

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**FAKULTA EKONOMICKÁ**

Bakalářská práce

**Percepce území České republiky prostřednictvím deskových her**

**Perception of the area of the Czech Republic through board  
games**

Nikola ROUSOVÁ

Plzeň 2017



## Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

*„Percepce území České republiky prostřednictvím deskových her“*

vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího bakalářské práce za použití pramenů uvedených v příložené bibliografii.

V Plzni dne 24. 4. 2017

.....

podpis autora

## Poděkování

Ráda bych poděkovala panu RNDr. Janu Koppovi, Ph. D., vedoucímu mé bakalářské práce, za podporu, cenné rady a připomínky při psaní této práce.

## Obsah

ÚVOD.....	8
CÍLE PRÁCE.....	10
METODIKA PRÁCE .....	10
1. VYMEZENÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ .....	11
1.1. Prostor.....	11
1.2. Percepce .....	12
1.3. Souvislost prostoru a percepce .....	12
1.4. Behaviorální geografie.....	13
1.5. Mentální mapa .....	13
1.6. Desková hra .....	14
2. ROZBOR PROBLEMATIKY PROSTORU.....	15
2.1. Základní prostorové prvky.....	15
2.2. Vlastnosti prostoru .....	17
2.3. Orientace v prostoru.....	18
2.4. Vývoj orientace v prostoru .....	19
3. ROZBOR PROBLEMATIKY PERCEPCE.....	20
3.1. Vývoj studia percepce.....	20
3.2. Co ovlivňuje percepci .....	20
3.2.1. Psychologické vlivy .....	21
3.2.2. Kulturní vlivy .....	21
4. ROZBOR PROBLEMATIKY MENTÁLNÍCH MAP .....	23
4.1. Charakteristika mentálních map .....	23
4.2. Typy mentálních map .....	24
4.2.1. Komparativní mentální mapy.....	24
4.2.2. Preferenční mentální mapy.....	25
5. OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DESKOVÝCH HER .....	26
5.1. Historie a vývoj deskových her .....	26
5.2. Klasifikace deskových her .....	27
5.3. Vybrané deskové hry .....	28
5.3.1. Česko: otázky a odpovědi .....	29

5.3.2. Česko: otázky a odpovědi – na cesty .....	29
5.3.3. iKnow Česko - otázky a odpovědi .....	30
5.3.4. Kde leží Kotěhůlky.....	30
5.3.5. Kde leží Řáholec .....	31
6. UTŘÍDĚNÍ A ZPRACOVÁNÍ DAT .....	32
6.1. Základní statistický soubor .....	32
6.2. Druhý statistický soubor .....	33
6.3. Klasifikace statistických souborů .....	34
6.3.1. Klasifikace I .....	34
6.3.2. Klasifikace II .....	35
6.3.3. Klasifikace III.....	35
7. VÝSLEDKY ANALÝZY HER .....	36
7.1. Česko: otázky a odpovědi .....	36
7.1.1. Klasifikace I .....	36
7.1.2. Klasifikace II.....	38
7.1.3. Klasifikace III.....	39
7.2. Česko: otázky a odpovědi - na cesty.....	43
7.2.1. Klasifikace I .....	43
7.2.2. Klasifikace II.....	44
7.2.3. Klasifikace III.....	45
7.3. iKnow Česko.....	47
7.3.1. Klasifikace I .....	47
7.3.2. Klasifikace II.....	48
7.3.3. Klasifikace III.....	49
7.4. Kde leží Kotěhůlky .....	51
7.4.1. Klasifikace I .....	51
7.4.2. Klasifikace II.....	51
7.4.3. Klasifikace III.....	52
7.5. Kde leží Řáholec .....	54
7.5.1. Klasifikace I .....	54
7.5.2. Klasifikace II.....	55
7.5.3. Klasifikace III.....	56
7.6. Celkové zhodnocení her.....	58

7.6.1. Klasifikace I .....	58
7.6.2. Klasifikace II .....	59
7.6.3. Klasifikace III .....	60
8 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ .....	65
8.1. Charakteristika dotazníku .....	65
8.2. Získávání dat .....	65
8.3. Vyhodnocení dotazníkového šetření .....	66
8.3.1. První část dotazníku .....	66
8.3.2. Druhá část dotazníku .....	70
8.3.3. Třetí část dotazníku .....	85
9 DISKUZE VÝSLEDKŮ .....	86
ZÁVĚR .....	90
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	91
Analyzované deskové hry .....	93
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	94
SEZNAM TABULEK .....	96
SEZNAM PŘÍLOH .....	97
ABSTRAKT .....	98
ABSTRACT .....	99

# ÚVOD

Téma „Percepce geografického prostoru prostřednictvím deskových her“ jsem si zvolila z několika důvodů.

Prvním důvodem je relativně velké rozšíření vědomostních deskových her v posledních několika letech. Lze to pozorovat na stále větším výskytu těchto her na pultech obchodů. Tento trend naznačuje, že lidé se u deskových her nechtějí pouze bavit, ale také se dozvědět nové informace a rozšířit tak svůj všeobecný přehled. Dle mého názoru je zajímavé zjistit, do jaké míry tyto aktivity ovlivňují vědomosti hráčů.

Druhým důvodem je originalita daného tématu. Před výběrem bakalářské práce jsem měla jeden hlavní požadavek, a to ten, aby moje téma nezahrnovalo vyhodnocování či analyzování již získaných statistik. Zde je možný mnohem větší prostor pro vlastní tvořivost a zapojení vlastní fantazie. I přes to má téma práce s oborem geografie souvislost.

Většina lidí se setká s geografii pouze na základních školách (tehdy ve formě zeměpisu). V dalším životě s geografickými informacemi do kontaktu přijdou úzce. Je tedy zajímavé, že lidé si ke geografii a dalším znalostem hledají jinou zábavnou cestu. Otázkou zůstává, zda jim tato aktivita něco dává či jde o pouhou zábavu. I toto je předmětem této práce.

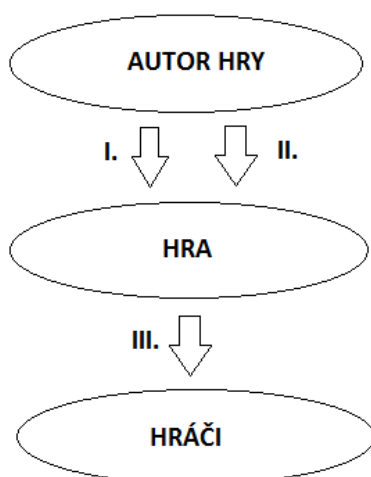
Třetím, posledním, důvodem je oblíbenost deskových her v mém blízkém okolí. Hraním deskových her trávím s rodinou a přáteli nezanedbatelnou část svého volného času. Líbí se mi kombinace zábavy se vzděláváním.

Hlavním záměrem práce je analyzovat, jak vědomostní deskové hry se zaměřením na geografii prezentují území České republiky, jak vymezují obsah oboru geografie a do jaké míry ovlivňují své hráče. Za tímto účelem jsem zvolila pět deskových her, které budu v praktické části práce analyzovat a statisticky hodnotit. Jedná se o tyto tituly: Česká republika: otázky a odpovědi, Česká republika: otázky a odpovědi – na cesty, iKnow Česko, Kde leží Kotěhůlky a Kde leží Řáholec.



V nedávné době (2014) byly vydány deskové hry obsahující také geografické otázky, avšak zaměřovaly se pouze na určité regiony ČR. Z tohoto důvodu nebyly vybrány.

Pro účely této práce jsem vytvořila schéma, které vystihuje podstatu tématu. Od tohoto schématu se odvíjí struktura a cíle práce.



Obr. č. 1: Schéma vývoje a vlivu deskových her

Zdroj: vlastní zpracování, 2016

Bod I. znázorňuje autorovu volbu otázek (vědomostních a lokalizačních), a tím i způsob, jakým prezentuje dané území.

Bod II. představuje to, jak autor vnímá disciplínu geografie a jaké další subdisciplíny do ní řadí.

Bod III. symbolizuje působení samotné deskové hry na hráče.

Schéma prezentuje provázanost vlivů autora a posléze i samotné deskové hry na hráče.

## CÍLE PRÁCE

Jak již bylo řečeno, na základě tohoto schématu jsem stanovila hlavní cíle práce, kterými jsou:

1. Analyzovat geoprostorově a obsahově otázky deskových her a odbornou korektnost odpovědí.
2. Porovnat dle určitých aspektů kvalitu deskových her.
3. Zjistit, jak je geografie jako obor vnímána autory deskových her.
4. Zhodnotit, zda hraní vědomostních deskových her má vliv na vnímání geografického prostoru České republiky.

## METODIKA PRÁCE

Hlavními zdroji dat budou již několikrát zmiňované deskové hry a otázky v nich obsažené. Pro rozbor problematiky percepce prostoru a mentálních map byly využity jako stěžejní zdroje publikace T. Siweka (2011), D. Drbohlava (1991) a P. Goulda (2002). Pro charakteristiku a klasifikaci deskových her bylo využito převážně bakalářských a diplomových prací zabývajících se touto problematikou (Tomášková, 2009; Močička, 2013).

V praktické části se budu věnovat statistickým analýzám (deskriptivním) otázek a zobrazením zmiňovaných míst v mapách.

Z popisných statistických charakteristik bylo využito třídění dat do kategorií na základě změny jednoho znaku, suma, průměr a relativní i absolutní četnost. Tyto charakteristiky jsou v práci zobrazovány především prostřednictvím kruhových (výsečových) grafů. Četnosti budou také znázorněny v kartogramech. Výsledky budou následně porovnávány pomocí komparativní analýzy.

V závěrečné části práce bude rozbor provedeného dotazníkového šetření, týkajícího se hrátelnosti deskových her a jejich přínosů respondentům. Odpovědi respondentů budou rozděleny do několika kategorií a ty mezi sebou budou porovnávány.

Výsledky celého výzkumu budou shrnuty v závěrečné části práce (Diskuze výsledků).

# 1. VYMEZENÍ KLÍČOVÝCH POJMŮ

## 1.1. Prostor

Prostor je relativně abstraktní pojem, který ale ve skutečnosti obklopuje a ovlivňuje každého z nás. Z matematického pohledu se jedná se o kombinaci tří (čtyř) rozměrů. Více rozměrů není schopný člověk vnímat.

0 rozměr – bod

1 rozměr – přímka

2 rozměr – plocha

3 rozměr – prostor

(4 rozměr - čas)

Co se týče geografie, pojem prostor se prolíná téměř všemi definicemi tohoto oboru, avšak stále nebyl jednotně vymezen a nemá tedy jednotnou definici. Například definice dle M. Novotné (2014): „Geografie je souborem vědních disciplín, zabývajících se krajinnou sférou, vztahy (zejména příčinnými) mezi systémem přirozeného přírodního prostředí a systémem lidské společnosti v prostoru a čase, a mezi jejich složkami“.

Poprvé se pojem prostor objevuje v práci geologa a geografa Alfreda Hettnera v roce 1905. Jiní uvádějí jako první použití až o více než 50 let později (1957) v publikaci Francouze Maximiliena Sorre „L'espace du géographie et de sociologie“ (Siwek, 2011).

Prostor lze v přeneseném významu pochopit jako prostředí, ve kterém žijeme. V této formě se pojem prostor objevuje ve všech geografických koncepcích napříč historií. V případě geografického determinismu se právě prostor (prostředí) řadil na první příčku a ovlivňoval všechny ostatní složky krajinné sféry. Naopak tomu bylo v případě geografického posibilismu. V tomto směru bylo prostředí pouze prostředkem pro rozvoj civilizace a možnost pro její posun kupředu. V dalším období je geografie považována za čistě prostorovou vědu (Novotná, 2014).

## 1.2. Percepce

Nejčastěji a nejjednodušeji je tento pojem překládán jako vnímání. Jedná se o proces, kdy prostřednictvím veškerých našich smyslových vjemů přijímáme vnější a vnitřní smyslové podněty a vytváříme ve svojí mysli tzv. vjem (obraz subjektivní reality). Podle Sternberga (2002) jde o soubor psychických procesů, na jejichž základě v mozku rozpoznáváme, třídíme, spojujeme a přisuzujeme význam počitkům, získaným od podnětů z prostředí. Tyto definice se týkaly percepce obecně. Percepci však dělíme na mnoho typů, například amodální percepce, konstruktivní percepce, nepřímá percepce, a v neposlední řadě také vizuální percepce prostoru (angl. visuospatial perception). Tento typ percepce je vymezován jako příjem a vytváření vizuálních informací o okolním prostředí, rozpoznávání objektů v daném prostředí a vytváření vztahu v prostoru mezi nimi (Kognitivní server, 2017).

Dle mého názoru nejdůležitější je definice podle T. Siweka (2011): „Percepce geografického prostoru je obraz okolního světa, který si každý člověk vytváří ve svém vědomí, svým jedinečným způsobem a na základě zkušeností v podobě mentální mapy.“

Velmi přínosná mi také připadá definice od Kohoutka (2008): „Percepce je kompromis mezi tím, co člověk očekává a tím, co nachází.“

## 1.3. Souvislost prostoru a percepce

Pokud se podíváme do historie, teorií vnímání (někdy též označované jako teorie poznání), se zabývalo již ve starověku mnoho filozofů. Jména jako například Platón jsou také spojovány s výše zmiňovaným pojmem prostor, proto můžeme tvrdit, že tyto pojmy mají k sobě relativně blízko.

V další historické etapě šlo o Reného Descarta, který se také jako matematik a filozof zabývajícím teorií poznání, zabíral oběma pojmy, percepce a prostor. Ve svém výzkumu došel k závěru, že vnímání a prostorové vyjádření jsou dvě neodlučitelné složky lidského bytí (Siwek, 2011).

## **1.4. Behaviorální geografie**

Behaviorální geografie je vědní obor, v jehož hlavním zájmu stojí člověk, jeho chování v prostoru a vytváření prostorových informací (percepce). Způsob, jakým si člověk informace vytváří a ukládá, totiž hraje velkou roli při jeho rozhodování (tedy chování v prostoru). Analýzy behaviorální geografie mají mnoho způsobů využití, nejčastěji se však využívají v cestovním ruchu (výběr určitých destinací pro dovolenou) a pro mapy preferencí bydlení (Kognitivní server, 2017).

## **1.5. Mentální mapa**

Definice tohoto pojmu také nejsou jednotné, stejně jako u pojmů předchozích. Mentální mapa vzniká předem určeným uložením a zpracováním smyslových vjemů a obrazů okolí v mozku. Typické jsou deformace směru, vzdáleností a velikostí objektů. Rozlišujeme dva základní typy mentálních map – komparativní a preferenční mentální mapy – o kterých bude zmínka dále (viz kapitola 4.) (Siwek, 2011).

Lze říci, že mentální mapy jsou obrazy v mysli, které více či méně odrážejí realitu. Na základě těchto subjektivních obrazů člověk vytváří svá rozhodnutí, např. kam jet na dovolenou/výlet či kam se přestěhovat. Mentální mapy tvoří tedy hlavní složku aplikované disciplíny behaviorální geografie, přičemž jejich velkou výhodou je aplikovatelnost v kvantitativních i kvalitativních výzkumech (Herink, 2014).

V rámci této práce je problematika mentálních map velice důležitá. V rámci již zmiňovaného dotazníkového šetření budou sledovány určité znalosti a preference v prostoru České republiky.

## **1.6. Desková hra**

Deskové hry spadají do kategorie her stolních, jejichž dalšími podkategoriemi jsou hry karetní, kamenové, s kostkami, s papírem a tužkou a figurové válečné hry. Podstatnou částí hry deskové je existence herního plánu, po kterém se pohybují kameny či figury. Název „deskové“ je odvozen od desky stolu, na které je herní plán umístěn.

Klasické deskové hry mají herní plán striktně daný, moderní deskové hry mají herní plán často variabilní (Tomášková, 2009).

V této práci se budu zabývat vědomostními deskovými hrami se zaměřením na geografii. Tyto hry jsou charakteristické, jak již bylo řečeno herním plánem, figurami a navíc obsahují kartičky s vědomostními otázkami.

## 2. ROZBOR PROBLEMATIKY PROSTORU

Chápání prostoru jako místa pro život se měnilo napříč historií. Naši předci si pro sebe udržovali takovou část, kterou potřebovali ke své obživě. Tu se snažili oddělit od okolního prostoru a bránili ji. Postupem času lidé začali ovládat a vlastnit čím dál větší prostory. Tyto snahy vygradovaly v období kolonialismu, kdy byl celý svět rozdělen převážně mezi evropské mocnosti.

V současné době je prostor vnímán jako ekonomický statek. Prostor již není tím, kdo nás hostí, ale tím, koho my ovládáme. Stal se předmětem směny a velmi se za něj platí. Platí se prostor ve městě, platí se i prostor na dovolené (bohatší kupují pro dovolené celé ostrovy, aby měli prostor a klid, zatímco lidé střední třídy se mačkají na přeplněných plážích) (Siwek, 2011).

### 2.1. Základní prostorové prvky

Geografický prostor je velmi rozmanitý a není tedy jednoduché vymezit jeho základní prvky. Nejdůležitějším požadavkem pro jejich výběr je to, abychom dosáhli co možná nejlepšího poznání prostoru a aby obsahovaly podstatné prostorové charakteristiky.

Ve snaze o lepší a elegantnější členění těchto prvků (někdy uváděno též pojmy), Prof. Ronald Abler ve svém článku vyzdvihl 12 základních prostorových prvků: blízko, daleko, vedle, v sousedství, napravo, nalevo, uvnitř, vně, výš, níž, nad a pod (Siwek, 2011).

Jak již bylo řečeno, prostor je trojrozměrnou dimenzí, lze se v něm tedy pohybovat po 3 základních osách. Jedná se o dvě osy horizontální a jednu vertikální. Po osách horizontálních se můžeme pohybovat ve směru dopředu/dozadu či napravo/nalevo. Po ose vertikální je uskutečňován pohyb ve směru nahoru/dolů (Siwek, 2011).

Je důležité povšimnout si, že v obou předchozích větách bylo uvedeno slovo směr. Z toho můžeme vyvodit, že právě směr je jednou z hlavních skupin prostorových prvků.

Další velkou skupinou je vzdálenost. Pojem o vzdálenosti člověk získává s postupujícím věkem, ale již i batole je schopné určit, co má ve svém dosahu a co už ne. Pro běžný

život člověka bylo/je velmi důležité umět si určit, co je blízko (můžeme tam dojít) a co daleko (cesta potrvá déle nebo je nereálné daného místa dosáhnout). V dnešní době však role vzdálenosti a jejího překonání není tak významná jako v minulosti v souvislosti se stále se rozvíjející mobilitou obyvatelstva.

Poslední skupinou je pohyb objektů. V tomto případě je ale nutné zapojit i čtvrtý rozměr – čas (vznikne časoprostor), vzhledem k tomu, že pohyb probíhá vždy v nějakém časovém úseku. V tomto případě rozlišujeme 3 směry pohybu: k pozorovateli, od pozorovatele a odněkud někam (nezávisle na pozorovateli). Dochází také ke změně vzdálenosti mezi pozorovanými objekty a lze určit, zda se přibližují či vzdalují.

Na základě tohoto členění rozdělujeme objekty na statické a objekty v pohybu (dynamické) (Siwek, 2011).

Tab. č. 1: Základní prvky a objekty v prostoru

<b>Statický objekt</b>	<b>Dynamický objekt</b>
<i>Směr, ve kterém se nachází</i>	<i>Směr pohybu</i>
vepředu	dopředu
vzadu	dozadu
nahoře	nahoru
dole	dolů
napravo	doprava
nalevo	doleva
<i>Vzdálenost</i>	<i>Pohyb (změna vzdálenosti)</i>
daleko	vzdaluje se
blízko	blíží se

Zdroj: vlastní zpracování na základě Siweka (2011)



Můžeme říci, že tyto prvky prostoru jsou objektivní a vidíme je všichni stejně nebo velmi podobně.

V rámci tématu je za statický objekt považováno území ČR s jeho prvky (města, hory, pohoří, řeky atp.), zatímco za objekt dynamický je považován člověk. Směry a vzdálenosti jsou důležité pro orientaci v prostoru, a tedy i pro uvědomění v jaké vzájemné poloze se dva body nacházejí. To, do jaké míry či jak moc se člověk pohybuje, může velmi ovlivnit vnímání daného prostoru právě tím, že poznává, kde co leží, jak daleko od jiného objektu či jakým směrem.

## **2.2. Vlastnosti prostoru**

Vlastnosti prostoru jsou další významnou charakteristikou, ovšem oproti předchozí kapitole jsou značně subjektivního rázu.

Za první vlastnost uveďme pravidelnost prostorového uspořádání. Pravidelné uspořádání je typické pro oblasti ovlivněné člověkem, zatímco pro přirozenou krajinnou sféru je typická spíše nepravidelnost. Jako příklad Siwek (2011) uvádí les. V přirozeném prostředí je lesní porost uspořádán nepravidelně v závislosti na svých životních podmínkách. Tento způsob uspořádání by měl být více stabilní. Na druhé straně však existují lesní monokultury vysázené člověkem, ve kterých najdeme stromy v pravidelných vzdálenostech. Tento systém je méně stabilní.

Je předmětem četných diskuzí, zda je vhodnější pravidelnost či nepravidelnost, zatím bez zásadních výsledků. Je to otázkou subjektivního názoru jedince.

Dle mého názoru na světě převládá, a během celé lidské existence bude převládat, pravidelné uspořádání. Člověk je tvor, který chce a potřebuje mít ve věcech řad a systém, a to se mnohem lépe udržuje v pravidelně uspořádaném světě.

Druhou vlastností je hustota daných prvků či objektů. Hustota je další velmi subjektivní ukazatel. Ač pro člověka v současné době není problém ji vyčíslit, i přes to ji každý vnímá jinak. Pro venkovana z příhraničních oblastí je velmi hustě osídlené například nejbližší město, zatímco pro obyvatele metropole je to samé město osídleno velmi řídko.

Tato charakteristika se mění se společenským postavením a s postupujícím věkem člověka. Dle Yi-Fu Tuana (2001) se mladí lidé rádi koncentrují v místech s vysokou hustotou zalidnění, ať už jde o město jako prostor pro život nebo například občasně kulturní akce s vysokou návštěvností. Tato místa jsou typická i pro zástupce nižší ekonomické třídy. Jsou zvyklí žít na menším prostoru ve více lidech.

S postupujícím věkem však lidé hledají klid a soukromí, tedy stahují se do míst s nižší hustotou. Tato místa jsou vyhledávána i členy vyšších ekonomických vrstev, zvyklých na rozlehlá rodinná sídla a velký životní prostor.

### **2.3. Orientace v prostoru**

Schopnost orientovat se v prostoru je důležitá nejen pro člověka, mimo nás mají tuto schopnost i zvířata. Orientace jako taková se skládá především z uspořádání vjemů o daném prostoru, dalším důležitým faktorem usnadňujícím orientaci jsou směr, vzdálenost (viz kapitola 2.1.) a také známé orientační body.

Tzv. orientační smysl je nám vrozený a jsme nuceni ho rozvíjet již od narození. To, do jaké míry tuto schopnost rozvíjíme, už je individuální. Existují lidé, kteří mají velké orientační schopnosti, ale nikdy nebudou mít možnost je využít, protože se pohybují po relativně malém území po celý život. Na druhé straně existují tací lidé, kteří orientační smysl tak dobře vyvinutý nemají, ale tím, že cestují a poznávají nová místa, si svoji orientaci v prostoru zdokonalují.

Role schopnosti orientace v prostoru však v současné době ustupuje do pozadí. Do popředí této problematiky se dostávají nejrůznější družicové navigační systémy. Tyto systémy jsou dnes používány i pro nejběžnější činnosti lidského života, a tak člověk není nucený svůj orientační smysl zdokonalovat v takové míře jako v minulosti.

Obecně měl vývoj navigace 3 stádia (Siwek, 2011):

1. orientační body viditelné na pobřeží
2. orientace podle nebeských těles (Slunce, Polárka, Jižní kříž)
3. orientace podle zeměpisných souřadnic.

## 2.4. Vývoj orientace v prostoru

Naši předci se i v přesunech na velké vzdálenosti museli spokojit pouze s vlastním orientačním smyslem. Postupovali po kratších etapách na základě toho, co bylo viditelné na obzoru. Postupem času v lidech rostla potřeba si orientaci v prostoru zjednodušovat. Primárním zařízením se stal kompas vynalezený ve starověké Číně přibližně 3 000 let před naším letopočtem (Drvota, 2006). Během dalších století byl kompas zdokonalován a doplňován dalšími technickými přístroji. Jedním z nich byl například astroláb z Blízkého Východu, který pomáhal určovat polohu pozorovatele. Ten byl v 18. století však nahrazen tzv. sextantem, který byl díky své přesnosti (odchylka dálkových plaveb cca 1 km) využíván až do 20. století (Siwek, 2011).

V průběhu tohoto století nastal rozvoj globálních družicových systémů (Transit, GPS, GLONASS a Galileo) a tyto pomůcky přestaly být tak markantně využívány.

# 3. ROZBOR PROBLEMATIKY PERCEPCE

## 3.1. Vývoj studia percepce

Po Platónovi a Descartovi (viz kapitola 1.3.) se začali vnímáním reality zabývat empiristé v čele s jejich hlavním představitelem Johnem Lockem. Ten tvrdil, že se člověk rodí s naprosto čistým rozumem („tabula rasa“) a v průběhu svého života doplňuje o zkušenosti a poznatky, tzv. ideje (Siwek, 2011). Ideje jsou vytvářeny prostřednictvím smyslových vjemů a dělíme je na primární a sekundární. Primárními idejemi jsou tzv. objektivní ideje, které byly získány zrakovým smyslem. Ten zaručuje malou míru subjektivity, proto název objektivní ideje.

Sekundární ideje vznikají prostřednictvím dalších smyslů – řadíme sem vůni, chuť apod.

Z další práce J. Locka vzniká směr zvaný asociacionismus, jehož heslo naprosto vystihuje pojem percepce: Nic není ve vědomí, co dříve nebylo ve smyslech (Siwek, 2011). Tento proud se zabýval nejenom vnímáním, ale také myšlením, učením, rozumem apod. Tento směr je předchůdcem behaviorismu, respektive behaviorální geografie.

Dalším důležitým směrem objevujícím se na začátku 20. století je fenomenologie, která vyzdvihuje percepci jako ústřední vědecký pojem a zkoumá jí například z hlediska omezení způsobených kvalitou lidských smyslů (Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961) (Siwek, 2011).

## 3.2. Co ovlivňuje percepci

Percepci dělíme do dvou fází. Do první fáze řadíme samotné smyslové vjemy, zatímco do fáze druhé patří třídění těchto vjemů a tvorba celistvého percepčního obrazu (mentální mapy) v naší mysli (Siwek, 2011).

Různé vlivy, které působí na percepci, jsou patrné hlavně ve fázi druhé, kdy nad skládáním vjemů přemýšlíme. Rozhodující vliv má tedy psychika, kulturní či přírodní prostředí, ve kterém se pohybujeme.

### **3.2.1. Psychologické vlivy**

Psychologické vlivy na vnímání prostoru jsou velmi subjektivní a liší se u každého jedince. Tyto vlivy se do vjemů promítají přes tzv. osobní filtr (Siwek, 2011).

Percepce je ovlivňována především tím, za jakým účelem se člověk na místo dívá (či místo hledá), co od něj očekává, zda místo splní jeho očekávání apod.

Touto problematikou se zabýval Donald Meinig (1924-) a ustanovil tak 10 způsobů, jakými člověk může na místo či krajinu nahlížet a co od ní může očekávat (Siwek, 2011).

1. Krajina jako přírodní výtvar
2. Krajina jako prostředí
3. Krajina jako výtvar člověka
4. Krajina jako systém
5. Krajina jako problém
6. Krajina jako bohatství
7. Krajina jako ideologie
8. Krajina jako historie
9. Krajina jako místo
10. Krajina jako estetická hodnota.

Toto členění je v současné době velmi uplatňováno v praxi, hlavně při pedagogických terénních praxích (Siwek, 2011).

### **3.2.2. Kulturní vlivy**

Vzhledem k tomu, že prostorové vnímání se vyvíjí v průběhu vývoje jedince, má silnou vazbu ke kulturnímu prostředí, ve kterém jedinec vyrůstá. Intenzita jednotlivých vjemů se liší v závislosti na kultuře. Je-li vjem v souladu s kulturní příslušností jedince je intenzita vyšší, než je-li tomu naopak.

Hlavním kulturním znakem je jazyk (Siwek, 2011). Je to prostředek k interpretaci a popisu vnímaného prostoru. U jednotlivých jazyků jsou odlišné výrazy například pro popis směru nebo vzdálenosti objektů v prostoru. Je logické, že usedlá etnika mají v tomto ohledu chudší slovní zásobu než „etnika cestovatelů“.

Jako další vliv můžeme uvést například náboženství. Chrámy, kostely a jiné sakrální stavby bývají často dominantou obcí. Na první pohled jsme schopni odhadnout, jaké náboženství je v daném místě dominantní, a to ovlivňuje vnímání návštěvníka. Je zde uplatnitelné výše zmíněné tvrzení, že je-li vjem (v tomto případě sakrální stavba) v souladu s kulturním kontextem, má větší intenzitu. Pro příklad si představme křesťana, který cestuje do Vatikánu. Tato návštěva pro něj bude mnohem intenzivnější než pro ateistu, protože se s místem identifikuje (Siwek, 2011).

Těchto kulturních vlivů je mnoho, ale všechny fungují na výše zmíněném principu percepce.

# 4. ROZBOR PROBLEMATIKY MENTÁLNÍCH MAP

## 4.1. Charakteristika mentálních map

Jak již bylo řečeno, mentální (myšlenkové, někdy kognitivní) mapy jsou subjektivní obrazy reality v mysli člověka, které se realitě více či méně podobají. Jedná se o relativně „mladý“ odborný termín, avšak známé už byly například u Leonarda da Vinci (Manuál tvorby mentální mapy, 2012).

Poprvé se pojem mentální mapy objevil v geografické odborné literatuře v 60. letech 20.století. Jednalo se o publikaci Kevina Andrewa Lynche (1918-1984), amerického urbanisty, *The Image of the City* (Manuál tvorby mentální mapy, 2012).

Dalším významným průkopníkem v této oblasti byl britský geograf Peter Gould (1932-2000) se svojí publikací „Mentální mapy“. Zachází s mentálními mapami jinak než jeho předchůdce. Rozdíly mezi oběma přístupy budou vysvětleny později (viz kapitola 4.2.) (Manuál tvorby mentální mapy, 2012).

Tato problematika ovšem není záležitostí pouze geografickou, ale zasahuje i do oborů kartografie, psychologie i sociologie.

Kvůli multidisciplinarnosti pojmu je opět obtížná definice, avšak geografové a kartografové charakterizují nejčastěji mentální mapy podle D. Drbohlava (1991, s. 164): „Mentální mapa je grafické (kartografické nebo schematické) vyjádření představ člověka o geografickém prostoru, nejčastěji o jeho kvalitě nebo uspořádání.“

Myšlenkové mapy jsou velice důležité při rozhodovacím procesu člověka. Jedinec se pravděpodobněji rozhodne na základě svých subjektivních pocitů a vjemů (mentální mapa) než na základě objektivních faktů, které v daný okamžik nemusí mít k dispozici (Siwek 2011).

Na závěr charakteristiky těchto map je potřeba ještě zmínit, že se postupem času mění, deformují a vyvíjejí společně se získanými či pozměněnými zkušenostmi jedince.

## 4.2. Typy mentálních map

### 4.2.1. Komparativní mentální mapy

Tento typ je často v informačních zdrojích uváděn jako „lynchovský typ“ pojmenovaný podle urbanisty Lynche. Termín komparativní je v názvu proto, že vzniklé mentální mapy se porovnávají s realitou a určuje se jejich přesnost a shoda (Siwek, 2011).

Při jejich tvorbě jsou využívány především poznatky o směru, vzdálenosti a o tvaru a velikosti jednotlivých objektů.

K. Lynch prováděl výzkum na prostoru tří amerických měst – Bostonu (viz Příloha A), Los Angeles a New Jersey. Respondenty požádal o náčrtek jejich města a jednotlivé obrázky poté porovnával. Typy prvků zaznamenaných v náčrtcích respondentů rozklasifikoval do 5 skupin:

- oblasti („districts“)
- cesty („paths“)
- hrany („edges“)
- uzly („nodes“)
- významné prvky („landmarks“). (Manuál tvorby mentální mapy, 2012)

Oblasti jsou plochy, které mají určitou společnou charakteristiku, využití, specifickou funkci či vizuální odlišnost. Tyto oblasti jsou často rozděleny hranami. Hrany jsou reprezentovány jako liniové prvky, které jsou vnímány jako bariéry (plot, zeď, železniční násypy apod.).

Dalšími liniovými prvky jsou cesty, po kterých je uskutečňován pohyb lidí. Řadíme sem cesty, ulice, železnice a další. Uzly Lynch charakterizoval jako důležité komunikační body, například křižovatky, nádraží apod. Poslední významné prvky jsou snadno zapamatovatelná místa, která slouží především k orientaci v prostoru (Siwek, 2011).

I v této klasifikaci se může objevit subjektivita. Například silnice může být chodcem vnímána jako překážka (tedy hrana), zatímco řidičem automobilu bude vyhodnocena jako cesta.



#### **4.2.2. Preferenční mentální mapy**

Většina autorů tento typ označuje jako „gouldovský typ“ podle geografa Goulda. Oproti předchozímu typu preferenční mapy neporovnáváme s realitou a neurčujeme přesnost a shodu. Tyto mapy jsou vhodné pro kvalitativní výzkumy. Jejich hlavním cílem je, jak již název naznačuje, zjišťování preferencí území pro různé účely (bydlení, dovolená) (Siwek, 2011).

Při Gouldově výzkumu bydlení bylo využito dvou způsobů určování preferencí. První z nich bylo volné určování svých preferencí (revealed preferences), zatímco u druhého způsobu se respondenti museli řídit předem definovanými kritérii (pocit bezpečí, kvalita životního prostředí) (stated preferences) (Mendelova univerzita, 2017).

Bylo zjištěno, že jako vhodná místa respondenti nejčastěji určují svoje nejbližší známé okolí či vzdálenější místa, která jsou všeobecně považována za přitažlivá (Siwek, 2011).

Tento typ map je také využitelný pro zjišťování kladných nebo záporných preferencí daných míst. Dává tak vzniknout speciálnímu druhu mentálních map – mapám strachu (Mendelova univerzita, 2017).

Příklad Gouldovy preferenční mapy je uveden v přílohách (viz Příloha B).

# 5. OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DESKOVÝCH HER

## 5.1. Historie a vývoj deskových her

Minulost klasických deskových her sahá až do starověku\*. Vycházíme z archeologických nálezů a nástěnných maleb, na kterých se deskové hry začaly objevovat. Nejstarší z nich je datována do roku 3 500 let před naším letopočtem, byla nalezena v egyptské hrobce a nese název Senet (Kolářová 2010). Egypťané věřili, že štěstí ve hře jim prorokuje přízeň bohů, a proto měly hry zásadní náboženský význam (Močička, 2013). Další hry starověkého světa jsou přiřazovány ke státům Sumeru (cca 2 500 let př. n. l.).

V 5. století př. n. l. se objevují zmínky o hrách z asijského kontinentu, a to především z Indie (předchůdce dnešního Člověče, nezlob se) a Číny (populární hra Go) (Močička, 2013).

V éře středověku byla konzervativní církev velkým odpůrcem jakýkoliv her. I přes to se však hry hrávaly, především u šlechtických rodů. Nejdůležitějším bodem je rok 1283, kdy král Alfonso X. Kastilský, vášnivý hráč, nechal přeložit arabské dílo (do španělštiny), nazývané jako Kniha her (Libro de los juegos) (Močička, 2013).

V novověku byl jednou z nejdůležitějších postav učitel národů Jan Amos Komenský, který prosazoval velký vliv hry ve školství (Kolářová, 2010). Hrou J. A. Komenského mýnil zásadu názornosti, která měla žákům pomoci si dané učivo zapamatovat (Kopecký, 2013).

Další člověk stojící za zmínkou je John Jefferys, který vydal hru Cesta Evropou (1759), což je první hra, u které je znám autor (Močička, 2013).

Ve 20. století se rozvíjí vznik moderních deskových her, jako jsou Monopoly, Scrabble apod. V roce 1980 se začíná utvářet žánr her německého typu, později nazývaný jako evropský styl (Močička, 2013).

## 5.2. Klasifikace deskových her

Klasifikace deskových her je důležitá pro možnost utřídění do skupin, a tím pro větší přehlednost. Rozčlenění nemá přesně daná kritéria, a tak vzniká mnoho různých klasifikací. Na webu deskovehry.cz je do kritérií klasifikace zahrnut počet hráčů, autor, rok vydání, vydavatel, distributor v ČR, herní řady, délka hry a míra jazykové závislosti. Dle mého názoru toto členění není příliš vhodné. Rok vydání, vydavatel, distributor a délka hry nezaručují podobnost předmětných her, tedy není relevantní řadit je do stejné skupiny.

Dalším možným členěním deskových her je členění zpracované dle Žanety Tomáškové (2009). Ta uvádí, že členění je prováděno na základě mnoha kritérií. Ona však zúžila počet skupin na pouhé dvě nejčastěji používané.

Do první skupiny patří moderní a klasické deskové hry. Tyto dvě kategorie se odlišují svým vznikem. Zatímco u klasických deskových her (Dáma, Go) sahá původ až do daleké minulosti a jejich autor je tedy neznámý, u her moderních je dobře znám původ i autor dané hry (Tomášková, 2009).

Název moderní deskové hry je označením pro hry, které byly vytvořeny v 90. letech minulého století. Jejich hlavními znaky je variabilita počtu hráčů, komplexní balení (vše, co je k dané hře potřebné, je v jednom balení) a prvek náhody (Tomášková 2009).

Druhou skupinou je členění deskových her na závodivé a strategické. Cílem závodivých her je dostat se co nejrychleji do cíle, nasbírat co nejvyšší počet bodů apod. Často je u těchto her využíván princip náhody prostřednictvím vrhací kostky. Oproti tomu cílem strategických her je blokovat či obklíčit svého protihráče prostřednictvím manipulace s vlastními žetony. U těchto her je, jak již název napovídá, strategické uvažování. Účast náhody v těchto hrách je minimální nebo nulová (Tomášková 2009).

Pro účely mé práce jsem zvolila kombinaci obou předchozích klasifikací. Rozdělení do skupin je závislé na 5 kritériích – původ hry (moderní a klasická desková hra), míra jazykové závislosti, autor, počet hráčů a minimální věk hráčů. Klasifikace mnou zvolených her bude uvedena v kapitole 5.3. Vybrané deskové hry.

### 5.3. Vybrané deskové hry

Deskové hry jsem vybírala na základě dvou kritérií. Prvním kritériem bylo to, aby se hra zabývala územím České republiky jako celku. Jako celku zdůrazňuji z důvodu, že v roce 2014 byly vydány regionální deskové hry (Jižní Čechy, Vysočina, apod.) (Albi, 2017). Zabývají se však pouze určitou oblastí ČR, ne jejím celým územím. Druhým kritériem výběru bylo to, aby desková hra zahrnovala vědomostní otázky směřované do oblasti geografie.

Těmto požadavkům odpovídalo 5 deskových her – Česko: otázky a odpovědi, Česko – na cesty, iKnow Česko - otázky a odpovědi, Kde leží Kotěhůlky a Kde leží Řáholec.

Před charakteristikou jednotlivých her, uvádím jejich klasifikaci na základě předchozí kapitoly.

Tab. č. 2: Obecná klasifikace vybraných deskových her

Desková hra	Původ hry	Míra jazykové závislosti*	Autor (Vydavatel)	Počet hráčů	Minimální věk hráčů
Česko: otázky a odpovědi	moderní hra	vysoká	neznámý (Albi)	2-6	12
Česko: otázky a odpovědi – na cesty	moderní hra	vysoká	neznámý (Albi)	2-6	12
iKnow Česko - otázky a odpovědi	moderní hra	vysoká	neznámý (Albi)	2-6	12
Kde leží Kotěhůlky	moderní hra	vysoká	známý (Mindok)	2-6	10
Kde leží Řáholec	moderní hra	vysoká	známý (Mindok)	2-6	10

Zdroj: vlastní zpracování na základě Tomáškové (2009) a [www.deskovehry.cz](http://www.deskovehry.cz)

\* míra jazykové závislosti – jak moc je pro hru důležitá znalost českého jazyka

Na základě této klasifikace si můžeme všimnout vysoké míry podobnosti her. U her, kde je autor vedený jako neznámý se nepodařilo zjistit, kdo hry vytvářel (vydavatelství tyto informace neposkytuje).

### **5.3.1. Česko: otázky a odpovědi**

Vydavatel: Albi

Rok vydání: 2006

Tato desková hra je nejčastěji uváděna jako kvízová či desková, karetní a vzdělávací. Jak již bylo řečeno, tyto klasifikace jsou velmi různorodé. Jedná se o nejstarší hru z mého výběru. Má velký úspěch, a tak je vytvářeno mnoho dalších, nepatrně upravených, vydání. Veškeré analýzy, které jsou uvedeny v praktické části, jsou tvořené na základě 12. vydání této hry.

Hra obsahuje 2 400 otázek o znalostech ČR, nejenom z oboru geografie. Je zde 6 tematických okruhů: historie, kultura, příroda/technika/věda, geografie, sport a různé. Jejím cílem je pohybovat se po hrací desce a během hry nasbírat správné odpovědi na všechny z tematických okruhů.

### **5.3.2. Česko: otázky a odpovědi – na cesty**

Vydavatel: Albi

Rok vydání: 2009

Stejně jako hra předchozí je v klasifikacích uváděna jako kvízová, vzdělávací a karetní. Chybí charakteristika desková, protože tato hra slouží jako rozšíření pro již zmiňovanou hru Česko: otázky a odpovědi. Lze ji hrát i samostatně bez hrací desky.

Hra obsahuje 600 znalostních otázek týkajících se ČR. S předchozí hrou má společné tematické okruhy.

### **5.3.3. iKnow Česko - otázky a odpovědi**

Vydavatel: Albi

Rok vydání: 2015

Tato hra vznikla jako pokračovatel úspěšných her Česko a iKnow. Vznikla zajímavá vědomostní hra, která má zajímavější, avšak náročnější systém než hry předchozí.

Bývá charakterizována jako hra desková, karetní, kvízová, vědomostní a strategická.

Hra obsahuje 1 600 vědomostních otázek týkajících se České republiky, které jsou rozděleny do 4 kategorií – osobnosti, výtvoř, česká země a různé. Ke každé otázce má hráč k dispozici 3 nápovědy, které postupně napomáhají odhalit správnou odpověď.

### **5.3.4. Kde leží Kotěhůlky**

Vydavatel: Mindok

Autoři: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Rok vydání: 2005

Tato hra je pouze jednou z velké skupiny geografických vědomostních her. Zaměřuje se na města a pamětihodnosti České republiky. Podobné hry se věnují hradům České republiky, světovým městům či přírodním zajímavostem.

Nejedná se o klasickou deskovou hru, protože hra neprobíhá na hracím plánu. K dispozici je pouze karta světových stran, ke které jsou přikládány karty s názvy jednotlivých měst. Těchto hracích karet hra obsahuje 200.

Kde leží Kotěhůlky se od předchozích her odlišuje nejen průběhem hry, ale také tím, že jsou známí její autoři. Jediný uveřejněným kontaktem byla adresa bydliště. Napsala jsem jim tedy dopis s žádostí o krátký rozhovor na toto téma. Bohužel dopis zůstal bez odezvy.

### **5.3.5. Kde leží Řáholec**

Vydavatel: Mindok

Autoři: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Rok vydání: 2008

Tato hra je vytvořena na stejném základě jako hra předchozí. Jediným rozdílem je, že se neumisťují karty s městy a pamětihodnostmi, ale přírodními atraktivitami Česka. Jejich počet je také 200 kusů.

Tyto přírodní atraktivity jsou děleny do 12 kategorií – jezero a slat', vodopád, skalní město, skalní útvar, soutok, památný strom, propast a lom, jeskyně, hora, pramen řeky, hráz přehrady, hráz rybníka. Nejčteněji je zastoupena kategorie hráz přehrady, naopak nejméně skalní útvar.

Shodují se také autoři, které se mi, jak již bylo řečeno, nepodařilo kontaktovat.

## 6. UTŘÍDĚNÍ A ZPRACOVÁNÍ DAT

Hlavním a jediným zdrojem dat byly uvedené deskové hry. Tato data byla zpracována ve formě statistického souboru. Z důvodu přehlednosti byly vytvořeny statistické soubory dva. První, základní soubor obsahuje všechny herní otázky z vybraných okruhů a k nim příslušné odpovědi. Druhý soubor obsahuje již pouze zmiňovaná místa ČR. V rámci těchto statistických souborů byly provedeny klasifikace, které budou blíže popsány dále.

### 6.1. Základní statistický soubor

Tento soubor obsahuje všechny otázky a odpovědi z příslušného okruhu.. Jak již bylo řečeno, byla zde využita klasifikace I. Celý tento soubor je uveden v přílohách (viz Příloha C).

Vzhledem k obtížné definici disciplíny geografie a neúplnému pochopení tohoto pojmu ze strany veřejnosti jsou některé geografické otázky řazeny do jiných okruhů (například příroda/věda/technika či různé). Na druhou stranu v geografické kategorii jsou řazeny otázky týkající se například historických událostí nebo historických staveb (příklady konkrétních otázek uvedeny u jednotlivých her v kapitole 7.).

Nabízí se zde prostor pro diskuzi nad tím, jak je vlastně geografie prezentována prostřednictvím těchto her. To, jak vnímá vymezení tohoto oboru autor, se dále přenáší na hráče a utváří to jakousi „tvář geografie“. Problémem je, že tato „tvář“ je nepřesná, nejsou-li hry vytvářeny geografy či jinými jedinci zabývajícími se geografii.

Tato disciplína je ve hrách prezentována především jako věda, zabývající se polohou jednotlivých objektů, měst či větších jednotek. Velká část otázek je formulována stylem „Ve kterém kraji najdeme...“, „Na soutoku čtyř řek leží město...“ či „Na hranicích s Německem je pohoří...“. Nepochybně je znalost polohy pro geografii důležitá, avšak velkou roli hrají i vztahy a vazby mezi těmito body. Na to už hry ale nedávají takový důraz.



Tab. č. 3: Ukázka základního statistického souboru ( Česko: otázky a odpovědi)

Číslo otázky	Otázka	Odpověď	Kategorie
1	Ve kterých horách leží nejvyšší vodopád ČR?	v Krkonoších	fyzická geografie
2	Kde leží nejvýkonnější jaderná elektrárna ČR?	Temelín	socioekonomická geografie
3	Kolikátý poledník prochází Jindřichovým Hradcem?	15. poledník	matematická geografie
4	Jak se jmenuje návrší, ze kterého Napoleon Bonaparte řídil vítěznou bitvu u Slavkova v roce 1805?	Žuráň	Historie

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

## 6.2. Druhý statistický soubor

Tento soubor obsahuje již vybrané názvy míst, které byly součástí základního statistického souboru. Celý soubor je uveden v přílohách (viz Příloha D). Počet míst je v tomto souboru nižší než počet otázek u souboru základního. K této odchylce došlo z několika důvodů (konkrétní příklady u rozboru jednotlivých her, kapitola 7.):

- v některých otázkách či odpovědích je zmiňováno více míst než jedno (v tomto případě jsou brána v potaz všechna),
- některé otázky nelze prostorově umístit do mapy,
- některé otázky se netýkají území ČR.

Po vyřešení všech těchto anomálií je jasné, že četnost míst se nemůže shodovat s počtem otázek. Do tohoto souboru byla zařazena místa, na jejichž vlastnosti nebo polohu byla směřována otázka. Pokud byl u otázky k dispozici výběr z více míst, byla všechna tato místa do souboru zahrnuta také. Důvodem tohoto kroku bylo přesvědčení, že pro určení správné odpovědi je důležité znát vlastnosti či polohu i míst ostatních. Proto jsou pro percepci prostoru České republiky podstatná také.

V rámci tohoto souboru byla využita klasifikace II. a klasifikace III.

Tab. č. 4: Ukázka druhého statistického souboru (použita místa dle náhodného výběru)

Místo	Četnost	Typ	Okres
Liberec	6	bod	Liberec
Vltava	12	linie	Prachatice, Český Krumlov, České Budějovice, Písek, Příbram, Benešov, Praha-západ, Praha-východ, Praha, Mělník
Moravský kras	3	plocha	Brno-město, Brno-venkov, Blansko

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

## 6.3. Klasifikace statistických souborů

### 6.3.1. Klasifikace I

Tato klasifikace by se dala interpretovat jako rozdělení herních otázek (základní statistický soubor) do několika základních tematických okruhů. Dle typů otázek jsem vyčlenila 5 základních kategorií:

- fyzická geografie,
- socioekonomická geografie,
- matematická geografie,
- historie,
- ostatní.

Toto rozdělení je důležité pro uvědomění toho, jak je geografie reprezentována. Zda je geografie veřejnosti podávána prostřednictvím her jako socioekonomická disciplína či spíše jako fyzicko-geografická. Kategorie matematická geografie a historie nejsou ve statistickém souboru dominantní, převážně hrají doplňkovou roli, je však důležité si uvědomit, že i ony se ve hrách vyskytují. Skupina ostatní zahrnuje otázky, které s geografii nemají žádnou souvislost, či se jedná o otázky, které se netýkají území ČR. Tato kategorie byla z dalších analýz vyřazena.

Hry také nabízejí otázky bez prostorového určení. Tyto otázky jsou taktéž vyřazeny z dalších analýz.

### **6.3.2. Klasifikace II**

Tato klasifikace byla prováděna již u druhého statistického souboru. Vybraná místa byla roztržena v tabulce. Kategorie byly voleny podle prostorových dimenzí jednotlivých míst – bod, linie nebo plocha.

Třídění dat bylo zpracováno deskriptivní statistikou a graficky reprezentováno. Každý graf reprezentuje jednu hru a také byl vytvořen graf pro vyhodnocení celého souboru (viz podrobný rozbor jednotlivých her, kapitola 7.).

Výjimkou v tomto členění jsou hry Kde leží Kotěhůlky a Kde leží Řáholec, v nichž všechna zmiňovaná místa byla body (100%). Linie a plochy v této hře nemají žádný podíl.

### **6.3.3. Klasifikace III**

Tato klasifikace byla využita pro tvorbu kartogramů a lokalizovaných diagramů pro názorné zobrazení zastoupení bodů, linií a ploch. Každému místu vybraného statistického souboru byl přiřazen okres (LAU 1; přiřazen pomocí programu ArcGIS), popřípadě více okresů (u ploch a linií), ve kterém se nachází. Po zjištění četností byl vytvořen mapový výstup (kartogram) pro jednotlivé deskové hry.

Lokalizované diagramy pomocí rozdílné velikosti značek prezentují četnost výskytu konkrétních míst v dané deskové hře.

# 7. VÝSLEDKY ANALÝZY HER

## 7.1. Česko: otázky a odpovědi

### 7.1.1. Klasifikace I

Jak již bylo řečeno, otázky v této hře dělíme do dvou hlavních skupin – otázky z okruhu geografie a geografické otázky v okruzích ostatních.

Otázek z okruhu geografie je 400. Těchto 400 otázek jsem rozdělila do příslušných kategorií fyzické geografie, socioekonomické geografie, matematická geografie, historie a ostatní.

Jak je možné vidět v tabulce (Tab. č. 5) téměř dvě třetiny (62,75%) náleží otázkám socioekonomickým. Důvodem může být to, že tyto znalosti jsou veřejnosti nejbližší a orientují se v nich lépe než v ostatních kategoriích. Matematická geografie je zde zastoupena pouze jedinou otázkou (0,25%). Zatímco kategorie ostatní je prezentována 28 otázkami (7%).

Tab. č. 5: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (okruh geografie) (Česko: otázky a odpovědi)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	251	62,75%
Fyzická	95	23,75%
Historie	25	6,25%
Matematická geografie	1	0,25%
Ostatní	28	7,00%
<b>Celkem</b>	<b>400</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

Geografických otázek z ostatních okruhů je 24. Oproti geografickému okruhu zde výrazně převažují otázky fyzické geografie (75%). Dále je zajímavé zastoupení matematické geografie prostřednictvím 3 otázek, tedy 12,5%.

Tab. č. 6: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (ostatní okruhy) (Česko: otázky a odpovědi)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	3	12,5%
Fyzická	18	75,0%
Historie	0	0,0%
Matematická geografie	3	12,5%
Ostatní	0	0,0%
<b>Celkem</b>	<b>24</b>	<b>100,0%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

Můžeme tedy říci, že autoři vnímají geografii jako spíše socioekonomickou vědu, zatímco fyzicko-geografické jevy jsou řazeny nejčastěji do kategorie příroda.

### Příklady otázek

#### a) Socioekonomická geografie

- „Těžba jaké suroviny spojuje Hamr a Dolní Rožínku?“
- „Která města, ležící ve Středočeském kraji mají více než 60 000 obyvatel?“

#### b) Fyzická geografie

- „Nejvyšším vrcholem kterých hor je Velká Deštná?“
- „Který je nejrozsáhlejší jeskynní systém?“

#### c) Historie

- „Jak se jmenuje památná hora ČR, v níž jsou podle pověsti ukryti rytíři, kteří vyjedou v případě nouze českému národu na pomoc?“
- „Jak se jmenuje návrší, ze kterého Napoleon Bonaparte řídil vítěznou bitvu u Slavkova v roce 1805?“

#### d) Matematická geografie

- „Která je nejjasnější hvězda na noční obloze?“
- „Kterými dvěma městy z následujícího výběru přibližně prochází 15. poledník – Česká Lípa, Praha, Liberec, Jindřichův Hradec?“

#### e) Ostatní

- „Ke kterému státu patří souostroví Lofoty a Vesterály?“
- „Sousedí Bulharsko s Řeckem?“

### 7.1.2. Klasifikace II

Toto rozdělení jsem provedla již u souboru vybraných míst, jejichž počet je 283. Vzhledem k opakovanému výskytu některých pojmů jejich suma činí 427.

Po jejich selekci jsem je rozčlenila podle prostorových dimenzí na body, linie a plochy. Liniové prvky, které jsou v měřítku celého území ČR zanedbatelné, jsou řazeny do kategorie body (například Žďakovský most).

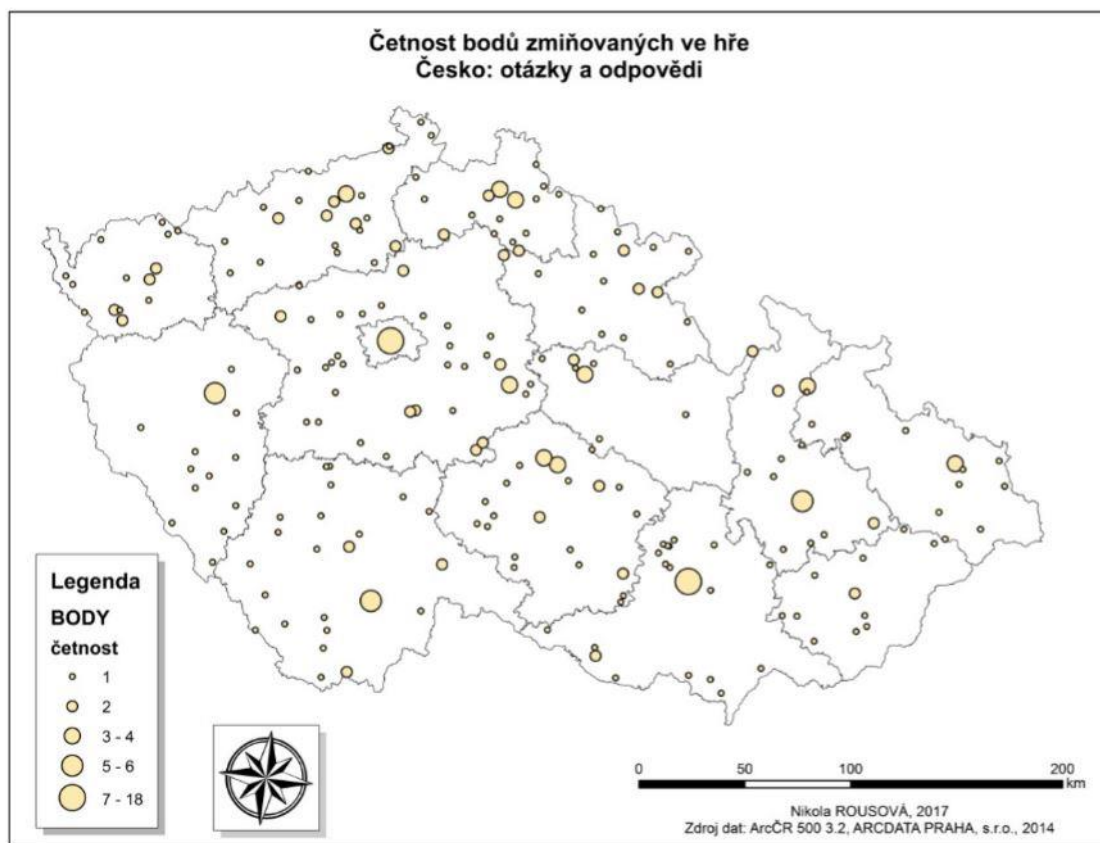
Tab. č. 7: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (Česko: otázky a odpovědi)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Bod	302	70,7%
Linie	60	14,1%
Plocha	65	15,2%
<b>Celkem</b>	<b>427</b>	<b>100,0%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

Je zřejmé, že počet bodů převažuje. Dle mého názoru je to způsobeno tím, že v každém prostoru najdeme mnohem více bodových značek než liniových či plošných. Body převážně reprezentují místa či vrcholy hor, se kterými je veřejnost opět mnohem úže spojena než s liniemi či plochami.

### 7.1.3. Klasifikace III

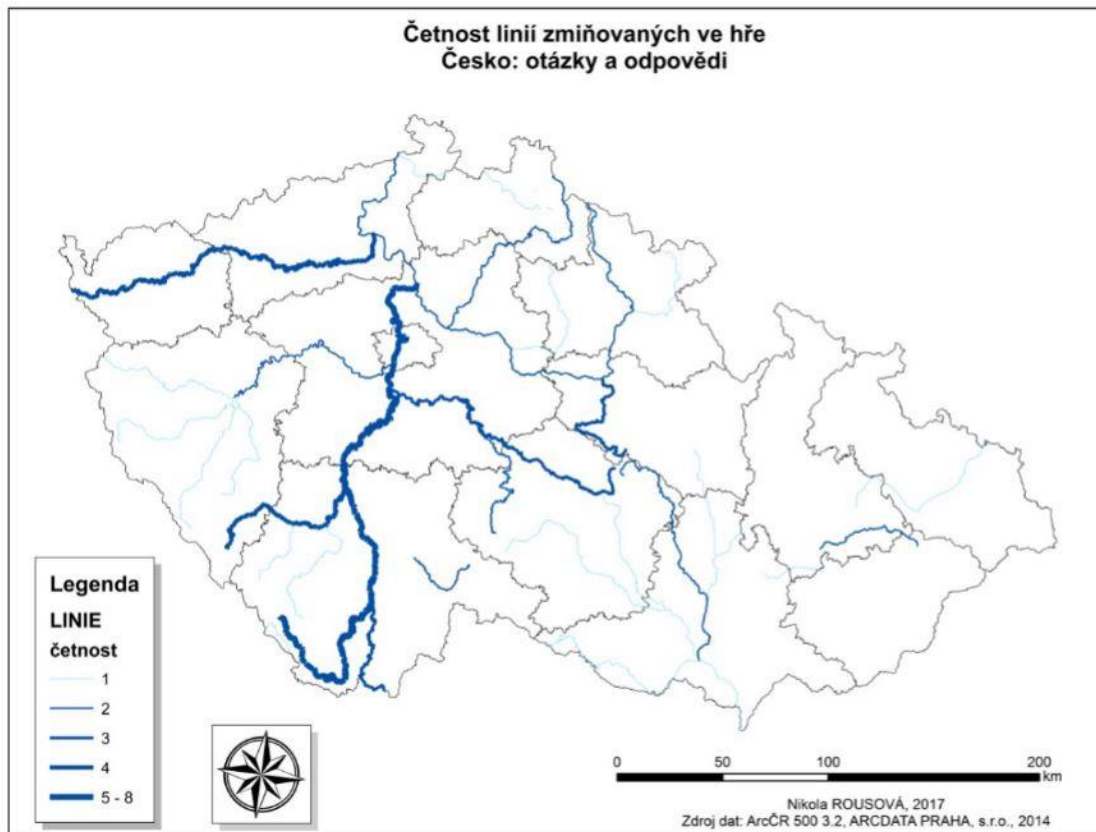


Obr. č. 2: Lokalizovaný diagram bodových objektů (Česko: otázky a odpovědi)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Z lokalizovaného diagramu je patrné, že nejčastěji jsou zmiňována krajská města. Důvodem je přítomnost mnoha kulturně-historických zajímavostí, jejich poloha na větších vodních tocích ČR i dobré všeobecné povědomí o jejich umístění.

Na druhou stranu, nejméně zastoupenými oblastmi jsou Plzeňský kraj (Tachovsko), Pardubický kraj, Osoblažský a Javornický výběžek.



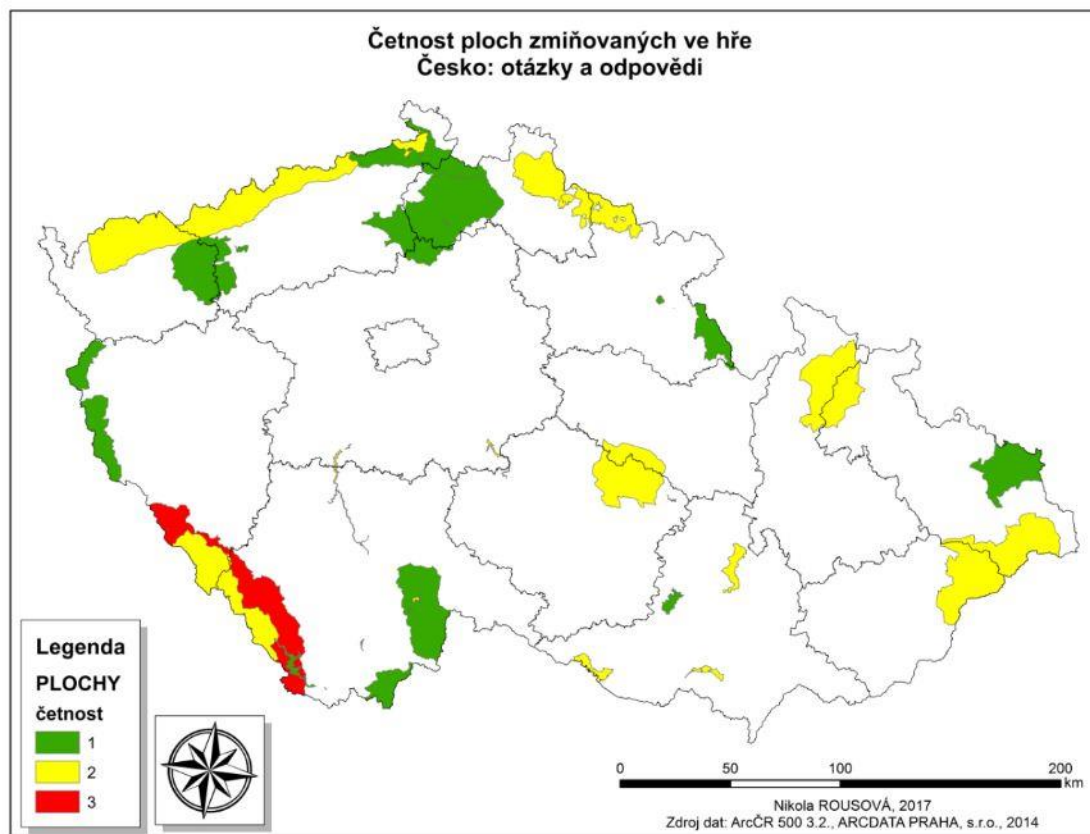
Obr. č. 3: Lokalizovaný diagram liniových objektů (Česko: otázky a odpovědi)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V tomto diagramu lze vidět, že nejčastěji je zastoupena řeka Vltava (8), následovaná řekou Ohře (4). Zajímavé je, že řeky, které odvodňují ČR do moří jsou zastoupeny pouze minimálně (Odra pouze jednou). Naopak řeky menšího významu, jako například Otava či Nežárka, jsou zmiňovány ve hrách opakovaně.

Možným vysvětlením je popularita některých řek tvořená atraktivními podmínkami pro cestovní ruch, převážně vodáctví. Povšimněme si zvýrazněné Vltavy, Otavy, Sázavy či Lužnice. Všechny tyto řeky jsou v letních měsících hojně využívány jako místo relaxace a odpočinku.



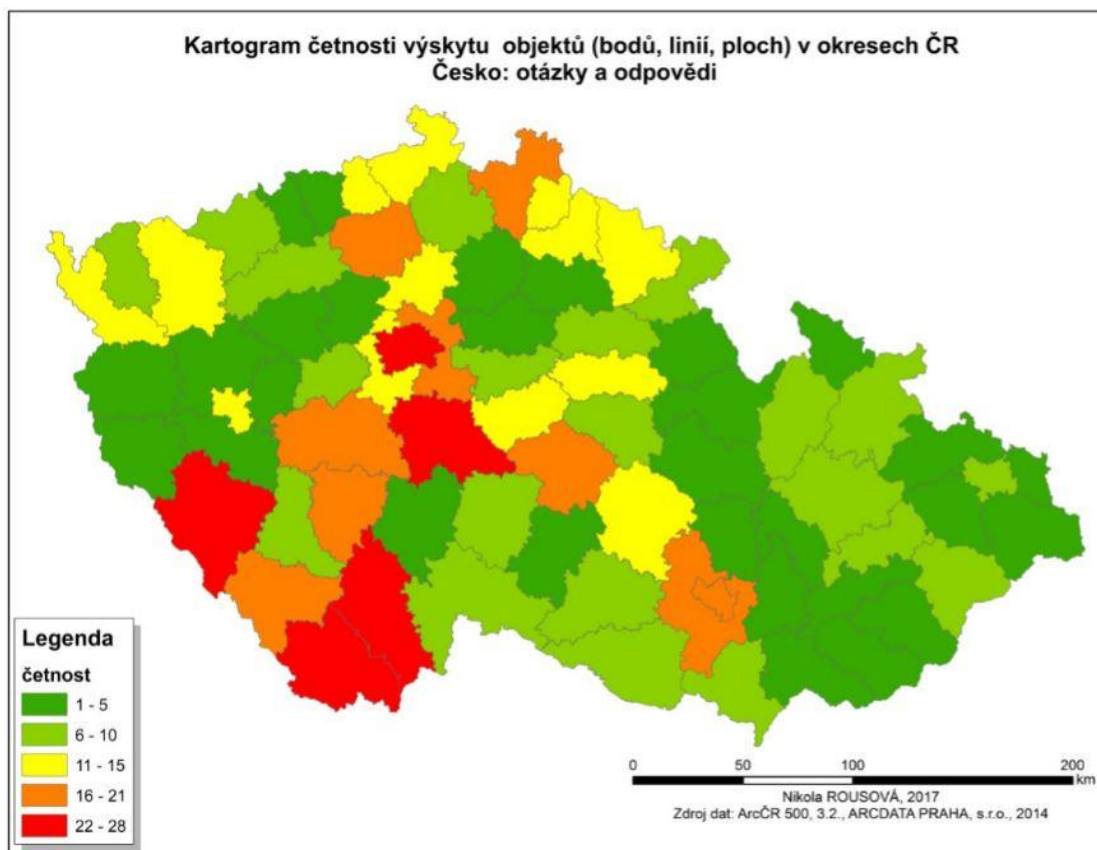


Obr. č. 4: Lokalizovaný diagram plošných objektů (Česko: otázky a odpovědi)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V tomto diagramu lze vidět, že nejvíce vyskytující se plochou je CHKO Šumava (3). Celkově je tato oblast ve hře velmi často zmiňována, což dokazuje i množství menších ploch v rámci NP Šumava.

Dále vidíme, že často je poukazováno na pohraniční hory. V centrální části ČR nejsou plochy zastoupeny téměř vůbec. Jedinou výjimkou jsou vodní nádrže a přehrady nebo Žďárské vrchy.



Obr. č. 5: Kartogram četnosti výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (Česko: otázky a odpovědi)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Z kartogramu je zřejmé, že rozložení míst ve hře je velmi nerovnoměrné. Nejvíce zastoupenými okresy jsou Praha (28), Český Krumlov (27), České Budějovice (26), Klatovy (25) a Benešov (24).

Zajímavé je, že Klatovy jako příhraniční oblast a oblast nevelice osídlená zaujímá 4. místo. Je to způsobeno výskytem NP a CHKO Šumava, pramene řeky Otavy a množstvím dalších bodových značek s relativně vysokou četností.

Naopak nejméně zastoupenými jsou okresy Hodonín (1), Kladno (2), Rokycany (2), Tachov (2) a Vyškov (2). Nízká četnost může být zapříčiněna nedostatkem kulturně-historického a přírodního bohatství.

## 7.2. Česko: otázky a odpovědi - na cesty

### 7.2.1. Klasifikace I

V případě této deskové hry se geografické otázky nacházejí pouze ve stejnojmenné kategorii.

Počet otázek v okruhu geografie je 100. Podobně jako u hry předchozí je nejvíce zastoupena kategorie socioekonomická geografie (49%). Je zde však patrný menší rozdíl mezi zastoupením právě socioekonomické a fyzické geografie (ta je zastoupena 39%). Tyto dvě základní geografické disciplíny tvoří většinu základního statistického souboru.

Další kategorie jsou zastoupeny podstatně méně – historie (8%), ostatní (3%) a matematická geografie (1%).

Můžeme tedy říci, že geografie je zde rovnoměrně reprezentována svými dvěma základními disciplínami.

Tab. č. 8: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (Česko - na cesty)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	49	49%
Fyzická	39	39%
Historie	8	8%
Matematická geografie	1	1%
Ostatní	3	3%
<b>Celkem</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

## 7.2.2. Klasifikace II

Tato klasifikace byla provedena u druhého statistického souboru. Tento soubor obsahuje 106 míst. Vzhledem k opakovanému výskytu některých z nich se suma jejich četností rovná 128.

Následně tato místa byla také rozdělena na základě prostorových dimenzí na body, linie a plochy.

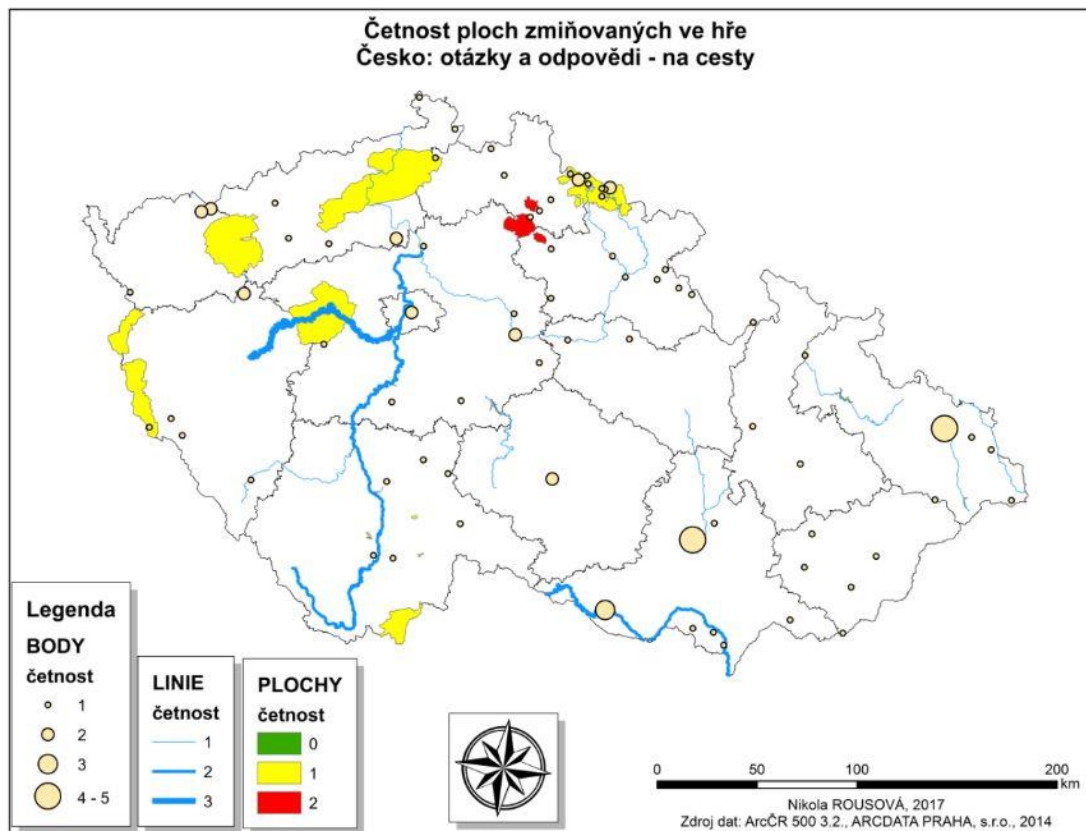
Tab. č. 9: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (Česko – na cesty)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Bod	93	72,7%
Linie	16	12,5%
Plocha	19	14,8%
<b>Celkem</b>	<b>128</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

V tabulce je zřejmé, že stejně jako u předchozí hry převažují bodové značky, následované podobným podílem linií a ploch.

### 7.2.3. Klasifikace III



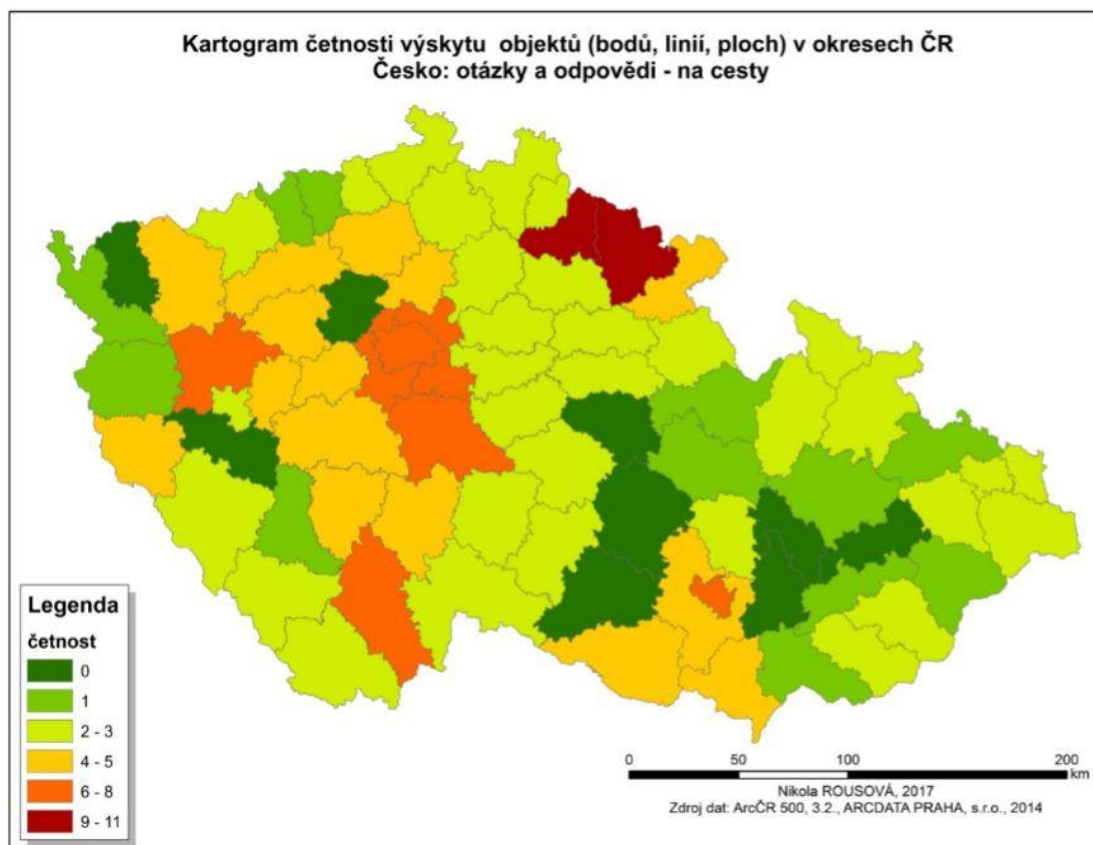
Obr. č. 6: Lokalizovaný diagram bodů, linií a ploch (Česko – na cesty)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V mapovém výstupu můžeme vidět, že nejvíce zmiňovanými body v této hře bylo Brno a Ostrava. Největší koncentrace bodů je patrná na území Krkonošského národního parku. Naopak nejmenší koncentrace je viditelná v Plzeňském, Pardubickém a Olomouckém kraji.

Co se týče linií, je překvapivé, že nejčastěji zmiňovanou linií je řeka Berounka, zatímco například Labe se ve hře vyskytuje pouze jednou.

Plochy se ve hře nezmiňují opakovaně. Jedinou výjimkou, jak můžeme vidět, je Český ráj (zmiňován 2x).



Obr. č. 7: Kartogram četnosti výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (Česko – na cesty)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Z kartogramu je zřejmé, že nejvíce zastoupenými okresy jsou Trutnov (11), Semily (9), České Budějovice (8), Praha (7) a Praha-západ (7). Je to dáno již zmiňovaným zvýšeným výskytem bodů v oblasti Krkonošského NP. U Prahy je to způsobeno množstvím kulturně-historických památek a polohou na soutoku Berounky a Vltavy.

Naopak nejméně zmiňovanými okresy (bez jakéhokoliv zastoupení) je hned několik – Kladno, Plzeň-jih, Sokolov, Chrudim, Třebíč, Žďár nad Sázavou, Vyškov, Prostějov a Přerov.

## 7.3. iKnow Česko

### 7.3.1. Klasifikace I

U této hry je geografie reprezentována prostřednictvím kategorie česká země. Počet těchto otázek je 400. Již z názvu kategorie je jasné, že neobsahuje pouze geografické otázky. Proto je pro tuto hru charakteristický vysoký podíl zastoupení třídy ostatní (30,3%).

Kategorie socioekonomická geografie se počtem otázek nachází opět na prvním místě (47,3%). Následující kategorií je fyzická geografie se zastoupením 21,5%.

Dalšími, téměř zanedbatelnými kategoriemi, jsou historie (0,75%) a matematická geografie (0,25%).

Tab. č. 10: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (iKnow Česko)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	189	47,25%
Fyzická	86	21,50%
Historie	3	0,75%
Matematická geografie	1	0,25%
Ostatní	121	30,25%
<b>Celkem</b>	<b>400</b>	<b>100,00%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

### 7.3.2. Klasifikace II

Počet míst u této klasifikace je 217. Když opět přihlédneme k opakovanému výskytu některých z nich, dostaneme hodnotu 241.

Tato klasifikace se opět vyznačuje dominantním zastoupením bodových značek (78,0%). Linie a plochy jsou opět zastoupeny podobným počtem (viz následující tabulka).

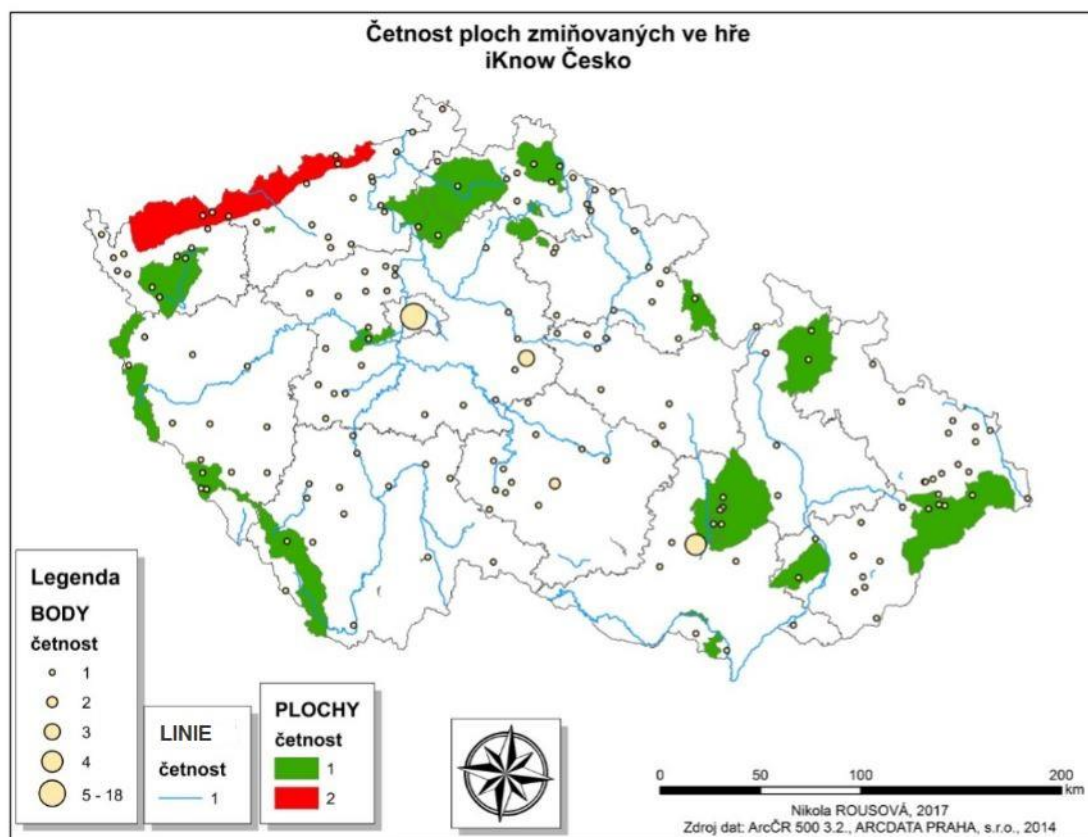
Tab. č. 11: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (iKnow Česko)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Bod	188	78,0%
Linie	24	10,0%
Plocha	29	12,0%
<b>Celkem</b>	<b>241</b>	<b>100,0%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017



### 7.3.3. Klasifikace III



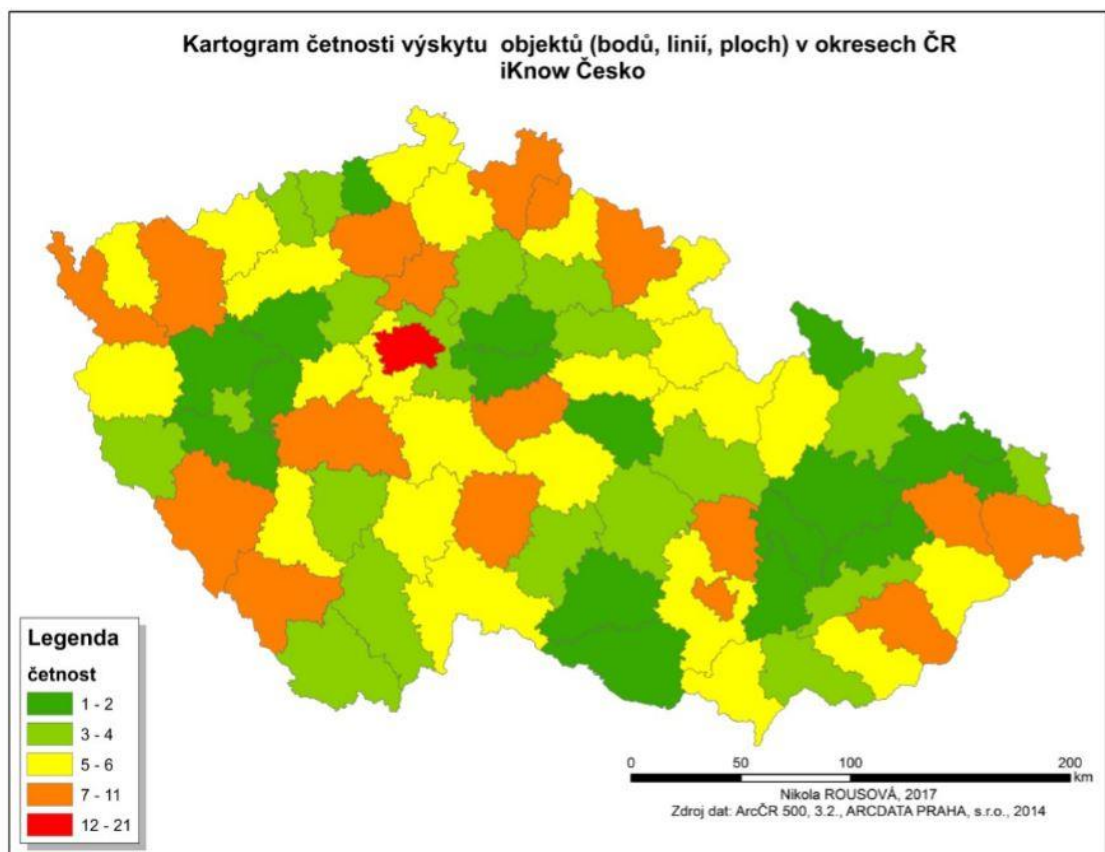
Obr. č. 8: Lokalizovaný diagram bodů, linií a ploch (iKnow Česko)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Z lokalizovaného diagramu je patrné, že nejvíce zmiňovanými body je hlavní město Praha a Brno, ostatní body jsou na podobné úrovni. Zajímavá je koncentrace bodů v Moravskoslezském kraji. Opačným případem je kraj Olomoucký, kde jsou body zastoupeny minimálně.

Co se týče linií, jsou zastoupeny rovnoměrně. Žádná z nich se ve hře neopakuje vícekrát.

Z ploch mají dominantní postavení Krušné hory.



Obr. č. 9: Kartogram četnosti výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (iKnow Česko)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V kartogramu můžeme vidět, že nejvíce zastoupenými okresy jsou Praha (21), Cheb (11), Karlovy Vary (9), Klatovy (9) a Prachatice (9).

Naopak nejméně zastoupenými okresy jsou Plzeň-sever (1), Rokycany (1), Znojmo (1), Opava (1) a Kolín (2).

## 7.4. Kde leží Kotěhůlky

### 7.4.1. Klasifikace I

Tato hra obsahuje 200 míst. Na herních e-shopech je popsána jako hra, která obsahuje karty českých moravských a slezských měst a pamětihodností. Podle tohoto tvrzení by se mohlo zdát, že hra obsahuje pouze názvy měst, tedy kategorii socioekonomickou. Po podrobné analýze bylo zjištěno, že hra obsahuje i několik pojmů fyzicko-geografických (jednalo se převážně o vrcholy hor).

Zajímavé zjištění také je, že hra obsahuje karty se všemi 12 památkami UNESCO v ČR. Všechny tyto památky jsou zařazeny do socioekonomické geografie.

Tab. č. 12: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (Kde leží Kotěhůlky)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	192	96%
Fyzická	8	4%
<b>Celkem</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

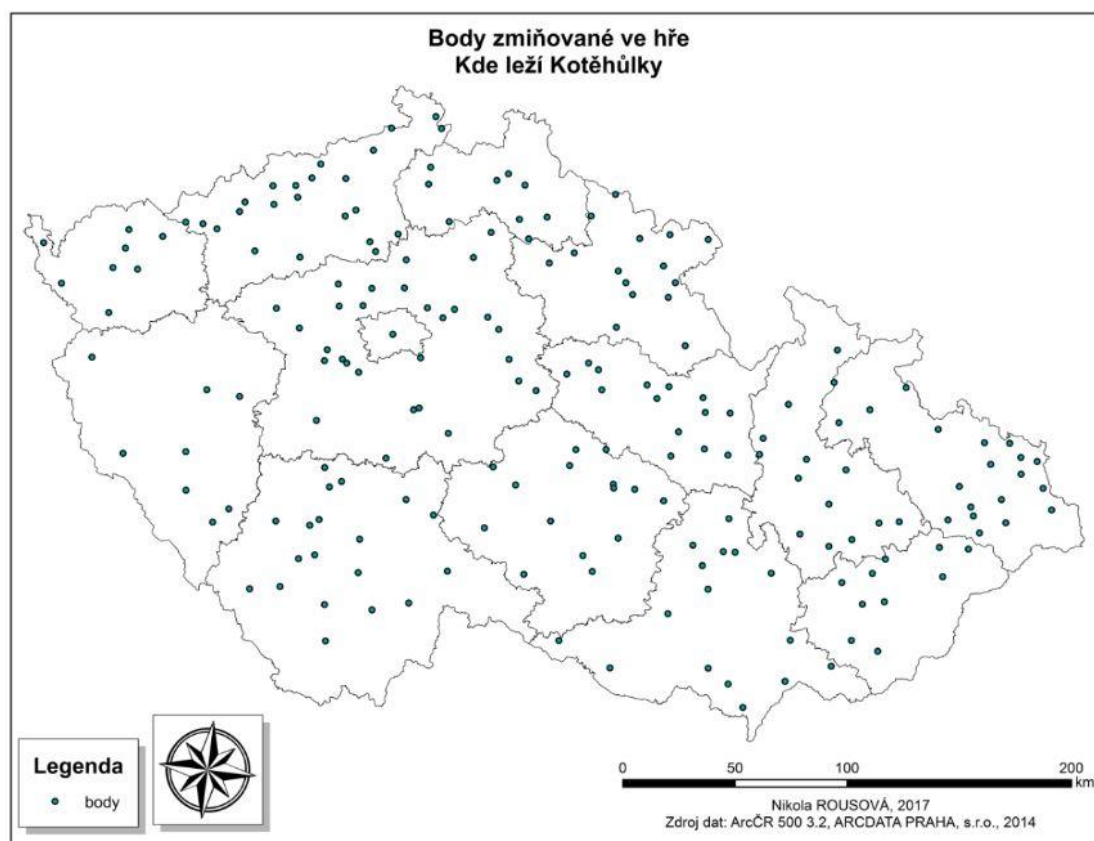
### Kategorie Fyzická geografie

Jsou zde zařazena místa jako Adršpašsko-teplické skály, Boubínský prales, Macocha, Praděd, Pravčická brána, Radhošť, Říp a Sněžka. Tyto pojmy by se ve hře neměly vyskytovat (vzhledem k její obecné charakteristice). Ovšem je pravdou, že se jedná o tak typická, turisticky známá místa, že jejich výskyt hru nenarušuje.

### 7.4.2. Klasifikace II

Jak již bylo zmíněno výše (8.1.2. Klasifikace II), v této hře najdeme pouze místa znázorněná pomocí bodů (100%). Linie a plochy nemají ve hře žádný podíl. Proto v případě této klasifikace nebude užito grafické znázornění.

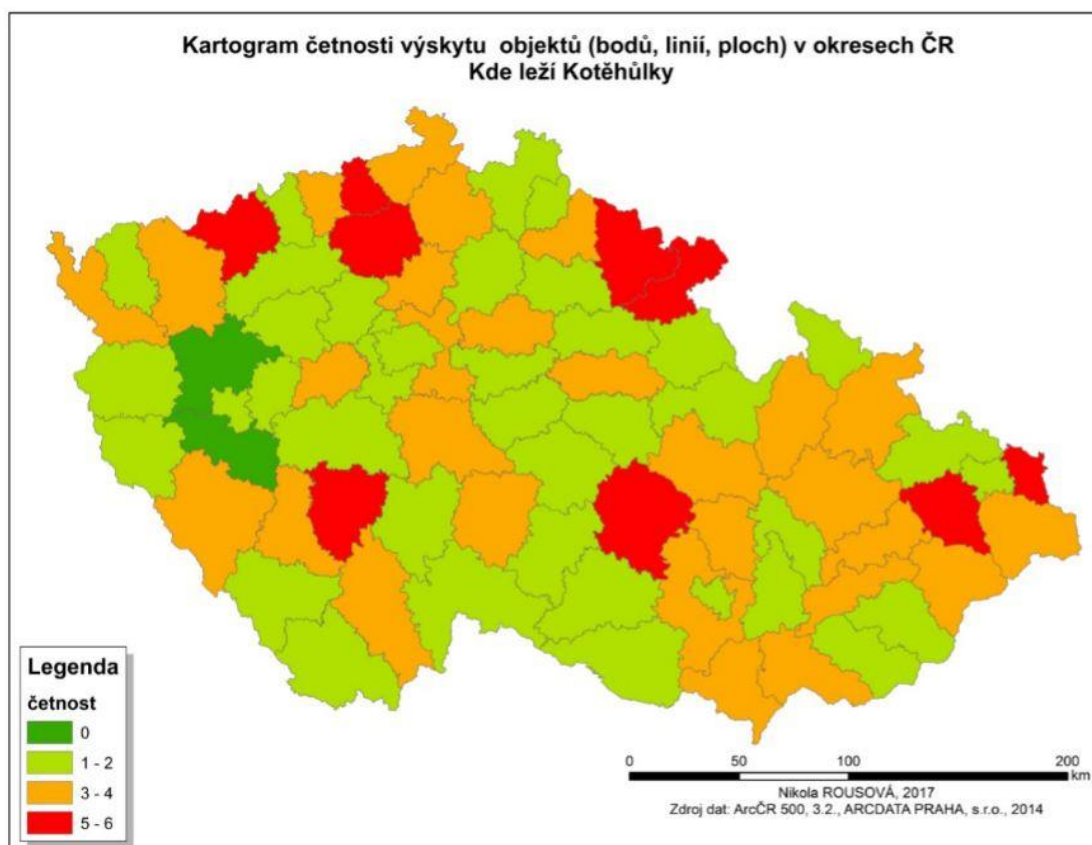
### 7.4.3. Klasifikace III



Obr. č. 10: Mapa bodových objektů zmiňovaných ve hře Kde leží Kotěhůlky

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Ve srovnání s předchozími hrami můžeme vidět, že body se zde nevyskytují opakovaně (nelze mluvit o lokalizovaném diagramu). Tato mapa je tedy spíše pro představu rozložení jednotlivých bodů na území ČR. Vidíme poměrně vysoké zastoupení ve všech krajích. Největší zastoupení můžeme vidět na území Středočeského, Ústeckého a Moravskoslezského kraje. Výjimkou je pouze Hlavní město Praha a Plzeňský kraj.



Obr. č. 11: Kartogram četnosti výskytu bodových objektů v okresech ČR (Kde leží Kotěhůlky)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Z kartogramu je patrné, že nejvíce zastoupenými okresy jsou Trutnov (6), Ústí nad Labem (6), Nový Jičín (5), Karviná (5) a Žďár nad Sázavou (5).

Naopak nejméně zastoupenými okresy jsou Plzeň-jih (0), Plzeň-sever (0), Kolín (1), Praha-západ (1) a Český Krumlov (1).

## 7.5. Kde leží Řáholec

### 7.5.1. Klasifikace I

Tato hra obsahuje 200 míst (přírodních útvarů). Tato místa jsou dělená do 12 kategorií (jezero, slat'; vodopád; skalní město; skalní útvar; soutok; památný strom; propast, lom; jeskyně; hora; pramen řeky; hráz přehrady a hráz rybníka). Zastoupení jednotlivých skupin lze vidět v tabulce (Tab. č. 13). Ačkoliv je zaměření hry popisováno jako přírodní, tedy fyzicko-geografické, najdeme zde kategorie, které do fyzické geografie příliš nepatří. Jedná se o hráz přehrady a hráz rybníka. Vzhledem k tomu, že jde o vodní díla vytvořené člověkem, jsou zařazeny do socioekonomické skupiny.

Objevuje se zde kategorie ostatní, do které jsou zařazeny prameny řek, které se nenacházejí na území České republiky (pramen Dyje, Lužnice a Ohře).

Tab. č. 13: Zastoupení jednotlivých kategorií ve hře Kde leží Řáholec

Kategorie	Četnost	Procentuální zastoupení
hora	38	19%
hráz přehrady	25	13%
vodopád	22	11%
pramen řeky	21	11%
hráz rybníka	21	11%
skalní město	18	9%
jeskyně	18	9%
jezero, slat'	14	7%
památný strom	10	5%
soutok	6	3%
propast, lom	4	2%
skalní útvar	3	2%

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

V tabulce můžeme vidět, že nejvíce zastoupeny jsou kategorie hora a hráz přehrady. Naopak nejméně se ve hře vyskytují skalní útvary a propast, lom.

Tab. č. 14: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (Kde leží Řáholec)

Kategorie	Počet	Procentuální zastoupení
Socioekonomická	46	23,0%
Fyzická	151	75,5%
Ostatní	3	1,5%
<b>Celkem</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

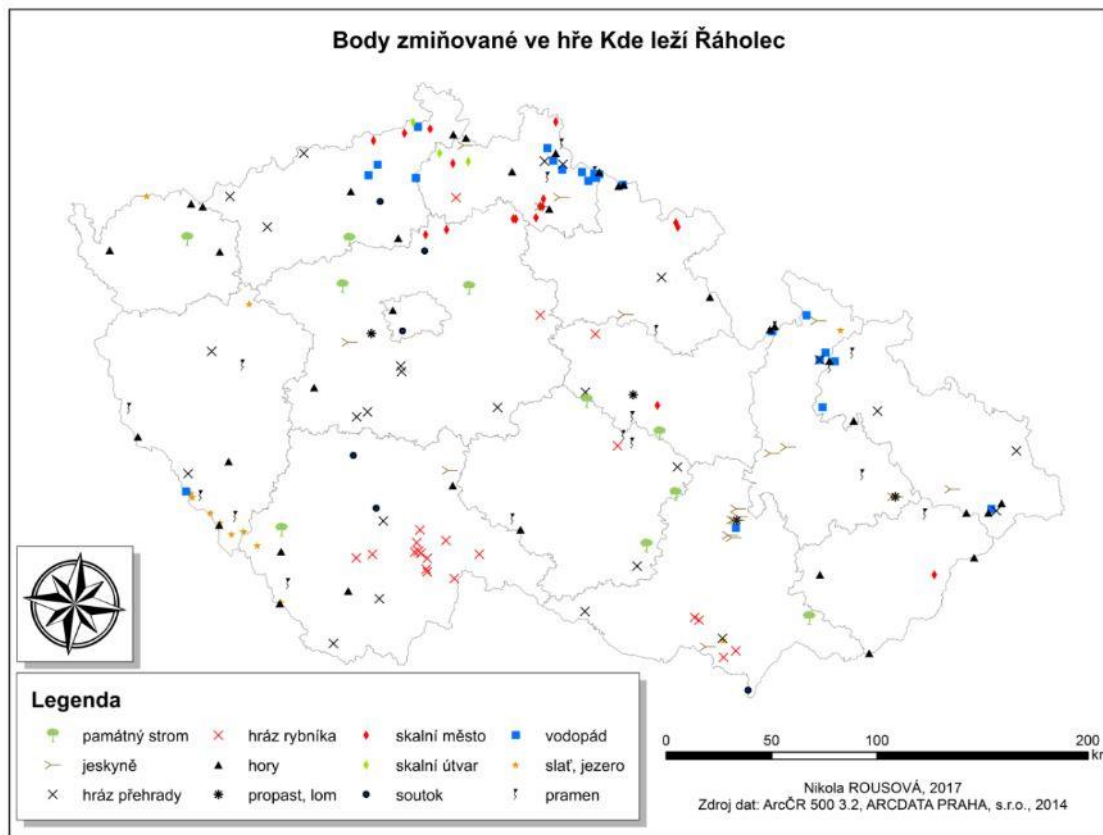
Zdroj: vlastní zpracování, 2017

### 7.5.2. Klasifikace II

Podobně jako u hry předchozí, jsou místa reprezentována pouze bodovými značkami.

Opět je zastoupení linií a ploch nulové. Z tohoto důvodu nebyla klasifikace provedena.

### 7.5.3. Klasifikace III

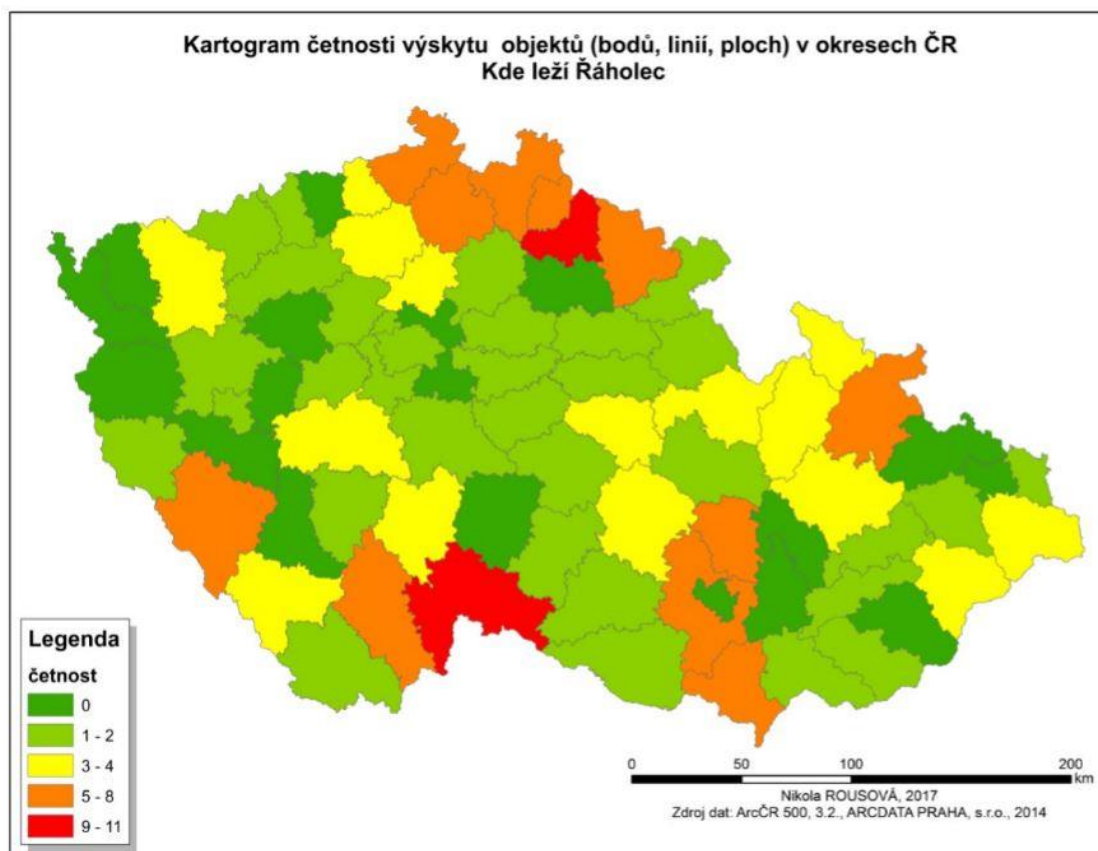


Obr. č. 12: Mapa bodových objektů zmiňovaných ve hře Kde leží Řáholec

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V mapovém výstupu lze vidět zvýšenou koncentraci bodů v oblasti Šumavy, Krkonoš a Hrubého Jeseníku. Důležité je zmínit to, že hráze rybníků jsou koncentrovány převážně v jižních Čechách, a to Českobudějovické a Třeboňské pánvi. Také je z mapy dobře viditelná vltavská kaskáda přehrad znázorněná prostřednictvím jejich hrází.





Obr. č. 13: Kartogram četnosti výskytů bodových objektů v okresech ČR (Kde leží Řáholec)

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Nejvíce zastoupenými okresy jsou Semily (11), Jindřichův Hradec (9), Bruntál (8), Trutnov (8) a Blansko (7). Jak již bylo řečeno u předchozí mapy, je to způsobeno vysokou koncentrací přírodních atraktivit.

Na druhou stranu je zde velké zastoupení okresů, které nejsou zastoupeny ani jedním bodem. Jsou to okresy Praha-východ, Rakovník, Strakonice, Plzeň-jih, Rokycany, Tachov, Cheb, Sokolov, Teplice, Jičín, Pelhřimov, Brno-město, Vyškov, Prostějov, Zlín, Opava a Ostrava-město.

## 7.6. Celkové zhodnocení her

### 7.6.1. Klasifikace I

Tab. č. 15: Celkové zastoupení otázek dle jejich zaměření

Kategorie	Počet otázek						Suma	Procentuální zastoupení
	A*	B*	C*	D*	E*	F*		
Socioekonomická	251	3	49	189	192	46	730	55,1%
Fyzická	95	18	39	86	8	151	397	30,0%
Matematická geografie	1	3	1	1	0	0	6	0,5%
Historie	25	0	8	3	0	0	36	2,7%
Ostatní	28	0	3	121	0	3	155	11,7%
<b>Celkem</b>	<b>400</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>400</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1324</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

\* A = Česko: otázky a odpovědi (kategorie geografie)

\* B = Česko: otázky a odpovědi (další kategorie)

\* C = Česko: otázky a odpovědi – na cesty

\* D = iKnow Česko

\* E = Kde leží Kotěhůlky

\* F = Kde leží Řáholec

Z tabulky je patrné, že více než polovinu tvoří otázky socioekonomické geografie.

Můžeme tedy říci, že geografie jako obor je autorem a posléze i veřejností vnímána jako humanitní obor. Fyzická geografie je zastoupena pouze jednou třetinou, přičemž více než polovina je tvořena otázkami hry Kde leží Řáholec zaměřující se na přírodu.

Další významně zastoupenou kategorií je kategorie ostatní. Největší podíl na tom má hra iKnow Česko.

## 7.6.2. Klasifikace II

Tab. č. 16: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí

Kategorie	Počet					Suma	Procentuální zastoupení
	A*	B*	C*	D*	E*		
Bod	302	93	188	200	200	983	82,2%
Linie	60	16	24	0	0	100	8,4%
Plocha	65	19	29	0	0	113	9,4%
<b>Celkem</b>	<b>427</b>	<b>128</b>	<b>241</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1196</b>	<b>100%</b>

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

\* A = Česko: otázky a odpovědi

\* B = Česko: otázky a odpovědi – na cesty

\* C = iKnow Česko

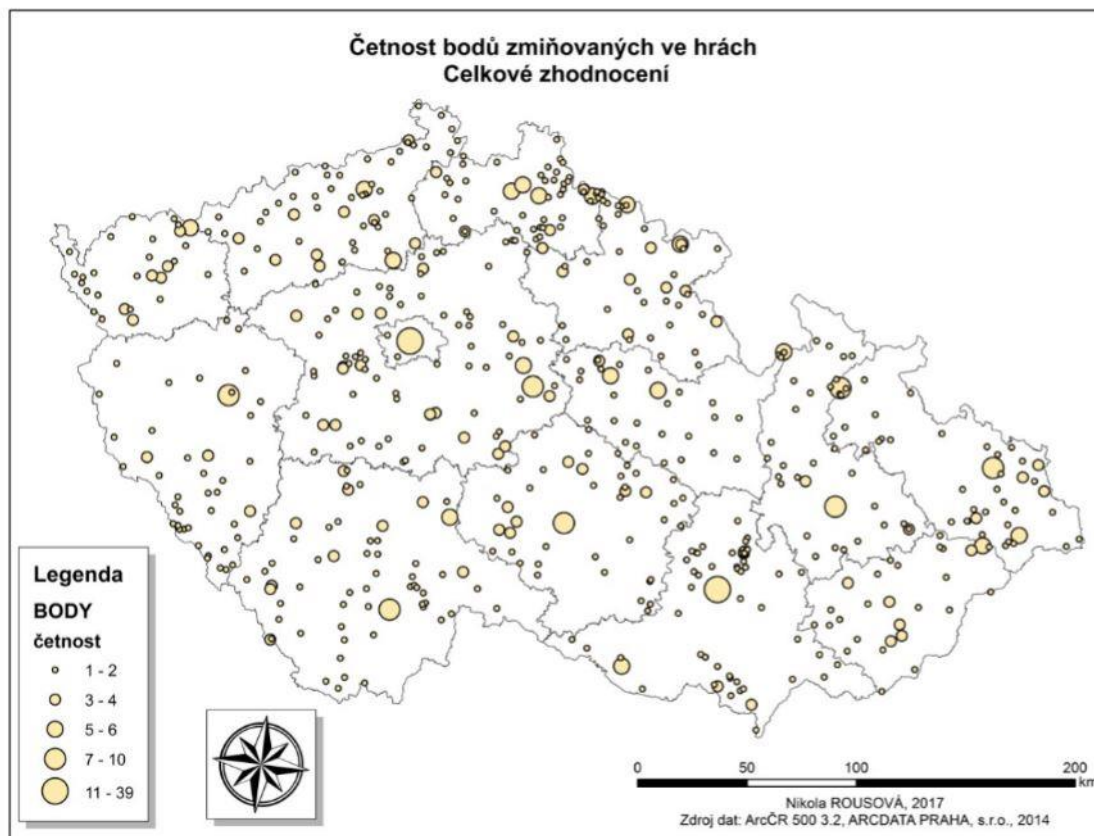
\* D = Kde leží Kotěhůlky

\* E = Kde leží Řáholec

Soubor obsahuje 666 různých míst ČR. Vzhledem k jejich opakovanému výskytu dostaneme číslo 1 196, se kterým pracujeme v rámci analýz.

Z tabulky je patrné, že více než čtyři pětiny souboru jsou tvořeny body. Jak již bylo zmiňováno, dle mého názoru je to způsobeno tím, že v každém prostoru najdeme mnohem více bodových značek než liniových či plošných. Body převážně reprezentují místa či vrcholy hor, se kterými je veřejnost opět mnohem úže a častěji spojena než s liniemi či plochami.

### 7.6.3. Klasifikace III



Obr. č. 14: Lokalizovaný diagram bodových objektů

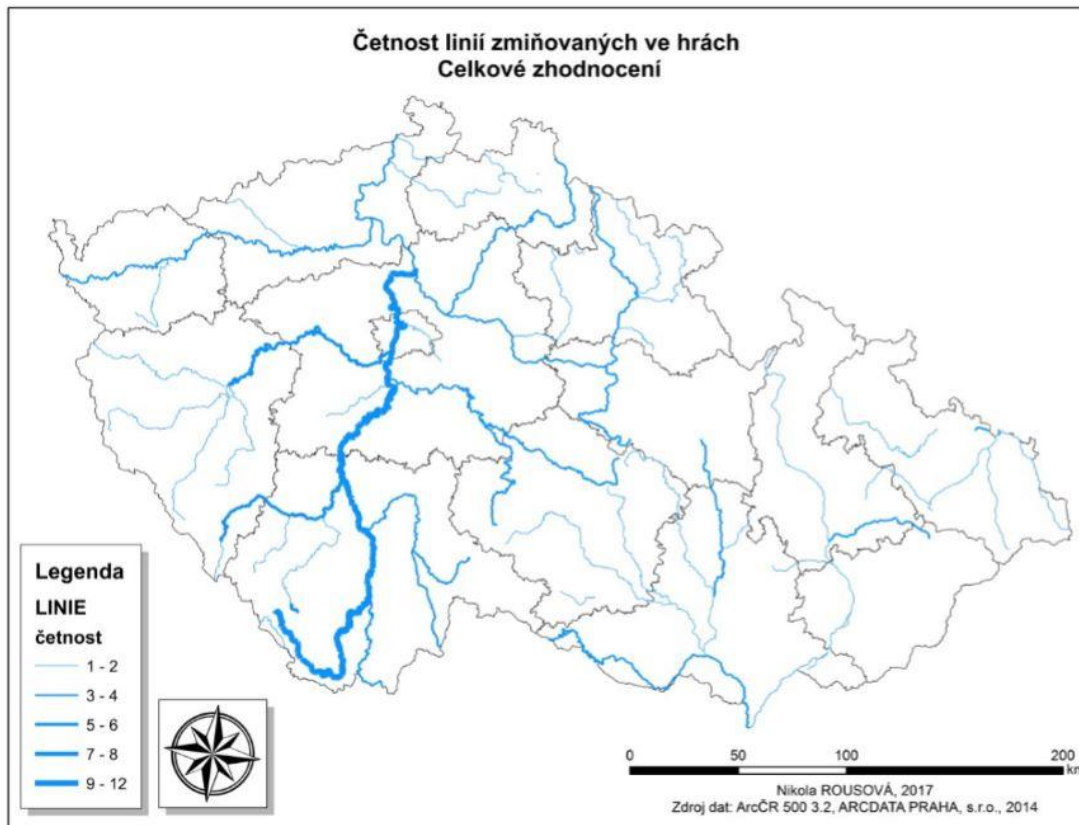
Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V mapě můžeme vidět body ze všech zmiňovaných deskových her. Na první pohled je zřejmé, že nejvyšší četnosti se týkají krajských měst. Tato města ve většině případů následují okresní města. Další body jsou většinou zmiňovány méně často.

Důležité je si také povšimnout koncentrace bodů v oblastech přírodních rezervací, například na Šumavě, v Krkonoších či Moravském krasu.

Naopak nízkou koncentraci můžeme pozorovat v severní části plzeňského kraje nebo ve střední části kraje Moravskoslezského.

Závěrem můžeme říci, že velká část území ČR je zastoupena relativně rovnoměrně.



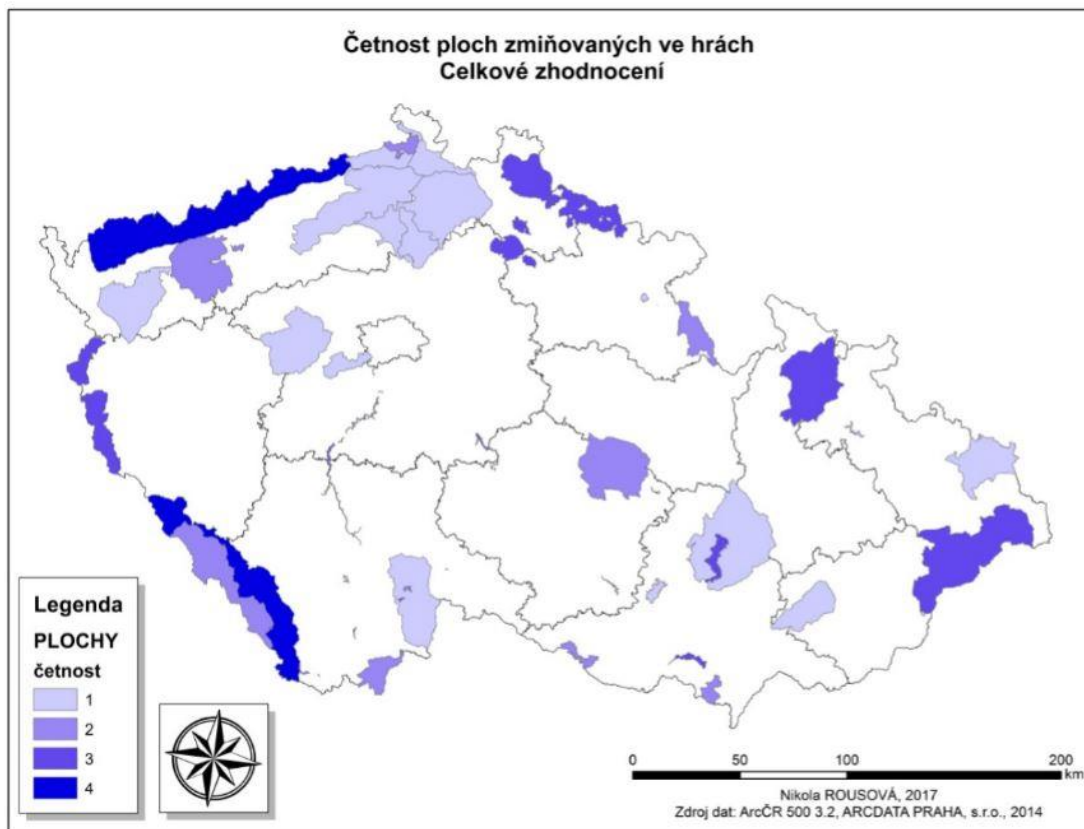
Obr. č. 15: Lokalizovaný diagram liniiových objektů

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

Je zřejmé, že dominantním tokem je nejdelší řeka Vltava (12). Další přední příčky zaujmají hlavně její přítoky a přítoky Labe. Je zajímavé sledovat, jak směrem od západu na východ ubývá liniiových značek.

Také je zajímavé, že moravskou nejčastěji zmiňovanou řekou je Svitava. Zajímavé je to hlavně z toho důvodu, že řeky, které odvodňují ČR do moří, jsou zastoupeny pouze minimálně.

Jak již bylo uvedeno, může to být způsobeno turistickou atraktivitou vodáckých řek jako je právě Vltava, Berounka, Sázava či Otava.

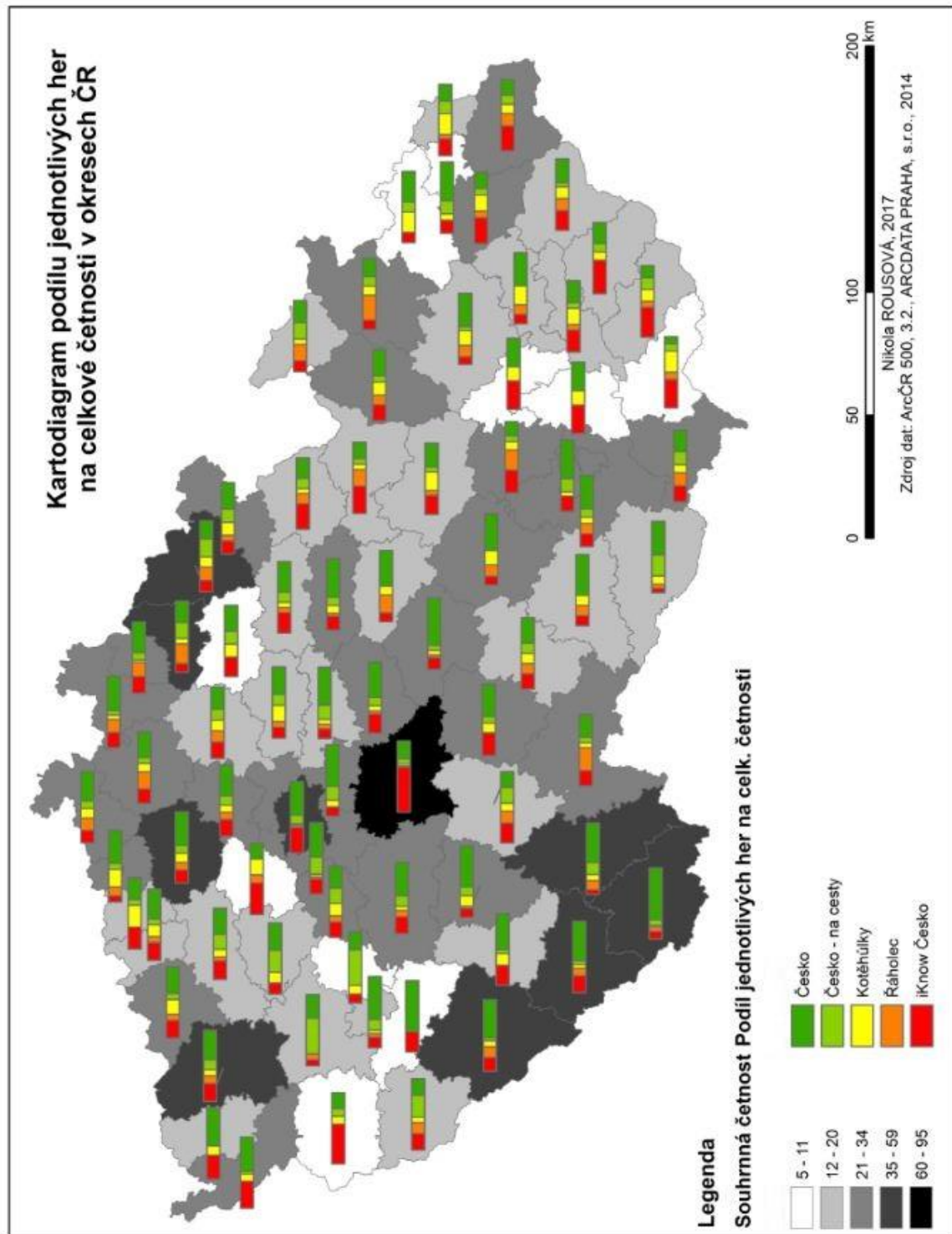


Obr. č. 16: Lokalizovaný diagram plošných objektů

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017

V mapě vidíme, že dominantní postavení mají CHKO Šumava a Krušné hory. Šumava CHKO i NP jsou nejčastěji zmiňovány v souvislosti s jezery a šumavskými vrcholy. U krušných hor je situace podobná. Nejčastěji se otázky týkají krušnohorských vrcholů, což dokazuje i zvýšená koncentrace bodových značek, kterou je možné pozorovat na lokalizovaném diagramu bodů.

Plochy směrem na východ (podobně jako u linií) ubývají. Nejčastěji zmiňovanou plochou jsou Beskydy.



Obr. č. 17: Kartodiagram podílu jednotlivých her na celkové četnosti v okresech ČR

Zdroj: vlastní zpracování (ArcGIS), 2017



Nejvíce zastoupenými okresy jsou Praha (59), České Budějovice (47), Klatovy (47), Trutnov (43) a Benešov (41).

Praha výrazně převyšuje ostatní okresy díky své široké základně kulturně-historických památek a statutu hlavního města republiky.

České Budějovice jsou na druhém/třetím místě především díky poloze krajského města, velkého množství rybníků a řece Vltavě.

Klatovy jsou na druhém/třetím místě díky CHKO a NP Šumava a také díky výskytu ledovcových jezer.

Trutnov je obdobný případ jako Klatovy, pouze s tím rozdílem, že zde najdeme místo Šumavy Krkonoše.

Benešov je na pátém místě díky přítomnosti řeky Sázavy a relativně častému zmiňování několika bodů (viz lokalizovaný diagram bodů).

Opět se zde objevuje trend poklesu četností směrem od západu na východ. O tom svědčí i to, že 5 nejčastěji zmiňovaných okresů se nachází na území Čech.

Naopak nejméně zastoupenými okresy jsou Vyškov (5), Prostějov (5), Plzeň-jih (7), Opava (7) a Kladno (9). Problémem těchto okresů je nevelké přírodní bohatství/atraktivita a málo významných kulturně-historických památek.



# 8 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

## 8.1. Charakteristika dotazníku

Otázky v dotazníku byly směřovány na znalost a frekvenci hraní vědomostních deskových her, umístování pojmů do slepé mapy, otázky týkající se návštěvnosti daných míst a samozřejmě otázky pro identifikaci respondenta. Lze ho označit jako polostrukturovaný, tedy obsahuje otázky jak otevřené, tak standardizované.

První část se týká právě znalosti her. Obsahuje otázky vázané na deskové hry, jejich hraní, obtížnost jejich otázek či důvod jejich hraní.

Ve druhé části se nachází mapa s vyznačenými očíslovanými místy (body, liniemi a plochami) a 20 pojmů, které mají být k číslům přiřazeny. Zobrazovaná místa byla zvolena na základě četnosti jejich výskytu v deskových hrách, přičemž u bodových značek byla vyloučena krajská města, která četnostmi znatelně převyšovala místa ostatní.

Třetí část obsahuje otázky směřované na návštěvnost míst zobrazovaných v předchozí mapě. Linie byly z této části vyřazeny, protože zjišťovat návštěvnost řek nelze.

Odpovědi jsou rozděleny do 3 kategorií: ano, byl/a, nebyla/a, ale ráda bych, nebyl/a a nechci. Z podílu prvních dvou kategorií tedy můžeme posuzovat atraktivitu daných míst, zatímco z kategorie poslední můžeme vyvodit negativní pohled na místo.

Poslední část je identifikační a týká se pouze pohlaví respondenta, jeho studia a bydliště.

Celý dotazník je možné najít v přílohách práce (viz Příloha E).

## 8.2. Získávání dat

Dotazník se zaměřoval na reprezentativní vzorek respondentů, kterým byli studenti středních a vysokých škol. Záměrem bylo zjistit, jak mladí lidé z různých škol znají a vnímají prostor ČR a do jaké míry je v této znalosti ovlivňují deskové hry.

Dotazník byl veřejně přístupný na webové stránce survio.com a šířen byl pomocí sociálních sítí jako je Facebook. Odpovědi byly shromažďovány 30 dní. Za tuto dobu se nasčítalo 101 odpovědí, z čehož žádná nebyla označena jako nevyhovující (nedokončený či nesprávně vyplněný dotazník). Tento počet respondentů je relativně nízký, proto je nutné brát toto v potaz při hodnocení dotazníku a vnímat jej spíše jako ilustrativní. Takto nízký počet a úzká věková skupina respondentů může mít na výsledky dotazníků výrazný vliv.

## **8.3. Vyhodnocení dotazníkového šetření**

### **8.3.1. První část dotazníku**

#### Znalost deskových her

Z výzkumu je patrné, že deskové hry jsou v současné době populární. To vysvětluje jejich zvýšenou koncentraci na českém trhu.

Pětina respondentů uvedla, že hry neznají, proto jsou vyloučeni z dalších analýz první části (dále neodpovídali na otázky týkající se frekvence hraní apod.).

#### Jaké deskové hry respondenti hrají?

Tato otázka byla otevřená a některé odpovědi musely být z hodnocení vyřazeny. Týkalo se to titulů Dostihy a sázky, Scrabble, Filmy, Zlaté Česko a Time's up!, což jsou hry, které jsou vědomostní či strategické, ale nemají spojitost s oborem geografie.

Z grafu je patrné, že nejčastěji využívanou hrou je Česko: otázky a odpovědi. Možná je to způsobeno tím, že hra je nejstarší a byla jednou z prvních her svého typu u nás.

Vidíme, že na prvních 6 místech se umístily hry vybrané do této práce spolu se hrou AZ kvíz (nemá kategorii otázek zaměřovanou na geografii ČR) a Česko junior (dětská hra).

Naopak hra Česko: otázky a odpovědi – na cesty je zastoupena pouze jednou. To lze vysvětlit několika způsoby.

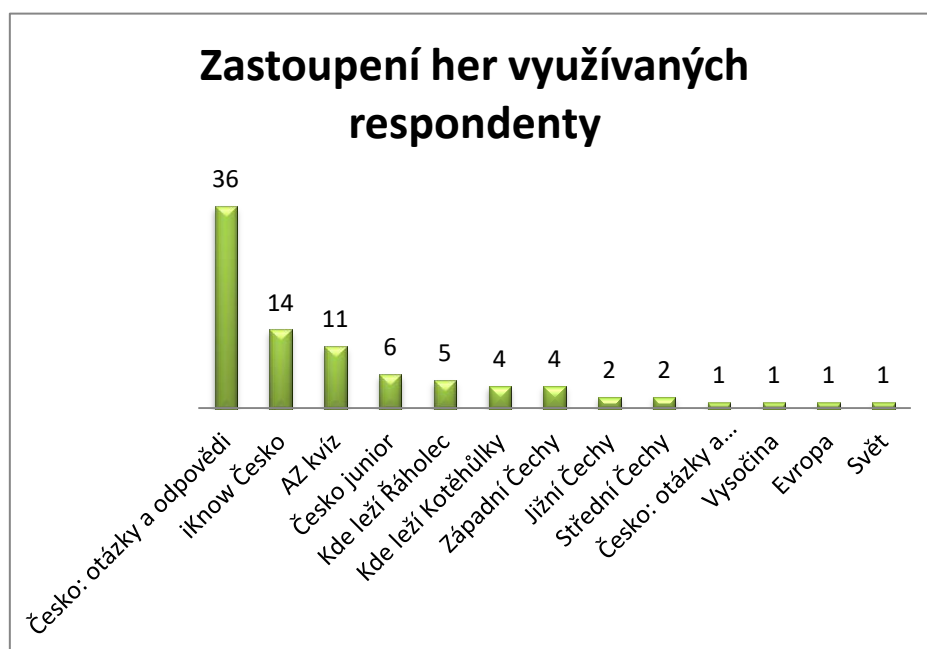
1. Hra sama o sobě nefunguje jako desková, tedy je o ní menší zájem.
2. Hra je pouze jako rozšíření a vlastníkům původní deskové hry může připadat zbytečné dokupování dalšího balíčku.

Také se v průzkumu objevily již zmiňované regionální deskové hry (Západní Čechy, Jižní Čechy, Střední Čechy, Vysočina), které nesplňovaly kritéria pro tuto práci. Je však zřejmé, že i tyto hry jsou velmi populární.

Tab. č. 17: Zastoupení her využívaných respondenty

Jaké hrají deskové hry?	Četnost	Jaké hrají deskové hry?	Četnost
Česko: otázky a odpovědi	36	Jižní Čechy	2
Iknow Česko	14	Střední Čechy	2
AZ kvíz	11	Česko: otázky a odpovědi – na cesty	1
Česko junior	6	Vysočina	1
Kde leží Řáholec	5	Evropa	1
Kde leží Kotěhůlky	4	Svět	1
Západní Čechy	4		

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017



Obr. č. 18: Zastoupení her využívaných respondenty

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Zdokonalování vědomostí

Tato otázka se vázala k tomu, zda si respondenti myslí, že je hraní vědomostních deskových her zdokonaluje v jejich znalostech.

Z grafu vyplývá, že 41% respondentů si myslí, že se při hraní her učí novým věcem a informacím. Další výraznou část (46%) respondentů tohle nedokáží posoudit. Dle mého názoru je to způsobeno tím, že informace během hry zpracovávají podvědomě. Když je po nějaké době potřebují, vybaví si je, aniž by si uvědomili, odkud to vědí.

Pozitivní je, že pocit nulového přínosu her má pouze 11 respondentů, tedy 13%.



Obr. č. 19: Zdokonalování vědomostí prostřednictvím deskových her

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Obtížnost otázek

Co se týče obtížnosti otázek ve hrách, jedná se o velmi subjektivní názor. Nejvíce zastoupenou kategorií je *pouze některé* (44%), kterou zvolila téměř polovina dotazovaných. Na druhém místě je kategorie *nedokáží posoudit* (28%). Jednostranné názory, ano či ne, jsou zastoupeny méně.



Obr. č. 20: Obtížnost otázek ve hrách

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

### 8.3.2. Druhá část dotazníku

Slepá mapa byla vyhodnocována pomocí dvou charakteristik. První charakteristikou je frekvence hraní deskových her. Správnost odpovědí byla vyhodnocována pro každou ze 4 kategorií (každý týden alespoň jednou, jednou za měsíc, příležitostně, např. 1x za rok, vůbec) a také pro kategorii respondentů, kteří deskové hry tohoto typu neznají.

Druhou charakteristikou je stupeň a zaměření studia respondentů. Stejně jako u předchozí charakteristiky, bylo provedeno vyhodnocení pro každou kategorii (jsou 3 – VŠ se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch, VŠ s jiným zaměřením a střední škola).

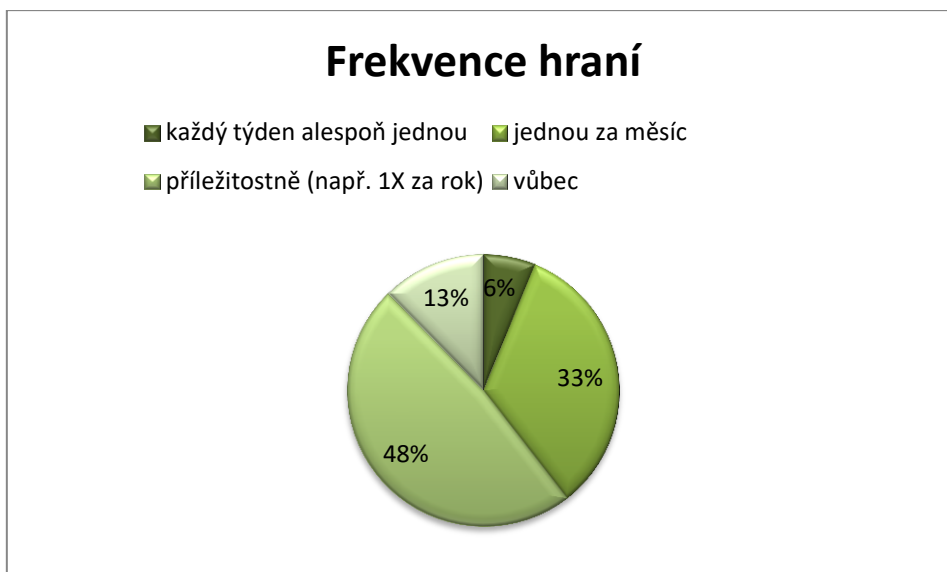
Toto dělení nám umožní srovnávat výsledky v rámci jednotlivých charakteristik.

#### a) Frekvence hraní

Nejvíce zastoupenou kategorií je příležitostné hraní, které je uskutečňováno pouze narázově, například jednou ročně. Na druhé místě je kategorie jednou za měsíc.

Jako třetí je kategorie vůbec, tedy že hry nehrají. U této odpovědi byla ještě možnost doplnění odpovědi otevřenou. Nejčastější důvodem bylo uváděno, že je hry nebaví (5x), že nemají hry s kým hrát (3x) či že hry nevlastní (2x).

Kategorie každý týden alespoň jednou byla ve třech případech (většina) spojena s respondenty uvádějícími jako hrané hry Česko junior. Je tedy pravděpodobné, že hrají pravidelně se svými dětmi, mladšími sourozenci apod.



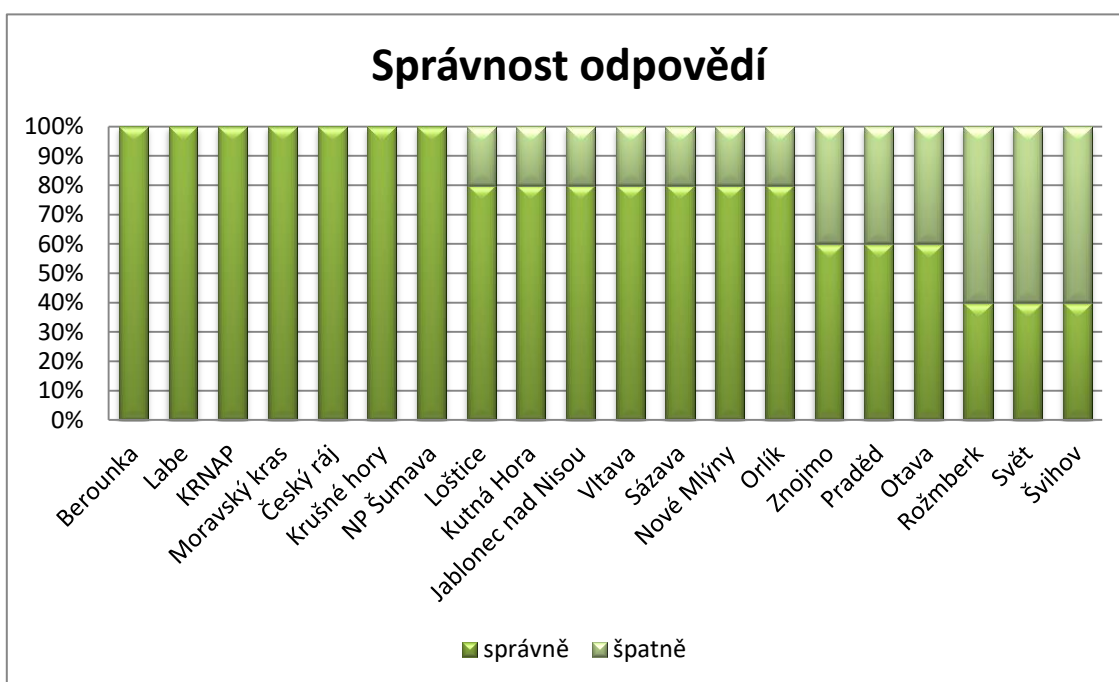
Obr. č. 21: Frekvence hraní deskových her

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Kategorie *každý týden alespoň jednou*

Do této kategorie patří 5 respondentů, tedy 100 odpovědí týkajících se slepé mapy. Z toho je 78% odpovědí správně (78 odpovědí) a 22% špatně (22 odpovědí).

Nejlépe umístěvanými pojmy byly plochy (100% úspěšnost) a řeky Berounka a Labe (100% úspěšnost). Naopak nejhůře umístěvané byly rybník Rožmberk a Svět (velmi často zaměňovány mezi sebou) a vodní nádrž Švihov (40% úspěšnost).



Obr. č. 22: Správnost odpovědí, kategorie *každý týden alespoň jednou*

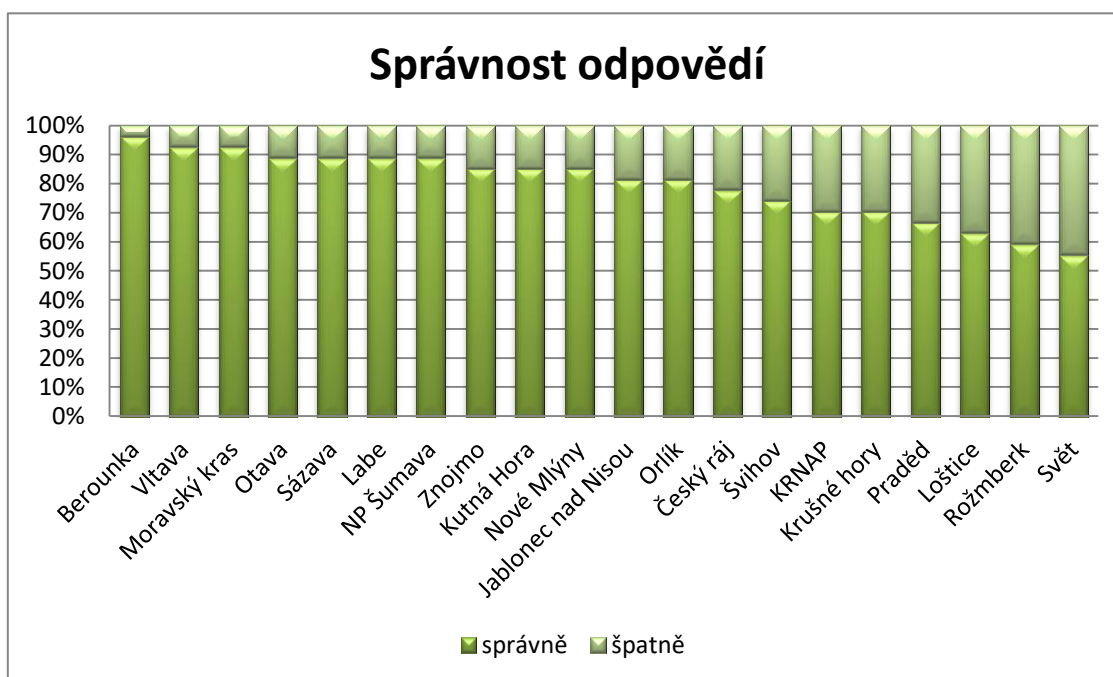
Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017



## Kategorie *jednou za měsíc*

V této kategorii odpovídalo 27 respondentů (540 odpovědí). Z toho umístili 79,6% míst správně (430 odpovědí) a 20,4% špatně (110 odpovědí).

Nejméně respondenti chybovali v případě Berounky (26 odpovědí/96,3% správně), Vltavy a Moravského krasu (25 odpovědí/92,6% správně) a Šumavy (24 odpovědí/88,9% správně). Naopak nejvíce chybovali u rybníků Rožmberk (úspěšnost 59,3%/16 odpovědí) a Svět (úspěšnost 55,6%/ 15 odpovědí) a u obce Loštice (úspěšnost 63%/17 odpovědí).



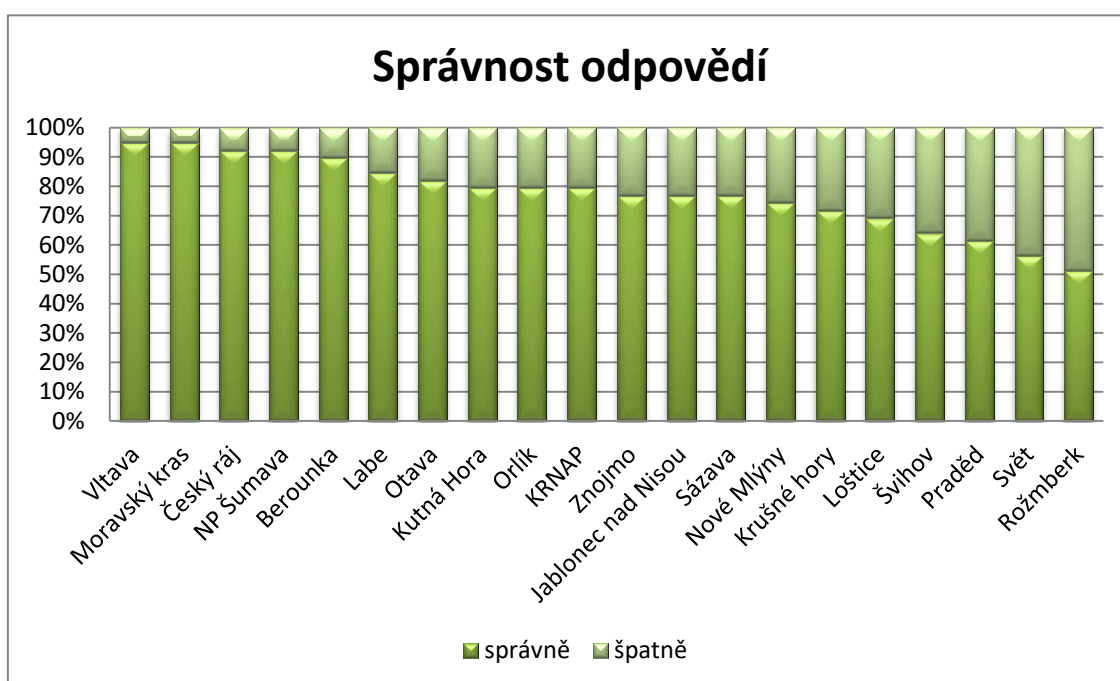
Obr. č. 23: Správnost odpovědí, kategorie *jednou za měsíc*

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

### Kategorie příležitostně, např. 1X za rok

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi od 39 respondentů (780 odpovědí). Jedná se o nejvíce zastoupenou kategorii. Z toho správných odpovědí bylo 77,4% (604 odpovědí) a špatných 22,6% (176 odpovědí).

Nejméně respondenti chybovali v případě Vltavy a Moravského krasu (úspěšnost 94,9%/37 odpovědí), Šumavy a Českého ráje (úspěšnost 92,3%/36 odpovědí). Naopak nejvíce chybovali u rybníka Rožmberk (úspěšnost 51,3%/20 odpovědí), u rybníka Svět (úspěšnost 54,6%/22 odpovědí) a u Pradědu (úspěšnost 61,5%/24 odpovědí).



Obr. č. 24: Správnost odpovědí, kategorie *příležitostně, např. 1X za rok*

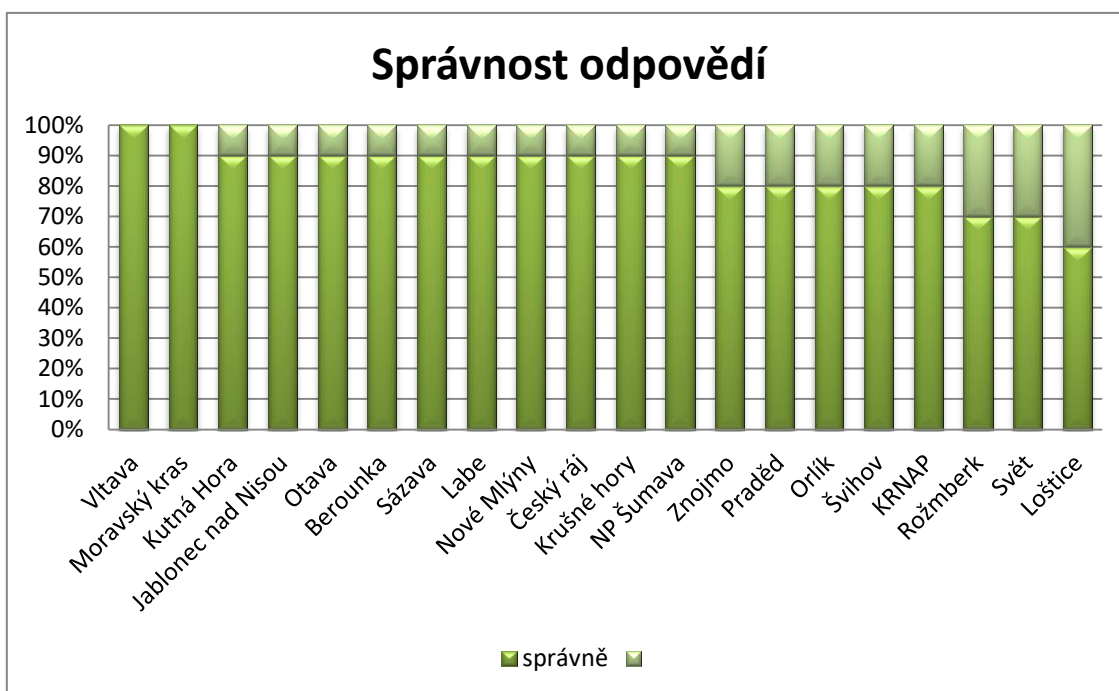
Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Kategorie vůbec

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi 10 respondentů (200 odpovědí). Z toho je 85% správně (170 odpovědí) a 15% špatně (30 odpovědí).

Nejméně respondenti chybovali v případě Vltavy a Moravského krasu (úspěšnost 100%/10 odpovědí), Kutné Hory, Jablonce nad Nisou, Sázavy, Labe, vodního díla Nové Mlýny, Krušných hor, Českého ráje a NP Šumava (úspěšnost 90%/9 odpovědí). Naopak nejvíce chyb se vyskytovalo u Loštic (úspěšnost 60%/6 odpovědí) a u rybníků Rožmberk a Svět (úspěšnost 70%/7 odpovědí).

U této kategorie byla možnost specifikovat, proč hry nehrají. Důvody byly uvedeny tři – nemám s kým (vyskytuje se 5x), nebaví mě to (vyskytuje se 3x) a nemáme je (2x).



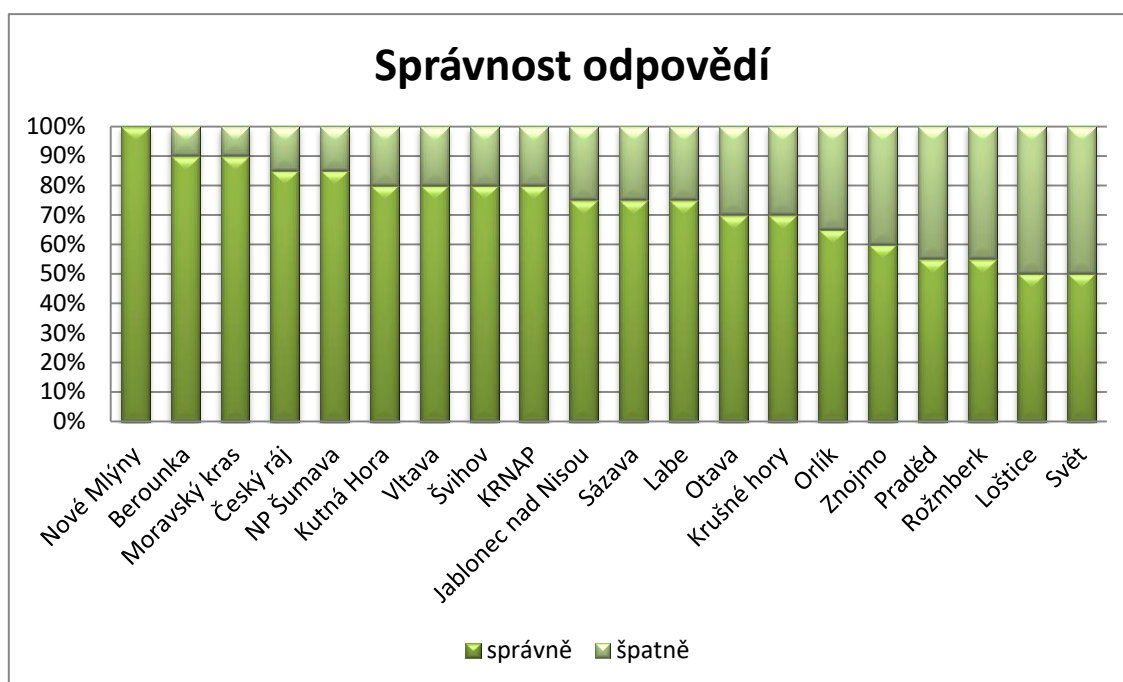
Obr. č. 25: Správnost odpovědí, kategorie *vůbec*

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Kategorie *neznám hry tohoto typu*

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi 20 respondentů (400 odpovědí). Z toho 73,5% odpovědí bylo správných (294 odpovědí) a 26,5% špatných (106 odpovědí).

Nejméně respondenti chybovali v případě vodního díla Nové Mlýny (úspěšnost 100%/20 odpovědí), Berounky a Moravského krasu (úspěšnost 90%/18 odpovědí). Naopak nejvíce chybovali u Loštic a rybníka Rožmberk (úspěšnost 50%/10 odpovědí) a u rybníka Rožmberk a Pradědu (úspěšnost 55%/11 odpovědí).



Obr. č. 26: Správnost odpovědí, kategorie *neznám hry tohoto typu*

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Srovnání a zhodnocení

V tabulce vidíme, že na prvním místě se nachází kategorie *vůbec*. Mohl by z toho být vyvozen závěr, že deskové hry tedy vědomosti svých hráčů ovlivňují pouze minimálně. Pokud však přihlídneme k tomu, že polovina respondentů této kategorie nemá hry s kým hrát, pravděpodobně si geografické informace vyhledává sama.

Na dalších třech pozicích už však najdeme kategorie, kdy hráči více či méně pravidelně hry hrají.

Tab. č. 18: Pořadí jednotlivých kategorií na základě počtu správných odpovědí

Pořadí	Kategorie	Podíl správných odpovědí
1.	vůbec	85,0%
2.	jednou za měsíc	79,6%
3.	každý týden alespoň jednou	78,0%
4.	příležitostně, např. 1X za rok	77,4%
5.	neznám hry tohoto typu	73,5%

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

Tab. č. 19: Místa, u jejichž umístění se nejméně chybovalo

Místo	Podíl správných odpovědí
Moravský kras	94,1%
Berounka	92,1%
Vltava	91,1%
NP Šumava	90,1%
Český ráj	87,1%

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

Moravský kras je na prvním místě pravděpodobně z toho důvodu, že se jednalo o jedinou plochu ve slepé mapě, která se nacházela na území Moravy. Vltava se na

předních příčkách umístila zejména proto, že se jedná o nejdelší řeku ČR a jak již bylo zmiňováno, je velmi atraktivní pro vodáctví.

NP Šumava a Český ráj jsou velmi známé a turisticky populární oblasti, proto není překvapivé, že se mezi nejlepšími místy umístily také.

Tab. č. 20: Místa, u jejichž umístění se nejvíce chybovalo

Místo	Podíl správných odpovědí
rybník Rožmberk	55,4%
rybník Svět	55,4%
Praděd	63,4%
Loštice	63,4%
vodní nádrž Švihov	70,3%

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

Rybníky Svět a Rožmberk byly, díky své poloze, velmi často zaměňovány. Pozitivním poznatkem ovšem zůstává, že byly umísťované do správné oblasti.

Podobným případem jsou Loštice a Praděd. Jejich poloha respondenty také často zmátla a místa zaměnili. Méně často se stávalo, že jeden z těchto pojmů byl zaměněn se Znojmem (dalším bodem na území Moravy).

Vodní nádrž Švihov byla často zaměňována s přehradou Orlík, méně často s rybníkem Rožmberk a objevila se i záměna s vodním dílem Nové Mlýny.

## b) Stupeň a zaměření studia respondentů

Nejvíce zastoupenou kategorií (poloviční podíl) je vysoká škola s jiným zaměřením. Je to způsobeno relativně úzkým vymezením další kategorie – vysoká škola se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch (22% podíl). Studenti všech ostatních oborů se tedy museli zařadit do kategorie první.

Poslední kategorií je střední škola (podíl 29%). Tato kategorie je věkovým složením i vědomostmi na jiné úrovni než kategorie předchozí. Proto bude zajímavé všechny tyto informace vyhodnotit a porovnat mezi sebou.

Obr. č. 27: Stupeň a zaměření studia respondentů



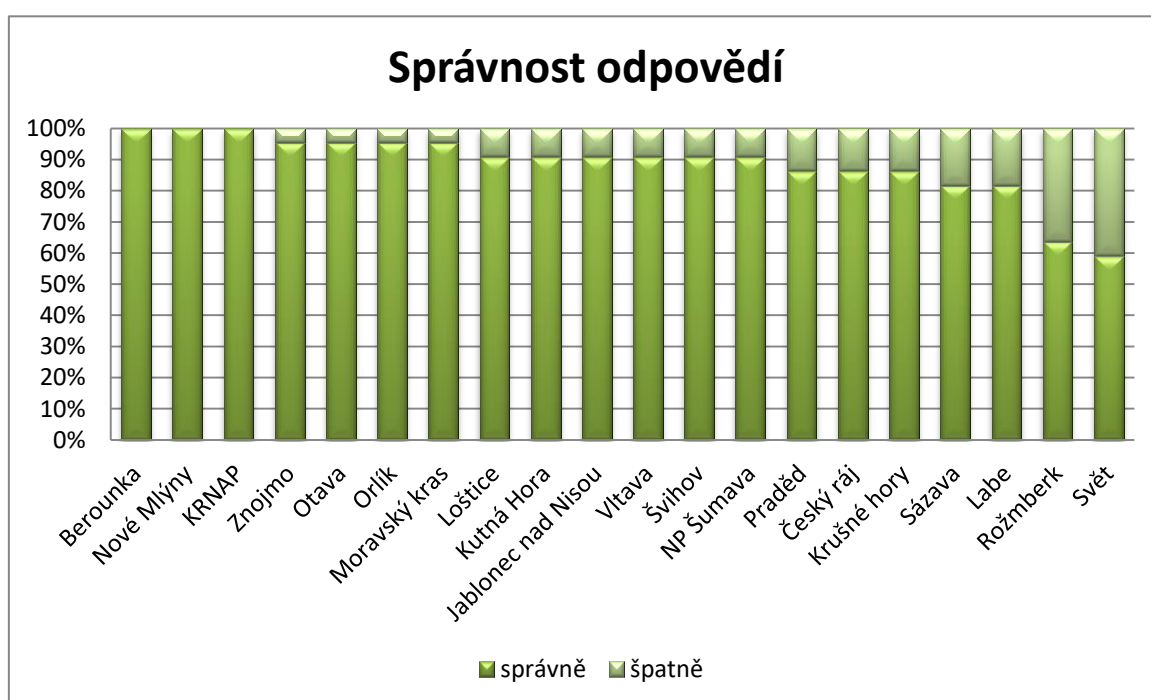
Obr. č. 27: Stupeň a zaměření studia respondentů

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Kategorie vysoká škola se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi 22 respondentů (440 odpovědi). Z toho 88,6% správných odpovědí (390 odpovědi) a 11,4% špatných (50 odpovědi).

Nejméně respondenti chybovali v případě Krkonošského NP a Berounky (úspěšnost 100%/22 odpovědi), přehrady Orlik, Znojma a Moravského krasu (úspěšnost 95,5%/21 odpovědi). Naopak nejvíce chybovali v případě rybníků Svět (úspěšnost 59,1%/13 odpovědi) a Rožmberk (úspěšnost 63,6%/14 odpovědi).



Obr. č. 28: Správnost odpovědí, kategorie VŠ se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch

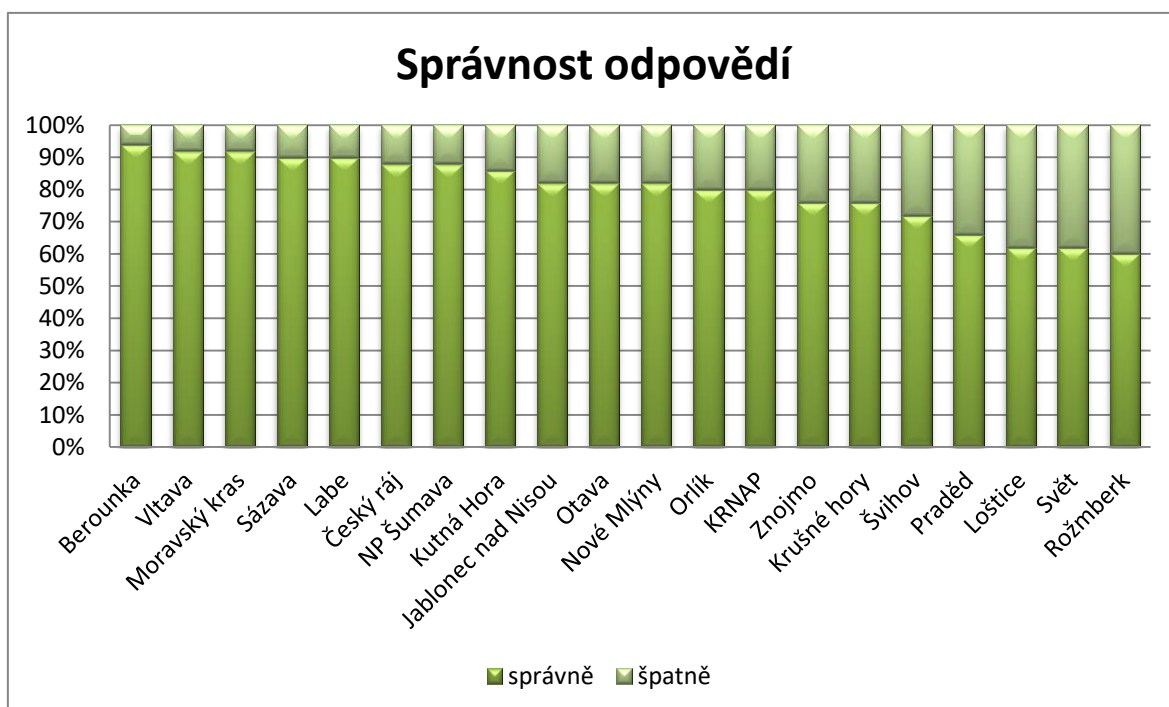
Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017



## Kategorie vysoká škola s jiným zaměřením

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi 50 respondentů (1000 odpovědí). Z toho 80% odpovědí bylo správných (800 odpovědí) a 20% špatných (200 odpovědí).

Nejméně respondenti chybovali v případě Berounky (úspěšnost 94%/47 odpovědí), Vltavy a Moravského krasu (úspěšnost 92%/46 odpovědí). Naopak nejvíce chybovali v případě rybníku Rožmberk (úspěšnost 60%/30 odpovědí), u Loštice a rybníku Svět (úspěšnost 62%/31 odpovědí).



Obr. č. 29: Správnost odpovědí, kategorie VŠ s jiným zaměřením

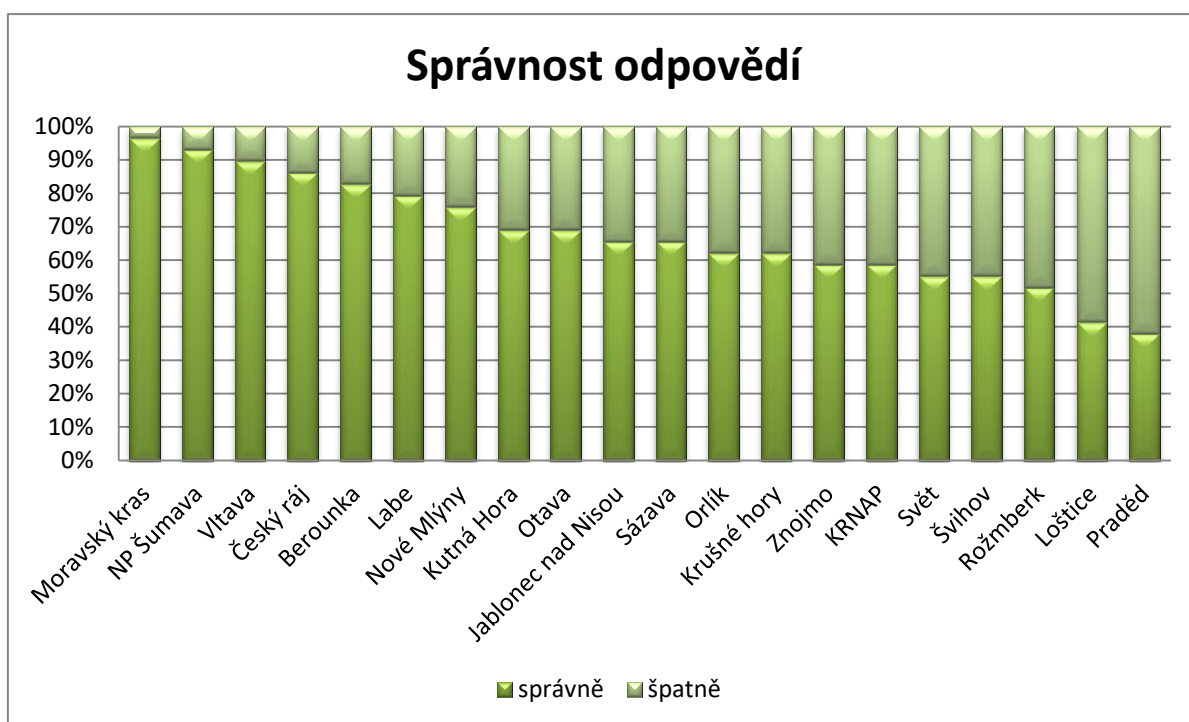
Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Kategorie *střední škola*

V rámci této kategorie byly vyhodnocovány odpovědi 29 respondentů (580 odpovědí).

Z toho bylo 68,7% (393) odpovědí správných a 32,2% (187) špatných.

Nejméně respondenti chybovali v případě Moravského krasu (úspěšnost 96,6%/28 odpovědí), NP Šumavy (úspěšnost 93,1%/27 odpovědí) a Vltavy (úspěšnost 89,7%/26 odpovědí). Naopak nejvíce chybovali v případě Pradědu (úspěšnost 37,9%/11 odpovědí), Loštic (úspěšnost 41,4%/12 odpovědí) a rybníku Rožmberk (úspěšnost 51,7%/15 odpovědí).



Obr. č. 30: Správnost odpovědí, kategorie *střední škola*

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

## Srovnání a zhodnocení

Nejlépe se umístili studenti vysokých škol se zaměřením na geografii. Vzhledem k tomu, že geografové se s podobnými věcmi setkávají téměř denně a za předpokladu, že se o prostor nejen ČR zajímají i ve svém volném čase, to není velkým překvapením.

Studenti zabývající se jinými zaměřením nemají tak podrobný přehled a poloze míst na území ČR. Nicméně jsou starší než studenti středních škol a měli tedy možnost procestovat více míst či získat více vědomostí.

Poslední místo zaujímají studenti středních škol, což může být způsobeno (včetně výše zmíněných důvodů) také tím, že na vybraných středních školách není zeměpis vůbec vyučován.

Tab. č. 21: Pořadí jednotlivých kategorií na základě počtu správných odpovědí

Pořadí	Kategorie	Podíl správných odpovědí
1.	vysoká škola se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch	88,6%
2.	vysoká škola s jiným zaměřením	80,0%
3.	střední škola	68,7%

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

Nejlépe a nejhůře umístěvaná místa se shodují s místy u předchozí charakteristiky (frekvence hraní).

## Celkové zhodnocení

Tab. č. 22: Správnost odpovědí v rámci celého souboru

<b>Celkové zhodnocení</b>				
<i>Místo</i>	<i>Správně</i>	<i>Správně (%)</i>	<i>Špatně</i>	<i>Špatně (%)</i>
Znojmo	76	75,2%	25	24,8%
Loštice	64	63,4%	37	36,6%
Kutná Hora	83	82,2%	18	17,8%
Jablonec nad Nisou	80	79,2%	21	20,8%
Praděd	64	63,4%	37	36,6%
Otava	82	81,2%	19	18,8%
Berounka	93	92,1%	8	7,9%
Vltava	92	91,1%	9	8,9%
Sázava	82	81,2%	19	18,8%
Labe	86	85,1%	15	14,9%
Nové Mlýny	85	84,2%	16	15,8%
Orlík	78	77,2%	23	22,8%
Rožmberk	56	55,4%	45	44,6%
Svět	56	55,4%	45	44,6%
Švihov	71	70,3%	30	29,7%
KRNAP	79	78,2%	22	21,8%
Moravský kras	95	94,1%	6	5,9%
Český ráj	88	87,1%	13	12,9%
Krušné hory	75	74,3%	26	25,7%
NP Šumava	91	90,1%	10	9,9%
<b>Celkem</b>	<b>1576</b>	<b>78,0%</b>	<b>444</b>	<b>22,0%</b>

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření

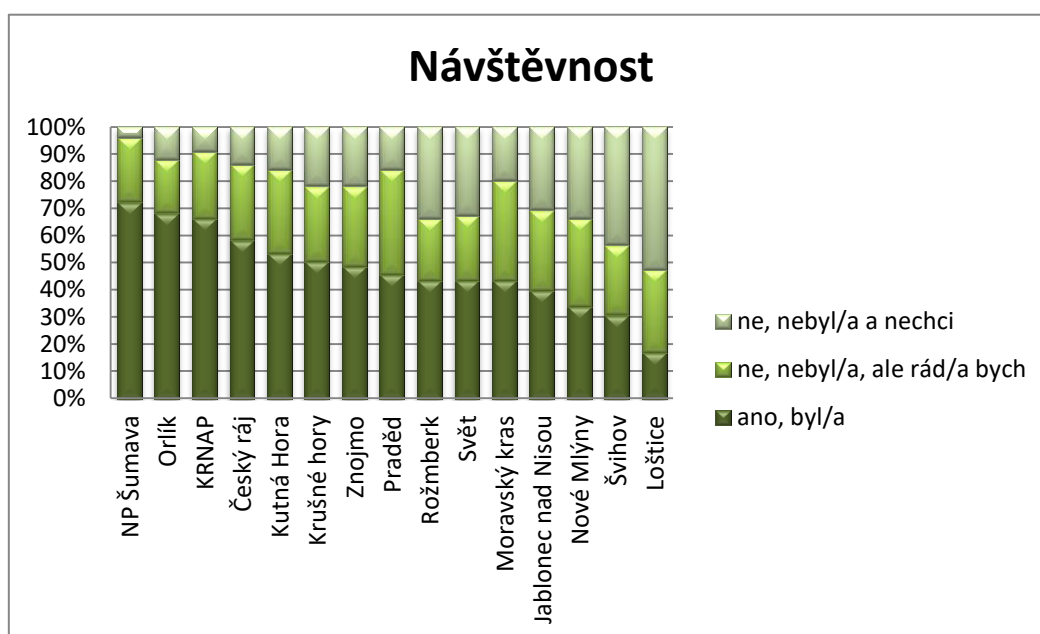
### 8.3.3. Třetí část dotazníku

#### Návštěvnost

Jak již bylo řečeno v úvodu této části, můžeme na základě těchto výsledků zhodnotit, zda jsou tato místa vnímána pozitivně (turisticky atraktivní) či negativně (turisticky neatraktivní).

První dvě kategorie jsou počítány jako pozitivní, poslední jako negativní. Lze tedy říci, že nejlépe jsou vnímána místa – NP Šumava, Krkonošský NP, přehrada Orlík, Český ráj a Kutná hora (více než 85% respondentů místa navštívilo nebo má v plánu navštívit).

Naproti tomu nejhůře vnímanými místy jsou Loštice, vodní nádrž Švihov, vodní dílo Nové Mlýny a rybníky Rožmberk a Svět (méně než 65%). je důležité si povšimnout, že jako turisticky neatraktivní jsou vnímány především vodní nádrže.



Obr. č. 31: Návštěvnost (touha navštívit/nenavštívit) daná místa

Zdroj: vlastní zpracování na základě dotazníkového šetření, 2017

Pokud budeme hledat vztah mezi správností odpovědí a navštěvovanými místy zjistíme, že nejméně atraktivní místa jsou také nejhůře umíst'ovaná. V opačném případě to však neplatí. Například nejlépe umíst'ovaný Moravský kras se u návštěvnosti nachází přibližně v polovině nebo naopak Krkonošský NP je hodnocen jako atraktivní (2.místo), avšak správně umíst'ován často nebyl.

## 9 DISKUZE VÝSLEDKŮ

Nejdříve zaměříme pozornost na deskové hry. Jejich jednotlivé analýzy ukázaly, jak je Česká republika reprezentována prostřednictvím těchto her. Ovšem je velmi složité provést syntézu a zjistit, která hra je z geografického hlediska tou nejkvalitnější.

Z tohoto důvodu bylo provedeno hodnocení her z pohledu rovnoměrnosti. Zaměřovala jsem se na rovnoměrnost jednotlivých disciplín geografie, na rovnoměrnost pokrytí ČR (zastoupení v jednotlivých okresech) a také zda (a kolik) otázek z oboru matematické geografie hra obsahuje.

Jak již bylo několikrát řečeno, matematická geografie je nedílnou součástí geografie, avšak po provedení analýz jsme mohli vidět, že je odsouvána do pozadí.

Po zjištění příslušných informací bylo v každé kategorii udělováno bodování 1-5, přičemž 5 znamená nejlepší v dané kategorii.

Výsledky byly zaznamenány v tabulce (viz Tabulka 23).

Tab. č. 23: Hodnocení kvality deskových her

Desková hra	A*	B*	C*	D*	Celkem bodů	Pořadí
Česko: otázky a odpovědi	3	4	5	5	17	2.
Česko: otázky a odpovědi – na cesty	5	2	4	5	16	3.
iknow Česko	4	5	4	5	18	1.
Kde leží Kotěhůlky	1	3	3	5	12	4.
Kde leží Řáholec	2	1	3	5	11	5.

Zdroj: vlastní zpracování, 2017

\* A = rovnoměrnost geografických disciplín

\* B = rovnoměrnost zastoupení v okresech

*\*C = výskyt otázek matematické geografie*

*\*D = odborná korektnost odpovědí*

Z tabulky je patrné, že jako nejkvalitnější hru z pohledu geografie můžeme označit iKnow Česko. Tato hra dosahuje vysokých počtů bodů ve všech okruzích. Naopak nejméně kvalitními hrami jsou Kde leží Kotěhůlky a Kde leží Řáholec. Níže budou uvedeny důvody. Ovšem v rámci dotazníkového šetření bylo zjištěno, že nejrozšířenější hrou je Česko: otázky a odpovědi. Tato nerovnost může být způsobena téměř desetiletým rozdílem ve vydání těchto her.

Kategorie týkající se geografických disciplín je nejrovnoměrněji zastoupena u hry Česko: otázky a odpovědi – na cesty. To může být ovšem způsobeno relativně nízkým počtem otázek (100). Naopak nejhůře se umístily hry Kde leží Kotěhůlky a Kde leží Řáholec. Je to způsobeno homogenním zaměřením her pouze na socioekonomickou nebo fyzickou geografii.

Druhá kategorie (rovnoměrnost zastoupení v okresech) na svých předních příčkách má hry s nejvyšším počtem otázek. Čím méně otázek, tím menší plochu může hra pokrýt. Ovšem v případě hry, kde leží Řáholec je to také způsobeno velkou koncentrací bodů pouze v několika oblastech (Krkonoše, NP Šumava, Moravský kras).

U třetí kategorie byl problém s bodováním, protože hry se umístily na stejných pozicích. Oběma hrám na stejné pozici bylo přiděleno stejné vyšší bodové hodnocení. Opět z tohoto hodnocení vyšly nejhůře hry Kde leží Řáholec a Kde leží Kotěhůlky, a to z důvodu, že neobsahují žádné kartografické otázky.

Poslední zmiňovanou kategorií je odborná korektnost odpovědí. Po rozboru všech vybraných her lze konstatovat, že nebyla objevena žádná chyba týkající se správnosti odpovědí.

Závěrem je nutné říci, že posuzovat kvalitu vědomostních deskových her je velmi obtížné a těžko proveditelné. Proto je nutné toto hodnocení vnímat pouze jako pokus o posouzení kvality.

Je velmi podstatné zde také rozebrat, jak je geografie jako obor vnímána autory těchto her. Po provedení analýz je zřejmé, že v otázkách převažuje socioekonomické zaměření.

Otázky fyzické geografie jsou zastoupeny méně, často v jiných kategoriích. Z toho můžeme usuzovat, že autor (a pod jeho vlivem i hráči deskových her) vnímá přírodu jako pojem, co patří do oborů jako je biologie.

Je nutné také zmínit začlenění některých negeografických (hlavně historických) otázek do okruhu geografie.

Tohle všechno utváří image geografie, která je v tomto případě reprezentována velmi jednostranně a monotónně. Geografie je multidisciplinární vědní obor, který by neměl být prezentován tímto způsobem.

Dalším důležitým bodem je zhodnotit výsledek dotazníkového šetření.

Otázkou bylo, zda hraní vědomostních deskových her má vliv na orientaci v prostoru ČR. V průběhu dotazníkového šetření bylo zjištěno, že nejlepší výsledky měli lidé, kteří deskové hry znají, ale ve většině případů je nemají s kým hrát. Může to být zkresleno tím, že téměř polovinu respondentů v této kategorii tvoří studenti vysokých škol se zaměřením na geografii nebo cestovní ruch.

Na dalších třech místech se umístily kategorie respondentů, kteří tyto hry hrají. Jejich pořadí je jednou za měsíc, každý týden alespoň jednou a příležitostně (například 1x za rok). Následující body vysvětlují, proč právě toto pořadí:

- pokud respondenti hrají hru jednou za měsíc, mají vysokou šanci na zlepšení svých vědomostí,
- kategorie každý týden alespoň jednou by měla být nadřazena kategorii předchozí, avšak pokud bereme v potaz, že tito hráči hrají převážně Česko junior, je jasné, že rozvoj jejich znalostí není takový,
- kategorie příležitostně se umístila jako poslední právě z důvodu, že hry jsou hrány pouze občasně.

Můžeme tedy říci, že hraní her na hráče jistý vliv má.



Jak již bylo řečeno, souvislost mezi nenavštívenými místy a jejich nesprávným umístěním do mapy je z výsledků patrná. Respondenti také často umísťovali špatně i místa, která navštívili. Otázkou zůstává proč.

Dle mého názoru je jedním z hlavních důvodů masivní rozšíření GPS navigací apod. V důsledku jejich používání nejsou lidé nuceni používat vrozený orientační smysl a ten se bez rozvíjení snižuje.

Je tedy velice pravděpodobné, že lidé se rozhodnou jet na výlet, například do Kutné Hory (v dotazníku často zaměňována s Jabloncem nad Nisou). Pokud využijí GPS navigaci, nemají potřebu zjišťovat polohu místa, protože GPS je pomocí postupně udílených pokynů dovede do cíle. Lidé si tedy neuvědomují polohu místa v republikovém měřítku.

Naopak pokud navigaci nepoužijí, musejí místo nejdříve najít na mapě a poté hledat způsob, jak se na dané místo nejlépe dopraví. Je tedy jasné, že přibližnou polohu místa v republikovém měřítku znají.

Dalším možným vysvětlením je věková struktura dotazovaných. Je důležité zohlednit, že šetření se zaměřovalo pouze na studenty středních a vysokých škol. Je možné předpokládat, že lidé ve vyšším věku měli možnost více cestovat a poznat více míst. Navíc se museli orientovat podle map, ne podle GPS. Je tedy možné předpokládat, že jejich znalost prostoru ČR je větší.

# ZÁVĚR

Vědomostní deskové hry jsou ideálním způsobem, jak se dozvědět nové informace zábavnou formou. V rámci dotazníkového šetření bylo potvrzeno, že hraní deskových her je populární.

V rámci cíle 1 byl proveden geoprostorový rozbor her, jehož výstupem byly kartografická znázornění, která byla porovnávána. V tomto ohledu byla nejlepší desková hra iKnow Česko (nejlepší i po celkovém zhodnocení).

Dále jsem provedla rozbor obsahové struktury otázek, z níž byla patrná převaha otázek směřovaných socioekonomicky. Při hodnocení odborné korektnosti nebyla shledána žádná nesrovnalost.

V rámci cíle 3 mělo být zjišťováno vnímání oboru geografie ze strany autorů. Bohužel autory jsem u tří her nezjistila. U zbylých dvou jsem se autory (z Německa) snažila kontaktovat pomocí dopisu, avšak bez odezvy. Jediné podle čeho tedy můžeme posuzovat, jak autoři vnímají tento obor, je právě obsahová struktura otázek.

V rámci cíle 4 bylo zjišťováno propojení deskových her a znalostí jejich hráčů. V tomto případě bylo pomocí komparací (jednotlivých skupin respondentů) zjištěno, že deskové hry určitý vliv na rozvoj znalostí mají.

Dle mého názoru, nejsou závěry provedeného dotazníkového šetření aplikovatelné ve větším měřítku. Hlavně z důvodu malého a relativně úzce vymezeného okruhu respondentů. Pro tento výzkum a zjištění situace ve vybrané skupině byl počet dotazníků vyhovující.

Jak již bylo řečeno v úvodu, téma této práce je velmi netradiční a originální, je tedy nemožné porovnávat tyto výsledky s výsledky jiných podobných studií.

Přínosem této práce jsou, dle mého názoru, hlavně mapové výstupy z analýz daných her, protože tato data nebyla v grafické podobě dosud dostupná.

# SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. DRBOHLAV, Dušan, 1991. *Mentální mapa ČSFR: Definice, aplikace, podmíněnost*. In: Sborník České geografické společnosti [online]. Praha: Česká geografická společnost. s. 163-176 [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: [http://geography.cz/sbornik/wp-content/uploads/downloads/2014/02/1991\\_96\\_3\\_Drbohlav\\_Mentalnimapacsfr.pdf](http://geography.cz/sbornik/wp-content/uploads/downloads/2014/02/1991_96_3_Drbohlav_Mentalnimapacsfr.pdf)
2. DRVOTA, Jiří, 2006. Cesty kompasu. In: *Český rozhlas: Historie* [online]. Praha [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/leonardo/historie/\\_zprava/cesty-kompasu--223131](http://www.rozhlas.cz/leonardo/historie/_zprava/cesty-kompasu--223131)
3. GOULD, Peter a WHITE, Rodney. *Mental maps*. 2<sup>nd</sup> ed. London: Routledge, 2002. 172 s. ISBN 0-415-08482-2.
4. HERINK, Josef, 2014. Myšlenkové (mentální) mapy. *Metodický portál: Články* [online]. 20. 03. 2014, [cit. 2017-02-15]. Dostupný z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/18611/MYSLENKOVE-MENTALNI-MAPY.html>. ISSN 1802-4785.
5. HEŘMANOVÁ, Eva a kol. *Kulturní regiony a geografie kultury: kulturní realie a kultura v regionech Česka*. Vyd. 1. Praha: ASPI, 2009. 348 s. ISBN 978-80-7357-339-3.
6. CHRÁSKA, Miroslav, 2007. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Vyd. 1. Praha: Grada. 265 s. Pedagogika. IBSN 978-80-247-1369-4.
7. KOHOUTEK, Rudolf, 2008. Sociální kognice a percepce. *Psychologie v teorii a praxi* [online]. 10. 11. 2008. [cit. 2017-02-15]. Dostupný z: <http://rudolfkohoutek.blog.cz/0811/socialni-kognice-a-percepce>.
8. KOLÁŘOVÁ, Marie, 2010. *Desková hra* [online]. Brno [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/184483/prif\\_m/diplomka\\_styl.pdf](https://is.muni.cz/th/184483/prif_m/diplomka_styl.pdf). Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Doc. PaedDr. Jiří Eliška.
9. KOPECKÝ, Jaromír. Škola hrou, nebo hraní si ve škole? Jaromír Kopecký o Komenského spisu Škola hrou. *Asociace češtinářů* [online]. 08. 08. 2013. [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: <http://www.ascestinaru.cz/skola-hrou-nebo-hrani-si-ve-skole-jaromir-kopeccky-o-komenskeho-spisu-skola-hrou/>.

10. MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ. *Manuál tvorby mentální mapy: Lynchovského typu* [online]. Brno, 2012 [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: [http://geoinovace.data.quonia.cz/materialy/Z3090\\_Humanni\\_geografie\\_MU/Manuál\\_tvorby\\_mentalni\\_mapy.pdf](http://geoinovace.data.quonia.cz/materialy/Z3090_Humanni_geografie_MU/Manuál_tvorby_mentalni_mapy.pdf)
11. MENDELOVA UNIVERZITA V BRNĚ. *Opory*. Brno, 2017. Dostupné z: [https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz\\_cast.pl?cast=55778](https://is.mendelu.cz/eknihovna/opory/zobraz_cast.pl?cast=55778)
12. MOČIČKA, Filip, 2013. *Hračka* [online]. Zlín [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: <http://docplayer.cz/1166037-Hracka-filip-mocicka.html>. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce Ivan Pecháček.
13. NOVOTNÁ, Marie, 2014. *Teoretická geografie* [online]. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni [cit. 2017-02-15]. ISBN 978-80-261-0467-4. Dostupné z: [http://zcu.cz/export/sites/zcu/pracoviste/vyd/online/TEOGEOTICKA\\_GEOGRAFIE.pdf](http://zcu.cz/export/sites/zcu/pracoviste/vyd/online/TEOGEOTICKA_GEOGRAFIE.pdf)
14. SIWEK, Tadeusz, 2011. *Percepce geografického prostoru*. Vyd. 1. Praha: Česká geografická společnost. 164 s. Geographica; sv. 7. ISBN 978-80-904521-7-6.
15. STERNBERG, Robert J. a František KOUKOLÍK, 2002. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-376-5.
16. SUDAS, Ilkay, GÖKTEN, Cemil. Cognitive Maps of Europe: Geographical Knowledge of Turkish Geography Students. *European Journal of Geography*, 3 (1), 2012, 41-56 s.
17. TOMÁŠKOVÁ, Žaneta, 2009. *Moderní deskové a společenské hry a jejich postavení ve volném čase dnešní populace* [online]. Brno [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/84899/pedf\\_m/Tomaskova\\_Zaneta.txt](https://is.muni.cz/th/84899/pedf_m/Tomaskova_Zaneta.txt). Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Petr Soják, Ph.D.
18. TUAN, Yi-Fu, 2001. *Space and place: the perspective of experience*. 25th anniversary ed., 3rd printing. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 978-081-6638-772.
19. UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ. *Kognitivní server: Výkladový slovník* [online]. Hradec Králové [cit. 2017-02-15]. Dostupné z: <http://fim2.uhk.cz/cogn/?Module=dictionary>

## **Analyzované deskové hry**

Česko: otázky a odpovědi. Vyd. 12., Albi, 2012.

Česko: otázky a odpovědi – na cesty. Vyd. 1., Albi, 2009.

iKnow Česko. Vyd. 1, Albi, 2015.

LACH, Bernhard a RAPP, Uwe. Kde leží Kotěhůlky. Vyd. 1, Mindok, 2005.

LACH, Bernhard a RAPP, Uwe. Kde leží Řáholec. Vyd. 1, Mindok, 2008.

# SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1: Schéma vývoje a vlivu deskových her .....	9
Obr. č. 2: Lokalizovaný diagram bodových objektů (Česko: otázky a odpovědi) .....	39
Obr. č. 3: Lokalizovaný diagram liniových objektů (Česko: otázky a odpovědi) .....	40
Obr. č. 4: Lokalizovaný diagram plošných objektů (Česko: otázky a odpovědi) .....	41
Obr. č. 5: Kartogram četností výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (Česko: otázky a odpovědi) .....	42
Obr. č. 6: Lokalizovaný diagram bodů, linií a ploch (Česko - na cesty) .....	45
Obr. č. 7: Kartogram četností výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (Česko – na cesty) .....	46
Obr. č. 8: Lokalizovaný diagram bodů, linií a ploch (iKnow Česko) .....	49
Obr. č. 9: Kartogram četností výskytu objektů (bodů, linií, ploch) v okresech ČR (iKnow Česko) .....	50
Obr. č. 10: Mapa bodových objektů zmiňovaných ve hře Kde leží Kotěhůlky .....	52
Obr. č. 11: Kartogram četnosti výskytu bodových objektů v okresech ČR (Kde leží Kotěhůlky) .....	53
Obr. č. 12: Mapa bodových objektů zmiňovaných ve hře Kde leží Řáholec .....	56
Obr. č. 13: Kartogram četnosti výskytů bodových objektů v okresech ČR (Kde leží Řáholec) .....	57
Obr. č. 14: Lokalizovaný diagram bodových objektů .....	60
Obr. č. 15: Lokalizovaný diagram liniových objektů .....	61
Obr. č. 16: Lokalizovaný diagram plošných objektů .....	62
Obr. č. 17: Kartodiagram podílu jednotlivých her na celkové četnosti v okresech ČR .....	63
Obr. č. 18: Zastoupení her využívaných respondenty .....	67
Obr. č. 19: Zdokonalování vědomostí prostřednictvím deskových her .....	68
Obr. č. 20: Obtížnost otázek ve hrách .....	69
Obr. č. 21: Frekvence hraní deskových her .....	71

Obr. č. 22: Správnost odpovědí, kategorie <i>každý týden alespoň jednou</i> .....	72
Obr. č. 23: Správnost odpovědí, kategorie <i>jednou za měsíc</i> .....	73
Obr. č. 24: Správnost odpovědí, kategorie <i>příležitostně, např. IX za rok</i> .....	74
Obr. č. 25: Správnost odpovědí, kategorie <i>vůbec</i> .....	75
Obr. č. 26: Správnost odpovědí, kategorie <i>neznám hry tohoto typu</i> .....	76
Obr. č. 27: Stupeň a zaměření studia respondentů .....	79
Obr. č. 28: Správnost odpovědí, kategorie <i>VŠ se zaměřením na geografii, popřípadě cestovní ruch</i> .....	80
Obr. č. 29: Správnost odpovědí, kategorie <i>VŠ s jiným zaměřením</i> .....	81
Obr. č. 30: Správnost odpovědí, kategorie <i>střední škola</i> .....	82
Obr. č. 31: Návštěvnost (touha navštívit/nenavštívit) daná místa .....	85

# SEZNAM TABULEK

Tab. č. 1: Základní prvky a objekty v prostoru .....	16
Tab. č. 2: Obecná klasifikace vybraných deskových her .....	28
Tab. č. 3: Ukázka základního statistického souboru (Česko: otázky a odpovědi) .....	33
Tab. č. 4: Ukázka druhého statistického souboru (použita místa dle náhodného výběru) .....	34
Tab. č. 5: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (okruh geografie) (Česko: otázky a odpovědi) .....	36
Tab. č. 6: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (ostatní okruhy) (Česko: otázky a odpovědi) .....	37
Tab. č. 7: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (Česko: otázky a odpovědi) .....	38
Tab. č. 8: Klasifikace míst dle jejich zaměření (Česko – na cesty) .....	43
Tab. č. 9: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (Česko – na cesty) ...	44
Tab. č. 10: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (iKnow Česko) .....	47
Tab. č. 11: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí (iKnow Česko) .....	48
Tab. č. 12: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (Kde leží Kotěhůlky) .....	51
Tab. č. 13: Zastoupení jednotlivých kategorií ve hře Kde leží Řáholec .....	54
Tab. č. 14: Klasifikace otázek dle jejich zaměření (Kde leží Řáholec) .....	55
Tab. č. 15: Celkové zastoupení otázek dle jejich zaměření .....	58
Tab. č. 16: Klasifikace vybraných míst dle prostorových dimenzí .....	59
Tab. č. 17: Zastoupení her využívaných respondenty .....	67
Tab. č. 18: Pořadí jednotlivých kategorií na základě počtu správných odpovědí .....	77
Tab. č. 19: Místa, u jejichž umístění se nejméně chybovalo .....	77
Tab. č. 20: Místa, u jejichž umístění se nejvíce chybovalo .....	78
Tab. č. 21: Pořadí jednotlivých kategorií na základě počtu správných odpovědí .....	83
Tab. č. 22: Správnost odpovědí v rámci celého souboru .....	84
Tab. č. 23: Hodnocení kvality deskových her .....	86



# SEZNAM PŘÍLOH

Všechny přílohy jsou k dispozici na CD, které je součástí této práce.

Příloha A: Komparativní mentální mapa Bostonu dle K. Lynche

Příloha B: Preferenční mentální mapa Velké Británie dle P. Goulda

Příloha C: Základní statistický soubor

Příloha D: Druhý statistický soubor

Příloha E: Dotazník

# ABSTRAKT

ROUSOVÁ, Nikola. *Percepce území České republiky prostřednictvím deskových her*. Plzeň, 2017. 99 s. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni. Fakulta ekonomická.

**Klíčová slova:** percepce, prostor, vědomostní deskové hry, mentální (myšlenkové) mapy

Tato bakalářská práce popisuje a analyzuje vybrané vědomostní deskové hry, které se zaměřují na geografii České republiky. Součástí práce je také uvedení do problematiky teorie percepce, prostoru a mentálních map. Cílem bakalářské práce je geoprostorově a obsahově analyzovat otázky a odpovědi jednotlivých her. Tato práce se dále zabývá zhodnocením kvality her z pohledu geografie, posuzuje vliv vědomostních deskových her na znalosti jejich hráčů a zjišťuje, jak je v těchto hrách geografie prezentována. Těchto cílů bude dosaženo pomocí deskriptivní statistiky, mapových výstupů (ArcGIS) a bude provedeno dotazníkové šetření.

# ABSTRACT

ROUSOVÁ, Nikola. *Perception of the area of the Czech Republic through board games*. Plzeň, 2017. 99s. Bachelor Thesis. University of West Bohemia. Faculty of Economics.

**Keywords:** perception, space, epistemic board games, mental (mind) maps

The thesis describes and analyses selected epistemic board games that are focusing on geography of the Czech Republic. The thesis contains the explanation theory of perception, space and mental maps. The goal of this thesis is to analyse (geospatially) questions and answers in every game from the selection. Further, the thesis deals with evaluation of the quality of games in terms of geography, assesses the impact of epistemic board games on players' knowledge and finds how the geography is presented in these games. These goals will be achieved through the descriptive statistics, map outputs (ArcGIS) and the survey.