

# Stolní hra

Eliška Svobodníková

---

Bakalářská práce  
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2020/2021

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Eliška Svobodníková**  
Osobní číslo: **K18047**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimédia a design – Grafický design**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **Stolní hra**

### **Zásady pro vypracování**

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 33/2019) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce v pevné vazbě (v jedné z nich bude vlepeno CD) a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: charakteristika a historie stolních her, vývoj stolních her, tvorba jejich identity a celkové zpracování
2. Praktická část: tvorba stolní hry

Rozsah bakalářské práce: **viz Zásady pro vypracování**  
Rozsah příloh: **viz Zásady pro vypracování**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

**Seznam doporučené literatury:**

SHELL, Jesse. *The art of game design: A book of lenses*. [London]: CRC Press, 2019. ISBN 978-11-386320-5-9  
JIRKOVSKÝ, Jan. *Game industry 2*. [Praha]: D.A.M.O., 2012. ISBN 978-80-904387-3-6  
SEVILLE, Adrian. *Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století*. Přeložil Hana VAŠKOVÁ. V Brně: CPress, 2020. ISBN 978-80-264-3183-1  
KVĚTON, Petr. *Hraní videoher v dětství a dospívání: dopady a souvislosti v sociálně-psychologické perspektivě*. Praha: Grada, 2020. Psyché (Grada). ISBN 978-80-271-2887-7  
POULIN, Richard. *Jazyk grafického designu: ilustrovaná příručka vysvětlující hlavní principy designu*. V Praze: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7391-552-0

Vedoucí bakalářské práce: **dr ak. soch. Rostislav Illík**  
Ateliér Grafický design

Datum zadání bakalářské práce: **2. listopadu 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **21. května 2021**

L.S.

---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka

---

**doc. Mgr.A. Pavel Noga, ArtD.**  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že


- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: Eliška Svobodníková

  
.....  
podpis studenta



## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zabývá stolní hrou z mnoha úhlů pohledu. Historií stolních her, dále pak řeší sociální a pedagogický význam stolních her a její ztvárnění pro určitou cílovou skupinu. Ve výzkumné části vychází práce z kategorizace nejvýznamnějšího českého teoretika stolních her Miloše Zapletala, který deskové hry řadí do kategorií, jež jsou pro vývoj hry velice důležité.

Informace zjištěné v teoretické práci pomohly k úspěšnému vytvoření stolní hry, se všemi nutnými faktory, které je nutno řešit u designování.

Klíčová slova: stolní hra, desková hra, herní deska, herní prvky, kompetence, vizuální styl, obalový design

## **ABSTRACT**

This thesis deals with tabletop games from various angles, including history, social and pedagogical impact. In research part the thesis draws from the finding of the most important czech board games theoretic Miloš Zapletal, who ranks tabletop games into categories which are for development of the game very important.

Information found in theoretical part helped with creation of the game with every needed factors which are necessary while designing.

Keywords: tabletop game, board game, play board, competence, visual style, wrapper design

Tímto bych chtěla poděkovat své rodině, která mě vždy plně podporovala při studiu. Zejména mé matce, která je mým vzorem především jako pedagožka, ale také jako výtvarnice.

Dále pak mým přátelům, kteří mi pomohli ve vývoji hry, zejména svou kritikou a nápady.

V neposlední řadě děkuji vedoucímu mé bakalářské práce dr. ak. soch. Rostislavu Illíkovi, za přínosné poznatky k mé práci.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.



# OBSAH

<b>ÚVOD .....</b>	<b>11</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>12</b>
<b>1 STOLNÍ HRA.....</b>	<b>13</b>
1.1 POJEM STOLNÍ HRA .....	13
1.2 HISTORIE STOLNÍCH HER.....	13
1.3 ROZDĚLENÍ PODLE PROVEDENÍ.....	19
1.3.1 Deskové hry .....	19
1.3.2 Karetní hry .....	20
1.4 ROZDĚLENÍ STOLNÍCH HER DLE DRUHU .....	21
1.4.1 Strategické hry.....	21
1.4.2 Závodivé hry .....	21
1.4.3 Poziční hry .....	22
1.4.4 Pátrací hry .....	23
<b>2 SOCIÁLNÍ VÝZNAM STOLNÍCH HER A VLIV JEJICH DESIGNU NA ZÁKAZNÍKA/HRÁČE.....</b>	<b>24</b>
2.1 SOCIÁLNÍ VÝZNAM HER V DĚTSKÉM VĚKU.....	24
2.1.1 Stolní hry v dětství.....	25
2.1.2 Rozdíl ve významu stolních a digitálních her .....	26
2.2 ROZVÍJENÍ ZÁSADNÍCH KOMPETENCÍ U DÍTĚTE POMOCÍ STOLNÍ HRY .....	27
2.2.1 Kompetence k učení .....	28
2.2.2 Kompetence k řešení problémů.....	28
2.2.3 Kompetence komunikativní .....	29
2.2.4 Kompetence sociální a personální .....	30
2.2.5 Kompetence občanské .....	30
2.2.6 Kompetence pracovní .....	31
2.2.7 Kompetence digitální.....	31
2.3 SOUČASNÁ DOBA A HRANÍ STOLNÍCH HER .....	31
2.3.1 Význam her u dospělých.....	32
2.3.2 Zlepšení společenských vztahů .....	34
2.3.3 Využití her na profesní úrovni .....	34
2.4 DESIGN STOLNÍCH HER .....	35
2.4.1 Vliv vizuálního stylu hry na hratelnost.....	36
2.4.2 Barevnost .....	36
2.4.3 Cílová skupina designu.....	38
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>39</b>
<b>3 AUTORSKÁ SPOLEČNOST NA VÝROBU STOLNÍCH HER (GRIN).....</b>	<b>40</b>
3.1 NÁZEV SPOLEČNOSTI A JEHO VÝZNAM (GRIN).....	40
3.2 CORPORATE IDENTITY .....	40

3.2.1	Logo.....	41
3.2.2	Vizuální styl.....	41
3.2.3	Vizuální komunikace.....	42
<b>4</b>	<b>VÝVOJ AUTORSKÉ STOLNÍ HRY.....</b>	<b>45</b>
4.1	CHARAKTERISTIKA.....	45
4.1.1	Navrhnutí pravidel hry.....	46
4.1.2	Inspirace.....	47
4.2	VIZUÁLNÍ STYL.....	48
4.2.1	Společný design.....	48
4.2.2	Obalový design.....	48
<b>5</b>	<b>AUTORSKÁ STOLNÍ HRA.....</b>	<b>50</b>
5.1	VILEDIEM.....	50
5.1.1	Název hry.....	50
5.1.2	Charakteristika.....	50
5.1.3	Pravidla hry.....	51
5.1.4	Vizuální styl.....	53
5.1.5	Barevnost.....	54
5.1.6	Celkové provedení.....	54
5.1.7	Obalový design.....	56
	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>59</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>60</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>61</b>

## ÚVOD

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala téma stolních her. V první teoretické části se zabývám historií a jednotlivými charakteristikami stolních her, které mi pomohou k vytvoření vlastní strategie a vizuálního stylu stolní hry. Ve druhém oddíle teoretické části se věnuji sociálnímu významu stolních her i jejich pedagogickému významu. Po prozkoumání historie stolních her a jejich významu se budu zabývat vytvořením vlastního vizuálního stylu, nejen jednotlivých her, ale také jednotného vizuálního stylu pro společnost, která se vývoji deskových her věnuje. Důležitá je tedy i celková prezentace této fiktivní společnosti, kterou jsem nazvala GRIN. V praktické části navrhnu autorské stolní hry, pod záštitou vizuálního stylu již zmíněné značky. Závěrem tyto stolní hry realizuji a výstupem budou fyzické podoby deskových her.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 STOLNÍ HRA

Nejprve bude v teoretické části bakalářské práce vymezeno, co pojem stolní hra znamená, bude představena historie stolních her a uvedeno, jakou roli ve společnosti zastávají. Seznámíme se s prvními designy stolních her a jednotlivými druhy her. Bližší prozkoumání deskových a karetních her jsou pro vývoj mé stolní hry velice důležité, lze blíže prozkoumat, pro které cílové skupiny je více vhodný jednodušší design, kde je nutné podpořit výpravu hry, vizualizovat ji popisnějším stylem. V praktické části bude nejen vytvořena stolní hra, ale i vizuální styl mé fiktivní společnosti, která tuto hru vytvořila.

### 1.1 Pojem stolní hra

Stolní hra představuje interakci mezi dvěma a více lidmi, je určitou komunikací na bázi dodržování herních pravidel. U deskových her je hraní charakteristické hraním na herní desce. Hraní deskových her je přirozenou lidskou činností, u které tráví čas rodiny, kamarádi už po celá staletí. Ke stolním hrám potřebujeme různé herní příslušenství, jako jsou karty, kostky, figurky, herní desky a jiné elementy, patřící k jednotlivým hrám.

### 1.2 Historie stolních her

Není nijak překvapující, že jedním z nejstarších herních prostředků jsou kostky. Tento, ač opravdu jednoduchý, nástroj provází nespočet stolních her, a je sám stolní hrou “Kostky”. Popularita tohoto předmětu je známa po staletí, právě kvůli jednoduchosti a skladnosti samotných kostek. První kostky byly vyřezány do kostí zvířat již před více než 2500 lety př. n. l., dokazují to vykopávky na území dnešního Iránu. Tyto kostky byly nejspíše součástí tehdejší podoby vrhcábů. (Backgammon, Irán, 2500 př. n. l.)



*Obr. 1 . Backgammon*

Velice zajímavé jsou také nálezy, které se datují až do období Mezopotámie. Zde byly nalezeny dřevěné tabulky vykládané světle modrým lazuritem a mušlemi. Nejčastěji se tehdy používaly oblé kamínky, místo figurek. V Egyptě se na výrobu hracích desek a příslušenství ke stolním hrám používala pálená hlína a dřevo, nebo také vápenec. Zde také kolem roku 3100 př. n. l. vznikla nejstarší desková hra, která se jmenuje Senet. Je velice podobná dnešní hře “Člověče, nezlob se!”, kterou zná asi každý. (Egypt, 3100 př. n. l.)



*Obr. 2. Nejstarší desková hra Senet*

O oblíbenosti deskových her svědčí také nálezy obrazů na zdech starověkých domů v Pompejích, kde jsou lidé u hraní takových her vyobrazeni. Podobně je to také v jeskyních v Indii. (Miloš Zapletal, 1991) [1] [2]

Velice aktivní oblastí ve vývoji stolních her je bezpochyby Čína, zde se vytvořilo nespočet deskových her, hraných dodnes. Jednou z těchto nadčasových her je například Go (3000-2500 př.n.l.), hrát ji mohou dva hráči. V Číně se nazývá Wej-čchj, do dnešní doby se dochovala především díky její oblíbenosti u Japonského šogunátu. Další z her vzniklých v Číně je neméně známý Mahjong, datován do Dynastie Qing 2500 př. n. l., nebo také velmi známé Domino, hrající se pomocí obdélníkových kamínků s určitou hodnotou na každé straně. Tehdy byly tyto obdélníky z domina vyřezávány do slonoviny, nebo kostí a vykládány ebenovým dřevem, k dodání kontrastu. V Evropě se Domino objevuje až v 16. století. (Miloš Zapletal, 1991) [3]

V již zmíněné Evropě byly stolní hry populární nejdříve u římských vojáků, poté v celé Evropě. Nejvýraznější hrou byly Šachy, které ve 12. století zastínily v podstatě všechny ostatní hry. (Šachy, Perzie 600 n. l.). (Miloš Zapletal, 1991) [3]



*Obr. 3. Šachy*

První karetní balíčky se používaly v již zmíněné starověké Číně. Přesné umístění a datování vzniku karet je takřka nemožné. Některé důkazy poukazují také na Indii, Japonsko, Persii nebo Koreu. První doložená zmínka z kroniky je tedy z Číny, kdy “karty”, ne však v podobě, jak ji známe dnes, hrál císař Mu-tsung se svými ženami. Jimi použité karty připomínaly spíše domino, ale o domino se nejednalo (Čína, Nový rok 969 n.l.). Karty, podobné těm našim, vznikly později, v roce 1120, pro potěchu konkubín císaře Séun-ho. Tyto karty byly Kwan pai, tzv. Peněžní karty. Peněžní právě proto, že se tato hra hrála dříve s penězi.

Později se karty rozšířily také do Evropy, kde se nejdříve objevují jako karty Tarotové, neboli trumfy (1440 n. l.), později Žolíkové karty (Francie, 1480 n. l.).

V této době se již stolní hry jen nevytvářely, ale také se jimi a jejich studiem zabývali myslitelé tehdejších časů. Jako například španělský král Alfons X. (Moudrý), který sepsal tehdy nadčasové a originální dílo Libro de los juegos, neboli Kniha her. Tato kniha je prvním západoevropským dílem, zabývá se šachem, hře kostky a deskovými hrami, jako například vrhcáby. Není zcela známo, jestli je autorem této knihy, jinak řečeným

Alfonským rukopisem, sám král Alfons X. Historici se domnívají, že k ní napsal pouze předmluvu. (Miloš Zapletal, 1991) [3]

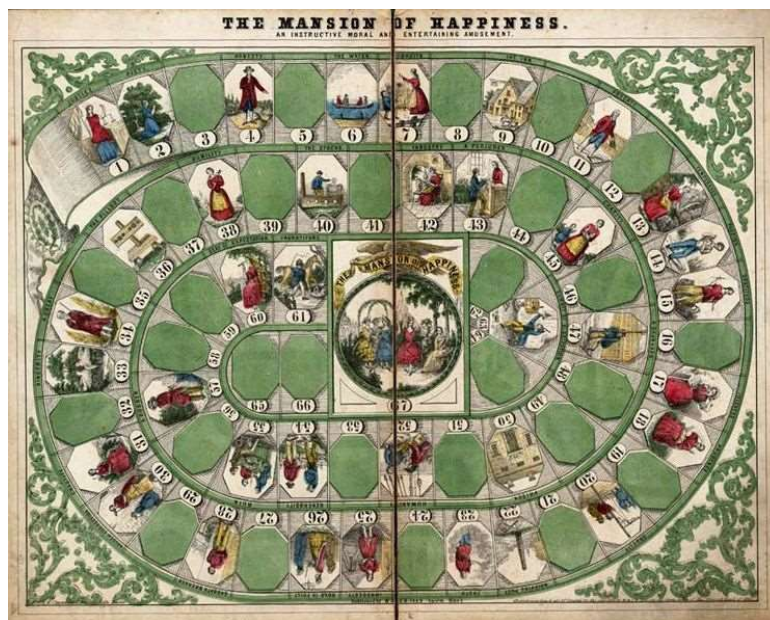


*Obr. 4. Ukázka iluminace z Knihy her*

I v Česku se studiem deskových her zabýváme. Nejznámějším autorem z této oblasti je Miloš Zapletal, který vydal vícero publikací o deskových hrách, mimo jiné například Velkou knihu deskových her.

Později se trend stolních her dostává i do průmyslu, první komerčně vyrobená hra pochází z Anglie a je inspirována křesťanskou morálkou. Jmenovala se Mansion of Happiness (George Fox, 1800 n. l.). V té době byla tato hra velice luxusní, výhradně pro šlechtu. Vzhled této hry byl velice podobný hrám z dnešní doby, hrací deska byla skladná deska z tvrdého papíru, s malovaným hracím plánem, představující ctnosti a neřesti. Deska byla uložena ve vyřezávané dřevěné krabici. Později pomoci grafických technik, litografie neboli kamenotisku se hry tisknou a dostávají se tak i k nižším vrstvám obyvatel. (Adrian Seville, 2020) [4]





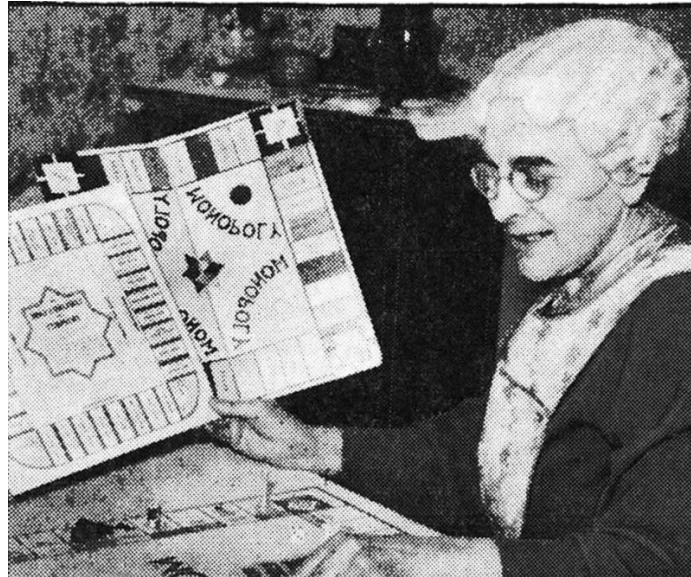
Obr. 5 . Ukázka hry Mansion of Happiness y roku 1800

Komerční výroba stolních her po roce 1800 dala vzniknout také nejstarší společnosti, která se výrobou stolních her zabývá dodnes. Tato firma Milton Bradley existuje od druhé poloviny 19. Století. Stojí za vznikem slavných stolních her jako je Hungry Hungry Hippos, Twister a nebo velmi známá Game of life (Hra života). Zapamatovatelná je tato společnost nejen díky svým originálním hrám, ale také z toho důvodu, že se vyznačuje jedinečným vizuálním stylem. Pro vzhled svých her využívá výhradně plast a šest základních barev. (Milton Bradley Company, 2001) [5]



Obr. 6 . Hra života od společnosti Milton Bradley Company a firemní logo

V komerčním světě stolních her je velice výraznou osobností také první žena, která navrhla stolní hru. Tehdejší vytvoření hry sloužilo jako protest a demonstrace ekonomické situace a jako představení vlastního majetku. Elizabeth Magie ji pod názvem The Landlord's Game (Pronajímatel) v roce 1904 uvedla na trh. Později ji její spoluautor Charles Darrow prodal patent firmy Parker Brothers (USA, 1883). Tato společnost z této hry vytvořila dnes již kultovní a oblíbenou hru Monopoly. [6]



*Obr. 7. Elizabeth Magie, autorka původní předlohy pro hru Monopoly*

Nyní se již dostáváme ke stolním hrám, které jsou i dnes v povědomí celého světa. Další takovou hrou, která získala neuvěřitelnou oblíbenost u lidí všech věkových kategorií, jsou Osadníci z Catanu (Die Siedler von Catan). Tuto strategickou hru vytvořil německý zubař Klaus Teuber, za úkol bylo kolonizovat ostrovy a obchodovat se sousedními vesnicemi. Catan, ostrov, kolem kterého se hra celá točí je vytvořen pomocí náhodných dílků na hrací desce. [7]



Obr. 8. Hra Osadníci z Catanu a její obal

Deskové hry hrály v lidské historii velkou roli, lidé se rozptylovali od různých strastí života. Mnoho her z minulého století pomohlo lidem přečkat časy světových válek v bunkrech, úkrytech atd. Ač je dnešní doba spíše technologická, stolní hry jsou ve společnosti stále velmi oblíbené a stále se vytvářejí nové zajímavé koncepty stolních her. Dokládá to existence velkého množství světově uznávaných soutěží pro deskové hry, které oceňují každý rok autory z celého světa.

### 1.3 Rozdělení podle provedení

Rozdělit stolní hry lze také podle provedení, tedy na karetní a deskové hry.

#### 1.3.1 Deskové hry

Desková hra je již podle názvu charakteristická tím, že k její hře potřebujete herní desku. Na tuto desku hráči umísťují své figurky, které se po desce pohybují, dle strategie hry. Některé desky jsou variabilní a může se na nich hrát více her. Tuto schopnost má například hrací deska Šachů, na které se dá hrát i Dáma. V dnešní době se spíše vytváří hry s originální hrací deskou pro jednu jedinou hru. Některé slavné hry mají hrací desky i figurky tak originální a zapamatovatelné, že se samostatně staly kultovními. Kdo by neznal slavné kovové figurky z Monopolů ve tvaru boty, auta, klobouku anebo náprstku. V jiných hrách jako třeba Osadníci z Catanu se figurkami nehýbe, jen je položíte na desku a zde plní svou úlohu. Většinou jsou figurky kovové nebo plastové.

### 1.3.2 Karetní hry

Karty mohou být i součástí deskových her, ale většina karetních her svou hrací desku nepotřebuje. Klasické karty slouží jako samostatný prostředek k hraní her, jejich oblíbenost je zapříčiněna zejména skladností a rychlostí hry, která je na rozdíl od stolních strategických her časově nenáročná.

Karty, pokud jsou například z Žolíkové sady, mají společný design. V takové karetní sadě jsou vždy stejné hodnoty a barvy karet, barva se dělí na čtyři základní piky, srdce, listy a káry. Dalším společným rysem karet je většinou stejný design zadní strany karty. To je kvůli anonymitě rubové strany. Díky tomu nelze karty rozlišit u rozdávání nebo výběru. V podstatě se díky tomu nedá s kartami ve hře podvádět.

Některé karetní hry mají svou podstatu hry v seskládání určité dvojice nebo skupiny karet, jako je tomu například u Kvarteta nebo Černého Petra. U jiných, jako například u karetní hry Bang, jde o strategii, rozdělení charakterů a postav. Na začátku hry si vyberete postavu, která má vlastní schopnosti. Poté úlohu ve hře, v tomto případě jakou roli ve hře zastáváte. Cílem hry je dosáhnout mety, kterou vaše role ve hře vyžaduje, například Sherif musí zabít všechny bandity.



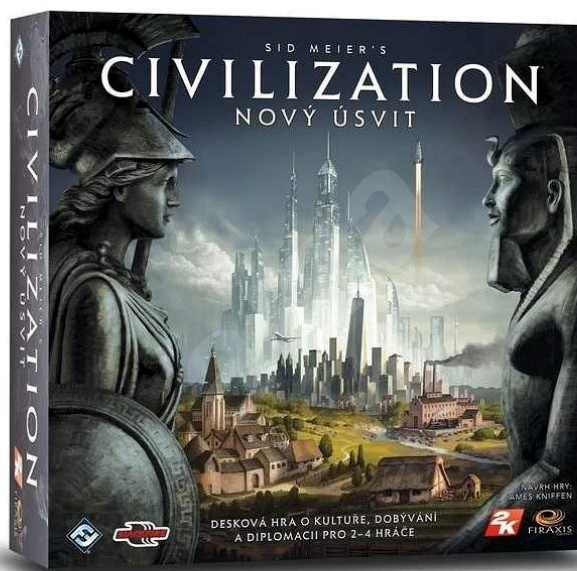
Obr. 9. Karetní hra Bang

## 1.4 Rozdělení stolních her dle druhu

Stolní hry se také dají rozdělit do kategorií dle různých kritérií. Stolní hry rozdělím podle známého českého teoretika Miloše Zapletala, který hry dělí podle druhů na čtyři skupiny. Rozdělit stolní hry lze také podle provedení, tedy na karetní a deskové hry.

### 1.4.1 Strategické hry

První z kategorií stolních her, podle rozdělení Miloše Zapletala, jsou strategické hry. Tato skupina je patrně myšlenkově nejnáročnější a jak už název napovídá, ke hře je třeba využít určité strategie. Do této skupiny řadíme hry, jako jsou velice oblíbené Šachy, Dáma, nebo například hra Civilizace. Jde skoro vždy o souboj dvou nebo více hráčů. Většinou je také nutné mít hrací desku, na které se daná hra hraje a také konkrétní komponenty k dané hře.

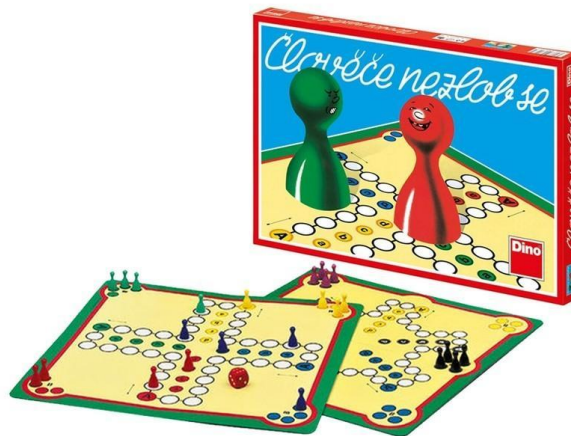


Obr. 10. Strategická hra Civilizace

### 1.4.2 Závodivé hry

Dalším typem her jsou hry závodivé. Závodivé hry jsou v podstatě jakýsi závod mezi dvěma nebo více hráči. Výsledkem hry by tedy mělo být, že jeden z hráčů dojde do cíle jako první. Tento typ je velice oblíbený u malých dětí, právě díky jednoduchosti pravidel.

Mezi tento typ her zařazujeme například klasickou dětskou hru Člověče, nezlob se! Prapůvod této hry sahá až do 7. století, je velice podobná tehdejší indické verzi Pačisi. K naší známé verzi hra dospěla mnohem později, až v roce 1914, kdy ji německý obchodník Josef Friedrich Schmidt uvedl na trh. Další závodivou hrou jsou například Hadi a žebříky, nebo Želví závody.



*Obr. 11 . Člověče nezlob se!*

### 1.4.3 Poziční hry

Třetím typem dělení podle druhů jsou hry poziční. Hráč má za úkol elementy ze hry posunovat po desce tak, aby dosáhly určitého tvaru nebo pozice. Manévry na desce, probíhají za pomoci strategie, při správném hraní vytvoří správné výherní sestavy. Nejznámější hrou z této skupiny je Mlýn, nebo čínská hra Go. První zmínky o hře Mlýn se objevují kolem roku 1400 př. n. l. v Egyptě, zde byla nalezena původní hrací deska vyrytá do chrámu Kurna.



Obr. 12. Ukázka klasické hry GO

#### 1.4.4 Pátrací hry

Posledním typem v dělení her jsou hry pátrací. V tomto druhu her jde zřejmě o nalezení řešení nějaké hádanky, záhady. Pomocí různých nápověd se snažíte přijít na kloub složitému úkolu. Do tohoto odvětví patří hry jako je Cluedo nebo Krycí jména. Jedná se tedy o všechny detektivní hry, ve kterých se řeší hádanky.

(Miloš Zapletal, 1991) [3]



Obr. 13. Hra Cluedo tématicky lazená do seriálu The Big Bang Theory

## 2 SOCIÁLNÍ VÝZNAM STOLNÍCH HER A VLIV JEJICH DESIGNU NA ZÁKAZNÍKA/HRÁČE

### 2.1 Sociální význam her v dětském věku

Společenské hry jsou již po staletí velice důležitou součástí společnosti. Zdravá soutěživost tvoří základ pro přátelství a rozvíjí hlubší vztahy mezi jedinci. V dnešní době máme více typů her, na jedné straně digitální, které jsou stále více oblíbené a zejména adolescenti jejich hraní tráví většinu volného času. Na druhé straně tu máme hry deskové, kterými se v této práci zabývám. Přes všechna očekávání a zvětšující se trh počítačových her a digitálního světa, jsou stolní hry stále velmi oblíbené a poptávka po nich neupadá.

Autor knihy *Hry a lidé*, Roger Caillois, řekl: “Stavět se tedy ke skutečnosti jako ke hře, rozšířit prostor velkorysého herního chování, které dokáže zaplašit skrblictví, chtivost a zlobu, znamená pracovat na díle civilizace.” (Roger Caillois, 1958) Toto tvrzení znázorňuje, jak velkou moc stolní hry ve společnosti opravdu mají. Mohou být řešením vztahových problémů a celkově i napomáhat k psychologickému rozvoji osobnosti v pozitivním smyslu.

Hra je důležitou součástí našich životů také proto, že hra evokuje zábavu, příjemnou atmosféru a rozptýlení od normálního života. Ke hraní nejsme nijak nuceni a děláme to z vlastního přesvědčení a potřeby se bavit. Je protikladem tíhy a vážnosti každodenního života. Hry jsou opakem práce, která je sice užitečná, ale může být na rozdíl od hry nepříjemná a nechtěná.

Sociálně užitečné jsou hry tedy určeny hlavně pro mravní výchovu a intelektuální vývoj jedince. Hráči se musí přizpůsobit pravidlům, dodržovat herní plán, nepodvádět, přemýšlet a provádět spoustu dalších aktivit, kterým se u hraní musí zabývat. Inteligence se nerozvíjí a neposuzuje pouze dle vědomostí, i když i ta může u hraní her pomoci a být rozvíjena. Tak je tomu například u hry “Tipni si!”, kde se hráč dozvídá zajímavá fakta z různých kategorií pomocí tipování a vsázení si na vlastní nebo soupeřův tip. Deskové hry rozvíjí zejména inteligenci sociální, která je mnohdy i důležitější. Komunikace s lidmi a emoční zdatnost v řešení problému během hry je dobré rozvíjet zejména u malých dětí, proto již od dětství vedeme mládež ke hraní her, jako je “Člověče nezlob se!”. Tato hra je ovlivněna především štěstím, může dětem pomoci se zvládnutím vzteku a prohry, ale také k rozvoji jiných kompetencí. Dítě samozřejmě výchovu a učení přijme lépe, pokud je předáváno pomocí hry. Do určitého věku si tedy děti pouze hrají.





*Obr. 14 . Děti hrající hru Člověče nezlob se!*

### **2.1.1 Stolní hry v dětství**

Jak již bylo uvedeno, stolní hry jsou přínosné hlavně pro děti, protože učení přijímají zejména v podobě her a na další, ať už školní nebo životní aktivity a situace je připravíte nejdříve přímo doma “u stolu”. Ne nadarmo se říká: “Kdo si hraje, nezlobí.” Navíc se i podle světových psychologů děti naučí při hře spoustu užitečných dovedností. Hrají Pexeso, puzzle, mikádo a další. Nejprimitivnější hry s velkým sociálním přínosem jsou součástí každé domácnosti.

Nemluvíme zde pouze o interakci s ostatními dětmi, ale také o vztahu rodič - dítě, který je velice důležitý a je třeba jej budovat od útlého věku. Není zde pouze zapotřebí využít role výchovného rodiče, který dítě vychovává, ale také role rodiče jako kamaráda a spoluaktéra u zábavných aktivit, jako jsou například společně strávené chvíle nad pexesem či mikádem.

Dítě se učí ovládat samo sebe, své pocity a projevy, jak při prohře tak i výhře. Každá hra má svá pravidla a hráči se jimi musí řídit, jako je tomu i v reálných situacích v životě, např. u řízení auta, vyplňování daňových přiznání nebo vaření receptů. Díky pravidlům se tedy dítě učí disciplíně a dodržování pravidel. Navíc je zásadní, dohrát hru až do konce, což děti učí trpělivosti a dokončovat úkoly.

Dítě si navíc osvojí i další dovednosti, jako je postřeh, udržení pozornosti, soustředění, logické myšlení, samostatnost a projevů charakter. Při hře s dítětem, nebo při pozorování dítěte při hraní lze vyzorovat velké množství indikátorů. Například zda-li je dítě spíše týmový hráč nebo individualista, je-li trpělivé. Zda dokáže řešit úkoly pod časovým tlakem, zda přijímá zodpovědnost za svá rozhodnutí, v tomto případě pouze například

za tah figurkou. Díky vypořádání projevů dítěte u hry můžeme s jeho silnými, ale i slabými stránkami pracovat. Pokud se dítě u hry vzteká, nebo se nesoustředí, je třeba mu napomoci si tyto schopnosti osvojit.

Nikdy bychom neměli zapomínat, že stolní hra je především zábavou a rozptýlením i když u dítěte můžeme hru využít k výchově a posilování jeho dobrých vlastností. Lidem a dětem zvláště by měla hra přinést radost a touhu po spojení se s ostatními.

### 2.1.2 Rozdíl ve významu stolních a digitálních her

V současné době je velkým problémem u mladistvých a dětí zejména závislost na moderních technologiích. Digitální svět může být pro děti velice přínosný, ale zároveň se stává největším „žroutem“ času, který by dítě mohlo trávit například venku. Uspokojivým odtrhnutím od digitálních her mohou být hry stolní. Jejich hraní je prospěšné zejména při budování sociálních vztahů s rodiči, kamarády. Děti si vytvoří lepší vztahy při hraní her mnohem jednodušeji a „bez námahy“, hraní je přirozené a ani si neuvědomujeme, že na vztazích pracujeme.

Václav Mertin, dětský psycholog, tvrdí: „Za klíčový přínos tradičních her, které dítě hraje s rodiči, sourozenci nebo vrstevníky, pokládám to, že vedle samotného požitku ze hry dochází k rozvoji sociálních vztahů – v řadě her jsou spojenci – a posilování soudržnosti rodiny. Při společných hrách, nebo alespoň mezi jednotlivými koly, si můžete povídat a rodiče tak s dítětem mohou probrat různá témata, na která se jinak nezbyvá čas.“

Samozřejmě digitální hry mají své výhody, zejména v hratelosti, zatímco u deskových her je zapotřebí minimálně dvou hráčů, hram digitálním se můžete věnovat individuálně.

Komunikace s virtuálním světem a postavami vytvořenými pro hru však nenahradí lidský kontakt. Člověk a herní „avataři“ nemohou tvořit plnohodnotnou konverzaci. Nejde zde však jen o individuální hraní digitálních her, i když hrajete například na Playstationu společně s přáteli v jedné místnosti, nejde o plnohodnotně strávený čas. Lidé spolu komunikují prostřednictvím obrazovky, na kterou mají po celou dobu upřený zrak. Interakce mezi hráči je tedy ochuzena o celou řadu nonverbálních projevů.

Přínosem digitálních her může zejména u dětí být - učení se cizích jazyků bez jakékoliv námahy, zlepšují se v ovládání počítače a jiných „konzolí“ a herních médií, také mohou obsáhnout čas, kdy by se děti samy nudily a rodič se jim nemůže zrovna věnovat. (Stolní hry rozvíjí sociální dovednosti. Ty dětem v době internetu chybí., 2015) [8]



*Obr. 15 . Dítě věnující se pc hře*

## **2.2 Rozvíjení zásadních kompetencí u dítěte pomocí stolní hry**

Jak bylo výše uvedeno, deskové hry jsou pro děti přínosné především kvůli interakci s ostatními a zajištěním kvalitně stráveného času s rodiči a kamarády, při nenucené konverzaci. Do kategorie výhod a přínosů stolních her jistě musíme zařadit i rozvíjení klíčových kompetencí u dítěte, ty můžeme rozdělit do několika skupin dle jejich přínosu.

Rámcový vzdělávací program (dříve učební osnovy), platný pro mateřské a základní školy, tyto kompetence udává jako hlavní dovednosti, které by si dítě mělo osvojit během absolvování povinných 10 let školní docházky, tedy posledního roku v mateřské škole a všech ročníků základní školy.

Rámcový vzdělávací program popisuje klíčové kompetence dítěte takto: “Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti. Klíčové kompetence nestojí vedle sebe izolovaně, různými způsoby se prolínají, jsou multifunkční, mají nadpředmětovou podobu a lze je získat vždy jen jako výsledek celkového procesu vzdělávání. Proto k jejich utváření a rozvíjení musí směřovat a přispívat veškerý vzdělávací obsah i aktivity a činnosti, které ve škole probíhají.”

Klíčové kompetence máme tyto: kompetence k učení; kompetence k řešení problémů; kompetence komunikativní; kompetence sociální a personální; kompetence občanské; kompetence pracovní a nově jsou od roku 2021 ve výčtu klíčových kompetencí v RVP pro ZŠ také kompetence digitální.

### 2.2.1 Kompetence k učení

Jednou z klíčových kompetencí, které si dítě musí během základního vzdělání osvojit, jsou kompetence k učení. Jak už z názvu vyplývá, jde o kompetenci, ve které se dítě učí novým dovednostem, informacím a zkušenostem. K získání této kompetence mohou dětem dopomoci i stolní hry, ať už jde o hry vzdělávací, které jsou přímo určeny k naučení se nových informací. Příkladem takové hry může být hra Česko, která svými otázkami informuje hráče o faktech z české historie, zeměpisu, popkultury. Nebo také hry, které dopomáhají k přemýšlení a kreativě, například Scrabble. Hra ve, které hráč po náhodném vylosování písmen následovně tvoří slova (podobnou hrou je například Kris kros, existují dokonce i varianty, které jsou založené na matematice a dítě musí i skládání hracích polí počítat).

Dítě se díky zprostředkování učení hrou učí s chutí, samo volí nejefektivnější způsob hry a pro něj ve hře výhodnou strategii. Naučí se kriticky zhodnotit své výkony a na základě toho chtít své znalosti navyšovat, hraní stolní hry může tedy posílit touhu se vzdělávat i mimo hru. Dítě si dále poznatky ze hry dává do souvislostí a zkušenosti dále může uplatňovat v praktickém životě.

### 2.2.2 Kompetence k řešení problémů

Další kompetencí, kterou si dítě díky deskové hře může osvojit, je kompetence k řešení problémů. Jedním z ukazatelů, že dítě tuto kompetencí ovládá, je, že dítě řeší problémy samostatně, volí si vhodné způsoby řešení, pomocí logických a matematických postupů. Dále si dítě všímá problémů, které ho motivují k zvládnutí podobných situací. Přemýšlí o příčinách a nesrovnalostech, které mu dopomohou situaci a problémy řešit, protože vyhýbání se jim je zavádějící. Díky kompetenci k řešení problému, které si dítě osvojí i pomocí stolních her, se dítě učí kreativě, flexibilitě, dokáže svá rozhodnutí obhájit a díky tomu je iniciativní a podnikavé. Osvojí si dokonce i zdravou zarputilost, kterou využije dále v životě. Hry, které tuto kompetenci pomáhají osvojit, jsou skoro všechny, ve kterých člověk řeší nějaké "problémy". Nejde pouze o náhodu a štěstí, i když i taková hra mnohdy může dopomoci k získání zkušeností pro řešení problémů. Hry, které dítě

tomuto učí, mohou být například Monopoly. Dítě se musí zabývat tím, zda si může koupit domu dovolit, jestli bude mít z čeho zaplatit atd. Řešení problému je samozřejmě kompetencí rozvíjenou a posilovanou při hraní všech stolních her.

### 2.2.3 Kompetence komunikativní

Velice důležitou dovedností je u dítěte jistě komunikace. Správně komunikovat nejen se svými vrstevníky, ale i rodiči a dalšími dospělými, se dítě učí již od útlého věku a k této schopnosti mu může napomoci právě hraní stolních her s kamarády. Dítě ovládá komunikativní kompetenci, pokud ovládá řeč, ale i mimoslovní komunikaci, tzv. komunikaci tělem. Dokáže sdělit pochopitelnou myšlenku, otázku jinému jedinci. Dítě vhodně formuluje věty a pomocí zvolených výrazů dokáže vyjádřit vlastní názor. Komunikuje s okolím beze strachu a ostychu se například na něco zeptat. Dále pak dokáže mluvit i na veřejnosti a zapojuje se do konverzace. Komunikativní kompetence mu dopomáhá ke správnému řešení konfliktů, ale také naslouchat druhým a případně poradit nebo povzbudit. Komunikace volně navazuje na kompetenci k učení, díky které v konverzacích může využívat získané poznatky a informace. Velice důležité také je, že komunikuje kultivovaně a s citem.

Všechny tyto vlastnosti přispívající ke komunikaci se dají získat také při hraní deskových her. Hráč se učí obhájit svůj názor a myšlenku. Tak je tomu například u hry Aktivita, kdy člověk vyjadřuje pojmy pomocí tří kategorií. Jsou to mluvená vysvětlení, pantomima nebo nakreslení výrazu. Všechny tři kategorie jsou prostředky komunikace ať už verbální nebo nonverbální. Dále pak může ve hře tvořit spojení a díky vhodné komunikaci ve hře vyhrát, tak je tomu například v karetní hře Kent nebo Bang. Ve hře Kent si dvojice po smluveném signálu před začátkem hry musí dát najevo, že splnil podmínky pro získání bodů, aniž by si toho protihráči všimli. Ve hře Bang jde spíše o asistenci a zájem o stejný cíl, na základě role, kterou ve hře hrajete. Existují, ale i hry, které napomáhají dítěti být v komunikaci a předávání myšlenek kreativní, tak je tomu například u hry Dixit, kde na základě obrázků na kartě musí člověk předat myšlenku bez sdělení, co vlastně na obrázku vidí. Tato hra je skvělá pro děti předškolního a školního věku, nejenom že je velice zábavná, ale rozvíjí myšlení způsobem, který je jinak těžko osvojitelný v klasické komunikaci.

### 2.2.4 Kompetence sociální a personální

Dítě, které ovládá kompetenci sociální a personální, je zdatné ve spolupráci ve skupině, je pro tuto společnost užitečnou součástí, tedy pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce. Je ve vztahu k ostatním ohleduplné a citlivé, chová se k ostatním s úctou a napomáhá k upevnění mezilidských vztahů. Dále pak přispívá ke komunikaci ve skupině a čerpá z myšlenek ostatních, díky tomu se naučí chovat, jak má jednat v přítomnosti druhých lidí, ale také vlastní sebeúctě, pomocí uznání druhých. Za své chování bere plnou odpovědnost a musí myslet na důsledky, které má jeho chování na okolí.

Kompetence sociální a personální je kompetencí, která se dá uplatnit ve všech stolních hrách, které známe. Vzhledem k tomu, že hraní deskových her je zábava společenská, je nutné, aby mezi sebou hráči komunicovali a pracovali na společných vztazích a vzájemně sebeúctě. Pokud se zde nenachází správně uchopená kompetence sociální a personální, bude jen velice složité užít si společně strávený čas kvůli problémům v mezilidských vztazích. Díky hrám chceme s přáteli spolupracovat, je potřeba je respektovat a společně si užívat naše ale i jejich úspěchy.

### 2.2.5 Kompetence občanské

Tato kompetence apeluje především na chování lidí jako takové, žádá, aby člověk s osvojenou občanskou kompetencí byl schopen vážit si druhých, respektovat jejich postoje, byl schopen vcítovat se do ostatních, tedy jednal empaticky. Odmítá útlak a hrubé zacházení a uvědomuje si, že některé zacházení s lidmi není vhodné a je třeba se proti němu postavit. Člověk, který ovládá občanskou kompetenci si je vědom pravidel a norem ve společnosti a práva druhých, díky tomu dbá i na osobní zdraví a ostatních. Zastává správné hodnoty, nejen své, ale i svého národa, etniky a společnosti, ve které se nachází. Ví, že pro udržení těchto hodnot je nutné se podle nich chovat a být společností užitečný. Dále si váží kultury a tradic, ale také projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům a životnímu prostředí.

Jako je tomu u kompetence sociální a personální, i tato občanská kompetence je rozvíjena v každé ze stolních her. Hráči se, tak jako v reálném světě, musí řídit určitými pravidly, bez kterých by hru nebylo možné hrát. Dítě se v útlém věku učí například prostřednictvím "Člověče nezlob se!" přijímat prohru, své rozhodnutí v tomto případě tahy a smířit se s tím, že ne vždy může věci ovlivnit. K druhým se chová ohleduplně, ať už je to pouze

dobrý skutek, např. v podobě nevyhození soupeře z hracího pole, na kterém posunuje své figurky, i když toto rozhodnutí může zavinit, že partii nevyhraje.

### **2.2.6 Kompetence pracovní**

Poslední oficiální kompetencí v Rámcovém vzdělávacím programu je kompetence pracovní. Tato kompetence učí děti, jak se chovat k nástrojům, vybavení jako jsou například i stolní hry. Dítě se musí přizpůsobit různým změnám, v tomto případě změně pracovních podmínek nebo také výsledku jeho práce. Kompetence pracovní je kompetencí, která je spojením všeho, co se dítě naučilo u předchozích kompetencí. Zkrátka, aby dítě mohlo správně pracovat, ať už samostatně nebo ve skupině, musí správně komunikovat, být ohleduplné, mít vědomosti, dodržovat pravidla a řešit problémy. Tyto faktory jej připravují na budoucnost, dělá rozhodnutí směrem k dalšímu vzdělávání a profesnímu zaměření. Také u této kompetence se tyto dovednosti rozvíjí u všech typů stolních her, které jsou velice užitečné k získání klíčových kompetencí dítěte.

### **2.2.7 Kompetence digitální**

Nově od roku 2021 je mezi klíčovými kompetencemi, které si dítě osvojuje i kompetence digitální. Díky stále modernějšímu světu je důležité, aby byly děti schopny se pohybovat i v digitální sféře. Tato kompetence je tedy souhrnem dovedností při práci na počítačích, telefonech a jiných technologiích, které se v dnešní době používají a je třeba je znát. Tyto znalosti vám mohou pomoci při řešení nejednoho problému. Kompetence digitální není se stolní hrou až tak blízká, vzhledem k tomu, že pomocí deskových her se dítě spíš snažíme od počítače odlákat. Je, ale dobré vědět, jak stroje fungují, existují zpracování původně stolních her, které jsou přetvořeny do digitální formy. Například z toho důvodu, abyste hru mohli s kamarády hrát bez omezení vzdálenosti nebo v aktuální situaci bez rizika nákazy. (Česká republika, 2021) [9]

## **2.3 Současná doba a hraní stolních her**

V současné době, kdy herní společnost ovládá především digitální svět a hry počítačové, by se zdálo, že deskové hry upadnou v zapomnění. Tak tomu však není, stolní hry jsou oblíbenou součástí každé domácnosti a rodiny, ať už s dětmi nebo bez, si je lidé stále pořizují. Na trhu jsou oblíbené tituly, které za dlouhá léta prošly redesignem, vylepšeními a vznikla další rozšíření. K již tak známým hrám se přidávají i hry úplně nové, které vznikly v posledních letech. Deskové hry jsou vždy vítaným dárkem pro vaše blízké.

### 2.3.1 Význam her u dospělých

Význam stolních her u dětí je důležitý zejména kvůli dětskému vývoji a osvojení si klíčových kompetencí, které dítě pro svůj vývoj potřebuje. U dospělých již k tak velkému rozvoji nedochází, ale své schopnosti a osobnost si pozitivně rozvíjet může i dospělý jedinec. Při hraní stolních her se lidé chovají stejně jako v reálném životě. Dochází k projevu lidské povahy, můžeme zjistit o člověku, jak se chová v různých situacích, kdo rád riskuje, kdo je pesimista a kdo naopak realista. Na člověku během hry dobře poznáme, zda je ve stresu nebo netrpělivý.

Největším přínosem deskových her a hraní jako takového u dospělých, kromě komunikace, může být rozvoj a udržení kognitivních schopností. Kognitivními procesy se zabývá kognitivní psychologie a kognitivní věda. (Kognitivní psychologie - duševní procesy, učení, poznávání a zpracování informací, začali s ní George A. Miller, Ulric Neisser).

*„Kognitivní věda - kombinuje prvky počítačové vědy (umělé inteligence), jazykovědy, psychologie, neurologie, antropologie, filozofie a dalších oborů. Předmětem jejího zájmu jsou povaha lidské mysli i kognitivní procesy, jež v ní probíhají, včetně toho, jak je informace představena mysli (percepce), zpracována (pochopena a uložena) a transformována (například ve vzpomínkách a tvůrčích aktech).“ [10]*

Kognitivní funkce, neboli poznávací funkce, jsou tedy paměť, pozornost, koncentrace, rychlost zpracování informací, pohotovost, exekutivní funkce, emoční seberegulace, řeč, schopnost, vyjadřování a pozorování. Neméně důležitou funkcí je také prostorová orientace. Trénink mozku a kognitivních schopností u dospělého člověka by se měl praktikovat nejen u nemocných jedinců např. Alzheimerovou chorobou nebo stařeckou demencí, ale i u zdravých lidí, zvláště v pokročilém věku, abychom těmto omezením předešli. Hraní deskových her je prospěšné pro lidskou paměť, ta se dá díky hraní velice úspěšně trénovat a zlepšovat. Český psycholog Lukáš Brabenec tvrdí: “Výzkumy ukazují, že mozek je plastický orgán a je velmi ovlivněn tím, jak ho používáme. Svou paměť, pozornost a myšlení tedy můžeme trénovat, a to například právě pomocí různých her a cvičení. Myslím si, že povědomí o trénování mozku u nás stále roste, mnoho lidí však podle mě k tomuto tréninku přistupuje pořád příliš jednostranně. Luštěním populárních křížovek a sudoku si totiž cvičíme jen velmi malou část našich schopností.” [11]

Starat se o funkčnost mozku a zlepšovat kognitivní schopnosti lze různě, trénink pomocí deskových her může být jedna z cest, navíc zábavnou formou. Hry jako Scrable, pexeso,



Party Alias: Hádej, kdo jsi, Aktivity jsou jen malým výčtem her, u kterých se poznávací funkce zlepšují. Lze na nich také vysvětlit, jakým způsobem se tyto schopnosti rozvíjí.

Hra Scrable je ve své podstatě hra vědomostní. Hráči soutěží ve skladbě slov z písmen náhodně vybraných ze sáčku. Hraní této hry může dospělým pomoci v zachování a zlepšení kognitivních schopností, zejména koncentraci, řeči, schopnosti vyjadřovat se (v tomto případě v podobě slov na hrací desce) a také rychlosti zpracování informací, která je u Scrable klíčová.

Vedle toho Party Alias: Hádej, kdo jsi, je hra daleko živější, hráči si náhodně vyberou osobnost a pomocí gumičky si jí připevní na čelo. Jejich vylosovanou postavu tedy znají všichni spoluhráči, nikoli však držitel karty. Úkolem je, co nejrychleji zjistit, jakou postavu jste si vylosovali pomocí dobře mířených otázek, na které lze odpovědět pouze ano či ne. Opět se tedy zapojují kognitivní funkce, především paměť neboť je nutné si pamatovat, na co se hráč ptal a jaká byla odpověď, je tedy i nutné udržet pozornost.

Další hrou, která rozvíjí přímo jednu z poznávacích schopností jsou Aktivity. Aktivita jsou velice oblíbenou a slavnou hrou. V této hře si děti i dospělí osvojí schopnost vyjadřování a porozumění. Hráč své myšlenky uspořádá a předává ostatním hráčům, tato schopnost se dá trénovat zejména u hraní her s ostatními jedinci.

Hry tedy pomáhají lidem k oddálení nebo vyhnutí se mozkových postižením. Pomoci ale mohou, i pokud lidé takovým postižením již trpí. Lidé s autismem, Alzheimerovou chorobou nebo stařeckou demencí mohou své schopnosti zlepšovat, aby zhoršení kognitivních funkcí nebylo tak rychlé. Naopak u lidí s autismem se kognitivní schopnosti trénují a dále udržují, v určitém momentu je u jedince už nelze zlepšovat, ale je třeba je dále uchovávat, aby je autista znovu neztratil.



Obr. 16 . Hra Scrabble vhodná k procvičování kognitivních funkcí mozku

### 2.3.2 Zlepšení společenských vztahů

Kromě zlepšování nebo udržování kognitivních schopností jsou deskové hry přínosné také díky trávení času s přáteli, vrstevníky a rodinou, není tedy náhodou, že se jim také říká společenské hry. Kontakt s lidmi v dospělosti nemá o nic menší význam než u dětí. Komunikace s lidmi a společenská interakce může lidi oprostít od stresu a zabránit depresím.

### 2.3.3 Využití her na profesní úrovni

Deskové hry mohou být i velmi dobře využitelné na profesní úrovni. V tomto případě nejsou pouze zábavou a formou rozptýlení, ale kladou si vyšší cíle, např. tmelení kolektivu. Zlepšování vztahů na pracovišti pomocí hry je finančně nenáročným druhem teambuildingu. Hráči utužují vztahy prakticky u kterékoliv hry. Jak u her, kde je třeba spolupracovat, tak u her přispívajících k soutěživosti a zdravé rivalitě mezi hráči. Hry v pracovním kolektivu slouží ke vzájemnému poznávání, posilování vztahů, ale také k odbourávání stresu a případnému odbourávání strachu z komunikace s kolegy. Z historie víme, že lidé u her trávili společně čas už před dávnými věky. Lidé různých kultur a kast spolu hráli deskové hry, nebo například šachy, na místech určených pro takovou partii. Deskové hry při teambuildingu stírají veškeré rozdíly mezi kolegy a tak jsou si zde hráči “sobě rovni”. I pracovník ve vedoucí pozici například v kanceláři může hrát hru s asistentem a tím upevňovat vztahy na pracovišti.

Zaměstnanci firem se u deskových her potkávají jinde než na pracovišti, v kanceláři. To znamená, že je eliminována nervozita z místa, kde člověk většinou netráví

svůj čas, jak by chtěl. Nepříjemné a neosobní prostory firmy mohou v lidech vyvolávat úzkost, která se zrcadlí i na pracovních výkonech. Pomocí teambuildingu při deskových hrách se mají lidé cítit hlavně komfortně a lépe než na pracovišti. Lidé se mohou chovat jinak než v práci, protože o práci v tomto případě nemůžeme mluvit. Pokud to není práce na společných vztazích a efektivnější spolupráci.

Na povrch se dostávají problémy a věci k řešení, které se za normálních okolností na pracovišti neřeší a ani v komunikaci nemohou nastat. Stolní hry nabízí odlišné a neformální řešení. Vhodné jsou zejména hry, ve kterých se zaměstnancům nabízí úplně nové role a přebírají osobnosti postav. Tyto hry odtrhují hráče od každodenního života a lidé se uvolňují. K takovému účelu může sloužit například hra Bang. Zde lidé zastupují roli ve hře a zároveň si vyberou jeden z charakterů. Kromě hry Bang a dalších jsou pro vylepšení kolektivu a správný teambuilding vhodné hry z kategorie “Ameritrash stylu”, kde hráči většinou společně kooperují “proti hře”. Je tedy nezbytné, aby spolupracovali.

## 2.4 Design stolních her

Každá stolní hra má svůj vizuální styl a design. Podoba hry může mít vliv nejen na přirozenou estetiku hry a hráčovo vnímání hry, tedy “líbí se mi, nebo ne?”. Také ovlivňuje hratelnost deskové hry. Hry jsou buď pro děti nebo pro dospělé. Hry pro děti mohou samozřejmě hrát i dospělí, ale naopak tomu většinou tak není. Designér tedy ovlivňuje, pro koho je hra určena, svým vlastním zpracováním stolní hry.



Obr. 17. Dětská stolní hra v kontrastu s hrou pro dospělé

### 2.4.1 Vliv vizuálního stylu hry na hratelnost

Hratelnost je jedna z kategorií určující kvalitu hry, kterou ovlivňuje hned několik faktorů. Hratelnost určuje, zda je hra zábavná, zda je hraní této hry pro hráče uspokojivé po všech stránkách. Hratelnost hry je v přímém souladu s časem, který je u ní hráč ochoten strávit. Jinak řečeno, pokud je hra kvalitní a má dobrou hratelnost, lidé se k ní vrací a rádi ji hrají, i stále dokola. Hry s dobrou hratelností jsou tedy zejména hry, které se těší všeobecné oblíbenosti. Vytvořit kvalitní hru je ale velice těžké a je zapotřebí brát v potaz velké množství indikátorů, nejen strategické prvky hry a její pravidla.

Hratelnost také velmi ovlivňuje vizuální styl, protože určuje “rytmus” hry, tedy pokud vizuální styl lahodí oku, je hra i příjemnější pro hraní. Dále napomáhá při prodeji deskových her, vizuálně zajímavě zpracovanou hru si zákazník spíše koupí a bude ji hrát. Design hry ovlivňuje tedy celkovou radost ze hry a její vnímání společností. Hra musí zaujmout, rozvíjet mysl a reflexy.

### 2.4.2 Barevnost

Barevnost hry má na člověka stejný vliv, jako celkové zpracování her. Barvy navíc ovlivňují nálady lidí a díky tomu může designér navodit atmosféru hry, i jen pomocí použití určitého barevného spektra.

S barvami a jejich pocitovostí pracují nejedny produkty a značky, jako je například Facebook. Modrá barva stránky působí uklidňujícím způsobem, melancholicky, zároveň je to barva, která se ve společnosti těší asi největší oblibě. Takto jde postupovat i u deskových her, použití barvy zaručí hře přesně takovou náladu, kterou ji chce designér dát.

Černě zpracovaná hra může působit hororově nebo záhadně, je tedy vhodné ji použít například na hry, které se “odehrávají” v prostředí, které je zasazeno do tmy, nebo se zde řeší nějaké šifry, jako je tomu u her z kategorie pátracích her. Černá je zároveň barvou pokory a skromnosti, současně působí velice luxusně. Je to barva, která by se dala označit jako “klasa”.

Bílá je barvou dokonalosti a čistoty a stejně jako černá působí luxusně. Bílou barvu na své produkty a signaturu používá například značka Apple, která je důkazem, že pomocí barvy se dá leccos prodat jako luxusní, čisté a dokonalé zboží. Bílou má Apple, jak značku, tak

i produkty. Zároveň ale také obalový design, který je dovedený k dokonalosti a je radost jej rozbalovat.

Další ze základních barev, která se u tvorby deskových her používá, je žlutá. Žlutá barva je barvou slunce, symbolizuje rozvíjení, naději a touhu po radosti. Je to barva veselá a povzbudivá. Osvobozující vzhled žluté se hodí zejména u her pro děti.

Červená barva je teplou barvou, působí hřejivě a má velice silnou atmosféru. Tato barva působí odvážně a vitálně. Červená je barvou života a nese neuvěřitelnou energii. Tato symbolika je nejspíše odvozená od barvy krve, která je rudá a nese s sebou velký význam pro celé lidstvo.

Další barvou, kterou můžeme ovlivnit celkové vyznění deskových her je barva fialová. Tato barva je barvou spirituality, duchovna a srdečnosti. Tato barva může vyvolávat až hypnotické pocity, nejspíše díky tomu, že je to barva vytvořená ze dvou opravdu kontrastních barev. Studená modrá je nositelem klidu, která společně s červenou, barvou tepla, vášně až zuřivosti, vytváří fialovou v dokonalé kombinaci. Kombinace klidu a vzruchu je kombinací opačných pólů, které se navzájem vyrovnávají a tvoří silně meditační barvu.

Poslední z barev je barva zelená. Barva jara, mládí a přírody, to všechno v sobě nese barva bohyně Afrodity, zelená. Podobně jako žlutá s sebou zelená nese podobnou radost a dětské štěstí. Díky tomu se také hodí k hrám, které jsou určeny pro děti a mají například pohádkovou atmosféru.

Vnímaní barev je subjektivní, člověk od člověka má jiný vkus. Tak, jak designér tvoří v barvách, které má rád a stylizuje vizuální styl podle jejich vkusu, tak i zákazník, který si vybírá deskovou hru ke koupi, si vybere hru ve stylu a barevnosti, která mu bude blízká.

[12]

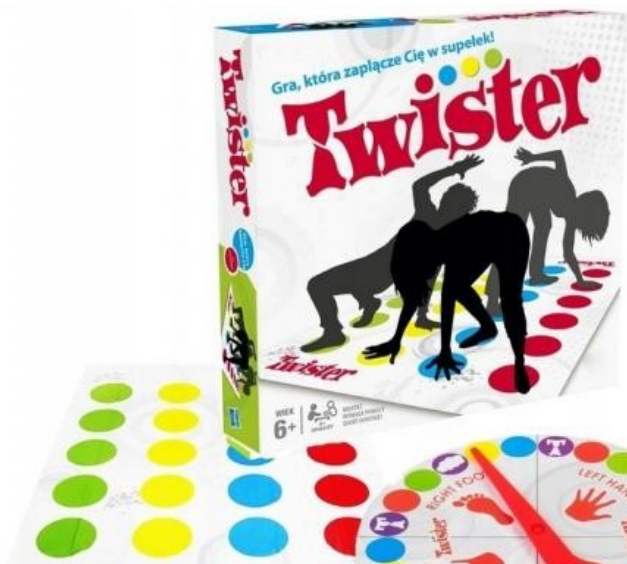


Obr. 18. Základní barvy RGB

### 2.4.3 Cílová skupina designu

Cílovou skupinou deskových her mohou být buď děti a nebo dospělí. Existují však také hry, které mohou hrát lidé jakéhokoliv věku. Takovou hrou je například Člověče nezlob se!, kterou mohou hrát všichni. To, pro kterou cílovou skupinu je hra určena v první řadě, určuje strategie hry. Je-li to hra jednoduchá, je spíše pro děti. Naopak složitější a s náročnějšími pravidly, jsou hry pro dospělé.

To, pro kterou cílovou skupinu jsou deskové hry určeny, také ovlivňují barvy a vizuální styl hry. Více ilustrativní a barevně výraznější hry jsou spíše vhodné pro děti. Děti mají rády veselé, základní barvy, jako je žlutá, zelená nebo například modrá a červená. Tímto se řídila nejedna společnost, vytvářející stolní hry. Příkladem takové hry pro děti, která používá jednoduché barvy, je Twister. Tato hra od společnosti Milton Bradley je vytvořena pomocí 4 základních barev, tímto podpisem je značka Milton Bradley typická, používá tuto barevnou kombinaci u jejich her pro děti. Další hrou takto zpracovanou od firmy Milton Bradley je Hra života (Game of Life). Všechny jejich hry jsou celosvětově známé a populární. [5]



Obr. 19 . Hra pro všechny věkové kategorie od společnosti Milton Bradley - Twister

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 AUTORSKÁ SPOLEČNOST NA VÝROBU STOLNÍCH HER (GRIN)

V době před vývojem stolní hry VileDiem jako takové, jsem se rozhodla celý projekt zaštitit i autorskou společností na výrobu stolních her. Hra VileDiem je vlajkovou lodí společnosti GRIN, kterou jsem vytvořila. Vše je mezi sebou tedy propojeno, jak vizuálním stylem, tak barevností. Vizuální styl společnosti dá směr produktům od značky Grin, jako je tomu u první hry VileDiem.

#### 3.1 Název společnosti a jeho význam (GRIN)

Autorská společnost Grin je základním kamenem pro stolní hru VileDiem. Název společnosti GRIN pochází z anglického slovesa, které v češtině znamená “zubit se”, “křenit se” a další synonyma pro úsměv od ucha k uchu. U stolních her by se měli lidé hlavně bavit a smát a tak je tento název odvozený od radosti, kterou má tato hra dětem, ale i dospělým předat. Na tyto myšlenky se odkazují i jiné herní společnosti, které mají ve svém logu odkaz ke hře, jako například hrací kostku nebo dětské symboly.

#### 3.2 Corporate identity

Společnost GRIN vyrábí stolní hry v jednotném vizuálním stylu a barevnosti, tedy formuje své vnější vystupování firmy k okolí a zákazníkům, jako ucelená společnost s myšlenkou jednoty. Díky tomuto propojení jsou hry značky GRIN typově podobné a zákazníci rozeznatelné. Každý by tedy měl poznat, že jsou vizuálně propojeny.

Společnost Grin si zakládá na kvalitně zpracované hře s nápadem a vtipem. Hra pod záštitou mé společnosti bude tedy vždy luxusní produkt, který nese myšlenku, design a nápad samotného designéra. Hra by měla působit luxusně, zároveň ale velice jednoduše a pro hráče, kterým budou zejména děti, srozumitelně.



Obr. 20 . Původní návrh loga GRIN



### 3.2.1 Logo

Logo značky GRIN vychází z velice jednoduše geometricky vytvarovaného písmene G. Původní nápad první hry od této značky byla hra představující tunely, ze kterých se snažíte dostat myši k cíli. Tento nápad se zrcadlí i v návrhu loga, které bylo obohaceno o symbolické ornamenty, které následně dominují ve hře VileDiem. Logo je dobře použitelné jak v kompletním znění, tak i jen jako samostatné písmeno. Logotyp je dobře rozeznatelný a lehce zapamatovatelný, čímž je vhodný i na merch a branding společnosti.

Reklamní štít značky GRIN nepochází z žádné rodiny fontů, i když může nějaký font připomínat. Značka GRIN je geometricky vytvořený nápis, který je vytvořen pouze pro tato čtyři písmena.



*Obr. 21 . Konečný návrh loga GRIN*

### 3.2.2 Vizuální styl

Vizuální styl celé společnosti je čistý, v jednoduché barevnosti, s vektorovou grafikou, tenké linky s historickým nádechem. Kombinace černé a bílé je pro značku dominantní, tento nápad natisknout bílou linkou celý vizuál na černý papír, byl už u prvopočátků projektu. Tehdy se teprve rozhodovalo, o čem bakalářská práce a její praktická část bude, ale o bílém tisku bylo již rozhodnuto.

Tato myšlenka bílého tisku na tmavý podklad tedy udala směr celému projektu a jeho konečnému vizuálnímu stylu, který je kontrastní a vizuálně zajímavý. I přes to, jak je hlavní ornament zdobný, působí celý vizuální styl společnosti velice minimalisticky a příjemně pro oči.

### 3.2.3 Vizuální komunikace

Komunikace, kterou vnímáme očima, je pro grafického designéra pravděpodobně nejdůležitější formou komunikace. Výtvarný umělec se světem komunikuje právě prostřednictvím svého díla, v podobě obrazů, grafiky, fotek atd.

Tak je tomu také u vizuální komunikace značky GRIN. Tato značka a její produkt (momentálně pouze hra VileDiem), se zákazníky komunikuje prostřednictvím hotové hry a jejím zpracováním. Tomuto tématu správného uchopení designu a analýzy vizuální komunikace se věnoval Paul Martin Lester (Visual Communication: Images with Messages- Paul Martin Lester 1995). Ten navrhl šest hlavních principů analýzy vizuální komunikace, díky kterým můžeme také posoudit, jestli se jedná o správně usazenou vizuální komunikaci u produktu, například, jako je tomu v tomto případě u stolní hry a její značky.

Jedná se o tyto prvky:

“1. Osobní perspektiva: tato perspektiva pojednává o osobním hodnocení diváka. Toto hodnocení je založeno na osobnosti, hodnotách a zkušenostech diváka.

2. Dějinná perspektiva: tato perspektiva mluví o měnících se médiích, na kterých jsou obrazové informace předkládány a jejich změny v historii.

3. Technická perspektiva: zde se dozvídáme o možnostech vylepšení obrazu pomocí osvětlení, umístění a prezentace. Správné využití těchto tří komponent vylepší obraz tak, že bude vypadat lépe než ve skutečnosti.

4. Etická perspektiva: z této perspektivy musí být tvůrce, divák i obraz sám eticky a morálně uvážliví a odpovědní.

5. Kulturní perspektiva: hlavním předmětem této perspektivy je symbolizace. Pochopení významu symbolů je kulturně podmíněno.

6. Kritická perspektiva: o této perspektivě je možné mluvit tehdy, když divák zaujímá kritický postoj k obrazu a pokud je jeho kritika přínosem pro společnost.”

Osobní perspektiva je tedy subjektivní názor zákazníka stolní hry. Každý kupující si na základě svých preferencí, jak grafického zpracování, tak tematiky, vybere, zda-li ho tento typ stolní hry zaujme. Tento faktor můžeme ovlivnit zejména držením se aktuálního trendu zpracování, nebo pomocí ztvárnění oblíbeného tématu. Zaměření se na konkrétní

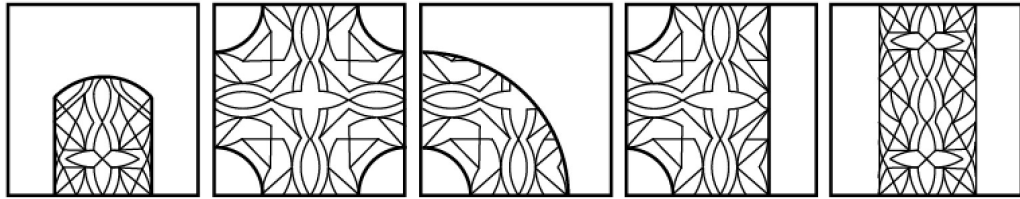
zákazníky je velice dobrou prodejní taktikou, ovlivňujete skupinu lidí, kterou “znáte” čímž pádem víte, co zákazníci chtějí.

Dalším prvkem vizuální komunikace je dějinná perspektiva, tato část se dá u stolní hry ovlivnit zpracováním přidané hodnoty, v podobě například digitálně obohacujících prvků. U hry VileDiem je hlavním motivem město s logem, které je v aplikaci Artivive rozpořbován a jedná se o malý motion, který by mohl moderní mladé zákazníky oslovit.

Třetí perspektivou je perspektiva technická, zde se jedná zejména o celkovou prezentaci produktu v reálném prostoru. Tedy jestli je produkt prodáván s lákavou prezentací, vytvořenou pomocí správného osvětlení atd. O tento způsob komunikace se pokusím ve výstavních prostorech Alternativy, kde budu svou praktickou část bakalářské práce prezentovat.

Perspektiva etická je také velice podstatnou částí vizuální komunikace. Jedná se o jakousi zpětnou vazbu autora i diváka, jestli se jedná o dílo, které je morálně vhodné a dobře zasazené do jakéhosi společensky korektního vyznění díla. V tomto případě značky GRIN, vyrábějící stolní hry, se jedná o obratné ztvárnění hry pro děti nebo dospělé. Pokud se jedná o první z her společnosti, tedy o hru VileDiem, která je náročností spíše pro děti, ale mohou jí hrát i dospělí. Hra je tedy sestavena tak, aby nebyla například vulgární nebo tematicky nepochopitelná. Tato hra je pro všechny věkové kategorie, designér se snaží jak vizuálně, tak myšlenkově zaujmout celou škálu lidí.

Kulturní faktor vizuální komunikace je napojen na kulturní zázemí dané země, ve které byl produkt vytvořen. Česká republika je kulturní zemí s velkým historickým zázemím. Velice častý umělecký slohem je zde gotika. Já, jako rodilý Olomoučan, mám ke gotickému slohu velice blízký vztah, zejména díky Katedrále Sv. Václava, který se stal nedílnou součástí života v Olomouci a ovlivňoval svým způsobem mou výtvarnou tvorbu již od dětství. Goticky působí i logo značky GRIN a hra VileDiem. Hlavním motivem celé hry jsou cesty vytvořené z ornamentů, které jsou inspirovány gotickou tvorbou v Česku. Jinak tomu není ani u figurek, které se ve hře nachází.



*Obr. 22 . Goticky inspirované ornamenty*

Posledním z principů Paula Martina Lestera je postoj kritický, tedy kritika díla, která je nějak prospěšná pro společnost a samotné dílo. Kriticky zhodnotit dílo může každý, ale jen určité kritiky jsou dílu prospěšné, zejména pro designéra, který hru vytváří. Každý tvůrce vyhledává pohled ostatních a zajímá ho jejich názor, tak tomu bylo i u mého zpracování praktické části bakalářské práce. Na vytvoření loga a stolní hry dohlížel můj vedoucí práce Rostislav Illík a jeho názory a návrhy jsou do díla zakomponovány. Samozřejmě jsem si vzala příklad z jiných prací a názorů mé rodiny a přátel a díky tomu vznikla hra, která je uživatelsky nenáročná a vhodná pro všechny věkové kategorie. [13]

## 4 VÝVOJ AUTORSKÉ STOLNÍ HRY

Poté, co jsem vytvořila vizuální styl autorské společnosti GRIN, jsem začala vytvářet stolní hru samotnou. Vývoj stolní hry je ovlivněn několika faktory, které úzce souvisí s principy vizuální komunikace z minulé kapitoly. Jak jsem již řekla, designér je ovlivněn mnoha faktory, které se zrcadlí do jeho prací. Tak tomu bylo i u mé stolní hry, kterou jsem chtěla jednoduchou, časově nenáročnou, ale zároveň zajímavě graficky zpracovanou. Myslím, že výsledný produkt je více než uspokojivý a veškeré myšlenky a plány se zhmotnily do nosného produktu.

### 4.1 Charakteristika

Před tím, než začnete vytvářet deskovou hru, je důležité si stanovit, jakou hru chcete vytvořit. Pokud tedy již nemáte nápad na hru, která již spadá do jedné z herních typů. Na to jakou kategorii si vyberete, přímo navazují další kroky ve vytváření stolní hry. Vhodné rozdělení nastínil Miloš Zapletal, který hry rozdělil do čtyř kategorií. Zvolíte si tedy, zda chcete hru závodivou, strategickou, poziční či pátrací.

Dalším faktorem u vytváření hry je rozvrhnutí si celkového herního plánu. Jinak řečeno, jestli chceme hru složitější a časově náročnější, nebo naopak hru velice jednoduchou a krátkou. To nám může pomoci u sestavování prvků a komponentů ve hře. Například kolik hracích karet a variabilních kroků hry budeme potřebovat, aby hra „odsýpala“, ale zároveň nebyla příliš krátká nebo moc dlouhá. Dynamiku hry jsem u své autorské stolní hry určila pomocí spinneru, který rozhoduje o použití cest.

Důležitou součástí herního charakteru je také počet hráčů ve hře. Tento prvek úzce souvisí s časovou náročností hry. Je jasné, že čím více hráčů se ve hře pohybuje, tím delší bude celá hra. Často je u her určen minimální a maximální počet hráčů, je to buď z důvodu počtu figurek, nebo herní kapacity hrací desky. U některých her může být hráčů i velké množství, jako je tomu například u hry Bang, kde může hrát až 7 hráčů. U karetních her je to zejména právě kvůli nenáročnému prostoru.

Posledním z aspektů, který při vytváření deskové hry byl důležitý, je příběh hry. Tedy ujasnění si hlavního tématu pro celou hru. Každá ze slavných her má svou tematiku, která určuje také celkový vizuál hry.

### Cílová skupina

Každá hra je určena pro danou cílovou skupinu. Jednoduše se hry dají rozdělit na hry dětské a hry pro dospělé. Tento fakt je velmi podstatný, protože určuje všechny prvky z charakteristiky her, jak časovou náročnost (u dětí jsou vhodné hry kratší), tak design a vizuální styl hry. Před vytvořením hry je tedy nutné si stanovit, komu chcete hru prodávat a kdo ji bude hrát. Jestliže se jedná o hru dětskou, bude jednodušší a graficky přizpůsobená „dětskému vkusu“. Děti mají rády jednoduchost a výrazný design. Buď výrazně kontrastní barevnost, ať už jen ve dvou barvách či opravdu rozmanitou barevnou paletu. V dětských hrách je málo textu a spíše se jedná o znakové vysvětlivky. Grafické zpracování je také velice často komické a nereálné, zejména proporce postav atd.

Naproti tomu u her pro dospělé jsou hry složitější a obsahově bohatší. Hry pro dospělé jsou často výpravné a můžete je hrát i celé hodiny. Nejenom, že mají složitější děj, ale jsou i strategicky velmi náročné a člověk se u nich lidově řečeno opravdu „zapotí“. Také grafické zpracování her pro dospělé je jiné, často se využívají ilustrativní motivy, zejména pak u strategických her s fantasy tématikou. Takové hry jsou často inspirovány filmy, PC hrami a dalšími z pop kulturních témat dnešní doby. Tak je tomu u stolních her jako jsou World of Warcraft, Game of Thrones a další.

Samozřejmě existují hry pro dospělé, které jsou vizuálně velice jednoduché. V dnešní době jsou čím dál tím populárnější hry, které jsou především pouze textové. Jedná se o hry oblíbené na party, protože se může nezávazně bavit celá skupina lidí, v podstatě bez jakékoliv rivality. U těchto her nejde většinou o soutěž, ale o navození zábavné atmosféry.

#### 4.1.1 Navrhnutí pravidel hry

Vymyšlení herní strategie je nejpodstatnější a nejsložitější proces u vytvoření stolní hry. Pravidla hry se nějakým způsobem přednastaví hned na začátku vytváření deskové hry. Jak ale z vlastní zkušenosti vím, některé věci se v procesu celého projektu pozmění a nakonec se pravidla vypilují až u úplného závěru, kdy sestavujete přesný počet herních prvků atd.

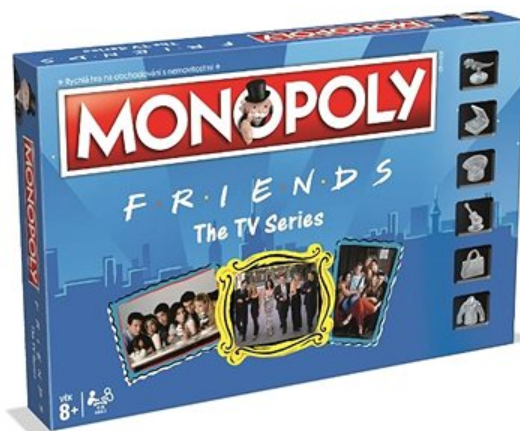
U vymyšlení pravidel je velice důležité počáteční rozhodnutí, jakou hru chceme navrhnout, protože to určí, čeho má hráč dosáhnout, tedy cíl celé hry. Ostatní pravidla jsou v podstatě originální pro jednotlivou hru. Pokud tedy jde o hru závodivou, jako je tomu u mé autorské hry, cílem hráče bude dostat se do cíle dříve než jeho protihráči. U jiného typu her, jako jsou hry pátrací, jde pak na příklad o vyřešení nějaké hádanky.

U pravidel her také rozhodují hrací prvky, jako jsou kostky, spinery, karty náhodně určující další kroky hráče (jako je tomu např. u Monopolů). Podle pravidel se hráč samozřejmě může pohybovat pouze po hození kostky, pouze v rámci hozeného pole. Hráč, který hodí „trojku“ u Člověče nezlob se, se může posunout pouze o tyto tři dílky kupředu. Toto určení pravidel a limitování hráčů je to, co dělá hru hrou. Bez pravidel nemůže hra fungovat.

#### 4.1.2 Inspirace

Každý designér začíná vývoj své hry rešerší a hledáním inspirace. Inspirovat jej můžou jiné známé hry, ale také jeho okolí a subjektivní vnímání světa. Tak je tomu u každého výtvarného procesu, člověk čerpá z toho, co zná a je mu blízké.

Jak jsem se již zmínila, u vývoje deskových her se můžete inspirovat hrami, filmy, seriály nebo třeba i knihami. Dá se říct, že každý nosný příběh se dá přetavit do stolní hry a bavit tím společnost. Každé velké téma, či příběh, má v dnešní době svou stolní hru, dokonce i kultovní TV show Přátelé nebo například velice oblíbená PC hra Minecraft.



Obr. 23 . Monopoly tematicky zasazené do seriálu Přátelé

Nakonec se však vždy jedná o práci designéra, který vytváří vizuální styl hry a tím přímo ovlivňuje atmosféru a vnímání hry okolím. Líbivý design a dobře zpracovaný vizuální styl u stolní hry je nejdůležitějším faktorem dobré „deskovky“. Jinak řečeno, nic, co se zákazníkovi nebude líbit na první pohled si nekoupí, jako je tomu u všech produktů moderního světa.

## 4.2 Vizuální styl

Jak jsem již nastínila, u vývoje autorské stolní hry rozhoduje autorské ztvárnění vizuálního stylu, každý designér je ve své podstatě originální a tím i jeho dílo. Grafické ztvárnění hry je vizitkou hry a rozhoduje v otázce „koupit či nekoupit“.

Na světě jsou hry, které Vám okamžitě přijdou na mysl, když se řekne jejich název. Kdo by nevěděl, jak vypadá Twister, Monopoly, Člověče nezlob se nebo Dostihy a sázky. Co mají tyto hry společné, je lehce zapamatovatelný design, to je samozřejmě ovlivněno i tím, jak moc jsou hry oblíbené a hrané. Můžeme však říct, že jsou opravdu graficky dobře zpracované.

Mně osobně se líbí myšlenka, která se pojí ke hře Twister a její autorské společnosti Milton Bradley Company (Milton Bradley Company – Twister 1966). Tato společnost, která na svět přivedla nejednu ze známých společenských her, se vyznačuje svým vlastním vizuálním stylem. Používá základní barevnou paletu, která osloví zejména děti, ale i dospělé. Tento záměr dopomohl k nesmrtelnosti her této značky.

### 4.2.1 Společný design

Jako je tomu u firmy Milton Bradley Company, společný design her je velice dobrým tahákem firem, které se vývojem her zabývají. Stejně tak bych i já, své autorské společnosti GRIN, po příkladu firmy Milтона Bradleyho, chtěla nastolit společný design. Hra VileDíem totiž jistě nebude poslední hrou, kterou vytvořím. [5]

### 4.2.2 Obalový design

V dnešní době jsou technické možnosti vytvoření obalového designu tak rozmanité, že se výrobci her nemusí limitovat pouze na standardní krabicový obal. Moderní hry se snaží zaujmout i zpracováním obalu, i když klasické čtvercové bedny stále vedou. Zajímavý obalový design však může být pro hru velice přínosný, zákazníka spíše zaujme svým nápadem krabice ve tvaru kulky s hrou s westernovou tematikou, jako u hry Bang. Také se může odlišit výběrem materiálu, na českém trhu je na příklad hra „Medvědi versus mimina“, která je sice kvádrovitého tvaru, ale celá chlupatá. To je lákavé hlavně pro děti, pro které je také hra určená.





*Obr. 24 . Hra Bang v zajímavě zpracovaném obalu ve tvaru kulky*

## 5 AUTORSKÁ STOLNÍ HRA

### 5.1 VileDiem

Stolní hra VileDiem je “vlajkovou lodí” herní společnosti Grin. Tato hra je mou první autorskou deskovou hrou pro všechny věkové kategorie.

#### 5.1.1 Název hry

Název této hry je přesmyčka slova Medieval, což je anglicky “středověký”. Tato hra je středověkem inspirována. Latinsky slovo Diem znamená den a Vile je opět přesmyčkou anglického Evil, tedy zlý. To odkazuje na hlavní příběh hry. Dalo by se říct, že konečným významem vymyšleného slova je “Zlý den” což navazuje na celkový příběh hry, tedy že jednou za nějakou dobu do města přijdou ničivá monstra a terorizují město.



*Obr. 25 . Logotyp hry VileDiem*

#### 5.1.2 Charakteristika

Tato hra je maximálně pro 4 hráče, ve hře jsou 4 rozdílné figurky.

Jak jsem nastínila v teoretické části mé bakalářské práce, stolní hry se dají rozdělit do čtyř kategorií podle Miloše Zapletala. Hra VileDiem spadá zejména do her závodivých, ale můžeme říct, že se prolíná také do her strategických. Vhodná je zejména pro děti, ale mohou ji hrát i dospělí a určitě si ji také užijí. Hra je podle počtu hráčů časově nenáročná. Doba hry může být 20-45 minut, což je pro děti ideální z toho důvodu, že děti snáz udrží pozornost v krátkém časovém intervalu.

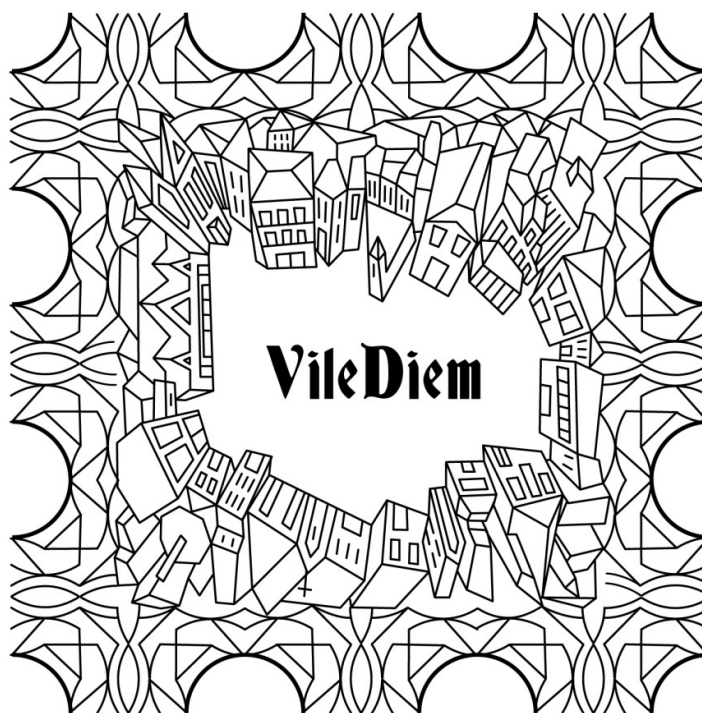
Celý příběh je o monstrech z dávných věků, které se měšťané snaží dostat za hranice města. K tomu musí postavit mystické cesty, jež stvůry vedou ven. Figurky, které se budou pohybovat po hrací desce, jsou přímo inspirovány kreaturami ze starých maleb z dávných časů. Dříve malíři neznali přesné anatomické proporce zvířat, která

v životě neviděli, tak si je upravovali podle sebe. Zvířata mohou působit trochu komicky, ale nenechte se mýlit, jsou to mocná a nebezpečná monstra. Příběh je více popsán u samotné stolní hry a v jejích pravidlech.

### 5.1.3 Pravidla hry

Hráč má 3 možnosti tahu - stavba cesty, pohyb figurkou po samotné cestě a útok na soupeře. Hra spočívá v tom, že se hráč musí dostat do cíle, tedy příšery odvést z města, k čemuž potřebuje dostatečně dlouhou cestu (min. 10 polí rovně z města). (Příběh hry je dostat bájně netvory z města do "přírody", aby neohrožovali měšťany).

Hráči začínají uprostřed hrací desky dohromady, uprostřed města. Na každé straně hrací desky jsou tři výstupy cesty. Každý hráč má tedy maximálně 3 pokusy na postavení cesty, na své straně hrací desky.



Obr. 26 . Střed hry VileDiem – hrací deska

Stavba cest je náhodná, hráč točí střílkou na kole a sama náhoda mu vybere následující část cesty, kterou přistaví (rovně, doleva/doprava - to je stejná karta, hráč si může vybrat jestli povede doleva či doprava, do všech stran, na 3 strany a bohužel také slepou uličku, která odsuzuje ke stavbě nové cesty a nebo k samotné prohře).



*Obr. 27 . Spinner ke hře VileDien*

Pohyb figurky po cestě: Na jednotlivých polích, která hráč klade na hrací desku, jsou totožné znaky, jako na kostce, kterou hází. Na základě toho se pohybuje figurkou po cestě (vždy na nejbližší kartu se stejným symbolem, jako je na kostce). Celý vzor na sebe navazuje, a tak cesta tvoří zajímavé a krásně zdobené cesty, po kterých tvorové z dávných věků postupují ven z města.

Hráč figurkou po své cestě pohybuje pomocí házení kostkou se specifickými znaky (figurku hráč pohybuje pouze po své cestě).

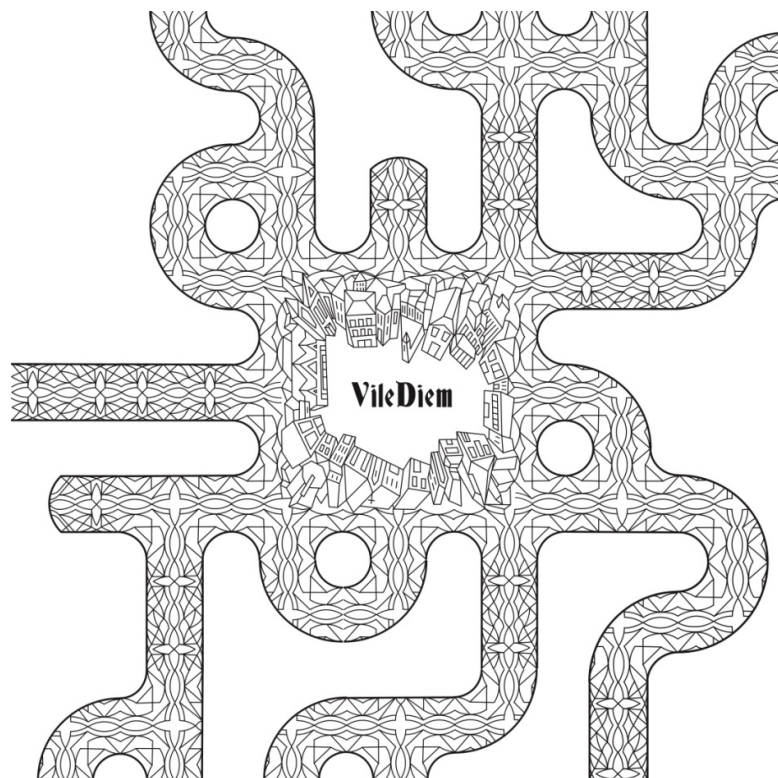


*Obr. 28 . Znaky z kostky, vytvořené přímo pro autorskou hru VileDien*

Útok: Pokud hráč chce útočit, například vidí, že je jeho protihráč skoro v cíli, řekne “útočím na tebe”, tedy si vybírá místo svého tahu možnost stavět cestu protihráči. Tímto tahem může soupeři snahu znepríjemnit, ale bohužel mu i pomoci. Výsledek útoku je tedy

o náhodě a štěstí, protože kartu protihráči vybírá také spinnerem.hráč, který útočí. Tím se vzdává svého tahu a vkládá pole cesty do herní zóny protihráče.

Hráč má samozřejmě za svůj tah možnost udělat jen jednu ze tří možností tahů.



*Obr. 28 . Pohled na poskládané cesty, jak by mohla hra při hraní vypadat*

#### **5.1.4 Vizuální styl**

Vizuální styl hry VileDiem je stejně jako u značky Grin minimalistická, vektorová grafika s jednoduchou barevností černé a bílé. Při vytváření této hry a celkově vizuálního stylu celého projektu jsem měla jasno. Použila jsem mou oblíbenou barevnou kombinaci. Bílá linka na černém papíru působí hypnoticky a výrazně. Historicky inspirované ornamenty jsou jednoduché, ale zároveň velmi zdobné a graficky nosné.

Velice důležité u grafického zpracování stolní hry je také hlavní font pro hru VileDiem. Font má gotické vykřivkování a díky tomu se velice hodí k celkovému vyznění hry. Font se jmenuje Deutsch Gothic.

Nápis VileDiem je nejvýraznějším prvkem hry, co se typografie týče, výběr fontu byl z toho důvodu velice důležitý. Font musí vyjadřovat historický podtext hry

a korespondovat s liniovým zpracováním hry. Gotické písmo je k tomuto účelu ideální a myslím, že hra díky tomuto fontu nabyla na kráse.

Druhý font, který jsem pro hru vybrala, se jmenuje Minion Pro. Tento font je vhodný pro vysázení delšího textu. Obsahuje veškerou českou diakritiku. Tento font dobře ladí s liniovým gotickým fontem pro nadpisy (Deutsch Gothic). Jeho řez koresponduje také s historickým vyzněním hry.

### 5.1.5 Barevnost

Jak jsem již zmínila, hra VileDiem a společnost Grin jsou barevně nenáročné. Černo-bílá kombinace s prvky červené je symbolická pro celou mou bakalářskou práci. Tato kombinace může působit luxusně, což byl také záměr. Myslím, že stolní hry si nekupujeme jen pro zábavu, ale také kvůli designu a zpracování. V dnešní době si rozsáhlou a kvalitně zpracovanou stolní hru můžete pořídit i za 3000 Kč.

Dalším důvodem, proč jsem zvolila tuto barevnost, je fakt, že hra pojednává o temné době občanů města, kteří se musí vypořádat s útokem monster. VileDiem, jak jsem již zmínila má přenesený význam jako “zlý nebo temný den”, nabízí se tedy myšlenka, že je město zahaleno do tmy, možná i mlhy a nad městem se otevírají oblaka, kdy přichází neutuchající bouřka. Všechno toto mystické počasí je znázorněno černým papírem, který se jmenuje deep black, tedy se jedná o velice sytou černou. Tato skutečnost dotváří celkovou atmosféru hry, kterou chci divákům předat.

Tento pocit tajemna a mystérie doprovází video, které jsem vytvořila do aplikace Artivive. Je také pouze v černo-bílé s velice jednoduchým zpracováním motion videa. Prolíná se zde pouze černá a záblesky bílé, se zvuky přicházející bouřky.

### 5.1.6 Celkové provedení

Celou hru, od hrací kostky až po 180 dílků cest, jsem vytvořila sama. Vše jsem graficky zpracovala a vytvořila.

Figurky jsou vyrobeny z modelovací hmoty FIMO, která se následně vypálí, aby byla hmota tvrdá. Všechny čtyři figurky jsem si vymodelovala v odpovídající velikosti pro hru VileDiem. Poté jsem vypálené figurky z FIMA odlila do Lukoprenu, abych vytvořila formy. Do forem jsem vlila pryskyřici obarvenou bílou tuší. Každá hra má v základu 2 figurky od každé nestvůry (tedy 8 figurek). Jedna figurka slouží každému hráči k pohybu po cestě pomocí hrací kostky a druhá k znázornění, jak daleko je ve stavění cest. Pokud

tedy hráč již postavil alespoň pět dílů města, je v ukazateli vzdálenosti na poli pět. Dále pak je v krabici hrací kostka se symboly, které ukazují, na které pole ze své cesty se má hráč postavit. Pohyb pomocí kostky tedy může být hodně rychlý nebo naopak, pokud hráč nemá takové štěstí, velice pomalý.



*Obr. 29 . Ukázka již hotových figurek ze hry VileDiem odlitých z pryskyřice*

Zbytek prvků hry, jako jsou čtverce ve velikosti 4x4 centimetry, jsou také bíle natisknuty na papíru deep black, a poté nalepeny na černou milimetrovou lepenku knihařským lepidlem. Rub pole je potištěn červeným ornamentálním vzorem, který je používán, jako hlavní podpůrný motiv hry.

Střední část hry je ve své podstatě hrací deskou hry. Na tomto prvku je hlavní motiv hry - město s nápisem VileDiem. Tato deska má 12x12 centimetrů, každý hráč má tedy tři počátky cest z města, jak již bylo zmíněno. Hrací deska je uprostřed rozpůlena, aby se vešla do krabice.

Spinner je kruhového tvaru o průměru 9,5 centimetru, aby se vešel do vrchního víka obalu hry. Střelka je vytvořena také z pryskyřice, a upevněna pomocí spony. Točením střelky hráč rozhoduje o následujícím tahu, podobně je tomu například u hry Twister.



Obr. 30 . Veškeré papírové prvky do hry

### 5.1.7 Obalový design

Krabice je tubusového tvaru. Rozměr má obal 34x10 centimetrů. Tubus se dá rozevřít po oddělení víka, díky čemuž je možné otevřít celou krabici. Dva díly tubusu jsou spolu propojeny pomocí černého plátna, čímž vznikl “pant“. Obalový design tubusu je taktéž hlavní design hry, tedy ornamentální cesty a hlavní středový motiv hry. Vnitřní část hry je také vylepen černým papírem deep black, do vnitřního prostoru je vlepena kostra, do které zapadají karty a ostatní prvky hry. Jak jsem již zmínila ve vrchní části obalu je uložený spinner.

Tento tvar obalu pro hru VileDíem jsem si vybrala, protože dlouhý oválný tvar symbolizuje dlouhé cesty, které ve hře skládáte. Tubus představuje cestu, kterou monstra cestují z města.





*Obr. 31 . Již hotový obal hry VileDiem s potiskem*



## ZÁVĚR

Svou bakalářskou prací jsem chtěla zanalyzovat, jak nejlépe vytvořit stolní hru na základě psychologických a pedagogických zjištění, která o člověku máme. Zjištěním, jak se lidé, zejména děti, u deskových her chovají, jsem mohla lépe uvážit, jakým způsobem mám svou praktickou část zpracovat.

Výsledkem mé bakalářské práce je stolní hra, vytvořená pro děti i dospělé. Hra VileDiem je konečným výstupem mého studia stolních her, myšlenek jejich autorů a společností zabývajících se stolními hrami. Všechna tato zjištění jsou potřebné informace pro vytvoření stolní hry. Zjistila jsem, že design stolních her je mnohem složitější úlohou pro designéra, než se na první pohled zdá. Grafický designér se musí napojit na zákazníka, hráče, kritika a samozřejmě umělce, aby desková hra opravdu mohla obstát na trhu a byla hratelná.

Všechny tyto zkušenosti nabyté u vytváření stolní hry jsou pro mě podstatné v další práci grafického designéra.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] Desková hra, 2021. Wikipedia [online]. England: wikipedia, 2020 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Deskov%C3%A1\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Deskov%C3%A1_hra)
- [2] Stolní hra, 2001. Wikipedia [online]. England: wikipedia, 2021 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Stoln%C3%AD\\_hra](https://cs.wikipedia.org/wiki/Stoln%C3%AD_hra)
- [3] ZAPLETAL, Miloš, 1991. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta. ISBN 8020401881.
- [4] SEVILLE, Adrian, 2020. Historie deskových her: pohled do světa domácí zábavy od pozdního 18. a do počátků 19. století. V Brně: CPress. ISBN 978-802-6431-831.
- [5] Milton Bradley Company, 2001. Wikipedia [online]. England: wikipedia, 2021 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Milton\\_Bradley\\_Company](https://en.wikipedia.org/wiki/Milton_Bradley_Company)
- [6] Lizzie Magie, 2001. Wikipedia [online]. England: wikipedia, 2020 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie\\_Magie](https://en.wikipedia.org/wiki/Lizzie_Magie)
- [7] Osadníci z Katanu, 2001. Wikipedia [online]. England: wikipedia, 2020 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Osadn%C3%ADci\\_z\\_Katanu](https://cs.wikipedia.org/wiki/Osadn%C3%ADci_z_Katanu)
- [8] Stolní hry rozvíjí sociální dovednosti. Ty dětem v době internetu chybí., 2015. Idnes: onadnes [online].idnes[cit.2021-5-18].Dostupné z: [https://www.idnes.cz/onadnes/vztahy/deskove-a-spolecenske-hry-rozvoj-socialnich-schopnosti.A151015\\_232025\\_deti\\_haa](https://www.idnes.cz/onadnes/vztahy/deskove-a-spolecenske-hry-rozvoj-socialnich-schopnosti.A151015_232025_deti_haa)
- [9] ČESKÁ REPUBLIKA, 2021. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. In: . Praha, j.: MSMT-40117/2020-4.
- [10] ROONEY, Anne, [2018]. Příběh psychologie: od duchů k psychoterapii: naše mysl v průběhu věků. Praha: Dobrovský. Knihy Omega. ISBN 978-80-7390-889-8.
- [11] BRABENEC, Mgr. Luboš, 2020. Mozek [online]. [cit. 2021-3-21]. Dostupné z: doi:<https://www.mentem.cz/nazory-odborniku/>
- [12] SEILER-HUGOVA, Ueli Seiler-Hugova, 2009. Barvy: vidět - prožívat - rozumět. Praha: Wald Press. ISBN 80-903-9314-1.
- [13] LESTER, Paul Martin, [2013]. Visual Communication: Images with Messages. 6. California: Cengage Learning. ISBN 1133308643.

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 Backgammon .....	13
Obrázek 2 Nejstarší desková hra Senet .....	14
Obrázek 3 Šachy .....	15
Obrázek 4 Ukázka iluminace z Knihy her.....	16
Obrázek 5 Ukázka hry Mansion of Happiness y roku 1800.....	17
Obrázek 6 Hra života od společnosti Milton Bradley Company a firemní logo .....	17
Obrázek 7 Elizabeth Magie, autorka původní předlohy pro hru Monopoly.....	18
Obrázek 8 Hra Osadníci z Catanu a její obal.....	19
Obrázek 9 Karetní hra Bang .....	20
Obrázek 10 Strategická hra Civilizace .....	21
Obrázek 11 Člověče nezlob se! .....	22
Obrázek 12 Ukázka klasické hry GO .....	23
Obrázek 13 Hra Cluedo tématicky lazená do seriálu The Big Bang Theory.....	23
Obrázek 14 Děti hrající hru Člověče nezlob se! .....	25
Obrázek 15 Dítě věnující se pc hře .....	27
Obrázek 16 Hra Scrabble vhodná k procvičování kognitivních funkcí mozku.....	34
Obrázek 17 Dětská stolní hra v kontrastu s hrou pro dospělé .....	35
Obrázek 18 Základní barvy RGB.....	37
Obrázek 19 Hra pro všechny věkové kategorie od společnosti Milton Bradley - Twister..	38
Obrázek 20 Původní návrh loga GRIN .....	40
Obrázek 21 Konečný návrh loga GRIN .....	41
Obrázek 22 Goticky inspirované ornamenty .....	44
Obrázek 23 Monopoly tematicky zasazené do seriálu Přátelé .....	47
Obrázek 24 Hra Bang v zajímavě zpracovaném obalu ve tvaru kulky .....	49
Obrázek 25 Logotyp hry VileDiem.....	50
Obrázek 26 Střed hry VileDiem – hrací deska .....	51
Obrázek 27 Spinner ke hře VileDiem .....	52
Obrázek 28 Znaky z kostky, vytvořené přímo pro autorskou hru VileDiem .....	52
Obrázek 29 Pohled na poskládané cesty, jak by mohla hra při hraní vypadat .....	53
Obrázek 30 Ukázka již hotových figurek ze hry VileDiem odlitých z pryskyřice .....	55
Obrázek 31 Veškeré papírové prvky do hry .....	56
Obrázek 32 Již hotový obal hry VileDiem s potiskem.....	57



