

UNIVERZITA KARLOVA  
FAKULTA TĚLESNÉ VÝCHOVY A SPORTU  
Katedra managementu sportu

**Role zábavy a její význam z pohledu klíčových  
stakeholderů v prostředí mládežnického fotbalu v  
České republice**

Bakalářská práce

Vedoucí práce:

**Mgr. William Morea Crossan Ph.D.**

Vypracoval:

**Marek Jůza**

Praha, červen 2024



## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem závěrečnou diplomovou práci zpracoval/a samostatně a že jsem uvedl/a všechny použité informační zdroje a literaturu. Tato práce ani její podstatná část nebyla předložena k získání jiného nebo stejného akademického titulu.

V Praze, dne

.....

.....

podpis autora

## **PODĚKOVÁNÍ**

Rád bych touto cestou poděkoval svému vedoucímu práce Mgr. William Morea Crossanovi Ph.D., za odborné vedení, oporu při tvorbě závěrečné práce a za ochotu a laskavý přístup mi kdykoliv pomoci. Dále bych rád poděkoval své rodině, zejména mému bratrovì, za veškerou pomoc při tvorbě této práce a také své přítelkyni za neustálou podporu.

## ABSTRAKT

- Název:** Role zábavy a její význam z pohledu klíčových stakeholderů v prostředí mládežnického fotbalu v České republice
- Cíl:** Cílem této práce je za pomoci určení důležitosti a frekvence výskytu determinant zábavy ve sportu odhalit míru souladu ve vnímání zábavy ve fotbale mezi hráči ve věku 12 až 19 let, jejich rodiči a trenéry, kteří se aktivně účastní fotbalových soutěží mládeže na území České republiky.
- Metody:** Kvantitativní metoda sběru dat za pomoci elektronického dotazníku vypracovaného ve výchozí vzorové studii: *The Fun Integration Theory: Towards Sustaining Children and Adolescents Sport Participation*, který zkoumá determinanty zábavy v oblasti mládežnického sportu a jejich následné vyhodnocení pomocí porovnání mezi zúčastněnými stranami.
- Výsledky:** Potvrdilo se, že ve fotbalovém prostředí mládeže v České republice hraje zábava velmi důležitou roli. Frekvence jejího výskytu však zaznamenala menší hodnoty než ty, které by odpovídaly její důležitosti. Nejdůležitějšími dimenzemi z hlediska důležitosti zábavy jsou *Sportovní chování*, *Přátelství v týmu* a *Pozitivní trenérství*. Nejméně důležitou dimenzí byl *Styl*. Z jednotlivých determinant zábavy vyšla jako nejdůležitější determinant *Vycházet dobře se svými spoluhráči*. Naopak nejméně důležitou determinantou se ukázalo být *Získávat medaile nebo trofeje*. Mezi jednotlivými stakeholdery došlo k podobnostem v hodnocení důležitosti těchto dimenzí: *Sportovní chování*, *pozitivní trenérství*, *Týmové rituály* a *Styl*.

## KLÍČOVÁ SLOVA

Fotbalisté, rodiče a trenéři, sportovní motivace, organizace mládežnického sportu, determinanty zábavy, radost při sportu, sportovní účast

## ABSTRACT

- Title:** The role of fun and its importance from the perspective of key stakeholders in the youth football environment in the Czech Republic
- Objective:** The aim of this study is to determine the importance and frequency of the determinants of fun in sport by identifying the degree of consistency in the perception of fun in football among players aged 12 to 19 years, their parents and coaches who actively participate in youth football competitions in the Czech Republic.
- Methods:** Quantitative method of data collection using an online questionnaire developed in the baseline sample study: The Fun Integration Theory: Towards Sustaining Children and Adolescents Sport Participation, which explores the determinants of fun in youth sport and their subsequent evaluation through a stakeholder comparison.
- Results:** It was confirmed that entertainment plays a very important role in the youth football environment in the Czech Republic. However, the frequency of its occurrence recorded lower values than those that would correspond to its importance. The most important dimensions in terms of the importance of fun are *Being a good sport*, *Team Friendship* and *Positive Coaching*. The least important dimension was *Style*. Of the individual determinants of fun, the most important determinant came out as *Getting along well with teammates*. Conversely, the least important determinant turned out to be *Earning medals or trophies*. There were similarities between the stakeholders in the importance ratings for the following dimensions: *Being a good sport*, *Positive Coaching*, *Team Rituals*, and *Swag*.

## KEYWORDS

Football players, parents and coaches, motivation in sport, youth sport organization, determinants of fun, enjoyment in sport, sport participation

# OBSAH

1	Úvod.....	9
2	Teoretická východiska .....	10
2.1	Zábava .....	10
2.1.1	Pojem zábava.....	10
2.1.2	Vývoj zábavných aktivit v historii .....	11
2.1.3	Psychologické aspekty zábavy .....	13
2.1.4	Sociologické aspekty zábavy.....	15
2.2	Specifika prostředí mládežnického fotbalu.....	17
2.2.1	Zábava ve sportovním prostředí mládeže.....	17
2.2.2	Rozvoj mladých fotbalistů.....	18
2.2.3	Kluby .....	19
2.2.4	Fotbalová asociace České republiky .....	20
2.2.5	Věkové kategorie mládeže v České republice.....	21
2.3	Teorie stakeholderů ve sportu.....	22
2.3.1	Stakeholder v kontextu fotbalového prostředí.....	23
2.3.2	Hráči.....	24
2.3.3	Rodiče.....	25
2.3.4	Trenéři .....	26
2.4	Faktory zapříčínující odchod ze sportu.....	28
2.4.1	Strukturální omezení .....	28
2.4.2	Interpersonální omezení .....	29
2.4.3	Intrapersonální omezení .....	29
2.5	Teorie integrace zábavy.....	31
3	Cíl práce .....	34
4	Metody .....	35
4.1	Design studie .....	35
4.2	Výzkumný soubor.....	35
4.3	Metody sběru a zpracování dat .....	35
4.4	Vyhodnocení výsledků – analýza dat .....	37
5	Výsledky .....	39
5.1	Charakteristika výzkumného vzorku .....	39
5.2	Celkové výsledky.....	42
6	Diskuze.....	66
7	Závěr .....	71
8	Seznam literatury .....	72

9 Přílohy.....**Chyba! Záložka není definována.**



# 1 ÚVOD

Fotbal je jedním z nejoblíbenějších sportů na světě, jehož popularita neustále roste. Po celém světě se ho účastní miliony hráčů, rodičů, trenérů a fanoušků. Hra, která se vyvinula z kratochvíle v soutěžní sport, odehrávající se na všech úrovních, od amatérských až po profesionální. Ve světě zaujímá pozici globalizačního fenoménu, který spojuje lidi napříč kulturními, politickými a sociálními rozdíly. Stal významnou součástí naší kultury a mnoho lidí do něj investuje svůj čas a prostředky.

Pro dlouhodobý úspěch a růst fotbalové kultury je zásadní zejména rozvoj mládeže. Fotbal, stejně jako jiné kolektivní sporty, nabízí mladým sportovcům jedinečné prostředí, kde mohou zažívat zábavu a zároveň rozvíjet své dovednosti a sociální vazby. Zmíněná zábava zaujímá v mládežnickém fotbale velmi významnou roli. Představuje jeden z hlavních důvodů účasti mládeže ve sportu a funguje jako motivátor, který může ovlivnit i hráčskou výkonnost. Důležitost zábavy při sportovní účasti se stává velmi diskutovaným tématem, kterým se zabývají i četné odborné studie.

Navzdory zmíněnému významu zábavy a rostoucí oblibě tohoto sportu, roste i znepokojení nad počtem mladých hráčů, kteří z fotbalu odcházejí kvůli nedostatku zábavy. To může být zapříčiněno nedostatečnými znalostmi v oblasti faktorů, které považuje fotbalová mládež za zábavné.

Zkoumáním pohledů hráčů, trenérů a rodičů si tato studie klade za cíl určit tyto faktory v prostředí mládežnického fotbalu v České republice a odhalit, v jaké frekvenci se zde vyskytují. Výsledná zjištění by mohla mít dopad na rozvoj a řízení fotbalu, stejně jako na fyzickou a duševní pohodu těch, kteří se této hře věnují. Taktéž mohou pomoci v souvislosti se zvyšováním míry účasti a snižováním míry předčasného ukončení sportovní činnosti.

Tento výzkum by mohl poskytnout cenné poznatky o tom, jak lze tento sport učinit pro mladé sportovce příjemnějším a poutavějším, a tím je povzbudit k dalšímu hraní. Tím by v konečném důsledku mohl přispět k podpoře udržitelnějšího a inkluzivnějšího fotbalového prostředí, které oceňuje význam zábavy a radosti ze sportu.

## 2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

### 2.1 Zábava

Podstata zábavy se může zdát na první pohled jednoznačná a jednoduchá. Každý z nás si zcela jistě dokáže pod tímto pojmem vybavit mnoho příjemných aktivit, pocitů nebo zážitků. Zábava je všudypřítomná, setkáváme se s ní již od útlého dětství a vyhledáváme ji prakticky celý život. Nepředstavuje však pouhé potěšení, radost a rozptýlení, jak uvádějí některé její definice<sup>1</sup>. Její důkladné a interdisciplinární akademické zkoumání odhaluje složitou síť dopadů a funkcí, které vyzdvihují její široký význam ve společnosti a v našich životech.

#### 2.1.1 Pojem zábava

Definovat tento pojem stručně a konkrétně je vzhledem k jeho subjektivní a mnohostranné povaze těžko dosažitelný úkol. Zábava má mnoho forem a může se výrazně lišit v závislosti na individuálních preferencích, zájmech, sociokulturním prostředí a kontextu. To se stává předmětem mnoha výzkumů, které na tuto skutečnost upozorňují. McManus a Furnham (2010) například popsali zábavu jako „*komplexní fenomén, který má pro různé typy lidí různé významy*“. U těchto výzkumů je také podstatné, zda je na zábavu nahlíženo z psychologického, sociologického, vzdělávacího, rekreačního nebo jiného hlediska.

Obecně je zábava definována jako jednoduchý a univerzální zážitek<sup>2</sup>, který přináší potěšení, radost nebo smích. Tento stav je taktéž neoddelitelně spojen s lidskou potřebou relaxovat a odreagovat se. Zábava zaujímá složité místo v rámci lidských aktivit, potřeb a interakcí. Je velmi úzce spojena s pocity spokojenosti a štěstí, které nás mohou výrazně ovlivnit (Seligman, Csikszentmihalyi, 2000). Mnoho lidí dokonce hodnotí podle přítomnosti nebo absence těchto pocitů celkovou kvalitu života (McManus, Furnham, 2010). Na zábavu je tedy vhodné nahlížet jako na komplexní konstrukt, jehož definice zdůrazňuje její dynamickou a mnohostrannou povahu zážitku.

---

<sup>1</sup> „Činnost n. stav poskytující rozptýlení, potěšení“ (Slovník spisovného jazyka českého: <https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=z%C3%A1bava&sti=EMPTY&where=hesla&hsustr=no>)

„Lehkovážné potěšení, radost nebo pobavení: bujaré obveselení nebo zážitek“ (Oxford English Dictionary: [https://www.oed.com/dictionary/fun\\_n?tab=meaning\\_and\\_use&tl=true#3558198](https://www.oed.com/dictionary/fun_n?tab=meaning_and_use&tl=true#3558198))

<sup>2</sup> Stav nebo vlastnost

Zábava vzniká zejména při hře a hravých aktivitách (Sutton-Smith, 1997; Eberle, 2014) a příkládá se jí v tomto kontextu velký význam. Snaha zabavit se, nebo zábavu zažít, je totiž označována jako jeden z hlavních důvodů účasti ve hře (Eberle, 2014). Hra je tedy se zábavou velmi úzce spojena a její zkoumání nám tak může pomoci lépe pochopit její význam. Psycholog Dr. Peter Gray ve svých dílech definuje hru a tím i zábavu jako souhrn charakteristik. Například, že hru si člověk sám vybírá a sám řídí (Gray, 2013). Taková činnost je podle něj vnitřně motivovaná a člověk ji vykonává kvůli sobě samému, nikoli kvůli vnějším podnětům<sup>3</sup>.

Podle Graye může být činnost charakterizována jako hra do té míry, do jaké obsahuje následující charakteristiky (Gray, 2013):

- a) *Hru si vybíráme a řídíme sami*
- b) *Hra je vnitřně motivovaná*
- c) *Hra se řídí duševními pravidly*
- d) *Hra je nápaditá*
- e) *Hra probíhá v bdělém, aktivním, ale relativně nestresujícím rozpoložení*<sup>4</sup>

Tyto charakteristiky vystihují klíčové aspekty toho, co pro mnoho lidí dělá činnost zábavnou – autonomie, pocit pohody a uvolnění od stresu, vnitřní motivace a odměna nebo prostá radost ze samotné činnosti.

Tento pohled může poskytnout cenné východisko pro pochopení podstaty zábavy, zejména v kontextu hry a jejího významu ve sportovním prostředí. Porozumění dimenzím zábavy a jejich integrace do různých aspektů našeho života, jako je sport, vzdělávání, duševní zdraví nebo socializace může podstatně zlepšit naše fyzické, emocionální a sociální pohody.

### **2.1.2 Vývoj zábavných aktivit v historii**

Koncept trávení volného času a s ním související snaha o zabavení se je s člověkem spjat už po tisíce let. Jedná se o proces, jenž se vyvíjel z nejstarších a nejprimitivnějších doložených způsobů<sup>5</sup> až do dnešní podoby, která zahrnuje nejmodernější technologie a

---

<sup>3</sup> Tlak prostředí, jiných osob nebo vnější odměny

<sup>4</sup> Vlastní překlad (Gray, 2013) „*Play is activity that is (1) self-chosen and self-directed; (2) intrinsically motivated; (3) guided by mental rules; (4) imaginative; and (5) conducted in an active, alert, but relatively non-stressed frame of mind.*

<sup>5</sup> Již první lidé se věnovali hravým aktivitám, jak je patrné z artefaktů, jako jsou vyřezávané kosti a kameny používané jako herní figurky nebo hudební nástroje (Fagan, 2018, Morley 2018)

možnosti 21. století. Příkladem ranných a velmi významných způsobů zábavy byly deskové hry<sup>6</sup>, antické sportovní soutěže a hry<sup>7</sup>, tanec nebo divadlo (Sebbane, 2001; Golden, 2004; Kyle, 2014; Csapo, Slater, 2009). Tento vývoj plynul s člověkem skrze všechna historická období. Zábavu středověké Evropy zprostředkovávaly například rytířské turnaje, lov, slavnosti, hudba, karetní hry nebo obyčejné pití alkoholu (Classen, 2019). Pro časy renesance bylo významné oživení zájmu o umění a kulturu (Burke, 1998). Etapa osvícenství se vyznačuje výrazným zájmem o intelektuální a společenská setkání v kavárnách, salónech nebo v operách (Goodman, 1996). Zábava se zkrátka přizpůsobovala soudobé i lokální kultuře, společnosti a technologickému pokroku. Jednoduchost zábavy a její mnohotvárná povaha, společně s lidskou kreativitou, umožňovaly zabavit se v každé etapě lidské historie různými způsoby. S přicházejícími novinkami a vymoženostmi se tyto způsoby hojně rozšiřovaly a budou se rozšiřovat i nadále. V tomto ohledu je tím nejvýznamnějším činitelem, zejména v posledních desetiletích, vědecký a technologický pokrok, jenž přináší novější a modernější způsoby, jak se zabavit. Příkladem je průmyslová revoluce, která přinesla významné změny v oblasti volnočasových aktivit, kterými byly veřejné a zábavní parky. V tomto období také výrazně rostl zájem o organizovaný sport, včetně fotbalu (Jacobson, 1979). Sportovní aktivity dodnes představují nepostradatelnou součást soudobé společnosti a zaujímají v ní velmi významné místo z ekonomického, sociálního, kulturního, zdravotního, rekreačního i politického<sup>8</sup> hlediska.

Nejrazantnější změny a inovace v oblasti trávení volného času se odehrály ve 20. a 21. století. Dochází zde k rozvoji kinematografie, rozhlasu a televize. V polovině 20. století se televize stala hlavním zdrojem zábavy v domácnostech a na počátku milénia se novou významnou formou zábavy staly videohry (Anderson, 2005; Bryant, Vorderer, 2006). Nyní se nacházíme v éře internetu, sociálních médií a streamovacích služeb. Rozvíjí se také fenomén virtuální reality, který posouvá hranice zábavy na další úroveň.

Způsoby zábavy se neustále mění a vyvíjí. Není však vyloučené, že se i dnes můžeme bavit stejným způsobem, jako se lidé bavili v dávné minulosti. Můžeme modifikovat již známé zábavné aktivity nebo vymyslet zcela nový způsob, jak zažít zábavu. Je patrné, že

---

<sup>6</sup> Královská hra z Uru (starověká Mezopotámie kolem 2600 př.n.l.) nebo Senet (Egypt kolem roku 3100 př.n.l.)

<sup>7</sup> Olympijské a gladiátorské hry

<sup>8</sup> Například Pingpongová diplomacie 1971

zábavu si může najít kdokoliv v čemkoliv a to bez vyloučení možnosti, že se bude jednat o něco doposud nepoznaného.

### 2.1.3 Psychologické aspekty zábavy

Zábava je z psychologické perspektivy vnímána jako zásadní prvek, který ovlivňuje mentální a emocionální stav jedince. Má potenciál vyvolávat v lidech pozitivní afekty, které mohou snižovat pocit úzkosti a poskytovat úlevu od každodenních stresorů (Pressman & Cohen, 2005). Tyto pozitivní emoce zahrnují radost, pobavení, štěstí nebo uspokojení a přispívají k celkové psychické pohodě a k duševnímu zdraví. Teorie „Rozšíření a budování“<sup>9</sup> pozitivních emocí navrhuje, že pozitivní emoce rozšiřují repertoár myšlení a jednání jedince, čímž podporují jeho osobní růst a psychologickou odolnost (Fredrickson, 2001).

Jak již bylo zmíněno, zábava je spojována s činnostmi, které jsou příjemné, zajímavé, dobrovolné a nabízejí vnitřní odměny. Když se věnujeme takto příjemným činnostem zažíváme při jejich vykonávání pozitivní emoce a potěšení. V tomto stavu se zvyšuje aktivita mozkových neurotransmiterů a hormonů, jako je dopamin<sup>10</sup>, noradrenalin<sup>11</sup>, endorfin a serotonin<sup>12</sup>, které zvyšují pocit radosti a uspokojení a mají vliv na zlepšení učení, paměti, nálady, motivace a výkonnosti (Shukla, 2019). To nám může pomoci cítit se pozitivně, soustředěně a plni energie, což může vést k lepším výsledkům v různých oblastech<sup>13</sup> našeho života. Zábavné aktivity, jako například hraní na hudební nástroj, mohou formou učení se a osvojování si nových věcí podporovat neuroplasticitu<sup>14</sup> a stimulovat kognitivní funkce (Elbert et al., 1995).

Stav, do kterého se při vykonávání příjemných a zábavných činností dostáváme, který je charakterizovaný hlubokým ponořením a intenzivním soustředěním, popsal maďarsko-americký psycholog Mihaly Robert Csikszentmihalyi. Ten ho označil jako stav *flow*. Jeho výzkum ukazuje, že je tento stav spojený s vysokou úrovní produktivity, kreativity a celkového blaha a lze ho dosáhnout při nejrůznějších činnostech, jako je například sport, umění nebo práce (Csikszentmihalyi, Nakamura, 2002). Podle Csikszentmihalyiho lze *flow* dosáhnout tehdy, kdy je obtížnost činnosti v rovnováze s našimi schopnostmi (viz.

---

<sup>9</sup> Broaden-and-build theory of positive emotions (Fredrickson, 2001)

<sup>10</sup> Neurotransmitter odměny, motivace, učení, smyslů nebo myšlení

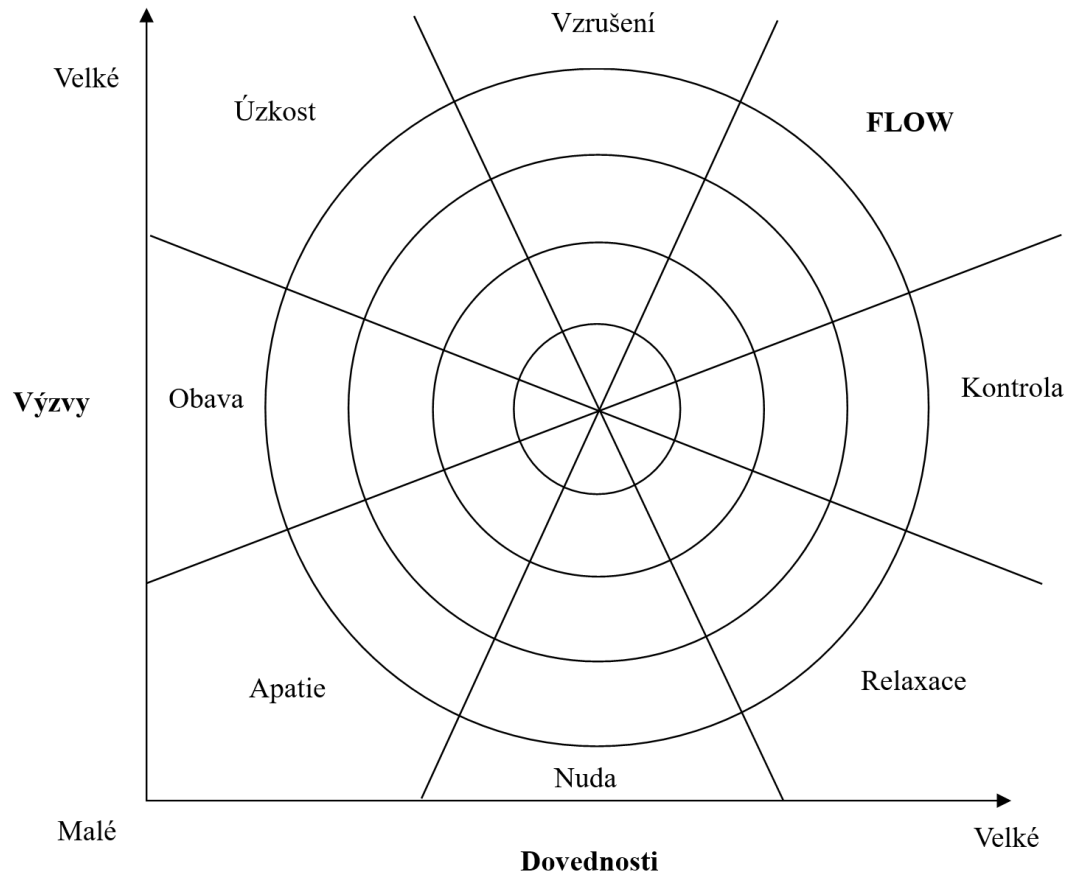
<sup>11</sup> Hormon energie a pozornosti

<sup>12</sup> Hormony štěstí

<sup>13</sup> Například v zaměstnání, vztazích, zálibách nebo ve sportech

<sup>14</sup> Schopnost mozkové kapacity modifikovat svou strukturu nebo funkci

obrázek č.1.). V opačném případě to znamená, že pokud je aktivita příliš jednoduchá, jedinec se nudí, pokud je příliš složitá, zažívá úzkost. V obou případech stavu flow nemůže dosáhnout.



**Obrázek č. 1: Model stavu flow (Csikszentmihalyi, Nakamura, 2002)**

Důležité také je, aby měla činnost jasné cíle a jedinec dostával okamžitou zpětnou vazbu o svém výkonu. Tím se udržuje soustředěnost a motivace. Příkladem jsou sportovci, kteří často popisují stav flow během vrcholného výkonu, kdy jsou zcela pohlceni a zažívají pocit kontrolované radosti a úspěchu. Běžci, kteří dosáhnou tzv. „runner's high“<sup>15</sup>, popisují stav flow, při kterém jsou zcela pohlceni během a ztrácejí pojem o čase (Jackson & Csikszentmihalyi, 1999).

Základem pro dosažení tohoto stavu je přítomnost vnitřní motivace. Tu můžeme chápat jako pohon nebo podnět konání z vlastní vůle, pro vlastní potěšení a uspokojení, nikoliv

<sup>15</sup> „Termín, který se běžně používá k popisu pocitu euforie, který zažívají sportovci věnující se vytrvalostnímu běhu. Tento stav je klinicky charakterizován čtyřmi klíčovými složkami: anxiolýza, analgezie, sedace a euforie. Běžci, kteří zažívají běžecké opojení, subjektivně uvádějí uvolnění a mnozí popisují zážitek z běhu jako bezproblémový, se ztrátou smyslu pro čas.“ (Hicks et al., 2019)

kvůli vnějšímu tlaku či jiným vnějším podnětům. Takto vnitřně motivovaná činnost vede k vyšší angažovanosti, lepšímu výkonu, vyšší kreativitě a trvalé spokojenosti, protože ji její vykonavatelé považují za zajímavou (Deci & Ryan, 2000). Jedním z nejvýznamnějších teoretických rámců pro pochopení vnitřní motivace je takzvaná *Teorie sebedeterminace*<sup>16</sup>. Jedná se o rozsáhlou teorii lidské motivace a osobnosti, která identifikuje tři základní psychologické potřeby, které podporují vnitřní motivaci (Deci & Ryan, 2000):

1. Autonomie – Pocit, že člověk může sám iniciovat činnosti a regulovat si je podle svého. Pro některé osobnosti (autodeterminovaně založené) se tato potřeba stává primární
2. Sounáležitost – vztahování se k druhým, potřeba příslušnosti, bezpečí, jistoty a uspokojení z mezilidských vztahů
3. Kompetentnost – vlastní účinnosti (vědomí, že člověk může dosáhnout určitých cílů, pocit zdatnosti, úspěšnosti)

Zábava může často plnit funkci primárního motivátoru pro angažmá v různých činnostech, zejména v etapě dětství a dospívání. Děti a mladí lidé často označují zábavu jako hlavní důvod účasti na sportovních a jiných volnočasových aktivitách (Bengoechea et al., 2004), což poukazuje na její zásadní roli v motivaci a udržení zájmu. Aktivita<sup>17</sup> vykonávané z vlastní vůle a vlastního přesvědčení přináší hlubší uspokojení a radost než ty, které jsou motivovány vnějšími faktory.

#### **2.1.4 Sociologické aspekty zábavy**

Jak již bylo naznačeno, bylo by krátkozraké zkoumat zábavu jen z jednoho určitého hlediska. Podstatnou část naší pozornosti bychom při jejím zkoumání měli věnovat také jejím sociálním dopadům a roli, kterou zaujímá ve společnosti. Velmi relevantní postavení zaujímá právě ve společenské interakci, kdy prostřednictvím sportovních událostí<sup>18</sup> významně přispívá v budování sociálních vazeb, kulturní integraci a posílení komunitní soudržnosti (Guttman, 2004). Předpokládá se, že taktéž přispívá k celkovému sociálnímu blahu. Společné sportovní zážitky a aktivity, které jsou často vnímány jako zábavné, mohou podporovat kohezi skupiny a rozvoj pozitivních vztahů mezi jejími členy

---

<sup>16</sup> *Self determination theory* (Deci, Ryan, 2000)

<sup>17</sup> Sport, koníčky, vzdělávání

<sup>18</sup> Například mistrovství světa nebo Olympijské hry

(Flemer, Valjent, 2010; Richards et al., 2013). Účast ve sportu také poskytuje příležitosti pro rozvoj sociálních kompetencí, komunikace, spolupráce, empatie, řešení konfliktů, pro získání hodnot a norem, formování postojů nebo pro přebírání určitých rolí (Flemer, Valjent, 2010). To je zvláště důležité v kontextu týmových sportů a jiných skupinových aktivit, kde je spolupráce a vzájemná podpora klíčová.

Zábavné aktivity, jako jsou sportovní události, koncerty a společenské akce, poskytují příležitosti k setkávání a sdílení zážitků, čímž posilují sociální vazby mezi jednotlivci a skupinami (Richards et al., 2013). To může posílit pocit sounáležitosti v komunitách a podporovat jejich soudržnost. Zábava posiluje nejen individuální vztahy, ale také přispívá k celkovému sociálnímu kapitálu komunity, což je klíčové pro její zdraví a prosperitu (Richards et al., 2013). Silný sociální kapitál je charakterizován společnými hodnotami a normami, které podporují spolupráci a společenský rozvoj.

Konkrétní definici zábavy a její konceptualizaci v sociologickém kontextu můžeme najít v článku *The social organization of fun* (Podilchak, 2013). Zde je zábava vnímána jako sociální fenomén s hlubokými sociálními kořeny. Ve snaze o co nejlepší pochopení zábavy, klade autor důraz na tři dimenze, které se používají v její souvislosti:

1. Činnost: Co poskytuje potěšení nebo zábavu
2. Stav mysli: Dispozice nebo nálada k hledání nebo vytváření příčin k zábavě
3. Kvalitativní rozměr: Samotné potěšení nebo zábava

Součástí práce je i identifikace šesti klíčových podmínek nezbytných pro vznik zábavy a čtyř hlavních překážek, které mohou vzniku zábavy bránit.

#### **Klíčové podmínky:**

1. Aktivní účast: Zábava vzniká při aktivní účasti na činnosti
2. Úplné zapojení: Pocit úplného ponoření do činnosti
3. Pozitivní emoční vazba: Rozvoj pozitivní emoční vazby mezi účastníky
4. Přispění ke společnému cíli: Pocit, že jedinec přispívá k vytváření a udržování společenské aktivity
5. Rovnost ve schopnostech: Vytvoření rovnosti mezi účastníky v rámci aktivity
6. Pocit svobody volby: Účastníci mají pocit svobody při výběru a vykonávání činnosti



### **Hlavní překážky:**

1. Role pozorovatele: Účastník se cítí jako pozorovatel, nikoli jako aktivní člen
2. Nedostatek spontánnosti: Účastníci neinteragují spontánně, ale opatrně a formálně
3. Nerovnosti: Nerovnosti z jiných sociálních oblastí jsou přeneseny do kontextu zábavy
4. Únava a stres: Individuální únava a stres z jiných prostředí brání schopnosti užít si zábavu

Myšlenka této práce spočívá v tom, že se nezábavná činnost stává zábavnou nebo že se zábavná činnost stane zábavnější důsledkem sociální interakce, tedy když je při vykonávání činnosti přítomný další člověk nebo více lidí. Podobně smýšlí i americký herní designér a teoretik zábavy Bernie DeKoven. Podle něho zábava vychází ze smyslu pro hravost, společenství a sdílené radosti ze společné činnosti. Zdůrazňuje sociální a komunitní aspekty zábavy a považuje ji za kolektivní zážitek, který posiluje spojení a kamarádství mezi účastníky (DeKoven, 2013). To podtrhuje význam zábavy v kontextu sociální interakce a poukazuje na důležitost zkoumání jejích sociálních aspektů.

## **2.2 Specifika prostředí mládežnického fotbalu**

Sportovní prostředí mládeže představuje složitý systém, který zahrnuje mnoho faktorů, včetně fyzických, psychologických i sociálních, které ovlivňují výkonnost a motivaci mladých sportovců. U mladých hráčů patří mezi tyto faktory zejména zábava, týmová dynamika, styl vedení trenéra, osobní zkušenosti hráčů a přístup rodičů (Keegan et al., 2009; Fraser-Thomas, Côté, Deakin, 2008). Na tvorbě sportovního prostředí se podílí všechny zúčastněné strany od samotných hráčů až po zastřešující fotbalové organizace nebo svazy. Správně strukturované podporující prostředí může pomoci mladým hráčům v jejich fotbalovém rozvoji i v jejich osobním a sociálním růstu.

### **2.2.1 Zábava ve sportovním prostředí mládeže**

Ačkoliv je fotbal často spojován se soutěživostí a výkonností, pro hráče, rodiče i trenéry představuje důležitou roli také zábava a radost z fotbalu. Zábava bývá často považována za nejdůležitější faktor, který ovlivňuje motivaci hráčů a jejich účast ve sportu (Bengoechea et al., 2004). Pokud sportovci považují svůj sport za příjemný a zábavný, je pravděpodobnější, že se ho budou nadále účastnit a usilovat o své sportovní cíle (Scanlan

et al., 1993). Kromě sportovní motivace může zábava zvýšit nasazení a tím ovlivnit i hráčskou výkonnost. Zábavné a příjemné prostředí totiž může mít pozitivní vliv na soustředění, motivaci a angažovanost hráčů, což v konečném důsledku přispívá k jejich výkonnosti (Scanlan et al., 1993; Visek et al., 2015). Petlichkoff (1992) poukazuje na to, že k zábavě může docházet, když hráči dosáhnou rovnováhy mezi úrovní svých dovedností a výzev. To přesně odpovídá podmínkám pro dosažení popsaného stavu flow (obrázek. č.1). Na důležitost vytváření pozitivního a zábavného prostředí ve fotbale poukazují kromě výzkumníků už i různé fotbalové organizace<sup>19</sup> a trenéři, přičemž zdůrazňují význam zábavy a radosti nad vítězstvím a soutěživostí.

V opačném případě, absence pocitu zábavy při sportu přispívá ke snížení míry účasti (Weiss & Petlichkoff, 1989), což může být negativní pro rozvoj fotbalu i pro fyzickou a duševní pohodu těch, kteří se mu již nevěnují, vzhledem k četným, zdraví prospěšným benefitům, plynoucích z jeho vykonávání (Malm, Jakobsson, Isaksson, 2019). Tato absence může vyplívat například z nedosažení zmíněné rovnováhy mezi úrovní schopností a úrovní výzev, kdy nedostatečné schopnosti nebo příliš jednoduché cíle vedou k frustraci nebo k nudě. V tomto důsledku dochází ke zvýšení míry předčasného ukončení sportovní činnosti, zejména u mladých lidí, před dosažením plného potenciálu (Crane & Temple, 2015).

Zábava ve fotbalovém prostředí ovšem často bývá odlišně chápáný pojem (Visek et al., 2015). Může se značně lišit v závislosti na osobě a situaci. Vzhledem k významu zábavy ve sportu a vlivu, který mají trenéři a rodiče na hráče, zůstává výzkum role zábavy ve fotbale z pohledu různých zúčastněných stran stále omezený, ačkoliv představuje zásadní krok pro zlepšení v pomoci mládeži udržet si zájem o sport a jeho účast (Bengoechea et al. 2004). Studie zaměřené na zábavu ve sportu taktéž pomáhají identifikovat různé faktory, které k zábavě a radosti ze sportu významně přispívají.

### **2.2.2 Rozvoj mladých fotbalistů**

Rozvoj mladých fotbalistů je zásadní pro jejich celkový růst a úspěch na hřišti i mimo něj. Zapojení dětí do organizovaného sportu již v útlém věku poskytuje příležitost pro rozvoj jejich pohybových a sociálních dovedností, sebeúcty a udržení zdraví prostřednictvím pohybové aktivity (Keegan et al., 2009). Správně navržené tréninkové

---

<sup>19</sup> The Football Association: <https://www.thefa.com/get.involved/respect>  
American youth soccer organization: <https://ayso.org/our-history-mission-vision>

programy tak mohou přispět k optimálnímu růstu a rozvoji mladých fotbalistů. Zajištění podpůrného, pozitivního a rozvíjecího prostředí pro všechny hráče, které přispěje k lepšímu porozumění hráčským potřebám a k větší účasti na všech úrovních, vyžaduje spolupráci trenérů, rodičů i organizací<sup>20</sup>. Pokud mohou mladí sportovci rozvíjet své dovednosti v takto správně strukturovaném prostředí, je pravděpodobnější, že budou úspěšní při postupu do vyšších<sup>21</sup> úrovní (Fraser-Thomas, Côté, Deakin, 2008). Aplikování správných programů pro rozvoj mládeže může pomoci zlepšit kvalitu hry a vytvořit fotbalovou kulturu, která ještě více zdůrazňuje význam tohoto sportu.

Fotbal může hráčům pomoci rozvíjet i důležité životní dovednosti, jako je vytrvalost, disciplína a stanovování cílů, které se mohou promítnout i do dalších oblastí života. Samotná účast v kolektivu pak může mládeži pomoci rozvíjet i sociální dovednosti, jako je komunikace, vedení a spolupráce (Holt et al., 2017).

Rozvoj mládeže je také součástí pro identifikaci a formování budoucích hvězd tohoto sportu (Williams & Reilly, 2000). Dovednosti a návyky, které si hráči osvojí v mládežnickém fotbale, mohou být základem pro budoucí úspěch v tomto sportu. Je důležité rozvíjet silné technické základy, jako je driblíng, přihrávka a střelba, a také taktické povědomí společně s dovednostmi týmové spolupráce. Mládežnický sport může pomocí tréninků podpořit fyzický rozvoj hráčů, včetně zlepšení koordinace, rovnováhy, obratnosti, rychlosti a celkové kondice (Bompa, Buzzichelli, 2019).

Důraz na zapojení a rozvoj mládeže může také pomoci zvýšit zájem fanoušků o fotbal. Je pravděpodobnější, že se rodiče, rodinní příslušníci a přátelé mladých hráčů stanou fanoušky tohoto sportu a budou podporovat jejich nebo své místní týmy.

Zaměření na rozvoj mládeže může také pomoci identifikovat a rozvíjet trenérské talenty, což je pro dlouhodobý úspěch fotbalu zásadní. Dobří trenéři mohou mladým hráčům pomoci vytvořením pozitivního prostředí pro učení a rozvoj jejich dovedností (Lyle & Cushion, 2017).

### **2.2.3 Kluby**

Za tvorbu vhodného prostředí pro rozvoj mladých fotbalistů je zodpovědný zejména klub, ve kterém hráči působí. Klub hraje v mládežnickém fotbale velmi důležitou a komplexní

---

<sup>20</sup> Včetně klubů, asociací a svazů

<sup>21</sup> Až profesionálních

roli. Je základní organizační jednotkou, která funguje jako zastřešující centrum pro tréninky, soutěže a řízení sociální interakce jak mezi hráči, tak mezi ostatními zainteresovanými stranami<sup>22</sup>.

Je důležité, aby klub dokázal navrhovat a zajišťovat tréninkové programy, které jsou organizované a přizpůsobené tak, aby odpovídaly věku, potřebám a dovednostem hráčů. Takovéto tréninkové programy pak úspěšně rozvíjí fyzické, technické i taktické dovednosti. Prostřednictvím systematického tréninkového programu lze rovněž identifikovat talentované hráče. Následně by měl klub hráčům umožnit získané dovednosti využít prostřednictvím zápasů a turnajů. Soutěžní zkušenosti rozvíjí u hráčů sportovního ducha, týmovou práci, fair play a učí je hodnotám a respektu. Je ovšem nutné zajistit, aby hráče při trénincích, zápasech či turnajích vedl tomu uzpůsobený člověk – trenér. Za výběr trenérů a jejich následné vzdělání a podporu je přímo odpovědný klub, který by měl trenérovi poskytnout ideální podmínky pro vykonávání jeho práce. To znamená, aby se trenérům dostalo férového ohodnocení, příjemného pracovního prostředí a samozřejmě přístupu ke vzdělání, prostřednictvím odborných školení a seminářů, které jsou klíčové k získání trenérských licencí. Zde je důležitá spolupráce klubu s příslušnou asociací, která toto vzdělání trenérům poskytuje. V prostředí českého fotbalu se jedná o Fotbalovou asociaci České republiky, která vydává trenérské licence, organizuje školení a semináře a nabízí řadu tréninkových materiálů a programů specifických pro mládežnický fotbal. Strukturované programy a pozitivní prostředí klubu pak mohou významně přispět k celkovému osobnímu a sociálnímu rozvoji hráčů (Fraser-Thomas, Côté, Deakin, 2008).

#### **2.2.4 Fotbalová asociace České republiky**

Fotbalová asociace České republiky (FAČR), založena v roce 1901<sup>23</sup> představuje hlavní řídicí orgán českého fotbalu. Organizuje a spravuje všechny fotbalové soutěže v České republice, včetně národních lig a reprezentací. FAČR hraje klíčovou roli v rozvoji a v propagaci fotbalu na všech úrovních, od mládežnických týmů až po národní reprezentace. Od roku 1907 je členem FIFA a od roku 1954 členem UEFA. Asociace je organizována do několika divizí a komisí, které se specializují na různé aspekty řízení fotbalu včetně takzvané *Komise mládeže*. Tato komise se zaměřuje na rozvoj mládežnického fotbalu,

---

<sup>22</sup> Zejména rodiče a trenéři

<sup>23</sup> Tehdy pod názvem *Český fotbalový svaz*

organizaci soutěží pro mládež a podporu mladých talentů. FAČR dále hraje klíčovou roli v oblasti reprezentace, vzdělávání trenérů, rozvoje infrastruktury a mezinárodní spolupráce.

### 2.2.5 Věkové kategorie mládeže v České republice

Podle soutěžního řádu mládeže a žen fotbalové asociace České republiky se mládeží rozumí hráči do 18 let věku. Podle tohoto řádu se organizují soutěže fotbalu mládeže na území České republiky. Rozřazení mládeže do věkových kategorií je vyobrazeno v následující tabulce:

**Tabulka č. 1: Rozdělení mládeže do věkových kategorií**

Kategorie	Kategorie mládeže	Věkové kategorie	Základní věk	Dovršený věk
Přípravka	Kategorie mladší přípravka	U6	5 let	6 let
		U7	6 let	7 let
		U8	7 let	8 let
		U9	8 let	9 let
	Kategorie starší přípravka	U10	9 let	10 let
		U11	10 let	11 let
Žáci	Kategorie mladší žáci	U12	11 let	12 let
		U13	12 let	13 let
	Kategorie starší žáci	U14	13 let	14 let
		U15	14 let	15 let
Dorost	Kategorie mladší dorost	U16	15 let	16 let
		U17	16 let	17 let
	Kategorie starší dorost	U18	17 let	18 let
		U19	18 let	19 let

*Zdroj: fotbal.cz*

V každé kategorii kromě mladší přípravky setrvá hráč 2 roky. Až do kategorie starších žáků mohou hrát v týmech o rok starší dívky, než jsou chlapci v dané kategorii. Bývá zvykem, že týmy s dostatečným počtem hráčů mají poskládané týmy z hráčů stejného roku narození. V každé kategorii pak disponují dvěma týmy. Jedná se zejména o kluby z vyšších soutěží. Podle tohoto řádu přecházejí hráči po dosažení stanoveného věku do nejbližší vyšší kategorie mládeže vždy k 1. lednu následujícího roku. Jsou však oprávněni

dohrát rozehraný soutěžní ročník ve stávající kategorii mládeže. Přechod mezi jednotlivými kategoriemi znázorňuje tabulka číslo 2 na následující straně:

**Tabulka č. 2: Přechod hráčů mezi věkovými kategoriemi**

Věk	Z kategorie mládeže	Do kategorie mládeže
8 let	Mladší přípravka	Starší přípravka
10 let	Starší přípravka	Mladší žáci
12 let	Mladší žáci	Starší žáci
14 let	Starší žáci	Mladší dorost
16 let	Mladší dorost	Starší dorost
18 let	Starší dorost	Dospělí

Zdroj: fotbal.cz

Řád také umožňuje hráčům působit v různých věkových kategoriích v souladu s níže stanovenými podmínkami:

1. *Hráči mohou vedle jejich kategorie mládeže startovat i v utkáních bezprostředně vyšší kategorie mládeže; start ve vyšší kategorii je povolen i v případě, že jde o start hráče nižší kategorie mládeže v soutěži, která v rámci vyšší kategorie není dělena na mladší a starší kategorii mládeže, jakož i v případě, že jde o start mladšího dorostence v kategorii dospělých nebo o start staršího žáka v kategorii mládeže staršího dorostu.*
2. *Hráč z vyšší kategorie mládeže není oprávněn startovat v nižší kategorii mládeže<sup>24</sup>*
3. *Kluby jsou povinny vyžádat písemný souhlas zákonného zástupce hráče s jeho působením ve vyšší kategorii mládeže a na požádání jej předložit řídicímu orgánu soutěže.*

*Soutěžní řád mládeže a žen FAČR – edice 2023/2024 (Fotbal.cz, 2023)*

### **2.3 Teorie stakeholderů ve sportu**

Formulace teorie stakeholderů původně pochází z oblasti podnikové strategie a managementu. V tomto kontextu jí lze definovat jako označení pro jakoukoli osobu nebo skupiny, kteří mohou ovlivnit nebo jsou ovlivněni dosažením cílů organizace (Freeman, Mcvea, 2001).

---

<sup>24</sup> Pouze s výjimkou podle § 2 odst. 3 a 4 tohoto řádu  
<https://www.fotbal.cz/facr/novelizace-soutezniho-radu-mladeze-a-zen-od-1-7-2023/a18560>

### 2.3.1 Stakeholder v kontextu fotbalového prostředí

Teorie stakeholderů se ukázala být užitečná i ve světě sportu. Zahrnuje širokou škálu zainteresovaných stran, včetně hráčů, rodičů, trenérů, klubů, fanoušků, sponzorů a správních orgánů. Kodex pro řízení sportu (*Code for sport governance*, 2016) označuje pojmem „stakeholder ve sportovním prostředí“ jednotlivce nebo skupiny (interní nebo externí), kteří mají zájem na organizaci nebo jsou ovlivněni její činností.

V současné době je nezbytné pochopit dynamiku a vliv všech účastníků ve sportovním prostředí, zejména v kontextu mládežnického fotbalu. Teorie stakeholderů se stala klíčovým nástrojem pro analýzu a pochopení složitých vztahů mezi organizacemi a jejich širokým spektrem zainteresovaných stran. V aplikaci na sport, konkrétně na mládežnický fotbal, nám tato teorie umožňuje zkoumat, jak se různé zúčastněné strany<sup>25</sup> navzájem ovlivňují. V mládežnickém fotbale představují stakeholderi klíčové aktéry, jejichž zájmy a interakce formují sportovní i mimo-sportovní zážitky mladých hráčů.

Hráči hledají nejen rozvoj svých dovedností a soutěžních zkušeností, ale i zábavu a sociální propojení (Visek et al., 2015; Gould et al., 1985). Rodiče usilují o podporu svých dětí, umožňují dítěti sportovat, poskytují emocionální, finanční i logistickou podporu (Wolfenden & Holt, 2005). Formují osobnost dítěte jak svojí výchovou, tak očekáváním, které mají z účasti jejich dětí ve sportu. Trenéři vedou a zajišťují tréninky sportovce (Svoboda, 2007). Stojí na pomyslné křižovatce pedagogického a sportovního úsilí, kde se snaží vyvážit výkonnostní cíle s výchovnými hodnotami. Zároveň bezesporu usilují o svůj osobní a profesní rozvoj. Kluby a sportovní organizace pak fungují jako střediska tohoto ekosystému, přičemž musí vyvíjet strategie, které uspokojí potřeby a očekávání všech zúčastněných stran, zatímco si zachovávají finanční a sportovní udržitelnost. Sponzoři a média hledají spojení s těmito organizacemi a jejich akcemi, aby maximalizovali svou viditelnost a dosah mezi cílovými skupinami. Porozumění a adresování zájmů a motivací těchto skupin může sportovním organizacím pomoci optimalizovat své programy a iniciativy, čímž umocní pozitivní zážitek ze sportu.

Zábava v tomto kontextu symbolizuje jeden z prvků, který motivuje zapojení a loajalitu mezi různými skupinami zainteresovaných stran, zejména mezi hráči, rodiči a trenéry mládežnických kategorií. Může ovlivňovat volbu sportovních aktivit mladými hráči,

---

<sup>25</sup> Zejména hráči, rodiče a trenéři

rozhodování rodičů o podpoře, trenérské strategie i marketingové a komunikační strategie klubů a sponzorů.

Teorie stakeholderů ve sportu ukazuje, že zábava v mládežnickém fotbale má zásadní význam pro angažovanost a rozhodování různých zainteresovaných stran. Pochopení této složité sítě zájmů a vztahů je zásadní pro efektivní řízení a rozvoj sportovních programů, které jsou schopny uspokojit potřeby všech stakeholderů a podporovat udržitelný růst mládežnického fotbalu. Pro tuto bakalářskou práci je však nejdůležitější zaměřit se na role hráčů, rodičů a trenérů a na zkoumání jejich vzájemných vztahů, zájmů a pohledů na zábavu.

### **2.3.2 Hráči**

Nejdůležitější zkoumanou skupinu představují bezesporu samotní hráči. Jsou hlavními aktéry sportovního prostředí, kde se účastní tréninkových a soutěžních aktivit. Sport přímo vykonávají, čímž určují kvalitu i dynamiku hry a dělají tento sport zajímavým a poutavým pro jeho pozorovatele. Vytvářejí současný fotbal a svým vlastním rozvojem v mládežnických kategoriích zajišťují i jeho budoucnost. K tomu ovšem potřebují adekvátní fyzickou a psychologickou podporu, motivaci, pravidelnou zpětnou vazbu a bezpečné podporující prostředí. Pohoda hráče, jeho pozitivní vztah k fotbalu, chuť tuto aktivitu vykonávat dlouhodobě a neustále se zlepšovat, by měl být hlavní cíl, kterého by se mělo celé fotbalové prostředí prioritně snažit dosahovat u každého aktivního hráče v maximální možné míře, neboť se od něj odvíjí popularita a úroveň tohoto sportu. Jednou z možností, jak takového efektu dosáhnout co nejlépe a minimalizovat tak míru předčasného ukončení fotbalové činnosti z jiných než zdravotních důvodů, je takto působit již na ty nejmladší věkové kategorie.

Dle Crane a Temple (2015) je vnitřní motivace hlavním důvodem pro účast dětí a mládeže ve sportu. Hráči se chtějí zlepšovat, hrát zápasy, dostat se do kondice, soutěžit nebo poměřovat své schopnosti s ostatními. V mládežnickém fotbale však mladí sportovci netouží pouze po rozvoji svých dovedností a soutěžení, ale vyhledávají zejména zábavu a radost z hry. Právě zábava je nejčastěji uváděným vnitřním motivátorem pro účast dětí a mládeže ve sportu (Gould et al. 1985; Sirard et al., 2006; Wankel, Kreisel, 1985). Dalším důležitým motivačním faktorem je možnost setkávat se prostřednictvím týmových



aktivit<sup>26</sup> se svými přáteli a trávit společně volný čas. I to může dělat sport pro hráče zábavným a příjemným.

Mimo vlastní vnitřní motivaci má na účast dítěte ve sportu významný vliv jeho rodič a trenér (Keegan et al., 2009). Je žádoucí, aby obě strany vždy jednaly v zájmu hráče a zprostředkovávaly mu pozitivní sportovní zážitky vedoucí k jeho osobnímu rozvoji.

### 2.3.3 Rodiče

V kontextu mládežnického sportu a jeho prostředí, které mladé sportovce formuje, jsou rodiče nezbytnými a vlivnými stakeholdery. Jejich podpora, motivace a zájem hrají klíčovou roli v sportovním a osobním rozvoji mladých sportovců. Rodiče poskytují nejen základní finanční a logistickou podporu, jako je doprava na tréninky a zápasy, ale také jsou svým dětem emocionální oporou (Wolfenden & Holt, 2005). Hrají zásadní roli jak ve výběru sportu pro své dítě, tak v zajišťování dlouhodobé účasti dětí v daném sportu. Svým přístupem mohou významně ovlivnit vývoj a výkony svých dětí, které hrají fotbal. Je nutné podotknout, že stejně jako tomu je v životě, tak i ve sportu se s přibývajícím věkem hráčů postupně snižuje vliv, který na ně mají jejich rodiče. Jedná se o dovršení zhruba 15-18 let sportovce.

Rodiče poskytují nezbytnou podporu, povzbuzování a vedení, které mohou mladým hráčům pomoci prospívat na hřišti i mimo něj. Zpřístupňují sport pro své dítě formou placení členských příspěvků a koupí příslušného sportovního vybavení. Věnují sportovní účasti svého dítěte podstatnou část svého volného času ježděním na tréninky, zápasy a turnaje. Jejich chování a podpora<sup>27</sup> se odráží v radosti, se kterou jejich děti vykonávají sportovní činnost. Podle výzkumů mohou rodiče pozitivně nebo negativně ovlivnit motivaci, radost a úspěch svého dítěte ve sportu (Côté, Jean., 1999, Keegan et al., 2009). Pokud rodiče přiměřeně podporují své dítě a umožňují mu sportovat s nadšením, radostí a touhou, je jejich role jednoduchá. V případě, že vkládají do dítěte přehnané ambice nebo ho snad vidí jako bezchybného a tím jeho případný neúspěch přisuzují pouze trenérovi nebo klubu, je jejich role složitá (Sekot, 2019). V tomto případě je naprosto nežádoucí leč často praktikovaný trend, vyvíjet na děti nadměrný tlak a nutit je do sportu, což má většinou negativní vliv na motivaci dítěte (Perič, Březina, 2019). Studie ukazují, že pozitivní a podporující přístup rodičů může vést k vyšší sportovní motivaci, zatímco

---

<sup>26</sup> Tréninky, zápasy, soustředění, rozlučky apod.

<sup>27</sup> Finanční, emocionální, logistická, psychologická

přílišný tlak a nerealistická očekávání mohou mít opačný efekt (Keegan et al., 2009). Důležité tedy je, aby si rodiče uvědomovali rozdíl mezi jejich a dětskou perspektivou. Pro děti představuje sportování zejména zábavu a způsob radostného trávení volného času.

Vliv rodičů na dítě ve sportovním prostředí můžeme lépe pochopit pomocí modelu, který vytvořily Fredricks a Eccles (2004). Tento model popisuje přechod od hodnot a přesvědčení rodičů k jejich chování a vlivu na sportovní výkon dětí. Každá část modelu na sebe navazuje a poskytuje komplexní pohled na to, jak rodiče ovlivňují zapojení dětí do sportu. Model se skládá z těchto částí:

- Hodnoty a přesvědčení rodičů: Ovlivňují chování vůči dětem, podle toho, jak na sport sami nahlíží. Rodiče mohou považovat sport za zdraví prospěšný, zábavný nebo za prostředek k dosažení úspěchu. V této části hraje roli také zaměření na cíl, očekávání, fair-play i pohlaví dítě.
- Chování a postoj k dětem: Závisí například na vztahu rodičů ke sportu. Pokud se rodiče aktivně věnují sportu nebo pohybové aktivitě, je pravděpodobnější, že se bude aktivně účastnit i dítě. Dopad na děti má i rodičovská zpětná vazba a samotný rodičovský styl, který ovlivňuje dítě ve všech oblastech i etapách jeho života.
- Hodnoty a přesvědčení dětí: Ve velké míře přebírají děti tyto postoje od svých rodičů. Spadá sem důležitost motivace, fyzické aktivity, sebedůvěra a zaměření na cíl.
- Chování a výkon dětí: Účast, úsilí a vytrvalost dětí ve sportu jsou ovlivněny hodnotami a přesvědčením, které přebírají od svých rodičů. To rozhoduje, zda se děti do sportu vůbec zapojí, jaké vynaloží úsilí a zda budou trpělivé a vytrvalé. Děti, které jsou motivované a podporované svými rodiči, mají tendenci být více zapojené a úspěšné ve sportovních aktivitách (Fredericks, Eccles, 2004).

#### **2.3.4 Trenéři**

Trenéři hrají zásadní roli v tvorbě zábavného a zároveň rozvíjejícího prostředí. Práce trenéra mládežnických kategorií daleko přesahuje rámec pouhého předávání odborných znalostí nebo zdokonalování a vedení jedinců v daném sportu. U mládeže zastává trenér taktéž roli mentora a vychovatele. Profese trenéra bývá nejčastěji zařazována mezi profese pedagogické (Kovář, 2011). To znamená, že trenérská činnost, zejména u

mládeže, vyžaduje velké odborné znalosti jak ze sportovního, tak pedagogického hlediska. Tyto znalosti se odvíjí zejména od toho, na jaké soutěžní úrovni se trenér pohybuje. Co však platí u trenérů jakékoliv úrovně je určitá odpovědnost za balancování mezi výukou technických dovedností, osobním a sociálním rozvojem dítěte a udržováním zájmu a motivace hráčů prostřednictvím tréninkových metod, které by měly být zábavné. To může mít významný vliv jak na rozvoj, tak na výkonnost jím vedených hráčů. Práce trenérů má potenciál pomoci hráčům zlepšit mimo jejich fyzické, technické, a taktické dovednosti i jejich přístup, chování, sebedůvěru či pomoci v rozvoji jejich charakteru (Lyle, Cushion 2010). Vliv trenéra na hráče lze shrnout do pěti hlavních oblastí (Abraham et al., 2006):

- Technický rozvoj
- Taktický rozvoj
- Fyzický rozvoj
- Psychický rozvoj
- Sociální rozvoj

Pro to, aby měla práce trenéra ten nejefektivnější dopad a rozvíjela mladé fotbalisty ve všech zmíněných rovinách tím správným směrem, je zapotřebí příslušného vzdělání. Svoboda (2007) uvádí, že pro kvalitní práci s mládeží je zapotřebí více než jen samotná zkušenost. Trenéři potřebují přístup k odborným školením a zdrojům, které jim umožňují aktualizovat své znalosti a dovednosti v oblasti sportovní vědy, psychologie a pedagogiky. K tomu se pojí i nezbytná podpora trenérů ze strany vedení klubu, ve kterém působí. Právě vedení klubu je zodpovědné za poskytnutí vhodných, spravedlivých a motivujících podmínek pro trenéry. To zahrnuje férové finanční ohodnocení, přístup k tréninkovému vybavení a zařízení, administrativní podporu apod. Efektivní spolupráce s vedením klubu a přístup k potřebným zdrojům jsou základem pro úspěch trenérů. Je však zapotřebí, aby na počátku stála jejich vlastní iniciativa, která je bude motivovat k soustavnému vzdělávání a zdokonalování se. Čím více bude trenér rozvíjet svou osobnost po stránce duševní i tělesné, tím většího úspěchu dosáhne u svých svěřenců (Martens, 2006). Celkově může fotbalový trenér hrát zásadní roli při formování osobního a sportovního růstu svých hráčů a přispívat k jejich úspěchu na hřišti i mimo něj.

## 2.4 Faktory zapříčiňující odchod ze sportu

Odchod ze sportu je komplexní problém, který se týká sportovců všech věkových kategorií a úrovní. Má různé příčiny, včetně nedostatku zájmu a zábavy, vyhoření, zranění nebo tlaku na výkon (Fraser-Thomas, Côté, Deakin, 2008). Například ve Francii odchází podle průzkumů každý rok jedna třetina mladistvých alespoň z jednoho sportovního klubu, ve kterém předtím působili (Boiché & Sarrazin, 2009; Delorme, Chalabaev, Raspaud, 2011). To může mít pro sportovce negativní důsledky v podobě snížení fyzické aktivity a nedostatku sociálních a psychologických benefitů, které sportovní účast přináší (Eime et al., 2013). V oblasti odchodu ze sportu figuruje mnoho výzkumníků, sportovních psychologů a odborníků na rozvoj mládeže. Ti uvádějí různé důvody, proč děti přestávají sportovat. Za použití hierarchického modelu omezení v oblasti rekreace a volného času (Crawford, Jackson, & Godbey, 1991) byly tyto důvody uspořádány do tří základních oblastí: Strukturální, interpersonální a intrapersonální. Tyto oblasti popsali Witt a Dangi (2018) ve svém článku následovně:

### 2.4.1 Strukturální omezení

**Zranění a přetěžování:** Úrazy při sportu jsou častým důvodem, proč děti přestávají vykonávat sport. Některé děti se po zranění opět vrátí ke sportu, ovšem mnoho rodičů a dětí nechce dále riskovat a sportovní činnost ukončí. Se zraněním při sportu souvisí i další ze strukturálních omezení, kterým je nadměrné užívání a vyhoření vlastního těla. To je často zapříčiněno tlakem na mladé sportovce ze strany rodičů nebo trenérů, které děti nutí do absolvování většího počtu tréninků. Podle *National Institute of Arthritis and Musculoskeletal and Skin Diseases* je intenzivní, opakované používání určitých částí těla při specifických sportech spojeno s nadměrným používáním svalů nebo jejich natežením až natržením.

**Nedostatek herního času:** Malé herní vytížení může hráče vyhnat z týmu nebo dokonce vyřadit ze samotného sportu (Fraser-Thomas, Côté, & Deakins, 2008). Některé trenérské postupy v tomto ohledu zvyhodňují ty nejlepší hráče s úmyslem dosáhnout vítězství. To dříve nebo později může negativně působit na hráče s menšími schopnostmi.

**Nadměrné náklady:** Mezi strukturální omezení patří také nadměrné náklady, které si provozování určitého sportu vyžaduje, zejména u dětí z chudších komunit. Ti buď nemohou se sportem vůbec začít, nebo jsou nuceni ze sportu odejít.

**Ostatní:** Podobně jako nedostatek herního času, může na dítě negativně působit i pocit ztráty samostatnosti a spontánnosti. Ten může vyvolat nadměrná časová náročnost sportu a přílišné svazování pravidly. Dětem tak může chybět prosté a čisté potěšení ze hry, bez tlaku ze strany dospělých a bez nutnosti dodržování pravidel a postupů, kterého by dosáhli například obyčejnou hrou v parku (Martens 2012).

#### **2.4.2 Interpersonální omezení**

Důležitou roli zde hrají rodiče, kteří mají na své děti významný vliv i v oblasti sportu. Ne vždy je však jejich působení na dítě pozitivní. Mnoho dětí začíná sportovat kvůli svým rodičům a často pokračují v aktivitě jen kvůli rodičovskému tlaku. V některých případech rodiče nutí své děti do sportu, aby skrze ně naplnili své vlastní ambice nebo získali společenské uznání. Děti se tak často cítí pod tlakem, protože své rodiče nechtějí zklamat (Fraser-Thomas, Côté, & Deakin, 2008). Nadměrná angažovanost a kontrola ze strany rodičů může způsobit, že děti ztratí pocit odpovědnosti za svou vlastní motivaci a zkušenosti z účasti ve sportu (Farrey, 2008).

Významný vliv hraje i omezení v podobě nedostatku času k účasti v aktivitách přiměřených věku sportovce. Věnovat se soustředěně a intenzivně jedné činnosti, znamená věnovat méně času jiným. To může u dětí eskalovat v odvádění pozornosti od socializace, jako je setkávání se s přáteli nebo trávení času venku či v pozdějším věku i interakce s opačným pohlavím. To se může stát obzvláště významným a rozhodujícím faktorem v období, kdy děti dosáhnou střední školy (Carlman, Wagnsson, & Patriksson, 2013). Podobným způsobem může nadměrný tlak na vykonávání sportovní aktivity omezit dětem čas, který by mohly věnovat učení a usilovat tak o dobré známky nebo o udržení akademických výsledků.

#### **2.4.3 Intrapersonální omezení**

Do této části spadá zejména trojúhelník rodič-trenér-hráč. Stejně tak jako mohou rodiče a trenéři povzbuzovat a pozitivně motivovat, mohou dítě taktéž vystavovat nepřiměřenému tlaku a kritice, aby dítě hrálo co nejlépe a vyhrávalo všemožná ocenění nebo získávalo stipendia<sup>28</sup>. Nežádoucím efektem takového působení na mladé hráče je pěstování strachu z toho, že se dopustí při hře nějaké chyby. Taktéž se tím může oslabit radost, kterou jim vykonávání sportu přináší (Rotella, Hanson, Coop, 1991). To může

---

<sup>28</sup> Například v USA. V Česku není faktor stipendia relevantní.

v konečném důsledku vést k pocitu nedostatečnosti a pochybnostem o sobě samém, které se mohou přenést do dalších životních situací (Montesano, Tafuri, Mazzeo, 2017; Fraser-Thomas, Côté, & Deakin, 2008).

Důležitý je i komunikační styl trenéra a jeho styl interakce s mladými sportovci. Někteří trenéři například nejsou schopni navázat s hráči vztah. Mohou na hráče tlačit, aby se soustředili pouze na jeden sport, což je typické v českém sportovním prostředí. Tento tlak může vyvolat nevoli a vytvořit pro sportovce nepříjemnou atmosféru, nebo dokonce vést k ukončení účasti ve sportu (Fraser-Thomas, Côté, & Deakin, 2008; Myer et al., 2015)

V problematice odchodu dětí ze sportu ovšem stále více figuruje příčina spojená s nedostatkem zábavy. Studie Kelley a Carchia (2013) uvádí, že 38 % dívek a 39 % chlapců označilo nedostatek zábavy za nejdůležitější důvod pro ukončení sportovní činnosti. Tento nedostatek byl objeven i v prostředí mládežnického fotbalu České republiky (Crossan et al, 2022). Výsledkem tohoto výzkumu, který zkoumal faktory zapříčínující odchod mladistvých z fotbalu v České republice, bylo zjištění, že významným důvodem pro ukončení aktivní účasti je nedostatek zábavy při jeho vykonávání. Spolu s vnímanou nízkou úrovní dovedností a špatnou týmovou dynamikou představují tyto faktory výrazné intrapersonální a interpersonální omezení, která vedla k předčasnému ukončení účasti ve fotbale.

Zábava zkrátka představuje hlavní motivační faktor pro účast dětí v organizovaných sportovních programech (Bengoechea et al., 2004). Činnosti a programy, které jsou zaměřeny na zábavu a které jsou dobrovolné, jsou pro kontinuální účast nejlepší, kdežto u aktivit, které jsou považovány za povinnost nebo dřinu, je tomu naopak (Visek et al., 2015). Udržení hráčů ve fotbale a jejich zdokonalování prostřednictvím poskytnutí potřebné zábavy a prožitku ze sportu je jedním z klíčových faktorů, které mají vliv na rozvoj úrovně, popularity a významu fotbalu v budoucnosti.

Je tedy nutné pochopit, jak zúčastněné strany ve fotbalovém prostředí vnímají a oceňují zábavu a poskytnout mladým hráčům optimální prostředí pro jejich rozvoj a růst. K tomu může dobře posloužit práce s názvem *Teorie integrace zábavy*<sup>29</sup> (Visek et al., 2015), která na problematiku zábavy ve sportu nahlíží z pohledu hráčů, rodičů i trenérů.

---

<sup>29</sup> Překlad originálního znění *The Fun Integration Theory*

## 2.5 Teorie integrace zábavy

Autoři v této studii zdůrazňují, že děti označují zábavu jako hlavní důvod účasti na organizovaných sportech a její nepřítomnost jako hlavní důvod odchodu ze sportu. Úloha zábavy a její začlenění do sportu prostřednictvím dobře definovaného teoretického rámce má zásadní význam pro udržení zájmu a účasti mladých sportovců. Teorie integrace zábavy slouží jako základní model pro pochopení komplexních rozměrů zábavy ve sportu a nabízí odborníkům z praxe vodítko pro navrhování a realizaci příjemnějších sportovních zážitků, které podpoří dlouhodobou sportovní angažovanost.

Podle teoretického pozadí je zábava definována jako subjektivní zkušenost, která je ovlivněna kontextem, nastavením a sociálním klimatem, vytvořeným dospělými. Jak bylo zmíněno, mnoho studií identifikovalo zábavu jako klíčový faktor pro účast a udržení dětí ve sportu, nicméně jen málo výzkumů se zabývalo konkrétními faktory<sup>30</sup>, které činí sport pro mládež zábavným. Napravení tohoto nedostatku se tak stalo hlavním cílem této práce.

Pro sběr a analýzu dat byla použita metoda konceptuálního mapování<sup>31</sup>. Tato metoda zahrnuje kvalitativní brainstorming, třídění a hodnocení nápadů. Studie zahrnovala 142 hráčů, 37 trenérů a 57 rodičů, kteří byli stratifikováni podle věku, pohlaví a úrovně soutěže. Proces zahrnoval tři hlavní kroky:

1. Brainstorming: Účastníci identifikovali všechny faktory, které podle nich činí sport zábavným
2. Třídění: Účastníci třídili nápady do skupin podle podobnosti jednotlivých faktorů
3. Hodnocení: Účastníci hodnotili každý nápad z hlediska jeho důležitosti, frekvence a proveditelnosti

Pomocí metody brainstormingu bylo identifikováno 81 determinantů zábavy, získaných od všech tří zájmových skupin (hráči, rodiče, trenéři). Tyto determinanty byly následně rozděleny do 11 tematicky seskupených dimenzí zábavy<sup>32</sup>. Tyto dimenze byly souhrnně koncipovány jako čtyři samostatné zastřešující základní principy zábavy:

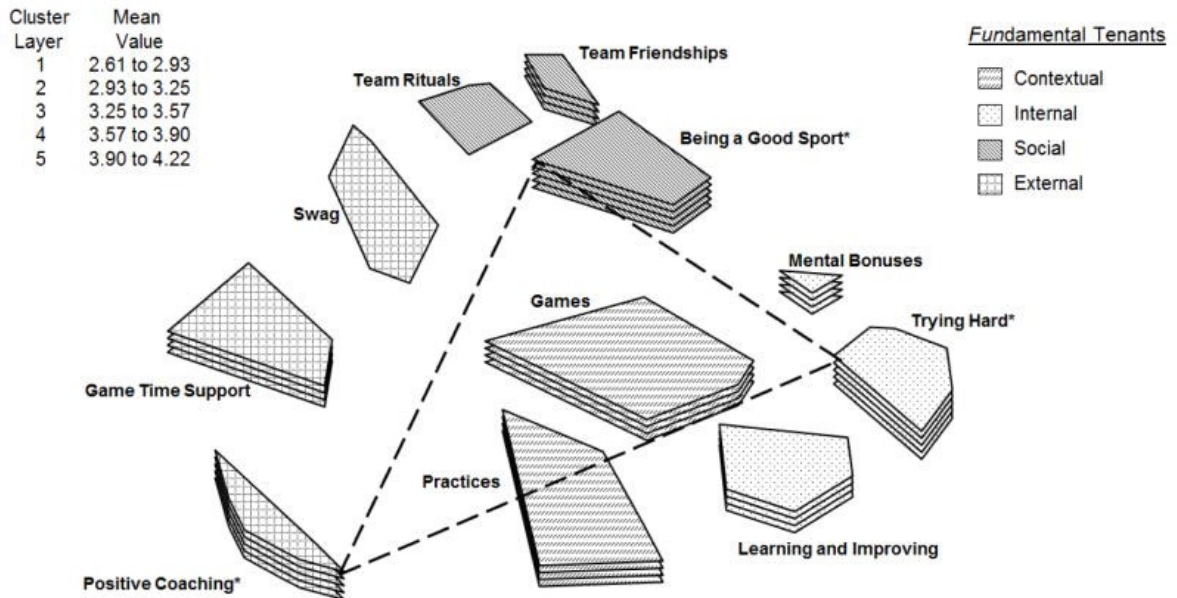
---

<sup>30</sup> Determinanty

<sup>31</sup> Metoda aplikovaného sociálního výzkumu, která začíná kvalitativním, strukturovaným procesem sběru skupinových dat a následně používá kvantitativní, vícerozměrné analytické nástroje s cílem vytvořit několik vizuálních map zobrazujících specifickou skupinovou konceptualizaci zájmového jevu (Kane M, Trochim WMK, 2007)

<sup>32</sup> Tréninky, zápasy, učení a zlepšování se, usilovné snažení, mentální bonusy, týmové přátelství, týmové rituály, pozitivní týmová dynamika, pozitivní koučování, podpora při zápase a styl

1. kontextové (tréninky, zápasy)
2. interní (učení a zlepšování se, usilovné snažení, mentální bonusy)
3. sociální (týmové přátelství, týmové rituály, pozitivní týmová dynamika)
4. externí (pozitivní koučování, podpora při zápase a styl)



**Obrázek č. 2: Mapa shluku bodů do 11 dimenzí zábavy znázorňující průměrné hodnocení důležitosti každé dimenze podle vrstev (Visek, 2015)**

Teorie předpokládá, že pochopení těchto determinantů a jejich vzájemného působení může pomoci vytvořit pro hráče zábavný a příjemný zážitek, který povede ke zlepšení výkonu a zvýšení účasti. Jak ilustruje obrázek č. 2, nejvýše hodnocené dimenze zábavy byly: být dobrým sportovcem, snaha a pozitivní trenérství. Právě tyto dimenze by mohly být považovány za klíčové pro vytváření zábavného sportovního prostředí, které podporuje dlouhodobou účast dětí ve sportu.

Interpretace výsledků naznačuje, že FIT<sup>33</sup> poskytuje vícerozměrný rámec, který pomáhá pochopit komplexitu zábavy ve sportu mládeže, která je klíčová pro udržení dlouhodobé účasti dětí ve sportu a má pozitivní dopad na jejich fyzické, sociální a kognitivní zdraví. FIT může být použit jako nástroj pro trenéry, rodiče a organizátory sportovních programů k vytvoření zábavnějšího sportovního prostředí. Například trenéři mohou využívat zpětnou vazbu od dětí k identifikaci a implementaci zábavných prvků do tréninků a zápasů. FIT ukazuje, že zábava není jen pouhým vedlejším produktem aktivit, ale je

<sup>33</sup> Zkratka Fun Integration Theory



klíčovým prvkem, který by měl být záměrně začleněn do designu a provedení sportovních programů a aktivit, aby se maximalizoval jejich pozitivní dopad na účastníky.

### 3 CÍL PRÁCE

Hlavním cílem této práce je za pomoci určení důležitosti a frekvence výskytu determinant zábavy ve sportu odhalit míru souladu ve vnímání zábavy mezi hráči ve věku 12 až 19 let, jejich rodiči a trenéry, kteří se aktivně účastní fotbalových soutěží mládeže na území České republiky.

Dílčím úkolem této práce je na základě získaných dat a jejich vyhodnocení navrhnout doporučení, která by skrze organizaci fotbalu mládeže intenzivněji implementovala kritické determinanty a přispěla tak ke zvýšení prožitku ze hry, výkonnosti a motivace u mladých hráčů.

Dílčí úkoly:

- Rešerše odborné literatury související s tématem práce, která představuje nezbytný základ pro porozumění provázanosti zábavy a sportu
- Analýza výchozího vzorového výzkumu
- Úprava dotazníku vzorového výzkumu
  - Překlad
  - Modifikace a konstrukce dotazníku
- Pilotáž
- Oslovení výzkumného vzorku
- Sběr dat a jejich analýza
- Interpretace a prezentace výsledků
- Sestavení doporučení pro zlepšení organizace

## **4 METODY**

### **4.1 Design studie**

Základem této studie je výzkum teorie integrace zábavy (Visek et al., 2015). Tato teorie navrhuje, že zábava je zásadním faktorem, který ovlivňuje účast a úspěch ve sportu. Podle této teorie existuje 81 determinantů zábavy, získaných pomocí metody brainstormingu všech tří zájmových skupin (hráči, rodiče, trenéři). Zmíněných 81 determinantů zároveň tvoří obsah dotazníku, ve kterém dotazovaní ze všech tří skupin jednotlivě hodnotí důležitost, frekvenci výskytu a proveditelnost každé determinanty. Teorie předpokládá, že pochopení těchto determinantů a jejich vzájemného působení může pomoci vytvořit pro hráče zábavný a příjemný zážitek, který povede ke zlepšení výkonu a zvýšení účasti.

O použití tohoto výzkumu bylo rozhodnuto po výběru tématu bakalářské práce a několika konzultacích s vedoucím práce, který zmíněný výzkum sám doporučil. Vzorová práce dokonale zachycuje problematiku, kterou se autor v této práci zabývá a poskytuje klíčové podklady pro její vypracování.

### **4.2 Výzkumný soubor**

Základní výzkumný soubor této práce se skládá ze tří skupin, rozdělených podle role, kterou daná osoba ve fotbalovém prostředí mládežnických soutěžích v České republice reprezentuje. Skupiny jsou tedy rozděleny na hráče, trenéry hráčů a rodiče hráčů. Skupina hráčů je omezena věkem, a to v rozmezí od 12 do 19 let. Skupina rodičů a trenérů není věkově omezena. Musí se však týkat přímo této skupiny hráčů. Velikost výzkumného vzorku je 128 respondentů. Výběr respondentů byl částečně ovlivněný.

### **4.3 Metody sběru a zpracování dat**

Výchozím bodem této práce je aplikování modifikovaného dotazníku vytvořeného ve vzorové studii za účelem kvantitativní metody sběru dat mezi vybranými respondenty. Tento dotazník ve své originální podobě obsahuje 81 determinant zábavy při sportu, rozdělených do 11 dimenzí zábavy. Tyto dimenze byly souhrnně koncipovány jako čtyři samostatné zastřešující základní principy zábavy.

Všechny determinanty obsažené v dotazníku je možné ohodnotit na Likertově stupnici od 1 do 5 podle:

- a) důležitosti pro zábavu od 1 (není tak důležité) do 5 (extrémně důležité)
- b) frekvence výskytu od 1 (nikdy se nestane) do 5 (vždy se stane)
- c) proveditelnosti/možnosti realizovat od 1 (není tak možné) do 5 (extrémně možné)

Dotazník byl vytvořen pomocí webové platformy *click4survey*<sup>34</sup>. Ta nabízí vhodné nástroje pro ideální konstrukci dotazníku a přívětivé uživatelské rozhraní pro jeho vyplnění. Po konzultaci s vedoucím práce prošel dotazník potřebnou modifikací. Z původních 81 determinant jich bylo ponecháno 50 a bylo vynecháno hodnocení proveditelnosti. Každé skupině respondentů se po zodpovězení úvodní otázky, zdali se jedná o hráče, rodiče nebo trenéra, zobrazila jedna ze tří sad formulací determinant, přizpůsobených dané skupině. Zde již mohli respondenti u každé skupiny hodnotit důležitost a frekvenci všech padesáti determinant zábavy.

#### **Příklad (verze pro hráče):**

*Determinanta: Tvrdě a usilovně trénovat*

*Měření důležitosti: Toto je pro mě \_\_\_\_\_. (1=Nedůležité; 5=Extrémně důležité)*

*Měření frekvence výskytu: Toto se v mém případě stává \_\_\_\_\_. (1=Nikdy; 5=Vždy)*

Pro rodiče a trenéry byla pouze upravena formulace:

#### **Příklad (verze pro rodiče):**

*Determinanta: Aby mé dítě tvrdě a usilovně trénovalo*

*Měření důležitosti: Toto je pro mě \_\_\_\_\_. (1=Nedůležité; 5=Extrémně důležité)*

*Měření frekvence výskytu: Toto se v případě mého dítěte stává \_\_\_\_\_. (1=Nikdy; 5=Vždy)*

Dále byl dotazník rozšířen o obecnou otázku: „*Jak často zažíváte při fotbale zábavu?*“, kde respondenti hodnotili frekvenci výskytu na Likertově stupnici (1=Nikdy; 5=Vždy) a na ní navazující „*Jak moc je podle Vás důležitá zábava při fotbale?*“, kde hodnotili důležitost (1=Nedůležité; 5=Extrémně důležité). Na konci dotazníku bylo respondentům pomocí otevřené otázky umožněno sdělit, co dalšího je pro ně ve fotbale důležité nebo problematické.

---

<sup>34</sup> <https://www.click4survey.cz>

Před rozesláním dotazníku byla provedena pilotáž. Jejím primárním cílem bylo ověřit, zda dotazník funguje správně a zda jsou formulace srozumitelné. Pilotáž byla provedena nejdříve pomocí hodnocení dospělého rodiče a trenéra. Po zpětné vazbě těchto dvou testovacích subjektů byl dotazník modifikován a poslán mezi menší skupinku hráčů pro získání odezvy i od mladších respondentů. Po vyhodnocení zpětné vazby se provedly minoritní úpravy v několika formulacích a designové úpravy dotazníku (velikost písma a barevný motiv) pro lepší čitelnost. Také se ověřilo, že časová náročnost dotazníku odpovídá přijatelnému předpokladu. Distribuce dotazníku proběhla v období od 31.5 do 30.6.2024.

Dotazník byl distribuován prostřednictvím osobních e-mailových zpráv nebo přes zprávy na sociálních sítích. S distribucí pomohly zejména osobní kontakty autora práce, které působily na různých pozicích ve fotbalových klubech nebo měly v klubu své dítě a dotazník poslaly dále. Pomocí osobních kontaktů vedoucího práce se podařilo kontaktovat další fotbalové týmy a Fotbalovou Asociaci České republiky, která rozeslala dotazník mezi trenéry.

Kvantitativní metoda sběru dat pro tento výzkum byla zvolena zejména kvůli potřebě oslovit co největší počet respondentů pro sběr adekvátního množství dat. Z dostupných metod pro kvantitativní sběr dat se vzhledem k velikosti dotazníku a stále více využívané elektronické komunikaci, ukazuje jako nejvhodnější zvolit elektronickou formu dotazování.

Kvantitativní metody sběru dat nabízejí několik výhod, včetně možnosti rychle shromáždit větší množství dat, statisticky analyzovat data a testovat hypotézy. Kvantitativní metody také umožňují zobecnit zjištění na širší populace a porovnávat výsledky v různých skupinách nebo časových obdobích. Mezi další výhody nízká časová a cenová náročnost, možnost distribuovat i na velké vzdálenosti (např. prostřednictvím e-mailu, sociálních sítí apod.) a možnost zajistit anonymitu respondentů (Eyisi, 2015). Tato metoda také poskytuje dostatečný časový prostor respondentům na jejich odpověď.

#### **4.4 Vyhodnocení výsledků – analýza dat**

Data získaná pomocí elektronického dotazníku byla nejprve skupinově zanalyzována. U každé skupiny respondentů byla zpracována tabulka průměrného hodnocení každé determinanty z hlediska důležitosti a frekvence výskytu. Následně byla data porovnána mezi skupinami pro zjištění souladu či nesouladu ve vnímání zábavy mezi hráči, rodiči a

trenéry, čímž byl splněn hlavní cíl výzkumu. Taktéž bylo zpracováno doplňující porovnání mezi věkovými kategoriemi u skupiny hráčů.

Interpretace dat byla provedena zejména pomocí tabulek. Tabulky byly dále doplněny grafy, které poskytly přehlednější vizualizaci konečného výstupu.

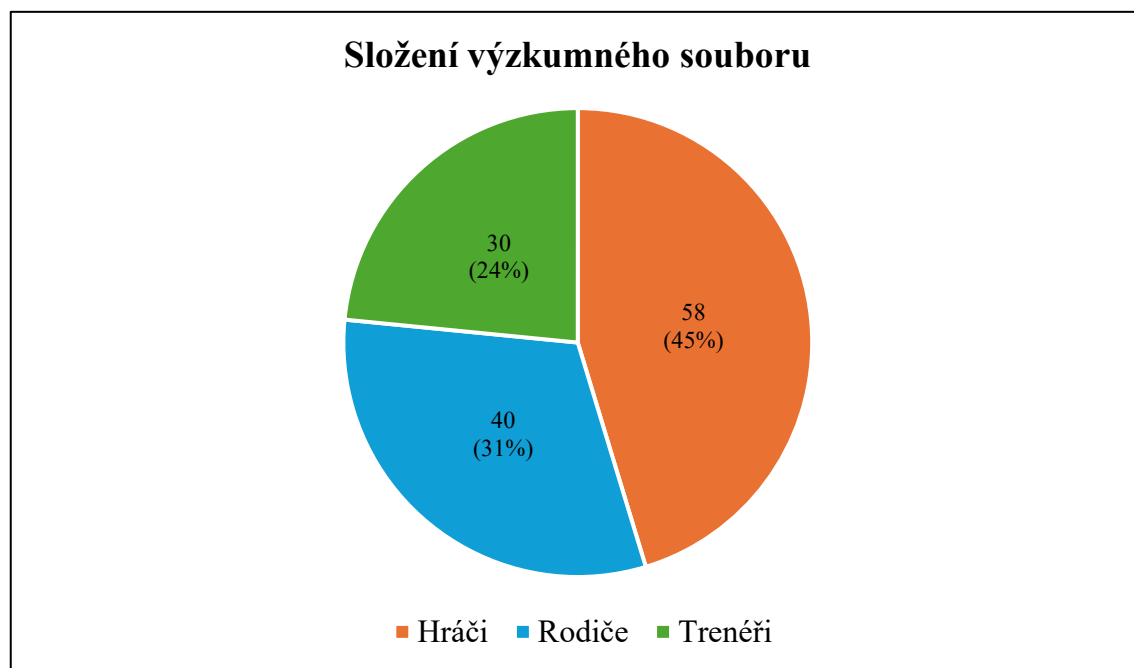
Na závěr bylo podle získaných výsledků zpracováno doporučení pro zlepšení organizace fotbalu prostřednictvím intenzivnějšího začlenění zábavy. Toto doporučení vychází z výsledků důležitosti a frekvence výskytu jednotlivých determinant u všech tří skupin a jejich vzájemnému porovnání.

## 5 VÝSLEDKY

### 5.1 Charakteristika výzkumného vzorku

Dotazníkové šetření zaměřené na odhalení významu role zábavy a její frekvenci výskytu v prostředí mládežnické fotbalu v České republice bylo provedeno na vzorku čítajícím 128 respondentů. Ti byli rozděleni do tří skupin (hráči, rodiče, trenéři), jejichž zastoupení bylo v tomto konečném poměru:

*Graf č. 1: Složení výzkumného vzorku*

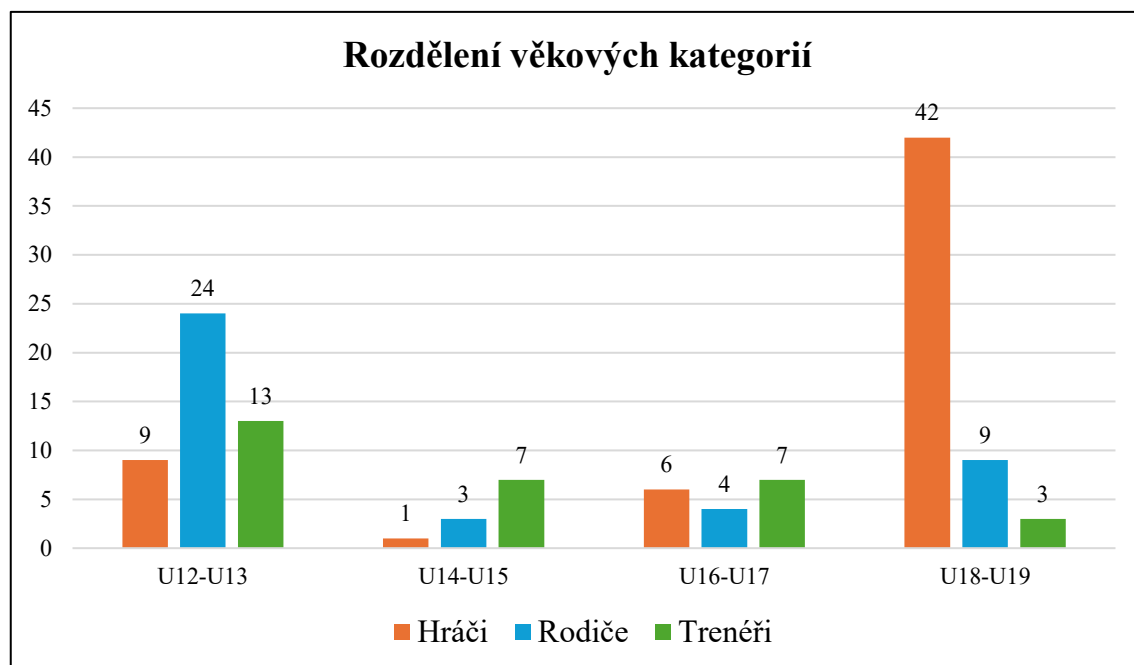


Zdroj: Vlastní zpracování

Následující klasifikování respondentů proběhlo pomocí zařazení do věkových kategorií, v nichž se daný respondent nacházel. Podmínkou šetření bylo, aby se jej účastnili pouze hráči od 12 do 19 let, jejich rodiče a trenéři. Tento věkový rozptyl umožnil identifikovat 4 různé věkové kategorie respondentů, což přinášelo výhodu v podobě možnosti podrobnějšího zkoumání vzorku. Jednalo se o skupiny U12-U13 (mladší žáci), U14-U15 (starší žáci), U16-U17 (mladší dorost) a U18-U19 (starší dorost). Poměr zastoupení zde byl velmi nerovnoměrný. Kategorii U12-U13 reprezentovalo celkových 46 respondentů (36%), kategorii U14-U15 pouhých 11 respondentů (8%), kategorie U16-U17 byla zastoupena 17 respondenty (14%) a nejpočetnější kategorie U18-U19 čítala 54 respondentů (42%). Složení samotných věkových kategorií bylo taktéž nerovnoměrné. Největší zastoupení hráčů bylo v kategorii U18-U19 (42), oproti tomu kategorie U14-

U15 zaznamenala pouze jediného hráče. Skupina rodičů dominovala naopak v nejmladší kategorii U12-U13 (24). Nejrovnoměrnější zastoupení v tomto vzorku měli trenéři, kterých však byl nedostatečný počet v nejstarší kategorii (3).

**Graf č. 2: Rozdělení podle věkových kategorií**

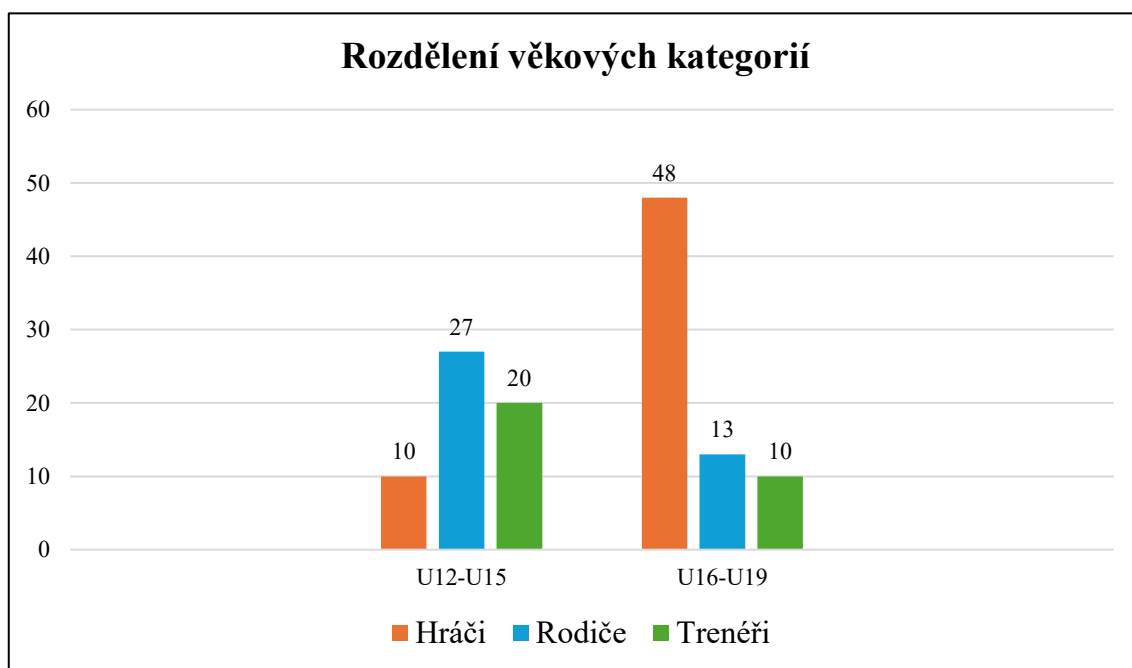


Zdroj: Vlastní zpracování

Tato nerovnoměrnost a celkově nízká účast výrazně ovlivnila možnost porovnání mezi jednotlivými věkovými kategoriemi. Na základě těchto okolností bylo po doporučení vedoucího práce rozhodnuto o seskupení mladších kategorií U12-13 a U14-15 v jednu společnou kategorii a stejně tak starší kategorie U16-17 a U18-19. To umožnilo provést smysluplnější porovnání, alespoň mezi staršími a mladšími hráči. Nově vytvořené věkové kategorie vyobrazuje graf č. 3 na následující straně:



**Graf č. 3: Seskupení původních čtyř věkových kategorií do dvou společných**



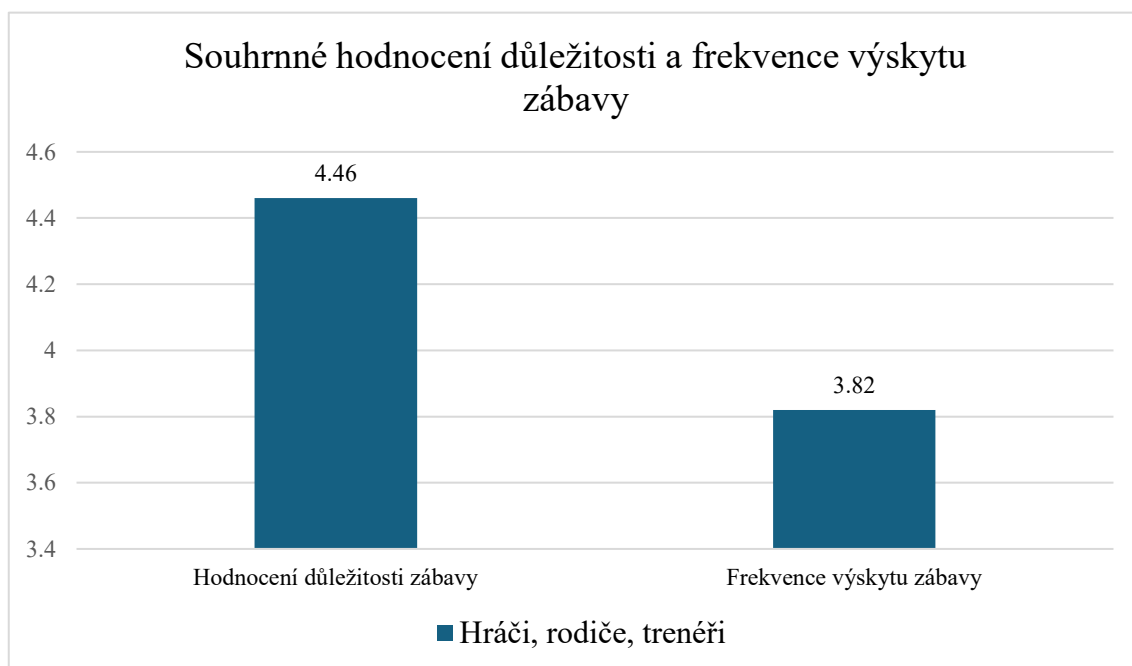
Zdroj: Vlastní zpracování

## 5.2 Celkové výsledky

Před samotným hodnocením jednotlivých determinantů zábavy podle jejich důležitosti a frekvence výskytu byly všem respondentům položeny 2 souhrnné otázky: „*Jak moc je podle Vás důležitá zábava při fotbale*“ a „*Jak často zažíváte při fotbale zábavu*.“

Účelem těchto dvou otázek bylo získat obecný přehled o tom, jak české fotbalové prostředí mládeže oceňuje a zažívá zábavu při fotbale. Výsledek vyobrazuje následující graf, ve kterém můžeme vidět, že hodnota důležitosti zábavy dosáhla vysokého skóre (4.46/5). To se však nedá říci o frekvenci výskytu zábavy při fotbale. Rozdíl mezi oběma parametry činil přibližně 15 %. To může poukazovat na potřebu zaměřit se na zlepšení podmínek a prostředí, které podporují zábavu ve fotbale, aby byla v souladu s očekáváními a vnímáním všech zúčastněných stran.

**Graf č. 4: Souhrnné hodnocení zábavy**

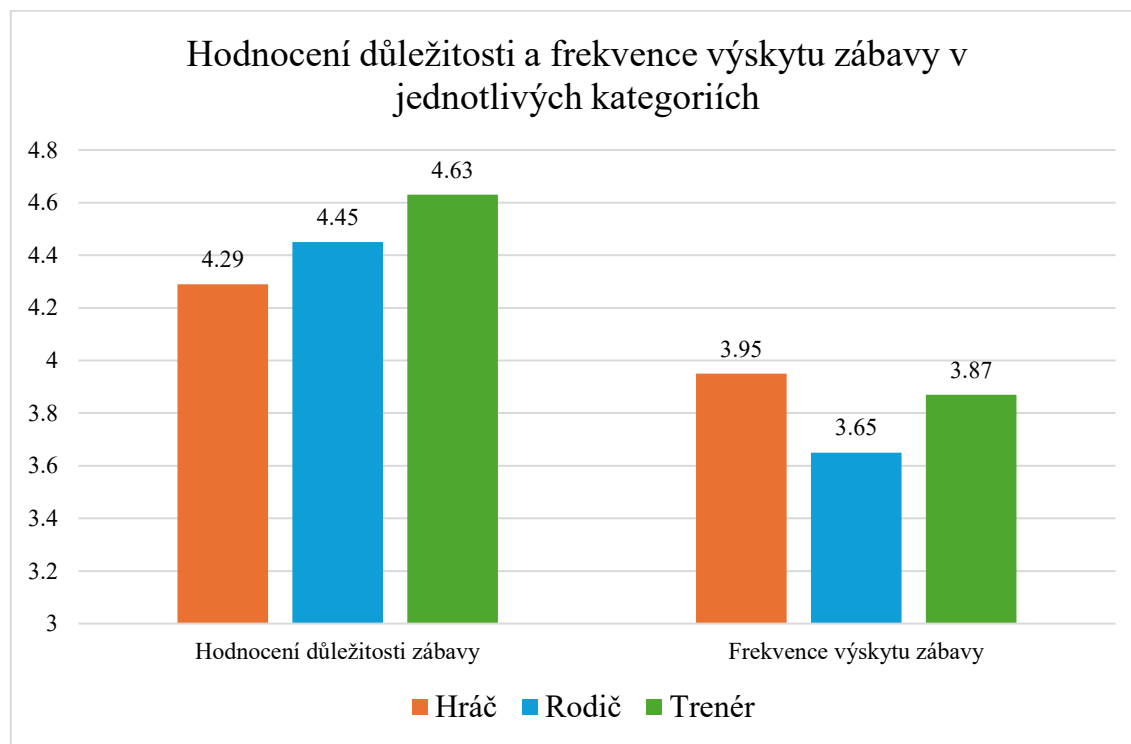


Zdroj: Vlastní zpracování

Graf č. 5 znázorňuje průměrné hodnocení důležitosti a frekvence výskytu zábavy mezi všemi třemi skupinami respondentů. Ukazuje se, že zábavě přikládají největší důležitost trenéři, zatímco rodiče ji vnímají jako nejčastěji se vyskytující prvek ve sportu. Hráči hodnotí frekvenci výskytu zábavy nejnižší, což může naznačovat rozdíly ve vnímání zábavy mezi hráči a dospělými účastníky (trenéry a rodiči). Průměrné hodnocení důležitosti 4.29 ovšem rozhodně není nízká hodnota a potvrzuje se, že mladí hráči v českém prostředí vnímají zábavu jako významný prvek při účasti v tomto sportu. Je

patrné, že všechny 3 skupiny považují zábavu za velmi důležitou, nicméně ve všech případech neodpovídala její frekvence výskytu patřičné důležitosti.

**Graf č. 5: Jednotlivé hodnocení zábavy**



Zdroj: Vlastní zpracování

Následující výsledky představují hlavní část tohoto výzkumu. Jedná se o vyhodnocení důležitosti a frekvence výskytu všech 50 determinantů zábavy, obsažených v tomto dotazníku. Kvůli většímu počtu proměnných musely být výsledky vizualizovány v delších tabulkách, rozdělených mezi více stran. Tabulky obsahují zmíněných 50 determinantů zábavy, seskupených po 11 dimenzích oddělených tučně napsaným názvem. Z hodnocení důležitosti i frekvence všech determinantů obsažených v dané skupině se následně vypočítaly průměrné hodnoty každé dimenze.

Tabulka celkových výsledků je doplněna o sloupec rozdílu mezi hodnocením celkové důležitosti a celkové frekvence výskytu, pro přehlednější a patrnější výstup. Barevně označené jsou krajně (nejvýše či nejnižší) hodnocené proměnné. Na základě získaných informací z dotazníkového šetření je pořadí důležitosti jednotlivých dimenzí následovné: jako první, a tedy nejdůležitější dimenzí pro respondenty bylo *Sportovní chování*, dále jako 2. *Přátelství v týmu*, 3. *Pozitivní trenérství*, 4. *Učení a zlepšování se*, 5. *Podpora během zápasu*, 6. *Mentální bonusy*, 7. *Snaha*, 8. *Tréninky*, 9. *Zápasy*, 10. *Týmové rituály* a jako poslední, nejnižší hodnocenou dimenzí zábavy, byl *Styl*.

Nejdůležitější determinantou (označenou zeleně) bylo *Vycházet dobře se svými spoluhráči* (4.79) a naopak nejméně důležitou (označenou červeně) bylo *Získávat medaile nebo trofeje* (3.25). Nejvyšší četnost frekvence byla u *Mít partu kamarádů mimo školu* (4.22) a nejnižší u *Trénovat se specializovanými trenéry/kouči* (2.73)

Ze získaných dat také vyplývá, že nejvyšší rozdíl mezi hodnotou důležitosti a frekvencí výskytu byl u determinantu *Hrát společně dobře jako tým* (1.01) a nejnižší u *Nechat se fotografovat* (-0.05).

Převažující kladné hodnoty ve sloupci *Rozdíl* představují, zejména u těch nejvýše hodnocených determinantů z hlediska důležitosti, prostor ke zlepšení a měl by být kladen patřičný důraz na jejich větší frekvenci výskytu. Naopak negativní rozdíl u dimenzí *Týmové rituály* a *Styl* naznačuje, že některé aspekty zábavy se vyskytují častěji, než je považováno za nutné. To otevírá možnost přeměřovat pozornost a snahu z těchto determinantů na ty, které byly označeny jako vysoce důležité, avšak méně časté.

**Tabulka č. 3: Celkové výsledky**

<b>Determinanty zábavy</b>	Hodnocení důležitosti	Hodnocená frekvence výskytu	Rozdíl
<b>Sportovní chování</b>	<b>4.55</b>	<b>3.74</b>	<b>0.81</b>
Hrát společně dobře jako tým	4.67	3.66	1.01
Podpora od spoluhráčů	4.50	3.79	0.71
Když hráči projevují dobré sportovní chování	4.55	3.72	0.83
Pomoc od spoluhráčů	4.48	3.78	0.70
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>4.44</b>	<b>4.10</b>	<b>0.34</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	4.79	4.18	0.61
Být mezi svými přáteli	4.56	4.21	0.35
Mít partu kamarádů mimo školu	4.43	4.22	0.20
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	3.99	3.79	0.20
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>4.44</b>	<b>3.87</b>	<b>0.57</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	4.72	4.09	0.63
Když trenér povzbuzuje tým	4.73	4.15	0.58
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	4.76	3.94	0.83
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	4.61	3.91	0.69
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	4.57	3.68	0.89
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	4.31	3.66	0.65
Přátelský a hodný trenér	4.27	3.95	0.32

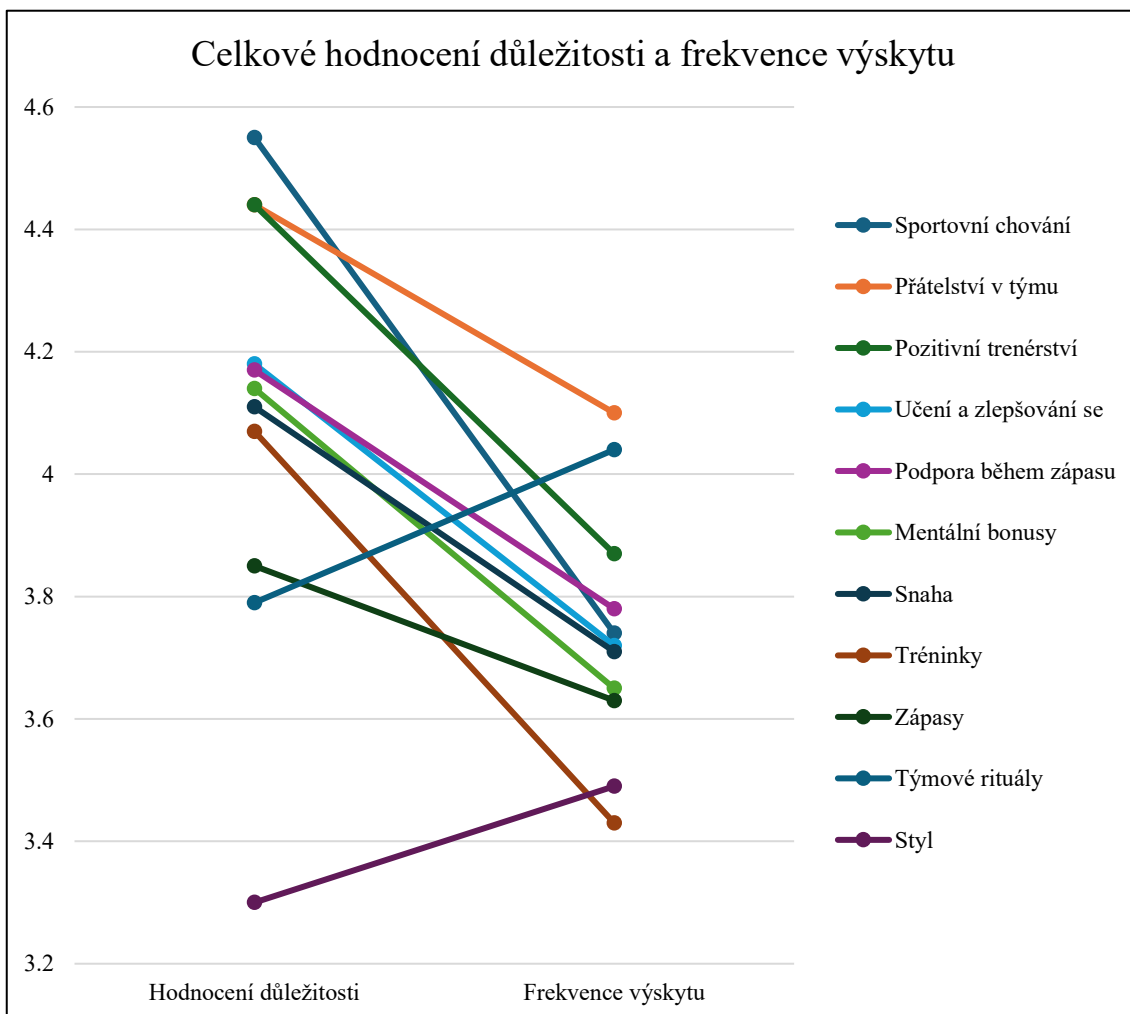
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	3.83	3.57	0.26
Když je s trenérem sranda	4.15	3.89	0.26
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>4.18</b>	<b>3.72</b>	<b>0.46</b>
Čelit výzvám a zdokonalovat se ve fotbale	4.36	3.90	0.46
Učit se z chyb	4.54	3.75	0.79
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	4.26	3.83	0.44
Učit se novým dovednostem	4.41	3.94	0.46
Použít během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	4.31	3.56	0.76
Hrát na různých postech	3.31	3.13	0.19
Účastnit se fotbalového soustředění	4.10	3.94	0.16
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>4.17</b>	<b>3.78</b>	<b>0.40</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	4.29	3.71	0.58
Dostat pochvalu za dobrý výkon	4.34	3.87	0.46
Mít rodiče na zápasech	3.89	3.74	0.14
<b>Mentální bonusy</b>	<b>4.14</b>	<b>3.65</b>	<b>0.49</b>
Udržovat si pozitivní přístup	4.58	3.73	0.84
Vyhrávat	3.57	3.49	0.08
Zbavování se stresu	4.26	3.72	0.55
<b>Snaha</b>	<b>4.11</b>	<b>3.71</b>	<b>0.40</b>
Snažit se ze všech sil	4.45	3.89	0.56
Tvrdě a usilovně trénovat	3.95	3.67	0.28
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	4.25	3.77	0.48
Soutěžit	3.77	3.85	-0.09
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	4.05	3.65	0.40
Stanovit si a dosáhnout cílů	4.17	3.41	0.76
<b>Tréninky</b>	<b>4.07</b>	<b>3.43</b>	<b>0.64</b>
Mít dobře organizované tréninky	4.49	3.93	0.56
Mít svobodu hrát kreativně	4.17	3.58	0.58
Tréninkové utkání	3.97	3.49	0.47
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	3.67	2.73	0.94
<b>Zápasy</b>	<b>3.85</b>	<b>3.63</b>	<b>0.22</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	4.45	4.06	0.39
Hrát na oblíbené pozici	3.79	3.69	0.10
Hrát proti stejně silnému týmu	3.32	3.23	0.10
Účastnit se turnajů	3.83	3.53	0.30
<b>Týmové rituály</b>	<b>3.79</b>	<b>4.04</b>	<b>-0.25</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	3.62	3.83	-0.21

Provádět týmové rituály	3.84	4.09	-0.25
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	3.90	4.20	-0.30
<b>Styl</b>	<b>3.30</b>	<b>3.49</b>	<b>-0.19</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	3.36	3.67	-0.31
Získávat medaile nebo trofeje	3.25	3.46	-0.21
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	3.28	3.33	-0.05

Zdroj: Vlastní zpracování

Na základě údajů z předchozí tabulky byl vytvořen graf, který poskytuje vizuálně přívětivější přehled o rozdílech mezi důležitostí a frekvencí výskytu všech 11 dimenzí zábavy.

**Graf č. 6: Znárodnění rozdílu mezi celkovým hodnocením důležitosti a frekvencí výskytu 11 dimenzí zábavy**



Zdroj: Vlastní zpracování

V následující části byly porovnány výsledky v rámci jednotlivých kategorií respondentů (hráč, rodič, trenér). V tabulce č. 4 můžeme vidět, že hráči vnímají dimenze *Přátelství v týmu*, *Pozitivní trenérství* a *Sportovní chování* jako ty nejdůležitější.

Nejdůležitějším samostatným determinantem je pro hráče *Vycházet dobře se svými spoluhráči* (4.79). Za nejvíce se vyskytující determinantu označili *Být mezi svými přáteli* (4.29) a jako nejméně se vyskytující byla podle hráčů *Trénovat se specializovanými trenéry/ kouči* (2.55). Pozici nejméně důležitého determinantu pak obsadilo *Hrát na různých postech* (2.97). Oproti souhrnné tabulce všech 3 skupin přisuzují hráči dimenzi *Zápas* větší důležitost (rozdílem 0,29) a naopak dimenzi *Podpora během zápasu* hodnotí jako méně důležitou (rozdíl -0.37). Největší rozdíly mezi hodnocením důležitosti a frekvencí výskytu byly u této kategorie v dimenzích *Pozitivní trenérství* (rozdíl 0.73), *Tréninky* (rozdíl 0.72) a *Mentální bonusy* (rozdíl 0.67)

**Tabulka č. 4: Výsledky (hráči)**

<b>Determinanty - Hráči</b>	Hodnocení důležitosti	Hodnocená frekvence výskytu	Směrodatná odchylka Důležitosti	Směrodatná odchylka Frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>4.36</b>	<b>3.80</b>	<b>0.75</b>	<b>0.97</b>
Hrát společně dobře jako tým	4.67	3.81	0.63	0.92
Podpora od spoluhráčů	4.43	3.76	0.72	1.00
Když hráči projevují dobré sportovní chování	4.03	3.66	0.91	0.94
Pomoc od spoluhráčů	4.29	3.97	0.72	1.02
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>4.53</b>	<b>4.18</b>	<b>0.68</b>	<b>1.00</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	4.79	4.26	0.45	0.94
Být mezi svými přáteli	4.67	4.29	0.68	0.97
Mít partu kamarádů mimo školu	4.45	4.22	0.72	0.97
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	4.21	3.93	0.87	1.13
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>4.36</b>	<b>3.63</b>	<b>0.72</b>	<b>1.12</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	4.76	3.95	0.47	0.99
Když trenér povzbuzuje tým	4.74	3.88	0.48	1.05
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	4.69	3.66	0.53	1.15
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	4.60	3.74	0.67	1.04
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	4.55	3.47	0.59	1.23
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	4.14	3.29	0.70	1.10
Přátelský a hodný trenér	4.09	3.83	0.90	1.03

Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	3.52	3.10	1.21	1.31
Když je s trenérem sranda	4.17	3.78	0.97	1.15
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>4.10</b>	<b>3.69</b>	<b>0.85</b>	<b>0.97</b>
Čelit výzvám a zdokonalovat se ve fotbale	4.50	3.76	0.68	0.82
Učit se z chyb	4.50	3.90	0.79	0.94
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	4.36	3.88	0.66	0.91
Učit se novým dovednostem	4.26	3.90	0.73	0.82
Použít během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	4.19	3.57	0.68	0.93
Hrát na různých postech	2.97	3.16	1.27	1.20
Účastnit se fotbalového soustředění	3.90	3.69	1.12	1.18
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>3.80</b>	<b>3.54</b>	<b>1.20</b>	<b>1.25</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	3.72	3.47	1.26	1.21
Dostat pochvalu za dobrý výkon	4.34	3.69	0.97	1.18
Mít rodiče na zápasech	3.33	3.47	1.37	1.37
<b>Mentální bonusy</b>	<b>4.31</b>	<b>3.64</b>	<b>0.88</b>	<b>0.98</b>
Udržovat si pozitivní přístup	4.43	3.67	0.79	0.99
Vyhrávat	4.17	3.53	1.02	0.93
Zbavování se stresu	4.34	3.72	0.82	1.03
<b>Snaha</b>	<b>4.29</b>	<b>3.83</b>	<b>0.89</b>	<b>0.88</b>
Snažit se ze všech sil	4.59	3.91	0.70	0.66
Tvrdě a usilovně trénovat	4.21	3.93	0.94	0.81
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	4.45	3.95	0.75	0.90
Soutěžit	4.00	4.05	1.10	0.97
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	4.21	3.53	1.05	0.95
Stanovit si a dosáhnout cílů	4.29	3.60	0.81	0.98
<b>Tréninky</b>	<b>4.01</b>	<b>3.29</b>	<b>0.93</b>	<b>1.06</b>
Mít dobře organizované tréninky	4.19	3.78	0.68	0.97
Mít svobodu hrát kreativně	4.17	3.34	0.87	0.88
Tréninkové utkání	4.07	3.48	0.89	1.00
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	3.62	2.55	1.28	1.38
<b>Zápasy</b>	<b>4.14</b>	<b>3.73</b>	<b>0.95</b>	<b>0.97</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	4.62	4.10	0.61	0.84
Hrát na oblíbené pozici	4.47	4.00	0.81	0.89
Hrát proti stejně silnému týmu	3.71	3.47	1.20	0.95
Účastnit se turnajů	3.74	3.33	1.18	1.18
<b>Týmové rituály</b>	<b>3.92</b>	<b>3.93</b>	<b>1.17</b>	<b>1.10</b>



Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	3.69	3.69	1.23	1.23
Provádět týmové rituály	3.86	3.81	1.14	1.07
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	4.22	4.28	1.15	1.00
<b>Styl</b>	<b>3.44</b>	<b>3.33</b>	<b>1.20</b>	<b>1.10</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	3.52	3.43	1.12	1.25
Získávat medaile nebo trofeje	3.69	3.34	1.12	1.24
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	3.10	3.21	1.37	0.82

Zdroj: Vlastní zpracování

Další vyhodnocenou skupinou byla kategorie rodičů, kde se nejvýrazněji lišila dimenze *Podpora během zápasu* (rozdíl 0,34) a *Snaha* (rozdíl -0,36) od celkových výsledků všech respondentů. Nejdůležitější faktor rodičů byl *Když nás rodiče podporují* (4.73) a nejčastěji vyskytující se determinantou bylo *Mít partu kamarádů mimo školu* (4.35). Nejméně se vyskytující bylo *Hrát na různých postech* (2.95). *Získat medaile nebo trofeje* bylo u rodičů považováno za nejméně důležité (2.95). V této tabulce stojí za zmínku rozdíl 1.00 mezi důležitostí a výskytem dimenze *Sportovní chování*.

**Tabulka č. 5: Výsledky (rodiče)**

<b>Determinanty - Rodiče</b>	Hodnocení důležitosti	Hodnocená frekvence výskytu	Směrodatná odchylka Důležitosti	Směrodatná odchylka Frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>4.50</b>	<b>3.50</b>	<b>0.65</b>	<b>0.88</b>
Hrát společně dobře jako tým	4.58	3.40	0.63	0.83
Podpora od spoluhráčů	4.40	3.55	0.62	0.86
Když hráči projevují dobré sportovní chování	4.70	3.50	0.64	0.95
Pomoc od spoluhráčů	4.33	3.55	0.72	0.86
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>4.40</b>	<b>4.14</b>	<b>0.71</b>	<b>0.71</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	4.70	4.20	0.51	0.60
Být mezi svými přáteli	4.55	4.15	0.67	0.79
Mít partu kamarádů mimo školu	4.53	4.35	0.74	0.65
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	3.80	3.85	0.93	0.79
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>4.40</b>	<b>3.78</b>	<b>0.76</b>	<b>1.01</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	4.60	3.93	0.62	0.85
Když trenér povzbuzuje tým	4.63	3.98	0.70	1.01
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	4.70	3.78	0.56	1.04
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	4.45	3.83	0.84	0.92

Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	4.58	3.70	0.67	1.05
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	4.28	3.48	0.77	1.16
Přátelský a hodný trenér	4.38	3.85	0.86	0.99
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	3.85	3.65	1.01	1.01
Když je s trenérem sranda	4.10	3.78	0.77	1.08
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>4.02</b>	<b>3.78</b>	<b>0.85</b>	<b>0.81</b>
Čelit výzvam a zdokonalovat se ve fotbale	4.18	3.90	0.74	0.66
Učit se z chyb	4.58	3.75	0.54	0.77
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	3.80	3.93	0.92	0.69
Učit se novým dovednostem	4.23	4.03	0.85	0.72
Použit během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	4.15	3.63	0.85	0.83
Hrát na různých postech	3.10	2.95	1.16	1.02
Účastnit se fotbalového soustředění	4.13	4.30	0.87	0.95
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>4.51</b>	<b>4.19</b>	<b>0.70</b>	<b>0.83</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	4.73	4.33	0.59	0.79
Dostat pochvalu za dobrý výkon	4.30	3.90	0.75	0.83
Mít rodiče na zápasech	4.50	4.33	0.77	0.88
<b>Mentální bonusy</b>	<b>3.99</b>	<b>3.63</b>	<b>0.81</b>	<b>0.85</b>
Udržovat si pozitivní přístup	4.70	3.73	0.51	0.84
Vyhrávat	3.13	3.43	1.17	0.80
Zbavování se stresu	4.15	3.73	0.76	0.92
<b>Snaha</b>	<b>3.75</b>	<b>3.68</b>	<b>0.84</b>	<b>0.79</b>
Snažit se ze všech sil	4.03	3.93	0.76	0.79
Tvrdě a usilovně trénovat	3.33	3.60	0.93	0.89
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	4.08	3.83	0.75	0.70
Soutěžit	3.30	3.78	0.93	0.79
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	3.75	3.65	0.83	0.76
Stanovit si a dosáhnout cílů	4.03	3.30	0.85	0.81
<b>Tréninky</b>	<b>4.00</b>	<b>3.47</b>	<b>0.84</b>	<b>0.96</b>
Mít dobře organizované tréninky	4.48	3.85	0.63	0.79
Mít svobodu hrát kreativně	4.13	3.48	0.75	1.02
Tréninkové utkání	3.63	3.40	0.97	0.83
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	3.75	3.13	0.99	1.19
<b>Zápasy</b>	<b>3.82</b>	<b>3.70</b>	<b>0.92</b>	<b>0.88</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	4.33	3.90	0.75	0.83
Hrát na oblíbené pozici	3.58	3.70	0.97	0.90

Hrát proti stejně silnému týmu	3.33	3.28	1.21	0.84
Účastnit se turnajů	4.03	3.90	0.76	0.94
<b>Týmové rituály</b>	<b>3.53</b>	<b>4.14</b>	<b>1.15</b>	<b>0.79</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	3.58	4.00	1.20	0.84
Provádět týmové rituály	3.63	4.30	1.16	0.70
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	3.38	4.13	1.09	0.84
<b>Styl</b>	<b>3.19</b>	<b>3.62</b>	<b>1.00</b>	<b>0.81</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	3.20	3.85	0.95	0.69
Získávat medaile nebo trofeje	2.95	3.53	1.05	0.92
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	3.43	3.48	1.00	0.81

Zdroj: Vlastní zpracování

Poslední hodnocenou skupinu reprezentují trenéři. Podle trenérů je nejdůležitější *Když hráči projevují dobré sportovní chování* (4.93), což je zároveň nejvyšší průměrná přiřazená hodnota v tomto vzorku. Nejmenší důležitost přikládají k determinantu *Hrát proti stejně silnému týmu* (2.93). Nejvíce se vyskytující frekvence u trenérů je *Když trenér povzbuzuje tým* (4.6). Stejně jako u hráčů, tak i u trenérů má determinant *Trénovat se specializovanými trenéry/kouči* (2.50) nejnižší frekvenci výskytu.

**Tabulka č. 6: Výsledky (trenéři)**

<b>Determinanty - Trenéři</b>	Hodnocení důležitosti	Hodnocená frekvence výskytu	Směrodatná odchylka Důležitosti	Směrodatná odchylka Frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>4.80</b>	<b>3.92</b>	<b>0.45</b>	<b>0.75</b>
Hrát společně dobře jako tým	4.77	3.77	0.42	0.72
Podpora od spoluhráčů	4.67	4.07	0.47	0.77
Když hráči projevují dobré sportovní chování	4.93	4.00	0.55	0.73
Pomoc od spoluhráčů	4.83	3.83	0.37	0.78
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>4.40</b>	<b>3.99</b>	<b>0.74</b>	<b>0.84</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	4.87	4.07	1.05	0.81
Být mezi svými přáteli	4.47	4.20	0.34	0.79
Mít partu kamarádů mimo školu	4.30	4.10	0.62	0.79
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	3.97	3.60	0.94	0.95
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>4.56</b>	<b>4.21</b>	<b>0.57</b>	<b>0.70</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	4.80	4.40	0.40	0.66
Když trenér povzbuzuje tým	4.83	4.60	0.37	0.49

Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	4.90	4.37	0.30	0.60
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	4.77	4.17	0.50	0.69
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přitom pozitivní	4.57	3.87	0.62	0.81
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	4.50	4.20	0.62	0.60
Přátelský a hodný trenér	4.33	4.17	0.70	0.73
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	4.13	3.97	0.88	0.84
Když je s trenérem sranda	4.17	4.10	0.78	0.85
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>4.43</b>	<b>3.68</b>	<b>0.58</b>	<b>0.77</b>
Čelit výzvam a zdokonalovat se ve fotbale	4.40	4.03	0.55	0.71
Učit se z chyb	4.53	3.60	0.50	0.76
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	4.63	3.67	0.60	0.75
Učit se novým dovednostem	4.73	3.90	0.44	0.70
Použít během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	4.60	3.47	0.55	0.67
Hrát na různých postech	3.87	3.27	0.66	0.75
Účastnit se fotbalového soustředění	4.27	3.83	0.76	1.04
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>4.21</b>	<b>3.60</b>	<b>0.70</b>	<b>0.90</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	4.43	3.33	0.77	0.94
Dostat pochvalu za dobrý výkon	4.37	4.03	0.72	0.80
Mít rodiče na zápasech	3.83	3.43	0.60	0.96
<b>Mentální bonusy</b>	<b>4.10</b>	<b>3.67</b>	<b>0.85</b>	<b>0.67</b>
Udržovat si pozitivní přístup	4.60	3.80	1.02	0.70
Vyhrávat	3.40	3.50	0.55	0.62
Zbavování se stresu	4.30	3.70	0.99	0.69
<b>Snaha</b>	<b>4.28</b>	<b>3.61</b>	<b>0.70</b>	<b>0.72</b>
Snažit se ze všech sil	4.73	3.83	0.51	0.73
Tvrdě a usilovně trénovat	4.30	3.47	0.82	0.76
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	4.23	3.53	0.67	0.56
Soutěžit	4.00	3.73	0.77	0.77
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	4.20	3.77	0.70	0.56
Stanovit si a dosáhnout cílů	4.20	3.33	0.75	0.94
<b>Tréninky</b>	<b>4.21</b>	<b>3.55</b>	<b>0.65</b>	<b>0.81</b>
Mít dobře organizované tréninky	4.80	4.17	0.85	0.58
Mít svobodu hrát kreativně	4.20	3.93	0.40	0.63
Tréninkové utkání	4.20	3.60	0.60	1.02
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	3.63	2.50	0.75	1.02
<b>Zápasy</b>	<b>3.60</b>	<b>3.46</b>	<b>0.93</b>	<b>0.74</b>

Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	4.40	4.17	1.10	0.37
Hrát na oblíbené pozici	3.33	3.37	0.66	0.91
Hrát proti stejně silnému týmu	2.93	2.93	0.91	0.63
Účastnit se turnajů	3.73	3.37	1.03	1.05
<b>Týmové rituály</b>	<b>3.91</b>	<b>4.06</b>	<b>0.98</b>	<b>0.98</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	3.60	3.80	0.78	1.05
Provádět týmové rituály	4.03	4.17	1.17	0.93
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	4.10	4.20	0.98	0.95
<b>Styl</b>	<b>3.26</b>	<b>3.51</b>	<b>1.08</b>	<b>0.89</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	3.37	3.73	1.01	0.81
Získávat medaile nebo trofeje	3.10	3.50	1.02	1.04
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	3.30	3.30	1.22	0.82

Zdroj: Vlastní zpracování

V další fázi vyhodnocování výsledků byla věnována pozornost porovnávání výsledků hráčů, rodičů a trenérů mezi sebou. Toto porovnání pomohlo identifikovat nesoulad mezi jednotlivými stakeholdery a odhalit kritické rozdíly ve vnímání a hodnocení zábavy, což umožnilo naplnit hlavní cíl této práce. Rozdíly v tabulkách jsou počítány pomocí odčítání, kdy se od hodnot první skupiny vždy odčítají hodnoty skupiny druhé. Kladné a záporné hodnoty rozdílů reflektuje na jejich pozadí barevné spektrum. Čím dále jsou čísla vzdálená od nuly, tím je barva pozadí sytější. Záporné hodnoty zvýrazňuje červená barva a kladné hodnoty barva zelená.

Výsledné rozdíly v tabulce č. 7 jsou získány pomocí odčítání hodnocení rodičů od hodnocení hráčů (hráči – rodiče). Nejvyšší rozdíly v hodnocení důležitosti byly zaznamenány v dimenzi *Podpora během zápasu* (-0,71). Tuto dimenzi vnímají rodiče výrazně důležitěji. Ze tří determinant v této dimenzi byly hned dvě s rozdílem větší než 1: *Když nás rodiče podporují* (-1,01) a *Mít rodiče na zápasech* (-1.17), která zaznamenala nejvyšší rozdíl z celé tabulky. Za zmínku stojí také rozdíl v dimenze *Snaha* (0,54). V této dimenzi figurovaly rozdíly v determinantech *Tvrdě a usilovně trénovat* (0,88), *Soutěžit* (0,70) a *Snažit se ze všech sil* (0,56). V celé tabulce se s vyšším rozdílem v hodnocení důležitosti umístily zejména následující determinanty: *Vyhrávat* (1.04), *Hrát na oblíbené pozici* (0,89), *Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky* (0,84) a *Získávat medaile nebo trofeje* (0,74).

V hodnocení frekvence výskytu zaznamenala největší rozdíl dimenze *Podpora během zápasu* (-0,64). Tuto dimenzi hodnotili hráči jako méně se vyskytující. Rozdíly v determinantech *Když nás rodiče podporují* (-0,86) a *Mít rodiče na zápasech* (-0,86) z této dimenze byly nejvyšší z celé tabulky hodnocení frekvence výskytu. Naopak nulový rozdíl zaznamenala determinanta *Když je s trenérem sranda*.

**Tabulka č. 7: Rozdíl mezi hráči a rodiči**

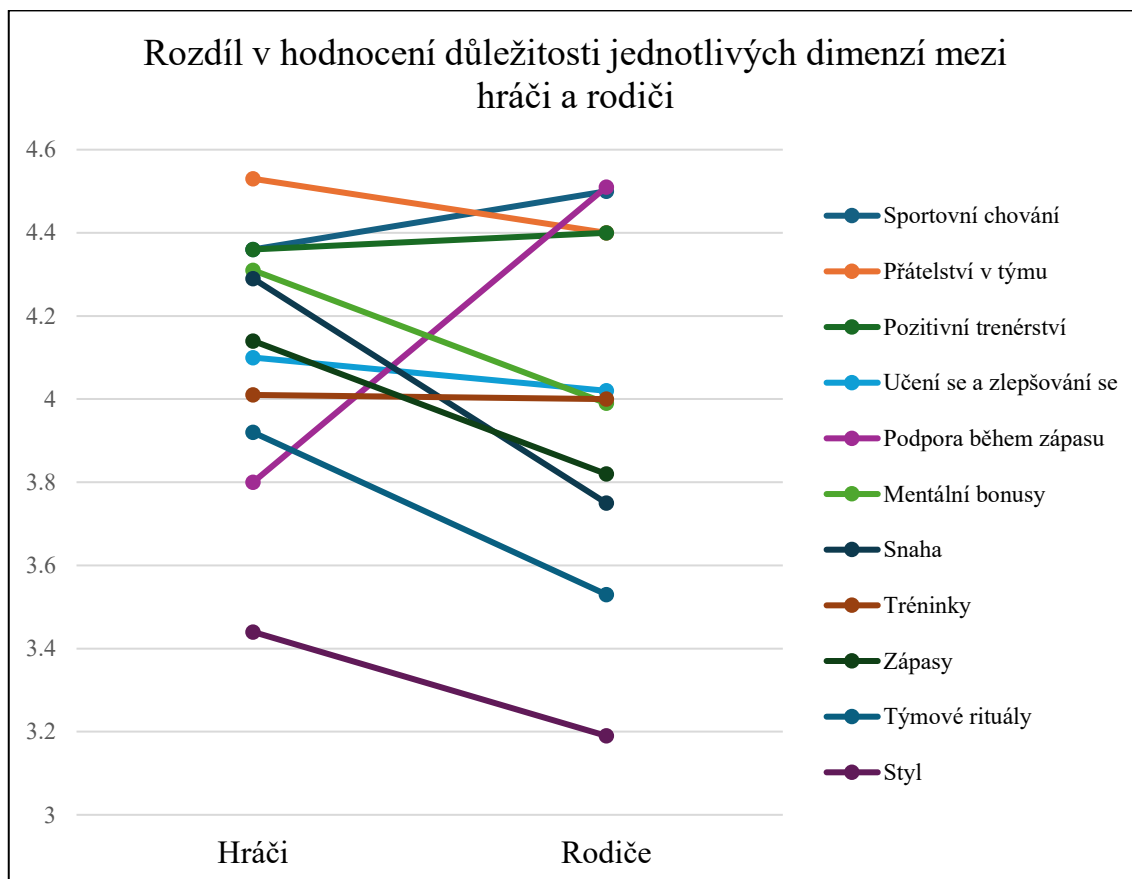
<b>Determinanty (Rozdíl mezi hráči a rodiči)</b>	Rozdíl v hodnocení důležitosti	Rozdíl v hodnocení frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>-0.15</b>	<b>0.30</b>
Hrát společně dobře jako tým	0.09	0.41
Podpora od spoluhráčů	0.03	0.21
Když hráči projevují dobré sportovní chování	-0.67	0.16
Pomoc od spoluhráčů	-0.04	0.42
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>0.14</b>	<b>0.04</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	0.09	0.06
Být mezi svými přáteli	0.12	0.14
Mít partu kamarádů mimo školu	-0.08	-0.13
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	0.41	0.08
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>-0.03</b>	<b>-0.14</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	0.16	0.02
Když trenér povzbuzuje tým	0.11	-0.10
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	-0.01	-0.12
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	0.15	-0.09
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	-0.03	-0.23
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	-0.14	-0.19
Přátelský a hodný trenér	-0.29	-0.02
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	-0.33	-0.55
Když je s trenérem sranda	0.07	0.00
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>0.07</b>	<b>-0.09</b>
Čelit výzvam a zdokonalovat se ve fotbale	0.32	-0.14
Učit se z chyb	-0.08	0.15
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	0.56	-0.05
Učit se novým dovednostem	0.03	-0.13
Použit během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	0.04	-0.06
Hrát na různých postech	-0.13	0.21
Účastnit se fotbalového soustředění	-0.23	-0.61

<b>Podpora během zápasu</b>	<b>-0.71</b>	<b>-0.64</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	-1.01	-0.86
Dostat pochvalu za dobrý výkon	0.04	-0.21
Mít rodiče na zápasech	-1.17	-0.86
<b>Mentální bonusy</b>	<b>0.32</b>	<b>0.01</b>
Udržovat si pozitivní přístup	-0.27	-0.06
Vyhrávat	1.04	0.10
Zbavování se stresu	0.19	-0.01
<b>Snaha</b>	<b>0.54</b>	<b>0.15</b>
Snažit se ze všech sil	0.56	-0.02
Tvrdě a usilovně trénovat	0.88	0.33
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	0.37	0.12
Soutěžit	0.70	0.27
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	0.46	-0.12
Stanovit si a dosáhnout cílů	0.26	0.30
<b>Tréninky</b>	<b>0.02</b>	<b>-0.18</b>
Mít dobře organizované tréninky	-0.29	-0.07
Mít svobodu hrát kreativně	0.04	-0.14
Tréninkové utkání	0.44	0.08
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	-0.13	-0.58
<b>Zápasy</b>	<b>0.32</b>	<b>0.03</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	0.29	0.20
Hrát na oblíbené pozici	0.89	0.30
Hrát proti stejně silnému týmu	0.38	0.19
Účastnit se turnajů	-0.29	-0.57
<b>Týmové rituály</b>	<b>0.39</b>	<b>-0.22</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	0.11	-0.31
Provádět týmové rituály	0.23	-0.49
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	0.84	0.15
<b>Styl</b>	<b>0.24</b>	<b>-0.29</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	0.32	-0.42
Získávat medaile nebo trofeje	0.74	-0.19
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	-0.33	-0.27

Zdroj: Vlastní zpracování

V následující vizualizaci rozdílu mezi hráči a rodiči v hodnocení zábavy si můžeme všimnout, jak dimenze *Podpora během zápasu* vybočuje oproti ostatním dimenzím, které byly hráči ve většině případů hodnoceny jako důležitější.

**Graf č. 7: Znárodnění rozdílu v hodnocení důležitosti jednotlivých dimenzí mezi hráči a rodiči**



Zdroj: Vlastní zpracování

V následující tabulce jsou porovnávány hodnoty důležitosti a frekvence výskytu determinant a dimenzí zábavy mezi kategoriemi hráči a trenéři. Sloupec hodnocení důležitosti ukazuje, že největší rozdíl byl zaznamenán v dimenzích *Zápasy* (0,54). V této dimenzi se nachází i determinanta s největším rozdílem hodnocení důležitosti: *Hrát na oblíbené pozici* (1,14). Mezi další dimenze s větším rozdílem patří *Sportovní chování* (-0,45) a *Podpora během zápasu* (-0,41). Téměř nulový rozdíl můžeme pozorovat v dimenzích *Týmové rituály* (0,01) a *Snaha* (0,02). Determinanty *Když je s trenérem sranda* a *Soutěžit skončily* bez rozdílu.

U frekvence výskytu byla největší odchylka v dimenzi *Pozitivní trenérství* (-0,51). V této dimenzi se také nacházely největší rozdíly v jednotlivých determinantech: *Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory* (-0,91), *Když se trenér zapojuje do*



tréninku s hráči (-0,87), Když trenér povzbuzuje tým (-0,72) a Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem (-0,71).

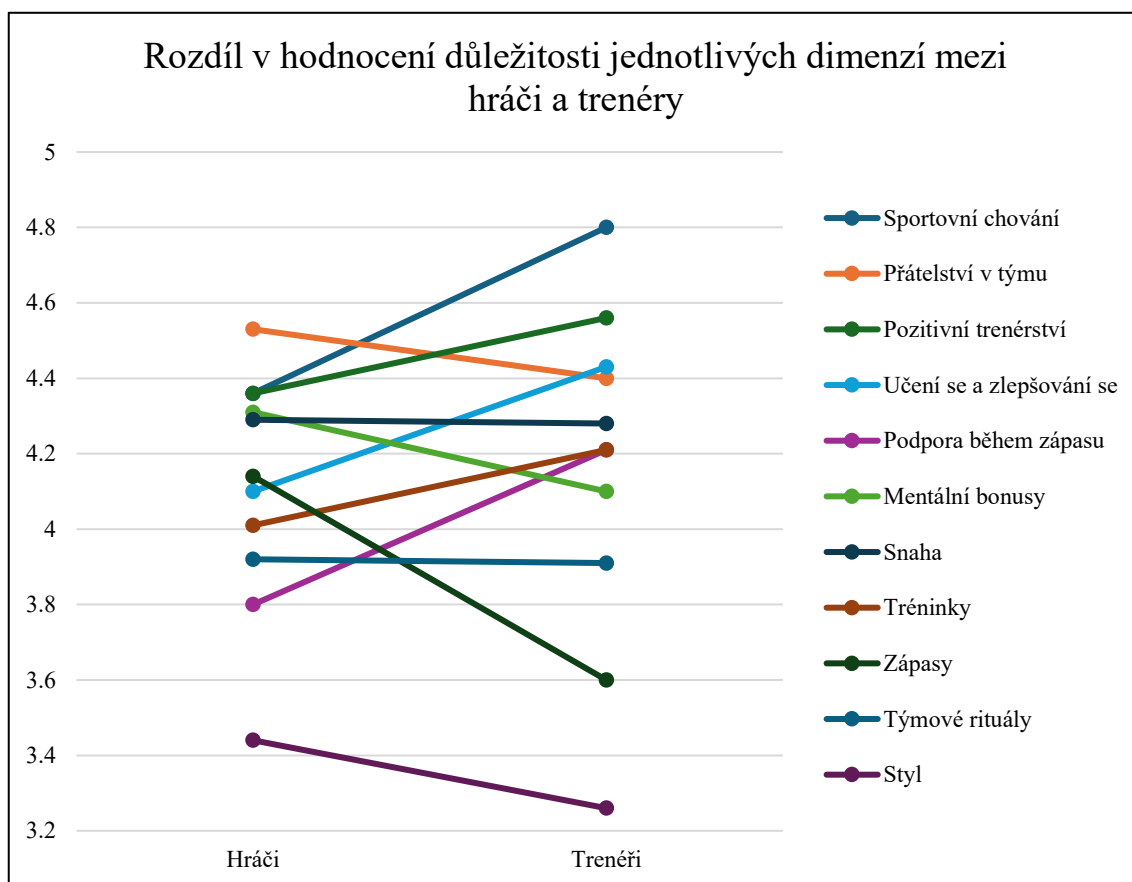
**Tabulka č. 8: Rozdíl mezi hráči a trenéry**

<b>Determinanty (Rozdíl mezi hráči a trenéry)</b>	Rozdíl v hodnocení důležitosti	Rozdíl v hodnocení frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>-0.45</b>	<b>-0.12</b>
Hrát společně dobře jako tým	-0.10	0.04
Podpora od spoluhráčů	-0.24	-0.31
Když hráči projevují dobré sportovní chování	-0.90	-0.34
Pomoc od spoluhráčů	-0.54	0.14
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>0.13</b>	<b>0.18</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	-0.08	0.19
Být mezi svými přáteli	0.20	0.09
Mít partu kamarádů mimo školu	0.15	0.12
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	0.24	0.33
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>-0.19</b>	<b>-0.57</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	-0.04	-0.45
Když trenér povzbuzuje tým	-0.09	-0.72
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	-0.21	-0.71
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	-0.17	-0.43
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	-0.02	-0.40
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	-0.36	-0.91
Přátelský a hodný trenér	-0.24	-0.34
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	-0.61	-0.87
Když je s trenérem sranda	0.00	-0.32
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>-0.34</b>	<b>0.01</b>
Čelit výzvam a zdokonalovat se ve fotbale	0.10	-0.27
Učit se z chyb	-0.03	0.30
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	-0.27	0.21
Učit se novým dovednostem	-0.47	0.00
Použit během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	-0.41	0.10
Hrát na různých postech	-0.90	-0.11
Účastnit se fotbalového soustředění	-0.37	-0.14
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>-0.41</b>	<b>-0.05</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	-0.71	0.14
Dostat pochvalu za dobrý výkon	-0.03	-0.34

Mít rodiče na zápasech	-0.50	0.04
<b>Mentální bonusy</b>	<b>0.21</b>	<b>-0.03</b>
Udržovat si pozitivní přístup	-0.17	-0.13
Vyhrávat	0.77	0.03
Zbavování se stresu	0.04	0.02
<b>Snaha</b>	<b>0.02</b>	<b>0.22</b>
Snažit se ze všech sil	-0.14	0.08
Tvrdě a usilovně trénovat	-0.09	0.46
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	0.22	0.42
Soutěžit	0.00	0.32
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	0.01	-0.24
Stanovit si a dosáhnout cílů	0.09	0.27
<b>Tréninky</b>	<b>-0.19</b>	<b>-0.26</b>
Mít dobře organizované tréninky	-0.61	-0.39
Mít svobodu hrát kreativně	-0.03	-0.59
Tréninkové utkání	-0.13	-0.12
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	-0.01	0.05
<b>Zápasy</b>	<b>0.54</b>	<b>0.27</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	0.22	-0.07
Hrát na oblíbené pozici	1.14	0.63
Hrát proti stejně silnému týmu	0.78	0.54
Účastnit se turnajů	0.01	-0.04
<b>Týmové rituály</b>	<b>0.01</b>	<b>-0.13</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	0.09	-0.11
Provádět týmové rituály	-0.17	-0.36
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	0.12	0.08
<b>Styl</b>	<b>0.18</b>	<b>-0.18</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	0.15	-0.30
Získávat medaile nebo trofeje	0.59	-0.16
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	-0.20	-0.09

Zdroj: Vlastní zpracování

**Graf č. 8: Znárodnění rozdílů v hodnocení důležitosti jednotlivých dimenzí mezi hráči a trenéry**



Zdroj: Vlastní zpracování

V tabulce porovnání rodičů a trenérů zaznamenaly největší rozdíl v hodnocení důležitosti dimenze *Snaha* (-0,52) a *Učení a zlepšování se* (-0,41). Tyto dvě dimenze rovněž obsahují determinanty s největším rozdílem v tomto sloupci: *Tvrdě a usilovně trénovat* (-0,97) a *Dovednosti s míčem* (-0,83). Další velké rozdíly v hodnocení důležitosti byly v následujících determinantech: *Hrát na různých postech* (-0,77), *Rozlučky na konci roku* (-0,72), *Snažit se ze všech sil* (-0,70) a *Soutěžit* (-0,70). Dimenze *Přátelství v týmu* (0,01) naopak zaznamenala nejnižší rozdíl.

Ve sloupci frekvence výskytu byl největší rozdíl zaznamenán v dimenzích *Podpora během zápasu* (0,59). Nejvyšší rozdíly v determinantech této dimenze *Když nás rodiče podporují* (1,00) a *Mít rodiče na zápasech* (0,90) představují i nejvyšší rozdíly celého sloupce. Výraznější rozdíly byly dále zaznamenány v dimenzi *Pozitivní trenérství* (-0,43) a *Sportovní chování* (-0,42). Z těchto dvou dimenzí zaznamenal největší odchylku determinant *Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory* (-0,72).

**Tabulka č. 9: Rozdíl mezi rodiči a trenéry**

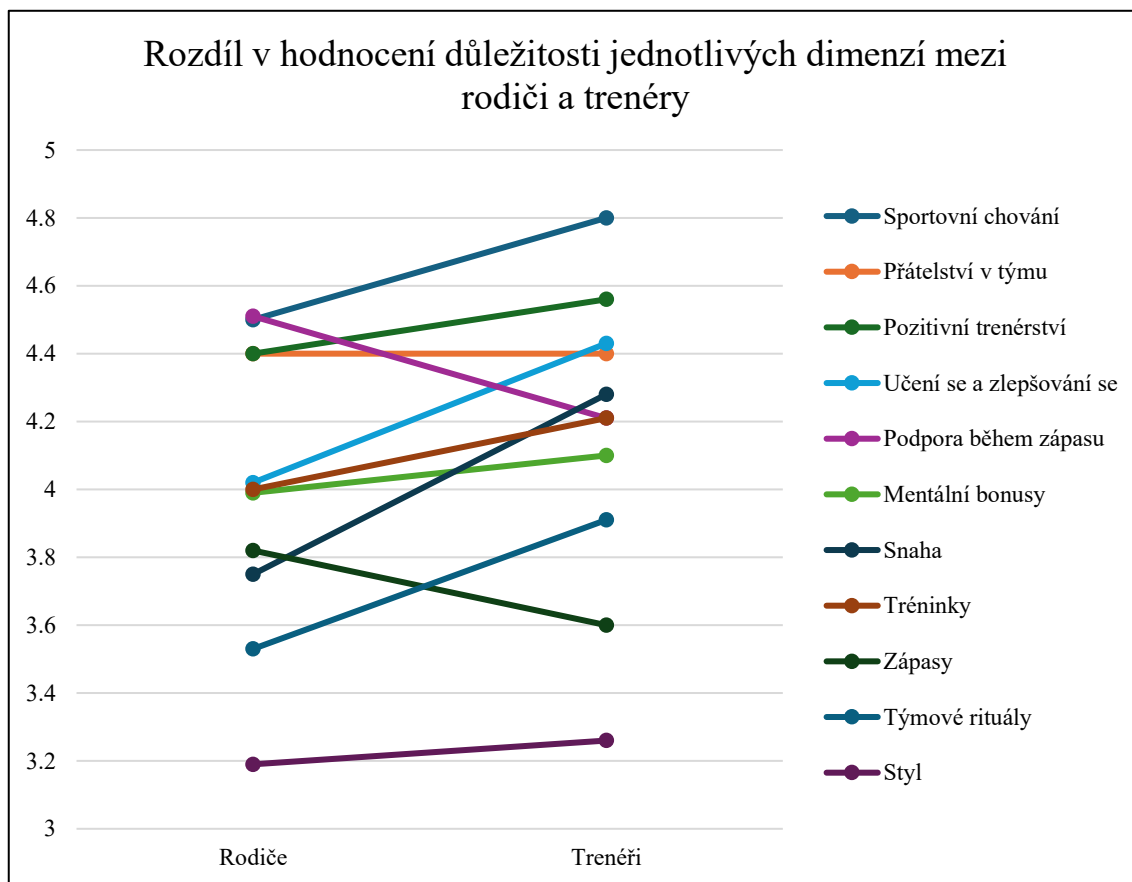
<b>Determinanty (Rozdíl mezi rodiči a trenéry)</b>	Rozdíl v hodnocení důležitosti	Rozdíl v hodnocení frekvence výskytu
<b>Sportovní chování</b>	<b>-0.30</b>	<b>-0.42</b>
Hrát společně dobře jako tým	-0.19	-0.37
Podpora od spoluhráčů	-0.27	-0.52
Když hráči projevují dobré sportovní chování	-0.23	-0.50
Pomoc od spoluhráčů	-0.50	-0.28
<b>Přátelství v týmu</b>	<b>-0.01</b>	<b>0.15</b>
Vycházet dobře se svými spoluhráči	-0.17	0.13
Být mezi svými přáteli	0.08	-0.05
Mít partu kamarádů mimo školu	0.23	0.25
Trávit čas se spoluhráči mimo trénink nebo zápasy	-0.17	0.25
<b>Pozitivní trenérství</b>	<b>-0.16</b>	<b>-0.43</b>
Když trenér jedná s hráči s respektem	-0.20	-0.47
Když trenér povzbuzuje tým	-0.20	-0.62
Mít trenéra, který jde příkladem a je dobrým vzorem	-0.20	-0.59
Jasná a srozumitelná komunikace od trenérů	-0.32	-0.34
Trenér, který toleruje chyby, zůstává přítom pozitivní	0.01	-0.17
Trenér, který hráčům naslouchá a bere v úvahu jejich názory	-0.22	-0.72
Přátelský a hodný trenér	0.05	-0.32
Když se trenér zapojuje do tréninku s hráči	-0.28	-0.32
Když je s trenérem sranda	-0.07	-0.32
<b>Učení a zlepšování se</b>	<b>-0.41</b>	<b>0.10</b>
Čelit výzvam a zdokonalovat se ve fotbale	-0.22	-0.13
Učit se z chyb	0.05	0.15
Dovednosti s míčem (driblink, přihrávka, střelba atd.)	-0.83	0.26
Učit se novým dovednostem	-0.50	0.13
Použit během zápasu dovednost, kterou jsem se naučil na tréninku	-0.45	0.16
Hrát na různých postech	-0.77	-0.32
Účastnit se fotbalového soustředění	-0.14	0.47
<b>Podpora během zápasu</b>	<b>0.30</b>	<b>0.59</b>
Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)	0.30	1.00
Dostat pochvalu za dobrý výkon	-0.07	-0.13
Mít rodiče na zápasech	0.67	0.90
<b>Mentální bonusy</b>	<b>-0.11</b>	<b>-0.04</b>
Udržovat si pozitivní přístup	0.10	-0.07

Vyhrávat	-0.27	-0.07
Zbavování se stresu	-0.15	0.03
<b>Snaha</b>	<b>-0.52</b>	<b>0.07</b>
Snažit se ze všech sil	-0.70	0.10
Tvrdě a usilovně trénovat	-0.97	0.13
Získávat fyzickou kondici a být ve formě	-0.15	0.30
Soutěžit	-0.70	0.05
Zahrát dobrou akci (skórovat, udělat velký zákrok atd.)	-0.45	-0.12
Stanovit si a dosáhnout cílů	-0.17	-0.03
<b>Tréninky</b>	<b>-0.21</b>	<b>-0.09</b>
Mít dobře organizované tréninky	-0.32	-0.32
Mít svobodu hrát kreativně	-0.07	-0.45
Tréninkové utkání	-0.57	-0.20
Trénovat se specializovanými trenéry/kouči	0.12	0.63
<b>Zápasy</b>	<b>0.22</b>	<b>0.24</b>
Dostávat herní čas (být nasazován do zápasu)	-0.07	-0.27
Hrát na oblíbené pozici	0.25	0.33
Hrát proti stejně silnému týmu	0.40	0.35
Účastnit se turnajů	0.30	0.53
<b>Týmové rituály</b>	<b>-0.38</b>	<b>0.09</b>
Pozdravy/podpora (plácnutí, ťuknutí pěstí, obejmutí)	-0.02	0.20
Provádět týmové rituály	-0.40	0.13
Rozlučky na konci sezóny/týmové večírky	-0.72	-0.07
<b>Styl</b>	<b>-0.06</b>	<b>0.11</b>
Mít pěkné soupravy a dobré vybavení	-0.17	0.12
Získávat medaile nebo trofeje	-0.15	0.03
Nechat se fotografovat (na zápasech, trénincích, turnajích, soustředění)	0.13	0.18

Zdroj: Vlastní zpracování

Z grafické vizualizace výsledků rozdílů hodnocení důležitosti jednotlivých dimenzí zábavy mezi rodiči a trenéry je patrné, že téměř všechny dimenze ohodnotili trenéři výše. Naopak tomu bylo pouze u dimenzí *Podpora během zápasu* (0.30) a *Zápasy* (0.22).

**Graf č. 9: Znárodnění rozdílů v hodnocení důležitosti jednotlivých dimenzí mezi rodiči a trenéry**

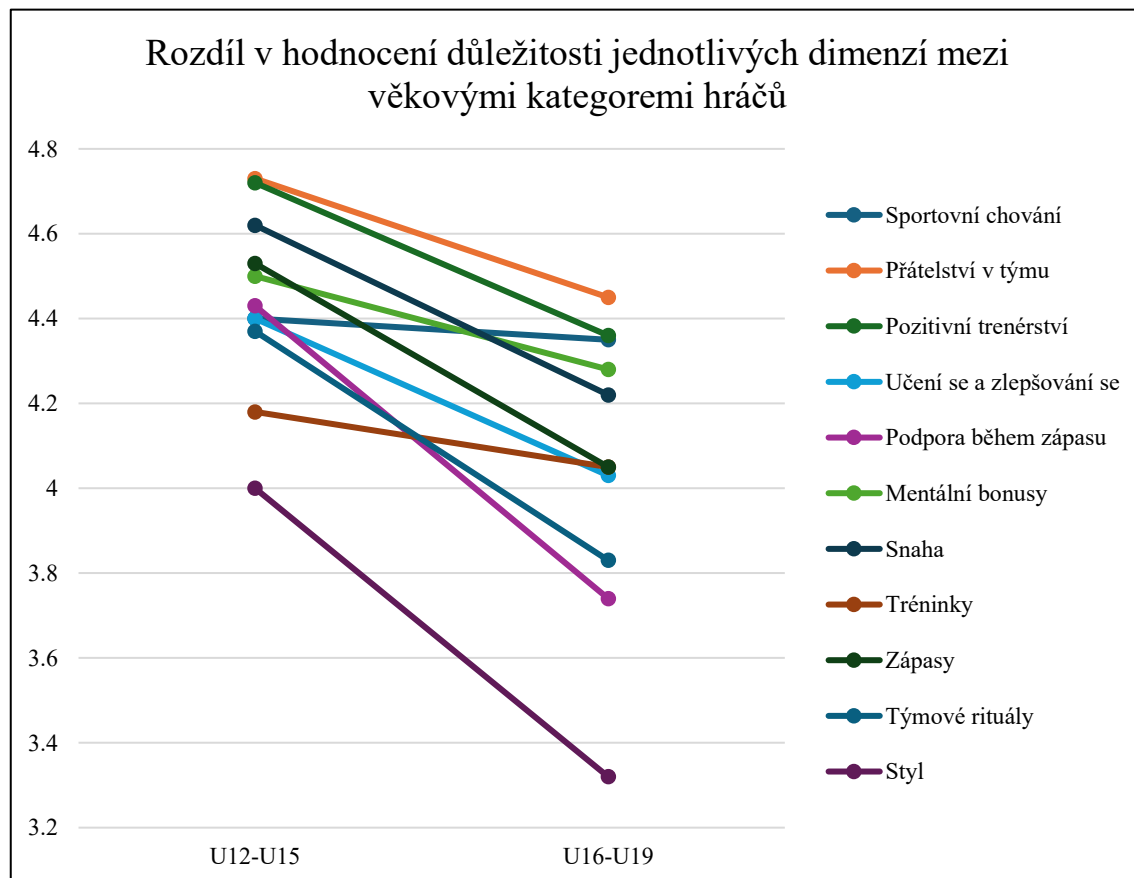


Zdroj: Vlastní zpracování

Poslední porovnání bylo provedeno mezi věkovými kategoriemi hráčů. Z důvodů nízkého počtu účastníků v některých věkových kategoriích musely být dvě nejmladší a dvě nejstarší kategorie seskupeny. Vzájemné porovnání hodnocení důležitosti a frekvence výskytu zábavy mezi kategoriemi U12-U15 a U16-U19 vedlo k závěru, že starší kategorie hráčů (U16-U19) přikládá menší důležitost všem dimenzím a taktéž je zde i menší frekvence výskytu u všech dimenzí než u mladších kategorií.

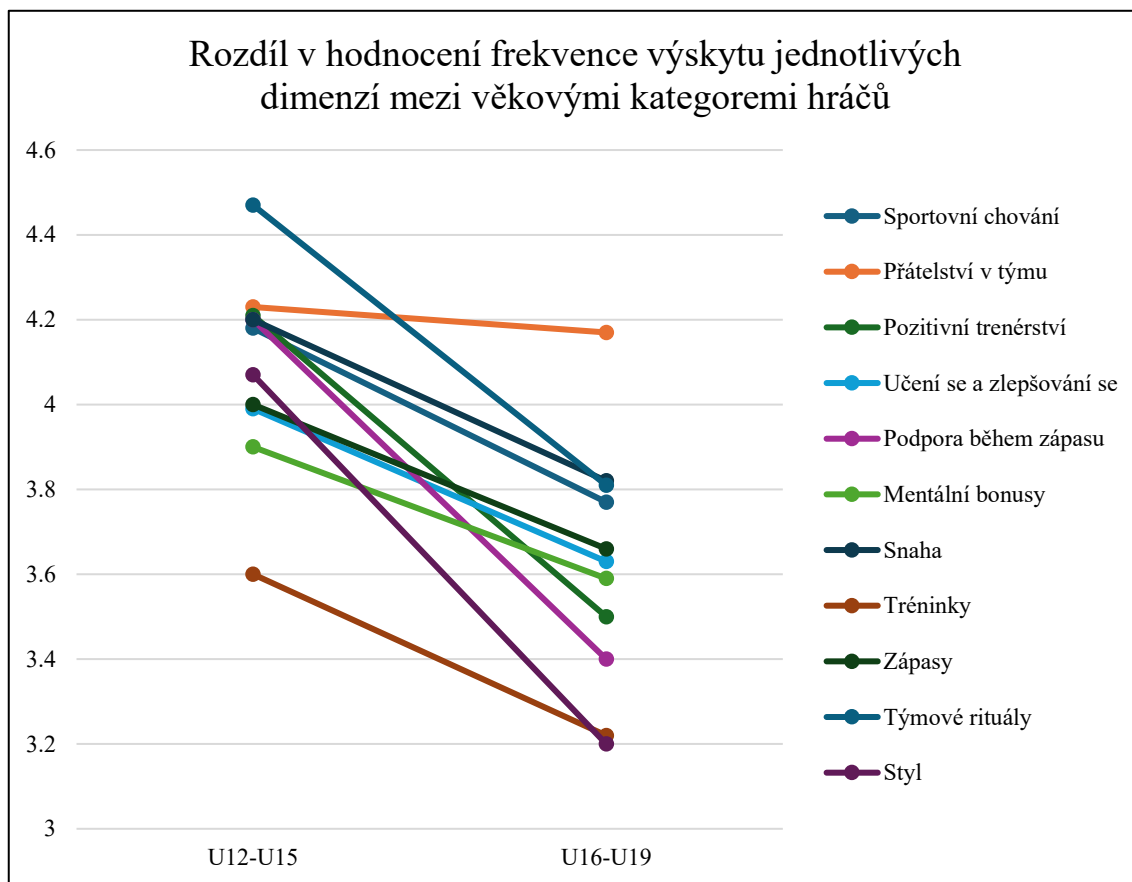
Největší rozdíl v hodnocení důležitosti můžeme pozorovat u následujících tří dimenzí: *Podpora během zápasu* (0,69), *Styl* (0,68) a *Týmové rituály* (0,54). Frekvence výskytu zaznamenala největší hodnoty rozdílu v dimenzích *Styl* (0,87), *Podpora během zápasu* (0,80) a *Pozitivní trenérství* (0,71).

**Graf č. 10: Znárodnění rozdílu v hodnocení důležitosti jednotlivých dimenzí mezi věkovými kategoriemi hráčů**



Zdroj: Vlastní zpracování

**Graf č. 11: Znárodnění rozdílů v hodnocení frekvence výskytu jednotlivých dimenzí mezi věkovými kategoriemi hráčů**



Zdroj: Vlastní zpracování

### Závěrečná otevřená otázka

Na závěr bylo respondentům umožněno pomocí otevřené otázky „*Co dalšího je pro Vás ve fotbale důležité nebo naopak problematické?*“ sdělit případné důležité nebo problematické faktory, které nebyly zahrnuty v dotazníku. Nejčastěji se v odpovědích vyskytovala tato společná témata:

1. „Aby hráče fotbal bavil a měli radost ze hry“
2. „Pozitivní příklad trenéra a jeho přístup“
3. „Dobré vztahy a týmová spolupráce“

Odpovědi na otevřenou otázku byly v souladu se zbytkem dotazníku. Nejčastěji se vyskytující společná témata v odpovědích reflektují první 3 nejlépe hodnocené dimenze zábavy. Závěrečná otevřená otázka sice nepřinesla žádné nové poznatky, ale naopak podpořila zjištění z uzavřené části dotazníku.



## **Vybrané odpovědi na otevřenou otázku**

*„Důležité je mít radost ze hry a chodit na tréninky a na zápasy s radostí a ne se stresem jestli udělám chybu. Problematické je, že když hráč udělá chybu, tak je na něj dal vyvíjen tlak a hráč se pak bojí hrát a neužívá si fotbal“*

*„Nejvíc důležitá je dobrá parta a pozitivně nastavená psychika, jakmile tohle při fotbale nemám, tak nikdy nepodám dobrý výkon.“*

*„Dávat klukům dostatečnou motivaci a snažit se je tlačit dopředu i když se ne vždy daří“*

*„Pro mě je dost důležitá silná vůle a pracovitost. Bez práce nebude dobrý výkon a často bez dobrého výkonu ani taková zábava. Dobrý výkon dělá hrozně moc, ale stojí to dost velkou dřinou. Problematický může být psychická síla. Občas daleko těžší než ta fyzická. Sám s tím musím občas bojovat a udržet vše v pořádku“*

*„Důležité je, aby hráči hráli s nadšením a elánem a měli podporu jak rodičů tak trenérů.“*

## 6 DISKUZE

Výsledky tohoto výzkumu potvrzují důležitost zábavy a její význam ve fotbalovém prostředí mládeže v České republice. Celková naměřená hodnota důležitosti zábavy ve fotbale dosáhla konečného skóre 4.46 z maximálních možných 5. V tomto hodnocení hraje důležitou roli i shoda všech třech skupin stakeholderů, kteří podle jejich odpovědí přikládají zábavě ve fotbale podobně vysokou důležitost. Tento výsledek je v souladu s četnými odbornými studii, které zdůrazňují význam zábavy a označují ji za hlavní faktor motivace a dlouhodobé účasti ve sportu (Visek et al., 2015; Crane & Temple, 2015, Bengoechea et al., 2004).

Vysokému hodnocení důležitosti zábavy ovšem neodpovídá frekvence, se kterou se v tomto prostředí tento faktor objevuje. Celkové hodnocení frekvence výskytu zábavy ve fotbale dosáhlo konečného skóre 3.82/5. Objevuje se zde tedy rozdíl mezi hodnocením důležitosti a frekvence výskytu zábavy, který může poukazovat na potřebu zaměřit se na zlepšení podmínek a prostředí, které budou více podporovat zábavu a lépe tak naplní potřeby a očekávání všech stakeholderů, zejména samotných hráčů. K tomu je nezbytné identifikovat faktory, kterým zúčastněné strany přikládají největší důležitost a eliminovat znepokojivé rozdíly mezi důležitostmi a frekvencí výskytu těchto faktorů důrazem na jejich větší implementaci v tréninkových jednotkách a zápasech.

Průměrné hodnocení všech tří skupin respondentů identifikovalo souhrnné pořadí jednotlivých dimenzí z hlediska jejich důležitosti. Na prvním místě figuruje dimenze *Sportovní chování* (4.55). O druhou a třetí pozici se dělí *Přátelství v týmu* (4.44) a *Pozitivní trenérství* (4.44). Dále se na čtvrté pozici umístilo *Učení a zlepšování se* (4.18), na pátém *Podpora během zápasu* (4.17), na šestém *Mentální bonusy* (4.14) na sedmém *Snaha* (4.11), na osmém *Tréninky* (4.07), na devátém *Zápasy* (3.85) a na desátém *Týmové Rituály* (3.79) a s výrazně nižší hodnotou důležitosti obsadila poslední místo dimenze *Styl* (3.30).

Pořadí důležitosti dimenzí zábavy ukazuje, jaké faktory jsou pro klíčové stakeholdery zásadní. Dimenze na předních pozicích znázorňují, jak velký vliv představuje například role trenéra. Pro všechny tři skupiny je velmi důležité, aby byl trenér dobrým vzorem, jednal s hráči s respektem, toleroval chyby a povzbuzoval svůj tým. Celkově hodnocení této dimenze odráží předpoklad teoretického pozadí o vlivu stylu vedení trenéra (Keegan et al., 2009). Dále je zde viditelná potřeba přítomnosti pozitivních sociálních vazeb a

vztahů, zejména mezi hráči nebo potřeba determinant podporujících vnitřní motivaci. Obě tyto sociologické a psychologické potřeby odpovídají popisu a výzkumům z teoretické části.

Při porovnání s celkovou tabulkou hodnocení z výchozí studie (Visek et al., 2015) se ukázala jistá podobnost v umístění dimenzí zábavy. Stejně jako tomu bylo v této práci zaznamenala i zmíněná výchozí studie dimenzi *Sportovní chování* na prvním místě, *Pozitivní trenérství* na třetím, *Učení a zlepšování se* na čtvrtém, *Podpora během zápasu* na pátém a na posledních dvou pozicích *Týmové rituály* a *Styl*. Největší rozdíly v umístění panovaly mezi *Přátelství v týmu* (rozdíl šesti pozic) a *Snaha* (rozdíl pěti pozic). Tyto rozdíly mohly být zapříčiněny odlišnou kulturou, odlišnými výchovnými a trenérskými postupy nebo odlišným způsobem organizace sportu v USA. Důležitou roli mohlo taktéž hrát odlišné složení výzkumného vzorku. Z obou výzkumů vyplývá, že pozitivní vztahy a působení trenéra jsou daleko více oceňovány, nežli materiální hodnoty nebo rituály.

Z jednotlivého hodnocení skupin respondentů bylo zjištěno, že jsou některé dimenze pro všechny kategorie (hráč, rodič a trenér) podobně důležité a uvádějí se u nich vysoké hodnoty důležitosti. Mezi nejpodobněji hodnocené dimenze s velkou důležitostí patří: *Sportovní chování*, hodnoceno na pozicích 2-3, 2, 1 (hráči, rodiče, trenéři) a *Pozitivní trenérství*, umístěné na pozicích 2-3, 3-4, 2. (hráči, rodiče, trenéři). Stejně tak, jako se respondenti shodli na dimenzích s nejvyšší důležitostí, se shodli i v hodnocení těch nejméně důležitých dimenzí. To se týkalo dimenzí *Týmové rituály* na pozicích 9, 10, 9 (hráči, rodiče, trenéři) a *Styl*, který byl u všech skupin na posledním místě.

Problém představují zbylé dimenze, ve kterých panovala značná neshoda v hodnocení důležitosti. Tyto rozdílné pohledy a očekávání představují překážku ve snaze dosáhnout co možná největšího prožitku z účasti v organizovaném sportu. Jedná se zejména o dimenze *Učení a zlepšování se* a *Podpora na zápasech*, kde panoval výraznější rozpor mezi stakeholdery.

Dimenze *Učení a zlepšování se* se umístila u hráčů, rodičů a trenérů v tomto pořadí na místech 7, 5, 3. Zajímavostí je, že ačkoliv se tato dimenze týká zejména hráčů, sami hráči ji oproti ostatním kategoriím hodnotili s nejnižší důležitostí (4.10). Pro hráče však stále zůstává tento prvek poměrně důležitý.

*Podpora na zápasech* zaznamenala velmi zajímavý rozdíl. V kategorii hráčů se umístila na desátém místě, u trenérů na sedmém, kdežto u rodičů byla na úplně prvním místě.

K tomu přispěla i skutečnost, že nejdůležitější hodnocenou determinantou ve skupině rodičů bylo *Když nás rodiče podporují (povzbuzují, nekřičí)* s hodnocením 4.73. Při porovnání s důležitostí udávanou hráči došlo k rozdílu -1.01. K ještě většímu rozdílu došlo u *Mít rodiče na zápasech*, kde byl konečný rozdíl -1.17. Vysvětlením této nesrovnalosti by mohlo být daleko početnější zastoupení hráčů z kategorie U18-U19 oproti hráčům mladším. Jak ukázalo porovnání mezi skupinou U12-U15 a U17-U19, důležitost dimenze *Podpora během zápasu* výrazně klesá se starším věkem fotbalistů. Rozdíl 0.69 byl zároveň největším rozdílem při porovnávání důležitosti dimenzí mezi těmito věkovými kategoriemi.

Zkoumání rozdílů v hodnocení důležitosti mezi hráči a rodiči dále poskytlo několik cenných informací. Dimenze s největším rozdílem byla *Snaha* (0.54), kterou hodnotil hráči jako důležitější. K tomu přispěly zejména determinanty *Tvrdě a usilovně trénovat* (0.88), *Soutěžit* (0.70) a *Snazit se ze všech sil* (0.56). Je tedy možné doporučit, aby rodiče i trenéři více podporovali hráče v jejich zápalu pro podání co nejlepšího výkonu. Taková podpora by mohla mít pozitivní dopad na motivaci mladých hráčů, u kterých by se tak ještě více zvýšila chuť usilovně trénovat a tím jejich výkonnost. K zamyšlení je také úkaz, že hráči, jako hlavní aktéři, kterých se tato determinanta výhradně týká, hodnotí *Když hráči projevují dobré sportovní chování* v porovnání s rodiči a trenéry jako nejméně důležité. To může souviset s nižším věkem hráčů, kteří těmto hodnotám nepřikládají dostatečný význam.

Výraznější rozdíly mezi hráči a rodiči byly zaznamenány v determinantách *Vyhrávat*, *Hrát na oblíbené pozici*, *Rozlučky na konci sezony* a *Získávat medaile nebo trofeje*.

Při porovnání hráčů a trenérů byl zaznamenán největší rozdíl v dimenze *Zápasy*. Hráči jí hodnotili jako důležitější s rozdílem 0.54. Nejvyšší rozdíl byl v determinantech *Hrát na oblíbené pozici* (1.14) a *Hrát proti stejně silnému týmu* (0.78). V obou případech je hráči hodnotili jako důležitější. Trenéři by tedy měli přikládat těmto faktorům výrazně větší váhu, neboť pro hráče jsou tyto determinanty velice důležité.

U porovnání hráčů a trenérů vyčnívá také samostatná determinanta *Hrát na různých postech*, kterou hráči hodnotí naopak výrazně méně než trenéři s rozdílem -0.90. To souhlasí s vysokým hodnocením důležitosti u determinanty *Hrát na oblíbené pozici*. *Vyhrávat* je pro hráče taktéž výrazně důležitější než pro trenéry.

Co se týče frekvence, tak téměř u všech determinant (kromě těch, které patří do dimenzí *Týmové rituály* a *Styl* a kromě samostatné determinanty *Soutěžit*) můžeme pozorovat menší hodnoty, než které jsou u jejich důležitosti. Nejnižší hodnocení frekvence zaznamenala dimenze *Trénink* (3.43) a v ní obsažená determinanta *Trénovat se specializovanými trenéry/kouči* (2.73).

Za zmínku stojí také *Pozitivní trenérství* s rozdílem 0.57. Pokud vezmeme v potaz jeho celkové hodnocení, se kterým se umístil na sdíleném druhém a třetím místě, bylo by vhodné snažit se navýšit frekvenci i u této determinanty. Tento úkol mají v rukách zejména trenéři, jelikož se všechny determinanty této dimenze vztahují na jejich chování a přístup, který mají ke svým svěřencům.

Největší rozdíl v důležitosti a frekvenci výskytu zaznamenala jak dimenze *Sportovní chování* (0.81), tak v ní obsažená determinanta *Hrát společně dobře jako tým* (1.01). Právě sem by měla být směřována největší pozornost při snaze o větší implementaci zábavy do fotbalu. Je však důležité podotknout, že všechny determinanty v této dimenzi ovlivňují primárně hráči. Důraz by měl být tedy kladen na udržování pozitivních vztahů mezi hráči a na tvorbě spolupracujícího a příjemného týmového prostředí.

Jak je vidět, existuje mnoho faktorů, které mají vliv na odlišné ohodnocování zábavy mezi klíčovými stakeholdery v mládežnickém fotbalu. Tato studie však napomohla odhalit ty, které jsou pro prostředí mládežnického fotbalu v České republice nejzásadnější.

Je nutné poznamenat, že při realizaci této studie se objevilo několik limitací, které ovlivnily konečné výsledky. Hlavní limitace byla nízká 25% návratnost dotazníku. Nižší počet odpovědí tak nemusí mít odpovídající výpovědní hodnotu. Další omezení představuje i nerovnoměrné rozložení výzkumného vzorku. Nejpočetnější zastoupení respondentů bylo ve skupině hráčů, kteří tak měli největší vliv na výsledné průměrné hodnoty. K této limitaci se váže i nerovnoměrnost věkových kategorií, kdy většina respondentů (zejména hráčů) patřila do nejstarší věkové kategorie U18-U19. Toto nerovnoměrné zastoupení mohlo zkreslit výsledky a ovlivnit jejich interpretaci. Tyto limitace omezují možnost generalizovat výsledky na celou populaci mládežnického fotbalu v České republice

Předpokládanou příčinou nízké návratnosti dotazníku byl zejména zdlouhavý obsah dotazníku, jehož vyplnění trvalo přibližně 15 minut. Tato časová náročnost mohla být pro respondenty neúnosná, zejména u mladších hráčů. Oproti výchozí studii však byl

dotazník zkrácený téměř o polovinu a další zkrácení nebylo kvůli zachování stěžejních determinant možné. Dále mohl hrát významnou roli i nízký věk hráčů. Toto se mohlo týkat hlavně hráčů kategorie U12-U13. Většina dotazovaných pravděpodobně nezvládla udržet pozornost, což přispělo k velkému množství nedokončených dotazníků, kterých bylo přibližně 400. Časové období sběru dat taktéž nebylo ideální. Kvůli několikaměsíčnímu prodlení a pravděpodobné ztrátě původní žádosti o schválení výzkumu ze strany Etické komise UK FTVS proběhla distribuce dotazníku později, než bylo plánováno. Sběr dat proběhl až na samotném konci hrací sezóny, kdy má většina hráčů, trenérů a rodičů fotbalové prázdniny. To mohlo ovlivnit množství odpovědí. Další omezení mohlo souviset s povahou dotazníkového šetření. Možné nepochopené otázky nebylo možné vysvětlit a některé respondenty to mohlo odradit od dokončení dotazníku. Vliv mohlo mít také přeposílání dotazníku přes vedoucí jednotlivých týmů nebo jiné kontakty, čímž nebylo zaručeno, zda nebo v jakém rozsahu se šířil dotazník dál.

Pro minimalizaci těchto vlivů v příštích studiích se doporučuje redukovat počet otázek v jednotlivých částech dotazníku nebo je alespoň rozdělit na více částí a opticky tak zpříjemnit obsahovou náročnost dotazníku. Účinným řešením bude také zajištění delšího období sběru dat než jeden měsíc a jeho vhodnější načasování, ideálně v průběhu sezóny.

## 7 ZÁVĚR

Tato bakalářská práce se zaměřovala na odhalení role zábavy a na její význam z pohledu hráčů, rodičů a trenérů v prostředí mládežnického fotbalu v České republice. Hlavním cílem bylo odhalit důležitost a frekvenci výskytu jednotlivých dimenzí a determinant zábavy.

V teoretické části byla věnována pozornost významu zábavy v různých kontextech a také jejím dopadům na jedince. Jednalo se zejména o prozkoumání psychologických a sociologických aspektů. Tyto aspekty byly následně zkoumány v kontextu sportovního prostředí, kde byla věnována pozornost zejména oblasti pozitivního dopadu na sportovce v oblastech motivace a dlouhodobé sportovní účasti. Významnou část teoretické kapitoly tvořila také teorie stakeholderů ve sportu, kde byly popsány role, očekávání a potřeby klíčových aktérů v prostředí mládežnického fotbalu, tedy hráčů, rodičů a trenérů. Dále byla podrobně rozebrána teorie integrace zábavy, která identifikuje a kategorizuje determinanty zábavy ve sportu do specifických dimenzí. Tento teoretický rámec sloužil jako základ pro analýzu a interpretaci dat získaných ve výzkumné části.

V praktické části bylo provedeno zhodnocení důležitosti a frekvence výskytu jednotlivých dimenzí a determinantů zábavy podle dat získaných z dotazníkového šetření vyplněného od celkových 128 respondentů z řad hráčů, rodičů a trenérů. Ukázalo se, že mezi nejdůležitější dimenze zábavy v prostředí mládežnického fotbalu v České republice patří *Sportovní chování*, *Přátelství v týmu*, *Pozitivní trenérství* a *Učení a zlepšování se*. Mezi nejméně důležité dimenze naopak patří *Týmové rituály* a *Styl*. Důležitým zjištěním bylo, že u nejdůležitějších dimenzí zábavy byla zaznamenána nižší frekvence výskytu, a naopak u nejméně důležitých dimenzí byla frekvence výskytu vyšší.

Kritický rozdíl mezi hodnocením důležitosti a frekvencí výskytu zaznamenaly právě dimenze *Sportovní chování*, *Tréninky* a *Pozitivní trenérství*. Na tyto dimenze by měl být kladen největší důraz z hlediska častějšího zapojení do zápasových a tréninkových aktivit, čímž by se měla minimalizovat hodnota rozdílu.

Cíl této bakalářské práce byl tedy splněn, nicméně bude zapotřebí provést další výzkumy, které by se měly soustředit buď na potvrzení této hypotézy pomocí získání většího množství respondentů, nebo by se již mohly přímo zaměřit na řešení eliminace rozdílu v důležitosti a frekvenci výskytu kritických dimenzí zábavy.

## 8 SEZNAM LITERATURY

1. Abraham, A., Collins, D., & Martindale, R. (2006). The coaching schematic: Validation through expert coach consensus. *Journal of sports sciences*, 24(6), 549-564. <https://doi.org/10.1080/02640410500189173>
2. Albrecht Classen. (2019). *Pleasure and Leisure in the Middle Ages and Early Modern Age: Cultural-Historical Perspectives on Toys, Games, and Entertainment*. De Gruyter.
3. Anderson, J. Q. (2005). *Imagining the internet personalities, predictions, perspectives*. Rowman & Littlefield Publishers.
4. Bengoechea, E.G., Streat, W.B. and Williams, D.J. (2004) 'Understanding and promoting fun in youth sport: Coaches' perspectives', *Physical Education & Sport Pedagogy*, 9(2), pp. 197–214. doi:10.1080/1740898042000294994.
5. Boiché, J. C. S., & Sarrazin, P. G. (2009). Proximal and distal factors associated with dropout versus maintained participation in organized sport. *Journal of sports science & medicine*, 8(1), 9-16.
6. Bompa, T. O., & Buzzichelli, C. (2019). *Periodization: theory and methodology of training* (Sixth edition). Human Kinetics.
7. Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). New York: Greenwood Press.
8. Bryant, J., & Vorderer, P. (2006). *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Lawrence Erlbaum Associates.
9. Burke, P. (1998). *The European Renaissance: Centres and peripheries*. Blackwell Publishers.
10. Carlman, P., Wagnsson, S., & Patriksson, G. (2013). Causes and consequences of dropping out from organized youth sports. *Swedish Journal of Sport Research*, 1, 26–54.
11. Crane, J., & Temple, V. (2015). A systematic review of dropout from organized sport among children and youth. *European physical education review*, 21(1), 114-131. <https://doi.org/10.1177/1356336X14555294>
12. Crossan, W., Mudrák, J., & Helešic, T. (2022). Examining adolescent football dropout in the Czech Republic. *Acta Gymnica*, 52, 1. <https://doi.org/10.5507/ag.2022.003>



13. Côté, J., Bruner, M.W., Erickson, K., Strachan, L., & Fraser-Thomas, J. (2010). Athlete development and coaching. In J. Lyle & C. Cushion (Eds.), *Sport coaching: Professionalization and practice* (pp. 63-83). Oxford, UK: Elsevier
14. Cote, J. (1999). The Influence of the Family in the Development of Talent in Sport. *The Sport psychologist*, 13(4), 395-417. <https://doi.org/10.1123/tsp.13.4.395>
15. Côté, J., & Gilbert, W. (2009). An integrative definition of coaching effectiveness and expertise. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 4(3), 307-323.
16. Crawford, D. W., Jackson, E. L., & Godbey, G. (1991). A hierarchical model of leisure constraints. *Leisure Sciences*, 13(4), 309–320. <https://doi.org/10.1080/01490409109513147>
17. Csapo, E. and Slater, W.J. (2009) *The context of ancient drama*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
18. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
19. Defining and identifying stakeholders in sports (2016) *The Sports Governance Academy - Governance Support Hub*. Available at: <https://www.sportsgovernanceacademy.org.uk/resources/knowledge-base/stakeholder-engagement/defining-and-identifying-stakeholders-in-sports/> (Accessed: 29 June 2024).
20. DeKoven, B. (2013) *The well-played game: A player’s philosophy*. Cambridge, MA: MIT Press.
21. Delorme, N., Chalabaev, A., & Raspaud, M. (2011). Relative age is associated with sport dropout: evidence from youth categories of French basketball. *Scandinavian journal of medicine & science in sports*, 21(1), 120-128. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0838.2009.01060.x>
22. Eberle, Scott. (2014). *The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play*. *American Journal of Play*. 6. 214-233.
23. Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for children and adolescents: informing development of a conceptual model of health through sport. *The international journal of behavioral nutrition and physical activity*, 10(1), 98-98. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-98>.
24. Eyisi, D. (2015) *The usefulness of qualitative and quantitative approaches and methods in researching problem-solving ability in science education curriculum.*,

- Journal of Education and Practice. Available at: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1103224> (Accessed: March 31, 2023).
25. Elbert, T., Pantev, C., Wienbruch, C., Rockstroh, B., & Taub, E. (1995). Increased Cortical Representation of the Fingers of the Left Hand in String Players. *Science* (American Association for the Advancement of Science), 270(5234), 305-307. <https://doi.org/10.1126/science.270.5234.305>
  26. eSports.cz, s. r. o.- [www.esportsmedia.cz](http://www.esportsmedia.cz). (Accessed: 01 May 2024). Novelizace soutěžního řádu mládeže a žen OD 1. 7. 2023. [Fotbal.cz](http://www.fotbal.cz). <https://www.fotbal.cz/facr/novelizace-soutezniho-radu-mladeze-a-zen-od-1-7-2023/a18560>
  27. Fagan, B., & Durrani, N. (2018). *People of the Earth: An Introduction to World Prehistory* (15th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315193298>
  28. Farrey, T. (2008). *Game on: The all-American race to make champions of our children*. New York, NY: ESPN Publishing.
  29. Fraser-Thomas, J., Côté, J., & Deakin, J. (2008). Examining Adolescent Sport Dropout and Prolonged Engagement from a Developmental Perspective. *Journal of applied sport psychology*, 20(3), 318-333. <https://doi.org/10.1080/10413200802163549>
  30. Fredricks, J. A., & Eccles, J. S. (2004). Parental Influences on Youth Involvement in Sports. In M. R. Weiss (Ed.), *Developmental sport and exercise psychology: A lifespan perspective* (pp. 145–164). Fitness Information Technology.
  31. Fredrickson, B. L. (2001). The Role of Positive Emotions in Positive Psychology: The Broaden-and-Build Theory of Positive Emotions. *The American psychologist*, 56(3), 218-226. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.3.218>
  32. Freeman, R. & Mcvea, John. (2001). A Stakeholder Approach to Strategic Management. *SSRN Electronic Journal*. 10.2139/ssrn.263511.
  33. Fun, N. & Adj. meanings, etymology and more. Available at: [https://www.oed.com/dictionary/fun\\_n](https://www.oed.com/dictionary/fun_n) (Accessed: 08 June 2024).
  34. Golden, M. (2004) *Sport and society in ancient greece* Mark Golden. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
  35. Goodman, D. (1996) *The Republic of Letters: A Cultural History of the French enlightenment*. Ithaca: Cornell University Press.
  36. Gould D, Feltz D, Weiss M (1985) Motives for participating in competitive youth swimming. *International Journal of Sport Psychology* 16: 126–140.

37. Gould D. & Carson S. (2008) Life skills development through sport: current status and future directions, *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1:1, 58-78, DOI: 10.1080/17509840701834573
38. Gould, D., Lauer, L., Rolo, C., Jannes, C., & Pennisi, N. (2006). Understanding the role parents play in tennis success: a national survey of junior tennis coaches. *British journal of sports medicine*, 40(7), 632-636. <https://doi.org/10.1136/bjism.2005.024927>
39. Gould, D. and Petlichkoff, L. (1988) Participation Motivation and Attrition in Young Athletes. In: *Children in Sport*, 3rd Edition, Human Kinetics, Champaign, 161-178.
40. Gray, Peter. (2013). Definitions of Play. *Scholarpedia*. 8. 30578. [10.4249/scholarpedia.30578](https://doi.org/10.4249/scholarpedia.30578).
41. Guttmann, A. (2004). *From ritual to record: the nature of modern sports*. Columbia university.
42. HICKS, S. D., JACOB, P., PEREZ, O., BAFFUTO, M., GAGNON, Z., & MIDDLETON, F. A. (2019). The transcriptional signature of a runner's high. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 51(5), 970–978. <https://doi.org/10.1249/mss.0000000000001865>
43. Holt, N. L., Neely, K. C., Slater, L. G., Camiré, M., Côté, J., Fraser-thomas, J., Macdonald, D., Strachan, L., & Tamminen, K. A. (2017). A grounded theory of positive youth development through sport based on results from a qualitative meta-study. *International review of sport and exercise psychology*, 10(1), 1-49. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2016.1180704>
44. Jacobson, J., Neal, M., & Wilkinson, C. (1979). British Football and Urbanization between 1750 and 1850. *Social History*, 13(2), 242.
45. Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). Flow in sports. *Human Kinetics*.k
46. Kane, M. and Trochim, W. (2007) Concept mapping for planning and Evaluation [Preprint]. doi:10.4135/9781412983730.
47. Keegan, R. J., Harwood, C. G., Spray, C. M., & Lavallee, D. E. (2009). A qualitative investigation exploring the motivational climate in early career sports participants: Coach, parent and peer influences on sport motivation. *Psychology of sport and exercise*, 10(3), 361-372. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2008.12.003>

48. Kelley, B., & Carchia, C. (2013). "Hey, data data—swing!" ESPN. Retrieved from [http://www.espn.com/espn/story/\\_/id/9469252/hidden-demographics-youth-sportsespn-magazine](http://www.espn.com/espn/story/_/id/9469252/hidden-demographics-youth-sportsespn-magazine)
49. KOVÁŘ, Karel. Současné trendy ve vzdělávání trenérů. Česká kinantropologie. 2011, roč. 15, č. 3, s. ISSN 1211-9261.
50. Kyle, D.G. (2014) Sport and spectacle in the Ancient World, 2nd edition. John Wiley & Sons.
51. Lyle, J., & Cushion, C. (2010). Sports coaching: professionalisation and practice. Churchill Livingstone.
52. Lyle, J., & Cushion, C. (2017). Sport coaching concepts: a framework for coaching practice (Second edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203126424>
53. Malm, C., Jakobsson, J., & Isaksson, A. (2019). Physical Activity and Sports-Real Health Benefits: A Review with Insight into the Public Health of Sweden. Sports (Basel), 7(5), 127. <https://doi.org/10.3390/sports7050127>
54. MARTENS, Rainer (2006). Úspěšný trenér. 1. vyd. Překlad Ivan Soulek. Praha: Grada, 501 il. ISBN 80-247-1011-0.
55. MARTENS, Rainer (2012). Successful Coaching. Fourth edition. Champaign, IL: Human Kinetics, Inc. ISBN 978-1-4504-0051-0.
56. Mcmanus, Ian & Furnham, Adrian. (2010). "Fun, Fun, Fun": Types of Fun, Attitudes to Fun, and their Relation to Personality and Biographical Factors. Psychology. 01. 159-168. [10.4236/psych.2010.13021](https://doi.org/10.4236/psych.2010.13021).
57. Montesano, P., Tafuri, D., & Mazzeo, F. (2017). The drop-outs in young players. Journal of Physical Education and Sport, 16(4), 1242–1246.
58. Morley, I. (2018) The Prehistory of Music: Human Evolution, archaeology, and the origins of musicality. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
59. Myer, G. D., Jayanthi, N., & Difiori, J. P. (2015). Sport specialization, part I: does early sports specialization increase negative outcomes and reduce the opportunity for success in young athletes? Sports Health, 7, 437–442.
60. Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. In Handbook of Positive Psychology (pp. 89-105). Oxford University Press.
61. Perič, T., & Březina, J. (2019). Jak nalézt a rozvíjet sportovní talent: průvodce sportováním dětí pro rodiče i trenéry. Grada Publishing.

62. Petlichkoff, L. M. (1992). Youth Sport Participation and Withdrawal: Is It Simply a Matter of FUN? *Pediatric exercise science*, 4(2), 105-110. <https://doi.org/10.1123/pes.4.2.105>
63. Podilchak, Walter. (2013). THE SOCIAL ORGANIZATION OF "FUN". *Loisir et Société / Society and Leisure*. 8. 685-691. 10.1080/07053436.1985.10715235.
64. Pressman, S. D., & Cohen, S. (2005). Does Positive Affect Influence Health? *Psychological bulletin*, 131(6), 925-971. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.131.6.925>
65. Richards, G., de Brito, M., & Wilks, L. (Eds.). (2013). *Exploring the Social Impacts of Events* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203108123>.
66. Rotella, R. J., Hanson, T., & Coop, R. H. (1991). Burnout in Youth Sports. *The Elementary school journal*, 91(5), 421-428. <https://doi.org/10.1086/461664>
67. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *The American psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
68. Scanlan, T. K., Carpenter, P. J., Simons, J. P., Schmidt, G. W., & Keeler, B. (1993). An Introduction to the Sport Commitment Model. *Journal of sport & exercise psychology*, 15(1), 1-15. <https://doi.org/10.1123/jsep.15.1.1>
69. Sebbane, M. (2001) 'Board games from Canaan in the early and intermediate bronze ages and the origin of the Egyptiansenetgame', *Tel Aviv*, 28(2), pp. 213–230. doi:10.1179/tav.2001.2001.2.213.
70. Sekot, A. (2019). Rodiče a sport dětí: rodičovské výchovné styly jako motivační faktor sportování dětí a mládeže. Masarykova univerzita.
71. Seligman, Martin & Csikszentmihalyi, Mihaly. (2000). Positive Psychology: An Introduction. *The American psychologist*. 55. 5-14. 10.1037/0003-066X.55.1.5.
72. Shukla, A. (2019). Why Fun, Curiosity & Engagement Improves Learning: Mood, Senses, Neurons, Arousal, Cognition. *Cognition Today*. Retrieved from <https://cognitiontoday.com/why-fun-improves-learning-mood-senses-neurons-arousal-cognition/>.
73. Sirard, J., Pfeiffer, K., & Pate, R. (2006). Motivational factors associated with sports program participation in middle school students. *Journal of adolescent health*, 38(6), 696-703. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2005.07.013>

74. Slovník spisovného jazyka českého. (Accessed: 12 April 2024.). <https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=z%C3%A1bava&sti=E MPTY&where=hesla&hsubstr=no>
75. Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
76. Svoboda, B. (2007). *Pedagogika sportu* (2. vydání). Nakladatelství Karolinum.
77. Valjent, Z., & Flemr, L. (2010). Socializace sportem. *Studia sportiva*, 4(1), 71-87. <https://doi.org/10.5817/StS2010-1-9>
78. Visek, A. J., Achrati, S. M., Mannix, H., McDonnell, K., Harris, B. S., & Dipietro, L. (2015). The fun integration theory: toward sustaining children and adolescents sport participation. *Journal of physical activity & health*, 12(3), 424-433. <https://doi.org/10.1123/jpah.2013-0180>
79. Wankel, L. M., & Kreisel, P. S. (1985). Factors Underlying Enjoyment of Youth Sports: Sport and Age Group Comparisons. *Journal of Sport Psychology*, 7(1), 51-64. Retrieved Jun 29, 2024, from <https://doi.org/10.1123/jsp.7.1.51>
80. Weiss, M. R., & Petlichoff, L. M. (1989). Children's Motivation for Participation in and Withdrawal from Sport: Identifying the Missing Links. *Pediatric exercise science*, 1(3), 195-211. <https://doi.org/10.1123/pes.1.3.195>
81. Williams, A. M., & Reilly, T. (2000). Talent identification and development in soccer. *Journal of sports sciences*, 18(9), 657-667. <https://doi.org/10.1080/02640410050120041>
82. Witt, P. A. (2018). Why Children/Youth Drop Out of Sports. *Journal of park and recreation administration*, 36(3), 191-199. <https://doi.org/10.18666/JPra-2018-V36-I3-8618>.
83. Wolfenden, L. E., & Holt, N. L. (2005). Talent Development in Elite Junior Tennis: Perceptions of Players, Parents, and Coaches. *Journal of applied sport psychology*, 17(2), 108-126. <https://doi.org/10.1080/10413200590932416>