Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách

Diplomová práce

Zpracovala: Evženie Mádrová

2004 Vedoucí práce: PhDr. Josef Straka

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách“ vypracovala samostatně a použila jen pramenů, které cituji v přiložené bibliografii.

V Praze, dne 7. srpna 2004

Děkuji vedoucímu diplomové práce PhDr. Josefu Strakovi za rady, připomínky a čas, který mi věnoval, děkuji Ing. Jakubovi Jirákovi za konzultace ohledně statistiky, děkuji Mgr. Radovanovi Hrubému za kritické připomínky k danému tématu a mé poděkování patří všem respondentům za ochotu a spolupráci.

Úvod **3**

I. část **7**

1. Co jsou RPG hry **7**

1.1. Vymezení pojmů **8**

1.2. Svět fantasy a Hry s hraním rolí **11**

1.3. Co to jsou Hry s hraním rolí? **15**

A jak samotná hra probíhá? 17

1.4. Historie fantasy RPG her **19**

Předchůdci fantasy Her na hrdiny 19

Vznik Dungeons & Dragons 20

Dračí doupě 21

1.5. Dosavadní výzkumy týkající se Her s hraním rolí **22**

2. Psychologické faktory související s hraním fantasy Her na hrdiny **27**

2.1. RPG jako hra **27**

Teorie dětských her 27

Širší pojetí hry 31

2.2. Společenská stránka Her s hraním rolí **35**

2.3. Uplatnění fantazie ve Hrách s hraním rolí **37**

Tvůrčí fantazie 40

„Únik“? 42

2.4. Hraní role, osobnost a volba postavy v rámci Her na hrdiny **49**

Role 49

Osobnost a role 51

Hraní rolí 53

Volba postavy ve Hrách s hraním rolí 58

II. část **66**

1. Teoretická východiska výzkumu 66

2. Metoda a metodologie 68

2.1.Výzkumný soubor 68

2.2. Metody 70

3. Analýza kvantitativních dat 72

3.1. Komparace základních vlastností a povolání (zaměření) u hráčů a jejich postav..... 72

3.2. Analýza výsledků 16 PF 74

4. Kvalitativní analýza 82

Diskuse..... 92

Závěr 97

Literatura: 99

Další zdroje: 103

Přílohy

Úvod

Tématem této práce jsou tzv. fantasy Role-Playing games, v překladu Hry s hraním rolí, u nás spíše známé pod názvem Hry na hrdiny. Jedná se o poměrně nový fenomén, jehož rozmach počátkem 70. let 20. století v Americe a v západní Evropě způsobil zájem různých společenských kruhů a na toto téma vznikla značná řada odborných prací a studií.

U nás se hraní těchto her začalo šířit teprve v devadesátých letech 20. století, ovšem jeho rozmach byl stejně bouřlivý jako v jiných zemích. Postupně si Hry na hrdiny získaly obrovské množství příznivců a dnes se v naší republice vyskytují tisíce hráčů různých věkových kategorií (od základních škol až po dospělé jedince). Co se týká zájmu odborné veřejnosti, jedná se u nás zatím o jev takřka neprozkoumaný, můžeme se setkat jen s velmi malým počtem studií na dané téma (pohybujícím se kolem deseti), přičemž jde povětšinou o studentské práce. To je také jedním z důvodů, proč jsem se rozhodla věnovat se hraní Her na hrdiny, neboť se jedná o fenomén vyžadující hlubší prozkoumání.

Přestože odborných reflexí Her s hraním rolí je opravdu poskrovnu, neznamená to v žádném případě, že by šlo o jev nezajímavý. Z hlediska sociálního i psychologického jde o pozoruhodný fenomén, kolem kterého se postupně vytvořila rozsáhlá subkultura. Hry s hraním rolí ovlivnily život stovek (po celém světě tisíců) hráčů. Ti nejenže tráví spoustu času v imaginárním (herním) světě, tyto jejich zkušenosti navíc často značně ovlivňují jejich skutečný život, jejich pohled na „všední“ realitu. „Jiné světy“ jsou totiž základním principem Her na hrdiny, neboť děj samotné hry se odehrává pouze ve fantazii hráčů a tyto „jiné“ fascinující reality mají pro ně rozhodující význam.

Silné prožívání jiných světů, světů plných kouzel a tajemství, světů jež díky fantazii a prožívání hráčů pronikají do naší reality a tvoří tak vlastně jeden svět, tyto pozoruhodné skutečnosti představují rozsáhlý prostor pro psychologické bádání, pro hlubší prozkoumání tajů těchto fantastických a pozoruhodných skutečností. To je také hlavním

důvodem, proč jsem se rozhodla tomuto fenoménu věnovat diplomovou práci.

Hry s hraním rolí patří do skupiny tzv. RPG her (Role-Playing game), jež se vyskytují v mnoha variantách. V možnostech této práce není věnovat se těmto hrám v celé jejich šíři, proto jsem musela volit a vybrat si pouze jednu jejich část k podrobnější analýze.

Existují dvě základní formy hraní – jedná se o hry počítačové (označované často jako cRPG, kde „c“ značí computer) a hry nepočítačové. V této práci se chci věnovat převážně psychologickým aspektům volby postavy v rámci hraní rolí a v tomto smyslu považuji za přínosnější zkoumání her nepočítačových, jež jsou svou povahou blíže hraní rolí, tak jak je chápáno v psychologii. Ovšem i v této skupině Her na hrdiny se můžeme setkat s obrovskou variabilitou, jež vychází především z žánru jednotlivých her. Přestože většinu poznatků lze vztáhnout na RPG jako takové, existují mezi hráči jednotlivých žánrů značné rozdíly, převážně v jejich přístupu k hernímu i všednímu světu, což je podstatné pro téma této diplomové práce. Zvolila jsem si proto pouze jeden žánr – fantasy, který je v rámci Her s hraním rolí nejrozšířenější a svým chápáním reality (skutečné i té fantazijní) jedinečný.

Je jisté, že čím užší oblast zájmu, tím hlubší a podrobnější může být zkoumání, přesto jsem se neubránila určitému obecnějšímu pohledu na fenomén Her s hraním rolí. Jde totiž o to, že přestože je hraní těchto her velmi rozšířené, mezi tzv. nehráčskou veřejností existuje pouze nepatrné povědomí o tom, co Hry na hrdiny jsou. Diplomovou práci jsem proto koncipovala následujícím způsobem:

Teoretická část je tvořena dvěma hlavními kapitolami. První z nich pojednává o obecných aspektech fantasy Her s hraním rolí, tzn. že zde jsou vysvětleny pojmy vztahující se k dané problematice, pojednáno je o tom, co to vlastně Hry na hrdiny jsou a jak se hrají, přiblížen je svět fantasy a jeho psychologické aspekty. Dále je zde

stručně nastíněn vývoj fantasy RPG her a sociálně-psychologická charakteristika hráčů, vycházející z dostupných studií.

Ve druhé kapitole jsou potom Hry s hraním rolí zasazeny do psychologických a sociálních souvislostí. Zde se věnuji problematice osobnosti hráče a jejímu vlivu na volbu postavy (role) a tyto skutečnosti jsou zasazeny do psychologických souvislostí k nimž se vztahují – teorie hry, hraní rolí, vztah osobnosti a role, vliv nevědomí, svět fantazie a sociální stránka her.

Empirická část potom vychází ze zkoumání vztahů mezi osobností hráčů a volbou jejich herní postavy, přičemž jsou tyto skutečnosti nazírány převážně z hlediska projektivní teorie osobnosti a z hlediska hlubinně-psychologické teorie funkce nevědomí. Cílem výzkumu bylo prokázat rozdíly v primárních složkách osobnosti hráčů a jejich herních postav a odkrýt některé možné vlivy těchto rozdílů na osobnost hráčů.

Obsahem empirické části je kvalitativní analýza odpovědí hráčů RPG z rozhovorů (popř. dotazníků) a interpretace výsledků kvantitativního šetření ve skupině těchto hráčů. Použitou metodou je diagnostický test 16 PF, jehož administrace proběhla zvlášť za osobu hráče a zvlášť za jeho herní postavu. Výsledky šetření jsou shrnuty v závěrečné diskusi.

Při psaní této práce jsem vycházela ze dvou zdrojových oblastí. První z nich bylo přirozeně studium literatury, jež se dané oblasti a témat příbuzných týká. Jak jsem výše zmínila, literatura týkající se přímo RPG her je u nás vzácností, mé studium proto vychází z několika málo studentských prací, ze zahraničních studií a z literatury příbuzné k tomuto tématu (teorie her, hraní rolí apod.).

Druhou oblastí mého „studia“ je přibližně desetiletá zkušenost s několika herními skupinami, v jejichž blízkosti jsem se pohybovala a jejichž členové mi během té doby postupně sdělovali své zkušenosti, názory a prožitky. Nakonec je to také má osobní účast v hraní, byť jen krátkodobá (zúčastnila jsem se čtyř setkání). Tyto cenné zkušenosti ovšem považuji za velmi významné pro získání informací, vhledů a

pochopení dané problematiky, jež jsem se snažila využít při psaní této práce.

I. část

„Hraní na hrdiny je koníček, který podporuje spolupráci, týmové jednání, stimulaci mysli, soupeřivého ducha, schopnost dosažení cíle a nejvíce ze všeho zábavu. U her na hrdiny se tvoří přátelství. Smíchejte to se stálým zdrojem zábavy a uvidíte co nabízí hry na hrdiny oproti běžným formám zábavy.“[1]

1. Co jsou RPG hry

Následující kapitola bude věnována postupnému seznámení s oblastí RPG her, jejichž hraní se v současné době věnuje obrovské množství lidí, převážně mládeže. Na toto téma vzniklo zvláště ve Spojených státech velké množství jak laických tak i odborných ohlasů a v současné době se objevuje také stále více odborných studií.

U nás je situace poněkud jiná. Kromě několika novinových či časopiseckých článků se tímto fenoménem zabývají téměř výhradně jen studentské práce (pokud vím, tak se jejich počet pohybuje okolo osmi, z toho jsou to tři či čtyři bakalářské práce, zbylé jsou seminární).

Jak jsem již v úvodu naznačila, oblast RPG her je značně široká. Spadají sem hry *počítačové* i *nepočítačové* a každá z těchto skupin zahrnuje nepřeberné množství dalších typů. V předchozím textu jsem se také zmínila, že se tato práce bude zabývat výhradně nepočítačovými hrami typu *fantasy*, proto se nyní dotknu různých forem RPG pouze velmi stručně.

Dvěma hlavními kritérii při dělení Her na hrdiny jsou *pravidla hry* a *„svět“*, ve kterém se odehrávají.[1] Co se týká *pravidel*, rozdíly se mohou vyskytovat v tom, jak jsou pravidla podrobná či jak přesně vystihují (herní) realitu – zda je celkový obsah daný převážně pravidly nebo spíše závisí na představivosti a fantazii hráčů. Také v existenci některých

[1] Úvod k hraní na hrdiny (role-playingu): http://czechdnd.jinak.cz [15. 4. 2004]

herních skutečností mohou být rozdíly (některé hry například nemají tzv. volbu „povolání“ postavy) a další odlišnosti se mohou týkat samotného vývoje hry (možností změny postav a jejich herních charakteristik).

Diference z hlediska herních *„světů“* se potom týká žánru, tak jako je tomu v literatuře – fantasy (svět draků a čarodějů, jež se vyskytuje například ve hře Dungeons and Dragons nebo Dračí doupě), sci-fi (Mech Warrior, hra z prostředí Battletechu), horror (Call of Cthulhu podle knih H. P. Lovecrafta)[2], komiks a desítky dalších. Z žánru potom vychází ostatní reálie (evropský středověk či Vietnamská válka) a lišit se může také jistá propracovanost nebo podrobnost „světa“.

Aby bylo možné lépe proniknout do světa RPG her, budu se dále věnovat vysvětlení základních pojmů, se kterými je možné se setkat, a dále se pokusím přiblížit, jak se Hry s hraním rolí hrají. Krátce zmíním také historii a současnou situaci v této oblasti.

1.1. Vymezení pojmů

RPG je zkratka anglického **Role-playing games**, což bývá do češtiny překládáno různými způsoby. Nejčastějším překladem jsou **Hry na hrdiny**. Tento termín je mezi širokou veřejností nepochybně nejvíce zažitý, ovšem jeho užívání je také poněkud problematické. Přestože postavy, za které hráči hrají, jsou skutečně hrdiny (jsou to postavy s neobyčejnými vlastnostmi a schopnostmi, jejichž hlavní činností je účast na různých dobrodružstvích), souhlasila bych zde s J. Holým v tom, že označení Hry na hrdiny především poukazuje na „hrdinský styl hraní, na mocné, neporazitelné postavy, které zachraňují svět a snaží se být ještě mocnější“[3]. V takovémto pojetí, jež se samozřejmě

[1] Holý 2004, str. 7 - 8
[2] Hry na hrdiny: http://altar.cz/altar/hnh.html [26. 4. 2004]
[3] Holý 2004, str. 4

také objevuje, se ovšem opomíjí jeden velmi důležitý rozměr samotného hraní. Tím je **utváření a hraní rolí, vztah mezi hráčem a postavou**.

Dalším termínem, který se proto objevuje v některých pracích, je označení **Hry v hlavní roli**[1], **Hry na role**[2] či **Hry hraní rolí**[3]. „Hrát roli“ zde znamená „řídit“ chování určité postavy v imaginárním světě, jehož podoba závisí na typu hry a povaze hráčů. V posledních pracích, s nimiž jsem se setkala, bývá uváděn název **Hry s hraním rolí**[4], kterého se také (spolu s označením **Hry na hrdiny,** jež je známý mezi veřejností) budu v následujícím textu přidržovat, neboť mi připadá nejvýstižnější.

Pro každou hru jsou důležití hráči. V našem případě se hráči nenazývají všichni účastníci hry, ale rozlišujeme dva typy. Prvním z nich je tzv. **„master“**, podle typu hry potom různě označovaný jako **Dungeon master** (DM), **Game master** (Pán hry), někdy **Pán jeskyně** (PJ) či **vypravěč** nebo r**ozhodčí**. To je osoba, která hru *vede,* to znamená, že připravuje, řídí a usměrňuje příběh. Jeho úloha je podobná úloze režiséra. „Master“ nejen že vytvoří celý (hrací) svět, ve kterém se hráči pohybují, on také za celé „prostředí“ reaguje (a to nejenom za ostatní – nehráčské – postavy, ale vlastně za celý hrací svět).

Druhým typem jsou potom **hráči.** Ti vedou ve hře svoji postavu, řídí chování svých hrdinů, rozhodují o jejich činnostech, mluví za ně a popisují je ostatním hráčům[5].

V předcházejícím textu jsme se již setkali a dále se budeme setkávat s pojmem **postava, hrdina** nebo **role**. To je „fiktivní, imaginární identita ve virtuálním světě“[6]. Na počátku každé hry si hráč zvolí svou postavu – zčásti dle vlastní fantazie, zčásti podle určitých pravidel (úrovně základních vlastností postavy jsou symbolicky vyjádřeny číselnými hodnotami – určenými hodem kostkou; viz kap.

---

[1] Hry na hrdiny: http://altar.cz/altar/hnh.html [26. 4. 2004]
[2] Kremer, in: Krajhanzl 2001a
[3] Kamberský 1994
[4] srov. Holý 2004; Krajhanzl 2001a
[5] Holý 2004, str. 4
[6] tamtéž

2.4. Volba postavy…). Tuto postavu potom hráč vede, popisuje její chování i cítění během hry ostatním hráčům a „masterovi“. Z toho vyplývá, že hráč si svou postavu nejen *představuje*, on za ni i *prožívá*.

Skupině hráčských postav, které spolu tvoří tým, se říká **družina**, hráči bývají proto také označováni jako **členové družiny**.

Kromě těchto tzv. *vlastních* postav se ve hře vyskytují ještě další **nehráčské postavy** (také **cizí postavy**). To jsou postavy tvořené a vedené „masterem“. Tyto nehráčské postavy doplňují příběh, komunikují s hráčskými postavami, nějakým způsobem se podílejí na příběhu.

Ještě považuji za nutné zmínit se několika slovy o pojmech „herní svět“ a „příběh“.

Pro přiblížení toho, co to je **herní svět**, bych použila citaci z práce P. Janečka: „(Herní svět) je fiktivní virtuální prostředí, ve kterém se odehrává vlastní akce, děj narace, příběhu – tedy vlastní hra.“[1] J. Holý definici dále rozvíjí: „Svět náleží do jednoho či více žánrů (sci-fi, fantasy, cyberpunk, horor…), má svou geografii a historii, obyvatelstvo, někdy také základní konflikt (chudí vs. bohatí, dobro vs. zlo, východ vs. západ). Pojem svět ale také zahrnuje určitou sociální strukturu a postavení, které by v něm měly zaujímat hráčské postavy, zdali jsou bezvýznamnými existencemi na kraji společnosti, nebo zda mají potenciál zaujmout v něm významné pozice.“[2] Tyto světy mají podobu virtuální reality, protože „ačkoliv se nedají nahmatat, existují ve vědomí hráčů a nějak se chovají“[3].

To, co mnozí hráči považují za nejzajímavější na Hrách s hraním rolí, je **„příběh“**. Příběh je utkán zápletkami – jistými minipříběhy, které bývají nazývány *vyprávění, dobrodružství, jeskyně, tažení, dungeon* apod. Tvůrcem dějových zápletek je vypravěč (master). „Příběh, to je celkový charakter zakoušeného hracího světa, to čemu Aristoteles říká

[1] Janeček 2002, str. 22
[2] Holý 2004, str. 5
[3] Kamberský 1994, str.13

mythos, tj. uspořádání událostí."[1] Moderní naratologie říká, že příběh tvoří *zápletka, postava a výprava.* Základní vlastností příběhu (v naratologickém smyslu) je, že sestává ze sérií propojených událostí.[2] Jeho povaha je narativní, vyvíjí se s každým dalším setkáním hráčů. Právě ve Hrách s hraním rolí totiž příběh nekončí každým jednotlivým setkáním, nýbrž se vyvíjí, pokračuje (často po mnoho let) a současně s příběhem se vyvíjí každá postava.

1.2. Svět fantasy a Hry s hraním rolí

Fantasy je moderní literární, filmový, výtvarný a herní žánr, který se formoval zejména od 30. let 20. století v anglicky mluvících zemích a týkal se především časopisů publikujících tzv. nenáročnou literaturu.[3] Rozhodující pro vývoj fantasy bylo zveřejnění trilogie *Pán prstenů* J. R. R. Tolkiena v 50. letech 20. století.

Fantasy se většinou odehrává v paralelních (imaginárních) světech či v dávné minulosti (našeho) světa. Mylně bývá někdy směšována s vědecko-fantastickou literaturou (sci-fi; plnou vesmírných lodí, robotů a technických vynálezů) či s magickým realismem (každodenní život viděný lehce zamženou optikou zázračna). Mnohem více se však podobá těm žánrům, ze kterých tematicky čerpá – pověstem, bájím, pohádkám, eposům, středověkým artušovským prózám (v Evropě se můžeme setkat se dvěma tradicemi: hrdinskou, která je Evropě vlastní a odvíjí se od starého keltského a germánského ducha, a křesťanskou, jež byla přinesena z Blízkého východu[4]). Vše, co s tímto žánrem souvisí, vyvěrá tedy ze samých počátků lidské civilizace.

Pohledem sociologa příznivci žánru fantasy netvoří sociálně soudržnou skupinu, ale velmi volné uskupení příznivců určitého druhu literatury a určitých aktivit, kteří působením společné zkušenosti,

[1] srov. Ricoeur 2000, str. 64
[2] Chatman 2000, str. 109
[3] podle: Zbíral: http://mujweb.cz/www/david.zbiral [20. 5. 2004], str. 3
[4] srov. Campbell 2000, str. 164

zejména čtenářské, sdílejí některé názory (ale v jiných se mohou zcela rozcházet). Míra sdílených názorů v takovém typu skupiny není nijak vysoká a účast na akcích (přednášky, hry s hraním rolí) představuje zájmovou činnost.[1]

Ovšem některá významná díla, která si získala širší popularitu, jsou pro mnoho členů subkultury fantasy díly nesoucími určité hodnoty a tyto hodnoty pak mohou hrát jistou roli při utváření jejich pohledu na svět či budování vlastní identity. Paralelní (fantasy) světy sice „nejsou z tohoto světa“, přesto mohou mít „u některých svých příznivců významný a hmatatelný vliv na konkrétní rozhodnutí a interpretaci a řešení životních situací“[2].

Ve fantasy RPG hrách se tedy hráči pohybují ve fantastických světech, podobných či přímo vycházejících z různých literárních světů. Typickým příkladem je Silmarillion nebo Pán prstenů J. R. R. Tolkiena a prostředí, v němž se odehrávají (Středozem, Beleriand). Jsou to světy v základních charakteristikách podobné světu středověkému (obdobné vrstvy obyvatelstva, výstavba měst a vesnic, používané nástroje a zbraně…), ovšem pohybují se v nich neobvyklá stvoření různých *druhů* a *ras* (kromě lidí také elfové, trpaslíci, skřeti, draci a další). Výrazným charakteristickým rysem fantasy světa je *magie* – kouzelnictví, čarodějnictví, alchymie, přírodní magie a další její formy.

V čem je ale tento svět tolik přitažlivý? V čem se nachází jeho síla, jež tolik lidí zas a znovu přitáhne?

Pro bližší ilustraci může posloužit zkušenost Z. Neubauera: „*Z toho Beleriandu si něco přineseš… To je prostě mystickej svět hvězd a síly a odvahy a prostě... i zrady, ale to jsou druhotný věci, to... klíčový jsou... že ta síla prostě je trochu jinde než tady, v tom větru v korunách stromů a to, co člověk nosí. Ty významy jsou jinde a důležitý jsou jiný věci. To si myslim, že člověk z toho Tolkiena jako může přinýst…*“[1]

Fantasy obsahuje prvek naplněné touhy, touhy po lepším světě, lepším já, plnějším zážitku či pocitu skutečné sounáležitosti. Použijeme-

[1] Zbíral: http://mujweb.cz/www/david.zbiral [20. 5. 2004], str. 6 - 8
[2] tamtéž, str. 13

li dávné metafory, můžeme říci, že „fantasy se snaží zúrodnit pustinu“[2]. Působí především na naše pocity, čímž se liší od intelektuálně založené vědecké fantastiky a podobá se hororu vyvolávajícímu lechtání v žaludku. Pocity, které vyvolává fantasy, mají ovšem širší záběr a jsou většinou mnohem „kladnější“, než ty, s nimiž pracuje horor. Snoubí se v nich touha, úžas, dojetí i nostalgie, ale také smích.

Jak různě může zmíněná touha pracovat, lze dobře vidět na příkladech dvou základních útvarů tohoto žánru – pohádky a hrdinského eposu. V obou případech směřuje touha k určité formě naplnění, v němž se spojuje láska a hrdost s celou řadou jiných kladných emocí, aby vytvořily nejlepší z možných světů. (V pohádkách, jež byly dlouho spojovány se světem žen a dětí, se zrcadlí všechna hnutí lidské touhy v nejčistší podobě prostřednictvím světů, v nichž se z každého chlapce může stát princ, z každé dívky princezna a pak všichni žijí šťastně až do smrti. V hrdinské epice se odrážejí tužby drsnějšího charakteru: v těchto světech vycházejí hrdinské bytosti vítězně z krvavých zápasů, pobíjejí nestvůry a získávají důstojnost, postavení i četné pocty.)

Fantasy rovněž obsahuje odvěký náboženský prvek, na němž může být vybudována jak pohádka, tak hrdinský epos. Každá společnost (i moderní) má svůj systém pravd, v něž její členové věří. Příběhům ztělesňujícím tyto všeobecně rozšířené „články víry“ říkáme mýty. Mircea Eliade připomíná, že i v nejlepších moderních románech přežívají mytické archetypy.[1] To je možné vztáhnout i na problematiku fantasy literatury a z ní odvozených světů. Zkoušky, jimiž musí románová postava (či postava ze světa fantasy RPG) projít, mají svůj vzor v příbězích mytického hrdiny. Objevuje se zde příkladný boj dobra se zlem, hrdiny s nepřítelem.

Eliade také zdůrazňuje, že se žádná společnost nemůže zcela oprostit od mýtu, neboť základní rysy mytického chování – příkladný vzor, opakování, zrušení světského času a splynutí s prvotním časem –

[1] podle: Hudlička 2000, str. 104
[2] Pringle 2002, str. 8

jsou nerozlučně spjaty s každým lidským údělem. Uvádí dále, že moderní člověk je ovlivňován neurčitou mytologií, která mu k napodobování nabízí nespočetné vzory skutečných i smyšlených hrdinů a formou různých rozptýlení a zábav mu dává pocit, že *ovládá čas* a tím mu plní přání uniknout nemilosrdné pouti ke smrti[2].

Zapojení se do Her s hraním rolí nám také umožňuje „vyjít z času“, což znamená, že nás příběh unáší z naší doby a zapojuje nás do jiných rytmů, dává nám možnost prožít jiné životy. Eliade k tomu říká, že právě toto „mytické“, jež nás v našich životech obklopuje, je pro moderního člověka nutností.[3]

Tolkien studoval mytologii (zvláště severskou) a mytologii také miloval. Ve svých knihách tvořil *umělou mytologii* a jako vypravěč vytvořil *Druhotný svět* – kritizoval představu, že např. auta jsou „živější", bližší „skutečnému životu“ než kupříkladu kentauři a draci, že jsou „skutečnější“ než třeba koně. Tvrdil také, že pohádkové příběhy jsou v mnohém skutečnější, než ledacos v našem světě.[4] Píše: „Měl jsem stále dojem, že zaznamenávám něco, co už kdesi ‚je’ – ne že si ‚vymýšlím’.“[5] Vnímal svůj svět jako něco, co má svou vnitřní pravdivost a hodnotu.

Kde se ovšem tato pravdivost nachází? Jung se k tomu vyjadřuje: „V mýtech a pohádkách stejně jako ve snu vypovídá duše o sobě samé a archetypy se projevují ve své přirozené souhře.“[6] Jung upozorňuje, že se mýtické a pohádkové motivy různých ras a národů mimořádně shodují. Tuto shodu vysvětluje tím, že v mýtech a pohádkách vystupují kolektivní obrazy lidské psychiky – to znamená, že všechny fantazijní výtvory, s nimiž se setkáváme v mýtech a pohádkách či ve snech, nejsou v podstatě ničím jiným než projekcí nevědomých obsahů.

Pohybujeme-li se tedy, ať v četbě nebo ve Hrách s hraním rolí, ve světech fantasy, vstupujeme tak zároveň do světa mytologie, tj. mimo vědomí, a proto může být tento Tolkienův Druhotný svět ponořením do

---

[1] podle: Eliade 1998, str. 22 – 23
[2] tamtéž, str. 20 – 21, 24
[3] podle: Eliade 1998, str. 25
[4] Tolkien 1997, str. 115 – 116, 127, 134 – 135
[5] Carpenter 1993, str. 87
[6] Jung 1997, str. 278

nevědomí. Zde se může nalézat tajemství některých rovin vztahu příznivců fantasy k Tolkienovu světu nebo světům jiných autorů. Jde o jakousi víru, která ovšem nevychází z obhajování skutečné existence Středozemě, ale která přesto pokládá to, co se v ní událo, za něco skutečného a významného. Něco, co se může stát vzorem hodným následování a co se může stát výkladovým a osmyslňujícím rámcem pro mnohé životní situace v tomto světě.[1] Fromm tuto myšlenku dále rozvíjí: „Nevědomé je nevědomé jen vzhledem k našemu normálnímu stavu činnosti… Pojem nevědomí používáme jen z hlediska našeho denního prožívání, a proto se jím nevyjádří, že vědomé i nevědomé jsou jen různé stavy, které se vztahují k různým stavům naší existence.“[2]

1.3. Co to jsou Hry s hraním rolí?

Hry na hrdiny jsou specifickým druhem společenských her, které si oblíbily tisíce a tisíce hráčů po celém světě. Narozdíl od tradičních deskových her typu šachy nebo Člověče, nezlob se však Hry s hraním rolí nemají hrací desku – herním plánem je fantazie hráčů.

Hry se nejčastěji účastní čtyři až sedm hráčů, z nichž je jeden „master“ (DM) a ostatní prostě hráči či členové družiny. Na počátku musí „master“ – po dohodě s hráči – připravit (vymyslet) **svět**, ve kterém se bude hra odehrávat, prostředí, kde se budou hráči pohybovat. To vychází částečně z pravidel (která se vyskytují v rozličných vydáních – viz kap. 1.4. Historie…), částečně z jeho fantazie. Tento „svět“ se potom během hraní rozvíjí na základě společného vytváření a vyprávění příběhu.

Když je prostředí, do kterého bude příběh zasazen, vymyšleno, vytváří si každý hráč s pomocí „mastera“ svou **postavu**. Podle typu hry a jejích pravidel dochází k volbě různých vlastností a charakteristik postavy. Mezi nejčastějšími to jsou volba *rasy* (zda bude hráč hrát za

[1] „Mýty odkrývají struktury skutečnosti a nespočetné způsoby bytí na tomto světě. Proto jsou příkladnými vzory pro lidské chování.“ Eliade 1998, str. 8
[2] Fromm 1999, str. 33

trpaslíka, půlčíka, elfa, člověka, půlelfa, barbara atd.), v některých hrách potom hned následuje volba *„povolání“* (druid, hraničář, kouzelník, čaroděj, paladin, bojovník, zloděj, bard a další). Každá postava bývá charakterizována určitými *vlastnostmi*, jako je síla, obratnost, inteligence, odolnost, charisma a moudrost a míra těchto vlastností je dána buď pevně pravidly nebo náhodně hodem kostkou (používají se různé typy kostek – šestistěn, desetistěn, dvacetistěn apod.). Dalším krokem je potom volba *dovedností* a *schopností* postavy (ne v každém typu hry je stejná volnost, někdy již s volbou povolání či třídy jsou tyto charakteristiky dané, jindy má hráč možnost vybírat v rámci jistých pravidel dovednosti, jako např. zvýšená koncentrace, jezdectví, boj, naslouchání, všímání, léčení a mnohé další a dále specializace týkající se většinou vylepšení nějaké schopnosti spojené s povoláním – např. zvýšené kouzlo, výroba prstenů, mocné rozetnutí, vířivý útok, aj.).

Z uvedeného je patrné, že volba postavy je do značné míry ovlivněna osobností hráče – touží si pomocí své postavy přisvojit magické vlastnosti nebo bude oplývat obrovskou silou? Každý hráč má možnost volby mezi velkým množstvím postav (rolí) a na něm záleží, jakou roli bude v příběhu hrát (podrobněji viz kap. 2.4.).

Každý hráč si pro svou postavu vytvoří nějaký *osobní příběh* – jméno, minulost, odkud přichází, jaké má vlastnosti, přesvědčení, ale také jak vypadá a společně s „masterem“ a příručkou ještě zvolí oblečení, vybavení, zbroj a majetek. Tímto způsobem vznikne hotová postava, ale ne hotová definitivně, neboť v průběhu hry se samozřejmě mění, vyvíjí.

Zkušenosti, kterými postava při hře prochází (jedná se o prožitá dobrodružství, boje, výpravy a setkání), ji zpětně formují, tak jako je tomu ve skutečném životě. Nejenže získává větší přehled o světě, v němž se pohybuje, zná více lidí, může mít více majetku, ale rovněž se mohou zlepšovat její herní charakteristiky – může získávat další dovednosti, její dosavadní schopnosti se mohou zvyšovat.

Skupina hráčů, kteří se ke hře sejdou, zpravidla vytvoří družinu dobrodruhů, kteří se vydají za nějakým úkolem.

A jak samotná hra probíhá?

Pro přiblížení nyní uvedu ukázku toho, jak to může vypadat, když hráči hrají:

Tři hrdinky – Erin, Kora a Agel se potřebují dostat do města. Cestou lesem, když dojdou k řece, spatří mezi stromy skupinku skřetů, kteří právě zdvíhají nahé dívčí tělo. Na jednoho z nich útočí vlk.

Kora (která šla první): „Rozebíhám se a sekám mečem po tom skřetovi, co zvedá tu holku. Jak to dopadlo?“ (hází si kostkou)

DM: „Trefila's ho do ramene.“

Kora: „Co dělá?“

DM: „Pustil tu holku a jde po tobě s mečem. Hoď si.“ (hod kostkou) „No, asi ho to dost bolí – minul. Ten druhej skřet, jak nesl holku, ji taky pustil a vytahuje meč. Třetí utíká do lesa.“

Erin: „Tak já střílim po tom druhým.“ (hod kostkou)

DM: „Strefila's ho do prsou, ale ještě stojí. Už se ale na nic nezmůže.“

Agel: „Já běžím za tím skřetem, co se snaží utéct a vytahuju kuši.“

Kora: „Shýbám se nad tou holkou a zjišťuju, jak na tom je.“

DM: „Probírá se a otvírá oči.“

Takhle nějak to tedy vypadá, když se hraje. „Master“ popisuje situaci okolo postav – jak vypadá okolí, co postavy vidí, slyší, cítí apod., hraje za ostatní nehráčské postavy a pomáhá rozhodnout, jaký výsledek mají zamýšlené aktivity. Na základě pravidel určuje míru jejich úspěchu či neúspěchu a popisuje, jak se situace změnila v závislosti na činech hráčských postav. Má roli jakéhosi soudce. Jeho úkolem je rovněž v případě potřeby „moderovat“ diskusi – je vlastně usměrňovatelem skupinové dynamiky.[1]

Hráči popisují aktivity jejich postav, jejich reakce a chování, komunikují za svou postavu s ostatními postavami a používají kostky, aby zjistili, zda jejich hrdina v činnostech uspěl či neuspěl.

To je základní mechanismus hraní Her s hraním rolí. Je to neustálá výměna informací mezi „masterem“ a ostatními spoluhráči. Odehrává se většinou u nějakého stolu, kde je možné kreslit mapky, do nichž se zanáší krajina, kterou se hrdinové pohybují, kde se nahlíží do pravidel, staví se figurky (aby bylo jasné jak nějaká konkrétní situace

[1] podle: Krajhanzl 2001a, str. 5

vypadá – například kde stojí který hráč, kde nepřítel, kam se kdo pohybuje) a kde se také hází kostkami. O používání kostek bych zde ráda uvedla jednu citaci:

„Hra na hrdiny má pravidla, která vám pomáhají tvořit příběh. Pamatujete si, jak jste si jako dítě hráli na "policajty a zloděje"? Když váš kamarád vytáhl plastovou imitaci pistole a řekl: "Pal, pal... Jsi mrtvý!", museli jste buď s jeho tvrzením souhlasit, nebo se začít přít, dokud se pře nerozhodla. Pravidla Her na hrdiny tyto nedostatky napravují. Při vytváření postavy přidělujete různým vlastnostem číselné hodnoty. Tyto hodnoty definují vaši postavu. Například postava se Silou 18 je velice silná oproti postavě se Silou 10. Pokud chcete ve Hře na hrdiny přeskočit čtyři metry širokou propast, následujete pravidla, abyste zjistili, zda ji opravdu přeskočila. Hodíte kostkou, pak hozené číslo srovnáte s číselnou hodnotou příslušné vlastnosti postavy. To určí, zda vaše postava uspěla nebo ne. Kostky také přidávají do hry náhodu. Pravidla vám pomáhají vyprávět příběh a snaží se vyřešit situace "kdo koho střelil".“[1]

Samotná hra, ať už v ní probíhá cokoliv, se odehrává pouze ve fantazii hráčů. Nikdo nevstává od stolu (když jeho postava skáče, běží nebo dělá cokoli jiného), jen popisuje druhým, co se prostřednictvím jeho postavy v herní realitě děje.

Hráči společně s „masterem“ pak vytvářejí tímto způsobem příběh, který je možné teoreticky rozčlenit na jednotlivá dobrodružství (nazývaná také tažení nebo mise), ovšem jeho spojitost zůstává nenarušena a přetrvává v čase herním i skutečném. Jednotlivá sezení tak navazují tam, kde minule skončila. (Myslím, že pouze výjimečně, dojde-li ke konsensu mezi hráči, může být toto dějové kontinuum narušeno – např. když účastníci nechtějí hrát dlouhý nezáživný pochod, na jehož konci se nachází jejich úkol, tak tento pochod zkrátka „přeskočí“. To se ale nestává, podle mého názoru, příliš často.)

S tím, jak se příběh odvíjí, poznávají hrdinové stále nové a nové krajiny, zažívají různá dobrodružství a tím také rostou a zdokonalují se.

[1] Úvod k hraní na hrdiny (role-playingu): http://czechdnd.jinak.cz [15. 4. 2004]

1.4. Historie fantasy RPG her

Předchůdci fantasy Her na hrdiny

Tato podkapitola čerpá převážně z článku Historie Her na hrdiny[1]. Všechny uvedené citace pocházejí z tohoto článku, pokud nebude uvedeno jinak.

Počátek Her s hraním rolí spadá do roku 1974. Do té doby hráli lidé (které přitahovaly imaginární herní světy) především tzv. *válečné hry*, jež lze rozdělit do dvou skupin. Na „deskové hry simulující vojenská tažení a bitvy pomocí kartiček na papírových deskách a figurkové hry simulující historické bitvy pohybem útvarů cínových figurek po stole".

Později začal *Dave Wesely* zkoumat hry s větším počtem hráčů (jejichž herní cíle a schopnosti se liší) a hry s tzv. nenulovým součtem („tj. takové, v nichž mohou **hráči dosáhnout úspěchu i jinak, než na úkor ostatních**"). V knize Ch. A. L. Tottena: „Strategos: Americká hra války" se inspiroval myšlenkou **nezúčastněného rozhodčího**, který bude kontrolovat informace a rozhodovat spory. Vytvořil a řídil figurkovou hru z napoleonských válek odehrávající se ve městě Braunstein, ležícím mezi dvěma znepřátelenými armádami. Skupinu herních postav, která měla odlišné schopnosti a cíle, zde představoval jeden hráč. Hra se setkala s velkým ohlasem, později byla vytvořena další verze a postupně si sami hráči začali vymýšlet podobné hry.

„Podobnou myšlenku měl nezávisle na tom i *Michael J. Korns*, hráč z Iowy, který v roce 1968 vydal pravidla pro figurkovou hru na druhou světovou válku. Korns také navrhoval rozhodčího a **ovládání figurek jednotlivými hráči**."

Na počátku 70.let Dave Wesely a jeho spolupracovníci došli k dalšímu zjištění, totiž že „když mají hráči různé cíle nebo když mají jednat společně místo proti sobě, potřebují **rozhodčího, který bude řídit jejich protivníky, popisovat prostředí a rozhodovat o**

[1] Historie her na hrdiny: http://www.moorboyz.com/Rpg/rpghist.html [15. 4. 2004]

pravidlech“ a když „má každý **hráč jednu figurku, může ho tato figurka představovat**“. Dalším závěrem bylo, že „postavy je možné používat znovu a znovu a jednotlivé hry je možné spojit do jednoho tažení, které popisuje nějaký **souvislý příběh**. Pokud prostředí není svázáno s jedním určitým místem, mohou postavy jít kamkoliv a dělat cokoliv. Z toho plyne, že mohou dělat o mnoho víc, než jenom bojovat s jinými postavami. S tímto posledním objevem se zrodilo skutečné hraní na hrdiny“.

Vznik Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons je nepochybně nejstarší Hrou s hraním rolí, jejíž kořeny sahají do počátku sedmdesátých let. Pro její vznik byl podstatný vliv *Dave Arnesona*, který se věnoval *heroické fantasy* a vytvořil hru Blackmoor s prvky fantasy, která se odehrávala v podzemí hradu, a ve které byly zatím postavy chápány jako hráči sami. Později začaly vznikat **soubory postav**, z nichž si mohli hráči vybírat. „Tyto postavy nebyly jenom neměnnou sbírkou čísel; jejich schopnosti bojovat a kouzlit se zlepšovaly bojem a vítězstvím nad nepřáteli. Čím více jich porazily, tím více se jejich schopnosti zlepšily a tak Arneson zavedl myšlenku **vývoje postavy**.“[1]

Pro potřebu stanovení přesnějších pravidel se Arneson nechal inspirovat *Garry Gygaxem*, který připojil ke svým středověkým bitvám prvky **fantasy** literatury (jiné než lidské rasy, nestvůry) a tato pravidla vydal jako "fantasy doplněk" k druhému vydání jeho hry Chainmail.

Díky spolupráci Dave Arnesona a Garry Gygaxe vznikl rukopis pro společnost Tactical Studies Rules Association (TSR). *Dungeons & Dragons* (D&D) vyšly v roce 1974.[2]

Tato hra se stala nesmírně populární, takže záhy následovala pravidla další – AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*). Poslední aktualizace pravidel této, dnes již klasické Hry s hraním rolí, je z roku

[1] Historie her na hrdiny: http://www.moorboyz.com/Rpg/rpghist.html [15. 4. 2004]
[2] podle: Historie D&D (ve zkratce): http://basilisk.dragonsworld.cz/science/dndtime.html [6. 5. 2004]

2003, vydaná pod názvem AD&D, 3.5 Edition (tvoří ji tři svazky: *Player's Handbook, Dungeon Master's Guide a Monster Manual*).

Pravidla pro hraní jednotlivých postav umožňovala hráčům účast na dobrodružstvích, o kterých do té doby četli pouze v románech.

„V Dungeons & Dragons se můžete snadno stát mocným bojovníkem, chrabrým paladinem či běsnícím barbarem; můžete okusit magickou moc v podobě čaroděje nebo kouzelníka či vykonávat vůli boží jako kněz případně vůli samé matky přírody v podobě druida. Můžete se vtělit do prostého tuláka, muže mnoha profesí, nebo se proslavit jako bard. Konečně, můžete se postavit i divočině v podobě hraničáře či ovládnout své vlastní nitro jako mnich. V DnD před vámi však neleží jen volba povolání a rasy, zda být statným trpaslíkem, sličným elfem či raději mrštným půlčíkem, mazaným gnómem nebo hrůzu nahánějícím půlorkem. Nebo zůstat nakonec přeci jen člověkem se všemi jeho skrytými talenty. Největší volba jež před vámi leží je volba vaší budoucnosti. Jak se zachovat a kam se vrtnout v tisících různých světů, světů jež nemají jiné hranice než hranice vaší fantazie.“[1]

Dungeons & Dragons totiž přinesly myšlenku *definování a odstupňování osobnostních vlastností a schopností jednotlivých postav*. Tyto stupně pak bylo možno použít v jednoduchých vzorcích a určit výsledek té které činnosti.[2]

Toto je základ všech Her s hraním rolí a je to velmi mocný nástroj – umožňuje skupině lidí jednat jako postavy v příběhu a dává jim možnost rozhodnout, jak se bude příběh odvíjet. Jde o tzv. *systém povolání a úrovně*. V těchto systémech jsou postavy určeny hlavně svým povoláním (například bojovník, zloděj, kouzelník) a svojí úrovní v tomto povolání. Všechny postavy začínají na první úrovni a tím, jak rostou jejich zkušenosti, postupují na další úroveň a jejich schopnosti se zlepšují.

Dračí doupě

První a nejrozšířenější Hrou s hraním rolí u nás je *Dračí doupě* (*DrD*), vydané poprvé specializovaným fantasy nakladatelstvím *Altar* roku 1991.

Dračí doupě vyvolalo u nás vlny nadšení, tak jako tomu bylo s D&D v Americe a západní Evropě. Vycházely stále nové a nové dodatky k pravidlům, scénu ale začaly postupně doplňovat další formy

[1] Co je to Dungeons & Dragons?: http://basilisk.dragonsworld/dnd/dnd.main.htm [6. 5. 2004]
[2] podle: Historie Her na hrdiny: www.moorboyz.com/Rpg/rpghist.html [15. 4. 2004]

Her na hrdiny – více komerčně zaměřené válečné hry (Wargames) a tzv. kartičky (hry založené na sběru karet). Byla vydána nová česká fantasy Hra s hraním rolí *Stín meče* a cyberpunk RPG *Shadowrun*. V čele žebříčku popularity ale stále stojí Dračí doupě a Dungeons & Dragons.

Tak se u nás hraní Her s hraním rolí zabydlilo, stejně jako tomu bylo a je v ostatních zemích a stalo se neodmyslitelnou součástí světa zvláště mladých lidí.

1.5. Dosavadní výzkumy týkající se Her s hraním rolí

Předmětem psychologických výzkumů se RPG hry staly počátkem osmdesátých let. Solidnímu vědeckému zkoumání předcházely (od konce sedmdesátých let) mohutné kampaně občanských a křesťanských fundamentalistických organizací ve Spojených státech. Jejich zprávy o vlivu RPG her byly nedostatečně podložené, často anekdotické a primárně motivované strachem ze satanismu a/nebo ze škodlivého vlivu D&D na mládež.[1] Tyto skupiny pokračují ve svém boji i dnes (nejstarší a nejznámější je B.A.D.D., Bothered About Dungeons and Dragons), a to především problematizací RPG her v médiích; není mi však známa žádná sociologická či psychologická studie, která by jejich postoje podporovala. V této souvislosti je zajímavá obsahová analýza 111 novinových článků na téma RPG her (články uveřejněné dvěma významnými americkými tiskovými agenturami v letech 1979 – 1992). Ze 111 článků bylo klasifikováno 80 jako zaujímajících negativní postoj k RPG hrám, 19 zastávalo vyváženě názory pro a proti, 9 bylo neutrálních a jen 3 články hodnotily Hry s hraním rolí příznivě.[2]

Značná část výzkumů se tak jaksi přirozeně zaměřuje na možné škodlivé, poškozující důsledky hraní RPG her. Rozsáhlá šetření The American Association of Suicidology, Center for Disease Control a

[1] Cardwell 1994, str. 157 – 165; Krajhanzl 2003, str. 19
[2] Cardwell 1994, str. 157 – 165

kanadského Health & Welfare neshledala žádnou souvislost mezi sebevražedností a RPG aktivitami.[1]

Až na výjimky jsou v dostupných výzkumech srovnáváni hráči RPG her s kontrolními skupinami. Tyto výzkumy zjišťují jen nepatrné rozdíly. Simón (1987) zjistil, že se v 16 PF liší skupina hráčů od kontrolní skupiny bez zkušenosti s hraním RPG her významně pouze ve faktorové škále Q1 (Otevřenost ke změnám). Skupina hráčů skórovala v Q1 škále výše než kontrolní skupina[2], výsledky potvrdil i další výzkum (Caroll, Carolin 1989).[3] Další výzkum, který použil 16 PF, zkoumal vzorek hráčů hororové RPG hry Vampire: The Masqerade (Simón 1998) - jediná odchylka od norem běžné populace se týkala nižšího skóru ve faktoru C (Emocionální stabilita).[4] Studie provedená DeRenardovou a Manikovou se zaměřila na pocity bezmoci, bezcennosti a izolace – výsledky ukazují, že se hráči od kontrolní skupiny liší v oblasti "kulturní odcizenosti" ("cultural estrangement"), definované jako povědomí o populární zábavě a zájem o ni. Hráči v této oblasti dosahovali nižších skórů. Respondenti v kontrolní skupině popisovali silnější pocit bezesmyslnosti života oproti hráčům, jiné signifikantní rozdíly výzkum nezjistil.[5] Abeyetaová a Forest (1991) neshledali (porovnáním "self-repoted criminal behavior") rozdíly ve sklonech k trestné činnosti mezi hráči a kontrolní skupinou.[6] Leedsovo srovnání hráčů Her na hrdiny s běžnou populací a vzorkem satanistů Eysenckovým EPQ-R ukázalo, že osobnostně se nejvíce odlišují právě satanisté a hráči RPG, ve stejném výzkumu byl shledán zvýšený zájem o okultní jevy u hráčů (23% hráčů oproti 6% kontrolní skupiny; zjišťováno pomocí Belief in Paranormal Scale)[7].

Pro tuto diplomovou práci je nejdůležitějším, z dosud provedených, výzkum, který realizoval Nicholas Yee. Autor se zaměřil na

---

[1] Krajhanzl 2003, str. 19
[2] Simón 1987, in: Yee 1999 http://www.nickyee.com/rpg/start.html [1. 5. 2004]
[3] Carroll, Carolin 1989, str. 705 - 706
[4] Simón 1998, in: Krajhanzl 2003, str. 19
[5] DeRenard, Manik 1990, in: Yee 1999 http://www.nickyee.com/rpg/start.html [1. 5. 2004]
[6] Abeyata, Forest 1991, in: Yee 1999 http://www.nickyee.com/rpg/start.html [1. 5. 2004]
[7] Krajhanzl 2003, str. 19

vztah hráčů a jejich postav, na postoje hráčů ke hře a na možné profity ze hry; to vše se pokusil dát do vztahu k osobnostním typům. Yee zkonstruoval dotazník, který sledoval 13 oblastí proměnných (věk, pohlaví, délka hraní, postava jako reflexe Self, postava jako Self ideál, postava jako prostředek učení, vcítění do postavy, vliv utváření postavy, preference herního stylu, volba pohlaví postav, preference her s házením kostkou, self-image, přitažlivost RPG her), každou oblast postihovalo 5 položek. Tento dotazník byl zadán respondentům (n=225) spolu s Myer-Briggs Type Indicator (MBTI; dotazník vychází z Jungovy typologie a operuje se čtyřmi bipolárními psychologickými ukazateli, typy: Introverze/Extraverze, Pociťování/Intuitivnost, Myšlení/Cítění a Posuzování/Vnímání). Porovnáním a analýzou výsledků obou zmíněných nástrojů došel Yee k následujícím závěrům: k volbě a utváření postavy jako ideálního Já významně tendují jen *extravertovaní* hráči do sedmnácti let; častá je tendence sbližování se postavy s hráčem, a to ve smyslu "jak se postava vyvíjí, je mi stále více podobná"; ve struktuře výzkumného souboru dle MBTI převažují extroverti nad introverty a dále byly průměrně vyšší skóry dosáhnuty u Intuitivnosti, Cítění a Vnímání; *introverti* umožňují při hraní projevit se svému já, které v běžném životě spíše skrývají, jsou však schopni ze hry profitovat a podobně jako jejich postava v herním světě se začínají postupně projevovat hráči svobodněji i v životě, pokud mají zkušenost s více herními postavami, vybírají si introverti obvykle podobné či stejné postavy – nejčastěji to jsou mágové nebo tuláci; *extroverty* přitahuje k hraní hlavně příležitost k sociálním interakcím, obecně nepreferují žádné z možných postav; nejméně ve výzkumném vzorku bylo hráčů skórujících zvýšeně směrem k *Pociťování* – mají dle dané typologie sníženou schopnost imaginace a preferují bezprostřední smyslové zkušenosti před virtuální realitou; *„intuitivní typ“* je mezi hráči častý a považuje hraní rolí za velmi atraktivní, ve hře více rozvíjejí sebepoznání a v dotazníku reflektují, že RPG hry jim pomáhají v osobnostním růstu, postavy jim umožňují často vhled do situací z jejich reálného života; *„myslivý typ“* má od hry větší odstup, nenechá se tolik vtáhnout

příběhem, je zaměřen spíše na pravidla; hráči skórující více na opačném pólu (*Cítění*) jsou do hry snadno vtaženi, užívají hry k abreakci, zároveň jim intenzita účasti dovoluje profitovat ve smyslu osobního zrání; *„posuzující typ“* je přitahován RPG hrami pro jejich logistický rozměr; a konečně *„vnímavý“,* spontánní, otevřený typ hráče volí a vytváří obvykle postavy fyzicky dobře disponované, tito hráči chtějí skrze hru uniknout všednímu světu a nechají se snadno "vtáhnout" svou postavou.[1]

U nás jsou zatím k dispozici pouze dva výzkumy – oba studentské. Janečkova anketa o 100 respondentech shrnuje základní údaje o hráčské populaci u nás: *pohlaví* - 95% muži; průměrný věk - 20 let (do Janečkova šetření se pro metodologické nedostatky nedostala skupina hráčů pod 16 let věku – ta tvoří velkou část hráčské základny); *dosažené vzdělání* – 67% SŠ s maturitou, 11% VŠ, 13% základní vzdělání; *povolání* – studenti VŠ 33%, studenti SŠ 30%, 32% zaměstnaní (téměř polovina z oboru výpočetní techniky); *délka hraní* – maximum bylo 11 let, 85% respondentů hrálo více než 5 let, 15% 3 – 4 roky; *střídání her* – 49% vystřídalo 3 a více Her s hraním rolí, 13% hraje stále stejnou hru; *počty vystřídaných skupin* – 35% tři, 33% čtyři a více, 30% dvě a jen 2% skupinu nikdy nezměnilo; *konstituování skupin* – 70% hráčů se seznámilo se zbytkem družiny až díky hraní RPG her, velikost hracích skupin – 3-6 členů, nejčastěji 4-5; *stabilita rolí* – 8% jen "master", 17% jen hráč, 31% častěji "master", 44% dotázaných zaujímají častěji roli hráče; *délka jednotlivých setkání družin (herní partie):* 52% 3-5 hodin, 46% přes 5 hodin, 2% 2-3 hodiny; *frekvence setkávání* – 12% vícekrát týdně, 43% 1x týdně, 17% jednou za čtrnáct dní, 8% 1x měsíčně, 4% jednou za dva měsíce a 16% méně často; *co hráče nejvíce na hře baví* – 42% dobrodružné akce jiné než boj, 30% boj, 67% konverzace s postavami hráčů; *počet vystřídaných postav* – 93% hrálo více než jednu postavu, z toho 44% 2-5 postav, 27% 5-10, 12% 10-20, 10% přes 20, 7% jen jednu postavu (v 73% z důvodu úmrtí, z toho 47% zabito postavou spoluhráče), 27% postav bylo hráči opuštěno ve

[1] Yee 1999 http://www.nickyee.com/rpg/start.html [1. 5. 2004]

prospěch nové. K tomuto výzkumu je třeba podotknout, že dotazníky byly vyvěšeny na internetu, v pražských klubech a obchodech.[1]

Krajhanzl v r. 2001 konstruoval dotazník a rozšířil ho e-mailovou poštou, výsledný výzkumný soubor (n=58) tvořili z 91,4% muži, průměrný věk respondentů – 21 let. Tato i další uvedená demografická data se převážně shodují s výše uvedenými Janečkovými údaji. Krajhanzlova práce spíše než tvrdá data poskytuje podrobnou fenomenologickou studii oblasti RPG her a jako takovou ji lze vřele doporučit.[2]

[1] Janeček 2002, str. 51 – 61

[2] Krajhanzl 2001c

2. Psychologické faktory související s hraním fantasy Her na hrdiny

Hry s hraním rolí jsou nesmírně komplexním kulturním a psychologickým jevem, což už jsme měli možnost sledovat při jejich obecném popisu (jak uvádí Janeček, „jsou jakousi přechodnou formou mezi slovní hrou, dramatem a vyprávěním příběhů“[1]) a při sledování jejich vzniku a výskytu.

Cílem této kapitoly je zasazení fantasy Her s hraním rolí do psychologických souvislostí. Budou zde definovány základní termíny, které se s danou tematikou pojí – hra, role, imaginace, fantazie, narace. Tyto pojmy a teorie se budu snažit vztáhnout k hraní Her na hrdiny. Pokusím se zde vymezit Hry s hraním rolí vůči ostatním podobným činnostem, jako je právě hra, dále například psychodrama nebo divadlo.

2.1. RPG jako hra

Teorie dětských her

Vycházíme-li z teze, že Hry s hraním rolí skutečně hrou *jsou*, považuji za nutné pokusit se formulovat *jakým typem hry vlastně*. Na tomto místě může také vyvstat otázka, do jaké míry je možné Hry s hraním rolí srovnávat s dětskou hrou, když průměrný věk hráčů je, jak ukazují různé výzkumy, 20 let.[1] Na druhé straně jde ale o hry mládeže a většina hráčů se těmto aktivitám začala věnovat přibližně kolem dvanáctého roku.

Můžeme také vycházet ze skutečnosti, že dětské hry nelze definovat pouze na základě jejich subjektu, neboť hráči bývá často

[1] Janeček 2002, str. 62

mnohem širší skupina. Dětským hrám se navíc věnovala zatím největší pozornost, je možné proto očekávat z této oblasti značné množství podnětů, především z typologického hlediska.

První formulace teorií hry spadají do druhé poloviny 19. století a vznikly pod vlivem evoluční teorie. Vycházejí z prací Schallera, který se domníval, že hra obnovuje téměř již vyčerpané síly, a Lazaruse, jež proti sobě kladl hru, práci a nečinnost a obhajoval posilující účinky aktivního odpočinku. Tyto hypotézy ovšem nebylo možné vztáhnout na herní aktivity mláďat, neboť jejich hrám žádná namáhavá práce nepředchází, stejně tak si často hrají až do úplného vyčerpání.[2]

Anglický filozof Herbert Spencer vypracoval teorii hry vycházející z představy o „přebytečné energii".[3] Podobná přirovnání používaly také psychologické teorie na počátku 20. století. Do té doby existovalo jen málo systematických studií dětí. Počátky dětské psychologie se hledají u Preyera a G. S. Halla a jeho „rekapitulační teorie hry". Hall zde uvádí, že dítě znovu prožívá vývoj lidstva. Zkušenosti předků jsou předávány prostřednictvím genů a dítě ve hře znovu oživuje jejich zájmy a činnosti, a to v posloupnosti, v níž se objevily u prehistorického a primitivního člověka.[4]

Další teorii rozvinul Karl Groos, který chápal hru jako obecný impuls k procvičování instinktů, jež je úzce spojen s napodobováním. Hra je v tomto smyslu „sebevytvářením" životních návyků. Hodnota Groosovy teorie spočívá v tom, jak ukázala, že činnosti považované za bezúčelné a neužitečné by mohly mít závažný biologický smysl.[1]

Uvedené pokusy o tvorbu teorie hry nebyly příliš úspěšné, a to převážně z toho důvodu, že se snažily definovat hru jako činnost s obecným jádrem a vlastnostmi, které ji odlišují od ostatních činností. Ve skutečnosti však každá teorie zdůrazňuje jen některý z jednotlivých aspektů hry. Cesta k hlubšímu pochopení podmínek determinujících

---

[1] srov. Kap. 1.5.
[2] Millarová 1978, str. 14 - 15
[3] Nakonečný 1997, str. 49
[4] Millarová 1978, str. 17 - 18

hru vyžadovala její začlenění do celkového rámce lidského (a zvířecího) chování, jež bylo nutno systematicky prozkoumat. Tento úkol se pokusila splnit psychologie.

Přestože se všichni domníváme, že víme, co to hra je, podat její uspokojivou definici je velice obtížné. Lze ji charakterizovat jako činnost, která *přináší uspokojení sama o sobě* a na základě toho, že ji lze pozorovat u dětí i zvířecích mláďat (ale i u dospělých lidí i zvířat) se usuzuje, že má instinktivní základ, že je *vrozená*. Ovšem tato *biologická funkce hry* bývá u dětí a zvířecích mláďat chápána jako *příprava na život*: hry raného věku mají povahu *tréningu senzomotorických funkcí* a hry starších dětí umožňují vpravovat se do rolí vyskytujících se v sociálním okolí dítěte a do světa dospělých – *hry „na někoho“* (tzv. fikční hry). Ještě později převládají *skupinové hry s pravidly*, v nichž se dítě učí dodržování pravidel, ale hlavně konfrontaci s druhými, což vede k upevňování vědomí já a k sebehodnocení.[2]

Nezanedbatelným přínosem pro chápání významu her v životě člověka byla psychoanalytická teorie. Freud využíval hry jako prostředku při léčbě dětí. Vycházel z předpokladu, že převážná většina chování má motiv. Hry dětí nechápal jako náhodné jevy, nýbrž jako jevy, které jsou determinované vědomými nebo nevědomými emocemi. Freud předpokládal, že dětské hry mohou uspokojit nesplnitelná přání či odreagovat neuvědomované pocity a konflikty.

Při hraní Her na hrdiny může být tato skutečnost také patrná. Přestože si hráči volí své postavy na základě určitých pravidel, mají v tomto ale do značné míry volnost a tak právě může jedinec, který ve svém skutečném životě potlačuje své emoce a agresivitu klidně hrát nespoutaného barbara, jehož hlavním rysem bude vztek a nespokojenost. Stejně tak si může hráč sociálně zdrženlivý zvolit postavu, která splní jeho skrytou touhu po sociální blízkosti. Této problematice se budu dále věnovat v následující kapitole a ve výzkumné části.

---

[1] Nakonečný 1997, str. 49 - 50
[2] Millarová 1978, Nakonečný 1997

Psychologové zkoumající normální lidský vývoj se velkou měrou soustřeďovali především na faktické popisy a klasifikaci. Dětský psycholog Stern rozdělil hru na *individuální* a *sociální*. Individuální hra zahrnuje osvojování tělesných činností a transformování předmětů a lidí ve fantazijních hrách. U sociálních her jde především o různé formy nápodoby nebo zápasu. Charlotta Bühlerová rozdělovala hry na *funkční*, využívající senzomotorický aparát, na hry *fantazijní*, v nichž se něco předstírá nebo představuje, na *pasivní* hry, jako je prohlížení knih a na *konstruktivní* hry.[1]

Práce manželů Opieových vytváří klasifikaci dvanácti základních typů dětských her: úvodní formule k hrám (rozpočítávadla), honičky, chytací (zastavovací) hry, schovávané, lovecké hry, závodní hry, souboje, silové hry, pokoušecí hry, hádanky, předváděcí hry a hry „na něco".[2]

Z těchto uvedených klasifikací některé splňují formální znaky Her s hraním rolí. Tyto hry by bylo možné zařadit do Sternových sociálních her, do skupinových her s pravidly, ale především do fikčních her – her „na něco". Sociální či skupinový charakter RPG her je jednou z jejich hlavních charakteristik, o němž bude dále pojednáno v samostatné kapitole.

Nejblíže Hrám s hraním rolí jsou tedy hry „na někoho" či „na něco". S těmito dětskými hrami bývají také Hry na hrdiny v literatuře nejčastěji srovnávány. Jejich základní princip je stejný – hrát roli někoho jiného. Dítě si hraje „na tatínka", „na doktora", „na policajta". Hráč RPG hraje elfa, trpaslíka či hobita. Podstata je stejná, dětské hry jsou ale přeci jen příliš formalizované a především příliš jednoduché oproti Hrám s hraním rolí (převážně z hlediska rozdělení úloh a průběhu vlastní hry).

Blízko k Hrám s hraním rolí mají např. dětské hry „na válku" a „na četníky a zloděje", neboť kladou větší důraz na boj, vzrušení a taktiku, nebo verze „na víly a čarodějnice" a její obměny s důrazem na

[1] Millarová 1978, str.58
[2] Janeček 2002, str. 84

atmosféru strachu, ohrožení a magii. V obou těchto hrách jsou děti velice vynalézavé a hry často přetvářejí, kombinují a doplňují.[1] Podobně pracují i Hry na hrdiny. Hráči RPG her berou inspiraci prakticky odevšad, své hry přetvářejí a zdokonalují, byť v rámci určitých pravidel.

Společný pro obě srovnávané skupiny je také další rys – oba typy her berou inspiraci z okolní kultury. Děti se často nechají inspirovat literární či filmovou fantazií (Vinetou, Hary Potter či jiné známé postavy), stejný rys mají i Hry s hraním rolí (již zmiňovaný Tolkienův či Howardův svět a postavy v něm). Můžeme tedy souhlasit s Janečkem, který píše o původu Her s hraním rolí: „(Hry na hrdiny) jsou aktivitou ve formálních rysech shodnou s dětskými pretending games (hrami „na něco"), obdařenými navíc formalizovanými pravidly a hranými staršími hráči."[2]

Širší pojetí hry

Teorie hry je na tom nejobecnějším základě rozpracována v několika málo základních dílech. Ta jsou věnována hledání podstaty a definice hry (a to nejen hry dětské), proto považuji za nutné postavit naši analýzu Her s hraním rolí ještě do těchto širších souvislostí.

Kromě vývojových funkcí, jež hra v životě člověka nesporně plní, poukazují další autoři na jednu podstatnou charakteristiku her, jíž je skutečnost, že hra *působí radost*. Podle J. Bühlera je podstatou hry tzv. *„funkční slast"*, potěšení z činnosti, kterou jedinec sám plně kontroluje a která přináší žádoucí důsledky.[3] Borecký v této souvislosti odkazuje na Sterna: „Primární a ústřední význam hry spatřuje Stern v tom, co hra znamená pro hrajícího člověka."[4]

Stejně tak i Huizinga hledá podstatu hry v tom, čím je sama o sobě, jak existuje a co znamená pro hráče. Píše: „Hra sama o sobě překračuje hranice ryze biologické nebo fyzické činnosti. Je to funkce,

[1] tamtéž, str. 85
[2] Janeček 2002, str. 86
[3] Bühler 1930, in: Nakonečný 1997, str. 47
[4] Borecký 1996, str. 56, in: Holý 2004, str. 9

která má smysl.“[1] Neodmítá vývojové aspekty her, pouze je hodnotí, jako částečné výklady daného fenoménu, jež je možné doplnit zájmem o vyšší formy hry – o jejich společenskou povahu, jejich intenzitu („schopnost pobláznit“[2]), jejich napětí, radost a vtip. Stejně tak i my zkoumáme Hry s hraním rolí, jev společenské povahy, který vyhlíží a je chápán jako hra – a právě tady můžeme jasně vidět tyto typické prvky hry, jako je vtip, radost a napětí.

Také další Huizingova definice nás navede na podobnost obecného konceptu hry s pojetím hraní Her na hrdiny – „hra spočívá v manipulaci s určitými výtvory, v zobrazení skutečnosti jejím převodem do forem dramatického života“[3]. Povaha Her s hraním rolí je právě založená na *manipulaci s určitými výtvory*, jimiž jsou příběhy, náměty, témata a jejich pomocí je *skutečnost převáděna do forem dramatického života* – tvorba postav, hraní rolí. Janeček pak připomíná ještě jednu Huizingovu myšlenku, totiž že hra představuje „druhý, fiktivní svět vedle světa přírody“[4]. Hry s hraním rolí totiž mnohem zřetelněji než jakýkoli jiný druh her *vytvářejí fiktivní světy* nezávislé na naší fyzické realitě, virtuální světy existující pouze ve fantazii hráčů. Také pro Finka je hra něčím, co nás osvobozuje od jakékoli identity, od samotného faktu individuace.[5]

Ještě zmíním dva Huizingovy pojmy spojované se hrou: *vážnost* a *estetično*. V našem povědomí může být hra protějškem vážnosti. Ovšem řekneme-li: „Hra není vážná“, dostáváme se k problému – hra totiž často bývá velmi vážná. Různé hry (např. šachy) hrajeme většinou s naprostou vážností (také Hry s hraním rolí bývají brány s hlubokou vážností). Smích či komičnost objevující se během her souvisí totiž většinou s jejím myšlenkovým obsahem, ne se hrou samotnou. Huizinga dále spojuje hru s estetičnem. Podle něho není krásná hra sama o sobě,

[1] Huizinga 1971, str. 9
[2] tamtéž, str. 10
[3] Huizinga 1971, str. 12
[4] Janeček 2002, str. 66
[5] „Ve hře člověk transcenduje sebe sama, překračuje vytčené meze, jimiž se obklopil a v nichž se uskutečnil, takže neodvolatelná rozhodnutí jeho svobody se jakoby znovu stávají odvolatelnými, je pramenem sebe sama a z každé zafixované situace vplývá do životního základu tryskajících možností.“ (Fink 1960; in: Pechar 1995, str. 183)

ale její vlastností je přibírat různé prvky krásy.[1] Stejně tak fantazijní obrazy a dojmy během hraní Her s hraním rolí jsou jedním z nejsilnějších prvků těchto her.[2]

K tomu, abychom mohli Hry s hraním rolí ještě pevněji uchopit jako hry, zaměříme se na jejich základní znaky, tak jak je uvádějí někteří autoři:

Hra je svobodná. Hlavním znakem hry je svobodná volba, nevynucená lidmi nebo okolnostmi, ačkoli ani ji nelze považovat za jednoznačné kritérium, jak upozorňuje Millarová[3] (lidé si často sami svobodně volí i pracovní činnost, která má být zdrojem jejich obživy). Přesto svoboda zůstává jedním z nejpodstatnějších znaků hry. Není nutností potřebnou k získání obživy, její potřeba vychází z potěšení, které působí, není to úkol. Hra na rozkaz přestává být hrou.

Ani Hry s hraním rolí nejsou výjimkou. Jsou zábavou, koníčkem, lidé je hrají, protože z toho mají potěšení. (V otázce týkající se motivace hráčů ve výzkumu J. Krajhanzla patří k velmi častým reakcím odpovědi typu: *„Zase tak jednoduchá otázka to není, ale hraju především pro zábavu.“; „Jednak je to sranda a jednak je to jediná možnost, jak se dostat mezi vrstevníky (kromě hospody).“; „Kvůli lidem, se kterými ho hraju a kvůli srandě, která při tom je.“; „Je to hezké odreagování.“*[4])

Hra není „vlastní“ život. Hra je vystoupením z „obyčejného“ života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí. Už malé dítě ví, že to dělá „jen tak“. Hra (a ani Hry s hraním rolí nejsou v tomto ohledu odlišné) je přestávka v každodenním životě, „činnost uskutečňovaná v době oddechu a pro oddech“[5]. Je doplňkem, doprovodem a součástí běžného života.

Co se týká Her s hraním rolí hráči často zdůrazňují možnost se odreagovat, přijít na jiné myšlenky, zapomenout na starosti všedního života a relaxovat hrou (*„Je to nádherná relaxace…“; „…Především je to zábava…“;*

[1] Huizinga 1971, str. 13 - 14
[2] Janeček 2002, str. 67
[3] Millarová 1978, str. 22
[4] Krajhanzl 2001c, str. 11
[5] Huizinga 1971, str. 16

„Beru ji spíš jako zdroj pobavení, někdy je to milá změna a příjemný odpočinek." – viz odpovědi hráčů, Příloha č. II)

Hra se od obyčejného života odlišuje místem a trváním.[1] Odehrává se uvnitř určitých časových a prostorových hranic. Má svůj průběh se svou charakteristickou dynamikou. Když se odehrála, zůstává ve vzpomínce a může se kdykoli opakovat. Podstatné je také prostorové ohraničení. Hra se odehrává uvnitř svého hracího prostoru, kterým může být hřiště, hrací stůl nebo filmové plátno. Uvnitř hracího prostoru panuje specifický řád, jež do nedokonalého světa a zmateného života vnáší dočasně omezenou dokonalost. Nejmenší odchylka od řádu – pravidel – hru kazí, zbavuje ji jejího charakteru, znehodnocuje ji (RPG hry se původně hrály bez kostek a přesnějších pravidel. Ty bylo nutné zavést pro značný chaos, jež samotné hraní téměř znemožňoval – viz kap. 1.4. Historie hraní RPG.).

Hry s hraním rolí se odehrávají v předem dohodnutém čase (2x týdně, 1x za měsíc) a většinou na stejném místě. Po odehrání zůstávají velmi silné vzpomínky, příště se navazuje tam, kde se v předchozí hře skončilo. A zcela bez diskuse zde platí Huizingovo: „Jsou to dočasné světy uvnitř obyčejného světa, které slouží k tomu, aby v nich probíhal nějaký v sobě uzavřený děj."[2]

Hracím prostorem je u Her s hraním rolí kromě místnosti a stolu, kde se hráči scházejí, také jejich fantazie. Hráči svou hru často velmi silně prožívají a vzpomínky mimo hrací čas bývají, jak uvádí Janeček, dokonce mnohem intenzivnější než u jiných her[1]. To je riziko toho, že by mohlo dojít k setření herní časové a prostorové hranice a hra a skutečnost by se spojila v jedno. Proto je tento znak her tak důležitý, dává nám poznat, zda jde ještě stále o hru. (Přestože právě u Her s hraním rolí je pro jejich značnou prožitkovou intenzitu toto riziko poněkud výrazné, netýká se pouze této skupiny her, k setření hranice mezi hrou a realitou může dojít v mnoha dalších hrách. Příkladem mohou být hazardní hry.)

[1] Caillois 1998, str. 28 - 29; Huizinga 1971, str. 16 - 17
[2] Huizinga 1971, str. 17

Pro hru je důležitý prvek napětí. V souvislosti s hrami má mimořádně významnou roli. Napětí znamená nejistotu a naději, je to snaha o uvolnění (něco se musí podařit, povést). Také většina hráčů Her na hrdiny dotázaných Janečkem v jeho výzkumu uvádí napětí jako jeden z nejvýznamnějších prvků, proč jsou tyto hry tolik oblíbené.[2]

Podle formy je tedy možné chápat hru jako svobodné jednání, které stojí mimo obyčejný život, a které přesto může hráče zaujmout. „Vytváří skutečnost, která je odvolatelná a nepřináší s sebou rizika reality a umožňuje tak v bezpečí připravovat se na život.“[3] Je dobrovolnou, prvoplánově neužitkovou aktivitou, která se uskutečňuje ve zvlášť vymezeném čase a prostoru, probíhá podle určitých pravidel a vede ke vzniku společenských skupin, které se rády obklopují tajemstvím nebo se vymaňují z běžného světa tím, že se přestrojí za jiné. Hra sama o sobě přináší potěšení, ale může mít i řadu dalších pozitivních důsledků, jako například uspokojení nesplněných či nesplnitelných přání nebo odreagování emocionálního napětí. Představuje užitečnou činnost, která ovlivňuje neherní život hráče. Protože jde o aktivitu, která přináší potěšení a odreagování, může mít pozitivní vliv z hlediska psychohygieny. Může však také ztratit hranice, které ji jako hru vymezují, může ztratit smysl a ohrozit tak obyčejný život a zdraví hráčů.

2.2. Společenská stránka Her s hraním rolí

V kapitole o hrách jsme nastínili jejich základní klasifikace a na základě těchto typologií jsme se pokusili zařadit Hry s hraním rolí do této obsáhlé skupiny lidských aktivit. Bylo řečeno, že na základě jejich charakteru můžeme Hry na hrdiny začlenit do skupiny sociálních her, do skupinových her s pravidly a do tzv. fikčních her – her „na něco“.

---

[1] Janeček 2002, str. 68
[2] tamtéž, str. 51 - 61
[3] Holý 2004, str. 10

Nyní se tedy zaměříme na sociální či skupinový charakter RPG her, který je jednou z jejich hlavních charakteristik.

Malé děti si hrají většinou samy (samostatná hra), později, když jsou starší, si hrají vedle ostatních (paralelní hra) a nakonec si ještě starší děti hrají společně (sdružující či kooperativní hra). Ve věku šesti či sedmi let si děti začínají hrát ve skupinách, které jsou zpočátku značně proměnlivé a volně organizované. Po dosažení věku osmi let začíná docházet k vytváření „part“. Loajálnost a vnitřní kooperace pomalu převažuje nad rivalitou jednotlivců.[1]

Společenskému poslání her se poměrně podrobně věnuje Caillois. Hra podle něho není v žádném případě individuální zábavou – hry nabývají smyslu teprve tehdy, když vzbudí odezvu mezi hráči. Uvádí, že všechny hry potřebují společnost (je poněkud nepříjemné být sám dokonce v kině nebo v divadle). Každá ze základních kategorií hry má podle Cailloise své společenské formy, jež svou šíří a stabilitou náleží do oblasti kolektivního života.[2]

Také Huizinga, jež se zabývá funkcí hry, upozorňuje na její zvláštní kvalitu – pojímá hru jako formu činnosti mající smysl a sociální funkci.[3] Nepátrá po přirozených popudech, které určují hraní obecně, nýbrž zkoumá samotnou hru v různých jejích konkrétních formách jako sociální strukturu.

Tento koncept hry jako sociální funkce je pro naši analýzu Her s hraním rolí bezpochyby přínosný. Jan Krajhanzl ve svém výzkumu fantasy RPG her položil respondentům otázku, týkající se motivace hráčů. Jako jeden z hlavních motivů uváděli hráči *setkání, spolubytí s kamarády a přáteli* (*„Kvůli lidem, se kterými ho hraju a kvůli srandě, která při tom je.“; „V současnosti je to dobrý důvod se sejít a pokecat o spoustu jiných věcech.“; „Sem s kámošema, je to něco jinýho než se honit za míčem.“*).[4]

Sdílení je velmi významný prvek ve hře, ale i mimo hru samu. Hráči často tráví čas rozhovory i mimo hrací sezení o tom, co bylo, je a

[1] Millarová 1978, str. 224 - 225
[2] Caillois 1998, str. 59 - 63
[3] Huizinga 1971, str. 11 - 12
[4] Krajhanzl 2001c, str. 11

bude – v herním světe. Huizinga se k tomu vyjadřuje: „Společnost hráčů má obecný sklon existovat dále i potom, kdy hra skončila.“ (…) „Pocit být spolu v jakémsi výjimečném postavení, společně se odlišovat od jiných a vymanit se z obecných norem si uchovává své kouzlo i po skončení jednotlivé hry.“[1]

Ještě jeden rozměr her (včetně Her s hraním rolí) zde musíme uvést. Výjimečné a zvláštní postavení hry se charakteristickým způsobem projevuje v tom, že se hra s velkou oblibou obklopuje *tajemstvím*. Už malé děti zvyšují půvab hry tím, že si z ní udělají malé tajemství, týkající se činností mimo „obyčejný“ život. My „jsme“ a „děláme“ „něco jiného“. Stejně i ve Hrách s hraním rolí je tato potřeba uspokojována. Potřeba být pospolu s druhými („vyvolenými“[2]), pocit takřka mystické sounáležitosti hráčů mezi sebou. Caillois dodává: „…hra snese jen jisté množství zúčastněných,….taková hra se pak může jevit jako záležitost malých skupin zasvěcenců.“[3] Hry pro malý počet hráčů „stimulují vznik permanentních a subtilních struktur, které z oněch her činí oficiózní, soukromé a marginální instituce, občas tajné, ale jejichž status se jeví pozoruhodně pevný a trvalý.“[4]

2.3. Uplatnění fantazie ve Hrách s hraním rolí

Pro hraní Her na hrdiny je fantazie něčím naprosto nezbytným. Většina těchto her nabízí hráčům pobyt ve světě, který je jim jinak nepřístupný.

Podíváme-li se do psychologického slovníku na pojem *fantazie*, dočteme se, že se jedná o vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání, obměňování minulé zkušenosti; hlavním znakem fantazie je *novost kombinací, které subjekt dosud neprožil*, i když jejím

[1] Huizinga 1971, str. 19
[2] Kamberský 1994, str. 18
[3] Caillois 1998, str. 62
[4] tamtéž

zdrojem je dříve vnímaná objektivní realita; (viz obrazotvornost, představivost, denní snění).[1]

Podle Rubinštejna je *představa* „reprodukovaný obraz předmětu, založený na naší minulé zkušenosti… Představy jsou obrazy.“[2] Jedná se o reprodukce v mysli založené na paměti a pojem obrazu má široký význam, neboť se netýká pouze zrakových, ale také sluchových a dalších zkušeností. Stern hovoří o reprezentacích objektů v mysli člověka, vyjadřovaných řadou: vjem – následný obraz – eidetický obraz – představa.[3] Vjemy mají periferní původ (vznikají stimulací receptorů), kdežto představy mají centrální původ (vznikají v mozku). Existuje řada klasifikací představ, z nichž pro nás je užitečná klasifikace podle tematizace, kde se představy dělí na vzpomínky, snění a fantazijní obrazy.

Někteří autoři uvádí Hry s hraním rolí právě do souvislosti s *denním sněním*. Denní snění bývá chápáno jako „plánovací představy“ nebo jako projekce přání a splnění tohoto přání.[4] Obsah snění naplňuje touha a představa toho, čím by chtěl člověk být (v tomto smyslu jde o kompenzaci toho, čím člověk v současnosti je). Empirické studie uvádějí různé obsahy denního snění, kterými bývají často témata poukazující na narcistické sklony: snící vystupuje jako hrdina, zbožňovaný a uctívaný jedinec, muž jako silák a krasavec, obdivovaný a milovaný idol žen, jedinec nevšedních schopností. K nejčastějším podle Singera patří témata sexuální, hrdinská, o agresi, úspěchu, nevině.[1]

Tato tématika nás už sama navádí na pokus o srovnání denního snění s Hrami s hraním rolí, kde hráčské postavy často vystupují coby hrdinové, úspěšné postavy prožívající dobrodružství a mající výjimečné schopnosti. Stejný je také rys, který v souvislosti s denním sněním uvádí Nakonečný: „Modely pro denní snění nabízí také literatura a filmy, umožňující čtenářům a divákům identifikaci s jejich hrdiny a

[1] Hartl 1993
[2] Nakonečný 1997, str.232
[3] tamtéž

[4] „Fantasies are believed to reflect an individual’s motives, needs, wishes, desires or ambitions through their unreality.“ (Fine 1983; in:Hughes 1988 http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html [6.2.2004]

hrdinkami, kteří se stávají snícímu modelem a nezřídka jsou i napodobováni.“[2]

Podoba mezi denním sněním a Hrami na hrdiny tu jistě je. Také Hry s hraním rolí mohou plnit kompenzační funkci vzhledem k tomu, co jedinec v tomto světě nemůže prožít (viz empirická část). Ovšem existuje také druhá stránka snění a tou je skutečnost, že se jedná o ryze soukromou záležitost. Jak uvádí J. Hughes, „většina psychologů pojímá fantazii jako produkt individuální introspekce, s denním sněním jako její stěžejní formou. Hraní role se odehrává v kolektivní oblasti fantazie.“[3] Nezbytné je kooperovat, hráč ve fantazijním světě „si nemůže dělat, co chce“. Pro sdílenou fantazii není charakteristická sebestřednost a zdánlivě nelogické a náhodné rysy, typické pro soukromé představy.

Představy jsou tedy určitou reprodukcí (či rekonstrukcí) vnímaného. Poskytují ale též materiál tvořivosti a mohou být různě kombinovány v nové útvary, které již pak nejsou mentálním obrazem skutečnosti, ale specifickou mentální strukturou – *fantazií*. J. Viewegh vymezuje funkce fantazie tímto způsobem:

1. primární funkcí je odpoutat se od objektivní skutečnosti, dosáhnout odstupu od ní a vytvořit „subjektivně pojatou protiváhu skutečnosti“[4],
2. sekundární funkce, tvořivá, spočívá ve „vytvoření alternativního objektu“, „fantazijního modelu skutečnosti“, a má tak „budovat mosty mezi tím, co je, a tím, co má být, a dokonce i mezi tím, pro co doposud ve světě reality není žádných předpokladů“[1].

Fantazie není kognitivní funkcí, neboť se primárně neprojevuje jako poznání, nýbrž jako prožitek. Principy fantazijní činnosti jsou fantazijní práce s obrazy – imaginace a fantazijní myšlení, jež se

---

[1] Nakonečný 1997, str. 234 - 235
[2] Nakonečný 1997, str. 234
[3] Hughes 1988: http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html [6. 2. 2004] – vl. překl.
[4] Viewegh 1986, in: Nakonečný 1997, str. 237

uplatňuje zejména v tvorbě pohádek a mýtů (označované někdy také jako magické myšlení).[2]

Někteří autoři však používají pojem *imaginace* pro celou oblast fantazie či představivosti, nerozlišují pojmy jako představa, obraz, znak a hovoří o imaginativní schopnosti v souvislosti s tvorbou představ.[3] Pokud neuvedu zvláštní rozdíly, budu dále používat pro jevy týkající se fantazijní oblasti pojem imaginace, představivost popřípadě fantazie.

Tvůrčí fantazie

Obecně se hovoří o dvou základních funkcích fantazie, *tvořivé* a *únikové*. Jak bylo výše řečeno, mít imaginativní schopnost znamená, že je člověku dáno, aby více či méně vědomě viděl obraz něčeho, co už nebo ještě není a co se možná ani nikdy nestane. Nejlépe se představivost vyjadřuje ve výtvarných dílech, v malířství, v literatuře, v hudbě (tvořivá fantazie) a právě tyto výtvory naši představivost zase zpětně podněcují. (Tolkienova fantazie tak dala možnost vzniknout fantastické Středozemi a mnoho hráčů Her na hrdiny se tímto světem inspiruje při tvorbě vlastních herních světů.)

Tvůrčí povaha fantazie vyplývá ze samotné povahy imaginativní schopnosti – „prostor imaginace je prostorem svobody“[4] – zcela přirozeným způsobem v něm překračujeme hranice, relativizujeme čas i prostor a prožíváme možnosti, které již nebo ještě nemáme. Gaston Bachelard imaginaci nahlíží jako „hybnou sílu života, energetický a dynamický základ psychiky“[5] a Borecký ji pokládá za „základní, aktivní a kreativní zdroj kultury“[6].

Stejně tak pojímá Janeček ve své práci Hry s hraním rolí – jako kulturní fenomén, vzniklý na základě tvůrčí a imaginativní aktivity hráčů.[7] Je nesporné, že imaginace se v těchto hrách velmi výrazně

---

[1] tamtéž
[2] Nakonečný 1997, str. 236 - 238
[3] srov. Kastová 1999, str. 13 či Borecký 1998, str. 7
[4] Kastová 1999, str. 11
[5] Holý 2004, str. 17
[6] tamtéž
[7] Janeček 2002, str. 63 - 64

uplatňuje. Umožňuje vykročení z hranic běžného života, dává kouzlo herním světům a na základě těsného propojení mezi fantazií a prožíváním umožňuje hráčům intenzivní prožitky těchto jiných realit. Umožňuje jim účastnit se tvůrčího procesu – procesu tvorby postavy a její minulosti, procesu tvorby světa, jeho vzezření a historie a tvorby příběhů, které se tam odehrávají.

(*„Ke světu, v němž hrajeme, mám přímo otcovský vztah, neboť jsem jej převážnou část stvořil ☺. Mám radost, že se rozvíjí za spolupráce naprosto odlišných lidí, z nichž každý přináší jiný úhel pohledu na jeho fungování a rozvoj. Vydržím se dlouho dívat na jeho mapu a představovat si jednotlivá území…“*; *„Samozřejmě jako nynější správce našeho světa (Arakie) mám ke své zemi vztah, který bych nesměle nazval rodičovský. Baví mě vymýšlet si různá tajemství, dějiny a příběhy naší země. Je to i forma odreagování. Člověk se oprostí vlastního světa a dostane se někam jinam. Tam, kde svět ovlivňuje v daleko větší míře než jako zde na Zemi.“*[1])

Navzdory svému velkému významu pro lidskou kulturu a lidský život obecně se představivost netěší jen dobré pověsti. Slovo „představivost“ totiž také naznačuje, že si něco „jenom“ představujeme. Že to neodpovídá skutečnosti – je tu zřetelný strach, že se člověk může díky imaginaci vytratit ze světa, který my všichni pokládáme za skutečný do „světa neskutečného“. „Výraz ‚představivost’ naznačuje, že máme co dělat se silou – musíme počítat s její dynamikou. Dovede totiž vyvolat změny, a proto je náš strach před ní odůvodněný.“[2] Je tu totiž nebezpečí, že nás tento prostor (prostor fantazie, prostor svobody i strachu) odvede od každodenního světa a odcizí nás skutečnosti.

Avšak na druhou stranu právě o to jde. Svět imaginace je svět jiných možností, které k nám také patří. Vyjadřuje se v něm lidská touha po něčem „úplně jiném“. Ta může být ovšem tak velká, že se „z inspirativního dialogu mezi všedním světem a světem imaginace“[3] vytratí rovnováha. Svět imaginace fascinuje i děsí, může dát každodennímu životu nové rozměry, ale člověk se může v tomto světě také ztratit. V běžné řeči bývá tento stav popisován výrazy „být nerealistický“ nebo „ztratit kontakt s realitou“. Pro jedince je pak velmi obtížné rozhodnout, co je skutečné a co není. Lékař může tyto

[1] Krajhanzl 2001c, str. 14
[2] Kastová 1999, str. 14
[3] tamtéž

nekontrolované prožitky označit jako bludy nebo halucinace, jež ovšem vycházejí z rozbouřené a nekontrolovatelné fantazie jedinců.[1]

I ve Hrách s hraním rolí může dojít k tomu, že hra jejím účastníkům poněkud setře hranici mezi herním světem a realitou, je to totiž aktivita, která pracuje s fantazií. Nejsou to ovšem čistě RPG hry, které působí tyto potíže. Je to nebezpečí rozličných lidských aktivit, založených na propojení s imaginativní schopností. Tento problém se může týkat umění, vědy, náboženství i her (ale také čistě „obyčejného" života). Problémy s rozpoznáváním toho, čemu říkáme realita, se objevují u jedinců již nějak disponovaných. Jejich predispozice se projevuje především zvýšenou citlivostí vůči různým vlivům.[2] Aktivita fantazie pak může s těmito predispozicemi interagovat. Znamená to, že hraní Her na hrdiny by se měli vyvarovat jedinci, jejichž struktura osobnosti upozorňuje na potíže s rozlišováním mezi skutečností a světem fantazie. Nezbývá než souhlasit s V. Kastovou: „Přestože má imaginace hodně společného s naším ‚vnitřním světem', zůstává plodná tam, kde neztrácí kontakt se světem vnějším, kde však v něm nezůstává uvězněna, ale neustále ho přesahuje."[3]

„Únik"?

S oblastí imaginace bývá spojován ještě jeden pojem, a tím je – *únik*. Freud svým výrokem, že „šťastný člověk nikdy nefantazíruje"[4], omezoval funkci fantazie jen na únik ze skutečnosti; podle Freuda „fantazíruje" jen neuspokojený člověk. Empiricky je prokázáno, že fantazii mohou vyvolat frustrace, ale ty vyvolávají i jiné reakce a fantazii mají i lidé se svým životem spokojení. Může samozřejmě dojít k obrannému útěku do oblasti fantazie – ale stejně tak, jako někdy utíkáme k inteligenci, k racionalitě atd. Lidé kvůli imaginaci většinou nepřestávají rozlišovat mezi fantazií a realitou. Bývá pozorován spíše

[1] Jarolímek 1996, str. 8
[2] tamtéž, str. 12
[3] Kastová 1999, str. 11
[4] Nakonečný 1997, str. 237

opak: při soustředění na obrazné aspekty si lidé více uvědomují, kdy své vnímání světa doplňují představami.[1]

Únik při hraní Her na hrdiny je možné charakterizovat spíše tak, že hráči někdy nevěnují dostatečnou pozornost všednímu světu. Kamberský vytvořil model vztahu hráče ke hře: Na prvním místě je to fáze *zvědavosti*, kdy se hráči snaží porozumět tomu, o čem vlastně hraní je, o čem ostatní mluví. Dále je to fáze *nadšení*, kterou je možné popsat jako potěšení či radost ze hry. Třetí fáze je fáze *pohlcení hrou*. Tento model nepředpokládá, že každý hráč musí vstoupit do všech fází a také ne všichni to tak činí. Hráč má v tomto ohledu do jisté míry svobodnou volbu.[2]

Třetí fáze (pohlcení hrou) je pro nás tím stupněm, kdy může nastat komplikace s tím, že se herní svět stává pro jedince důležitější než svět všední, kdy ve virtuálním světě tráví stále více a více času. Existuje několik různých příčin či způsobů, které hrají v těchto ‚únicích' značnou roli. Pokusím se zde nyní některé z těchto tendencí k opouštění obyčejného světa uvést.

Únik před náročností skutečného světa.

„Přes všechny zápletky…je Drd svět mnohem černobílejší než ten ‚náš'. Člověk poměrně lehce rozlišuje co je špatné a co dobré….Člověk má tedy mnohem větší jistotu, kde jsou klaďasové a záporňáci, má v tom větší pořádek."[3]

Aby mohl být člověk v životě spokojený, musí být uspokojeny jeho základní potřeby. Z hlediska společnosti a života v ní se jedná o uspokojení potřeby orientace ve světě, sociální kontroly a socializace a přežití v prostředí.

Světy ve Hrách s hraním rolí (podobně jako světy středověké) se vyznačují určitou jednoznačností. Každá postava má ve světě své místo, své poslání, je poměrně jasné, jakým způsobem tohoto poslání bude dosahovat, má jasno v tom, co je dobro a co je zlo. Není tedy problém se ve světě orientovat, vztah postavy k sobě i ke světu je zřejmý.

[1] Kastová 1999, str. 29 - 30
[2] Kamberský 1994, str. 19 - 20
[3] Krajhanzl 2001c, str. 27

Každý člověk hledá odpovědi na otázky týkající se vztahu k sobě (otázky smyslu života) a ke světu (otázky povahy světa) a tyto odpovědi jsou nutné pro jeho bezpečí (Jan Keller v tomto smyslu uvádí pojem „ontologické bezpečí“[1]). Absence odpovědí na tyto otázky jedince znejišťuje, vyvolává u něho stres, podlamuje jeho sebedůvěru, snižuje ochotu zapojovat se do realizace společných cílů. V naší moderní společnosti je uspokojování těchto potřeb poněkud obtížné. Jsou různé faktory, jež na této obtížnosti mají svůj podíl. Patří k nim problém přelidnění (vyvolávající stranění se druhým a agresi vůči nim), ekologické problémy („je ničeno nejen to, čím jsme obklopeni a v čem žijeme, ale mizí i úcta a respekt člověka vůči kráse a velikosti veškerého stvoření, jež člověka přesahuje“[2]), neustále se urychlující technologický vývoj, potlačování citů, odklon od tradic.

Je tedy zřejmé, že v těchto základních společenských problémech se projevuje radikální odlišnost mezi naší společností a společností, s níž se můžeme setkat ve virtuálních světech Her na hrdiny. V těchto herních světech **postava** mnohem **spíše ví, jak je správné reagovat, za čím v životě jít a kde je její místo. Může tak cítit mnohem větší bezpečí a jistotu.**

Únik před nudou a šedí běžného světa.

„Ani tak nejde o konkrétní svět. Oblíbit bych si mohl i jiný podobný. Spíš jde o to, že se mi prostě líbí víc než tenhle. Tenhle mi připadá nudný…“[3]

„Je to svět hodně atraktivní…To, že v Drd existuje spousta nepoznaného, magie dovolující vytvořit prakticky cokoliv. Člověk si nikdy nemůže být jistý, že už viděl všechno, že už nemá po čem pátrat, že už ho asi nic úplně nepřekvapí. Ta šílená jistota tohohle (=Země) světa, že už není co objevit je ubíjející…Možná pro zachování naděje, že až do smrti to přece nebude furt to samý (rodina, práce, rodina, práce, dovolená v Jugoslávii, rodina, práce ☺), je přece jenom lepší bejt druhej extrém typu Foxe Muldera a za každým rohem vidět vzrušující překvapení…Ale zpátky k Drdu, magie a nevysvětlitelné jevy vůbec dávají Drdímu světu ten správnej šmrnc.“[4]

V čem spočívá to, že lidé prožívají všední svět jako nudný? Herní světy v RPG hrách jsou v něčem podobné světům středověkým,

[1] Keller 1992, str. 28
[2] Lorenz 1990, str. 92

[3] Krajhanzl 2001c, str. 16
[4] tamtéž, str. 27

sociologicky nahlíženo také tzv. tradiční společnosti. Moderní společnost sama sebe chápe v ostrém protikladu ke společnostem tradičním. Moderní doba „odkouzlila“ tradiční svět, zbavila ho jeho čar, tajů, mýtů a buduje svou sociální skutečnost na základě střízlivých, věcných, praktických a vysoce účelných zásad. Ovšem tradiční společnost byla oproti té současné poměrně barvitá a pestrá. Na místo mytických (a později teologických) výkladů světa nastoupila věda, která už nelíčí svět tak malebně, jako to činily mýty.

Pomocí vědy a rozumu se člověk snaží všechno prozkoumat, dobrat se podstaty všech věcí a jevů. Když však něco dlouhodobě studujeme, zbavujeme to zároveň i určitého kouzla. Začneme cítit nudu či zemdlenost. A právě v této chvíli potřebujeme, jak píše Tolkien, *obnovu.* „Měli bychom opět pohlédnout do zelené barvy a nechat se vyburcovat modrou, žlutou a červenou. Měli bychom potkat kentaura i draka a pak možná znenadání, tak jako dávní pastýři, spatřit ovce, psy, koně – a vlky. K této obnově nám pomáhají pohádky.“[1] Eliade by řekl mýty moderní doby. Záliba v pohádkách a příbězích (s jejichž světem se setkáváme ve Hrách s hraním rolí) „nás může přimět k návratu do dětských let – nebo je vůbec neopustit“[2]. Obnova v Tolkienově pojetí představuje kromě znovunabytí zdraví také znovunalezení – znovunalezení jasné představy, to znamená „vidět věci tak, jak jsou“. Vnímat jejich kouzlo, jejich barvu, aby mohly být osvobozeny od jednotvárné otřelosti a všednosti.

Únik ke svobodě.

„Jako PJ, který svět sám vytváří, mám ke svému světu vztah volnosti a všemohoucnosti. Kterékoli místo, kteréhokoli obyvatele mohu sám vymyslet, vytvářet, ovládat a řídit.“[3]

„S nepřáteli je moje postava nekompromisní, skřeta zabije, dobru pomáhá, já bych se asi snažila chápat důvody toho zla, ale to plyne z té hry, ta je o tom, že můžeš být víc rázná, uplatňovat sílu a moc.“

„Můžu si spíš užít to, co tady nemám…I to je obohacující.“

„Skrze ni (postavu – pozn. E. M.) mohu pocítit skutečný dopad výjimečné osobní moci na bezprostřední okolí člověka, moci, kterou v našem světě (zdá se) nikdo mít prostě nemůže.“

[1] Tolkien 1997, str. 131
[2] tamtéž
[3] Krajhanzl 2001c, str. 15

„…můžu dělat věci který v normálním životě nejdou.“[1]

Hry s hraním rolí přináší jejich aktérům **svobodu**. Mohou okusit to, co jim obyčejný život neumožňuje. Jejich postava má většinou větší moc než oni tady. „Nejde ani tak třeba o kouzla, ale o to, že (jedinec) většinou hraje za dospělou postavu. Moc dohlížitelů je náhle zlomena a často lze na začínajících hráčích pozorovat toto opojení mocí – jsou svobodní, v roli přinejmenším rovnoprávných aktérů.“[2] Jak dále Kamberský uvádí, hráči takto unikají nejen do svého imaginárního světa, ale také mimo dosah ostatních (rodičů, učitelů, nadřízených i přátel). Do světa, kam za nimi rodičovská autorita nemůže, kde „platí jejich vlastní pravidla a normy.“[3]

Reakce okolí na hraní Her na hrdiny také nebývají vždy tolerantní (*„Tolerují ho /hraní/, ale myslí si /většinou/, že jsem cvok.“; „…že jsem cvok…minimálně zdvihají obočí…“; „Rodina – že jsem magor.“; „Že jsem padlý na hlavu, že s tím blbnu i v tolika letech.“*[4]). Hráči pak mají na podobné postoje okolí jednoznačné reakce – dochází u nich k silné identifikaci se vším, co se hrou souvisí. „Vzniká další z paralelních struktur, další mikrokosmos, se svým specifickým jazykem, rituály, vzorci chování, hodnotami a normami.“[5]

[1] citace z dotazníků/rozhovorů s hráči RPG her, viz Příloha č. II
[2] Kamberský 1994, str. 20
[3] tamtéž, str. 21
[4] Krajhanzl 2001c, str. 17 - 18
[5] Kamberský 1994, str. 21

To je také další důvod unikání – <u>únik ke sdílení.</u>

„Vždycky, když se dovim, že bratr bude hrát, těšim se, až mi bude vyprávět svůj příběh. A pak sedíme někde a všichni sou mimo, jenom my a hrstka zasvěcených víme, o co jde.“[1]

Hraní Her na hrdiny vytváří zvláštní svět, dělá z hráčů zasvěcence, kteří jsou něčím výjimeční, cosi je odděluje od ostatních, kteří nikdy nehráli. I když se sejdou lidé, kteří nikdy nehráli spolu, ale tuto zkušenost mají, dokáží si navzájem dlouze vyprávět vlastní zážitky a zkušenosti. (Podrobněji viz kapitola 2.2.)

Jak jsme právě nastínili, Hry s hraním rolí rozhodně mohou být formou úniku. Může jít o únik před nedokonalostí k ideálnějším podobám světa, ale také o únik k možnostem, které tento svět neposkytuje. Dále o únik ke skutečnostem, které s hraním souvisejí, ale v tomto případě nemusí jít pouze o hraní Her na hrdiny (stejná komunita obestřená tajemstvím se může vytvořit např. kolem pěstitelů růží). Hry s hraním rolí nejsou jediným prostředkem úniku.

Na základě odpovědí hráčů zaznamenaných v rámci výzkumného projektu (viz empirická část), bych si také dovolila tvrdit, že únik týkající se hraní Her na hrdiny se z větší části týká spíše mladších hráčů *(„Někdy bych žil raději v Beleriandu než tu, ale už jen někdy…“)*. Tedy lidí, kteří se teprve ve světě orientují, hledají v něm své místo a smysl. Hledají sami sebe, formují své sebepojetí. V hracím světě potom nacházejí to, co „ve světě školní reality nemají a co je láká“[2]. Přesněji řečeno jde tedy vlastně o hledání alternativy.

„Únik coby pravidlo (je) zřetelně praktický a možná i hrdinský. Ve skutečném životě je obtížné Únik hanět, leda by selhal…Dozajista tu máme co činit se špatným používáním slov a také se zmatením myšlenek. Vždyť proč bychom se měli posmívat člověku, který se poté, co se ocitl ve vězení, pokouší dostat odtamtud pryč a jít domů? A nedaří-li se mu to, proč bychom se měli smát, jestliže přemýšlí a mluví o jiných věcech, než jsou dozorci a vězeňské zdi? Svět tam venku není o nic méně skutečný jen proto, že jej vězeň nevidí. Pokud kritici používají slovo Únik v tomto smyslu, zvolili slovo špatné a navíc matou, a to ne vždy v dobré víře, Únik vězně s Útěkem zběha…Stejně tak tito kritici – aby přivodili ještě větší zmatek a uvrhli tím své odpůrce v opovržení – dávají nálepku svého pohrdání nejen Útěku, ale i skutečnému Úniku a tomu, co jej často doprovází: Rozhořčení, Hněvu, Zavržení a Vzpouře. Nejen že

[1] Kamberský 1994, str. 21
[2] tamtéž

zaměňují únik vězně za útěk zběha, ale zdá se, že dávají přednost povolnosti kolaboranta před odporem vlastence.“[1]

Vytváření únikového světa v rámci Her s hraním rolí má ještě jednu stranu. Za prvé se při hraní uplatňuje *kreativita* (Kamberský srovnává hraní Her na hrdiny s užíváním drog a používá v tomto smyslu pojem „kreativní abuse“[2]). Hraní RPG her je neustále spojeno s aktivitou a tvorbou.

Za druhé hra nenabízí pouze vlastní svět a s ním spojené společenství, nabízí také možnost „vystoupit“, kterou Neubauer interpretuje slovy vracet se – a *vracet se proměněn.*[3] Jedná se tu nejen o projekci osobních témat do herního světa, ale také o přenášení zkušeností do světa sem. **Hráč vstupuje do herní skutečnosti, realizuje se v ní a díky zkušenostem, jež tam získá, má potom možnost vidět tento svět skrze tuto praxi.** „Hráči si tedy přenášejí svou zkušenost, vzorce chování, hodnoty, návyky a normy z ‚reálného života‘ do světa hry, a zde pak nacházejí nová pravidla, nové hodnoty, nové významy.“[4] **Na základě těchto zkušeností si pak vytvářejí nové sebepojetí a nový pohled na svět, který nalézají a sdílejí se svými přáteli.**

Unikání z reality, jímž se Hry s hraním rolí také vyznačují, je především záležitostí dospívajících jedinců. K tomuto období úniky patří. Plní různé funkce a jsou v prvé řadě vyjádřením touhy po lepším (uspokojivějším) způsobu existence. Mohou však být také únikem před sebou samým, před těžkostmi tohoto světa. Pro hráče může být jednodušší pohybovat se fantastickými světy, kde vystupují za postavu, jež má mnohem větší moc, kde se mohou plnit jejich přání a kde lze nakonec tvrdit, na rozdíl od skutečného světa, že je to vše „jenom jako“. Výraznou vlastností fantazijní reality totiž je, že může hráče nadchnout do té míry, že je zcela uchvátí. Pro hráče se virtuální realita může stát

[1] Tolkien 1992, str. 167
[2] Kamberský 1994, str. 19
[3] Neubauer 1990, in: Kamberský 1994, str. 20
[4] Kamberský 1994, str. 21

důležitější než obyčejný svět, v němž se mohou postupně přestat zcela angažovat.

Přes tuto skutečnost mohou být RPG hry činností, jež jedince přetváří a obohacuje o nové zkušenosti, které lze zpětně využít i v běžném životě. Jedná se o imaginativní a tvůrčí činnost, jejíž kvalitou je umožňování poetičtějšího, barevnějšího, a také smysluplnějšího nahlížení reality.

2.4. Hraní role, osobnost a volba postavy v rámci Her na hrdiny

Z předcházejícího textu je zřejmé, že Role-Playing games jsou typem her, jež jsou svým charakterem nejblíže dětským hrám „na něco". Základním mechanismem těchto her je *hraní rolí*. Pokusím se zde nyní popsat podstatu hraní rolí a jeho užití v psychologické praxi. Nastíněna bude také problematika vztahu role – osobnost a spojitosti mezi osobností a volbou role (postavy) v RPG hrách, které bude dále věnována empirická část této práce.

Role

Divadelní slovník uvádí, že *role* metaforicky označuje souhrn textu a hry jednoho herce. Na základě „obsazení" hercem se pak stává role jednající postavou, kterou herec vytváří.[1] Podle psychologického slovníku je role předpokládaný způsob chování jedince v určité sociální situaci, pro kterou je dána konkrétní společenská norma.[2] Kulturní antropologie a sociální psychologie používají pojem role k označení chování, které je očekáváno od držitele konkrétního společenského statusu.[3]

[1] Pavis 2003, str. 354 - 355
[2] Hartl 1993
[3] srov. Geist 1992, str. 348

U Goffmana se můžeme setkat s pokusem o spojení těchto definic. Goffman přirovnává lidské jednání a chování k divadelní inscenaci. Společenský text je určen mezilidskými vztahy, režiséra představuje rodičovská či společenská autorita. Obecenstvem, jež pozoruje hráčovo jednání, jsou ostatní i jedinec sám.[1] Jde vlastně o to, že ve svém společenském životě na sebe bereme „úlohy“, které nám předepisují, jak se máme chovat k druhým lidem. Ještě přesněji řečeno je role „**schéma potřeb a cílů, názorů, citů, postojů, hodnot a činností**, které by měly podle očekávání příslušníků společnosti charakterizovat typického představitele určité pozice. Role předepisují chování, které se od lidí očekává ve standardních situacích“[2]. Role (jako očekávané a přiměřené chování související s hodnotovým systémem příslušného sociálního celku) je předepsána sociálně, jak však bude její podoba (aktuální výkon role) ve skutečnosti vypadat, záleží na nositeli sociální pozice, jímž je utvářena.

Dochází zde ke zpětnému působení mezi jedincem a společenskými představami o očekávaném chování, neboť rolí je jedinec přizpůsobován těmto představám o chování v příslušné sociální pozici, zároveň si však sociální normy (tzv. ideální role) přizpůsobuje své osobnosti, která tak navíc zpětně působí na konsensus představ o sociálním chování.[3] Každá role se vztahuje k příslušnému referenčnímu systému, a to i hodnotovému (role matky, učitele, partnera).

Ve svém životě tedy hrajeme svoje role a druzí hrají zase své. Za jediný den člověk sehraje řadu různých rolí (dlouhodobých či krátkodobých), podle toho v jaké sociální situaci se právě nachází.

V Hrách na hrdiny jedinec také hraje určitou roli – postavu. Volba této postavy je dána, jak bylo v první kapitole řečeno, do jisté míry pravidly hry. To odpovídá spíše divadelní koncepci role – hráč má předem dané charakteristiky postavy a jako herec hraje její roli. Jeho provedení vychází z vlastností a schopností postavy, její povaha určuje

[1] Goffman 1999

[2] Krech, Crutchfield, Ballachey 1962, in: Geist 1992, str. 348
[3] Geist 1992, str. 349

způsob jeho chování a prožívání v rámci hry, způsob jak se bude hráč stavět k různým situacím, jak je bude řešit. Přesto se také uplatňuje vliv osobnosti hráče, o němž bude pojednáno v dalších kapitolách. Herní postava – role – není v RPG hrách nikdy předem zcela definována, tak jako je tomu v divadle. Záleží na vývoji příběhu a na zkušenostech, které hráč ve svém skutečném životě nasbíral. Spojují se nám tu tedy nakonec jak pojetí role herecké, tak i pojetí psychologické.

Osobnost a role

V psychologii se někdy rozlišují pojmy *osobnost* a *osoba*. První (personalitas – latinsky osobnost) vyjadřuje podstatu psychologické organizace lidského duševního života, jeho autenticitu. Druhý, označovaný jako *persona* (např. Jungem), představuje vnější – často „neautentické" – projevy. Latinské slovo persona (osoba) znamenalo původně hereckou masku. Podle tohoto pojetí jsou role pokládány za pouhé fasády osobnosti, v nichž se realizuje „nepravé lidské bytí", nutnost přizpůsobit se vnějším tlakům.[1]

Tento dichotomický model osobnosti propracoval nejvýrazněji **Freud**. Člověk se podle něho neustále nachází v situaci vnitřního boje, boje mezi pudy, hedonistickými motivy a barbarskými impulsy (Id) na jedné straně a mezi civilizovaným chováním a způsoby a kulturními aspiracemi na straně druhé. Jedinec (Ego) s pomocí zvnitřněných mravních hodnot a sebekritických postojů (Superego) pak vytěsňuje a usměrňuje pudové impulsy, aby si zachoval bezpečí ve světě druhých. Výsledkem je mysl do značné míry sama sobě neznámá, plná tajemství a odmítnutých impulsů sexuální a agresivní povahy.[2] V tomto smyslu vystupuje otázka vztahu osobnosti a role jako **problém identifikace jedince s danou rolí**, tzn. že existují role, které v menší či větší míře odporují přirozenosti jedince.[3]

[1] srov. Nakonečný 1997, str. 155
[2] Mitchell, Blacková 1999, str. 26 - 42
[3] srov. Nakonečný 1997, str. 281 – 282; Holý 2004, str. 13

Tento *vztah osobnosti a role* (podstaty a jejích projevů), rozpracoval dále **Jung**. Pro tu část osobnosti, která se užívá a vyvíjí v interakcích, používá pojmu persona, jež je aspektem osobní i kolektivní psychiky. Podle Junga může být naše persona dobře vyvinutá, projevující se v uspokojivé sociální adaptaci (oddaná matka, úspěšná kariéra) nebo sociální adaptací neuspokojivou (lakotný šéf, manžel pedant, nerudný úředník).

Z Jungových textů je zřejmé, že se ve své praxi setkal s mnoha lidmi, kteří se příliš identifikovali se svými personami a zanedbali své vnitřní životy. Tato *identifikace s personou* (jak to Jung nazývá), je potom příčinou opravdových psychologických obtíží (podle Junga totiž jde v životě člověka o to „stát se vlastním bytostným Já“ /tj. cesta individuace/, uskutečnit své individuální psychologické možnosti, což je během vývoje komplikováno řadou skutečností, jež Jung nazývá „újmy na vlastním bytostném Já“). Jednou z těchto překážek na cestě individuace je **vzdání se bytostného Já ve prospěch vnější role nebo** ve prospěch nějakého **domnělého významu**.[1]

Podle těchto autorů i autorů dalších, kteří danou problematiku dále zkoumali, je pro jedince důležité v první řadě uvědomění si těchto skutečností. Neboť právě ztotožnění se s personou, vzdání se bytostného Já ve prospěch všeho kolektivního a potlačování tlaků a impulsů Id bývá velmi často neuvědomované. Za maskou vzniká to, čemu se říká „soukromý život“. A toto rozdělení vědomí do dvou často odlišných postav se nemůže obejít bez následků pro psychiku člověka.

Podle Širokého je osobnost „spíše prostorem boje o jednotu, než jednotou samou a každá nová role přináší nejen možnost ucelení a nové orientace osobnosti, ale rovněž nebezpečí její desintegrace, ztráty stabilního jádra a rozštěpení osobnosti, otvírá-li prostor aktivitě, která je bez souladu s celkem“[2].

---

[1] viz. Jung 1998, str. 69 – 71; Hopcke 1993, str. 80 – 82
[2] podle: Holý 2004, str. 12

Konstrukce kolektivně vhodné persony je ústupkem vnějšímu světu, které nutí Já, aby se identifikovalo s personou, takže člověk opravdu věří, že je tím, co představuje. K tomu, aby tento konflikt nevedl k opravdovému zhroucení psychického systému jedince, používá psychika obrany, jež nejsou vědomé či vědomí přístupné. Člověk si pak musí tyto obrany uvědomit a také poznat, čemu se brání. Musí najít ztracenou rovnováhu.

Hraní rolí

V této kapitole bude pojednáno o využití hraní rolí především v psychologii a o podobě těchto aktivit s hraním rolí v rámci RPG her s využitím předchozích teoretických poznatků o osobnosti a roli. Holý[1] ve své práci uvádí klasifikaci využití rolových her následovně:

- Hraní rolí jako psychologické aktivity užívané k léčbě v rámci psychoterapie (psychodrama či dramaterapie);
- Výběrové a rozvojové hry používané při přípravě na budoucí povolání a roli v zaměstnání;
- Hraní rolí v rámci vzdělávacího procesu (např. při výuce cizích jazyků nebo jako zvláštní metoda výuky na základních či středních školách).

<u>Hraní rolí v rámci vzdělávání</u>.

Využívání hraní rolí při výuce cizích jazyků není nic nového. Žáci nebo studenti mohou rolových her využít pro nácvik mluvené řeči a rozšiřování slovní zásoby.[2]

V současnosti se také těchto her (a to přímo Her s hraním rolí) začíná užívat v zahraničí např. pro práci s dětským kolektivem v zájmových kroužcích a v poslední době také při vyučování. Žáci se tak mohou díky těmto hrám přenést do jakéhokoli prostředí či období, a tak se zábavnou formou seznámit s probíranou látkou.[3] Obzvláště výhodné

[1] Holý 2004, str. 14
[2] srov. Ladousse 1989
[3] Krajhanzl 2003, str. 19

je použití těchto her např. při výuce dějepisu či zeměpisu, kdy se mohou studenti přenést do určitého historického období či země a „zažít“ tak přímo různé např. historické události na „vlastní kůži“. Hraní v rozličných prostředích tak povzbuzuje vlastní zvídavost i zájem hráčů a zvyšuje tak jejich znalosti.[1]

Hraní rolí terapeutické povahy.

Využití dramatu v terapii se objevuje ve většině dějově orientovaných přístupů (Gestalt terapie, kognitivně-behaviorální terapie[2], analytická terapie…). Terapeutického potenciálu her využívá tzv. *terapie hrou* v individuální práci s dětmi popř. jejich rodinami. Mnohé „velké“ psychoterapeutické přístupy pak využívají přímo či zprostředkovaně dramatických postupů v terapii svých klientů. Patří k nim *psychodrama*, *sociodrama*, *psychogymnastika*, *teatroterapie* a *dramaterapie*.

Psychodrama využívá dramatické improvizace zaměřené k terapeutickým účelům, kdy klient dramatizuje své zážitky, přání, postoje a fantazie a jeho hlavními postupy jsou: hraní vlastní role, monolog, alter ego, výměna rolí za účelem vžití se do myšlení toho druhého a zrcadlo, při němž pomocní herci portrétují protagonistu v jeho přítomnosti. Psychodrama směřuje k vytvoření modelu skutečnosti z využitím abreakce, pomáhá pochopit vlastní reakce a umožňuje tak korigovat emoce. Na rozdíl od psychodramatu, jež je zaměřeno převážně na osobní problémy klienta, **sociodrama** se soustředí na hraní rolí v situacích obsahujících odlišné normy a hodnoty. **Psychogymnastika** využívá nonverbálního vyjadřování situací a vztahů především prostřednictvím pantomimy. Poměrně novým

[1] srov. Hughes 1988

[2] V rámci KBT se hraní rolí využívá v rámci programů nácviku sociálních dovedností: „Jedná se o opakované provádění situací v rámci připraveného programu, zaměřených na určité sociální chování nebo schopnosti. Tj. nácvik chování před jeho použitím v sociálních situacích. Ten může být **doplněn imaginárním nácvikem**, což je obdobná procedura zahrnující kognitivní cvičení.“ (McGuire 2000, str. 58 – 59, vl. překlad)

fenoménem je divadlo hrané téměř výlučně postiženými herci – **teatroterapie**.[1]

Shrnujícím konceptem výše zmíněných přístupů je **dramaterapie**. Bývá definována takto: „(Dramaterapie) pomáhá uchopit a zmírnit sociální a psychologické problémy, mentální onemocnění i postižení a je nástrojem zjednodušeného symbolického vyjadřování, díky němuž jedinec poznává sám sebe, a to prostřednictvím tvořivosti zahrnující verbální i neverbální složku komunikace.“[2]

Dramaterapie se realizuje prostřednictvím *role*. Tzn., že klient i terapeut přijímají a hrají určité role, což slouží k tomu, aby měl klient možnost objevit nebo znovu zvnitřnit široce funkční **repertoár rolí**. Mnoho autorů se vyjadřuje ke skutečnosti, že osobnost člověka lze nahlížet jako soubor rolí. Široký uvádí, že každý člověk „představuje mnohem víc možností duševního života, než kolik jich stačí naplnit“[3]. Znamená to, že osobnost každého jedince je tvořena množstvím rolí a malou část z nich stačíme realizovat. Některé jsou ale zasuty v hlubinách nevědomí, kde jsou přítomny jako nerozvinuté formy, jiné jsou potlačeny a s jejich projevy se můžeme setkat pouze ve snech, v denním snění nebo ve fantaziích.

Také Mucchielli, když se zabývá motivy lidského chování, píše, že „některé, potenciálně lepší způsoby jednání mohou jedinci zůstat neznámé“[4] (nepřišel na ně, neměl se je od koho naučit). Podle Goffmana je „já“ sérií rolí, které se rozšiřují v průběhu socializace a různé aspekty jedincova „já“, které uplatňuje v každodenním životě, se rozvíjejí a kultivují.[1]

Z uvedeného vyplývá, že jedinec sám před sebou i v interakci s ostatními projevuje různé části sebe, ale jiné části jeho osobnosti zůstávají v oblasti nevědomí. Hraní rolí potom může být dobrým prostředkem k tomu, jak tyto části objevit, poznat a integrovat, aby se člověk (jak by řekl Jung) přiblížil svému bytostnému Já.

---

[1] srov. Kratochvíl 2001; Prochaska, Norcross 1999
[2] Valenta 2001, str. 15
[3] Široký 1968, str. 16; in: Holý 2004, str. 16
[4] Holý 2004, str. 11

Hraní rolí a Hry na hrdiny.

Hry s hraním rolí se samozřejmě od terapeutických aktivit liší. Jejich cílem není řešení osobních problémů jedince, Hry s hraním rolí jsou zábava. Rozdíly jsou také v obsahu: terapeutické postupy se tématicky drží klientovy problematiky (buď přímo jeho specifických osobních zkušeností – psychodrama, nebo témat, jež se objeví spontánně v procesu volné asociace během improvizací – dramaterapie). Hry s hraním rolí se týkají konkrétního světa v té které hře a herní role je svázaná s tímto světem, pravidly a je neměnná v průběhu jednotlivých her (i když je pravda, že někteří hráči mají více postav v různých hrách).

Přesto je psychologický (a dokonce i terapeutický) potenciál Her s hraním rolí nepopiratelný. John Hughes ve své práci uvádí, že hraní rolí v rámci Her na hrdiny „může pomáhat při **zvyšování pocitu osobní kontroly a moci**“[2]. Jak z jeho šetření vyplývá, skutečnost, že postavy jsou často mnohem obratnější nebo silnější (mocnější) než hráči, kteří je tvoří, jim umožňuje získat výrazný vnitřní smysl pro vlastní osobní kompetence a výkon skrze identifikaci s jejich činy.

V hraní Her na hrdiny působí také „velmi silný prvek uvolnění pomocí **katarze**“[3]. Jedná se o uvolnění vnitřního napětí, stresových stavů napětí spolu s nahromaděnou agresí, jež může být uvolněna přímým vyjádřením agrese (což je možné právě v dramaterapii i v RPG hrách v rámci hraní – totiž v „chráněném“ prostředí).

Podle Jenningsové patří k pozitivním aspektům hraní rolí také **získávání zkušeností z řešení neobvyklých a nepředvídatelných situací**.[4] Hughes v této souvislosti upozorňuje, že hraní rolí může také pomáhat při **zvyšování sociálních schopností** hráčů. „Většina dotazovaných uvádí, že hraní zvýšilo jejich empatii k druhým lidem – velkou měrou skrze pokusy porozumět postavám, které hrál někdo jiný,

---

[1] Goffman 1999
[2] Hughes 1988, str. 7 - 8
[3] Hughes 1988, str. 7 - 8
[4] Valenta 2001, str. 56

a jejichž osobnost se lišila od té jejich."[1] Několik hráčů také zmiňovalo podpůrný vliv hraní, jež jim umožňuje vyzkoušet nové sociální strategie a uvolňující vliv, díky němuž se mohli zotavit z chybných kroků.

Na základě Freudovy teorie je nutné zmínit úlohu hraní rolí jako neuvědomované **přenášení vlastních přání, motivů a pocitů, potlačených či nevědomých obsahů** v našem případě **na herní postavu**. V této aplikaci může projekce sehrát kladnou úlohu v případě experimentování s rolí a situací při zachování jistého odstupu. (*„Jistě – být ideálním mužem, milovaným spoustou žen? Který muž by nechtěl…"* – viz odpovědi hráčů ve II. části.)

Z hlediska Jungova přístupu souvisí hraní rolí s **uskutečňováním nevědomých součástí psychiky**. Smyslem, který se uplatňuje v dramaterapii (a předpokládám že i v hraní RPG her), je podřídit se roli a upevnit i rozšířit repertoár chování v této roli. (V dramaterapii je práce přínosná tehdy, když je jedinec „schopen plně akceptovat fixní realitu dramatu".[2] Tzn. jestliže je v této etapě klientovi cokoli vnucováno, nebo dokonce nařizováno, může se dostat do charakterové opozice ve vztahu ke své osobě /kognitivní disonance/. Tento problém, myslím, ve Hrách na hrdiny nehrozí, neboť hráč si volí svou postavu podle sebe a pokud zjistí, že mu nevyhovuje, může ji změnit.)

Jung během své praxe zjistil, že pokud jeho klienti dostali možnost vyjádřit své fantazijní aktivity (kresbou, verbálně, dramaticky apod.), zmenšoval se u nich tlak nevědomí a zvyšoval se účinek terapie. Významným aspektem terapie ve vztahu k nevědomí a jeho archetypům je ovšem projekce a její interpretace (pomocí osoby terapeuta), což není prvkem vyskytujícím se ve Hrách s hraním rolí.

Jejich terapeutické možnosti tu ale jsou a práce s nimi v rámci terapie již začíná být předmětem zájmu odborníků. John Hughes léčil

[1] Hughes 1988, str. 8
[2] Valenta 2001, str. 71

pomocí RPG pacientku s endogenní depresí, která si během léčby vytvořila mýtickou postavu představující její protiklad.[1]

Právě hraní role, kterou si člověk sám stvořil, umožňuje zřejmě zvýraznění některých stránek jeho osobnosti, a tím přiblížení se k celistvosti vlastní osobnosti.

Volba postavy ve Hrách s hraním rolí

Aby bylo možné odhalit některé možné souvislosti mezi osobností hráče a volbou jeho postavy ve Hrách s hraním rolí, budu se muset v této kapitole poněkud zevrubněji věnovat popisu procesu tvorby postav. (Jelikož není v možnostech této práce zahrnout do tohoto výkladu všechny Hry na hrdiny, byť by se jednalo pouze o fantasy hry, budou další řádky vycházet z pravidel hry Dungeons&Dragons.)

Volba postavy probíhá do jisté míry v rámci herních pravidel, ovšem tato pravidla nejsou natolik podrobná, aby nezbýval ještě prostor pro vlastní aktivitu hráče. V tomto prostoru se potom může volně projevit jeho osobnost.

Na úplném počátku si hráč volí, jaké bude jeho postava **rasy**. Existuje několik různých ras, jež jsou v příručce stručně charakterizovány a jejichž povahu zná většina hráčů také z fantasy literatury. Může se tak rozhodnout, zda bude elfem, trpaslíkem, člověkem, gnómem apod.

Aby bylo jasné, jaké možnosti hráči mají, považuji za nutné uvést zde alespoň stručnou typologii ras. (Podrobnější popis je uveden v Příručce hráče, jejíž překlad se nachází na přiložené disketě.)

- **Elfové** jsou proslulí poezií, tancem, písněmi, moudrostí a magickými schopnostmi. Milují přirozenou a jednoduchou krásu. Prokazují zručnost v zacházení s mečem i lukem a výbornou znalost bojové strategie. Bývají častěji pobaveni než vzrušeni, spíše zvědaví než toužící. Jejich dlouhý život jim umožňuje jistý nadhled a odstup. Přátelství navazují pomalu, ale natrvalo.
- **Gnómové** jsou technici, alchymisté a vynálezci, zbožňují zvěř, drahokamy a humor. Jsou velmi zvídaví a zdržují se nejraději mezi svými známými.
- **Trpaslíci** jsou odolní vůči fyzické námaze a magii, mají vynikající dovednosti v boji a rozsáhlé znalosti o hlubinách země. Jsou pracovití, vážní, nedůvěřiví vůči cizincům, odvážní, houževnatí, se silným smyslem pro spravedlnost.

[1] Hughes 1988

- **Lidé** jsou ze všech ras nejpřizpůsobivější, ale také nejrozmanitější (požitkáři i asketové, primitivové i civilizovaní, zbožní, hříšní, pracovití i líní). Oproti ostatním rasám mají poněkud kratší délku života.
- **Půlelfové** jsou potomci elfů a lidí. Mají lidskou vitalitu a elfí půvab. Těžko se jim žije jak mezi elfy, tak mezi lidmi, většinou je celý život pronásleduje pocit odcizení. Jsou zvídaví, vynalézaví a ctižádostiví po lidech a mají vytříbené smysly, lásku k přírodě a umělecký vkus po elfech.
- **Půlorkové** jsou potomky lidí a orků. Jsou popudliví a nevrlí, dřív jednají než rozvažují, raději bojují než se dohadují. Rádi hodují, pijí, zpívají, bubnují, milují divoký tanec, vychloubání a zápolení.
- **Půlčíci** jsou chytří, mohou být spolehlivými těžce pracujícími rolníky i zloději. Jsou zvědaví, neposední, smělí se značnou schopností přežít nebo se vyhnout nebezpečí. Holdují jídlu a ostatním potěšením a jsou to nejslavnější sběratelé.

S volbou rasy úzce souvisí volba **povolání**, které je s rasou těsně spojeno (určitá povolání bývají pro některé rasy typické). Povolání jsou následující:

- **Barbar:** Strašlivý válečník, který v boji využívá svou zuřivost a základní instinkty.
- **Bard:** Minstrel, jehož písně a hudba produkuje magii - poutník, vypravěč a všeuměl.
- **Bojovník:** Velmi schopný válečník s nepřekonatelnou znalostí taktiky a stylů boje.
- **Čaroděj:** Magii ovládá už od narození, přirozeně a bez učení.
- **Druid:** Ten, kdo si bere sílu z čisté přírody, aby dokázal sesílat duchovní kouzla a používat podivuhodné schopnosti.
- **Hraničář:** Lstivý a dovedný válečník, znalec divočiny.
- **Kněz:** Mistr duchovní magie a zároveň schopný válečník.
- **Kouzelník:** Učený znalec magie a kouzel.
- **Mnich:** Znalec exotických bojových umění, jehož pěst je rychlá a tvrdší než kámen.
- **Paladin:** Zastánce dobra a spravedlnosti, ničitel zla, ochraňovaný a posilovaný mnoha božskými schopnostmi.
- **Tulák:** Dovedný špeh a zvěd, který boje vyhrává spíše chytrostí a přesnými údery nežli brutální silou.

Na základě takto zvolených charakteristik si potom hráč určuje **vlastnosti** postavy. Patří k nim *síla, obratnost, inteligence, moudrost, odolnost* a *charisma*. Nejprve si nahází kostkou šest hodnot a ty potom přiřazuje k výše zmíněným vlastnostem (částečně na základě zvolené rasy a povolání – pro bojovníka je dobré být silný, částečně podle vlastního uvážení). Poté ještě volí **dovednosti** a **odbornosti** (většinou také nějak souvisejí s povoláním postavy, můžou ale být také charakteristikou, jíž se bude daná postava vyjímat – např. *naslouchání, léčení, zvýšené magické schopnosti, výhody v boji, akrobacie, výroba různých předmětů praktických či magických, jízda na rozličných zvířatech, zlepšená koncentrace*, apod.).

U takovéto postavy pak hráč volí ještě její **jméno, původ, minulost**, další vlastnosti, které pro ni budou typické a **příběh**, jež se s jeho postavou pojí (poslání, zvláštní úděl aj.).

Z nastíněného procesu je patrné, že volba postavy představuje poměrně rozsáhlý prostor pro uplatnění hráčovy osobnosti. V této souvislosti je třeba zabývat se otázkou, na základě čeho dochází k formování hráčovy postavy, jaké mechanismy se mohou při této tvorbě uplatňovat. Výše byla zmíněna tvořivost a imaginativní schopnost jako velmi podstatné komponenty Her s hraním rolí, dále bylo pojednáno o hraní role ve vztahu k osobnosti hráče a nyní v souvislosti s tvorbou role je nutné pojednat ještě o jednom mechanismu, jímž je *projekce*.

Projekce

Původní Freudovo pojetí projekce jako psychického obraného mechanismu (sloužícího jako obrana proti vnitřně nepřijatelným představám) bylo postupem času poněkud rozšířeno. Nakonečný uvádí, že projekce je „promítání psychických obsahů, např. úmyslů, pocitů atd. do jiných osob či sociálních dějů, uvolňované tzv. málo strukturovanými situacemi, tj. situacemi bez určitějšího jednoznačného významu“[1]. Někteří autoři (např. Rapaport) došli až k pojetí, že „projekce se uplatňuje v chování člověka vůbec“[2], tzn. že každé lidské chování je ovlivněno projekcí psychických obsahů.

Problematikou projekce se výrazně zabýval také Jung. Píše: „*všechno nevědomé je projikováno*“[3]. Obsahy nevědomí jsou podle něho projikované na osoby a vztahy, přičemž jsou-li rozpoznány (často pomocí analýzy), dochází k jejich integraci v rámci jedincovy osobnosti. Podle Junga se ale projekce neváží pouze na skutečné osoby a vztahy, mohou se také projevovat pomocí fantazie. Obsahy těchto projekcí se

[1] Nakonečný 1997, str. 229
[2] Nakonečný 1997, str. 230
[3] Jung 1999, str. 100

nemusí týkat vždy pouze osobního nevědomí, nýbrž mohou obsahovat i produkce *kolektivního nevědomí*.

Na rozdíl od projekcí obsahů sféry osobního nevědomí, jež mohou být přímo zvědoměny, obsahy nejhlubší sféry psychiky (kolektivního nevědomí) je možné si uvědomit jen nepřímo a zprostředkovaně. Kolektivní nevědomí je složeno z velkého množství preexistujících forem – archetypů.[1] Po letech studia a shromažďování materiálů Jung zjistil, že tyto obrazy mají cosi společného – opakují se v nich jisté mytologické prvky (archetyp starce, hrdiny, božstva, draka, hada, čaroděje, jeskyně, aj.). K tomu dodává: „Není novým objevem, že archetypické obrazy jsou projikovány. Skutečně musí být projikovány, jinak by zaplavily nevědomí.“[2]

Na základě analýzy mýtů, symboliky a kolektivního nevědomí lidské osobnosti Jung demonstroval tendence jedince brát na sebe a v každodenním životě hrát archetypové role vyskytující se v historii, literatuře (především v pohádkách), umění, náboženství a v mytologii. Tyto „dramatické“ tendence se ukázaly (fylogeneticky) dědičnými a uloženými v kolektivním nevědomí každého člověka. „Osobní projekce, jak jsme viděli,“ píše Jung, „musí být rozpuštěny; a mohou být rozpuštěny pomocí vědomého rozpoznání, uvědomění. Ale neosobní projekce nemohou být zničeny, poněvadž patří ke strukturálním prvkům psýché… Jsou to účelné a kompenzatorní, vyrovnávací funkce.“[3] Jung zdůrazňuje důležitost **kompenzace**, jež je podle něho klíčem k jedincově úplnosti a celosti.[4]

Podíváme-li se z hlediska teorie projekce na Hry s hraním rolí, je potom možné chápat jejich fantazijní světy a postavy v nich se pohybující do jisté míry také jako produkt lidského nevědomí. Nejen že do těchto postav mohou být projikována přání a touhy hráčů, kteří tak

[1] viz. Jung 1993, str. 146 - 174
[2] Jung 1993, str. 165
[3] Jung 1993, str. 169
[4] „Civilizovaný člověk získal diferencované vědomí jako výkonný nástroj k praktické realizaci jeho obsahů skrze dynamiku vůle. Čím více svou vůli trénuje, tím větší je nebezpečí, že se v této jednostrannosti ztratí a že se uchýlí od zákonů a kořenů svého bytí.“ (Kerényi, Jung 1995, str. 86)

mohou skrze svou postavu např. mít určité vlastnosti či schopnosti, popřípadě uspokojovat některé své potřeby[1], ale je možné tyto postavy (a světy) chápat společně s Jungem jako projekce hlubokých vrstev nevědomí. Navíc se tyto světy a postavy Her na hrdiny tématicky velmi podobají výše zmiňovaným archetypovým obrazům (jeskyně a tajemné hrady, kouzelníci, rytíři či různí nadpřirození tvorové); je proto možné hledat mezi těmito produkty hráčské fantazie a tvořivosti na straně jedné a Jungovými archetypovými obrazy na straně druhé jisté souvislosti. Šípek k tomu uvádí: „Zdá se, že patří k normě (viz i Jung) být v interakci se svým nevědomým fungováním, tj. dovolovat vynořovat se světu díky vlastnímu mechanismu tvoření, tedy také díky vlastní projekci.“[2]

Na základě stejných myšlenek jsou v psychodiagnostické praxi také používány různé projektivní techniky. Zmíním tu jen některé, a to pro jejich podobnost s Hrami na hrdiny. Jedná se především o *Welttest* (test světa), *World Test* (obrázkový test světa), *Make a Picture Story Test* (MAPS) a *Sceno-Test*. Tyto metody jsou založené na manipulaci s různými figurkami, domky, stromky, zvířaty či obrázky a vyšetřovaná osoba z nich sestavuje svůj „svět“ nebo různé scénky, případně k nim po sestavení vypráví příběh. Terapeut pak z výsledné tvorby usuzuje na klientovu orientaci, toleranci, pružnost, komunikační připravenost, odrážejí se zde vazby mezi jednotlivými osobami, struktura sociálního i nesociálního prostředí.[1]

Na podobných principech je založena Mucchielliho *Hra světa* a *Test imaginární vesnice*. Je zde použito mimetické (na napodobování skutečnosti založené) konstruktivní hry k sestavování miniaturních vesniček z hraček. Mucchielli ovšem kritizuje pojetí tradičních hrových technik, jako je psychoanalytický přístup ke hře (Kleinová), vývojově-psychologický pohled na hrové fantazie (Bühlerová) nebo výklad hry

[1] „Projekce znamená přemístění subjektivního děje do nějakého objektu… Jedná se jak o trýznivé obsahy, kterých se subjekt projekcí zbavuje, tak i o pozitivní hodnoty, jež jsou subjektu z nějakých důvodů, např. následkem sebepodcenění, nedostupné.“ (Von Franz 1999, str.8)
[2] Šípek 2000, str. 13

v tradičních testech vesnice (Arthus, Mabille) a označuje je jako reduktivní, zúžené a mechanistické.

Ke svému Testu imaginární vesnice přistupuje v duchu fenomenologického přístupu a těží z Bachelardových koncepcí imaginace a pojetí *protovědomí*. Protovědomí představuje veškerou lidskou afektivitu a určuje tak jedincovu emocionální rovnováhu (a podepisuje se tudíž na jeho zdraví). V případě psychických problémů se protovědomý svět rozvíjí sám, přestává komunikovat s vědomím a navozuje nemoc. V tomto ohledu doporučuje Mucchielli použití metod, jež by umožnily odhalení protovědomí, jež se projevuje jako soubor rolí a scénářů, někdy příliš stereotypních, s nimiž je možné dále terapeuticky pracovat.[2]

Na závěr této kapitoly bych uvedla ještě jeden přístup pro jeho podobu s typologií postav ve Hrách na hrdiny. Jedná se o práci Roberta Landyho, jež ve svých dílech ztotožňuje v mnoha aspektech divadelní termín „typ role“ s psychologickým termínem archetyp.[3] Ve smyslu Jungova učení tak demonstruje skutečnost, že obecné rolové formy se opakují nejen v klinických případech, ale i v každodenním životě. Stejně jako Jung klade i Landy důraz na identifikaci a integraci archetypových rolí do našeho rolového systému, což je jednou z podmínek zdravého vývoje psychických funkcí. Tam, kde je kladen příliš velký důraz na interpretaci a direktivitu terapeuta, se Landy svými názory poněkud odlišuje.

Landy podává přehled archetypového systému rolí, jež vychází z teorie dramatu a lze ho využít v každodenním životě. Tyto role v jeho pojetí mají informativní hodnotu, a pokud nejsou v rovnováze, blokují vývoj a integraci osobnosti.

Role jsou členěny pomocí šesti kategorií: somatické, kognitivní, emocionální, sociálně-kulturní, duchovní a estetické. Uvedu zde nyní

---

[1] srov. Svoboda 1999, str. 179; Šípek 2000, str. 72 – 73
[2] srov. Borecký 2003, str. 113 - 122
[3] Valenta 2001, str. 78

jejich stručný přehled, aby byla jasná nápadná podobnost s rolemi, které běžně hrají hráči Her s hraním rolí.

- Somatická oblast – klasifikace podle věku, sexuální orientace, vzhledu a zdraví (typickými postavami jsou Dítě, Stařec, Dospělý, Eunuch, Kráska, Svůdce, Ohava, Antihrdina a další);
- Kognitivní oblast (Prosťáček, Hlupák, Ten, který se přetvařuje, Kritik, Mudrc, atd.);
- Afektivní oblast – klasifikace podle morálky a citů (Nevinný, Podvodník, Mučedník, Prospěchář, Fanatik, Mstitel, Zombie, Rebel, Cynik, Extatik, aj.);
- Sociální oblast – klasifikace dle rodiny, politiky, práva, statusu, autority a síly (Odpadlík, Rebelující potomek, Matka, Otec, Bratr, Sestra, Reakcionář, Pacifista, Revolucionář, Rádce, Soudce, Dělník, Zbohatlík, Bojovník, Tyran, atd.);
- Duchovní oblast – klasifikace podle přirozeného bytí a nadpřirozeného bytí (Hrdina, Antihrdina, Vizionář, Asketik, Klerik, Ateista, Světec, Démon, Bůh, Skřítek, Mág…);
- Estetická oblast (Umělec, Snílek).[1]

Z výše uvedeného je patrné, že postavy ve Hrách s hraním rolí mají charakteristiky rolí, tak jak jsou chápány v sociologii, psychologii, v divadle, či v terapeutických aktivitách. Práce s těmito rolemi (hraní rolí) může být pro osobnost člověka přínosem. **Jedinec si díky hraní své postavy může jakoby „nanečisto“ vyzkoušet různé sociální strategie (např. komunikační), jejím prostřednictvím v sobě může objevit dosud skryté dispozice (odvaha…), hraní za postavu může být prostředkem k odreagování potlačených pudů (agrese) či k uskutečnění některých přání v oblasti fantazie (hrdinství aj.). Hraní rolí jako nevědomých součástí lidské psychiky (archetypů) pak slouží k integraci těchto prvků do vědomí (alespoň zprostředkovaně pomocí prožívání role) a k zachování psychické rovnováhy a stability.**

O tom, jaké skutečnosti a vztahy existují mezi osobností a volbou postavy, bude pojednáno v následující části práce.

[1] srov. Valenta 2001, str. 78 - 96

II. část

1. Teoretická východiska výzkumu

Tento výzkum je založen na zkoumání vztahů mezi osobností hráčů Her na hrdiny a volbou jejich herní postavy, tedy oblasti problematiky RPG her, jež dosud není nikterak zmapovaná. Jde tedy o jakousi sondu do dané problematiky.

Výzkum se opírá o projektivní teorii osobnosti a hlubinně-psychologické hledisko funkce nevědomí. Výzkumným záměrem bylo zmapování odlišností mezi osobností hráčů RPG her a jejich herní postavou, a přiblížení povahy vztahu hráče a postavy, a v souvislosti s tím nahlédnutí možných potencialit těchto odlišností pro rozvoj osobnosti hráčů.

Cílem výzkumu bylo prokázat rozdíly v primárních složkách osobnosti hráčů a jejich herních postav a odkrýt některé možné vlivy těchto rozdílů na osobnost hráčů.

K dosažení cíle výzkumného projektu bylo třeba stanovit cíle dílčí:

A. zjistit, zda mezi osobností hráčů a jejich postavou existují statisticky významné rozdíly v základních rysech;

B. prozkoumat dynamiku vztahu hráčů a jejich postav.

Vzhledem k prvnímu dílčímu cíli byla stanovena následující **pracovní hypotéza: Mezi hráči a jejich postavami jsou statisticky významné rozdíly alespoň v některých osobnostních dimenzích.**

K dosažení druhého z dílčích cílů bylo použito kvalitativního postupu, přičemž primárně zde nešlo o potvrzení nebo vyvrácení předem stanovené hypotézy, nýbrž o získání vhledu, porozumění a orientace v dané problematice.

Následující studie vychází z pojetí nevědomé dynamiky duševního dění, jež je zde chápána jednak jako výsledek potlačování různých tendencí, a jednak jako oblast vrozených způsobů reagování, jejichž činiteli jsou archetypy. Ty jsou analogické instinktům, ale zatímco instinkty determinují způsob chování, **archetypy determinují imaginaci** a **cítění**.

Klíčovým pro tuto část práce je pojetí projekce jako schopnosti psychiky promítat vlastní psychické obsahy do vnějších objektů či do fantazie.

Jedná se o oblast, které dosud nebyla věnována hlubší pozornost výzkumníků, přesto již někteří autoři upozorňují na existenci tohoto širokého prostoru, jež se nabízí psychologickému zkoumání, a ve kterém lze již nyní spatřovat obrovské množství psychologických a sociálních jevů, jež za hlubší zkoumání jistě stojí.

Jednou z často diskutovaných otázek týkajících se RPG her je jejich vliv na osobnost hráčů. Jak už bylo v kapitole 1.5. zmíněno, vedou se dlouhodobé spory o tom, zda Hry na hrdiny mohou být přínosem pro osobnost hráčů nebo zda spíše jejich osobnost poškozují (sociální izolace, návykové chování, identifikace s postavou přesahující hranice hry). V poslední době se však čím dál častěji objevují názory týkající se terapeutického potenciálu Her s hraním rolí a s nimi spojené výzkumy (Krajhanzl, Hughes).

Rozhodla jsem se proto věnovat těmto otázkám. Při přípravě výzkumného projektu jsem se snažila postihnout obě výše zmíněné oblasti zároveň. Klíčem k tomu se v předloženém výzkumném projektu stalo sledování vztahu mezi osobností hráče a jím volenou postavou. Volba postavy a její utváření je totiž jedním ze základních mechanismů RPG her, v němž se zrcadlí oba výše zmíněné faktory. Vztah mezi hráčem a jeho postavou je prostorem, kde se má osobnost hráče možnost projevit, kde je možné spatřit uplatnění projektivních mechanismů a kde se může do jisté míry vyjevit jedincovo nevědomí.

2. Metoda a metodologie

2.1. Výzkumný soubor

Základní soubor tohoto výzkumu představují hráči Her na hrdiny žánru fantasy. Jako metoda při získávání souboru byl použit tzv. lavinový výběr (nazývaný též technika sněhové koule). Hráči byli kontaktováni jednak přes český Internet a jednak v okruhu mých přátel. Přes Internet byli hráči obesíláni skrze seznamy uživatelů webových stránek týkajících se fantasy RPG her a od hráčů, kteří na mou výzvu odpověděli, jsem postupně získávala další kontakty. Přestože se nejedná o techniku, jež by zaručovala reprezentativnost vzorku, považuji zvolený postup za dostačující, jednak vzhledem k jinak těžko dostupné populaci, jednak k charakteru výzkumu, jež je víceméně první sondou do dané problematiky.

Jelikož je výběr respondentů založen na jisté dobrovolnosti účastnit se výzkumu, lze předpokládat, že se jedná o hráče s hlubším motivačním zájmem. Způsob výběru také ovlivnil ještě jednu charakteristiku vzorku, a tou je věk. RPG hry totiž hrají hráči už na základních školách, přesto tato skupina jedinců zachycena nebyla (stejně tak hráči středních škol). Komunikace prostřednictvím Internetu je totiž rozšířenější spíše mezi staršími lidmi, proto žáci ZŠ do vzorku začleněni nejsou a ze středoškoláků pouze dva. Z důvodu těžké dostupnosti této populace nebylo možné začlenit tyto skupiny jiným způsobem.

Výzkumu se celkem zúčastnilo 35 osob, z toho 7 žen. Respondenti se pohybují ve věkovém pásmu od 17 do 33 let, jejich průměrný věk je 26 let. Vzorek je tvořen 11 vysokoškoláky, 21 středoškoláky (z nich ještě osm v současné době studuje na VŠ), 2 jsou studenty SŠ a jeden absolvoval SOU. Zmíněné údaje jsou pro lepší přehled uvedeny v následujících tabulkách:

Tab.č.1: pohlaví a vzdělání hráčů

	Počet	% z celkového počtu
MUŽI	28	80%
ŽENY	7	20%
Celkem:	35	100%
VŠ	11	31%
SŠ	21	60%
SOU	1	3%
Student SŠ	2	6%
Celkem:	35	100%

Průměrná délka hraní jednotlivých hráčů je 10 let, z toho nejkratší doba je 1/2 roku a nejdelší 16 let. Průměrná frekvence hraní je 1x za dva týdny, přičemž někteří hráči hrají i několikrát týdně, jiní zase 2 – 3x za rok.

Tab.č.2: věk, délka a frekvence hraní

		Průměr	Medián	Max.	Min.	Směrodatná odchylka
Věk		26 (let)	28 (let)	33 (let)	17 (let)	4,3
Délka hraní		9,8 (let)	10 (let)	1/2 (roku)	16 (let)	3,456
Frekvence hraní		24x/rok		denně	1x/rok	

Dále je nutné zmínit ještě demografické charakteristiky vzorku, jež by mohly ovlivnit výsledky osobnostního dotazníku 16 PF. Většina respondentů žije v Praze nebo ve větších městech (přesné údaje nemám, neboť jsem nepovažovala demografické údaje za rozhodující pro volbu postavy hráče, a také by nebylo možné v rámci tohoto výzkumu tento vliv nějak ověřit, neboť použitý způsob výběru respondentů neumožňoval sebrat data od jedinců žijících na venkově). Na základě mých zkušeností lze také předpokládat, že většina hráčů je žijících ve městech, kde je možnost sehnat další hráče (na hru je třeba skupina 4 – 7 hráčů), někdy se jedná o jedince, kteří žili původně ve městě a odešli na venkov. Zbytek jejich družiny pak za nimi dojíždí.

Co se týká charakteristiky výzkumného vzorku na základě studia nebo profesní orientace, je možné rozdělit hráče do tří skupin podle

jejich orientace ve studiu nebo v zaměstnání. Jedná se o *humanitně* orientované jedince, *technicky* zaměřené hráče a do třetí skupiny byli zahrnuti *ostatní.*

Tab.č.3: studijní či profesní orientace hráčů

Typ orientace		Studium, profese	Počet
HUM (humanitní):		pedagog	2
		terapeut	4
		sociální práce	5
TECH (technická):		výpočetní technika	7
		informační technologie	1
		architekt	2
		matematika-informatika	1
		geodézie-kartografie	1
		elektrotechnika	1
		automatizace	1
OST (ostatní):		knihkupec	1
		překladatel	1
		umělec	1
		ekolog	1
		manager	1
		gymnázium	2
		doprava	1
		product designer	1
		občerstvení	1

Výzkumný vzorek tedy tvoří 11 humanitně a 14 technicky orientovaných jedinců, ostatních je 10. Tato typologie byla využita pro zjišťování vztahu mezi orientací v životě a volbou postavy (rasy a povolání) – viz kapitola 3.1.

2.2. Metody

Výzkum byl realizován pomocí dvou metod – polostrukturovaného rozhovoru (popř. dotazníku) a dvojí administrace šestnáctifaktorového osobnostního dotazníku 16 PF.[1] Na základě plánu výzkumného projektu byl určen přesný postup získávání dat (formulace otázek, uspořádání testové situace vzhledem k prokládání administrace testu částmi

[1] Cattell: 16PF, 1997 (pátá revize)

rozhovoru/dotazníku). Vytvořená výzkumná strategie byla ověřena v rámci předvýzkumu a po několika úpravách, týkajících se většinou formulace otázek či doplnění některých oblastí, byl určen následující postup.

Rozhovor/dotazník se skládal ze tří okruhů otázek, první skupinou byly dotazy týkající se herní postavy hráče (charakter, vlastnosti, způsob jednání, její základní tendence), druhý typ otázek se týkal délky a frekvence hraní a zjišťování základních osobnostních charakteristik hráče (věk, profesní orientace…) a třetí okruh otázek směřoval na porovnání postavy s vlastní osobou (odlišnosti, podoba) a možné vlivy postavy na hráče, tak jak je on vnímá.

Po prvním okruhu otázek následovalo vyplnění testu 16 PF za hrací postavu, instrukce byla následující: „Nyní bych Tě poprosila o vyplnění tohoto testu tak, jak by na jednotlivé otázky odpovídala **Tvá postava.** Zkus si představit, že dotazník vyplňuje ona (přestože se některé otázky týkají situací, do kterých by se nemohla dostat, zkus si představit jak asi by v takových situacích reagovala).“

Po vyplnění testu byly položeny otázky týkající osoby dotazovaného a délky a frekvence hraní Her na hrdiny. Následovala administrace testu 16 PF tak, jak bývá běžně užíván. Poté hráči odpovídali na třetí okruh otázek, zaměřený na srovnání sebe a herní postavy.

Na počátku a na konci testové situace hráči ještě vyplnili hodnoty vlastností, které jsou používány ve hře k základní charakteristice postavy: síla, obratnost, inteligence, moudrost, charisma a odolnost. Po prvním okruhu otázek vyplnili hráči hodnoty své postavy, na konci byli požádáni, aby se stejným způsobem pokusili ohodnotit sebe (stupnice hodnot je na škále 1 – 20).

3. Analýza kvantitativních dat

3.1. Komparace základních vlastností a povolání (zaměření) u hráčů a jejich postav

První část této analýzy je věnována porovnání vlastností postav a hráčů, na základě přiřazení hodnot k jednotlivým vlastnostem. Tyto vlastnosti (síla, obratnost, inteligence, moudrost, charisma a odolnost), jimiž je ve hře definována postava, a které jsou určeny na škále 1 – 20, jednotliví hráči ohodnocovali také u sebe. Výrazné rozdíly byly zaznamenány u vlastností: síla, obratnost, odolnost (zdraví) a inteligence, přičemž první tři byly u postav vyšší, zatímco postavy označovali hráči jako méně inteligentní.. Následující tabulka zaznamenává průměrné hodnoty těchto vlastností a rozdíly mezi nimi:

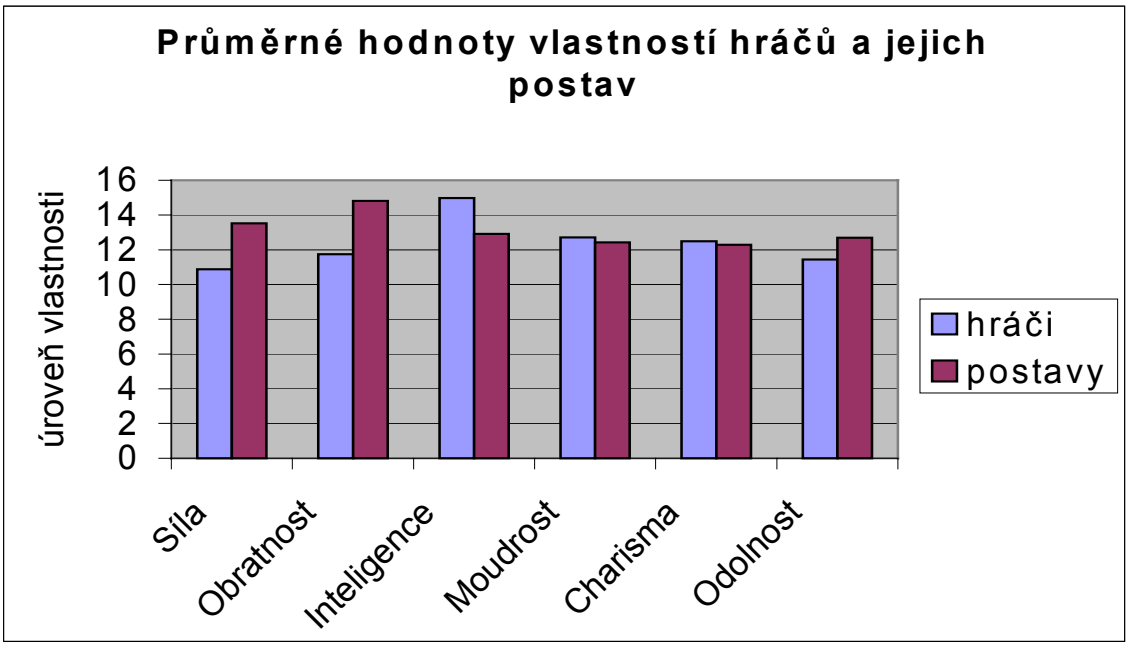
Tab.č.4: hodnoty vlastností hráčů a jejich postav

Vlastnost	Průměr osoba	Průměr postava	Rozdíl P – O	Medián P – O	Směrodatná odchylka
Síla	10,88	13,51	2,63	1	3,62
Obratnost	11,74	14,8	3,06	3	3.14
Inteligence	14,97	12,91	-2,06	-2	3,8
Moudrost	12,71	12,42	-0,29	-1	2,6
Charisma	12,49	12,29	-0,2	0	4,7
Obratnost	11,43	12,69	1,26	2	3.3

Pozn.: P = postava; O = osoba

Tyto hodnoty vypovídají o zaměření postav na udatnost, neboť vlastnosti, ve kterých postavy skórovaly výše než osoby, jsou charakteristickými vlastnostmi hrdinů – a většina postav v RPG hrách jsou hrdinové. Více o této tendenci v kap. 4. Četnosti těchto vlastností hráčů a postav jsou názorně zobrazeny v následujícím grafu:

Graf č. 1:



Na druhé straně se hráči označují jako inteligentnější, moudřejší a charismatičtější než jejich postavy. To může být ovlivněno na jedné straně interindividuální variabilitou postav (některými postavami jsou např. trpaslíci, kteří přes svou houževnatost a odvahu nevynikají příliš rozumovými schopnostmi, apod.). Na druhé straně se zde zřejmě uplatňuje skutečnost, že hráči preferují u svých postav spíše vlastnosti jako je síla, odolnost a obratnost z toho důvodu, že tyto vlastnosti lze poněkud lépe využít ve hře (ve hře je jednodušší hrát silnou postavu než postavu vysoce inteligentní).

Další možnou rovinou je pohled na vztah hráč – postava z hlediska pohlaví a profesní orientace hráčů a volby rasy a povolání postavy. Projektu se zúčastnilo 35 hráčů, z toho bylo sedm žen. V tomto vzorku si ženy vždy volily postavu stejného pohlaví, z dvaceti osmi mužů měli čtyři postavu ženského pohlaví.

V kapitole 2.1. byla uvedena profesní (či studijní) orientace hráčů, kteří byli rozděleni do skupin: humanitní a technická orientace a

ostatní. Následující tabulky zaznamenávají preference ras a povolání postav na základě této typologie:

Tab.č.5: volba rasy a povolání na základě profesní orientace

hum	n	celk.	
hum-mag *	4	11,4%	40,0%
hum-boj	2	5,7%	20,0%
hum-asoc	3	8,6%	30,0%
hum-duch	1	2,9%	10,0%
hum-čl *	4	11,4%	40,0%
hum-elf	3	8,6%	30,0%
hum-pulelf	1	2,9%	10,0%
hum-trp	1	2,9%	10,0%
hum-hobit	1	2,9%	10,0%
hum-demon	0	0,0%	0,0%
hum-gnom	0	0,0%	0,0%

tech	n	celk.	
tech-mag *	5	14,3%	33,3%
tech-boj *	5	14,3%	33,3%
tech-asoc	2	5,7%	13,3%
tech-duch	3	8,6%	20,0%
tech-čl	5	14,3%	33,3%
tech-elf	5	14,3%	33,3%
tech-pulelf	2	5,7%	13,3%
tech-trp	1	2,9%	6,7%
tech-hobit	0	0,0%	0,0%
tech-demon	1	2,9%	6,7%
tech-gnom	1	2,9%	6,7%

ost	n	celk.	
ost-mag	3	8,6%	30,0%
ost-boj	3	8,6%	30,0%
ost-asoc	1	2,9%	10,0%
ost-duch	2	5,7%	20,0%
ost-vš	1	2,9%	10,0%
ost-čl *	4	11,4%	40,0%
ost-elf *	4	11,4%	40,0%
ost-pulelf	1	2,9%	10,0%
ost-trp	1	2,9%	10,0%
ost-hobit	0	0,0%	0,0%
ost-demon	0	0,0%	0,0%
ost-gnom	0	0,0%	0,0%

Použité zkratky: **mag** = postavy orientované spíše na magii; **boj** = postavy orientované spíše na boj; **asoc** = postavy s asociálními sklony (zloději, démoni, podvodníci); **duch** = postavy orientované spirituálně, na léčitelství a spojení s přírodou (druidi, kněží apod.); **vš** = „všeuměl“. Podle ras dále: **čl** = člověk; **trp** = trpaslík.

Ve všech profesních skupinách patří mezi nejčastěji volené rasy elfové a lidé (elfové 12, lidé 13 z celkového počtu). Z povolání jsou nejčastější mágové (12) a bojovníci (10), přičemž humanitně orientovaní hráči hrají spíše mágy a asociální postavy (nejméně volí duchovně zaměřené postavy), technicky orientovaní hráči hrají nejčastěji mágy a bojovníky (nejméně asociální postavy) a stejné jako u technicky orientovaných je to ve skupině ostatních.

3.2. Analýza výsledků 16 PF

Na základě analýzy osobnostního dotazníku 16 PF byly vyhodnoceny jednotlivé primární osobnostní faktory, přičemž byl vynechán faktor B (Inteligence), jehož použití pro srovnání mezi postavou a osobou hráče je irelevantní (hráč by těžko mohl odpovídat za postavu s vyšší inteligencí než má on sám, a ani v opačném případě by

nebylo možné určit, které položky by postava s nízkou inteligencí nevěděla). Místo tohoto faktoru byla k ostatním faktorům přiřazena Škála vytváření dobrého dojmu (IM), jež se skládá z 12 položek, které se skórují jen v IM škále a nepřispívají k žádné z primárních osobnostních škál. Dále byly vypočítány globální faktory osobnosti, jež jsou spojením příbuzných primárních škál.

Po převedení hrubých dat na steny, byly spočítány základní statistické údaje jak u skupiny hráčů, tak u skupiny postav, dále byly určeny rozdíly mezi hodnotami faktorů u osob a postav (postava – osoba) a byl vypočítán průměr a rozptyl těchto rozdílů. Výsledky shrnuje následující tabulka:

Tab.č.6: průměr a průměr rozdílů P-O v primárních faktorových škálách

Faktor:	Průměr osoba	Průměr postava	Průměr rozdílů P-O	Rozptyl
A – vřelost	4,20	3,66	-0,54	5,4
C – emocionální stabilita	4,77	5,69	0,91	4,2
E – dominance	5,03	6,66	1,63	6,5
F – živost	5,23	4,26	-0,97	5,7
G – zásadovost	4,26	4,09	-0,17	3,5
H – soc. smělost	5,54	6,11	0,57	5,4
I – senzitivita	6,29	4,60	-1,69	7,5
IM – škála dobrého dojmu	4,07	4,92	-0,85	6,7
L – ostražitost	6,09	7,17	1,09	4,1
M – snivost	7,11	6,00	-1,11	3,4
N – uzavřenost	5,71	6,60	0,89	6,6
O – ustrašenost	5,69	3,60	-2,09	4,7
Q1 – otevřenost ke změnám	6,23	5,46	-0,77	7,1
Q2 – soběstačnost	6,34	6,46	0,11	6,6
Q3 -	4,06	5,17	1,11	7,1
Q4 - tenze	5,37	5,06	-0,31	6,5

Z tabulky je patrné, že většina faktorů se pohybuje v oblasti širšího průměru (sten 4 – 7), přičemž výrazné odchylky lze nalézt u faktoru A (**Vřelost**), kde je hodnota týkající se postav pod průměrem, dále u faktoru L (**Ostražitost**), kde se hodnoty postav pohybují v pásmu nadprůměru a u faktoru O (**Ustrašenost**), kde jsou hodnoty postav pod průměrem.

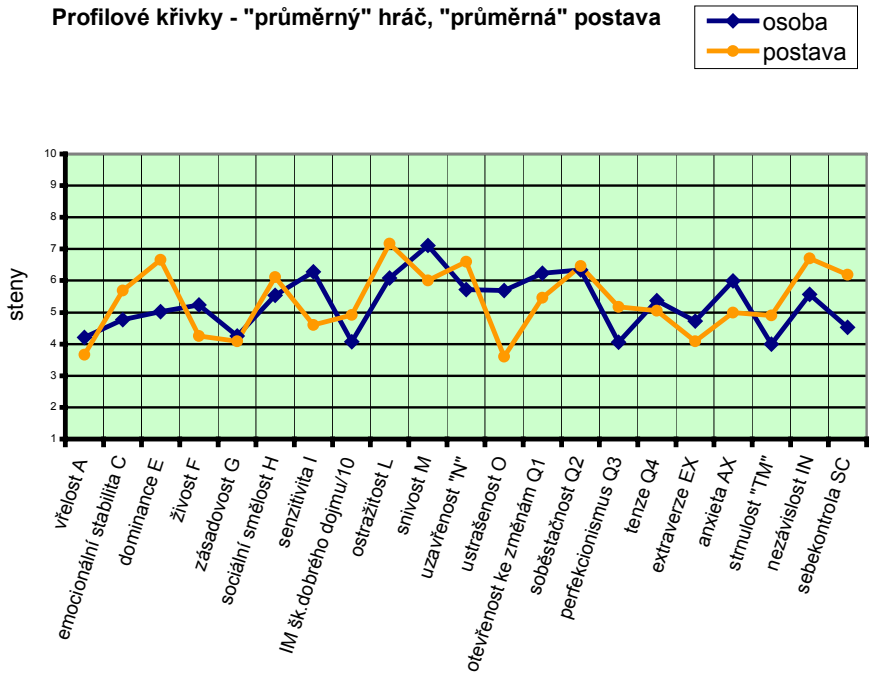
Z těchto hodnot je možné odvodit, že hráčské postavy budou často charakterizovány takovými vlastnostmi, jako je opatrnost v kontaktech a ve vazbách s druhými (což může poukazovat na jistou tendenci spoléhat se sám na sebe a nedůvěřovat ostatním, a to může vyplývat do značné míry z faktu, že svět RPG her je založen na rozlišování mezi rasami, takže elfové např. nedůvěřují trpaslíkům apod.), s tím také úzce souvisí vysoké skóre ve faktoru L, postavy budou asi povětšinou nedůvěřivé, ostražité a budou se vnímat spíše jako odlišné od jiných. Tento ostražitý životní postoj bývá v reálném životě často také reakcí na životní okolnosti (např. členové utlačovaných minoritních skupin mají sklon dosahovat vyššího skóru v Ostražitosti (L+))[1]. Nízký skór ve faktoru O poukazuje na to, že postavy budou sebejisté, nebudou se znepokojovat tím, zda se chovají přiměřeně, budou spokojené samy se sebou.

Hráči tak skrze ně mohou zažít pocit vysoké sebejistoty, osobní spokojenosti, důvěry sama v sebe a pocitu, že se nemusejí spoléhat na nikoho jiného, že jsou schopni konat skrze svou osobní moc. Dále mohou zažít pocit osobní odlišnosti, která je ve hře chápána jako něco přirozeného, popř. je výhodou. Ostražitost, kterou se postavy vyznačují, vyplývá ze situací, v nichž se v herním světě nacházejí (často jim jde o život), a může být cvičením citlivosti vnímání, může ale být také aspektem nepřátelskosti.

Na základě srovnání faktorových průměrů hráčů a jejich postav je možné sledovat, jak se tyto dvě skupiny v průměru liší v jednotlivých faktorech. Názorněji je tyto rozdíly zobrazuje tento liniový graf:

[1] Cattell 1997, str. 65

Graf č. 2:



Kromě již zmíněné Vřelosti se postavy jeví jako **emocionálně stabilnější** (faktor C), tzn. že si víc dokáží poradit s každodenním životem a jeho výzvami – mají tendenci bezproblémově překonávat těžkosti a zvládat události a emoce vyrovnaným, adaptivním způsobem. Dále jsou postavy **dominantnější** než hráči (faktor E), mají větší tendenci uplatňovat svou vůli vůči druhým než hráči. Tato tendence může být praktikována asertivním způsobem, často však souvisí s energičností, hlasitým vyjadřováním svých tužeb a názorů bez vyzvání, s vysokou ctižádostí dosahovat toho, co chce a s kritizováním druhých (agresivní projevy postav viz kapitola 4.).

Hráči vykazují vyšší skór ve faktoru F – **Živost**. Tzn. že budou spontánnější, přitahováni stimulujícími sociálními situacemi. Postavy oproti hráčům berou život vážněji, jsou klidnější, opatrnější a méně bezstarostné. Dále se hráči jeví jako **opatrnější**, plašší (faktor H) a více nesví, když se ve společnosti stanou středem pozornosti.

V **Senzitivitě** (faktor I) dosahují hráči vyššího průměru na rozdíl od postav, jejichž výsledky jsou v oblasti nižšího průměru. Postavy proto mohou být více zaměřené na užitek, prospěšnost a objektivitu oproti hráčům, jejichž výsledky poukazují na vyšší empatii a senzitivitu (tento faktor koreluje s Jungovým konceptem funkcí posuzování: Myšlení versus Cítění[1]). Senzitivita se také vztahuje k pohlavním stereotypům, kde objektivita a odolnost (charakteristiky postav) jsou chápány jako kvality maskulinního stereotypu.

Jak bylo výše zmíněno, postavy vykazují vyšší ostražitost, u hráčů je naopak výrazný (lehce nadprůměrný) faktor M – **Snivost**. Sniví lidé se více orientují na vnitřní mentální procesy a myšlenky než na praktické záležitosti, jsou zaměstnáni přemýšlením a imaginací.

Postavy se na základě průměru rozdílů ukazují jako **uzavřenější** (faktor N), dalo by se říci, že „neodkrývají své karty". Budou mít tendenci chránit si své soukromí a nebudou projevovat sociální blízkost, přitom budou vystupovat velmi sebejistě (faktor O – viz výše).

Hráči skórovali ve faktoru Q1 (**Otevřenost ke změnám**) výše než jejich postavy, budou proto spíše inklinovat ke změnám a těšit se z experimentování. Postavy budou spíše upřednostňovat tradiční způsoby pohledu na věci. Na základě výsledků se jeví také spíše jako **perfekcionisté** (faktor Q3), tzn. že mohou chtít dělat věci správně, být organizovaní, plánovat dopředu, nebudou nechávat věci na náhodě, pokud pro ně bude něco důležité, nebudou mít problém zmobilizovat v sobě motivaci pro plánovité nebo organizované chování.

Ve **Škále vytváření dobrého dojmu** (IM), jež je škálou sociální žádoucnosti, poukazují rozdíly průměrů na nižší skóry u hráčů. Jelikož sady sociálně žádoucích odpovědí obsahují prvky sebeklamu, jakož i prvky klamání jiných, může vysoký skór odrážet snahu vytvářet dobrý dojem (ukázat se před jinými jako osoba, která má sklon chovat se žádoucími způsoby) nebo může odrážet sebeobraz testovaného jako osoby, která se chová žádoucími způsoby. Výsledky hráčů se v této škále pohybovaly v nižším průměru, což naznačuje, že se chovají méně

[1] Cattell 1997, str. 64

sociálně žádoucími způsoby než jejich postavy, nebo že jejich postavy mohou mít tendenci jevit se pozitivněji, než je jejich skutečné chování.

Faktory, jež jsem nyní neuvedla, nevykazují téměř žádné rozdíly mezi hráči a jejich postavami.

Pokusím-li se shrnout předchozí analýzu, budou postavy v RPG hrách schopné vyšší sebekontroly, soběstačné, dominantní, realistické, budou mít tendenci brát život vážně, dokáží si poradit s těžkostmi a budou svůj život řídit adaptivním způsobem a s klidem. Tyto popsané charakteristiky jsou znaky zralé, dospělé osobnosti, jež jedná vyrovnaným, zralým způsobem. Na druhé straně budou poněkud opatrnější v sociálních interakcích, nebudou příliš projevovat senzitivitu a mohou mít tendence prosazovat svá přesvědčení na úkor druhých.

Na základě vyhodnocení škál globálních faktorů se postavy jeví oproti hráčům jako **introvertnější** (průměrný skór se nachází v pásmu nízkého průměru), budou mít tedy sklon být méně společenské a sociabilní. Průměrné hodnoty ve škále **Anxiety** poukazují na vyšší stupeň úzkostnosti u hráčů, kteří se tak mohou jevit jako více prožívající negativní emocionální vzruchy, může jim dělat větší problémy kontrolovat své emoce nebo reakce oproti svým postavám. Hráči na základě velmi nízkého skóru ve škále **Sebekontroly** (hodnoty jsou podprůměrné) se mohou nechat více ovládat svými pudy, bylo by možné je vnímat jako shovívavé vůči sobě, dezorganizované či nezodpovědné v tom smyslu, zda dokážou nashromáždit sílu pro ovládání se tehdy, když je to důležité (jejich postavy je v tomto pohledu možné vnímat jako schopné větší sebekontroly a utlumení svých nutkání).

Ve škále **Nezávislosti** dosáhly vyšších skórů postavy, což může odrážet jejich tendenci aktivně svobodně a důrazně rozhodovat, myslet a konat. Postavy se tak budou oproti hráčům spíše pouštět do nových

věcí a spíše budou přednášet a prosazovat své názory. Vyšší skór mají postavy také ve faktoru **Strnulosti.** Nebudou proto zřejmě příliš otevřené vůči jiným názorům, neobyčejným (odlišným) lidem nebo jiným způsobům jednání, než jsou zvyklé. To souvisí i s úrovní předchozího faktoru.

Hráčské postavy se mohou tedy jevit spíše jako orientované na sebe a spokojené samy se sebou, se schopností nenechat se příliš vyvést z míry. Dále pro ně bude charakteristická schopnost sebekontroly a sociální síla, spojená s jistou dávkou neochoty přizpůsobovat se ostatním.

Tab.č.7: průměr a průměr rozdílů P-O u škál globálních faktorů

Globální faktor	Průměr osoba	Průměr postava	Rozdíl průměrů P-O	Rozptyl
Extraverze	4,8	4,2	0,6	2,78
Anxieta	6	5	1	2,29
Sebekontrola	3,9	4,8	-1	2,08
Nezávislost	5,7	6,7	-1	2,34
Strnulost	4,5	6,2	-2	2,58

Pro ověření výše uvedené analýzy rozdílů, jejímž předmětem je vztah mezi výsledky hráčů a jejich postav v osobnostním dotazníku, byl použit párový test pro závislý výběr z dvourozměrného normálního rozdělení. Výchozím statistickým předpokladem, tj. nulovou hypotézou, bylo, že se vybrané charakteristiky zkoumaných souborů dat od sebe v zásadě neliší (rozdíly mezi nimi jsou nesignifikantní) – v našem případě to znamená, že ve výsledcích osobnostního dotazníku 16 PF nejsou významné rozdíly mezi hráči a postavami v jednotlivých faktorových škálách. Pokud tato hypotéza neplatí, potom mohou průměrné rozdíly μ nabývat různé hodnoty. Tedy:

H_0: $\mu = 0$, tzn. mezi výsledky postav a hráčů nejsou významné rozdíly;

H_A: $\mu \neq 0$, tzn. výsledky postav a hráčů jsou rozdílné.

Při hladině významnosti pro horní 95% kvantil Studentova t-rozdělení (α = 0,05) byla vypočtena kritická hodnota: t_α = 1,692, přičemž tedy platí:

H_A: $|t| > t_\alpha$

H_0: $|t| < t_\alpha$

Podrobné hodnoty testové statistiky jsou obsaženy v Příloze č. IV, tady jsou nyní jen stručně uvedeny výsledné t-hodnoty jednotlivých faktorů:

Tab.č.8: tabulka t-hodnot jednotlivých faktorových škál

Faktor	Rozdíl průměrů O-P	Rozptyl	t - hodnota
A	0,543	2,318	1,386
C	-0,914	2,049	-2,640
E	-1,629	2,545	-3,786
F	0,971	2,395	2,400
G	0,171	1,871	0,542
H	-0,571	2,317	-1,459
I	1,686	2,742	3,638
IM	-8,514	25,956	-1,941
L	-1,086	2,020	-3,180
M	1,114	1,843	3,576
N	-0,886	2,576	-2,034
O	2,086	2,174	5,675
Q1	0,771	2,658	1,717
Q2	-0,114	2,564	-0,264
Q3	-1,114	2,665	-2,473
Q4	0,314	2,553	0,728
EX	0,600	2,789	1,273
AX	0,971	2,294	2,505
TM	-0,886	2,083	-2,515
IN	-1,057	2,338	-2,675
SC	-1,686	2,576	-3,872
α = 0,05			t_α = 1,692

Z uvedených výsledků je patrné, že t-hodnoty nepřekračují kritickou hodnotu t_α u primárních faktorů A, G, H, Q2 a Q4 a u globální škály Etraverze (tj. $|t| < t_\alpha$), nemůžeme proto na 5% hladině významnosti ($\alpha = 0{,}05$) u těchto škál nulovou hypotézu zamítnout.

U faktorů C, E, F, I, L, M, N, O, Q1 a Q3 a u globálních škál Anxieta, Sebekontrola, Nezávislost a Strnulost t-hodnoty kritickou hodnotu t_α překračují (tj. $|t| > t_\alpha$), nulová hypotéza je proto u těchto škál zamítnuta na hladině významnosti 5% (tzn. že platí H_A: $|t| > t_\alpha$).

4. Kvalitativní analýza

Následující interpretace vycházejí ze zpracování odpovědí hráčů Her s hraním rolí. Otázky v rozhovorech/dotaznících byly zaměřené především na charakteristiku herní postavy a na vztah osobnosti hráče a osobnosti jeho herní postavy.

Odpovědi na tyto otázky jsou značně různorodé, přesto se při rozboru odpovědí vynořily jisté typy, charakterizující vztah hráče a jeho postavy. Nejedná se o ostře vyhrazené typy, odpovědi hráčů se často prolínají, přesto je možné je zařadit podle převažující tendence. V následujícím textu se pokusím o předestření vzniklé typologie, jež bude doplněna citacemi odpovědí respondentů. Veškeré odpovědi seřazené podle uvedené typologie se budou nacházet v Příloze č. II.

1. Vztah založený na kontrastu

Do této kategorie jsem zařadila hráče jejichž postava má odlišné charakteristiky než hráči sami. Tyto odlišnosti je dále možné spatřovat na třech dalších rovinách, které tvoří podle obsahu jisté podskupiny:

a) V první řadě sem spadají hráči, jejichž postava je mnohem agresivnější, razantnější a nekompromisní:

„V konfliktní situaci by moje postava reagovala vždy hrubou silou. Já spíš útěkem či vyjednáváním a útěkem.“

„Já bych reagoval spíš pokusem o domluvu, kompromis, případně ústupem. Naopak ona by se snažila ovládnout bezohledně pole, rozdrtit oponenta.“

Tento typ odpovědí založených na projevech agresivity do jisté míry vychází z přirozenosti herního světa. Jedná se o svět hrdinů, bojovníků za dobro věci, jež funguje na podobných principech jako svět hrdinských eposů, a k takovému světu násilí přirozeně patří. Je proto předností pro mnoho hráčů, moci být v roli bojovníka, zažít ten pocit fyzické síly, jež ve skutečném světě nemá.

„Skrze ni (postavu) *mohu pocítit skutečný dopad výjimečné osobní moci na bezprostřední okolí člověka, moci, kterou v našem světě (zdá se) nikdo mít prostě nemůže – zabíjet pohledem, teleportovat na velké vzdálenosti, atd.“*

Přesto není agresivita jedinou možnou rovinou, v níž se může postava odlišovat. Někteří hráči si naopak volí postavy, které se snaží vše řešit cestou míru či domluvou, konfliktům se spíše vyhýbají.

b) Do této kategorie je možné zařadit hráče, jejichž postava je nositelem „špatných“ vlastností. Jedná se o ty charakteristiky, jež jsou v našem světě hodnoceny jako negativní (nebo jež hráč hodnotí jako negativní), a kterých je třeba se zříci.

„Postava je posera, ostražitej, což normálně nejsem. Postava konflikt neřeší, jen je naštvaná, že její návrh je smeten ze stolu, což v reálnym životě snad není.“

„Je to mý zlobivý já, já nejsem tak suverénní a ona není tak citlivá.“

Jak mnozí hráči uvádějí, Hry s hraním rolí jim umožňují prožít ty vlastnosti, jimž ve skutečném světě nedovolí, aby se projevily, vlastnosti které potlačují. Jejich postava pak může představovat ventil, způsob jak přesto tyto charakteristiky zakomponovat do své osobnosti.

Někteří hráči také hrají postavy, které jsou vůbec veskrze špatné.

„U této postavy ne (být v něčem raději postavou než sebou). *Dělal jsem ji jako snůšku odporných vlastností.“*

Jako motivaci k volbě takovýchto postav hráči nejčastěji uvádějí možnost vyzkoušet si neobvyklé věci a reakce na ně, dále také podstatnou skutečnost, že hraní je především zábava.

c) Třetí podskupinou je volba postavy s vlastnostmi, které hráč v reálném světě nemá, ale které by chtěl mít. Zde je jasně zřetelné uplatnění kompenzační funkce, které je postava prostředkem.

„Moje postava je mnohem sebevědomější než já, nedělá si hlavu s tolika věcmi a taky starosti – spíš se světem baví a zvědavě ho sleduje (má odstup, já všechno moc prožívám)… Má taky mnohem víc znalostí a dovedností – elfi jsou děsně šikovní a moudří.“

„Moje postava pomáhá lidem, což já zas až tak neumím.“

„Je bezesporu odvážnější, rozhodnější, ochotný víc riskovat… Mně se líbí, jak má to důležitý ve svým životě jasný. A je to jasný i okolo něj. A že není srab, je ochotnej riskovat hodně.“

V této skupině odpovědí je možné vypozorovat dvě tendence. Jednou z nich je hraní postav, které mají vlastnosti, po nichž hráč touží, ale které je těžké u sebe rozvinout (alespoň ne z hlediska krátkodobé perspektivy). Hráč má tak možnost prostřednictvím své postavy tyto vlastnosti prožít, pomocí hraní role je „začlenit“ do své osobnosti a navíc může být hraní v tomto ohledu motivující. Jedinec už zažil, jaké to je (být rozhodný, méně ustaraný), a na základě této zkušenosti může začít směřovat své jednání efektivnějším způsobem (už to zná).

Druhým případem je hraní vlastností, jež je možné „nacvičit“. Zde se jedná především o komunikační, sociální a jiné dovednosti, které lze v rámci hry systematicky rozvíjet.

„Je, doufám, hodně jiná. Stokrát otevřenější a jednající s větší lehkostí. Na druhou stranu, čím déle ji hraju, tím víc se jí začínám podobat…“

„Dále mi umožnila prožít si určité krizové situace a dospět v nich zpravidla k těžkému rozhodnutí – v reálu to pro mě v podobné situaci

bude snazší. Tím, že u ní zesiluji některé své sklony, můžu je pak posílit i u sebe – prostě v dané reálné situaci budu jednat jako má postava, bude mi neviditelnou oporou.“

„Samozřejmě se i ve hře projevují nějaké mé vlastní charakteristiky a pak uvažuju, co se dalo dělat jinak, líp.“

Při volbě postavy tyto tendence často nebývají uvědomované. Hráč si zvolí postavu, přibližně takovou, jaká se mu bude líbit a teprve v průběhu hry, když se postava začne vyvíjet a projevovat, si hráč uvědomí, že vlastně má hrát něco, co v reálném životě nedokáže (nebo nezná - dosud to nezažil). V rámci hry (většinou také mezi přáteli) však na sebe neklade takové nároky jako ve skutečném životě, a tím se snižuje jeho tenze a naopak zvyšuje schopnost reagovat vysněným způsobem.

„Já jsem postavu nenavrhl, vyvinula se časem sama, a tak se u ní vyvinuly sklony, o nichž jsem pak zjistil, že ve slabší podobě je mám i já.“

2. Vztah založený na shodě

Někteří hráči vypovídali, že mezi jejich postavou a jimi samotnými je spíše podobnost. Absolutní shoda mezi hráčem a jeho postavou v tomto výzkumu objevena nebyla, jedná se spíše o extrémní a málo častý případ. Do této skupiny jsem zařadila hráče, jejichž postava je ve všech ohledech velmi podobná.

„Moje postava umí používat magii, jinak rozdíly nejsou.“

„Mohla by mě těžko v něčem obohatit, když je to samý co já.“

Těchto hráčů nebylo mnoho, pouze tři z celého vzorku tvrdili, že mezi jejich postavou a jimi samotnými není žádný rozdíl. Uváděli, že jejich postava jedná ve všech situacích stejně, jako by jednali oni. U dvou z těchto respondentů poukázaly také výsledky osobnostního dotazníku 16 PF na zřetelnou shodu mezi osobou a postavou, hodnoty jednotlivých faktorů se nacházely ve stejných stenech nebo ve vedlejších (což značí jen mírné rozdíly, jež mohou být dané konkrétní situací), kromě jediného faktoru (v prvním případě výsledky poukazovaly na vyšší – výrazně nadprůměrnou - úzkost respondenta, jehož postava

vykazovala průměrnou hodnotu, ve druhém případě skórovala postava na škále dobrého dojmu výrazněji než osoba). U třetího respondenta, jež tvrdil, že mezi ním a postavou nejsou rozdíly, poukázaly výsledky dotazníku 16 PF na rozdíly v sedmi faktorech, z toho ve třech přímo na opačné vlastnosti (postava skórovala výrazně na škále dobrého dojmu a ve faktoru nepřístupnosti či vychytralosti, osoba ve faktoru otevřenosti ke změnám – hodnota postavy značí pro výraznou konzervativnost), zbylé čtyři faktory se lišily o jednu směrodatnou odchylku (osoba méně sebejistá, samostatnější, disciplinovanější a uvolněnější).

3. Vztah založený na zvýraznění vlastností

Na rozdíl od první skupiny, kterou tvořili jedinci jejichž postava je jejich opakem, do této kategorie jsem zařadila ty hráče, jejichž postava je jim v některých vlastnostech podobná, a jiné má poněkud zvýrazněné nebo naopak ve slabší míře. Jedná se tedy o vztah založený „na částečné shodě“. Také v této podskupině je možné nalézt ještě dvě tendence:

a) v prvním případě jde o rozsáhlou skupinu osob, jejichž postavy se vyznačují větší odvahou, rozhodností, obratností, odolností, vůlí, atd.

„…ta hra je o tom, že můžeš víc uplatňovat sílu a moc.“

„Ona by rychle něco provedla a asi by s tím i uspěla, mně by rozhodnutí trvalo moc dlouho.“

„Myslím, že postava v dungeonech je rozhodnější, nebojácnější…“

Analýza vlastností postav a hráčů také poukazuje na vyšší sílu, obratnost a odolnost. V tomto případě se jedná nakonec o vlastnosti, které většina postav ve Hrách na hrdiny potřebuje už jenom k tomu, aby přežila. Je to jakýsi hlavní rys většiny herních postav. Postavy jsou v první řadě hrdinové vyznačující se značnou mocí a sílou, vytrénovaní tím, jak neustále čelí nějakému nebezpečí.

Značný počet hráčů také uvádí jako jednu z předností Her s hraním rolí právě možnost, být mocnou a silnou postavou, jako významné vlastnosti uvádějí hráči také odvahu, vytrvalost, schopnost

postav stavět je k situacím čelem (nemusí utíkat) a schopnost rychle se rozhodovat. Z těchto jejich výpovědí je zřetelná tendence týkající se jisté touhy po ideálu. Tuto touhu může postava uspokojit – ona je hrdinou, je výjimečná a mocná. Ona ví, co je správné udělat a neváhá a vykoná to. Hráči v této souvislosti často upozorňují na „jednoznačnost“ herního světa. Postava na rozdíl od nich ví, co je třeba, stojí na jedné straně (dobra nebo zla) a chrání její ideály a vystupuje proti té druhé. Ve všedním světe hráči nestojí před takto jednoznačnými volbami, často musí zvažovat pro i proti, možné další cesty jsou oproti světu RPG poněkud zastřené.

b) do této podskupiny jsem zařadila postavy, které i když jsou v mnoha vlastnostech hráči podobné, mají „zesílenou“ či „zeslabenou“ nějakou jeho vlastnost nebo několik vlastností, ale jedná se o další vlastnosti než ty, jež činí postavu hrdinou.

„Je přehnáním některých mých vlastností: dobrota, zásadovost, ochota nést zodpovědnost za své jednání a přijatý úkol do všech důsledků, stavění některých věcí nad vlastní život…“

„Jednali bychom asi podobně – on je jen ochoten zajít víc do krajnosti.“

„Podobnosti… důslednost v morálních zásadách, zájmy o duchovno – jenom já to neberu tak vážně.“

V této skupině se mohou uplatňovat tendence plynoucí z touhy hráče např. být více zodpovědný, důslednější, chytřejší, trpělivější, brát věci s větší lehkostí apod. Také zde se uplatňuje touha po ideálu, dokonalosti. Skrze postavu je možné dosáhnout toho, čím by chtěl hráč jednou být.

„Taky hledá co dál. Jen se s tim tak ne….“

„Je stejně zvědavá jako já, ale je ochotna podstoupit větší námahu i nebezpečí, aby svou zvědavost ukojila.“

Tímto způsobem je tedy možné nahlížet vztahy mezi hráči a jejich postavou. Jak už jsem v úvodu zmínila, nejde o zcela jednoznačné

kategorie, někteří hráči mají postavy, které splňují více charakteristik. Např. některé jejich vlastnosti jsou shodné u hráče i u postavy, některé jsou opačné, někdy může jít o zvýraznění vlastních osobnostních vlastností, jindy o jejich zmírnění.

Je jisté (a zřetelně to vyplývá z odpovědí hráčů), že se zde uplatňují kompenzační mechanismy, které mohou mít pozitivní vliv na rozvoj osobnosti hráčů. U některých (a je to větší část) hráčů je možné se setkat s náhledem na tuto skutečnost, jejich postava jim často slouží jako jakési **zrcadlo** – skrze ni mohou uvidět své vlastní stránky osobnosti, jichž si dosud nebyli vědomi, mohou použít způsoby jednání, které by se ve skutečném životě neodvážili vyzkoušet a vidět, jaký dopad může toto jejich jednání mít na okolí. A konečně mohou také **prožít** různé stránky své osobnosti, které si neuvědomují a takto zprostředkovaně se stát ucelenější osobností.

Nyní považuji za zajímavé, podívat se na způsob nahlížení těchto skutečností. Dvěma otázkami, které jsem hráčům kladla, a které se k danému problému vztahují, jsou:

– Myslíš si, že Tě Tvá postava může zpětně ve skutečném světě nějak obohatit? V čem?

– Byl bys raději v něčem svou postavou než sebou?

V odpovědích hráčů byly zajímavé následující skutečnosti:

- První z nich se týká odpovědí vztahujících se k tomu, že postava sama moc obohatit nemůže, a to buď z toho důvodu, že jí hraje hráč, který je vlastně stejný, jako je postava, a nebo že herní zkušenost je nepřenositelná do skutečného světa.

„Asi těžko, když je to samé, co já.“

„Asi sotva. Vzhledem k tomu, že svoji postavu hraji já, sdílíme podobné emoce a filozofii. Je to otázka nedostatku transcendentnosti.“

Tato skupina hráčů bere své postavy spíše jako zdroj zábavy, jako ventil, jako odpočinek – možnost zbavit se na chvíli svého „skutečného“

já (což ovšem nepopírá skutečnost, že jejich postava a prožívání jejího charakteru není pro jedince přínosem, přestože on si to neuvědomuje).

- Druhou skupinou jsou hráči, kteří se shodují s první skupinou v tom, že jejich postava je ani tak nemůže obohatit, ale zdůrazňují velký význam fantazie, samotné hry a jejího světa pro jejich duševní rozvoj.

„Postava je vynikající zdroj zábavy a inspirace – některé naše příběhy z dračího doupěte mě inspirovaly při psaní fantasy knihy."

„No, od své postavy se po stránce rozvoje osobnosti nenaučím ničemu, důsledně odlišuji realitu od únikové reality. Zvláště když za sebou člověk má poněkud podstatnější zkoušky (vysoká škola, základní vojenská služba, rodina…)… Každopádně jsem se však v poslední době díky této postavě vrátil ke psaní poezie."

„Je to nádherná relaxace. Časem člověk ve všem vidí fantasy a dungeon, i při procházce v parku."

„Nemyslím, respektive nejsem si docela jist tím, že bych se něčemu mohl přiučit. Možná je to nějaká konfrontace mého osobního přístupu ve hře s ostatními hráči. Ale je to hra, fikce, fantazie… něco tam možná jde „ozkoušet", ale rozhodně se nelze na to spoléhat v realitě."

- Třetí skupinou (a jednoznačně nejpočetnější) jsou potom hráči, kteří jsou přesvědčeni, že je jejich postava obohatit může:

„Jasně že může. V čem to teprve zkoumám, ale předchozí mě obohatily v mnohém. Je třeba zajímavé si s klerikem projít cestu hledání víry…"

„Můžu si spíš užít to, co tady nemám… i to je obohacující. Samozřejmě se i ve hře projevují nějaké mé vlastní charakteristiky a pak uvažuju, co se dalo dělat jinak, líp – a možná víc po trpaslicku. A proč jsem to udělal právě takhle."

„Jo, v té komunikaci, je to takový nácvik – mám postavu, která umí výborně komunikovat, je zdvořilá, umí se přizpůsobit, naladit. To když hraju, tak si zároveň trénuju. Taky zjišťuju, že to pak můžu použít i

v tomhle světě. Taky to, že prožívám její veselost a nadhled a lehkost, mě nějak vnitřně obohacuje, uvědomuju si, že i tenhle životní přístup v sobě mám. A i další vlastnosti – nekompromisnost, přímost, smysl pro spravedlnost a jiné vlastnosti – to, že je zažiju v té hře, způsobuje, že vím, že to mám všechno v sobě a můžu to kdykoli použít (nebo to třeba začít trénovat). Jinak bych si tyhle možnosti neuvědomila."

„Rozhodně. Tím, že přehrávám (zesiluji) některé své vlastnosti, je – a tím i sebe – lépe poznávám… Tím, že u ní zesiluji některé své sklony, můžu je pak posílit i u sebe – prostě v dané reálné situaci budu jednat jako má postava, bude mi neviditelnou oporou (třeba v rozhodnutí vzít na sebe rozhodnutí se všemi jeho důsledky). Zároveň se učím i o té své stránce, která do postavy promítnuta není, protože jí cítím jako něco, co nebylo ve hře uspokojeno a hlásí se o slovo (v důsledku vedla k vytvoření další postavy, která naopak staví na této stránce – komunikativnost, humor, nehrdinskost – a ve hře obě postavy občas střídám). Taky se člověk může naučit, že dokáže hrát různé postavy, ale že vždy mají něco společného, že určitý typ postav hrát nedokáže. Např. opravdu nevím, zda bych dokázal hrát manipulátora nebo člověka, který bez mrknutí oka prodá přátele."

Přestože se tyto tři skupiny liší v názoru na to, zda je jejich postava může nebo nemůže nějak obohatit v reálném životě, jedno mají společné. Zřetelný **náhled** na hru a vlastní postavu a naprosto jasné **odlišování mezi hrou a skutečností**, přestože si uvědomují, že je možné **přenášet zkušenosti jak z tohoto světa do hry a světa herního, tak i nazpět.**

Hry s hraním rolí jsou tedy pro jejich aktéry nejen zábavou a relaxací, jsou také způsobem, jak se setkat sám se sebou skrze jiné zkušenosti, než umožňuje „všední" život. Hráči přenášejí své způsoby jednání, uvažování a prožívání do herní reality a tam skrze jejich postavu dochází k transformaci těchto vzorců chování a prožívání

a vlastně celé jejich osobnosti a takto „proměněni“ se pak „vracejí“ do „skutečného“ světa.

Na závěr těchto interpretací bych uvedla ještě ukázky dvou výpovědí: *„Já si třeba myslim, že my jsme si přinášeli takovou tu odvahu a prostě jako proti tomu zlu stát s jasnym plamenem. Když tak přemejšlim, tak to prostě bylo z toho hraní. A že to prostě trochu strukturovalo náš svět… hledání v jeskyních a korunách stromů, v potocích. Jsem toho nějak víc viděl a nějak jsem prostě zvýšil cit.“*[1]

„Když jsou ty věci takhle do sebe, tak je to prostě vo tom stejnym, že jsou nějakou výpravou někam, kterou se mně prostě posilní, jako obohatí prostě zkušenost a díky ní se pak prostě vrací zpátky jako prostě jako proměněný, že jo… já jsem díky tomu začal zkoušet i spoustu jinejch věcí jenom proto, že jako… třeba na ně nemam chuť, ale protože jsem viděl, jak mě takováhle věc naučí spoustu jako jinejch, člověk ví, jak jsou ty návraty dobrý. Jako denžony, výcvik a jako manželství s dětma – to jsou ty tři klíčový zkušenosti, který člověka jakoby strašlivě posunou, proměněj, pak vlastně zjistí, že zpátky tam, kde byl, když chce, tak že se tam vrátí a že je samozřejmě jinej, akorát to vnímání má mnohem jako širší, věcem rozumí výrazně jako z více stránek.“[2]

[1] Hudlička, str. 104
[2] tamtéž, str. 110

Diskuse

Cílem empirické části bylo prokázat rozdíly v primárních složkách osobnosti hráčů a jejich herních postav a odkrýt některé možné vlivy těchto rozdílů na osobnost hráčů.

Výzkum byl projektován jako výzkum orientační, založený na deskripci a komparaci dvou skupin odpověďových proměnných (hráči x postavy). Analýzou kvantitativních dat byla ověřována hypotéza, že mezi hráči a jejich postavami jsou statisticky významné rozdíly alespoň v některých osobnostních dimenzích. Tento předpoklad se potvrdil. Kvalitativně zkoumaná dynamika vztahu mezi hráči a jejich postavami vedla ke kategorizaci těchto vztahů.

Těžištěm výzkumu je porovnání výsledků osobnostního dotazníku 16 PF (vyplněného za hráče a jeho herní postavu) a kvalitativní rozbor odpovědí hráčů na stanovené otázky. Volba výzkumného nástroje (16 PF) vycházela z následujících kritérií:

V první řadě jsem se snažila zvolit osobnostní dotazník s dostatečnou validitou a reliabilitou, standardizovaný na naši populaci. Dalším kriteriem bylo, aby se jednalo o nástroj, který by poskytoval dostatečně diferencovaný popis osobnosti probandů. Z rozšířených osobnostních dotazníků tomuto požadavku nevyhovuje např., dnes často preferovaný, dotazník „Big Five“, který poskytuje pouze pět osobnostních dimenzí, jež do značné míry korelují s globálními škálami 16 PF. V tomto výzkumu se potvrdil můj předpoklad, že rozdíly ve skórech globálních faktorů 16 PF mezi hráči a jejich postavami neumožňují postihnout jemnější diference ve struktuře osobnosti hráčů ve vztahu k „osobnostem“ jejich postav (na rozdíl od primárních faktorů Cattellova dotazníku).

Vedle 16 PF by jistě poskytl podrobnější informace Minnesotský multifázový osobnostní inventář (MMPI), jehož ovšem nebylo možné

použít pro jeho značnou délku (550 položek) – pro ověření hypotézy byla nutná dvojí administrace testu.

V tomto smyslu se během realizace výzkumu ukázal také dotazník 16 PF jako značně časově náročný, obzvláště při administraci „za postavu“ (standardně uváděná doba pro administraci je 35 - 50 minut, doba dvojí administrace se v tomto výzkumu pohybovala kolem 120 – 150 minut včetně rozhovorů).

V dalším kroku se jako problematická ukázala otázka, zda užít jednoduché či paralelní formy dotazníku 16 PF. Dá se totiž předpokládat, že proband je při vyplňování dotazníku ovlivněn svou představou (třeba jen implicitní) o „správnosti“ odpovědí (sociální desirabilitou). Takové představy při dvojí administraci mohou směřovat k tomu, že je žádoucí, aby postava konvergovala, resp. se rozcházela ve sledovaných proměnných s probandem (tuto tendenci by mohlo použití paralelních forem zmírnit).

Použití paralelních forem by ovšem také vyžadovalo použití 2. českého vydání dotazníku, vydaného v roce 1975, jehož normy jsou starší než 30 let. Proto jsem zvolila 5. revizi 16 PF, vydanou v roce 1997, jež ovšem neobsahuje paralelní formy. Aby bylo minimalizováno zmíněné zkreslení (přičemž ani paralelní formy by ho zcela neeliminovaly), rozhodla jsem se zadat dotazník v tomto pořadí: nejprve hráči vyplňovali dotazník 16 PF za svou postavu, čemuž předcházela první část rozhovoru/dotazníku, zaměřeného na charakteristiky jejich postavy. Po této první administraci byla probandům položena sada otázek týkajících se délky a frekvence hraní a jejich osobnostních charakteristik, poté proběhla druhá administrace „za sebe“. Obecně lze totiž předpokládat, že osobnost hráče bude stabilnější a pevnější než „osobnost“ postavy a bude méně podléhat výše zmíněnému zkreslení.

Dalším problémem použití osobnostního dotazníku 16 PF, je skutečnost, že tento dotazník je sice standardizován na naši populaci, přirozeně však ne na populaci trpaslíků, elfů apod. To prakticky znamená, že kontext, ve kterém se pohybují herní postavy, se mnohdy velmi odlišuje od naší reality a proband vyplňující 16 PF za svou

postavu se tak střetává s položkami, které se ho dotazují na jevy, jež jsou zcela mimo realitu fantasy. Do určité míry by se dala tato obtíž překlenout reformulací kritických položek (např. „Rád se přidám k lidem, kteří dělají něco společně /např. chodí do přírody nebo do muzea/.“ – tato položka obsahuje hned dva problémy: postava, která je trpaslík, bude možná ráda trávit čas s ostatními trpaslíky, ovšem v žádném případě ne s elfy; dále – RPG hry se odehrávají převážně jenom v přírodě a muzea tam nejsou; položka by tedy pro trpaslíka mohla být formulována takto: „Rád se přidám k trpaslíkům, kteří dělají něco společně /např. staví novou podzemní síň nebo pátrají po nových nalezištích zlata.“).

Pokud bychom přistoupili k úpravě dotazníku 16 PF, tak aby vyhovoval jednotlivým rasám a světům, byla by výsledkem poněkud nepřehledná řada verzí. Otázkou by potom bylo, zda by nebyla ohrožena pojmová validita a reliabilita jednotlivých škál. Proto byl původní test zachován a v rámci instrukcí byli hráči upozorněni na tuto „nedokonalost“ a požádáni, aby si, pokud to bude nutné, zkusili představit, jak by jejich postava v situacích, jež uvádí test, asi reagovala. Jak se (na rozdíl od předvýzkumu) ve fázi realizace výzkumného projektu ukázalo, pro některé probandy byl přesto tento způsob obtížný a volili někdy jiné strategie (střední odpověďovou volbu /?/ nebo situace nastolené položkou převáděli do herního světa). Bylo by potom možná lépe přeformulovat instrukci podle této jejich tendence – ve smyslu převádění situací do herní reality.

Ze zřejmých důvodů (které jsou blíže popsané v kap. 3.2.) nebyla do zpracování dat zahrnuta škála B (Usuzování).

Protože se jedná o specifickou a obtížně dostupnou subkulturu, byla pro výběr výzkumného souboru (n = 35) zvolena metoda lavinového výběru bez aspirací na reprezentativitu. Výzkumný soubor lze naopak považovat v určitých charakteristikách za homogenní (věková skupina, míra zaujetí a motivovanost), což může být do jisté míry výhodou (pro zjišťování potenciálu, který s sebou daná aktivita nese, je dobré, aby se výzkumný soubor skládal z jedinců zaujatých toutéž aktivitou).

Kromě již zmíněného osobnostního dotazníku 16 PF byl jako doplňující metoda použit rozhovor/dotazník, jehož účelem byla konkretizace rozdílů, resp. shod mezi hráči a jejich postavami, získaných dvojí administrací 16 PF, a prozkoumání dynamiky vztahu hráčů a jejich postav. Výpovědi hráčů umožnily zasadit kvantitativní data do reálných souvislostí a pomohly tak lepšímu pochopení vztahu hráč – postava. Informace získané z odpovědí hráčů do značné míry potvrzují výsledky osobnostního dotazníku.

Na základě výpovědí jednotlivých hráčů byla provedena kategorizace, týkající se různých typů vztahování se k voleným postavám. Problémem této typologie (tak jako mnoha jiných) je skutečnost, že ne všechny odpovědi probandů je možné jednoznačně ohodnotit. Oblast vztahů hráč – postava je velmi bohatá a různorodá, přesto na základě této analýzy krystalizovaly některé výrazné tendence.

Především je možné vysledovat, že volba postavy se pohybuje na ose, jejíž póly se dají označit jako „úplná shoda“ a „opak“ (kompenzace x identifikace). Z mnoha důvodů (jež jsou rozvedeny v teoretické části) není reálné, aby si hráč zvolil postavu na pólech této osy, a navíc je třeba zdůraznit, že intenzita a směr kompenzací se netýkají totality osobnosti, ale liší se u různých osobnostních charakteristik.

U herních postav převažují rysy „hrdinské“: jako jednu z předností Her s hraním rolí hráči uvádějí možnost být hrdinou, jež se vyznačuje rozhodností, odvahou, sebejistotou a mocí a dalšími vlastnostmi, charakteristickými pro silnou, stabilní osobnost. Nutno upozornit, že pohybovat se ve fantasy světě jako hrdina výrazně zvyšuje šanci obstát.

Výsledky analýzy odpovědí hráčů lze shrnout takto: postavy často představují ideál hráče (nejčastěji ve smyslu ego-ideál), a/nebo plní kompenzační funkci (některé postavy jsou např. nositeli negativních vlastností). Část hráčů prezentuje svou postavu jen jako prostředek

zábavy a abreakce, což samo o sobě může plnit důležitou funkci v životě hráčů (psychohygiena).

Analýza osobnostního dotazníku 16 PF vedla k následujícím poznatkům: rozdíly ve většině faktorových škál jsou statisticky významné. Konkrétní podoby těchto rozdílů (viz graf č. 2) ukazují vyšší sebekontrolu, soběstačnost, dominanci, adaptabilitu, smysl pro realitu a emocionální stabilitu postav oproti hráčům. Ti se naopak jeví jako senzitivnější, otevřenější v sociálních vztazích a méně se prosazující.

Vezmeme-li v úvahu všechny výsledky tohoto výzkumného projektu, je zřetelné, že volba a další vývoj postavy jsou determinovány čtyřmi faktory: kompenzačními mechanismy, tendencemi k ego-ideálu, snahou obstát v herním světě a dosavadními vzorci chování a prožívání hráče. Tím je ve stručnosti shrnuto, s čím hráč do světa fantasy vstupuje. Podstatnější je, co si z hry odnáší. Hraní postavy umožňuje prožít hráči ty stránky osobnosti, které v tomto světě uplatňuje jen v omezené míře nebo vůbec. Postava může sloužit také jako prostředek odreagování se (relaxace).

Na závěr diskuse lze tedy konstatovat, že hráči přenášejí své způsoby jednání, uvažování a prožívání do herní reality a tam skrze jejich postavu dochází k transformaci těchto vzorců chování a prožívání a vlastně celé jejich osobnosti a takto „proměněni“ se pak „vracejí“ do „skutečného“ světa.

Závěr

Vše, co jsem dosud napsala, mělo sloužit k odkrytí některých stránek novodobého kulturně sociálního fenoménu – Her na hrdiny – a jejich zasazení do psychologických souvislostí. Hry na hrdiny, založené na konstruování neobvyklých světů plných kouzel a tajemství, jsou dosud pro značnou část veřejnosti něčím neznámým nebo nepochopitelným, protože ne každému se naskytla příležitost do těchto světů zabloudit. Tyto fantastické říše leží totiž daleko a hluboko (i když z některých úhlů pohledu až neuvěřitelně blízko). Zde byly popsány a přiblíženy, tak aby i ti čtenáři, kteří je dosud nikdy nenavštívili, měli možnost nahlédnout jejich realitu a souvislosti, jež se k ní váží.

Byly zde zodpovězeny otázky jako: Co to vlastně Hry s hraním rolí jsou? Jaký je jejich původ? K čemu jsou dobré? Přestože nebylo v možnostech této práce postihnout celé spektrum odpovědí, jež by podalo vyčerpávající přehled o daném fenoménu, některé z nich zde uchopeny byly, a byly zasazeny do psychologického kontextu. Jedná se přirozeně o ty odpovědi, vztahující se nějak ke klíčovému tématu této studie, jímž je osobnost jedince. V jistém smyslu jsou těžištěm našeho zkoumání vlastně osobnosti dvě, resp. vztah mezi nimi. Je to osobnost hráče, která do světů Her na hrdiny vstupuje, a „osobnost“, jež vlivem té první vzniká a dále se formuje. Jak bylo v textu práce předloženo, tato druhá „osobnost“ – virtuální postava, je imaginární entitou existující ve vědomí hráče (hráčů), prostřednictvím níž se hráč ve fantazijním světě pohybuje, koná a prožívá.

S jistou nadsázkou zde bylo řečeno, že virtuální postava je jakousi „osobností“. Je nutné zopakovat – postava není vůči hráči autonomní; naopak je na něm zcela závislá, její charakter a projevy vychází ze struktury osobnosti hráče a jeho dosavadních zkušeností. Herní postava je spíše nositelem určitých charakteristik, osobnostních rysů a způsobů jednání.

Předmětem dalších úvah byl potom vztah mezi osobností hráče a jeho herní postavou. Máme-li poznatky teoretické i empirické části shrnout a pojmenovat, lze říci, že v procesu hraní Her na hrdiny si na základě svých osobnostních charakteristik (způsobů jednání, uvažování a prožívání) hráč vytvoří postavu, skrze kterou se pohybuje v herním světě, a která mu zprostředkovává zážitky a zkušenosti z této fiktivní reality. Ty potom zpětně mohou vést k transformaci dosavadních vzorců chování a prožívání hráče, a takto „proměněn“ se pak vrací do skutečného světa. Právě tak, jak hráč vstupuje do herního světa a realizuje se v něm, tak po čase získá možnost tzv. „projekce nazpět“, pohledu na *tento* svět skrze zkušenost *tamtoho* světa.

Jak z výsledků studie vyplývá, podílejí se na zmíněném procesu následující faktory: Kompenzační funkce postavy, jako nositele charakteristik a způsobů jednání, jež by si hráč ve skutečném světě nemohl dovolit, které jsou pro něho nedosažitelné nebo jež si v dosavadním životě neuvědomil. Postava pak může plnit funkci jakéhosi zrcadla, které hráči umožní poznat a prožít některé stránky vlastní osobnosti (např. rozhodnost, odvahu, pocit sebejistoty apod.). Postavy často umožňují hráčům vhled do problematických oblastí jejich života. Dále prostřednictvím postavy může hráč „trénovat“ některé způsoby reagování (např. komunikační dovednosti). Důležitou funkci plní postava také ve smyslu odreagování se (hraní Her na hrdiny je především zábava).

Problémem by se mohlo stát to, že by tyto možnosti hráče natolik uchvátily, že by je realizoval pouze ve virtuální realitě (ve hře je to přirozeně jednodušší než ve skutečném životě). Výsledky výzkumného projektu však poukazují na opak – hráči mají spíše tendenci z herní zkušenosti těžit a využívat jí v realitě. Únik do hry pak bývá spíše dočasným jevem.

Na závěr je možné konstatovat: Hry s hraním rolí mohou mít pozitivní vliv na osobnost hráče, na rozvoj některých jejích stránek, na uvolnění vnitřních tenzí ve smyslu abreakce, zábavy a relaxace. Hráč může prostřednictvím hraní postavy získat nové zkušenosti, jež je

potom možné uplatňovat ve skutečném životě. Tak je možné ve Hrách s hraním rolí spatřovat jistý terapeutický potenciál.

Literatura:

1. Bauer, W. M. (1997) *Tyranie blahobytu*. Praha : VOLVOX GLOBATOR.
2. Borecký, V. (1998) *K otázkám symbolické imaginace*. Praha : Karolinum.
3. Borecký, V. (2003) *Porozumění symbolu*. Praha : TRITON.
4. Caillois, R. (1998) *Hry a lidé : Maska a závrať*. Praha : Studio Ypsilon.
5. Campbell, J. (2000) *Proměny mýtu v čase : Vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy*. Praha : Portál.
6. Cardwell, P. (1994) The Attacks on Role-Playing Games. *Skeptical Inquirer*. 1994, č. 2, str. 157-165.
7. Carpenter, H. (1993) *J. R. R. Tolkien : Životopis*. Praha : Mladá fronta.
8. Carroll, J., Carolin, P. (1989) Relationship between Game Playing and Personality. *Psychological Reports*, June 1989, str. 705 – 706.
9. Cattell, R. B. (1997) *16 PF : Páté vydání*. Brno : Psychodiagnostika, s.r.o.
10. Disman, M. (1993) *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha : Karolinum.
11. Eliade, M. (1998) *Mýty, sny a mystéria*. Praha : Oikoymenh.
12. Ferjenčík, J. (2000) *Úvod do metodologie psychologického výzkumu : Jak zkoumat lidskou duši*. Praha : Portál.
13. Fromm, E. (1999) *Mýtus, sen a rituál a jejich zapomenutý jazyk*. Praha : Aurora.
14. Hayesová, N. (1998) *Základy sociální psychologie*. Praha : Portál.
15. Historie her na hrdiny [2004-04-15] http://www.moorboyz.com/Rpg/rpghist.html
16. Hlavsa, Z. a kol. (1993) *Pravidla českého pravopisu*. Praha : Academia.
17. Holý, J. (2004) *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí*. Praha : Fakulta humanitních studií UK. Bakalářská práce.

18. Hopcke, R. H. (1993) *Průvodce po Sebraných spisech C. G. Junga*. Praha : Nakladatelství Tomáše Janečka.
19. Hughes, J. (1988) Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon, Dept. of Prehistory & Anthropology, Australian National University. [2004-02-06] http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html
20. Hudlička, P. (2000) *Prožívání – Zkušenost – Životní svět aneb O cestách do světa na zkušenou*. Praha : FF UK. Diplomová práce.
21. Huizinga, J. (1971) *Homo ludens : O původu kultury ve hře*. Praha : Mladá fronta.
22. Chatman, S. (2000) *Dohodnuté termíny : Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc : Univerzita Palackého.
23. Janeček, P. (2002) *Paralelní světy : Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Praha : Fakulta humanitních studií UK. Bakalářská práce
24. Jarolímek, M. (1996) *O lidech, kteří onemocněli schizofrenií*. Praha : PALLATA.
25. Jarušková, D. (1997) *Matematická statistika*. Praha : ČVUT.
26. Jung, C. G. (1993) *Analytická psychologie : Její teorie a praxe*. Praha : Academia.
27. Jung, C. G. (1997) *Výbor z díla II. : Archetypy a nevědomí*. Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka.
28. Jung, C. G. (1999) *Výbor z díla III. : Osobnost a přenos*. Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka.
29. Kastová, V. (1999) *Imaginace jako prostor setkání s nevědomím*. Praha : Portál.
30. Kamberský, P. (1994) Prolínání světů. *S-OBZOR, čtvrtletník pro kritickou sociologii*. 1994, č. 4, s. 12 – 27.
31. Keller, J. (1992) *Nedomyšlená společnost*. Brno : TISK-Sýkora.
32. Keller, J. (1995) *Úvod do sociologie*. Praha : Sociologické nakladatelství.
33. Kerényi, K., Jung, C. G. (1995) *Věda o mytologii*. Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka.

34. Krajhanzl, J. (2001a) *Fantasy Role-playing games jako sociální fenomén*. Praha : Katedra psychologie FF UK. Seminární práce (předmět Sociální psychologie).
35. Krajhanzl, J. (2001b) *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*. Praha : Katedra psychologie FF UK. Seminární práce (předmět Klinická psychologie).
36. Krajhanzl, J. (2001c) *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games*. Praha : Katedra psychologie FF UK. Seminární práce (předmět Psychologická metodologie).
37. Krajhanzl, J. (2003) Vydejte se za dobrodružstvím. *Psychologie dnes.* 2003, č. 2, str. 18 - 19
38. Kratochvíl, S. (2001) *Skupinová psychoterapie v praxi*. Praha : Galén.
39. Ladousse, G. P. (1989) *Role Play*. Oxford : Oxford University Press.
40. Linhart, J. a kol. (2002) *Slovník cizích slov : pro nové století*. Litvínov : Dialog.
41. Lorenz, K. (1991) *8 smrtelných hříchů*. Praha : Panorama.
42. McGuire, J. (2000) *Cognitive-Behavioural Aproaches : An introduction to theory and research*. Liverpool : HMIP.
43. Millarová, S. (1978) *Psychologie hry*. Praha : Panorama.
44. Mitchell, S. A., Blacková, M. J. (1999) *Freud a po Freudovi : Dějiny moderního psychoanalytického myšlení*. Praha : TRITON.
45. Nakonečný, M. (1997) *Encyklopedie obecné psychologie*. Praha : Academia.
46. Pavis, P. (2003) *Divadelní slovník*. Praha : Divadelní ústav.
47. Pechar, J. (1995) *Být sám sebou*. Praha : Hynek.
48. Pringle, D. ed. (2003) *Fantasy : Encyklopedie fantastických světů*. Praha : Albatros.
49. Prochaska, J. O., Norcross, J. C. (1999) *Psychoterapeutické systémy : průřez teoriemi*. Praha : Grada Publishing.
50. Rektorys, K. a kol. (1981) *Přehled užité matematiky*. Praha : SNTL.
51. Ricoeur, P. (2000) *Čas a vyprávění I : Zápletka a historické vyprávění*. Praha : OIKOYMENH.
52. Stanton, M. N. (2003) *Hobiti, elfové a čarodějové*. Praha : Mladá fronta.

53. Svoboda, M. (1999) *Psychologická diagnostika dospělých*. Praha : Portál.
54. Šípek, J. (2000) *Projektivní metody*. Praha : ISV nakladatelství.
55. Tolkien, J. R. R. (1992) *Pohádky*. Praha : Winston Smith.
56. Tolkien, J. R. R. (1997) *Příběhy z čarovné říše*. Praha : Mladá fronta.
57. Valenta, M. (2000) *Dramaterapie*. Praha : Portál.
58. Von Franz, M. L. (1999) *Mýtus a psychologie : Mýty o stvoření z pohledu hlubinné psychologie*. Praha : Portál.
59. Vorlíček, M., Holický, M., Špačková, M. (1997) *Numerické tabulky ke skriptům matematická statistika*. Praha : ČVUT.
60. WWW Altar: Hry na hrdiny [2004-04-26] http://altar.cz/altar/hnh.html
61. WWW Basilisk's Eye: Co je to Dungeons & Dragons? [2004-05-06] http://basilisk.dragonsworld/dnd/dnd.main.htm
62. WWW Basilisk's Eye: Historie D&D (ve zkratce) [2004-05-06] http://basilisk.dragonsworld.cz/science/dndtime.html
63. WWW Czechdnd: Úvod k hraní na hrdiny (role-playingu) [2004-04-15] http://czechdnd.jinak.cz
64. WWW Znisladvrac: O co jde [2004-04-25] www.znisladvrac.cz
65. Yee, N. (1999) Through The Looking Glass: An Exploration of the Interplay between Player and Character Selves in Role-Playing Games. [2004-05-01] http://www.nickyee.com/rpg/start.html
66. Zbíral, D. (2003) *Žánr fantasy a religionistika : možnosti, meze, provokace*. [2004-05-20] http://mujweb.cz/www/david.zbiral

Další zdroje:

1. Bachelard, G. (1994) *Psychoanalýza ohně*. Praha : Mladá fronta.
2. Bachelard, G. (1997) *Voda a sny : Esej o obraznosti vody*. Praha : Mladá fronta.
3. Coan, R. W. (1999) *Optimální osobnost a duševní zdraví : Hrdina, umělec, mudrc nebo světec?* Praha : Grada.
4. Hanuš, R. (2003) *Fenomén hry : Teoretické a metodické příspěvky k tématu hry*. Olomouc : Univerzita Palackého.
5. Keller, J., Gál, F., Frič, P. (1996) *Hodnoty pro budoucnost*. Praha : G plus G.
6. Kol. Altar (1990) *Fantasy hra na hrdiny Dračí doupě, pravidla pro začátečníky*. Praha : Nová vlna.
7. Kol. Advanced Dungeons & Dragons (1989) *Player's Handbook*. TSR Hobbies.
8. Malina, J. a kol. (1993) *O tvořivosti ve vědě, politice a umění*. Brno : Nakladatelství Jota.
9. Neubauer, Z. (1990) *Do světa na zkušenou čili O cestách tam a zase zpátky*. Praha : Doporučená četba.
10. Starý, R. (1990) *Potíže s hlubinnou psychologií*. Praha : Prostor.
11. Tolkien, J. R. R. (2002) *Pán prstenů I : Společenstvo prstenu*. Praha : Mladá fronta.
12. Tolkien, J. R. R. (2002) *Pán prstenů II : Dvě věže*. Praha : Mladá fronta.
13. Tolkien, J. R. R. (2002) *Pán prstenů III : Návrat krále*. Praha : Mladá fronta.
14. Tolkien, J. R. R. (2003) *Silmarillion*. Praha : Mladá fronta.
15. Wollschläger, M. a G. (2002) *Symbol v diagnostice a psychoterapii : Práce s předmětnými symboly v individuální, rodinné a skupinové terapii*. Praha : Portál.

Příloha č. I.

Osnova polostrukturovaného rozhovoru

I.část

1. **Na úvod Tě poprosím o několik informací o Tvé postavě:**

- Rasa:
- Pohlaví:
- Povolání (čaroděj, bojovník atd.):
- Věk:
- Charakter (přesvědčení):
- Vlastnosti a jejich hodnoty: - síla:
  - obratnost:
  - inteligence:
  - moudrost:
  - charisma:
  - odolnost (zdraví):
- Dovednosti:
- Schopnosti:

2. **Nyní zkus, prosím, ještě vlastními slovy krátce doplnit charakteristiku své postavy tak, abych si ji dovedla lépe představit:**

3. **Jakým způsobem se tvá postava staví k řešení konfliktních situací? (je aktivní, vyjednává, s odvahou…)**

II. část

1. **Jak dlouho hraješ RPG hry?**
2. **Jak často hraješ?**
3. **Kolikátá je to Tvá postava, o níž jsme mluvili?**
4. **Jak dlouho hraješ za tuto postavu?**
5. **Nyní se Tě budu ptát ještě na nějaké informace o Tobě (tedy o Tvé „skutečné“ osobě):**
   - pohlaví:
   - věk:
   - vzdělání (obor):
   - zaměstnání:

III. část

1. **V čem se liší Tvá herní postava od Tebe samotného (v čem jste si podobní a v čem jsou rozdíly)?**

2. **Jaké jsou rozdíly v tom, jak reaguješ v konfliktních situacích Ty a jak Tvá postava?**

3. **Myslíš si, že Tě Tvá postava může zpětně ve skutečném světě nějak obohatit? (Můžeš se od ní něco naučit?)**

4. **Byl bys v něčem raději svou postavou než sebou?**

5. **Na začátku jsem se Tě ptala na vlastnosti Tvé postavy. Mohl bys teď zkusit ohodnotit tímto způsobem sebe? (pro každou vlastnost zkus nyní přiřadit hodnotu, která by nejlépe charakterizovala Tebe):**
   - Síla:
   - Obratnost:
   - Inteligence:
   - Moudrost:
   - Charisma:
   - Odolnost (zdraví):

Příloha č. II.

Typologie vztahů osoba - postava

(viz kap. 4)

Kategorizace odpovědí na otázky:

- „V čem se liší Tvá herní postava od Tebe samotného (v čem jste si podobní a v čem jsou naopak rozdíly)?“;
- „Zkus si představit nějakou konfliktní situaci. Jaké jsou rozdíly mezi tím, jak bys reagoval Ty a jak by reagovala Tvá postava?“

(*odpovědi vztahující se k první otázce; **odpovědi vztahující se k druhé otázce)

Vztah založený na kontrastu

a) „Hráči, jejichž postava je agresivnější, razantnější a konflikty řeší spíše hrubou silou.“

*

- Drsnější, odvážnější, méně schopná vnímat rozdíly, více jedná, méně přemýšlí; jsem rozhodně více „akademik“ (či to, co se pod tím většinou myslí). (6)
- Má postava je divoký krvežíznivý barbar, kdežto já jsem vědec a umělec. (23)
- Kordulka je rozporuplná postava, stejně jako já, takže na jedné straně jí nedělá problémy pobyt ve společnosti a umí se dobře bavit, na druhé straně jí stejně tak dobře vyhovuje samota, dokonce ji vyhledává častěji (jako já). Troufám si tvrdit, že mám o kus větší IQ než Kordula a zajímají mě na rozdíl od ní i věci iracionální, city a pocity druhých. Ona řeší konflikty mečem, já se většinou stáhnu do ústraní a jsem nešťastná. Obě se dovedeme radovat ze života, jen ona myslí víc sama na sebe. (28)
- Moc nepřemýšlí a jde na věc, je vytrvalý a někdy bezhlavě odvážný (hloupý), s blbcema se nesere bud je sejme nebo uteče.. (32)
- Je to válečník, jeho problémy řeší zbraně. Je uznáván celou společností jako někdo, kdo nemá důvod se obávat nikoho. Podoba – je založením dobro.(3)

**

- Postava by mohla řešit konflikt bojem a akčností. V reálu to nelze.(8)
- Já bych reagoval spíš pokusem o domluvu, kompromis, případně ústupem. Naopak ona by se snažila ovládnout bezohledně pole, rozdrtit oponenta.(12)
- Já se snažím konfliktům zabránit a diskusí vyřešit příčiny. Má postava neváhá užít meč. (14)
- To se těžko představuje, protože možnosti (následky) takové reakce ode mě a mé postavy se diametrálně odlišují. Většinou samozřejmě její reakce vyplývají z mé povahy a pohledu na věc, reagoval bych stejně, kdybych měl tu možnost. Jen někdy je možná opatrnější, než je nutné a někdy asi i brutálnější, nemilosrdnější, než bych byl já. Já bych měl asi tendence odpouštět a dávat další možnost, ona většinou raději neriskuje. (Což zase ale vyplývá trochu i z povahy světa, v němž žije. Ten je totiž fakt drsnej.) (20)
- Postava: zabít. Já: utéct. (23)
- Pokud je ke mně někdo nepříjemný, snažím se vyhnout otevřenému konfliktu, sklopím krovky a všechno mi to je líto. Kordula by ho pořádně oprasila. (28)
- Zabít. (31)
- Když já mlčím a hledám chybu a jiný způsob řešení konfliktu, moje postava už seká mečem. (32)
- V DnD se člověk masí než řeší. (34)
- V konfliktní situaci by moje postava reagovala vždy hrubou silou. Já spíš útěkem či vyjednáváním a útěkem. (3)
- Já bych se to pokusil uklidnit, postava by to uklidnila trosku drasticteji (19)
- Normálně (v tomto světě) k násilí prakticky nešahám. (2)
- Postava je víc nekompromisní vůči cizím, je opatrnější, zároveň víc riskuje, protože ví, že ji podrží ta skupina a riskuje, protože ví, že se z toho vylíže, dokáže odhadnout, jak vážná je to situace, nevěří tomu, že by uměla nebo že by byla tak dobrá, věří ve štěstí, je v tom bezhlavá (boj a jedem…). (1)

b) „Hráči, jejichž postava je nositelem „špatných“ vlastností.“

*

- Doufám, že nejsem taková svině jako postava, kterou jsem tady popisoval. Já se snažím být čestný, tomu se ona vysmívá, já nesnáším násilí a krutost, ona se v tom vyžívá. Podobnost? Hm, možná trochu frustrace z nedosažených cílů... a touha vyniknout.(12)

- Já jsem veskrze hodný, má postava se snaží mít z většiny věcí nějaký užitek. Jsem pokrokový a vnímavý, postava je spíše konzervativní. (14)
- Podobnosti: důslednost v morálních zásadách, zájmy o duchovno (jenom já to neberu tak vážně), rozdílnosti: já nikomu nic nevnucuju. (16)
- Je to mí zlobivý já, já nejsem tak suverénní a ona není tak citlivá. (26)
- Já vážim pečlivě slova a přímému konfliktu se radši vyhnu. On konflikt spíš živí, jen o tom moc neví. Ty věci se mu tak nějak dějí. Každopádně nemine možnost říct si svou a tak trochu na sebe upozornit. V domlouvání s přáteli přidělává problémy.(7)
- Rozdíly: neuvážlivost, vysoká míra obratnosti, vyšší popudlivost, obranyschopnost, odolnost, přírodní znalosti, citová plochost až necitlivost; stejný: pohlaví, myslím, že podobný proud asociací i směřování pozornosti. Je to jednoduchý v tom, že můžeš být nezodpovědný a nerozvážný (2)

**

- Např.: Hádka s přáteli o nějakou důležitou věc: moje postava by byla mnohem větší paličák a stála by si za svým názorem, kdežto já si rád vyslechnu názory jiných a rád přivolím ke kompromisu. (25)
- Postava je posera, ostražitej, což normálně nejsem. Postava konflikt neřeší, jen je naštvaná, že její návrh je smeten ze stolu, což v reálnym životě snad není.(29)

c) „<u>Volba postavy s vlastnostmi, které hráč v reálném světě nemá, ale které by chtěl mít.</u>“

*****

- Rozdíly jsou samozřejmě v charismatu. Také v tom, že ta postava si za svými ideály stojí a samozřejmě společnost, ve které se nachází, je jiná s jasně odděleným dobrem, zlem a neutralitou. Ale situace řešíme stejným způsobem. (24)
- Některé přístupy k životu, asi sebevědomí a úspěchy, spíše se dá ta postava popsat jako můj sen - aspoň v určitých oblastech, ne ve všech, ale v mnoha. (27)
- Moje postava pomáhá lidem, což já až zas tak neumím. (30)
- Podobné jsme si v tom, že jsme obě ustrašení králíci, rozdíl je v tom, že jako herní postava si nenechám líbit všechny prudy. (33)
- Je spíš nad věcí, má jasno v tom, co a jak, hned jedná, já spíš přemýšlím, jak co udělat dobře (v tomhle světě je větší množství možností a důsledků, tam je to jednodušší). (34)

**

- Ona by rychle něco provedla a asi by s tím i uspěla, mě by rozhodnutí dlouho trvalo. (11)
- Konfliktním situacím se osobně snažím vyhnout, má postava je řeší. (13)
- Já bych zazmatkoval, po chvíli bych se zakoktal nebo zase mluvil rychle a tak, že by mi nebylo rozumět, a buď bych se to pokusil nějak obejít nebo asi vyřešit. On by patrně tolik nezmatkoval a pokusil by se to také buď nějak nenápadně obejít nebo vyřešit s co možná nejmenšími ztrátami na životech. Ale taky hodně záleží na typu konfliktu (hromadná bouračka aut, nebo neshoda s učitelem?) (21)
- Já bych utekla, ve hře tam stojím a něco podnikám. (33)

d) <u>Málo specifikovaný rozdíl</u>

*****

- Velmi se liší. (8)
- Postava je víceméně úplně jiná než já, pár společných věcí by se ale našlo. (22)

**

- Já bych se asi snažil konfliktu vyhnout, postava je celkem sebejistá a šla by nejspíše do střetu (byť by zvážila šanci na úspěch a zásady, pro které by do konfliktu šla). (6)
- Má postava je daleko větší sebevrah, takže se do konfliktních situací vrhá po hlavě. Já osobně raději počkám až vychladnu a pak jednám čistě pragmaticky a s chladnou úvahou. (18)
- Se zlem - moje postava se se zlem nikdy nedohodne, bojuje za všech okolností. Já se spíš snažím zlu vyhnout. Konflikt s přáteli řešíme shodně, mírem (ale nikdy neustupujem, když něco fakt chcem). (4)

Vztah založený na shodě

*

- Spíš jsme si podobní. (15)
- Moje postava umí používat magii, jinak rozdíly nejsou. (19)
- Ne. (31)

**

- Žádné rozdíly si nedokážu vybavit. (26)

Vztah založený na zvýraznění vlastností

a) **„Osoby, jejichž postavy se vyznačují větší odvahou, rozhodností, obratností, odolností, vůlí, atd.“**

*

- Základní rozdíl je samozřejmě v tom, že teď hraji ženu, ač nejsem ani homosexuál ani skrytý transsexuál. Ona si hledí více svého zevnějšku než já, dále má daleko dobrodružnější povahu, i když se považuje za moudrou a spokojenou. Je stejně zvědavá jako já, ale je ochotna podstoupit větší námahu i nebezpečí, aby svou zvědavost ukojila. Stejně jako já je ochotna pomoci potřebnému, na rozdíl ode mě to však obvykle činí důkladněji a důrazněji, mimo jiné samozřejmě díky své osobní moci. Na tu je hrdá, někdy až pyšná, na rozdíl ode mě, já mám svou hrdost, ale nikoli falešnou pýchu. (20)
- Tak rozhodně je odvážnější (jak nečekané) a je více ochotný obětovat pro přátele život (i když on k tomu má přece jen o trochu více příležitostí než já). Má větší znalosti, nedělá si legraci z jiných lidí, je hrdější, chová se vznešeněji a nezmatkuje jako já. Lépe střílí z luku, šermuje, hraje na flétnu (což taky neumím), skládá básně atd. Pokud zaběhnu do detailů, tak nevypadá tak blbě jako já, nemusí nosit brýle a nemá otlačené palce na nohách od špatně ušitých malých středověkých botiček. (21)
- Moje postava je mnohem šikovnější než já. Nevadí mu občasné porušení zákonů. Je mnohem uzavřenější i ke svým přátelům. Je mnohem přímější a odvážnější. (25)
- Myslím, že postava v dungeonech je rozhodnější, nebojácnější, ale zas větší trdlo, než jsem já. Většinou mám problém s komunikací s ostatními - v plánování, jak vyřešíme tuhle situaci, ale v normálním životě si většinou umím prosadit svou. (29)

**

- V konfliktech s přáteli asi stejně – snažila by se domluvit, někdy by ustoupila, někdy by se snažila prosadit svoji, zajímala by se o hledisko druhých. S nepřáteli je moje postava nekompromisní, skřeta zabije, dobru pomáhá, já bych se asi snažila chápat důvody toho zla, ale to plyne z té hry, ta je o tom, že můžeš být víc rázný, uplatňovat sílu a moc. (9)

b) **„Postavy, které i když jsou v mnoha vlastnostech hráči podobné, mají „zesílenou“ či „zeslabenou“ nějakou jeho vlastnost nebo několik vlastností kromě hrdinských.“**

*

- Určitě jedná intuitivnějc, než bych si já kdy dovolil. Je to mladá trošku naivní a hodně samotářská holka, která si zvykla žít stranou od lidí a jejich problémů. Já jsem nakonec zjistil, že mě docela baví žít mezi lidmi a jejich starostmi. (5)
- Taky hledá co dál. Jen se s tim tak nesere. Je bezesporu odvážnější, rozhodnější, ochotný víc riskovat. Je taky fyzicky silnější a užívá si boj, kterému se já rád vyhnu. Je trošku jednodušší, nepřemýšlí, co říct. Často jedná necitlivě, to máme asi společné…(7)
- Moje postava je mnohem sebevědomější než já, nedělá si hlavu s tolika věcmi a taky starosti – spíš se světem baví a zvědavě ho sleduje (má odstup, já všechno moc prožívám). Má to charisma, tudíž nemá žádný problém komunikovat s lidmi – já takový charisma asi nemám. Taky je odvážnější – vydala se do světa, aby našla své bratry a zachránila svůj lid. Má mnohem víc znalostí a dovedností – elfi jsou děsně šikovní a moudří. A taky umějí lépe zacházet s vnímáním. Nenechá se tolik vyrušovat, je obratnější. Vlastně má plno vlastností, které bych chtěla mít já, nebo ty co mám, ale v menší míře, ona umí rozvinout a využívat. Věří si. Stejné jsme v opatrnosti – taky ještě nemá moc zkušeností ve světě, tak neví, jestli se má do určitých věcí pustit. Jsme stejně chytré a jsme *dobro*. (9)

- Je přehnáním některých mých vlastností: dobrota, zásadovost, ochota nést zodpovědnost za své jednání a přijatý úkol do všech důsledků, stavění některých věcí nad vlastní život, občasná impulsivnost.
- Shodneme se v tom, že za základ úspěchu považujeme dobrý plán; je-li jasné, že je něco třeba udělat, považujeme chození kolem horké kaše za zbytečné; jsme realisté – věříme, že jít v 5 proti hordě skřetů opravdu není dobrý nápad (oproti „hrdinům“), jsme věrni přátelům, řídíme se vlastními pravidly. Liší se tím, že není extrovert a společenský, nemá moc smyslu pro humor, je spíš praktický než duchovní (tj.umění a filosofie mu moc neříkají), …(10)
- Je doufám hodně jiná. Stokrát otevřenější a jednající s větší lehkostí. Na druhou stranu, čím déle ji hraju, tím víc se jí začínám podobat, i když kamarádovi se to třeba nezdá . (11)
- Má postava je mým „zbožštěním“ – tedy je taková jakým bych chtěl být – úspěšným, dobrým, krásným, žádaným… Má postava dokáže překračovat zákon k dosažení cílů, o nichž je přesvědčena, že jsou správné – na rozdíl ode mne – ctím zákony a požaduji od druhých, aby je také dodržovali. Jinak má podobné uvažování, otevřený postoj k přijímání nových myšlenek, invenci, schopnost vcítění do druhých. Oba jsme posedlí sexem. (13)
- Snažím se zastávat podobné ideály i když více realisticky. Lišíme se v tom, že moje postava v to věří a žije tím, kdežto já sám se to pouze snažím dodržovat. Nemůžu říct, že by to byl nějaký můj ideový základ - spíše něco k čemu se tak externě přikláním. (17)
- Podoba je v rozhodnosti. V čem se liší. Tak určitě se v něčem liší, liší se v tom, že je asi jako víc realističtější, že je pevnejma nohama na zemi. Určitě jakoby hůř vychází s lidma, je nedůvěřivá (ale je to tim světem – tady není třeba si dávat takovej pozor, je to víc o hubu, často mi tam jde o život, musim bejt víc obezřetná). Jsem i jakoby schopnější v tom, co tam potřebuju, využívám maximálně svejch schopností, v životě to nějak kombinuju (v životě to víc vyplyne, tam musíš). (1)
- Je starší, umí kouzlit, má větší víru ve svýho boha, je víc zdrženlivější vůči lidem. (4)

**

- Já bych byl určitě opatrnější. (5)
- Pro něj je boj denním chlebem, pro mě až opravdu krajní variantou. Jinak bychom jednali asi podobně – on je jen ochoten zajít víc do krajnosti. (10)
- Nevím, možná bych se nechal dříve vyprovokovat, než má postava. (15)
- V konfliktní situaci bych v základu jednal stejně. Odlišnost by nastala tehdy, když by můj přístup začal selhávat. Tam, kde by moje postava pokračovala (má prostředky a větší předpoklady), tak já bych se spíše stáhnul, pokud by opravdu nastala nevyhnutelně kritická situace. (17)
- Postava by nejspíše jednala bezprostředněji a možná praktičtěji. (22)
- Teoretickou situaci bych se snažil řešit stejně, možná jsem víc agresivní. (24)
- Myslím, že jednání by bylo velice podobné, jen spíše v otázce porušení pravidel a konvencí bych nejednal tak odvážně, vůbec bych asi nebyl tak sebevědomý, jsa si vědom, že si nedokážu vynutit svou. Konkrétní příklad úplně odlišného jednání mě nenapadá. (27)
- Jsem jako postava klidnější. (30)

Kategorizace odpovědí na otázky:

- Může Tě Tvá postava nějak obohatit ve skutečném životě? V čem? Můžeš se od ní něco naučit?
- Byl bys v něčem raději svou postavou? (V čem?)

nemůže obohatit

- Nemyslím, nejsem si docela jist tím, že bych se něčemu mohl přiučit. Možná je to nějaká konfrontace mého osobního přístupu ve hře s ostatními hráči. Ale je to hra, fikce, fantazie... něco tam možná jde „ozkoušet“, ale rozhodně se nelze na to spoléhat v realitě. (17)
- Asi sotva. Vzhledem k tomu,že svoji postavu hraji já, sdílíme podobné emoce a filozofii. Je to otázka nedostatku transcendentnosti. (18)
- Asi těžko, když je to samé co já. (19)
- Myslím, že ne. (26)

obohacuje hra, svět fantazie

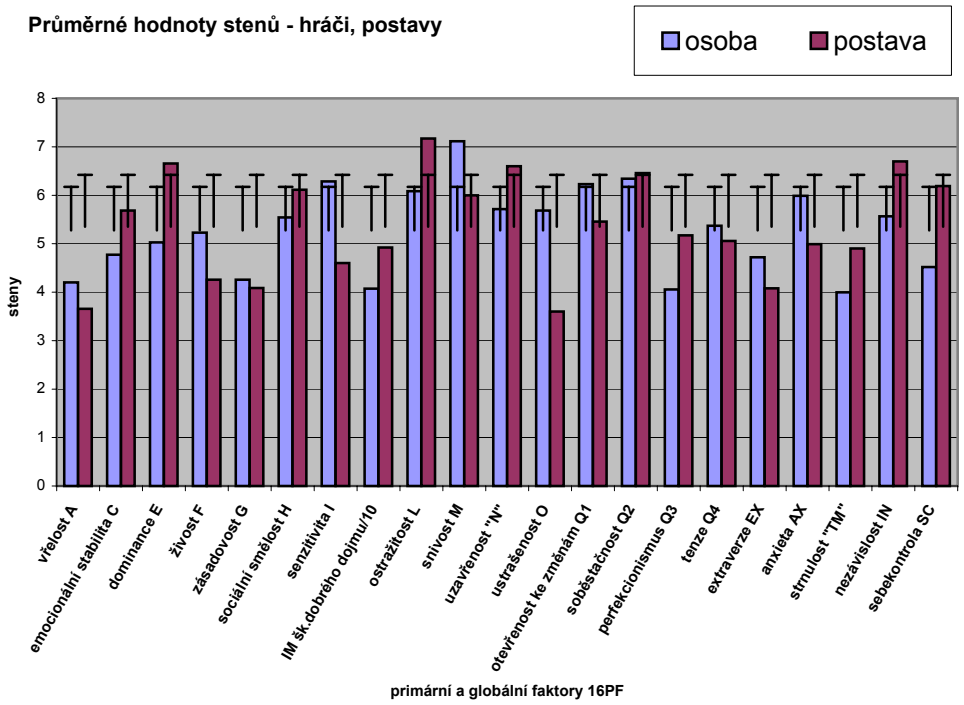
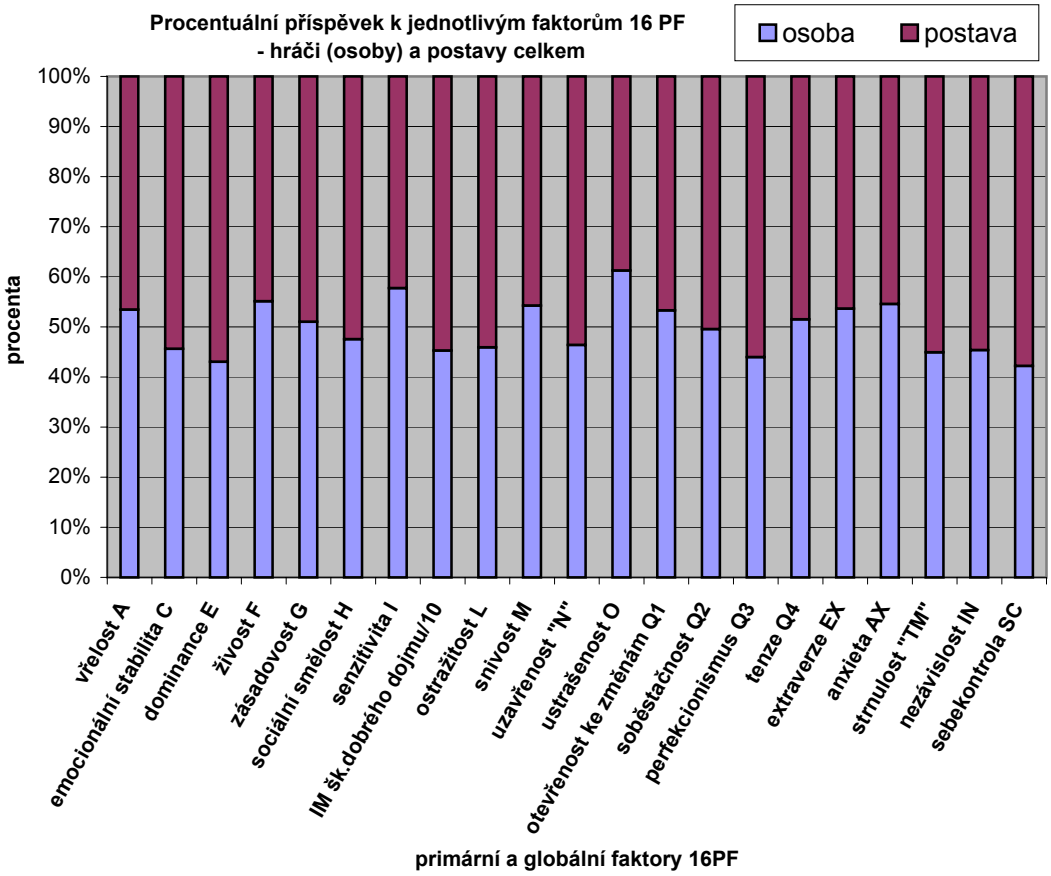
- Je to nádherná relaxace. Časem člověk ve všem vidí fantasy a dungeon, i při procházce v parku. (14)

- No, od své postavy se po stránce rozvoje osobnosti nenaučím ničemu, důsledně odlišuji realitu od „únikové reality“. Zvláště když za sebou člověk má poněkud podstatnější zkoušky (vysoká škola, základní vojenská služba, rodina…). Každopádně jsem se však v poslední době díky této postavě vrátil ke psaní poezie. (13)
- Jistě. Skrze ni mohu pocítit skutečný dopad výjimečné osobní moci na bezprostřední okolí člověka, moci, kterou v našem světě (zdá se) nikdo mít prostě nemůže – zabíjet pohledem, teleportovat se na velké vzdálenosti, atd. Také při hře člověk lépe a z trochu jiné stránky pozná své přátele a známé, do řady konfliktních situací se v běžném životě prostě nedostanete; tady, byť je to zkresleno vědomím, že jde jen o hru, člověk jasně vidí, co je kdo v jádru zač. Je totiž jen málo lidí, kteří dokáží hrát opravdu kohokoli a nikdo ne dlouhodobě, si myslím. Každý tedy více či méně hraje sám sebe a ve vyhrocených situacích je to ještě umocněno, máme samozřejmě tendence skrze svou postavu víc jednat podle své přirozenosti. (20)
- Určitě může obohatit hraní RPG... protože je při něm spousta srandy... Jestli mě nějak může ovlivnit tahle postava? To už asi ne, možná když jsem s RPG začínal, tak sem se v životě stylizoval do postavy, ale teď už ne... (16)
- Postava je vynikající zdroj zábavy a inspirace – některé naše příběhy z DrD mě inspirovaly při psaní fantasy knihy. Naučit se od ní asi nemůžu nic, pokud bych se naučil, asi bych brzy skončil v kriminálu. (23)
- Naučit asi ne... spíš je to takový ventil. Naučit možná v nějaké situaci, těžko si to ale představit. Občas mi to prostě pomáhá uniknout z reality. (27)
- Beru ji spíš jako zdroj pobavení, někdy je to docela milá změna a příjemný odpočinek být tak silná, že si jako Kordula prostě poradím se vším. Jinak si nemyslím, že by ona nějak ovlivňovala můj skutečný život. (28)

obohacuje postava

- Jasně, že může. V čem to teprve zkoumam, ale předchozí mě obohatily v mnohém. Je třeba zajímavé si s klerikem projít cestu hledání víry… (5)
- Ještě většímu sarkasmu? (6)
- Asi ano. Nevím (8)
- Můžu si spíš užít to, co tady nemám…I to je obohacující. Samozřejmě se i ve hře projevují nějaké mé vlastní charakteristiky a pak uvažuju, co se dalo dělat jinak, líp – a možná víc po trpaslicku. A proč jsem to udělal právě takhle. (7)
- Jo, v té komunikaci, je to takový nácvik – mám postavu, která umí výborně komunikovat, je zdvořilá, umí se přizpůsobit a naladit. To když hraju, tak si zároveň trénuju. Taky zjišťuju, že to pak můžu použít i v tomhle světě. Taky to, že prožívám její veselost a nadhled a lehkost, mě nějak vnitřně obohacuje, uvědomuju si, že i tenhle životní přístup v sobě mám. A i další vlastnosti – nekompromisnost, přímost, smysl pro spravedlnost a jiné vlastnosti – to, že je zažiju v té hře způsobuje, že vím, že to mám všechno v sobě a můžu to kdykoli použít (nebo to aspoň začít trénovat). Jinak bych si tyto možnosti neuvědomila. (9)
- Rozhodně. Tím, že „přehrávám“ (zesiluji) některé své vlastnosti, je – a tím i sebe – lépe poznávám. Já jsem postavu nenavrhl, vyvinula se časem sama, a tak se u ní vyvinuly sklony, o nichž jsem pak zjistil, že ve slabší podobě je mám i já. Dále mi umožnila prožít si určité krizové situace a dospět v nich k zpravidla těžkému rozhodnutí – v reálu to pro mě v podobné situaci bude snazší. Tím, že u ní zesiluji některé své sklony, můžu je pak posílit i u sebe – prostě v dané reálné situaci budu jednat jako má postava, bude mi neviditelnou oporou (třeba v rozhodnutí vzít na sebe zodpovědnost se všemi důsledky). Zároveň se učím i o té své stránce, která do postavy promítnuta není, protože ji cítím jako něco, co ve hře nebylo uspokojeno, a hlásí se o slovo (v důsledku vedla k vytvoření další postavy, která naopak staví na této stránce [komunikativnost, humor, nehrdinskost …] a ve hře obě postavy občas střídám). Taky se člověk může naučit, že dokáže hrát různé postavy, ale že vždy mají něco společného, že určitý typ postav hrát nedokáže. Např. opravdu nevím, zda bych dokázal hrát manipulátora, nebo člověka, který bez mrknutí oka prodá přátele. (10)
- Jasně, změnil jsem se. (11)
- Trochu ano. Především je to zábava, ale jde si ozkoušet neobvyklé věci a reakce na ně (i když pouze simulované jinými hráči). Tato postava

například velela skupině, což se mi v životě nestává, takže jsem si musel osahat některé věci a zjistit, co na podřízené působí atd. (12)

- Jistě. Pokouším se být trpělivější (jako on), nedělat si legraci z jiných lidí, být dvornější a vznešenější (ne povýšenější). A taky se pokouším učit elfštinu (plus x dalších jazyků, kterými vůbec nikdo nemluví). (21)
- Ano. Hraní takto společenské postavy rozvíjí komunikační schopnosti. Pomáhá vidět věci z odlišných úhlů. (22)
- Určitě. Její morálka a ideály. (24)
- V mnohém: méně upovídaný, větší vůle, lepší úsudek na lidi. (25)
- Přesně v nerozhodných situacích,v důležitosti se naučit se prosazovat, ve hře mi to možná nepřipadá tak důležité. Rozhodně hra dokáže odhalit vlastnosti, i někdy skryté mých spoluhráčů. (29)
- Ano, postoji k životu. (30)
- Nesrat se s tím. (31)
- Jo, můžu dělat věci, který v normálním životě nejdou – trénink sociálních dovedností, baví mě se chovat jinak než normálně, projevit své skryté stránky. (32)
- Určitě větší asertivitě. (33)
- Obecně ne. Jenom někdy v něčem – když postava je v něčem pevnější, rozhodnější, odvážnější či vytrvalejší, než jsem já, a než bych v dané situaci potřeboval. Taky božská trpělivost některých mých postav by se mi občas hodila. (10)
- Ona je hezčí než já a šikovnější. Ale má taky hromadu špatnejch vlastností. (11)

Příloha č. III