

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta filozofická**

**Bakalářská práce**

**Význam šachových komunit v individualizované  
společnosti**

**Petr Beneš**

Plzeň 2023

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta filozofická**

**Katedra sociologie**

**Studijní program sociologie**

**Studijní obor sociologie**

**Bakalářská práce**

**Význam šachových komunit v individualizované  
společnosti**

**Petr Beneš**

**Vedoucí práce:**

Mgr. Veronika Hášová

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených parametrů a literatury.

Plzeň, duben 2023

.....

## **Poděkování**

Děkuji vedoucí práce Mgr. Veronice Hásové za ochotu, trpělivost a odborné rady, kterými mě provázela po celou dobu přípravy bakalářské práce. Poděkování rovněž patří i všem zúčastněným trenérům a předsedům šachových klubů, kteří s ochotou a zájmem participovali v konzultacích, které jsem s nimi vedl.

## Obsah

<b>1 ÚVOD .....</b>	<b>1</b>
<b>2 TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>2</b>
<b>2.1 Komunita .....</b>	<b>2</b>
Adaptační teorie komunit .....	3
Virtuální komunity .....	4
Individualismus .....	6
Komunismus .....	7
<b>2.2 Šachové komunity .....</b>	<b>8</b>
Představení a historie .....	8
ELO koeficient .....	9
Vliv hraní na jedince .....	10
Gender .....	11
Počítače v šachovém světě .....	12
Šachové komunity v České republice .....	15
<b>3 METODOLOGIE .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Cíl práce .....</b>	<b>16</b>
<b>3.2 Výzkumná forma .....</b>	<b>16</b>
Výzkumná otázka .....	17
Hypotézy .....	17
Operacionalizace .....	18
Odborné názory .....	20
Názory hráčů vystupující na on-line fórech .....	21
<b>3.3 Realizace výzkumu .....</b>	<b>22</b>
Limity výzkumu .....	22
Pilotáž .....	23

<b>4</b>	<b>CHARAKTERSTIKA SOUBORU DAT.....</b>	<b>24</b>
4.1	Výsledky hypotéz.....	27
<b>5</b>	<b>ZÁVĚR A DOPORUČENÍ.....</b>	<b>32</b>
<b>6</b>	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>34</b>
<b>7</b>	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>36</b>
<b>8</b>	<b>SEZNAM GRAFŮ.....</b>	<b>36</b>
<b>9</b>	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>36</b>
<b>10</b>	<b>CIZOJAZYČNÉ RESUMÉ.....</b>	<b>37</b>
<b>11</b>	<b>PŘÍLOHY.....</b>	<b>38</b>

# 1 ÚVOD

Bakalářská práce se zabývá zkoumáním důležitosti významu šachových komunit v individualizované společnosti a porovnáním hráčů z on-line a prezenčního prostředí (dále už jen off-line komunit). V současné době je otázkou, jestli je pro provozování tohoto sportu nutné se scházet a být součástí nějaké komunity, nebo se lze učit a efektivně zlepšovat pomocí on-line prostředí. Cíle práce jsou zkoumány za pomoci standardizovaného dotazníkového šetření v šachových klubech a mezi on-line hráči. V rámci dosažení lepšího vhledu do zkoumaného tématu v počáteční fázi výzkumu jsem realizoval několik krátkých on-line konzultací s trenéry a předsedy Šachového svazu České republiky (dále už jen ŠSČR). Tyto konzultace byly velmi cenné a napomohly mi i při samotném sestavování dotazníkového šetření.

Jedním z klíčových důvodů výběru právě šachových komunit jakožto předmětu mého výzkumu, je velké citové pouto, které jsem si k tomuto sportu vytvořil již v dětství. Přitahovala mě komplikovanost, která většinu mého okolí odradila i o pokusy o seznámení se s touto hrou včetně nejzákladnějších tahů figur. Pokoušel jsem se do šachového prostředí proniknout prostřednictvím šachových turnajů, kde jsem se necítil moc příjemně a později jsem se uchýlil pouze k on-line hraní, při němž nejsem nucen k výstupu ze své komfortní zóny.

Překvapivě se mnohé nezměnilo. Stále mnoho mých vrstevníků nepokročilo dál a při výzvě k hraní šachů raději zdvořile odmítají. Tato práce mi umožnila propojit dvě oblasti, které mě fascinují – šachové prostředí a sociologii.

S ohledem na komunity se pokusím vyzdvihnout některé hlavní teoretiky, kteří se tímto tématem zabývají. Hlavní tematickou linkou mé práce bude diskuse o významu off-line komunit a jejich srovnání s on-line komunitou.

## 2 TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1 Komunita

Komunita je po většinu naší historie klasickým způsobem pro celou společnost, jak udržovat společné hodnoty, ochraňovat se, nebo získávat obživu (Keller, 1986). Jedná se o komplexní pojem, u kterého v čase dochází k proměnám a je odlišně interpretován různými teoretiky. Jednou z možných definic je vnímat lidskou komunitu jako skupinu lidí, kteří mají nějakou společnou ideologii, cíle nebo rysy. Mezi společné rysy může patřit rys lokalizační – rozdělující členy podle lokality; rys biologický – demonstrováný např. rasovým původem; rys společensko-ekonomický – členící společnost dle příslušnosti k ekonomické vrstvě (Zima, 1999).

Komunity lze kromě jejich rysů rozčlenit i na mnoho typů. Pavel Hartl (1997) rozlišuje 4 druhy komunit: sídelní (ekologickou), morální (psychickou), terapeutickou (léčebnou), a výcvikovou, kde se soustředí především na nácvik komunikačních a jiných nezbytně nutných dovedností. V širším spektru lze skupiny dále dělit na: hermeneutické, tekutě moderní a postmoderní (Blackshaw, 2009). Další dělení zahrnuje například i komunity virtuální, kterým se ve své práci rovněž věnuji. A to i z toho důvodu, že dle některých teorií je diskutabilní, jestli jsou komunity virtuální stále komunitami v tradičním slova smyslu, protože tradiční pojetí klade důraz na lokalizační rys (Keller, 1986). Toto jsou jen příklady některých možných dělení komunit pro ilustraci různosti pojetí tohoto termínu.

Jedním z velkých teoretiků, kterého bych chtěl zmínit, je Jan Keller (1986), který ve svém textu polemizuje, jestli je pojem komunita ještě stále aktuální, a jestli už neztratil svůj původní význam. Komunitu totiž popisuje, jako jednoznačně vymežitelnou a snadno odlišitelnou, je propletená příbuzenskými vztahy a v neposlední řadě by komunita měla vystupovat jako mocensky suverénní. Tvrdí, že komunity už přestávají existovat v konkrétně vymezeném prostředí, fungují na zcela jiných principech a plní jiné funkce. V rámci udržení pojmu komunita navrhuje tedy možnost nazvat komunitou celou naši společnost, nazvat komunitou jen lidi, kteří žijí ve společném prostoru, nebo se smířit s tím, že komunita už v současné době neexistuje.



Podle mého názoru nedochází k vyprazdňování a zanikání pojmu, ale jen k jeho redefinování. V minulosti to byly komunity tradiční, které dominovaly lokálností a příbuzenskými vztahy, a dnes vlivem procesů všeobecné modernizace už hovoříme o komunitách moderních. Moderní podoba komunity je dnes velmi přizpůsobena technologiím a novodobějším podmínkám, není obměnou tradiční komunity, ale spíše novým pojetím. Dalším rozdílem mezi tradiční a moderní komunitou je především přístup k sociálnímu postavení jedinců. Zatímco komunity tradiční se soustředí jen na budování sociálního postavení v jejím rámci, tak komunity moderní akceptují i pozice mimo ni (Reichel, 2008). Zygmunt Bauman (2000) ve své knize *Liquid Modernity* argumentuje, že tradiční komunity, které byly založeny na stabilních základech a vazbách už neexistují. Bauman zdůrazňuje, že moderní společnosti jsou charakterizovány mobilitou a neustálou změnou a že moderní komunity jsou spíše fluidní a dynamické a vznikají z dočasných vazeb a interakcí mezi lidmi.

Reichel dělí moderní komunity (2008) na profesní, zájmové a lokální. Šachové komunity jsou kombinací hned dvou z nich, a to profesní a zájmovou. Sám Reichel (2008: 105) ve své knize uvádí: „*Při některých událostech může mezi komunitami zájmovými a profesními docházet k vzájemnému prolínání*“. V rámci profesní sféry jde především o trenéry, kteří mají scházení se v šachovém klubu jako své primární či sekundární zaměstnání. V některých případech může i velmi nadaný šachista dosáhnout momentu, kdy se z jeho koníčku a životní vášně může stát i jeho živobytí.

V dnešní individualizované době je předmětem diskuse udržitelnost komunit a jejich schopnost přizpůsobit se změnám. Jednou z možností, jak usilovat o zachování existence komunit, je adaptační teorie.

## **Adaptační teorie komunit**

Jan Váně (2012) vysvětluje, že v rámci pokusu o inspiraci a zachování existence jsou moderním komunitám poskytnuty adaptační mechanismy. Dodává, že adaptační teorii lze interpretovat jako nástroj, kterým se komunita brání ekonomickým nátlakům, nebo jako nástroj, který slouží k zamýšlené profilaci komunity a pro plánování rozšíření budoucích cílů. U různých druhů komunit lze spatřit „*tři základní adaptační strategie, které jsou akcentovány v různých obdobích, s odlišnou intenzitou a nejsou nutně od počátku racionálně zamýšleny a promyšleny. Jedná se o následující strategie: 1) Strategie*

*ekologicky motivovaného jednání 2) Strategie jinakosti a o náboženské ne-ortodoxie 3) Strategie péče o nemocné“ (Váně, 2012: 106).*

První adaptační strategii – ekologickou, lze nejlépe aplikovat využíváním přírodních produktů nebo chovem hospodářských zvířat. Strategie jinakosti je přímý způsob, jak reagovat na dopady individualizace v dnešní moderní společnosti. Komunita by tak v jedinci měla i nadále budit pocit sounáležitosti, ale nesmí zapomenout, že ve stejné míře musí v jedinci vytvářet i pocit individuality. Poslední strategie je péče o nemocné a lze jí shrnout jako cestu duchovního růstu nebo ochotu být k dispozici potřebným. Ve vývoji v čase ale dochází k postupnému konkretizování (Váně, 2012: 106–116).

Adaptační strategií pro šachové kluby byla strategie jinakosti. A to především za dob pandemie, kvůli nařízeným lockdownům je paradoxně k tématu této práce právě přechod do on-line prostředí. Pro spoustu starších členů to byl trochu výstup z komfortní zóny, ale někteří trenéři či dokonce předsedové klubů propagují on-line turnaje dodnes. Podle komentářů předsedů, se kterými byla vedena krátká konzultace, byla právě pandemie největší ranou do řad aktivních členů docházejících do šachových klubů.

## **Virtuální komunity**

Virtuální komunity jsou podskupinou standardních komunit – zcela, nebo alespoň částečně fungují a komunikují v on-line prostoru (Dijk, 2006). Howard Rheingold (1998) ve své knize *The Virtual Community* uvádí, že lidé užívají virtuální komunity k vyměňování si zdvořilostí; k angažování se v intelektuálních diskuzích; vzájemnému pomlouvání se; vedení sporů; zamilovávání se; hraní her; prázdnému tlachání.

Velmi zásadní okamžik pro on-line komunity bylo založení MediaMOO (Multiuser Object Oriented) – šlo o čistě textový systém, který byl spuštěn v roce 1992 a byl určen pro setkávání výzkumníků, kteří studovali počítačovou komunikaci (Renninger, Schumar, 2002).

Stejně jako u komunit, které se scházejí osobně, lze i virtuální komunity určitým způsobem diferenciovat. Existují virtuální komunity, které se schází a komunikují skrze herní prostředí – pokud je jim to umožněno – v jiném případě lze vyhledávat komunikační alternativy například na platformách, jako jsou Discord, Teamspeak či Skype; komunity

scházející se a komunikující skrze sociální sítě nebo internetová fóra. Důvodem, proč vyhledávat a chtít být součástí nějaké on-line komunity, může být pocit anonymity, který v lidech může vyvolat pocit bezpečí a uvolnění - na druhou stranu, u některých lidí má tento efekt opačný účinek a pod zástěrkou anonymity se jejich chování mění leckdy velmi negativním způsobem – dochází až k disinhibici.

Zbyněk Vybíral (2001: 16–19) popisuje disinhibiční chování jako popuštění uzdy/ztrátu zábran v komunikaci, ke které dochází vlivem rozdílné komunikace, Ftf (face-to-face) a v on-line prostředí. Jedním z dalších důvodů, proč vyhledávat on-line komunity, může být i časová flexibilita, která se ve většině případů vyskytování se ve virtuálním prostředí nabízí. U virtuálních komunit může být jejich velká výhoda i jejich záporem. Spousta lidí by jistě vyzdvihla časovou flexibilitu a pocit anonymity jako významný přínos, ale opravdu se lidé v rámci on-line komunit cítí být součástí komunity? Na základě osobní zkušenosti vyvozují tvrzení, že aktivní podílení se a scházení v live komunitě se nedá srovnat s pocitem v on-line prostředí. Důležitým pojmem v této problematice je psychologický komunitní zážitek, který lze definovat jako „*proces, kterým jednotlivec vnímá svoji příslušnost ke skupině a intenzitu vazby vůči své komunitě, nebo skupině*“ (Halamová, 2001: 420). V rámci dotazníkového šetření v metodologické části budu zkoumat, jestli se respondenti cítí být součástí komunity, i když se zapojují jen on-line.

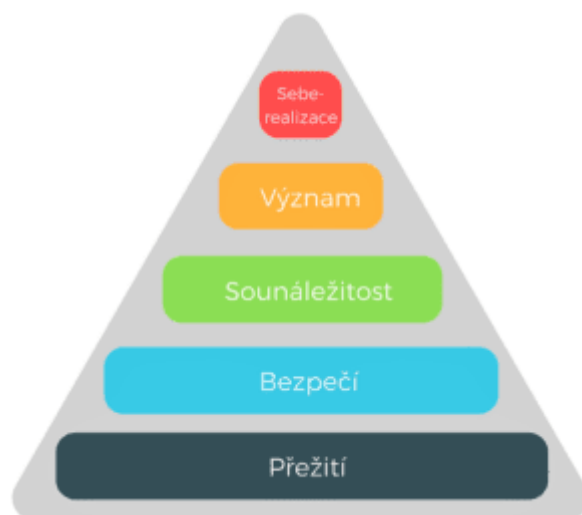
Gerard Delanty (2010) dochází k závěrům, že komunikační a informační technologie velmi posilují komunikační sítě tam, kde již existují, ale už nedochází k utváření nových druhů komunit. To však neznamená, že přechod z off-line světa do online světa nemůže být vnímán jako přechod do nové komunity. Jak zdůrazňuje například Barry Wellman (1999) při studiu on-line komunit je důležité přihlédnout k jejich hybridní povaze a zohlednit různé formy interakce, které se odehrávají jak v online, tak v off-line prostředí. Pokud tedy člověk hraje šachy v off-line komunitě, může online komunita pro něj rovněž být novou formou komunity, kde se může posilovat jeho pocit členství, ale pouze v případě, že si dokáže najít nové příležitosti k interakci a sdílení s lidmi v online světě.

## Individualismus

Individualismus je ve *Velkém sociologickém slovníku* definován jako „postoj, který v morálních a politických rozhodováních dává přednost jednotlivé lidské osobnosti před všemi kolektivy, tedy rodinou, sdružením, občanskou společností a státem“ (Linhart, 1996: 421–422). V souvislosti s individualismem se pojí řada autorů, ovšem v rámci této práce se budu zabývat především interpretacemi od Ulricha Becka a Zygmunta Baumana. Tito autoři byli zvoleni zejména proto, že si jejich smýšlení lze představit jako dvě strany téže mince.

Baumanův pohled na individualismus je skeptický. Dnešní společnost je podle něj charakterizována svou lhostejností a nejistotou. Život tak popisuje jako neustálý sled kompromisů, ve kterém jsme svobodní pouze tehdy, pokud jsme zároveň šťastní. Svého štěstí se ovšem zříkáme, abychom dosáhli svobody (Bauman, 2004: 54–55). Beck naproti tomu vnímá individualismus jako žádoucí a nutný proces, který může vést ke vzniku nových sociokulturních pospolitostí (Beck, 2004: 119–120).

V dnešní moderní společnosti je podle mého názoru individualismus něco, co jedince může chránit a vytvořit mu prostor pro jeho seberealizaci, ale na druhou stranu ho to odděluje od společnosti a staví do nepříjemné pozice outsidera. Je diskutabilní, do jaké míry převažují výhody nad negativy. Ze své pozice introverta vidím únik do on-line světa jako vysvobození od nátlaku a pozornosti lidí, o kterou jsem po většinu svého života neměl zájem. V průběhu let jsem ale došel k poznání, že u každého dříve či později nastane převrat, kdy jedinec začne toužit po tom být součástí nějakého sociálního celku. Význam potřeby sounáležitosti vyplývá již z Maslowovy pyramidy potřeb. Z jejího umístění nad základními fyziologickými potřebami a potřebou jistoty a bezpečí lze vyčíst, že každý, dle teorie potřeb po uspokojení potřeb nižších, začne hledat v životě bezpečí pramenící z mezilidských vazeb a možnosti někam se začlenit.



**Obr. 1:** Maslowova pyramida potřeb

**Zdroj:** Pyramida potřeb zaměstnanců (2023)

Off-line šachové komunity už ze své podstaty nemohou být individualistické, protože se jedná o sport, kde je nutné mít svého oponenta nebo trenéra. Ovšem v posledních letech, a to i velkou vinou pandemie, je ve velké oblibě hrát šachy čistě v on-line prostředí. Je diskutabilní, jestli přechod z off-line hraní do on-line světa je individualistický prvek, protože off-line herní kluby mají vedené své týmy už i v on-line podobě. Největším problémem je dozajista hraní čistě proti hernímu systému, kde už hráčům nejsou poskytnuty žádné mezilidské interakce a jsou tak odkázáni jen sami na sebe.

## **Komunismus**

Při výzkumu komunit je potřeba se zaměřit i na kontext společnosti, kde tento pojem zkoumáme. Přejde mi tak v této kapitole tedy důležité se zaměřit s ohledem na historii české společnosti na období komunismu.

Internetovou stránkou Britannica (2023) je komunismus popisován jako politická a ekonomická ideologie, která obhajuje beztrždní společnost, kde veškerý majetek a zdroje jsou kolektivně vlastněny a kontrolovány komunitou jako celkem. Tato ideologie byla v různých podobách implementována v zemích po celém světě a měla hluboký dopad na vnímání komunit. Jedním z nejpozoruhodnějších dopadů komunismu na vnímání komunity byla ztráta individuálních svobod a osobní iniciativy. Za komunistických režimů vláda kontrolovala všechny aspekty společnosti, včetně

ekonomiky, vzdělávání a médií. To vedlo k pocitu souladu a nedostatku rozmanitosti myšlení a názorů. Dalším významným dopadem komunismu na vnímání komunity byla rozšířená chudoba, kterou často přinášel. Komunistické ekonomiky byly často charakterizovány neefektivitou, což vedlo k nízké produktivitě a rozsáhlému nedostatku základního zboží a služeb. To mělo významný dopad na životní úroveň lidí žijících v komunistických zemích a bylo hlavním zdrojem nespokojenosti se systémem.

Komunismus měl hluboký dopad na vnímání komunity, proto jsem právě faktor původu respondentů zahrnul do jedné ze svých hypotéz a zkoumám, jestli má nějaký vliv na jejich vnímání sounáležitosti s komunitou.

## 2.2 Šachové komunity

### Představení a historie

Pro lepší pochopení zkoumaného druhu komunity jsem se rozhodl nejprve pro dosažení hlubšího vhledu uvést něco málo z historie a představit strukturování hráčů, které může mít vliv na strukturování samotné komunity. Zmíním dále i benefity, které jsou královské hře velmi charakteristické a rovněž se na strukturování dané komunity mohou podílet.

Šachy nebo také šach, je společenská desková hra založená na důvtipu, vynalézavosti a je určena primárně pro 2 hráče (Summerscale, 2006). Jeden z největších básníků polské renesance popsal šachy jako „*klání, v němž není třeba meče ani zbraní*“ (Kochanowski, 1979: 9).

Šachová komunita, jak ji známe dnes, začala nabývat svých charakteristických rysů už v roce 1470. První kniha se záznamem šachové partie byla vydána koncem 15. století, a právě zaznamenávání partií se stalo typickým prvkem komunity. S vývojem se objevily další publikace, které se zabývaly různými aspekty královské hry, jako například analýzami zahájení nebo zakončení. Tyto publikace položily základy pro šachovou teorii, která se stále dále vyvíjí s novými analýzami (Westerveld, 2015). Již v 19. století se začaly objevovat první šachové organizace, které pořádaly turnaje, což je další charakteristický prvek této komunity. Šachové turnaje se staly standardním způsobem porovnávání výkonů šachových hráčů a již od roku 1851 se konaly mezinárodní události.

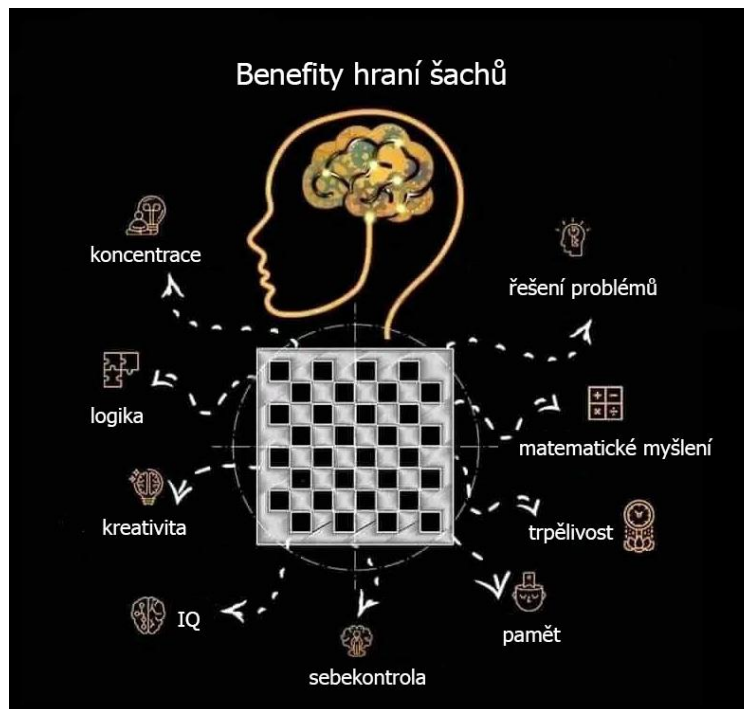
Významnou organizací, která v té době vznikla, je Světová šachová federace (FIDE) se sídlem ve Francii (Hooper, Whyld, 1992).

## **ELO koeficient**

ELO koeficient slouží v šachové komunitě k vyjádření šachové úrovně hráče. Tento prvek je ve hře proto, aby bylo možné měřit hráčův pokrok a aby bylo možné herní partie strukturovat tak, aby do nich nastupovali proti sobě hráči s přibližně vyrovnanou hodnotou ELO koeficientu. V některých turnajích tak může docházet k nastavení limitu, aby v turnajích měli šanci i slabší jedinci, kteří například se šachy teprve začínají. V rámci klubových tréninků mohou být významné rozdíly v koeficientu problematické, protože hráč s koeficientem 1100 nebude mít velkou šanci odehrát plnohodnotný zápas s hráčem, jehož hodnota koeficientu je 1600 a výše. Je tomu tak i naopak, hráčům s vyšším koeficientem škodí hrát s někým výrazně slabším. Je tak nutné, aby trenér dostatečně strukturoval aktivní členy klubu a rozděloval je kromě věku i podle jejich koeficientu.

V rámci dotazníku jsem uvažoval o hypotézách, které se opírají o hráčův ELO koeficient, nicméně je problematické ho určit. Každý hráč preferuje rozdílné herní typy, ve kterých může docházet k odlišným hodnotám. ELO koeficient nicméně zůstává jako jediný spravedlivý faktor, podle kterého se strukturují herní duely, protože u královské hry jako u jednoho z mála sportů nezáleží na hráčově věku. Z tohoto mentálního sportu navíc pramení mnoho benefitů pro tento sport velmi charakteristických.

## Vliv hraní na jedince



Obr. 2: Benefity

Zdroj: Benefity hraní šachů (2023)

Benefity zprostředkované hraním šachu mohou být významným faktorem při boji proti individualismu a zásadním rysem off-line komunitních celků. Nejvýznamnějšími právě z těchto benefitů spojených s touto strategickou hrou může být například nabádání k týmové práci. Hráči často spolupracují na vytváření různých herních mechanik, a tak je právě spolupráce a komunikace klíčovým faktorem pro budování tohoto benefitu. Šachy také povzbuzují hráče k utváření kritického myšlení, což je důležitá dovednost, kterou lze uplatnit v reálných situacích, například tam, kde je k úspěchu nutná týmová spolupráce. Dále šachy také rozvíjí sebekontrolu, která je v off-line partiích velmi důležitá – hráč by na sobě podobně jako u karetních her neměl dát znát výraznější emoce, které by potenciálně mohly jeho oponentovi naznačit další zamýšlené kroky.

Na webu skjesenik (2023) je uvedeno, že v rámci vlivu hraní šachů bylo provedeno několik psychologických studií po celém světě a je dokázáno, že šachy mohou navýšit inteligenční kvocient, zvýšit matematické nebo jazykové schopnosti, zlepšit logické myšlení a mnoho dalšího. Uvádí, že v Novém Brunšviku byl proveden



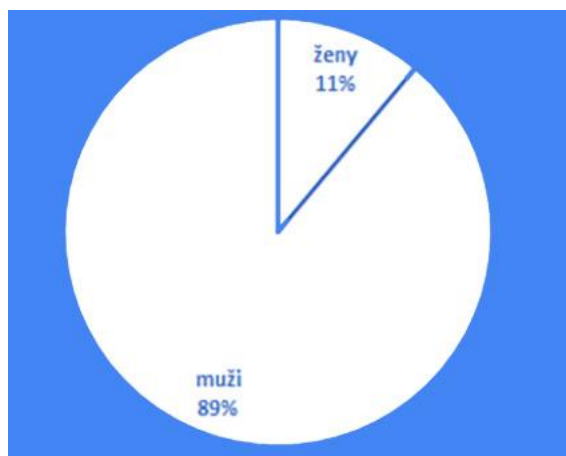
experiment, kde učitelé integrovali šachy do matematického kurikula a podařilo se jim tak významně navýšit skóre jejich studentů v testech zaměřených na řešení problémů.

Na obecnější úrovni učí šachy dle webu *chess.com* (2023) hráče jak reagovat, když se nacházejí pod tlakem soupeře; učí je pokoře a akceptování porážky; rozvíjet kreativitu. ŠSČR se na svém webu *chess.cz* snaží velmi detailně popsat výhody, které s sebou hraní šachu nese. Aktivně participují na projektu šachy do škol, který vyzdvihuje především rozvoj schopností poznávání; sebepoznání a sebezpečí; seberegulaci; psychohigieny a kreativitu. Tyto schopnosti mohou být užitečné jak v pracovním, tak i osobním životě a mohou přispět k vytvoření silnějších a udržitelnějších komunit v dnešní společnosti.

## **Gender**

Genderové rozdíly jsou mezi účastí mužů a žen v šachu předmětem dlouholetých diskusí, které přetrvávají do současnosti. Šachy jsou tradičně považovány za sport, kde dominují muži, a to s výrazným rozdílem. Jedná se o rozdíl jak v samotné frekvenci účasti v šachových klubech, tak i s ohledem na samotné herní výkony.

Jedním z možných vysvětlení, proč se šachové komunity stávají zastoupeny dominantně muži, může být stereotypní pohled, že šachy jsou čistě mužská hra, kvůli čemuž dochází k genderové segregaci. Dalším možným vysvětlením může být rozdíl v kulturních a sociálních normách – v mnoha společnostech nemusí být dívky povzbuzovány k účasti na aktivitách, které jsou vnímány jako určené pro muže (Sarasvathy, 2012). V posledních letech se ale aktivní participace žen výrazně zvyšuje – napomáhají tomu různé iniciativy šachových svazů jako jsou například: šachy do škol, workshopy nebo pořádané turnaje výhradně pro ženy (což by mohlo být některými potenciálními hráčkami vnímáno i negativně – například by mohly být pod větším tlakem, když nastoupí do smíšeného turnaje). Věřím, že správnými iniciativami se královská hra stane sportem, kde mohou muži a ženy soutěžit zastoupeni ve stejném počtu a na stejné úrovni.



**Graf č. 1:** Procentuální genderové zastoupení v šachových klubech v ČR

**Zdroj:** Vlastní zpracování

V rámci dotazníkového šetření je můj zájem o gender respondentů jen jako upozaděnou proměnnou a nestavím kolem ní žádnou z hypotéz. I přesto jsem ale v rámci přípravy vyhotovil graf zastoupení aktivních členů šachových celků v ČR. Z grafu je patrné, že aktivních šachistek není v tomto prostředí velké množství, jak jsem již argumentoval výše. V rámci analýzy odpovědí respondentů jsem ještě mimo srovnání on-line a off-line hráčů sledoval, jestli na výkyvy nemá vliv i gender.

## Počítače v šachovém světě

Dramatickou změnu v šachových partiích představují počítače, které pomáhají hráčům při analýze jejich partií. Průlomovým okamžikem bylo sestavení superpočítače jménem Deep Blue, který porazil tehdejšího světového mistra Garryho Kasparova. Právě po Kasparově porážce začal být o počítače v šachové komunitě největší zájem. Došlo k razantním změnám v tréninku, při kterých mohl být profesionální trenér nahrazen počítačem, který reaguje okamžitě a téměř bezchybně analyzuje každou hráčovu chybu (Summerscale, 2006).

Postupem času vznikaly výkonnější počítače, které umožnily přejít šachům do on-line prostředí a skrze záznamy a výukové programy tak umožnily hráčům sebezdokonalení z pohodlí domova. Dnes už tak není vůbec nutné hru určenou původně pro 2 hráče, kteří se museli fyzicky sejít, hrát tvář v tvář. Je i možné a lidmi dokonce často preferované hrát tzv. proti počítači, jehož obtížnost si sami nastaví. Právě rozvoj on-line prostředí hraje velkou roli v individualizaci, jak jsem již poukazoval v předešlé

kapitole. Aktuálně nejpopulárnějšími webovými stránkami pro on-line hraní jsou *www.chess.com* a *liches.org*.

On-line šachy poskytují uživatelům spoustu výhod, o nichž si myslím, že mají zásadní vliv při volbě herního typu. Lze hovořit například o herních cvičebnicích nebo přímo o studiích tvořených hráči pro hráče. Pro mě osobně jsou největším lákadlem celého on-line šachového světa přehledné statistiky, které vyhodnocují hráčův postup a ELO koeficient, který hráče může motivovat pro budoucí vývoj. Herní stránka *lichess.com* navíc nabízí přímo během partie náhled do historie partií s oponentem, díky čemuž může docházet k vyostřenějším duelům. Hráči, kteří dosáhli určité úrovně ELO koeficientu, jsou často odkázáni na užší okruh oponentů, a tak jsou tyto statistiky zásadní při volbě potenciální herní strategie. Další výhodou, kterou zmíním, se může od určité fáze hráčova vývojového herního cyklu stát spíše velkým handicapem. Jedná se o rady, které herní systém hráčovi nabízí. Systém je k hráčům velmi velkorysý a v začátcích jim nabízí pomoc, aby se se šachovnicí a herními mechanismy rychle seznámili. Ovšem zvyknout si na tuto míru podpory je velmi nebezpečné, protože už jen zvyk, že nám počítač sám ukáže, jaké tahy jsou vůbec možné, se v praxi podepisuje na herní rychlosti šachisty, když sedí nad skutečnou šachovnicí.

Mezi další velké přínosy on-line prostředí motivující hráče přinejmenším kombinovat off-line komunitní hraní s on-line světem, je procvičování formou šachových hádanek, kde je hráč vystaven rozehrané partii, kterou musí v pár tazích ukončit. Jedná se o skvělý prvek, který je hráčům na šachových stránkách nabídnut, ovšem zvyknout si jen na tuto herní variantu je opět dalším individualistickým prvkem, kterých on-line hraní šachů nabízí mnoho.

Co ale doopravdy z online hraní dělá komunitní záležitost jsou komunikační prvky nabízené šachovými stránkami – například chat, který mohou hráči využívat během hraní a diskutovat prostřednictvím něj o hře, sdílet své emoce nebo se jen přátelsky pobavit o svých životech. Ovšem s ohledem na fakt, že nejpopulárnějšími herními módy jsou šachy pětiminutové, hráči nemají tolik času na komunikaci a hra nabízí alespoň komunikaci formou rychlých zpráv, které ale na základě mých dlouholetých herních zkušeností nejsou prakticky vůbec využívané.

Jádrem on-line šachových komunit je herní fórum. Herní fórum je strategicky strukturované, aby v něm každý našel to, co potřebuje – od hlavních šachových témat,

přes technické problémy až po témata, které s šachy ani souviset nemusí. V České republice aktuálně nejsou žádná větší internetová šachová fóra, a proto je tak nutné hledat v zahraničí. I jazyk může být jeden z faktorů, který by mohl odradit on-line hráče a nedobrovolně je tak separovat.

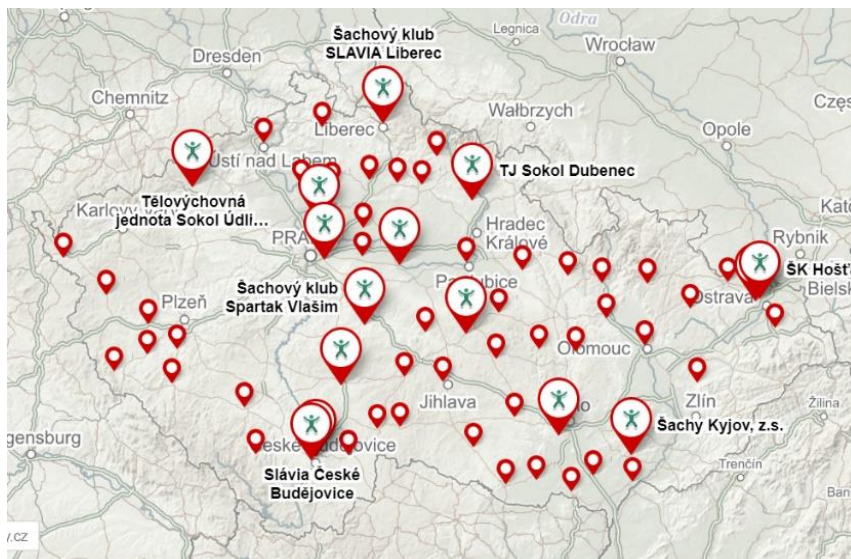
Důležitým článkem off-line komunit jsou trenéři, kteří dohlížejí na hráče a pomáhají jim. Jejich vliv může být zásadní i na formování hráče mimo šachový svět. Ani v on-line prostředí není problém narazit na šachové trenéry, kteří předávají své zkušenosti internetové komunitě. Je ale nutné podotknout, že jejich služby se pohybují ve vyšších cenových relacích. Hodinová sazba se mezi trenéry liší. Průměrná částka se pohybuje mezi 15-20 € na hodinu. Výhodou oproti klubovým trenérům je rozhodně fakt, že se jedná o tréninky individuální. Trenér se tak může zaměřit na potřeby konkrétního jedince - nevýhodou jsou ale poměrně vysoké ceny a také fakt, že při skupinovém hraní se často učí hráči i sami od sebe navzájem.

Úspěšnější šachisté aktivně vysílají na platformě *twitch.tv*, kde je sledují úctyhodné počty lidí (orientačně lze mluvit o nižších stovkách sledujících, ale u světových hráčů se počty diváků pohybují okolo pěti tisíc). Právě i tímto způsobem můžou být šachisté formou komunity, protože spolu komunikují formou live chatu. Tvůrci těchto živých vysílání také komunikují se sledujícími, ukazují své šachové partie, kde komentují své postupy nebo s diváky jen neformálně hovoří o svém životě.

Temnou stránkou on-line komunit v porovnání s těmi off-line je, že při hraní na internetu se hráči mohou dopouštět podvádění používáním různých softwarových analytických programů. Samotní trenéři mi v konzultacích poskytli informaci, že při bleskovém šachovnu – tedy minutovém herním módu – už není takřka možné si ve vyšším ELO koeficientu zahrát s někým, kdo se neopírá o jeden z programů, který mu výhru usnadní či úplně zajistí. Podvodu můžeme být pochopitelně svědky i v mnoha případech off-line hraní, ovšem není vyloženě tak explicitní jako užívání pomocných softwarových programů. Nepředpokládám, že by se někdo k podvádění otevřeně přiznal, protože by tak připustil porušení a neúctu k jakýmkoliv etickým nepsaným pravidlům, přesto by v rámci anonymního dotazníku mohly být získány otevřenější odpovědi, z nichž by mohlo vyplynout, že i podvádění může představovat jeden z faktorů výběru typu šachové komunity.

## Šachové komunity v České republice

V České republice se nachází přes 500 šachových klubů a kroužků. Na mapě níže jsou vyzobrazeny jen významnější z nich, ale zastoupeny jsou i v menších městech.



**Obr. 3:** České šachové kluby

**Zdroj:** Šachový svaz (2023)

Přirozeně dochází k tomu, že největší počet šachových klubů a kroužků nalezneme především ve větších městech. Například pouze v Plzni můžeme nalézt minimálně 7 míst, kde si lze zahrát v šachové komunitě. Aktivní snaha ŠSČR o prosazení šachu ve školách pak napomáhá poměrně obstojnému pokrytí celé republiky.

## **3 METODOLOGIE**

### **3.1 Cíl práce**

Téma této práce bylo zvoleno z důvodu, že o královské hře můžeme hovořit jako o komunitním sportu, který v posledních letech velmi konvertuje k on-line podobě. I přesto, že jsem přesvědčen o přínosech off-line verze této hry pro hráče, sám patřím mezi ty, kteří i přes uznání těchto výhod zůstávají věrní pouze on-line hraní. Proto v rámci této práce porovnávám odlišnosti mezi on-line hráči a hráči, kteří hrají off-line. Dále zkoumám, jestli on-line komunita dokáže adekvátně pokrýt všechny potřeby členů, nebo má off-line setkávání nesporné výhody.

### **3.2 Výzkumná forma**

V rámci svého výzkumu jsem zvolil kvantitativní metodu dotazníkového šetření. Dotazník obsahuje 22 otázek, které jsou ale důkladně filtrovány při respondentových odpovědích, aby byla zachována logičnost kvalitativního šetření. Vzhledem k šíření na cizojazyčném webu byl dotazník přeložen i do angličtiny. V kvalitativním šetření jsem kladl důraz na demografické údaje, časovou frekvenci hraní v on-line a off-line prostředí, na benefity, které hráči reflektují k jednotlivým herním typům a otázky týkající se komunitního vnímání. Odhadovaný čas pro vyplnění dotazníku je 10 minut.

V pokusu o dosažení cenzu jsem rozeslal dotazník do každého z českých klubů. Metoda dotazníkového šetření byla zvolena zejména kvůli snadnému šíření mezi všichni členy, kteří musí při registraci do klubu zanechávat kontaktní email.

V první fázi metodologického šetření jsem uspořádal několik krátkých konzultací s trenéry a předsedy šachového svazu pro dosažení většího povědomí o zkoumaném tématu. Konzultace byly vedeny prostřednictvím krátké emailové konverzace z důvodu časového vytížení konzultantů. Konzultace byly velmi přínosné, avšak jejich závěry byly poměrně předvídatelné. Všichni konzultanti souhlasili s tím, že mohu uvést jejich celé jméno – ovšem vzhledem k jejich vysokým postům by případná anonymizace byla stejně irelevantní.

Ve druhé fázi jsem se účastnil několika diskuzí na šachových on-line fórech, kde jsem s hráči diskutoval, jestli je podle nich kvalitnější on-line nebo off-line hraní. Získal

jsem tak lepší vhléd do zkoumaného tématu, pro nějž by pouhé dotazníkové šetření nebylo dostačující.

Třetí fází bylo umístění odkazu dotazníkového šetření na šachové fórum, kde hráči diskutují nebo se sebevzdělávají – dlouho jsem polemizoval nad možnostmi šíření v on-line prostředí, ale tyto šachové diskuze se mi zdály být nejefektivnější. Alternativním způsobem šíření dotazníku pro on-line hráče mohlo být ještě zasílání přes herní chat, ale herní platformy jsou vůči šíření webových odkazů opatrné a obával jsem se, že by to bylo vyhodnoceno z dlouhodobého hlediska jako spam. Bylo otázkou, jaká internetová fóra zvolit. Nakonec jsem se rozhodl pro zahraniční stránky, protože v českém prostředí nejsou žádná, která by byla dostatečně aktivní.

Čtvrtou a poslední fází bylo šíření dotazníku mezi aktivní členy šachového klubu skrze emailové adresy, které jsou dostupné na webových stránkách ŠSČR. Po třech týdnech jsem opět urgoval kraje s nízkou návratností. Dotazník se mi skrze spolupráci s předsedou ŠSČR povedlo umístit také na hlavní facebookový účet šachového svazu ŠSČR.

## **Výzkumná otázka**

V rámci své práce se zaměřuji na zodpovězení hlavní výzkumné otázky, která zní: **Jaké faktory ovlivňují preferenci off-line šachových komunit v české moderní individualizované společnosti s ohledem na to, že lze efektivně hrát královskou hru i v on-line prostředí?** Otázka je dostatečně komplexní a postihuje celou problematiku zkoumaného tématu, na které se zaměřuji.

## **Hypotézy**

Ve své práci jsem si stanovil 5 hypotéz, díky kterým budu schopen zodpovědět hlavní výzkumnou otázku.

### **H1: Preference on-line komunity nad off-line komunitou roste s věkem.**

V první hypotéze očekávám, že s přibývajícím věkem klesá zájem participace v kruhu off-line komunity a převládá zájem o on-line hraní ať už z důvodů větší flexibility, tak i z důvodů větší anonymity.

**H2: Aktivní participace v off-line komunitě má oproti on-line hraní přímo úměrný vztah k jedincovu vnímání jeho pozice v komunitě.**

U druhé hypotézy očekávám, že u jedinců aktivně se podílejících na participaci v rámci off-line komunit, bude znatelně větší vnímání sebe sama jakožto člena komunity než u on-line hráčů.

**H3: Čím větší benefity přináší hraní v on-line prostředí, tím má hráč menší povědomí o off-line komunitách v jeho okolí (docházkové vzdálenosti 5 km).**

Ve třetí hypotéze predikuji, že příjemné prvky, které on-line hraní přináší, jako je flexibilita nebo pohodlí, jsou pro hráče natolik zásadní, že už nevykazují snahu o vyhledávání off-line hraní.

**H4: Kvůli absenci šachových klubů v docházkové vzdálenosti (5 km), hráči nehledají jiné alternativy off-line hry.**

V rámci čtvrté hypotézy předpokládám, že on-line hráč by uvažoval o aktivní účasti v off-line komunitě, ale nepříhodné umístění jeho bydliště nebo nedostatečné množství šachových klubů v jeho okolí mu v tom brání.

**H5: Zahraniční on-line hráči ze zemí bez vlivu komunistického režimu, mají větší předpoklad pro lepší vnímání své pozice v komunitě v porovnání s hráči ze zemí komunismem ovlivněných.**

V poslední páté hypotéze očekávám, že se někteří hráči královské hry nebudou považovat za členy komunity z důvodů negativního vnímání tohoto pojmu v souvislosti s komunistickým režimem.

## **Operacionalizace**

**První** hypotéza je výstupem úvah opřená o teoretický základ, který mi poskytl předseda ŠSČR. V šachových klubech je zaznamenán s narůstajícím věkem pokles participace v klubu. Je to způsobeno tím, že starší hráči mají spíše blíže k on-line prostoru? Na tuto otázku se budu snažit zodpovědět tak, že se budu hráčů tázat na jejich věk a sérii otázek, jestli hrají spíše on-line nebo off-line. Pro lepší mapování je zahrnuta i otázka na čas, kolik hráči týdně tráví hraním, jak on-line, tak i off-line šachů.



Ve **druhé** hypotéze se zaměřuji hlavně na vztah hraní v jednotlivých prostředích a jak se hráčům s ohledem na ně vyvíjí pocit sounáležitosti v komunitě. Aktivního hráče zjišťuji skrze sérii otázek stejně jako u první hypotézy a s ohledem na měření pocitu sounáležitosti v komunitě byla zapojena sada otázek, zaměřující se na jedincovo vnímání jeho pozice v komunitě. Snažím se především o zjišťování pocitu blízkosti mezi hráči nebo respondentův subjektivní pocit, jestli se on sám cítí být komunitním členem.

**Třetí** hypotézou předpokládám, že hráči s rostoucími benefity, které jim on-line svět nabízí, nemají už o off-line hraní zájem a nemají tak ani povědomí, jestli v jejich okolí je nějaká možnost, jak off-line hrát. Na tuto hypotézu proto budu hledat odpověď skrze baterii otázek. První z nich bude otázka na to, jestli je v respondentovo okolí nějaký šachový klub/kroužek. Pro konkrétní parametry toho, co je a co už není respondentovo okolí jsem stanovil vzdálenost 5 km. Předpokládám, že jde o docházkovou vzdálenost. Respondent by tak neměl mít problém se do této vzdálenosti i za předpokladu, že by neměl dopravní prostředek přepravit pěšky. Doplňující otázka, pro potvrzení nebo vyvrácení hypotézy, bude otázka na to, jakých benefitů si respondent v rámci on-line hraní váží nejvíce. Očekávám, že čím více těchto benefitů bude respondent uvádět, tím je větší pravděpodobnost, že při odpovídání nebude mít žádné povědomí o šachových klubech v jeho okolí.

Ve **čtvrté** hypotéze podobně jako u **třetí** hypotézy operuji s šachovými kluby/kroužky v respondentovo blízkosti. Tentokrát ale z takového pohledu, že se domnívám, že právě nedostatek těchto možností, jak hrát off-line v respondentovo okolí, je hlavní příčinou, proč nevyhledává možnosti k off-line hraní. Kromě otázky na to, jestli je v respondentovo okolí nějaký šachový klub, obohatím dotazník ještě o otázku čistě pro hráče, kteří hrají převážně on-line, jestli někdy vyhledávali možnosti, jak hrát off-line a pokud ne, tak proč ne.

V poslední **páté** hypotéze, předpokládám, že lidé z postkomunistických zemí se budou vyjadřovat více negativně o jejich pozici jakožto člena komunitního celku. V západních zemích – například v Americe – je pojem komunita vnímán více pozitivně, a proto se domnívám, že hlavně tento výzkumný vzorek, bude mít větší tendenci se vyjadřovat více pozitivně na jejich komunitní vnímání (Gerzon, 1998).

## Odborné názory

Předseda ŠSČR RNDr. Martin Petr, Ph.D. konstatuje, že scházení se u královské hry má benefity, jak pro mladé, kteří se scházejí v šachových klubech, tak i pro dospělé, kteří se schází na utkáních soutěžních družstev. Kolektiv jako takový dokonce vyzdvihl a argumentuje, že má zásadní vliv pro setrvání u tohoto sportu. Největší úpadek hráčské činnosti zaznamenávají při přechodu z mládežnického celku do dospělé kategorie, kde je třeba měnit kolektiv, ve kterém se hráči vyskytují. S ohledem na on-line hraní pozorují v šachovém svazu velký nárůst zájmu. On-line hraní se panu doktorovi jeví jako velmi rychlejší a snadnější způsob, jak se ke hře dostat. Argumentuje však, že je to ovšem velmi povrchní. On-line a off-line hraní tak popisuje jako dvě odlišné disciplíny, které ale mohou existovat vedle sebe. Samotný závěr zůstává takový, že on-line hraní nemůže off-line zcela nahradit.

Předseda oddílu TJ Sokol Plzeň-Letná Ing. Karel Chalouš vyzdvihuje důležitost scházení se v komunitě a to nejen kvůli hraní královské hry. Lidé mají určitou potřebu se setkávat, protože to může vytvářet pozitivní protiváhu ke každodennímu stresu ze zaměstnání a ze života vůbec. S ohledem ale na právě onu královskou hru upřednostňuje off-line hraní, kde jsou viditelné verbální signály a signály těla, které hráči během partií mohou vykazovat. On-line komunikace dle jeho názoru nepokrývá celé spektrum komunikace.

Předsedkyně týmu TJ Šakal Kozolupy Ing. Jana Šilhavá argumentuje, že scházení se v klubu má velký význam jak ve vývoji šachovém, tak i společenském. V klubu se setkávají různé generace hráčů od dětí předškolního věku až po seniory. Děti se přirozeně učí hrát od starších a zkušenějších hráčů, čerpají jejich dlouholeté zkušenosti a samozřejmě i naslouchají, co který hráč zažil na turnajích, kde všude byl, koho na turnajích potkal. Děti se učí nejen hrát šachy, ale i jak vystupovat, jak se chovat v různých situacích a docela jistě si najdou kamarády, kteří mají společný zájem. Dnešní doba nám ale ukázala, že trénovat a hrát se dá i on-line. Ušetří se spoustu času a peněz, ale stejně to nenahradí "klubový život". Je samozřejmě znát velký propad členské základny v době po covidu. Stejně tak úroveň po šachové stránce je mnohem menší.

Předseda týmu Velvary Ing. Jindřich Trejbal popisoval svou zkušenost tak, že kluby určitě své místo nijak neztratily, možná právě naopak. Období koronavirové pandemie včetně nucených přestávek v reálném setkávání bylo značnou pohnutkou k

rozšíření a udržení on-line šachu. V tomto období se hráči s on-line hraním učili a začali hrát. Proto pro něj bylo obrovským překvapením, že nastal poměrně razantní ústup od on-line forem hraní. Příkladem uvádí chování v šachovém hnutí, resp. Šachovém svazu ČR. Zatímco v období pandemie se konaly časté šachové akce, především na *Lichess* a *Chess.com*, později na oficiálně propagovaném systému *Tornelo*, včetně mistrovství ČR v bleskovém šachu, dnes tyto akce prakticky zmizely a nejsou plánovány.

Všichni hlavní představitelé, se kterými jsem měl tu čest komunikovat, se vyjadřují poměrně jednotně. Off-line šachový život má pro jedince mnohem větší přínos než on-line hraní. Nejen po stránce herní, ale především té sociální. Neztracují ale on-line hraní, naopak ho vnímají jako přijatelnou alternativu, ačkoliv je nutné podotknout, že tyto dvě herní varianty výrazně odlišují a vnímají jako dva odlišné sporty.

## **Názory hráčů vystupující na on-line fórech**

Názory profesionálů v oboru byly ve stejném duchu. Jak na toto téma ale nahlíží celek hráčů vystupující v on-line prostředí nejpopulárnějších šachových stránek na světě?

Překvapivým zjištěním v on-line prostoru bylo, že poměrně velké procento sympatizuje s trenéry a předsedy šachových svazů. Ačkoliv se identifikují jako aktivní on-line hráči, tak významu hraní off-line přikládají velkou váhu. Nejčastějšími klady off-line hraní je právě komunikace, poznávání nových lidí a setkávání se se starými přáteli. On-line hraní postrádá dle jejich názoru komunikaci. Hráči už tolik nevyužívají chat, který je jim k dispozici, a to včetně rychlých zkratk, které jsou jim dostupné, pro rychlé reagování (GG – good game, GL – good luck, HF – have fun), nebo jsou zcela bezdůvodně zlí – pravděpodobně vlivem disinhibičního chování, které jsem již popsal výše v kapitole virtuálních komunit. Neopomenutelným dodatkem musí být i komentář, že hráči prostě milují držet v ruce šachové figurky.

Zastánci on-line prostředí se shodli dohromady na pěti bodech, proč jim vyhovuje právě on-line hraní. Prvním z nich je vertikální poloha obrazovky, která umožňuje lepší výhled a naskytuje tak hráči lepší přehled o šachové partii. Druhým důvodem je flexibilita, kterou on-line hraní přináší – když si chcete zahrát pouze dvě desetiminutové hry, tak víte, kolik zhruba času si máte vyhradit, a můžete to tak zařadit do své každodenní rutiny, podle toho, jak vám to vyhovuje. Třetím bodem, je krásný fakt, že si můžete zahrát

s kýmkoliv na celém světě. Čtvrtým důvod je systém hodnocení, který hráče dobře motivuje k tomu, aby se každý den zlepšovali. Pátým bodem jsou bezplatné šachové lekce, které mnohé stránky nabízejí.

Na rozdíl od trenérů a předsedů šachových svazů, kteří ovšem nutno podotknout on-line hraní nikterak neodsuzovali, se na on-line fórech rozjela zajímavá debata, kde docházelo k většímu argumentačnímu boji mezi on-line a off-line hraním. Paradoxně i když se jednalo o debatu právě na on-line šachovém fóru, tak musím konstatovat, že příznivci off-line hraní byli četnější. Off-line hraní – nebo jak oni sami říkají OTB (over the board – volně přeloženo jako nad šachovnicí), přináší výhodu právě v komunikaci, kterou on-line hraní nedokáže dostatečně vynahradit. Tento rozpor mezi názory na on-line a off-line hraní šachu ukazuje, že oba způsoby mají své výhody a nevýhody a záleží jen na každém jednotlivci, jaký způsob hraní upřednostňuje. V každém případě je však zřejmé, že off-line hraní má stále silnou a vášnivou základnu příznivců, kteří si cení především osobního kontaktu a komunikace při hře.

### **3.3 Realizace výzkumu**

#### **Limity výzkumu**

V rámci mého výzkumu reflektuji pár limitů. V úvodu této kapitoly je nutno zmínit, že už samotné dotazníkové šetření je do jisté míry limitující. Respondenti jsou částečně omezeni v případě, pokud je dotazník postavený na principu uzavřených otázek – i v případě, když jsem respondentům poskytl variantu otázky otevřené, tak jsem zaznamenával poměrně malou tendenci se tímto způsobem vyjadřovat a respondenti se spíše vyjadřovali předvolenými odpověďmi – u otevřených odpovědí jsem ovšem tento faktor kompenzoval dotazováním se lidí přímo na on-line šachových stránkách.

Jako další limit vnímám propagování dotazníku skrze majitele a předsedy šachových klubů – pokud se dotazník nezamlouval, necítili žádnou potřebu jej šířit nebo publikovat na sociálních sítích klubu. Tento limit jsem si začal silně uvědomovat v momentu, kdy se objevovaly první zpětné vazby na znění dotazníkového šetření. Reakce se dělily do tří typů: 1) kladné 2) negativní 3) neutrální. Šlo o klasické schéma, kde má člověk potřebu sdělit svůj názor ve chvíli, kdy je buď velmi spokojen a zajímají ho výstupy výzkumu, nebo se ohradí, že je naprosto celý špatně. Majitele, kteří se vyjadřovali negativně směrem k dotazníku, jsem pobídl k diskusi, protože mě zajímala

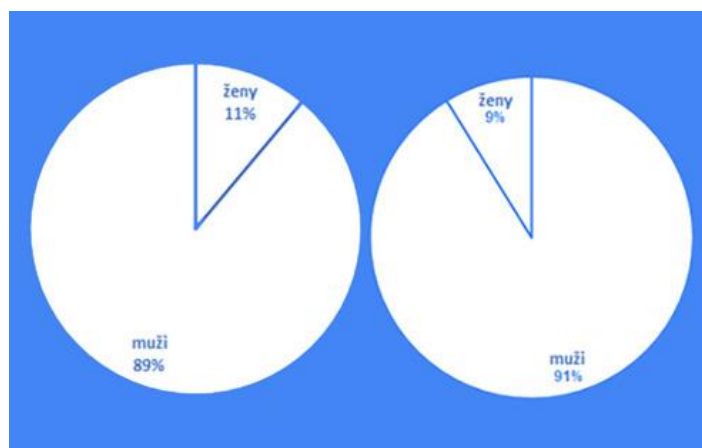
jejich zpětná vazba, ale k žádné další komunikaci už nedošlo. Vybízí se tak otázka, jestli jejich negativní postoj opravdu byl směrem k dotazníku anebo k samotné distribuci. I přes to, že jsem tento limit reflektoval už v samém úvodu svého výzkumu, byla tato cesta jediná, jak jsem mohl docílit vysokého počtu respondentů.

## **Pilotáž**

Dotazníkové šetření jsem před ostrým rozesláním podrobil 10člennému výzkumnému vzorku. Zaměřoval jsem se především na to, jestli jsou všechny otázky dostatečně srozumitelné, správně seřazené a relevantní. Největší potíže byly především s filtrovacími otázkami, které se nezobrazí úplně všem respondentům, ale jen podle určitých charakteristik. Na chybné filtrování jsem byl upozorněn a dotazník byl tak v jeho ostré formě ošetřen od těchto problémů.

## 4 CHARAKTERSTIKA SOUBORU DAT

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 513 respondentů, z toho 399 členů šachového klubu a 114 on-line hráčů vystupující na šachovém fóru. Celkový počet českých členů šachových klubů je 21 995 – v rámci dotazníkového šetření se tak tedy podařilo oslovit necelá 2% členů (přesněji 1,81%). S ohledem na gender dotazník vyplnilo 466 mužů a 45 žen. Jak jsem již argumentoval v kapitole gender, je přirozené, že v šachovém světě jsou čtenějšími hráči muži. V grafu níže porovnávám procentuální zastoupení mužů a žen z dotazníkového šetření (napravo) a českých šachových členů (nalevo). Je patrné, že procentuální hodnoty jsou téměř identické. Pochopitelně nemůžu výsledná data generalizovat, ale získávají dle mého názoru na větší reprezentativnosti.



**Graf č. 2:** Procentuální genderové zastoupení v šachových klubech v ČR (vlevo) a procentuální genderové zastoupení v dotazníkovém šetření (vpravo)

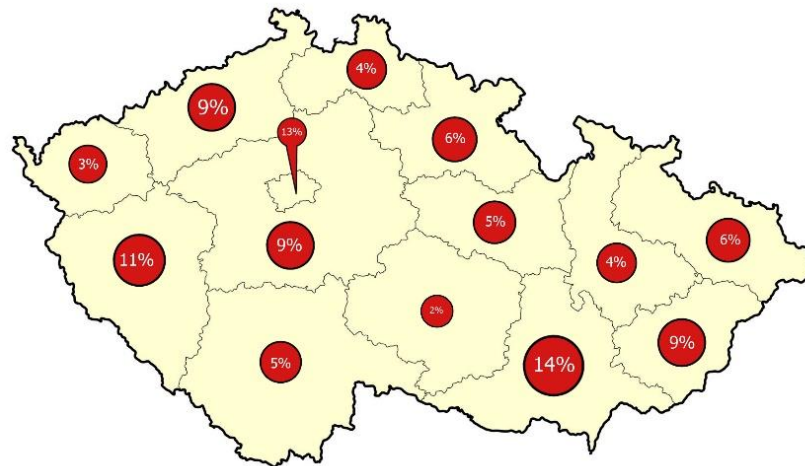
**Zdroj:** Vlastní zpracování

V rámci genderu už nedocházelo k výraznějším výkyvům v datech. Pocit blízkosti mezi hráči i vnímání komunity se mezi pohlavími takřka nelišil. Nedochází ani k výraznější preferenci on-line či off-line komunitních celků. V průběhu rešerše a po hlubším zamyšlení mi tento segregační fenomén přijde jako velmi zajímavý pro další možný výzkum – více se budu rozepisovat v poslední kapitole.

Ze získaných dat bylo pro mě osobně největším překvapením věkové zastoupení respondentů. Na základě svých znalostí a možná i předsudků jsem zastával přesvědčení, že v prostředí šachových klubů se zdržují především mladí hráči. Mám na mysli konkrétně věkový rozptyl mezi 10-20 lety. Průměrný věk respondentů byl ale okolo 42,5 let a medián byl 42 let. Je třeba ale podotknout, že výsledný vzorek nemůžeme

generalizovat a vyvodit závěr, že šachová komunita se ve skutečnosti rozkvétá až okolo středního věku života člověka.

Nejmenší návratností disponoval kraj Karlovarský a kraj Vysočina, kde ale dochází na rozdíl od ostatních krajů k poměrně malé koncentraci šachových klubů, a tím si tak odůvodňují malou návratnost.



**Obr. 4:** Procentuální zastoupení respondentů

**Zdroj:** Vlastní zpracování

Dotazník vyplnilo 399 aktivních členů, z tohoto celku jich jen 17 hraje šachy v jiném kraji, než je ten, ve kterém mají trvalé bydliště. Očekával jsem, že vlivem toho, že část populace reálně pobývá většinu času mimo místo svého trvalého bydliště (například na koleji nebo internátu), mohlo tak docházet k větší četnosti aktivní participace v klubech mimo kraj s trvalým bydlištěm.



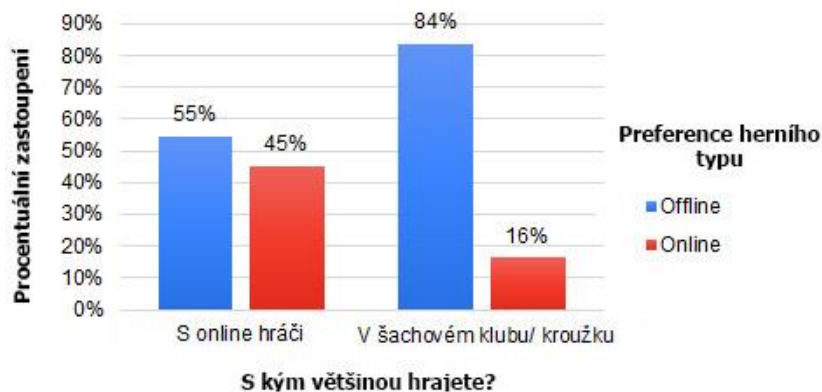
**Obr. 5:** Nejvíce zapojené země do dotazníkového šetření

**Zdroj:** Vlastní zpracování

Velmi vzrušující částí výzkumu byl sběr dat, který zahrnoval i hráče ze zahraničních států. Nejdominantnějšími zástupci byla USA, Indie, Kanada, Francie a Německo. V úvodní části výzkumu jsem přechod do světového měřítká vnímal spíše problematicky, ale dodalo to podle mě celé práci velmi zajímavý nádech.

Posledním z obecných výsledků, na který jsem se rozhodl detailněji zaměřit, je sledování změny preferovaného herního typu v rámci toho, s kým hráči častěji hrají. Na základě průzkumu a analýzy komentářů on-line hráčů vyplývalo, že paradoxně větší část z nich by preferovalo hrát off-line, ale nemají čas docházet do klubu, nebo off-line odmítají hrát, protože šachy nezajímají jejich přátele, se kterými by rádi hráli. Lze sledovat, že tyto argumenty se propisují do grafu a kategorie respondentů, kteří hrají dominantně s on-line hráči je co se týče preference jejich herního typu téměř vyrovnaná – mají ale tendenci se přiklánět spíše k preferenci off-line hraní. Respondenti, kteří využívají k hraní prostředí šachového klubu jsou více konzistentní a preferují tak dominantně off-line hraní.





**Graf č. 3:** Preference herního typu ve vztahu s hráčovo častěji hraným typem

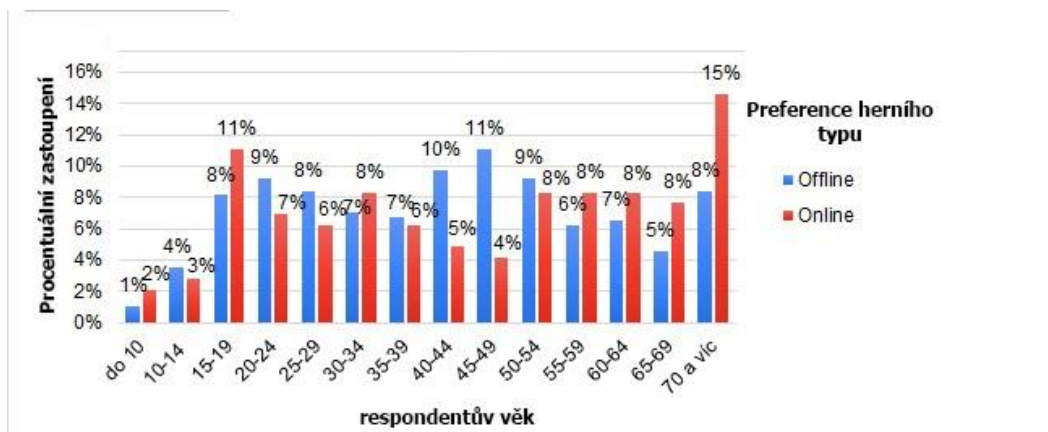
**Zdroj:** Vlastní zpracování

## 4.1 Výsledky hypotéz

### **H1: Preference virtuální komunity nad live komunitou roste s věkem.**

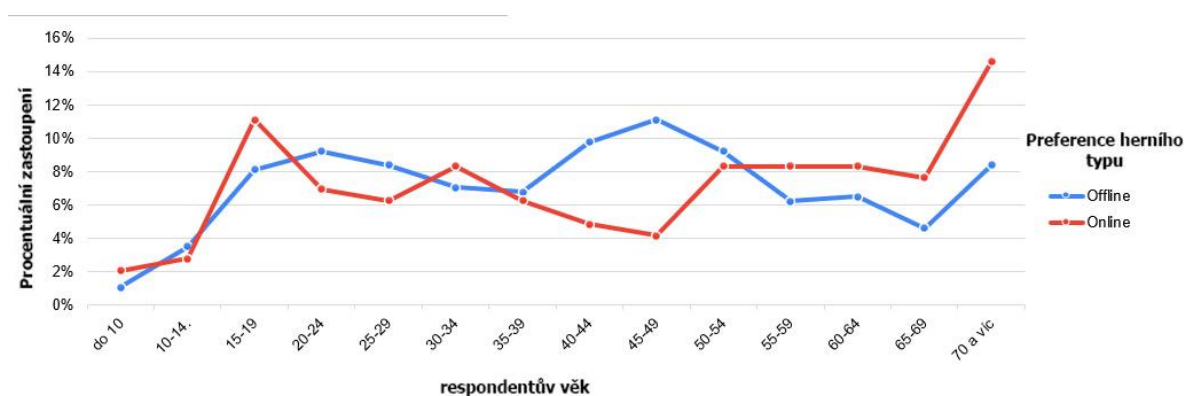
Pro lepší vizualizaci věkového zastoupení využívám 2 typy grafů. V prvním grafu jsou více zřejmá konkrétní čísla, která věkové kategorie reprezentují, ale ve druhém grafu je lépe čitelný samotný vztah – oba grafy připomínají sinusoidy, které se v určitých bodech navzájem překrývají. Až od pokročilejších let (konkrétně na přelomu 55-60 let) dochází k tomu, že preference on-line hraní převládá. Hypotéza je tedy částečně potvrzena – ve většině případů dochází spíše k různým výkyvům. Je ale zajímavé, že ve věkových kategoriích 20-24 a 25-29 dochází spíše k preferenci off-line hraní – predikoval jsem, že právě v tomto věku bude výsledek opačný na základě mých dosavadních zkušeností s on-line hraním – rovněž jsem to předpokládal na základě informace z konzultace, kde jsem byl obeznámen se situací SŠČR, kteří zaznamenávají největší úpadek aktivních hráčů právě při přechodu z žákovského oddílu do oddílu pro dospělé.

Výkyv až v pokročilém věku si interpretuji tak, že starší lidé už raději setrvávají v pohodlí svého domova, anebo to může být i s ohledem na onemocnění covid-19, které je právě pro tuto věkovou skupinu největším nebezpečím.



**Graf č. 4:** Preference herního typu ve vztahu s hráčovo věkem (typ 1)

**Zdroj:** Vlastní zpracování



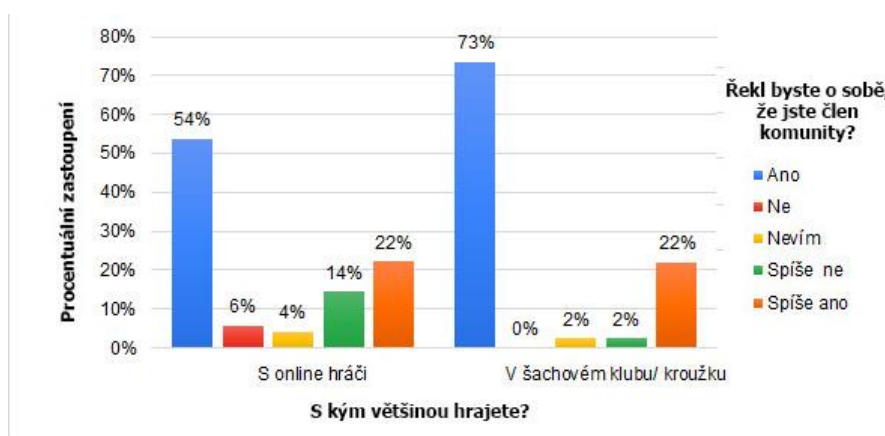
**Graf č. 5:** Preference herního typu ve vztahu s hráčovo věkem (typ 2)

**Zdroj:** Vlastní zpracování

**H2: Aktivní participace v off-line komunitě má oproti on-line hraní přímo úměrný vztah k jedincovo vnímání jeho pozice v komunitě.**

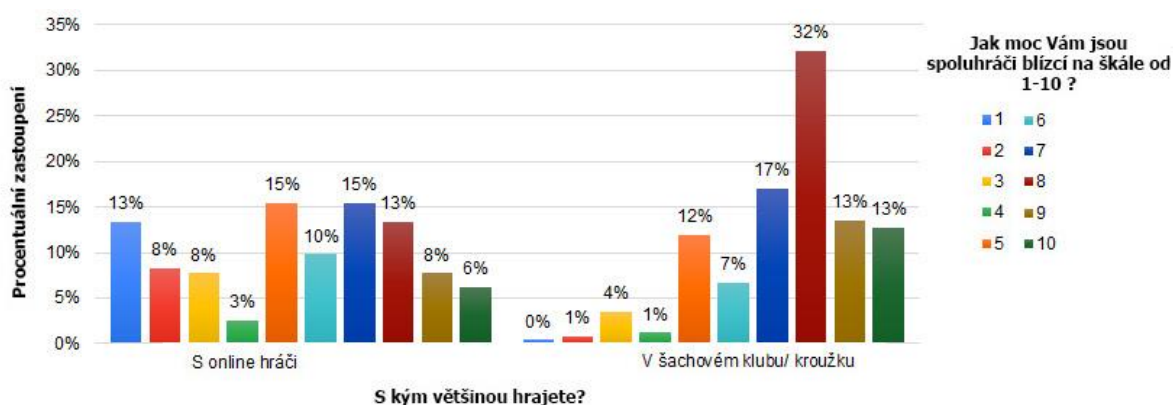
Na základě prezentovaných dat v grafech 6, 7 a 8 je zřejmé, že aktivní podílení v off-line komunitě má vliv na jedincovo vnímání sebe sama, jakožto člena komunity, a i na jedincovo vnímání blízkosti ostatních hráčů. V grafu 7 vidíme, že u off-line hráčů je pocit člena komunity velký, vyjádřilo se tak 95 % respondentů, oproti 76 % z on-line prostředí. Je zajímavé, že tedy i u on-line hráčů je pocit člena komunity poměrně vysoký a neplatí tak, že jedinci, kteří hrají on-line, by se jako za členy komunity nepovažovali, takto se vyjádřilo okolo 20 % jedinců. S ohledem na znalost jmen je i v tomto případě vidět vývoj především u off-line komunit. V případě on-line hráčů jsou ale také velmi četná vyjádření směrem ke znalostem jména/přezdívky spoluhráčů – může k tomu docházet vlivem toho, že ve vyšším ELU už hráči nemají tolik oponentů, a tak jsou

odkázání na to hrát v úzkém okruhu oponentů, nebo hráči vystupují pod online klubem. Hypotézu považuji na základě dat jako potvrzenou v rámci zkoumaného datového souboru, ale ne v takovém rozsahu, jak bylo očekáváno. Na základě konzultací, dosavadních znalostí a zkušeností s on-line hraním jsem totiž predikoval hodnoty podstatně nižší. Je ale otázkou, do jaké míry byl výsledek ovlivněn sběrem dat na on-line šachových fórech. Odhaduji, že na těchto stránkách se zdržují především hráči, kteří jsou spíše pro komunitní a reálný výsledek by se mohl lišit, pokud by bylo v silách výzkumníků zasáhnout i hráče, kteří se věnují jen čistě hře samotné.



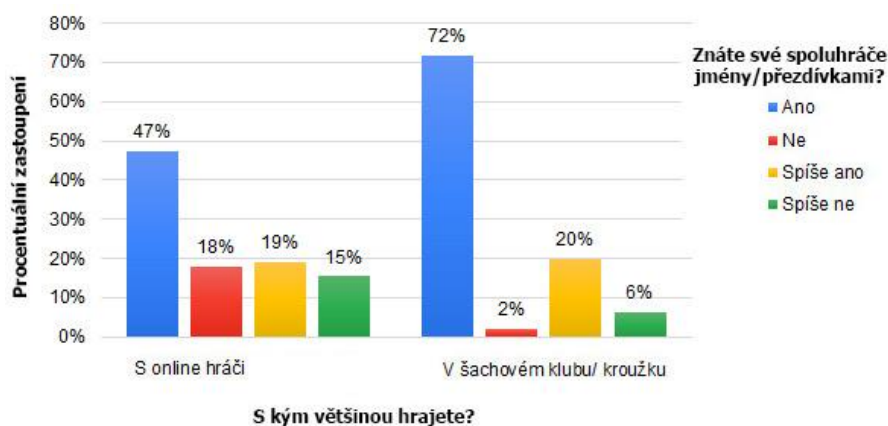
**Graf č. 6:** Blížkost spoluhráčů ve vztahu s tím, s kým většinou hrají

**Zdroj:** Vlastní zpracování



**Graf č. 7:** Blížkost spoluhráčů ve vztahu s tím, s kým většinou hrají

**Zdroj:** Vlastní zpracování



**Graf č. 8:** Znalost jmen/přezdívek spoluhráčů ve vztahu s tím, s kým většinou hrají

**Zdroj:** Vlastní zpracování

**H3:** Čím větší benefity přináší hraní v on-line prostředí, tím má hráč menší povědomí o off-line komunitách v jeho okolí (docházkové vzdálenosti 5 km).

počet benefitů	povědomí	nevědomí
4	5	0
3	39	3
2	168	11
1	246	16
0 nebo nevedl	24	1

**Tabulka č. 1:** Počet benefitů on-line hraní u hráčů, kteří nemají povědomí o šachových klubech v jejich okolí

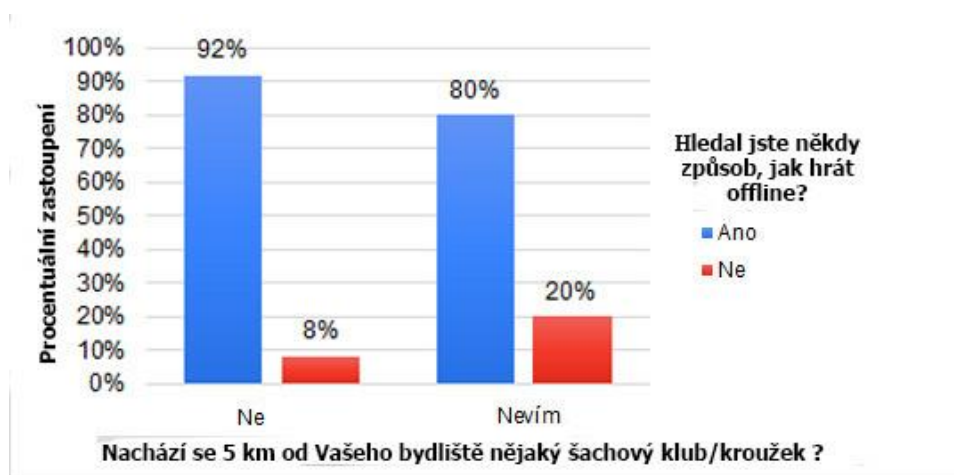
**Zdroj:** Vlastní zpracování

Rostoucí benefity on-line komunit se neukázaly jako faktor o povědomí o off-line komunitách v hráčovo okolí. U těchto respondentů, kteří se vyjádřili odpovědí, že neví, jestli se v jejich okolí nachází nějaká možnost, jak hrát i off-line, je dokonce 5 aktivními členy šachového klubu. Hypotézu tak tedy shledávám neplatnou, ovšem reflektuji limit v rámci nabízení respondentům výběr z možností – viz kapitola limity.

#### H4: Kvůli absenci šachových klubů v docházkové vzdálenosti (5 km) hráči nehledají jiné alternativy, jak hrát off-line.

Při analýze dat pro mě bylo zajímavé zjištění, že počet lidí, kteří ve svém okolí nemají žádnou možnost, jak hrát šachy off-line, je velmi málo. Ještě větší převrat zaznamenává tato skupina s ohledem na to, že její většina se alespoň někdy pokusila hledat způsoby, jak hrát off-line. Platnost této hypotézy jsem na základě dat nepotvrdil.

Lidé, kteří se vyjadřovali negativně směrem k otázce na vyhledávání off-line možností hraní šachu byli poměrně jednotní. A to tím způsobem, že je to prostě nezajímá a nestojí o to. Na základě průzkumu on-line šachového fóra jsem doufal spíše v pestřejší a obsáhlejší odpovědi.



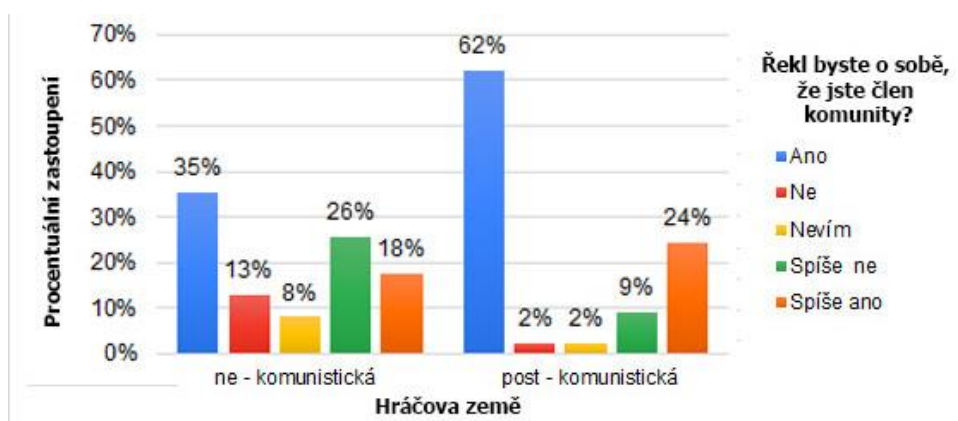
**Graf č. 8:** Povědomí on-line hráčů o šachových klubech/kroužcích v jejich okolí

**Zdroj:** Vlastní zpracování

#### H5: Zahraniční on-line hráči mají větší předpoklad pro lepší vnímání své pozice v komunitě než hráči z postkomunistických zemí.

V poslední hypotéze došlo k porovnávání mezi postkomunistickými státy a státy, které se nikdy s touto politicko-ekonomickou ideologií v minulosti nesetkaly. Největšími zástupci byli přirozeně čeští respondenti, ovšem v porovnání v rámci procent se ukázalo, že na šachové hráče neměl tento ideologický směr v rámci vnímání komunity negativní vliv. V grafu lze pozorovat téměř 30% rozdíl u kladné odpovědi směrem k vnímání sebe sama jakožto člena komunity – stejně tak dochází k propastem u negativních odpovědích,

keré ale už nejsou tak významné. Hypotézu tak i přes všechny předpoklady – mé individuální i ty, které byly zmíněny v teorii – shledávám nepotvrzenou.



**Graf č. 9:** Porovnání vnímání komunity ne-komunistických a post-komunistických států

**Zdroj:** Vlastní zpracování

## 5 ZÁVĚR A DOPORUČENÍ

Ve své bakalářské práci jsem měl za cíl zodpovědět otázku – Jaké faktory ovlivňují preferenci off-line šachových komunit v české moderní individualizované společnosti s ohledem na to, že lze efektivně hrát královskou hru i v on-line prostředí? K zodpovězení této otázky jsem si stanovil 5 hypotéz a získával data skrze krátké konzultace s majiteli a trenéry klubů, diskusí na on-line šachovém fóru se samotnými hráči a distribucí dotazníkového šetření mezi aktivní členy českých šachových klubů a on-line hráčů, kteří vystupují na dvou největších světových internetových platformách.

K přímému potvrzení dochází jen u druhé hypotézy, ale je nutné dodat, že reflektování své pozice v komunitě je u on-line hráčů alespoň pro mě osobně velkým překvapením. Čtvrtá hypotéza může na základě jejího vyvrácení sloužit jako významná zpětná vazba pro SŠČR, kterému se tak daří dosti obstojně plnit své snahy o maximální dostupnost hraní pro všechny šachisty.

Z výzkumu vyplývá, že off-line komunitní hraní je pro jedince příznivější především z hlediska toho, jak hráči reflektují svou pozici jako člena komunity. Je to právě klubový a turnajový život, který dává existenci šachových klubů hlavní důvod jejich přítomnosti v moderní individualizované společnosti. Nelze však zcela zatracovat on-line šachovou hru disponující řadou jiných benefitů – především využívání krátkých šachových partií v jakoukoliv denní dobu nebo čerpání z výukových materiálů zcela

zdarma. Z výzkumu dále vyplývá fakt, že se on-line i off-line světy překrývají. Jde ale spíše o jednosměrný vztah, protože de facto každý off-line hráč hraje i on-line, ale ne naopak.

Ve svém výzkumu jsem prokázal maximální snahu o dosažení cenzu. Rozesílání skrze trenéry a předsedy se ukázalo v mnoha ohledech značně limitující, ačkoliv musím konstatovat, že s účastí na dotazníku jsem byl ve výsledku velmi spokojený a výsledný počet respondentů byl pro účely mé bakalářské práce více než dostačující. V rámci navazujících výzkumů by se ale podobně jako u výzkumu zkoumající motivace, preference a strategie studentů při výběru vysoké školy, vedené katedrou sociologie Západočeské univerzity, mohlo postupovat skrze iniciativu nejvýše postaveného předsedy šachového svazu. S panem doktorem Martinem Petrem jsem byl sice v průběhu celého výzkumu v úzkém kontaktu, ovšem můj skromný projekt jistě nebyl dostatečným důvodem k vedení velkých, cílevědomých iniciativ.

Dle mého úsudku nejpozoruhodnější sekundární okruh zájmu je otázka genderu hráčů. Pohlaví šachistů hraje už jen na samotné frekvenci participace významnou roli, která se ale propisuje i do jejich herních výkonů. Z mého subjektivního mužského pohledu jsou ale lobbistické kroky šachových federací za zvýšení participace žen poněkud excentrické. Obecně sice můžeme v řádu posledních let mluvit o pozvolném nárůstu zájmu u žen, avšak diferencování některých turnajů na ty určené pouze pro ženy nebo naopak pouze hráčům opačného pohlaví, může vést ve svých výstupech k tomu, že se ženy mohou cítit ve smíšených zápasech více pod tlakem a může na základě tohoto přístupu být podpořena falešná domněnka o výrazných genderových rozdílech. Zajímavá případná navazující analýza by se mohla zaměřit na pohled samotných šachistek a jejich názor na postupy šachových federací směrem k rovnějšímu genderovému zastoupení, případně v jakých ohledech by mohli být podniknuty další kroky.

Bakalářská práce může dále sloužit jako inspirace pro případné další kvantitativně či kvalitativně zaměřené výzkumy. Zejména například porovnávání benefitů, které hráči reflektují v aktivní participaci buď v off-line nebo on-line komunitě. V tomto případě se ukázalo využívání kvantitativní metody jako velmi limitující a bylo by zajímavé se na toto téma zaměřit více kvalitativně. Jako další jistě zajímavý navazující výzkum by mohla být více do detailu propracovaná komparace jednotlivých zahraničních států. V rámci mého výzkumu bylo začlenění zahraničních hráčů spíše nutnost, aby bylo možné postihnout dostatečný počet on-line hráčů vzhledem k absenci aktivně fungujících českých šachových stránek.

## 6 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

BAUMAN, Z. *Individualizovaná společnost*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 2004, s. 54–55.

BAUMAN, Z. *Liquid modernity*. Polity Press. 2000.

BECK, U. *Riziková společnost: na cestě k jiné moderně*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004, s. 119–120.

BLACKSHAW, T. *Key Concepts in Community Studies*. SAGE Publications, 2009.

*Communism – ideology* [online]. 2023 [cit. 2023-02-12]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/communism>

*Co šachy přinášejí dětem* [on-line]. [cit. 2022-07-13]. Dostupné z: [http://www.skjesenik.cz/cz/mladez/10-co-sachy-prinaseji-detem.html?fbclid=IwAR3dzwo3aDLqerpI0Rt3O8kLaMhP0KKMfHP\\_iBtzT9p23k54rPvr4v5HAYw](http://www.skjesenik.cz/cz/mladez/10-co-sachy-prinaseji-detem.html?fbclid=IwAR3dzwo3aDLqerpI0Rt3O8kLaMhP0KKMfHP_iBtzT9p23k54rPvr4v5HAYw) )

DELANTY, G. *Community*. London: Routledge, 2003.

DIJK, J. *The network society: social aspects of new media*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2006.

GERZON, M. *The Community of the Future*. New York: Doubleday, 1998.

HARTL, P. *Komunita občanská a komunita terapeutická*. Praha: Sociologické nakladatelství, 1997.

HOOPER, D., WHYLD, K. *The Oxford companion to chess*. 2nd ed. New York: Oxford University Press, 1992.

KELLER, J. *Komunita – proměna nebo zánik?* In: Sborník prací filozofické fakulty brněnské university, 1986.



KOCHANOWSKI, J., HOSTOVSKÁ, O. *Šachy*. Praha: Odeon, 1979.

LINHART, J., PETRUSEK, M., VODÁKOVÁ, A., MAŘÍKOVÁ, H. *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum, 1996, s. 421-422.

*Přínos šachů pro děti* [on-line]. [cit. 2023-10-01]. Dostupné z: <https://www.chess.cz/sachy-do-skol/prinos-sachu-pro-deti/>

REICHEL, J. *Kapitoly systematické sociologie*. Praha: Granda, 2008.

RENNINGER, K., SCHUMAR, W. *Building Virtual Communities*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

RHEINGOLD, H. *The Virtual Communities, Homesteading on the Electronic Frontier*, 2000.

SARASVATHY, E. *Gender and Chess*, 2012.

SUMMERSCALE, C. *Šachy*. Fragment, 2006.

*TOP 10 benefits of chess* [on-line]. [cit. 2023-10-01]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/benefits-of-chess>

VÁNĚ, J. *Komunita jako nová naděje?: náboženské (ne) institucionalizované komunity z pohledu sociologie náboženství*. Západočeská univerzita v Plzni, 2012.

VYBÍRAL, Z. *Mění se lidská psychika v éře internetu?* *Psychologie dnes* 7 (3), 2001, s. 16–19.

WELLMAN, B. *Networks in the global village: life in contemporary communities*, 1999.

WESTERVELD, G. *The Poem Scachs d'amor (1475)*. First Text of Modern Chess, 2015.

ZIMA, P. In: *Komunita a komunikace = Community and Communication*. Praha, Sofis, 1999.

## **7 SEZNAM OBRÁZKŮ**

Maslowova pyramida potřeb .....	7
Benefity .....	10
České šachové kluby .....	15
Procentuální zastoupení respondentů v krajích .....	25
Nejvíce zapojené země do dotazníkového šetření .....	26

## **8 SEZNAM GRAFŮ**

Procentuální genderové zastoupení v českých klubech .....	12
Srovnání genderového zastoupení v klubech a v dotazníkovém šetření .....	24
Preference herního typu ve vztahu s hráčovo častěji hraným typem .....	27
Preference herního typu ve vztahu s hráčovo věkem.....	28
Preference herního typu ve vztahu s hráčovo věkem (typ 2) .....	28
Pocit vnímání komunity .....	29
Pocit blízkosti ke spoluhráčům .....	29
Znalost jmen/přezdivek hráčů .....	30
Povědomí o šachových klubech v okolí .....	31
Porovnání vnímání komunity mezi ne-komunistickými a post-komunistickými státy .....	32

## **9 SEZNAM TABULEK**

Počet benefitů u on-line hráčů .....	30
--------------------------------------	----

## **10 CIZOJAZYČNÉ RESUMÉ**

The bachelor thesis deals with the importance of off-line chess in the modern individualized society. In theoretical part the term community and other key concepts related to the research topic are defined, regarding to the author's interpretations and development over time. This paper aims to determine the status of off-line chess in present modern society. Firstly chess trainers and chess club owners were contacted via e-mail for a consultation linked to the base of the research. Subsequently to assemble data the questionnaire was published among active chess club members and on chess forums of the most popular sites for playing chess on-line. Findings revealed that chess club life and chess tournaments influence player's sense of belonging to a chess community.

## 11 PŘÍLOHY

Tento dotazník je určen především pro hráče královské hry a slouží pro účely výzkumného projektu mé bakalářské práce. Na otázky prosím odpovídejte pravdivě. Dotazník je zcela anonymní a zabere Vám maximálně 5 minut.

### 1. Umíte hrát šachy?

- Ano
- Ne

### 2. S kým většinou hrajete?

- S rodinou
- S přáteli (mimo šachový klub/kroužek)
- V šachovém klubu/kroužku
- S on-line hráči

### 3. Snažil jste se někdy hledat způsob, jak hrát i off-line?

- Ano
- Ne

### 4. Proč ne?

- \_\_\_\_\_

### 5. Jaké je Vaše pohlaví?

- Muž
- Žena

### 6. Kolik je Vám let?

- \_\_\_\_\_

### 7. Od kolika let hrajete šachy? (uved'te orientačně)

- \_\_\_\_\_

### 8. Jak často hrajete?

- Každý den
- Několikrát týdně
- Jednou týdně

- Párkrát za měsíc
- Příležitostně

**9. Jaký typ šachů Vám více vyhovuje?**

- On-line
- Off-line

**10. Na škále od 1 do 10, kdybyste měl říci, jak jsou Vám blízcí spoluhráči?**

- (vůbec ne) 1–2–3–4–5–6–7–8–9–10 (velmi)

**11. Řekl byste o sobě, že jste člen šachové komunity?**

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne
- Nevím

**12. Nachází se ve vzdálenosti 5 km od Vašeho bydliště nějaký šachový klub/kroužek?**

- Ano
- Ne
- Nevím

**13. Kolik zhruba týdně trávíte času hraním šachů on-line?**

- 5 a více hodin
- 3-5 hodin
- 1-3 hodiny
- 1 hodinu
- Jen několik minut
- Nehraji on-line

**14. Kolik zhruba týdně trávíte času hraním šachů off-line?**

- 5 a více hodin
- 3-5 hodin
- 1-3 hodiny
- 1 hodinu

- Jen několik minut
- Nehraji off-line

**15. Znáte své spoluhráče jmény/přezdívkami?**

- Ano
- Spíše ano
- Spíše ne
- Ne

**16. Jaké aspekty on-line hraní Vám přijdou nejdůležitější?**

- Časová flexibilita
- Pohodlí
- Možnost hrát s kýmkoliv na světě
- On-line rating
- \_\_\_\_\_

**17. Jaké aspekty off-line hraní Vám přijdou nejdůležitější?**

- Komunikace s hráči
- Řeč těla protihráče
- Fyzický kontakt se šachovnicí
- \_\_\_\_\_

**18. Jakých benefitů si v rámci hraní v komunitě nejvíce ceníte?**

- Pocit anonymity
- Získávání nových kontaktů
- Osobní rozvoj
- \_\_\_\_\_

**19. Z jaké země pocházíte?**

- Výběr z možností

**20. Jaké je Vaše nejvyšší dosažené vzdělání?**

- Základní
- Střední s výučním listem
- Střední s maturitou
- Vyšší odborné

- Vysokoškolské

**21. V jakém kraji bydlíte?**

- Praha
- Středočeský kraj
- Jihočeský kraj
- Plzeňský kraj
- Karlovarský kraj
- Ústecký kraj
- Liberecký kraj
- Královohradecký kraj
- Pardubický kraj
- Kraj Vysočina
- Jihomoravský kraj
- Zlínský kraj
- Olomoucký kraj
- Moravskoslezský kraj

**22. V jakém kraji se nachází Váš šachový klub/kroužek?**

- Praha
- Středočeský kraj
- Jihočeský kraj
- Plzeňský kraj
- Karlovarský kraj
- Ústecký kraj
- Liberecký kraj
- Královohradecký kraj
- Pardubický kraj
- Kraj Vysočina
- Jihomoravský kraj
- Zlínský kraj
- Olomoucký kraj
- Moravskoslezský kraj