

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Stolní a karetní hry v souvislostech výtvarné výchovy
Board and card games in the context of art education

Autor: Josef Lev
Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice (B7507)
Studijní obor: B AJ–VV (7507R036, 7504R235)

2024

Odevzdáním této bakalářské práce na téma *Stolní a karetní hry v souvislostech výtvarné výchovy* potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 11. července

Poděkování

Děkuji doc. PhDr. Martinovi Raudenskému, Ph.D. za odborné vedení práce a podnětné komentáře. Dále také Bc. Viktorii Venclů a Dagmar Levové za korekturu a celkovou podporu při psaní práce. V neposlední řadě bych chtěl poděkovat skautskému středisku Vítkov za poskytnutí příležitostí k testování mé autorské hry.

Abstrakt

Teoretická část této bakalářské práce se zabývá zkoumáním problematiky stolních her; jejich vizuálním a herním designem, jejich historií a současností a jejich využitím ve výuce. Na základě poznatků získaných v teoretické části byla v praktické části vytvořena autorská stolní hra. Praktická část pak také popisuje proces tvorby hry, jejího testování a představuje její finální podobu. V praktické části jsou také navrženy možnosti využití autorské hry v kontextu výtvarné výchovy.

Klíčová slova

grafický design, ilustrace, výtvarná výchova, hra

Abstract

The theoretical part of this bachelor's thesis focuses on examining the issue of board games; their visual and game design, their history and present, and their use in education. Based on the findings obtained in the theoretical part, an original board game was created in the practical part. The practical part also describes the process of creating the game, its testing, and presents its final form. Additionally, the practical part proposes possibilities for using the original game in the context of art education.

Keywords

graphic design, illustration, art education, game

Obsah

1	Úvod	8
2	Teorie her	9
2.1	Co je hra?	9
3	Hry a didaktika	14
3.1	Gamifikace	14
3.2	Game-based learning a didaktická hra	16
4	Herní design.....	17
4.1	Co je „stolní“ hra?	17
4.2	Dělení na základě formy nebo použitého vybavení	18
4.2.1	Deskové hry	18
4.2.2	Hry s tužkou a papírem.....	18
4.2.3	Hry na šikovnost a postřeh	18
4.2.4	Hry s kostkami a hry karetní	18
4.2.5	Hry na hrdiny	19
4.3	Role nejistoty ve hře	20
4.3.1	Náhoda	21
4.3.2	Analytická složitost	21
4.3.3	Nejistota výkonu	22
4.3.4	Nepředvídatelnost hráčů	22
4.3.5	Narativní nejistota	22
4.3.6	Nejistota řešitele	22
4.3.7	Skryté informace	23
4.3.8	Další zdroje nejistoty.....	23
4.4	Evropský a americký styl designu stolních her	24
4.4.1	Téma v designu stolních her	25
4.4.2	Vizuální design stolních her.....	27
5	Z historie stolních her	31
5.1	Hry pravěku a starověku	31

5.1.1	Senet	31
5.1.2	Královská hra z Uru	33
5.1.3	Další starověké hry	34
5.2	Novověké stolní hry	35
5.2.1	<i>Game of the Goose</i> a její varianty	35
5.2.2	The Landlord's Game	38
5.2.3	Válečné hry	39
6	Moderní stolní hry	42
6.1	Stolní hry s tematikou umění	42
6.2	Stolní hry pracující s kreativitou	48
6.3	Stolní hry s didaktickým potenciálem	50
7	Osobnosti současného herního designu	55
7.1	Brenda Romero	56
7.2	Vladimír Chvátil	59
7.3	Mark Rosewater	61
8	Autorská stolní hra Frames	63
8.1	Zdroje inspirace pro tvorbu autorské hry	63
8.2	Téma a vizuální design hry	63
8.3	Herní komponenty	67
8.3.1	Karty	67
8.3.2	Hlasovací žetony a zástěny	69
8.3.3	Papíry na tvorbu <i>reprodukcí</i>	70
8.3.4	Sada fixů a tužek	71
8.3.5	Přesýpací hodiny	71
8.4	Pravidla hry	71
8.4.1	Příprava	71
8.4.2	Průběh hry	72
8.4.3	Bodování hry	74
8.4.4	Varianty a úpravy pravidel	75
8.5	Testování prototypu hry	76

8.5.1	Východiska z testování autorské hry	79
8.6	Didaktické cíle hry	80
8.7	Využití hry ve výuce	81
8.8	Alternativní využití herních komponentů	82
9	Závěr	85
10	Seznam literárních zdrojů	87
11	Seznam internetových zdrojů	88
12	Seznam obrazových příloh	92
12.1	Umělecká díla použítá v autorské deskové hře	95

1 Úvod

V této bakalářské práci se budu zabývat tématem „Stolní a karetní hry v souvislostech výtvarné výchovy“, pro které jsem se rozhodl primárně na základě mé dlouholeté zkušenosti s vedením skautského oddílu.

Práce ve skautském oddílu, ze své podstaty výchovné a vzdělávací instituce, pro mě a mé spoluvedoucí často znamenala vymýšlení nových a neotřelých způsobů, jak předat nové poznatky a dovednosti různorodé skupině dětí co nejpříjemnějším způsobem. Naše inspirace často vycházela ze světa deskových her, které se ukázaly jako bohatý zdroj nápadů a možností, jak zpříjemnit a usnadnit proces učení.

V oddílovém programu jsme měli největší úspěch s využitím her primárně nedidaktických, v jejichž designu byl hlavní cíl hráče bavit, ne je učit. Výsledkem je, že děti v našem oddílu například dokáží, díky westernové karetní hře *Bang!*, vyjmenovat většinu historických osobností Divokého západu, zatímco poznatky získané hraním kvízové hry *Česko* mizí po tom, co je hra uklizena do krabice.

Díky této zkušenosti a mému celoživotnímu nadšení k médiu deskových a karetních her jsem se rozhodl je jako téma zpracovat, popsat a pokusit se najít možnosti a způsoby, jak vytvořit hru, která je poutavá a efektivní v předávání vědomostí.

V teoretické části se nejdříve pokusím popsat téma deskových a karetních her a pojmenovat nejdůležitější myšlenky a prvky, které ovlivňují jejich použitelnost ve výuce. Popíšu základní definice a pojmy, spojené s problematikou her a jejich designu, budu se věnovat historii her, kde se pokusím poukázat na důležité milníky jejich vývoje. Stručně představím současné stolní hry a výrazné osobnosti herního průmyslu.

Praktická část se pak bude skládat z představení autorské hry, která je koncipována jako didaktická pomůcka k použití v hodinách výtvarné výchovy. Součástí praktické části je také dokumentace procesu tvorby a testování hry.

2 Teorie her

2.1 Co je hra?

Samotné slovo „hra“ a jeho definování představuje určitou komplikaci, a přestože předmětem této bakalářské práce není sémantický ani filozofický rozbor, je třeba se nad významem slova „hra“ pozastavit.

Nizozemský historik Johan Huizinga ve své knize *Homo Ludens*, která se po svém vydání stala jedním z výchozích bodů dnešního pojetí vědeckého zkoumání her (ludologie) a na kterou je stále odkazováno v moderních učebnicích herního designu (Rodriguez, 2006), poukazuje na tuto náročnost přesného a jednoznačného definování „hry“.

„Někteří nacházejí princip hry ve vrozené potřebě rozvíjet určitou schopnost, nebo v touze dominovat nebo soutěžit. Jiní ji považují za ventil, kterým se zbavit škodlivých pudů, za nutný způsob obnovení energie, promarněné jednotvárnou aktivitou, nebo za aktivní uspokojování nenaplnitelných přání a za fikci určenou k udržování pocitu osobní hodnoty.“ (Huizinga, 1949, s. 2, vlastní překlad¹)

Huizinga pak chápe rozdílné definice jen jako neúplné způsoby nahlížení na koncept hry. Podle něj je na hru nutno nahlížet v její celistvosti, se zaměřením na její roli základního stavebního kamene pro lidskou zkušenost a kulturu.

„Ve hře máme co do činění s naprosto základní životní kategorií, která je každému ihned povědomá ve všech existenčních úrovních. Hru můžeme označit jako „celek“ a jako celek ji musíme pochopit a vyhodnotit.“ (Huizinga, 1949, s. 3, vlastní překlad²)

¹ Původní text: *„Some find the principle of play in an innate urge to exercise a certain faculty, or in the desire to dominate or compete. Yet others regard it as an "abreaction" an outlet for harmful impulses, as the necessary restorer of energy wasted by one-sided activity, as "wish-fulfilment", as a fiction designed to keep up the feeling of personal value, “*

² Původní text: *„Here we have to do with an absolutely primary category of life, familiar to everybody at a glance right down to the animal level. We may well call play a "totality" in the modern sense of the word, and it is as a totality that we must try to understand and evaluate it. „*

Huizinga (1949, s. 8–10) pojmenovává několik základních charakteristik, nezbytných pro hru: hra je svobodným jednáním, je oddělena od obyčejného života v horizontu časovém i lokálním, vyžaduje a vytváří řád a je oddělena od materiálních potřeb.

Francouzský Roger Caillois (1961, s. 9–10) rozvádí tyto myšlenky a hlouběji se jim věnuje v knize *Hry a lidé*. Tato publikace je zaměřena především na rozvoj Huizingových myšlenek, přesnější kategorizaci her a doplnění mezer, které v Huizingově pojetí Caillois nachází.

Přestože popisuje Huizingův pohled na hraní jako příliš všeobecný a zároveň příliš omezený, vychází z podobné definice hry jako aktivity, která je svobodná, bez jasného výsledku a materiální produktivity a ohraničená v čase, prostoru a pravidlech ve vlastním herním světě.

V tomto dělení lze jasně vidět Huizingův odkaz. Caillois (1961, s. 5) pak ale kritizuje Huizingův pohled na hru jako na čisté nemateriální vyjádření lidské podstaty, ve kterém není místo pro hazard a jiné formy her, které využívají náhodu nebo sázky.

Dalšími body, na které se zaměřuje ve své kritice, jsou například Huizingova neuspokojivá kategorizace her samotných a přehlížení určitých aktivit při formulaci definice hraní (Caillois, 1961, s. 169).

Aby se vyvaroval těmto mezerám, Caillois (1961 str. 13) popisuje dva protipóly hraní: *ludus*, tedy hry s předem určenou formou a pravidly a *paidia*, spontánní hraní. Vše, co lze popsat jako hru, spadá někde na škálu mezi tyto dva pojmy.

Caillois (1961, stránky 14–26) pak dále definuje čtyři kategorie her: *agon* – hry strategické a soutěživé, *alea* – hry šance a náhody, *mimikry* – hry simulační a *ilinx* – hry prožitkové.

Každou hravou činností pak můžeme jednou, či více kategoriemi popsat. Například divadelní představení můžeme charakterizovat jako především simulační „hru“, tedy jako *mimikry*. Divadlo má jasná pravidla a předem danou strukturu, proto na škále bude na straně *ludus*. Poker je také strukturovaná hra (*ludus*), která je *agonální* a zároveň *aletorická*.

Caillois (1961, s. 43) také rozebírá střetnutí her a reálného světa. Protože hra je především jednáním, které má předem definované kvality a vychází vždy primárně z vnitřních lidských podnětů, tak u ní hrozí deformace externími vlivy moderního světa.

Čtyři předchozí kategorie pak existují na stupnici „nakaženosti“ reálným světem. Například agonické hry mohou fungovat na úrovni kultury jako sportovní utkání, na úrovni instituční ve formě ekonomického zápasu a v nejpokřivenější formě jako násilný útlak druhých.

Ačkoli sociologický pohled na hry a hraní se může jevit jako příliš obecný a teoretický pro problematiku stolních a karetních her, přesto Caillois ve své kategorizaci hraní vytvořil určité základy moderního pohledu na herní design.

Huizinga a Caillois, jakkoliv jsou jejich definice užitečné a určující pro pole ludologie, vycházejí z filosofického a sociologického rámce a primárně se zaměřují na činnost hraní nežli hry samotné. Pro praktičtější náhled na problematiku se můžeme podívat na definice Briana Sutton-Smitha, Grega Costikyana a dvojice autorů Katie Salen a Eric Zimmerman. S výjimkou Sutton-Smitha, tito autoři ve svých definicích vychází z praxe v herně-designerském prostředí.

Přední herní teoretici Brian Sutton-Smith a Elliott M. Avedon definují hry takto:

„Hra je uplatnění dobrovolných řídicích systémů, ve kterém probíhá soutěž mezi silami, omezená pravidly tak, aby vznikl nevyvážený výsledek.“ (Sutton-Smith a Avedon, 1971, s. 405, vlastní překlad³)

Tato definice jasně odděluje hry a obecnější aktivitu „hraní“. Autoři *The Study of Games* pak přímo upozorňují na kolize svého a Cailloisova definování a dělení her, primárně v rovině her simulačních a prožitkových. (Sutton-Smith a Avedon, 1971, s. 407)

³ Původní text: *„A game is an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome.“*

Herní designéři a vysokoškolští pedagogové Katie Salen a Eric Zimmermann (2003) se ve své definici, publikované v *Rules of Play: Game Design Fundamentals* Sutton-Smithem a Avedonem jasně inspirují.

"Hra je systém, ve kterém se hráči účastní umělého konfliktu, který je definován pravidly a ústí v kvantifikovatelný výsledek." (Salen a Zimmerman, 2003, s. 93, vlastní překlad⁴)

Zde znovu vidíme jasné zaměření na praktickou aplikovatelnost a uchopitelnost teoretických poznatků. Zimmerman a Salen se snaží vyvarovat zbytečných teoretických termínů a zachovat obecnou aplikovatelnost definice. Přesto má tato definice slepá místa, která autoři v *Rules of Play* popisují a snaží se tyto hraniční případy ospravedlnit (Salen a Zimmerman, 2003, s. 93–95).

Prvním zmíněným případem jsou hlavolamy, jež se od „her“ liší tím, že mají omezený počet řešení, často pouze řešení jediné, které musí být předpřipraveno herním designérem. Podle Zimmermana a Salen (2003, s. 94) avšak hlavolamy splňují všechny požadavky jejich definice, a proto je považují za jednu z kategorií her.

Druhý případ, který Salen a Zimmerman (2003, s. 95) uvádí, jsou hry na hrdiny (viz níže). Tyto hry se vyznačují absencí předem určeného výsledku nebo způsobu vítězství a tím se dostávají mimo definici v *Rules of Play*. Autoři se v knize odkazují na esej *I Have No Words and I Must Design*, kde autor, Greg Costikyan, argumentuje, že sice tyto hry nemají definovanou podmínku vítězství, ale hráči si během jejich hraní stanovují vlastní cíle, kterých chtějí dosáhnout (Costikyan, 1994, s. 26).

Přestože *Rules of Play* cituje Costikyana pro podporu stanovené definice, Costikyan fixaci na *kvantifikovatelný výsledek* kritizuje nejen u Zimmermana a Salen, ale také u Cailloise. (Costikyan, 2013)

⁴ Původní text: „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”

Costikyan v *I Have No Words and I Must Design* definuje hry takto:

„Hra je forma umění, ve které účastníci, hráči, činí rozhodnutí v manipulaci zdrojů, reprezentovaných herními prvky, aby dosáhli cíle.“ (Costikyan, 1994, s. 25, vlastní překlad⁵)

Ačkoliv se tato definice vzdaluje od praktické aplikovatelnosti, o kterou se snaží Zimmerman a Salen, Costikyan zdůrazňuje systém, na kterém jsou hry postaveny. Za pozornost stojí také postavení her a jejich systémů do pozice umění, které je pro Costikyana mezi herními teoretiky relativně unikátní (Salen a Zimmerman, 2003, s. 91).

Na základě uvedených definic a teorií je zřejmé, že pojetí hry je komplexní a mnohvrstevnaté, ať se již jedná o teoretické pohledy Huizingy a Cailloise, či ty praktičtěji zaměřené definice Sutton-Smitha, Costikyana, Salen a Zimmermana.

⁵ Původní text: *„A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal.“*

3 Hry a didaktika

Stejně jako ludologické definice považují hru za přirozenou činnost, tak se na hru a hraní dívá vzdělávání. Tento pohled a jeho rozšíření o propojení přirozené hry a vzdělávání najdeme nejen v historii, například v dílech Platóna (D'Angour, 2013, s. 300) nebo Johna Locka (Seville, 2024, s. 53), ale také v soudobějších teoriích (Sochorová, 2011). Můžeme pojmenovat několik metod opírajících se o předpoklady těchto teorií, které rezonují v současném pojetí vzdělávání.

3.1 Gamifikace

Gamifikace je využití typických herních prvků mimo herní prostředí. Gamifikace nachází využití například jako motivátor k třídění odpadu, dodržování maximální povolené rychlosti na silnicích nebo jako nástroj pro zefektivnění vzdělávání. (Bohyun, 2015)

Herních prvků, kterých lze v konkrétních aplikacích této metody využívat, je široká řada. Nejjednodušší a nejběžnější jsou bodová ohodnocení či odznaky za dosažení různých milníků. Body mohou sloužit jako základ výkonnostních žebříčků nebo tabulek.

Přestože termín gamifikace se začal objevovat teprve před dvaceti lety, nejedná se o nový koncept. První použití herních principů nalezneme na počátku dvacátého století v marketingových strategiích amerických výrobců poštovních známek. (Fiala, 2019)

Od roku 2010 můžeme sledovat rozšíření herně-designových principů do finanční sféry a v následující dekádě do dalších oblastí lidského života. (Mangalindan, 2010)

Výraznou formou gamifikace ve vzdělávání jsou různé výukové aplikace jako například Duolingo (Fiala, 2019) nebo webový portál Umímeto.org (b.d.). V těchto aplikacích najdeme již zmiňované prvky vnější motivace: medaile, odměny za pravidelné používání aplikací nebo získávání zkušeností a postup po úrovních.

Zde se znovu objevuje hlavní úskalí gamifikace, tedy to, že zahrnutím herních prvků pracujeme především s vnější motivací, která je méně žádoucí než motivace vnitřní. Na problémy gamifikace upozorňuje řešerše *Does Gamification Work?* (Hamari et

al., 2014 s. 3028), porovnávající výsledky empirických studií zabývajících se gamifikací. Přestože se gamifikace v této rešerši ukazuje jako úspěšná ve zvýšení motivace a zlepšení školních výsledků, autoři upozorňují na zvýšení nežádoucí soutěživosti a na krátkodobost výsledné motivace.

Tyto nedostatky neznamenaají nefunkčnost užívání herních prvků ve vzdělávání. Pouze upozorňují na nutnost vědomého využívání herních prvků s ohledem na kontext, ve kterém je používáme. Kapp et al. (2013 s. 170) poukazují na možnost koexistence vnější a vnitřní motivace a předkládají strategie, jak a kdy gamifikací podporovat oba druhy motivace.

Kapp et al. (2013 s. 181) pak pojmenovává dva druhy gamifikace, *strukturální* a *obsahovou*. *Strukturální* se týká předávání herních elementů do jinak neupraveného obsahu. Přednosti této formy jsou zjednodušení předávání zpětné vazby žákům a celkově lepší vhléd do jejich postupu.

Žáci dostanou jasné milníky, kterých by měli dosáhnout. V námi určených mantinelech se pak mohou svobodně rozhodovat, jak těchto milníků budou dosahovat. Fiala (2019) připodobňuje tyto kvality gamifikace k heuristické metodě výuky, při které hráči s velkou mírou autonomie prochází zjednodušeným procesem vědeckého poznávání. V této metodě je podporována vnitřní motivace žáků pro pozorování, zkoušení a objevování (Zieleniecová, 2012). Tato metoda pak může využívat jednotlivých herních prvků, či celých didaktických her.

Obsahová gamifikace se při používání heuristické metody také objeví, pravděpodobně ve větší míře než forma strukturální. V této formě jsou herní prvky těsně provázány se vzdělávacím procesem (Kapp et al. 2013 s. 181). Typickým a velmi efektivním příkladem je například zařazení příběhu do hodiny. Dobře zvolený příběh žáky aktivizuje, podpoří jejich zvědavost a motivuje je k objevování.

Gamifikace se v dnešním světě stala součástí nejen běžného života, ale také různých virtuálních výukových platforem, často s pozitivními výsledky (Greenwald, 2014). Její správné zařazení do edukace efektivně aktivizuje, motivuje žáky a může ozvláštnit výuku, a tak dovést žáky k pohlížení na stejnou problematiku s novou perspektivou.

3.2 Game-based learning a didaktické hry

Gamifikace bývá někdy zaměňována za game-based learning (GBL), jelikož obě metody využívají herních prvků pro dosažení neherních cílů.

Na rozdíl od gamifikace, která zahrnuje přidávání herních prvků k existujícím úkolům s cílem učinit je atraktivnějšími, GBL se zabývá využitím her jako výukového prostředí, které je interaktivní a pohlcující.

Moderní zájem o GBL můžeme označit jako reakci na všudypřítomnost digitálních her mezi žáky dnešní doby, z nichž většina tráví část svého volného času hraním digitálních her (Gottfried a Sidoti, 2024). Dnešní svět je nenávratně prorostlý digitálními technologiemi a tento fakt je prakticky neměnnou realitou pro vyrůstající generace žáků (Salen et al., 2010). GBL je tedy primárně zaměřeno na aplikaci digitálních her do výuky, ale ostatní druhy her neopomíná (Tamosevicius, 2022).

Možné vymezení pojmu nám poskytne Plass (2010 s. 262), který upozorňuje na různorodost herních zážitků a z nich plynoucí obtížnost přesného definování GBL a spokojuje se s obecnou definicí, která tvrdí, že se jedná o všechny herní zážitky, jejichž primární cíl je didaktický a snaží se všestranně motivovat a podněcovat k řešení problémů.

Zde můžeme vidět podobnost s definicí didaktické hry, kterou najdeme v *Pedagogickém slovníku*. Zde autoři o didaktické hře mluví takto:

„Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti.“ (Průcha et al., 2009, s. 51)

Sochorová (2011) pak upozorňuje na hodnotu didaktických her v repertoáru moderního učitele a také na úskalí jejich zařazení do výuky, které musí být promyšlené, propracované a dobře realizované, aby hry dokázali plnit svoji funkci, pro žáky byly poutavé a nepůsobily jako nezáživná výuka zabalená do líbivého hávu.

4 Herní design

4.1 Co je „stolní“ hra?

Pod všeobjímajícím termínem *stolní hry* najdeme hry deskové, karetní, s kostkami, hry na hrdiny a další. Ve chvíli, kdy se snažíme přesněji kategorizovat druhy stolních her, opouštíme ale přesně stanovené definice vědeckého výzkumu a dostáváme se do situace, kde jsou jednotlivé kategorie založené spíše na fyzické nebo herní podobnosti.

Přestože se snaha o přesné rozdělení tak rozmanité a stále se vyvíjející oblasti může jevit jako sisyfovská práce, základní přehled o typech a formách stolních her nám pomůže k pochopení interních mechanismů her a jejich použitelnosti pro pomoc v edukaci.

Obecně lze stolní hry popsat jako hry, která vyžadují minimum fyzické zdatnosti (a nelze je tak popsat jako sporty) a elektronických zařízení (což je odděluje od videoher). K hraní stolních her se pak většinou používají různé pomůcky, velmi často připravené přímo pro konkrétní hru, ať již jde o herní plány, karty, kostky, hrací kameny či nespočet dalších.

Odrasový můstek k přesnější kategorizaci nám poskytne Miloš Zapletal (1991), který definuje čtyři skupiny, do kterých lze deskové hry roztrdit. *Strategické hry* jsou ty, kde spolu dvě nebo více stran soupeří zájímáním hracích kamenů. V *závodivých hrách* hráči prochází po dráze a za podmínek stanovených pravidly hry usilují o prvenství. *Poziční hry* nutí hráče skládat kameny do různých sestav a kombinací. V *pátracích hrách* hráči řeší problém nebo něco hledají.

Přestože do těchto čtyř kategorií pravděpodobně dokážeme zařadit většinu deskových her, tak pokud chceme blíže popsat a následně pracovat s vnitřní mechanikou a designem her, jsou nasnadě důkladnější způsoby dělení. Zapletalovo dělení je také omezeno pouze na deskové hry a pro stolní hry, které do této kategorie nespádají, není adekvátní.

4.2 Dělení na základě formy nebo použitého vybavení

Na první pohled nejzjevnější je dělení stolních her podle jejich fyzické formy, jaké základní součásti nebo pomůcky hra obsahuje a jak se s nimi při hraní hry zachází.

4.2.1 Deskové hry

Deskové hry můžeme považovat za nejrozšířenější kategorii stolních her. Co je odlišuje od ostatních forem stolních her je speciální herní deska, často vyrobená přímo pro jednu konkrétní hru. Tyto herní desky jsou pak doplněny o herní kameny, karty či jiné pomůcky, které umožňují hru podle určených pravidel hrát.

4.2.2 Hry s tužkou a papírem

U některých jednodušších deskových her, především u těch, při jejichž hraní se zahrané tahy a pozice herních kamenů nemění, můžeme také mluvit o hrách s tužkou a papírem, ke kterým, jak název napovídá, není potřeba speciálního vybavení. Ze své podstaty jsou tyto hry často abstraktní a nepříliš složité.

4.2.3 Hry na šikovnost a postřeh

Dalším typem her, který také vybočuje z obecné definice, jsou hry na šikovnost a postřeh. Hlavní náplní těchto her je fyzická manipulace s herními prvky, ve které hráči upřednostňují rychlost, přesnost či zručnost, podle toho, co konkrétní hra vyžaduje. Typickou předností těchto her, často zaměřených na mladší hráče, je jejich intuitivní herní mechanika a rozvíjení konkrétních dovedností a obecné zručnosti.

4.2.4 Hry s kostkami a hry karetní

O dalších dvou kategoriích můžeme mluvit společně, neboť se liší primárně v dominantní herní pomůcce, ale jejich postavení mezi stolními hrami je podobné. Jde o hry s kostkami a karetní hry.

V těchto jednoduchých pomůckách se pak skrývá obrovské množství různých her, kde nová může vzniknout jen úpravou pravidel. V tomto případě mluvíme o určité tradiční podobě obou těchto médií, tedy šestistranné kostky nebo jednohlavé, případně dvouhlavé karty.

Existují také hry, pro které jsou kostky, či karty speciálně navrženy. Tyto hry do těchto dvou kategorií samozřejmě také spadají, logicky ale ztrácí variabilitu, kterou tradiční formy poskytují.

Všestrannost karet a kostek je také zřejmá v jejich časté roli doplňkové pomůcky v jiných stolních hrách. Dalšími pojítky mezi hrami karetními a hrami s kostkami je jejich historická role v rituálech, věštách a pověrách a také asociace obou těchto herních forem s hazardem a morálním úpadkem.

Specifika karetních her

Karetní hry jsou nezanedbatelnou kapitolou ve světě stolních her a zaslouží si speciální pozornost. Karetní formát je velmi příznivý pro kreativitu výtvarnou i herně designérskou a zároveň relativně nenáročný na výrobu.

Kromě karetních her s předpřipraveným balíčkem (ať už se jedná o balíček tradičních karet, nebo karet pro hru speciálně navržených), můžeme mluvit také o sběratelských karetních hrách. (Sběratelská karetní hra, [2006])

Hlavní prvek, který sběratelské karetní hry odlišuje od ostatních karetních her, je absence standardizovaného balíčku karet. Hráči si před začátkem hraní sami připraví vlastní balíček z karet, dostupných pro danou hru a tento sestavený balíček pak používají v partiích hry, jejichž hlavní herní náplní je často přímý souboj hráčů proti sobě. Přestože každá sběratelská karetní hra má svá daná základní pravidla, samotné karty musí obsahovat vlastní vysvětlení, či doplnění pravidel.

Sběratelský aspekt těchto her také znamená snahu tvůrců o vytvoření vizuálně co nejatraktivnějších a nejprehlednějších karet. Karty by tak měly být opatřeny nejen snadno čitelným grafickým designem, ale také by měly být bohatě ilustrovány a zdobené. Tato kombinace požadavků logicky vytváří designérský hlavolam, který často není jednoduché vyřešit (Whittemore, 2020).

4.2.5 Hry na hrdiny

Poslední výraznou kategorií stolních her jsou hry na hrdiny, během kterých hráči kooperativně vytváří narativní příběh. Každý z hráčů reprezentuje jednu postavu

v příběhu, který může být buď předpřipravený jako součást hry, vytvořený *game-masterem* nebo se pohybovat na škále mezi těmito dvěma extrémny.

Společné pro všechny hry tohoto typu je pak role již zmíněného *game-mastera*, vypravěče příběhu, který s hráči vytváří herní svět a zároveň jim klade do cesty soupeře, výzvy a překážky. Ty pak hráči pomocí hracích kostek a schopností svých postav překonávají. Tato role je nejčastěji zastávána člověkem, ale může být i zautomatizovaná, což je časté v digitálních hrách na hrdiny. (Tabletop role-playing game, [2009])

Samotné herní partie pak v některých aspektech připomínají improvizované divadlo, podložené herním systémem, který umožňuje objektivně vyhodnocovat herní situace. (JB, 2017)

4.3 Role nejistoty ve hře

Jednou z kvalit hraní, které Roger Caillois (1961, s. 7) popisuje, je absence předem jasného výsledku neboli „nejistota“.

Tuto charakteristiku zmiňuje také Greg Costikyan (2013, s. 13) a rozebírá ji nejen jako jeden z prvků, který dělá hry poutavé a zábavné, ale také jako jednu z hlavních kategorií, která hry definuje.

V kontrastu k hrám a hraní poukazuje, že v jiných oblastech, kde dochází k interakci uživatele s konkrétním systémem (Costikyan (2013, s. 15) jako příklad uvádí práci v textovém editoru), existuje obecná snaha o eliminaci nejistoty.

I z laického pohledu se nejistota ukazuje jako důležitý interní mechanismus her. Nejistota nejenže určuje jak a pro koho bude hra zajímavá a zábavná, ale také je to jeden z prvků, který dělá hry hrami.

Při navrhování hry musí herní designér s nejistotou pracovat uvědoměle a vyvarovat se hraničním situacím. Pokud se v šachové partii proti sobě postaví profesionální hráč proti náhodnému amatérovi, výsledek je jistý, ale ani pro jednu stranu nebude partie zábavná či naplňující.

Opačný extrém je pro hry také nežádoucí. Pokud hra obsahuje nadměrné množství nejistoty, hráči si mohou připadat jen jako bezmocné loutky osudu a hra se může

stát chaotickou, bez možnosti její průběh smysluplně ovlivnit. Výsledek hry *Hadi a žebříky* je zcela závislý na hodech kostky a hráči nemají prakticky žádnou možnost, jak hru ovlivnit, a pokud bychom dokázali hody kostkou a pohyb figurek zautomatizovat, tak hráči nejsou pro hru potřební.

Greg Costikyan (2013 s. 71–105) zdroje nejistoty pak důkladněji rozebírá a pojmenovává v *Uncertainty in Games*. Kvůli stručnosti se budu podrobněji věnovat jen těm, které jsou zvlášť relevantní pro stolní hry a jejich využití ve výuce.

4.3.1 Náhoda

Ať se již jedná o hod kostkou, či náhodné zamíchání karet, náhoda je pravděpodobně nejrozšířenější a nejintuitivněji pochopitelný zdroj nejistoty ve hrách. Nejzajímavější funkce náhody, kterou Costikyan (2013, s. 81) popisuje, je srovnání nevyvážených hráčských dovedností a schopností. Hra, která v přiměřené míře využívá náhody, pak snáze uchvátí hráče všech úrovní, ať již se jedná o setkání několika generací u rodinného stolu nebo o rozmanitou skupinu žáků.

Costikyan (2013, s. 82) důležitost náhody, jako zdroje nejistoty ve hrách, pak dokládá také všudypřítomností závodivých her v dějinách lidských civilizací. Kostky jsou typickým příkladem využití náhody v herní mechanice a mnoho těchto starých závodivých her jich využívá.

4.3.2 Analytická složitost

Často stavěná jako žádoucí protipól náhody, analytická složitost označuje nejistotu, vycházející z hledání objektivně nejlepšího rozhodnutí v danou herní situaci. (Bycer, 2018)

Ze všech forem nejistoty, které Costikyan popisuje, tato nejvíce koresponduje s hráčským umem a dovedností. Šachy bychom mohli považovat jako víceméně čistý příklad této formy nejistoty. Šachová partie neobsahuje žádnou náhodu, úspěch ve hře je závislý pouze na schopnostech hráčů analyzovat postavení herních kamenů.

Hry založené primárně na analytické složitosti jsou pak z podstaty taktičtější a vyžadují větší přemýšlení nad herní strategií. Přestože v dnešní době je tento styl stolních her velmi populární, analytická složitost může vést u hráčů k rozhodovací

paralýze a pokud je strategické rozhodování velmi komplexní, stane se středobodem herní mechaniky a tento mentální hlavolam může zastínit ostatní prvky hry. (Smith, 2020)

4.3.3 Nejistota výkonu

Tam, kde *analytická složitost* mluví o schopnostech hráčů rozklíčovat herní situaci, *nejistota výkonu* primárně označuje míru hráčských schopností v určité fyzické aktivitě. (Costikyan, 2013, s. 71)

Může se jednat o fyzickou zátěž ve sportovním utkání nebo rychlost reflexů v postřehové hře.

4.3.4 Nepředvídatelnost hráčů

Na rozdíl od předchozích, *nepředvídatelnost hráčů* nepopisuje rozdíl schopností mezi hráči, ale výsledky herní interakce mezi hráči. Může jít o přímé útoky a spojenecké dohody mezi hráči nebo situace, kdy jeden hráč svým herním rozhodnutím ostatním hráčům odepře nějaký herní benefit. (Costikyan, 2013, s. 79–80)

4.3.5 Narativní nejistota

Stejně jako příběhy, hry potřebují jakousi dějovou linku, která se během hraní vyvíjí neočekávaným směrem. Tato forma nejistoty není omezena pouze na hry na hrdiny a další primárně narativní hry, přestože je v nich nejpatrnější. Ve stolních hrách, které v mnoha případech neobsahují explicitní narativ, můžeme najít jakýsi příběh, který se vine herní partií. I partie šachu v sobě skrývá příběh dvou zápolících armád, ačkoliv se jedná o hru, která není narativně zaměřena. (Costikyan, 2013, s. 95)

4.3.6 Nejistota řešitele

Tento druh nejistoty je základním stavebním kamenem hlavolamů, hádanek a vědomostních kvízů. Na rozdíl od analytické složitosti, kde hráč hledá nejlepší tah v konkrétní herní pozici, v této formě nejistoty existuje určitý počet správných řešení, které musí být předem určené herním designérem. (Costikyan, 2013, s. 75)

Edukační hodnota tohoto druhu nejistoty je na první pohled zřejmá. Ve školním prostředí se zabýváme fakty a konkrétními odpověďmi na otázky, a mohli bychom tedy považovat tento styl nejistoty jako ideální pro edukační hru.

Costikyan (2013, s. 14) upozorňuje na úskalí jednoduchých hlavolamů a kvízů v herním designu, které popisuje jako statické. Mají konkrétní, neměnná řešení. Jakmile hráč jednou odpoví na otázky, hra nejistotu ztrácí. Ztráta nejistoty není pro kvízové hry unikátní, ve většině her se bude s přibývajícím partii znalost hráčů zvedat a nejistota klesat. Pokud nám ale hra nabízí pouze jedno správné řešení, nemluvíme o škále nejistoty, ale spíše o binárním rozlišení.

U logických hlavolamů máme relativní volnost ve změně jejich obtížnosti, počtu správných řešení a celkové složitosti. U kvízových her tuto volnost většinou nemáme, proto je nutno nejistotu doplnit jiným způsobem, další herní mechanikou, abychom udrželi hru dlouhodobě zábavnou. Například v kvízové hře *Česko: otázky a odpovědi* se hráči pohybují po herním plánu na základě hodů kostkou a herní pole, na která stoupají, určují, z jakého okruhu bude otázka, kterou si vylosují (Albi, [2024]).

4.3.7 Skryté informace

Skryté informace jsou formou nejistoty, kde každý z hráčů pracuje s neúplným množstvím informací a je typická například pro karetní hry. Všechny hry do jisté míry pracují s touto formou nejistoty. Pokud nějakou hru hrajeme poprvé, vše, co nás během partie čeká, jsou nové informace. (Costikyan, 2013, s. 92)

Cílené použití této nejistoty v herní mechanice pak pracuje spíše se skrytými informacemi v kontextu určitých mantinelů. (Costikyan, 2013, s. 92) Například v karetní hře *Bang!* si každý hráč na začátku hry vylosuje roli, která určuje způsob, jakým hru vyhraje. Všichni hráči ví, z jakých rolí se na začátku hry losovalo, ale neví, kdo si jakou vytáhl.

4.3.8 Další zdroje nejistoty

Costikyan jmenuje další zdroje nejistoty, které jsou důležité pro herní design obecně, ale v kontextu stolních her je můžeme považovat za marginální (Costikyan, 2013, s. 98–101). Jedná se o *nejistotu vývojářskou*, *nejistotu vnímání* a *nejistotu časového*

rozvržení. Jejich společným jmenovatelem je aplikovatelnost především na digitální hry a jejich specifika.

4.4 Evropský a americký styl designu stolních her

Jedním z dalších populárních způsobů dělení moderních stolních her, především her deskových, je rozlišení dvou stylů designu: amerického a evropského. (Tousignant, 2019)

Přestože název naznačuje dělení her podle geografického původu jejich tvůrců nebo vydavatelů, toto dělení odkazuje především na prvky herní mechaniky a celkový design hry, které můžeme typicky najít v těchto směrech.

Hry amerického stylu, také nazývané „ameritrash“, kladou důraz na propracované téma a vysokou míru interakce mezi hráči. Tyto hry jsou charakterizovány dlouhou herní dobou, složitými pravidly, a značným množstvím náhody, které do hry přináší kostky nebo karty. Často obsahují také velké množství figurek a dalších herních prvků, které přispívají k vytvoření atmosféry bombastického zápolení (Sydo, 2009).

Naopak hry evropského stylu, také nazývané „německé“ hry nebo „eurohry“, se soustředí na strategické plánování, kde hlavní herní mechanikou bývají systémy jako ekonomika, aukce nebo kontrola zdrojů. Tyto hry jsou typické jednoduchostí pravidel, střídmostí herních prvků a relativně krátkou herní dobou. (Eurogame, [2007])

Eurohry vychází z německého poválečného zájmu o tvorbu her, které se vyhýbají vyobrazení konfliktu a přímého střetu hráčů (Donovan, 2017, s. 231). Německo se pyšní dlouhou tradicí stolních her a v devadesátých letech dvacátého století se stalo plodným rodištěm „rodinných“ her, jejichž popularita se rychle rozšířila do zbytku světa (Parker, 2023).

Výrazným milníkem této popularity je úspěch dnes již kultovní, deskové hry *Osadníci z Katanu*, navržené předním představitelem německého herního designu, Klausem Tauberem (Genzlinger, 2023). Přestože nešlo o první hru svého druhu, ani o první hru, která našla publikum mimo svou rodnou zemi, její inovativní herní mechanika oslovila široké množství hráčů po celém světě a stala se tak nejen jednou

z nejpůvodnějších deskových her historie, ale také příkladným zástupcem evropského herního designu (Eskin, 2010).

Pokud se podíváme na zdroje nejistoty typické pro oba designové směry, eurohry budou upřednostňovat analytickou složitost a omezovat náhodu a množství skrytých informací.

Naopak americký styl her bude náhody a skrytých informací často využívat. Narativní nejistota je pro ameritrash hry také typická, jelikož právě v těchto hrách najdeme často nejpropracovanější tematizaci, která dává prostor narativu vyniknout (Theel, 2015).

Tyto dva styly samozřejmě existují na spektru a jen málokdy můžeme říci, že hra spadá pouze do jednoho stylu. Díky snaze tvůrců her, oslovit co největší publikum a zároveň inovovat pole herního designu, se tyto směry navzájem ovlivňují a v konkrétních hrách se principy obou designových směrů často kombinují.

Rozdílná úroveň abstrakce a tematizace jsou dalším aspektem, podle kterého můžeme soudit, do kterého designového stylu se hra řadí. Zvolené téma, způsob a míra jeho začlenění do herních mechanik pak výrazně ovlivňuje výslednou podobu hry, její grafiku a celý vizuální design.

4.4.1 Téma v designu stolních her

Ve většině moderní stolních her najdeme určitou míru tematizace, tedy zasazení hry do určitého příběhu nebo konkrétní životní situace (Theme, 2021). Někdy hráči reprezentují obchodníky na burze, jindy zase pistolníky z Divokého západu.

Hry pracují s tématem různými způsoby. Jak již bylo zmíněno, pro ameritrash hry je propracované téma nedílnou součástí herního zážitku a hra by bez něj byla nekompletní (internetové fórum *boardgamegeek.com* zaměřující se na stolní hry považuje označení ameritrash jako lehce pejorativní a jako alternativní označení používá termín *tematické hry*) (Thematic Games, [2010]).

U euroher pak není téma tak hluboce provázáno s herní mechanikou (Eurogame, [2007]). Ve hře *Moderní umění* hráči reprezentují světová muzea, která se snaží

v aukcích získat obrazy do své sbírky (Modern Art, [b.d.]). Hlavní mechanikou hry je strategické utrácení herních peněz během několika druhů aukcí.

Jakkoliv je grafické zpracování tématu hry na vysoké úrovni, pokud bychom chtěli hru přejmenovat na *Kupci Sámovy říše* a nechat hráče obchodovat s kožešinami a šperky, stačila by nám grafická úprava herních pomůcek, ale mechanika a herní průběh by mohly zůstat beze změny.



Obrázek 1 – Herní partie hry *Modern Art*, foto: enidius

Stejně hladce ale nemůže podstoupit tento proces například hra *Twilight Imperium*, která je typickým příkladem amerického stylu herního designu (Weeks, 2023). V této hře hráči reprezentují mezihvězdné velmoci bojující o nadvládu nad galaxií. Během hry technologicky zlepšují, zabírají teritorium a bojují s ostatními hráči.

U této hry nelze téma změnit stejně jednoduše jako u *Moderního umění*. Teoreticky můžeme přesunout *Twilight Imperium* z boje o vesmírnou nadvládu a vytvořit na podobných pravidlech *Boj o Evropu*, zjistíme ale, že některé systémy ve hře přestávají dávat herní nebo narativní smysl a je nutné je upravit a herní mechaniku pozměnit.



Obrázek 2 – Herní komponenty hry Twilight Imperium

Některé hry ze své podstaty téma nemají vůbec, nebo pouze v omezené míře. Nejčastěji se jedná o tradiční hry, jako je *Dáma*, *Prší* nebo *Mariáš*. Tato kategorie her se často protíná s tzv. *abstraktními strategickými hrami*, které se vyznačují absencí náhody, skrytých informací a tématu. *Dáma* je jednou z takových her, stejně jako *šachy* (Abstract Games, [2010]).

4.4.2 Vizualní design stolních her

Jakkoliv je design herních systémů a mechanik základním stavebním kamenem pro finální podobu stolní hry, vizuální design je první aspekt hry, se kterým se hráč setkává. Vizuální design vede hráče k rychlému pochopení pravidel hry a často je také tím, co zpočátku hráče motivuje k hraní hry. Přestože v procesu tvorby stolní hry vizuální stránka často následuje a je poplatná herní mechanice, ve finální podobě stolní hry jde vizuální a herní design ruku v ruce.

U starověkých a tradičních her se nejčastěji setkáváme s bohatě zdobenými herními figurkami a herními deskami z drahocenných materiálů, kde jejich zpracování často slouží jako ukazatel společenského postavení majitele hry. Přesto můžeme najít prvky předznamenávající moderní principy. *Královská hra z Uru* nejenže ve své herní desce obsahuje přihrádku pro uložení herních kamenů a kostek, ale také pomocí symbolů různě rozlišuje normální a bezpečná herní políčka.

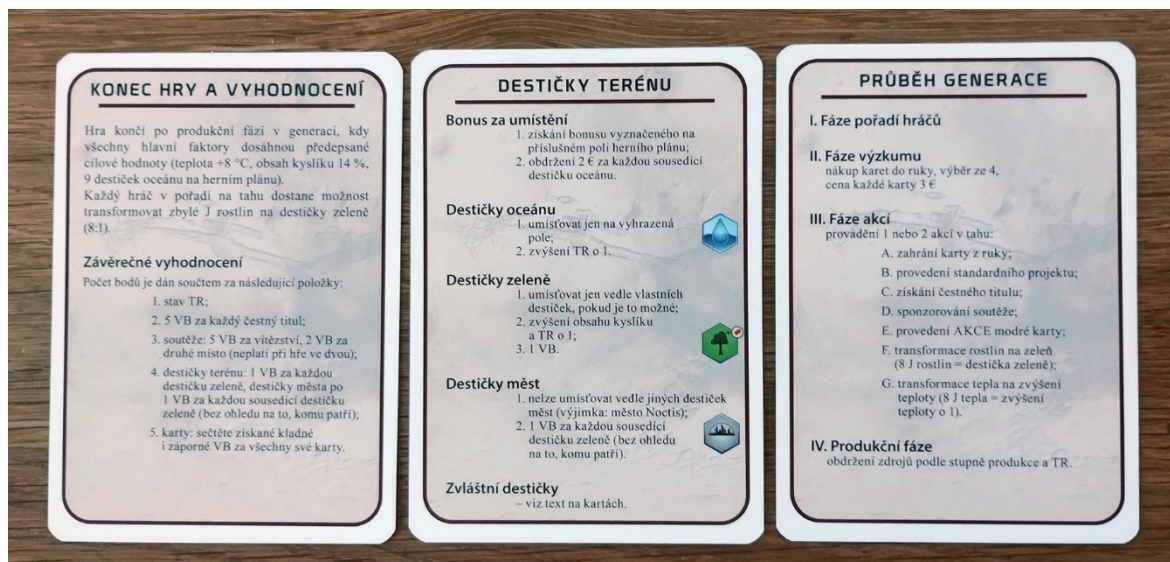
Ve vizuálním designu stolních her často najdeme propojení principů grafického designu a volnějších uměleckých technik. Ilustrace jsou ale často nejprůhlednější

a nejpoutavějším vizuálním prvkem stolních her a také hlavním nositelem herního tématu. Při navrhování je tedy nutné zajistit, že grafický design není pohlcen ilustracemi a je dost výrazný na to, aby plnil svoji funkci a předával podstatné informace hráčům.

Herní producent Randy Hoyt (2018) doporučuje při realizaci stolních her následování principů použitelnosti Jakoba Nielsena (1994): *naučitelnost, zapamatovatelnost, efektivnost, přesnost a uživatelská spokojenost.*

Naučitelnost a zapamatovatelnost označují, jak rychle se hráči dokáží hru naučit a pochopit její pravidla. (*Naučitelnost* se týká situací, když hráči hru hrají poprvé, *zapamatovatelnost* těch, kdy se hráči po delší době ke hře vrací a potřebují si připomenout její pravidla.)

Pro podporu obou principů můžeme využít tematizace hry. Například ve hrách, které obsahují nákup a prodej komodit, můžeme zvolit platidla tak, aby intuitivně korespondovala s tím, za co je mohou hráči utratit. Pokud budou hráči ve hře stavět vesnice, za základní stavby mohou utrácet „dřevo“, za ty složitější „kamení“.



Obrázek 3 – Pomocné karty s pravidly ze hry Terraforming Mars

Pokud nám design hry neumožňuje intuitivní práci s herními prvky, hráči mohou mít k dispozici „taháky“, vysvětlující kartičky, do kterých mohou během hry nahlížet. Ty mají výhodu, že je lze využít i v abstraktnějších hrách, bez ohledu na

herní téma. Rozložení herních prvků také hraje klíčovou roli. Informace by měly být prezentovány tak, aby byly snadno přístupné a logicky uspořádané.

Dobrý vizuální design také zahrnuje rozdělení informací do snadno stravitelných částí, aby se hráči necítili zahlceni. Intuitivní uspořádání a respektování zavedených konvencí pro zobrazení informací napomáhá rychlejšímu pochopení a lepšímu zapamatování pravidel.

Rozložení informací také ovlivňuje *efektivnost* herního systému, tedy jak složité je pro hráče, kteří pravidla hry znají a dokáží se v nich orientovat, vykonávat úkony, které po nich hra vyžaduje. Hra by neměla hráčům zbytečně klást do cesty překážky pro její hraní. Například pokud budou součástí hry karty, které mají hráči držet v ruce, nejdůležitější informace by měly být umístěny do levého horního rohu karty, protože ten je ve vějíři karet v ruce nejvíce vidět. Stejně tak by hráči neměli být nuceni zbytečně prohledávat, otáčet a jinak fyzicky manipulovat s herními prvky.



Obrázek 4 – Řešení grafického designu karet ve hře *Lords of Scotland*

Přesnost je princip, na jehož nedodržení jsou stolní hry obzvláště náchylné. Pokud se v digitálním kontextu pokusíme nějaký prvek uživatelského rozhraní použít chybně, buď se nic nestane, anebo, pokud designér naši chybu předpokládal, dostaneme odezvu, která nás na chybu upozorní. Stolní hry nám tuto možnost většinou neposkytují. Pokud má hráč pravidla hry zafixována špatně, svou chybnou hru odhalí až po nějaké době, pravděpodobně na základě upozornění spoluhráčů.

Jedna z možností, jak těmto situacím předejít, je umístění pravidel přímo na herní komponenty, což minimalizuje nutnost hráčů pamatovat si komplexní pravidla a zvýší *přesnost* herního systému.

Uživatelská spokojenost nepopisuje pouze dobrý pocit uživatelů systému, ale především jestli systém plní účel, který je pro něj stanoven. U většiny her to znamená, jestli hraní hry hráče baví, ale, například u didaktických her, také to, jestli hra úspěšně naplňuje svůj vzdělávací cíl.

Při vývoji her je důležité neustále hledat rovnováhu mezi estetikou a funkčností, aby vizuální design nejen přitahoval hráče, ale také jim umožňoval snadné a plynulé hraní. Hráči by vždy měli vědět, co mohou ve hře dělat a být nadšeni z možností, které jim hra nabízí.

5 Z historie stolních her

Hluboká provázanost hry a hraní s lidskou přirozeností je patrná také na dlouhé tradici stolních a deskových her v historii lidské civilizace (Meilan, 2020). Archeologická naleziště poskytují důkazy pro tuto tradici a pro Huizingovo tvrzení, že hraní předchází lidské dějiny.

„... zvířata nečekala na člověka, aby je naučil si hrát. Dokonce můžeme bezpečně tvrdit, že lidská civilizace nepřidala žádné nezbytné prvky do obecné představy hraní.“ (Huizinga, 1949, s. 1, vlastní překlad⁶)

Podíváme-li se do současnosti, stále rostoucí popularita stolních her je důkazem vytrvalosti této tradice.

Přestože se civilizační stopa stolních her nabízí pro historický výzkum, tato práce neposkytuje dostatečný prostor pro podrobný rozbor vývoje stolních her a představení všech her, které zanechaly stopu v historii lidstva. Historický vývoj společenského hraní ale přesto nabízí možnost ukázat způsoby realizací a funkcí stolních her. Nejen jejich roli v rekreaci, ale také v náboženských rituálech, anebo právě jejich použití jako pomůcky nebo jako primárního nástroje pro vzdělávání.

5.1 Hry pravěku a starověku

Pokud půjdeme zpět po časové ose, abychom se dostali k artefaktům, které bychom mohli označit titulem „první stolní hra“, shledáme, že se nacházíme v samých prvopočátcích lidské civilizace: v hrobkách egyptských faraonů, v archeologických vykopávkách sumerského města Ur, či v doposud žijící tradici mankalových her v Africe, Asii a na Blízkém východě.

5.1.1 Senet

V roce 1922 objevil tým archeologů vedený Howardem Carterem v Tutanchamonově hrobce herní desku, bohatě zdobenou slonovinou, s vlastním ebenovým podstavcem a detailně propracovanými herními figurkami. Hra nazývaná *Senet*, což lze přeložit

⁶ Původní text: „...animals have not waited for man to teach them their playing. We can safely assert, even, that human civilization has added no essential feature to the general idea of play.“

jako „hra přecházení“, byla Howardu Carterovi a jeho týmu egyptologů dobře známa z předchozích archeologických nálezů (Donovan, 2017, s. 11). Tento konkrétní exemplář se ale vyznačuje výjimečným zdobením a luxusním provedením a dnes je považován za jednu z nejpůsobivějších a nejzdobnějších dochovaných senetových desek.



Obrázek 5 – Hra Senet z Tutanchamonovy hrobky, foto: Egypt Museum

V dějinách hry *Senet* je možné pozorovat postupný vývoj z volnočasové aktivity do náboženského rituálu, kterým se lidé snažili připravit na posmrtný život. (Piccione, 1980)

Na původně prázdná herní pole této hry, která podle zrekonstruovaných pravidel připomínala moderní *Člověče, nezlob se*, s postupem dějin přibývají náboženské hieroglyfy, reprezentující, jak tvrdí egyptolog Peter Piccione (1980), klíčové momenty duší putujících na řece posmrtného života. Hraním pak hráči odhalují, co je čeká po smrti a díky získaným vědomostem pak také dostávají možnost tento osud změnou svého chování odvrátit.

5.1.2 Královská hra z Uru

Podobným rituálním způsobem pravděpodobně fungovala také „Královská hra z Uru“, poprvé objevena v první polovině minulého století Leonardem Woolleyem při vykopávkách v královském pohřebišti v ruinách města Ur (Donovan, 2017, s. 15).



Obrázek 6 – Herní deska a kameny Královské hry z Uru, foto: The British Museum

Základní forma *Královské hry* jsou jakési proto-*Vrchcáby*, kde hráči na základě vrhu kostek na herní pole postupně vynášejí hrací kameny a snaží se s nimi projít celou herní desku. Pokud se jeden z hráčů dostane na pole již obsazené soupeřem, protivníkům kámen vyhazuje ze hry a pole zabírá pro sebe. V pozdějších formách této herní desky jsou pak také na jednotlivá pole přiřazeny části proroctví, které se na konci hry pro hráče zformulují v jednu ucelenou věštbu (Finkel, 2007).

Znovu se setkáváme s postupem od jednoduché hry, s největší pravděpodobností určené hlavně k rekreaci, k rituálnímu nástroji, určenému k předpovídání budoucnosti. Není pak také překvapením, že herní desky na egyptský *Senet* často z druhé strany obsahovaly prostor pro hraní pozdější, rituální varianty *Královské hry*, dnes označované jako *Hra dvaceti čtverců* (Zwang, 2017).

5.1.3 Další starověké hry

Senet a *Královskou hru z Uru* bychom mohli označit za jedny z nejprobádanějších deskových her předešlých civilizací. To ale samozřejmě neznamená, že se jedná o jediné představitele starověkých či pravěkých her.

Na našem území nalezneme tzv. *astragály*, dochované z pozdní doby bronzové a doby halštatské, v globálním kontextu pak ještě z dřívějších období. Jedná se o hlazené a upravené zvířecí kosti určené k hrám, ve kterých se kombinuje náhoda a motorická zručnost. Tato hra, přítomná v historii mnoha kultur světa, také často zastupovala hrací kostky v jiných hrách.

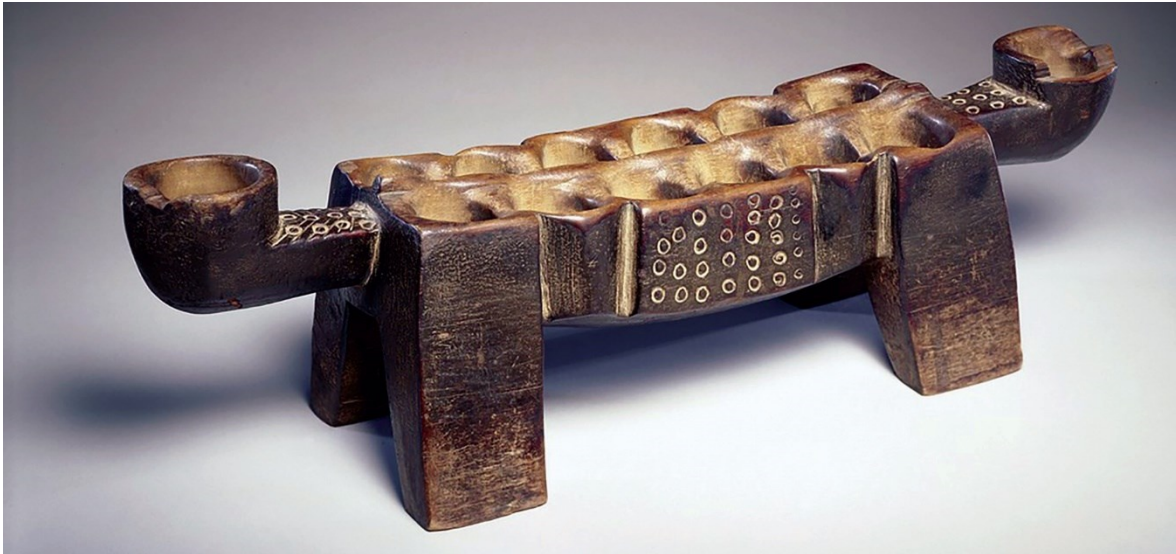


Obrázek 7 – Tři hrací kostky z kloubních kostí, foto: The MET

Do dnešní doby se astragály dochovaly nejen ve formě hracích kostek, ale také jako hra *Knucklebones* a její modernější varianty (*Knucklebones*, [b.d.]). U astragálů lze opět najít rituální či náboženské použití. (Nývltová Fišáková a Parma, 2014)

Další hrou, či spíše kategorií her, je *Mankala*. Společným jmenovatelem těchto her je set hracích kuliček a herního pole v podobě série důlků. Počet kuliček, velikost a pozice důlků a způsob přemísťování se pak v konkrétních hrách liší. (*Mancala family*, [2006])

Mankala, populární především v Asii a Africe, lze v „západním“ kontextu přirovnat nejlépe k tradičním hracím kartám, které v jedné společné formě skrývají mnoho unikátních her.



Obrázek 8 – Mankalová herní deska, foto: The MET

5.2 Novověké stolní hry

Přesuneme-li se do světa her jejichž první historické doklady není třeba hledat v archeologických nalezištích, můžeme zaznamenat překvapivou výchovně-vzdělávací nit, která tyto moderní stolní hry propojuje.

Chceme-li mluvit o „moderních“ stolních hrách, jako odrazový můstek poslouží vynález tiskařského lisu, který umožnil rychlou reprodukci herních desek a rozšířil vizuálně propracované a zajímavé stolní hry do širší populace.

5.2.1 *Game of the Goose* a její varianty

Game of the Goose (ve volném překladu *Husí hra*) se, podle Adriena Sevilla (2017, s. 4), poprvé objevuje v historických pramenech mezi lety 1574 a 1587, jako dárek Františka I. Medicejského pro španělského krále.

Herně velmi jednoduchá, *Game of the Goose* je závodivou hrou, ve které hráči musí pomocí dvou hracích kostek dosáhnout finálního, tradičně třiašedesátého herního pole. Na ilustrovaných herních polích pak na hráče čekají různé výhody, symbolizované husami, nebo překážky. Ilustrace, zvolené pro vyobrazení překážek, lze považovat za nejzajímavější část celé hry, neboť se jedná o symbolická vyobrazení životních událostí, které mohou člověka potkat a jsou zajímavým zrcadlem doby vydání hry.

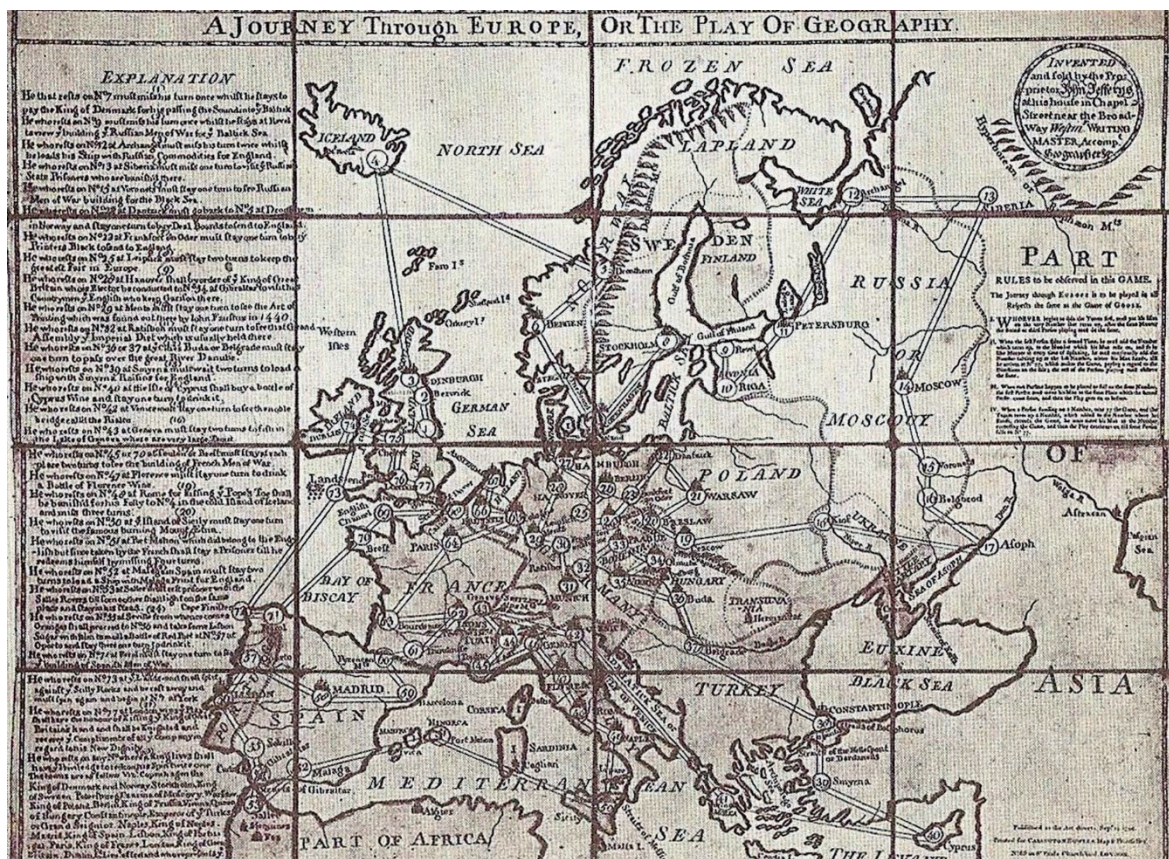


Obrázek 9 – Herní deska Husí hry, foto: Wellcome Collection

Při hledání originálního přístupu k herní mechanice *Husí hra* pravděpodobně neobstojí. Postup po herních polích, která reprezentují životní události a morální lekce, znal už starověký Egypt. Přesto byla hra ve své době velmi populární a postupně se rozšířila z rodné Itálie do celé Evropy. Popularita hry v průběhu 17. a 18. století vedla ke vzniku nepřehledného množství variací a variant této hry, často s edukativním zaměřením (Seville, 2017, s. 6).

Edukační závodivé hry založené na *Husí hře* jsou vynálezem Francie 17. století (Seville, 2017, s. 7). První exemplář těchto her, *Jeu Chronologique*, byl zaměřen na výuku historie, ale zanedlouho se objevují také hry zaměřené na geografii, heraldiku, či vojenskou strategii. Zeměpisná *Le Jeu des Princes de L'Europe* z roku 1662 ve svých pravidlech edukační využití hry explicitně zmiňuje.

Francie byla první evropskou velmocí, kde se závodivé edukační hry těšily popularitě, rozhodně ale nebyla jedinou. První anglická hra tohoto typu, shodou okolností také zaměřená na geografii, *A Journey through Europe*, vychází roku 1759 (Seville, 2017, s. 8).



Obrázek 10 – *A Journey Through Europe*

Stejně jako ve francouzských hrách, anglické hry s postupem času také začínají zakládat úspěšný postup ve hře na správných odpovědích na faktografické otázky. U prvních *Husích her* byla pravidla napsaná přímo na herní desce, ale s jejich narůstající komplexností se k pozdějším variantám *Husí hry* začínají přidávat také brožury s pravidly a klíčem k otázkám, na které hráč během hraní narazí (Seville, 2017, s. 9). Edukace se tak dostává do popředí, na rozdíl od starších variant této hry.

Za zmínku také stojí regionální a sociální otisk, který je na těchto hrách patrný. Ve zmíněné *A Journey through Europe*, vydané v protestantské Anglii, je pole „Řím“

naprosto devastující pro hráče, který na něj stoupne. Verze hry, vydaná v Německu v letech před druhou světovou válkou, odkazuje na první Říšský sněm Hitlerova Německa, zatímco mnohem modernější, komplexnější a dlouhodobě populární interpretace ze Spojených států, *The Game of Life*, ve své herní mechanice nabízí hráčům možnost žít jejich vlastní americký sen. Přesná podoba vyobrazení tohoto snu v jednom konkrétním vydání *The Game of Life* pak záleží na historickém kontextu, ve kterém reedice hry vyšla (Donovan, 2017, s. 63).

5.2.2 The Landlord's Game

The Game of Life není jedinou hrou pocházející ze Spojených států, v jejíž historii najdeme edukační prvky. *The Landlord's Game*, předchůdce pravděpodobně komerčně neúspěšnější deskové hry *Monopoly*, vychází na počátku dvacátého století ve státě Illinois jako pomůcka pro šíření ekonomické ideologie jednotného zdanění.

Poprvé je tato ideologie popsána roku 1879 Henrym Georgem v knize *Pokrok a chudoba*. Také známá jako *georgismus*, argumentuje pro odstranění všech stávajících daní s výjimkou daně pozemkové, která pak bude sloužit jako spravedlivý způsob zajištění státního rozpočtu. (Georgism, 2003)



Obrázek 11 – *The Landlord's Game*, vydání z roku 1936, foto: *The New York Times*

V kontextu stolních her je na této ideologii nejzajímavější způsob, jakým byla propagována. Roku 1902 dosáhl *georgismus* vrcholu své popularity a postupně začínal ztrácet setrvačnost. Tento nepříznivý vývoj se rozhodla georgistka Elizabeth Magie změnit. Nejdříve pomocí osvětových přednášek, poté stolní hrou s názvem *The Landlord's Game*, jejímž účelem bylo učení georgistických principů skrz herní mechaniku (Donovan, 2017, s. 72).

Původní hra obsahovala dva soubory pravidel. Jeden „monopolistický“, který představoval ekonomickou realitu, kde je cílem hráčů zabránit herních políček a následné nahromadění co největšího množství peněz na úkor ostatních hráčů. (Donovan, 2017, s. 73)

Druhý set pravidel pak přetvořil prvky herní mechaniky, které vytvářely a podporovaly konflikt mezi hráči do více kooperativní a férové varianty.

Těmito dvěma systémy se E. Magie snažila svému publiku hlavně ukázat nespravedlnost prvního setu pravidel. Stejně jako v životě, je ve hře nejrychlejší způsob hromadění majetku získat co největší množství pozemků a držet se jich. Hráči pak podle E. Magie intuitivně pochopí nespravedlnost prezentovaného finančního systému a toto porozumění si odnesou i do dospělého života (Designed to Teach, 1936). Druhý set pravidel pak funguje jako protipól této nespravedlivé variantě hry.

E. Magie hru testovala v georgistické komunitě Arden, kde si jí všiml i vysokoškolský profesor ekonomiky Scott Nearing, který ji později začal využívat jako pomůcku pro vysvětlení antisociálních efektů pozemkových monopolů. (Donovan, 2017, s. 74)

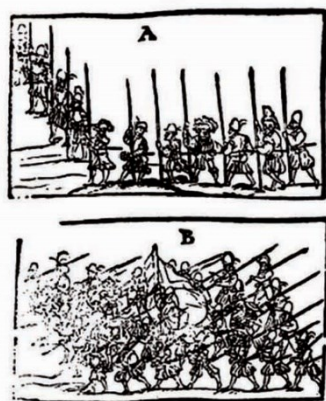
5.2.3 Válečné hry

Další oblastí, kde jsou stolní hry a edukace hluboce provázány, jsou takzvané *válečné hry*, které se snaží věrně simulovat ozbrojený konflikt.

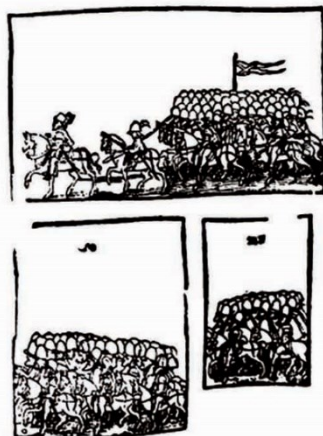
Využití armádních střetů v herní mechanice her existuje u mnoha stolních her, *válečné hry* jsou ale unikátní v realismu, se kterým se snaží konflikt prezentovat. Didaktické válečné hry pracují s autentickou mapou terénu, simulují boj za pomoci

vojenských dat z reálných konfliktů a jejich pravidla umožňují hráčům na herním poli provádět nejrůznější vojenské manévry.

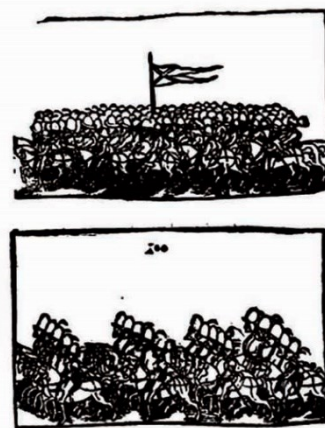
První pokus o vytvoření hry, jejímž zaměřením je výuka vedení války, najdeme roku 1559, kdy německý vojenský inženýr Reinhard I. ze Solms-Hohensolmsu vydal osmidílnou encyklopedii vojenské vědy *Kriegsbeschreibun* (Wintjes, 2015, s. 26). Ačkoliv se jedná víceméně o typické vojenské encyklopedie, sedmá kniha série z toho vzoru vybočuje a převážně se věnuje karetní hře označené jednoduše *Kartenspiel*.



Obrázek 12 – Karty vyobrazující formace kopiníků ve hře *Kartenspiel*



Obrázek 13 – Různé druhy karet vyobrazující jezdecktvo ve hře *Kartenspiel*

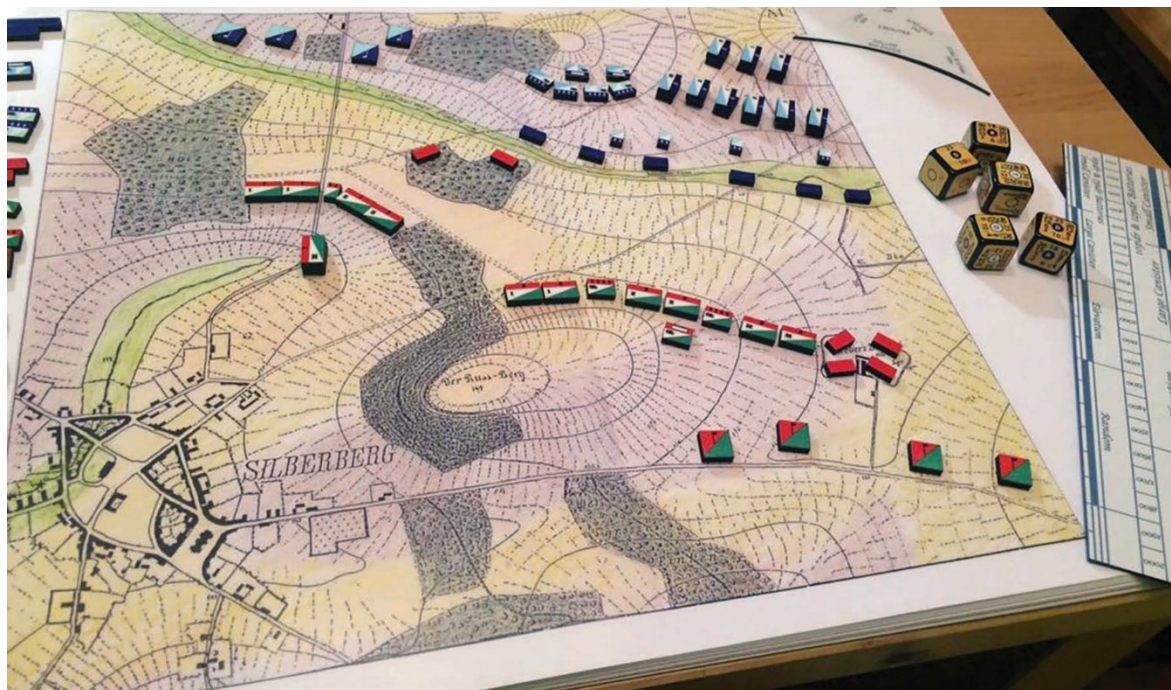


Obrázek 14 – Karty vyobrazující formace jezdecktva ve hře *Kartenspiel*

Kartenspiel lze popsat jako proto-válečnou hru ve které hráči tvoří vojenské formace vykládáním karet, které reprezentují různé vojenské jednotky. Reinhard pak uvádí několik způsobů užití této hry. V první řadě jako morálně nezávadný způsob rekreace pro mladé šlechtice, pak také jako průpravu pro skutečný boj a jako pomůcku pro vedení skutečných bitev (Wintjes, 2015, s. 31). Přestože minimalistická pravidla, absence komplexní herní mechaniky a historická obskurnost této hry ukazují spíše na nenaplnění těchto cílů, vojenské formace na herních kartách jsou jeden z prvních pokusů o věrné vyobrazení reality války ve hře. Druhý trakt vývoje *válečných her* je pak charakterizován pravidly, která mají svůj původ v šachu, a lze ho ilustrovat na válečné hře Johanna Hellwiga z roku 1780. (Wintjes, 2015, s. 20)

Přestože o tuto hru byl značný zájem na evropských vojenských akademiích, hra byla stále poplatná svému původu (Wintjes, 2015, s. 20). Podobala se rozšířené šachovnici, s přidanými prvky jednoduchého terénu. Figurky se stále pohybovaly po předem určených polích a ve hře neexistovala komplexnější simulace boje.

Roku 1812 vyšla první „opravdová“ válečná hra, kterou vytvořil pruský důstojník Georg Leopold von Reisswitz a o dvanáct let později zdokonalil a proslavil jeho syn Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz (Karlík, 2022). Tomu je pak přisuzován první herní systém válečných her, který byl seriózně používán jako výuková metoda.



Obrázek 15 – Rekonstrukce válečné hry Kriegsspiel, založené na pravidlech vyvinutých Georgem Heinrichem Rudolfem Johannem von Reisswitzem v roce 1824, foto: Matthew Kirschenbaum

Finální verze této hry, *Kriegsspiel*, se dostala před pruské armádní vedení, které okamžitě rozpoznalo její edukační hodnotu. Od té doby pak hra byla nedílnou součástí pruského vojenského výcviku a do poloviny 19. století se hraní *válečných her* stalo hlavní náplní výcviku pruských důstojníků (Donovan, 2017, s. 94).

6 Moderní stolní hry

Od devadesátých let minulého století zažívá médium stolních her trvalý růst popularity, prakticky ve všech věkových skupinách. Od dob nekonečných partií *Dostihů a sázek* se obor herního designu posunul do stavu, kde si skoro každý potenciální hráč najde hru podle svých přání.

Herní design je stále více a více ceněn jako vědní obor, nejen ve využití pro zábavu a relaxaci, ale také v kontextu zefektivnění různých aspektů současné společnosti. Herní prvky, jako jsou žebříčky, body a medaile, se využívají pro zvýšení motivace ve školách i na pracovištích.

Hry mohou sloužit jako nástroj marketingu, ať již využívaný jako jedna z větví propagační strategie kavárenských řetězců, nebo jako verbovací kampaň pro americkou armádu (Kennedy, 2002).

Při rešerši moderních stolních her jsem se zaměřil na ty, ve kterých vidím určité kvality, ať již v rámci jejich vizuálního zpracování nebo jejich přístupu k herní mechanice a tematizaci. Tři oblasti, které jsem se snažil popsat jsou stolní hry s tematikou umění, stolní hry pracující s kreativitou a stolní hry s didaktickým potenciálem.

Jde pouze o mnou hrubě definované kategorie a zařazení hry do jedné z nich poukazuje především na dominantní prvek, který ve hře vidím. Přesto se výběrem snažím vytvořit reprezentativní průřez současné produkce stolních her. Zároveň jsem se snažil vybrat hry, které se všechny nějakým způsobem dotýkají vzdělávání, nebo výtvarné výchovy a kultury.

6.1 Stolní hry s tematikou umění

Do této oblasti jsem zařadil hry, které přímo pracují s uměním a kulturou v rámci své tematizace a herní mechaniky.

Modern Art

Již zmíněná hra *Modern Art* ([b.d.]) staví hráče do role obchodníků s uměním, kteří se v aukcích snaží strategicky nakupovat a následně prodávat obrazy pěti umělců a na konci hry skončit s co největším výtěžkem. V každém kole hry probíhá jedna

aukce, její přesná forma je určena obrazem, který se právě draží. Každá ze sedmdesáti pěti karet obrazů, kromě toho, že obsahuje jméno autora a název obrazu, je opatřena jednou z pěti ikon, které určují, v jakém typu aukce se obraz bude dražit. Hráči pak musí taktizovat se svými financemi tak, aby na konci aukce získali ty cenově nejvhodnější obrazy a tím také ten nejvyšší možný zisk.



Obrázek 16 – Herní komponenty hry *Modern Art*, foto: CMON

Přestože *Modern Art* tematizuje výtvarné umění a pro některé hráče může sloužit k představení pěti umělců a jejich děl, hra je především zaměřena na taktické hospodaření s financemi v rámci aukcí.



Obrázek 17 – Karty z tchajwanského vydání hry *Modern Art*, foto: GEGE Co. Ltd.

V průběhu hry můžeme vyzorovat prvky ironického komentování podoby trhu s uměním. Hodnota obrazů je závislá pouze na tom, jak je v herní partii zrovna populární jejich autor, a ne na obrazech samotných. V některých vydáních hry hráči nerepresentují překupníky umění, ale slavná světová muzea. V herní partii pak muzea-hráči skupují obrazy do svých sbírek, jen aby je hned prodali s vidinou zisku. Toto oddělení tématu a herní mechaniky má ale i svá pozitiva. *Modern Art* vyšlo v několika vydáních, kde každé prezentuje pětici jiných umělců a celkově obměňuje svůj vizuální jazyk, tak aby hra stále reflektovala to, co je zrovna „*Moderní umění*“.

Pastiche

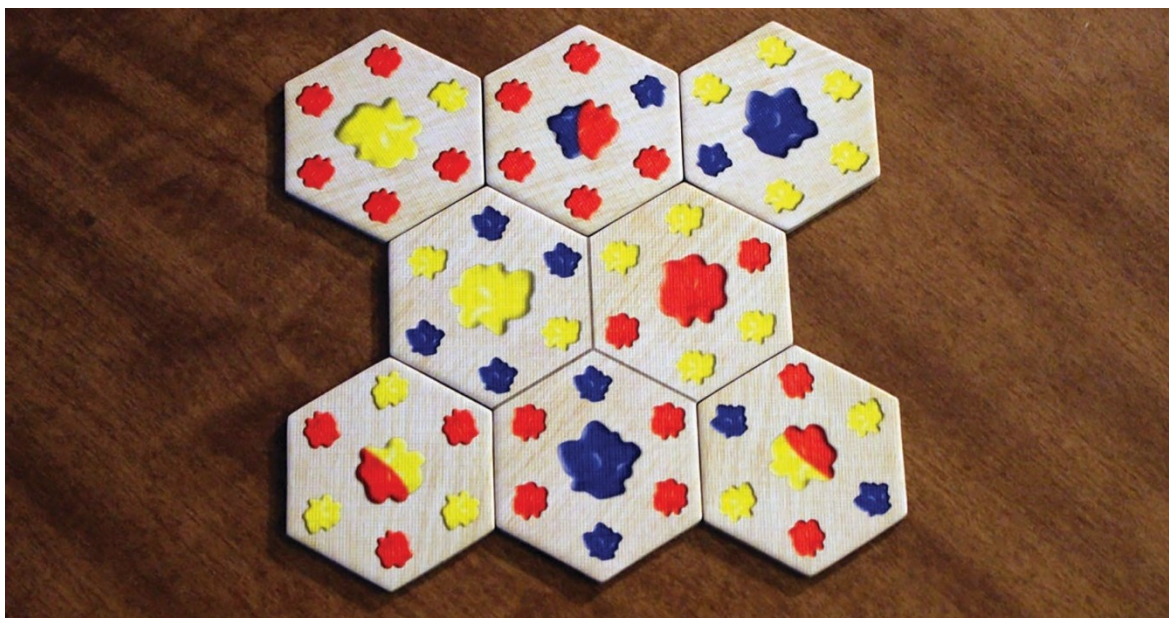
Ve hře *Pastiche* ([b.d.]) hráči především sbírají, vyměňují a kombinují karty barev. Ty pak používají k „namalování“ slavných obrazů, které jsou také reprezentovány kartami. Hráči tedy musí využít svých znalostí teorie barev, aby získali tu správnou kombinaci barevných karet potřebnou k získání karty obrazu.



Obrázek 18 – Herní komponenty hry *Pastiche*, foto: Red Wall Blog

Pokud porovnáme *Pastiche* a *Modern Art*, hned vidíme, že provázání herní mechaniky a tematizace je v *Pastiche* mnohem větší. Teorie barev je tak hluboce začleněna do herní mechaniky hry, že samotná pravidla hry popisují tuto teorii na dvou stranách, které jako by byly vytržené z příručky grafického designu.

Z didaktického hlediska může *Pastiche* fungovat jako excelentní pomůcka do hodin výtvarné výchovy. Nejen, že je získávání barev do své palety hlavní herní mechanikou, ale primární, sekundární i terciální barvy se získávají trochu jiným způsobem.



Obrázek 19 – Barevné dlaždice ze hry *Pastiche*, foto: Red Wall Blog

Primární a sekundární barvy se získávají vykládáním barevných dlaždic. Primární barvu může hráč získat vždy, když dlaždici položí, aby získal sekundární, musí spojit dvě dlaždice patřičných primárních barev. Terciální barvy se pak směňují s bankem, vždy zase podle zákonitostí barevné teorie.

Karty obrazů jsou opatřeny jménem autora, názvem, datem. Finální bodování ve hře pak nezáleží jen na počtu karet obrazů, které hráč získal, ale také, jestli se mu podařilo získat více obrazů od jednoho autora. Tím se znovu prohlubuje didaktický potenciál hry.

Především díky zapracování barevné teorie do hlavní herní mechaniky, může *Pastiche* sloužit jako zajímavá didaktická pomůcka, či ozvláštnění hodiny výtvarné výchovy.



Obrázek 20 – Herní deska hry *Pastiche*, foto: *Red Wall Blog*

Fresco

Hra *Fresco* ([b.d.]) staví hráče do role uměleckých mistrů, kteří se snaží restaurovat stropní fresku renesančního kostela. Jednotlivá kola hry reprezentují celé dny, ve kterých musí hráč rozdělovat své učedníky na jednotlivé úkoly tak, aby během dne jeho malířská dílna vydělala peníze, nakoupila barvy, splnila vedlejší zakázky, a především zrestaurovala část fresky.



Obrázek 21 – Herní deska hry *Fresco*, foto: *SU&SD*

Simulace pracovních dnů renesančního malíře je velmi originální námět a nejzajímavější součást hry. Herní desce dominuje kvalitně reprodukovávané vyobrazení fresky, kterou hráči během hry restauroují.

Ta je na začátku hry zakrytá dlaždicemi a hráčům se odhaluje postupně. Zbytek herní desky je pokryt utilitárními herními poli, které reprezentují úkoly a činnosti, které během hry hráči mohou zadávat svým učedníkům.



Obrázek 22 – Herní deska hry *Fresco*, foto: SU&SD

Přístup k herní mechanice je poplatný evropskému stylu, herní mechanika je tedy oddělena od tématu a hráči znovu primárně interagují s herním systémem a budou rozvíjet především své schopnosti plánování a taktizování. Přesto může mít *Fresco* ozvlášťující roli ve výtvarné výchově, v hodinách dějepisu nebo dějin umění.

Azul

Hráči v této hře reprezentují umělce pověřené portugalským králem k vytvoření dekorativního obkladu stěn Évorského královského paláce. Název a téma hry jsou inspirovány tradičním perským stylem kachliček, které jsou dnes nejvíce spojovány s Portugalskem (Azul, [b.d.]).



Obrázek 23 – Herní deska hry Azul, foto: Matt Thrower

Tato inspirace se pak ve hře ukazuje ve formě herních žetonů, které svým vzhledem evokují právě tyto kachličky. Hráči pak tyto herní žetony získávají ze společného banku a snaží se vytvořit dekorativní vzor na své herní desce. V herní mechanice je ukázána drahocennost těchto herních žetonů, jelikož každá kachlička, kterou hráči získají, ale ve svém finálním vzoru nevyužijí, s sebou nese na konci herního kola bodovou penalizaci.

Přestože hra spadá do kategorie abstraktních strategických her (ve kterých je téma naprosto nedůležité pro jejich funkčnost), její vizuální zpracování a námět může sloužit jako zajímavý edukativní podnět. Ve výtvarné výchově můžeme žáky nechat vyrobit vlastní set dekorativních „kachliček“, které pak budou ve hře používat.

Herní námět tradiční umělecké techniky, která v dějinách cestovala mezi světadíly může také sloužit jako aktivizace pro hledání podobných příběhů v dějinách dalších výtvarných technik.

6.2 Stolní hry pracující s kreativitou

V této kategorii chci ukázat a popsat dvě hry, které ve své herní mechanice primárně pracují s kreativitou a představivostí hráčů.

Dixit

Dixit ([b.d.]) je karetní společenská hra, která obsahuje osmdesát čtyři karet se snovými ilustracemi. Každé kolo hry začíná tím, že jeden hráč, označovaný jako vypravěč, vybere jednu ze svých karet a popíše ji pomocí slova, fráze nebo příběhu. Ostatní hráči poté vyberou ze svých karet tu, která nejlépe odpovídá vypravěčovu popisu, a všechny karty jsou zamíchány a položeny lícem vzhůru. Hráči následně hlasují, kterou kartu považují za vypravěčovu. Bodování probíhá podle toho, kolik hráčů správně uhodne vypravěčovu kartu, a hra pokračuje dalším kolem s novým vypravěčem.



Obrázek 24 – Herní partie hry *Dixit*, foto: yoppy

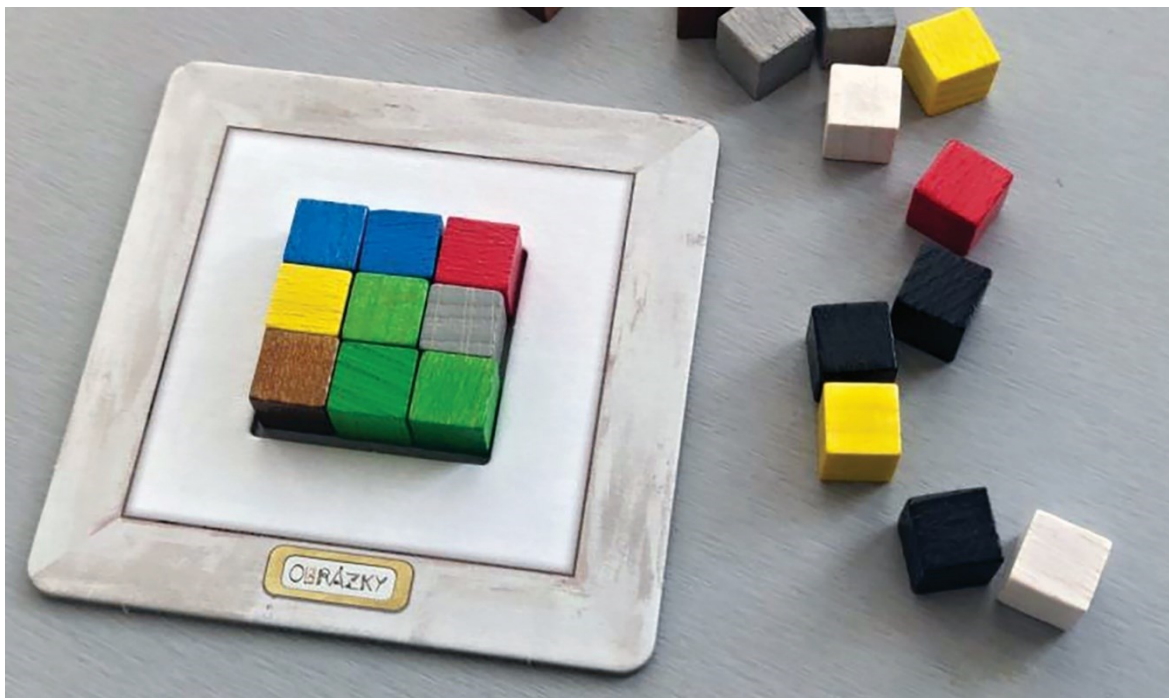
Dixit je velmi populární a kritikou oceňovaná hra, jejíž herní mechanika podporuje a rozvíjí tvořivost a představivost tím, že hráče nutí interpretovat a popisovat abstraktní ilustrace.

Asociační a imaginační myšlenkové pochody, se kterými hra pracuje, můžeme využít také jinak, než tvůrci hry uvádí v pravidlech. Karty mohou sloužit jako didaktická pomůcka pro výuku jazyků nebo jako inspirace pro výtvarnou tvorbu.

Obrázky

Jednoduše pojmenované „*Obrázky*“ jsou rodinná hra, ve které se hráči snaží napodobit fotografie pomocí pěti předpřipravených sad předmětů. Každá sada se skládá z jiných předmětů a hráči tak musí vybrat, kterou fotografii zvládnou svou

sadou parafrázovat tak, aby ji ostatní hráči poznali. Na konci každého kola hráči hádají, jakou fotografii ostatní napodobovali a za správné tipování získávají body (Pictures, [b.d.]).



Obrázek 25 – Sada „Pixely“, herní komponent hry *Obrázky*, foto: PJ

„*Obrázky*“ podporují schopnost žáků volit vhodné prostředky pro své obrazné vyjádření. Jednoduchý formát hry také umožňuje rozšířit hru o vytvoření vlastních sad předmětů, nebo vyfocení vlastních fotografií.

6.3 Stolní hry s didaktickým potenciálem

V této kategorii se nezaměřuji primárně na didaktické hry, ale na komerční stolní hry, které se svým zpracováním a herní mechanikou nabízí k tomu, abychom je využili jako didaktické pomůcky.

Prime Climb

Herní deska matematické hry *Prime Climb* ([b.d.]) může na první pohled připomínat variantu *Husí hry*. Hráči se snaží projít celou herní desku a dostat své figurky na finální, v tomto případě sto první pole. Hra se od tradičních závodivých her liší v tom, že hráči se nemusí posouvat pouze přičtením hodů kostek k číslu políčka, na kterém právě stojí, ale mohou také odečítat, dělit a násobit.



Obrázek 26 – Hra Prime Climb, foto: Math for Love

Kromě inovativní variace na herní mechaniku závodivých her, *Prime Climb* také poskytuje příklad funkčního využití grafického designu ve stolních hrách. Herní pole prvočísel pod deset jsou označena, každé vlastní barvou. Tyto barvy se pak opakují v polích, které jsou násobky těchto prvočísel. Pole číslo pět je modré, pole číslo tři je zelené, pole číslo patnáct je modro-zelené. Díky tomuto využití barev a vizuálního designu k podpoře hledání řešení jednoduchých matematických operací je hra vhodná jako didaktická pomůcka i pro mladší žáky.

Timeline

V karetní hře *Timeline* ([b.d.]) se hráči snaží sestavit časovou osu z karet, která vyobrazují různé historické události a vynálezy. Každá karta je z obou stran opatřená stejnou ilustrací a krátkým popisem, který upřesňuje, jakou událost nebo vynález ilustrace reprezentuje. Jediný rozdíl mezi stranami karty je přidáný rok datující událost nebo vynález na jejich líci. Hráči si pak karty rozdají rubovou stranou nahoru, postupně je vynášejí a snaží se postavit časovou osu. Po tom, co je karta

vynesena na určitou pozici v časové ose, otočí se a pokud rok na kartě do časové osy sedí hráč získává bod a karta na místě zůstává.



Obrázek 27 – Karty ze hry *Timeline*, foto: Rafal Szczepkowski

Krátká hrací doba a jednoduše pochopitelná pravidla dělají hru vhodnou pro využití jako aktivizační aktivity nebo zpestření výukové hodiny. Hra je vydávána v několika různých verzích, každé zaměřené na jiný aspekt lidských dějin, takže lze vybírat tu, která se do naší hodiny nejvíc hodí.

Timeline je navíc tak jednoduchá hra, že může sloužit jako námět pro vytvoření vlastních karet, jejichž zaměření a časové rozpětí si můžeme připravit přesně podle našich potřeb.

Wingspan

Wingspan ([b.d.]) hráče staví do role ornitologů a pozorovatelů ptáků, kteří se snaží nalákat do svojí voliéry co nejvíce ptačích druhů. Voliéra každého hráče je reprezentována herní deskou, na kterou pak hráči vykládají karty ptáků, které během hry získávají. Během jednotlivých kol pak hráči ptáky krmí, staví jejich hnízda a lákají je do svých voliér.

Wingspan vyniká opravdu kvalitním vizuálním zpracováním, za které dostal i několik ocenění na mezinárodních soutěžích stolních her. Všechny sto sedmdesát ptačích karet je opatřeno ilustracemi, které mají až encyklopedickou preciznost. Každá karta je opatřena rodovým i druhovým názvem ptáka, jeho rozpětím křídel a dalšími faktografickými údaji, které navozují pocit listování vědeckou příručkou.



Obrázek 28 – Herní komponenty hry *Wingspan*, foto: Stonemaier Games

Mimo karetní ilustrace hra disponuje velmi střídavým, ale přívětivým designem, který je uživatelsky velmi funkční a za který je hra kritikou velmi oceňována.

Přestože jde o z herního hlediska relativně složitou hru evropského stylu, herní mechanika a téma jsou hluboce provázané. „Peníze“, za které si hráči „nakupují“ karty ptáků do své voliéry jsou reprezentovány žetony jídla. Jakou kartu může hráč konkrétním druhem žetonu koupit, se odvíjí od druhu jídla, kterým se pták doopravdy živí. Při umisťování karet do voliéry jsou hráči omezeni tím, kde ptáci v reálném světě hnízdí. Takováto souhra herní mechaniky a tématu je patrná v celé hře a je jednou z jejích hlavních předností.



Obrázek 29 – Herní komponenty hry Wingspan, foto: Stonemaier Games

Co hře brání v roli ideální didaktické pomůcky je její relativní herní složitost, vysoká pořizovací cena a délka herních partií, které v praxi mohou dosáhnout až devadesátí minut. Přesto má *Wingspan* velké množství kvalit, které bychom mohli využít, například v hodinách přírodopisu.

7 Osobnosti současného herního designu

Všudypřítomnost herního designu a rostoucí popularita stolních her s sebou přináší nespočetné množství jmen, ke kterým můžeme přiřadit titul „herní designér“. Kvůli tomu se nelehkým úkolem stává nalezení předních osobností, jejichž tvorba má největší vliv na dlouhodobé trendy na poli herního designu. Množství a rozmanitost současné produkce stolních her je v přímé opozici s možností smysluplného porovnání jednotlivých designérů, jejich her a jejich přístupů k tvorbě.

Jeden ze způsobů, kterým můžeme hodnotit přínos jednotlivých designérů, je pohled na jejich tvorbu skrze objektiv mezinárodních cen a soutěží stolních her. Bezpochyby nejprestižnější a nejuznávanější takovouto soutěží je německé *Spiel des Jahres* (2024), kde porota německých kritiků hodnotí nominované hry v kategoriích herního konceptu, pravidel a herního i vizuálního designu.

Další cestou je využití mnohých online komunit a diskusních fór zabývajících se stolními hrami, mezi kterými je nejpopulárnější především online encyklopedie *BoardGameGeek.com* (2000–2024). Kromě toho, že slouží jako databáze obrovského množství moderních stolních her a jako fórum pro živou diskusi ke všemu, co se her týká, najdeme na této stránce také pravidelně aktualizovaný žebříček nejpopulárnějších her, založený na hodnocení více než dvou milionů aktivních uživatelů stránky.

Samozřejmě nelze přínos a význam osobností herního designu hodnotit pouze na základě popularity, nehledě na to, zda se jedná o hodnocení profesionální kritiky nebo soutěží popularity v online komunitách. Tvorba některých autorů není zaměřena pouze na masovou konzumaci, ale ubírá se směrem konceptuálním, který stolní hry a jejich systémy využívá jako médium pro umělecké vyjádření.

V této kapitole chci přiblížit tvorbu několika herních designérů, kteří patří mezi přední osobnosti současného herního designu. Někteří z nich pod toto označení spadají díky popularitě jejich tvorby, jiní svou dlouholetou a plodnou praxí, nebo jejich tvorba představuje příklad využití her jako primárně konceptuálního projektu. Kromě uznání, kterému se tito designéři na poli stolních her těší, je spojuje také můj osobní zájem o jejich tvorbu a z něj vyplývající inspirace.

7.1 Brenda Romero

Do výčtu nejzajímavějších osobností v současném herním designu je právem zařazována americká herní designérka Brenda Louise Romero, také známá jménem Brenda Brathwaite, jejíž více než třicetiletá kariéra se převážně zabývá vývojem a designem videoher a mobilních aplikací. Přesto je jedním z jejích nejvíce oceňovaných a nejvýznamnějších přínosů na pole herního designu její série konceptuálních deskových her *The Mechanics is the Message* (Romero, 2019).

V této sérii Brenda Romero zkoumá, jak může být samotný proces hraní a lidská interakce s herní mechanikou prostředkem k předání myšlenek a jak mohou být hry nástrojem pro zkoumání složitých sociálních, historických a politických témat. Přestože se celá série svým zpracováním přibližuje ke konceptuálnímu umění, nelze si nevšimnout didaktických prvků, přítomných v jednotlivých dílech série, především ve hrách *The New World* a *Train*.

The Mechanics is the Message – The New World, 2008

Již první hru ze série, nazvanou *The New World*, lze považovat v podstatě za hru cíleně didaktickou. Hra vznikla roku 2008, v den, kdy se dcera Brendy Romero vrátila domů ze školy po hodině dějepisu na téma *Transatlantický obchod s otroky* a podle jejích slov bylo jasné, že škola nedokázala dostatečně popsat hrůzu, kterou zajatí otroci zažívali během cesty do Nového světa v rukou svých nových pánů. Podle slov B. Romero (2011, vlastní překlad⁷):

„... tohle je neuvěřitelně důležitá událost, kterou bere jako kdyby si pár černochů vyjelo na trajektu...a tak když se mě zeptala, jestli si můžeme jít hrát, tak jsem řekla: „Jo““

Průběh hry začal rozdělením dřevěných hracích figurek do několika rodin a nabarvením každé rodiny jednou barvou. Z nich pak Romero náhodně vybrala část figurek a posadila je na „lod“, představovanou papírem vytrženým z kapesního zápisníku. Hra se pak skládala z deseti kol, reprezentujících cestu přes oceán, během

⁷ Původní text: *„... this is an incredibly significant even and she’s treating it like basically some black people went on a cruise... so when she asked if she could play a game, I said, “Yes.”“*

kterých kostka určila, kolik jednotek jídla každý „pasažér“ spotřebuje. Zásoba jídla, jejíž velikost byla záměrně nastavena tak, aby na všech deset kol nevystačila, se během hry začala tenčit a hráče byla představena nová alternativa:

„Bud’ necháme nějaké lidi ve vodě, nebo budeme doufat, že jim zdraví vydrží a my úspěšně dokončíme cestu.“ (Romero, 2011, vlastní překlad⁸)

Na konci hry z kompletních afrických rodin zbyla jen náhodná a krutými rozhodnutími sestavená skupina jedinců, kteří se neznají, a šance, že se vrátí domů nebo uvidí zbytek svých rodin, je prakticky nulová.

„To se opravdu stalo?“ zeptala se mě „Ano.“ ... a pochopila to, protože s těmi lidmi strávila čas. Nebyly to abstraktní informace v brožuře nebo filmu.“ (Romero, 2011, vlastní překlad⁹)



Obrázek 30 – Proces tvorby hry *The New World*, foto: Brenda Romero

The Mechanics is the Message – Train, 2008

Chronologicky třetí a bezesporu nejznámější hra série, *Train*, konceptem navazuje a rozvíjí využití herních mechanik a procesu hry k předání konkrétní myšlenky a pocitu, který započala v *The New World*. Stejně jako se *The New World* snaží přiblížit lidskou tragédii obchodu s otroky, *Train* se snaží hráčům přiblížit spoluvinu řadových občanů v Holokaustu.

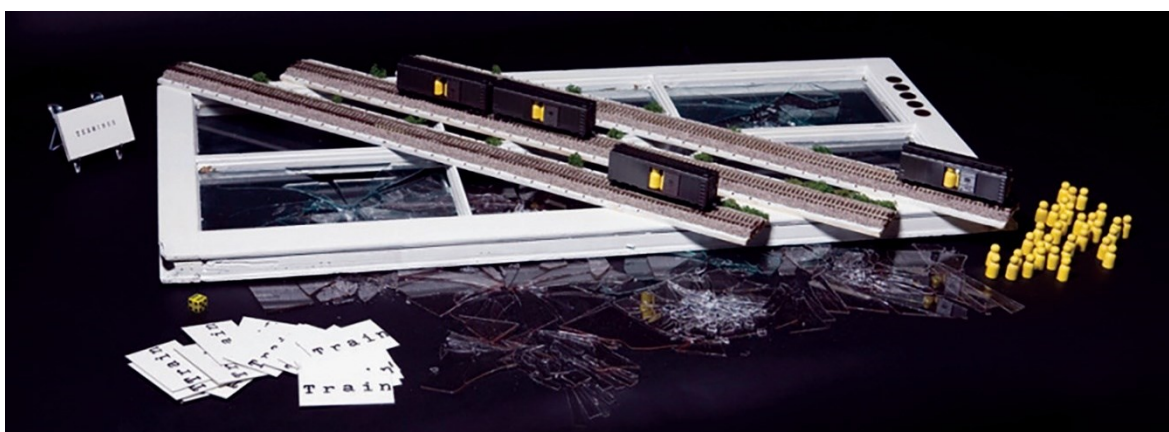
Hra funguje na principu nejasných pravidel v kombinaci s jednoduchým cílem hry. Hráči reprezentují strojvedoucí vlaků, kteří se snaží převážet figurky v nákladních

⁸ Původní text: „*We can either put some people in the water or we can hope that they don't get sick and we make it to the other side.*”

⁹ Původní text: „*She says to me: „Did this really happen?” And I said “Yes” ... and she got it because she spent time with these people. It wasn't abstract stuff in a brochure or in a movie.*”

vlacích do předem nejmenované cílové stanice, ve které jsou odměněni body za každou dopravenou figurku. Herní kola probíhají výběrem instrukcí z karetního balíčku a použitím těchto karet buď na svůj vlak nebo na vlaky protihráčů. Instrukce na kartách jsou schválně nejednoznačné, aby bylo hráčům umožněna individuální interpretace karet a ohýbání pravidel ve svůj prospěch. Nejdůležitějším prvkem hry je ale fakt, že právě téma hry by nemělo být hráčům před začátkem hraní známo.

Vizuální zpracování hry koresponduje s hrůzným námětem a slouží jako nápověda pro všímavější hráče. Podkladem vlakových tratí je rozbité okno a součástí herní „desky“ je historický psací stroj, na jehož klávesnici lze nad číslicí 5 najít symbol SS. Přesto je téma hry explicitně odhaleno hráčům až ve chvíli, kdy první hráč dopraví svůj vlak do cílové stanice, reprezentované kartou s názvem jednoho z nacistických vyhlazovacích táborů.



Obrázek 31 – Herní komponenty hry *Train*, foto: Brenda Romero

Tento moment a reakce hráčů na něj je jednou z hlavních motivací designu hry. Protože existuje pouze jedna kopie hry, která cestuje po světových galeriích, výstavách a konferencích, valná většina herních partií *Train* proběhla za přítomnosti autorky, která uvádí, že zažila obrovskou škálu reakcí, od vzteku přes rozhořčený odchod od hracího stolu až po necitlivé přirovnání k populárním akčním videohrám (Burch, 2010).

Ve hře je záměrně zakomponováno několik „procesních mezer“; chybějících nebo neúplných vysvětlení pravidel (Takahashi, 2013). Hráči, kteří se zpočátku hry snaží

pomocí těchto „mezer“ ohýbat pravidla ve svůj prospěch, v momentu odhalení cílové stanice vlaku zažívají silný emoční pád a pocit hanby.

Protože v pravidlech není stanoven konečný stav hry, mnoho hráčů se po zjištění pravé podstaty hry pokouší o napravení svého předchozího snažení a snaží se co nejvíce vlaků s figurkami vrátit zpátky a zabránit dalším vlakům, aby dojely do cíle (Burch, 2010). Hrací karty, které na začátku hry vlaku cestu urychlovaly, se z vytoženého bonusu stávají hrůznou povinností a karta „Vykolejení“ se z devastujícího útoku na protihráče stává poslední nadějí pro figurky blížící se do cíle.

7.2 Vladimír Chvátil

Jedním z nejznámější jmen nejen české, ale také světové scény stolních her, je Vladimír „Vlaada“ Chvátil. Jeho začátky, stejně jako u mnoha dalších moderních herních designérů, najdeme na poli videoher, v nakladatelství Altar. Konkrétně v jeho nově vznikající divizi zabývající se počítačovými hrami, v němž navrhl dvě, dnes již kultovní, videohry: *Fish Filets* a *Original War*. (INDIAN, 2022)

Zkušenost s designem video her se promítá i do jeho tvorby her stolních, kde dokáže hráčům předat relativně komplexní systém a zároveň zachovat jednoduchost a pochopitelnost herních pravidel. Jedním z hlavních prostředků, který mu pomáhá k úspěšné realizaci této rovnováhy, je důraz na správný způsob zakomponování příběhu a výpravnosti do jeho her. Sám o sobě říká, že se pohybuje na pomezí amerického a evropského stylu designu:

„...mně se tak nějak líbí oba ty přístupy, a přirozeně jsem dospěl k tomu, že jsem se snažil, aby ty hry byly bohaté na téma a zároveň aby měly uvnitř nějaký zajímavý funkční mechanismus.“ (Vodrážka, 2014)

Nejlepšími příklady tohoto přístupu je strategická hra *Through the Ages*, kde hráč provádí svou civilizaci historickými milníky, a sci-fi hra *Galaxy Trucker*, ve které hráči staví vesmírnou loď ze šrotu a odpadků. Za těmito jednoduše vysvětlitelnými koncepty se skrývá důmyslná mechanika, do které hráči, vtaženi do hry poutavým tématem, pronikají postupně a bez překážek.

I když velká část jeho tvorby spadá do tohoto vzoru rovnováhy, Chvátilova nejúspěšnější a nejoblíbenější hra, *Krycí jména*, je prakticky čistě mechanická, s minimálním příběhem.

V *Krycích jménech* dva týmy hráčů hledají své „agenty“ na hrací ploše tvořené pětadvaceti kartami s náhodnými slovy. V každém kole jeden hráč z každého týmu dává svým spoluhráčům jednoslovné asociační nápovědy, pomocí kterých se snaží navést spoluhráče k výběru správných karet.



Obrázek 32 – Partie hry *Krycí jména*, foto: JIP

Hra je vizuálně velmi jednoduchá a téma hry, jakkoliv trefně vybrané k hlavní herní mechanice, není s ní hluboce provázané a pro finální zážitek ze hry není příliš podstatné. Ve vizuálním designu hry je pak nejvíce patrné na kartonových destičkách, kterými hráči označují tipované karty. Tyto destičky jsou ilustrovány kresbami tajných agentů, náhodných kolemjdoucích a nájemných vrahů. Zbytek hry je pak poplatný utilitárnímu grafickému designu, bez zbytečných dekorací.

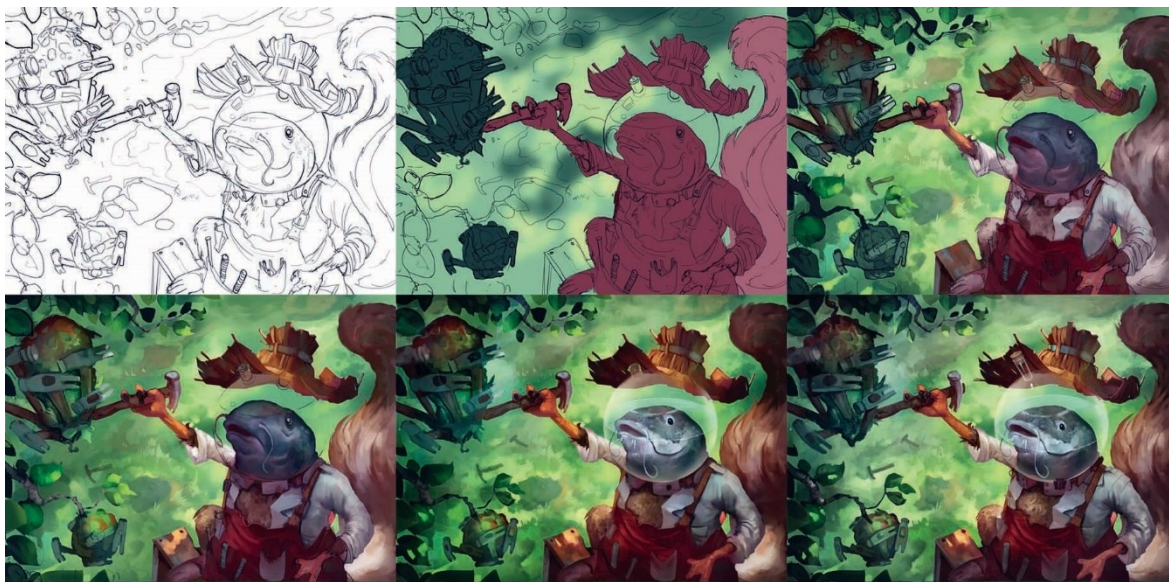
Celosvětový úspěch *Krycích jmen*, ukazuje hodnotu budování stolní hry na základech jednoduché, ale poutavé herní mechaniky, které pak stačí střídmy vizuální design.

7.3 Mark Rosewater

Pokud chceme podrobně rozebrat problematiku moderních karetních her a jejich vizuálního zpracování, je nutné zmínit sběratelskou karetní hru *Magic: The Gathering*. Jako první hra svého druhu se, od svého prvního vydání roku 1993, těší stále rostoucí popularitě s více než padesáti miliony hráči po celém světě (Schmidt, 2023).

Každý hráč ke stolu přistupuje s vlastním balíčkem karet, který sám sestavil podle předem dohodnutých pravidel. V současné době bylo vydáno přes dvacet sedm tisíc unikátních karet, z nichž každá má jiné vlastnosti, využití ve hře a svá vlastní pravidla (How many cards are there in Magic: The Gathering, 2024). Pravidelně jsou vydávána nová rozšíření, která do hry přinášejí nové karty a s nimi nová pravidla a herní interakce. Hráči jsou tak stále motivováni k experimentování v sestavování herních balíčků, aby měli co největší šanci na úspěch při samotném hraní hry.

Jedním z nejvýraznějších prvků této karetní hry je její vizuální design, a to nejen v rovině grafického designu, jehož hlavní funkcí je srozumitelné předání herních informací o kartě (jaký má ve hře efekt, za jakých podmínek ji je možno zahrát apod.), ale také na úrovni ilustrátorské.



Obrázek 33 – Proces tvorby ilustrace pro kartu ze hry *Magic: The Gathering*, autor: John Thacker

Na každé kartě najdeme propracovanou ilustraci, která vyobrazuje efekt karty ve hře, ať se jedná o zaklínadlo, či magickou bytost. Ilustrace na hracích kartách nejsou nijak revoluční; co je ale zajímavým prvkem ve hře Magic, je snaha o vytváření narativního příběhu, který je vyprávěn skrze hrací karty (Rosewater, 2016). Každé z pravidelně vydávaných rozšíření je vždy zasazeno do vlastního fantastního světa, kterým prostupuje příběhová linka. Některé z karet, buď svým názvem, herním efektem, ilustrací nebo kombinací těchto prvků, přímo odkazují na momenty z děje nebo reprezentují důležité postavy z příběhu.

Designér, který se značným dílem zasloužil o současnou podobu hry, je Mark Rosewater, jehož inovativní přístup k tvorbě stolních her poskytuje mnoho příkladů, jak navrhovat hry, ve kterých se herní mechanika a téma vzájemně doplňují.

Rosewaterův pohled na herní design vychází z předpokladu, že každý hráč je jiný a lákají ho jiné druhy her a hraní (Rosewater, 2013). Někdo jde za vítězstvím a jeho zážitek se odvíjí od toho, jestli dovede přemoci soupeře. Jiný zase bere hry jako možnost socializace, a přestože také může jít za vítězstvím, hlavní pro něj je, aby hra a celý její průběh byl společenským zážitkem. Pro některé hráče může dokonce hra (pokud nabízí dostatek možností) sloužit jako nástroj seberealizace a předvedení své kreativity.

Podle Rosewatera je pak nejlepším způsobem, jak se s tímto problémem vypořádat, něco, čemu říká *lenticular design* (Rosewater, 2014). V praxi jde o komplexní navrhování hry tak, aby díky mnoha kombinacím pravidel a herních prvků celá herní mechanika fungovala na několika úrovních složitosti, které se hráčům odhalují pozvolna a dlouhodobě, přes mnoho herních partií. Tento přístup pak podpoří bohatý a naplňující zážitek z hraní u většiny hráčů, nehledě na jejich věk, úroveň herních dovedností a motivaci pro hraní hry.

8 Autorská stolní hra Frames

Praktickým výstupem této bakalářské práce je autorská stolní hra s názvem *Frames*. V této kapitole popíšeme proces její tvorby, její finální podobu a možnosti jejího praktického využití.

V autorské *Frames* hře se hráči dostávají do pozice mladých umělců, kteří dostali příležitost studovat významná díla evropského umění. Jejich úkolem je si od galerie zapůjčit obrazy (reprezentované hracími kartami), vytvořit jejich tzv. *reprodukce* pomocí dostupných výtvarných pomůcek, a nakonec uspořádat *výstavu* své tvorby.

Hra je určena pro 3–8 hráčů a herní partie trvá přibližně 35 minut. Primární cílovou skupinou hry jsou žáci druhého stupně základní školy.

8.1 Zdroje inspirace pro tvorbu autorské hry

Největší inspirací pro finální podobu autorské hry byly jednoduché stolní hry, které se díky své herní mechanice nabízejí k didaktickému využití. Především jde o hry *Dixit* a *Obrázky*, které podporují představivost a kreativitu a hra *Timeline*, jejíž herní mechanika je založena na získávání a aplikování znalostí.

Ve vizuálním zpracování stolní hry jako zdroj inspirace sloužila hra *Modern Art*. Přestože mezi současnými stolními hrami najdeme různé způsoby tematizace výtvarného umění, *Modern Art* slouží jako odrazový můstek pro způsob vyobrazení výtvarného umění v kombinaci s moderním grafickým designem.

8.2 Téma a vizuální design hry

Zpočátku jsem v tematizaci autorské stolní hry vycházel z her, ve kterých se hráči dostávají do rolí konkrétních postav. Především ze hry *Bang!*, ve které se hráči stávají legendárními postavami divokého západu. V prvních návrzích autorské hry hráči reprezentovali mistry evropské malby, kteří se snaží vytvořit své životní dílo. Hráči během hry získávali různé materiály, finance a životní zkušenosti, jejichž správná kombinace jim umožnila vytvořit jeden ze slavných evropských obrazů.

Během prvních testovacích partií se ukázalo, že hlavní mechanika hry (překreslování obrazů) je dostatečně poutavá a snaha o simulaci tvůrčího procesu hře spíše škodí

než naopak. Po odstranění všech nadbytečných herních mechanik vyvstala nutnost pojmut tematizaci hry jiným způsobem, než bylo původně zamýšleno.

Finální začlenění tematizace do autorské hry je inspirováno hrami *Azul* a *Krycí jména*, které jsou také založeny na jednoduchých herních principech a téma v nich slouží primárně pro uvedení hráčů do herní mechaniky.



Obrázek 34 – Pietro Antonio Martini, *Salón roku 1787, 1787*

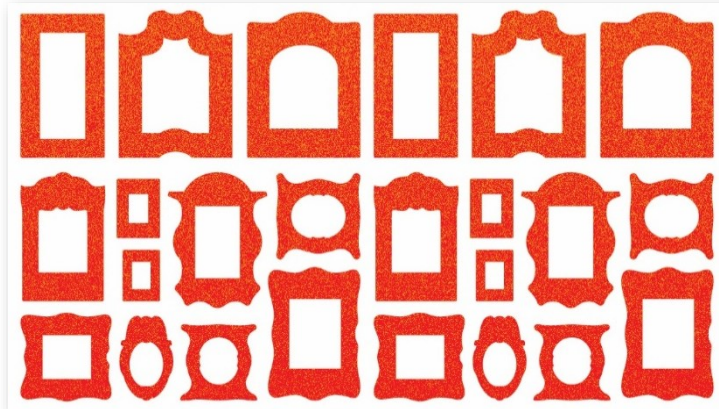


Obrázek 35 – François Joseph Heim, *Karel X. uděluje ocenění umělcům, 1827*

Hlavním motivem, který prostupuje vizuálním designem hry, jsou stylizované rámy obrazů. Tento vizuální prvek jsem zachoval z prvních verzí hry a byl inspirován způsobem, jakým byly vystavovány obrazy na Pařížském salónu, vyrovnané od podlahy po strop tak, aby byl využit každý centimetr volného místa. Takto je můžeme vidět například na uměleckých dílech Françoise Josepha Heima nebo Pietra Antonia Martiniho.



Obrázek 36 – Motiv z krabice hry



Obrázek 37 – Detail rastru rubu herních karet

Stylizované výjevy z těchto výstav byly nejdříve použity jako rastr pro rubovou stranu herních karet a v designovém procesu se ukázaly jako motiv, který může být nosný i pro zbytek vizuálního designu autorské hry.

Tyto ikony rámců prostupují celým vizuálním designem hry, s výjimkou lícové strany karet, na které je ústředním prvkem obraz. Kombinace stylizovaných ikon rámců a věrné reprodukce obrazů vytvářela na kartách vizuální nesoulad a lícové strany karet jsem proto nakonec vyřešil typograficky, se snahou evokovat galerijní popisky. Nejen aby se tím zachovala zvolená tematizace hry, ale také, aby na kartách obraz dominoval.



Obrázek 38 – Sada karet obrazů Vincenta van Gogha

Dalším směrodatným aspektem vizuálního designu byla snaha o co nejjednodušší možnost doplňování nových karet do hry. Autorská hra obsahuje vybrané autory z druhé poloviny minulého tisíciletí a má tvořit průřez evropského malířství tohoto období. Tento fakt má za následek, že při konkrétním didaktickém využití hry mohou někteří autoři nebo díla ve hře chybět. Design karet je záměrně jednoduchý proto, aby nové karty šlo jednoduše vytvořit ve většině textových či grafických editorů a do hry je doplnit.

Hra je navržena tak, aby všechny herní komponenty šlo vytisknout jednostranným tiskem na běžné kancelářské tiskárně nebo se jednalo o komponenty, které lze jednoduše nahradit. Ve světě stolních her se tento způsob publikace nazývá *print and play* a jeho velkou výhodou je snížení pořizovacích nákladů hry (Lucký a Švarcová, 2020).

Písma

Pro logo hry byl použit font Futura v řezu Extra Bold. Volba tohoto písma byla založená především na vizuální kompatibilitě s motivem obrazových rámců.

Pro text na kartách byl zvolen font Franklin Gothic Condensed v řezech Demi a Medium. Zde bylo písmo voleno na základě čitelnosti a neutrality vzhledu.

Futura Extra Bold

Příliš žluťoučký kůň úpěl ďábelské ódy. 0123456789

Franklin Gothic Demi Condensed

Příliš žluťoučký kůň úpěl ďábelské ódy. 0123456789

Franklin Gothic Medium Condensed

Příliš žluťoučký kůň úpěl ďábelské ódy. 0123456789

Obrázek 39 –Písma použitá v autorské hře Frames

8.3 Herní komponenty

Pro tvorbu autorských herních komponentů jsem využil grafické editory Adobe Creative Cloud, především Adobe InDesign a Adobe Illustrator.



Obrázek 40 – Vrchní strana krabice hry Obrázek 41 – Mockup krabice hry

8.3.1 Karty

Každá ze 120 karet herního balíčku obsahuje barevnou reprodukcí uměleckého díla jednoho z vybraných představitelů evropského umění.

Karty mají velikost odpovídající formátu A6 – 105 x 148 mm, což je větší formát, než je u typických hracích karet běžné. Tato velikost byla zvolena, aby hra mohla obsahovat co největší reprodukce obrazů a zároveň nebyla negativně ovlivněna hratelnost.



Obrázek 42 – Rub karet



Obrázek 43 – Mockup herního balíčku

Karty obsahují název díla, jméno a zemi původu autora, rok vzniku a umělecký směr, do kterého vyobrazené dílo patří. S výjimkou názvu mají tyto údaje kromě informativní funkce také funkci herní – hráči mohou ve hře tvořit tematické celky na základě těchto údajů a díky tomu získat na konci hry vyšší počet bodů (viz. 8.6.2. Průběh hry). Název je proto typograficky odlišen od ostatních údajů.

Ve hře jsou zastoupeny obrazy těchto směrů: renesance, baroko, romantismus, realismus, impresionismus, postimpresionismus, expresionismus, fauvismus, kubismus, secese a surrealismus. Ke každému směru je ve hře tři až pět autorů, ke každému autorovi tři umělecká díla.



Obrázek 44 – Karty surrealistických obrazů z autorské hry

Tento výběr směrů nemá být vyčerpávajícím popisem vývoje evropského umění, ale má poskytnout základní povědomí o jeho důležitých milnících.

Při výběru konkrétních děl jsem se zaměřil na vytvoření reprezentativní ukázky umělecké tvorby daného autora, s přihlédnutím k hlavní mechanice hry (tvorbě rychlých skic), pro kterou se hodí umělecká díla s konkrétními a jasnými motivy, kterých se hráči mohou při tvorbě zachytit. Výběr také ovlivnila dostupnost

kvalitních reprodukcí v digitálních sbírkách světových galerií a muzeí, včetně zohlednění autorských práv (podrobný výčet použitých děl je dostupný v seznamu obrazových příloh).

Herní mechanika ovlivnila také rozložení autorů napříč zeměmi a uměleckými styly. Hráči by měli během hry obrazy takticky vybírat, aby na jejím konci mohli vytvořit co nejvíce tematických celků. Je tedy potřeba, aby v herním balíčku byla určitá rovnováha, aby tvorba tematických celků byla stále výzvou a ne samozřejmostí.

8.3.2 Hlasovací žetony a zástěny

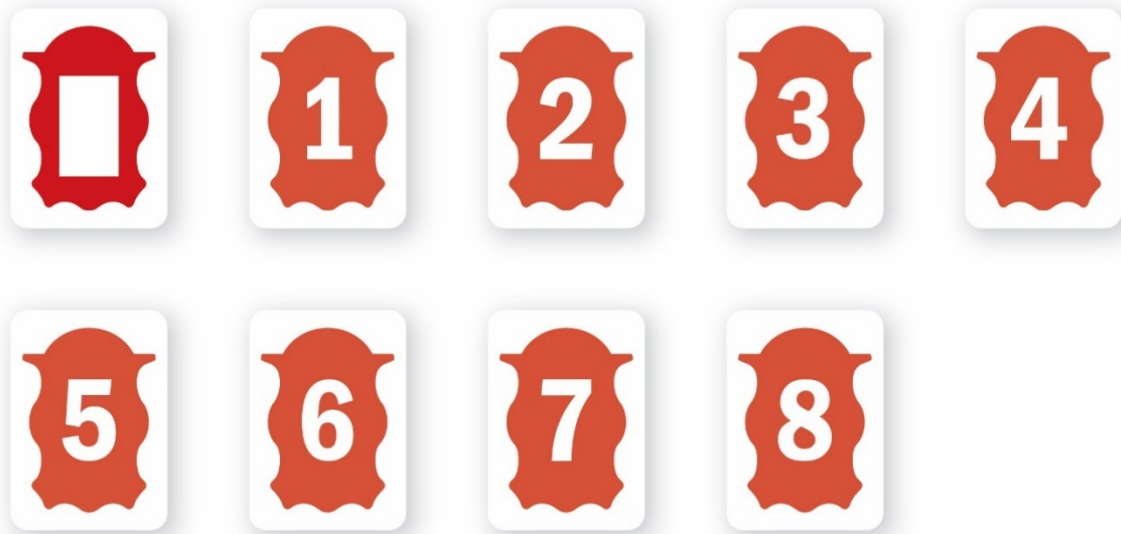
Ve hře má každý hráč k dispozici sadu žetonů s čísly 1–8 a zástěnu stejných barev. Žetony nejen slouží pro hlasování a bodování v základních pravidlech hry, ale také umožňují existenci alternativních využití (viz. 8.8. Alternativní využití herních komponentů). Více funkcí má také zástěna, která v základních pravidlech slouží k tomu, aby za ni hráči schovávali zapůjčené obrazy, a jako pomůcka pro třídění závěrečných výstav.



Obrázek 45 – Rubové strany herních žetonů



Obrázek 46 – Lícové stran herních žetonů



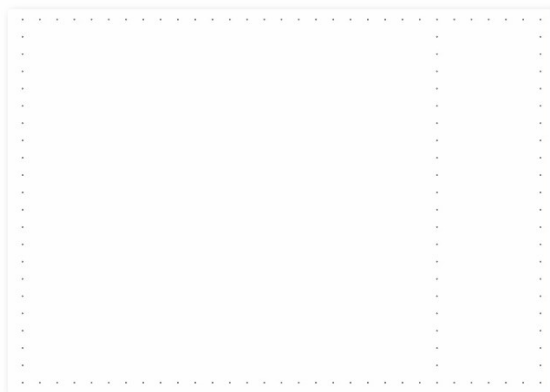
Obrázek 47 – Sada červených žetonů



Obrázek 48 – Přední a zadní strana zástěny

8.3.3 Papíry na tvorbu *reprodukcí*

Hra je opatřena sadou papírů, na které budou hráči obrazy překreslovat. Papíry jsou potištěné rámečky z teček, pro zjednodušení tvorby podle obrazů různých formátů. Kromě prostoru pro kresbu je na papírech místo pro údaje o obrazu, které hráči musí na papír napsat, aby vytvořili úspěšnou *reprodukcí*.



Obrázek 49 – Design papíru na reprodukci obrazu

8.3.4 Sada fixů a tužek

Součástí hry je sada osmi fixů a tužek pro tvorbu *reprodukcí* obrazů. Každý hráč začíná hru s fixem své barvy a jednou tužkou. Omezené možnosti výtvarného vyjádření po konci hry dávají možnost diskuse s hráči o tom, jak toto omezení ovlivňovalo jejich volbu obrazů a tvorbu. Každý hráč by měl tedy pracovat fixem své barvy a svojí tužkou.

Po domluvě můžeme povolit hráčům si fixy půjčovat nebo používat volné fixy, pokud hraje méně než osm hráčů. Výtvarné pomůcky, které hráči mohou ve hře používat, můžeme podle námi stanoveného didaktického využití hry upravovat. Přidané výtvarné pomůcky můžeme určit sami, nebo můžeme nechat výběr na hráčích.

Pokud budeme výtvarné pomůcky rozšiřovat, měli bychom prodloužit čas, který hráči budou mít na tvoření *reprodukcí* obrazů.

8.3.5 Přesýpací hodiny

Druhá fáze herní partie je omezena patnáctiminutovým časovým limitem, k jehož měření slouží přiložené přesýpací hodiny. Tento limit je důležitým herním prvkem druhé fáze, časové omezení nejen, že nutí hráče taktizovat při volbě obrazů, které budou reprodukovat, ale také v určité míře snižuje výhodu, kterou mají výtvarně nadanější hráči ve hře.

Díky tomu mají i méně zdatní výtvarníci šanci ve hře uspět a hra pro ně zůstává poutavou. Časový limit lze snížit či zvýšit podle potřeb konkrétní skupiny, neměli bychom ho ale nikdy kompletně odstranit.

8.4 Pravidla hry

8.4.1 Příprava

V přípravné fázi hry se zamíchá balíček obrazových karet a položí se doprostřed stolu mezi hráče. Každý hráč si vezme jednu sadu volebních žetonů a zástěnu stejné barvy. Každý hráč si pak ze sady ponechá tolik žetonů, kolik je hráčů (např. pokud hraje pět hráčů, každý hráč si ponechá žetony s čísly 1 až 5) a ostatní vrátí do krabice. Nakonec si každý hráč vezme čtyři karty obrazů z balíčku do ruky a postaví před sebe svou zástěnu, symbolem rámečku směrem k ostatním hráčům.

Z balíčku se pak doprostřed stolu vyloží určitý počet karet tak, aby na ně všichni hráči viděli. Počet vyložených karet se odvíjí od počtu hráčů. Pokud hrají čtyři a více hráčů, počet vyložených karet bude roven dvojnásobku počtu hráčů (např. při hře šesti hráčů se vyloží 12 karet). Pokud hrají tři hráči, karet se vyloží devět. Vedle balíčku karet se položí přesýpací hodiny, papíry na kreslení, fixy a tužky.

Hráči rozdělí karty, které mají v ruce. Dvě položí před svou zástěnu, tak aby je ostatní hráči viděli. Zbylé karty schovají za svou zástěnou.

V tuto chvíli se určí začínající hráč. Každý hráč vezme do ruky jeden ze svých žetonů a ty pak hráči v jednu chvíli odhalí. Hráč, který má na žetonu nejmenší číslo, bude začínat. Pokud nastane remíza, začíná hráč, který má před svou zástěnou vyloženou kartu s nejstarším obrazem. Jakmile bude určen začínající hráč, všechny žetony použité při výběru se vrací do krabice.

8.4.2 Průběh hry

Samotný průběh hry se dělí na tři fáze: *Výběr, Tvorba a Výstava*

Výběr

V této fázi si hráči vypůjčí obrazy, které budou mít možnost reprodukovat v další fázi. Tato fáze je rozdělena na jednotlivá kola.

Začínající hráč vezme jednu kartu, kterou má vyloženou před svou zástěnou a schová si ji za svou zástěnu. Pak si vezme jednu z karet vyložených uprostřed stolu a položí ji před svou zástěnu.

Tento proces postupně po směru hodinových ručiček zopakují všichni hráči. Jakmile si kartu vybere poslední hráč, končí jedno kolo v této fázi a společná zásoba vyložených karet se z balíčku doplní tak, aby karet byl stejný počet jako na začátku kola.

Jakmile se karty doplní, začne nové kolo. V tomto kole začíná hráč, který si v minulém kole bral kartu jako poslední. Znovu postupně berou karty ze společné zásoby, tentokrát proti směru hodinových ručiček. Na konci kola se společná zásoba karet znovu doplní do původního počtu.

Takto se kola cikcak střídají, dokud každý hráč nebude mít deset karet (dvě vyložené před svou zástěnou a osm schovaných za ní).

Tvorba

V této fázi hráči tvoří jednoduché skici vybraných obrazů. Z těchto *reprodukcí* budou pak skládat svoje výstavy ve třetí části hry.

Na začátku této fáze si každý hráč vezme deset papírů a fix své barvy. Úkolem hráčů je během patnácti minut tvořit *reprodukce* obrazů podle karet, které získali v předchozí fázi hry.

Každá *reprodukce* by nejen měla obsahovat hlavní motiv a vizuální prvky obrazu, ale také být opatřena jeho názvem, jménem autora, rokem, kdy byl obraz vytvořen a uměleckým směrem, do kterého autor díla primárně patří – tyto údaje hráči najdou na kartách.

Čas na kresbu je záměrně omezený, aby se hráči museli rozhodnout, které obrazy budou reprodukovat a které ne. Neočekává se, že hráči stihnou vytvořit *reprodukce* všech obrazů, které si v první fázi hry vybrali.

Výstava

Po skončení fáze *tvorba* hráči uspořádají svá díla do „výstavy“. Každý hráč má k dispozici tři místnosti galerie, ve kterých může vystavovat. Tyto místnosti jsou vyznačené na vnitřní straně zástěny každého hráče. Aby hráč vystavil svoji tvorbu, otočí svou zástěnu vnitřní stranou ven a své *reprodukce* podle vlastního uvážení před zástěnu vyloží tak, aby bylo jasné, do které místnosti patří.

Hráč může *reprodukce* do místností rozmístit tak, jak uzná za vhodné. Pokud se hráči podařilo vytvořit dostatek *reprodukcí*, může v místnosti vytvořit tzv. *tematický celek* a tím získat ve finálním hodnocení více bodů.

Tematický celek hráč vytvoří tak, že do jedné své místnosti umístí určitý počet *reprodukcí*, které spojuje určitý atribut. Hráč může mít v každé místnosti pouze jeden *tematický celek*.

Hráči mohou vytvořit celkem čtyři druhy *tematických celků*.

Tematický celek – autor hráči vytvoří tak, že do jedné místnosti umístí alespoň dvě *reprodukce* obrazů od stejného autora. Aby byl tento *tematický celek* platný, v místnosti nesmí být *reprodukce* obrazu od jiného autora.

Tematický celek – styl hráči vytvoří tak, že do jedné místnosti umístí alespoň dvě *reprodukce* obrazů ze stejného uměleckého slohu či směru. Aby byl tento *tematický celek* platný, v místnosti nesmí být *reprodukce* obrazu z jiného uměleckého slohu či směru. Autoři *reprodukcí*, které tvoří tento *tematický celek*, musí pocházet alespoň ze dvou různých zemí.

Tematický celek – půlstoletí hráči vytvoří tak, že do jedné místnosti umístí alespoň dvě *reprodukce* obrazů, které vznikly ve stejné polovině jednoho století. Aby byl tento *tematický celek* platný, v místnosti nesmí být *reprodukce* obrazu, který vznikl mimo tuto stanovenou dobu. V *reprodukcích*, které tvoří tento *tematický celek*, musí být zastoupeni alespoň dva různí autoři.

Tematický celek – země hráči vytvoří tak, že do jedné místnosti umístí alespoň dva obrazy, jejichž autoři pocházejí ze stejné země. Aby byl tento *tematický celek* platný, v místnosti nesmí být *reprodukce* obrazu od autora pocházejícího z jiné země. V *reprodukcích*, které tvoří tento *tematický celek*, musí být zastoupeny alespoň dva různé umělecké slohy či směry.

Hráči se mohou rozhodnout některé ze svých *reprodukcí* nevystavit. Ty pak během fáze *Výstava* ponechají mimo své místnosti a ve finálním bodování je nebudou počítat.

Jakmile mají všichni hráči připravené svoje výstavy, čeká je ve hře poslední úkol. Výstavy si navzájem ohodnotit a ocenit tím snahu a výtvarné dovednosti svých soupeřů. Každý hráč vezme své žetony a ke každé výstavě soupeřících hráčů umístí jeden žeton číslem dolů.

Jakmile všichni hráči rozdají všechny své žetony, hra končí a spočítají se body.

8.4.3 Bodování hry

Každý hráč nejdříve vyhodnotí své vystavené obrazy. Za každý obraz, který má vystavený, získá jeden bod. Za každý obraz, který má vystavený v místnosti

s *tematickým celkem – půlstoletí* nebo *země* získá dva body. Za každý obraz, který má vystavený v místnosti s *tematickým celkem – styl* nebo *autor* získá tři body.

Každý hráč pak otočí žetony, které získal při vzájemném hodnocení výstav, a sečte jejich hodnoty. Hráč, který se v tomto žebříčku umístil jako první, získává 5 bonusových bodů do finálního skóre, druhý získá 4 body a třetí 3 body. Pokud v tomto žebříčku vznikne shoda, body získávají všichni remizující hráči.

Vítězem hry se stává hráč s největším počtem bodů. Pokud je finální skóre nerozhodné, vítězí hráč, který má nejvíce *tematických celků* ve svých místnostech. Pokud je stále remíza, vítězí hráč, který stihl vytvořit nejvíce *reprodukcí*.

8.4.4 Varianty a úpravy pravidel

Výše popsaná pravidla jsou koncipovaná tak, aby jedna herní partie pokryla větší část běžné vyučovací hodiny a nechala v ní možnost na diskusi a sebehodnocení žáků. Tento model ale není jediným způsobem, jak hru můžeme hrát.

Autorská hra je vytvořena tak, aby její průběh a pravidla šlo jednoduše upravovat podle potřeb rozdílných skupin hráčů a pro naplnění různých didaktických cílů.

Úpravy pravidel herní přípravy

Jak již bylo zmíněno, pokud se chceme zaměřit na schopnost hráčů pracovat s určitými výtvarnými pomůckami, nebo chceme rozvíjet jejich schopnost výběru těchto pomůcek pro zpracování konkrétního tématu, nemusíme využívat pouze základní fixy a tužky.

Volnost ve výběru technik znamená nutnost zvýšit časovou dotaci ve fázi *Tvorba*, především pokud se jedná o složitější výtvarné techniky. Hráčům by měl také být dán čas na přípravu, pokud to některé zvolené techniky budou vyžadovat. Pokud budeme použitelné techniky volit my, měli bychom čas na přípravu zařadit před fází *Výběr*. Pokud si hráči budou vybírat techniky sami, čas na výběr a přípravu by měl být zařazen mezi fáze *Výběr* a *Tvorba*.

Během přípravy můžeme z balíčku karet odstranit ty, které se do našeho didaktického využití nehodí a nechat v něm pouze ty, na kterých jsou obrazy,

se kterými chceme pracovat. V tomto případě je nutné do balíčku doplnit další karty, nebo snížit počet karet které budou hráči mít na konci fáze *Výběr*.

Úpravy pravidel herního průběhu

Herní kola ve fázi *Výběr* se mohou opakovat do té doby, než dojdou karty v balíčku, nebo dokud hráči nedosáhnou určeného limitu karet. Ten je v základní formě pravidel deset karet.

Pokud máme dostatek karet (kvůli menšímu než maximálnímu počtu hráčů, nebo kvůli rozšíření základního balíčku novými kartami) můžeme prodloužit fázi *Výběr* a tím zvýšit počet karet ze kterých budou mít hráči možnost reprodukovat.

Stejně jako fázi *Výběr* můžeme prodloužit fázi *Tvorba*. Základní limit patnáct minut je nastaven tak, aby hráčům dal dostatečný prostor vytvořit propracované reprodukce, ale nenechal je bez problémů reprodukovat všech deset karet.

Pokud prodloužíme fázi *Výběr*, *Tvorba* by měla být prodloužena ve stejném poměru: 1.5 minuty za každou kartu obrazu, kterou bude jeden hráč mít na konci fáze *Výběr*.

8.5 Testování prototypu hry

Autorskou hru jsem během vývoje testoval na táborech a výletech skautských oddílů střediska Vítkov (oficiální název: 61. středisko Vítkov Praha). Toto prostředí poskytlo rozmanité skupiny, nejen věkově, ale také co se týče zkušeností s výtvarnou výchovou a uměním obecně.

Testy probíhaly s prototypem hry, který se skládal pouze z nezbytných herních komponentů a jeho vizuální design nebyl finalizován.

Testovací verze hry se od finální také lišila složitějším herním průběhem, při kterém se hráči snažili získávat karty reprezentující jednotlivé materiály a zkušenosti pro tvorbu obrazu. Počet dostupných karet ve hře byl také omezený na pět umělců, od každého pět obrazů. Karty obrazů jsou také formátu A5 a hráči si karty neberou do své zásoby, ale kopírují je ze společné „galerie“.

Test 1

První test proběhl ve trojici hráčů na táboře skautského oddílu. Hráč 1 byl žákem kvarty osmiletého gymnázia, s výtvarnou tvorbou měl minimální zkušenost a byl vášnivý hráč deskových her. Hráč 2 byl žákem sekundy osmiletého gymnázia, také s minimálním zájmem o výtvarnou tvorbu. Hráč 3 byl žákem šesté třídy základní školy a ve volném čase navštěvoval výtvarný kroužek.

Partie začala dlouhým přemýšlením všech hráčů nad tím, které materiály pro tvorbu obrazů se budou pokoušet získat. U hráče 1 bylo přemýšlení způsobeno taktizováním, hráči 2 a 3 byli spíše zmatení. V průběhu herní partie hráči postupně přestali taktizovat a získání karet materiálů nechali na náhodě. První fáze byla zdlouhavá a nezáživná.

Druhá fáze byla pak opakem té první. Hráči se do kopírování obrazů pustili s nadšením a všichni se snažili vytvořit co nejlepší kopie obrazů. Hráči měli tendenci kartu obrazu brát ze společné galerie na svou část stolu, aby na ní lépe viděli. Tento problém byl umocněn, když dva hráči chtěli kreslit stejný obraz.

Po konci partie si hráči s nadšením ukázali svoji tvorbu a navzájem ji porovnávali. Hráč 1 stihl vytvořit čtyři obrazy, hráč 2 tři a hráč 3 čtyři. Hráč 1 komentoval rozdílnou obtížnost překreslování různých obrazů. Všichni hráči se shodli na přílišné složitosti první fáze, ale celkově hru hodnotili kladně. Hráč 1 se chtěl zúčastnit dalšího testu.



Obrázek 50 – První test prototypu autorské hry

Test 2

Druhý test proběhl několik dní po prvním na stejném táboře, s novou skupinou hráčů. První fáze hry byla zjednodušena a byl na ni stanoven časový limit.

Hru hráli dva žáci šesté třídy (hráči 1 a 2) a jeden žák osmé třídy (hráč 3), všichni bez větší zkušenosti s výtvarnou výchovou.

I přes zjednodušení a časové omezení první fáze její problémy přetrvávaly, ale v nižší míře než u prvního testu. Hráč 2 během hry ztratil motivaci a přestal dávat pozor. Hráči 1 a 3 byli motivováni celou dobu a snažili se co nejlépe taktizovat.



Obrázek 51 – Druhý test prototypu autorské hry 1

Sběr materiálů přesáhl stanovený časový limit. Během kresby jsou hráči opět zapálení, po konci partie hráči 1 a 2 pojmenovali obrazy, které během hry kreslili. Hráč 3 dokázal také podrobně popsat obrazy *Dáma s hranostajem* a *Dáma se slunečníkem*, které během hry kreslil. Všichni hráči projevíli zájem hrát hru znovu.



Obrázek 52 – Druhý test prototypu autorské hry 2

Test 3

Třetí test proběhl na víkendovém výletu mladších skautek, přibližně dva měsíce po prvních dvou testech. Hry se účastnily čtyři hráčky z prvního stupně základní školy.



Obrázek 53 – Třetí test prototypu autorské deskové hry

Hráčky 1 a 2 byly žákyně druhé třídy základní školy, hráčka 3 byla žákyní třetí třídy, hráčka 4 žákyní páté třídy. Hráčky 1–3 ve volném čase navštěvovaly výtvarné kroužky.

První fáze hry byla znovu zjednodušena, herní mechanika získávání karet byla prakticky stejná jako je ve finální autorské hře. Test proběhl jako alternativní program k večerní hře, která byla zrušena kvůli deštivému počasí.

I přes tyto nepříznivé podmínky se jednalo o nejúspěšnější test hry. Hráčky byly celou dobu motivované, i přes nedostatek prostoru je tvořivá část hry bavila a vyjádřily zájem hrát hru znovu.

8.5.1 Východiska z testování autorské hry

Herní testy ukázaly několik nedostatků původního konceptu autorské hry, především nepřiměřené složitosti způsobu, kterým hráči získávali karty. Překreslování obrazů se během testování ukázalo jako dostatečně nosné pro celou stolní hru a proto je ve finální podobě hry její hlavní herní mechanikou.

8.6 Didaktické cíle hry

V procesu tvorby hry jsem k formulaci jejich didaktických cílů využíval Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělání pro druhý stupeň základní školy. Autorská hra směřuje k naplnění očekávaných výstupů, ve kterých žák:

- *porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů*
 - *vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření*
 - *interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků*
 - *rozlišuje působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu*
 - *vybírání, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů*
 - *ověřuje komunikační účinky vybraných upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích, nalézají vhodnou formu pro jejich prezentaci*
- (RVP, 2023)

Hra také konkrétně směřuje k naplnění těchto kognitivních, afektivních a psychomotorických vzdělávacích cílů:

Cíle kognitivní:

- Žáci získají povědomí o významných uměleckých stylech druhé poloviny minulého tisíciletí a jejich představitelích.
- Žáci si osvojí podobu vybraných uměleckých děl a zapamatují si faktické údaje o těchto dílech.

- Žáci budou znát typické vizuální prostředky významných uměleckých stylů a typické náměty pro tyto styly.
- Žáci dokáží identifikovat dominantní prvky v kompozici uměleckého díla a jeho hlavní motiv.

Cíle afektivní:

- Žáci dokáží identifikovat a popsat kvality vlastní tvorby i tvorby ostatních.
- Žáci zvládnou dodržovat stanovená pravidla a pracovat podle zadání.

Cíle psychomotorické:

- Žáci dokáží pracovat v časovém limitu a dokáží si dostupný čas správně rozvrhnout.
- Žáci zlepšují svoji schopnost vybírat vhodné výtvarné techniky pro svou tvorbu a pracovat s nimi.

8.7 Využití hry ve výuce

Frames lze primárně použít jako aktivizační aktivitu v rámci delších výukových bloků, nebo jako způsob upevnění již získaných znalostí. Takto může být hra využívána ve své základní formě nebo v jednom z jejích alternativních využití (viz. 8.8.).

Pokud se hru rozhodneme využít ve výuce, po ukončení hry a rozdání bodů je vhodné zařadit krátkou diskusi a zpětnou vazbu. Nabízí se reflektivní otázky typu: „*Jaké tematické okruhy jste vytvořili? Co měly obrazy v nich společného?*“ „*Jaké obrazy se reprodukovaly danou výtvarnou technikou nejsnáze? Které bylo naopak těžké reprodukovat? Zvolili byste jinou techniku pro nějaký obraz?*“

Pokud hru využíváme jako aktivizační činnost, diskuse může být využita pro plynulý přechod do další výuky.

Pokud má skupina žáků s hrou již nějakou zkušenost, můžeme do tvorby reprodukcí a tematických celků uvést nové podmínky, podle kterých budou žáci tvořit.

Již jsem zmínil možnost výběru různých výtvarných technik. Tvorba reprodukcí obrazů může být také omezena: určenou barevností, nutností kombinovat (nebo

střídat) různé výtvarné techniky, pracovat s fyzickým omezením (kresba nedominantní rukou apod.) atd. Zde je nutno přihlídnout ke skladbě konkrétní skupiny a pokud to uznáme za vhodné, nahradit finální bodování delší diskusí nad tvorbou.

Pokud pracujeme se skupinou žáků, kteří se ve výtvarném umění již orientují, můžeme je nechat finální tematické celky skládat na základě námětů, kompozice, nebo emočního náboje obrazů.

Další variantou je modifikace fáze *Tvorba*: místo rychlých skic existujících děl, budou mít za úkol do svých *tematických celků* doplnit „ztracený obraz“ – propracované dílo, které vizuálně koresponduje s konkrétním *tematickým celkem*.

Tato využití hry počítají s pedagogem v roli moderátora během závěrečné diskuse. Hra může samozřejmě také sloužit pro samostatnou práci žáků, v rámci školní hodiny nebo volného času.

8.8 Alternativní využití herních komponentů

Rešerše současných komerčně dostupných stolních her ukázala tři hry, které se hodí k tomu, abychom je použili jako didaktickou pomůcku: *Dixit*, *Obrázky* a *Timeline*.

Kromě didaktického potenciálu jsou dalším společným jmenovatelem těchto her jejich herní komponenty. V každé z těchto tří her je hlavním herním komponentem balíček ilustrovaných karet. Ten je pak v jednotlivých hrách doplněn pouze několika jednoduchými herními pomůckami, které lze jednoduše nahradit. Lze tedy tvrdit, že tyto tři hry můžeme hrát s jakýmkoliv balíčkem karet, pokud známe pravidla těchto her a zvládneme doplnit chybějící komponenty.

Tento předpoklad byl směřodátný během tvorby autorské hry. Základní forma autorské hry má své limity a některé skupiny žáků nemusí zaujmout a dostatečně je motivovat na to, aby pro ně hraní hry bylo přínosné. Navíc alternativní využití hry může umožnit naplnění jiných didaktických cílů než těch, na které je zaměřena základní forma hry.

Pravidla těchto her byla popsána v teoretické části práce (6.2 Stolní hry pracující s kreativitou). Zde budou stručně připomenuta a budou zmíněny úpravy, které musí být provedeny, abychom mohli využít *Frames* pro hraní těchto her.

Využití *Frames* pro hraní varianty hry *Dixit*

Hra *Dixit* je narativní hra, během které se hráči snaží určit správnou kartu podle jednoduchého popisu. Pro hraní této hry *Frames* poskytují všechny nezbytné komponenty: balíček karet a hlasovací žetony.

Ve hře *Dixit* popisující hráč nezíská žádné body, pokud jeho kartu neuhodne žádný hráč, nebo naopak všichni hráči. Musí tedy vytvořit náповědu tak, aby nebyla zároveň moc popisná a zároveň stále navedla část hráčů k uhodnutí správné karty. (Pravidla – *Dixit*, 2022)

Protože karty ve hře *Dixit* jsou výhradně obrazové a není na nich žádný text, hráči mají při vymýšlení náповěd naprostou volnost. Karty autorské hry *Frames* obsahují fakta o obrazech a tím vzniká další úroveň obtížnosti pro popisujícího hráče. Ten nemůže v popisu karty použít jméno autora, název obrazu, ani časové, slohové a geografické zařazení díla, protože by tak ostatním hráčům svoji kartu prozradil.

Ve hře *Dixit* hráči drží karty, které mají k dispozici, v ruce. Kvůli rozdílnému designu by při použití *Frames* hráči měli mít své karty schované za zástěnou, aby byla hra co nejpohodlnější z uživatelského hlediska.

Využití *Frames* pro hraní varianty hry *Obrázky*

Stejně jako u hry *Dixit*, hra *Obrázky* nepotřebuje zásadní úpravu pravidel, pokud budeme používat herní komponenty *Frames*. Ve hře *Obrázky* jsou před hráči vyloženy různé fotografie do mřížky 4 x 4 ve které jsou sloupce označeny čísly 1–4 a řádky písmeny A–D. Každý hráč má k dispozici sadu předmětů (kostky, dřívka, barevné papíry apod.), pomocí kterých musí parafrázovat fotografii, jejíž souřadnice si vylosuje. Hráči pak navzájem hádají, kdo parafrázoval, kterou fotografií. (Pravidla hry – *Pictures*, 2021)

Při použití autorských herních komponentů fotografie nahradíme kartami obrazů a pozice v mřížce označíme sadou černých hlasovacích žetonů. Protože tyto žetony

neobsahují písmena, řádky mřížky označíme čísla 5–8. Aby hráči mohli vylosovat souřadnice, rozdělíme zbylé sady hlasovacích žetonů na dvě poloviny.

V jedné budou čísla 1–4, v druhé 5–8. Měli bychom je umístit do neprůhledných pytlíků, či jinak zajistit, aby hráči losovali poslepu. Postupně si každý hráč z obou polovin vylosuje jedno číslo a tím získá souřadnice v mřížce.

Frames neobsahuje sady předmětů pro tvorbu parafrází a ty musí být připraveny předem. Můžeme použít barevné čtvrtky, kostky, provázky nebo jiné předměty, které máme k dispozici. Lze také využít přírodních materiálů, pokud hru realizujeme v rámci venkovního vyučování. Zde máme znovu možnost nechat hráče připravit vlastní výtvarné pomůcky.

Využití *Frames* pro hraní varianty hry *Timeline*

Pro variantu hry *Timeline* není třeba připravovat nové pomůcky, ale na rozdíl od předchozích použití autorské hry musíme původní pravidla hry *Timeline* upravit. (Pravidla hry – *Timeline*, c2024)

Karty v originální verzi hry *Timeline* jsou opatřeny z obou stran stejnou ilustrací s tím, že lícová strana obsahuje rok datující ilustrovaný objev. Karty *Frames* mají rubovou stranu opatřenou rastrem, proto nejdou použít stejným způsobem jako karty originální hry *Timeline*.

Abychom mohli hrát variantu hry *Timeline* pomocí balíčku *Frames*, musíme průběh hry upravit následovně: každý hráč si z balíčku vezme tři karty a položí si je za svoji zástěnu tak, aby je ostatní hráči neviděli. Vrchní karta balíčku se vyloží doprostřed stolu lícem nahoru, obraz na kartě se stane výchozím bodem časové osy.

Každý hráč pak vezme jeden ze svých žetonů (nezáleží na jeho hodnotě) a společně s jednou ze tří karet, které má v zásobě, ho položí před svou zástěnu tak, aby žeton zakrýval rok, který je na kartě uvedený.

Začínající hráč pak vybere jednu z karet obrazů (společně s žetonem, který na ní leží), které leží před zástěnami ostatních hráčů, a pokusí se ji umístit na správné místo v časové ose. Jakmile je spokojený s výběrem místa, žeton se z karty odstraní.

Pokud je karta umístěna správně, zůstává v časové ose a žeton si ponechává hráč, který kartu do osy umístil. Pokud není umístěna správně, odloží se do odhazovacího balíčku a žeton se vrací hráči, který kartu vykládal před svou zástěnou.

Hráč, který v tuto chvíli nemá kartu před svou zástěnou, ji ze své zásoby doplní znovu tak, aby jedním svým žetonem zakrýval rok vytvoření obrazu.

Hra končí ve chvíli, kdy nemá ani jeden hráč žádné karty v zásobě ani před zástěnou. Vítězem je ten hráč, který získal největší počet cizích žetonů.

9 Závěr

V bakalářské práci jsem se zabýval tvorbou autorské stolní hry a popsáním teoretických podkladů pro tento proces. V teoretické části jsem se nejdříve věnoval obecné teorii her a možnosti aplikace herních prvků do neherního prostředí. Dále jsem popsal problematiku designu stolních her, především z vizuálního a herně-mechanického hlediska. Také jsem popsal historii a současnost stolních her se zaměřením na jejich vizuální a didaktické stránky. Představil jsem tři současné herní designéry, jejichž tvorba ukazuje různorodé přístupy k vývoji stolních her.

Teoretická část práce poodhaluje hloubku a mnohostrannost hraní obecně a herního designu konkrétně. Přestože jsem se v bakalářské práci do této problematiky neponořil tak hluboko, jak by si tento obor zasloužil, teoretická část nabízí nejen příklady využití principů herního designu pro tvorbu funkčních a poutavých stolních her, ale také slouží jako východisko pro využití těchto principů při tvorbě autorské stolní hry.

V teoretické práci jsem popsal několik aspektů, důležitých pro tvorbu poutavých stolních her. Jedním z nich je tzv. nejistota, která zajišťuje, že si hra zachovává svoji poutavost a hráči se k ní chtějí opakovaně vracet. Další je provázání tématu hry spolu s její herní mechanikou. Způsob, jakým je tematizace ve hře řešena, má silný vliv na motivaci hráčů a jejich výsledný pocit ze hry.

Je jasné že toto téma si zaslouží další pozornost a tato bakalářská práce neposkytuje dostatečný prostor na podrobné rozebrání problematiky hraní a her, a slouží spíše jako východisko pro další studia, rozborů a zkoumání.

Autorská desková hra *Frames* je výstupem praktické části mé bakalářské práce, výstupem, který je založený na poznatcích z teoretické části práce. *Frames* je didaktická stolní hra, která má za cíl, aby si hráči hravou formou osvojili evropské výtvarné umění druhé poloviny dvacátého tisíciletí, jeho představitele a díla.

V praktické části je autorská hra nejen představena, ale je v ní popsán také proces jejího testování a jsou zde ve stručnosti představeny možnosti její aplikace ve výuce.

Na začátku procesu tvorby deskové hry jsem chtěl vytvořit nejen zábavnou stolní hru, ale také funkční didaktickou pomůcku.

První prototypy autorské hry vycházely z amerického herního designu se snahou simulovat celý proces tvorby mistrovského malířského díla a postavit hráče do rolí malířských mistrů. Během prvních testů se tento směr ukázal jako slepá ulička. Hra byla pro hráče příliš složitá, téma a herní mechanika šly spíše proti sobě než naopak.

Během další rešerše současných stolních her se ukázalo, že existuje několik jednoduchých stolních her s didaktickým potenciálem, které všechny využívají velmi podobných herních komponentů.

Tento fakt se stal východiskem pro další navrhování. Výsledná podoba autorské hry pak využívá jednoduchých herních komponentů a mechanik a dokáže hráče motivovat, bez ohledu na jejich dosavadní zkušenosti s výtvarnou tvorbou a znalosti dějin umění. Hra také nabízí čtyři rozličné způsoby využití, což zvyšuje šanci, že dokáže oslovit více různých skupin hráčů/žáků.

Hra je funkční a své didaktické cíle dokáže naplňovat. Protože se nejedná o komerčně dostupnou stolní hru, ale o autorský projekt bakalářské práce, nebylo ji možno testovat v takové míře, jak by bylo potřeba. V současné chvíli každá partie s novou herní skupinou nabízí další podněty, jak hru upravit a udělat ji efektivnější a poutavější.

Ve vývoji stolní hry bych chtěl pokračovat, podrobit ji delšímu testování a využít ji jako didaktickou pomůcku v učitelské praxi. Na základě této praktické aplikace bych také chtěl postupem času rozšiřovat herní balíček.

10 Seznam literárních zdrojů

- BOHYUN, Kim, 2015. Dispatches from the Field: Gamification As a Tool. *American Libraries*. Vol. 46, no. 3/4, s. 26.
- CAILLOIS, Roger, 1961. *Man, Play and Games*. Reprint edition. University of Illinois Press. ISBN 978-0-252-07035-4.
- COSTIKYAN, Greg, 1994. I Have No Words and I Must Design. *Interactive Fantasy*. Vol. 1, no. 2, s. 26. ISSN 1356-6520.
- COSTIKYAN, Greg, 2013. *Uncertainty in Games*. The MIT Press. ISBN 978-0-262-31359-9.
- D'ANGOUR, Armand, 2013. Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece. *American Journal of Play*. Vol. 5, no. 3, s. 293–307. ISSN 1938-0399.
- DONOVAN, Tristan, 2017. *It's All a Game: A Short History of Board Games*. Thomas Dunne Books. ISBN 9781250082732.
- FINKEL, Irving, 2007. On the Rules for the Royal Game of Ur. In: *Ancient Board Games in Perspective*. British Museum Press, s. 16–32. ISBN 978-0714111537.
- HUIZINGA, Johan, 1949. *Homo Ludens*. New edition. Routledge & Kegan Paul. ISBN 0-7100-0578-4.
- KAPP, Karl M.; BLAIR, Lucas a MESCH, Rich, 2013. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Wiley. ISBN 978-1118674437.
- PICCIONE, Peter A., 1980. In Search of the Meaning of Senet. *Archeology*. Vol. 33, no. 4, s. 55-58.
- PRŮCHA, Jan; WALTEROVÁ, Eliška a MAREŠ, Jiří, 2009. Pedagogický slovník. 6. aktualiz. a rozš. vyd. Portál. ISBN 978-80-7367-647-6.
- RODRIGUEZ, Hector, 2006. The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. Online. *Game Studies*. Vol. 6, no. 1, s. Play and Human Nature. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <https://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues>. [cit. 2024-06-16].
- SALEN, Katie T.; TORRES, Robert; WOLOZIN, Loretta; RUFO-TEPPER, Rebecca a SHAPIRO, Arana, 2010. *Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids*. 2010. The MIT Press. ISBN 9780262294164.
- SALEN, Katie a ZIMMERMAN, Eric, 2003. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Online, PDF. September 25, 2003. The MIT Press. ISBN 0-262-24045-9. [cit. 2024-06-16].
- SEVILLE, Adrian, 2024. *Vintage Board Games: History and Entertainment from the Late 18th to the Beginning of the 20th Century*. Mango Media. ISBN 978-1-68481-392-6.
- SEVILLE, Adrian, 2017. The Sociable Game of the Goose. In: SILVA, Jorge N. *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XI*. 2nd edition. CreateSpace Independent Publishing Platform, s. 3–17. ISBN 978-989-95878-5-4.
- SUTTON-SMITH, Brian a AVEDON, Elliot M., 1971. *The Study of Games*. John Wiley. ISBN 0-471-03839-3.
- WINTJES, Jorit, 2015. Europe's Earliest Kriegsspiel? Book Seven of Reinhard Graf zu Solms' Kriegsregierung and the 'Prehistory' of Professional War Gaming. *British Journal for Military History*. Vol. 2, no. 1, s. 15–33. ISSN 2057-0422.

ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. Mladá fronta. ISBN 80-204-0188-1.

Designed to Teach, 1936. Online. *Evening star (Washington, D.C.)*. January 28, 1936, vol. 1, no. 33509, s. 7. ISSN 2331-9968. Dostupné z: <https://www.loc.gov/resource/sn83045462/1936-01-28/ed-1/?sp=7&q=lizzie+magie&r=0.149,-0.016,0.447,0.526,0>. [cit. 2024-06-22].

11 Seznam internetových zdrojů

ALBI, [2024]. *Albi – Česko – otázky a odpovědi – pravidla hry CZ*. [online]. ALBI. Albi.cz. Dostupné z: <https://eshop.albi.cz/hra-cesko-otazky-a-odpovedi/>. [cit. 2024-06-17].

BURCH, Anthony, 2010. *GDC 10: the Holocaust board game*. [online]. In: Destructoid. Dostupné z: <https://www.destructoid.com/gdc-10-the-holocaust-board-game/>. [cit. 2024-06-17].

BYCER, Josh, 2018. *Skill vs RNG – The Debate of Controlling Progress*. [online]. In: Game Developer. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/skill-vs-rng---the-debate-of-controlling-progress>. [cit. 2024-06-17].

ESKIN, Blake, 2010. *Like Monopoly in the Depression, Settlers of Catan is the board game of our time*. [online]. In: The Washington Post. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/11/24/AR2010112404140.html>. [cit. 2024-06-17].

FIALA, Jan, 2019. Gamifikace ve výuce. Online. *Metodický portál RVP*. 31. 1. 2019. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/21961/GAMIFIKACE-VE-VYUCE.html>. [cit. 2024-06-20].

GENZLINGER, Neil, 2023. *Klaus Teuber, Creator of the Board Game Catan, Dies at 70*. [online]. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2023/04/05/business/klaus-teuber-dead.html>. [cit. 2024-06-17].

GOTTFRIED, Jeffrey a SIDOTI, Olivia, 2024. *Teens and Video Games Today*. [online]. In: Pew Research Centre. Dostupné z: <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>. [cit. 2024-06-21].

GREENWALD, Michelle, 2014. *Gamification In Everything: The Range And When And Why It's So Effective*. [online]. In: Forbes. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/michellegreenwald/2014/09/15/gamification-in-everything-the-range-and-when-and-why-its-so-effective/>. [cit. 2024-06-21].

HAMARI, Juhó; KOIVISTO, Jonna a SARSA, Harri, 2014. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In: *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. Waikoloa, HI, USA: IEEE, s. 3025-3034. ISBN 978-1-4799-2504-9. ISSN 1530-1605. Dostupné z: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

HOYT, Randy, 2018. *Cardboard Interfaces: UX for Board Games*. [online]. In: GAME DEVELOPERS CONFERENCE. GDC Vault. Dostupné z: <https://www.gdcvault.com/play/1024914/Board-Game-Design-Day-Cardboard>. [cit. 2024-06-19].

INDIAN [@INDIAN – Czech TV Gaming Show], 2022. *Jak Codenames (Krycí jména) dobyly svět za hranicí Česka*. [online], video. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=orVKOA8J77o>. [cit. 2024-06-22].

JB, 2017. *TTRPG Advice: Improvising*. [online]. In: Drop the Die. Dostupné z: <https://dropthedie.com/ttrpg-advice-improvising-during-roleplay>. [cit. 2024-06-17].

- KARLÍK, Tomáš, 2022. *Ukrajíně pomohly s ofenzivou válečné hry. Stratégové s nimi promýšlejí války už dvě stě let.* [online]. In: ČESKÁ TELEVIZE. ČT24. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/clanek/veda/ukrajine-pomohly-s-ofenzivou-valecne-hry-strategove-s-nimi-promysleji-valky-uz-dve-ste-let-16280>. [cit. 2024-06-17].
- KENNEDY, Brian, 2002. *Uncle Sam Wants You (To Play This Game).* [online]. In: The New York Times. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html?sq=wardynski&scp=1&st=cse>. [cit. 2024-06-17].
- LUCKÝ, Jakub a ŠVARCOVÁ, Alžběta, 2020. Potřebujete jen tiskárnu a kostky. Takzvané „print and play“ deskovky často firmy nabízejí zdarma. [online]. In: Český rozhlas Radiožurnál. 13. duben 2020. Dostupné z: <https://radiozurnal.rozhlas.cz/potrebujete-jen-tiskarnu-a-kostky-takzvané-print-and-play-deskovky-casto-firmy-8181834>. [cit. 2024-07-02].
- MANGALINDAN, J.P., 2010. *Play to win: The game-based economy.* [online]. In: The Fortune. Dostupné z: <https://fortune.com/2010/09/03/play-to-win-the-game-based-economy/>. [cit. 2024-06-20].
- MEILAN, Solly, 2020. *The Best Board Games of the Ancient World.* [online]. In: The Smithsonian Magazine. Dostupné z: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/best-board-games-ancient-world-180974094/>. [cit. 2024-06-17].
- NIELSEN, Jacob, 1994. *Ten Usability Heuristics.* [online]. In: Nielsen Norman Group. Dostupné z: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. [cit. 2024-06-19].
- NÝVLTOVÁ FIŠÁKOVÁ, Miriam a PARMA, David, 2014. Hrátky s kostmi. Astragaly jako doklady her v mladém pravěku. [online, PDF]. *Studia archaeologica Brunensia*. Roč. 19, č. 1, s. 113–122. ISSN 2336-4505. Dostupné z: <https://journals.phil.muni.cz/studia-archaeologica-brunensia/issue/view/1778>. [cit. 2024-06-17].
- PARKER, Nathan, 2023. *The Evolution of Board Games: From Classics to Modern Innovations.* [online]. In: Medium. Dostupné z: <https://parkernathan.medium.com/the-evolution-of-board-games-from-classics-to-modern-innovations-b9bd585a64bf>. [cit. 2024-06-17].
- ROMERO, Brenda, 2011. *Gaming for Understanding.* [online, video]. In: TEDXPHOENIX. Ted.com. November 2011. Dostupné z: https://www.ted.com/talks/brenda_romero_gaming_for_understanding. [cit. 2024-06-16].
- ROMERO, Brenda, 2019. *Work.* [online]. Brenda Romero. Dostupné z: <http://brenda.games/work-1>. [cit. 2024-06-17].
- ROSEWATER, Mark, 2013. *Timmy, Johnny, and Spike.* [online]. In: Magic: The Gathering. Dostupné z: <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/timmy-johnny-and-spike-2013-12-03>. [cit. 2024-06-18].
- ROSEWATER, Mark, 2016. *Odds & Ends: Kaladesh, Part 2.* [online]. In: Magic: The Gathering. Dostupné z: <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/odds-ends-kaladesh-part-2-2016-10-17>. [cit. 2024-06-18].
- ROSEWATER, Mark, 2014. *Lenticular Design.* [online]. In: Magic: The Gathering. Dostupné z: <https://magic.wizards.com/en/news/making-magic/lenticular-design-2014-12-15>. [cit. 2024-06-18].
- SCHMIDT, Gregory, 2023. *Magic: The Gathering Becomes a Billion-Dollar Brand for Toymaker Hasbro.* [online]. In: The New York Times. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2023/02/16/business/magic-the-gathering-hasbro.html>. [cit. 2024-06-17].

SMITH, Oscar, 2020. *Analysis Paralysis: How Smart Game Design Can Keep Everyone Happy*. [online]. In: Medium. Dostupné z: <https://medium.com/theuglymonster/analysis-paralysis-how-smart-game-design-can-keep-everyone-happy-6e97f2e72b10>. [cit. 2024-06-17].

SOCHOROVÁ, Libuše, 2011. Didaktická hra a její význam ve vyučování. [online]. *Metodický portál RVP*. 26. 10. 2011. ISSN 1802-4785. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAM-VE-VYUCOVANI.html>. [cit. 2024-06-20].

SYDO, 2009. *Ameritrash vs. Euro: (co to vlastně znamená)*. [online]. In: *Zatrolené hry*. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/clanek/ameritrash-vs-euro-co-to-vlastne-znamenava-272/>. [cit. 2024-06-17].

TAKAHASHI, Dean, 2013. *Brenda Romero's Train board game will make you ponder*. [online]. In: *Venture Beat*. Dostupné z: <https://venturebeat.com/games/brenda-romero-train-board-game-holocaust/>. [cit. 2024-06-21].

TAMOSEVICIUS, Romas, 2022. *Why Is Game-Based Learning Important?* [online]. In: *ELearning Industry*. Dostupné z: <https://elearningindustry.com/why-is-game-based-learning-important>. [cit. 2024-06-21].

THEEL, Charlie, 2015. *Sorry, Charlie: Drama, the Lifeblood of Ameritrash*. [online]. In: *There Will Be Games*. Dostupné z: <https://therewillbe.games/87910/5348-sorry-charlie-drama-the-lifeblood-of-ameritrash>. [cit. 2024-06-17].

TOUSIGNANT, Moe, 2019. *Defining the Difference Between a Eurogame and an Ameritrash Game*. [online]. In: *The Tabletop Bellhop*. Dostupné z: <https://tabletopbellhop.com/gaming-advice/euro-vs-ameritrash/>. [cit. 2024-06-17].

VODRÁŽKA, Prokop, 2014. *Hry miloval odmala. Teď vyrábí nejlepší deskovky na světě*. [online]. In: *Aktuálně.cz*. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/od-mala-vyrabel-deskove-hry-ted-delat-nejlepsi-na-svete/r~bf3b8a3069b411e4b6d20025900fea04/>. [cit. 2024-06-17].

WEEKS, Sean, 2023. *Ameritrash is dead – long live Ameritrash*. [online]. In: *Dicebreaker*. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/opinion/ameritrash-is-dead-long-live-ameritrash-board-games-eurogames-luck-strategy>. [cit. 2024-06-17].

WHITTEMORE, Gabriel, 2020. *Designing a TCG: Design Language*. [online]. In: Medium. Dostupné z: https://medium.com/@gabriel_48564/designing-a-tcg-design-language-963cc1b3e425. [cit. 2024-06-17].

ZIELENIECOVÁ, Pavla, 2012. *Objevování ve škole – heuristická metoda výuky: Doplnkový text k předmětu Pedagogika ve studiu učitelství na MFF UK*. [online]. In: *Katedra didaktiky fyziky*. Dostupné z: https://kdf.mff.cuni.cz/vyuka/pedagogika/dopl_texty/Heuristicka%20metoda%20vyuky.pdf. [cit. 2024-06-21].

ZWANG, Danielle, 2017. *Senet and Twenty Squares: Two Board Games Played by Ancient Egyptians*. [online]. In: *The Met Museum*. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/articles/ancient-egypt-board-games>. [cit. 2024-06-17].

Pravidla – Dixit, 2022. [online, PDF]. In: *Dixit | Desková hra plná fantazie*. Dostupné z: https://dixit.cz/wp-content/uploads/2022/09/DIXIT_pravidla.pdf. [cit. 2024-07-10].

Pravidla hry – Pictures, 2021. [online, PDF]. In: Mindok. Dostupné z: <https://mindok.cz/wp-content/uploads/2021/03/obrazky-pravidla-na-web.pdf>. [cit. 2024-07-10].

Pravidla hry – Timeline, c2024. [online, PDF]. In: REXhry. Dostupné z: https://www.rexhry.cz/sites/default/files/instructions/carchal01cz_rules_180615.pdf. [cit. 2024-07-10].

Prime Climb, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/159375/prime-climb>. [cit. 2024-06-20].

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání., 2023. [online, PDF]. Dostupné z: https://www.edu.cz/wp-content/uploads/2023/07/RVP_ZV_2023_zmeny.pdf. [cit. 2024-07-10].

Sběratelská karetní hra, [2006]. [online]. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Sb%C4%99ratelsk%C3%A1_karetn%C3%AD_hra. [cit. 2024-06-17].

Abstract Games, [2010]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgamesubdomain/4666/abstract-games>. [cit. 2024-06-17].

BoardGameGeek, 2000–2024. [online]. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/>. [cit. 2024-06-17].

Dixit, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/39856/dixit>. [cit. 2024-06-20].

Eurogame, [2007]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame#>. [cit. 2024-06-17].

Fresco, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/66188/fresco>. [cit. 2024-06-20].

Georgism, 2003. [online]. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Georgism>. [cit. 2024-06-17].

Go: game, 1998. [online]. In: Encyclopedia Britannica. 2024-04-19. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/go-game>. [cit. 2024-06-17].

How many cards are there in Magic: The Gathering, 2024. [online]. In: Magic Madhouse. Dostupné z: <https://magicmadhouse.co.uk/how-many-cards-are-there-in-magic-the-gathering>. [cit. 2024-06-17].

Knucklebones, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/11726/knucklebones>. [cit. 2024-06-17].

Mancala family, [2006]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Mancala_family#. [cit. 2024-06-17].

Modern Art, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/118/modern-art>. [cit. 2024-06-20].

Spiel des Jahres, 2024. [online]. Dostupné z: <https://www.spiel-des-jahres.de/en/>. [cit. 2024-06-17].

Tabletop role-playing game, [2009]. [online]. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game. [cit. 2024-06-17].

Theme, 2021. [online]. In: Board Game Design Lab. Dostupné z: <https://boardgamedesignlab.com/theme/>. [cit. 2024-06-17].

Thematic Games, [2010]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Thematic_Games#. [cit. 2024-06-17].

Timeline, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/128664/timeline>. [cit. 2024-06-20].

Umíme to, b. d. [online]. Dostupné z: <https://www.umimeto.org>. [cit. 2024-06-20].

Wingspan: Přemýšlíme o městě, [b.d.]. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/boardgame/266192/wingspan>. [cit. 2024-06-20].

12 Seznam obrazových příloh

Obrázek 1 – *Modern Art*. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: <https://boardgamegeek.com/image/455391/modern-art>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 2 – *Twilight Imperium 4th Edition*. [online]. In: Svět deskových her. Dostupné z: https://img.svet-deskovych-her.cz/p/ai_big/5/5472_Twilight_Imperium-Material.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 3 – Pomocné karty s pravidly ze hry Terraforming Mars, foto autor

Obrázek 4 – *Lords of Scotland*. [online]. In: Tech Advisor. Dostupné z: https://images.techadvisor.com/cmsdata/slideshow/3670310/best_card_games_lords_of_scotland_1196.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 5 – *Senet Game of Tutankhamun*. [online]. In: Egypt Museum. Dostupné z: <https://io.wp.com/egypt-museum.com/wp-content/uploads/2022/08/Senet-Game-of-Tutankhamun-2.jpg?ssl=1>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 6 – *The Royal Game of Ur*. [online]. In: The British Museum. Dostupné z: https://media.britishmuseum.org/media/Repository/Documents/2014_11/12_11/78f4c34d_5f5b_4b19_bee3_a3e100b6cd73/mid_00098326_001.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 7 – *Three Knucklebone Gaming Pieces*. [online]. In: The MET. Dostupné z: <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/547051/1849177/main-image>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 8 – *Mancala Game Board*. [online]. In: The MET. Dostupné z: https://dlc.services/iiif-img/16/6/14530_1678454710266/full/1024,807/0/default.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 9 – *A board game for the game of goose, with squares and numbers with the penalties, forfeits and rewards and instructions. Coloured lithograph*. [online]. In: The MET. Dostupné z: <https://iiif.wellcomecollection.org/image/V0040246/full/880%2C/0/default.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 10 – *A Journey Through Europe*. [online]. In: BoardGameGeek. Dostupné z: [https://cf.geekdo-images.com/xmsXnjGEE5SlRwPfw8N5Rw__imagepage/img/Ki2KSHdu99RLhZWyz8VUmVUTvCg=/fit-in/900x600/filters:no_upscale\(\):strip_icc\(\)/pic562265.jpg](https://cf.geekdo-images.com/xmsXnjGEE5SlRwPfw8N5Rw__imagepage/img/Ki2KSHdu99RLhZWyz8VUmVUTvCg=/fit-in/900x600/filters:no_upscale():strip_icc()/pic562265.jpg). [cit. 2024-06-22].

Obrázek 11 – *The Landlord's Game*. [online]. In: The New York Times. Dostupné z: <https://static01.nyt.com/images/2015/02/15/business/15-MONOPOLY-JP1/15-MONOPOLY-JP1-jumbo.jpg?quality=75&auto=webp>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 12 – Fig. 3a. *Pikemen in different formations*. In: WINTJES, Jorit, 2015. Europe's Earliest Kriegsspiel? Book Seven of Reinhard Graf zu Solms' Kriegsregierung and the 'Prehistory' of Professional War Gaming. *British Journal for Military History*. Vol. 2, no. 1, s. 29. ISSN 2057-0422.

Obrázek 13 – Fig. 2. *Light cavalry cards of different sizes*. In: WINTJES, Jorit, 2015. Europe's Earliest Kriegsspiel? Book Seven of Reinhard Graf zu Solms' Kriegsregierung and the 'Prehistory' of Professional War Gaming. *British Journal for Military History*. Vol. 2, no. 1, s. 28. ISSN 2057-0422.

Obrázek 14 – Fig. 3b. *Light cavalry in different formations*. In: WINTJES, Jorit, 2015. Europe's Earliest Kriegsspiel? Book Seven of Reinhard Graf zu Solms' Kriegsregierung and the 'Prehistory' of Professional War Gaming. *British Journal for Military History*. Vol. 2, no. 1, s. 30. ISSN 2057-0422.

Obrázek 15 – KIRSCHENBAUM, Matthew. *A reconstruction of a Prussian military wargame (Kriegsspiel), based on a ruleset developed by Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz in 1824*. [online]. In: Wikimedia Commons. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9d/Kriegsspiel_1824.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 16 – *Modern Art*. [online]. In: CMON. Dostupné z: <https://www.cmon.com/wp-content/uploads/2023/06/ModernArt-boardcontent-image.png>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 17 – *Modern Art*. [online]. In: GEGER Co. Ltd. Dostupné z: <http://www.gege.com.tw/wp-content/uploads/2016/05/oQ7A3767-small-1024x682.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 18 – MARSHAND, Scott. *Review: Pastiche*. [online]. In: Red Wall Blog. Dostupné z: https://redwalltavernblog.weebly.com/uploads/2/8/5/9/28599587/673744_orig.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 19 – MARSHAND, Scott. *Review: Pastiche*. [online]. In: Red Wall Blog. Dostupné z: https://redwalltavernblog.weebly.com/uploads/2/8/5/9/28599587/6612462_orig.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 20 – MARSHAND, Scott. *Review: Pastiche*. [online]. In: Red Wall Blog. Dostupné z: https://redwalltavernblog.weebly.com/uploads/2/8/5/9/28599587/6612462_orig.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 21 – *Review: Fresco*. [online]. In: Shut Up & Sit Down. Dostupné z: <https://www.shutupandsitdown.com/wp-content/uploads/2017/04/Fresco-board.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 22 – *Review: Fresco*. [online]. In: Shut Up & Sit Down. Dostupné z: <https://www.shutupandsitdown.com/wp-content/uploads/2017/04/Fresco-board.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 23 – THROWER, Matt. *Azul Board Game Review*. [online]. In: IGN. Dostupné z: <https://www.shutupandsitdown.com/wp-content/uploads/2017/04/Fresco-board.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 24 – YOPPY, 2012. *DSC_5899*. [online]. In: Flickr. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/spilt-milk/>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 25 – PJ, 2019. *Obrázky: „Pixely“*. [online]. In: Zatrolené hry. Dostupné z: <https://www.zatrolene-hry.cz/galerie/11305/61171.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 26 – *Prime Climb Print and Play*, c2020. [online]. In: Math for Love. Dostupné z: https://mathforlove.com/wp-content/uploads/2020/03/gameSetup_1145_LR.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 27 – SZCZEPKOWSKI, Rafal. *Review of Timeline: Inventions*. [online]. In: The Opinionated Gamers. Dostupné z: https://io.wp.com/opinionatedgamers.com/wp-content/uploads/2011/11/timeline_cards_photo_credit_cnidius.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 28 – *Wingspan*. [online]. In: Stonemaier Games. Dostupné z: <https://stonemaiergames.com/wp-content/uploads/2023/04/G59A9284.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 29 – *Wingspan*. [online]. In: Stonemaier Games. Dostupné z: <https://stonemaiergames.com/wp-content/uploads/2023/04/G59A9286.jpg>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 30 – ROMERO, Brenda. *The New World*. [online]. In: Brenda.games. Dostupné z: <http://brenda.games/the-new-world>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 31 – ROMERO, Brenda. *The New World*. [online]. In: Brenda.games. Dostupné z: <http://brenda.games/the-new-world>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 32 – JIP, 2015. *Codenames Board Game*. [online]. In: Wikimedia Commons. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bo/Codenames_board_game.jpg. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 33 – THACKER, John, c2017. *MtG - First Pick*. [online]. In: Artstation. Dostupné z: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/008/449/381/large/john-thacker-first-pick-process.jpg?1512857988>. [cit. 2024-06-22].

Obrázek 34 – MARTINI, Pietro Antonio, 1787. *Salón roku 1787*. [online]. In: Paris, Bibliothèque nationale. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Salon_du_Louvre_1787.jpg. [cit. 2024-07-10].

Obrázek 35 – HEIM, François Joseph, 1827. *Karel X. uděluje ocenění umělcům*. Online. In: Louvre. Dostupné z: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010065951>. [cit. 2024-07-10].

Obrázek 36 – Motiv z krabice hry, foto autor

Obrázek 37 – Detail rastru rubu herních karet, foto autor

Obrázek 38 – Sada karet obrazů Vincenta van Gogha, foto autor

Obrázek 39 – Písma použitá v autorské deskové hře Frames, foto autor

Obrázek 40 – Vrchní strana krabice hry, foto autor

Obrázek 41 – Mockup krabice hry, foto autor

Obrázek 42 – Rub karet, foto autor

Obrázek 43 – Mockup balíčku karet, foto autor

Obrázek 44 – Karty surrealistických obrazů z autorské hry, foto autor

Obrázek 45 – Rubové strany herních žetonů, foto autor

Obrázek 46 – Lícové strany herních žetonů, foto autor

Obrázek 47 – Sada červených žetonů, foto autor

Obrázek 48 – Přední a zadní strana zástěny, foto autor

Obrázek 49 – Design papíru na reprodukci obrazu, foto autor

Obrázek 50 – První test prototypu autorské hry, foto autor

Obrázek 51 – Druhý test prototypu autorské hry 1, foto autor

Obrázek 52 – Druhý test prototypu autorské hry 2, foto autor

Obrázek 53 – Třetí test prototypu autorské deskové hry, foto autor

12.1 Umělecká díla použitá v autorské deskové hře

BEARDSLEY, Audrey, 1893. Paví šat. [online]. In: Harvard Art Museums: Fogg Museum. Dostupné z: <https://harvardartmuseums.org/collections/object/297895?position=297895>. [cit. 2024-07-08].

BEARDSLEY, Audrey, 1896. Ali Baba v lese. [online]. In: Harvard Art Museums: Fogg Museum. Dostupné z: <https://harvardartmuseums.org/collections/object/294724?position=37&context=person&id=27125>. [cit. 2024-07-08].

BEARDSLEY, Audrey, 1895. Isolda. [online]. In: Harvard Art Museums: Fogg Museum. Dostupné z: <https://harvardartmuseums.org/collections/object/297992?position=33&context=person&id=27125>. [cit. 2024-07-08].

BOSCH, Hieronymus, 1490. Ecce Homo. [online]. In: Städel Museum. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435724>. [cit. 2024-07-08].

BOSCH, Hieronymus, 1475. Klanění tří králů. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435724>. [cit. 2024-07-08].

BOSCH, Hieronymus, 1502. Kejklíř. [online]. In: Musée Municipal. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_\(painting\)#/media/File:Hieronymus_Bosch_051.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Conjurer_(painting)#/media/File:Hieronymus_Bosch_051.jpg). [cit. 2024-07-08].

BOTTICELLI, Sandro, 1485. Portrét dámy. [online]. In: Städel Museum. Dostupné z: <https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/weibliches-idealbildnis-bildnis-der-simonetta-vespucci-als-n>. [cit. 2024-07-08].

BOTTICELLI, Sandro, 1482. Pallas a kentaur. [online]. In: Galleria degli Uffizi. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a3/Pallade_col_Centauro%2C_Sandro_Botticelli_%281482%29.jpg. [cit. 2024-07-08].

BOTTICELLI, Sandro, 1484–1486. Zrození Venuše. [online]. In: Galleria degli Uffizi. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/o/ob/Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg. [cit. 2024-07-08].

BRANDL, Petr, 1720. Hlava starce. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_1278. [cit. 2024-07-08].

BRANDL, Petr, 1710. Podobizna šlechtice v modrém plášti. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/en/dielo/CZE:NG.O_1281. [cit. 2024-07-08].

BRANDL, Petr, 1730. Simeon s Ježíškem. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/en/dielo/CZE:NG.O_578. [cit. 2024-07-08].

BRUEGHEL ST., Pieter, 1563. Stavba babylonské věže. [online]. In: Kunsthistorisches Museum. Dostupné z: <https://www.khm.at/objektdb/detail/323/?offset=44&lv=list>. [cit. 2024-07-08].

- BRUEGHEL ST., Pieter, 1567. V zemi peciválů. [online]. In: Alte Pinakothek. Dostupné z: <https://www.sammlung.pinakothek.de/de/artwork/01G1P9YLkE/pieter-bruegel-d-ae/das-schlaraffenland>. [cit. 2024-07-08].
- BRUEGHEL ST., Pieter, 1568. Slepý vede slepé. [online]. In: Museo di Capodimonte. Dostupné z: <https://artsandculture.google.com/asset/the-blind-leading-the-blind-0003/pwGQmihrf3OoLg?avm=3>. [cit. 2024-07-08].
- CARAVAGGIO, 1597. Košík ovoce. [online]. In: Veneranda Biblioteca Ambrosiana. Dostupné z: <https://www.ambrosiana.it/en/opere/basket-of-fruit/>. [cit. 2024-07-08].
- CARAVAGGIO, 1598–99. Sv. Kateřina Alexandrijská. [online]. In: Thyssen-Bornemisza National Museum Madrid. Dostupné z: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/caravaggio-michelangelo-merisi/saint-catherine-alexandria>. [cit. 2024-07-08].
- CARAVAGGIO, 1597–99. Narcis. [online]. In: Galleria Nazionale d'Arte Antica. Dostupné z: <https://barberinicorsini.org/en/opera/narcissus/>. [cit. 2024-07-08].
- CÉZANNE, Paul, 1892–94. Dům s trhlínami ve zdech. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435874>. [cit. 2024-07-08].
- CÉZANNE, Paul, 1896–97. Podobizna Joachima Gasqueta. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_3202. [cit. 2024-07-08].
- CÉZANNE, Paul, 1876–77. Miska s jablky. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437989>. [cit. 2024-07-08].
- CONSTABLE, John, 1824. Zdymadlo. [online]. In: Soukromá sbírka. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Constable_A_Boat_Passing_a_Lock.jpg. [cit. 2024-07-08].
- CONSTABLE, John, 1824. Větrný mlýn u Brightonu. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: https://media.tate.org.uk/art/images/work/N/NO2/NO2657_10.jpg. [cit. 2024-07-08].
- CONSTABLE, John, 1825. Katedrála v Salisbury, pohled z biskupské zahrady. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435922>. [cit. 2024-07-08].
- COROT, Camille, 1826. Vodopád v Terni. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/438635>. [cit. 2024-07-08].
- COROT, Camille, 1865. Převozník. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435969>. [cit. 2024-07-08].
- COROT, Camille, 1869–70. Čtoucí žena. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/43599>. [cit. 2024-07-08].
- COURBET, Gustave, 1869. Klidné moře. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436005>. [cit. 2024-07-08].
- COURBET, Gustave, 1854. Setkání (Dobrý den, pane Courbete). [online]. In: Musée Fabre. Dostupné z: https://www.museefabre.fr/recherche/musee%3AMUS_BIEN%3A3655?is_search_page=1&search=¤tPage=1. [cit. 2024-07-08].
- COURBET, Gustave, 1855–59. Dáma v jezdeckém obleku. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436024>. [cit. 2024-07-08].

- ČAPEK, Josef, 1915. Matka s dítětem. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_3776. [cit. 2024-07-10].
- ČAPEK, Josef, 1913. Harmonikář. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_3776. [cit. 2024-07-10].
- ČAPEK, Josef, 1917. Námořník. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_11245. [cit. 2024-07-10].
- DAHL, Johan Christian, 1827. Zima na Sognefjordu. [online]. In: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design. Dostupné z: <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.03138>. [cit. 2024-07-08].
- DAHL, Johan Christian, 1825. Polský generál Karol Kniaciewicz. [online]. In: Nasjonalmuseet for kunst, arkitektur og design. Dostupné z: <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.01198>. [cit. 2024-07-08].
- DAHL, Johan Christian, 1849. Bříza v bouři. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/439362>. [cit. 2024-07-08].
- DA VINCI, Leonardo, 1500. Salvator Mundi. [online]. In: Soukromá sbírka. Dostupné z: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Leonardo_da_Vinci%2C_Salvator_Mundi%2C_c.1500%2C_oil_on_walnut%2C_45.4_%C3%97_65.6_cm.jpg. [cit. 2024-07-08].
- DA VINCI, Leonardo, 1490. Dáma s hranostajem. [online]. In: Czartoryski Museum. Dostupné z: <https://zbiory.mnk.pl/en/search-result/catalog/157417>. [cit. 2024-07-08].
- DA VINCI, Leonardo, 1483–86. Madona ve skalách. [online]. In: Louvre. Dostupné z: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010062373>. [cit. 2024-07-08].
- DE GOYA, Francisco, 1799. Spánek rozumu probouzí nestvůry. [online]. In: Nelson Atkins Museum of Art. Dostupné z: <https://art.nelson-atkins.org/objects/24528/the-sleep-of-reason-produces-monsters-no-43;jsessionid=FOA3FA3339BFBoFC99FFo1E8F85F217A?ctx=85b9251e-a0f2-4ab4-a4b5-79a57a253ffb&idx=16>. [cit. 2024-07-08].
- DE GOYA, Francisco, 1814. Popravy 3. května 1808. [online]. In: Museo del Prado. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-3rd-of-may-1808-in-madrid-or-the-executions/5e177409-2993-4240-97fb-847a02c6496c?searchMeta=3rd%20may>. [cit. 2024-07-08].
- DE GOYA, Francisco, 1777. Slunečník. [online]. In: Museo del Prado. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-parasol/a230a80f-a899-4535-9e90-ad883bd096c5>. [cit. 2024-07-08].
- DERAIN, André, 1906. The Pool of London. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/derain-the-pool-of-london-no6030>. [cit. 2024-07-08].
- DERAIN, André, 1906. Stromy. [online]. In: Buffalo AKG Art Museum. Dostupné z: <https://buffaloakg.org/artworks/k197126-les-arbres-trees>. [cit. 2024-07-08].
- DERAIN, André, 1905. Portrét Henriho Matisse. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/derain-henri-matisse-t00165>. [cit. 2024-07-08].
- DÜRER, Albrecht, 1498–99. Svätý Šebestián u sloupu. [online]. In: The National Gallery of Art. Dostupné z: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.6594.html>. [cit. 2024-07-08].

- DÜRER, Albrecht, 1508. Puščík. [online]. In: Albertina. Dostupné z: <https://sammlungonline.albertina.at/#/query/79254b6b-5a35-45f6-871b-a7f8a162ce6c>. [cit. 2024-07-08].
- DÜRER, Albrecht, 1498. Autoportrét. [online]. In: Museo del Prado. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/self-portrait/8417d190-eb9d-4c52-9c89-dcdcd0109b5b?searchMeta=durer>. [cit. 2024-07-08].
- ERNST, Max, 1923. Imperátor Ubu. [online]. In: Centre Pompidou. Dostupné z: <https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/3Y3gdLY>. [cit. 2024-07-08].
- ERNST, Max, 1921. Slon Celebes. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-celebes-t01988>. [cit. 2024-07-08].
- ERNST, Max, 1923. Pieta aneb revoluce noci. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ernst-pieta-or-revolution-by-night-t03252>. [cit. 2024-07-08].
- FRIEDRICH, Caspar David, 1829. Dub ve sněhu. [online]. In: Staatliche Museen zu Berlin. Dostupné z: https://recherche.smb.museum/detail/966284/eichbaum-im-schnee?language=de&question=caspar+david+friedrich&limit=15&sort=relevance&controls=none&collectionKey=NG*&collectionKey=NGAlteNationalgalerie&objIdx=9. [cit. 2024-07-08].
- FRIEDRICH, Caspar David, 1825-30. Dva muži pozorující měsíc. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/438417>. [cit. 2024-07-08].
- FRIEDRICH, Caspar David, 1817. Poutník nad mořem mlhy. [online]. In: Hamburger Kunsthalle. Dostupné z: <https://online-sammlung.hamburger-kunsthalle.de/en/objekt/HK-5161/wanderer-ueber-dem-nebelmeer?term=Caspar%20David%20Friedrich&context=default&position=8>. [cit. 2024-07-08].
- GAUGUIN, Paul, 1899. Dvě Tahitánky. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436446>. [cit. 2024-07-08].
- GAUGUIN, Paul, 1889. Bonjour, Monsieur Gauguin. [online]. In: Národní Galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.O_3553. [cit. 2024-07-08].
- GAUGUIN, Paul, 1889. Žlutý Kristus. [online]. In: Buffalo AKG Art Museum. Dostupné z: <https://buffaloakg.org/artworks/19464-le-christ-jaune-yellow-christ>. [cit. 2024-07-08].
- GRIS, Juan, 1915. Zátíší s kostkovaným ubrusem. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/646469>. [cit. 2024-07-08].
- GRIS, Juan, 1911. Domy v Paříži. [online]. In: The Solomon R. Guggenheim Museum. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/1558>. [cit. 2024-07-08].
- GRIS, Juan, 1912. Portrét Pabla Picassa. [online]. In: Art Institute Chicago. Dostupné z: <https://www.artic.edu/artworks/8624/portrait-of-pablo-picasso>. [cit. 2024-07-08].
- KLIMT, Gustav, 1912–13. Portrét Mády Primavesi. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436819>. [cit. 2024-07-08].
- KLIMT, Gustav, 1901. Judita s hlavou Holoferna. [online]. In: Belvedere. Dostupné z: <https://sammlung.belvedere.at/objects/3492/judith?>. [cit. 2024-07-08].
- KLIMT, Gustav, 1907. Portrét Adele Bloch-Bauer I. [online]. In: Neue Galerie NY. Dostupné z: <https://www.neuegalerie.org/content/adele-bloch-bauer-i>. [cit. 2024-07-08].

- KUBIŠTA, Bohumil, 1911-12. Vzkříšení Lazara. [online]. In: Západočeská galerie. Dostupné z: <https://www.zpc-galerie.cz/cs/vzkriseni-lazara-o>. [cit. 2024-07-08].
- KUBIŠTA, Bohumil, 1912. Svatý Šebestián. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/en/dielo/CZE:NG.O_3530. [cit. 2024-07-08].
- KUBIŠTA, Bohumil, 1911. Zátíší s vázami. [online]. In: Západočeská galerie. Dostupné z: <https://galerieplzen.dev.drupalarts.com/cs/zatisi-s-vazami-o>. [cit. 2024-07-08].
- MARC, Franz, 1911. Pastevec (Chlapec s beránkem). [online]. In: The Solomon R. Guggenheim Museum. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/2762>. [cit. 2024-07-08].
- MARC, Franz, 1913. Nešťastná země Tyrolsko. [online]. In: The Solomon R. Guggenheim Museum. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/2775>. [cit. 2024-07-08].
- MARC, Franz, 1912. Srnec v lese II. [online]. In: Lenbachhaus. Dostupné z: <https://www.lenbachhaus.de/digital/sammlung-online/detail/reh-im-walde-ii-30019618>. [cit. 2024-07-08].
- MATISSE, Henri, 1905. Portrét paní Matissové (Zelený pruh). [online]. In: Statens Museum for Kunst. Dostupné z: <https://open.smk.dk/en/artwork/image/KMSr171?q=matiss&page=0>. [cit. 2024-07-08].
- MATISSE, Henri, 1905. Žena v klobouku. [online]. In: San Francisco Museum of Modern Art. Dostupné z: <https://www.sfmoma.org/artwork/91.161/>. [cit. 2024-07-08].
- MATISSE, Henri, 1909–10. Tanec. [online]. In: The State Hermitage Museum. Dostupné z: https://www.hermitagemuseum.org/wps/wcm/connect/744ed3a3-6a3c-40c0-83ce-308b61dc06ad/WOA_IMAGE_1.jpg?MOD=AJPERES&3fb1be02-b07e-4206-ada4-5a64f9f64698. [cit. 2024-07-08].
- MILLET, Jean-François, 1874. Kupky sena. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437097>. [cit. 2024-07-08].
- MILLET, Jean-François, 1841. Komtesa z Valmontu. [online]. In: Saint Louis Art Museum. Dostupné z: <https://www.slam.org/collection/objects/1070/>. [cit. 2024-07-08].
- MILLET, Jean-François, 1857. Sběračky klasů. [online]. In: Musée d'Orsay. Dostupné z: <https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/des-glaneuses-342>. [cit. 2024-07-08].
- MIRÓ, Joan, 1923–24. Harlekýnův karneval. [online]. In: Buffalo AKG Art Museum. Dostupné z: <https://buffaloakg.org/artworks/rca19408-carnaval-darlequin-carnival-harlequin>. [cit. 2024-07-08].
- MIRÓ, Joan, 1923–24. Obdělané pole. [online]. In: The Solomon R. Guggenheim Museum. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/2934>. [cit. 2024-07-08].
- MIRÓ, Joan, 1923–24. Katalánská krajina (Lovec). [online]. In: The Museum of Modern Art (MoMA). Dostupné z: https://www.moma.org/collection/works/78756?artist_id=4016&page=1&sov_referrer=artist. [cit. 2024-07-08].
- MONET, Claude, 1872. Imprese, východ slunce. [online]. In: Musée Marmottan Monet. Dostupné z: <https://www.marmottan.fr/notice/4014/>. [cit. 2024-07-08].
- MONET, Claude, 1875. Dáma se slunečníkem. [online]. In: The National Gallery of Art. Dostupné z: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.61379.html>. [cit. 2024-07-08].

- MONET, Claude, 1893. Katedrála v Rouenu v plném slunci. [online]. In: Musée d'Orsay. Dostupné z: <https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/la-cathedrale-de-rouen-le-portail-et-la-tour-saint-romain-plein-soleil-1285>. [cit. 2024-07-08].
- MORISOT, Berthe, 1872. Kolébka. [online]. In: Musée d'Orsay. Dostupné z: <https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/le-berceau-1132>. [cit. 2024-07-08].
- MORISOT, Berthe, 1885. Klec. [online]. In: National Museum of Women in the Arts. Dostupné z: <https://nmwa.org/art/collection/cage/>. [cit. 2024-07-08].
- MORISOT, Berthe, 1874. V parku. [online]. In: Petit Palais. Dostupné z: <https://www.parismuseecollections.paris.fr/fr/petit-palais/oeuvres/dans-le-parc#infos-principales>. [cit. 2024-07-08].
- MUCHA, Alfons, 1923. Car Simeon I. Bulharský. [online]. In: Mucha-epopej.cz: Muchova Slovanská epopej. Dostupné z: <https://www.mucha-epopej.cz/slovanska-epopej/car-simeon-i-bulharsky/>. [cit. 2024-07-08].
- MUCHA, Alfons, 1897. Plakát pro nakladatelství Champenois. [online]. In: Bibliothèque nationale de France. Dostupné z: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b90051807>. [cit. 2024-07-08].
- MUCHA, Alfons, 1908. Podobizna Josephine Crane Bradleyové jako Slávie. [online]. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/en/dielo/CZE:NG.O_3978. [cit. 2024-07-08].
- MUNCH, Edvard, 1906. Portrét Friedricha Nietzsche. [online]. In: Thielska Galleriet. Dostupné z: <https://thielska.zetcom.net/en/collection/item/318/>. [cit. 2024-07-08].
- MUNCH, Edvard, 1922-24. Hvězdná noc. [online]. In: Munch Museet. Dostupné z: <https://www.munchmuseet.no/en/object/MM.M.00032>. [cit. 2024-07-08].
- MUNCH, Edvard, 1893. Výkřik. [online]. In: Nasjonalmuseet. Dostupné z: <https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.00939>. [cit. 2024-07-08].
- NASH, Paul, 1934-37. Cesty Měsíce. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/nash-voyages-of-the-moon-n06024>. [cit. 2024-07-08].
- NASH, Paul, 1936-38. Krajina ze snu. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/nash-landscape-from-a-dream-n05667>. [cit. 2024-07-08].
- NASH, Paul, 1935. Ekvivalenty megalitů. [online]. In: Tate Gallery. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/nash-equivalents-for-the-megaliths-t01251>. [cit. 2024-07-08].
- RENOIR, Pierre-Auguste, 1881. Zátíší s hrozny a broskvemi. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437428>. [cit. 2024-07-08].
- RENOIR, Pierre-Auguste, 1876. Na houpačce. [online]. In: Musée d'Orsay. Dostupné z: <https://www.musee-orsay.fr/fr/oeuvres/la-balancoire-1096>. [cit. 2024-07-08].
- RENOIR, Pierre-Auguste, 1883. Na pobřeží. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437430>. [cit. 2024-07-08].
- SCHIELE, Egon, 1917. Čtyři stromy. [online]. In: Belvedere. Dostupné z: <https://www.belvedere.at/en/egon-schiele>. [cit. 2024-07-08].

SCHIELE, Egon, 1911. Autoportrét. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/483438>. [cit. 2024-07-08].

SCHIELE, Egon, 1911. Portrét Wally Neuzil. [online]. In: Leopold Museum. Dostupné z: <https://onlinecollection.leopoldmuseum.org/en/object/527-portrait-of-wally-neuzil/>. [cit. 2024-07-08].

THAULOW, Frits, 1880. Ze Saxegaardsgate. [online]. In: Oslo Museum. Dostupné z: <https://digitaltmuseum.org/021045471178/fra-saxegaardsgate-oljemaleri>. [cit. 2024-07-08].

THAULOW, Frits, 1870. Portrét Frederika Coletta. [online]. In: Kode: Museum for kunst, design og musikk i Bergen. Dostupné z: <https://digitaltmuseum.org/0210413598689/uvaer-i-delft-olje-pa-lerret>. [cit. 2024-07-08].

THAULOW, Frits, 1875. Portrét Frederika Coletta. [online]. In: Oslo Museum. Dostupné z: <https://digitaltmuseum.org/021045470587/portrett-av-fredrik-collett-oljemaleri>. [cit. 2024-07-08].

TOYEN, 1936. Poselství lesa. [online]. In: National Galleries of Scotland. Dostupné z: <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/156267>. [cit. 2024-07-10].

TOYEN, 1937. Sen. [online]. In: Kunsthalle Praha. Dostupné z: <https://admin.www.ngprague.cz/storage/3003/Toyen%2C-Sen%2C-1937%2C-Kunsthalle-Praha.jpg>. [cit. 2024-07-10].

TOYEN, 1945. Polní strašák. [online]. In: Nadační fond 8smička. Dostupné z: <https://admin.www.ngprague.cz/storage/3002/Toyen%2C-Poln%C3%AD-stra%C5%A1%C3%A1k%2C-1945%2C-8smi%C4%8Dka.jpg>. [cit. 2024-07-10].

VAN DONGEN, Kees, 1908. Sopranistka Modjesko. [online]. In: The Museum of Modern Art (MoMA). Dostupné z: https://www.moma.org/collection/works/79095?artist_id=6077&page=1&sov_referrer=artist. [cit. 2024-07-08].

VAN DONGEN, Kees, 1911. Tanečnice Anita. [online]. In: Statens Museum for Kunst. Dostupné z: <https://open.smk.dk/en/artwork/image/KMSr32?q=Kees%20van%20Dongen&page=0>. [cit. 2024-07-08].

VAN DONGEN, Kees, 1908. Jaro. [online]. In: The State Hermitage Museum. Dostupné z: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+paintings/28230>. [cit. 2024-07-08].

VAN GOGH, Vincent, 1890. Portrét doktora Gacheta. [online]. In: Musée d'Orsay. Dostupné z: <https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/le-docteur-paul-gachet-751>. [cit. 2024-07-08].

VAN GOGH, Vincent, 1889. Cypřiše. [online]. In: Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437980>. [cit. 2024-07-08].

VAN GOGH, Vincent, 1888. Ložnice v Arles. [online]. In: The Van Gogh Museum. Dostupné z: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/S0047V1962>. [cit. 2024-07-08].

VAN RIJN, Rembrandt, 1660. Autoportrét. [online]. In: The Metropolitan Museum of Art. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437397>. [cit. 2024-07-08].

VAN RIJN, Rembrandt, 1639. Zátíší s pávy. [online]. In: Rijksmuseum. Dostupné z: <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/SK-A-3981>. [cit. 2024-07-08].

VAN RIJN, Rembrandt, 1645–48. Mlýn. [online]. In: The National Gallery of Art. Dostupné z: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.1201.html>. [cit. 2024-07-08].

VELÁZQUEZ, Diego, 1650. Portrét papeže Innocence X. [online]. In: Galeria Doria Pamphilj. Dostupné z: <https://www.doriapamphilj.it/en/portfolio/velazquez/>. [cit. 2024-07-08].

VELÁZQUEZ, Diego, 1652–53. Královna Marie Anna. [online]. In: Museo del Prado. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-reina-mariana-de-austria/1a32172a-5ffd-4da2-9df4-998f99f6176e>. [cit. 2024-07-08].

VELÁZQUEZ, Diego, 1656. Dvorní dámy. [online]. In: Museo del Prado. Dostupné z: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/las-meninas/9fdc7800-9ade-48bo-ab8b-edee94ea877f>. [cit. 2024-07-08].

VERMEER, Jan, 1665. Dívka s perlou. [online]. In: Mauritshuis. Dostupné z: <https://www.mauritshuis.nl/en/our-collection/artworks/670-girl-with-a-pearl-earring/>. [cit. 2024-07-08].

VERMEER, Jan, 1660–61. Pohled na Delft. [online]. In: Mauritshuis. Dostupné z: <https://www.mauritshuis.nl/en/our-collection/artworks/92-view-of-delft/>. [cit. 2024-07-08].

VERMEER, Jan, 1660. Mlékařka. [online]. In: Rijksmuseum. Dostupné z: <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/artists/johannes-vermeer/objects#/SK-A-2344,0>. [cit. 2024-07-08].