INVENTÁŘ TENDENCE K HRANÍ SPOLEČENSKÝCH HER

Bc. Kristýna Horáková, Bc. Adéla Janoušková, Bc. Markéta Reichelová, Bc. Gabriela Rotterová, Bc. Denis Veselý

Teoretický úvod

Zachary Horton z Pittsburské univerzity tvrdí (2020), že je téma stolních her „na stole" po tisíce let a první zmínky o jejich hraní známe již ze starověkého Egypta či Mezopotámie. Přičemž si dobový hráč nejčastěji vybíral ze dvou kategorií; válečných her a her závodních (ibid.). Ty prvně zmíněné spočívaly v taktickém přesunu figurek po bojišti. A v oblibě zůstaly doposud, třeba ve formě šachů. V moderních dějinách přinesla první boom rozmachu zájmu o stolní hry průmyslová revoluce (Cross, 1990, citováno podle Nicholson, 2013). S příchodem zkracování pracovní doby totiž museli sociální reformátoři přijít na to, jak strukturovat a podpořit aktivity vyplňující volný čas a posilovat sebe-kontrolu, familiárnost a respekt ke druhým. (ibid.) Podle Hortona (2020) pak v současnosti přináší další rozmach příchod sociálních médií. A velmi významnou kontemporální vlnu zájmu také situace okolo pandemie onemocnění Covid-19, více času tráveném doma, omezení okolního kontaktu (Bedford, 2021).

Kromě atraktivního zábavného způsobu ke krácení volného času však existují, jak si ostatně všimnuli i zmiňovaní sociální reformátoři, i jiné důvody, proč hrát stolní hry. Dyson (et al., 2016) kupříkladu zjistil, že hraní specifické formy tzv. „deskové hry na hrdiny", signifikantně zlepšuje výkon v indexu emoční kreativity, oproti kontrolní skupině. Z jiné studie (Anzman-Frasca et al.), publikované v roce 2020, zase vychází najevo, že může hraní stolních her pozitivně ovlivňovat seberegulaci (oddálení gratifikace) u malých dětí. Stolní hry jsou dokonce využívány při kognitivních tréninkových programech. Bengü Türkoğlu (2019) ve své studii na takové programy udává, že hry zahrnuté v tréninkovém programu „Board Game Based Cognitive Training Programme" pozitivně ovlivňují kognitivní vývoj dětí a signifikantně zvyšují jejich kognitivní dovednosti.

Mehmet Kosa a Pieter Spronck (2019) na to konto píší, že deskové hry zažívají svou zlatou éru, a rozhodli se tak sestavit metodu přibližující efekt hraní deskových her. Jejich 39 položkový inventář Tabletop Gaming Motivations Inventory o 11 faktorech se zabývá motivací k hraní a vznikl v reakci na absentující metodu tohoto formátu. Dosud totiž podobná měření probíhala pouze za použití metod zaměřujících se na hraní her virtuálních, jako například Game Experience Questionnaire. U kterého sice proběhla snaha validizovat jej i na použití pro stolní hry, protože však pokrýval jen skoupé množství specifických aspektů stolních her, tento pokus

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

neuspěl. Při tvorbě vlastního dotazníku tedy vybírali ze 42 položek o 14 subškálách po trojici položek a k hodnocení využili sedmi stupňové Likertovy škály. Ve výsledku jim vyšly faktory jako nabuzení; socializace; vztahy; kompetitivnost a mistrovství; estetika; či eskapismus, nasvědčující touze po úniku z reality. Výsledek poté ukázal mírnou korelaci vztahů a socializace, kterou můžeme vysvětlit potřebou afiliace. Kompetitivnost a mistrovství, u kterých se také našla korelace, poté pravděpodobně poukazují na touhu ovládnut hru a předčit v ní ostatní. (ibid.)

V naší práci z tohoto dotazníku sice přímo nevycházíme, uvádíme jej ale z důvodu zajímavého porovnání snahy o objektifikaci vlivu hraní deskových her; která se v poslední době objevuje i ve vědecké sféře. Kde, jak píši Kosa a Spronck (2019), zájem o tuto tématiku nabírá na rychlosti.

Tvorba položek

Se znalostí výše zmiňovaných poznatků jsme se rozhodli pro tvorbu celkem 38 otázek, z kterých jsme následně vybrali 25 položek testu. Po evaluaci literatury jsme zároveň paralelně, a za pomoci dedukce, utvořili tyto facety: Ad I. = Osobnostní kompetence – rozvoj dovedností; Ad II. = Spoluhráči; Ad II. = Motivace. Původní otázky jsme přeformulovali do podoby výroku v první osobě jednotného čísla a utvořili jsme varianty v ženské a mužské podobě.

Pro hodnocení jsme se rozhodli využít pětibodové Likertovy škály, kdy participanti vybírali z možností:

Rozhodně nesouhlasím – Spíše nesouhlasím – Nevím – Spíše souhlasím – Rozhodně souhlasím.

Jednotlivé stupně jsou bodovány od 1 do 5 bodů, kdy je u dvaceti dvou položek odpověď „rozhodně nesouhlasím“, za 1 bod a odpověď „rozhodně souhlasím“, za 5 bodů. Jedna z položek (17.) je reverzní, a to z důvodu testování pozornosti participantů. Odpověď „rozhodně nesouhlasím“ je u ní tak hodnocena 5 body a odpověď „rozhodně souhlasím“ 1 bodem. Na základě úvahy nad informacemi získanými z faktorové analýzy byly označeny jako reverzní také položky č. 18 a č. 21. Při tvorbě položek jsme předpokládali, že součástí daného pojetí konstruktu může být i zaměření se na výhru jako motivace ke hraní her. Získané výsledky však naznačují, že povahu konstruktu spíše lépe reprezentují položky s obsahem zaměřeným na průběh hry či jiné aspekty hraní společenských her (rozvoj dovedností, setkávání…) a dané dvě položky by mohly fungovat spíše jako reverzní.

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

Seznam položek inventáře:

1. Svůj tah ve hře si vždy promyslím.
2. Baví mě, když se u hry musím zamyslet.
3. Hra mi poskytuje tréninkové pole k rozvoji sociálních dovedností.
4. Hra mi poskytuje tréninkové pole k rozvoji koncentrace.
5. Hra mi poskytuje prostor k sebepoznání.
6. Při hraní her oceňuji možnost ztvárnit mnoho různých rolí, do kterých bych se v běžném životě nedostal.
7. Líbí se mi, že hry mají jasně daná pravidla.
8. Když chci, najdu způsob, jak obejít pravidla.
9. Podvádění při hře je pro mě adrenalinový zážitek.
10. Líbí se mi, že se u hraní společenských her mohu setkat s přáteli.
11. Společenské hry mohou stmelovat všechny věkové kategorie.
12. Atmosféra hry je dána složením hráčů.
13. Myslím si, že hraní společenských her může být dobrou příležitostí k navázání nových vztahů a sblížení.
14. Hraní her prohlubuje mezilidské vztahy.
15. Díky hrám se učím spolupráci.
16. Při hraní her zapomínám na své starosti a trápení.
17. Hraní společenských her není mým oblíbeným způsobem trávení volného času.
18. Prohrávání ve mně vzbuzuje frustraci.
19. Když se ponořím do hry, lehce ztratím pojem o čase.
20. K hraní her mě motivuje touha po prožitku.
21. Výhra je mou hlavní motivací k hraní her.
22. Je pro mě důležitější průběh hry než-li její výsledek.
23. Hraní společenských her mi většinou zlepší náladu.
24. Hry mě učí prohrávat.
25. Ocením, když má hra propracovanou vizuální podobu.

Výzkumný a standardizační soubor

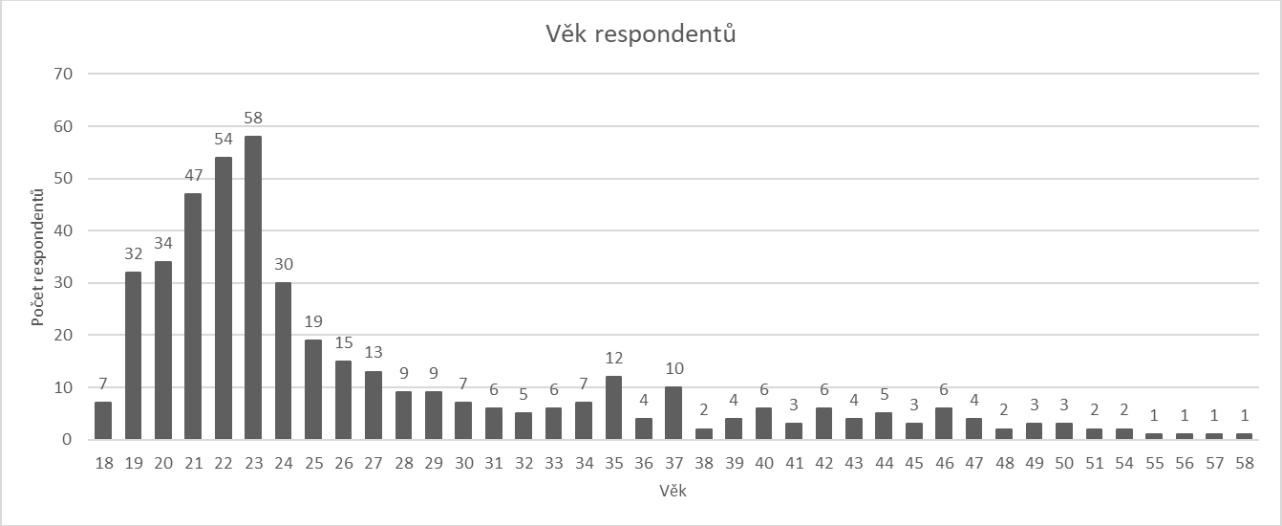
Vybranou sadu 25 položek inventáře jsme administrovali rozsáhlému souboru respondentů. K testování jsme využili prostředí online platformy, přičemž respondenti byli osloveni

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

prostřednictvím sociální sítě Facebook. Naším cílem bylo sesbírat co nejvíce vyplněných protokolů. Jednalo se tudíž o příležitostný výběr.

Celkově test vyplnilo 596 respondentů, při kontrole dat byly vyřazeny výpovědi od 151 respondentů, opakované vyplnění podstoupilo 22 respondentů. Při zkoumání vlastností vytvořeného testu a výpočtu norem jsme tedy pracovali s výpověďmi od 445 respondentů, z čehož bylo 356 žen a 89 mužů. Věk respondentů se pohyboval v rozmezí 18 až 58 let.

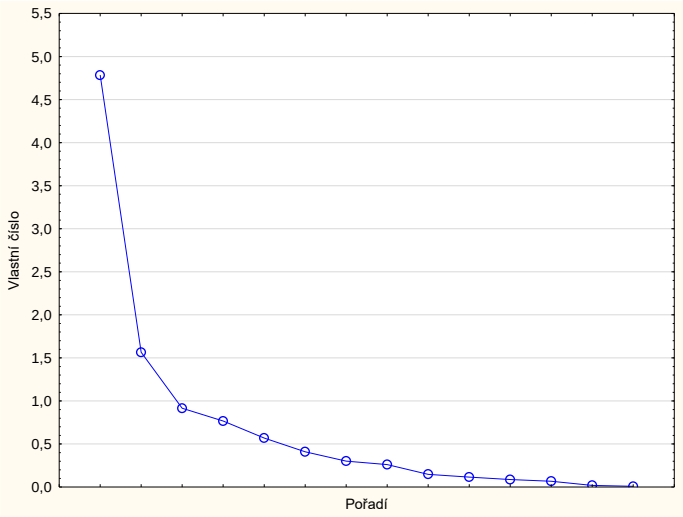
Obrázek č.1: Věk respondentů



Faktorová struktura inventáře a výběr funkčních položek

Byla provedena explorační faktorová analýza (EFA) inventáře s 25 položkami na vzorku 445 osob. Zvolena byla metoda hlavní osy s rotací VARIMAX s normalizací. Sutinový graf naznačuje možnou přítomnost dvou faktorů.

Obrázek č.2: Sutinový graf pro 25 položek



Bylo vyzkoušeno jednofaktorové, dvoufaktorové i třífaktorové řešení, dvoufaktorové řešení se nám jevilo jako nejvíce smysluplné. Faktorové náboje obsahuje Tabulka č. 1.

Tabulka č.1: Faktorové náboje položek inventáře

Položka	Obecná tendence k hraní her	Prožitek hraní her	Znění položky
p1	0,42	-0,10	Svůj tah ve hře si vždy promyslím.
p2	0,40	0,02	Baví mě, když se u hry musím zamyslet.
p3	0,59	0,09	Hra mi poskytuje tréninkové pole k rozvoji sociálních dovedností.
p4	0,51	0,07	Hra mi poskytuje tréninkové pole k rozvoji koncentrace.
p5	0,46	0,08	Hra mi poskytuje prostor k sebepoznání.
p6	0,42	-0,07	Při hraní her oceňuji možnost ztvárnit mnoho různých rolí, do kterých bych se v běžném životě nedostal/a.
p7	0,28	-0,10	Líbí se mi, že hry mají jasně daná pravidla.
p8	-0,04	-0,29	Když chci, najdu způsob, jak obejít pravidla.
p9	0,10	-0,29	Podvádění při hře je pro mě adrenalinový zážitek.
p10	0,53	0,20	Líbí se mi, že se u hraní společenských her mohu setkat s přáteli.
p11	0,44	0,20	Společenské hry mohou stmelovat všechny věkové kategorie.
p12	0,17	0,05	Atmosféra hry je dána složením hráčů.
p13	0,53	0,04	Myslím si, že hraní společenských her může být dobrou příležitostí k navázání nových vztahů a sblížení.
p14	0,54	0,13	Hraní her prohlubuje mezilidské vztahy.
p15	0,51	0,15	Díky hrám se učím spolupráci.
p16	0,56	-0,14	Při hraní her zapomínám na své starosti a trápení.
p17	0,38	0,10	Hraní společenských her není mým oblíbeným způsobem trávení volného času.
p18	0,07	0,66	Prohrávání ve mně vzbuzuje frustraci.
p19	0,53	-0,04	Když se ponořím do hry, lehce ztratím pojem o čase.
p20	0,48	-0,07	K hraní her mě motivuje touha po prožitku.
p21	-0,04	0,63	Výhra je mou hlavní motivací k hraní her.
p22	0,31	0,56	Je pro mě důležitější průběh hry než-li její výsledek.
p23	0,64	0,19	Hraní společenských her mi většinou zlepší náladu.
p24	0,40	0,23	Hry mě učí prohrávat.
p25	0,40	-0,06	Ocením, když má hra propracovanou vizuální podobu.

Pozn. Faktorové náboje, které jsou vyšší než 0,30, jsou vyznačeny barevně.

První faktor jsme nazvali *Obecná tendence k hraní společenských her*, sytí jej 18 položek. Položka s nejvyšším nábojem (0,64) na tomto faktoru je položka č. 23 (*„Hraní společenských her mi většinou zlepší náladu.“*), druhý nejvyšší náboj (0,59) má položka č. 3 (*„Hra mi poskytuje tréninkové pole k rozvoji sociálních dovedností.“*). Druhý faktor jsme nazvali *Prožitek hraní společenských her*, sytí jej 3 položky, všechny mají poměrně vysoké faktorové náboje. Tento faktor je definován zaměřením hráče společenských her na samotný prožitek hraní společenské hry, nikoliv na výsledek v podobě možné výhry. Nejvyšší náboj má položka č. 18 (0,66; *„Prohrávání ve mně vzbuzuje frustraci.“*), položka je reverzně skórovaná. Položka č. 22 (*„Je pro mě důležitější průběh hry než-li její výsledek.“*) má faktorový náboj vyšší než 0,3 na obou faktorech, vyšší náboj má však na druhém faktoru, kam byla také zařazena.

Testové škály a výpočet hrubého skóru

Inventář je tvořen dvěma subškálami (Obecná tendence k hraní společenských her s 18 položkami a Prožitek hraní společenských her se 3 položkami), hlavní škálu tvoří všech 25 položek testu. Hrubý skór se počítá součtem bodů získaných respondentem. Přičemž jednotlivé možnosti na Likertově škále odpovídají těmto bodům:

Rozhodně nesouhlasím (1) – *Spíše nesouhlasím* (2) – *Nevím* (3) – *Spíše souhlasím* (4) – *Rozhodně souhlasím* (5).

Odpověděl-li tedy participant na položku „rozhodně souhlasím“, získal 5 bodů. Jinak tomu bylo u tří reverzovaných položek, které byly hodnoceny opačně. 5 bodů tak participant získal při odpovědi „spíše nesouhlasím“. Hrubý skór se poté vypočítá součtem bodů všech položek. Maximální možný počet získaných bodů tedy činí 125 a minimální počet 25. Vyšší celkový součet bodů následně představuje větší tendenci k hraní společenských her a vice versa.

Důkazy o reliabilitě metody

Vnitřní konzistence

Pro zjištění reliability jsme použili Cronbachův koeficient alfa. Vnitřní konzistence hlavní škály má hodnotu **0,80** při velikosti souboru 445 participantů. Nejvíce by zvýšilo vnitřní konzistenci hlavní škály vyřazení položky č. 8 (*„Když chci, najdu způsob, jak obejít pravidla.“)*, a to na 0,813. Vyřazení položky č. 21 (*„Výhra je mou hlavní motivací k hraní her.“)* by zvýšilo vnitřní konzistenci na 0,806.

Vnitřní konzistence subškály *Obecná tendence k hraní společenských her* je **0,84** a vyřazení žádné z položek této subškály by nevedlo ke zvýšení vnitřní konzistence.

Vnitřní konzistence subškály *Prožitek hraní společenských her* je **0,68** a vyřazení žádné z položek této subškály by nevedlo ke zvýšení vnitřní konzistence. Na nižší vnitřní konzistenci této subškály oproti hlavní škále a druhé subškále má pravděpodobně vliv zahrnutí pouze tří položek.

Popisné statistiky a koeficient determinace jednotlivých položek obsahuje Tabulka č. 2.

Stabilita v čase

Inventář vyplnilo podruhé 22 respondentů, 21 žen a 1 muž. Pro určení reliability jako stability v čase jsme použili Pearsonův korelační koeficient, jehož hodnota byla **r=0,83**. Daný výsledek naznačuje, že měřená tendence k hraní společenských her by mohla být stabilní v čase (ideálně s použitím delšího časového intervalu, než je týden), nicméně inventář vyplnilo opakovaně pouze zhruba 5 % participantů, výsledek je tedy nutné brát s rezervou.

Tabulka č. 2: Deskriptivní statistiky a koeficient determinace položek

Položka	Průměr	Směrodatná odchylka	Šikmost	Koeficient determinace
p1	3,70	1,03	-0,69	0,25
p2	4,07	0,96	-1,28	0,29
p3	3,79	0,97	-0,91	0,40
p4	3,70	0,99	-0,64	0,31
p5	3,34	1,08	-0,32	0,33
p6	3,45	1,17	-0,29	0,24
p7	4,18	0,83	-1,16	0,14
p8	2,32	1,21	0,63	0,26
p9	2,03	1,16	1,00	0,26
p10	4,64	0,62	-2,06	0,35
p11	4,59	0,62	-1,75	0,24
p12	4,54	0,68	-1,98	0,15
p13	4,42	0,72	-1,43	0,31
p14	4,38	0,73	-1,43	0,34
p15	3,92	0,96	-0,94	0,34
p16	4,04	0,98	-1,19	0,36
p17	3,79	1,31	-0,89	0,19
p18	3,43	1,27	-0,48	0,34
p19	4,21	0,95	-1,49	0,30
p20	3,67	1,11	-0,66	0,27
p21	3,65	1,20	-0,73	0,32
p22	4,01	1,02	-0,95	0,39
p23	4,29	0,80	-1,29	0,49
p24	3,84	1,05	-0,88	0,25
p25	4,31	0,90	-1,64	0,21

Důkazy o validitě metody

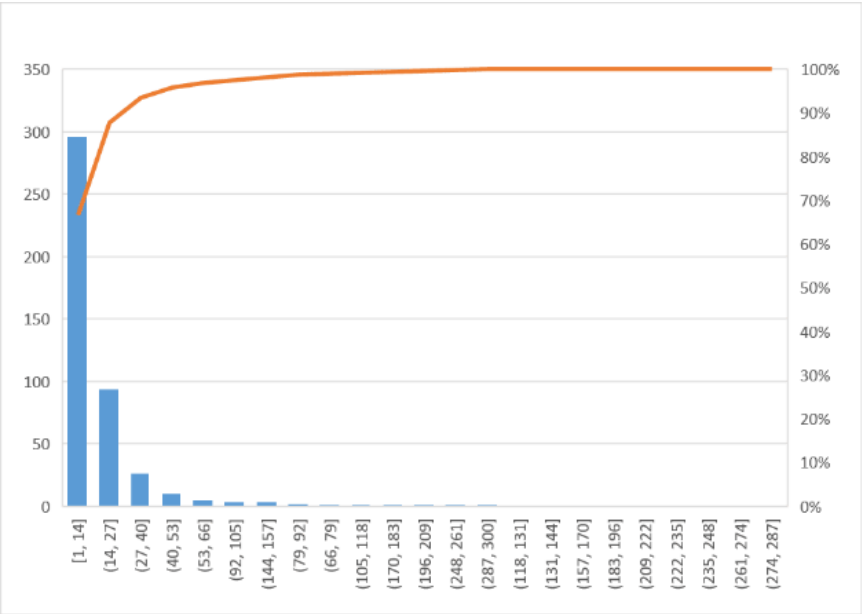
Kriteriální validita metody

Kromě otázek týkajících se samotného inventáře byli respondenti dotazováni na četnost hraní společenských her za poslední půlrok. Tato otázka je jakožto validizační kritérium poměrně intuitivní, neboť předpokládáme, že při zkoumání tendence k hraní společenských her dotazovaný společenské hry hraje.

Několik respondentů nechalo tuto otázku nevyplněnou, tudíž byli z výpočtů týkajících se kriteriální validity vyřazení. Jestliže respondenti uvedli odhad, započítali jsme jejich tip jako plnohodnotnou odpověď. Pokud uvedli rozmezí, zaokrouhlili jsme hodnotu vždy na nižší číslo. Smysluplných a použitelných odpovědí bylo 444. Nejnižší hodnota byla nula, tedy žádné hraní deskových her za posledních 6 měsíců. Celkový počet vyřazených odpovědí (vynechaná odpověď či žádné hraní) činí 151.

Důvěryhodnost validity metody jsme prozkoumali za pomoci Spearmanova korelačního koeficientu a Paretova grafu.

Obrázek č.3: Paretův graf četností validizačního kritéria



Jednotlivé odpovědi se velmi lišily, proto je míra zastoupení odpovědí v jednotlivých intervalech velmi malá (zejména s přibývající hodnotou). Nejvíce odpovědí se pohybovalo v intervalu 1 až 14.

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

Pomocí Spearmanova korelačního koeficientu jsme vyjádřili vztah mezi škálami inventáře a vnějším kritériem. Nalezené hodnoty korelačního koeficientu včetně údajů o statistické významnosti jsou uvedeny v tabulce **č. 3.**

Tabulka č. 3: Spearmanovy korelační koeficienty hrubých skórů škál a vnějšího kritéria

Škála	r	t	p
Obecná tendence k hraní her	**0,240102**	**5,205847**	**<0,001**
Prožitek hraní her	**0,09307**	**1,967528**	**0,04976**

Obě škály jsou podle očekávání pozitivně korelovány s počtem hraní deskových her za posledních šest měsíců. Patrný je vztah zejména u obecné tendence k hraní her. Můžeme tedy zastávat názor, že validita metody je na základě výše uvedených pozorování důvěrná.

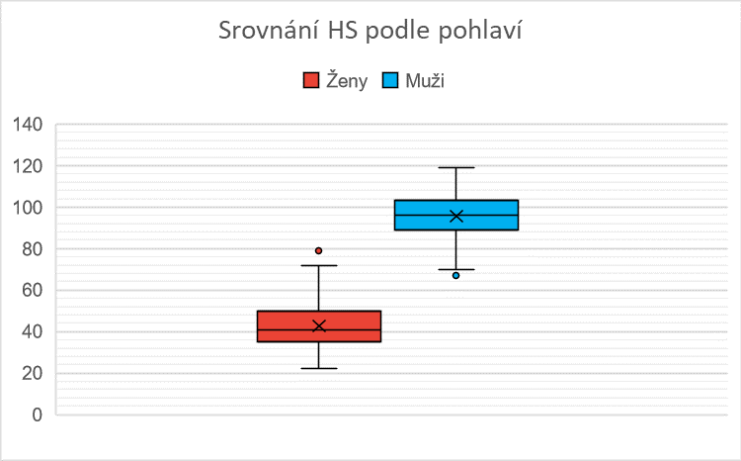
Orientační normy

Normy jsou vytvářeny pro naši škálu, která je tvořena faktory *Obecná tendence k hraní společenských her* (sycená 18 položkami) a *Prožitek hraní společenských her* (sycená 3 položkami), celkem obsahuje 25 položek.

Respondenti mohli získat u prvního faktoru *Obecná tendence k hraní společenských her* 18 až 90 bodů a u druhého faktoru *Prožitek hraní společenských her* 3 až 15 bodů, celkem pak v celé škále i s položkami, které faktory nesytí, 25 až 125 bodů. Respondenty jsme rozdělili na muže a ženy a u každé skupiny jsme provedli plošnou transformaci hrubých skórů na percentily, z-skóry a staniny u každého faktoru zvlášť i na celé škále.

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

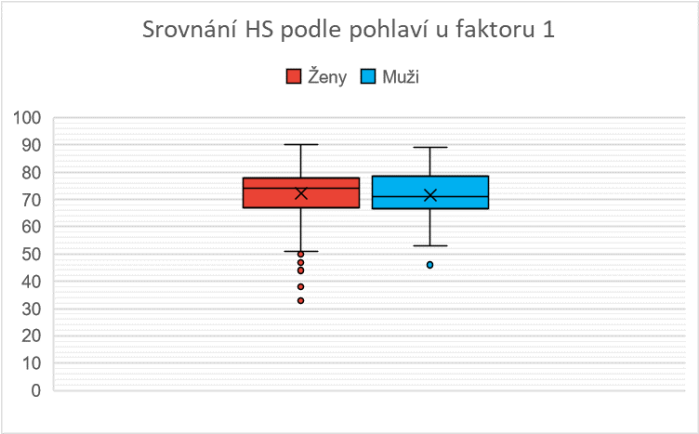
Obrázek č.4: Srovnání HS v celkové škále podle pohlaví



Tabulka č.3: Normy pro muže a ženy v celkové škále

normy žen celkové			normy mužů celkové		
stanin	HS	četnost	stanin	HS	četnost
1	25-77	14	1	25-74	3
2	78-84	28	2	75-82	7
3	85-89	40	3	83-88	10
4	90-95	63	4	89-93	20
5	96-100	73	5	94-99	15
6	101-104	63	6	100-106	14
7	105-108	47	7	107-109	14
8	109-112	22	8	110	4
9	113-125	6	9	111-125	2

Obrázek č.5: Srovnání HS u prvního faktoru podle pohlaví

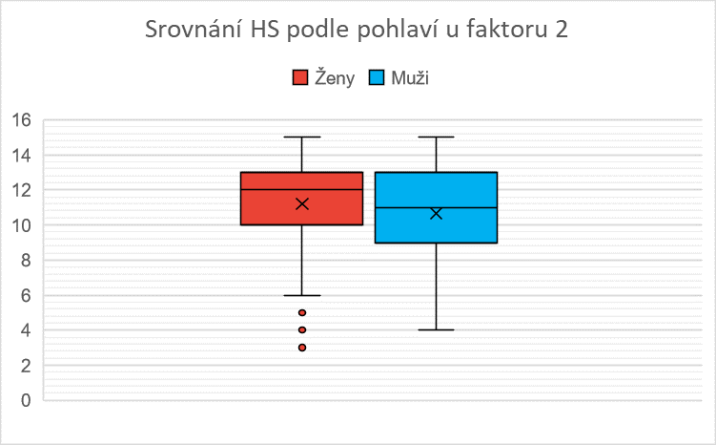


Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

Tabulka č.4: Normy pro muže a ženy u prvního faktoru

normy žen pro faktor 1			normy mužů pro faktor 1		
stanin	HS	četnost	stanin	HS	četnost
1	18-53	14	1	18-53	3
2	54-61	24	2	54-59	6
3	62-66	43	3	60-66	13
4	67-71	63	4	67-69	14
5	72-76	91	5	70-74	17
6	77-79	50	6	75-79	18
7	80-82	36	7	80-83	11
8	83-85	21	8	84-85	4
9	86-90	14	9	86-90	3

Obrázek č.6: Srovnání HS u druhého faktoru podle pohlaví



Tabulka č.5: Normy pro muže a ženy u druhého faktoru

normy žen pro faktor 2			normy mužů pro faktor 2		
stanin	HS	četnost	stanin	HS	četnost
1	3-6	28	1	3-4	3
2	7	13	2	5-6	6
3	8-9	42	3	7-9	18
4	10-11	80	4	10	13
5	12	51	5	11-12	24
6	13	69	6	13	9
7	14	45	7	14	10
8	15	28	8	15	6
9	-	0	9	-	0

Metoda popisovaná v tomto textu není skutečným psychologickým testem! Vznikla v rámci cvičení z psychometrie na KPCH FF UPOL a je pouze didaktickou pomůckou. Jakékoli jiné využití je na vlastní nebezpečí.

Zhodnocení metody

Inventář tendence k hraní společenských her tvoří 25 položek a vyplnilo nám jej 596 respondentů. Test obsahuje 1 reverzní položku, zpětně hodnotíme, že jsme jich mohli zahrnout více. Další dvě položky byly jako reverzní označeny dodatečně na základě faktorové analýzy, kdy jsme si uvědomili, že tyto položky ve vztahu k danému konstruktu fungují zřejmě jinak, než jsme zamýšleli. Ponechání daných dvou položek v původní podobě by nám také znemožňovalo získání informace o vnitřní konzistenci kratší subškály.

Z důvodu duplikace dat nebo nesmyslnosti uvedených údajů bylo vyřazeno 151 respondentů, finální počet respondentů byl 445 osob. Získali jsme tedy poměrně rozsáhlou velikost souboru. Podruhé nám test vyplnilo 22 respondentů a výsledky naznačují, že by měřený konstrukt mohl být stabilní v čase, pro získání přesnějšího závěru jsme však získali příliš málo odpovědí.

Bylo zvoleno dvoufaktorové řešení inventáře. Vnitřní konzistence subškály *Obecná tendence k hraní společenských her* i hlavní škály je dostatečná, v případě dané subškály je dokonce lehce vyšší než u celkové škály. Vnitřní konzistence subškály *Prožitek hraní společenských her* je o něco nižší, subškála obsahuje velmi málo položek.

Použitá literatura

Anzman-Frasca, S., Singh, A., Curry, D., Tauriello, S., Epstein, L. H., Faith, M. S., Reardon, K., & Pape, D. (2020). Evaluating a Board Game Designed to Promote Young Children's Delay of Gratification. *Frontiers in Psychology*, *11*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581025

Türkoğlu, B. (2019). A Mixed Method Research Study on the Effectiveness of Board Game Based Cognitive Training Programme. *International Journal of Progressive Education*, *15*(5), 315-344. https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.212.21

Kosa, M., & Spronck, P. (2019). Towards a Tabletop Gaming Motivations Inventory (TGMI). In N. Zagalo, A. I. Veloso, L. Costa, & Ó. Mealha (Eds.), *Videogame Sciences and Arts* (pp. 59-71). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_5

Nicholson, S. (2013). Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, *83*(4), 341-361. https://doi.org/10.1086/671913

Pittwire (2020). The Rise of Board Games in Today's Tech-dominated Culture. *University of Pittsburgh*. Dostupné z: https://www.pitt.edu/pittwire/features-articles/rise-board-games-today-s-tech-dominated-culture

Bedford, E. (2021). Respondents that played more board games than usual due to COVID-19 in the United Kingdom in 2020. *Statista*. Dostupné z: https://www.statista.com/statistics/1195857/respondents-board-game-playing-trends-due-to-covid19-in-the-uk/