

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

Bakalářská práce

Lenka Wágnerová

**Možnosti zařazení deskových her do nabídky služeb
veřejných knihoven**

Options utilization board games in the services of public libraries

Praha 2017

Vedoucí práce: PhDr. Radka Římanová

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala za cenné rady a připomínky při zpracování bakalářské práce vedoucí práce PhDr. Radce Římanové. Další poděkování patří Bc. Tomáši Pipotovi, knihovníkovi MěK Dobříš, Mgr. Kateřině Pechové, ředitelce MěK Dobříš za to, že mně umožnili navštívit jejich knihovnu, poskytlí veškeré potřebné informace. Dále děkuji všem ředitelkám, ředitelům a odborným pracovníkům oslovených knihoven, kteří mi ochotně vyplnili a zaslali zpět připravené dotazníky. Ráda bych také poděkovala mé rodině a přátelům za podporu.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 19.7.2017

.....
Jméno a příjmení

Identifikační záznam

WÁGNEROVÁ, Lenka. *Možnosti zařazení deskových her do nabídky služeb veřejných knihoven*. Praha, 2017. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.

Klíčová slova

deskové hry, hry, veřejné knihovny, komunitní knihovna, didaktické hry, herní akce

Abstrakt

Práce se zabývá aspektem zařazování deskových her do nabídky služeb veřejných knihoven. Úvodní teoretická část je věnována problematice deskových her. Dále jsou popsány způsoby využití her v českých knihovnách, vše nahlíženo v kontextu posunu knihoven k jejich komunitnímu modelu. V rámci případové studie je popsána herní akce realizovaná v Městské knihovně v Dobříši. Pozornost je věnována všem aspektům této služby: finančnímu zajištění, organizaci, marketingu, získání zpětné vazby a zhodnocení efektivity. Použité metody výzkumu jsou literární analýzy odborných textů a polostrukturované rozhovory se zaměstnanci Městské knihovny v Dobříši. V závěru jsou shrnuta shromážděná fakta a představen návrh dobré praxe pro veřejné knihovny, které o zavedení těchto služeb uvažují.

Klíčová slova

board games, gaming, public library, community library, educational games, gaming programs

Abstract

The bachelor thesis is focused on the aspect of the inclusion of board games in the offer of public library services. The introductory theoretical part is devoted to the issue of board games. Next, there is a focus on the use of games in Czech libraries, all seen in the context of the shift of libraries to their community model. The case study describes the game program realized in the Municipal Library in Dobříš. Attention is paid to all aspects of this service: financial support, organization, marketing, feedback, and efficiency gains. The research methods used are literary analyses of academic texts and semi-structured interviews with the staff of the Municipal Library in Dobříš. In conclusion, there is a summary of the facts collected and design of the good practice for public libraries that consider the introduction of these services.

OBSAH

PŘEDMLUVA	9
1. ÚVOD.....	11
2. DESKOVÉ HRY	12
2.1. DEFINICE POJMU HRA	12
2.2. VÝZNAM HRY PRO ČLOVĚKA A SPOLEČNOST	12
2.3. DESKOVÁ HRA.....	13
2.3.1. <i>Typologie deskových her</i>	14
2.3.2. <i>Moderní společenské hry</i>	15
2.3.3. <i>Historie moderních společenských her</i>	15
2.3.3.1. Znaky moderních společenských her	16
2.3.3.2. Současná nabídka moderních společenských her.....	17
2.3.3.2.1. Ocenění udělovaná hrám	17
2.3.3.3. Webové stránky o deskových hrách	18
2.4. DIGITÁLNÍ HRY	19
2.5. VYUŽITÍ PRVKŮ GAMIFIKACE V KNIHOVNÁCH.....	21
2.6. ROLE HER V MODERNÍM VZDĚLÁVÁNÍ	21
2.7. HRY JAKO PRVEK SBLIŽOVÁNÍ A SOCIALIZACE.....	24
2.7.1. <i>Dominion Tour</i>	25
3. KOMUNITNÍ ROLE KNIHOVEN	27
3.1. KOMUNITA.....	27
3.2. KNIHOVNA JAKO KOMUNITNÍ PRVEK	27
3.3. KNIHOVNA JAKO BEZPEČNÉ MÍSTO PRO MLÁDEŽ.....	30
4. DESKOVÉ HRY V KNIHOVNÁCH	31
4.1. ROZŠÍŘENÍ NABÍDKY KNIHOVEN V RÁMCI VÝPŮJČEK	31
4.2. PRAKTICKÉ ASPEKTY DESKOVÝCH HER VE VEŘEJNÝCH KNIHOVNÁCH.....	32
4.3. DALŠÍ VYUŽITÍ DESKOVÝCH HER V KNIHOVNÁCH	35
4.4. DESKOVÉ HRY JAKO NÁSTROJ MARKETINGU KNIHOVNY	36
4.5. DESKOVÉ HRY JAKO SLUŽBA PRO DĚTI A MLÁDEŽ - HERNÍ ZÁŽITEK V KNIHOVNĚ	37
4.6. DESKOVÉ HRY JAKO NÁSTROJ KOMUNIKACE.....	38
4.6.1. <i>Mezigenerační projekty</i>	38
4.6.2. <i>Hry součástí socializačních projektů</i>	39
4.7. DESKOVÉ HRY VE VEŘEJNÝCH KNIHOVNÁCH ČESKÉ REPUBLIKY	39

4.8.	PŘÍKLADY PRŮZKUMŮ DESKOVÝCH HER V KNIHOVNÁCH	41
4.8.1.	<i>Průzkumy v ČR</i>	41
4.8.2.	<i>Průzkum hraní v knihovnách USA</i>	42
4.9.	DESKOVÉ HRY VE STŘEDOČESKÝCH MĚSTSKÝCH KNIHOVNÁCH – KVANTITATIVNÍ A KVALITATIVNÍ ŠETŘENÍ.....	44
4.9.1.	<i>Metoda a průběh</i>	44
4.9.2.	<i>Výběr oslovených knihoven</i>	44
4.9.3.	<i>Výsledky průzkumu</i>	45
4.9.4.	<i>Shrnutí</i>	46
5.	PŘÍPADOVÁ STUDIE – MĚSTSKÁ KNIHOVNA V DOBŘÍŠI	48
5.1.	ÚVOD	48
5.2.	METODOLOGIE	48
5.3.	MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ	48
5.4.	DESKOVÉ HRY V MĚK DOBŘÍŠ	50
5.5.	AKCE BOOKCON ANEB FANTASY VÍKEND V KNIHOVNĚ.....	52
5.5.1.	<i>Popis akce</i>	53
5.6.	TERÉNNÍ VÝZKUM. VLASTNÍ POZOROVÁNÍ AKCE.	56
5.6.1.	<i>Zhodnocení vlastního pozorování</i>	60
5.7.	ZKUŠENOSTI MĚSTSKÉ KNIHOVNY V DOBŘÍŠI S DESKOVÝMI HRAMI.....	61
5.8.	NÁVRH DOBRÉ PRAXE	63
5.8.1.	<i>Úloha a kompetence knihovníků</i>	63
5.8.2.	<i>Budování kontaktů v herní komunitě</i>	64
5.8.3.	<i>Organizace akce -načasování, prostory</i>	64
5.8.4.	<i>Personální zajištění akcí</i>	65
5.8.5.	<i>Budování fondu her a finanční zajištění</i>	65
5.8.6.	<i>Propagace</i>	66
5.8.7.	<i>Získávání zpětné vazba</i>	66
6.	ZÁVĚR	68
7.	SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ:	70
8.	SEZNAM OBRÁZKŮ:	79
9.	SEZNAM TABULEK.....	79
	PŘÍLOHA 1.....	I
	PŘÍLOHA 2.....	III

Seznam zkratk:

FvVK	Fantasy víkend v knihovně
GoT	Hra o trůny
MěK	Městská knihovna
MSH	Moderní společenské hry
MTG	Magic: The Gathering
RPG	Role-Player Game
SKIP ČR	Svaz knihovníků a informačních pracovníků České republiky
VISK	Veřejné informační služby knihoven

Předmluva

Zavádění deskových her do služeb knihoven patří k aktuálním knihovnickým aktivitám. Nejen veřejné ale i vysokoškolské a některé vědecké knihovny věnují hrám ve svých fondech a službách pozornost.

Především veřejné knihovny stále hledají nové cesty, jak přivést návštěvníky do knihoven. Pořádají rozmanité akce, ať už jsou to přednášky, besedy, veřejné předčítání pro dospělé, nebo workshopy, soutěže, výtvarné dílničky pro děti. Mnohé knihovny také rozšiřují své služby o výpůjčky nových neknížních předmětů. Jednou ze služeb, která si získává oblibu, jsou i deskové hry. Hry se v knihovnách nejen půjčují, ale zároveň jsou zakládány herní kluby a organizovány herní akce. Právě posledně jmenovanému bude věnována tato práce.

Toto téma jsem si zvolila, protože jako matka dvou dětí si uvědomuji důležitost smysluplného vyplnění jejich volného času. Ve snaze odvést je od moderních technologií, jsou deskové hry dobrou volbou. V dětství jsem trávila s rodinou mnoho času hraním deskových her. Když jsem díky svým dětem začala opět pronikat do tohoto světa, byla jsem fascinována dnešní nabídkou a variabilitou her. Téma spojení deskových her a knihoven mě zaujalo a rozhodla jsem se s ním blíže seznámit.

Práce byla zpracovávána od roku 2014. V této době dochází k významnému nárůstu práce s deskovými hrami ve veřejných knihovnách. V roce 2017, kdy je práce dokončena je již obecně známo, že deskové hry již běžně české knihovny nabízí. Přesto nepřinesla rešerše k tématu v databázi knihovnické literatury žádné významné informace. Z tohoto důvodu bylo podniknuto kvantitativní a kvalitativní dotazníkové šetření. Významné prameny práce jsem našla v zahraničních zdrojích, a to především v pracích Scotta Nicholsona, profesora Syracuské univerzity v USA, který se věnuje tématu hraní v knihovnách již od roku 2006.

Teoretická část práce se bude věnovat pojmu hra obecně, vymezení pojmu deskové hry, dále popisu termínu moderní společenské hry. Dále bude pojednáno o významu hry pro jedince a společnost, prospěšnosti her z hlediska psychologického i sociologického. Navazuje stručná charakteristika (výčet) rolí komunitní knihovny. Práce představuje deskové hry jako jednu ze služeb knihoven, která je rozšířením nabídky nejen pro děti a mládež, ale i další věkové kategorie. V práci jsou uvedeny i poznámky týkající se možnosti spolupráce s dalšími institucemi.

Praktickou částí práce je případová studie knihovny, která byla vybrána jako příklad „dobré praxe“, konkrétně Městské knihovny v Dobříši.

Původně jsem pro případovou studii své bakalářské práce vybrala Městskou knihovnu v Praze, kde podle informací na webu probíhala v některých pobočkách herní odpoledne. Několik z nich jsem navštívila a podle mých zkušeností se deskové hry a akce kolem nich zatím netěší v MKP velkém zájmu veřejnosti, což je dáno specifikou velkého města. Prostřednictvím herních akcí v Městské knihovně v Praze jsem se dostala ke kontaktu na dobrovolnou organizátorku odpolední deskových her v pobočce MKP Dejvice. Po schůzce s ní a velmi inspirujícím rozhovoru jsem přehodnotila své možnosti a rozhodla se zvolit jinou knihovnu, kde hraní prokazatelně funguje. Praha se ukazuje z tohoto pohledu jako problematická, nabídka volnočasových aktivit je tu nejpestřejší a také existuje řada dalších míst, kde je možno zahrát si deskové hry. (kluby deskových her apod.). Během našeho rozhovoru byla zmíněna Dominion tour – seriál soutěží v této hře. Při následné rešerši na internetu jsem našla jako místo konání soutěží také knihovnu v Dobříši. Na základě internetové rešerše jsem tedy zvolila pro podrobný průzkum Městskou knihovnu v Dobříši, která má s deskovými hrami a na tyto hry zaměřenými programy bohaté zkušenosti.

Ve své práci jsem použila metodu kvalitativního výzkumu. Obecná definice případové studie říká, že jde o intenzivní studium jednoho případu – tedy jedné situace, jednoho člověka, jednoho problému. Případová studie je metoda kvalitativní, neboť dokáže dokonale splnit základní cíle kvalitativního výzkumu – zkoumá současné fenomény do jejich hloubky v jejich skutečném kontextu.

Smyslem případové studie je velmi podrobné zkoumání a následné porozumění zkoumanému případu. V případové studii mezi nejpoužívanější techniky patří pozorování a rozhovory, popřípadě analýza dokumentů. V závěru doporučení pro další podobné projekty - slabá místa versus přínosy.

V práci cituji informační prameny podle normy ČSN ISO 690:2010. Citace v textu jsou uváděny podle Harvardského systému. Seznam použité literatury je řazen abecedně podle prvního údaje v záznamu.

1. Úvod

V posledních dvou desetiletích způsobil nebývalý rozvoj informačních technologií převrat v oblasti shromažďování, prezentace a zpřístupňování informací. Veřejné knihovny, jejichž úkolem bylo a je poskytování informací široké veřejnosti, jsou tak postaveny před velkou výzvou v oblasti organizace a rozšiřování svých služeb. Ukazuje se, že veřejné knihovny se dokázaly v situaci zorientovat, zvládly nejen zachytit a reagovat na nástup informačních technologií, ale zároveň dokázaly, že jsou nepostradatelnou součástí místních komunit. Rostla a roste tak jejich role sociální, role veřejného prostoru pro setkávání a podporu společenských a kulturních aktivit komunity. Cílem této práce je popsat herní akce v knihovnách jako formu podpory komunitní knihovny, a podrobněji seznámit s výskytem tohoto jevu na konkrétním příkladu městských knihoven ve Středočeském kraji.

2. Deskové hry

2.1. Definice pojmu hra

Je obtížné definovat hru samotnou, neboť se na ni můžeme dívat z mnoha pohledů a také z různě širokého hlediska. Jednou z klíčových a často citovaných je definice kulturního historika Johana Huizingy (2000) z knihy *Homo ludens: O původu kultury ve hře* „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život.“* (HUIZINGA, 2000, s. 45).

Scott Nicholson (2010) ve své knize *Everyone plays at the library* používá následující definici: „*Hra je druh zábavy s cílem a strukturou*“. Tato definice má tři části. První je koncept hry, jako zábavy, která odlišuje hru od jiných aktivit hrám podobných např. od profesionálního sportu. Hra bez zábavy není hrou. A naopak zábavná aktivita bez struktury je jen pouhá zábava. Za druhé hru charakterizují pravidla. Mohou být buď oficiální prodávaná s hrou, anebo si hráči mohou vyvinout svá vlastní pravidla, aby udělali ze zábavy hru. Například děti často nastolí vlastní pravidla poté, co zvládnou základní koncept hry. Poslední částí definice je cíl. Bez cíle je herní aktivita (i když má strukturu) pořád jen zábava. Cíl dává hře důvod, umožňuje hráčům se zlepšovat a nastavuje hranice jejich aktivit. Cíl je také důležitou součástí motivace.

Psychologický slovník (HARTL a HARTLOVÁ, 2000) definuje hru jako jednu ze základních lidských činností, k nimž dále patří učení a práce; u dítěte je smyslová činnost motivována především prožitky, u dospělých má hra závazná pravidla, cíl nikoli pragmatický, ale ve hře samé.

Pedagogický slovník definuje hru jako formu činností, která se liší od práce i od učení. (PRŮCHA, WALTEROVÁ a MAREŠ, 2013) Člověk se hrou zabývá po celý život, avšak v předškolním věku má specifické postavení – je vůdčím typem činnosti.

2.2. Význam hry pro člověka a společnost

Hra je fenomén, který existuje ve všech kulturách světa a všech údobích od dávnověku po současnost. Nabývá mnoha různých podob. Teprve až na konci 19. století se badatelé

(národopisci, etnologové, psychologové, sociologové) začínají zabývat otázkou jaký význam má hra pro člověka a společnost, proč si lidé hrají? (TOMÁŠKOVÁ, 2009)

V průběhu času vzniká několik teorií hry. Komenský (1592-1670), který se zabýval významem hry již v 17. století, chápe hru jako přirozenou lidskou aktivitu. Ve svém díle „*Schola ludus*“ představuje myšlenku využití hry ve školním vyučování. (Sochorová, 2011)

Jedna z prvních teorií hry byla definována v 19. století a říká, že hra je prostředkem uvolňování přebytečné energie. Jejím autorem je básník Fridrich Schiller, dále ji rozpracoval filozof Herbert Spencer. (ČERNÁ, 2009, s. 11)

Karl Groos, profesor filozofie, se na základě Darwinovy evoluční teorie domníval, že hra je prostředkem ke cvičení a zdokonalování se v nejrůznějších činnostech, které jsou důležité pro život. (Černá, 2009, s. 16) Také Makarenko zastává názor, že hra předchází skutečnou práci, a je pro dítě tím, čím je pro dospělé zaměstnání. (TOMÁŠKOVÁ, 2009)

Na rozdíl od Makarenka vysvětluje Sigmund Freud hru jako určitý proces, ve kterém se dítěti mohou splnit jeho přání, pro která by v reálném světě nenašlo odezvu. (Černá, 2009, s. 11) Ve světě deskových a digitálních her je tento typ her nazýván Role playing game (známější pod zkratkou RPG). „*RPG je počítačový žánr, při kterém hráč ve hře představuje určitou roli, kterou provádí hrou. Většinou se jedná o postavu fiktivní či fantastickou. Základem RPG hry jsou, kromě zmiňované postavy, také herní svět a příběh.*” (IT Slovník.cz, ©2008-2017)

Podstatné je, že hra a hraní je neoddělitelnou součástí lidského života a lidské kultury. V současnosti nabývá významu především jako volnočasová aktivita, která nabízí zábavu a relaxaci, ale také jako nástroj neformálního vzdělávání a tréninku mnoha schopností a dovedností, a to v jakémkoli věku. Dnešní doba se dá nazvat zlatým věkem deskových her. Nové hry povzbuzují interakci, strategické myšlení, komunikaci, a učí hráče rozhodovat se.

2.3. Desková hra

Deskové hry definuje Zapletal (1991) jako druh stolních her, kde se děj odehrává na herním plánu, prostřednictvím hracích kamenů. U klasických her je tento plán pevný, u moderních deskových her bývá i variabilní. Většinou jsou použity také kameny, figury, kartičky, či papírová platidla a další komponenty. (ZAPLETAL, 1991, str. 7)

2.3.1. Typologie deskových her

Deskové hry se dají klasifikovat podle různých kritérií. Tato kritéria, která formuloval Zapletal (1991) lze prezentovat v následující tabulce.¹

<u>Podle druhu herní akce</u>	<u>Podle doby vzniku</u>
<ul style="list-style-type: none">• Strategické hry, souboj dvou či několika soupeřů (šachy, dáma)	<ul style="list-style-type: none">• Klasické deskové hry: řadíme sem staré deskové hry, u kterých se již těžko určuje přesná doba vzniku i autorství. Patří sem např. Dáma, Šachy a Go.
<ul style="list-style-type: none">• Závodivé hry, kdo dojde dřív do cíle (Člověče nezlob se, Želví závody)	
<ul style="list-style-type: none">• Poziční hry, manévr na desce k docílení sestavy (Mlýn, Go)	
<ul style="list-style-type: none">• Pátrací hry, hledání, řešení problému.	<ul style="list-style-type: none">• Moderní deskové hry: nové hry, u kterých ve většině případů známe jak autora, tak přesný rok vzniku. Řadíme sem např. Osadníky z Katanu, Monopoly nebo Carcassonne

Tabulka 1: Klasifikace deskových her

V souvislosti s dobou vzniku her se setkáváme ještě s jedním termínem, a to moderní společenské hry. Protože jde o důležitý termín a lze říci, že většina dnes prodávaných a hraných her spadá do této kategorie, bude těmto hrám věnována celá kapitola.

¹ vlastní zpracování dle uvedeného pramene

2.3.2. Moderní společenské hry

Termín “moderní společenské hry” (dále MSH) je používán pro současné deskové nebo někdy i karetní hry. Právě proto, že mnoho her nemá hrací plán (desku) je označení “společenské hry” přesnější než “deskové hry”. V angličtině se užívá termín *Eurogames* nebo *Germangames*, což naznačuje, že jejich pravlastí je Německo. Protože, u těchto moderních her již známe autora, bývají také někdy nazývány *Designer Games*. (*BoardGame Geek*, 2016)

2.3.3. Historie moderních společenských her

Ve zhruba posledních 20 letech v rámci nové módní vlny vzniklo nepřehledné množství nových společenských deskových her. Od poloviny 90. let si nacházejí svou cestu z Německa, které je jejich velmocí, do celého světa včetně USA. Ve stejné době v USA vzniká mnoho her založených často na vojenských a bojových tématech. Na rozdíl od her evropských je zde kladen větší důraz na akci, štěstí, drama. Tyto hry bývají označovány jako "*Ameritrash*". Postupně dochází k prolínání obou vlivů (evropského a amerického), a zároveň se zvyšuje počet producentů i počet různých deskových her samotných.

První hrou, kterou je možno zařadit do kategorie moderních společenských her je hra německého původu *Osadníci z Katanu*, vydaná v roce 1995. Jejím autorem je německý designér Klaus Teuber. Stala se velmi populární nejen v Evropě ale i ve světě. Hráči ve hře budují nový ostrov, sbírají zdroje a obchodují s nimi. Staví cesty, vesnice, města a další zařízení. Hráči dostávají za každou novou stavbu vítězné body.

2.3.3.1. Znamky moderních společenských her

Podle Nicholsona (2008) jsou pro moderní společenské hry typické tyto znamky: ²

- tyto hry nejsou abstraktní, mají námět, jsou zasazeny do reálií – historické, fantasy, zeměpisné, obchod na burze, stavění říše apod. Hra se hraje na pozadí nějakého příběhu, na počátku hry se čte legenda.
- většinou jsou to tzv. role-play hry, každý z hráčů představuje během hry určitou postavu – roli.
- není zde kladen důraz na eliminaci hráčů, častěji hra končí v určitém bodě a poté se měří nebo počítá úspěšnost hráčů a stanovuje se vítěz. Hra tedy stále plyne a účastní se jí všichni hráči aktivně až do konce, nikdo není vyřazen. Nikdo nemusí pasivně čekat na další hru, pokud je vyřazen anebo vyhozen. Někdy hra končí v určitém bodě stanoveném pravidly a poté se počítá úspěšnost hráčů, zatímco někdy se sčítají body již během hry.
- mezi jednotlivými tahy hráčů jsou malé prodlevy, tudíž hráči nečekají dlouhou dobu, až na ně přijde řada, jsou stále aktivně ve hře. V některých hrách jsou používány různé obchody či aukce mezi hráči, a ti proto musejí být neustále v akci.
- hráč je nucen během hry k mnoha důležitým rozhodnutím, hodně se používá strategie a různé taktiky. Náhoda a štěstí nehrají velkou roli. Objevují se jen ve formě rozdaných karet, hodu kostkou větší důležitost mají dovednosti hráčů, strategie, odvaha, úsudek.
- existuje více způsobů jak zvítězit, stejně tak je více cest (podle pravidel) jak dosáhnout cíle potřebné k úspěchu ve hře. Během her, které uplatňují bodový systém, lze body získat různým způsobem. To dělá hru velmi variabilní i při opakování pokaždé hráči objevují nové cesty jak dosáhnout úspěchu.

MSH neustále přibývá a je velmi nesnadné je všechny shrnout do pár charakteristických znaků. Existují MSH, které splňují v podstatě všechny výše uvedené charakteristiky, avšak najdeme i takové, které je splňují jen velmi volně.

Některé MSH mají velmi složitá pravidla, jejich nastudování je časově náročné. Hra se nedá jednoduše naučit, pokud dojde k seznámení s pravidly krátce před začátkem hraní. Hry jsou velmi detailně propracovány, a proto také náklady na jejich výrobu jsou vysoké. Jejich

² Vlastní překlad autorky práce.

nevýhodou může tedy být poměrně vysoká pořizovací cena. Komplikace může působit také velké množství komponentů hry, které se snadno ztrácejí.

2.3.3.2. Současná nabídka moderních společenských her

Dobrymi vodítky pro výběr her a orientaci v jejich dnešní nabídce jsou ocenění udělovaná hrám a webové stránky jim věnované.

2.3.3.2.1. Ocenění udělovaná hrám

V zahraničí je takovým oceněním titul Spiel des Jahres (*Hra roku*, [©2017]), udělovaný od roku 1979 v Německu. Je to nejprestižnější cena svého druhu a o jejím udělení rozhoduje skupina kritiků. Je spíše orientovaná na rodinné hry, tj. s jednoduššími pravidly, se snadnou přístupností pro všechny hráče. (*Hrajeme.cz*, ©2016)

Další cena, Deutscher Spiele Preise, se specializuje na propracovanější hry se složitější strategií. Existují ale i hry, které získaly obě tato ocenění zároveň, např. *Osadníci z Katanu* (1995), *Carcassonne* (2001), *Dominion* (2009). (*Hrajeme.cz*, ©2016)

V České republice je nejprestižnějším oceněním *Hra roku* udělovaná od roku 2004 v rámci herního festivalu *Deskohraní*³. Vítěznu hru vybírá *Akademie her*⁴. Cílem Akademie a celého festivalu je propagovat kvalitní deskové a karetní hry a dávat široké veřejnosti vodítko při orientaci v nabídce her.



Obrázek 1: Osadníci z Katanu (*Svět deskových her*, ©2006-2017)

³Deskohraní je mezinárodní festival deskových a karetních her, v rámci něhož mají hráči možnost zúčastnit se turnajů, volného hraní a jiných atrakcí. Je určen hráčům z celého světa bez ohledu na věk či zkušenosti. V nabídce jsou mistrovské turnaje i začátečnické soutěže. Koná se každoročně na začátku října v Praze.

⁴Akademii her tvoří skupina významných osobností v oblasti deskových her, které se podílí na rozvoji českého trhu s hrami, často vlastní české společnosti, které se výrobou her zabývají (*Albi*, *Mindok*, *Mama Games* atp.)

<u>Rok - název hry</u>	<u>Vydavatel</u>
2016 - Krycí jména	MindOK
2015 - Splendor	BlackFire
2014 - Koncept	BlackFire
2013 - Terra Mystica	MindOK
2012 - Kronika panství	Albi
2011 - 7 divů světa	BlackFire
2010 - Dixit	BlackFire
2009 - Dominion	Albi
2008 - Agricola	MindOK
2007 - Thurn und Taxis/Poštovní kurýr	Albi
2006 - Ticket to Ride	Days of Wonder
2005 - Puerto Rico	Albi
2004 - Osadníci z Katanu	Albi

Tabulka 2: Přehled her oceněných titulem Hra roku v ČR (*Hra roku*, [©2017])

2.3.3.3. **Webové stránky o deskových hrách**

Webové stránky jsou dalším důležitým zdrojem informací o deskových hrách. Mohou to být stránky herních klubů, distributorů her nebo komunitně zaměřené stránky fanoušků. Stránky uveřejňují nejen žebříčky úspěšnosti jednotlivých her, ale také jejich recenze. Z nich lze potom vycházet při výběru vhodných her pro knihovnu potažmo herní akci.

Nejznámější webové stránky v zahraničí:

- BoardGameGeek – je největší portál věnovaný moderním deskovým a karetním hrám. Funguje jako komunitně založená hobby stránka, která je kombinací obří uživatelské databáze her s metadaty (mohla by být použita jako vzor pro knihovní katalog her⁵), obrázky, recenzemi i diskuzí nad každou hrou. Pomůckou pro snadnější orientaci v nepřeberném množství her je žebříček těch nejoblíbenějších. Portál poskytuje také diskusní fórum týkající se jednotlivých oblastí hraní. Recenze a příspěvky jsou velmi užitečné, avšak nejcennější jsou zveřejněné kontakty na herní komunitu. Knihovníci, zde tak mohou najít a oslovit hráče ve

⁵ Poznámka autorky

své lokalitě. Lze zde najít skutečné odborníky, kteří budou určitě rádi, pokud je pozvete a oni budou moci ostatním prezentovat své oblíbené hry. (NICHOLSON, 2008)

- Luding.org – databáze deskových her s více než 15.000 recenzovanými hrami.

Nejznámější webové stránky v ČR:

- Hrajeme.cz – nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé. Tato stránka byla prvním webem specializujícím se na deskové hry v ČR. Jde o nezávislý sever, přes to, že jej v minulosti spravovaly firmy Albi a MindOK. Jak je uvedeno přímo na stránkách „*Cílem stránek je pomoci všem zájemcům v orientaci na trhu společenských her u nás a pomoci s výběrem vhodné hry. Chceme vám přinášet více informací o hrách, představovat aktuální novinky, připravovat redakční recenze a články, upozorňovat na zajímavé akce a události ze světa moderních společenských her.*“ (Hrajeme.cz, ©2016)
- Frodovy deskové hry – s podtitulem: *Váš nezávislý průvodce světem moderních společenských her – novinky, recenze, pravidla, akce, žebříčky a hodnocení her.* (Frodovy deskové hry, 2015)
- Svět deskových her – stránka, která je zároveň e-shopem stejnojmenné firmy. Nabízí přehledný katalog her, vyhledávání podle více kritérií, mnoho informací a novinek o moderních deskových a jiných společenských hrách. Zahrnuty jsou také obrázky, náhledy pravidel a hráčské recenze. Firma provozuje v Praze také kamennou prodejnu a hernu, kde je možné si hry vyzkoušet. (Svět deskových her, ©2006-2016)
- DeskoveHry.com - Obsahuje zprávy a novinky z herního světa. „*Hlavní obsahovou náplní jsou recenze, které by měly být vodítkem pro potenciální zájemce o deskové hry*“. (DeskoveHry.com, ©2010-2016)
- Zatrolenehry.cz - Informace a novinky o moderních deskových a jiných společenských hrách včetně obrázků, hráčských recenzí, souborů ke stažení a diskusí. (Zatrolené hry, ©2007-2017)

2.4. Digitální hry

Výčet her by nebyl úplný, pokud by nebyly zahrnuty digitální hry. „*Digitální hry jsou všechny hry provozované prostřednictvím digitálních technologií.*“ (ŠELONG, 2012)
Digitální hry můžeme dále rozdělit na videohry, které jsou dnes nejčastěji hrány na konzolách

(např. Xbox, Nintendo) a primárně využívají jako zobrazovací zařízení televizi a na počítačové hry, jež obvykle označují hry využívající jako platformu osobní počítač/PC, laptopy a ostatní příbuzná zařízení (mobilní telefony, IPady) (ŠELONG, 2012). Mezi tyto typy her patří simulátory, simulace, akční hry, adventury, RPG, strategie, sportovní hry, hry na sociálních sítích apod.

Počítačové hry jsou skutečným fenoménem dnešní doby. Mnoho her známých po staletí v analogové podobě bylo převedeno do digitální podoby (karty, šachy, mnohé deskové hry). Hraní digitálních her není zdaleka jen doménou dětí a mládeže. Podle výzkumů je průměrný věk hráčů 34 let. ISFE⁶ realizovala průzkum týkající se herních preferencí a návyků v šestnácti evropských zemích včetně České republiky. V rámci metodického vzorce bylo osloveno 15142 respondentů ve věku 16-64 let. Průzkum probíhal formou online dotazníků i osobních rozhovorů. Co se týče genderového rozdělení, v rámci definovaného termínu hráč najdeme překvapivě v rámci Evropy 55 % mužů oproti 45 % žen – hry už tedy dávno nejsou jen záležitostí chlapců a mužů. I věkové rozdělení je víceméně rovnoměrné, 51 % hráčů je mladších 35 let. Dvě nejpočetnější skupiny tvoří hráči ve věkových kategoriích 25-34 let a 35-44 let. (SMUTNÝ, 2012) Díky penetraci digitálních her do společnosti jsou tyto tudíž velmi diskutované, a to nejen u laické veřejnosti, ale i u odborníků. Otázkou je mnoho a zabývají se především dopady her na hráče samotné. Nezaměřují se už jen na negativní rysy jako závislost na hraní, či vliv her na vzrůst agresivity u mládeže (WEISSOVÁ, 2009, str. 38). Stále více jsou zdůrazňovány i pozitivní faktory hraní počítačových her. Častým tématem je využití digitálních her při učení tzv. Game-based learning.

Mezi vlastnosti a dovednosti zdokonalované hraním digitálních her podle Šelonga (2012) mohou patřit např. strategické myšlení, analýza vlastních a protivníkových silných a slabých stránek, plánování cílů a jejich dosažení, osvojení si řízení zdrojů (resource management), spravování lidských zdrojů, vedení, budování týmu, vyjednávání a spolupráce, sebeovládání, identifikace problému, hodnocení požadovaného času, nákladů a zdrojů, multi-tasking, reakce na měnící se situaci a rozhodování se, umění kompromisu, rychlé získávání informací, kreativita apod.

⁶ISFE (Interactive Software Federation of Europe) je uskupením 11 hlavních distributorů her a 16 evropských oborových organizací včetně české AHP (Asociace herního průmyslu).

2.5. Využití prvků gamifikace v knihovnách

V souvislosti s hraním se objevuje v současnosti ještě jeden termín, a to gamifikace (z angl. “gamification”). “*Gamifikace je koncept využití herních principů v neherním prostředí, aby bylo více zábavné a poutavé.*” (MACÍK, 2012) Neherním prostředím je chápáno cokoliv - webové stránky, mobilní aplikace nebo organizace. Jedná se o princip, kdy jsou uživatelé odměňováni za různé aktivity. Herní mechanismy tak využívají sběratelskou vášeň a soutěživost uživatelů, příkladem jsou např. věrnostní programy – získávání bodů, sestavování žebříčků. *Gamifikace mimo jiné rozděluje uživatele na čtyři skupiny: Achiever, Socialiser, Explorer a Killer - jako v online hrách.* (MACÍK, 2012) Nejvíce se s gamifikací střetáváme v marketingu a na sociálních sítích. Gamifikace napomáhá naplnit lidské potřeby, a proto je hnacím motorem motivace. To, že gamifikace působí zároveň na vnitřní i vnější motivaci⁷, umožňuje její rozšíření prakticky do každé oblasti lidského života. (JAKŠLOVÁ, 2015, s. 9) O její aplikaci hovoří odborníci z mnoha dalších oborů včetně žurnalistiky, zdravotnictví, akademické sféry i školství (MACÍK, 2012). Šnédarová (2012) uvádí příklad gamifikace v knihovnách jako způsob zvýšení informační gramotnosti. Jde o detektivní hru pro děti, kde hráči vyšetřují případ a k jeho vyřešení musí plnit zadané úkoly jako např. vyhledat zdroj textu s použitím knih v knihovně nebo internetu. (ŠNÉDAROVÁ, 2012) Do konceptu gamifikace vzdělání v knihovnách plně zapadají již existující aktivity typu Lovci perel, Pasování prvňáčků, hry speciálně připravené pro tu danou knihovnu, různé cesty za poklady, vědomostní soutěže, čtenářské soutěže a podobně.

Podle Josefa Šlerky na nás mají hry následující vliv: “*činí nás šťastnými, motivují nás, mají smysl, podporují komunitu.*” (ŠLERKA, 2011)

2.6. Role her v moderním vzdělávání

Hry, které jsou určeny speciálně pro účely vzdělávání, nazýváme výukovými nebo didaktickými. Často bývají používány při výuce jazyků (ať již mateřského či cizího) nebo v matematice. Avšak nejen hry prvoplánově didaktické, ale i hry určené pro zábavu a odpočinek rozvíjejí některou stránku lidské osobnosti, cvičí jisté vlastnosti a dovednosti nebo

⁷Vnitřní motivace je souhrn potřeb a zájmů člověka, vnější je naopak souhrn podnětů přicházejících z vnějšího prostředí – např. odměna a trest

prohlubují znalosti a vědomosti. Dobrá hra je především zábavná. I kdyby nepřinesla nic jiného než trochu radosti a uvolnění, má své oprávnění. Jak píše Sochorová (2011), všechny aspekty, jež jsou pro hru v obecném smyslu charakteristické, v sobě nesou významné prvky pro netradiční a efektivní vzdělávání v rámci současného školství. Způsob tradiční výuky dnes bývá stále častěji opouštěn nebo alespoň upozadován ve prospěch interaktivnějších metod, a to zejména z toho důvodu, že je pro studenty nezáživný a nerozvíjí jejich potřebné dovednosti, jako jsou vzájemná interakce, rozvoj všech smyslů, vzájemná spolupráce, rozvoj IQ a EQ, tvořivost a kreativita.

Při hrách se klade důraz právě na kreativitu, dá se využívat fyzický prostor, zkoušet různé neobvyklé možnosti, bavit se s napětím i uvolněním. Je při nich zároveň často nutné střídát divergentní⁸ a konvergentní myšlení⁹, experimentovat a zkoušet nové postupy. Hra zároveň umožňuje učení, jehož ústředním bodem je poznávání, objevování a zkoumání. Tento způsob učení je plný fantazie, aktivity a tvořivosti. Děti při učení hrou mohou získávat nové životní zkušenosti bez strachu ze selhání, bez lpění na známkách apod. Velkou výhodou mnoha typů her (například Activity apod.) je možnost odbourat zábrany a získat nové pozitivní návyky. Neméně důležitá je i schopnost naučit se prohrávat, přát vítězství jinému člověku a všechny vypjatější situace vzniklé v rámci hry řešit s klidem. Mnohé hry procházejí v průběhu hraní různým vývojem, což hráče (děti i dospělé) nutí používat různé druhy myšlení, různé přístupy a postupy. (SOCHOROVÁ, 2011)

U některých her je nutno nastudovat (načíst) mnoho textu (nemluvě o samotných pravidlech), zejména používají-li herní karty či jiný způsob, aby hráči pochopili správně význam nějakého pole či události. Velmi často jde o různé speciální výrazy či nová slovní spojení, díky čemuž si mohou děti rozvíjet svou slovní zásobu, zábavnou formou trénovat čtení a psaní či porozumění obsahu apod. Podobné je to například u počítačových her, kde mnohé z nich jsou prokládány dialogy či textovými instrukcemi, jež jsou pro hru klíčové, a dítě jim musí pro zdárné pokračování porozumět. Děti tak mohou čtení a porozumění textu trénovat i jinými způsoby, než pouze z knih.

⁸ Divergentní myšlení označuje myšlenkový proces, který vede ke vzniku většího množství originálních řešení problému. Jedná se o myšlení rozbíhavé, kdy stimulus v podobě předloženého problému vyvolá hledání a vytváření různých alternativ.

⁹ Opakem divergentního myšlení je konvergentní myšlení (sbíhavé), které od počátku směřuje pouze k jednomu správnému či nejlepšímu řešení. Umožňuje vyvozování závěrů na základě logického uvažování.

V mnoha hrách je nutné si v jejich průběhu dělat poznámky (například skóre, stav financí, zaznamenávání různých atributů postav atp.), to děti učí a podporuje je v rozvoji psaní.

Naprostá většina her však navíc navozuje u hráče soustředění, které je tak důležité pro zabránění se do jakékoliv činnosti, udržení pozornosti a také pro kreativitu.

Některé z nich rozvíjejí týmovou spolupráci, vztahy mezi dětmi. Jejich přínosem ve skupině dětí je tedy nejen zábava, ale i rozvoj slovní zásoby, řešení problémů – často pod časovým stresem, rozvoj prostorové představivosti atd. (VODIČKA a VODIČKOVÁ, 2007)

Podle Vodičky a Vodičkové (2017) hry rozvíjí:

sociální dovednosti, schopnosti komunikace - je při nich potřeba vyjednávat s protihráči, vzájemnou spolupráci a týmového ducha

- empatii s ostatními hráči hry
- osobnost jedince, ukázněnost, systematičnost - významným prvkem je jasné stanovení pravidel, která se jedinec učí při hraní dodržovat.

- myšlení a gramotnosti, prostorové myšlení, paměť, strategické a logické uvažování
- tvořivost, kreativitu, představivosti a fantazii
- motoriku, schopnost rychle řešit problémy (často pod časovým stresem)
- rychlé čtení
- schopnost vyjadřovat myšlenky, názory a interpretovat informace
- jazykové znalosti
- trénování paměti
- trénování koncentrace

Dá se říci, že moderní deskové hry mají vliv na rozvoj gramotnosti v téměř celé šíři tohoto pojmu. (NICHOLSON, 2008)

Také američtí knihovníci Brian Mayer a Christopher Harris propagují myšlenku využití vzdělávacího potenciálu moderních společenských her (tedy těch, které nejsou primárně didaktické). Ve své knize *Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games* ukazují Mayer a Harris (©2010) praktické propojení jednotlivých her s výukou na školách a učebními osnovami a poskytují návrhy na vybudování sbírky her napříč všemi věkovými skupinami. Na stránkách Play Play Learn, které také provozují, poskytují

informační zdroje a konzultační servis pro ty, kteří chtějí propojit hry a vzdělávání v knihovnách a školách. Stránky obsahují databázi her s doprovodnými informacemi (doporučený věk hráčů, počet hráčů, doba hry, anotace hry). Databáze nabízí možnost vyhledávání podle vyučovaného předmětu, věku, počtu hráčů a doby hry. (*Play Play Learn*, Copyright ©2014)

Vedle vzdělávacího potenciálu her upozorňují také na jejich socializační funkci.

2.7. Hry jako prvek sblížení a socializace

Tam, kde dnes ve velkém coby forma zábavy nastupuje výpočetní technika, kino a televize, které ve velké míře umožňují individuální zábavu a díky tomu působí spíše „anti-socializačně“, mohou deskové hry pomoci lidem opět sblížit. Prakticky žádná desková hra není určena pro jednoho hráče¹⁰ a pro její hraní je tudíž zapotřebí dvou a více lidí. Aby s hrou byla maximální zábava, je často zapotřebí lidí mnohem více. Děti jsou dnes stále více zvyklé na individuální zábavu, kde ke komunikaci dochází maximálně formou chatu na mobilních zařízeních nebo v rámci online her. Mnohé přijdou do kontaktu s jinými dětmi jen v průběhu školního vyučování. Společné hraní stolních her může být novým a vzrušujícím zážitkem, který dětem otevře cestu k novým přátelům a sociálním vazbám.

Další možností v rámci socializace je rozvoj nových skupin či komunit, které jsou postaveny na společném zájmu buď ohledně konkrétní hry, nebo jen hraní jako takového. Mnoho přátelství i soudržných skupin lidí vzniklo kolem vybraného koníčku (typicky sport, vzdělávání, podnikání atp.) a stolní hry mohou být jedním z nich. Stačí připomenout herní setkání hráčů takových her, jako jsou Monopoly, Cashflow, šachy, Carcassone apod. Za účelem hraní těchto her vznikají celé herní kluby¹¹, pořádají se nejrůznější soutěže apod. (PAPPAS, 2013). Jednou z takových soutěží je v České republice Dominion Tour.

¹⁰ S výjimkou hlavolamů a typu her série Smart Games od vydavatelství Mindok jako jsou Safari, Tučňáci na ledu apod. (Poznámka autorky)

¹¹ Seznam aktivních klubů a kontaktů v ČR je možno nalézt na <http://hrajeme.cz/poradna/kde-hrat-herni-kluby-a-herny/> (pozn. autorky)

2.7.1. Dominion Tour

Dominion Tour je seriál soutěží ve hře Dominion, který vznikl v České republice v roce 2010. Hlavním organizátorem Dominion Tour je společnost Duha - Děsír o. s.¹². Hlavním cílem Dominion Tour je umožnit setkání hráčů hráči a nabídnout jim pohodovou atmosféru u hraní vynikající hry, jakou Dominion bezesporu je. Dominion je hra pro 2-4 hráče, doporučená od 10 let. Jde o karetní budovatelskou hru, jejíž doba trvání je cca 30 minut. Jejím autorem je Donald X. Vaccarino. Byla vydána v roce 2008, a je zasazená do středověkého herního světa. Hraje se na principu sběratelských karetních her, kdy si hráč vybírá, které karty si ponechá ve svém balíčku a které odhodí. Hráči představují lokální vládcy, kteří svá malá panství zdědili po předcích. Nyní by chtěli zvětšit svůj vliv. Sousedé však také sílí a usilují o rozšíření svého dominia. Nesmí proto zůstat pozadu. Aby uspěli, najímají schopné pomocníky, zvelebují svá sídla, budují nové stavby a naplňují své pokladny. Jen ten nejúspěšnější se stane pánem celého kraje. Zvítězí ten, kdo bude mít na konci hry nejvíce vítězných bodů – za nashromážděný majetek (Estate), získaná vévodství (Duchy), spravované provincie (Province). Hra se stala jednou z nejoblíbenějších her především díky originálnímu hernímu principu, jednoduchým pravidlům, krátké herní době a dobré hratelnosti v jakémkoliv počtu hráčů. Postupně vzniklo několik rozšíření hry (Intriky, Pobřeží, Alchymie, Prosperita, Roh hojnosti, Vzdálené kraje, Temné časy, Guilds), které přináší nekonečné množství kombinací. (*Dominion Tour*, ©2009)

¹² DUHA je sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi. Její sekce Děsír se zaměřuje na širokou škálu volnočasových aktivit, jejichž jednou složkou je zaměření na deskové hry. Provozuje klub deskových her Paluba, připravuje Dominion Tour a Carcassonne Tour.



Obrázek 2: Internetová stránka Dominion Tour (Hrajeme.cz, © 2017)

3. Komunitní role knihoven

“Špatné knihovny budují fondy, dobré knihovny budují služby, skvělé knihovny budují společenství.” R. David Lankes

3.1. Komunita

V úvodu této kapitoly je vhodné si definovat pojem komunita, který tvoří ve slovním spojení „komunitní knihovna“ významnou část. Tento termín vychází z latiny („*communitas*“ čili společenství, společnost nebo obec) a do českého prostředí se dostal z angličtiny. Označuje se jím například skupina lidí, jejichž život se odehrává na určitém úzce (zeměpisně) vymezeném místě nebo skupina lidí, kterou spojuje určitý koníček, činnost, zaměstnání či názor. Velmi časté je jeho použití u menšinových společenských uskupení, ať již jde o rozlišení rasové (vietnamská či romská komunita) či například z pohledu sexuální orientace (gay komunita) apod. (HOUŠKOVÁ, 2004) *„Pojem komunita je chápán jako společenství lidí, kteří patří k určitému místu (žijí v určité lokalitě, mají společnou tradici) a mají mezi sebou sociální vazby (přátelské, příbuzenské, vytvořené na základě ekonomické směny, na základě společně konané aktivity).“* (HOUŠKOVÁ, 2004)

3.2. Knihovna jako komunitní prvek

Ježková definuje komunitní knihovnu jako *„veřejnou knihovnu, která aktivně vstupuje do života místní komunity a pomáhá jí v jejím rozvoji.“* (2013)

Specifikuje také prostředky, jakými toho lze dosáhnout. Například tím, že knihovna neomezuje své služby jen na své registrované čtenáře, ale je otevřená všem příchozím. Reaguje na potřeby komunity, kromě jiného tak, že poskytuje prostor pro aktivity jednotlivých skupin obyvatel např. různých zájmových sdružení, organizací apod. Navíc je místem, kde se mohou na neformální půdě střetávat zástupci institucí a organizací působících v rámci dané komunity (města, městské části), a kde může docházet k rozvoji jejich spolupráce. Obecně lze říci, že komunitní knihovna podporuje dobré soužití lidí v místě, pomáhá rozvíjet dobré vztahy mezi lidmi, skupinami lidí i organizacemi na daném území. (JEŽKOVÁ, 2013)

Je důležité si uvědomit, že knihovna jako důležité místo veřejného života, má určitá specifika. (Komunitní knihovna, 2004) Tímto specifikem podle SKIP ČR např. je, že knihovna dnes není jen půjčovnou knih a může (měla by) poskytnout a nabídnout mnohem více různých služeb a možností jak jednotlivcům, tak celým skupinám či společenstvím. Knihovny jsou veřejné instituce, jejichž úkolem je podle zákona (ČESKO, 2001) poskytovat rovné služby všem občanům. Hlavní devizou knihovny jsou knihovníci – kvalifikovaní profesionálové, kteří se rozhodli pracovat v instituci, jejímž hlavním úkolem je služba veřejnosti. Cílem knihovny by mělo být to, aby ji lidé vnímali, jako příjemné, přívětivé, pěkné, vstřícné místo. Knihovna nefunguje ve vzduchoprázdnu, nýbrž v obci, jež má určité své potřeby, priority, problémy. Tato obec zpravidla knihovnu zřizuje, obci knihovna tím pádem také patří. Ne každého obyvatele obce lze považovat za čtenáře, natož za uživatele knihovny. „Ne-uživatelů“ knihovny je zpravidla mnohem více, než jejích uživatelů. Mnoho místních občanů ani neví, jaké služby mohou od veřejné knihovny očekávat. (Komunitní knihovna, 2004)

Komunitní knihovna coby nový vzor fungování knihovnických institucí napomáhá rozvoji místní komunity – podporuje a podněcuje příznivé soužití lidí v určitém místě, pomáhá lidem zlepšovat místo či obec, v níž žijí a také rozvíjet kvalitní vztahy nejen mezi sebou navzájem, ale také s dalšími organizacemi a oficiálními zástupci dané komunity či obce. Nezaměřuje své aktivity pouze na registrované čtenáře, ale zcela plánovitě a do určité míry i systematicky oslovuje celou komunitu daného místa. A to tím způsobem, že své služby rozšiřuje a rozvíjí tak, aby mohla pružně reagovat na potřeby všech skupin místních obyvatel. Komunitní knihovny se podílí na společenském životě daného místa, vyznačují se vysokou úrovní spolupráce s místními organizacemi či veřejnými institucemi. Svými aktivitami tak podporují propojení veřejného a soukromého sektoru, rozvoj partnerství mezi různými typy organizací a představiteli veřejné správy, ale také různými neziskovými organizacemi, podnikateli a zejména občany. (Komunitní knihovna, 2004)

Na základě kompilace prostudovaných pramenů (Komunitní knihovna, 2004; JEŽKOVÁ, 2013) bylo možné vytvořit následující seznam cílů komunitní knihovny:

- podpořit obyvatele daného místa, aby se aktivně účastnili života své obce, což vede ke zkvalitnění jejich života

- prostřednictvím informační podpory všech zainteresovaných se podílet na řešení problémů komunity
- podporovat pozitivní vztah obyvatel k lokalitě, ve které žijí
- sledovat potřeby komunity a v souladu s nimi rozvíjet kulturní, vzdělávací a volnočasové aktivity, to vše v koordinaci a ve spolupráci s dalšími organizacemi v daném místě (podpora rozvoje potenciálu místa)
- stát se otevřenými centry, které plní roli organizátora společenského života v komunitě, usilovat o vybudování neformálního a povzbuzujícího prostředí, kde dochází k přirozeným kontaktům lidí a k začleňování jedinců do širší vztahové struktury

„Klientem komunitně orientované knihovny je komunita, a to komunita, kterou vytvářejí lidé žijící v lokalitě obsluhované danou knihovnou.“ (JEŽKOVÁ, 2013) Komunitní knihovna poskytuje své knihovnické a informační služby nejen svým uživatelům – jednotlivcům, ale zároveň ve své komunitní roli má za cíl sloužit celé komunitě a posilovat ji.

Knihovna má možnost navázat spolupráci také s místními organizacemi a jejich pracovníky, kteří mohou jak osobně, tak prostřednictvím jimi používaných informačních kanálů (např. zpravodaje, nástěnky) propagovat služby knihovny. Jsou jimi např.: školy a školky, lékaři, zdravotnická zařízení, organizace sdružující předškoláky a jejich rodiče – dětská centra, poskytovatelé sociálních služeb a rané péče, denní stacionáře, kluby seniorů, církve, obecní a městské úřady, dětské oddíly, zájmové kroužky a další organizace zabývající se péčí o děti a mládež (např. domy dětí a mládeže, dětské domovy, dětské psychologické, poradny, ...).

V koncepci rozvoje knihoven ČR na léta 2011 – 2015 je uvedena jako jedna z priorit *„Podpora úlohy knihoven jako přirozených center rozvoje občanských komunit a jejich kreativity“*, která směřuje k dosažení výsledného cíle *„Rozšíření služeb knihoven, větší orientace činnosti knihoven na potřeby komunity, ve které a pro kterou působí.“* (Koncepce rozvoje knihoven ČR na léta 2011 – 2015, 2012)

3.3. Knihovna jako bezpečné místo pro mládež

Žijeme v době, která nabízí mnoho společensky nevhodných nebo přímo pro zdraví a život dětí nebezpečných koníčků. Mnoho míst na světě bojuje s vysokou dětskou kriminalitou či například se zneužíváním alkoholu či jiných návykových látek ze strany dětí či mladistvých. Jak v článku Sami Yeniguna (2013) uvádí Keri Adams, knihovnice Johnsonovy veřejné knihovny v Hackensacku, USA, děti v mnoha oblastech světa nemají příliš mnoho bezpečných míst, kde by mohly získávat pozitivní vzory nebo si jen v bezpečí číst, vzdělávat se nebo si hrát. Knihovny po celém světě se takovým místem stávají. Deskové ale také počítačové hry mohou pomoci přitáhnout do bezpečných prostor knihovny co nejvíce dětí a také je tam udržet. Děti tak mohou mimo domova získat další místo pro své poklidné hraní, například po dobu, kdy jsou jejich rodiče v práci. V tomto případě je mohou alespoň z části zastoupit suplovat pracovníci knihovny, jejichž role, jak je v této práci několikrát zmíněno, se od základní služby veřejnosti, tj. půjčování knih výrazně rozšířila.

4. Deskové hry v knihovnách

Jak je uvedeno v Směrnice IFLA: Služby veřejných knihoven: „*Základním cílem veřejné knihovny je poskytovat zdroje a služby různého druhu, které se týkají vzdělávání, informací a osobního rozvoje, včetně rekreace a využívání volného času, k uspokojování potřeb jednotlivců a skupin.*” (Směrnice IFLA: Služby veřejných knihoven, 2012) Zařazení deskových her do fondů knihoven a pořádání herních programů je zcela v souladu s tímto prohlášením. Hraní deskových her plní obě zmíněné úlohy: vzdělává a napomáhá osobnímu rozvoji uživatelů a zároveň slouží k rekreaci a využití jejich volného času.

4.1. Rozšíření nabídky knihoven v rámci výpůjček

Scott Nicholson uvádí, že přidání deskových her do nabídky knihoven považuje jen za logický další krok v rozšíření nabídky neknižních předmětů nabízených knihovnou.(2009) Knihovna tak má možnost zvýšit jednak portfolio „zákazníků“ (někteří lidé nezajímají knihy, ale mohou je zajímat stolní hry), ale také možnost zvýšit pravděpodobnost, že si hráči her, kteří si je do knihovny chodí půjčovat, nakonec třeba také vyberou z knihovního fondu určitý žánr literatury a stanou se z nich pravidelní čtenáři. Jak uvádí Yenigun (2013), například v knihovně Houston Public Library v americkém městě Houston, stouply výpůjčky knih po zavedení půjčování her zhruba o 15 – 20 %. Tato knihovna nakonec zavedla též půjčování videoher a dalšího herního software a souvisejícího hardware (Xbox, tablety apod.). Další možností, kterou knihovny mají, je umožnit hraní přímo ve svých prostorách. Mohou tím významně zvýšit dobu, kterou mladí návštěvníci v knihovně stráví.

Společenské hry nejsou ve veřejných knihovnách ničím novým. Jak uvádí Nicholson, britské knihovny měly své herní prostory již v 19. století. (2013) Umožňovaly hraní klasických deskových a karetních her jako šachy, go, bridž nebo scrabble. Jejich cílem bylo odvést pozornost obyvatelstva k bohubilějším aktivitám než je návštěva veřejných domů a hraní hazardních her. (NICHOLSON, 2013) Stejně tak knihovny v USA podporovaly v této době hraní her ve svých prostorách, např. v roce 1855 měla knihovna Mechanic's Institute Library v San Francisku šachový klub. (NICHOLSON, 2013)

4.2. Praktické aspekty deskových her ve veřejných knihovnách

Chtějí-li však knihovny rozvíjet vlastní herní program či poskytovat svým čtenářům přístup k různým hrám formou prezenčního či absenčního půjčování, měly by mít na paměti několik klíčových otázek, které je třeba vyřešit. Mezi nimi můžeme zmínit (BURKHARDT, 2014):

Financování – Mnohé knihovny mají coby příspěvkové organizace velmi napjaté rozpočty. Najít finanční prostředky na nákup společenských her, jejichž cena se v mnoha případech pohybuje nad tisíci korunami či dokonce finance na pořízení celého menšího fondu od každé z vybraných her tak může být velmi obtížné. V mnoha případech je tak nákup her řešen z různých darů, grantů a jiných podobných zdrojů financování. Dalším zdrojem her pro doplnění sbírek, na který mnohé knihovny spoléhají, jsou dary soukromníků, kteří věnují starší, je věnování starších, ale kompletní hry her například po dětech, které již vyrostly a o hraní ztratily zájem. Distributoři deskových her, vědomi si zájmu knihoven o hry, nabízí knihovnám spolupráci formou akčních nabídek nebo sponzorských darů. Tak jako tak, příjem prostředků na rozvoj herního fondu závisí zcela na schopnostech knihoven, případně jejich fundraiserů¹³, je-li taková funkce v knihovně zavedena, a jejich marketingu.

Podpora tvorby herních sbírek – I přesto, že hry tvoří důležitou součást naší kultury a mohou mít velmi pozitivní vliv na rozvoj hráčů bez ohledu na věk, nemusí se snaha o jejich pořízení a držení ve fondu knihovny setkat s podporou od zainteresovaných osob, zejména těch, které mají na starost fondy knihovny a její investice, jak bylo zmíněno v předešlém bodě. Pořízení her tak může být zdrojem diskuzí uvnitř knihovny, s nímž je třeba počítat a také se případně vypořádat. Příznivci začlenění her do fondu knihovny, mohou využít pro svoji argumentaci partnerství s různými uznávanými osobnostmi, které tuto myšlenku taktéž podporují. Často to bývají ředitelé škol či profesori souvisejících oborů (jako je pedagogika, andragogika, psychologie či sociologie) na univerzitách.

¹³ Fundraiser [fandrejzr] je člověk, který se zabývá fundraisingem, tedy činností, jejímž výsledkem je získání zpravidla finančních prostředků na obecně prospěšnou činnost většinou neziskové organizace. Fundraiser však může pracovat i pro obce, rozpočtové či příspěvkové organizace, jednotlivce, či obchodní společnosti, které plní nějaký obecně prospěšný účel. (Fundraiser, 2001-)

V České republice je na tomto poli podporující a spolupracující institucí společnost Mensa¹⁴, která iniciuje zakládání Klubů deskových her a Kluby nadaných dětí. Takový klub existuje např. při MěK v Děčíně. (Mensa ČR: Pro nadané děti, ©2017).

Mensa si uvědomuje potenciál deskových her a zabývá se jimi i v odborných člancích publikovaných na jejím webu. Zde se uvádí: „*Obecně se dlouhodobě ukazuje, že deskové, společenské a didaktické hry, které mívají často vzdělávací přesah, velmi přirozeně a nenásilně identifikují žáky se zvýšeným rozumovým potenciálem bez stresu z testové situace a nového prostředí. Hry se dají hrát doma s rodiči, ale ty, které vám zde představíme, velmi dobře uplatníte i v rámci mezipředmětových vztahů v klasické výukové situaci nebo ve školním klubu.*” (FOŘTÍKOVÁ, 2004)

Počet her či výběr žánrů – V dnešní době je možné pořídit velké množství deskových her určených pro různé věkové kategorie, nejrůznějších žánrů a nejrůznějších obtížností. Knihovny zpravidla nemají dostatek zdrojů a také prostoru, aby pojaly všechny nebo alespoň většinu z nabízených herních titulů. Z tohoto důvodu si musí vybrat, jaké herní žánry či konkrétní hry do svého herního portfolia zařadí. Pracovníci knihoven odpovědní za profilování portfolia musí dostatečně dobře zvážit nákup her, a to na základě potřeb jejich instituce a zejména potřeb a možností jejich návštěvníků. Zde jim mohou pomoci již zmíněné webové portály věnující se deskovým hrám, ocenění udělovaná deskovým hrám viz kapitola 2.3.2.1. Možností je také spolupráce s herními odborníky, tvůrci her, producenty her, případně s již vzpomínanou společností Mensa ČR. (na tuto spolupráci odkazují např. MěK Plzeň, Jihočeská vědecká knihovna České Budějovice, Krajská knihovna Vysočiny). Výběr her je možné organizovat s aktivní účastí návštěvníků knihovny uspořádáním ankety v knihovně, nebo na internetové stránce knihovny.

Zařazení her do nabídky knihovny – Dalším problémem, který může nastat, je katalogizace her a jejich zavedení do nabídky knihoven. Knihovny jsou zvyklé pracovat s takovými kategoriemi, jako jsou knihy, časopisy, datové nosiče apod., pro jejichž katalogizaci a začlenění do fondu mají systém. U her, s nimiž dosud nepracovaly, může být katalogizace a následné zpřístupnění informací o hrách návštěvníkům knihovny určitou

¹⁴ Mensa je mezinárodní společenská organizace založená roku 1946 v Oxfordu. Je to nevýdělečné apolitické sdružení nadprůměrně inteligentních lidí bez rozdílu rasy a vyznání. Funkcí Mensy je především vytváření stimulačního intelektuálního a společenského prostředí pro své členy, umožňování jejich dobrovolné seberealizace a podpora vzájemných kontaktů. (Mensa České republiky, ©2017)

výzvou. Nutno je také zpracovat podmínky pro půjčování her. Detailně se této tematice věnuje ve své diplomové práci Křišpin, kde navrhuje pravidla pro půjčování společenských her inspirovaná pravidly Střediska knihovnických a kulturních služeb Chomutov (KRIŠPIN, 2015, s.82). Tato knihovna má také kvalitně zpracovaný katalog a fasetové vyhledávání her na svém webu (Společenské hry, ©2015) U větších knihoven nastává rozhodování, v jakém oddělení budou hry zpřístupněny a půjčovány. Řešení je dle informací zjištěných z webů knihoven různé, hry jsou součástí dětských nebo dospělých oddělení. Velmi často jsou půjčovány v tzv. Klubech pro dospívající, jako je např. T-klub Knihovny Karla Dvořáčka ve Vyškově nebo Klub pro mládež Free Time knihovny Václava Čtvrtka v Jičíně (KRIŠPIN, 2015). Někdy jsou hry jako neknižní sortiment poskytovány v hudebních odděleních.

Herní prostor – Jak bude řešen prostor pro hraní her v rámci knihovny. U mnoha her je třeba komunikovat mluvit, číst ostatním hráčům obsah karet či jiných součástí hry. Někdy také dochází k rozbouření emocí, které může být spojené s větším hlukem, než je na knihovnu vhodné. Odpovědní pracovníci se tak musí rozhodnout, jaký prostor budou pro hraní poskytovat, a to na základě možností, které jim nabízí zejména prostorové uspořádání té které knihovny. Mají pro hry samostatnou místnost? Nebo umožní hraní v některém z prostor v přesně vymezený čas? Nebo nechají zcela volně na libovůli hráčů, kdy a kde budou hrát, což může vést k nelibosti ostatních návštěvníků? Tato oblast je zvláště citlivá, protože mnoho lidí chodí do knihoven studovat a očekávají zde klid a ohleduplnost ostatních. Nevhodně zvoleným postupem by tak knihovna mohla zasáhnout do zvyků „knihovnické většiny“, tedy lidí, kteří do knihovny chodí zejména pro studium či práci s informacemi. To by se knihovně nemuselo vyplatit a mohlo by vyvolat odpor této většiny, který by mohl vést až k úbytku či dokonce úbytek čtenářů.

Přístup k hrám. Problematika půjčování her a kontroly herních komponentů

Otázkou, kterou je nutné vyřešit, je, jakým způsobem budou hry skladovány a jak k nim bude umožněn přístup zájemcům. Budou uzamčené a dostupné pouze na dotaz pověřeného pracovníka knihovny? Nebo budou volně dostupné, aby si je kdokoli kdykoli mohl půjčit? Jak bude řešeno riziko krádeží či poškození? Zda a jak bude vedena evidence prezenčního půjčování. Řešení těchto otázek může zajistit, aby investice knihovny nepřišla brzy vniveč, na druhou stranu také velmi ovlivní, jak si návštěvníci knihovny zvyknou herní možnosti využívat a jak oblíbené mezi nimi budou. Čím větší administrativní zátěž bude spojená

s půjčením her, tím více překážek pro rozvoj zájmu návštěvníků knihovny lze očekávat. Presentaci deskových her považuje za jeden ze stěžejních aspektů také Nicholson, dle kterého hry mají čekat na návštěvníky otevřené a připravené na herních stolech, a nemají být zastrčené v rohu knihovního regálu. Musejí lákat hráče na první pohled. (NICHOLSON, 2009)

Administrativní zátěž a kontroly herních prvků mohou demotivovat také obsluhující knihovníky, kteří nebudou mít půjčování deskových her právě v oblibě. Na druhou stranu společenské a stolní hry nejsou levnou záležitostí. Efektivní pomůcku pro kontrolu her mají v knihovně v České Třebové. Hra je opatřena údajem o své váze zjednodušující kontrolu (MĚSTSKÁ KNIHOVNA ČESKÁ TŘEBOVÁ, 2014). Některé firmy např. Albi, poskytují při zakoupení her přímo od výrobce náhradu ztracených či poškozených součástí zdarma.

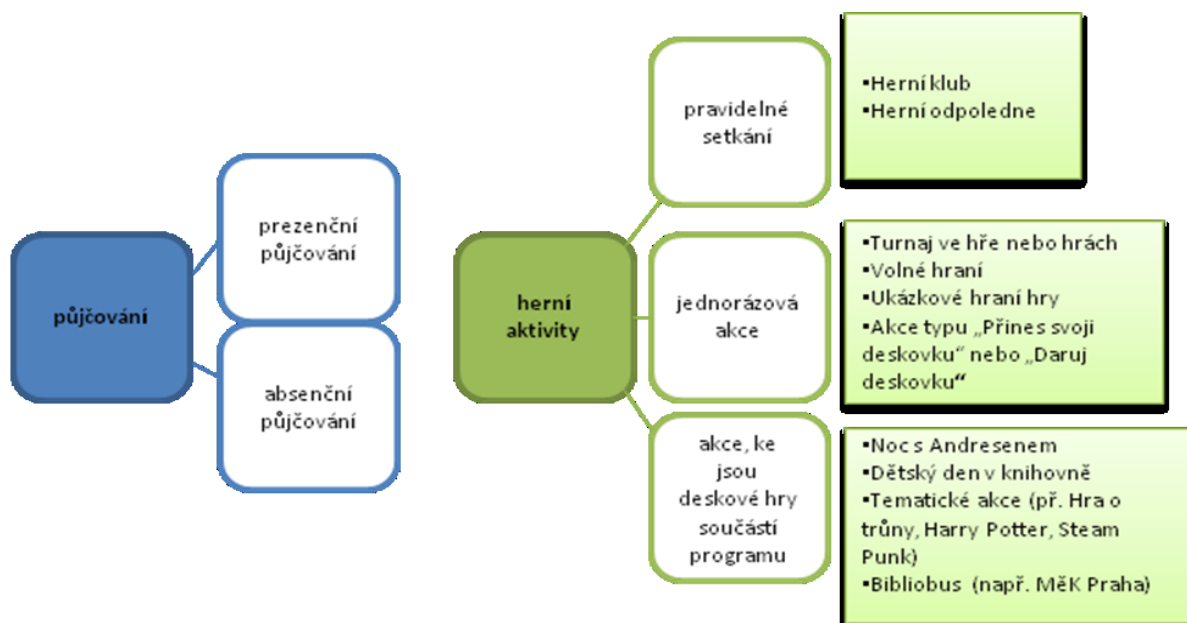


Obrázek 3: Štítek s celkovou váhou hry na obalu (MĚSTSKÁ KNIHOVNA ČESKÁ TŘEBOVÁ, 2014)

4.3. Další využití deskových her v knihovnách

Možností, jak využít deskové hry v prostorách veřejných knihoven, můžeme nalézt celou řadu. Těžit z jejich využití mohou samozřejmě zejména stálí i občasní návštěvníci knihovny, ale také lidé dosud služby nevyužívající.

Služby využívající deskové hry můžeme rozdělit následovně:¹⁵



Obrázek 4: Služby knihoven využívající deskové hry

4.4. Deskové hry jako nástroj marketingu knihovny

Nejprve budou uvedeny možnosti, které využití deskových her nabízí samotným knihovnám. Ty mohou hry a na ně navázané akce, jako jsou různé turnaje, meziměstské či mezikomunitní soutěže využít pro svůj vlastní marketing a public relations. Jak již bylo v práci řečeno, knihovny se snaží nebo by se alespoň měly snažit bořit onen zažitý mýtus, že jejich jedinou službou je půjčování knih. K tomuto účelu mohou využít právě hry. Například uspořádání turnaje může být vhodnou příležitostí, jak návštěvníkům představit kompletní program knihovny, či připravit další doprovodné akce apod. Deskové hry jsou skvělým prostředkem pro budování povědomí o existenci knihovny, kdy prvotním cílem může být do knihovny nalákat co nejvíce potenciálních uživatelů všech věkových kategorií. A nemusí jít vždy pouze o budoucí či současné čtenáře. Může jít o studenty, kteří se mohou naučit využívat knihovnu jako nový informační zdroj či nástroj informačního managementu či o profesionály, kteří pro svou práci potřebují širokou paletu nejrůznějších informačních zdrojů.

¹⁵ Vlastní zpracování autorky

Pořádání podobných soutěží či herních setkání může být také zajímavým námětem pro městské či regionální noviny, které tak mohou povědomí o knihovně ještě zvýšit (Board Games, ©2016).

Hry také mohou být využity jako jeden z nástrojů budování spolupráce se školami. Školy jsou pro veřejné knihovny důležitým zdrojem „klientů“ v podobě žáků, které se prostřednictvím společných programů s knihovnami snaží přivést ke vzdělávání dalšími formami než jen školní docházkou. Knihovny mohou společně se školami připravovat herní setkání, z nichž mohou vytěžít obě organizace určitý kredit v podobě marketingu a PR. I školy, zejména střední a vysoké, se snaží využívat marketingových postupů, aby do svých oborů přilákaly co nejvíce studentů. Prezentace školy coby moderní a progresivní vzdělávací instituce, která se snaží hledat neustále nové metody, v tom jak své studenty vzdělávat a rozvíjet, může vyvolat pozitivní obraz veřejnosti a podpořit rozhodování žáků a studentů, kteří se rozhodují o své další akademické cestě, ve výběru té které instituce. Výsledné náklady na marketing mohou být při využití této formy mnohem nižší, než tradiční formy marketingu. Podobné projekty mohou, jak již bylo uvedeno v případě knihoven, přitáhnout regionální novináře a být vděčným tématem o tom, co se v daném regionu děje (BURKHARDT, 2014).

Další možností je prostřednictvím her podpořit další služby knihovny Burkhardt (2014) například popisuje praxi v některých amerických knihovnách, kdy knihovníci pořádají soutěže v některé z nabízených her a vítězové mohou vyhrát různé ceny v podobě předplatného do knihovny na další rok, levnější či bezplatný přístup ke službám, které jsou standardně pro uživatele knihovny zpoplatněny (například tisk či kopírování v určité hodnotě, přístup ke specializované technice apod.).

4.5. Deskové hry jako služba pro děti a mládež - herní zážitek v knihovně

Nicholson (2009) konstatuje, že přesto, že jsou hry vnímány především jako aktivita pro děti a mládež, je důležité si uvědomit, že mohou být vhodné pro všechny věkové kategorie. V souvislosti s knihovnami jsou nejčastěji zmiňovány jako služba, která má potenciál přitáhnout do knihovny uživatele z řad “náctiletých”. Vhodným použitím marketingu lze tuto skupinu upozornit i na další knihovní služby. Dle Nicholsona (2009) by knihovníci měli věnovat stejnou péči systematickému plánování herních programů, jakou

věnují ostatním knihovním službám. Plánování akcí má odrážet potřeby a přání potenciálních uživatelů knihovny. Proto je třeba jejich využívání měřit a hodnotit, získávat zpětnou vazbu od návštěvníků prostřednictvím dotazování přímo v knihovně, webových dotazníků apod. Výstupy z konání akcí pak mohou být použity jako hodnocení jejich relevantnosti v prostoru veřejné knihovny.

Ve svém článku *Creating a gaming experience in libraries* se Nicholson (2009) zamýšlí nad stěžejní otázkou: „Proč chodit do knihovny, když si deskovou hru můžu zahrát doma?“ Dochází k tomuto závěru této odpovědi. Protože knihovna může (musí, pokud chce být úspěšná) zprostředkovat herní zážitek, který jde dále za hru samotnou, má přidanou hodnotu. Nelze jen pořídit deskové hry a čekat, až je někdo v knihovně objeví. Cesta, jak kvalitní herní zážitek zprostředkovat, leží ve třech důležitých aspektech.

Prvním z nich je prezentace deskových her. Hry čekají na návštěvníky otevřené a připravené na herních stolech, nejsou zastrčené v rohu knihovního regálu. Lákají hráče na první pohled.

Dalším bodem je návštěvníkům hru, co nejvíce usnadnit. Kromě toho, že hry jsou fyzicky snadno dostupné, mají zde být k dispozici knihovníci či dobrovolníci, kteří program vedou. Nejprve hry představí a vyberou hru, která odpovídá co nejlépe zájmům a schopnostem příchozích. Vysvětlí pravidla hry a vedou hráče při prvních hrách. Nemusí se hry účastnit jako hráči, to jen v případě, že hráč schází, ale jsou zde proto k dispozici, aby vysvětlili pravidla a poradili v případných nesnázích.

Posledním a velmi důležitým aspektem je interakce. Programový pracovník nejenže navrhne hru, ale také dá dohromady hráče, kteří se budou účastnit. Podpoří ty nesmělé. Po celou dobu hry dohlíží na sportovní chování a dodržování fair-play. Vhodným prostředkem interakce je kupříkladu uspořádání turnaje ve vybrané určité hře.

4.6. Deskové hry jako nástroj komunikace

4.6.1. Mezigenerační projekty

Hraní deskových her v neutrálním prostředí knihoven může být zajímavým nástrojem bourání mezigeneračních hranic, které jsou stále větším problémem, a to zejména díky moderním technologiím, jejichž používání nedělá mladým lidem vůbec žádný problém, a naopak pro starší občany jde často o problém nepřekonatelně veliký. Často se naráží na

problém, že tyto generace nevědí, jak zahájit hovor, o jakých tématech se mohou společně bavit, na jakých základech mohou začít budovat společný vztah. Hraní deskových her pro ně může být sjednocujícím koníčkem, který jim ono chybějící společné téma nabídne. Následně, po vytvoření vztahu, je již hledání dalších témat mnohem snazší, zvláště když je tento vztah vybudován na společných příjemných zážitcích, jež jsou s hraním stolních i jiných her obvykle spojené (PAPPAS, 2013). Také podle Nicholsona (2007) mohou akce pořádané knihovnou zapojit lidi z různých demografických skupin, kteří žijí ve stejné komunitě, ale jinak by k sobě těžko hledali cestu. Uvádí, zde příklad, kdy dospívající učili seniory hrát on-line bowling. V rámci této aktivity bylo dokonce pozorováno zlepšení v chování mládeže, tento posun, je přičítán kladnému vlivu spoluhráčů - seniorů. Na druhou stranu senioři mohou mladé generaci představit hry jejich dětství. (NICHOLSON, 2009). Hry jsou také vhodnou rodinnou zábavou, prostřednictvím herních zkušeností mohou rodiny zlepšovat své vztahy.

4.6.2. Hry součástí socializačních projektů

Hry mohou sloužit také jako nástroj pro sblížování dalších skupin obyvatel či členů určité komunity, kteří by k sobě hledali cestu jen stěží. Senioři a mládež je jednou skupinou, další mohou být například lidé z odloučených sociálních skupin a obyvatelé z různých socioekonomických tříd. Jak známo, zejména děti mnohdy bojují s jinakostí druhých po svém a dokážou svou nelibost dát najevo velmi nehezkým způsobem. Hraní deskových her na neutrální půdě komunitní knihovny může být prostředek, jak děti z „běžných“ rodin a děti (či obecně členy) rodin například sociálně vyloučených či menšinových sblížit. Při herním soustředění se snadněji zapomíná na rasové předsudky, na strach z komunikace se zdravotně postiženými lidmi apod. Jde zkrátka o to ukázat, že všichni lidé, mají podobné schopnosti, dokážou se bavit stejným způsobem a umí rozvíjet svoji osobnost. Zajímavou možností pak může být využití turnajů, na kterých kdy jsou týmy složeny z lidí z různých sociálních skupin či vrstev a tímto způsobem mezi nimi rozvíjet spolupráci a budovat vzájemné vztahy.

4.7. Deskové hry ve veřejných knihovnách České republiky

V České republice došlo v rámci rozšiřování nabídky veřejných knihoven k začlenění uvedení deskových her do jejich služeb před koncem prvního desetiletí 21. století. Rešerše provedená za účelem zmapování současného stavu domácí odborné literatury zpracované na

téma deskových her v knihovnách přinesla především informace a zprávy o zavedení nových knihovních služeb tj. o absenčním a prezenčním půjčování deskových her, o založení herního klubu, o pořádání turnaje v deskové hře zveřejněné v regionálním či celorepublikovém tisku, na webových stránkách městských úřadů a knihoven, případně v odborných knihovnických periodicích Ikaros a Čtenář. Dalším nalezeným zdrojem byly již zpracované vysokoškolské práce, které se tématem her v knihovnách alespoň částečně zabývaly. Weissová (2009), ve své diplomové práci Možnosti netradičního přístupu k uživatelům knihoven uvádí jako příklady herních aktivit v českých knihovnách, akce MěK v Lokti (2009, s. 42), hraní sběratelské hry Magic v MěK v Praze, Herní kluby při MěK v Plzni, Knihovně J. Mahena v Brně a Krajské knihovně v Karlových Varech. Jmenovány jsou ještě knihovny v Litvínově a Valašských Kloboucích. (WEISSOVÁ, 2009, s. 43) Tyto knihovny a mnohé další, jak píše Weissová (2009), začaly se zaváděním deskových her zhruba v období kolem let 2008 – 2009, některé pravděpodobně již dříve. Knihovna v Aši pořádala v roce 2009 akci Deskové hry a razítkovaná (KNIHOVNA, MUZEUM A INFORMAČNÍ CENTRUM AŠ, ©2007-2014). Herní klub v již uvedené Knihovně J. Mahena v Brně se schází od roku 2008, od května 2011 je možno si deskovou hru půjčit také absenčně (VALIŠOVÁ, 2011). Krajská knihovna Vysočiny otevřela v červenci 2011 (multimediální centrum), které mimo jiné nabízí prostor k hraní deskových her (M-centrum, ©2015).

V dubnu 2013 vychází na portálu Praha.eu: portál hlavního města Prahy zpráva, že Městská knihovna v Praze půjčuje hry nejen prezenčně, ale nově též absenčně. Hry byly vybrány ve spolupráci s Klubem deskových her Paluba. (EXNER, 2013)



Obrázek 5: Upoutávka Deskovky v knihovně MěK Praha (EXNER, 2013)

V Karvinské regionální knihovně rozšířili svou nabídku o deskové hry v roce 2013 (VARGOVÁ, 2013). Knihovna ve Frýdlantu nad Ostravicí pořádala letní prázdninové hraní v srpnu 2014. Dle webových stránek knihovny pokračují v aktivitě dodnes, nejčerstvější informace o hraní pochází z března 2017 (KNIHOVNA FRÝDLANT NAD OSTRAVICÍ, ©2008). Také knihovna v Pelhřimově nabízí deskové hry. Nejoblíbenější zde jsou ty časově nenáročné. Klub deskových her se v pelhřimovské knihovně schází třikrát do týdne. (ŠAROUNOVÁ, 2015) Dle informace z informačního portálu Mladé Boleslavi, Knihovna Mladá Boleslav půjčuje deskové hry od ledna 2015 (ŠUBRT, 2015).

Tyto zprávy ukazují, že deskové hry se v českých knihovnách velmi dobře etablovaly. Mnoho knihoven, které opatrně začaly s prezenčním půjčováním, posléze zahájilo i absenční výpůjčky. K aktivizaci čtenářů pak výborně slouží herní kluby a další herní akce.

4.8. Příklady průzkumů deskových her v knihovnách

4.8.1. Průzkumy v ČR

Průzkumy v ČR byly zpracovány jako praktické části vysokoškolských závěrečných prací, které se soustředily ne vždy přímo na deskové hry, ale v jednom případě na neknižní výpůjčky a v druhém na hry a hračky v knihovnách.

Iveta Svobodová (2015) ve své bakalářské práci Neknižní výpůjčky ve vybraných knižních knihovnách prezentuje výsledky svého výzkumu z roku 2015, ve kterém se deskové hry umístily na druhém místě mezi půjčovanými neknižními předměty. Půjčuje je 46,8 % z knihoven, které se průzkumu zúčastnily. Deskové hry byly také v tomto průzkumu hodnoceny knihovny jako vůbec nejoblíbenější služba (známka 1 u 60 % ze všech hodnocení u tohoto objektu). Výzkum byl proveden ve všech typech knihoven. Pokud byla vyhodnocena data získaná jen ve veřejných knihovnách, kterých odpovědělo 34, tak 25 z nich půjčuje deskové hry, což činí 73,5 %. (SVOBODOVÁ, 2015) Ve třech knihovnách byl proveden detailnější průzkum, který ukázal, že obliba deskových her od zavedení stále roste. V těchto knihovnách byla také zjišťována obeznámenost a zájem uživatelů knihovny o neknižní výpůjčky. Deskové hry společně s CD a DVD nosiči byly nejznámější službou, nejvyšší procento uživatelů s ní mělo také osobní zkušenost.

Jiří Křišpin (2015) ve své diplomové práci *Půjčování hraček a her v českých knihovnách: návrh metodiky* představuje výsledky svého výzkumu, který se zabývá především otázkou metodiky půjčování her a hraček. Výzkum byl proveden formou dotazníkového šetření v únoru 2015. Dotazníky byly rozeslány do 77 knihoven, u kterých bylo předpokládáno podle internetové rešerše, že mají zkušenost s hračkami a deskovými hrami. návratnost výzkumu byla 36 odpovědí (46,75 %).

Křišpin (2015) dochází ke zjištění, že takřka 80 % zúčastněných knihoven půjčuje hračky a společenské hry více než jeden rok, 34,29 % přitom půjčuje hračky déle než 5 let. Dále se zabývá otázkou, kde knihovny našly inspiraci pro zahájení půjčování. Mírně nadpoloviční část 51,52 % uvádí, že inspirací k této aktivitě byl cizí vzor. Hry jsou ve většině knihoven financovány z vlastních zdrojů (26 respondentů), přičemž při pořizování hraček kladou největší důraz na jejich vzdělávací hodnotu (66,67 %) a v případě společenských her pak na jejich oblíbenost či hodnocení (83,33 %). (KRIŠPIN, 2015)

Řeší také praktické otázky umístění her v prostoru knihovny a problémy, které se při práci s hrami mohou objevit. Nejčastěji jsou hry součástí dětských oddělení. S problémy se dosud nesetkalo 71,43 % knihoven. Sedm knihoven uvádělo problémy s jejich poškozením, opotřebením, ztrátou částí hraček, ale i s krádežemi. Zmíněna je i hlučnost při hře. Objevuje se i otázka půjčování speciálních hraček pro hendikepované děti, kde pouze 4 respondenti uvedli kladnou odpověď. (KRIŠPIN, 2015)

4.8.2. Průzkum hraní v knihovnách USA

Knihovny USA, které jsou lídrem v oblasti veřejného knihovnictví, mají s využíváním her v rámci svých služeb bohatou zkušenost. Tímto tématem se v USA již od roku 2006 zabývá profesor Scott Nicholson. Ve svém článku „Go Back to Start: Gathering Baseline Data about Gaming in Libraries“ pojednává o pilotní studii konané v amerických knihovnách během dubna a května roku 2007. Organizoval ji se studenty LIS (Library Information Science) na Syracuské univerzitě. Důraz studie byl kladen na veřejné knihovny, ale průzkum se dotkl i školních a akademických knihoven. Průzkum si kladl za úkol zmapovat roli her v amerických knihovnách. Herní aktivity jsou tu pojaty v širokém záběru, tj. hry karetní, deskové i elektronické, tj. on-line (internetové) a videohry. Průzkum byl rozdělen na dvě části. Nejprve probíhal telefonický průzkum, bylo osloveno 400 (z 9200) knihoven v USA.

Návratnost byla 95,5 %, což poskytlo statisticky relevantní data. Druhý výzkum probíhal formou internetového dotazníku, počet odpovědí 313 a zahrnuty byly i jiné než veřejné knihovny.

Výsledky Nicholsonova výzkumu ukazují, že 77 % oslovených veřejných knihoven podporuje herní aktivity. Hraní zde bylo chápáno v širokém pojetí, od hostování místního šachového klubu, přes možnost hrát on-line hry až po půjčování deskových a digitálních her, nebo podporování uživatelů k vytvoření jejich vlastních her. I když byla vzata v potaz statistická chyba stále lze říci, že 7 z 10 veřejných knihoven v USA nějakým způsobem zahrnuje herní aktivity do svých služeb. Velikost knihovny je přitom důležitá. Čím větší knihovna tím pravděpodobněji nabízí hry ve svých službách. Oficiální herní programy jsou pořádány ve 43 % veřejných knihoven. Opět větší knihovny jsou zde aktivnější. Co se v knihovnách hraje během těchto programů? V 90 % jsou to deskové hry, v 31 % digitální hry (24 % konzole, 7 % počítačové hry) Tato čísla ukazují, že vedou tradiční hry. Je zřejmé, že komunity, ve kterých je problematické přijetí digitálních her, akceptují hry tradiční. Hry půjčují kolem 20 % knihoven.

Druhý průzkum se více věnoval konkrétním programům. První otázka se dotazovala na motivaci a cíle, kterých knihovníci chtějí dosáhnout pořádáním herních akcí. Níže uvedené odpovědi byly nejčtenější, když knihovníci měli možnost výběru z více možností:

Poskytnout zábavný program pro členy místní komunity	80.34 %
Nabídnout novou akci pro již aktivní uživatele knihovny	79.80 %
Přitáhnout ty, kteří do knihovny jinak nechodí	76.40 %
Zdůraznit roli knihovny jako komunitního centra	74.72 %
Uznat význam hraní (ať už deskových nebo digitálních) her jako svébytného kulturního média a aktivně se jej účastnit	51.12 %
Představit uživatelům další knihovní služby	44.38 %
Zvýšit publicitu knihovny	36.52 %

Tabulka 3: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 1

Když byla možnost zúžena jen na jednu možnou odpověď, výsledky byly následující:

Přitáhnout ty, kteří do knihovny jinak nechodí	34.83 %
Zdůraznit roli knihovny jako komunitního centra	18.54 %
Nabídnout novou akci pro stávající uživatele knihovny	16.85 %
Poskytnout zábavu pro členy místní komunity	10.11 %
Uznat kulturní význam hraní (ať už deskových nebo digitálních her) a aktivně se jej účastnit	6.74 %

Tabulka 4: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 2

Další otázkou položenou knihovníkům, byl dotaz na výsledky, jež knihovnám pořádání her přináší. Jako nejdůležitější byly jmenovány:

Zlepšení reputace (pověsti) knihovny mezi účastníky akce	77.97 %
Uživatelé, kteří se zúčastnili herního programu a vrátili se do knihovny za jinou službou	76.27 %
Uživatelé se zúčastnili akce se svými přáteli	73.45 %
Uživatelé, kteří navštívili herní program a současně využili další knihovní službu	68.36 %
Uživatelé navázali vztahy s novými lidmi z komunity	65.54 %
Účastníci her, kteří zde zlepšili své schopnosti a vědomosti	38.98 %

Tabulka 5: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 3

4.9. Deskové hry ve středočeských městských knihovnách – kvantitativní a kvalitativní šetření

4.9.1. Metoda a průběh

Pro zjištění aktuální situace užívání deskových her v městských knihovnách kraje, ve kterém kde se nachází knihovna vybraná pro případovou studii, jsem se rozhodla spustit kvantitativní a kvalitativní průzkum formou dotazníkové šetření. Prostřednictvím nástroje Google Forms byl vytvořen a rozeslán stručný dotazník k tématu deskových her v knihovně. Dotazník je přílohou č. 1 této práce.

4.9.2. Výběr oslovených knihoven

Osloveno bylo celkem 72 městských knihoven ve Středočeském kraji. Vzorek byl získán vyfiltrováním ze seznamu registrovaných knihoven nacházejících se ve Středočeském kraji na stránkách Ministerstva kultury (Evidence knihoven, adresář knihoven evidovaných Ministerstvem kultury a související informace). Knihovny byly o vyplnění dotazníku požádány e-mailem zasláným dne 24. 11. 2016. E-mail byl zaslán na adresy nalezené na www stránkách knihoven.

Do 21. 12. 2016 dotazník vyplnilo 34 knihoven, což je 47,22 % oslovených knihoven. Následující výsledky nelze tedy generalizovat. Odpovídají vzorku knihoven, které na dotazník odpověděly, zřejmě ty, které mají k problematice aktivní, nebo minimálně pozitivní vztah.

4.9.3. Výsledky průzkumu

14 z těchto 34 knihoven má ve svém fondu deskové hry, je to tedy 41,18 % procent knihoven, které odpověděly.

	<u>Města podle obyvatel</u>	<u>Počet odpovědí</u>	<u>Deskové hry ve fondu -ANO</u>	<u>v procentech</u>
1. skupina	do 4 tisíc	15	2	13.33 %
2. skupina	od 4 - 10 tisíc	11	5	45.45 %
3. skupina	nad 10 tisíc l	8	7	87.50 %
Celkem		34	14	41.18 %

Tabulka 6: Výsledky průzkumu MěK a deskové hry

Menší obce a města do 4 tisíc obyvatel

Zde zatím deskové hry nejsou příliš rozšířené. Většina knihoven 13 z 15 (86.67 %) už na první otázku na přítomnost deskových her ve fondu knihovny odpověděla záporně. Pouze dvě z knihoven odpověděly kladně, a to knihovna v Sadské a v Čerčanech. Knihovna v Sadské deskové hry zavedla v letech 2010 - 2014. Hry půjčují prezenčně i absenčně, ale o půjčování není příliš zájem. Ve službě chtějí i nadále pokračovat. Jako problematické vidí ztráty herních komponentů, které vedou ke znehodnocení celé hry.

Města od 4 - 10 tisíc obyvatel

Zde je situace pro hry příznivější. Ze získaných 11 odpovědí 5 knihoven odpovědělo kladně (45.45 %). Ve čtyřech knihovnách je o půjčování zájem výrazný, pátá vykázala malý zájem. Ve všech knihovnách se půjčuje absenčně, ve čtyřech také prezenčně a ve třech (MěK Sedlčany, MěK Dobříš a MěK Roztoky) jsou pořádány akce navázané na deskové hry. Všude jsou rozhodnutí dále s hrami pracovat.

Města nad 10 tis obyvatel

Počet odpovědí 8. Zde již téměř všechny knihovny disponují deskovými hrami ve svých fondech 87.5 %. Pouze jedna knihovna odpověděla záporně. (MěK Čelákovice). Ve většině knihoven je také o půjčování velký zájem (vypovědělo 6 ze 7 knihoven) a plánují v půjčování pokračovat. 3 knihovny půjčují absenčně i prezenčně, dvě knihovny jen absenčně, dvě jen prezenčně a pět knihoven pořádá i herní aktivity přímo v knihovně.

4.9.4. Shrnutí

Ze šetření lze vypořádat souvislost mezi velikostí knihovny a přítomností deskové hry ve fondu knihovny. V knihovnách větších sídel se nacházejí deskové hry s větší pravděpodobností.

Ze 14 knihoven, které v průzkumu odpověděly kladně, 13 knihoven vyplnilo také další otázky dotazníku.

Na otázku, kdy knihovna deskové hry zavedla, odpovědělo 69.23 % knihoven (9 knihoven) v letech 2010 - 2014 a 30.77 % (4 knihovny) v roce 2015 a později.

Hry půjčují všechny knihovny. 11 knihoven se věnuje absenčnímu půjčování a 10 knihoven půjčuje hry prezenčně. 8 knihoven pořádá herní akce, a to buď pravidelné herní kluby, nebo jednorázová setkání.

Polovina knihoven vypovídá, že nemají hru, která by byla výrazně oblíbenější než jiné. Další knihovny uvádějí jako favority hry *Ubongo*, *Umí prase létat*, *Osadníky z Catanu* a *Dominion*.

Knihovny spatřují pozitiva především v oslovení nových uživatelů z řad dětí a mládeže a v rozšíření nabídky pro stávající návštěvníky. Mezi nejčastější negativa patří problematika kontroly her při jejich vracení v knihovně a ztráta herních komponentů.

Na poslední otázku na vlastní postřehy a doporučení byly získány tyto odpovědi:

„Deskové hry jsou u nás k dispozici na oddělení pro děti a jsou určeny pro hry v knihovně, nepůjčují se proto domů.“

„Děti rády společenské hry využívají např. pro společné trávení volného času při čekání na autobus u dojíždějících žáků či pro pobavení a zpestření.“

„Výrobci her občas nabízí výhodné balíčky pro knihovny - ze začátku to bylo fajn, ale nyní se nám balíčky většinou nevyplatí, protože hry se v nich moc neobměňují. Pokud by výrobci byli v tomto směru pružnější, bylo by to fajn“

„Deskové hry jsou zajímavý doplněk fondu, přilákaly do knihovny i další návštěvníky, kteří jinak služeb knihovny nevyužívají.“

„Hry půjčujeme od července 2014, v letošním roce se zájem o tuto službu mírně zvýšil, i když jsme očekávali větší zájem.“

Knihovnamy nejčastěji uváděná pozitiva:

„Další zajímavá služba nejen pro malé čtenáře.“

„Deskové hry jsou zajímavý doplněk fondu, přilákaly do knihovny i další návštěvníky, kteří jinak služeb knihovny nevyužívají.“

„Pozitiva - další zajímavá služba nejen pro malé čtenáře.“

Z negativ je nejčastěji uváděno:

„Je poměrně pracné deskové hry přepočítávat a kontrolovat při půjčování.“

„Jediné negativum vidím v poměrně náročné kontrole při vracení her s velkým množstvím komponentů. Jinak jen samá pozitiva.“

„Hry musíme při půjčování přepočítávat - velmi nepopulární činnost.“

„V případě ztráty jednoho kusu hry je celá hra znehodnocena.“

„Negativa - časově náročnější kontrola při vracení her.“

5. Případová studie – Městská knihovna v Dobříši

5.1. Úvod

Jak již bylo uvedeno v úvodu pro konkrétní zpracování případové studie, byla zvolena Městská knihovna v Dobříši.

. Zde se konal turnaj v květnu 2014 a v březnu 2015. Při detailnější analýze stránek knihovny jsem našla ve zprávách a kalendáři více podobných akcí, což mě vedlo k poznatku, že knihovna má s deskovými hrami a takto tematicky zaměřenými programy bohaté zkušenosti. Kontaktovala jsem knihovníka dětského oddělení Tomáše Pipotu a domluvila s ním spolupráci.

5.2. Metodologie

Ke zpracování případové studie byly využity údaje z polostrukturovaného rozhovoru s knihovníkem MěK Dobříš, informace získané z další e-mailové komunikace s ním, analýzy textů na webu knihovny, Facebook stránce knihovny v Dobříši, Youtube knihovny a ve výročních zprávách. Při rozboru herní akce jsem vycházela z terénního šetření a polostrukturovaného rozhovoru. Analýza propagace byla provedena na základě prostudované literatury, informací z webu knihovny, rozhovoru s knihovníkem a terénního šetření. Městská knihovna Dobříš

5.3. Městská knihovna Dobříš

Městská knihovna Dobříš je příspěvkovou organizací, zřízenou městem Dobříš. Od roku 1996 sídlí v 1. patře budovy sportovní haly, je tvořena oddělením pro dospělé čtenáře a dětským oddělením.

V současné době bojuje knihovna o možnost výstavby nové budovy. Její nynější umístění na okraji města má své výhody i nevýhody. Nevýhodou je poněkud nevhodné umístění v budově s restaurací a ubytovnou (donedávna byl vstup do knihovny společný). Výhodou je blízkost ZŠ, gymnázia a mnoha sportovišť, a tudíž její dostupnost pro děti a mládež.

Knihovna je jedním z míst, kde mohou děti, dospělí i celé rodiny trávit svůj volný čas a prostorem pro setkávání. Tomuto svému poslání knihovna přizpůsobila i otevírací dobu, od ledna 2015 mohou čtenáři knihovnu navštívit i v neděli od 14 do 17 hodin. Zkušenosti zatím ukazují, že otevření knihovny v neděli je efektivní a knihovna je v tuto dobu využívána hlavně rodinami s dětmi. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA V DOBŘÍŠI, 2016)

V únoru 2015 byl slavnostně otevřen nový samostatný bezbariérový vchod do knihovny a zpřístupněno nově zrekonstruované oddělení pro dospělé čtenáře. Tím se vyřešila problematika bezbariérového přístupu do knihovny a již dříve zmíněného společného vchodu s restaurací a ubytovnou. Na novém oddělení vzniklo 5 míst s PC, několik odpočinkových zón s křesílky a stolky a 5 pracovních míst. Je zde také nový výpůjční pult, nový koberec a proběhla i rekonstrukce osvětlení. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA V DOBŘÍŠI, 2016)

V roce 2016 Městská knihovna Dobříš otevřela pro své čtenáře nové oddělení "15+". Vyčlenila pro něj nevyužívané schodiště, které vede směrem do přízemního podlaží budovy. Prostor je vybaven knihovničkou s tematickou literaturou, k pohodlí uživatelů slouží sedací polštáře. Jak uvádí knihovna ve své výroční zprávě za rok 2016, cíl, aby se zde teenagerům líbilo, byl zdá se splněn. Počet akcí i jejich návštěvníků se stále zvyšuje, velmi oblíbené akce knihovny jsou Malá dobříšská univerzita, Pohádková babička, Fantasy víkend a příměstský tábor. Počet akcí a aktivit je opravdu vysoký a velmi pestrý. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA V DOBŘÍŠI, 2017)

Jak uvádí výroční zpráva, za rok 2016 měla knihovna 1860 čtenářů, 987 dospělých a 873 dětí. Počet obyvatel města Dobříše k 31. 12. 2016 je 8859 obyvatel. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA V DOBŘÍŠI, 2017)

Z výše uvedeného počtu vyplývá, že registrovanými dospělými uživateli knihovny je tak 20.9 % obyvatel města a dětskými čtenáři 51.6 % dětí do 15 let.

V soutěži Městská knihovna roku 2016 knihovna obsadila páté místo v kategorii měst a obcí do 10.000 obyvatel. O kvalitní práci knihovny vypovídá také výborné umístění v celostátní soutěži *Kamarádka knihovna*, ve které kde se Městská knihovna Dobříš umístila na 2. místě v kategorii měst do 5.000-10.000 obyvatel v roce 2015¹⁶. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2016)

¹⁶ V roce 2013 obsadila Městská knihovna Dobříš 1. místo v této soutěži v kategorii měst s 7 001 - 15 000 obyvatel. (Soutěže se zúčastnilo více než 100 knihoven z celé České republiky). Poznámka autorky

Knihovna má vlastní webové stránky a také stránky na sociálních sítích Facebook, Instagram a Youtube. Všechny tyto internetové prostředky využívá knihovna k prezentaci své činnosti, informování uživatelů a aktivní komunikaci s nimi. Počet odběratelů sociálních sítí knihovny stále roste, k 31. 12. 2016 odebrala příspěvky knihovny 1146 uživatelů Facebooku, 211 uživatelů sociální sítě Instagram a jejich více než 33 informačních videí na YouTube¹⁷ shlédlo 45 000 zájemců (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2017).



Obrázek 6: Koutek pro mládež v MěK Dobříš (Městská knihovna Dobříš, 2017)

5.4. Deskové hry v MěK Dobříš

Knihovna měla v roce 2016 ve fondu 24 deskových her k absenčnímu půjčování (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2017).

“4 deskové hry máme zapůjčené od soukromých osob (dražší věci jako Game of Thrones atp.).” (TOMÁŠ PIPOTA, 2017)

¹⁷ Videá jsou uveřejňována na YouTube kanálu RozseK, což je internetová přezdívka Tomáše Pipoty, knihovníka MěK Dobříš (poznámka autorky)

Seznam her ve fondu knihovny (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, ©2010-2017):

- 1) Duch (společenská hra)
- 2) Slovní expres (naučná hra)
- 3) Citadela (karetní hra)
- 4) Akce ostrov (dobrodružná hra pro předškoláky)
- 5) Černé historky: 50 tajuplných příběhy (společenská hra)
- 6) Černé historky 2: další tajuplné příběhy
- 7) Kde žijí? (naučná hra)
- 8) Ypsilonie: cesta do vyjmenované země (naučná hra)
- 9) Quatro (společenská abstraktní hra)
- 10) Hrdinové postapokalyptického světa (karetní hra)
- 11) Osadníci z Katanu
- 12) Carcassone. Hostince a katedrály
- 13) Ubongo
- 14) Rory's Story Cubes: Batman (Příběhy z kostek)
- 15) Roční období. Loto
- 16) Kde žijí? Naučná hra pro děti, o zvířatech a prostředích, v nichž žijí.
- 17) Zvířata v kostce Co všechno si zapamatujete během 10 vteřin?
- 18) Panic Lab
- 19) Motáme s krtečkem: krtek a kamarádi
- 20) Game of the Thrones
- 21) Dominion
- 22) Arkham
- 23) Dračí doupě

Akce s deskovými hrami konané v knihovně v posledních třech letech¹⁸:

Datum	Akce	Počet účastníků
7. 6. 2014	turnaj ve hrách Malacca a Carcassone	
17. 5. 2014	Dominion Tur	18 účastníků
1. 2. 2015	Turnaj v deskových hrách Assassin a Firenze	17 účastníků
1. 3. 2015	Dominion Tour	26 účastníků
1.1.2015 - 31.12.2015	Dračák - nepravidelné setkávání hráčů deskové hry Dračí doupě	16 setkání /74 účastníků
4.3. - 6. 3. 2016	Turnajový víkend v deskových hrách	
1.1.2016 - 31.12.2016	Dračák	22 setkání /84 účastníků

¹⁸ Vlastní zpracování autorky podle výročních zpráv knihovny (Městská knihovna Dobříš, 2015, 2016, 2017)

1.1.2016 - 31.12.2016	Magic the Gathering – nové pravidelné setkávání hráčů této karetní hry každé pondělí	5 setkání/27 účastníků
Od ledna 2017	Magic The Gathering každé pondělí od 17 hod	Data nebyla v době zpracování práce k dispozici
14. - 16. 4. 2017	Herní víkend v knihovně	Data nebyla v době zpracování práce k dispozici

Tabulka 7: Akce s deskovými hrami v MěK Dobříš 2014 - 2017

5.5. Akce BOokCon aneb Fantasy víkend v knihovně

Pro konkrétní případovou studii jsem zvolila akci BOokCon aneb Fantasy víkend v knihovně. V roce 2016 se konal již 4. ročník této akce.

Con (z anglického convention) je setkání fanoušků většinou sci-fi nebo fantasy žánru, případně určitého filmu, televizního seriálu apod. (Con, 2001-) Cony bývají zpravidla vícedenní akce, které mají alespoň částečně předem daný program. Jeho součástí jsou přednášky (např. s autory, nakladateli, dabéry, či překladateli), herní akce deskových her, možnost zakoupení suvenýrů (triček, hrníčků). Místem konání conů bývají školy, kulturní centra nebo multikina. Jedním z dalších míst mohou být také knihovny.

První con se v knihovně v Dobříši konal v roce 19. 10. 2013. Akce se jmenovala FvvK con (FvvK= Fantasy víkend v knihovně) a byla jednodenní. Na programu byla beseda na téma deskových her s Jiřím Simonidesem, besedy na téma fantasy a audioknihy a také turnaje ve hrách Malacca, Magic the Gatherings, Dračí doupě. Zápisné bylo 100 Kč. Ten, kdo přišel v kostýmu, měl vstup zdarma. Akce se zúčastnilo 43 účastníků. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2014)

„FvvK con vůbec nevznikal jako con“...„Původně to měla být pouze malá akce knihovny pro fantasy a sci-fi nadšence“...„věděl jsem, že nám na oddělení pro děti chodí hodně mladých lidí, kteří hodně čtou fantasy literaturu a občasně hrají.“ (PIPOTA, 2016a)

Nejprve měli v knihovně v plánu hrát pouze deskové hry a Dračí Doupě. Poté začali plánovat a vznikla celodenní akce, na jejímž programu byly besedy s autory a s lidmi, kteří se ve světě her a fantasy literatury pohybují. *„Postupně jsme s kolegou získávali kontakty na různé firmy, organizace, weby a herny, které podporují dění ať už v herním, nebo literárním světě.“ (PIPOTA, 2016a)*

Druhý ročník Fantasy Víkendu v Knihovně se konal 31. 10. do 2. 11. 2014. Po úspěchu prvního ročníku se pořadatelé rozhodli uspořádat třídní pokračování, a to od pátku do neděle. I tentokrát byla náplní akce spousta besed, hudební představení, turnaje ve hrách Dračí Doupe, Magic, Dominion, Malacca, Carcassonne a mnoha dalších. Akce se zúčastnilo 47 účastníků.

„V Čechách se ročně pořádá několik velkých událostí (conů), které jsou už zažitě, mají tradici (Gamecon) – vytvořit událost těchto měřítek v rámci jedné knihovny je ovšem nemožné. Proto jsme (v roce 2015) začali hledat knihovny, ve kterých by měli o uspořádání FvK conu zájem. Přihlásilo se jich hned několik (Třinec, Mladá Boleslav, Náchod, Hradec Králové, Olésnice. Tak se začal FvK con šířit a konal se na několika místech v ČR a jednom místě v Polsku současně.“ (PIPOTA, 2016a)

V roce 2015 se tak akce rozšířila do dalších knihoven nejen v ČR ale i v Polsku. Akce byla opět třídní od pátku 27. 11. do neděle 29. 11. 2015. V Dobříši se jí zúčastnilo 63 návštěvníků.

Pro rok 2016 byl projekt FvK přihlášen (neúspěšně) ve Start-upech O2. Jak je uvedeno na stránkách Start-upu: *„Cílem je podpořit spolupráci mezi knihovnami na mezinárodní úrovni. Chceme toho dosáhnout pomocí "conu". Tato událost by měla proběhnout v několika knihovnách ČR a ve dvou knihovnách v Polsku. Con bude zaměřen na podporu českých a polských sci-fi a fantasy autorů (podpora čtenářství). Chceme vytvořit síť knihoven, které budou v průběhu roku spolupracovat i na jiných projektech. Fantasy víkend v knihovně by měl být první“.* (Fantasy víkend v knihovně, ©2017)

5.5.1. Popis akce

Akce BOok Con 2016 se konala ve dnech 4. 11. 2016 – 6. 11. 2016. Začala v pátek odpoledne a skončila v neděli odpoledne.

Zatímco v předchozích letech se akce jmenovala Fantasy víkend v knihovně, od roku 2016 došlo k přejmenování na BOok! Con, s odkazem na knihy nejslavnějšího fantasy knihovníka z díla Terryho Pratchetta (Krajská knihovna v Pardubicích, 2016). *„Na základě informační schůzky, která proběhla 19. května 2016, jsme se s kolegy a kolegyněmi z knihoven rozhodli, že změním název na něco více vhodného pro knihovny – a z FvK conu se stal BooK con.“* (PIPOTA, 2016a)



Obrázek 7: Nové logo akce BOok Con (Městská knihovna Dobříš, 2016)

Program BOok Conu 2017 v Měk Dobříš:¹⁹

Páteční program (4. 11. 2016):
17:00 zahájení
17:15 Summomer Wars
18:00 Přednáška Jirka Simonides – RPG v kostce
20:00 Večerní RPG jízda
Sobotní program (5. 11. 2016):
Herní program
10:00 Magic the Gathering Turnaj
12:00 Oběd
14:00 Magic the Gathering Commander turnaj
14:00 Dominion turnaj
18:30 Bang! Turnaj
20:00 Warhammer 40k – ukázková hra
20:30 Přehlídka a vyhlášení The Best Cosplayer ²⁰ ever!
Poté noční RPG párty
Nedělní program (6. 11. 2016):
10:00 Malacca Turnaj
13:00 Ook! Larp – Staň se oblíbenou knižní postavou.
15:00 Závěr

¹⁹Vlastní zpracování autorky podle facebookových stránek akce (BOok Con 2017 - Fantasy víkend v knihovně, ©2017)

²⁰Cosplay je zkratka anglického costume play – kostýmová hra. Jako cosplay označujeme kostým, v němž se daný člověk snaží vypadat jako nějaká postava, ať už z fantasy nebo sci-fi obecně

Popis hraných her:

Magic the Gathering
Magic: The Gathering (zkráceně MTG) je sběratelská karetní hra. V roce 1993 ji vydala firma Wizards of the Coast v USA a rychle se rozšířila do celého světa. V České republice je v prodeji od roku 1994 díky vydavatelství Blacfire. Většinou se prodává anglická verze.
Doporučený věk od 12 let.
Pro: 2-8 hráčů
Každý hráč je čarodějem-sférochodcem (z anglického <i>planeswalker</i>), který se snaží porazit ostatní čaroděje pomocí rozličných bytostí a kouzel, které představují karty v jeho balíčku. Na začátku mají všichni hráči 20 životů a každý hráč se snaží snížit počet životů druhého hráče na nulu. Každý z hráčů hraje se svým vlastním balíčkem karet, který je u každého hráče jiný a který si hráč sestavuje z karet, které koupí nebo vymění s jinými hráči. Jednotlivé karty mají mezi hráči různou cenu – karta je tím dražší, čím silnější je ve hře a čím menší počet těchto karet se vydal. Není však možné vyhrát jen díky nákupu těch nejdražších a nejlepších karet, existuje několik dalších způsobů, jak protihráče porazit, ale ty jsou mnohem komplikovanější a náročnější na hraní. (Magic: The Gathering, 2001-)

Malacca
Je rychlá karetní hra z produkce českého deskoherního týmu Loris Games vydaná roku 2013.
Doporučený věk od 9 let.
Pro: 2-8 hráčů
Popis hry: Hráči jsou kapitány lodí v malackém průlivu, jejichž cílem je nashromáždit co největší bohatství. Mohou si zvolit strategii a být obchodníkem, ochráncem lodí nebo pirátem. Malacca je hlavně o odhadu soupeřů a schopnosti přiměřeně riskovat ve vhodnou chvíli a o schopnosti blafovat. Neexistuje v ní žádná náhoda. Za všechn zisk a ztrátu si je každý hráč zodpovědný svým vlastním rozhodnutím. Vyhrává nejbohatší hráč. (<i>Zatrolené hry</i> , ©2007-2017)

Dominion
Hra byla již popsána, viz kapitola 2.7.1

Bang!
Bang! je karetní hra s tématem divokého západu plná zvrátů, intrik a blafování vydaná v roce 2002, v ČR firmou Albi. Autorem je Emiliano Sciarra
Doporučený věk od 10 let.
Pro: 4-7 hráčů
Cíl hry každého hráče záleží na roli, kterou si hráč na začátku hry vylosuje. Šerif musí zabít všechny zločince a renegáta, Banditi musí zabít šerifa dříve než on jeho, Pomocníci pomáhají šerifovi a vyhrájí, jen vyhraje-li on a Renegát chce se stát novým šerifem, musí zabít šerifa jako posledního a zůstat jako poslední hráč ve hře. Hra má mnoho dalších tematických verzí (<i>Bang!</i> , © 2005 - 2017)

Summomer Wars
Je karetní hra ze světa fantasy v ČR vydaná společností Mindok, její autorem je Colby Dauch.
Doporučený věk od 8 let.
Pro: 2-4 hráčů
Hra kombinuje karetní hru s taktickým pohybem na bojišti. Hráči v roli Vyvolávačů povolávají na hrací plán z ruky jednotlivé jednotky, kterými pak pohybují a bojují s nimi. Cílem hráčů je zneškodnit soupeřova Summomera.

5.6. Terénní výzkum. Vlastní pozorování akce

V sobotu dne 5. 11. 2016 jsem navštívila akci BookCon 2016 v MěK Dobříš. V dobříšské knihovně jsem nikdy předtím nebyla, znala jsem ji jen z internetových stránek. Na první pohled mě zaujal nový bezbariérový vstup do knihovny. Velmi zajímavý je také výtvarný vizuál knihovny s mnoha inspirativními detaily např. strop polepený starými stránkami knížek a novin nebo stránkami z atlasů, hřbety knih tvořené výpůjční pult atd.

Z rozhovoru s knihovnicí, která se mě ujala po vstupu do knihovny, jsem získala informaci, že výtvarné pojetí knihovny (včetně tiskovin) pochází z dílny jejich šikovné kolegyně. Stejně tak i jmenované výtvarné prvky byly zhotoveny svépomocí a s přispěním dobrovolníků.

Program probíhal v celé knihovně. Přednášky běžely v dětském oddělení. Zde také fungovala mobilní čajovna. K dispozici byla křesla, pohovky a židle k pohodlnému sezení. Přednášející mohl využít notebook se zpětnou projekcí. Kromě čajovny fungovalo

občerstvení za přijatelné ceny přímo v knihovně. Zajišťovali jej službu konající knihovnice. V sálu u restaurace se hrál turnaj ve hře Magic the Gathering, který řídili oficiální rozhodčí. V přilehlé tělocvičně se konal turnaj ve hře Dominion také za dohledu oficiálních sudích. Všechna hrací místa u stolků byla obsazena. Prostorové možnosti knihovny jsou z pohledu konání podobných akcí zřejmě výhodou. Knihovna může pro rozsáhlejší aktivity využít přilehlé tělocvičny a prostor spojujících knihovnu s dalšími částmi budovy.

Programu se účastnilo množství dětí především staršího školního věku 10+ a také mládeže. Další početnou skupinou byli mladí dospělí ve věku cca 18-30 let. Překvapivě zde byly zastoupeny hojně i dívky a ženy. V knihovně se také pohybovala řada návštěvníků oblečených do kostýmů ze světa fantasy, kteří posléze tvořili program večerní cosplay²¹.

Vládla velmi příjemná neformální atmosféra.

Propagace akce

Akce byla propagována na webových stránkách knihovny v kalendáři akcí, na Facebookové stránce knihovny. Akce BOok Con má vytvořenu také vlastní stránku na Facebooku. Stránka získala již 420 „*To se mi líbí*“ (stav ke dni 6. 7. 2017 pozn. Autorky). Součástí reklamní kampaně byla také videa na sociální síti YouTube. První video bylo publikováno již 26. 4. 2016 a byla to pozvánka na seminář a informační schůzku pro organizátory a všechny zájemce o spolupráci (ROZSEK, 2016a). Video ze dne 3. 6. 2016 bylo již oficiální pozvánkou na akci s novým názvem BOok Con 2016 (ROZSEK, 2016b). Byla v něm vyhlášena soutěž o nové logo akce. Uzávěrka soutěže byla do 30. 6. 2016 a odměna pro vítěze činila tisíc korun. Do soutěže se přihlásilo 22 návrhů. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2016)

Další videa následovala 15. 6. (ROZSEK, 2016c), 20.6. - upoutávka na turnaj v MTG (ROZSEK, 2016d), 27. 7. bylo vyhlášeno vítězné logo a přislíbeny nové stránky BOok Conu na Facebooku (ROZSEK, 2016e). V srpnu byly zveřejněny dvě reportáže z akce GameCon, kde organizátoři hledali inspiraci pro vlastní akci (ROZSEK, 2016f). 24. 9. zveřejněno další video tentokrát o sponzorech akce Tomovy hry a Memfit (ROZSEK, 2016g). 26. 9. měl prostor sponzor Albi (ROZSEK, 2016h).

²¹ Cosplay je zkratka anglického *costume play* – kostýmová hra. Jako cosplay označujeme kostým, v němž se daný člověk snaží vypadat jako nějaká postava, ať už z fantasy nebo sci-fi obecně

O propagaci formou videí hovořil Tomáš Pipota na semináři Centra dětského čtenářství při Knihovně Jiřího Mahena v Brně, který byl tematicky zaměřen na mládež v knihovnách. Jeho zkušenosti, lze shrnout do následujících poznatků: „lepší několik málo vteřin videa než žádné video; lepší nekvalitní video než žádné; vytvoření i jen několika málo minutového videa a jeho kvalitní zpracování může trvat i celý den; když chcete video zveřejnit, tak daleko lepší dosah než na samotném YouTube bude mít na Facebooku.“ (ORÁLKOVÁ, 2016)



Obrázek 8: Plakát akce BBook Con 2016 (Městská knihovna Dobříš, 2016)

Pozvánky na BBook Con 2016 se objevily na těchto webových stránkách:

- Hrajeme.cz
- webové stránky města Dobříš
- rpgforum.cz
- stránky 2. ZŠ v Dobříši
- CMUS.cz - český informační server o karetní hře Magic the Gathering.
- Evensi.cz
- Fantasyplanet.cz
- www.zatrolenehry.cz
- www.akcuj.cz
- www.dracidoupe.cz
- <http://kkpce.cz/cs/aktuality/2016/book-con/> (KNIHOVNA PARDUBICE, 2016)

Prezentace akce v médiích a před odbornou veřejností

BOok Con byl prezentován Tomášem Pipotou na semináři pro knihovníky dětských oddělení Knihovnici sobě!, který se konal v karlovarské knihovně 23. 11. 2016, a jehož tématem byly dlouhodobé i krátkodobé projekty pro děti. (*Klubko: Klub dětských knihoven Karlovarského kraje*, ©2012)

Svaz měst a obcí uveřejnil na své facebookové stránce zprávu a fotografii z BOok Conu 2017 v rámci soutěže Knihovna jinak, kterou vyhlašuje. MěK v Dobříši se nakonec stala vítězem této ankety pro rok 2016 (Svaz měst a obcí ČR, 2016).

„Během jednoho listopadového víkendu se zde sešlo více než dvě stě nadšenců tohoto žánru, společně hráli deskové, RPG a karetní hry, LARP, PS4, mohli navštívit přednášky spisovatelů, překladatelů, nakladatelů knih a vývojářů her věnujících se těmto tématům“. (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2017)

Na facebookové stránce BOok Conu bylo publikováno video s reportáží mapující celou akci. (BOok Con 2017 - Fantasy víkend v knihovně, ©2017)

Ohlasy na akci BOok Con 2016 na sociální síti Facebook

„Také máte jedinečnou zkušenost s naší „jinakou“ knihovnou? A to nemusíte být ani milovníci sci-fi a fantasy, tady si přijde na své každý! Jsme za ní moc rádi a stále nás baví! Díky.“

„To, že knihovna už není jen půjčovna knih, bylo na BOokConu jasné každému, kdo prošel knihovnou. Bylo to naprosto jinak“

„Knihovna, kam se chodí nejen pro knihy! Místo, kde dobrovolně a s chutí tráví svůj čas teenageři. Nevidané.“

Financování:

BOok Con 2016 byl poprvé financován s pomocí dotačního programu Ministerstva kultury - Knihovna 21. století, a to částkou 12000 Kč. Další součást nákladů byla pokryta vstupným od návštěvníků, které bylo vybíráno následovně:

Vstupné na třídní program pro jednotlivce 200,-/ pro rodinu 250,-Kč. Jednodenní vstupné: pátek 70,-/ sobota 100,-/ neděle 70,-Kč.



Obrázek 9: BOok Con 2016 (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBRŮŠŤ, 2017)

Třetí složkou financování byl sponzoring. Sponzoři přispěli na věcné dary pro vítěze turnajů. Mezi sponzory patřili Černý rytíř, Cenega Czech, Fantom Print, Albi Česká republika, Altar, Mephit, Tomovy hry, Gorgona Books, Loris Games, deskové hry Brokilon, sci-fi a fantasy nakladatelství Warboss.

5.6.1. Zhodnocení vlastního pozorování

Akce se podle Výroční zprávy (MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBRŮŠŤ, 2017) zúčastnilo 220 návštěvníků.

Na základě vlastního pozorování a rozhovorů s knihovníky, usuzuji, že za úspěchem stojí usilovné budování vztahů mezi knihovnou a kontakty v herním průmyslu, herní komunitě a se sponzory. Důležitá je aktivní snaha o získání podpory finanční i mediální. Podpora nových nápadů a výzev ze strany vedení knihovny, důvěra ve schopnosti jednotlivých knihovníků. Kompetence knihovníků dětského oddělení: sledování trendů, komunikace s dětmi a mládeží, vytváření dlouhodobých vztahů, kladného mediálního obrazu, spolupráce se spřátelenými organizacemi, progresivní využívání a znalost marketingu sociálních sítí: využití a schopnost produkovat videa jako vhodnou formu propagace a prezentace, viz mnoho příkladů z jiných českých i zahraničních knihoven. Virální videa se šíří na sociálních sítích bez nutnosti finančních prostředků, startovní investicí je pouze výroba a produkce snímku většinou zajištěná s vlastních zdrojů - zde je výhodou mít v knihovně tým

pracovníků, kteří umí pracovat i s moderní audiovizuální technikou, stříhat videa, hudbu, vytvořit vlastní grafické návrhy, úpravy fotografií apod.

5.7. Zkušenosti Městské knihovny v Dobříši s deskovými hrami

Knihovna v Dobříši má deskové hry ve fondu 4 roky. Hry zde zavedli, především proto, že se snaží sledovat nové trendy určené mladým. Podle toho koncipují nabídku služeb a akcí. *“Primární cílovou skupinou, na kterou jsou deskové hry zaměřeny, jsou "teens". Hodně výpůjček je i u mladších. Výukové hry (didaktické) si zase půjčují nejčastěji rodiče. Nedá se tedy přesně říci, kde je největší odběr.”*(PIPOTA, 2016b) Deskové hry do fondu a pro aktivity vybírají podle herních trendů (GoT- Hra o trůny, Arkham, Dominion atd.). Podle knihovníka Tomáše Pipoty, je dobré sledovat programy herních conů. Mezi favority v dobříšské knihovně v současné době patří Hra o trůny, Dominion, Bang. (PIPOTA, 2016b)

Co se týká financování, počítá knihovna v Dobříši s nákupem her ve svém rozpočtu. Knihovna také využívá nabídek firem Albi i Mindok, které nabízejí slevy a akce pro knihovny. První dva roky Fantasy víkendu proběhly jen za pomoci vlastního financování. V dalších letech získala knihovna finance také prostřednictvím grantů. V roce 2014 knihovník Tomáš Pipota podal neúspěšný návrh na O2 smart up. V roce 2016 byl návrh podán znova a opět neúspěšně. *„V roce 2015 a 2016 získala knihovna prostředky z dotačního programu Ministerstva kultury VISK3 – Informační centra veřejných knihoven. O VISKu (stejně jako o K21) jsem se dozvěděl od kolegyň. O smart upu z internetu. Občas také sleduji nějaký informační web.”* (PIPOTA, 2016b) Třetí složkou financování deskových her a akcí s nimi spojených je sponzoring. *„Spolupráce funguje na jednoduchém vzorci,”* říká Tomáš Pipota: *”vy nám dáte, my Vás budeme propagovat a doporučíme Vás ostatním knihovnám. Knihovnický Xprostor je skvělé místo.”* (PIPOTA, 2016b)

Mezi spolehlivé sponzory knihovny patří distributoři a prodejny deskových her. Pro BOOkCon 2016 získali sponzory Prodejna her - Černý Rytíř, výrobce a distributor her firma Mindok, Albi, Kamenný a e-shop s deskovými a konzolovými hrami - Warboss shop, dovozce a prodejce počítačových her - Cenega games, nakladatelství Altar - distributor deskových, karetních her. V minulosti nám pět deskových her věnovala firma SCIO²².

Při propagaci služeb se v posledních dvou letech zaměřují v knihovně hlavně na videa umístěná na YouTube a Facebooku. Spoléhají také na klasické plakáty a zprávy v lokálních i celostátních médiích. Samozřejmě jsou dnes také kvalitní webové stránky knihovny.

²²SCIO je česká společnost zabývající se vzděláváním v celé jeho šíři. Je také propagátorem deskových her.

Komunitní život ve městě se snaží podpořit v rámci deskových her spoluprací s nízkoprahovým klubem Biják v Dobříši.

Personálně dosud zajišťovali akci z vlastních zdrojů. Poté, co se akce rozrostla do těchto rozměrů, již zjišťují, že to nadále nebude stačit. Akci celé tři dny organizují dva zaměstnanci knihovny. Další knihovníci mají rozdělené služby a vypomáhají především s výběrem vstupného, pořadatelskou službou a přípravou občerstvení. Příští rok máme v plánu nastavit jiný koncept organizace, vše by mělo být lehčí.

Zpětnou vazbu nezjišťují žádným cíleným výzkumem. V průběhu celého conu se snaží být knihovníci v kontaktu s návštěvníky a pokud možno s nimi prohodit pár slov. Zpětně poté chodí spousta zpráv. „*A to nejdůležitější: lidé se na BOkon Con vracejí rádi.*”

„*Mezi největší pozitiva deskových her patří právě ona primární cílová skupina "teens"- náctiletí. Deskové hry ve fondu znamenají novou službu, kterou může knihovna veřejnosti nabídnout. Je spousta lidí, kteří hrají deskové hry, ale nečtou. Prostředí knihovny i skalní nečtenáře časem přinutí vzít do ruky nějakou knihu. To má knihovna vyzkoušené.* (PIPOTA, 2016b)

Volnočasové aktivity spojené s fantasy/scifi/horor tematikou jsou skvělým lákadlem pro teenagery. Je to tím, že tato témata mají širokou škálu záběru (nejen knihy, ale i počítačové hry, deskové hry, RPG atd.) a také mají velmi rozrostlou komunitu. Právě díky této komunitě je např. snazší shánět ceny do turnajů. Jednoduchý vzorec - povede se Vám jedna akce, návštěvníci ji začnou propagovat, šíří informace, jelikož se jim líbila. Je to běh na dlouhou trať. Nám se podařilo v horizontu pěti let vytvořit velkou základnu hráčů, čtenářů a nadšenců, kteří přivádějí své přátele a zvětšují tak kruh odběratelů našich akcí se sci-fi nebo fantasy tematikou. Největší přínosem pro knihovny je právě "nalákání" teenagerů, jakožto nejvíce "ohrožené" skupiny (z hlediska návštěvnosti knihoven a čtenářství).

Stejně jako další knihovny, které odpovídaly v dotazníku na negativa týkající se služby, vidí také zdejší knihovníci největší zátěž v kontrole her s mnoha komponenty při prezenčním půjčováním. Komplikuje to provoz knihovny, pokud je zrovna plná lidí.

V dobříšské knihovně shledávám velké pozitivum v přístupu a zainteresovanosti všech zaměstnanců knihovny včetně vedení. Podle slov Tomáše Pipoty (2016b) tady není absolutně žádný problém. „*Jsme skvělý kolektiv a všichni to bereme jako rozšiřování nabídky.*” Podle vlastního pozorování akce mohu jeho slova jen potvrdit. Na jejím průběhu se podíleli všichni zaměstnanci knihovny, kteří se během víkendu vystřídali podle domluveného plánu. Zajišťovali občerstvení, výběr vstupného, uvádění nově příchozích a další koordinační činnosti.

Co se týká zavádění deskových her a vůbec nových služeb a nápadů je nejdůležitější se nebát a „*také nepřestávat, když Vám na první hraní přijde jeden a půl člověka! Ono to chce prostě pomalu tlačit.*“ (PIPOTA, 2016b) Knihovně se při plánování a organizaci osvědčilo oslovit různé kluby, kroužky, nízkoprahová zařízení z okolí. „*Aktivně zavolat přímo do firem jako jsou Albi, Mindok a navázat s nimi spolupráci, která se týká výběru, distribuce her. Dalším dobrým kontaktem jsou speciální prodejny her, které jsou také erudované ve vztahu k hrám, především znají nabídku, pravidla, výhody a nevýhody her, umí hry doporučit a také předat instrukce pro počáteční hraní. Jsou samozřejmě i vítanými sponzory. Obvykle to bývají nadšenci, kteří neodmítnou nezištně pomoci. A nebo napište nám do MěK Dobříš. „...„Inspirací jsou i Kluby knihovníků dětských knihoven, jejich setkávání, soutěže, stáže....“*“ (PIPOTA, 2016b)

Aktivity spojené s deskovými hrami se knihovně osvědčily, proto je plánují nadále zařazovat do nabídky svých služeb. „*Určitě se opět za rok bude konat BC 2017, v únoru u nás bude probíhat celovíkendové deskohraní.*“ (PIPOTA, 2016b)²³

5.8. Návrh dobré praxe

V následující kapitole budou shrnuty poznatky z teoretické i praktické části práce, které by měly napomoci pochopit a popsat způsob, jak deskové hry implementovat efektivně do služeb veřejné knihovny.

5.8.1. Úloha a kompetence knihovníků

Podle získaných poznatků z odborné literatury, z dotazníku, rozhovorů i terénního výzkumu má stěžejní úlohu v zavedení a úspěšném provozování herních akcí a klubů hraje osobnost a kompetence knihovníka. Mezi žádané kompetence patří, organizační a komunikační schopnosti, včetně přesvědčovacích schopností, aktivita ve sledování trendů v herní oblasti. Důležitá je schopnost navazovat a budovat vztahy, a to jak směrem k uživatelům, tak i vedení instituce, zřizovateli, sponzorům, spolupracujícím institucím. Kromě konkrétního knihovníka, který je odpovědný za organizaci herních akcí, je třeba zajistit také kooperaci s dalšími zaměstnanci knihovny, zvláště v případě náročnějších aktivit. V každém případě, by měli být i oni schopni informovat a nabízet službu i v případě, kdy nespadá do jejich přímé kompetence.

²³Víkendový turnaj se konal nakonec v dubnu 2017 (14. -16. 4.) Poznámka autorky

Kompetence a vlastnosti knihovníka: všestranný aktivní člověk, který zvládne velmi různorodou práci, od zajištění výpůjčního procesu, přes přípravu materiálů k besedám a soutěžím, tvorbu podkladů pro webové stránky a Facebook, fotografování, tvorbu prezentací knihovny pro akce, trpělivost pro celodenní práci mezi dětmi a soustavnou komunikaci s nimi, pohotovost, schopnost práce v časovém stresu, ochota se stále v knihovnictví rozvíjet, aktivní a soustavné sebevzdělávají formou čtení literatury, budování individuálních a přátelských vztahů s uživateli.

Vhodnou formou sebevzdělávání je účast na aktivitách knihovnických organizací, jako jsou Kluby dětských knihoven SKIP, sledování stránek Centra dětského čtenářství při Knihovně Jiřího Mahena v Brně a jeho periodika Impulsy. (Knihovna Jiřího Mahena v Brně, 2015) Další možností je účast na výměnné pracovní stáži v jiné knihovně. Např. Knihovna v Dobříši nabízí podobný typ stáže na svých stránkách. (Výměnné pracovní stáže, 2015) „*Tento projekt doporučuji všem, kteří se chtějí zdokonalovat ve své práci a přicházet na nové nápady, protože nikdo nedělá věci bez chyb a vždycky je čemu se přiučit. A pokud si člověk může vyzkoušet, jaké to je pracovat v jiné knihovně, než je ta jeho, není zde argument pro zamítnutí. Takováto stáž dá člověku mnohem více než jakékoli školení. Má totiž možnost se setkat nejen s kolegy a jejich nápady a projekty, ale mimo jiné i se čtenáři v různých krajích republiky.*“ (Výměnné pracovní stáže, 2015)

5.8.2. Budování kontaktů v herní komunitě

Dalším důležitým faktorem jsou kontakty v herní komunitě. Ideální je pokud sám knihovník je „hráčem“, ale i v případě, že tomu tak není je více než vhodné navázat kontakty v herní komunitě. Výhodou je, že ČR patří v současnosti k zemím, kde je herní průmysl velmi rozvinut. Je zde mnoho firem a spolků zabývajících se deskovými hrami na profesionální úrovni. Působí zde také několik tvůrců světově proslulých her např. Vladimír Chvátil autor hry Krycí jména. Také společnosti Mensa a SCIO mají zájem na rozvoji a spolupráci v oblasti deskových her. Výhodou těchto kontaktů je, že lidé zabývající se deskovými hrami jsou většinou nadšenci pro věc, rádi hry propagují a neodmítnou pomoc.

5.8.3. Organizace akce -načasování, prostory

Při organizaci akce jsou řešeny především dvě otázky: kdy a kde se akce bude konat. Herní turnaje a větší akce je vhodné směřovat na volné dny, tj. víkendy, případně svátky. Ve

volné dny je větší možnost, že na akci přijde celá rodina – možnost vybrat hry vhodné pro celou rodinu a zorganizovat rodinné hraní. Hry, které jsou spíše indoorovou aktivitou, je smysluplné organizovat v období podzim až jaro, kdy počasí neláká obyvatele ven. Variantou pro období jaro - léto je možnost hraní pod širým nebem. V letním období je variantou uspořádat příměstský tábor s deskovými hrami. Pravidelné hraní a kluby deskových her jsou organizovány se znalostí místní situace. Klub může být připravován ve spolupráci se školní družinou, která zajistí doprovod dětí do knihovny a zpět. Pak je vhodnou dobou po obědě 13-15 hod, než děti vyzvednou rodiče. Pokud půjde o aktivitu pro starší školáky či studenty, pak je lepší dobou odpoledne až podvečer, kdy jsou zpět ze školy. Během dopoledne je možnost využít čas pro spolupráci s dětskými centry a uspořádat akci pro maminky s předškolními dětmi.

Pro hraní knihovna potřebuje prostor. Tím, jak se veřejné knihovny mění z půjčoven knih na „obýváky obcí a měst“, mění se i jejich vnitřní dispozice. Snižuje se počet regálů s knihami ve volném výběru a zvětšuje se prostor pro konání aktivit. Záleží na situaci dané knihovny, jak posoudí své možnosti a najde či vybuduje prostor pro hraní.

5.8.4. Personální zajištění akcí

O osobě knihovníka bylo již hovořeno. K hladkému průběhu akce je třeba přiměřené personální zajištění. V některých případech je možno zajistit herní aktivity jen zaměstnanci knihovny, nejčastěji knihovníky dětských oddělení, oddělení pro mládež apod. Samozřejmě by měla být znalost nabízených her, schopnost poradit s výběrem, vysvětlením pravidel. Nadstavbou je poté schopnost nadchnout pro danou hru, ukázat na návaznost v dalších službách knihovny (tematická literatura, časopis apod.). V případě nízkého počtu hráčů je možné i zapojení se do hry. V případě, že jde o turnaj, dohlíží knihovník na dodržování pravidel a organizaci celé akce. V případě problémů se personálním zajištěním z vlastních zdrojů může se knihovna pokusit získat brigádníky (v případě možnosti finanční odměny) případně dobrovolníky. Dobrovolníky lze odměnit nefinanční odměnou např. průkazkou do knihovny na určité období zdarma, poskytnutí referencí, potvrzením o praxi apod.

5.8.5. Budování fondu her a finanční zajištění

Nyní se konečně dostáváme k hrám samotným. Výběr her a profilování fondu her pokud není knihovník sám orientován v nabídce, je konzultován s odborníky. Jednou z

možností je spolupracovat na výběru s uživateli formou webového hlasování, či fyzického hlasování v knihovně. Vodítkem výběru mohou být již zmíněná ocenění her nebo doporučení autorit typu Mensa, SCIO. Výběr a zároveň otázku financování řeší využití nabídky firem Albi či Mindok, jenž nabízí „předvybrané“ portfolio her za daných podmínek (ŠMÍD, 2013; ŠMÍD, 2014).

Další možností, jak získat hry, aby nemusely být financovány přímo z rozpočtu knihovny, jsou: dar (vyhlášení akce „Daruj deskovku“), sponzoring, granty a dotace (VISK, Knihovna 21. století, další grantové možnosti – granty města, kraje, soukromých společností).

5.8.6. Propagace

Propagace a marketing aktivit knihovny patří dnes k nejvýznamnějším aspektům služeb knihoven. Z mého pohledu je nejvýhodnější aplikovat kombinaci osvědčených konzervativních metod typu letáků a plakátů v knihovně, dále distribuovaných ve veřejných prostorech místa – školy, školky, obchody, veřejné plakátovací plochy, vývěska města apod. Umístění reklamy v místním a regionálním tisku, na webových stránkách knihovny, města, webech s kulturním děním a metod virální reklamy šířící se sociálními sítěmi. Virální reklama může mít formu zprávy, plakátu nebo videa šířícího se na sociálních sítích Facebook, Instagram, YouTube. Výhodou virálního marketingu jsou nízké náklady. Pokud je obsah virálního šíření produkován svépomocnými zdroji – grafika, natočení videa, střih videa a hudby apod., pak šíření je zcela zdarma. Úspěšnost takové reklamy je závislá čistě na atraktivnosti obsahu a rozsahu sítě odběratelů sociálních sítí. Součástí propagace pak mohou být vhodně načasovaná zpravodajství o přípravě akce, soutěž o nové logo, různá hlasování, žebříčky apod. Důležité je, aby byl uživatel držen v neustálém kontaktu a aktivitě.

5.8.7. Získávání zpětné vazby

Jako u každé jiné služby, která má být efektivní a oblíbená, je třeba její parametry přizpůsobovat požadavkům uživatelů. Prostředkem k tomu je získávání jejich zpětné vazby. Možností, jak tak činit, je nepřeberné množství. Od osobních rozhovorů při akci, klasických papírových dotazníků, on-line dotazníkových šetření až po ankety na webech knihoven. Zajímavé možnosti pro získávání názorů od dětí a mládeže ukazuje článek o práci se zpětnou vazbou v MěK Polička (KLAJBAN, HALADOVÁ a ŠMEHLÍK, 2014).

Tyto možnosti jsou nejen atraktivní, ale i levnou variantou. Smajlíkové řešení, kde jsou použity čtyři emotikony „smajlící“ a uživatelé (nemusí to být jen děti) pod ten z nich, který vyjadřuje jejich názor, namalují také smajlíka, nebo případně nalepí připravenou nálepku. Dalším nápadem je plakát (nebo tabule), který může nést nadpis: Jakou deskovou hru bych si rád zahrál (půjčil) v knihovně? Návštěvníkům je umožněno na plakát napsat své návrhy, poznámky. Podobně je možno variovat s dalšími tématy. Tyto nástroje mají potenciál návštěvníky zaujmout a ukázat jim, že se knihovna zajímá o jejich názor „*Často stačí zpětnou vazbu získat jen neformální cestou, která je jak pro knihovníky, tak pro jejich uživatele často mnohem zábavnější, přirozenější a užitečnější.*“ (KLAJBAN, HALADOVÁ a ŠMEHLÍK, 2014).

6. Závěr

Bakalářská práce měla přinést poznatky o současném stavu služeb nabízejících deskové hry v knihovnách se zaměřením na herní programy. Zpracováním kvantitativního a kvalitativního výzkumu, rešerší literárních a internetových zdrojů a polostrukturovaným rozhovorem s organizátorem herních programů ve veřejné knihovně jsem získala informace o stavu hraní v knihovnách, jeho výhodách i problémech, možnostech propagace, financování a organizace herních událostí.

O deskové hry je stabilní zájem, který mnohde roste. Na poli volnočasových aktivit je velká konkurence, což je pro knihovny výzvou k aktivnímu využívání moderních marketingových metod, vyhledávání zdrojů, stálému sledování nových trendů. V oblasti deskových her to znamená komunikaci a navazování kontaktů v herním průmyslu a herní komunitě, spolupráci s dalšími institucemi, jako jsou školy, dětské kluby, kluby mládeže. Vhodné je propojení deskových her s dalšími aktivitami. Novou výzvou pro knihovny je pořádání akcí, kde jsou deskové hry jednou ze součástí programu např. typu Escape Rooms²⁴ nebo Conů, jak ukazuje příklad vybrané knihovny. Důležitým předpokladem pro úspěch těchto aktivit je znalost zájmů populace, kterou chceme oslovit, a především aktivní přístup všech knihovníků. V souvislosti s tím je věnována pozornost sdílení nápadů a zkušeností mezi knihovnami prostřednictvím různých platforem např. Klubu dětských knihoven SKIP a jednotlivých Klubů dětských knihoven v krajích.

Při získávání financí je třeba se orientovat v problematice dotací a grantů, při organizování akcí zase umět využívat moderní metody projektového plánování, průzkumy zpětné vazby uživatelů, designování služeb. V oblasti marketingu vyjít potenciálním návštěvníkům vstříc použitím různých kanálů komunikace, od tradičních prostředků po nejmodernější aplikace.

Deskové hry mají velký potenciál především směrem k věkovým skupinám dětí a mládeže. Příklad vybrané akce ukazuje, že oslovena může být i skupina mladých dospělých (20 - 40 let). Pomocí dobře zvoleného formátu akce a k němu odpovídajícímu portfoliu her

²⁴ Escape room nebo Escape game (úniková hra) je interaktivní, logická a dobrodružná týmová hra, která se odehrává v reálném čase a v reálném prostoru. Cílem hry je uniknout z místnosti. Úkolem je rozluštit jednotlivé šifry a vyřešit záhadu za přesně stanovený čas. Vyluštěním hádanky se hráčům podaří uniknout z místnosti.(Escapetheroom.cz, ©2017)

lze oslovit další skupiny např. rodiny s dětmi, nebo děti a mládež v kombinaci se seniory apod. Pokud mají být deskové hry a aktivity s nimi spojené přínosem při vytváření komunitní knihovny je třeba věnovat jejich přípravě stejnou pozornost jako jiným knihovním službám.

7. Seznam použitých pramenů:

1. *Bang!* [online]. ©2005-2017 [cit. 2017-07-05]. Dostupné z: <http://www.bang.cz/>
2. *BoardGame Geek* [online]. Dallas, Texas, USA: BoardGameGeek [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/>
3. Board Games, ©2016. *The Urbana Free Library* [online]. Urbana: The Urbana Free Library [cit. 2016-06-27]. Dostupné z: <http://urbanafreelibrary.org/books-more/board-games>
4. BOok Con 2017 - Fantasy víkend v knihovně, ©2017. In: *Facebook* [online] [cit. 2017-02-01]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/fantasyvikend>
5. BURKHARDT, Andy, 2014. Taking Games in Libraries Seriously: For The Liberal Education Community. *Academic Commons* [online]. Washington [cit. 2016-06-27]. Dostupné z: <http://www.academiccommons.org/2014/07/24/taking-games-in-libraries-seriously/>
6. ČERNÁ, Julie, 2010. *Úloha hry v procesu ontogeneze* [online]. Pardubice [cit. 2015-07-05]. Dostupné z: http://dspace.upce.cz/bitstream/handle/10195/37481/CernaJ_Uloha%20hry_JK_2010.pdf?sequence=1. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta filosofická.
7. ČESKO, 2001. Zákon. 257/2001 Sb., o knihovnách a podmínkách provozování veřejných knihovnických a informačních služeb (knihovní zákon). In: *IPK: Informace pro knihovny* [online] [cit. 2017-05-01]. Dostupné z: http://ipk.nkp.cz/legislativa/01_LegPod/knihovni-zakon-257-2001-sb.-a-navazne-provadecci-prepisy/Zakon257.htm
8. *CMUS.cz - český informační server o karetní hře Magic the Gathering*, ©2009-2017 [online]. Praha: Web4Games [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.cmus.cz/>
9. Con, 2001-. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Con>
10. Databanka vzdělávacích knihovnických programů. *Knihovna Jiřího Mahena v Brně* [online]. Brno: Knihovna Jiřího Mahena v Brně [cit. 2017-06-18]. Dostupné z: <http://knihovnici.kjm.cz/>
11. *DeskoveHry.com*, [©2010-2016] [online] [cit. 2016-07-06]. Dostupné z: <http://www.deskovehry.com/>
12. *Dominion Tour*, ©2009 [online]. Praha: Duha - Děsír [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.dominiontour.cz/>

13. *Escapetheroom.cz*, [2017] [online]. Praha: Escapetheroom.cz. [cit. 2017-06-15]. Dostupné z: <http://www.escapetheroom.cz/>
14. Evidence knihoven, adresář knihoven evidovaných Ministerstvem kultury a související informace. *Ministerstvo kultury* [online]. Praha: Ministerstvo kultury. [cit. 2016-11-16]. Dostupné z: <https://www.mkcr.cz/evidence-knihoven-adresar-knihoven-evidovanych-ministerstvem-kultury-a-souvisejici-informace-341.html>
15. EXNER, Oskar, 2013. Novinky z knihovny: Nudíte se? Zahrajte si stolní hru!. *Praha.eu: Portál hlavního města Prahy* [online] [cit. 2017-07-05]. Dostupné z: http://www.praha.eu/jnp/cz/co_delat_v_praze/kultura/mestska_knihovna_v_praze/novinky_z_knihovny_domu_si_muzete_pujcit.html
16. Fantasy víkend v knihovně, ©2017. In: *SmartUp Nadace O2* [online]. Praha: Nadace O2. [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://www.o2smartup.cz/projekty/detail/12>
17. FOŘTÍKOVÁ, Jitka, 2010. Inspirativní hry a hlavolamy pro obohacení výuky. *Metodický portál: Články* [online] [cit. 2017-01-18]. Dostupný z WWW: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/9239/INSPIRATIVNI-HRY-A-HLAVOLAMY-PRO-OBOHACENI-VYUKY.html>. ISSN 1802-4785.
18. *Frodovy deskové hry*, ©2005-2015. [online]. Jakub Dobal. [cit. 2016-01-18]. Dostupné z: <http://deskovehry.blogspot.cz/>
19. Fundraiser, 2001-. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. [cit. 2017-06-05]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fundraiser>
20. Gaming in Libraries, 2016. *TechSoup for Libraries* [online]. San Francisco: TechSoup. [cit. 2016-06-27]. Dostupné z: <http://www.techsoupforlibraries.org>
21. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ, 2000. *Psychologický slovník*. Praha: Portál. ISBN 80-717-8303-X.
22. HOUŠKOVÁ, Zlata, 2004. Komunitní role veřejných knihoven. *Ikaros* [online] 8(4) [cit. 2016-06-22]. urn:nbn:cz:ik-11527. ISSN 1212-5075. Dostupné z: <http://ikaros.cz/node/11527>
23. *Hra roku*, [©2017]. [online]. [cit. 2016-04-06]. Dostupné z: <http://www.hraroku.cz/index.php>
24. *Hrajeme.cz: Nezávislý portál o moderních společenských hrách pro děti i dospělé*, ©2016. [online]. Praha: Hrajeme.cz. [cit. 2016-06-30]. Dostupné z: www.hrajeme.cz
25. HUIZINGA, Johan, 2000. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin. Studie (Dauphin). ISBN 80-727-2020-1.

26. *Impulsy: Inspirace, náměty a trendy dětského čtenářství*, ©2015 [online]. Brno: Knihovna Jiřího Mahena v Brně. [cit. 2017-05-05]. ISSN 2336-727X. Dostupné z: <http://www.kjm.cz/impulsy>
27. *IT slovník.cz*, ©2008-2017. [online]. [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/>
28. JAKŠLOVÁ, Romana, 2015. *Vlivy gamifikace v prostředí online vzdělávání* [online]. Brno. [cit. 2017-03-06]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/415294/ff_b/VlivyGamifikace_hotovoII.pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a knihovnictví, Kabinet informačních studií a knihovnictví.
29. JEŽKOVÁ, Zuzana, 2013. Komunitní práce v knihovnách. In: *Knihovny současnosti 2013* [online]. Ostrava: Sdružení knihoven ČR. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z: http://www.sdruk.cz/data/xinha/sdruk/ks2013/Komknih_knihsoucasnosti_13.pdf
30. KLAJBAN, Michal a HALADOVÁ, Julie a ŠMEHLÍK, David a Vateha a Viliam a Nápoký a Ľudovít, 2014. Sbíráni zpětné vazby v knihovnách: případová studie Městské knihovny Polička. *Ikaros* [online]. 18(6). [cit. 2017-04-30]. urn:nbn:cz:ik-14240. ISSN 1212-5075. Dostupné z: <http://ikaros.cz/node/14240>
31. *Klubko: Klub dětských knihoven Karlovarského kraje*, ©2012. [online] [cit. 2016-12-22]. Dostupné z: <http://klubkokv.cz/>
32. *Klub dětských knihoven* [online]. [cit. 2017-06-18]. Dostupné z: <http://www.kdk.munovapaka.cz/>
33. KNIHOVNA FRÝDLANT NAD OSTRAVICÍ, ©2008. Mozkocvična a herní den. In: *Knihovna Frýdlant nad Ostravicí* [online]. Frýdlant nad Ostravicí: Knihovna Frýdlant nad Ostravicí. [cit. 2016-12-22]. Dostupné z: <http://www.knihovnafrydlant.cz/news/mozkocvicna-a-herni-den/>
34. KNIHOVNA, MUZEUM A INFORMAČNÍ CENTRUM AŠ, ©2007-2014. Deskové hry a Razítkovaná 2009. In: *Knihovna, Muzeum a Informační centrum Aš: Knihovna Aš* [online]. Aš: Knihovna, Muzeum a Informační centrum Aš. [cit. 2016-12-22]. Dostupné z: <http://www.knihovna-as.cz/fotogalerie/2009-deskove-hry-razitkovana>
35. Komunitní knihovna, 2004. *Sdružení knihovníků a informačních pracovníků*. [online]. Praha: Sdružení knihovníků a informačních pracovníků. [cit. 2016-06-22]. Dostupné z: <http://skip.nkp.cz/akcKom.htm#poj>
36. Koncepce rozvoje knihoven ČR na léta 2011-2015 včetně internetizace knihoven: Knihovny pro Evropu 2020, 2012. In: *Informace pro knihovny: Dokumenty a doporučení ÚKR ČR* [online]. Praha: Ministerstvo kultury ČR. [cit. 2017-06-01]. Dostupné z: http://www.mkcr.cz/assets/literatura-a-knihovny/Koncepce_rozvoje_knihoven_2011-2015.pdf

37. KRAJSKÁ KNIHOVNA VYSOČINY, 2012. *Výroční zpráva 2011* [online]. In: Havlíčkův Brod: Krajská knihovna Vysočiny. [cit. 2017-04-30]. Dostupné z: http://www.kkvysociny.cz/zeleny_web/modul_o_knihovne/documents/2011_vyrocnizprava.pdf
38. KRIŠPIN, Jiří, 2015. *Půjčování hraček a her v českých knihovnách: návrh metodiky* [online]. Brno. [cit. 2017-05-05]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/365529/ff_m/365529_magisterska_prace.pdf. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav české literatury a knihovnictví, Kabinet informačních studií a knihovnictví.
39. *Luding: Die spieledatenbank* [online]. H@LL9000 [cit. 2016-01-21]. Dostupné z: <http://luding.org/>
40. MACÍK, Ivo, 2012. Gamifikace a její budoucnost. *Inflow: Information Journal* [online]. [cit. 2017-03-06]. ISSN 1802–9736. Dostupné z: <http://www.inflow.cz/gamifikace-jeji-budoucnost>
41. MAYER, Brian a Christopher HARRIS, c2010. *Libraries got game: aligned learning through modern board games*. Chicago: American Library Association. ISBN 978-0838910092.
42. M-centrum, ©2015. *Krajská knihovna Vysočiny* [online]. Havlíčkův Brod: Krajská knihovna Vysočiny. [cit. 2017-06-01]. Dostupné z: http://www.kkvysociny.cz/?page_id=37.
43. *Mensa České republiky*, ©2017. [online]. Praha: Mensa ČR, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z: <http://www.mensa.cz/>
44. Mensa ČR: Pro nadané děti, ©2017. *Mensa ČR* [online]. Praha: Mensa ČR. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z: <http://deti.mensa.cz/index.php?pg=knd>
45. MĚSTSKÁ KNIHOVNA ČESKÁ TŘEBOVÁ, 2014. Půjčování deskových her. *Městská knihovna Česká Třebová* [online]. Česká Třebová: Městská knihovna Česká Třebová. [cit. 2017-04-17]. Dostupné z: <http://knihovna.ceska-trebova.cz/index.php/cs/sluzby/pujcovani-deskovych-her>
46. *Městská knihovna Dobříš*, ©2010-2017. [online]. Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz>
47. Městská knihovna Dobříš, 2012. In: *Facebook* [online]. [cit. 2017-02-01]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/knihovnadobris>
48. MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2014. *Výroční zpráva za rok 2013* [online]. In: Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz/>

49. MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ, 2015. *Výroční zpráva za rok 2014* [online]. In: Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz/>
50. MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ. 2016. *Výroční zpráva za rok 2015* [online]. In: Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz/>
51. MĚSTSKÁ KNIHOVNA DOBŘÍŠ. 2017. *Výroční zpráva za rok 2016* [online]. In: Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz/>
52. Magic: The Gathering, 2001-. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering
53. NICHOLSON, Scott, 2008. Modern board games: It's not a Monopoly any more. *Library Technology Reports* [online]. **44**(3), 8-10, 38-39 [cit. 2016-09-22]. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/modernboardgames.pdf>
54. NICHOLSON, Scott, 2009. Go Back to Start: Gathering Baseline Data about Gaming in Libraries. In: *Scottnicholson.com* [online] [cit. 2016-11-01]. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/backtostart.pdf>
55. NICHOLSON, Scott, 2009. Creating a gaming experience in libraries: preprint. In: *Scottnicholson.com* [online] [cit. 2016-10-06]. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/gamingexperience.pdf>
56. NICHOLSON, Scott, c2010. *Everyone plays at the library: creating great gaming experiences for all ages* [online]. Medford, N.J.: Information Today. [cit. 2016-03-01]. ISBN 15-738-7398-5.
57. NICHOLSON, Scott, 2013. Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly* [online]. **83**(4), 341-361 [cit. 2015-01-15]. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/playinginthepast.pdf>
58. ORÁLKOVÁ, Helena, 2016. Seminář. TEENÁCI jak Brno. Impulsy: Inspirace, náměty a trendy dětského čtenářství [online]. 2(5). [cit. 2016-12-23]. Dostupný z WWW: impulsy.kjm.cz/impulsy-clanek/teen. ISSN 1804-4255.
59. PAPPAS, John, 2013. Board in the Library, Part One. *WebJunction: The Learning Place for Libraries*. [online]. Dublin (USA): WebJunction. [cit. 2016-06-28]. Dostupné z: <https://www.webjunction.org/news/webjunction/board-in-the-library-part-one.html>
60. PIPOTA, Tomáš, 2016a. Fantasy víkend. *Impulsy: Inspirace, náměty a trendy dětského čtenářství* [online]. 2(2). [cit. 2016-06-27] Dostupný z WWW: impulsy.kjm.cz/impulsy-clanek/fantasy-vikend. ISSN 1804-4255.

61. PIPOTA, Tomáš, 2016b. Ústní sdělení. Dne 5. 11. 2016. Dobříš: Městská knihovna v Dobříši. Dostupné v archivu autorky
62. PIPOTA, Tomáš, 2017. E-mailová korespondence ze dne 20. 4. 2017. Dostupné v archivu autorky
63. *Play Play Learn*, c 2014 [online]. [cit. 2017-06-27]. Dostupné z: <http://playplaylearn.com/>
64. PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ, 2013. *Pedagogický slovník*. 7., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0403-9.
65. ROZSEK, 2015. Fantasy víkend v knihovně (FvVK con 2015). In: *YouTube* [online]. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=rYBYXwYZOdU>
66. ROZSEK, 2016a. Pozvánka na info schůzku FvVK con 2016. In: *YouTube* [online]. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=OvCI6uiOcOc>
67. ROZSEK, 2016b. FvVK con 2016= BOoK Con 2016! WTF???. In: *YouTube* [online]. 3. 6. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=A-0W8bVIagw>
68. ROZSEK, 2016c. BOoK! con 2016 (FvVK con). In: *YouTube* [online]. 15. 6. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QNh-9L5JaWg>
69. ROZSEK, 2016d. BOoK! con 2016 - turnaj v MtG. In: *YouTube* [online]. 20. 6. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=eN9RCrgRzcl>
70. ROZSEK, 2016e. Vyhlášení nejlepšího loga pro BOoK! con 2016. In: *YouTube* [online]. 27. 7. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Z8LXz8o7EDs>
71. ROZSEK, 2016f. RozseK na Gameconu vol 1. In: *YouTube* [online]. 2. 8. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=d6ZJcLQIHQU&t=2s>
72. ROZSEK, 2016g. BOoK! con 2016 - MEPHIT + TOMOVY HRY. In: *YouTube* [online]. 24. 9. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=3WwMTYzKuLc>
73. ROZSEK, 2016h. BOoK! con 2016 - ALBI. In: *YouTube* [online]. 26. 9. 2016. [cit. 2016-10-31]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=lOk6_h8dRUs
74. *Směrnice IFLA: Služby veřejných knihoven*, 2012. [online]. 2. přepracované. Praha: Národní knihovna České republiky. [cit. 2016-06-06]. ISBN 978-80-7050-620-2. Dostupné z: <https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/series/147-cs.pdf>
75. SMUTNÝ, Aleš, 2012. Evropský průzkum: Češi vedou v hraní online her, PEGI neznají. *Games.cz* [online]. Praha: Tiscali Media. [cit. 2017-03-29]. ISSN 1801-5131. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/tema/evropsky-pruzkum-cesi-vedou-v-hrani-online-her-peg-i-neznaji-61522>

76. SOCHOROVÁ, Libuše, 2011. Didaktická hra a její význam ve vyučování. *Metodický portál: Články* [online]. 26. 10. 2011, [cit. 2016-06-22]. Dostupný z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>>. ISSN 1802-4785.
77. Společenské hry, ©2015. *Středisko knihovnických a kulturních služeb Chomutov* [online]. Chomutov: Středisko knihovnických a kulturních služeb Chomutov. [cit. 2017-03-06]. Dostupné z: <http://www.skks.cz/sluzby/spolecenske-hry>
78. Svaz měst a obcí ČR, 2016. Městská knihovna Dobříš. In: *Facebook* [online]. 29. listopadu 2016. [cit. 2016-12-12] <https://www.facebook.com/smocr1/photos/a.1820199541532572.1073741901.1581019755450553/1833232500229276/?type=3&theater>
79. *Svět deskových her*, ©2006-2016. [online]. Praha: Svět deskových her. [cit. 2016-07-05]. Dostupné z: <http://www.svet-deskovych-her.cz/>
80. SVOBODOVÁ, Iveta, 2015. *Neknižní výpůjčky ve vybraných českých knihovnách – průzkum efektivity* [online]. Praha. [cit. 2016-11-05]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/130168888/?lang=cs>. Bakalářská práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.
81. ŠAROUNOVÁ, Irena, 2015. Pelhřimovská knihovna láká čtenáře i na deskové hry. Nejoblíbenější jsou ty časově nenáročné. In: *Český rozhlas Vysočina* [online]. Praha: Český rozhlas. [cit. 2016-10-29]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/vysocina/toulky/_zprava/pelhrimovska-knihovna-laka-ctenare-i-na-deskove-hry-nejoblibenejsi-jsou-ty-casove-nenarocne--1540410
82. ŠELONG, Filip, 2012. *Game-based learning: Příklady dobré praxe a návrh výukové počítačové hry*. [online]. Brno. [cit. 2017-05-05]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/362050/ff_b/Game-based_learning_-_prikklady_dobre_praxe_a_navrh_vyukove_pocitacove_hry.pdf. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Ústav české literatury a knihovnictví. Kabinet informačních studií a knihovnictví.
83. ŠLERKA, Josef, 2011. Gamifikace: další evoluce web. *Slideshare.net: present yourself* [online]. [cit. 2017-03-26]. Dostupné z: <http://www.slideshare.net/josefslerka/gamifikace-dal-evoluce-web>
84. ŠMÍD, Michal. 2013. Balíček společenských her pro knihovny. *Albi* [online]. Praha: Albi, [cit. 2016-04-15]. Dostupné z: <http://www.albi.cz/blog/hry-a-zabava/balicek-spolecenskych-her-pro-knihovny/>
85. ŠMÍD, Michal. 2014. Exkluzivní nabídka pro knihovny podruhé!. *Albi* [online]. Praha: Albi [cit. 2016-04-16]. Dostupné z: <http://www.albi.cz/blog/hry-a-zabava/exkluzivni-nabidka-pro-knihovny-podruhe>

86. ŠNĚDAROVÁ, Denisa, 2012. Využití gamifikace v knihovnách jako způsob pro zvýšení informační gramotnosti. In: *LETNÍ ŠKOLA: Mistrovské kurzy* [online]. Brno: Masarykova Univerzita, Kabinet informačních studií a knihovnictví. [cit. 2017-03-26]. Dostupné z: <http://letniskolakisk.tumblr.com/post/45664338690/vyuziti-gamifikace-v-knihovnach-jako-zpusob-p>
87. ŠUBRT, Pavel, 2015. Knihovna od ledna půjčuje svým čtenářům i deskové hry. In: *Mladá Boleslava: Oficiální web statutárního města* [online]. Mladá Boleslava: Statutární město Mladá Boleslav. [cit. 2017-05-03]. Dostupné z: <http://www.mb-net.cz/knihovna-od-ledna-pujcuje-svym-ctenarum-i-deskove-hry/d-35004>
88. TOMÁŠKOVÁ, Žaneta, 2009. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace* [online]. Brno. [cit. 2016-2-13]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/. Magisterská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta.
89. VALIŠOVÁ, Edita, 2011. Nové služby Knihovny Jiřího Mahena v Brně. *Ikaros* [online]. 15(9). [cit. 2017-03-25]. urn:nbn:cz:ik-13757. ISSN 1212-5075. Dostupné z: <http://ikaros.cz/node/13757>
90. VARGOVÁ, Andrea, 2013. Karvinská knihovna půjčuje nově i deskové hry. In: *Deník.cz: Moravskoslezský kraj* [online]. Praha: Vltava Labe Media. [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.denik.cz/moravskoslezsky-kraj/karvinska-knihovna-nove-pujcuje-i-deskovky-i06a.html>
91. VODIČKA, Jan a Iveta VODIČKOVÁ, 2007. *Rozvoj klíčových kompetencí hrou* [online]. Praha: Osmileté gymnázium Buďánka. [cit. 2017-03-26]. Dostupné z: <http://www.socialni-zaclenovani.cz/dokumenty/dokumenty-k-oblasti-vzdelavani/rozvoj-klicovych-kompetenci-hrou-inkluzivni-skola-2/download>.
92. Výměnné pracovní stáže, 2015. *Městská knihovna Dobříš* [online]. Dobříš: Městská knihovna Dobříš. [cit. 2017-06-19]. Dostupné z: <http://www.knihovnadobris.cz/vymenne-pracovni-staze/d-1578>
93. WEISSOVÁ, Kateřina, 2009. *Možnosti netradičního přístupu k uživatelům knihoven* [online]. Praha. [cit. 2016-10-06]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/259983/ff_m/DP_Weissova.pdf. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Kabinet informačních studií a knihovnictví.
94. YENIGUN, Sami, 2013. At Libraries Across America, It's Game On. NPR.org [online]. USA: NPR.org. [cit. 2016-06-27]. Dostupné z: <http://www.npr.org/2013/08/11/209584333/at-libraries-across-america-its-game-on>
95. ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta. 178 s. Volný čas; sv. 6. ISBN 80-204-0188-1.

96. *Zatrolené hry*, ©2007-2017 [online] [cit. 2017-07-05]. Dostupné z: <http://www.zatrolene-hry.cz/>

8. Seznam obrázků:

Obrázek 1: Osadníci z Katanu	17
Obrázek 2: Internetová stránka Dominion Tour	26
Obrázek 3: Štítek s celkovou váhou hry na obalu	35
Obrázek 4: Služby knihoven využívající deskové hry.....	36
Obrázek 5: Upoutávka Deskovky v knihovně MěK Praha	40
Obrázek 6: Koutek pro mládež v MěK Dobříš	50
Obrázek 7: Nové logo akce BOkCon	54
Obrázek 8: Plakát akce BOkCon 2016	58
Obrázek 9: BOkCon 2016	60

9. Seznam tabulek

Tabulka 1: Klasifikace deskových her	14
Tabulka 2: Přehled her oceněných titulem Hra roku v ČR	18
Tabulka 3: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 1	43
Tabulka 4: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 2	43
Tabulka 5: Výsledky průzkumů Scotta Nicholsona 3	44
Tabulka 6: Výsledky průzkumu MěK a deskové hry	45
Tabulka 7: Akce s deskovými hrami v MěK Dobříš 2014 - 2017	52

Příloha 1

Dotazník Deskové hry v knihovně, rozeslaný v rámci šetření v středočeských městských knihovnách.

Deskové hry v knihovně

Dotazník vznikl za účelem kvalitativního výzkumu na téma Možnosti využití deskových her ve službách veřejných knihoven, který bude součástí bakalářské práce.

***Povinné pole**

- E-mailová adresa *
- Vyplňte prosím název knihovny *
- Vyplňte prosím siglu Vaší knihovny. *
- Má nebo měla vaše knihovna ve fondu deskové hry? *
- ANO
- NE

Pokud zněla odpověď NE, dotazování bylo ukončeno, pokud ANO dotazník pokračoval otázkou č. 5

-
- Kdy knihovna deskové hry do své nabídky zavedla? V roce:
 - 2009 a dříve
 - 2010-2014
 - 2015 a později
 - nemáme přesná data
 - jiné (Vaše odpověď).....
 - Jaké služby knihovna v souvislosti s deskovými hrami nabízí? (možno vybrat více odpovědí)
 - Prezenční půjčování
 - Absenční půjčování
 - Herní klub (pravidelné hraní)
 - Herní akce (jednorázové akce, turnaje, ukázkové hraní, další aktivity, kde jsou deskovky součástí programu)
 - Jiné (popište).....
 - Jaký je zájem o půjčování deskových her?
 - Hry jsou stále rozpůjčovány
 - O půjčování je poměrně velký zájem
 - O tuto službu je malý zájem
 - O tuto službu není žádný zájem
 - Plánujete pokračovat s půjčováním deskových her, případně s aktivitami s tím spojenými?
 - Pokračujeme a plánujeme i v budoucnu

- Budeme nadále půjčovat, aktivity neplánujeme
 - Zvažujeme, zda pokračovat nebo ne
 - Službu plánujeme ukončit, nebo jsme již ukončili
- Z jakého důvodu jste ukončili půjčování či aktivity tykající se deskových her?
(text odpovědi).....
- Jaká hra je konkrétně nejpoblárnějši
 - Agricola
 - Carcassone
 - Dominion
 - Osadníci z Katanu
 - Dobble
 - Dixit
 - Nemáme favorita
 - Vaše další postřehy k tématu deskových her v knihovnách (prosím o další postřehy např. negativa nebo pozitiva deskovek, co přináší knihovně, cokoli Vás k tématu napadne)
(text odpovědi).....

Děkuji

Příloha 2

Otázky polostrukturovaného rozhovoru s knihovníkem MK Dobříš:

- Jak dlouho jsou deskové hry ve fondu dobříšské knihovny?
- Co vedlo knihovnu k zavedení deskových her, inspirovali jste se např. v jiné knihovně?
- Jaká je cílová skupina, na kterou je tato služba zaměřena? Je to jiné u půjčování a jiné u herních aktivit?
- Podle čeho vybíráte deskové hry? Oceněné hry, žebříčky, volí si je sami návštěvníci?
- Jaká hra (hry) jsou v současné době nejoblíbenější?
- Jak je financován nákup her? Jaký je rozpočet (hry jsou poměrně drahé)?
- Máte zkušenosti se získáváním financí pro tyto účely prostřednictvím grantů?
- Máte zkušenosti se získáváním financí pro tyto účely od sponzorů. Pokud ano, jak tato spolupráce funguje?
- Jak inzerujete, propagujete deskovky a akce s nimi spojené – turnaje, BookCon?
- Spolupracujete, co se týká deskových her, např. se ZŠ, Dětským centrem ve Vašem okolí?
- Spolupracujete s distributory deskových her, jejich tvůrci, lidmi z herní komunity?
- Jak řešíte personální zajištění akcí? Dobrovolnictví?
- Jak zjišťujete ohlasy, zpětnou vazbu?
- Máte statistiku půjčování deskových her? Např. Za minulý rok
- Jaká jsou pozitiva zavedení deskovek? Noví návštěvníci knihovny?
- Přináší deskovky nějaké problémy, např. při absenčním půjčování?
- Jak vnímají deskovky knihovníci u Vás v knihovně? Pozitivně, nebo jsou i negativní ohlasy a v čem?
- Plánujete v aktivitách s deskovkami pokračovat? Jakým směrem se budou rozvíjet? Máte v tomto ohledu plány do budoucna?
- Co byste doporučili dalším českým knihovnám, kdyby chtěli deskové hry zavést? Nebo by chtěly začít s organizováním aktivit – herních turnajů apod.