rozmnožovacím účelu. Na rozdíl od zvířat se ale lidé drží určitých norem, které se v různých kulturách liší (Nakonečný, 1999).

2.6 Sociální role

Role jsou charakterizovány jako předpoklady nebo sociálně definovaná očekávání, která naplňuje konkrétní osoba s určitým sociálním statutem (Giddens, 2013). V životě ale člověk nehraje jen jednu konkrétní roli, může jich zastávat hned několik. Sociální role mohou být *celoživotní*, kdy jedince rozdělujeme podle pohlaví na muže nebo ženu, *středně dlouhé*, ve které je jedinec po určitou dobu života (například dítě nebo role otce) a *krátkodobé*, které netrvají příliš dlouho, lidé je zastávají, například když jsou nemocní. Jedinec se ale s rolí nemusí ztotožnit a může ji odmítnout (Čechák a Linhart, 1986). Berger pod pojmem role vidí typizovanou odpověď na typizované očekávání společnosti, která jedinci poskytuje jakýsi scénář. Role pak s sebou nesou vedle jednání i emoce nebo postoje jedinců, a člověk se ve většině případů stává tím, co hraje (Berger, 2003).

3. SPORT A TEORETICKÉ PERSPEKTIVY

„Sport v první řadě obsahuje sociální a kulturní atributy. To umožňuje, aby se sport a jeho mnohostranné sociální, kulturní i ekonomické souvislosti staly předmětem sociologické analýzy.“ (Čechák a Linhart, 1986, str. 11).

V této kapitole bych se rád věnoval sportu jako takovému s ohledem na pojmy vysvětlené v předchozí kapitole. Rád bych se pokusil rozebrat všechny pro mou práci klíčové psychologické a sociologické aspekty, které se sportem a interakcí v něm úzce souvisí.

- **Pohled funkcionalismu**

Funkcionalismus je jednou z nejstarších teoretických perspektiv sociologie a antropologie (Coakley a Dunning, 2000). Funkcionalistické perspektivy jsou zpravidla založené na představě, že společenským akcím můžeme nejlépe porozumět z hlediska funkce, kterou vykonávají. Hlavní otázkou funkcionalistické perspektivy ohledně sportu je porozumění tomu, jaká je ve skutečnosti funkce sportu jako sociální instituce. Grant Jarvie dále zmiňuje několik potenciálních funkcí sportu. Mezi nimi je podle Christophera Stevensona *socio-emocionální funkce*, která se snaží napomoci k udržení sociálně-psychologické stability; pak také zejména *socializační funkce*, která ve sportu přispívá hlavně ke vštěpování kulturních vír nebo norem; další funkcí je ale i *integrační funkce*, která se snaží o rovnoměrné začleňování jedinců ale i skupin do hry; *politická funkce* pak sport využívá ke svým ideologickým záměrům; a konečně, zdrojem vzestupné sociální mobility je *funkce sociální mobility* (Jarvie, 2006). Z pohledu makro-funkcionalismu lze sport považovat za odraz celé společnosti včetně vztahů k dalším institucím. Naopak perspektiva mikro-funkcionalismu se zaměřuje přímo na sportovní skupiny nebo sociální systémy (Coakley a Dunning, 2000).

- **Symbolický interakcionismus**

Jeho hlavním cílem je zaměřování se na konkrétní interakce mezi členy společnosti za pomoci symbolů a hlavně jazyka (Giddens, 2013). Z pohledu symbolického interakcionismu na sport mohou sociologové studovat zejména životní zkušenosti hráčů (ať už jde o fotbal, basketbal nebo jiné sporty) se sportem, mohou sledovat společné rysy u těchto skupin, nebo i to, jak se hráči vypořádávají například se

ztrátou jejich společenských statusů. Mezi základní otázky patří zejména to, jak sport vnímají sami hráči, jak se díky sportu ovlivnily identity hráčů, jak byly ovlivněny jejich emoce díky interakci s ostatními hráči nebo jaké společné vzorce sporty v komunikaci vytváří (Jarvie, 2006).

- **Feminismus a sport**

„Feministické perspektivy v sociologii zdůrazňují klíčový význam genderu při analyzování sociálního světa. Rozmanitost feministických názorů znesnadňuje jakékoliv generalizování, lze ale prohlásit, že se ve značné míře shodují na tom, že vědění je integrálně spojeno s otázkami pohlaví a genderu. Poněvadž muži a ženy mají odlišné zkušenosti a pohlížejí na svět z rozdílných perspektiv, nekonstruuji své porozumění světu identickým způsobem.“ (Giddens, 2013, str. 98 – 99).

Sport se právě kvůli své fyzické námaze otevírá genderovým otázkám a ideologiím. Feministické teorie by pak kladly otázky zabývající se hlavně genderovými vztahy ve sportech, došlo by k diskusi ohledně zapojení žen ve sportech nebo i v otázkách, jak jsou sportovkyně například prezentovány v médiích (Jarvie, 2006).

- **Rasismus, etnicita a sport**

Rasa je podle Giddense soubor sociálních vztahů umožňujících na základě biologicky určených rysů vymezit jedince nebo skupiny a přiřadit jim nejrůznější atributy nebo kompetence. Rasismus charakterizuje jako přiřádání charakteristik nadřazenosti nebo podřazenosti (formou předsudku) populacím sdílejícím konkrétní tělesné rysy. Naopak etnicita odlišuje jedince nebo skupiny sdílející společné identity od ostatních kulturními hodnotami nebo normami (Giddens, 2013). V tomto případě sociologie zkoumá, do jaké míry rasismus a etnicita ve sportu přispívá k politice sociální exkluze, co obnáší začleňování těchto skupin ve sportu, nebo jakou roli hraje barva pleti a jak přímo ovlivňuje sportovce. V konečném případě zkoumá to, jak sport ovlivňuje stereotypy i předsudky ohledně etnických nebo rasových menšin (Jarvie, 2006).

3.1 Účast ve sportu

Kritéria účasti ve sportu se různí, ale Slepíčková vyzdvihuje trendy, které se v účasti ve sportech objevují nejčastěji. Za hlavní trendy považuje věk, pohlaví, to, o jaký

sport konkrétně jde, členství v organizacích, účast v soutěžích, lokalitu, ve které se sport odehrává, sociální postavení jedinců, ale i vzdělání.

Co se týče účasti ve sportu z hlediska věku, dochází ke snižování účasti s jeho narůstáním. Stejně tak platí, že muži se sportů účastní více, než ženy. Muži ale vyhledávají náročnější sporty, zatímco ženy mají tendence vyhledávat sporty z hlavně kosmetických důvodů. U jedinců žijících ve městech je pravděpodobnější, že se budou věnovat sportu častěji, než jedinci žijící na vesnicích. Jelikož účast ve sportech, jak už bylo řečeno dříve, závisí na způsobu trávení volného času, je pravděpodobnější, že lidé s vyšším sociálním statutem se budou sportů účastnit více, než lidé s nižším sociálním statutem (Slepičková, 2005).

Pro sport dále Slepičková (2005) rozebírá vnější (ovlivnitelné) faktory, které hrají roli v účasti ve sportovních aktivitách:

- **Znalost sportu**

Předpokladem pro účast v konkrétním sportu je základní povědomí o tom, o jaký sport se jedná, zejména jde pak o znalost pravidel a náplň sportovní činnosti. Pravděpodobnost toho, že by se jedinec chtěl účastnit sportu, o kterém by neměl žádné povědomí, je velmi malá.

- **Postoj ke sportu**

Postoj jedince ke sportu může snadno ovlivňovat společenské prostředí, ve kterém se jedinec nachází. To, že je ale postoj ke sportu pozitivní ještě nemusí znamenat, že se mu jedinci aktivně věnují.

- **Motivace**

K tomu, aby se jedinec sportu věnoval aktivně, je zapotřebí motivačních impulsů. Ty se dělí na *vnitřní impulsy*, kdy motivace vychází ze základních potřeb jedinců, a to především v podobě potřeby sociálního kontaktu, a na *vnější stimuly*, pro které je typická iniciativa z jedinceva okolí. Ve většině případů tuto iniciativu reprezentují už rodiče v útlém věku dítěte nebo pozdějším věku i kamarádi, či trenér.

- **Kontakt se sportem**

Stejně důležitým faktorem pro účast ve sportu je ale například i kontaktní osoba, se kterou se jedinec ve sportu setkává. Pokud bude totiž tato osoba v zájmu o sport vyvolávat negativní emoce, je pravděpodobné, že se tento postoj vztáhne i na sport jako takový.

- **Příležitost**

Příležitost pak představuje možnost se vybraného sportu vůbec účastnit. Záleží na tom, zda má například daný sportovní klub volná místa, nebo také na tom, jestli je v jedincově okolí někdo, s kým sdílí podobné zájmy.

- **Sociální image sportu**

Při výběru účasti ve sportu se jedinec také rozhoduje podle toho, který sport je pro něj atraktivnější nebo podle toho, jak na něj nahlíží společnost. Ovlivňovat jedince mohou sporty, které jsou prezentovány například v kulturním světě nebo ty, ve kterých působí jako lákadla vysoké finanční zisky.

- **Přístup k zařízením**

Absence zařízení, která jsou podmínkou pro sportovní činnost, může mít za následek překážku ve sportování. To platí ale i pro opačný případ, kdy prostory nutné ke sportovním činnostem samy vznikají. Například zamrzlá vodní plocha, na které jedinci mohou bruslit.

- **Volný čas**

Jak už bylo zmíněno, volný čas hraje nezbytnou roli v účasti ve sportovních aktivitách. Zpravidla platí fakt, že čím více má jedinec volného času, tím je vyšší pravděpodobnost, že by se mohl účastnit sportovních činností.

- **Náklady na sport**

Náklady na sport se rozumí hlavně finanční dostupnost pro velké množství lidí. S tím souvisí i finanční dostupnost sportovního vybavení, financování provozu a údržby tělovýchovných zařízení, ceny vstupenek nebo i možnosti dopravy ke sportovištím.

3.2 Sociální stratifikace ve sportu a sociální exkluze

Sociální stratifikace je definována jako nerovnost mezi skupinami ve společnosti z materiálního hlediska. Giddens (2013) jako nejvýraznější formu stratifikace vidí třídní uspořádání. Sociální stratifikace ale nemusí být vždy nerovnost ekonomická, může jít také o nerovnosti genderové, třídní, etnické, věkové, náboženské nebo nerovnosti způsobené odlišnou sexuální orientací. Důsledkem sociální stratifikace pak je sociální exkluze (Slepičková a Slepička, 2011). S procesem sociálního vyloučení (exkluze) se setkáváme téměř ve všech společnostech (Mareš a Sirovátka, 2008). Tím, že jde o poměrně široké téma, které se dotýká mnoha sfér, je možné ho aplikovat i na sport, který jak již bylo zmíněno v definici sportu, je úzce spjatý se společností. Sociální vyloučení ale nemusí být následkem vyloučení jedince společností. V některých případech, jakým je v tomto případě sport, se může jedinec sám dobrovolně rozhodnout, že se nezúčastní, tedy zvolí své vlastní vyloučení (Giddens, 2013). *„Dobrovolné odloučení může být prostředkem posilování identity a soudržnosti v sociálním prostředí, které je vůči dané komunitě nepřátelské, nebo je jako nepřátelské vnímáno. Ať již proto, že v něm dochází k diskriminaci členů komunity, kteří jsou vystaveni projevům nepřátelství či opovržení (pasivní dobrovolné odloučení jako resignace na integraci), nebo proto, že jsou v něm vystaveni pokušení a mohou zde ztratit svoji původní náboženskou, etnickou nebo kulturní identitu (aktivní dobrovolné odloučení jako odmítnutí integrace).“* (Mareš a Sirovátka, 2008, str. 16).

Slepičkovi se domnívají, že za sociální stratifikaci v nynějším sportu a volbě sportovních činností mohou narůstající sociální rozdíly mezi jedinci. Stratifikace ještě více nabývá na důležitosti s komercializací sportovních činností, a to nejen u elitního sportu, ale dokonce i u volnočasového. Přiklání se k tomu, že za exkluzi ve sportu mohou zejména ekonomické možnosti jedinců, ale nevyklučují fakt, že mnohdy existují další důležitější statusové charakteristiky, které mohou mít za následek vyloučení jedinců ze sportovních činností (Slepičková a Slepička, 2011). V české společnosti jsou nejvíce ve sportovních činnostech znevýhodňováni nezaměstnaní, lidé dělnických profesí, lidé se základním vzděláním, chudí, ženy v domácnosti, důchodci, dívky středoškolačky (ale ne gymnazistky) a adolescenti dojíždějící do škol. Slepičkovi ale poukazují na fakt, že etnikum a tělesný nebo mentální hendikep podmiňující sociální vyloučení nebyl v jejich

výzkumu zaznamenán. Domnívají se, že na rozdíl od jiných zahraničních výzkumů není v české společnosti kulturní prostředí tolik pestré z etnického hlediska jako v jiných zemích. Co se týče skupin hendikepovaných, nebyli v jimi sledovaných souborech zastoupeni (Slepičková a Slepička, 2011).

3.3 Sociální inkluze

Sociální vyloučení v sobě nese i svůj opak, jakým je sociální začleňování (inkluze), kdy jde o snahy podpořit skupiny jedinců, které jsou nějakým způsobem marginalizovány (Giddens, 2013). Vzhledem k tomu, že je sociální exkluze velmi rozsáhlá, je sociální inkluze pro společnost velmi důležitá. I přes to, že se na sociální exkluzi a inkluzi hledí převážně z pohledu chudoby, rozhodně tomu tak není. K tomu, aby se dosáhlo přechodu ze sociální exkluze k inkluzi, je třeba brát v potaz fakt, že jde o dlouhodobou záležitost. Převážně jde o překonání negativních názorů, stereotypů a stigmat, které sociálně vyloučené obklopují (World Bank, 2013).

Jen velmi málo kolektivních sportovních aktivit začleňuje hráče rovnoměrně do her. Většinou se setkáváme se sportovními týmy, kde jsou hráči svou dovedností na přibližně stejné úrovni a nezačleňují mezi sebe hráče na úrovních nižších. Ve 4. kapitole, která se bude zabývat sportem, který se nazývá Kin-ball a v empirické části této práce bych rád poukázal na to, že tento poměrně nově vzniklý sport se snaží o začleňování hráčů do hry i přes indispozice některých jeho hráčů.

3.4 Sociální interakce a socializace ve sportu

„Sport je svébytným společenským jevem propojeným s celkovým společenským vývojem. Studium sportu jako sociálního jevu poskytuje proto důležité informace jak o společenských hodnotách, sociální struktuře společnosti, tak o jedinci jeho hodnotové orientaci a místě ve společnosti.“ (Slepička, Hošek a Hátlová, 2006, str. 99).

Sportovní aktivity jsou odrazem kultur daných společností a sport jako takový vytváří v pomyslném zrcadle společnosti sociální prostředí, které dává průchod socializaci. Proces socializace ve sportu rozvíjí chování a sociální interakce mezi jedinci. Tím, že se sportem jedinci začínají v poměrně útlém věku, jde o velmi zásadní aspekt, který má následně velký vliv v produkci jejich osobností (Slepička, Hošek a Hátlová, 2006) a soutěžení má pak za následek vyzkoušení si sociálních rolí, respektování pravidel

a přivlastňování si dovedností nejen v navazování sociálních vztahů. Slepíčka ale poukazuje i na to, že většina jedinců, která se ke sportovní činnosti dostává ve věku, kdy jsou společností již nějakým způsobem formováni, má za následek to, že do sportovní činnosti přinášejí již předem zafixované vzorce interakčního chování (Slepíčka, Hošek a Hátlová, 2006).

Pro problematiku socializace a sportu je nutné odlišit *socializaci běžného života realizovanou sportem* od *socializace uvnitř sportovní činnosti*. V první situaci jde o účast ve sportu za účelem získání určitých dovedností nebo vlastností nutných i v dalších oblastech života. V druhém případě nejde o užitečnost aplikovanou mimo sportovní činnost, jde o socializaci přímo v konkrétním sportu. V praxi se ale obě roviny prolínají, protože jde o dlouhodobý a neomezený proces (Slepíčka, Hošek a Hátlová, 2006).

Flemer a Valjent stejně jako Slepíčka, Hošek a Hátlová vyzdvihují fakt, že sport je dokonalým prostředníkem pro navázání nových sociálních kontaktů, zejména pak učí hráče sociálním rolím, hodnotám a hlavně jeho pravidlům. Zdůrazňuje ale také, že se ho mohou účastnit lidé bez ohledu na barvu pleti, náboženské vyznání, politické přesvědčení nebo věk (Flemer a Valjent, 2009).

Slepíčka se snažil svým výzkumem ověřit své hypotézy ohledně interakce ve sportu a zjistil, že interakční chování ovlivňuje výkon a úsilí v soutěživých situacích. U zkoumaných osob docházelo ke zvýšení nebo snížení výkonu podle chování pokusných osob. Podobně tomu bylo i se spoluprací ve skupině, kdy pozitivní formy chování měly na spolupráci jedinců lepší vliv, než když se jedinci k sobě chovali negativní formou jednání (Slepíčka, 1982).

Sociální interakce je tedy nedílnou složkou každého kolektivního sportu a jak ukazuje Slepíčkův výzkum, je velmi pravděpodobné, že lepší výkon bude mít ten sportovní tým, kde se objevuje kvalitnější a pozitivnější interakce mezi hráči. Z toho lze vyvodit, že hráči sami budou spíše vyhledávat pro ně pozitivní interakce, nežli jejich negativní formy, aby měli větší šanci na výhru. To ale může vést k sociální exkluzi některých hráčů, jak bylo zmíněno v předešlé kapitole.

3.5 Sociální skupiny a role jednotlivců ve sportu

Sporty mají tedy socializační charakter, vedou k interakci mezi hráči a vytváří sociální skupiny v podobě sportovních týmů nebo oddílů. Sportovní skupina se u rekreačního sportu podle Slepíčky, Hoška a Hátlové (2006) postupně formuje za těchto následujících kroků: Prvním atributem je existence a uvědomění si společných zájmů a cílů, dochází k vzájemnému poznávání a hlavně k formování základních pravidel fungování skupiny. V další fázi se uvnitř skupiny postupně formuje struktura sportovního kolektivu, jednotliví členové zaujímají určité pozice ve skupině a přijímají nejen role, ale i společný systém hodnot a zájmů. Posledním krokem je formování vzájemných vztahů, ve skupině už je jasná struktura pozic a rolí, které mají vliv na spolupráci uvnitř skupiny a na vzájemnou komunikaci (Slepíčka, Hošek a Hátlová, 2006).

Ve sportu se role hráčů rozdělují podle výše zmíněné charakteristiky z hlediska doby trvání na *krátkodobé* (kdy dochází například ke zranění nebo vyloučení hráče), *dlouhodobé role* (například role kapitánů) a role *vrozené* podle genderu, který ovlivňuje výběr sportovních aktivit. Dále se pak ale objevují role hráčů, které jsou aplikovatelné pro různé druhy kolektivních sportů. Patří mezi ně například *role vůdce*, za níž je považován ten jedinec, který kontroluje aktivitu skupiny a přispívá k udržování skupinové atmosféry a zároveň reprezentuje činnost celé skupiny; *role černé ovce*, což je ten hráč, který je považován za zdroj konfliktů, a jeho projevy jsou veskrze negativní, ale i ostatní spoluhráči k němu mají mnohdy negativní vztah; *role bažanta*, kterou reprezentuje do týmu nově příchozí hráč, tato role je časově omezená a bývají do ní zasazováni mladší spoluhráči; *role obětního beránka*, za kterou je považován jedinec, který nemá oproti ostatním hráčům tak silnou vazbu na svou sociální pozici, může se do ní ale dostat kdokoli z týmu, protože je úzce svázána s výkonem daného hráče, nejčastěji se do ní ale dostávají hráči, kteří jsou sociálně izolovaní, výkonnostně slabší nebo nerovnoměrně zapojeni do týmu, bývá jim také přisuzován neúspěch celého týmu; poslední role ani tolik nerepresentuje hráče uvnitř týmu, jako hráče v protějším týmu, jde o roli *zlého muže*, která je poměrně stabilní a vytváří se během utkání směrem k soupeři (Slepíčka, Hošek a Hátlová, 2006).

3. 6 Státní výdaje v oblasti sportu v letech 1989 – 2008

V roce 2009 byl ve spolupráci Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy a Českého olympijského výboru vypracován materiál, který se zabýval analýzou financování sportu v České republice. Autoři se shodují na tom, že se pravděpodobně jedná o první celistvý pokus o zmapování velikosti sportovního trhu. Výsledky ukazují, že od roku 1989 zaznamenaly státní výdaje do oblasti sportu značný pokles, přičemž před rokem 1989 byl sport preferovanějším odvětvím. Pokud jde o porovnání financování sportu v České republice s ostatními státy Evropské unie, skončila Česká republika dokonce mezi třemi státy s nejnižšími veřejnými výdaji (MŠMT, ©2009).

4. KIN-BALL

V následující kapitole si kladu za cíl vysvětlit, co vlastně Kin-ball je, jak a kdy vznikl, jaká jsou jeho pravidla a jak se mu v České republice daří.

Kin-ball podle rozdělení typologie her Rogera Cailloise patří mezi agonální hry, jejichž cílem je soupeřivost a základem jsou rovné šance všech soupeřů. Kin-ball je také znám pod jménem Omnikin („vše v pohybu“), a v článku časopisu *APA v teorii a praxi* je podle předsedy Českého kin-ballového svazu Martina Paura charakterizován jako kolektivní hra, která se zakládá na spolupráci všech členů v týmu. To, co Kin-ball odlišuje od ostatních míčových her je fakt, že je tato spolupráce ustanovena i v oficiálních pravidlech hry. Při hraní hry nelze nikoho z týmu vyloučit, dokonce ani nehraje roli pohlaví nebo fyzické postižení hráčů. V týmu může bez problémů hrát například i člověk odkázaný na invalidní vozík. Nenásilným způsobem tak hra motivuje fyzicky slabší hráče se lépe zapojit do hry a může mít tak za následek i zvýšení jejich sebevědomí (Paur, 2011/2).

4.1 Vznik

Kin-ball vznikl díky Mariu Demersovi roku 1986 v kanadském Quebecu, aby naplnil cíle místních vzdělávacích programů a je v podstatě výsledkem odborného hledání k povzbuzení zájmu o sport u širší veřejnosti za účelem boje proti obezitě (Růžička, Růžičková a Šmíd, 2013). Nejprve se využíval v terapii u dětí, které měly problém se sebestanováním v kolektivu, později se začal šířit i mezi jedince, kteří měli problémy s bolestmi hlavy, obezitou nebo závislostmi (Paur, 2011/2). I přesto, že je Kin-ball poměrně nový sport, rozšířil se hlavně kvůli jeho primární myšlence do více než patnácti zemí po celém světě. Největší oblibě se hra ale těší zejména v zemi jejího vzniku, v Kanadě, pak také v Japonsku nebo také v Belgii či Francii. Nejvyšším kin-ballovým orgánem je Mezinárodní kin-ballová federace (IKBF), pod kterou spadá patnáct kin-ballových svazů zahrnujících Českou republiku, Kanadu, Japonsko, Belgii, Německo, Francii, Švýcarsko, Slovensko, Finsko, Čínu, Španělsko, Jižní Koreu, Singapur, Dánsko a Rakousko (International KIN-BALL® sport federation, ©2016). Nyní ho podle americké oficiální webové stránky hraje více, než čtyři miliony hráčů, a ti se dokonce každý rok mohou utkat v mezinárodním turnaji. Sport dokonce aspiruje i o začlenění mezi jiné

sporty, které se každé čtyři roky hrají na Olympijských hrách (KIN-BALL® Sport, ©2007).

4.2 Hřiště a vybavení potřebné ke hře

K tomu, aby bylo vůbec možné hru Kin-ball zrealizovat je zapotřebí třech sad barevně odlišných dresů po čtyřech kusech (v šedém, modrém a černém provedení) a kin-ballový omnikin míč, který má velikost o průměru 1,22 metrů, a který je poměrně finančně nákladný. Jeho cena se totiž pohybuje okolo osmi tisíc korun, a tak nemusí být dostupný všem. Hrací plocha Kin-ballu by měla být velká v rozměrech ideálně 20x20 metrů (jako nejmenší možnou se počítá plocha o rozměru 15x12 metrů). Kin-ball je ale možné hrát i v uzavřeném prostoru, kde se míč bude odrážet o stěny (Růžička, Růžičková a Šmíd, 2013). V mezinárodních soutěžích, které zastřešuje Mezinárodní kin-ballová federace (IKBF) musí vždy organizátor zajistit to, aby byl ze všech týmových laviček zřetelně viditelný ukazatel skóre a zároveň, aby bylo z laviček vidět i na časomíru.

4.3 Základní pravidla Kin-ballu

Kin-ball proti sobě hrají tři týmy po čtyřech hráčích, které jsou od sebe barevně odlišeny (v Česku se používá místo šedé barvy bílá pro její lepší srozumitelnost). Oficiální hrací doba se dělí na sedm hracích period po sedmi minutách a na povolenou přestávku, která by neměla přesáhnout jednu minutu. Pro první rozehráni a začátek hry se zpravidla losuje jeden ze tří týmů. Následně začíná rozehrávat vždy tým, který má nejnižší počet bodů. Hrací doba, počet hráčů nebo herní prostředí je ale mimo oficiální hry upravováno podle situací. Jakmile jeden z týmů hru rozehraje, je jeho úkolem odpálit míč po jednom ze zbylých dvou týmů. Ty musí být po celou dobu v obranné pozici, aniž by měly tušení, po kom bude míč odpálen. Před podáním ale musí podávající hráč zavolat zahajovací slovo „Omnikin“ a k němu dodat barvu týmu, po kterém je míč házen. Podávající družstvo ale nesmí vybrat tým, který má o dva body méně. Je nutností určovat tým, který má buď stejné, nebo druhé nejlepší skóre. Při porušení tohoto pravidla se jedná o „neoprávněný útok“, který je považován za chybu, a proti sobě hrající týmy si připisují jeden bod. Pokud se podaří vyvolanému týmu míč chytit, má jen deset vteřin na to ho odpálit po protihráčích. Pokud ale míč spadne na zem a hráči tedy nejsou schopni ho chytit žádnou částí těla nebo míč opustí stanovenou plochu (v tělocvičnách se za hranice

hry považuje podlaha, stěny a strop), získají také oba zbylé týmy po jednom bodu (Paur, 2011/2). Ten se zbylým týmům připisuje i v případě, že jeden z týmů udělá chybu, kterou může být například i nesprávný odpal. Za správný odpal se považuje ten, který je vykonán libovolnou částí těla nad boky, a všichni hráči týmu musí mít s míčem kontakt. Míč musí být odpálen v minimální délce 1,8 metru horizontálně nebo směrem vzhůru. Za správné chycení míče je považována situace, kdy se míč nedotýká země nebo hranic hřiště. Hráči jej mohou chytit jakoukoliv částí těla, ale nemají povoleno jej držet celými pažemi (objetí). Tým může mít v obraně uvnitř hranice 1,8 metru v době odpalu jen dva hráče. Pokud míč jeden z týmů chytí, a dotýkají se ho dva hráči, mohou se po ploše libovolně pohybovat. Jakmile se ale míče dotkne třetí spoluhráč, je podmínkou, aby se hráči s míčem otáčeli jen na jedné noze. Jakýkoliv další pohyb je brán za chybu.

Vítězný tým se může určit několika způsoby. Je možné sečíst jednotlivé body z odehraných period anebo využít speciální kin-ballový systém, kde je vítězem buď ten tým, který zvítězil v prvních třech periodách (příčemž další pořadí se určuje počtem celkově vyhraných period) nebo větším součtem bodovaných oblastí. Tyto oblasti jsou celkem tři.

1) Vítězný tým v součtu bodů z vyhraných period získává deset bodů, druhý v pořadí šest bodů a poslední tým tři body.

2) Jeden bod za vítězství v každé periodě.

3) Body za fair play. Tým, který měl v průběhu hry nejmenší počet napomenutí, získá pět bodů. Druhý tým, který měl jako další v pořadí nejmenší počet napomenutí, získá čtyři body a tým, který jich během hry dostal nejvíce, dostane jeden bod.

Za předpokladu, že mají po skončení týmy ve hře na tři vítězné periody shodný počet bodů, hra se prodlouží do doby, kdy jeden z týmů získá pět bodů. Pokud je výsledek shodný ve hře na všechny periody, určí vítěze konečné pořadí tři ohledy: 1) počet vyhraných period, 2) počet druhých míst z period, 3) počet fair play bodů (Růžička, Růžičková a Šmíd, 2013).

Nezbytnou podmínkou celé hry je v případě Kin-ballu rovnoměrná spolupráce všech hráčů. K tomu, aby mohl být míč odpálen, je tedy zapotřebí, aby se ho dotýkali

všichni členové týmu. Tím pádem hra vylučuje jakýkoliv individualismus a pozice všech hráčů by měla být na stejné úrovni.

4.4 Strategie a taktiky

Stejně jako v každém jiném sportu, jsou i v Kin-ballu taktiky nedílnou součástí hry. Oficiální příručka pro trenéry Kin-ballu je dělí hlavně na *taktiky útočné, obranné taktiky* a *taktická podání* (LeBlanc, 2014). Kin-ball dává najevo svou poměrně velkou fyzickou náročnost, ale zároveň podporuje i rychlost reakcí hráčů, zlepšuje jejich celkovou orientaci, a dokonce i jejich periferní vidění. Taktiky a strategie tak nutí hráče v poměrně malém časovém úseku jednat tak, aby hráči svůj tým dovedli k vítězství. To má za následek lepší rozvoj pozornosti a větší schopnosti se během hry soustředit (Paur, 2011/2).

4.5 Kin-ball a sociální inkluze

Hlavním aspektem, který Kin-ball odlišuje od ostatních kolektivních sportů je rovnoměrné začleňování hráčů do hry. „*Za velmi důležitou složku tohoto sportu lze považovat naprostou nutnost kolektivní spolupráce, která není pouze žádoucí, ale je nezbytnou podmínkou hry. Je dána pravidly, kdy za výsledkem každé jednotlivé herní situace či získáním bodu je aktivní a tvůrčí spolupráce celého týmu. Hra vylučuje individualismus, pozice všech hráčů v týmu je na stejné úrovni.*“ (Paur, 2011/2, str. 21).

Český svaz Kin-ballu (ČSK) se snaží dát veřejnosti na vědomí, že hra Kin-ball je vhodná i pro tělesně postižené jedince. Kin-ball totiž, jak už bylo zmíněno, neumožňuje strategicky vylučovat žádné spoluhráče ze hry. Působí tedy jako příklad integrace lidí se zdravotním postižením nebo jedinců, kteří jsou oproti ostatním méně pohybliví, mezi ostatní hráče, přičemž se nijak nemění ani průběh, ani radost ze hry. První takováto integrace proběhla na Speciální základní škole v Žamberku v roce 2011. Jednalo se o vůbec první zkoušku integrovat děti s různým stupněm mentálního nebo tělesného postižení ve hře Kin-ball u nás (Paur, ©2011). V létě 2012 získala sponzorským darem Liga vozíčkářů kin-ballový míč, a tak si mohli tělesně postižení z Domova pro mne a z Archa community tento sport vyzkoušet. Aneta Šedá zdůrazňuje, že i přes hodně těžká postižení některých jedinců se podařilo všechny rovnoměrně do hry začlenit (Šedá, ©2012).

Tím, že se do sebe Kin-ball snaží začlenit všechny své hráče, posiluje jejich týmového ducha, což pozitivním způsobem přispívá k posílení sociální interakce mezi hráči, a to i u jedinců, kteří jsou méně zdatní. To má za následek zvyšování sebevědomí, vytváření zdravých kolektivních vztahů, ale i budování respektu ke spoluhráčům. To všechno se následně odráží v průběhu hry, ale hlavně i v jejím celkovém výsledku (Paur, 2011/2).

4.6 Vliv věku nebo zkušeností na fyzickou aktivitu v Kin-ballu

Vzhledem k tomu, že je Kin-ball hrou, která má zapojit všechny hráče rovnoměrně do hry, byla na univerzitě Auburn v Alabamě provedena studie, jejíž cílem bylo se zaměřit na to, jaký vliv má v průběhu hraní Kin-ballu věk, pohlaví nebo zkušenost se sportem na jeho fyzickou aktivitu. Hastie, Langevin a Wadsworthová vybrali pro svou studii celkem 130 hráčů, které rozdělili do skupin podle toho, jakou měli s Kin-ballem zkušenost (na nováčky a na zkušené hráče), podle věku (na tři skupiny ve věkovém rozmezí 10 – 11 let, 14 – 16 let a 18 – 24 let) a podle pohlaví. Ti hráči, kteří s Kin-ballem neměli žádnou zkušenost, spadali do všech tří věkových kategorií, a k tomu, aby se mohli studii účastnit, museli ke hře získat potřebné zkušenosti. Byli podrobni tréninku, který se časově odlišoval podle toho, do jaké věkové skupiny spadali. Čím byli probandi mladší, tím časově delší trénink byl. Trénink jedinců navštěvujících základní školy trval celkově 150 minut, jedinců navštěvujících střední školy trval 130 minut a trénink jedinců studujících vysoké školy byl dlouhý celkem 100 minut. K určení intenzity fyzické aktivity byl použit systém, který zaznamenával úroveň fyzické aktivity hráčů. Výsledky se vztahují k periodě, která trvala celkem 15 minut, a ukazují, že všichni hráči byli fyzicky do hry zapojeni na 72,3% (přičemž 45,6% zahrnovalo chůzi a 26,7% bylo vyhodnoceno jako velmi aktivní zapojení do hry). Ve fyzickém zapojení do hry nebyly zjištěny žádné rozdíly mezi věkově, genderově nebo zkušenostně odlišnými skupinami hráčů. Jediný rozdíl, který zaznamenán byl, byl ten, ve kterém zkušenější hráči Kin-ballu strávili více času ve velmi aktivním zapojení do hry, než ti co ho hráli poprvé. Studie tak poukazuje na to, že Kin-ball je sport, který nejenže je fyzicky náročný a může tak pomoci v boji proti obezitě, ale zároveň není těžký na to se ho naučit (všechny věkové skupiny prošly základními tréninky během 100-150 minut, po jejichž absolvování mohli konkurovat hráčům, kteří se sportu věnují závodně). Autoři se tak shodují v názoru, že Kin-ball je

vhodným sportem do škol, protože není nijak časově náročný a může podnítit hráče k větší fyzické aktivitě (Hastie, Langevin a Wandsworth, 2011).

5. METODY A CÍL VÝZKUMU

V praktické části předkládané bakalářské práce jsem se rozhodl zjistit, jak samotní hráči Kin-ballu reflektují své zapojení do hry, jak se při hře cítí, jak jí rozumí, co pro ně znamená, jaké mají při hře role, jaké znají strategie, a také jak na ně působí v porovnání s jinými kolektivními sporty, se kterými mají zkušenost.

5.1 Výzkumný problém, výzkumné otázky

Cílem mého výzkumu bylo tedy zjistit, zda všichni hráči hry Kin-ball skutečně reflektují své zapojení do hry jako rovnoměrné, nebo jestli se naopak cítí při hře nezapojeni. Vzhledem k tomu, že šlo o krátký jednorázový výzkum na úzce vymezené téma, zvolil jsem výzkumnou sondu s tím, že se podobný výzkumný problém bude moci zkoumat i v jiných týmech, které Kin-ball hrají (Novotná, 2009/10). Předpokládal jsem, že na základě pravidel hry popsaných výše se hráči Kin-ballu cítí rovnoměrně zapojeni do hry, čímž myslím to, že do hry zasahují a jejich výkon ovlivňuje její průběh. Necítí se nevyužiti a nemají z hraní hry negativní pocity.

- 1) Cítí se hráči Kin-ballu zapojeni do hry?
- 2) Měli někdy hráči Kin-ballu pocit, že nejsou oni nebo jejich spoluhráči zapojeni do hry?
- 3) Pokud hráči porovnají Kin-ball s jinými kolektivními sporty, cítí se ve hře zapojeni více?
- 4) Odpovídají vztahové sítě mezi hráči a strategie používané během hry předpokladu, že jsou hráči rovnoměrně zapojeni do hry?

5.2 Výzkumná strategie

Jelikož jsem se snažil porozumět tomu, jakým způsobem Kin-ball zapojuje hráče do hry, jednalo se o případovou studii. Protože hlavním cílem mého výzkumu bylo zjistit, zda se hráči Kin-ballu zapojí do hry rovnoměrně, a zároveň blíže tomuto problému porozumět, zvolil jsem kvalitativní výzkum, pro který je typická formulace nových hypotéz, případně aspirace na „novou“ teorii (Knobloch, 2009 – 2011). „*Jejím cílem je získat hloubkovou znalost relativně maloplošného sociálního jevu*“ (Giddens, 2013, str. 62), jakým je v tomto případě začlenění hráčů v Kin-ballu. Logikou kvalitativního výzkumu je induktivní postup. Šlo mi především o to, abych zjistil pokud možno veškeré

jevy, které se mezi hráči vyskytují, a řádně je interpretoval. Problém mého výzkumu není nikdy zcela ohraničený (zejména kvůli neobvyklým situacím, které mohou v jeho průběhu vzniknout), proto jsem musel počítat s tím, že si budu jeho podstatu dále vyjasňovat (Novotná, 2009/10).

5.3 Techniky sběru dat

Vzhledem k tomu, že jsem se snažil porozumět tomu, jak se hráči Kin-ballu při hře cítí, zvolil jsem jako techniku sběru dat polostrukturovaný rozhovor (nebo jak ho Hendl také nazývá - rozhovor s návodem). Polostrukturovaný rozhovor mi dal možnost provést rozhovor s Kin-ballisty strukturovaněji, ale zároveň dal dotazovaným prostor pro jejich vlastní perspektivy takovým způsobem, který mi umožnil porovnat odpovědi mezi sebou (Hendl, 2005). Polostrukturovaný rozhovor jsem zvolil, protože dal informátorům jednak větší volnost, ale zároveň mi umožnil zachovat jistou strukturu rozhovoru tak, že se všichni informátoři vyjádřili ke stejným tématům. Tato technika sběru dat je pro můj výzkum výhodnější, jelikož budu moci využít osobní zkušenosti hráčů a dozvědět se například i s jakými jinými sporty mají zkušenost a jak ji reflektují. Během rozhovoru byla ale také důležitá má flexibilita a schopnost improvizace, protože konkrétní reakce hráčů mě mnohdy zaváděly k dalším tématům. Došlo tedy k tomu, že se rozhovory ve struktuře mírně odlišovaly, což následně znamenalo jejich obtížnější analýzu. Předem připravená témata mi ale zajistila to, že jsme se skutečně dostali na všechny mnou tázané okruhy. Při rozhovoru jsem se snažil nenásilně držet následující osnovy, která posloužila k tomu, abych případně něco neopomenul a zodpověděl si tak své výzkumné otázky:

- 1) **Zkušenost s Kin-balem** – Jakou máte zkušenost s Kin-balem? Jak jste se o hře dozvěděl? Proč jste se rozhodl ji vyzkoušet? Jaké výhody ve hraní Kin-ballu spatřujete? Jak hře rozumíte?
- 2) **Zapojení do hry** – Dokáže hra ovlivnit vaši náladu? Účastníte se všech tréninků? Cítil jste se někdy ve hře nezapojen? Jaké máte vztahy se spoluhráči? Stýkáte se spolu i mimo hru? Stalo se vám někdy, že jste hrál s někým, kdo by vám osobně nebyl sympatický? Projevilo se to nějak ve hře? Měl jste někdy pocit, že do hry není zapojen nějaký váš spoluhráč? Stalo se vám někdy, že za prohru mohl nějaký konkrétní hráč? Jste ve hře vždy potřebný?

3) **Popis průběhu** – Mění se nějakým způsobem to, jak se do hry zapojujete? Stává se, že jste unavený a nehrajete na 100%? Máte v týmu nějakou herní strategii? Jakou? Mají hráči v týmu své úlohy? Pokud mají, liší se tyto úlohy v různých strategiích?

4) **Porovnání hry** – Pokud porovnáte Kin-ball s jiným kolektivním sportem, máte pocit, že v Kin-ballu ovlivňujete výsledek víc? Máte pocit, že se při srovnání Kin-ballu s jiným sportem cítí hráči Kin-ballu více zapojeni? Jaké byly vaše vztahy s ostatními hráči v jiných sportech?

Před samotným rozhovorem jsem se postaral o to, aby probíhal na klidném místě, kde by bylo vhodné použít diktafon – v mém případě šlo o šatnu hráčů, kde nás nikdo nevyrušoval a rozhovor tak skutečně zůstal anonymním. Nejprve jsem se ale informátorovi představil a sdělil mu, co zkoumám a jaký je důvod mého zkoumání. Abych ho motivoval, nabídl jsem mu možnost zaslání výsledků výzkumu. Když s podmínkami uskutečnění rozhovoru souhlasil, použil jsem diktafon pro potřebu záznamu a snažil jsem se dělat i ruční poznámky. Všem informátorům jsem sdělil, co se s rozhovorem stane a upozornil je na etické zásady a anonymitu (Zandlová, 2015). Na konci rozhovoru jsem nabídl dotazovaným svůj kontakt (Hendl, 2005), poděkoval za jejich čas a rozloučil se.

5.4 Výběr vzorku, prostředí výzkumu

Protože v kvalitativním výzkumu vzorek prezentuje problém, nikoliv populaci jednotlivců, vybral jsem účelně takový vzorek, v němž se sledovaný jev vyskytuje (Novotná, 2009/10), v mém případě šlo o hráče Kin-ballu. Je to ale hra, která u nás není tolik rozšířená, proto jsem k rozhovorům využil hráče pražského kin-ballového klubu. Metodou pro výběr vhodného vzorku byl v mém případě výběr nabalováním (snowball sampling), který je typický při výzkumu u speciálních skupin. Předpokladem je to, že když oslovím jednoho jedince, bude znát alespoň někoho ze svých kolegů, což mi výběr informátorů usnadní (Jeřábek, 1993). Pokusil jsem se tedy oslovit hráče pražského kin-ballového klubu. Oslovil jsem přímo předsedu Českého kin-ballového svazu (ČSK), který mi poskytl kontakt na trenéra pražského kin-ballového klubu, spojil jsem se s ním a vysvětlil mu, s jakou prosbou se na něj obracím a požádal ho, zda by mi mohl poskytnout kontakty na ostatní hráče. Při výběru vzorku jsem nebral ohled na věk, pohlaví nebo fyzické postižení hráčů, protože všichni tito lidé mají podle pravidel hry právo se jí účastnit. Vzhledem k tomu, že mezi hráči byli i nezletilí jedinci, a mně se nepodařilo

získat písemné svolení jejich rodičů k výzkumu, do svého výzkumu jsem je tedy nezahrnul.

5.5 Hodnocení kvality výzkumu

Předpokladem kvalitativního výzkumu je to, že opravdu zkoumám mnou vybraný problém s cílem mu porozumět. Je pro něj typická vyšší validita a to zejména z důvodu, že předem vím, čím se budu zabývat a mám předem jasně stanovenou problematiku (Novotná, 2009/10). Pro svůj výzkum jsem zvolil polostrukturovaný rozhovor a ne pozorování, protože cílem mého výzkumu bylo zejména zjistit reakce hráčů a nahlédnout do oblasti Kin-ballu více do hloubky. Jsem si ale vědom, že kombinace pozorování a rozhovorů mohla být vhodnější, nicméně hráči v pražském klubu většinou pouze trénují. To, že jsem při polostrukturovaném rozhovoru poskytnul informátorovi větší volnost v jeho odpovědích, jsem dosáhl toho, že nebude svým odpovídáním nijak omezován. Náš rozhovor se tak v některých případech dostal do hloubky a já jsem tak získal větší možnost se dozvědět něco, s čím jsem při přípravě okruhů otázek nepočítal. Konkrétně šlo o průběh tréninků nebo zkušenost hry s hendikepovanými jedinci. V průběhu rozhovorů mi tedy došly v rámci otázek určité souvislosti, které mou pozornost přesunuly jiným směrem, což mělo za následek odlišnost počátečních rozhovorů od těch prováděných ke konci výzkumu. V počátcích výzkumu jsem se totiž neptal na osobní zkušenost hráčů s hendikepovanými, čímž jsem přišel o možnost toto téma rozvinout více do hloubky. Nicméně se jednalo jen o dva informátory. Polostrukturovaný rozhovor má také své nevýhody, a to zejména v složitější analýze výsledků, protože rozhovory nemusí mít stejnou strukturu. Rozhovor s návodem byl i silně závislý na mé schopnosti, jako tazatele, působit na informátora příjemně a vzbudit u něj důvěru, což se ve skutečnosti projevovalo v délce a kvalitě rozhovoru. V počátcích jsem byl totiž sám nervózní, což mohlo ovlivnit i informátory. Tím, že je rozhovor konstruován, záleží i na konkrétní situaci a celkové interakci během rozhovoru (Zandlová, 2015). V průběhu rozhovoru nastaly některé nežádoucí okolnosti, konkrétně šlo o to, že nás na mnou vybraném místě (v průchozí místnosti) vyrušila kolem procházející žena a byli jsme nuceni se přesunout do šaten u tělocvičny, kde byl větší klid, a kde jsem prováděl většinu zbylých rozhovorů. Zároveň jsem si vědom toho, že informátoři mohli být v rozhovoru ovlivněni svým osobním názorem, svou pamětí, ale hlavně i tím, co byli ochotni mi vůbec sdělit.

Konkrétně v otázkách ohledně vztahů mezi hráči jsem nemusel získat reálná data. Stejně tak mohli informátoři odpovídat i to, co si myslí, že jsem chtěl v jejich odpovědích slyšet.

Všichni informátoři mi dali souhlas k výzkumu a povolili mi používat nahrávací audio zařízení, čehož jsem dosáhl tím, že jsem je na tuto skutečnost připravil předem. Mezi hráči se vyskytli nezletilí jedinci, a protože jsem nezískal písemný souhlas k výzkumu od jejich rodičů, do výzkumu jsem je nemohl zahrnout. Jsem si ale vědom i toho, že jedinci, kteří se výzkumu neúčastnili, mohli být právě ti, kteří mi o mé problematice mohli co nejvíce říci, protože se díky hře pohybují s výrazně staršími hráči. Nevýhodou bylo, že mi díky polostrukturovanému rozhovoru byla ponechána větší svoboda vybírat prioritně důležitější informace a mohl jsem tak přehlížet jiná, mnohdy důležitější fakta. I přes to jsem se však snažil soustředit na mnou stanovená témata a všechny odpovědi řádně interpretovat. Při způsobu kladení otázek jsem si pak dával jako tazatel pozor na to, abych ponechal otázky co možná nejvíce neutrální a otevřené, abych tím minimalizoval vnucování svých předpokládaných názorů informátorům (Hendl, 2005).

Zároveň jsem si vědom toho, že mnou vybraný vzorek sedmi hráčů nemusí být dostačující, a samovýběr respondentů mohl být ovlivněn mnoha faktory, které mohly nějakým způsobem výzkum ovlivnit. Ale vzhledem k tomu, že se v Praze Kin-ballu věnuje jen velmi málo jedinců (z čehož někteří jsou nezletilí), a cílem mého výzkumu byl právě pražský kin-ballový klub, považuji tento vzorek za relevantní. I přesto, že webové stránky pražského kin-ballového klubu vybízí ke hře všechny, kteří o ni mají zájem nehledě na jejich pohlaví, věk nebo indispozice, mohou být odpovědi hráčů zkrácené, protože ti lidé, kteří o kolektivní sporty nemají zájem, je ani hrát nebudou.

5.6 Etické otázky společenskovedního výzkumu

Mezi nejdůležitější etické zásady výzkumu patří zejména nutnost poučit informátora o tom, že účast je závislá na jeho souhlasu. Na úplném začátku jsem všechny řádně informoval o tom, jak bude můj výzkum i s jeho okolnostmi probíhat. Zároveň jsem dotazovaným oznámil, že mají právo kdykoliv svou účast ve výzkumu odmítnout. Vzhledem k tomu, že jsem prováděl rozhovory, slíbil jsem zúčastněným úplnou anonymitu, to znamená, že jejich identita nebyla odhalena nikomu dalšímu a hráče jsem pro práci označil jako *Informátory* s náhodně zvoleným písmenem. Všichni hráči mi

poskytli ústní informovaný souhlas nahraný na diktafonu. Během výzkumu jsem se snažil dbát na to, abych tato pravidla řádně dodržel, a ke konci jsem informátorům nabídl možnost se s nimi podělit o výsledky výzkumu (Hendl, 2005). Snažil jsem se udělat všechno proto, aby informátoři z rozhovorů odcházeli v dobré náladě.

6. ANALÝZA ROZHovorŮ S HRÁČI KIN-BALLU

Na rozdíl od kvantitativního výzkumu, kde následuje analýza až po sběru dat, prostupuje analýza kvalitativního výzkumu celým výzkumným projektem. Data jsem tedy analyzoval již od prvního dne výzkumu (Heřmanský, 2009/10). Všichni informátoři mi povolili používat nahrávací zařízení, a tak jsem byl schopen rozhovory přepsat do psané podoby (tzv. transkripce), která je pro podrobné vyhodnocení podmínkou (Hendl, 2005). Následně jsem byl nucen rozlišit, jaká data jsou pro zodpovězení mých výzkumných otázek relevantní a jaká ne. Hledal jsem v odpovědích spojitosti a pravidelnosti, čehož jsem docílil pomocí segmentace, kdy jsem z odpovědí rozhovoru vybral části odpovědí a rozeskupil je na tematické jednotky. Otevřené kódování, které jsem pro svůj výzkum zvolil, protože je vhodnější pro mnou vybranou výzkumnou metodu jsem prováděl již během analýzy z dat, mi pomohlo tyto odpovědi zestručnit. V podstatě jsem vytvořil jakési „nálepky“, kterými jsem si určil význam vybraného textu a přidával jsem i vlastní poznámky.

6.1 Hráči pražského kin-ballového klubu Dingo

Pražský kin-ballový oddíl Dingo¹ vznikl v roce 2013 hlavně díky předsedovi Českého kin-ballového svazu (ČSK) Martinu Paurovi a od té doby se stále rozrůstá o nové členy. S jeho hráči jsem měl možnost provádět polostrukturované rozhovory v jejich šatnách, kde byl největší klid. Všem hráčům jsem slíbil anonymitu a tak v mém výzkumu figurují jako *informátoři* od sebe odlišení písmenem, které ale neoznačuje pořadí, ve kterém byl rozhovor pořízen, abych jim zajistil anonymitu i mezi sebou, protože jsem se během rozhovorů ptal i na vztahy s hráči v týmu. Všichni hráči, kteří se účastnili výzkumu, byli ve věkové skupině v rozmezí 18 až 22 let. Celkem jsem provedl rozhovory se sedmi hráči, přičemž v klubu Dingo hrají i jedinci, kterým ještě 18 let nebylo. Protože jsem ale nezískal písemné povolení jejich rodičů k výzkumu, do výzkumu jsem je nezahrnul.

6.2 Zkušenost s Kin-ballem

Naprostá většina informátorů mnou vybraného vzorku se s Kin-ballem seznámila ve škole na hodinách tělesné výchovy, pouze jeden z informátorů se ke Kin-ballu dostal

¹ <http://dingo-kin-ball.webnode.cz/o-nas/>

díky svému kamarádovi, který mu Kin-ball představil, a v jednom případě to byla kombinace obou aspektů. Důvod, který hráče donutil hru poprvé vyzkoušet, byla tedy hlavně účast na hodinách tělesné výchovy, ale zejména pak i jednoduchost a celková koncepce pravidel. Fakt, že se hráči seznámili s Kin-ballem již na základních školách, ukázal, že většina z nich se mu věnuje již několik let, a někteří se mu dokonce chtějí věnovat i na profesionální úrovni. Někteří informátoři dokonce uvedli, že podstatnou výhodou tohoto nově vzniklého sportu jsou právě pravidla, která zaručují nutnou spolupráci všech hráčů. *Informátor G* zdůraznil: „*Má výhody oproti jiným sportům, jako je třeba..., nemám rád fotbal, protože když tam někoho nemáte rádi, třeba já nevím, kvůli nějaký vadě, třeba má brýle nebo jinou barvu pleti, tak mu nemusíte nahrát, prostě slovíčkaříte, běžíte na bránu a hraje sami. Tady je to krásný v tom, že abyste mohli vůbec rozehrát (odpálit, cokoliv udělat), tak se musí dotýkat míče i zbylá část týmu. Takže ten nejpomalejší se snaží dostat mezi nejlepší, a nejlepší se zase zklidňují, aby se nemuselo zbytečně čekat na ty ostatní.*“ Ukázka z rozhovoru podporuje fakt, že Kin-ball je hrou, která je skutečně díky jejím pravidlům vhodná pro inkluzi hráčů nehledě na jejich pohlaví, fyzické výkonnosti, hendikepu nebo věku. Dva informátoři dokonce uvedli, že to, co je fascinovalo na Kin-ballu ještě před tím, než se ho rozhodli vyzkoušet, byl v první řadě velký míč, který tento kolektivní sport odlišuje od ostatních sportovních aktivit. Jedna informátorka se dokonce pražský klub rozhodla najít na internetu právě po předchozí dobré zkušenosti s Kin-ballem na gymnáziu. Další dva informátoři uvedli, že je na Kin-ballu lákalo hlavně to, že jde o nový sport, který oproti populárnějším míčovým hrám není tolik známý. *Informátor C* dokonce v Kin-ballu vidí snazší uplatnění, než v jiných sportech, protože konkurence v něm ještě není tak velká a Kin-ball tak přináší více příležitostí pro budoucí profesionální kariéru. „*No, Kin-ball má jednu zásadní výhodu v tom, že jak je to tady nový, tak je docela lehký se v tom uchytit víc, než třeba ve fotbale, kde člověk musí hrát třeba x let a pak si ho nikdo nevšimne.*“ Všichni se ale shodli na tom, že Kin-ball je hlavně zábavná a i přes její zábavnost fyzicky náročná hra, jeden z nich dokonce uvedl, že jde o velmi návykovou hru.

6.3 Zapojení hráčů do hry

Všichni hráči pražského kin-ballového klubu se jednoznačně shodují na tom, že hra má pozitivní vliv na jejich náladu, baví je, na tréninky se těší a odchází z nich v dobré náladě. Co se týče jejich pražských tréninků, všichni se snaží účastnit všech, které se

konají. Tréninky jsou každou středu od 17 hodin, a pokud se jich hráči neúčastní, tak je to proto, že mají jiné důležitější povinnosti. Hráči se seznámili buď na škole, nebo přímo klub vyhledali. Jsou mezi nimi i jedinci, kteří pražský klub navštěvují nově. *Informátorka E a Informátor F* tvrdí, že měli zpočátku problém se do hry zapojit, protože byli noví, ale vzhledem k tomu, že jim ostatní hráči pomáhali, se tento problém zlepšil, *Informátorka E* se vyjádřila následovně: „*Asi já, protože jsem se na začátku ztrácela, jak jsem byla nová, ale je to čím dál lepší.*“. Všichni se také shodují na tom, že mají rádi své spoluhráče a při hraní Kin-ballu nespatřují skutečnost, že by měli sami problém se při hře zapojit, naopak tvrdí, že reálné hraní hry odpovídá jejím pravidlům, tedy že všichni hráči musí být rovnoměrně zapojeni do hry a jediná situace, kdy dochází k tomu, že se někdo nezapojí, je nadbytek hráčů, který řeší střídáním. Pokud jich na trénink dorazí naopak méně, hrají ve dvou týmech, čímž se hra stává dynamičtější a mnohem náročnější na fyzickou námahu. *Informátor B* říká: „*Nenapadá mě žádná situace, kdy bych se takhle cítil. Myslím, že to docela dobře sedí. Vždycky musíš něco dělat, nestojíš tam jenom tak pro nic, vždycky jsi zapojený do hry. Buď se jenom dotkneš toho míče, nebo odpaluješ.*“, většina hráčů se vídá i mimo tréninky, často si jdou po jejich skončení popovídat do hospody, nebo spolu tráví více času, když trénují mimo Prahu v Pardubicích. Ne všichni se ale mimo hru vídají, někteří z hráčů nenavštěvují pražský kin-ballový klub tak dlouho nebo někteří naopak kvůli introvertní povaze nevyhledávají společnost mimo hru.

Většina hráčů tvrdí, že někdy hráli s někým, kdo jim byl nesympatický, ale většinou to bylo tím, že dotyčné osoby tolik neznali, a tak se zpočátku nemohli dostatečně uvolnit, což se ale s jejich poznáváním zlepšovalo. Další z nich tvrdí, že hráli s někým, kdo jim nesympatický byl, ale ve hře se to nijak neprojevovalo, většinou šlo ale o protihráče nebo spolužáky z jiných tříd. *Informátor G* říká: „*Stalo se to určitě, to už na základní škole, když jsem hrál jako sedmák, a byli tam takový hloupí deváťáci, který prostě byli jako první třída, která to hrála, a bylo to s nima docela obtížný, protože deváťáci a sedmáci jsou docela na jiný úrovni, takže samozřejmě problémoví lidi byli. Ono to bylo spíš tak, že my jsme se nemuseli normálně v osobním životě, ale když jsme se někde potkali, tak jsme se třeba pozdravili, ale nemuseli jsme se bavit. Ale v tý hře to bylo prostě něco jiného, že tam jsme se prostě spřátelili – a i když jsme se nemuseli bavit – tak v tý hře to bylo něco jiného, že všem nám šlo o to samý, o to něco vyhrát a prostě užít si ten sport.*“.

Když se hráči měli zamyslet nad tím, jestli se domnívají, zda i jejich spoluhráči se cítí řádně zapojeni do hry, jejich reakce byly ve většině případů kladné. Neměli pocit, že by se někdo cítil být nezapojený a dokonce tvrdili, že by takovému člověku pomohli se zapojit. *Informátorka A* mluví o tom, jakým způsobem může Kin-ball zvyšovat sebevědomí: „...*máme tady takovýho menšího kluka, co tady s náma hraje rok a udělal neuvěřitelný pokrok, přijde mi, že jak tady je s těma staršíma lidma, tak si jakoby i víc věří, komunikuje víc a tak.*“. Kin-ball tak doopravdy působí jako sport, který může mít na výkonnostně slabší jedince pozitivní vliv, a tím pádem jim i zvyšovat jejich sebevědomí a dávat jim tak větší možnost se prosadit a zlepšovat jejich interakce s ostatními jedinci.

Stejně jako v jiných sportech se i v Kin-ballu může stát, že za prohru může jeden hráč v týmu. Všichni hráči se ale domnívají, že to není chyba jednotlivce, nýbrž celého týmu a dbají na to, aby se to dotyčný vždy dozvěděl. *Informátor F* říká: „*To ne, to je spíše týmově, tým zkazí míč, zahraje to do outu, už se mi to také stalo, že jsem poslední míč zahrál do outu a náš trenér říkal – ,v pohodě, je to chyba celého kolektivu, není to jen tvoje chyba‘ – aby z toho nebyl ten hráč prostě v háji.*“. *Informátorka E* vidí jako jednu z výhod Kin-ballu právě kin-ballový míč, mluví o tom, že v Kin-ballu se možná i díky němu cítí v průběhu hry lépe a má pocit, že výsledek hry ovlivňuje víc: „*Já nevím, možná je to tím, jak je ten míč velkej, tak se tolik nebojím, že mě třeba trefí, ale i se mi líbí, jak je to celkově kolektivní, jak tam musí všichni kooperovat. Třeba při volejbale to mohl za mě vybrat někdo jinej, takže jsem nic nedělala, jenom jsem to kazila a tady se fakt musím snažit. A i na mě to závisí.*“.

Skutečnost, že se všichni hráči cítí být do hry rovnoměrně zapojeni a tvrdí, že pravidla v podstatě nezačleněnost do hry vylučují, vyvolává otázku, zda si myslí, že i jedinci s nějakou formou postižení by mohli Kin-ball hrát s těmi, co žádný hendikep nemají. Hráči pražského kin-ballového klubu většinou sami žádnou osobní zkušenost s hrou s hendikepovanými nemají, ale jsou toho názoru, že by to v praxi proveditelné bylo. *Informátorka D* takovou zkušenost ale má a potvrzuje tak, že žádný problém v inkluzi těchto hráčů není: „*S hendikepovanými jsem hrála, byla jsem na jedné škole a tam jsem to učila malé děti a zároveň tam s nimi hráli učitelé. Tam byl výškový rozdíl a i třeba na to přemýšlení tam byl veliký rozdíl, a stejně spolu hráli a hráli docela dobře.*“, *Informátor C* zmínil podobnou zkušenost, a to hru se staršími lidmi:

„I: Ale když jsme byli v Bratislavě nebo teďka ve Vídni hrát, tak jsme tam hráli se staršíma lidma, a taky se to dalo.

JÁ: A nebyl v tom nějaký problém nebo neodlišovalo se to nějak?

I: Ne, dokonce jsme prohráli s nima (smích).“

Kin-ball je tedy z pohledu jeho hráčů reflektován jako hra, které se mohou zúčastnit všechny věkové kategorie, dokonce i lidé s fyzickým nebo mentálním postižením, nebo i výkonnostně slabší jedinci. Nijak to neovlivní hru a těmto hráčům se dokonce může zlepšit i jejich sebereflexe. Všichni dotazovaní měli pocit, že jsou pro hru potřební a projevíli k ní velmi kladné hodnocení, jeden z nich pak tvrdil, že jde opravdu o srdeční záležitost.

6.4 Popis průběhu hry

V Kin-ballu, i přes zapojení všech hráčů do hry, existují určité role, které je třeba dodržovat, aby hra probíhala podle pravidel. Někdo z hráčů vždy křičí outy, hlásí barvu (spolu se slovem *omnikin* určí, na který tým se bude pálit), a pak je tam i ten, co právě kin-ballový míč pálí. Hráči se také snaží míč blokovat a zabránit jeho pádu. Před hrou se většinou určí i taktika (většinou to má na starosti jeden hráč) a pokud hrají týmy v mixu (tedy muži a ženy dohromady), tak je přítomný jedinec, co hlídá, zda se hráči genderově při odpalu střídají.

Hráči jsou toho názoru, že role jsou ve většině případů neměnné, ale někdy se mohou určovat i během hry. Jediná role, která z velké části závisí na průběhu hry, je role hráče, který kin-ballový míč odpaluje. Vzhledem k tomu, že hlavní role jsou tři, je možné že se čtvrtý hráč v žádné roli do hry nezapojí. V takovém případě se pravděpodobně spoléhá na roli hráče, který odpaluje, protože je to jediná role, kterou hráči reflektují jako proměnnou. Všechno ale závisí na domluvě, a pokud se některý z hráčů rozhodne pro nějakou z rolí, je mu to umožněno. *Informátor F* říká: „...záleží na tom, s kým hraju, někteří rádi hlásí barvy, někteří blokují – blokaři, ti jsou jasní – někdo říká taktiku (že ten naproti pálí a ten pálí tak a tak) a když se nikdo nenajde, tak v týmu třeba já řeknu, že budu hlásit barvy, mně to nevadí. Někteří ale máme své role, ale jsou tam lidé, kteří jsou na to více zaměřeni nebo mají prioritu.“. I přesto, že hráči své zapojení do hry reflektují pozitivně, může se samozřejmě vyskytnout jedinec, který by měl zájem vykonávat

nějakou z výše uvedených rolí, ale z různých vedlejších důvodů mu to umožněno není. Já jsem se každopádně během výzkumu s žádným takovým hráčem nesetkal, proto předpokládám, že rozdělení rolí opravdu funguje na společné domluvě v týmu.

Co se týče herních taktik, většina hráčů o nich povědomí má, některé z nich se v Praze dokonce praktikují, ale většinou se jim učí v Pardubicích. V pražském klubu je jejich výuka složitější, protože přicházejí stále noví hráči, a ti zatím do Pardubic (zejména kvůli svým malým zkušenostem) nejezdí.

Podle hráčů je Kin-ball fyzicky velmi náročná hra, všichni hráči během ní musí neustále přemýšlet, být ve střehu a hbitě se pohybovat. I přesto, že jsou hráči většinou unavení, snaží se do hry dávat, co možná nejvíce. Téměř všichni odpovídali, že i přes únavu se snaží hrát na maximum, někteří ale tvrdili, že při zápasech, které se konají v Pardubicích, se stává, že jsou při hře unaveni a tím pádem je pro ně i hra fyzicky náročnější a nedávají do ní maximum. *Informátor G* ale říká: „...chodím na rehabilitace a takový věci, a stejně hraju na 100%, protože ten sport miluju.“. Reflexe hráčů na fyzickou námahu hry tak potvrzuje auburnskou studii, která v Kin-ballu vidí sport vhodný pro jedince trpící obezitou a charakterizuje Kin-ball jako sport nutící jeho hráče k neustálému pohybu.

6.5 Popis průběhu tréninku

V pražském kin-ballovém klubu většinou hráči zápasy nehrají, spíše se věnují tréninkům a přípravám na zápasy, které se konají v Pardubicích a jiných městech. Sám jsem měl možnost část jejich tréninku vidět, každopádně hráči tréninky považují na jedné straně za náročné, na druhé za zábavné. *Informátorka A* o nich říká: „Ze začátku se právě rozběháváme, hází se ten míč, abychom se nějak zahřáli, a pak trénujeme odpaly, teďka jsme to zrovna dělali nově (alespoň pro mě) odpaly z místa, no a potom normální, pak skluzy většinou jsou. Ty skluzy jsou dobrý v tom, abys ten míč chytil, když ti to jde někam dolů, běžíš podél toho míče a musíš ho vychytat skluzem a pak máme něco na tu kondičku, jakože běháme, zrychlujeme a pak víceméně ta hra.“.

Když jsem měl sám poprvé šanci Kin-ball jako hru spatřit, byl jsem stejně jako většina informátorů fascinován tím, jak je ve skutečnosti kin-ballový míč veliký. Zjistil jsem ale, že není tak těžký, jak vypadá a hráči ho jednoduše dokáží chytil. Pozoroval jsem, jak ho trenér hází po jednotlivých hráčích, kteří přitom běhají do kolečka a

rozehřívají se pro fyzicky náročnou hru. Trenér vždy vyslovil jméno hráče, na kterého kin-ballový míč odpálil (pravděpodobně kvůli pravidlům, které ve hře tuto skutečnost týmům prikazují) a hráč se jej snažil chytit. Podobně tomu bylo i s trénováním odpalů. Kin-ball se na první pohled jako fyzicky náročná hra netváří, ale hráči dávají jasně najevo pravý opak.

6.6 Porovnání Kin-ballu s jinými míčovými hrami

Kin-ball na první pohled vyvolává v pozorujícím jedinci dojem, že je podobný ostatním kolektivním míčovým hrám. V obou případech figurují ve hře týmy, které se snaží porazit protihráče. Jde o agonální hry, kdy hráčům mohou dopomoci k výhře tréninky, a hráčské týmy mají stejné šance usměrňované pravidly. Otázkou ale je, zda mají při hře stejné šance i hráči uvnitř jednotlivých týmů?

Hráči pražského kin-ballového klubu mají ve většině případů zkušenost i s jinými kolektivními hrami – minimálně se s nimi setkali v hodinách tělesné výchovy buď na základní, nebo střední škole, a tak je byli schopni porovnat s Kin-ballem. Všechny sporty si jsou podobné bodovým hodnocením, ale v Kin-ballu vztahy mezi hráči regulují pravidla. Všichni hráči se shodují, že se musí ve hře aktivně zapojit, aby svůj tým dovedli k vítězství. Kin-ball hráčům zaručuje, že i méně zdatní jedinci se do hry zapojí stejně, jako ti, co Kin-ball hrají například déle. Nikdo v průběhu hry nemůže být znevýhodněn. *Informátor F* mluví o tom, že když hrál fotbal, docházelo často k tomu, že mu ostatní hráči nechtěli přihrát míč, což mělo za následek to, že se do hry nezapojil stejně, jako jeho spoluhráči, kteří si míč přihrávali mezi sebou: „*Ne, že bychom si nerozuměli, ale většinou to hráli na sebe nebo mi nechtěli přihrát – a tady to je jiné, nemůže být nikdo znevýhodněn.*“. Stejně tak tomu je i v porovnání rolí v průběhu hry. *Informátorka D* upozorňuje na to, že ve většině kolektivních sportů stojí jedinec v bráně a snaží se chytit míč, ale nevydává ze sebe stejnou fyzickou námahu, jako někdo, kdo se snaží na bránu útočit: „*Každopádně. Když si vezmeš třeba fotbal, tak v bráně stojí hráč a stojí a čeká, až pro něj přijde míč, kdežto tady ty za tím míčem musíš běhat – nebo on na tebe letí – a pořád jsi v pohybu.*“. Kin-ball nejenže se snaží začlenit hráče do hry rovnoměrně a podnítit tak jejich fyzickou aktivitu, ale zároveň může pomoci slabším jedincům se výkonnostně posunout mezi lepší hráče (což může, jak bylo uvedeno v podkapitole *Zapojení hráčů do hry*, mít za následek růst jedincova sebevědomí). *Informátor C* se

vyjadřuje k zapojení hráčů ve fotbalu, v Kin-ballu, a k tomu, jaký má pocit v ovlivňování výsledku hry v obou sportech: „: *Já myslím, že jo, protože v tom fotbale je to postavený na tom, že je tam někdo horší nebo lepší a dycky ten lepší, když běžej na tu bránu (a jsou tam tři – dva silný a slabší), tak vždycky přihraje tomu silnějšímu, a proto tendlecten se nikdy neposune dál a nemá takovou možnost ovlivnit tu hru, jako třeba v tady tom sportu, kdy běží poslední k míči a prostě ví, že to musí odpálit.* “. Další výhodou Kin-ballu oproti jiným míčovým hrám je podle *Informátora B* právě Kin-ballový míč, a to zejména díky jeho velikosti: „*Přijde mi, že v tom volejbale máš ten míč miň pod kontrolou, než tady. Tady prostě buď ti to spadne, nebo to alespoň odkopneš a chytíš a co se týče – ve volejbalu buď ti to nahrajou, nebo nenahrajou, takže si moc nezahraješ, když jsi moc špatnej. Taky jsem hrál fotbal, kde je to úplně stejný jako v tom volejbale.* “. Hráči se shodují na tom, že v Kin-ballu mají větší zásluhy na výsledku celkové hry, než tomu bylo v jiných kolektivních míčových hrách a zároveň si přijdou i lépe začlenění do hry. V Kin-ballu je tedy každý z hráčů potřebný a vítězství ve hře je doopravdy dílem všech rovnoměrně, nejen jednotlivce.

Když měli hráči porovnat vztahy mezi hráči Kin-ballu a vztahy s hráči v jiných sportech, shodovali se na tom, že komunikace během Kin-ballu je výrazně lepší. Někdy ale může být složitější, protože na určování rolí během hry mají jen málo sekund, což je nutí jednat rychleji. Ale ani v Kin-ballu se hráči nevyhnou konfliktům, *Informátorka D* říká: „*Asi se to i mění, tady se občas pohádáme a ono to po čase vyplyne, prostě spolu musíme hrát a nejde to nebavit se při té hře, tam se člověk musí domlouvat a všechno. Ono to je v tom poli docela těžké, když je míč na zemi, tak máme třeba 15 vteřin na to se seběhnout a domluvit se.*“.

V Kin-ballu jsou tak šance všech hráčů stejné a na rozdíl od jiných míčových kolektivních sportů začleňuje Kin-ball hráče rovnoměrněji a pomáhá tak svým hráčům se lépe prosadit. Dá se říci, že jeho fyzická náročnost je v porovnání s jinými sporty plošnější, protože zaručuje, že všichni hráči v týmu vydávají během hry obdobnou fyzickou energii. Některým hráčům sice dělalo problém porovnat vztahové sítě mezi hráči Kin-ballu a jinými sporty, ale většina se shodla na tom, že lépe vztahy s ostatními hráči navázali právě v Kin-ballu. *Informátor C* říká: „*Já myslím, že třeba v tom fotbale – já jsem ho teda nikdy takhle závodně nehrál – tam je to (já si teda myslím), že ty skupiny*

tam, jako třeba hokejisti, si myslej o sobě hodně a je to na nich znát. Ne jako tady, kdy jsme všichni jeden k druhému rovný a úplně skvělý vztahy, no.“.

7. ZÁVĚR

Tato práce se věnovala tomu, jakým způsobem má hra místo v lidských životech a v interakci uvnitř společnosti. Konkrétně se zaměřila na jedno z jejích odvětví – sport – a snažila se nastítnit povědomí o poměrně nově vzniklém sportu Kin-ball, který se v České republice teprve stále ještě zakořeňuje. Cílem práce bylo zjistit to, jakým způsobem hráči pražského kin-ballového klubu Dingo reflektují svou zkušenost s tímto nově vzniklým sportem, co je vedlo k tomu ho v první řadě vyzkoušet, jaké v něm vidí výhody a zda odpovídá skutečnost začleňování hráčů do hry i realitě. Zda se hráči doopravdy cítí při hraní Kin-ballu zapojeni, jaký to má na ně vliv, a zda se tak Kin-ball odlišuje od jiných kolektivních míčových sportů.

Teoretická část práce se v první řadě zabývala vymezením hlavních a pro tuto práci klíčových pojmů, jakými jsou definice hry, definice sportu a jeho dalšího členění, definice volného času, socializace jedince, sociální interakce a sociálních rolí, které jedinci ve společnosti zastávají. Dále se pak zaměřila na sport konkrétně a představila jeho hlavní sociologické pohledy. Poodkryla jeho existenci ve formě státních výdajů v České republice. Zabývala se tím, jakým způsobem může ve sportovní činnosti probíhat inkluze a exkluze hráčů, jak se jedinci sportem socializují nebo jaké při hrách a ve sportovních skupinách zaujímají role. Následně byla představena hra Kin-ball, byl popsán její vznik, základní věci potřebné pro její realizaci a byla blíže představena základní pravidla, včetně několika herních strategií. Dále se práce zabývala sociální inkluzí hráčů s hendikepy do Kin-ballu a uvedla několik událostí, kde se tato inkluze odehrála v praxi v České republice. Práce poukázala i na studii, která se zabývala tím, jaký má vliv věk, pohlaví nebo i zkušenosti hráčů na jejich fyzickou aktivitu během hry.

Praktická část se následně zabývala pražským kin-ballovým klubem Dingo, kde se v první řadě snažila zodpovědět výzkumné otázky ohledně rovnoměrného zapojení hráčů do hry. Byly představeny hlavní metody výzkumu, výzkumný problém a výzkumné otázky, strategie a techniky sběru dat, včetně výběru vzorku respondentů a následné hodnocení výzkumu a jeho etické otázky. Rozhovory s hráči byly rozděleny do čtyř okruhů, které se týkaly *zkušeností hráčů s Kin-ballem, zapojení hráčů do hry, popisu průběhu hry a tréninku a porovnání Kin-ballu s jiným kolektivním sportem.*

Většina hráčů uvedla, že se s Kin-balem poprvé setkala buď na základní, nebo střední škole a hodiny tělocviku pak byly důvodem, proč se tento poměrně nově vzniklý sport rozhodli vyzkoušet. Mnozí z informátorů také uvedli, že to, co hru dělá výjimečnou je zejména velký kin-ballový míč, ale také i její pravidla, která zaručují rovnoměrné zapojení všech hráčů do hry.

Bylo zjištěno, že hráči doopravdy reflektují Kin-ball jako hru, kde se všichni její účastníci zapojí do hry, a nikdo nezůstane nezačleněný. Všichni uvedli, že hraní hry na ně má pozitivní vliv a v týmu panuje přátelská nálada, a někteří hráči jí dokonce přisuzovali rodinnou atmosféru. Sami hráči dokonce tvrdili, že pokud by se objevil někdo, kdo by se cítil do hry nezapojený, snažili by se udělat všechno proto, aby tomu bylo opačně. Chyby jednotlivce se proto snaží vztáhnout na celý tým, protože každý z hráčů je pro hru potřebný. Hráči se shodli na tom, že zapojit tělesně postižené do hry by nijak nezměnilo její průběh, ani by nijak neovlivnilo výsledek hry, stejně tak ani věková odlišnost hráčů. Kin-ball byl tedy reflektován jako hra, do které se skutečně mohou zapojit jedinci bez ohledu na pohlaví, věk nebo tělesné postižení, což tedy odpovídá i jeho pravidlům – podstatné ale je, že sami hráči se s tímto faktem ztotožnili.

Kin-ball je ze strany hráčů považován jako fyzicky velmi náročná a přitom návyková hra, jejíž pravidla nejsou v podstatě ani tolik složitá, a tak může být vhodný pro oslovení širšího spektra lidí. Tato reflexe odpovídá auburnské studii, která se zabývala tím, jaký vliv má věk nebo zkušenosti na fyzickou aktivitu v Kin-ballu. Proto je tento sport vhodný k boji s obezitou, ale stejně tak pro zvyšování jedincova sebevědomí. Při porovnání Kin-ballu s jinými sporty se hráči jednoznačně shodli na tom, že v Kin-ballu oproti jiným kolektivním sportům nelze nikoho vyloučit ze hry a všichni se fyzicky zapojí rovnoměrně. Už samotná pravidla zaručují, že se všichni musí dotýkat míče a hra tak dává možnost se projevit fyzicky slabším jedincům a usměrňuje ty silnější, a oni sami tak vědí, že by si bez ostatních v první řadě ani nezahráli – což se bohužel u jiných sportů nestává.

I přesto, že se praktická část práce zabývala zapojením hráčů pražského kin-ballového klubu do hry, stálo by za to navázat na tento výzkum porovnáním s jiným mimopražským týmem a jeho hráči. Nebo zrealizováním experimentu, ve kterém by si mohli Kin-ball vyzkoušet jedinci, kteří s touto hrou nemají žádnou zkušenost, a jejichž

objektivní názor na ni by nemusel být tolik zkreslený, jako u hráčů, kteří se hře věnují v podstatě pravidelně.

Johan Huizinga ve svém díle *Homo ludens* dospěl k závěru, že sport se čím dál více odděluje od hry a ztrácí svůj prvotní herní prvek (2000). I přes to, že Kin-ball mezi sporty doopravdy patří a jako v každém jiném sportu v něm můžeme pozorovat rozdělení hráčů na amatéry a profesionály, dovolil bych si tvrdit, že Kin-ball v sobě nese silný herní prvek, jehož podstata není jen v agonální hře, ale i v začleňování svých hráčů do hry, protože si ho doopravdy může zahrát kdokoli bez jakéhokoliv omezení, čímž se na rozdíl od jiných sportů přibližuje k věčnému fenoménu *hry* víc. Sport tak právě díky Kin-ballu získává zpět svou původní herní myšlenku, pro kterou je typická nespoutaná radost a spolupráce všech, čímž dává naději na změnu Huizingova pesimistického názoru, že se herní prvek ze společnosti od příchodu devatenáctého století vytrácí.

8. POUŽITÁ LITERATURA

BERGER, Peter L., 2003. *Pozvání do sociologie: humanistická perspektiva*. 2. vyd., V nakladatelství Barrister & Principal 1. vyd. Brno: Barrister & Principal. Studium (Barrister & Principal). ISBN 80-85947-90-0.

BERGER, Peter L a Thomas LUCKMANN, 1999. *Sociální konstrukce reality: pojednání o sociologii vědění*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury. ISBN 80-85959-46-1.

BERNE, Eric, 1970. *Jak si lidé hrají*. Překlad Gabriela Nová. Praha: Svoboda. Spektrum, sv. 4. ISBN 978-80-7367-992-7.

CAILLOIS, Roger, 1998. *Hry a lidé: maska a závrať*. Vyd. 1. Překlad Nina Vangeli. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon. ISBN 80-902482-2-5.

COAKLEY, Jay J a Eric DUNNING, 2000. *Handbook of sports studies*. London: SAGE. ISBN 978-0761949497.

ČECHÁK, Vladimír a Jiří LINHART, 1986. *Sociologie sportu*. Vyd. 1. Praha: Olympia.

DOKULIL, Miloš, 2006. „*Homo Ludens*“ – *To zní hrdě, anebo fenomén hry*. In: Hra, věda a filosofie: sborník z mezioborové diskuse ze 4. - 5. listopadu 2004 konané v pražské vile Lanna. Praha: Filosofia. ISBN 80-7007-222-9.

FINK, Eugen, 1992. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Překlad Jiří Černý. Praha: Mladá fronta. Váhy (Mladá fronta), sv. 6. ISBN 80-204-0224-1.

FLACELIÈRE, Robert, 1981. *Život v době Periklově*. Praha: Odeon.

FLEMR, Libor a Zdeněk VALJENT, 2009. *Socializace sportem*. In: Studia sportiva: sborník Masarykovy univerzity z konference Sport a kvalita života 5. – 6. 11. 2009 v Brně. Brno: Masarykova univerzita.

GIDDENS, Anthony, SUTTON, Philip W (ed.), 2013. *Sociologie*. Vyd. 1. Praha: Argo. ISBN 978-80-257-0807-1.

- HASTIE, Peter, Francois LANGEVIN a Danielle WADSWORTH, 2011. *Effects of Age and Experience on Physical Activity Accumulation during Kin-Ball*. Auburn University, Alabama.
- HENDL, Jan, 2005. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 80-7367-040-2.
- HUIZINGA, Johan, 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2., V edici Studie 1. Překlad Jaroslav Vácha. Praha: Dauphin. Studie (Dauphin). ISBN 80-7272-020-1.
- JARVIE, Grant, 2006. *Sport, Culture and Society: an introduction*. 1. vyd. London: Routledge. ISBN 0-415-30647-7.
- JEŘÁBEK, Hynek, 1993. *Úvod do sociologického výzkumu*. Dot. Praha: Karolinum. ISBN 80-7066-662-5.
- LEBLANC, Nathalie, 2014. *Kin-ballový trénink: metodická kniha pro trenéry, instruktory a učitele tělesné výchovy*. 1. vyd. Hradec Králové: Český svaz Kin-ballu ve spolupráci s Českou Asociací Sport pro všechny. ISBN 978-80-260-6759-7.
- MAREŠ, Petr a Tomáš SIROVÁTKA, 2008. *Sociální vyloučení (exkluze) a sociální začleňování (inkluzie)*. Sociologický časopis/Czech Sociological Review, Vol. 44, No. 2.
- NAKONEČNÝ, Milan, 1999. *Sociální psychologie*. Vyd. 1. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-1679-9.
- PAUR, Martin, 2011/2. *Kin-ball – kolektivní sportovní hra 21. století*. APA v teorii a praxi, č. 2.
- PRUDKÝ, Libor, 2014. *Rozvoj osobnosti vysokoškoláků jako součást kvality výuky: témata a otázky k pojetí vysokoškolského studia jako učení se svobodě*. 1. vydání. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury (CDK). ISBN 978-80-7325-352-3.
- RŮŽIČKA, Ivan, Kamila RŮŽIČKOVÁ a Pavel ŠMÍD, 2013. *Netradiční sportovní hry*. Vyd. 1. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0337-7.
- SLEPIČKA, Pavel, 1982. *Sociální interakce ve sportovní činnosti*. 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova.

SLEPIČKA, Pavel, Václav HOŠEK a Běla HÁTLOVÁ, 2006. *Psychologie sportu*. Vyd. 1. Praha: Karolinum. ISBN 80-246-1290-9.

SLEPIČKOVÁ, Irena, 2005. *Sport a volný čas*. Praha: Nakladatelství Karolinum. ISBN 80-246-1039-6.

SLEPIČKOVÁ, Irena a Pavel SLEPIČKA (eds.), 2011. *Sport a sociální stratifikace: [6. konference sociologie sportu]*. Vyd. 1. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Fakulta tělesné výchovy a sportu.

SOKOL, Jan, 2006. Jak vypadá svoboda? In: Hra, věda a filosofie: sborník z mezioborové diskuse ze 4. - 5. listopadu 2004 konané v pražské vile Lanna. Praha: Filosofia. ISBN 80-7007-222-9.

SOKOL, Jan, 2010. *Etika a život: pokus o praktickou filosofii*. Vyd. 1. Praha: Vyšehrad. ISBN 978-80-7429-063-3.

Ilustrovaný encyklopedický slovník, 1982. Svazek 3, pro-ž. Praha: Academia.

WORLD BANK, 2013. *Inclusion matters: the foundation for shared prosperity*. Washington, D. C.: World Bank. ISBN 978-1-4648-0010-8.

Elektronické zdroje

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2009. *Analýza financování sportu v České republice*. [online], s. 21 [cit. 2016-03-30]. Dostupné z: <<http://www.msmt.cz/sport/analyza-financovani-sportu-v-ceske-republice>>.

HEŘMANSKÝ, Martin, © 2009/2010. *E_Úvod do společenskovedních metod. Kvalitativní analýza dat* [online]. Praha: FHS UK, [cit. 2016-02-25]. Dostupné z: <<http://www.moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614>>.

Kin-Ball Federations, ©2016. *International KIN-BALL® sport federation* [online]. 4545 Pierre-de-Coubertin Montréal, QC Canada H1V 0B2: Mediavore, [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <<http://www.kin-ball.com/en/22-kinball-frontpage-en/64-nouveau-site-web-en>>.

KIN-BALL® Sport Overview, ©2007. *KIN-BALL® Sport* [online]. Pittsburg State University: Pittsburg State University, [cit. 2016-03-20]. Dostupné z: <<http://usakinball.150m.com/overview.htm>>.

KNOBLOCH, F., ©2009 – 2011. *Učební text: Kvalitativní versus kvantitativní výzkum*. [online]. Praha: FSV UK, [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: <<http://samba.fsv.cuni.cz/~knobloch>>.

NOVOTNÁ, Hedvika, ©2009/2010. *E_Úvod do společenskovedních metod. Kvalitativní strategie výzkumu* [online]. Praha: FHS UK, [cit. 2016-02-23]. Dostupné z: <<http://www.moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614>>.

PAUR, Martin, ©2011. *Kin-ball na Speciální ZŠ v Žamberku*. In: <http://kin-ball.cz/> [online]. [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <<http://kin-ball.cz/specialni-skola-zamberk-brezen-2011>>.

ŠEDÁ, Aneta, ©2011. *Liga vozíčkářů léto 2012*. In: <http://kin-ball.cz/> [online]. [cit. 2016-02-20]. Dostupné z: <<http://kin-ball.cz/liga-vozickaru-leto-2012>>.

ZANDLOVÁ, Markéta, ©2015. *E_Úvod do společenskovedních metod. Rozhovor* [online]. [cit. 2016-02-27]. Dostupné z: <<http://www.moodle.fhs.cuni.cz/course/view.php?id=614>>.