

Pražská vysoká škola psychosociálních studií



Diplomová práce

2020

FEJFEROVÁ LUCIE

Pražská vysoká škola psychosociálních studií



Záměrné vystavení se strachu v procesu únikových her

Lucie Fejferová

Diplomová práce

Studijní program: psychologie, prezenční forma studia

Vedoucí práce: Mgr. Lucie Vacková Ph.D.

Praha 2020

Prague College of Psychosocial Studies

Deliberate exposure to fear proces in the escape room

Lucie Fejferová

The Diploma Thesis

Work Supervisor: Mgr. Lucie Vacková Ph. D

Prague 2020

Prohlášení:

1. Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne

Podpis.....

Poděkování:

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování za odborné vedení, všechny věcné připomínky a vynaloženou trpělivost vedoucí práce Mgr. Lucii Vackové, Ph.D. Rovněž bych chtěla poděkovat všem participantům, kteří se účastnili výzkumu a to za vstřícnost a jejich maximální spolupráci.

Abstrakt:

Diplomová práce se zabývá tématem záměrného vystavování se strachu v procesu únikových her. Teoretická část popisuje aktivitu, která je známá pod pojmem úniková hra, pojednává o výzkumech, které jsou spojené s únikovými hrami a popisuje hru jako nezastupitelnou činnost v našem životě. Práce se zaměřuje na popis hlavních témat jako je strach, úzkost, emoce, motivace člověka a také sebepoznání. Výzkumná část pojednává o subjektivním prožívání aktivních hráčů únikových her s hororovou tematikou. Přibližuje zkušenosti hráčů, jejich pocity a prožitky před samotnou hrou, během ní a těsně po ní. Práce se snaží popsat, z jakého důvodu se hráči záměrně vystavují strachu a děsivým situacím během her. Cílem práce je zmapovat motivaci hráčů k únikovým hrám, jejich prožívání a možné sebepoznání, ke kterému by mohlo během her dojít.

Klíčová slova: Escape Room, hororové únikové hry, strach, úzkost, motivace, sebepoznání a seberozvoj

Abstrakt:

The diploma thesis deals with the topic of intentional exposure to fear in the process of escape games. The theoretical part describes the activity, which is known as the escape game, discusses the research that is associated with escape games and describes the game as an irreplaceable activity in our lives. The work focuses on the description of the main topics such as fear, anxiety, emotions, motivation and self-knowledge. The research part deals with the subjective experience of active players of escape games with a horror theme. It describes the experiences of players, their feelings and experiences before, during and just after the game. The work tries to describe why players are deliberately exposed to fear and scary situations during games. The aim of the work is to map the motivation of players to escape games, their experience and possible self-knowledge, which could occur during the games.

Key words: Escape Room, horror escape games, fear, anxiety, motivation, self-knowledge and self-development

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod..... | 9 |
| TEORETICKÁ ČÁST..... | 11 |
| 1 Escape Room | 11 |
| 1.1 Výzkumy provedené na téma únikových her | 12 |
| 1.2 Vymezení pojmu hra | 14 |
| 1.3 Psychologické aspekty her..... | 17 |
| 1.4 Hry v dospělosti..... | 20 |
| 2 Vývojové období rané dospělosti..... | 23 |
| 2.1 Kognitivní vývoj..... | 24 |
| 2.2 Behaviorální změny | 25 |
| 2.3 Specifikace emocí v rané dospělosti..... | 26 |
| 3 Vymezení pojmů strach a úzkost | 28 |
| 3.1 Vznik strachu a úzkosti..... | 31 |
| 3.2 Strachy a úzkosti v dospělosti | 34 |
| 4 Motivace | 36 |
| 4.1 Druhy motivace | 37 |
| 4.2 Motivace v našem životě | 39 |
| 5 Sebepoznání a seberozvoj | 41 |
| 5.1 Možnosti sebepoznání | 44 |
| 6 VÝZKUMNÁ ČÁST | 46 |
| 6.1 Cíl výzkumu a hlavní výzkumné otázky | 46 |
| 6.2 Volba metody kvalitativního výzkumu | 46 |
| 6.3 Výzkumný soubor..... | 48 |
| 6.4 Osobní předporozumění | 49 |
| 6.5 Zpracování a analýza dat | 49 |
| 7 Analýzy výsledků výzkumného šetření | 52 |
| 7.1 Téma č. 1: Pozitivní emoce před, během a po hře..... | 52 |
| 7.2 Téma č. 2: Negativní emoce před, během a po hře | 55 |
| 7.3 Téma č. 3: Motivace | 59 |
| 7.4 Téma č. 4: Autenticita | 63 |
| 7.5 Téma č. 5: Poznání | 67 |

| | | |
|------|---|----|
| 7.6 | Téma č. 6: Skupina a skupinové sdílení | 69 |
| 7.7 | Téma č. 7: Reakce v zátěžových situacích a obranné mechanismy | 75 |
| 7.8 | Téma č. 8: Výkon | 78 |
| 7.9 | Téma č. 9: Dopady na psychiku člověka | 80 |
| 7.10 | Téma č. 10: Závislost..... | 82 |
| 7.11 | Závěry výzkumu a diskuse..... | 84 |
| | Závěr..... | 87 |
| | Literatura | 88 |
| | Příloha č. I | 1 |
| | Otázky k rozhovoru s respondenty:..... | 1 |
| | Příloha č. II..... | 2 |
| | Rozhovor 1 - Aneta | 3 |
| | Rozhovor 2 - Daniel | 7 |
| | Rozhovor 3 - Karolína..... | 15 |
| | Rozhovor 4 - Lukáš | 21 |
| | Rozhovor 5 - Martina | 25 |
| | Rozhovor 6 - Monika | 31 |
| | Rozhovor 7 - Ondra..... | 35 |
| | Rozhovor 8 - Patrik | 39 |
| | Rozhovor 9 - Romana | 44 |
| | Rozhovor 10 - Šárka..... | 49 |
| | Bibliografické údaje | 53 |

Úvod

Diplomová práce se zabývá tématem záměrného vystavování se strachu v procesu únikových her. Únikové hry jsou hry, kdy se jedinci uzavřeni v jedné či několika místnostech musí zorientovat v daném prostoru, najít stopy, indicie, vyřešit série hádanek a uniknout z daného prostoru v čase, který je předem stanoven. Jednotlivé hry mají různá témata. Dle zahraničních výzkumů mezi nejoblíbenější patří hry hororové, logické, dobrodružné či detektivní. Diplomová práce se zaměřuje přímo na hry s hororovou tematikou. S tímto typem her mám osobní zkušenost. Ta mě také přivedla k myšlence, že by se má diplomová práce mohla zabývat únikovými hrami s hororovou tematikou.

Do hry vstupují fantazie člověka, jeho dřívější zkušenosti, strachy a mnoho dalších aspektů. Člověk je tak konfrontován hned s několika nepříjemnými situacemi, kde s ohledem na tým či ve snaze překonat sám sebe absolvuje úkoly, které by za normálních okolností zřejmě neabsolvoval. To ovšem jsou jen mé domněnky. I proto mě zajímalo, z jakého důvodu lidé opakovaně vyhledávají únikové hry s hororovou tematikou a záměrně se tak vystavují strachu.

Teoretická část práce popisuje aktivitu, kterou známe pod názvem úniková hra. Prezentuje výzkumy spojené s únikovými hrami provedené v zahraničí, jelikož v rámci České republiky nebyly doposud provedeny obdobné výzkumy. Teoretická část také pojednává o hře jako takové a popisuje její místo v našem životě. Hlavními tématy práce jsou strach a úzkost. Do hry samozřejmě vstupuje veliké množství emocí, nejen strach a úzkost. Já jsem však vybrala především tyto dvě emoce a to na základě mé vlastní zkušenosti s únikovou hrou. Práce se také zaměřuje na sebepoznání člověka a jeho motivaci.

Vzhledem k tématu diplomové práce jsou do výzkumu zahrnuti jen respondenti, kteří opakovaně vyhledávají a absolvují únikové hry s hororovou tematikou. Dobrovolně se tak vystavují děsivým situacím a procesům, kdy na scénu přichází mimo jiné pocity strachu, úzkosti a obav.

Pro výzkumnou část jsem zvolila metodu kvalitativní. Výzkumná část pojednává o subjektivním prožívání aktivních hráčů únikových her s hororovou tematikou. Přibližuje zkušenosti hráčů, jejich pocity, co hráči před samotnou hrou, během ní a po hře prožívají. Snaží se popsat, jaká je motivace těchto hráčů pro záměrné vystavování se strachu

a náročným situacím. S jednotlivými respondenty byly vedeny rozhovory, které byly později zpracovány tematickou analýzou.

Cílem práce je zmapovat motivaci hráčů únikových her s hororovou tematikou, jejich prožívání a možné sebepoznání, ke kterému by mohlo během hry dojít.

Únikové hry jsou v dnešní době stále více oblíbenou aktivitou, kterou vyhledává mnoho lidí. Jedná se tedy o téma aktuální a v rámci České republiky doposud neprozkoumané.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Escape Room

Únikové hry byly založeny v roce 2007 v Japonsku. Tvůrcem her byl Taka Kato, který chtěl ve svém životě zažít podobná dobrodružství jako jeho oblíbení hrdinové z japonských komiksů. Sestavil tak první Real Escape Room a jelikož hra měla veliký úspěch, během několika let se únikové hry rozšířily na všechny kontinenty. V Evropě se průkopníkem únikových her stalo Maďarsko, ve kterém založil Attila Gyurkovics úspěšnou hru Parapark (Hunt, 2014).

Únikové hry jsou hry převážně týmového charakteru. Tým lidí je uzavřen v místnosti, musí se dobře zorientovat v daném prostoru, najít stopy a indicie, vyřešit série hádanek a uniknout z místnosti v předem stanoveném čase (Corkill, 2009).

Únikové hry jsou odvozeny od počítačových her. Témata únikových her se inspiroují nejen obsahem počítačových her, ale i filmy, videohrami apod. Hra je vždy konstruována na základě nějakého již existujícího prostředí, myšlenky, nápadu či situace, kterými se zakladatelé hry inspiroují. Prostory jsou tematické a značně realistické. Nabízejí mnoho rekvizit, zvuků a efektů, které dotvářejí celou atmosféru. Únikové hry jsou například hororové, dobrodružné, detektivní. Jiné hry mohou být inspirovány budoucností a sci-fi tématy, další zase reálnými místy jako je například vězení, laboratoře, hotelové pokoje. Dobře zkonstruovaná hra vtáhne člověka do děje a působí opravdu reálně. I proto může člověk snadno uvěřit, že se daná situace děje doopravdy a může pociťovat nejrůznější emoce a fyziologické změny mnohem intenzivněji. Během hry je potřeba využít logiky, kreativity, fantazie a vzájemné spolupráce mezi jednotlivými členy skupiny.

Jeden hráč či skupina hráčů je zavedena na začátku hry na místo, kde na ně čeká tzv. Room master, který má za úkol hráčům vysvětlit pravidla hry a seznámit je s příběhem, který charakterizuje celou hru. Role Room mastera je obzvlášť důležitá, neboť jeho úkolem je hráče zaujmout a vtáhnout je do děje ještě před tím, než začne samotná hra. Dalším jeho úkolem je poskytovat hráčům v případě potřeby nápovědy, dle kterých hráči rozluští těžší úkoly a hádanky. Mimo jiné funguje jako dohled v případě nebezpečí.

Některý typ únikových her je realizován pouze v jedné místnosti, jiné naopak probíhají v několika pokojích, ve kterých se řeší vždy nějaký úkol pomocí indicií, hádanek a rébusů (Nicholson, 2015).

Únikové hry jsou konstruovány dle určitých pravidel. V první řadě je důležité stanovit příběh hry a časový limit, po který jsou hráči uzavřeni v místnosti. Nejčastěji je stanoven limit 60 minut, avšak není to pravidlem. Některé hry mají kratší časový limit (např. 30-45 minut) a výjimečně se setkáVáme s časovým limitem delším (např. 90 - 120 minut). Konstruktor hry stanoví minimální a maximální počet hráčů, kteří mohou hru absolvovat. Počet hráčů se většinou pohybuje od 2 do 6 osob. Zřídka nalezneme hry s větším počtem hráčů, nebo hru pouze pro jednoho hráče, ale i takové existují. Stanovuje se i obtížnost hry, a to pomocí výpočtu úspěšnosti hráčů v dané hře.

Hry se kromě tématu rozdělují na hry lineární a hry nelineární. Lineární hry jsou hry, kdy hráči mohou vždy řešit pouze jeden úkol v daný moment a úkoly na sebe přímo navazují. Nelineární hry jsou naopak hry, kdy hráči ve stejný moment mohou řešit i více úkolů najednou. V praxi se však setkáVáme s kombinací obou typů. Kromě toho jednotlivé úkoly mohou být řešeny pouze v jediné místnosti, nebo hned v několika místnostech najednou. Hráči se tak postupně snaží projít všemi pokoji až k závěrečným dveřím, kterými musí uniknout z celého prostoru (Endorfin, 2019, Rubrika: Endorfin novinky. Dostupné z: <https://endorfin.cz/typy-unikovych-her/>).

1.1 Výzkumy provedené na téma únikových her

Únikové hry jsou v dnešní době jednou z velmi oblíbených a navštěvovaných aktivit. Avšak jejich dřívější velká oblíbenost začíná být zvolna na ústupu. I přesto je však stále mnoho nadšenců, kteří mají zájem o tento typ zábavy. Jsou ale i lidé, kteří nemají tušení, co úniková hra je.

Již v úvodu zmiňuji fakt, že na téma únikových her nejsou dosud v České republice realizovány žádné výzkumy. Naopak v zahraničí se výzkumů objevuje hned několik. Níže uvádím výčet některých z nich. Tyto výzkumy se převážně zaměřují na efektivitu učení po absolvování únikové hry s naučnou tematikou, popisují schopnost týmové komunikace a možnost využití únikových her v procesu teambuildingových akcí.

Ve Spojených státech amerických byla v roce 2013 - 2014 navržena vzdělávací hra, která dle výzkumníků měla zvýšit studentům třetího ročníku lékařských oborů znalosti v oblasti léčby nemoci diabetes mellitus.

Členové fakulty vytvořili inovativní vzdělávací hru s tématem nemoci diabetes mellitus. Byla vytvořena uzamčená úniková místnost s autentickým prostředím a rekvizitami. Hra měla přesně stanovená pravidla a časový limit, po který bylo nutné z místnosti uniknout. Studenti, kteří hru absolvovali, řešili hádanky zaměřené na nemoc vždy v týmu.

Pro vyhodnocení dopadu hry studenti absolvovali pre-test a post-test, který se zaměřoval na hloubku znalostí, které získali během hry. Průzkumem se také sledovalo vnímání studentů, respektive vliv a užitečnost hry na jeho zlepšování. Bylo zjištěno, že studenti po dokončení únikové hry vykazovali statisticky významné zvýšení znalostí. Jednorázový t-test prokázal, že průměrné vnímání studentů bylo statisticky významně vyšší než střední hodnota hodnotící stupnice. Tento statisticky významný výsledek dokázal, že úniková hra nabízí potenciální přínos ve výuce (Eukel, et al., 2017).

Další výzkum, kdy byla využita úniková hra pro zkoumání efektivity učení, schopnosti komunikace v týmu, rozvoj vlastních dovedností, schopnost řešit problémy v týmu a podpora interakcí mezi studenty lékařských oborů, byl realizován v roce 2016 v Michiganu v USA.

Po dokončení hry, která trvala jednu hodinu, studenti dokázali mezi sebou lépe komunikovat a diskutovat. Zároveň Escape Room nabídla netradiční zážitkové učení, skupinové učení a příležitost, která podpořila konstruktivní interakce, což vedlo k vlastnímu pozorování ale i pozorování druhých. Tímto skupinovým učením, se studenti dozvěděli o tom, jakými disponují vlastnostmi a dovednostmi a zda mají sklony k tomu být pouze následovníkem vůdce nebo přímo vůdcem skupiny, který využívá silných stránek ostatních (Wiley & Sons 2018).

V roce 2017 byl v USA a v Evropě proveden výzkum pomocí etnografického výzkumu a analýzy obsahu. Byl zpracován za účelem teoretického a empirického prozkoumání turistických zážitků s globálně rozšířenou atrakcí zvanou úniková hra. Výsledky dokazují, že únikové hry poskytují hráčům nové, jedinečné a zábavné zážitky a to skrze náročné činnosti a sociální složky hry (Kolar, 2017).

V roce 2018 v Turecku byl proveden obdobný výzkum, který zahrnoval 1079 recenzí návštěvníků únikových her. Výsledky poukazují na to, že návštěvníci během únikových her prožívají pocity novosti (autentičnosti), hedonistického hledání (flow) a ztrácejí pojem o čase a místě, kde se reálně nacházejí (Dilek, Emre, & Nur, 2018).

Výše zmíněné výzkumy dokládají, že únikové hry mohou být využívány jako plnohodnotné vzdělávací hry, které, pokud jsou konstruovány správně, mohou zvýšit a prohloubit znalosti studentů a mají vliv i na celkové vnímání účastníků. Kromě toho mohou rozvíjet interakce mezi účastníky. Aktér díky zážitku a přímé zkušenosti může poznat své sklony k tomu vést skupinu, či se podřídit účastníkovi, který zaujme vůdčí roli. Dle zjištění únikové hry poskytují hráčům nové a jedinečné zážitky, které mohou vést k pocitu známému pod pojmem flow, a v procesu únikových her jedinec může ztratit pojem o čase a reálném místě. Jinými slovy jedinec je plně pohlčen hrou.

1.2 Vymezení pojmu hra

Obory, které se zabývají tématem hry, jsou například antropologie, sociologie, pedagogika a v neposlední řadě také psychologie. V práci se budu tématu hry věnovat především z psychologického hlediska.

Hra jako jeden ze způsobů trávení volného času nás může provázet celým životem již od útlého dětství. Důvodů, proč lidé hrají hry, existuje celá řada. Ať už jsou to příjemně strávené chvíle, zkouška dovedností, zvědavost anebo blízkost dalších zúčastněných hráčů. Hra je v rámci výchovy využívána velmi často. V některých případech se bohužel zapomíná na způsoby, jakými lze a je přínosné s hrami zacházet.

Hraní her začíná již v raném dětství. Pro děti představuje hra určité zaměstnání, kterým se zabývají pravidelně každý den. Hru děti mohou vnímat jako nejzákladnější činnost a je také přirozeným projevem jejich aktivity. Tato činnost je neodmyslitelně důležitá pro celkový psychický vývoj jedinců. Jak děti postupně prochází jednotlivými obdobími svého věku, tak se samozřejmě mění také charakteristika her, například obsahovou náplní, ale i formou projevu. Stejně jako se dospělý, který je schopen práce, věnuje svému zaměstnání. V některém období života děti dokonce nevnímají rozdíl mezi hrou a prací. Dítě potřebuje hru k vlastnímu vývoji, který během hraní probíhá na všech jeho úrovních. Procvičuje tak hrubou a jemnou motoriku, koordinaci svých pohybů, posiluje svalstvo a to přirozeným způsobem, který mu je vlastní. V primárním období představuje hra napodobování lidské činnosti, dítě kopíruje to, co vidí.

Hra vychází z vnitřních potřeb, proto se v ní velmi uplatňuje naše vnitřní motivace. V závislosti na ní dochází k rozvoji celkové osobnosti, jako jsou kognitivní a emoční funkce, tvoření sociálních vztahů, vývoj po tělesné stránce, poznávání okolí, průběh socializace, formování žebříčku hodnot a v neposlední řadě příprava na prožití smysluplného života jedince (Činčera, 2007).

Vývojový psycholog Jean Piaget, který působil také jako profesor psychologie, podává vysvětlení o procesu hraní v kontextu rozvíjení lidského myšlení. Jako nejdůležitější v rámci vývoje osobnosti považuje tyto dva procesy - asimilaci a akomodaci. Během svojí práce sledoval vývoj hry v souvislosti s tím, jak se u člověka vyvíjejí mentální schopnosti (Piaget & Inhelder, 2007).

Hra tedy neodmyslitelně patří do lidského života, a jak jsem se již zmínila výše, od raného dětství obohacuje lidský život. V určitých obdobích představuje naši běžnou činnost, ovšem přichází v životě období, kdy se začne hra nebo její určité druhy ze života vytrácet. Hra může být považována za zbytečnou a v některých případech až za nebezpečnou.

Hra je pojem s rozplývavými kraji. Wittgenstein popisuje hru jako něco neohraničeného, bez jasných okrajů a zároveň má také vliv na několik oblastí v lidském životě (Wittgenstein, 1993).

Hry provázejí lidstvo v různých podobách již od nepaměti, objevují se v antickém Řecku, v Egyptě nebo ve starověkém Římě. Mezi oblíbenou zábavu patřily závody vozů, gladiátorské anebo olympijské hry. Právě v Římě platilo jedno heslo, které se týkalo hraní her, konkrétně „panem et circenses“. To v překladu znamená „chléb a hry“. Je to důkaz důležitosti her v rámci tamějšího života. Pojem hra je velice široký a je možné, že si pod ním každý může představit rozdílnou činnost. Hra a její vývoj, aspekty nebo funkce se staly významným tématem také v rámci psychologie. V psychologickém kontextu hra nabývá velmi zásadního využití, nejvíce v diagnostice a dále potom také v terapii (Suchá, Dolejš, & Pipová, 2018).

Definici fenoménu hry popsal historik a filozof Huizinga. Podle něj se jedná o dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí, radostí a vědomím jiného bytí, než je všední život (Huizinga, 2000).

Na druhou stranu může být hra také popsána jako určitá forma dětské metody učení. To znamená, že dítě má k dispozici něco jako herní pud, který ho vede k motivaci se integrovat v rámci jeho prostředí. Tento pohled je v souladu s tím, že základním cílem hraní dětí je radost. Dále se autoři shodují na tom, že začátek vývoje hry doprovází úkony s předměty, v tomto případě se u dětí jedná o hračky. Prostřednictvím manipulace s nimi začíná dítě rozvíjet základní obratnost vlastních končetin, postupně tak zapojuje celé své tělo. Hračky se tak stávají prostředky v kontaktu dítěte s dospělými. Čím více dítě postupuje na vývojovém stupni dále, tím více zapojuje do hraní sociální vztahy (Piaget & Inhelder, 2007).

Dále je kladen důraz na důležitost prožívání svobody v rámci hry. Znamená to, že žádný jedinec nesmí být nucen k účasti ve hře, nebo být jiným způsobem na sílu vtahován do hry. Tím by se ze hry vytratila radost, zábava a její určitá přitažlivost (Suchá, Dolejš & Pipová 2018).

Důležité je také dodržení dobrovolnosti ve hře, jak poukazuje například Čačka. Ten vymezuje hru jako svobodně zvolenou činnost, která není vynucována žádnými vnějšími požadavky, ale ani okolnostmi, nese hodnotu sama v sobě. To znamená, že hra představuje cíl sama o sobě (Čačka, 1999).

Autor tuto myšlenku dále aplikuje také na hru, která se nemusí objevovat pouze během dětství, ale také v rámci jakéhokoliv jiného věku. Hrou, která se vyskytuje v dospělém věku, nazývá také posezení s přáteli, nebo různé jiné záliby. Blíže tyto činnosti specifikuje tak, že je dospělý samostatně organizuje, sám o nich rozhoduje. Například jakým směrem budou zaměřeny, v jakém duchu se povedou nebo také určuje jejich začátek a konec. Autor zde opět klade důraz na dobrovolnost aktivit, možnost jejich opuštění a to v jakýkoliv moment hry a také fakt, že se jich dospělý účastní, protože se mu chce (Čačka, 1999).

Na základě hraní je možné rozvíjet celou lidskou osobnost, tento rozvoj se týká jak dětí, tak také dospělých. Často jsou hry nedílnou součástí vzdělávání dospělých. Příkladem mohou být ekonomické hry, ty bývají zaměřeny zejména na organizování, plánování a dostatečně hbité rozhodování (Suchá, Dolejš, & Pipová, 2018).

Někteří autoři se také zabývají hrou nejen jako lidskou aktivitou, ale také činností, kterou nalezneme i u zvířat.

Když se filozof a psycholog Groos zabýval zkoumáním hry u dětí a zvířecích mláďat, dospěl k závěru, že hra slouží jako obecný impuls k procvičování instinktů, které jsou zásadní

pro nás a také zvířecí současný a budoucí život. Čím více bude život složitější a bude potřeba více inteligence, tak tím více potřebuje mládě a dítě času k osvojení si potřebných dovedností. Toto vymezení poukazuje na to, že hra nepředstavuje pouze lidský projev, najdeme ji také v živočišné říši (Kotátková, 2005).

Hra disponuje nespočtem různých definic a vymezení, neexistuje však její jedna jediná obsáhlá definice.

1.3 Psychologické aspekty her

Aby byla určitá aktivita označena za hru, musí splňovat jisté prvky. Ve vědním oboru psychologie se stále více objevuje pojmenování lidského chování jako určitého hraní. V praktické psychologii, zejména ve vývojové psychologii zaujímá hra velmi důležitý význam (Opravilová & Gebhartová, 2004).

Na hru v rámci psychologie existuje tolik různorodých pohledů, kolik je uznávaných psychologů. Ve své práci uvedu několik různých psychologů, kteří se zabývali teorií hry.

Psycholog Karl Groos, který se ve své práci inspiroval Charlesem Darwinem, považoval hru za určitý typ funkčního cvičení, během něhož se dítě připravuje na vlastní budoucí život. Jako příklad mu posloužila hra zvířecích mláďat, ovšem dále nevysvětluje, potřebu hraní si u dospělých jedinců (Opravilová & Gebhartová, 2004).

Dalším psychologem a pedagogem, který se také inspiroval u Darwina, byl Granville Stanley Hall, ten se zabýval zkoumáním dětského vývoje. Hall zpracoval tzv. rakapitulární teorii, ta vysvětluje hru jako projev vývoje, během kterého jedinec opakuje vývoj vlastního druhu. Prakticky to znamená, že člověk prostřednictvím hry prožívá vývoj pralidí. Například hry jako šplhání odkazují na život opičích předků (Opravilová & Gebhartová, 2004).

Jak jsem se již zmínila výše, tak na jedné jediné definici se autoři ne zcela shodnou, avšak existuje určitá shoda ohledně znaků hry.

Mezi významné znaky hry patří například: spontánnost, zaujetí hrou, radost a uspokojení, tvořivost, fantazie, opakování a přijetí role (Kotátková 2005).

Hry je možné třídit podle psychologického hlediska na intuitivní, senzomotorické, intelektuální a kolektivní (Mišurcová, Fixl, & Fišer, 1980).

Hra zaujímá důležité místo v každé životní etapě jedince, podle názorů psychologů je její největší význam v dětství. Děti dokáží při hře opravdově vyjadřovat vlastní pocity a nálady,

nepřetvařují se, neberou ohledy na to, jestli jsou jejich projevy společensky přijatelné či nikoliv. Mají radost z pohybu, právě pro samotný pohyb, jsou spontánní a jejich hra je světem sama pro sebe, je velmi silně oddělena od světa a her dospělých. Výchovným působením se v některých případech tyto reakce a chování mohou uhladit do společensky vhodných vzorců, tak vznikají stereotypně známé a naučené reakce (Hanšpachová, 2000).

U dětí je hra důležitá k sebepotvrzování. Hra může být jedním ze způsobů, jak si dítě utváří svoji vznikající psychiku. Prostřednictvím hry se dítě učí, jak funguje život. Hra je vnímána jako jeden z prostředků k poznávání ostatních. V rámci ní je rozvíjena představivost, logické myšlení, ale také fyzické schopnosti. Důležitým momentem ve hře je prožívaná radost, ta pomáhá dítěti překonávat to, co pro něj může být složité (Thiele, 2013, Pojd'te si hrát. Dostupné z: <https://psychologie.cz/pojdte-si-hrat/>).

Na druhou stranu je hra potřebná a má svou podstatnou funkci také v dospělém věku. Základním psychologickým prvkem, který ve hře působí je, že zúčastnění na chvíli zapomenou na své vlastní já. I když se jedná o individuální hru, nebo hru v kolektivu, hráčům to umožňuje vystoupit z jejich každodenního života, mohou se tak účastnit jiné reality. Tento fakt může být lákavý a potřebný právě pro dospělé jedince. Díky hře mohou účastníci dosáhnout lepšího sebepoznání. Ve hře jsme totiž v kontaktu sami se sebou, to znamená se svými pocity, emocemi, intuicí, ale také s minulostí, různými přáními nebo i budoucností. Všechny tyto složky našeho já mohou být v běžném životě upozaděny a právě během hry tak mohou ožít. Hra zároveň umožňuje učit se novým věcem a dovednostem. Mechanismus kontroly chování se tak během hry dostává do pozadí a na řadu přichází kreativita a intuice. Přemíra odpovědnosti vůči vnějším požadavkům a naučená nutkavost vyhnout se chybám může dospělým bránit v jejich vlastní originalitě a zajímavosti. Právě hra může jedinečnost, skryté vlastnosti a dovednosti pomoci odhalit.

Ovšem hra u dospělých není rozhodně vnímána jako druh infantilismu, ale jedná se o přirozenou psychologickou funkci v lidské psychické rovnováze. Bez hraní her se lidská mysl začne chovat mechanicky a její emoční stránka je většinou zanedbávána (Thiele, 2013, Pojd'te si hrát. Dostupné z: <https://psychologie.cz/pojdte-si-hrat/>).

Vliv her na chování člověka je nesporný. Přináší pozitivní účinky, jako například určitou formu uvolnění, relaxace, dobytí energie, rozvíjení kreativity, navázání spolupráce, a mnoho dalších. Na druhou stranu existují také negativní dopady hraní her na chování člověka. Může se vyskytnout zvýšená míra agresivity, kterou jsem zmínila u hraní počítačových her nebo

také zhoršení kvality spánku. Jakákoliv vznikající závislost na hrách negativně ovlivňuje chování. Díky ní začnou trpět sociální vztahy, ale také například koncentrace v zaměstnání nebo při studiu atd.

Jako extrémní důsledek negativního vlivu na chování vnímám hraní her jako únik z vlastní reality. Většinou k tomu dochází během hraní počítačových her, kdy hráči tráví hraním i šestnáct hodin denně. Za takovým únikem se ve většině případů skrývá jasný důvod. Například zakladatel webové stránky Game Quitters Cameron Dare dokázal trávit většinu času hraním počítačových her kvůli školní šikaně. Působení herní reality tak může být srovnáváno v určité míře s působením drog (Adair, 2019, Game over. Dostupné z <https://camerondare.com/>).

Ředitel čínského střediska na odvykání závislosti na počítačových hrách vnímá hraní her pouze jako vrchol problému, pod ní se podle jeho zkušeností většinou skrývají nefungující rodinné vztahy. Přílišná kontrola rodičů a nedostatečný prostor k vlastnímu rozvoji dětem berou sebedůvěru, ovšem na internetu a během hraní her se mohou stát samostatnými hrdiny, kteří dokáží o sobě rozhodovat.

Hra má svůj význam v každém životě člověka a to z několika různých důvodů. Prostřednictvím ní získáváme zkušenosti s prvními mezilidskými vztahy, dále podporuje jejich rozvoj a další důležité pravomoci jako jsou spolupráce, porozumění, sebeprosazení, asertivitu a sdílení. Má značný podíl na míře socializace jedince, nácviku základních dovedností, které lidé mohou později uplatňovat v rámci života (Suchá, Pipová & Dolejš, 2018).

1.4 Hry v dospělosti

Jak vyplývá z výše popsaného, hra má své důležité místo jak v rámci světa dětského, tak také ve světě dospělých. Její role je nezastupitelná. Hra může být vnímána také jako jedna z možností, jak aktivně odpočívat. Přispívá k revitalizaci fyzických a také duševních sil, obecně obohacuje život. Rozdíl mezi dětskou hrou a hrou dospělých je rozhodně v délce stráveného času u her, hry dospělých jsou náročnější na pravidla. Dětské hry bez pravidel nejsou u dospělých běžné. Hry dětí a dospělých se liší také formou a prostředím, ve kterém se mohou odehrávat. Jak získávají dospělí hráči více životních zkušeností, tak se objevují hry, které je mohou prověřovat. Zde je důležitý faktor výzvy, který dospělí jedinci ve většině herních situací oceňují. Jádrem hry a její úspěšný výsledek tak bývá závislý na řešení určitého problému nebo v zadání nějakého úkolu (Jirásek, 2002).

Hry pro dospělé se rozdělují na hry:

- sportovní, kde se účastní buď aktivně jako hráč/sportovec nebo pasivně, a to jako fanoušek,
- dále jsou to hry pohybové, jako například golf, bowling nebo kulečník,
- hry intelektuální jako je sudoku, osmisměrky, křížovky,
- hry společenské jako jsou karty a šachy,
- v neposlední řadě deskové společenské hry, jejich známými zástupci jsou například Aktivita nebo Osadníci z Katanu.

Samostatné téma v rámci her podle mého názoru tvoří hry počítačové. V dnešní době vysoké dostupnosti internetového připojení, používání sociálních sítí a každodenního vyhledávání informací na webových stránkách jsou hry na počítači velmi populární a vyhledávané.

Na počítačové hry je také často pohlíženo jako na jednoduchý, rychlý a dostupný zdroj zábavy. Hráči je mohou hrát na stolním počítači, notebooku nebo na tabletu či telefonu, který mohou mít neustále při sobě. I v tomto případě lze na takové hraní her nahlížet jako na odreagování, určitý druh prožívání relaxace.

Avšak je důležité zmínit, že jejich nadužívání bývá v některých případech hodnoceno jako možná riziková aktivita. Jedná se o velmi aktuální téma, protože dostupnost herních zařízení je velmi rozšířená. V současné době také stoupá obliba moderní technologie virtuální a rozšířené reality, prostřednictvím které je možné hrát počítačové hry. Postupem času je možné, že bude docházet k častějším průnikům herní reality do běžného života

prostřednictvím internetu. Hraní počítačových her může být převážně považováno jako prostředek zábavy a relaxování, zároveň je také důležité brát zřetel, jaké pozitivní nebo negativní vlivy mohou počítačové hry působit na chování člověka. Negativním vlivem mám konkrétně na mysli závislost na počítačových hrách, která byla v roce 2013 zařazena do Diagnostického a statistického manuálu mentálních závislostí. Znamená to, že je možné považovat závislost na počítačových hrách jako existující, medicínsky prokázaný syndrom. Závislost na hraní počítačových her bývá v určitých případech spojována s celou řadou negativních aspektů jak z psychologické, tak také ze sociální oblasti. Konkrétně se například jedná o sníženou míru spokojenosti s celkovou životní situací, časté pocity osamělosti, podávání horších výsledků v zaměstnání, zvýšené sklony k agresivnímu jednání, náchylnější sklon k depresím a také prožívání úzkostí. Hráči také uvádí potíže s nespavostí, dále snížení kvality spánku. Důsledkem hraní her se spánek zhoršuje ve fázi těsně před usnutím (Basler & Mrázek, 2018).

Existují studie, které se zabývají souvislostmi mezi hraním her a chováním hráčů. Většinou se tyto studie zabývají mírou agresivity u hráčů v pubertálním věku a také u dospělých jedinců.

Vědci potvrdili fakt, že existuje spojitost mezi dobou strávenou hraním počítačových her a mírou dětské agresivity. Jako jedna z možných příčin takového chování je uváděn i chybějící soucit vůči obětem ve hře. V rámci této studie, kterou vypracovali američtí výzkumníci z Dartmouth College v New Hampshire, bylo zjištěno, že hraní počítačových her vyvolává násilí nejvíce u dětí z bělošské rasy. Tento rozsáhlý výzkum, který se týkal až sedmnácti tisíc dospívajících a probíhal téměř sedm let (2010-2017) byl založený na výpovědi samotných dětí, jejich rodičů, pedagogů a také vrstevníků. Podle Hulla (2018) je možné, že nárůst agresivního chování, který je spojován s velkou mírou hraní počítačových her, souvisí s tzv. odměňováním násilí ve hře, naopak zde chybí podpora empatie nebo již zmíněného soucitného chování vůči obětem. Vědci vysvětlují nárůst agresivního chování u bělochů tím, že v západní kultuře je kladen větší důraz na výchovu, která je spojená s individualismem (Prescott, Sargent & Hull, 2018, Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. Dostupné z: <https://www.pnas.org/content/115/40/9882#sec-7>).

Z mého pohledu je důležitá určitá vyváženost v rámci hraní počítačových her a také přirozená podpora další volnočasové aktivity dětí a dospívajících. V dnešní době není možné se zcela vyhnout počítačům, mobilním telefonům, obrovskému množství aplikací a her. Je nutné tento technologický pokrok přijmout a adaptovat se. Nicméně v této době je absolutně důležité rozvíjet u dětí a dospívajících i jiné zájmy a aktivity, především tedy aktivní trávení volného času. Dětem nezabráníme v hraní her apod., ale lze jejich aktivity na PC, tabletech a mobilních telefonech kontrolovat a omezovat i čas strávený na těchto přístrojích. Problém však nevidím v dětech samotných, ale spíše v rodičích, kteří na své děti často nemají čas a proto hry a moderní technologie využívají k zabavení dítěte.

V neposlední řadě se do her, kterých se účastní nejen dospělí hráči, dostali hry únikové. V posledních letech zaznamenaly vysoký podíl oblíbenosti. Denně je po celém světě navštěvuje mnoho jedinců, skupin i rodin s dětmi. Blíže jsem o únikových hrách hovořila v první kapitole.

2 Vývojové období rané dospělosti

Do výzkumného vzorku výzkumné části diplomové práce budou vybráni respondenti ve věku od 20 do 30 let, a proto je do teoretické části zařazena kapitola charakterizující toto vývojové období člověka, tedy období rané dospělosti. Období rané dospělosti je jednou z prvních fází celého období nazývaní se období dospělosti. I proto bych v první řadě popsala období dospělosti a později se konkrétně zaměřila na první fázi známou jako raná dospělost.

Období dospělosti je dáno biologicky a je charakteristické pro věk 20 až 60 let. Tuto etapu lidského života můžeme rozdělit hned do několika částí:

- Mladší (raná) dospělost (do 30 let).
- Střední dospělost (do 45 let).
- Starší dospělost (do 60 let).

V naší společnosti není počátek dospělosti jasně vymezen určitým specifickým mezníkem či rituálem. Jediným faktorem je dosažení právní dospělosti tedy zletilosti. Jak jsem již v počátku zmiňovala, dospělost je primárně určena biologicky, její dosažení je vázáno na zrání (věk). Oproti tomu psychosociální vymezení dospělosti je mnohem složitější. Hlavní problém spočívá v tom, že tato změna probíhá u každého individuálně a nemá u každého z nás v jednotlivých oblastech stejný průběh.

Jedná se o období, jež oproti předešlým etapám života je mnohem méně dynamické, ale i přesto dochází k mnoha změnám v psychice a organismu člověka. Jedno z prvních fází dospělosti je fáze rané neboli mladé dospělosti (Novotná, Hříchová, & Miňhová, 2004).

Raná dospělost je obdobím, kdy jedinec je ochotný přijmout a schopný zvládnout určité vývojové úkoly jakými jsou dle Vágnerové (Vágnerová, 2000, s. 304):

- Profesní role.
- Stabilní partnerství.
- Rodičovství.

Dle Říčana (1989) se jedná o období plné nadějí a jejich postupné naplňování, jelikož mnoho plánů je v tomto věku možné ještě uskutečnit. Kromě toho je období dospělosti spojováno:

- Se samostatností a nezávislostí, která je chápána jako výhoda.
- S ekonomickou soběstačností a možností svobodně hospodařit.
- Se svobodou ve volbě a udržování partnerských a přátelských vtaů.

V následujících podkapitolách se budu věnovat kognitivnímu, behaviorálnímu a emočnímu vývoji jedince v období rané dospělosti.

2.1 Kognitivní vývoj

Z pohledu kognitivního vývoje bývá období rané dospělosti označováno za období snadného poznávání. Člověk je v tomto období schopný pojmout celek i plně rozlišovat detaily. Dokáže záměrně věnovat pozornost vnějším podnětům, snadno si vstítit informace a uchovat je do paměti, jejíž kapacita se zvětšuje. Dospělý jedinec je schopný vnímat, pochopit vztahy mezi lidmi a věcmi, bere v úvahu různé okolnosti. Dostatečně rozvinutá je i fantazie a představivost. Dospělý jedinec se zdokonaluje v uplatňování nejen kognitivních strategií, ale i postupů behaviorálních a sociálních.

Řečové schopnosti jsou na vrcholu. Jedinec má bohatou slovní zásobu, zná odborné termíny a aktivně je používá. Dokáže vyjádřit své myšlenky verbálně, neverbálně nebo v podobě autentických výtvorů (básničky, písničky, obrazy).

Rozvoj myšlení ovlivňuje především zkušenost daného jedince. Člověk přehodnocuje význam jednotlivých situací a způsob jejich řešení. Začíná brát v úvahu veškeré složky jako je mnohoznačnost i celkový kontext problému, což Seifert et al. (1997) označují za fázi „postformálního myšlení“. Dospělý problémy nezjednodušuje jen proto, aby je byl schopný řešit. Z původního rozlišení co je dobré a co špatné (tzv. kontextuální dualismus) přehází jedinec k tzv. komplexnímu kontextuálnímu relativismu, tedy že situaci mnohdy nemohou hodnotit jednoznačně jen jako dobré a špatné.

Myšlení je flexibilnější a otevřené. Dokáže kombinovat formálně logický způsob uvažování se subjektivním přístupem, který je vázaný na vlastní zkušenost. Rozvíjejí se i jiné složky inteligence, než je ta, na které byla závislá úspěšnost ve škole. Situace a problémy, jež je nutné v tomto období řešit mohou dát impulz k rozvoji jiných schopností. Bývá tak v tomto období završeno bilancování vlastních schopností, z čehož pak vyplývají představy o osobních možnostech a cílech do budoucna.

Dospělý člověk je sebekritický, je schopen akceptovat, že jeho uvažování nemusí být zcela přesné a směřuje se s faktem, že různé problémy, které jsou součástí životní reality, bývají složité, nejednoznačné a v průběhu života se mění. Jedinec akceptuje kognitivní nejistotu, je pragmatictější, chápe své znalosti a kompetence jako prostředek k dosažení nějakého konkrétního cíle (Vágnerová, 2000).

2.2 Behaviorální změny

K behaviorálním změnám dochází i v tomto období. Dle Říčana (2009) se člověk zaměřuje především na to, aby si dokázal „zařídít svou existenci“. Již v adolescentním věku se utváří základ pro budoucnost a to prostřednictvím studia střední školy. Nicméně až v rané dospělosti se jedinci otevírá veliká řada možností. V této fázi se jedinec snaží uplatnit v nějakém povolání. Profesní role se pro jedince stává důležitou součástí identity bez ohledu na jeho motivaci. Mladý dospělý buduje a rozvíjí kariéru a většinou má jasnou představu o budoucnosti a konkrétním cíli, kterého chce dosáhnout. Kolem 30. roku života se objevuje tendence bilancovat a hledat novou alternativu pro další život.

Jeden z dalších úkolů v mladém dospělosti je uspořádání si mezilidských vztahů. Tento úkol je zejména spojen se vstupem do manželského svazku. Nicméně v dnešní době je mnoho tzv. volných vztahů i přesto, že jedinci spolu mají děti. Hlavním vývojovým úkolem je nalezení a vybudování intimity (erotická a sexuální intimita). V mladém dospělosti již jedinec našel svou identitu a to, kým on sám je. Proto se může začít věnovat poznávání svého protějšku, poskytovat mu to, co jej obohatí a zároveň začít přijímat to, co obohatí jeho samotného a tím dojít i k vzájemné harmonii a pocitu stability. Říčan uvádí, že: „Teprve mladý dospělý je obvykle schopen na vztahu cílevědomě pracovat, partnerovi se přizpůsobovat a leccos obětovat“ (2009, s. 282).

Naopak nebezpečím v tomto vývojovém období může být izolace, ke které dochází ve chvíli, kdy jedinec není schopný do intimních vztahů vstupovat naplno a bez výhrad, anebo byl při takovém pokusu citově zraněn. Právě negativní zkušenost může významně ovlivnit fungování jedince ve společnosti, v navazování a udržování sociálních vztahů s druhými lidmi.

Společnost k dospělému jedinci přistupuje odlišným způsobem, než tomu bylo v dětství a adolescenci. Společnost začíná být méně tolerantní a čeká od jedince mnohem větší zodpovědnost a zapojení v rámci společenského života. Očekávání společnosti se liší dle pohlaví. Od mužů se očekává, že budou nezávislí, rozhodní a racionální. Naopak od žen se

očekává ohleduplnost, citlivost, flexibilita a předem se již počítá s emocionálnějším přístupem. Kromě toho, na rozdíl od adolescentního věku, mladý dospělý usiluje o harmonizaci vlastních potřeb s potřebami druhých (Vágnerová, 2000).

2.3 Specifikace emocí v rané dospělosti

V životě každého jedince se střídá hned několik emocí. Jeden z prvních, kdo definoval základní emoce, byl J. B. Watson, který přišel s teorií, že lidé mají tři vrozené emoce, a to strach, zuřivost a potěšení. S tím však nesouhlasil Tomkins, který definoval devět primárních emocí, jako je zájem, radost, překvapení, úzkost, zahanbení, strach, hněv, hnus a odpor. Většina autorů se shodne na tom, že emoce se mohou dělit na primární (nižší) a sekundární (vyšší). Primární emoce jsou spjaty s důležitými situacemi, s naším organismem, instinkty a pudy. Pociťujeme je tehdy, když máme hlad, žízeň, nebo se cítíme ohroženi. Sekundární emoce jsou také označovány za komplexní, či sociální a jsou závislé a ovlivnitelné vývojem dané kultury či sociální skupiny (Stuchlíková, 2007).

V rané dospělosti emoční stránka nabývá stability. Prožitky bývají často jednoznačné a více pozitivní než negativní. Raná dospělost je obdobím, kdy dochází ke změnám v osobnosti člověka a to zejména skrze nabyté zkušenosti. Nastává vytváření nových závazků, interakcí, využívání příležitostí, ale i stanovení si vlastních cílů. Jedinci vysoce reagují na podněty, které vyvolávají emoce. Zároveň tyto podněty dokáží dobře vyselektovat a tak emočně zareagovat jen na ty nejdůležitější.

Raná dospělost je charakteristická častým prožíváním pozitivních emocí. Jedinci jsou optimističtí. Objevují se však i negativní emoce, a to především tehdy, když jedinec odmítá své sociální role, které jsou důležité pro konstrukci vlastní identity. Změny v prožívání v rané dospělosti jsou přisuzovány dozrávání prefrontální mozkové kůry¹. Podle Carstensenové (2006) se změny v regulaci emocí objevují v souvislosti s motivací a cíli, hlavně těmi emočně významnými. Přichází s tzv. teorií sociemoční selektivity. Dle této teorie jedinci v dospělosti a stáří si začínají uvědomovat svou konečnost, což formuje lidskou motivaci a snažení v životě. Jedinci tak začínají zaměřovat svou pozornost k emočně významným cílům a selektují situace, které nemají afektivně pozitivní prožitkové cíle.

¹ Dozráním prefrontální mozkové kůry dojde u dospělých ke schopnosti mnohem lépe ovládat své emoce, zaměřovat svou pozornost, přerátovat situaci. Dospělí jsou schopni lépe plánovat, anticipovat a modulovat své emoce.

Kognitivní cíle – soustředí se na nové zkušenosti a hledá nové informace, které se uplatňují v mladém a pozdním dospělosti

Emoční cíle – vyvstávající z vlastní afektivity a afektivity ostatních, které jsou významné především v dětství, v mladém dospělosti jdou do popředí cíle kognitivní. K emočním cílům se jedinec opět vrací ve střední, pozdní dospělosti a stáří (Carstensen, 2006).

S přibývajícím věkem mají jedinci mnohem menší tendenci vynakládat veliké množství fyzické energie a vybírají si ty situace, kde je vysoká pravděpodobnost zažít pozitivní emoční prožitky. Dospělí jedinci ve svém životě proto vyhledávají především pozitivní a emočně významné situace. Snaží se vyhnout negativním prožitkům, zkušenostem a situacím. S věkem se mění i zhodnocování situací, které vyvolávají emoce (Šolcová, 2018).

Vědci zjistili, že lidé v období mladší dospělosti věnují mnohem větší pozornost negativním informacím při formování názoru a při rozhodování (Kanouse & Hanson, 1972).

Informace déle zvažují a hůře je zpochybňují. Zároveň si negativní emoce zapamatují mnohem lépe než ty pozitivní. V pozdní dospělosti poté dochází k odklonu od negativních emocí k těm neutrálním a pozitivním (Dewhurst & Parry, 2000; Ochsner, 2000).

V období rané dospělosti se rozvíjí altruistické a přátelské city. Zároveň však vznikají nové sociální vztahy (na pracovišti, nový člen v rodině), které mohou zapříčinit konflikty. Emoční prožívání je ovlivněno zánikem pubertálních komplexů méněcennosti, vzrůstajícím sebevědomím, odolností a schopností zvládat stres a potřebou perspektivy a profesního vzestupu. V rané dospělosti tak jedinec může zažít radost a přijetí, a to jak v rámci pracovního kolektivu, tak partnerského života.

3 Vymezení pojmů strach a úzkost

Téma emocí v životě člověka jsme již otevřeli v předešlé kapitole. Emoce tedy můžeme dělit na primární a sekundární. Přesné vymezení primárních emocí se u různých autorů liší. Většina však definuje 8 primárních emocí a to strach, hněv, radost, smutek, důvěru, znechucení, očekávání a překvapení. Na emoce je nutné nahlížet jako na složitý systém a to především kvůli tomu, že jen tak je lze odlišit od podobných stavů jako je například nálada. Emoce od nálad se odlišují v mnoha ohledech; mívají jasnou příčinu, jsou krátkodobé a zahrnují několik složek. Výsledkem emocí je poté připravenost k určitému chování.

V této kapitole se zaměřím především na dvě primární emoce a to na strach a úzkost. Zmiňuji je především proto, že se jedná o emoce, které provázejí i samotné hráče během únikových her.

Každý z nás na svět přichází se schopností pociťovat strach, bez něj bychom totiž nepřežili. Stejně tak se narodíme s predispozicí pociťovat úzkost. Někteří z nás jsou mnohem úzkostnější než jiní. Strach a úzkost jsou komplexní reakcí člověka, která je tvořena 6 složkami (Atkinsonová & Hildegarda, 2012):

- **Kognitivní hodnocení**

Jedná se o první složku emoce. Jedinec zhodnotí situaci a dané okolnosti a tím spustí celý řetězec reakcí, které poté představují další spojené složky emoce.

- **Subjektivní prožitek**

Jedná se o afektivní, většinou uvědomovaný stav nebo pocit, který doprovází danou emoci.

- **Tendence myslet a jednat**

Dostaví se ve chvíli, kdy v nás něco probudí zájem. Jsme poté nuceni nad podněty přemýšlet a poté jednat určitým způsobem.

- **Vnitřní tělesné změny**

Týká se to především autonomní nervové soustavy (ANS), tedy části, která ovládá činnost srdce a hladkého svalstva. Jedná se tedy o fyziologickou reakci ANS jako je například zrychlení tepu, nadměrné pocení, zrychlený dech apod.

- **Výraz obličeje**

Jedná se o pohyb obličejových svalů, skrze které poté prezentujeme to, co pociťujeme.

- **Reakce na emoce**

Jde o způsob, kterým se každý jedinec vyrovnává s emocí a situací, která danou emoci vyvolala. Jedinci se snaží také svou emoci usměrnit.

Emoce jako taková vzniká vždy společným působením všech šesti složek.

Strach je tedy emocionální stav, který zažíváme při přítomnosti či očekávání nějakého nebezpečí, pocitů ohrožení či prožitku zneklidnění. Strach je v našem těle něco jako poplašný systém. Člověk na ohrožující situace či podnět reaguje únikem nebo útokem. Wolf (2018) ve své publikaci zmiňuje dva způsoby, jakými jedinec reaguje na zátěž, kterou může být jakákoli stresová situace, a které vznikají na základě chybných vegetativních pochodů:

- **Úleková reakce**

V zátěži dojde k šoku, který se projeví pasivitou, ztuhlostí až bezmocí. Jedinec nedokáže racionálně řešit problém, krevní oběh selhává, klesá krevní tlak, objevuje se dechová nedostatečnost apod. Jedinec pocítuje strach z mdlob, je patrný třes končetin, má pocit, že se dusí. Pokud tento stav trvá delší dobu, stává se chronickým a u jedince se mohou objevit nemoci jako je astma, žaludeční vředy apod.

- **Bojová/úniková reakce**

Jedinec je přehnaně aktivní až agresivní, je připravený útočit nebo utéci. Stoupne krevní tlak, srdce buší rychleji, svaly se napnou, snižuje se chuť k jídlu apod. Jedinec aktivně řeší nastalou situaci, nebo se naopak stáhne do ústraní. V tomto případě může jedinec pocítovat bolesti hlavy, napětí a srdeční neurózu.

U každého z nás se projevuje jedna z těchto reakcí více než ta druhá. V různých životních situacích se mohou objevit různé odezvy. Například při pocitu ohrožení jedinec jedná nejprve bojem a až poté se dostaví úleková reakce (Wolf, 2018).

Strach můžeme také charakterizovat jako významný zdroj konstruktivní energie a může být pro nás i motivátorem. Díky němu se dokážeme rychle orientovat v proměnlivém prostředí, a pokud člověku nestěžuje život, je pro něho užitečnou a přirozenou emoci (Stuchlíková, 2007).

Vymětal definuje strach jako: „Nepříjemný prožitek vázaný na určitý objekt nebo situaci, které v jedinci vyvolávají obavu z ohrožení. Je tedy reakcí na poznané nebezpečí a má signální a obrannou funkci.“ (2004, s. 12).

Úzkost je oproti strachu trvalým pocitem ohrožení, kdy člověk není schopný přesně říci, co jej ohrožuje. Úzkost můžeme také označit jako anxiету. Vymětal (2004) pojí úzkost s pocitem napětí, sevřeností či s pocitem bezradnosti. Úzkost je tedy tělesný stav, kdy jedinec skrze tělo prožívá to, že je v „úzkých“ a nepříjemné pocity rozrušení u jedince postupně sílí.

Praško, Prašková a Vyskočilová ve své publikaci říkají, že: „Je to normální reakce na nebezpečí nebo na stres a působí člověku problémy jen tehdy, když je nepřiměřeně silná vzhledem k vyvolávající situaci nebo trvá příliš dlouho.“ (2006, s. 11)

Úzkost je spojována s vnitřním neklidem, který jedinec často definuje jako pocit nervozity. Psychologové rozlišují úzkost stavovou (aktuální) a rysovou (úroveň úzkostnosti pro daného člověka). Ve chvíli, kdy pocit úzkosti u jedince přetrvává příliš dlouho, či je následkem vážné frustrace a stresu, můžeme hovořit o úzkostné poruše, nebo neuróze, u které je úzkost dominantním příznakem. Úzkostné poruchy však vznikají i na základě biologického faktoru. U pacientů s úzkostnou poruchou je poté zvýšená vegetativní reaktivita a zvýšený tonus sympatiku.

I přes to, že úzkost je přirozená a běžně se v našich životech objevuje, jsou mezi námi jedinci, u kterých úzkost přetrvává a negativně ovlivňuje jejich život. U těchto jedinců je především důležitá správná diagnostika a to z hlediska klinického i terapeutického (Ulč et al., 1999).

Úzkost i strach jsou doprovázeny podobnými pocity a příznaky a jsou lidmi obvykle zaměňovány. I přesto, že se jedná o emoční stav jedince, mezi těmito emocemi je významný rozdíl. Strach v nás vzbudí vždy konkrétní stimulus. Strach zažíváme teď a tady (na základě reálné hrozby), je konkrétní, fázický a má mnohem vyšší intenzitu než úzkost. Úzkost je oproti strachu generalizovaná, tonická a jedná se, jak jsem již zmínila výše, o úzkost z potencionální hrozby z budoucnosti.

Freud hovoří o strachu jako o objektivní úzkosti, kdy je mnohem snazší nalézt příčinu prožitku, než u úzkosti, kterou nazýval úzkostí neurotickou. Plutchik (1980) rozdíl mezi úzkostí a strachem popisuje tak, že strach je nepodmíněnou reakcí, která má ochrannou funkci, naopak úzkost je produktem výchovy a učení a je způsobena představivostí.

Je mnoho definic a názorů, které popisují rozdíly mezi strachem a úzkostí. Stuchlíková naopak poukazuje na podobnosti, kdy se jedná o nepříjemné emocionální stavy směřující do budoucnosti, ve smyslu blížící se hrozby (Suchlíková, 2007). Oba stavy jsou doprovázeny

intenzivními tělesnými změnami (ztížené dýchání, zrychlení srdečního tepu, nevolnost, sevřenost hrdla, třes popřípadě slabost ve svalech).

Projevy úzkosti a strachu se dle Vymětala (2000) ukazují hned v několika rovinách:

- **Psychická rovina**

Jedinec je neklidný, pociťuje sevřenost, tíseň a ohrožení.

- **Mimická rovina**

Dochází k hypomimii, k otevření úst. U jedince pozorujeme vyděšený výraz.

- **Somatická rovina**

Úzkost a strach se v somatické rovině projevuje tachykardií, chvěním, nauzeou, zblednutím, suchem v ústech. Dochází ke zvýšení krevního tlaku, zrychlenému dýchání, jedinec se potí, pociťuje nevolnost, může se objevit zvracení, průjem a časté močení.

„Velmi časté zažívání strachu může vést k náchylnosti k úzkosti“ (Stuchlíková, 2007, s. 145-146). Ve chvílích, kdy zažíváme strach či úzkost, chceme se podnětů, které strach působí, zbavit. Situaci můžeme popsat jako chvíli, kdy nám hrozí ztráta kontroly, nejsme schopni ovládat své reakce a tělo začíná žít vlastním životem. Pod kontrolou nemáme jen své tělo, ale také vynořující se nepříjemné fantazie, začínáme pociťovat ztrátu identity, a proto se z této situace snažíme co nejrychleji dostat pryč (Kast, 2005).

Ve chvíli, kdy člověk pociťuje a zažívá strach či úzkost, může to vést k ochromení psychických funkcí, a snížení kvality i kvantity výkonu. V extrémních situacích člověk začíná jednat primitivním způsobem a problémy řeší stereotypně. Vymětal (2004) ve své publikaci uvádí, že dlouhodobě trvající úzkost a časté zažívání strachu může vést k přechodné dezintegraci a selhání osobnosti. Díky tomu dochází k některým poruchám v osobnosti jedince a dalším úzkostným poruchám, které můžeme nalézt v MKN-10.

3.1 Vznik strachu a úzkosti

Předešlá kapitola popisovala základní pojmy, jako je strach a úzkost. Kromě toho jemně nastínila, jak se jednotlivé emoce projevují a co způsobuje jejich prožívání. Nyní se na vznik strachu a úzkosti podíváme mnohem detailněji. Nejnovější teorie vzniku strachu a úzkosti vycházejí z neurofyziologie. V mozku jsou přítomny struktury tvořící neuronální okruhy strachu a úzkosti (Vymětal, 2004).

Neuronální okruhy ovlivňují neuroendokrinní, motorické reakce a jsou funkčně měnitelné psychologickými podněty. Úzkostnost a náchylnost ke strachu patří k základním rysům každého jedince, nicméně u každého jedince je tato vlastnost přítomna v jiné míře a intenzitě. Jedná se tedy o individuální tendenci k úzkostnému prožívání, myšlení a jednání. Základní projev strachu a úzkosti je dán biologicky a také díky zkušenostem, které získáváme v průběhu života. Míra vlivu prostředí a dědičnosti však není jasná.

U emočních stavů jako je strach a úzkost sehraává důležitou roli amygdala, což je malý mandlovitý útvar umístěný ve spodní části mozku, který je schopný registrovat veškeré emoční reakce. Existují spoje mezi amygdalou a sensorickými kanály, které neprocházejí mozkovou kůrou a právě to je základem nevědomého hodnocení potencionálně nebezpečné situace. Toto hodnocení dané situace či podnětu, se kterým se jedinec dostane do kontaktu, probíhá tedy nejen na vědomé úrovni, ale také na té nevědomé. Amygdala reaguje na nebezpečnou situaci mnohem rychleji než mozková kůra, to je důvod, proč někdy pocítujeme emoci dříve, než si uvědomíme jeho příčinu. Amygdala automaticky a na nevědomé úrovni sleduje podněty, které vyvolávají emoce a má tak velmi důležitou roli v našem životě (Atkinsonová & Hildegarda, 2012).

Rachman (1977) uvádí tzv. třífaktorovou teorii vzniku strachu. Tato teorie hovoří o tom, že strach vzniká u dětí třemi možnými způsoby: jako přímý důsledek traumatických zážitků (psychologicky řečeno cestou negativního zpevnování), pozorováním a napodobováním chování jiných lidí, zpravidla těch, kteří jsou pro dítě sociálně významní (tedy modelovým chováním jiných osob, např. ustrašených rodičů) a zprostředkovaně (slovním strašením, vyprávěním historek či sledováním televizních či filmových hororů, tedy cestou informační).

M. W. Eysenck (1997) popisuje vznik strachu a úzkosti skrze svou kognitivně-behaviorální teorii úzkosti a strachu. Tvrdí, že uvedené psychické stavy mají čtyři zdroje, a tedy i čtyři dimenze. Tuto teorii můžeme znát i pod pojmem čtyřfaktorová teorie úzkosti a strachu:

- Kognitivní hodnocení „nebezpečnosti“ situace jedincem. Jedinec kognitivně zhodnotí situaci, její nebezpečnost popřípadě míru bezpečnosti.
- Jedincova úroveň fyziologické vzrušivosti.
- Jedincova akční tendence a akční chování.
- Jedincovo dosavadní poznání, kognice opírající se o dlouhodobou paměť (např. jeho dosavadní zkušenosti, obavy z něčeho).

Vymětal (2004) ve své knize naopak přichází se zjednodušeným modelem dynamiky úzkosti a strachu. Tento model je možné vyjádřit následujícím vzorcem (cit. dle Vymětala, 2004, s. 23):

$$R = fc(P - O - S)$$

R – reakce, projev jedince, či odezva

fc – funkce (vztahy vzájemného ovlivňování – cirkulární kauzalita)

P – podnět (skutečnost, kterou jedinec bezprostředně a selektivně vnímá, myslí a hodnotí)

O – osobnost (člověk jako psychologický celek)

S – situace (bezprostředně i dlouhodobě působící okolnosti, v rámci kterých se uplatňují ostatní proměnné)

Z této rovnice vyplývá, že naše projevy týkající se strachu a úzkosti závisí na konkrétních podnětech (P), dané situaci (S) a osobnosti jedince (O), jejíž součástí jsou naše předchozí zkušenosti a konstituční rys zvaný úzkostnost. Vymětal (2000) tedy vzhledem k výše zmíněnému uvádí i faktory, které ovlivňují vznik strachu a úzkosti jedince vzhledem k jeho osobnosti:

- 1. Vývojové období jedince** – čím je člověk mladší, tím je citlivější a zranitelnější. To znamená, že je jedinec i mnohem náchylnější a méně odolný vůči strachu a úzkosti.
- 2. Biologické dispozice jedince** – jsou vyjádřeny osobnostním rysem, úzkostností. Sem můžeme zařadit i jedinečnost nervového systému a genetickou výbavu člověka.
- 3. Psychosociálně dispoziční proměnné** – sem patří obranné mechanismy, sebepojetí a dřívější formativní zkušenosti člověka.

Úzkosti mohou být spojovány hned s několika příčinami. Níže uvádím přehledný soubor příčin úzkosti dle Ulče et al. :

- Úzkost je v první řadě spojována s podněty signalizujícími nebezpečí. Tyto podněty mohou přicházet zvenčí, ale i zevnitř jedince. To, zda dané podněty vedou k úzkosti, rozhodují dřívější zkušenosti jedince.
- Úzkost může být příčinnou i dlouhodobé frustrace a stresu.
- Z fyziologického hlediska je úzkost spojena s aktivací osy hypofýzy. Dojde ke zvýšení kortizolu v krvi. Každý další silnější podnět způsobí uvolnění kortikotrofinu – releasing faktoru (CRF) z hypotalamu a následnému uvolnění serotoninu. Dlouhodobý

stres vede k poruše regulace serotoninergních neurotransmisí, které se uplatňují při vzniku úzkostných poruch.

- Vznik úzkosti na základě biologických faktorů (frustrace v nejtělejší věku zanechává stopy v nervových regulacích, což bylo prokázáno pokusy na zvířatech. Mládě potkana bylo separováno od jeho matky. Mládě se později, kdy bylo umístěno do otevřeného pole, chovalo „bázlivě“. Zůstávalo v rohu a nezkoumalo okolí. To poté bylo spojeno se zvýšenou zranitelností serotoninergních regulací během celého života mláděte. Tato „jizva“ mozkových funkcí vzniká po narození a je podobná biologickému faktoru, který se na vzniku úzkostných poruch podílí. Je jím především dědičnost (genetická predispozice jedinců). Jedinec se tak neučí úzkostně reagovat nejen nápodobou svých rodičů, ale již od narození si nese tuto vložku k úzkostným reakcím v genetické výbavě.
- Úzkost je spojená s neurotransmitterovým systémem, jehož součástí je i gama-aminomáselná kyselina (GABA). GABA je tedy neurotransmitter, který blokuje impulsy mezi nervovými buňkami v mozku. Tento neurotransmitter si tělo vyrábí samo, ovlivňuje míru tělesného uvolnění a náladovost jedince. Nízké hladiny GABA způsobují nespavost, úzkostné poruchy a deprese (Ulč et., al. 1999).

3.2 Strachy a úzkosti v dospělosti

Období dospělosti přináší řadu odlišných, vývojově specifických strachů než jaké jsou popisovány v předešlých vývojových obdobích. U dospělých se objevuje strach mnohem méně než u dětí, nicméně i v tomto vývojovém období mají strach a úzkost své místo. Strach je u mladých dospělých nejvíce spojována s novými zkušenostmi a životními změnami jako je například plánované či neplánované rodičovství, strach z porodu, strach o zdraví a výchovu dítěte. Muži i ženy mohou strach a úzkost zažívat ve spojitosti s neplánovaným otěhotněním ženy, omezením svých aktivit, kterým se před narozením dítěte mohly plně věnovat, popřípadě ženy mohou mít strach ze snížené atraktivity. Častý je také strach z toho, aby daný jedinec byl dobrým rodičem (Michalčáková, 2007).

Strach a úzkost se u dospělých často objevují ve chvílích, kdy začínají hodnotit své úspěchy, neúspěchy, a to, čeho v životě dosáhli. Jedinec se zajímá o to, zda jeho život jde správným směrem, zda jeho vzdělání a pracovní uplatnění je dostačující. Toto bilancování je především u mužů zaměřeno na profesní život. Ženy se naopak v hodnocení dosavadního života zaměřují na oblast rodinného života. Úspěchy, neúspěchy a dosažené cíle jsou

hodnoceny ve vztahu k vlastním představám a ve vztahu k úspěchům a neúspěchům vrstevníků.

S tím je spojeno období tzv. krize středního věku, která se objevuje v období střední dospělosti. Tato krize je velmi často provázána obavami a strachem z budoucnosti.

Krize středního věku můžeme označit období negativního emočního stavu, který je vyvolán různými podněty. V užším slova smyslu můžeme mluvit o depresi pochybnostech, frustraci, smutku a mnoho jiných negativních pocitů a myšlenek, které souvisí s procesem stárnutí. Thorová (2015) krizi středního věku definuje jako psychickou krizi, která souvisí s tím, že jedinec rekapituluje svůj život, sociální úkoly a stárnutím. Objevuje se přibližně v polovině života a to mezi 30 (35) a 55 (60) lety (Thorová, 2015).

V období stáří se objevují také pocity strachu, a to především strach z blížící se smrti, z bolesti a utrpení. Jedinec si v tomto vývojovém období uvědomuje, že u něho dochází k úbytku psychických i fyzických sil a schopností. Ohrožující je pro jedince i potencionální pocit bezmoci a závislosti na druhých.

Výzkumy dokazují, že v období pozdní dospělosti a stáří dochází k postupnému poklesu obecného strachu ze smrti (Cicirelli, 1998). Nicméně v období stáří dochází k významnému zesílení strachu z umírání, bolesti a utrpení (Rando, 1984).

V každém vývojovém období se četnost a intenzita strachu a úzkosti mění a pro každé vývojové období je charakteristický určitý druh strachu. Intenzita ale také jeho výskyt je závislý na osobnostních charakteristikách, předpokladech a životních podmínkách každého člověka (Michalčáková, 2007).

4 Motivace

Motivace je nedílnou součástí našich životů. Každého z nás někdy napadlo, proč se lidé kolem nás, popřípadě my sami, chováme určitým způsobem, a co nás k tomuto chování vede. Motivace je odvozena od latinského slova *moveo*, což znamená přenesení hybné síly chování, jeho činitele. Psychologové se celkem shodují na tom, že otázkou motivace je „proč se člověk chová tím, či oním způsobem.“ V obecném smyslu je motivace popisována jako změna v organismu člověka, která jej uvádí do pohybu do té doby, dokud není dosaženo redukce změny, což vede k udržení potřebné homeostázy organismu. Arnold uvádí, že motivace se především týká toho, co jedince pohání při rozhodování co dělat (směr), jak moc se snažit (úsilí) a jak dlouho se snažit (přetrvání) (Arnold, 2007).

Tureckiová (2004) definuje motivaci jako: „vnitřní proces, který vyjadřuje touhu a vůli (ochotu) člověka vyvinout určité úsilí vedoucí k dosažení subjektivně významného cíle nebo výsledku.“ (2004, s. 55).

Nakonečný (2014) pohlíží na motivaci jako na: „intrapyschicky probíhající proces, vycházející z nějaké potřeby a vyústující ve výsledný žádoucí vnitřní stav, proces, který je iniciován endogenně...“ (2014, s. 15).

Motivace je interakcí vnitřních pohnutek a vnějších pobídek, čímž vzniká výsledný proces zvané chování. Chování člověka se skládá ze tří modalit: výrazu, jednání a řeči. Vnitřní příčinu tvoří tzv. motiv. Motiv je souhrn lidských pohnutek, které se navzájem ovlivňují a vedou k dosažení určitého cíle. Motivy jsou úzce spjaty s potřebami. Motiv člověka je podmíněn potřebou, tudíž je od sebe není možné oddělit (Linhart, 1986).

Základní motivací lidského chování je především uspokojování potřeb tak, aby člověk byl schopný biologicky, ale i sociálně fungovat. Motivace je tedy jedna z nejdůležitějších složek v životě člověka. Díky motivaci člověk může dosahovat svých stanovených cílů, jelikož aktivuje příslušné chování, dává mu směr a zároveň umožňuje uniknout z potencionálně nebezpečné situace, která je pro jedince nepříjemná či nebezpečná.

Příčinou motivace mohou být fyziologické události, které probíhají v našem těle a mozku, ale také kulturní a sociální interakce s jedinci v našem okolí. U základních motivací jako je hlad, žízeň a sex psychologové rozlišují dva typy teorií motivace a to z pohledu, odkud motivace pochází, co ji způsobuje a jak motivace působí na chování člověka. Existují tzv. pudové teorie, zdůrazňující úlohu pudu, což je vyjádřením fyziologické potřeby. Proti

této teorii stojí teorie tzv. incentivní teorie motivace, která zdůrazňuje významnou roli vnějších událostí a předmětů touhy. Pobídky jako je jídlo, pití, vztah s ostatními apod. jsou pobídky, které jsou předmětem motivace (Atkinsonová & Hilgarda, 2012).

4.1 Druhy motivace

Klasifikace motivace je rozdílná, nicméně nejznámějším dělením je hierarchické uspořádání potřeb dle Maslowa. Dalším velmi populárním rozdělením je třídění dle příčiny vzniku motivace. Příčina může vycházet z vnitřních či vnějších pohnutek a podnětů, které na jedince působí a promítají se do jeho chování. Armstrong (2002) klasifikuje tyto dva typy motivace následovně:

- **Vnitřní motivace**

Obsahem jsou vnitřní faktory, které ovlivňují a určují směr chování člověka. Člověk sám sebe motivuje tím, že vyhledává či vykonává nějakou činnost. Motivem je pro něho příležitost, kdy využije a rozvíjí své dovednosti a schopnosti. Vnitřní motivátory mají dlouhodobý a hluboký účinek.

- **Vnější motivace**

Obsahem jsou vnější faktory, tedy to, čím je jedinec motivován zvenčí. Nejčastěji se jedná o celý systém odměn, jež mají člověka motivovat k určité činnosti. Vnější motivátory mívají většinou mnohem krátkodobější účinek než ty vnitřní.

V ideálním případě by měl být člověk motivován zevnitř, avšak většina z nás potřebuje být motivována z vnějšku, a to hlavně proto, aby co nejefektivněji dosahovala svých stanovených cílů (Armstrong, 2002).

Jak už jsem se zmínila výše, chování člověka primárně vychází z uspokojování vlastních potřeb. Janoušek potřebu popisuje jako „subjektivně pocíťovaný nedostatek něčeho, co je pro život nezbytné.“ (Janoušek, Slaměník et al., 2008, s. 159).

Nejznámějšími potřebami, které se v životě člověka objevují, jsou shrnuty v Maslowově pyramidě potřeb. Hierarchické uspořádání, které popisuje např. Madsen je uvedeno níže v jednotlivých kategoriích:

- **Fyziologické potřeby:** jako je hlad, žízeň, sex apod. Většina z těchto potřeb jsou homeostatické
- **Potřeba bezpečí:** jako je jistota, stabilita a spolehlivost. Jedná se o potřebu osvobodit se od pocitu strachu a úzkosti, potřeba struktury apod.

- **Afiliční potřeby:** jedná se o potřebu lásky, náklonnosti ze strany druhého člověka nebo potřeba někam patřit.
- **Potřeba uznání:** přání dosáhnout úspěchu, být za vlastní výkon pochválen, oceněn a potřeba prestiže.
- **Potřeba seberealizace:** jedná se o potřebu sebenaplnění a tendence uskutečnit to, čím člověk ze své podstaty je (1979. s. 297).

Do poslední třídy potřeb je zahrnuta potřeba vědění, porozumění a estetické potřeby. Výše uvedené potřeby Maslow navíc rozdělil na nižší a vyšší potřeby. Aby člověk dosáhl vyšších potřeb, musí nejprve uspokojit potřeby nižší. Pokud však již jednou člověk dosáhl úrovně vyšších potřeb, utvořil si na základě toho určité hodnoty a zakusil pocitu, který přinášejí, mohou se tyto vyšší potřeby stát autonomními (Madsen, 1979).

Nakonečný (2014) ve své publikaci klasifikuje motivaci následovně:

- **Intristická a extrinsická**

Intristická neboli vnitřní motivace vychází zevnitř jedince. Jinými slovy pokud jedinec pociťuje radost nebo pocit úspěchu, vede to jedince k určitému jednání. Zprvu jedinec toto chování praktikuje pro chválu, která přichází od ostatních. Později se však tato motivace stane vlastní pro příjemný pocit úspěchu. Naopak extrinsická motivace neboli motivace vnější. Nejrozličnější podněty zvenčí ovlivňují chování jedince. Pokud tyto podněty vymizí, jedincova motivace snadno pomine. Příkladem může být plat, který každý pobírá za odvedenou práci. Pokud je mzda odstraněna, není již jedinec motivován a přestane se o práci zajímat.

- **Vědomá a nevědomá**

Chování jedince ovlivňují vědomé (jedinec si je vědom toho, co jej k danému jednání motivuje, je si vědom svého cíle a snaží se jej dosáhnout) i nevědomé motivy, stejně tak na něj mohou působit obě složky zároveň.

- **Primární a sekundární**

Primární motivace pramení z vrozených biologických potřeb, které fungují jako instinkty a postupně se vyvíjejí podmiňováním. Oproti tomu sekundární motivace vychází z naučeného chování. Toto jednání a chování má určitou sílu, směr a způsob (2014, s. 23).

Říčan tak jako Nakonečný rozlišuje motivy primární a sekundární. V každém z nich se skrývají další a další dělení, které pro představu uvádím níže.

Říčan popisuje primární potřeby jako ty biologicky podmíněné, mezi které spadají pozitivní potřeby (jídla, pití, potřeba partnera) a potřeby negativní. Do tohoto druhu biologické potřeby můžeme zahrnout takové potřeby, k jejichž uspokojení je zapotřebí uniknout nežádoucímu objektu či nežádoucí situaci (potřeba bezpečí, únik od bolesti). Kromě primárních biologických potřeb Říčan zmiňuje primární psychologické potřeby. Ty zahrnují například potřebu poznání, potřebu hry a zábavy. Kromě psychologických potřeb zmiňuje i potřeby sociální a potřebu agrese.

Sekundární potřeby nám usnadňují přístup k primárním motivům. Jedná se o psychologické motivy, které se však odvozují z biologických motivů. Příkladem může být potřeba peněz, za které si mohu koupit jídlo, oblečení, dosáhnout v společnosti určité prestiže a mnohdy i zdraví (Říčan, 2009).

4.2 Motivace v našem životě

Motivace je určitý stav osobnosti, který můžeme označovat jako prožívání. Cattell (1957) popisuje strukturu motivace prostřednictvím dvou rovin neboli dvou rovin motivace:

- Potřeba organismu jako biologické entity.
- Potřeba osoby jako sociální entity (1957, s. 444).

Dle P. Říčana se organismus člověka ve smyslu motivace v životě může rozdělit na dvě části. Na jedné straně jsou tzv. motivy, tedy to, co nás uvádí do pohybu, rozhoduje o směru dané síly, kterou vynaložíme (tedy energii). Na druhé straně kompetence, čímž Říčan myslí naši inteligenci, paměť, schopnost koncentrace pozornosti, kreativitu apod.

Motiv bychom mohly jinými slovy vyjádřit jako naši potřebu. Mezi motivy tedy může patřit potřeba potravy, spánku, bezpečí... Jedná se tedy o činitel, který na nás působí v určité chvíli nebo se může jednat o trvalou vlastnost člověka. Ve svých životech se snažíme dosahovat nejrůznějších cílů. Těmito cíli jsou míněny situace, kdy bude uspokojen motiv, tedy naše potřeba. Objekty, jež nám mohou poskytnout uspokojení, jsou například lidé, věci, instituce, myšlenky, schopnosti, které si můžeme osvojit a mnoho dalšího.

Některé věci, lidé, instituce v životě člověka hrají velmi významnou roli. Stejně tak určité motivy v životě mají různou intenzitu a dle toho k těmto motivům přistupujeme. Intenzitu motivu ovlivňují dva faktory:

- Vnitřní stav subjektu – například čas, který uplynul od chvíle, kdy jsme naposledy jedli
- Přítomnost a povaha pobídky – jak moc blízko se předmět touhy vyskytuje, zda cesta k němu je obtížná a je nutné zdolat nějaké překážky nebo naopak (Říčan, 2009, s. 177-180).

5 Sebepoznání a seberozvoj

Každý člověk musí, zvláště v dnešní moderní, uspěchané a přetechnizované době, kdy je kladen důraz na individualitu, na vzdělání, na flexibilitu a další faktory potřebné k uplatnění nejen v soukromém, ale především v profesním životě, poznat především sám sebe, aby mohl pracovat na svých silných stránkách a dále se rozvíjet, vzdělávat a pracovat na sobě. Sebepoznání a seberozvoj jsou hlavním tématem této kapitoly.

Chce-li být člověk v současném světě úspěšný, spokojený, pak musí na sobě neustále pracovat, měl by být stále o krok napřed před ostatními. Je důležité poznat zejména sám sebe, své silné i slabé stránky a na těch silných pracovat, rozvíjet své dovednosti a schopnosti, svůj talent.

Abychom lépe chápali chování a jednání druhých, musíme nejdříve poznat sami sebe. Sebepoznání souvisí s vědomím sebe sama. Toto povědomí o sobě samém se vyvíjí po celý náš život, a to od útlého dětství až po dospělost. V případě, že je ohrožena naše sebezáchova nebo sebeuskutečnění, pak se objevuje hněv a další emoce, které každý jedinec zvládá různým způsobem. Sebepoznání stanovuje naše hranice, přispívá ke změnám současného stavu. Potlačované emoce mohou pak působit spíše negativně (Kast, 2010).

Každý jedinec má svůj osobní potenciál, své osobnostní předpoklady, různé schopnosti, každý má talent či předpoklady k něčemu jinému. Říká se, že člověk dostává to, co sám vysílá. Sebepoznání je předpokladem k tomu, že se budeme dívat jinýma očima na okolní svět, na ostatní (Jelínek & Kuchař, 2006).

Velká část definic vysvětluje sebepoznání jako kognitivní aspekt vztahu člověka k sobě samému.

Sebepoznání je dle Kouhoutka: „... poznávací složkou sebepojetí individuálního já, představy či obrazu o sobě samém. Je to kognitivní aspekt vztahu člověka k sobě.“ (2001, s. 174). Cílem člověka je mít zdravou, pozitivně orientovanou, psychicky i sociálně zaměřenou osobnost.

Bedrnová (2007) popisuje sebepoznání jako náhled na vlastní osobu. Postupně odhalujeme své vlastnosti, dovednosti, naše hranice a limity. Skrze toto poznávání se snažíme objevit vlastní jedinečnost a individualitu. Díky tomu můžeme svému okolí mnohem lépe porozumět a efektivněji ve společnosti fungovat. Například osobnostní vlastnosti, které

ostatní lidi přitahují, jsou otevřenost a optimismus, vlastnosti, které odpuzují, vycházejí z vnitřní uzavřenosti, z nedostatku komunikace. Někteří jedinci jsou sebestřední, egoističtí, nepřiliš soucitní a u ostatních neoblíbení. Úspěch každého z nás závisí do značné míry na dobrém dojmu, který na druhé děláme. Je proto nutné rozvíjet silné stránky a slabé stránky naší osobnosti potlačovat. Sami u sebe rozvíjet vlastnosti, které u druhého považujeme za přitažlivé (Carnegie, 2010).

V procesu sebepoznání si uvědomujeme změny a své zvláštnosti. Dokážeme si uvědomit klady i záporny ve svém chování a prožívání. V průběhu našeho života hodnotíme vlastní jednání a sebe sama a to vědomě i nevědomě. Činitelem, který významně ovlivňuje naši osobu, je hodnocení druhých. K sebepoznání tedy dochází v průběhu života a během sociálních interakcí (Štefanovič, 1987).

Právě skrze sebepoznání a seberozvoj můžeme ovlivnit lidi, se kterými přicházíme do styku, vzbudit u druhých pocit důvěry. Naučíme se rozpoznávat jednotlivé typy lidí, prodávat své myšlenky a návrhy při různých jednání, nesouhlasit přijatelným způsobem, porozumět vlastním emocím a naučit se chápat emoce druhých (Carnegie, 2010).

Díky sebepoznání můžeme mnohem efektivněji a rychleji dosahovat stanovených cílů. A dosahovat života, který si přejeme. Každý z nás může svůj život zdokonalit, učinit ho šťastnějším, musí se však naučit mít rád sám sebe a zbavit se negativních vlivů ve svém okolí, včetně negativních lidí (Jelínek & Kuchař, 2006).

Z hlediska seberozvoje je mimo jiné důležitá komunikace a mezilidské vztahy. Každý touží být ve svém životě oblíbený, profesně i osobně úspěšný, chce se stát jedinečnou osobností s charismatem a pozitivním naladěním, čemuž se dá naučit. Je snadnější získat si na svou stranu a udržet si přátele, spolupracovníky nebo zákazníky, vycházet dobře s ostatními, i s těmi, kteří se k nám nechovají přátelsky. Je důležité umět sám sebe prosadit, prosadit své schopnosti a kvality (Carnegie, 2010).

Každý člověk by se měl naučit vést plnohodnotný a smysluplný život, měl by se zbavit starostí a stresu a stát se úspěšnou osobností s efektivním rozhodováním, se správným myšlením, jednáním a komunikací. Někteří lidé působí magnetizujícím dojmem, jsou usměvaví a příjemní, jsou oblíbení u ostatních. Někteří lidé jsou naopak nepříjemní, nedůvěřiví, zlí a raději se jim vyhýbáme. Někdo je přirozenou autoritou, vůdčí osobností a dosahuje výborných pracovních výsledků, posunuje se v kariéře. Jiný se naopak nedokáže

hnout z místa. Je to o osobním přístupu k našemu vlastnímu životu, je to o sebepoznání a seberozvoji (Carnegie, 2010).

Seberozvoj je dle Čápa: „schopnost poctivě převzít zodpovědnost za sebe a svůj život ve společnosti.“ (1996, s. 109-110).

Abychom tohoto dosáhli, je třeba mít možnost zkoumat své potřeby. Můžeme tomu také rozumět jako nutnost člověka se rozvíjet a přizpůsobovat se svému okolí tak, aby dokázal přežít. Seberozvoj chápeme jako součást sebeřízení a dělíme jej na bezděčný a záměrný.

- **Bezděčný seberozvoj**

Rozvoj našich dovedností a znalostí. Neustálé vzdělávání se, učení se a rozvíjení se bez zaměření naší pozornosti na samotný průběh rozvoje.

- **Záměrný seberozvoj**

Ten zdůrazňuje důležitost celoživotního učení, kdy odpovědnost za samotný seberozvoj a proces učení přenášíme na druhého člověka. Koncept není jen vzdělávání. Jde především o posouvání osobních hranic po stránce duševní, mentální, sociální, ale i fyzické, k cíli být nejlepší možnou verzí sebe sama (Vavrysová & Seitlová, 2014).

„Seberozvoj je přístup, který zdůrazňuje důležitost celoživotního učení. Vychází z poznání, že všichni lidé mají obrovský potenciál pro učení a pro proměnu svého chování i konání.“ (Berdnová, Jarošová, et al., 2012, s. 173).

Jak se říká, každý je sám strůjcem svého štěstí. Jen my sami musíme udělat první krok k tomu, abychom pracovali na svém osobním rozvoji, na poznání sebe sama, na tom, jak reagujeme v krizových situacích, jak zvládáme problémy či emoce, jak se choVáme k ostatním, zda jsme v kolektivu ostatních oblíbení, nebo zda se nám druzí spíše vyhýbají. Je na každém jedinci, jestli je ochoten a má vůli a touhu měnit sám sebe v lepšího člověka, pracovat na sobě, rozvíjet se a vzdělávat, poznávat nejen sebe sama, ale také se snažit pochopit druhé, jejich emoce, jejich jednání a chování, jejich postoje k určitým věcem, situacím, k životu samému.

V publikaci Manažerská psychologie a sociologie je význam sebeřízení a seberozvoje ve všech oblastech života. Tyto změny nelze dělat bez tzv. průběžné „práce na sobě“. Je tedy nutné se v našem životě neustále přizpůsobovat nárokům pracovní činnosti,

kteřou vykonáváme, a nutností je i rozvíjet svůj potenciál a využívat tak příležitostí k učení (Folwarczná, 2010).

Sebepoznání a seberozvoj jsou nedílnou součástí každého úspěšného člověka. Někdo je spokojený, šťastný a dokáže se radovat i z maličkostí, jiný není schopný dívat se na svět optimisticky a vše vidí negativně, neustále si stěžuje. Je však zřejmé, že každý musí začít pracovat nejdříve sám na sobě, aby získal jiný náhled na ostatní, na své okolí, což ovlivní jeho další život, jeho chování a jednání, jeho pohled na život do budoucna.

Je důležité neustrnout na „mrtvém bodě“, ale snažit se jít neustále dál, poznávat nové věci, rozvíjet své dovednosti a schopnosti a uplatňovat je v praktickém životě, jak v soukromém, tak zejména v profesním uplatnění.

Každý je odpovědný sám za sebe, za to, jakým směrem se bude ubírat jeho život, jak se mu bude dařit, jak si bude plnit své sny a přání. Sebepoznání a seberozvoj k tomu výrazným způsobem v životě každého člověka přispívají.

5.1 Možnosti sebepoznání

K sebepoznání využíváme zejména pozornost a vnímání, kdy naším cílem je o sobě získat co nejvíce informací. V běžném životě k sebepoznání dochází skřze sociální vztahy, komunikaci s druhými lidmi a během neustálého vstupování do nových životních situací. Využíváme k tomu například i imaginaci a vlastní emoce. Kuneš (2009) je toho názoru, že člověk sám sebe nejlépe pozná skřze psychoterapii.

Sebepoznání je tedy procesem zjišťování informací o sobě samotném. Ve chvíli, kdy se chceme naučit sebe sama rozvíjet a řídit, je třeba se nejdříve dobře poznat. K vlastnímu poznání využíváme proces známý jako introspekce. Musíme nahlédnout na to, kým jsme, jaké jsou naše možnosti, schopnosti ale také hranice, hodnoty a cíle. Toho můžeme dosáhnout již zmíněnou psychoterapií. K lepšímu sebepoznání můžeme využít mnoho dalších možností jako je například deník (písemné rozepsání svých vlastních pocitů, činností, prožitků za celý den), nebo SWOT analýza (analýza svých slabých a silných stránek) (Mikuláščík, 2015).

Jedna z již zmíněných možností je tedy psychoterapie. Jedná se o vědní obor, disciplínu, empirickou a aplikovanou vědu, která zasahuje do různých oblastí nejen medicíny ale i psychologie. Zabývá se léčbou nemocí a poruch. Má své dělení na obecnou část a část speciální.

Do obecné části zahrnujeme teorie, metody a výzkumná data. Speciální část se zaměřuje na aplikaci těchto metod a teorií na jednotlivé druhy poruch.

V dnešní době má psychoterapie jednotnou teorii nicméně existuje přibližně 10 uznávaných přístupů a systémů, které mají svou vlastní teorii osobnosti, etiopatogenezi poruch, obsah terapie s postupy a metodami práce a techniky léčby poruch a onemocnění.

Psychoterapie je léčebnou činností, léčebným působením. Skrze specializované léčebné metody, záměrným ovlivňováním a procesem sociální interakce psychoterapie léčí. Kromě toho poskytuje člověku prostor pro sdílení jeho strastí, bolestí a mnoho dalšího. Je to jedinečný prostor pro poznávání sebe sama a znovunalezení ztracené identity, smyslu života popřípadě rovnováhy a homeostázy, kterou je třeba v životě udržovat.

Cílem psychoterapie je odstranění chorobných příznaků, obnovení schopností a dovedností člověka. „Cílem je také reedukace, reorganizace, resocializace, restrukturalace a především rozvoj a integrace klientovy osobnosti“ (Kratochvíl, 2017, s. 15-19).

Deník, který taktéž zmiňuji jako prostředek pro lepší sebezpoznání, člověk může využívat v běžném životě. Mnohem častěji se však využívá v psychoterapii. Člověk se v deníku snaží zachytit svůj subjektivní pohled, své osobní zkušenosti, jednání, emoce a jejich významy (Griffiths & Jordan, 1998).

Deník je osobní dokument, který si jedinec vede dobrovolně. Je dokázáno, že deník má významný léčebný potenciál. Psaní deníku má oproti osobnímu setkání a verbálnímu projevu tu výhodu, že umožňuje otevřené a specifické vyjádření se, což jsou kvality, kterých se v komunikaci někdy dosahuje těžko. Psaní poskytuje jedinci prostor pro uvolnění a v některých případech i větší pocit bezpečí (L'Abate, 1991).

Jak už bylo dříve uvedeno, sebezpoznání člověk dosáhne skrze poznávání sebe sama sbíráním informací o sobě samém a to prostřednictvím zkušeností v různých situacích. Právě vystavování se různým situacím vede k novým zkušenostem a tím i k dobrému poznávání sebe sama.

Dle výše zmíněných informací a také dle mé zkušenosti předpokládám, že únikové hry, které jsou jednou z volnočasových aktivit, mohou poskytnout jedinci prostor pro lepší sebezpoznání. Jedinec se ve hře může setkat s mnoha novými situacemi, a tak se seznámit se svými reakcemi, ale i prožíváním, které může být pro jedince překvapující. Zvolna tak přecházím k výzkumné části, která se i na tento předpoklad zaměřuje.

6 VÝZKUMNÁ ČÁST

V této kapitole popíši jednotlivé části výzkumného šetření. Nejdříve se zaměřím na cíle výzkumu a výzkumné otázky, výzkumný soubor a etiku výzkumu. Popíši zvolenou výzkumnou metodu a jako poslední budu diskutovat výsledky, z kterých vyvodím závěr šetření.

6.1 Cíl výzkumu a hlavní výzkumné otázky

Cílem práce je zmapovat motivaci hráčů únikových her s hororovou tematikou, jejich prožívání a možné sebepoznání, ke kterému by mohlo během her dojít. Cílem bude přiblížit zkušenosti hráčů, jejich pocity a prožitky, co hráči před samotnou hrou, během ní a po hře prožívají, a jaká je motivace těchto hráčů záměrně se vystavovat strachu a děsivým situacím.

Výzkumné otázky, které jsem si v rámci výzkumu zvolila, jsou následující:

- 1. Jaká je motivace lidí, kteří opakovaně hrají únikové hry a záměrně se tak vystavují pocitům strachu, jakým způsobem se s těmito situacemi vyrovnávají?**
- 2. Lze říci, že absolvování her s hororovou tematikou by mohlo vést k lepšímu poznání sebe sama?**
- 3. Mohou mít únikové hry s hororovou tematikou nějaký dopad na lidskou psychiku a lidské prožívání?**

6.2 Volba metody kvalitativního výzkumu

Pro výzkumné šetření byla použita metoda kvalitativního výzkumu. Dle Hendla (2005) v kvalitativním výzkumu výzkumník v první řadě vybírá téma výzkumu a základní výzkumné otázky. V kvalitativním výzkumu postupně dochází ke sběru dat a jejich následné analýze. Výhodou kvalitativního šetření je, že výzkumník může veškeré otázky modifikovat a doplňovat. Výzkumník má za úkol hledat a analyzovat takové informace, které by mohly přispět k osvětlení výzkumných otázek. Výzkumník sbírá data v terénu. Sběr dat a následná analýza probíhají současně po delší dobu. Sebraná data výzkumník analyzuje a poté vyhodnocuje. Výhodou kvalitativního výzkumu je možnost výzkumníka jít více do hloubky dané problematiky a detailně ji popsat a lépe ji porozumět. Jistým negativem kvalitativního výzkumu je časová náročnost a díky subjektivnímu hodnocení výsledků může dojít ke

zkreslení dat. Problematické je také to, že získané výsledky často nelze generalizovat na širší populaci.

Ke sběru dat byla použita metoda hloubkového, polostrukturovaného rozhovoru s předem připravenými otázkami (viz příloha č. I). Otázky rozhovorů byly pro jednotlivé participanty stejné. Během každého rozhovoru bylo položeno množství dalších doplňujících otázek, které vyplynuly z kontextu.

Každý hráč před samotným rozhovorem absolvoval únikovou hru s hororovou tematikou, dle svého výběru. Po skončení hry byl s hráčem realizován rozhovor, který probíhal buď v místnosti, kterou nám poskytli zaměstnanci Escape Room, nebo přímo doma u participanta a to maximálně hodinu po skončení hry. Rozhovory byly po souhlasu participantů nahrány na diktafon. Jejich délka se pohybovala od necelé půl hodiny, až po téměř hodinu (celkový čas všech nahráných rozhovorů byl 344 minut a 31 sekund). Jednotlivé údaje o rozhovorech a jejich délce uvádím v tabulce č. 2. Každý participant podepsal informovaný souhlas, který mu byl předložen ještě před samotným rozhovorem. V rámci rozhovoru byli participanti znovu informováni, o čem rozhovor bude, k čemu slouží, že bude zachována jejich anonymita a rozhovor bude nahráván na diktafon. Všichni participanti byli informováni o možnosti kdykoli výzkum ukončit. Tuto možnost nikdo z nich nevyužil.

Tabulka č. 2
Údaje o rozhovorech

| Respondenti* | Termín rozhovoru | Délka rozhovoru (min.) |
|--------------|------------------|------------------------|
| Aneta | 28.12.2019 | 28 minut 19 sekund |
| Daniel | 22.02.2020 | 54 minut 07 sekund |
| Kristýna | 12.02. 2020 | 36 minut 11 sekund |
| Lukáš | 15.02.2020 | 21 minut 55 sekund |
| Martina | 23.09.2019 | 43 minut 08 sekund |
| Monika | 29.12.2019 | 26 minut 23 sekund |
| Ondra | 15.02.2020 | 27 minut 23 sekund |
| Patrik | 25.01.2020 | 40 minut 20 sekund |
| Romana | 18.01.2020 | 33 minut 20 sekund |
| Šárka | 08.02.2020 | 34 minut 45 sekund |

* Uvedená jména jsou z důvodu ochrany osobních údajů smyšlená.

6.3 Výzkumný soubor

Do výzkumu byli participanti vybíráni dle předem stanovených pravidel. Výběr participantů probíhal skrze sociální sítě a později metodou tzv. sněhové koule. Základní proměnnou byl věk. Participanti byli ve věku 20-30 let, tak aby splňovali jedno vývojové období tedy období mladé dospělosti. U jednotlivých participantů bylo velmi důležité, aby se jednalo o vášnivé hráče únikových her s hororovou tematikou. Daný hráč musel hrát alespoň 3 hry s hororovou tematikou v uplynulých dvou letech.

Jednou z dalších podmínek byla participantova ochota absolvovat další únikovou hru s hororovou tematikou a po skončení hry poskytnout hloubkový rozhovor. Každý participant si únikovou hru vybral dle svého uvážení. Stejně tak každý z nich si hru uhradil sám. Do výzkumného vzorku byli zahrnuti muži i ženy. Výzkumu se zúčastnilo celkem 10 jedinců. Žen bylo dohromady 6 a muži byli 4. Věk participantů se pohyboval od 20 do 30 let. Výhodou zůstává fakt, že participanti absolvovali podobné hry. Někteří hráči se znají, jelikož hráli hru společně, jiní hru absolvovali s lidmi, kteří do vzorku zahrnuti nebyli. Během všech rozhovorů se mluvilo celkem o 5 hororových hrách. Tři lidé absolvovali hru; Poltergeist a Prokletý dům. Poté se v rozhovorech dvakrát objevila hra; Pěstírna a jednou hra; Strach pod Prahou a Rostovský řezník. Tabulka níže obsahuje anonymní jména respondentů, jejich věk a název hry, kterou participant absolvoval před samotným rozhovorem.

Demografické údaje zkoumaného vzorku

| Respondenti* | Věk | Název absolvované únikové hry |
|--------------|-----|-------------------------------|
| Aneta | 22 | Rostovský řezník |
| Daniel | 21 | Pěstírna |
| Kristýna | 24 | Prokletý dům |
| Lukáš | 28 | Poltergeist |
| Martina | 29 | Prokletý dům |
| Monika | 23 | Strach pod Prahou |
| Ondra | 27 | Poltergeist |
| Patrik | 29 | Prokletý dům |
| Romana | 30 | Poltergeist |
| Šárka | 25 | Pěstírna |

6.4 Osobní předporozumění

Před zahájením výzkumu jsem se nevyhnula jistým očekáváním a předpokladům o tom, jak výzkum nejspíš dopadne. Bylo to způsobeno zejména zkušenostmi, které jsem nabyla během absolvování několika únikových her s hororovou tematikou. Jak již v úvodu uvádím, na téma diplomové práce mě přivedla má zkušenost s hororovou únikovou hrou, kterou jsem absolvovala s přáteli v roce 2018. V roce 2019 jsem navštívila ještě další dvě únikové hry s hororovou tematikou a to především kvůli tomu, abych si oživila své prožívání a ujasnila to, s čím do výzkumu vstupuji.

Na základě své zkušenosti předpokládám, že lidé, kteří vyhledávají hry s hororovou tematikou, to dělají zejména z toho důvodu, že jim tento reálný zážitek, kdy v podstatě „bojují o život“ přináší pocit odpočinku a dokáže tak na chvíli zapomenout na starosti a strasti běžného života. Kromě toho předpokládám, že lidé vyhledávají hororové hry díky adrenalinu, který se během hraní vyplavuje a přináší libé pocity.

Dle mého názoru během hry opravdu může dojít k lepšímu sebepoznání a to vzhledem k novým dosud nepoznaným a nezažitým zkušenostem. Já jsem díky této strašidelné zkušenosti zjistila, že ve vypjatých situacích, kdy kolektiv lidí začne zmatkovat, dokáže zachovat „chladnou“ hlavu, překonat svůj strach, aktivně začít situaci řešit a mám sklony zaujmout v rámci kolektivu dominantní pozici a ostatní v týmu vést. Zároveň jsem zjistila, že mým největším strachem je strach z neznámých situací a tmy. I když jsem tuto děsivou situaci zvládla, předpokládám, že některé vypjaté situace mohou v člověku vzbudit takovou úzkost a strach, že může dojít k momentálnímu psychickému selhání v podobě hysterického záchvatu, strnulosti, panické atace popřípadě šoku. Domnívám se, že v následném prožívání se mohou u jedinců objevit úzkosti, noční můry a nepříjemné myšlenky.

6.5 Zpracování a analýza dat

K analýze sebraných dat byla použita tematická analýza, metoda vycházející z fenomenologicko – hermeneutické myšlenkové tradice. Tato metoda je definována Braunem a Clarkem (2006). Tematické analýzy výzkumník využívá ve chvíli, kdy je třeba analyzovat témata výzkumného souboru. Výhodou tematické analýzy je, že jde o metodu, která umožňuje jít výzkumníkovi do hloubky, je flexibilní a poskytuje podrobný výčet dat. Zároveň jde o velmi časově náročnou metodu a výčet dat bývá pro výzkumníka nelehkým úkolem. Výzkumník je nucen přemýšlet o získaných datech, hledá mezi nimi souvislosti, opakovaně

jednotlivá data pročitá a subjektivně je interpretuje. Výsledky je třeba pravidelně měnit dle potřeby a bez zaujetí. Pokud je třeba, výzkumník musí být otevřený změnám, které mohou během analýzy nastat.

Bylo realizováno celkem 10 rozhovorů, které byly přepsány a několikrát čteny s časovým odstupem několika dnů. Čtení provázely první subjektivní poznámky, které byly zaznamenány mezi řádky či po levém okraji textu. Následně byly vytvořeny kódy, ze kterých byl vytvořen písemný seznam kódů. Tyto kódy byly následně rozstříhány a seřazeny do skupin dle podobností a vzájemných souvislostí. Z těchto skupin se vynořila jednotlivá témata a s nimi spojená subtémata, která jsou uvedena v tabulce č. 3. Několikrát jsem se vracela k textům a kódům. Zamýšlela jsem se nad každým tématem zvlášť a následně i nad propojením tohoto tématu s ostatními tématy. Toto jsem realizovala u všech rozhovorů.

Některá témata a subtémata se v rozhovorech opakovala, jiná byla nová. Nakonec bylo definováno celkem 10 hlavních témat, které se navzájem ovlivňovala a propojovala. Témata byla vypsána, logicky a stručně popsána. K prokázání tématu jsem zvolila výňatky z dat, které zachycují podstatu zvoleného tématu a jeho subtémat (Braun & Clarke, 2006).

Tabulka č. 3

Témata a subtémata rozhovorů zkoumaného vzorku

| Téma | Subtéma |
|---|---------------------------------|
| Pozitivní emoce před, během a po hře | Očekávání a zvědavost |
| | Radost |
| | Úleva |
| Negativní emoce před, během a po hře | Strach |
| | Úzkost |
| | Samota |
| | Nedůvěra |
| | Zklamání |
| Motivace | Překonání sebe sama |
| | Mapování hranic a prách strachu |
| | Adrenalin |
| | Zábava |
| | Poznání druhých |

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| Autenticita | Stresová situace |
| | Atmosféra |
| | Odpočinek a oproštění se od reality |
| | Role roomastera |
| | Role hráčů |
| Poznání | Sebepoznání |
| | Poznání druhých |
| Skupina a skupinové sdílení | Spolupráce a komunikace |
| | Individuální kvality hráčů |
| | Vzájemná důvěra |
| | Blízkost |
| | Sdílení |
| | Počet hráčů ve skupině |
| Reakce v zátěžových situacích | Útěk |
| | Útok |
| | Setrvání a uklidnění |
| | Bezmocnost a rezignace |
| | Smích |
| Výkon | Stres |
| | Soutěživost |
| | Hodnocení výkonu |
| Dopady na psychiku člověka | Rizika |
| | Přínos |
| Závislost | Potřeba hry a pozitivní zpětná vazba |
| | Fascinace |

7 Analýzy výsledků výzkumného šetření

V této kapitole se zaměřím na analýzu a interpretaci jednotlivých témat, ve kterých jsou zahrnuta i sub témata dle výše uvedené tabulky č. 3. Každé téma je dokládáno přímou citací z daného rozhovoru. Citace hráčů jsou vždy označeny počátečními iniciály. Na některých místech bylo třeba doplnit citace i o dotazy tazatele. Tyto dotazy jsou poté označeny zkratkou T.

7.1 Téma č. 1: Pozitivní emoce před, během a po hře

Mapování emocí a pocitů, které hráči prožívají před, během i po samotné hře, je podtextem jedné z výzkumných otázek, která mě zajímala. Ještě před tím, než zkusím odpovědět na to, jaké dopady na psychiku člověka mohou mít hororové únikové hry, je třeba zmapovat to, jaké emoce a prožitky hráči prožívají. Participanti popisují hned několik pocitů. Mohu je rozdělit na dvě základní kategorie a to na pozitivní a negativní emoce a prožitky. Mezi pozitivní emoce, které byly nejčastěji v souvislosti s hrou popisovány, jsou **očekávání, pocit překvapení, radost a úleva**.

Před samotnou hrou hráči zmiňují tzv. **těšení se na hru**.

R: *„Tešila som sa na to, že čo ako dokážu priniesť. Ako to vlastne bude fungovať. Jestli tam bude viac ľudí naraz, alebo jeden človek sa tam bude objavovať medzi nami, alebo bude len figurovať za tými stenami. Takže vlastne som sa tešila, išla som na nový zážitok.“* (Romana, s. 44, ř. 28 – 30).

Mo: *„Před samotnou hrou to bylo, jak už jsem zmiňovala takovýto, jak už se těšíte, co teprve přijde. Takže jakoby, hlavně to natěšení, co Vás čeká.“* (Monika, s. 31, ř. 29 – 30).

D: *„Hm... Klasicky jakoby člověk je natěšený. Těší se, že jo.“* (Daniel, s. 7, ř. 29).

Vzhledem k tomu, že někteří mají mnoho zkušeností s hororovými hrami, jsou si vědomi toho, co je asi tak čeká. I přesto však přicházejí na danou hru s **očekáváním a jistou zvědavostí**. Toto očekávání a zvědavost je zaměřeno nejen na hru samotnou, tedy na to, jak bude koncipována, zda bude vážně tak dobrá, jak slyšeli, ale toto očekávání je také spojeno i s hráčem samým.

L: *„Od Chamberu jsou jedny z nejlepších. Takže jako my jsme od toho měli veliké očekávání a těšili jsme se a věděli jsme vlastně už podle těch trailerů a toho, že... Že to bude docela dobrý, strašidelný a jako asi bylo no.“* (Lukáš, s. 21, ř. 42 – 44).

Ma: „*Jelikož jsem měla už něco naježdáno, tak jsem si říkala, co mě tam ještě jako překvapí. Nebo jestli mě ještě něco dokáže třeba ty moje pocity trumfnout. Dokázalo.*“ (Martina, s. 25, č. 42 – 43).

Během hry hráči zažívají pocity **radosti v souvislosti s úspěšným dokončením hry, vyřešením hádanky, či nalezením nové indicie**. Kromě toho, že pocit radosti je spojen se splněním úkolu, jednotliví hráči popisují **radost** v souvislosti s okamžikem, kdy dokázali **překonat sami sebe, svůj strach** a jiné nelibé pocity. Radost tedy hráč zažívá z úspěchu, který přisuzuje sobě samému, ale i celé skupině.

T: „*Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládla, a potěšilo Vás, jak jste tu situaci zvládla, jak proběhla ta situace?*“

Ma: „*Určitě, těch situací tam bylo určitě víc. Tím, že tam třeba luštíte nějakou hádanku, nebo jakoby tu hádanku nebo ten kód a odnesete si tam odtamtud jakoby ten klíč, který potřebujete do toho závěru, tak to jsou třeba situace, který Vás jakoby, jste strašně jakoby natěšený. Je to o tom, že jste to jako zvládli, že jste to vyluštili. Takovou sílu těch emocí a toho všeho, tak najednou si říkáte, jo už mám aspoň jednu indicií, nebo něco jediného, co ti může otevřít i únikový zámek.*“ (Martina, s. 27, ř. 139 – 147).

Š: „*Určitě. Třeba v těch vlastnostech. Že se třeba překoná, že to třeba zvládnou. Určitě je tam i nějaká radost z toho, že jsme tu hru udělali.*“ (Šárka, s. 52, ř. 211).

D: „*To bylo, to bylo v té první místnosti. Tam byl na zdi kříž. A ten kříž se musel otočit a on jak se otočil celý, tak tam byly 3 nějaké čudlíky a ty se musely podle něčeho zamáčknout, a to jsme luštili poměrně dlouho a vlastně jsme lítali z jednoho místa na druhý, protože jsme prostě nevěděli. A protože mi to nedalo, tak jsem se k němu vrátil, otočil jsem ho, nějak jsem to tam namačkal a najednou se to tam jako otevřelo. To bylo jako super. Fajn takový pocit jako. Jo všichni jako, ten to otevřel. Jako super. Prostě, takový pocity jsou jako nejlepší.*“

T: „*Vy jste z toho měl radost, že jste to zvládnul.*“

D: „*Přesně tak, jako pak radost no, že jsem to zvládnul.*“ (Daniel, s. 9, ř. 148 – 154).

K: „*Já jsem vůbec ráda, že jsem zvládla celou tu hru. Že jsem se tam i přes ten počáteční strach prostě dokopala. Zase dvakrát vlastně v podstatě. A já jsem za to ráda, že jsem se jako hecla, a i když jsem z toho měla svým způsobem trauma.*“ (Karolína, s. 17, ř. 148 - 150).

R: „*Tam boli také tie zasúvacie, neviem poličky, alebo to boli také ako šuplíky, kam sa človek vošiel celý a bolo treba tam vliezť. A ja vlastne jediná som tam ako ... On tam nikto nechcel vliezť. A ja jediná som tam vliezla, takže to prišlo mne ako na mňa celkom ako prekvapivé, že som tam išla, a že som s tým nemala celkom žiadny problém. Takže to ma aj pochválil za to, takže za to som bola celkom ako spokojná no. Takže to bol taký ten nejaký výsledok a tie pocity, že som si v tej chvíli, som si to ako neuvedomila, ale potom mi napríklad hovorili ako aká som odvážna, že som tam vliezla, no a tak som si potom hovorila, no tak asi ako jo no naozaj.*“ (Romana, s. 45, ř. 99 – 104).

Radost pociťovali hráči už jen z toho důvodu, že si odnáší jistý **zážitek**, který mají společný s dalšími lidmi. Těší je, že **příjemně strávili čas s přáteli** a svou rodinou.

K: „*Možná může mít radost z toho, že to zvládnul. Radost z toho, že strávil čas s přáteli, s rodinou. Taková ta radost z toho úspěchu, z překonání sebe sama, nebo i možná i pro ty sběratele těch placiček, že jo, konečně jsme to zvládli jako dobrý. Ale asi jenom ty vzpomínky hezký. Teda já to takhle vnímám jako hezký vzpomínky.*“ (Karolína, s. 19, ř. 296 – 298).

Úleva je jeden z dalších pocitů, který se v hráčích odehrává a to jak v průběhu hry, tak po jejím skončení. Tato úleva je často spojována s napětím a nervozitou, kterou během hry hráči zažívají. Hráč je podroben náročným situacím, které vzbuzují stres, zvyšují adrenalin v těle jedince a nutí jej pracovat pod určitým tlakem. To je samozřejmě velmi náročné. I přesto však toto psychické i fyzické vypjetí přináší něco dobrého.

Mo: „*Dobře se cítím. Je to právě taková ve finále úleva, po té hře. Protože vy ze sebe... Protože si myslím, že ze sebe dáte takové to emoční, kdy se člověk tak jakoby vyždíme, bych řekla a pak se právě tak strašně uvolní. Úplně. Takže opravdu veliký pocit úlevy. A teď ještě s kolegama to probíráme po té hře, a takže jako fakt super.*“ (Monika, s. 32, ř. 61 – 63).

Ma: „*Po odehrání té hry si říkám, konečně už to mám za sebou.*“ (Martina, s. 26, ř. 100).

A: „*Já vždycky, když vylezu z té hry, tak cítím najednou strašnou úlevu. Když už jsme to tak jakoby udělali, tak vylezeme na nějaké takové to veliké světlo. Už se cítím jakoby v pohodě. Už vím, že mě nic nečeká, už vím, že je to jakoby dobrý. A mě vždycky chvilku trvá, než si v té hlavě srovnám všechny ty pocity, co jsem u toho zažila, takže mi to třeba trvá dva až 3 dny. Kolikrát. Ale vždycky se cítím, tak jakoby v pohodě. Zvládli jsme to, že bych se poplácala kolikrát po zádech. A vždycky cítím takovou strašnou jakoby úlevu, že je to za námi. A že to dobře dopadlo.*“ (Aneta, 3 – 4, ř. 58 – 63).

O: „*Teď už jako v bezpečí, v klidu v pohodě podle mě. Taková ta negativní energie v rámci té hry, jak se z ní dostane. Takže jsem... Takže tak jako uvolněně teďka. Jsem takovej jako kdybych si zasportoval.*“ (Ondra, s. 36, ř. 94 – 95).

7.2 Téma č. 2: Negativní emoce před, během a po hře

Druhou skupinou emocí jsou emoce negativní. U každého z respondentů se objevila minimálně jedna negativní emoce či prožitek. Hráči nejčastěji zmiňovali strach, úzkost či nervozitu. Tyto emoce se nejčastěji objevovaly v průběhu hry, nicméně někteří hráči s pocitem strachu již přicházeli.

Pocit strachu a úzkosti hráči nejčastěji spojují s nejistotou. Co je vlastně během hry čeká. Nevědomost toho, čemu budou vystaveni. Popřípadě, kdo ve hře bude účinkovat, je pro hráče opravdu děsivé. Hráči před samotnou hrou a během hry jsou vystaveni velikému napětí. Svůj stav popisují jako nervozitu. Potí se, mají husí kůži. S ostatními hráči nechtějí komunikovat, popřípadě nejsou daleko od ukončení samotné hry.

D: „*Člověk má husinu, že se začne... Že se mu začne vytvářet husí kůže. Nechce se mu třeba ani jako mluvit. Má třeba jako fakt blbý pocity docela občas.*“ (Daniel, s. 8, ř. 63 – 64).

Ma: „*Tak stoprocentně strach, strach. Zažívala jsem u tady tý hry takovou úzkost, když si vezmu, když si vezmu přímo tady na tu hru, když to vezmu, tak když to zrekapituluju, tak strach, úzkost a hlavně takový ten pocit toho, kdy to skončí.*“ (Martina, s. 26, ř. 86 – 87).

Š: „*Ale pak jsou tam i únikovky, který mě na jednu stranu lákají, ale na jednu stranu se prostě bojím. Jestli tam bude, jestli tam budou živi herci, nebo jestli tam bude něco prostě, že budu někde zavřená. Takže na jednu stranu je to, že to chci zkusit, ale zase se jako strašně bojím toho, co tam bude.*“ (Šárka, s. 49, ř. 20 – 23).

Mo: „*Já se cítím v těchhle konkrétních hrách, cítím úzkostně celou dobu. Protože prostě pokud je dobrá hororová úniková hra, tak to se prostě cítíte celou dobu úzkostně.*“ (Monika, s. 31, s. 52 – 53).

O: „*Celý takový jako vnitřní strach, ten jsem si vlastně udržoval během celé té hry. A taková ta nejistota, kde kdo vybafne. Takový to jestli to zvládneme včas, co bude na konci? Taková celkově vnitřní nejistota.*“ (Ondra, s. 36, ř. 73 – 74).

P: „*Ty pocity byly určitě příjemnější než po tý hře, nebo v tý hře. Z toho důvodu že, když se budeme bavit o téhle poslední, tak člověk tam jde s nějakým očekáváním, představuji si,*

jaký by to mohlo být, koho tam jako má čekat, jak moc to bude reálné. Jak moc ve výsledku se bude bát, nebo nebude bát. Co tam bude a co tam nebude za nástrahy a tak dále. A ty pocity před tou hrou byly spíš o natěšení, zvědavosti A dá se říct i legraci.“ (Patrik, s. 39, ř. 23 – 26).

Nelibé pocity jsou spojovány často s tmou, s malými prostory a ztrátou kontroly nad celou situací. Tyto tři momenty bývají pro hráče značně stresující a nepříjemné.

K: „Bylo mi to hrozně nepříjemný. Protože já prostě nemám ráda tmou, jak jsem již říkala a nemám ráda být v uzavřených prostorách. Protože já mám pocit, že kdyby tam fakt někdo byl a něco mi chtěl udělat, tak já neuteču. Když je to venku, tak je to v pohodě, protože mám...Ne, že bych utekla, ale alespoň mám ten pocit, že bych jako mohla utéct.“ (Karolína, s. 16, ř. 85 – 87).

Mo: „Když jsme třeba hráli Prokletý dům, tak jsme hráli jakoby v rámci srandy už potom, protože jsme si to šli zopakovat a znali jsme se tam s tím roommasterem, který nás provázel. On si chtěl udělat strašnou randu, a tak mě jako unesl a to bylo právě takový jako hodně nepříjemný. Protože on měl ještě nějakého známého a já jsem vůbec nevěděla, jestli je to on nebo není a takhle. A oni mě právě začali všichni hledat a on mi třeba i zakrýval pusou třeba, abych nemohla... Bylo to takový hodně, hodně, hodně nepříjemná situace. To jo, to se mi až tak jako nelíbilo.“

T: „To věřím. Co to ve Vás vzbuzovalo za pocity.“

Mo: „Taková bezmoc, že nemůžu nic. Vlastně byla tam i taková tma a bylo to takový...“ (Monika, s. 33, ř. 171 – 177).

R: „Skôr taký ako strach, že tam bola taká menšia šachta, kde bolo treba prejsť, ale to je skôr také jako osobné. Človek sa zrazu nachádza v nejakom malom priestore, ktorý sa možno otvorí, alebo sa neotvorí a tak.“ (Romana, s. 45. ř. 107 – 108).

P: „Je to vlastně jakoby v klidu protože mám jakoby přehled nad tou realitou. Vím, jak jsem se tam dostal, ale tahle zkušenost, že Vás jako dezorientují, ještě před vstupem do té hry, tak to pro mě bylo jako velký vykojení. A asi to fakt jako nemusím a nemám to rád, protože to nemám jako pod kontrolou.“ (Patrik, s. 40, ř. 63 – 66).

Pocity strachu, úzkost občas až šok zažívají hráči v momentě, kdy jsou **s náhlou situací konfrontováni sami bez ostatních členů skupiny.** Že samota je pro hráče opravdu děsivá pravděpodobně tuší i konstruktéři hororových únikových her, jelikož se v hrách vyskytují momenty, kdy je nutné vybrat vždy jednoho člena ze skupiny, který se vrátí do nějaké

místnosti, splní sám nějaký úkol či jej již na počátku hry oddělí od zbytku skupiny a ponechají ho samotného. Na tak vypjaté situace poté hráč může reagovat různými způsoby.

A: *„Tam vlastně jsem musela jít sama. Takže jsem se tam vlastně sama musela vrátit a v tu chvíli, když se otevřely ty jiné dveře, a v tom sále vlastně jakoby stála taková ta postava toho řezníka, co tam měla být, tak jsem myslela, že tam všechno nechám, rozbřečím se a sednu si do kouta. To mě jakoby fakt hodně vyděsilo. Navíc všude jsem slyšela takový ty strašidelný zvuky, jak jsou tam jakoby všude při hraní, tak to dělá hodně.“* (Aneta, s. 4, ř. 69 – 73).

D: *„V té druhé místnosti jsem se bál hodně. Hlavně v jedné situaci, kdy jsem musel sám jít z té druhé místnosti do té první, která se už zhasla a byla tam tma a musel jsem jít až úplně dopředu. A šel jsem tam sám a nebylo to dvakrát příjemný v té tmě. Když se tam ozývaly různý divný zvuky.“* (Daniel, s. 8, ř. 91 – 93).

Š: *„Šli jsme tam 4 a bylo to ve sklepě. A zrovna mě si vybrala, že zrovna já budu někde spoutaná, na dřevěném křesle. Neviděla jsem, měla jsem připoutané nohy, ruce. Ted' jsem nevěděla, kdo je vedle mě, jestli jsem tam sama. Takže strašně, strašnej pocit samoty. V jednu chvíli jsem si myslela, že umřu, protože neslyšela jsem vedle sebe nikoho, byla jsem tam sama. Ted' mi to připadalo, že jsem spadla do nějaké díry a ted', co jako budu dělat? Jestli pro mě někdo přijde, nebo jestli tady budu celou tu hru. Takže strašně jsem byla taková uzavřená, měla jsem takové stavy těžkosti i takový chvílku jako klaustrofobní, že i se jako snižují stropy, že ted'jako fakt špatně mi z toho bylo, jak jsem nevěděla, kde jsem.“* (Šárka, s. 49, ř. 46 – 52).

Například Martina na vypjatou situaci, kdy pociťovala opravdu veliký strach a byla s touto situací konfrontována sama, zareagovala tak, že si vykloubila palec na ruce, aby unikla z pout.

Ma: *„A ted' si vezměte, že máte jakoby pásku na očích, najednou cítíte pouta, ted' Vás někdy někde uvězní a nevidíte kolem sebe nikoho. Jste prostě v... Jste prostě v jedné místnosti, prázdný, nebo kde jsou jako nějaký takový různý rekvizity a tohle. A ted' najednou víte, že máte ty pouta, jste tam uvězněný a ted' nevidíte tu svoji záchranu ten svůj tým. Tak vím, že jak když se spustila ta melodie z toho filmu, takovýto to určitě všichni budou znát, takovýto to... Je to taková šílenost prostě... Tak v tu chvíli, jsem byla schopná si vykloubit palec na to, abych se dostala z těch pout.“* (Martina, s. 28, ř. 253 – 258).

Strach je také spojen s nedůvěrou a možnými špatnými zkušenostmi z předešlých her. Přece jen se skupina hráčů dobrovolně dává do rukou roomsterů, kteří často rozhodují o tom, jak moc děsivý zážitek dané skupince zprostředkují.

A: „*Mně přepadá takový jako velký napětí, to určitě. Ten roommaster se vždycky to snaží jakoby docela jako srandomně zahrát, ale já jsem vždycky taková jakože... Že jim docela moc jako nevěřím takhle. Protože kolikrát se už stalo, že vstoupíte do hry a najednou hrajete. Takže já si dávám, jakože velký pozor. Že se tak jako hodně bojím spíš. No...*“ (Aneta, s. 3, ř. 40 – 42).

Pocit zklamání jsem zaregistrovala u více jak třetiny hráčů. Zklamání bylo spojeno často s nedokončením dané hry. Tedy neúspěšným útekem. Kromě toho jsou hráči zklamáni ze svého výkonu. Zklamání přichází i ve chvíli, kdy jejich očekávání nebylo naplněno, popřípadě hra byla opravdu špatně zkonstruovaná a provedená. Dle hráčů právě zklamání ze hry může být značným důvodem, proč jedinec již na únikovou hru nikdy nepůjde.

D: „*Ta druhá, to je takový jako takový, když jde člověk na escape a strašně se těší, že uteče. Že často se mi to stávalo až mi to třeba potom jako mrzelo, ale to byla spíš jako chyba naše, protože, a stává se to poměrně hodně často, se to stává. Velmi často se to stává. Začne vlastně hrát, a v tý vlastně první hře, co jsme byli v těch Varech vlastně. Tak tam se nám stalo to, že je tam jsme vlastně byli 3 a napsali nám zezadu na krk, nám napsali číslo. A teď začala ta hra a teď všichni začali jako, je já mám nějaký číslo na krku, super tohlencto. Nesmíme na to zapomenout. Udělali jsme celou hru, celou jsme jí udělali a pak jsme byli ke konci hry a už nás viděli třeba úplně jenom 2 min. A už jsi stačilo fakt jenom vzpomenout, vzpomenout si na začátek, že před 48 min. nám, nebo před 58 min. nám někdo na krk napsal tři čísla. A ty 3 čísla byly prostě kód, že jo. Takže kvůli takovýhle věci malinký, jsme neudělali celou hru, což dokáže člověka naštvat, že zároveň je naštvaný, že jel takovou dálku, že si to zahraje, že si to jako užije a ono nic.*“ (Daniel, s. 10, ř. 211 – 219).

K: „*Tak jsem se setkala i s tím, že nějaká ta hra byla naopak až jako špatná. Že jsem z toho byla naopak až jako strašně zklamaná. Že jsem si říkala, tak jako to už jako ne. Tak pak jsem se třeba musela oklepávat dlouho a třeba jediný, na co nedám dopustit je ten Chomutov. Jo ale, prostě třeba Most u toho Repre? To mě jako úplně neskutečně zklamalo. To už jsem taky i říkala, že už snad na ty únikovky nepůjdu.*“ (Karolína, s. 15, ř. 41 – 45).

7.3 Téma č. 3: Motivace

Jedna z výzkumných otázek je zaměřena na motivaci hráčů hororových únikových her. Z jakého důvodu tedy hráči vyhledávají tento typ aktivity. Všichni hráči hovoří o několika motivech, jež je vedou k absolvování těchto her. Nejvíce zmiňovaným motivem bylo opětovné překonávání sebe sama. Hráči mají **touhu zjistit, zda dokáží překonat svůj strach** a obavy. Zajímá je, jakým způsobem se zachovají v nátlakových situacích, se kterými se v běžném životě nesetkají. Zda vše zvládnou, či budou muset hru ukončit. **Snaží se přiblížit své hranici únosnosti**, popřípadě svůj **práh strachu pomaličku posouvat**. Spolu s překonáváním sebe sama je tedy spojená zvědavost a mapování si hranice únosnosti.

A: *„No, tak člověk se v normálním životě moc nebojí, tak bych si chtěla vyzkoušet to, jak se rozhodnu v nějakých těch stresových situacích. Jestli vlastně budu vůbec moci se nějak rozhodnout, nebo jestli zůstanu na jednom místě, a nebudu vědět, co mám dělat, nebo jestli se budu umět nějak posouvat dále. A jestli teda vůbec uteču.“* (Aneta, s. 3, ř. 19 – 21).

O: *„Takže ten strach se určitě posouvá. Takže jsem jako imunní vůči tomu, čeho jsem se jako obával dřív a teďka jako budu zase vyhledávat něco lehce nad tímhle.“* (Ondra, s. 37, ř. 170 – 171).

Š: *„Že i když se bojím, tak bych si chtěla dokázat, že to zvládnou a prostě to dokážu.“* (Šárka, s. 49, ř. 25).

Š: *„Že, i když je to někdy drsný, tak i tak to ty lidi vyhledávají. Protože je to něco, s čím se prostě lidi v běžném životě nesetkají. Že někdo přijde domů a začne tam prostě tam dělat brajgl a strašit tě tam, tak to se ti nestane, ale když jdeš takhle někam, tak je to prostě úplně něco jiného, co ty lidi vyhledávají, a co chtějí. Dělá jim to dobře, a říkají si, jo hele příště půjdeme ještě na lepší, protože tohle bylo třeba slabé pro mě. Každý má asi určitý, určitou intenzitou toho strachu a někomu se to prostě líbí a někdo to rád nemá.“* (Šárka, s. 51, ř. 176 – 181).

Například Patrik svou hranici strachu našel během hry, kterou absolvoval v době tohoto výzkumu.

P: *„Já teď žiju v tom, že kdybych šel teď na únikovou hru, tak už bych nad ní nepřemýšlel tak, že bude to zábava, bude to fajn, bude to hezký. Ale přemýšlel bych nad tím, jestli mi nemůžou způsobit ještě větší jako...A pro mě už, jak jsi říkala na začátku. Pro mě je to ta hranice, jak jsme se bavili, té únosnosti. Tak já jsem si ji dneska zažil a teď už bych měl při*

další únikový hře strach, jestli mi nezpůsobí to, co jsem jako zažil. Ten můj strop. Do té doby mi to bylo jedno. Do té doby jsem byl schopný tohle jako vyhledávat, protože to asi nikdy nedošlo do nějaké fáze, kdy jsem si řekl tak tohle je vrchol, té mé únosnosti. Dneska jsem si ho asi zažil, tem vrchol té mé únosnosti a no hodně bych se rozmyslel a hodně bych si zjišťoval jako informace o průběhu té další.“ (Patrik, s. 41, ř. 176 – 183).

Nutnost překonat sebe sama může být motivována také okolím. Jinými slovy, hráč chce druhým dokázat, že je schopný vydržet takto stresující situace a překonat svůj strach. Nechce v očích druhých vypadat jako slaboch, a tak je hráč ochoten se vystavit situacím, do kterých by možná za normálních okolností nešel.

P: „... Já když nad tím tak přemýšlím, tak já od první chvíle, co jsem viděl, co on má v ruce, tak jsem měl prostě 49.9 % chuť říci, že to chci skrečovat. Pouze prostě pouze jedna desetina procenta rozhodovala, jestli to udělám. A pořád se s tím v sobě člověk pere. A pořád to bylo pade na pade. A člověk by to nejraději jako skrečoval, protože ví, že jde do něčeho totálně nekomfortního. Na druhou stranu je tam s přáteli, nechce kazit jako srandu a tyhle věci. Takže já jsem to možná v ten okamžik vybojoval sám v sobě tak, že jsem tam byl zase s těma lidma. Protože kdybych tam byl sám, tak nemám důvod jít do takhle pro mě nekomfortní zóny.“ (Patrik, s. 41, ř. 153 – 157).

K: „Ty jo. Já jsem tak před prahem bych řekla až nějakýho kolapsu. A mě to na jednu stranu, já jsem jakoby extrémista na tady to. Mě když někdo řekne, to nedáš, tak já prostě se hecnu a dám to, i kdyby mě to mělo stát cokoli. Takže prostě jako, tady to bylo spíš ze začátku takový hec a pak mě to jakoby chytlo.“ (Karolína, s. 15, ř. 24 – 26).

K: „... Já bych možná řekla, že hrdost moje. Já nesnesu prostě to, že by mi někdo řekl, že jsem to prostě nedala. Takže i kdyby já nevím co, bych se měla stavět na hlavu, tak prostě já to zvládnou. A nikdo nemůže říci, že jsem to nezvládla. Já jsem prostě v tomhle divná, nebo já nevím, jak to mám říct. Ale když mě někdo řekne, že nezvládneš to, nebo hele ty se budeš bát. No tak já si dám, že se prostě bát nebudu a že to prostě zvládnou. Takže já do toho prostě jdu. Já se prostě hecnu a musím sama sebe, abych hlavně to ostatním dokázala.“ (Karolína, s. 17, ř. 157 – 160).

Jiní, se snaží **překonat** svůj strach, úzkost a dokončit hru **kvůli týmu** a to především proto, aby ostatním hráčům **nezkazil zážitek a radost ze hry.**

Ma: „*Hm. A teď si vezměte, že máte na začátku tyhle pocit a před Váma je hodina. I když máte možnost to třeba stopnout tu hru, vzhledem k tady těm pocitům, nebo kdyby to bylo až moc, tak jakoby vždycky se to dá stopnout, ale nechcete kazit dojem ze hry těm dalším lidem.*“ (Martina, s. 26, ř. 89 – 91).

Š: „*Pak když už jsme tam byli a seděli jsme na tom gauči, tak mi to... Už jsem byla taková nejistá, v jednu chvíli jsem chtěla i skončit. Že si říkám, tohle nemám zapotřebí, ale pak už když už šlo do tuhého, tak jsem si řekla, že to prostě dám. Že je to taky i díky té partě. Že když už jsme tady tak jim to přece nezkazím.*“ (Šárka, s. 49, ř. 34 – 36).

Další z hlavních důvodů, proč se vystavit pocitům strachu a napětí je adrenalin. Hráče jednoduše baví tento druh **adrenalinu**, který často přirovnávají k aktivitám jako je bungijumping či horolezectví. Během únikové hry se zřejmě adrenalin u hráčů významně zvýší a to především v situacích, kdy hráči zažívají pocity ohrožení a strachu. Dojde tak k několika reakcím, které směřují k tomu, aby tato situace byla odstraněna a vyřešena. Na adrenalin reagují také mozkové oblasti odměny, kde je nervovým přenašečem dopamin. Ten v hráčích následně vyvolává pocity spokojenosti a úspěchu.

O: „*Určitě nějaký druh adrenalinu. Ten mě vždycky bavil.*“ (Ondra, s. 35, ř. 15).

Ma: „*Já si myslím, že některý druhy lidí, nebo třeba i já, když vyhledávám teda jakoby escape s hororovou tematikou, tak to vnímám tak, jakoby ten adrenalin.*“ (Martina, s. 25, ř. 16 - 17).

Ma: „*...Člověk tam jde takový jakoby, jak kdyby si dal lajnu... Smích. Takový jakoby prostě jakoby naspeedovaný. Takovej prostě jakoby úplně, v tu chvíli máte, úplně prostě cítíte úplně adrenalin, krev úplně všude, úplně všude. Cítíte horko, návaly takový to jakoby takový ten strach, oplocení. Je to takový prostě fakt nervózní. Chvíli jste studenej chvíli teplej, pak najednou rudej pak bílej.*“ (Martina, s. 25, ř. 55 – 56).

Zábava. Vnímají to jako další druh zábavy, **jak trávit svůj volný čas**. Tomu, že vyhledávají únikové hry s hororovou tematikou, nepřikládají někteří hráči vyšší význam. Jednoduše jde o druh zábavy jako je například kino, bowling apod.

P: „*Je to jedna jednoduše forma zábavy, kterou s přáteli vyhledáváme a hledáme a není v tom nic nebo nějaký hlubší smysl. Je to jenom nějaká forma prostě zábavy. Tzn., že do kina nemůžete jezdit pořád, nedá se věčně jezdit na bowling, tak tohle jedna z forem, kdy se prostě s partou lidí domluvíme, že tohle bychom třeba mohli podstoupit.*“ (Patrik, s. 39, ř. 11 – 14).

D: „*Je to akorát, když to řeknu taková nevšední zábava. V dnešní době. Takový to, že si člověk zajde na bowling, tak tohle už není nic moc, ale tohle to je takový, taková novinka. Zatím ještě.*“ (Daniel, s. 7, ř. 15 – 16).

Je velmi překvapující, že někteří hráči hovoří o faktu, že je pro ně **mnohem lepší a zajímavější jít s přáteli na hororovou únikovou hru, než se sbližovat, seznamovat a komunikovat „u piva“ v hospodě.** Je to zábava, která jim zprostředkuje zážitek s druhými. Dokáží druhého lépe poznat. Skrze hru odhalí, zda mohou druhému člověku důvěřovat, či s ním dokáží spolupracovat a komunikovat i v nátlakových situacích. Sbližují se tak s druhými lidmi a vyhledávají nová přátelství.

D: „*A sbližuje se jakoby, z mého pohledu se sbližuje při těch hrách, nebo člověk poznává ty kamarády. Jestli se s nimi fakt dá spolupracovat a pozná tam člověk, jestli ty lidi jsou fakt jako dobrý, protože v tý hře potřebujete jako člověka, který prostě si s Vámi rozumí.*“ (Daniel, s. 7, ř. 10 – 12).

L: „*Hm. A je to navíc takový dobrý jako sblížení se s kamarádama, nebo takovýto, že nemusíme sedět v hospodě, že jo a proclastat celej večer, ale můžeme si jít takhle jako společně užít. Něco takovýho jako lepšího, se stmelit a poznat trošku líp, než sezení v hospodě.*“ (Lukáš, s. 23, ř. 143 – 154).

A: „*Vždycky se jakoby víc poznáme v tom týmu. Když jsme pod nějakým tlakem. Než když si jdeme jenom někam sednout. Takže asi i kvůli tomu.*“ (Aneta, s. 3, ř. 15 – 16).

Ma: „*V tom novým. Tak tam to šlo opravdu takovým, že tam jdete sama ze sebe a ne jako za tým, protože nejste synchronizovaná s těma lidma a znáte je tak třeba od piva, nebo odněkud, že se domluvíte, že teda jdete, ale je to takové jako neosobní. Ale ten způsob toho prožitku ty hry u nás v tom s tím bývalým týmem byl takovej, že nás to prostě spojovalo a pořád nás to jakoby dávalo dohromady. Čím víc her, tím víc jsme drželi jakoby pospolu. Ale tady to bylo takový spíš jakoby neformální. A bylo to jakoby o tom, že byl tam třeba člověk, když jsem se... Když jsem si to s ním jakoby zahrála, koho jsem se jako mohla taky chytnout, ale už jsem se ho pustila, protože jakoby v tu chvíli vy se držíte a pak ho pustíte, protože prostě víte jakoby, že tam žádná vazba k tomu člověku není.*“ (Martina, s. 28, ř. 214 – 220).

7.4 Téma č. 4: Autenticita

I když se jedná o hry zkonstruované a jednotlivé situace ve hře nejsou pravé a opravdové, je zcela na místě hovořit o autenticitě. Každý z hráčů i přesto, že ví, že může kdykoli hru ukončit, že je si racionálně schopen odůvodnit jednotlivé situace, se kterými přišel ve hře do kontaktu, hovoří o autentickém zážitku, který si ze hry odnáší. **Opravdový zážitek** většinou přicházel ve vypjatých až vyhocených situacích, kdy hráči byli vystaveni nadměrnému stresu.

D: „První je, nastartovaná motorová pila u hlavy. Jako to ve mně zanechalo opravdu jako úplně totálně prostě do konce života něco. Protože to fakt jako bylo nepříjemný a byl to blbej pocit. Člověk třeba, když takhle jede na ten escape a ještě se třeba koukám na ty horory předem, na ty podobný témata, aby se jako do toho escapu dostal a teď člověk sedí a má kuklu na hlavě a teď něco luští, hledá, že jo, protože je připoutaný. A najednou vedle něho někdo nastartuje motorovou pilu. A teď člověk se nemůže z toho křesla dostat. Dát pryč. I když člověk jakoby ví, že mu nikdo neublíží jo. Ale v tu chvíli, o tom člověk moc jako nepřemýšlí. Člověk jako spíš přemýšlí o tom jako co se to jako děje, a co se teďka bude dít.“ (Daniel, s. 10, ř. 200 – 206).

K: „Jako doopravdy někdo hodil židli a já jsem zrovna byla...A teď jak jsem se lekla, tak jsem si říkala, tak teď mě to mohlo fakt jako praštit, tak prostě jsem si tam pak sedla. No pak, právě nevím proč jo, ale paradoxně jsem vzala tu židli, sedla jsem si na ní a říkala jsem si, hm dobrý. A začala jsem se na ní jako houpat ne. Pak si říkám, mám já tohle zapotřebí jako. Ale fakt jsem se lekla a hrozně mi jelo srdce a já jsem si říkala, ty jo to je tak strašně autentický, že mě kdyby ta židle jako praštila, tak já bych i byla ráda. Možná bych byla radši, než když jen proletěla okolo mě. Ale já jsem byla taková i jako apatická. Z té vylekanosti, kdy to fakt jako vedle mě prolétlo, tak tam byla i taková ta apatie, kdy mi to bylo chvilka jako jedno.“ (Karolína, s. 17, ř. 133 – 139).

P: „Ale co si myslím, že jsem měl na kraji, tak mi bylo hodně krajně nepříjemné, že jsem i přemýšlel nad tím, že to i vyslovím... Když jsem byl spoutaný. Okamžik, v okamžik kdy... Nebo ne spoutaný, oni nám na hlavu dávali... Oni nám na hlavu dávali pytel, jestli se nepletu. Takže to byl okamžik, když jsme tam byli jako skupina lidí. Dali nám v tmavé místnosti na hlavu cokoli, abychom jako neviděli a teď nás provázeli tmou, ještě jako s tímhle. Tak pro mě to byl pocit, že to prostě nemám pod kontrolou. Že v okamžik kdybych tam přišel jako za světla za nějaký sliby a já bych někam měl jít. Plus, minus vím, kde jsem. Mám nad tím

kontrolu poměrně vím, kde jsem. Víím, jaký jsou tam dveře. Víím, jak jsou tlustý, víím jaký je tam zámek. Víím, jakou mám 57 sílu jo. Já jsem tak jako v klidu. Ale tím, jak oni mě vyvedli z nějaký, pro mě asi jako nekomfortní zóny, tím že mi malinko změnili pravidla hry, aniž bych já to čekal. To znamená to, že fakt jako dostanete pouta, něco Vám dávají přes hlavu, někam Vás odvedou a dojde vlastně k dezorientaci vůbec mě. Tak tohle je pro mě velice krajně nepříjemné. Vlastně to pro mě už není hra. Jo už je to takový, jakože mi to přináší hrozný pocit reálnosti.“ (Patrik, s. 39, ř. 51 – 60).

Reálnost celého zážitku a jednotlivých pocitů zapříčiní zejména **atmosféra**, kterou byli schopni konstruktéři her vytvořit. Záleží na jednotlivých **zvukových efektech**, **rekvizitách** a **samotných prostorech**, kde se hra realizuje. Autentické zážitky dokáže vzbudit i povědomí o tom, že příběh je inspirován skutečnou událostí... Novinkou, která poskytuje autentický zážitek, jsou živý herci ve hře.

Ma: „A potom v tu chvíli, kdy to hraješ a ta hra je dobře udělána, od těch tvůrců a dobře koncipována, tak to prožíváš takovým způsobem, že jsi tam opravdu jak v reálu, v realitě. A najednou veškerý ty faktory, třeba i to přítmí, když nemáš třeba světlo, ale máš jenom baterku, nebo jsi někdy připoutaná poutama někde u nějakého stožáru, a musí se odtamtud dostat.“ (Martina, s. 25, ř. 23 – 25).

D: „A zrovna tahle hra byla z takového jakoby nemocničního tématu. Prostě stará nemocnice, takový jak jsou ty starý horory. Což třeba já osobně já mám rád a teď to v tom člověku začne nabuzovat tu strašnou atmosféru. Člověk hihhi, směje se. Pak člověka začnou oblékat do těch lékařských věcí, což si myslím, že zase úplně navnadí tu atmosféru úplně jinak. Když ty lidi mají na sobě nějaké ty rekvizity, než když je to jako obyčejně.“ (Daniel, s. 7, ř. 31 – 35).

D: „... Jo a člověk se hned do té role jakoby zapustil tím stylem, že prostě se cítil, že jako ho donutí přemýšlet jiným stylem. Že si ten člověk neříká, že jde hrát teďka escape. Ale začne přemýšlet jinak. Hraje roli toho doktora, nebo tohlencto. To jsou takový zajímavý příběhy, do kterého se člověk vlastně snaží dostat. Nebo já když to budu hrát. A tu hru si ten člověk užije úplně jinak. Prostě je to zábavnější.“ (Daniel, s. 7, ř. 40 – 43).

R: „...Ale tam zrovna boli v pozadí počut' nejaké zvuky, a tak. Takže skôr to. Takže skôr to bolo také ako strašidelnejšie. Takže to dotváralo celú tú atmosféru, ale ten úvod bol taký ako normálne, ale ten človek, ako už ide dole po tých schodoch, alebo niekam do tej miestnosti,

ako ho už zaviažu alebo niečo jednoducho s ním robia. Tak už je to potom také, že ten človek sa začína trochu báť, že je tam taká ako, že nevie do čoho ide.“ (Romana, s. 44, ř. 37 – 40).

Ma: „Protože třeba tady v Chomutově máme escapovou hru, právě udělanou podle skutečné události, Rostovský řezník a nevím, jestli znáte film, jak on se jmenoval, s, s, s... Občan X. To je o jednom masovém vrahovi, který na nádraží, nebo různě venku znásilňoval a vraždil děti a vždycky je někde uvěznil a rozkuchal. A na motivy tady toho příběhu, je udělaná místnost. A Vy do toho vstoupíte. A už jenom to domnění, že je to dle skutečné události, tak vy v tu chvíli se nevím proč, ale já se vždycky vcítím do role té oběti. A to je, to asi ani neumím popsat jakoby ten způsob těch pocitů, ale když si o tom třeba něco načtete a znáte historie toho příběhu, tak potom jste vyplašená ještě třeba další týden, že třeba nedokázete vůbec pracovat. Ale opravdu to neustojí, nebo ustojí to málokdo, tyhle hry.“ (Martina, s. 25, ř. 33 – 39).

O: „Určitě, tak tady to je takový jako víc bezpečný, že je to čistě jenom na tý video obrazovce a ta úniková hra viz tableta s téma živejma hercema je taková 3D už. Že už je to takový živý, že se vlastně už rádoby může něco doopravdy stát, i když vlastně jako nemůže, ale víc tomuto tělo věří a více boji.“ (Ondra, s. 35, ř. 21 – 23).

Právě **atmosféra** dokáže v hráči vzbudit reálné emoční vypjetí. Přiblíží hráče k sobě samému, svým vlastnostem a autentickým reakcím. Dobře koncipovaná hra tak dokáže jednotlivé hráče **vtáhnout do hry** takovým způsobem, že si hráči mohou vyzkoušet a **otestovat své rakce v situacích, se kterými v běžném životě nepřijdou do kontaktu**.

P: „Takže jsem se přiblížil tomu, jaký to je pocit. Člověk do té doby takový pocit nemá, nemohl ho někde nabýt. Tohle tomu člověku může dát to, že si dokáže představit, jak by se asi cítil v nějakých podobných situacích jako v realitě. Takže jsem si velice silně představil, když se lidem stávají nějaký jako věci. Když jsou jako v nesnázích, tak tohle byl pro mě teoreticky jako pocit, který se tomu přiblížil. I přesto vím, že to je jako hraný. Nedokáží si představit ten pocit toho, že by to ty lidi zažívali jako v realitě.“ (Patrik, s. 40, ř. 89 – 93).

Autentický zážitek je závislý i na **roommasterovi samotném**. Většina hráčů popisuje roli roomastera jako velmi důležitou. Roommaster hráče uvádí do celého příběhu hry a tento moment je pro hru a vcítění se do ní stěžejní. Roommaster musí být přirozený, umět zaujmout a vzbudit počáteční obavy ale i zvědavost.

D: „*A ještě samozřejmě, když třeba ten roommaster, ten co Vás vlastně uvádí do té hry, tak si z Vás třeba dělá srandičky, že se tam stalo tohle a tohle. A teď ho chvíli posloucháte a vlastně nevíte, jestli to myslí vážně, nebo jestli to myslí ze srandy. Jo a člověk začne váhat a je to takový, že toho člověka dostane někam jinam a ten člověk se pak už jenom bojí.*“ (Daniel, s. 7, ř. 55 – 58).

L: „*My jsme ale třeba byli v Olomouci, to taky byla tak trochu strašidelná a to prostě byly dvě ženský, kamarádky které to spíchly doma ve sklepě a bylo to úplně super. Nebo jsme byli v Karlových Varech na strašidelný a to si možná myslím, že byla ještě o trošku strašidelnější než tahleta. To prostě bylo třeba ve starým rozpadlým baráku, dělali to dva nadšenci. Ty to prostě uměly... A to je vlastně na tom gamemasterovi, jak Vás tou hrou provede, a jak Vás taky jako tou hrou provází.*“ (Lukáš, s. 23, ř. 164 – 168).

Celkovou atmosféru dovytvářejí i hráči samotní. Zvláště pokud je v týmu někdo, kdo velmi rychle podléhá panice a strachu.

K: „*Určitě by tam měl být nějaký strašpytel, který i navodí možná tu atmosféru.*“ (Karolína, s. 19, ř. 288).

Š: „*Tak, určitě by tam nemělo chybět ten, co se bojí. Protože je to takové autentické.*“ (Šárka, s. 51, ř. 143).

Díky tomuto skoro až autentickému zážitku se dokáží **odprostit od běžného života,** fungování a povinností. Což po skončení hry přináší jisté uvolnění a pocit odpočinku.

K: „*Na jednu stranu tam člověk úplně vypne, od toho okolního světa a vyzkouší si úplně něco jiného.*“ (Karolína, s. 19, ř. 273 – 274).

Ma: „*Ale jakoby řeknu naše charakterové vlastnosti naší skupiny, tak to byly většinou lidi vzdělaný, lidi co opravdu jako byli pracovně vytížení, a brali tohle jako způsob úniku od reality.*“ (Martina, s. 28, ř. 232 – 233).

Mo: „*Je to asi fakt ten, jakože únik mimo realitu, bych k tomu řekla. Člověk začne tak jakoby jinak přemýšlet. Je tam jenom odkázaný sám na sebe a na ty lidi, které má v té konkrétní daný situaci.*“ (Monika, s. 31, ř. 16 – 17).

7.5 Téma č. 5: Poznání

Další výzkumnou otázkou, která byla na počátku výzkumu stanovena, se zaměřovala na to, zda během únikových her hráči lépe poznají sebe sama. Z rozhovoru vyplývá, že právě únikové hry mohou být zajímavou příležitostí, jak se přiblížit sobě samému, objevit své silné, ale i slabé stránky popřípadě si jen potvrdit svá očekávání a to, co již hráči o sobě vědí.

Z rozhovorů tak vyplývá, že hráči během hry dokáží **lépe poznat sami sebe**. Je obecně známé, že člověk dojde k **lepšímu sebepoznání** nejen díky druhým, kteří poskytují jedinci zpětnou vazbu, ale zejména díky zkušenosti, kterou člověk získá během života. Teprve tehdy, kdy je člověk konfrontován s určitou situací či problémem, může zjistit, zda danou situaci vyřeší, jak ji vyřeší a možná si všimne i prožitků, jež v něm situace vyvolává. Může tak objevit své nové vlastnosti a dovednosti. Zjistit, že některé problémy vyřešit nedokáže, nebo naopak se mu potvrdí jeho očekávání a vše, co již o sobě dříve věděl.

R: „*Skôr sa mi ako potvrdilo to aká som. Akože treba neviem dotiahnem veci do konca napríklad. Keď mám nejaký problém a nevyriešim ho v rámci pár sekúnd, tak to nechám tak a dám to bokom a viem, že sú tam iných ľudí, ktorí to dorieši. A potom že som ešte taká, ako taký trošku Team Leader a to v tom, že keď nám niečo nejde, tak sa snažím tých ľudí ako, že im dám trošku taký príkaz a že trošku rozdeľuje im tú prácu, čo majú robiť. A keď ako nevedia, čo majú robiť, tak im dávam také ako informácie a snažím sa z nich dostať, aké by mohlo byť ako riešenie jo. Že dám ako všetky informácie do kopy a poviem čo asi nám tam ako chýba a potom spoločnými silami to nejako vyriešime. Nevie, to je asi tak ako všeobecne. To som ako zistila. Potom asi že keď ma to nebaví, tak sa neangažujem vôbec celkovo.*“ (Romana, s. 46, ř. 130 – 137).

Š: „*Různé hry mají tu různou zručnost, manuálně se tam s něčím dělá, tak třeba, i že si ten člověk zkusí. Zjistí, že něco umí, nebo neumí. I podtlakem toho, že je tam něco rušivého, že je tam nějaký rušivý element. Že je tam člověk pod tlakem. Jednak počtím, že teď může něco přijít, nebo může být úplná změna toho scénáře té hry. Takže i že ten člověk dokáže jednat pod tlakem a ví, že musí ten tým dosáhnout nějakého úspěchu. Takže asi i se uspokojit, a být prostě i nad věcí s tím že tu hru musím udělat, ale je tam něco, co mi to kdykoli může překazit.*“ (Šárka, s. 52, ř. 213 – 217).

Š: „... Že kdyby to fakt byla realita, tak že bych to možná, že bych to jako přežila, že bych to zvládla i líp. Ale že prostě asi nebudu takový plašan, jak si třeba myslím. Že když je třeba nějaká strašidelná věc, nebo něco čeho se bojím, takže asi v tom afektů, nebo v té euforii bych

se to snažila vyřešit. Takže jsem zjistila, že nejsem takový strašpytel, že bych i tím, že se toho bojím, že bych do toho šla.“ (Šárka, s. 50, ř. 112 – 115).

T: *„Zjistila jste o sobě něco?“*

A: *„Určitě. Já jsem docela výbušný člověk, takže mě, když něco nejde nebo se mi nedaří, tak už jsem taková, že už musím po všech štěkat. No a po nějakých těch 4 únikovkách, mi došlo, že to nemá cenu. Že ti lidi spíš dávám víc do stresu. Takže se snažím na ty lidi mluvit jakoby klidně. Vždycky si jakoby zrekapitulovat to, co máme, to co bysme teďka potřebovali udělat. A tak. Takže jsem se tak jakoby, že už se sama v těch stresových situacích, kdy normálně za normálních okolností bych řvala, třeba jako doma. Tak v tu chvíli, se dokážu uklidnit, aby i ti ostatní byli jako v pohodě a jakoby nejednali pod tím mým nátlakem.“ (Aneta, s. 4, ř. 94 – 99).*

Někteří hráči díky únikovým hrám zjistili, že mají opravdu strach z určitých věcí či situací. Například Dan přišel na to, že má opravdový strach ze tmy, malých panenek a pavouků. Patrik zase v únikové hře zažil situaci, která v něm vzbuzuje paniku, úzkost a bezmoc.

D: *„Já jsem se třeba vždycky považoval za toho, který nemá strach a tohlencto. Ale v průběhu těch escapeových her, co jsem jich X uhrál, tak jsem zjistil, že docela mám strach, a mám strach z různých věcí. Prostě když jsem byl malej, tak jsem se vůbec nebál, koukal jsem na jakékoli horory, vůbec nic mi nevadilo, ale teď jsem zjistil, že nemám rád třeba úplnou tmu, nemám rád malé panenky třeba, pavouky nemám rád. A zjistil jsem pár věcí, které opravdu nemusím, Ale jenom díky tomu, že jsem začal hrát ty escapey a tam ty věci se tam objevovaly a hodně tam byly. Hodně jsem se s těma věcmi musel stýkat, což se mi úplně extra nelíbilo. Tak třeba člověk opravdu zjistí, že má strach, že umí třeba s týmem spolupracovat, to jsem třeba taky netušil. Že budu umět takhle týmově spolupracovat a zjistil jsem, že jo. Takže určitě člověk pozná nějaký věci na sobě.“ (Daniel, s. 11, ř. 258 – 265).*

P: *„Užili jsme si to, byla sranda. Byla ta spousta lekavých momentů. Spadla na nás panenka postě jako z krovu, byly tam různé nástrahy. Na kamaráda za klecí šáhl ve tmě jako nějaký instruktor té hry. Takže všechno jako bylo super. Krásný, lekavý. Když se to netýkalo mě. Ale já odcházím s pocitem, že fajn zábava, ale poznal jsem pocit, který nechci jako zažívat. To je pocit té nesvobody, na začátku. To mi dalo jako největší... Ten pocit toho, kromě teda té zábavy je třeba 30% mého nabytí dojmu. Tak můj pocit je, že jsem nabyl strach. Strach z toho, že existují věci, ze kterých jsem takto vykolejený.“ (Patrik, s. 41, ř. 162 – 167).*

Únikové hry však nezprostředkují jen poznání sebe sama, ale **odhalí silné a slabé stránky všech přítomných**, tedy i spoluhráčů. Hráči mohou během hry zjistit, jak se každý člen skupiny zachová v různých, často až vypjatých situacích. Zda jsou schopni spolupráce či jim mohou důvěřovat. Zda někdo ve stresu jedná agresivně, či je pasivní.

Mo: „*Skvěle jsme spolupracovali. Zjistila jsem, že to jsou dobří partáci. Že by mě nikde nenechali. Smích. Takže spíš jako takhle, že víc jako poznat ty lidi, které mám kolem sebe. Že se na ně můžeš spolehnout.*“ (Monika, s. 33, ř. 138 – 139).

7.6 Téma č. 6: Skupina a skupinové sdílení

Pro každého hráče, se kterým byl realizován rozhovor, byla důležitá skupina lidí, se kterou hru absolvoval. Každý hráč popisoval pozitiva i negativa skupinové práce. Jako stěžejní hodnotí **spolupráci a komunikaci**, která je u těchto her značně důležitá. Každý totiž může přispět jistým názorem, úhlem pohledu či nápadem, který může být ve hře důležitý. V tomto typu her je důležité, aby si jednotliví hráči naslouchali, vzájemně se podporovali a motivovali.

D: „*Určitě mluvení mezi sebou jo. Komunikace, bez komunikace to v žádném případě nejde. Komunikovat mezi sebou, to je asi jedno z nejdůležitějších prostě. Mluvit, mluvit mezi sebou. Mluvit se sebou, mluvit mezi sebou, bavit se o tom, protože člověk najde klíče, řekne jo, mám prostě klíče, ale nikomu to neřekla, že jo. Tak je to, pak je problém. Protože třeba nikdo jiný našel ten zámek no a... Ty lidi mezi sebou prostě musí mluvit, musím si důvěřovat tak trošku. Hlavně taky o tom escape něco trošku vědět, aby věděli. Prostě musí být trošku k sobě sladěný, jinak to prostě ty hry pak nefungují. Protože každý dělá něco úplně jiného, a pak to nefunguje tak, jak by mělo.*“ (Daniel, s. 9, ř. 179 – 184).

K: „*... Že to prostě nešlo, že si možná uvědomili, že když tam třeba jsou ty páry, že si třeba vyzkouší i nějakou tu spolupráci. Jak spolu umějí jako komunikovat a takhle. Protože si myslím, že ta escapeovka, nebo ty únikovky jsou především o tý komunikaci.*“ (Karolína, s. 19, ř. 308 – 310).

O: „*Tam si spíš myslím, že jde, že každý má něco, že každéj má jiný uhel pohledu na ten, na tu věc, že je potřeba si k tomu sednout ve dvou, když je tam třeba i nějaký jednoduchý úkol a říci si je jako. A říkat ty myšlenky nahlas jako většinou. Takže když si člověk jako řeší to svoje a ve své hlavě a ten druhý ve své, tak ta spolupráce tam žádná není. Takže určitě jako, aby se komunikovalo s tím druhým.*“ (Ondra, s. 37, ř. 139 – 143).

Ve chvíli, kdy jedinci mezi sebou nekomunikují a vzájemně nespolupracují, tak se to samozřejmě odráží ve výkonu a ve hře samé. Hráči často hovořili o tom, že častým faktorem, který ovlivňuje kvalitu komunikace, jsou nováčci, popřípadě to, že se v týmu neznají.

D: „*No dvě slečny se mnou byly, nešlo nám to. Nebyli jsme sladěný. To byla asi úplně první hra, co jsme měli spolu a mezi sebou jsme úplně neuměli komunikovat jo a nešlo nám to prostě. Což mě docela jakoby našťvalo, ale hra byla skvělá. Došli jsme skoro až nakonec, Ale bylo to takový. Škoda, že jsme neutekli no, škoda.*“ (Daniel, s. 13, ř. 418 – 420).

A: „*My jsme vlastně... S námi jel nový člen. Což byla pro nás taková testovací hra, jestli mu to sedne, jak se bude chovat, jestli bude jakoby týmový hráč, nebo jestli tam bude sedět sám v koutku a bude si tam něco řešit. Přijde mi, že dneska se to docela jakoby osvědčilo. My nikdy neděláme všichni jednu a tu stejnou věc. Viz, když jsme v nějaké té jedné místnosti, tak se nějak jako všichni porozhlídne, kde co je. Co jsme kdo našel a už se nám dlouho nestalo to, že by jeden něco našel a neřekl to celému týmu. Že by nám to pak jakoby zapomněl. Vždycky si všechno hlásíme. Takže jakoby ta spolupráce je u nás taková jako sehraná, že už tak jakoby jedeme v té jedné linii a tímhle se jakoby i zlepšujeme.*“ (Aneta, s. 4, ř. 122 – 127).

Š: „*Ale samozřejmě jsme se hádali, protože holky měly jiný názor, než kluci a prostě... Ze začátku určitě, protože jsme se neznali při té hře. Jak hrajeme, jak myslíme, co od sebe máme očekávat. Takže ten začátek těch her byl takový, že jsme se ještě tolik neznali, takže jsme se tam určitě dohadovali, hádali jsme se, ztráceli jsme čas úplně zbytečně. Ale tím, že jsme pak šli na jiném hry, kde jsme věděli už kdo, co má dělat. Že třeba ty budeš hledat klíč, ty budeš, já nevím, kde budeš hledat zámek k tomu... My budeme luštit a takhle to budeme mít... Že jsme si rozdali ty úkoly a snažili jsme se domluvit. Takže postupem času to bylo o tom porozumění a také o té komunikaci.*“ (Šárka, s. 51, ř. 130 – 134).

Důležitá je souhra všech a využití silných stránek každého ze skupiny. Značně důležité jsou **individuální kvality jednotlivých hráčů** a to jejich šikovnost, síla, ale také logické uvažování a osobnostní předpoklady.

D: „*No, určitě tam musí být prostě nějaký chytrý člověk, hodně chytrý člověk. Co se týče třeba nějakého chytrého člověka, který víc porozumí matematice, římským číslicím, rébusům a hádankám. A takovýhle to no. Prostě člověk, který tomuhle víc jako rozumí. Tak třeba tak jako člověk, který se vyzná v zámcích, protože často jsou jiné zámky a plno lidí je třeba neumí ani otevřít, a to je potom třeba tom roommasteru, že ten by měl ukázat na začátku, jaký typ zámku mají. Aby člověk prostě věděl, jak je odemykat. Pak třeba taky silnější člověk, protože tam*

občas může být, protože občas člověk musí přetáhnout třeba i skříň což je jakoby.“ (Daniel, s. 9, ř. 187 – 192).

Ma: „Během téhle hororové hry bylo to, že tam musíte sehnat lidi, které mají různé charakterové vlastnosti. Aby se to dalo dohromady. Někdo kdo ten tým povede, víte, že na něm je 100%. Kdo, kdo se jakoby, kdo umí pracovat se strachem. A kdo Vám v tu chvíli pomůže. Pak tam třeba máte človička, který rozkóduje každý zámek. Nebo tam máte člověka, který je na logiku, který je na určitý ty body nebo ty úkoly a víte, že každý zvládne něco jiného. A teď v tu chvíli vy tam jdete s pocitem toho, že jak jsou ti lidé specializovaný na každou tu danou oblast, která se promítá v té hře, tak už tam prostě jdete s tím pocitem toho, že kdyby cokoli, tak si poradíte. No a já tam vlastně chodila tak trošku jako strašpytel.“ (Martina, s. 28, ř. 196 – 201).

A: „Tak určitě tam musí mít jednoho nerváka, to jsem většinou já. Pak to musíme mít trošku někoho, kdo jakoby trošku tak rýpe do ty skupiny, co bysme měli dělat, hlídá ten čas. Pak určitě takového jakoby pohodáře, který to jakoby, jo nebudeme to tady moc hrotit a tak, všechno pomalu, všechno najdeme. Pak určitě nějaký ten nerváček, který do toho dá takový jako jiný nádech toho všeho. Pak určitě systematický člověk, který vlastně postupně... Z levé strany postupně po místnosti, když vidí ty věci a neběhá všude a všechno hledá. Musíme tam mít pak někoho, kdo se fakt jako nebojí vlézt kamkoli. A šáhnout kamkoli. To taky. No a to je pro nás asi takový jako, to jako stačí.“ (Aneta, s. 5, ř. 143 – 148).

Pro jednotlivé hráče je v hororových hrách důležitá taktéž vzájemná **důvěra**. Pocit důvěry je schopen hráč pocítit ve chvíli, kdy své spoluhráče zná a ví, co od nich může čekat. Získal tak s druhými již nějakou zkušenost, která mu potvrdila to, že druhý je zde pro něj.

L: „Tak asi jo jako, že člověk pak vidí třeba jak, když tam jdete v páru, že se na toho druhýho můžete spolehnout, že třeba když jde do něčeho fakt tuhého.“ (Lukáš, s. 22, ř. 110 - 111).

Ma: „... A moc dobře víte, že se musíte spoléhat na ty daný, na ty daný spoluhráče. A když s nimi máte vybudovaný vztah, tak je to... Je to o něčem jiným, protože jim věříte, ale zpočátku než jsme se synchronizovali všichni, tak to byl i strach.“ (Martina, s. 25, ř. 60 – 62).

Mo: „Určitě. Skladba toho týmu je strašně důležitá. Ty lidi se musejí znát, a jakmile se neznají a nevědí, jak se konkrétně každý v dané situaci chová, tak je to hrozně těžké. Já jsem vlastně měla partu, se kterou jsme se víc sblížili a už jsme věděli, jak se kdo chová, kdo je na

co dobrej. Kdo má na co postřehy, každý má na něco jiného. Takže pak se to skvěle dávalo do kupy. A potom v tomhle tom týmu nám odpadl člen, a museli jsme ho nahradit někým jiným a najednou se to tak jako, nechci říct, pokazilo, ale ten tým prostě fungoval úplně jinak. Protože, ten člověk zasahoval do takové té rovnováhy, kterou jsme měli, a najednou ta rovnováha nebyla a už se to začalo takovýto, překřikování a tak. A už tam nebyla ta pohoda.“ (Monika, s. 33, ř. 149 – 155).

Hráči tak na tento typ her záměrně vyhledávají spoluhráče, se kterými již **mají nějakou zkušenost**. Poskytuje to hráčům určitou jistotu. Často hovoří o tom, že si neumějí představit, že by na strašidelnou únikovou hru šli naprosto s cizími lidmi.

Ma: *„Určitě jakoby je dobré znát, jak jsou oni schopný reagovat v určitých situacích, určitě bych tam nevzala prvního chlapa, kterého bych potkala na ulici a řekla mu, pojdte si zahrát escape.“* (Martina, s. 28, ř. 239 – 240).

O: *„Takže ten prvek toho zkušeného hráče je tam určitě velmi důležitý.“* (Ondra, s. 37, ř. 132 – 133).

Hráči ve vypjatých situacích **vyhledávají své spoluhráče**. Často využívají **fyzické blízkosti**, tisknou se k sobě, nebo se drží za ruku. Mohou tak pocitově, ale i fyzicky dosáhnout **většího pocitu bezpečí**.

Ma: *„Takovou jako oporu, že v tom nejsem sama. Takovou jako, když tam teda jakoby máte ty sví parťáky, a jenom se ho dotknete, nebo Vám drží ruku, tak to berete tak jakože nejseš tady sama. Zvládneš to. Nebo zvládneme to spolu. Jo taková ta opora.“* (Martina, s. 27, ř. 134 – 136).

L: *„Člověk jakoby neví, samozřejmě ví, nebo že čeká, že na něj občas něco bafne, že když se zhasne, že prostě se člověk na to může připravit, ale stejně ho to prostě vyděsí, takže to bylo takový jako asi jakoby strach po celou tu dobu. Protože fakt jsme byli v napětí a báli jsme se, jako vlastně jsme se všichni furt choulili jako v klubičku, protože jsme se snažili držet co nejvíc u sebe. A omezit nějaký rozprostírání se, že třeba ty běž tam do tý místnosti. To jako v žádném případě, vždycky všichni dohromady. Já jsem měl fakt jako strach celou dobu. Strach no...“* (Lukáš, s. 21, ř. 55 – 58).

Mo: *„Reakce vyloženě třeba, když je nějaká takováhle situace, že třeba někde něco práskne nebo takhle. Tak hned vyhledávám, hnedka vyhledávám kolegy a jdu se tulin, jdu se tulin. Takže je to prostě takovéto mazlíci.“*

T: „*Co Vám to dává?*“

Mo: „*Takový ten pocit bezpečí. Jo, že tam prostě člověk není sám.*“ (Monika, s. 32, ř. 68 – 70).

R: „*A presne, keď som niečo ako začula, tak som si niekoho držala, a keď zrazu bola tma, tak som vedela, že tam sú tie moji blízki kamaráti, pretože sme tam boli samozrejme s ľuďmi s ktorými sa poznám a nie ako s cudzími ľuďmi . Takže sa cítite v bezpečí jo. Takže ten strach Vám toto to ako zmierni. Samozrejme tam boli momenty, tak som sa rýchlo chytila niekoho, kto bol najbližšie mne a bolo to vyriešené, pretože som vedela, že sme spolu.*“ (Romana, s. 45, ř. 120 – 124).

Většina hráčů taktéž hovoří o tom, že by **sami do hry rozhodně nešli**, neměli by to zapotřebí, možná by to ani nezvládli. Zdá se, že pro hráče hororových her je příjemnější **zažívat pocity strachu skupinově**. Je pro ně značně důležité sdílení daného okamžiku. **Pocit, že v tom nejsou sami.**

P: „*Asi já jsem měl v hlavě jednu jasnou myšlenku a to tu, že tam nejsem sám. Protože nedokáži si představit a ani si o sobě nemyslím, že bych v životě, kdyby existovala možnost, tady máte nějakou jako únikovou hru s tématikou hororu, tak nevím, jestli bych do toho někdy v životě šel do toho sám. A teď i přemýšlím, když by mi někdo nabídl jako nějaký úplatek, já ani nevím, jestli existuje nějaká reálná vyčíslitelná hodnota, že bych třeba tuhle zkušenost, že jsem zažil, že jsem neviděl, že mě někam unesli, jestli existuje reálná šance a hodnota, že bych jí chtěl jako podstoupit jako sám. Že bych... Ten pocit toho, že tam jsem s někým a sdílím ten strach s hodně lidma, který mám rád a jsou blízko mě, tak mě to i dodává pocit toho, že v tom nejsem sám. Je to takové jakože, když se mi něco stane, tak se to stane i jim a bolí mě to méně, než když by se to stalo jenom mně. Nebo jsou tam další lidi, kteří mi mohou pomoci. Já nevím... Já jsem měl v hlavě po celou dobu to, že jsou tady se mnou oni, takže je to v pohodě.*“ (Patrik, s. 40, ř. 69 – 77).

R: „*To, že tam vlastne som v tom tíme a že pre mňa je to taká veľká podpora, že naopak keby som tam ako bola sama, tak si myslím, že by som to aj možno ako nezvládla, že to by mi asi ani nepomohlo si predstaviť, že je to hra.*“ (Romana, s. 45, ř. 119 – 120).

Š: „*Protože třeba já jsem strašný strašpytel, já se jako bojím. A kdybych tam měla jít sama, a být tam někde sama, tak bych tam asi nešla.*“ (Šárka, s. 49, ř. 13 – 14).

Toto sdílení prohlubuje vztah jednotlivých hráčů. Hráči tak během hry mohou **zažívat pocity sdílení, stmelení, ale i po skončení hry** mohou své zážitky a pocity s nimi spojené sdílet se svými přáteli, což zároveň prohlubuje jejich přátelství.

K: „*Naopak třeba nemám ráda, nemám ráda horory. Já je úplně nenávidím, ale když se do toho prostě vžiju, tak mi to přijde jako hezky strávený čas s kamarády. Že nás to jakoby semkne, že na to člověk rád vzpomíná. Takže asi pro to.*“ (Karolína, s. 15, ř. 16 – 18).

D: „*A pak se člověk taky baví jako o těch hrách, hlavně v tý skupině. To se mi líbí. Ta hra je vlastně velká a někdy tu hru nehraje každý sám, hrajou to vždycky dohromady. Takže někdo luští tam dál, někdo luští tamto. Takže pak se lidi baví o tom, no hele jak si vyluštila ten klíč, no. No já jsem byl támhle a musel jsem tohle, tohle, tohle. A celou tu hru si ty lidi jakoby doplní, že pak jako všichni jakoby ví, jaká ta hra kompletní byla.*“ (Daniel, s. 8, ř. 125 – 128).

K: „*Myslím si, že třeba na teambuldingy by to bylo jako super, protože se ten kolektiv nějakým způsobem jako stmelí. Musí spolupracovat a pak je na co vzpomínat. Takže já to беру i možná jako nějakou formu vzpomínky, co mají ty lidi společného spolu.*“ (Karolína, s. 19, ř. 283 – 285).

Záleží také na **počtu hráčů**, kteří se hry účastní. Oblíbenější jsou skupiny, kde jsou 2 až 3 hráči. Ve vyšším počtu se již hráči nemají možnost dostat ke všemu, co na ně ve hře čeká a to je mrzí. Popisují chaos a celá hra se zdá být tímto faktorem obtížnější.

Š: „*Tady v tom týmu byla taková jako pohoda. Že jsme se snažili i v malém počtu, jak jsme tam byli. Než předtím, když jsme tam byli v 6. Takže to bylo takový hektický a každý hledá něco úplně jiného, takže většina lidí tam začala plašit, a jak nás tam bylo hodně... A takhle, jak nás tam bylo méně, tak jsme tam každý měli určitý úkol, takže tam byl takový klid, pohoda. Spíš když je to ve více lidech, tak je to takové hektické. Že každý řeší něco jiného a akorát se v tom člověk ztrácí. Spíš tedy tahle ta zkušenost poslední byla taková lepší, nebyla jako nejlepší, ale byla lepší v tom, že nás tam nebylo tolik, a že jsme každý měli nějaký úkol.*“ (Šárka, s. 51, ř. 153 – 158).

L: „*Tohle je prostě jako nevýhoda těch velkých skupin jakože, když je člověk ve více lidech, tak si to tolik neužije, protože si nestihne užít každý ten úkol, přičemž jdou třeba 2 až 3 lidi, tak ten úkol musí dělat všichni. Jakože člověk si to víc ošahá... Takže mi radši chodíme ve dvou, než ve 4 až 5.*“ (Lukáš, s. 23, ř. 151 – 153).

O: „Já myslím, že většinou chodíme jakoby ve dvou na únikové hry, já jsem zvyklý na ten pár ve dvou. Že je to takový, jako že si to víc užije ten člověk tu hru, a že si 95% tý hry si odehraje sám, ve spolupráci s tím druhým. A čím početnější tým je, tím ta návaznost tý hry ztrácí a roztrhává se mezi ty lidi. Takže ten člověk z toho nemá takový zážitek, takže já jsem byl vždycky všeobecně pro méně početný tým, přičemž samozřejmě je důležité mít vždycky v tom někoho, kdo už nějakou únikovou hru hrál, aby uměl, věděl.“ (Ondra, s. 36, ř. 125 – 129).

7.7 Téma č. 7: Reakce v zátěžových situacích a obranné mechanismy

Únikové hry, jejichž tématem jsou hororové scény plné tajemných a lekavých momentů, vzbuzují v hráčích mnoho pocitů. Ty jsme si již přiblížili v předchozím tématu. Jedna z dalších výzkumných otázek je zaměřena na to, **jakým způsobem se hráči vyrovnávají se strašidelnými situacemi** a tudíž i se svým strachem, úzkostí a nervozitou. Z rozhovorů vyplývá, že hráči se s vypjatými situacemi vyrovnávají hned několika způsoby. Hráčova reakce je **útěk, útok či setrvání v situaci**, která je hráči krajně nepříjemná. Kromě toho dochází k několika dalším obranným mechanismům, jako je **sebeuklidňování** či **zlehčování** celé situace.

Útěk ze stresové a vypjaté situace je běžnou reakcí, která nastává ve chvíli, kdy je hráč vystaven intenzivnímu strachu. Přirozeně chce eliminovat možnou hrozbu, a tak ze situace uniká a vyhledává kolektiv lidí, který mu poskytuje pocit bezpečí a strach u jedince zmírňuje. Přecejen sdílený strach je poloviční strach.

Š: „No a v tu chvíli jsem se strašně lekla, Majzla jsem se do hlavy o nějaký trámek, takže jsem se tam vyválela v tom písku, co tam byl. Vyběhla jsem, takže to pro mě byl takový šok. Možná ještě větší, než když jsem tam seděla spoutaná. Takže jsem se strašně lekla, samozřejmě jsme tam běželi ve tmě, takže jsme nic neviděli, jenom jsme běželi.“ (Šárka, s. 50, ř. 92 – 94).

T: „Z jakého důvodu si myslíte, že mají ti lidé tendenci se shromažďovat kolem sebe?“

L: „Protože v jednotě je síla, že jo. Čím víc se na sebe tiskneme, tak... Člověk prostě nabývá většího pocitu bezpečí. Že prostě... Když je tam sám, tak se bojí sám. Tady to prostě je sdílení strach, takže čím víc tím líp. Že jo.“ (Lukáš, s. 21, ř. 59 – 62).

Na nebezpečí hráči reagovali již zmiňovaným útekem, nebo naopak protireakcí, tedy **agresí a útokem**. Agrese se v mém vzorku participantů objevila a to především v pasivní formě. Hráči často museli kontrolovat a usměrňovat své jednání, které by bylo za jiných

okolností mnohem více útočné, než v samoté hře. Ve hře u těchto hráčů došlo pouze k vulgarismům, vzteku vůči druhým a k případnému silovému zacházení s rekvizitami. Někteří hráči popisovali vlastní zkušenosti s jinými hráči, kteří opravdu fyzicky napadli roomastery, kteří ve hře byli, popřípadě zničili rekvizity ve hře.

P: „... Protože ve mně to probouzí tak veliký adrenalin, že já v ten okamžik, kdyby šlo do úzkých a fakt jako bych se z té situace musel dostat, byť třeba násilím, což třeba u toho jakoby nejde, že jo. Tak i jsem zažil nějaké únikové hry, kdy ty lidé používali násilí prostě všechno... Oni Vás na začátku upozorňovali, že nedělejte nic násilím, vše je logické jo... Tak i tak jsem zažil lidi, kteří nějaký ty situace řeší prostě, když to nejde silou, tak to půjde ještě větší silou. A já tohle v sobě mám taky. Já kdybych se dostal do situace, ze které nevím, jak ven. Při tom strachu, který ve mně burcuje extrémní množství síly, tak ve mně to budí jako pocit, že já bych byl schopný projít jako budovou bez dveří... Ve mně to probouzí tak hodně adrenalinu, že se cítím být skoro jako...Kdybych to pustil ven, tak se cítím tak, že by mě asi v životě nic nezastavilo.“ (Patrik, s. 40, ř. 95 – 102).

Š: „Že jsem se vždycky snažila to zvládnout, říci si jenom, že to je hra. Že mi oni nic neudělají. Stejně tam ale ten pud se bránit a máchat okolo sebe rukama, nohama.“ (Šárka, s. 49, ř. 115 – 117).

Š: „....Takže určitě všechny typy lidí, kromě takových těch agresivní. Takovýto já bych ti napálil, kdybych tam byl. I s takovýmá jsem se setkala a prostě ti takovou tu hru kazí, spíš by tam asi neměl být takový typ, který jako dělejte, dělejte, už to nestíháme“ (Šárka, s. 51, ř. 145 – 147).

Jeden z participantů jistou dobu pracoval jako roomaster a právě on popisoval situace, kdy jednotliví hráči vůči němu byli agresivní.

D: „Takže oni začali utíkat, a teď já jsem nevěděl taky, co budou dělat. Jestli se otočí, uhodí mě. Protože často se to stává. Protože často se mi to stalo jako. Že jsem dostal do obličeje pár ran. Protože jsem se třeba schoval za komín jo a teď tam byl takový ranař jo, no a teď já jsem na něj vybafnul, on se leknul no a teď Vám jí dá mezi oči, že jo. Ale tak prostě s tímhle tím tam do toho člověk prostě jde. Prostě můžu očekávat, že ti lidi se prostě leknou, a udělají to, co udělají prostě. To prostě člověk neovlivní.“ (Daniel, s. 12, ř. 343 – 347).

Mezi participanty se však objevili i tací, kteří se s vypjatými situacemi vyrovnávali tak, že **setrvali** ve stresové situaci s vědomím toho, že se jedná pouze o hru, kterou mohou kdykoli ukončit. Svůj strach a obavy si hráči snižovali popíráním celé situace a jejím zlehčováním. **Uklidňovali** se, že je to jen hra. Nic není skutečné a nic se jim, ani nikomu jinému nemůže stát. Tento fakt značně dokázal snížit napětí a nervozitu hráčů.

L: „*Takže jsme se sjednotili a snažili jsme se ten strach jakoby přežít společně a možná si tak ještě jako zanádat. Takže to jako tak člověku pomůže.*“ (Lukáš, s. 22, ř. 77 – 78).

Mo: „*Já se prakticky zachovávám pořád stejně. Jakoby ztuhnu a čekám, co se bude dít. A teď jenom vyčkávám.*“ (Monika, s. 32, ř. 84).

P: „*...To že se vlastně stane nějaký čin, někam tě jako zavřou, připoutají tě a teď se z toho jako musíš dostat, tak jak říkám, pořád je to jen hra. Uklidňuji se v té hře, že je to hra.*“ (Patrik, s. 40, ř. 109 – 111).

Ma: „*Zkusit to překonat, překonat sama sebe k tomu, aby jsem si řekla: Ne zvládneš to. Dáš to prostě, je to jenom hra. A furt jsem si vsugerovala asi 15, 15 prvních minut, že je to jenom hra. Neboj se. Nic se neděje no. Takže tak.*“ (Martina, s. 26, ř. 93 – 95).

R: „*Takže som sa jej bála, ale vlastne som zistila, že mám taký mechanický teda obranný mechanizmus, ktorý je o tom, že sa presvedčím, alebo uvedomujem si, že je to len hra jo. A v tej chvíli to beriem úplne inak.*“ (Romana, s. 44, ř. 50 – 52).

Práce pod tlakem s sebou přinášela mnoho emocí a reakcí na ně. Tlak na hráče byl vyvíjen i ze strany skupiny a okolí. Hráči na tento tlak reagovali různě. Někteří upadali do pocitů **bezmocnosti, rezignovali** a projevovali **vztek** vůči druhým.

K: „*Takový ten pocit bezmoci, že to jako neumím a fakt jako, jsem to sem tam i jako vzdávala. Říkám, hele tohle já prostě dělat nebudu. Takže jsem byla i vzteklá. Já jsem tam měla několik těch emocí. Já jsem to prostě chtěla dohrát, teď jsem se bála, teď jsem byla vzteklá, že to neumím a teď jsem byla i na jednu stranu zoufalá, že prostě jsem tam byla, nebo si připadala, že jsem tam s bandou tupců. Že to přece jen beze mě nezvládnou, ale hrozně jsme se hádali všichni.*“ (Karolína, s. 16, ř. 115 – 119).

Jiní ke snížení stresu a napětí využívali **smích**. Hráči odlehčí momenty vtípnou poznámkou, smíchem či nějakou vtípnou činností, která odvede pozornost a vypjatou situaci odlehčí. Hráči tak docílí snížení tlaku, strachu a úzkosti, kterou na sobě pocítují.

A: „U nás je třeba ještě důležité to, abysme se tomu jakoby zasmáli. Když už třeba jako dlouho nevíme a dlouho jsme se zasekli třeba 10 min., co se nám třeba stalo zrovna dneska, takže si to umíme tak jakoby odlehčit. Tak nějakým vtípem třeba, nebo si to z toho prostě udělat trošku srandu. Takže to asi to je takový trošku tak jakoby důležitý, že nejsme pod takovým tlakem a nevymýšlíme zbytečný blbosti.“ (Aneta, s. 4 - 5, ř. 127 – 132).

7.8 Téma č. 8: Výkon

Úniková hra je konstruována takovým způsobem, že se hráče snaží přimět k určitému výkonu. Hráči jsou po dobu 60 minut pod tlakem, který je proměnlivý. Právě **tlak**, který způsobuje ve hře mnoho proměnných, aktivuje hráče k určitému výkonu. Hráč je motivován k výkonu několika způsoby. **Časovým limitem**, který je omezený a daný hráč chce hru opravdu dokončit do tohoto časového limitu. Dalším faktorem je **soutěživost**. Jednotlivé výkony všech týmů, které kdy hru absolvovaly, jsou vyvěšeny v místnosti a ohodnoceny jako ty nejlepší. Snaha **dosáhnout** co nejlepšího času popřípadě **rekordu**, je hlavní motivací podat ve hře, co nejlepší výkon.

L: „My jsme se jako snažili dostat... Teda jako ten rekord. My jsme totiž jako vždy byli minutu od rekordů. 0,5 min. nebo minutu od rekordu. A my jsme to jako prostě potřebovali doprdele, tak už prostě... Musíme se dostat někam.“ (Lukáš, s. 21, ř. 34 – 36).

Dalším důvodem je strach a stres. Právě strach a snaha aby situace, kdy jsou hráči vystaveni nadměrnému vypjetí, nervozitě a úzkosti, skončila, chtějí hru zvládnout v co nejkratším čase. Prostředí a prožitky hráče se odrážejí na jeho výkonu. Právě stres a strach může výkon hráče do jisté míry snížit, nebo naopak zlepšit.

L: „Co nejrychleji vlastně, aby jakoby byla nejmenším doba toho bání se, v podstatě... No, jako že soutěž je tam takový jakoby tlak toho, že prostě člověk to chce mít rychle za sebou. A přestat se bát.“ (Lukáš, s. 21, ř. 18 – 20).

A: „Kolikrát to jakoby nejde, když už člověku, když už mu hoří ten čas, tak vymýšlí strašný kraviny, že by to normálně nevymyslel, kdyby byl v klidu. Kdyby byl v klidu, tak by nic takového nevymyslel.“ (Aneta, s. 4, ř. 118 – 120).

O: „To se mi, to samé se mi jako potvrzuje v té hře, že si v té hře, že se mi to jako líp pracuje v tom stresu, když je na mě tlačeno, ten čas na mě nějakým způsobem tlačí, a ten strach. Tak jestli opravdu dokážu jakoby ty logické úkoly opravdu vyřešit. A to se mi doopravdy fakt jako potvrzuje.“ (Ondra, s. 36, ř. 77 – 79).

Člověk postupně **zlepšuje svůj výkon** v jednotlivých hrách. Je to způsobeno především tím, že v hrách se jednotlivé hlavolamy opakují, či jsou konstruovány podobným způsobem. Zároveň již dříve jsem zmiňovala fakt, že výkonnost týmu se zvyšuje i tím, že hráči mezi sebou lépe komunikují, již vědí, co od druhého čekat apod. Umějí si tak efektivně rozdělit práci a tím i vyřešit hádanky a najít indicie mnohem dříve, než když byli na hře poprvé.

L: „*Třeba jak jsou tam některý ty hlavolamy a to... Oni se třeba sice jako opakují, pak právě člověk si říká, ty jo tady jsme to nevěděli, tady jsme to řešili 0,5 hod. a tady jsme to měli za 10 min. hotový, protože člověk přece jenom po těch X hrách, se to tak jako většinou všechno jako trošku opakuje, takže někdy je to nápaditější, někdy míň. A že člověk se vlastně jako posouvá a trénuje ten mozek, že jo.*“ (Lukáš, s. 23, ř. 138 – 141).

Téměř každý hráč své jednání ve hře **zpětně hodnotí**. Přemýšlí nad tím, jak daný úkol zvládl či nezvládl. Zda šlo danou situaci vyřešit jiným, efektivnějším způsobem, či ji vyřešil, jak nejlépe dokázal. Hráč se snaží ze svých chyb ponaučit a v příští hře již neudělat tu samou chybu.

R: „*Tak po skončení tejto hry, alebo celkovo za každým únikové hre, ja skôr riešim aké tam boli úlohy jo. Ako to bolo urobené z hľadiska zábavnosti, a alebo logických procesov a postupov riešenia tých úloh.*“ (Romana, s. 45, ř. 80 – 81).

R: „*...No to je skôr skôr ako tá náročnosť úloh. A čo som bola schopná vyriešiť, a čo som nebola schopná vyriešiť. Takže skôr zisťujem, objavujem seba a mojej logické myslenie hej. No alebo vždycky potom uvažujem možno o tom, ako ten druhý človek to vyriešil a ja nie a tak. Takže skôr ako hodnotím toto no.*“ (Romana, s. 45, ř. 91 – 93).

A: „*Ale v téhle té hře třeba něco udělám a za ty dva dny ještě o tom přemýšlím. Takže furt jakoby... Zvažuji, jestli jsem to udělala dobře, nebo jestli bych to v tuhle tu chvíli udělala jinak. Když už nejsem pod tím nátlakem. Snažím se s tím týmem vlastně tak jakoby, snažíme se v těch hrách jako přemýšlet, co jsme udělali špatně. Tak abysme to potom jako neudělali, ty stejný chyby. Kolikrát to jakoby nejde, když už člověku, když už mu hoří ten čas, tak vymýšlí strašný kraviny, že by to normálně nevymyslel, kdyby byl v klidu. Kdyby byl v klidu, tak by nic takového nevymyslel.*“ (Aneta, s. 4, ř. 113 – 120).

K: „*Já vždycky, když nad tím přemýšlím, tak si říkám, že jsme to mohli zvládnout líp. Rychleji, a že to nemuselo být, ale to ve všech únikovkách, že jsme tohle nemuseli mít tak na*

dlouho, ale že jsme to třeba mohli udělat jinak, že nás to prostě mělo napadnout.“ (Karolína, s. 17, ř. 177 – 179).

7.9 Téma č. 9: Dopady na psychiku člověka

Jedna z posledních výzkumných otázek je zaměřena na **dopady**, které hororové únikové hry mohou mít **na psychiku a prožívání člověka**. Hráči v rozhovorech zmiňovali hned několik faktů, jež pozorovali ať už sami na sobě popřípadě na některých svých spoluhráčích. Dle své zkušenosti a subjektivního názoru se vyjádřili k tomuto tématu následovně.

V rozhovorech jsou zmiňovány negativní ale i pozitivní dopady. Většina hráčů (8) hovořila o možnosti, že by strašidelné hry mohly způsobit nepříjemné prožitky a to zejména u psychicky nestabilních jedinců. Často byly zmiňovány noční děsy, obavy a úzkosti, šok až trauma. Pravdou však zůstává, že někteří participanti (2) tyto negativní dopady vůbec nezmiňují a naopak odmítají, že by hororová úniková hra mohla mít negativní dopady na člověka.

Ma: „Někdo se třeba bojí a já jsem třeba zažila kamarádku, která se vystresovala takovým způsobem, že z toho měla až astmatický záchvat a musela se ta hra ukončit během 15 min. Jo a řekla, že prostě únikovky už nikdy.“ (Martina, s. 27, ř. 165 – 166).

Ma: „...Na tyhlencty hry, prostě nemůžou chodit epileptikové, nemůžou tam chodit těhotné a nemůžou tam chodit klaustrofobici. Protože jsou tam určité situace, které by podmínili, nebo by to víc jako vyvolali... A já si myslím, že to má jakoby dopad i na takový, když tam ten člověk, který si o tom nic jako nezjistí, vůbec neví, co je to escape, vůbec neví nějaký příběh, vůbec neví nic a jde tam úplně poprvé a zrovna hororovku, tak si myslím, že to může být třeba zvlášť pro děti špatný. Kvůli tomu, že se mohou začít pomočovat třeba, nebo můžou začít koktat a podobně. Takže si myslím, že tam opravdu je to... Za mě by to mělo být prostě pro lidi, kteří se tady tomu jakoby budou chtít, nebo budou se chtít o to zajímat a plus který si seženu nějaký jakoby ty instrukce a informace o tom. Určitě bych to nedoporučoval úplně každému.“ (Martina, s. 26, ř. 113 – 120).

A: „Tak, byla jsem svědkem toho, že se jedna paní fakt jako úplně totálně zhroutila. Musela pro ni přijet záchranka. Až teda jako tak no. No vlastně nějak to jakoby prostě nezvládla, celkově nezvládla tu situaci. Myslím si, že to může mít fakt jako dopad na tu psychiku, když ten člověk třeba není úplně jakoby v pořádku, jak by jako by měl, být úplně v pohodě naladěný. Tak se v tý hře pak stane něco, co ho fakt jakoby rozruší, tak se pak třeba

jakoby sekne a nikdo s ním už nehne. A je fakt úplně jako úplně mimo.“ (Aneta, s. 5 – 6, ř. 193 – 196).

D: *„Já si myslím, že by to klidně mohlo způsobit nějakou pěknou noční můru. Protože občas se v těchhle hororovkách, co 182 jsem zažil, jsou fakt jako šílený lekačky a že jako člověku fakt jako dost hrkne. A není to dvakrát příjemné, myslím si, že 183 já se třeba taky extra jako nebojím, ale docela mě to taky vyděsilo, že jsem si třeba sednul a rozdýchával jsem to.*“ (Daniel, s. 9, ř. 181 – 183).

K: *„Ale je dost možný, že jsou lidi, kteří jsou na to citlivější a prostě pak se můžou nějakým způsobem sesypat a pak z toho mít třeba i noční můry a nějaký traumata určitě jo.*“ (Karolína, s. 19, ř. 290 – 292).

Mo: *„Mě napadají ty noční můry úplně v pohodě, protože se Vám to prostě může prolínat klidně do toho spánku, nebo že třeba vidíte za nějakýma úplně obyčejnýma věcmi a situacema něco, co si začne člověk představovat. Ani to tak být třeba nemusí.*“ (Monika, s. 34, ř. 220 – 222).

R: *„Že tých labilnejší ľudí, ktorí neviem majú napríklad depresie, alebo niečo jednoducho. Tak verím tomu, že to môže urobiť veľký zmätok, alebo je to jednoducho negatívne ovplyvní v reálnom živote. Že proste keď pôjdu po ulici, tak sa trebárs budú báť, aby na ne takhle niekto vyskočil s nejakým nožom, alebo tak niečo.*“ (Romana, s. 47, ř. 234 – 236).

To, co však hráči hororových únikových her vnímají **pozitivně**, je možnost lépe poznat sebe sama, sblížit se s lidmi v týmu a nalézt si nové přátele. Dle jejich názoru jim také hra umožňuje rozvíjet své schopnosti a dovednosti, myšlení a paměť. Někteří hovoří o sebezocelení a opravdovém překonání svého strachu.

O: *„Takový to zocelení se si myslím... Že se jako překoná v něčem. Překonat ten strach z toho čeho se už bál, tak už se třeba bát jako nebude právě. Takže to zocelení se.*“ (Ondra, s. 38, ř. 207 – 208).

A: *„Pozitivní dopady? To určitě bude to, jak si člověk vyzkouší, co dokáže, co ještě může, co ještě snese. Tak když víš, že to dokázal, tak pak to má na něj jakoby vliv v osobním životě, že je třeba sebejistější, že toho zvládne víc, než si myslel, že zvládne.“* (Aneta, s. 6, ř. 201 – 203).

D: „Člověk si vytvoří plno nových přátelství, já díky escapu mám takové množství nových přátelství, kdy to není ani možný. Takže člověk fakt jakoby přátelství tím může získat, plno nových zkušeností. Podívá se do nových měst, že jo. Protože člověk že jo, když jede na escape, tak jede dřív, dám si oběd, jde si zahrát a pak se podívá po tom městě, když už jel takovou dálku. Pak zase domů že jo. Ale asi nejvíc to přátelství se v tom dá najít z mého pohledu. Já osobně jsem našel díky escapeum jako přátelství a prázdnou peněženku ještě.“ (Daniel, s. 11, ř. 284 – 288).

Ma: „Jo, a že mi nedělá problém opravdu třeba jenom s baterkou, nebo i třeba jenom po bytě chodit. Dřív jsem třeba měla strašnou jakoby fóbii ze tmy, a třeba i jít z postele na toaletu. A teďka třeba vím, že jakoby to mám tak jako zmapovaný a naučila jsem se třeba chodit i po tmě. A orientovat se tak nějak. Takže třeba tohlencto jo. Anebo měla jsem strach taky i s bouřky, takže když jdete do nějaké té hororovky, kde třeba zní jakoby bouřka a blesky a úplně, tak teď už jsem tomu i trošku jakoby imunní. A když to postupujete i vícekrát, tak potom jakoby city, prožitky si vnášíte do běžného života, kde už je to prostě takový jakoby jiný zase.“

T: „Takže by se dalo říci, že vlastně ty strachy, které jste zažívala reálně, Vám nějakým způsobem otupěla ta únikovka jo? Říkám to správně?“

Ma: „Jo, jo, jo jo. Potom vlastně v tý únikovce, pod tou tíhou toho časového limitu, tý hodiny jak jste tam prostě na presovaný, tak v tu chvíli, když po čase si třeba uvědomíte, že díky tady tý hře se nebojíte tmy, nebo ani nebojíte se pavouků, nebo nebojíte se ničeho.“ (Martina, s. 27, ř. 152 – 162).

7.10 Téma č. 10: Závislost

Téma závislosti bylo taktéž v rozhovorech zmiňováno. Pár hráčů popisovalo onu **závislost**, jako **potřebu hrát**. Potřeba odemknout nějaký zámek, vyluštit hádanku a ponořit se do světa fantazie. Závislost byla také spojována s tím, že úniková hra může člověku poskytnout **pozitivní zpětnou vazbu** o hráči samém. Hra může vzbudit v hráči pocity, že něco dokázal a vyřešil. Stejně tak může zprostředkovat pocit vlastní hodnoty a sebeuplatnění.

D: „Protože já když jsem začínal hrát escapy, tak to bylo takový nevinný, v pohodě se hrály hry. Ale potom už člověk prostě koukal na jakýkoli escapy, potřeboval hrát a už člověk, že už hodně dní nikde nebyl. A už člověk cítil, že potřebuje nějaký zájem, něco jako odemknout...“

T: Nyní mluvíte sám o sobě, jo?

D: *No, no. Ted'ka mluvím sám osobě, přesně tak sám o sobě. Ted' prostě člověk sedí sám doma a říká si, potřebuju otevřít nějaký zámek, takže hned zavolám kamarádům, jestli nedáme nějaký escape. Člověk začne hledat. Nebo se třeba začali dělat i deskový jako escapy. Takže člověk si koupil hned všechny vydání, že jo. Dal za to strašně moc peněz, ale prostě člověk, když už nemá čas, tak si alespoň zahraje tu deskovou, furt se zapustí do toho, že někde je, a je to o tý představivosti prostě. Deskovka je deskovka, ale když si to dokážete představit, že jste v té místnosti, tak se do toho člověk dokáže krásně zapustit. Takže já si myslím, že na escapu se dá jakoby vytvořit závislost. Tak jako na všem se dá vytvořit závislost. Takže i na tohle, určitě.*“ (Daniel, s. 9, ř. 135 – 145).

Mo: *„Je to hlavně ale asi o tom, že toho člověka to začne bavit, protože třeba zjistí, že je v tom dobrej. Takže třeba umí skvěle luštit a takhle. A třeba chce si tímhle tím, blbě řečeno třeba i něco dokázat. Tak je vyhledává. Proto si myslím, že potom už by to mohlo přejít v tu závislost i na jiných hrách nejenom těch hororových.*“ (Monika, s. 34, ř. 207 – 210).

O závislosti na těchto hrách hráči hovoří ve chvíli, kdy s touto aktivitou začínali. Dle mého názoru byli hráči z počátku až **fascinováni** všemi těmi emocemi, jež hra přináší a samotnou autentickou zážitků během hry. Bylo to pro ně něco nového, zajímavého a tajemného.

D: *„Člověk, jsou lidi, kteří to chodí hrát, že se jdou jenom pobavit jednou za rok, ale jsou lidi, kteří tím stylem, tou hrou, téma hrama nějakým stylem žije. Jo, že ho to prostě jako baví, a řeší jenom escapey a jezdí i vlastně na jiný escapy.*“ (Daniel, s. 8, ř. 119 – 121).

K: *„Ted' už málo, ale když tady byl ten boom, tak jsme jezdili jednou za 14 dní. Ale nebyly to tedy jenom ty hororovky, byly to všechno možný. Ale jezdili jsme jednou za 14 dní, ted' už teda jako jsem se trochu sklidnila s tím, ale jezdili jsme hodně často.*“ (Karolína, s. 15, ř. 37 – 39).

L: *„A jako my jsme třeba chodili, že jsme zvládli třeba 3 za den. To bylo fakt jakoby... My jsme měli třeba půl roku období, kdy jsme o víkendu si řekli. Ty jo, tak co dneska... Tak třeba jdeme na únikovku co. Takže jdeme tady jo, tahle byla suprová... Máte tady ještě nějakou další místnost? Ano máme tady další. Jo, takže bereme... Máte ted'ka volno? Jo, takže prostě... Třeba jako tři, to bylo jako že nejvíc. Jako za ten víkend.*“ (Lukáš, s. 21, ř. 26 – 29).

Ma: *„Vlastně jsem je hrála dřív skoro každý měsíc. Skoro každý měsíc po dobu dvou let jsme jezdili po té České republice. Se skupinkou stejných lidí jako jsem já. A opravdu jsme*

spíš vyhledávali hororovky, anebo i escape i podle skutečné události.“ (Martina, s. 25, ř. 29 – 31).

Mo: *„Bylo to takový to ze začátku, kdy má člověk hodně velký nadšení. Ted' už je to spíš jenom takové jako hele nový Escape, Ale dřív to fakt bylo takový, že jsem seděla a projížděla jsem si escape, ty které byly v okolí, na které bysme mohli jít.*“ (Monika, s. 34, ř. 200 – 202).

7.11 Závěry výzkumu a diskuse

Cílem výzkumu bylo odpovědět na tři základní otázky. Jedním z cílů bylo zjistit, jaká je motivace hráčů, kteří opakovaně hrají únikové hry a záměrně se tak vystavují pocitům strachu. Zároveň jsem se zajímala o to, jakým způsobem se s těmito situacemi vyrovnávají.

Nejvíce zmiňovaným motivem bylo opětovné překonávání sebe sama. Hráči chtějí překonat svůj strach a obavy. Snaží se přiblížit své hranici únosnosti, popřípadě svůj práh strachu najít a pomaličku jej posouvat. Potřeba překonat sebe sama byla u některých hráčů motivována okolím. Hráč se snaží překonat svůj strach, úzkost a dokončit hru kvůli týmu a to především proto, aby ostatním hráčům nezkažil zážitek a radost ze hry. Další z hlavních důvodů, proč se vystavit pocitům strachu a napětí je adrenalin a způsob jak trávit volný čas. Pro mě asi nejzajímavějším motivem byl fakt, že je pro hráče mnohem lepší a zajímavější jít s přáteli na hororovou únikovou hru, než se sbližovat, seznamovat a komunikovat „u piva“ v hospodě. Skrze tuto zábavu totiž dokáží druhého člověka lépe poznat a odhalit, zda mu mohou důvěřovat, či s ním dokáží spolupracovat a komunikovat. Sbližují se tak s druhými lidmi a vyhledávají nová přátelství.

Na náročné situace, kdy jsou hráči vystaveni pocitům strachu, úzkosti a napětí, reagují hned několika způsoby. A to útekem, útokem či setrváním v situaci, která je hráči krajně nepříjemná. Kromě toho dochází k několika dalším obranným mechanismům, jako je sebeuklidňování či zlehčování celé situace.

Další výzkumná otázka se zaměřovala na to, zda po absolvování únikové hry s hororovou tematikou by mohlo dojít k lepšímu poznání sebe sama. Z výzkumu vyplývá, že právě únikové hry mohou být dobrou příležitostí, jak opravdu lépe poznat sebe sama. Hráči mohou objevit své silné ale i slabé stránky popřípadě si potvrdit svá očekávání a to, co o sobě už věděli.

Poslední výzkumná otázka se zaměřovala na to, zda únikové hry s hororovou tematikou mohou mít nějaké dopady na lidskou psychiku a lidské prožívání.

Dle zjištěných výsledků hororové únikové hry mohou mít významné dopady na lidskou psychiku a lidské prožívání. Hráči během únikových her dokáží prožívat jak pozitivní, tak ale i negativní emoce. Síla emocí je umocněna autenticitou prožitku a prostředím, ve kterém se hra odehrává. Absolvování hororové únikové hry tak může mít negativní, ale i pozitivní dopad na lidskou psychiku. Dle hráčů může strašidelná hra způsobit nepříjemné prožitky v podobě nočních děsů, úzkosti, šoku až traumatu, a to zejména u psychicky nestabilních jedinců.

Hra a její dopady na člověka jsou vnímány i pozitivně. Hráči pozitiva vnímají především v tom, že mají možnost lépe poznat sebe sama, sblížit se se svými spoluhráči a nalézt si nové přátele. Hra umožňuje rozvíjet hráčovi schopnosti a dovednosti, myšlení a paměť. Někteří hráči hovořili i o sebezocelení a opravdovém překonání vlastního strachu.

K získání dat ke kvalitativní výzkumné části jsem zvolila metodu hloubkového a polostrukturovaného rozhovoru. Rozhovory byly vedeny s 10 participanty. Měly předem stanovenou strukturu a oblasti, na které jsem se chtěla zaměřit. Zároveň jsem však rozhovory modifikovala vzhledem k odpovědím jednotlivých účastníků výzkumu. Rozhovory s participanty byly velice obsáhlé a pro mě měly veliký význam při závěrečné interpretaci výsledků. Díky tomu, že jsem do výzkumu zahrnula vyšší počet participantů, byla jsem si schopna vytvořit podrobnější obrázek o zkoumané problematice.

Každý participant před rozhovorem podepsal informovaný souhlas, který obsahoval i souhlas s poskytnutím a nahráváním rozhovoru. Tyto souhlasy byly předloženy vedoucí práce. Polostrukturovaný rozhovor mi poskytoval oporu, ale zároveň mi umožnil se do některých témat více ponořit. I přesto, že mi flexibilita rozhovorů vyhovovala, přinášela jistá rizika. Zřejmě největší chybou, která mohla zkreslit i výsledky šetření, byly doplňující otázky. Bohužel jsem se občas nevyvarovala tomu, aby některé tyto otázky nebyly návodné. Do rozhovoru tak vstupovalo mé očekávání a předporozumění danému tématu. Jsem si vědoma toho, že tato skutečnost mohla ovlivnit následnou interpretaci daných témat. Případně v dalších výzkumných projektech budu muset být obezřetnější. I přesto, že jsem rozhovor nevedla poprvé, byla jsem z rozhovoru občas nervózní. Při následném přepisování jednotlivých rozhovorů jsem byla konfrontována se svými komunikačními limity.

V rozhovorech je patrné mé nespisovné vyjadřování, na které si budu muset také dávat pozor. Zvolená metoda tématické analýzy rozhovorů byla sice časově náročná, poskytla mi však hlubší nahlédnutí na zvolené téma a specifickou skupinu jedinců.

Výzkumné šetření je limitováno i několika dalšími faktory. Vzhledem ke kvalitativní povaze výzkumu nelze jeho výsledky generalizovat. Posledním faktorem, který může ovlivnit výsledky šetření je subjektivita. I přes to, že jsem se snažila být otevřená všem tématům i zvrátům při analýze rozhovorů, jiný výzkumník by možná našel jiná témata a je možné, že by vyhodnotil konečné výsledky odlišně. Výsledky výzkumu mě do jisté míry překvapily. I to, je dle mého názoru známkou toho, že jsem k výsledkům nepřístupovala uzavřeně a nehledala jsem v rozhovorech pouze ty informace, které by potvrzovaly má očekávání.

Výzkum, který by se zabýval tématem záměrného vystavování se strachu v procesu únikových her, v České republice doposud realizován nebyl. Vzhledem k tomu, že se jedná stále o velmi oblíbenou aktivitu, bylo by vhodné se zaměřit na několik dalších témat, která se v únikových hrách objevují. A proto, že se únikové hry často vyhledávají pro stmelení kolektivu a pro teambuildingové akce, bylo by vhodné prozkoumat tuto oblast. Výzkumník by se tak mohl zaměřit na vzájemnou komunikaci mezi participanty, role, které hráči v týmu zauímají, ale i osobnost jedince a jeho schopnost vyrovnávat se stresovými situacemi. Jako studentka psychologie jsem také přemýšlela nad využitím těchto her v klinické praxi a psychoterapii. Je známé, že metoda tzv. přímé expozice u pacientů s fobií funguje. Možná by i únikové hry dokázaly pacienta postupně zbavit určitého strachu a to především díky autenticitě a možnosti opakovatelnosti. Další oblastí budoucího výzkumu by mohla být efektivita učení jedince, který únikovou hru absolvuje. Již v teoretické části bylo zmíněno několik výzkumů, které byly provedeny v zahraničí a které potvrdily, že si studenti díky únikové hře zapamatovali mnohem více informací, oproti běžnému výkladu. Zřejmě by obdobné výzkumy byly značně nákladné a časově náročné, ale možná by jejich výsledky mohly přispět nejen k léčbě pacientů trpících strachem, ale například i jako alternativní způsob výuky dětí na základních a středních školách.

Závěr

Diplomová práce se zabývá tématem záměrného vystavování se strachu v procesu únikových her. Teoretická část popisuje aktivitu, která je známá pod pojmem úniková hra, pojednává o výzkumech, které jsou spojené s únikovými hrami a popisuje hru jako nezastupitelnou činnost v našem životě. Práce se zaměřuje na popis hlavních témat jako je strach, úzkost, emoce, motivace člověka a také sebepoznání.

Výzkumná část pojednává o subjektivním prožívání aktivních hráčů únikových her s hororovou tematikou. Přibližuje zkušenosti hráčů, jejich pocity a prožitky před samotnou hrou, během ní a těsně po ní. Cílem práce je zmapovat motivaci hráčů únikových her. Tedy to, proč se záměrně vystavují strachu a strašidelným situacím. Snaží se zmapovat jejich prožívání a sebepoznání, ke kterému by mohlo během her dojít.

Autorka celkem definovala 10 hlavních témat a 38 subtémat která byla identifikována na základě kvalitativních rozhovorů, které byly vedeny s 10 participanty. Většina témat se objevila u všech participantů. Při popisu výsledků výzkumného šetření byla podrobně popsána jednotlivá témata a subtémata. Tato témata a subtémata se vždy prokazovala na vybraných ukázkách ze samotných rozhovorů.

Pomocí tohoto podrobného rozboru autorka později odpověděla na výzkumné otázky, které se zaměřovaly na zmapování motivace hráčů únikových her s hororovou tematikou, jejich prožívání, sebepoznání a možné dopady těchto her na psychiku jedince. Vzhledem k povaze výzkumného šetření, nelze vyvozené výsledky generalizovat. V diskuzi autorka kriticky nahlíží na nedostatky a limity, které se týkaly výzkumného šetření i možné zdroje zkreslení dat. V závěru autorka přikládá návrhy, že budoucí výzkumy by mohly přispět nejen k léčbě pacientů trpících strachem, ale například i jako alternativní způsob výuky dětí na základních a středních školách.

Literatura

1. Arnold, J. a kol. (2007). Psychologie práce pro manažery a personalisty. Brno: Computer Press.
2. Basler, J. & Mrázek, M. (2018). Počítačové hry a jejich místo v životě člověka. Olomouc: Univerzita Palackého.
3. Bedrnová, E. & Nový, I. (2007). Psychologie a sociologie řízení. 3., rozšířené a doplněné vyd. Praha: Management Press.
4. Bedrnová, E., Jarošová, E., Nový, I. Et al. (2012). Manažerská psychologie a sociologie. Praha: Management Press.
5. Bolger, N., Davis, A. & Rafaeli, E. (2003). Diary methods: Capturing Life as it is Lived. *Annual Reviews Psychology*; 54, 579–616. Retrieved November 2010 from EBSCOhost Database.
6. Cicirelli, V. G. (1998): Personal meanings of death in relation to fear of death. *Death Studies*, 22, 713 - 733.
7. Corey, G., Corey, M. S., Callanan, P. & Russell, J. M. (2006). Techniky a přístupy ve skupinové psychoterapii. Praha: Portál.
8. Čačka, O., (1999), Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace. Brno: Doplněk.
9. Čáp, J. (1996). Rozvíjení osobnosti a způsob výchovy. 1. Praha.
10. Činčera, J., (2007). Práce s hrou. Praha: Grada Publishing, a.s.
11. Dilek, Sebahattin Emre, Kulakoglu Dilek, Nur, Real-life escape rooms as a new recreational attraction: *the case of Turkey, An International Journal of Tourism & Hospitality Research*. Dec2018, Vol. 29 Issue 4, p495-506. 12p.
12. Dolejš, M. & Pipová, H. & Suchá, J. (2018). Hraní digitálních her českými adolescenty. Olomouc: Univerzita Palackého.
13. Drvota, S. (1971). Úzkost a strach. Praha: Avicenum, zdravotnické nakladatelství.
14. Fixl, V. & Fišer, J. & Mišurcová, V. (1980). Hra a hračka v životě dítěte. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
15. Gebhartová, V. & Opravilová, E. (2003). Rok v mateřské škole. Praha: Portál.
16. Heidi N. Eukel, PharmD, Jeanne E. Frenzel, PharmD, Dan Cernusca. (2017). Educational Gaming for Pharmacy Students – Design and Evaluation of a Diabetes-themed Escape Room. *American Journal of Pharmaceutical Education* 2017; 81 (7) Article 6265

17. Hanšpachová, J. (2001). Hry pro maminky s dětmi. Praha: Portál.
18. Huizinga, J. (2000). Homo ludens. O původu kultury ve hře. Praha: Dauphin.
19. Helus, Z. (2007). Osobnost a její vývoj. 2., přeprac. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. Texty pro distanční studium.
20. Honzák, R. (1995). Strach, tréma, úzkost a jak je zvládnout. Praha: Maxdorf
21. Folwarcová, I. (2010). Rozvoj a vzdělávání manažerů. Praha: Grada Publishing.
22. Griffiths, H. & Jordan, S. (1997). Thinking of the future and walking back to normal: an exploratory study of patients' experiences during recovery from lower limb fracture. *Journal of Advanced Nursing*; 28(6), 1276–1288. Retrieved November 2010 from Blackwell Database.
23. Inhelder, B. & Piaget, J. (2007). Psychologie dítěte. Praha: Portál.
24. Jirásek, I., (2008), Zlatý fond her I. Praha: Portál.
25. Jones, R. K. (2000). The Unsolicited Diary as a Qualitative Research Tool for Advanced Research Capacity in the Field of Health and Illness. *Qualitative Health Research*; 10, 555– 567. Retrieved November 2010 from Sage Database.
26. Kast, V. (2005). Úzkost a její smysl. Praha: Grada
27. Kolar, T. (2017). Conceptualising tourist experiences with new attractions: the case of escape rooms. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*. Vol. 29 Issue 5, p1322-1339. 18p.
28. Kohoutek, R. (2000). Základy psychologie osobnosti. 1. Brno: Cerm.
29. Kohoutek, R. (2001). Poznávání a utváření osobnosti. Brno: Cerm.
30. Kořátková, S., (2005). Hry v mateřské škole v teorii a praxi. Praha: Grada Publishing, a.s.
31. Kubeš, M. & Šebestová, L. (2008). 360 stupňová zpětná vazba. Praha: Grada Publishing.
32. Kuneš, D. (2009). Sebepoznání. Praha: Portál.
33. L'Abate, L. (1991). The Use of Writing in Psychotherapy. *American Journal of Psychotherapy*; 45(1); 87–98. Retrieved November 2010 from Sage Database.
34. Madsen, K. B.(1979). Moderní teorie motivace. Academia, Praha.
35. Machač, M., Machačová, H., & Hoskovec, J. (1985). Emoce a výkonnost. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
36. Mikuláščík, M. (2015). Manažerská psychologie. Vyd. 3. Praha: Grada Publishing.
37. Michalčáková, R. (2007). Strachy v období rané adolescence. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu – Barrister & Principal.

38. Nakonečný, M. (2012). *Emoce*. Praha: Triton.
39. Nakonečný, M. (2014). *Motivace chování*. Praha: Triton.
40. Nakonečný, M. (2015). *Obecná psychologie*. Praha: Triton.
41. Novotná, L., Hříchová, M., & Miňhová, J., (2004). *Vývojová psychologie*. 3. vyd. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni.
42. Pennebaker J. W. (1997). Writing about Emotional Experiences as a Therapeutic Process. *American Psychological Society*; 8(3), 162–166. Retrieved November 2010 from EBSCOhost Database.
43. Praško, J., Vyskočilová, J., & Prašková, J. (2006). *Úzkost a obavy: jak je překonat*. Praha: Portál.
44. Rando, T. A. (1984). *Grief, dying, and death: Clinical interventions for caregivers*. Champaign: Research Press Company.
45. Stuchlíková, I. (2007). *Základy psychologie emocí*. Vyd. 2. Praha: Portál.
46. Šolcová, I., (2018). *Emoce, regulace a vývoj v průběhu života*. Praha: Grada.
47. Šteefanovič, J. & Greisinger, J., (1987). *Psychologie: učebnice pro střední zdravotnické školy, studijní obor zdravotní sestra, dětská sestra, ženská sestra, dietní sestra, rehabilitační prac., zdrav. laborant, zubní laborant, farmaceut. laborant*. 3. vyd. Praha: Avicenum. Učebnice pro střední zdravotnické školy.
48. Thorová, K. (2015). *Vývojová psychologie: proměny lidské psychiky od početí po smrt*.
49. Tureckiová, M. (2004). *Řízení a rozvoj lidí ve firmách*. Praha: Grada.
50. Ulč a kol., (1999). *Úzkost a Úzkostné poruchy*. 1. Vyd. Praha: Grada.
51. Välimäki, T., Vehviläinen-Julkunen, K. & Pietilä, A.-M. (2007). Diaries as research data in a study on family caregivers of people with Alzheimer's disease: methodological issues. *Journal of Advanced Nursing*; 59(1), 68–76.
52. Vymětal, J., (2000). *Speciální psychoterapie (úzkost a strach)*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství.
53. Vymětal, J., (2004). *Úzkost a strach u dětí*. Praha: Portál.
54. Wittgenstein, L., 1993, *Filosofická zkoumání*. Praha: Filosofický ústav AV ČR.
55. Wiley John & Sons, (2018). Ltd and The Association for the Study of Medical Education; *Medical Education* 2018 52: 550–573)

Elektronické zdroje

Adair, C. (2019, 14. ledna) Cam and his story. [cit. 2019-20-8]. Dostupné z <https://camerondare.com/>

(Corkill, 2009. Real Escape Game brings its creator's wonderment to life. The japan times. Dostupné z: <https://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/to-be-sorted/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/#.XSXGvOgzbb2>)

Česká televize. (2018, 5. října) Mají násilné hry vliv na dětskou agresivitu? Nová studie potvrdila, že ano..[cit. 2019-20-18]. Dostupné z <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2612621-maji-nasilne-videohry-vliv-na-detskou-agresivitu-nova-studie-potvrdila-ze-ano>

(Prescott, T. A., Sargent, D. J. & Hull, G. J. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. PNAS October 2, 2018 115 (40) 9882-9888; first published October 1, 2018 <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114> Dostupné z: <https://www.pnas.org/content/115/40/9882#sec-7>)

Česká televize, (2018). Mají násilné videohry vliv na dětskou agresivitu? Nová studie potvrdila, že ano. Dostupné z <https://ct24.ceskatelevize.cz/veda/2612621-maji-nasilne-videohry-vliv-na-detskou-agresivitu-nova-studie-potvrdila-ze-ano>)

(Endorfin, (2019). Typy únikových her. Rubrika: Endorfin novinky. [cit. 2019-05-22]. Dostupné z: <https://endorfin.cz/typy-unikovych-her/>

Hunt, T. (2014) Historie i současnost únikových her. Dostupné z: <https://www.terrahunt.cz/blog/historie-i-soucasnost-unikovych-her>

Thiele, K. (2013, 7. října) Pojd'te si hrát. [cit. 2019-20-18]. Dostupné z <https://psychologie.cz/pojdte-si-hrat/>

Exit Door. (2017, 2. října) Co je úniková hra – historie a další zajímavosti. [cit. 2019-20-18]. Dostupné z <https://www.exitdoor.cz/unikova-hra-historie-dalsi-zajimavosti/>

Zuzana Pavelková, 2011 Pohled pacientů a terapeutů na významné prvky skupinové psychoterapie, diplomová práce, dostupné z: <https://is.muni.cz/th/in5e6/diplomka-psychoterapie.pdf>).

Michal Doležal, Problém introspekce, E-LOGOS – Electronic Journal for Philosophy 2017, Vol. 24(1) 19–29 ISSN 1211-0442 (DOI 10.18267/j.e-logos.441), Peer-reviewed article
Journal homepage: e-logos.vse.cz, dostupné z:
https://nb.vse.cz/kfil/elogos/mind/24_03_dolezal.pdf, str. 20-21

Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available. Dostupné z: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Příloha č. I

Otázky k rozhovoru s respondenty:

1. Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hry s hororovou tematikou, co Vás k tomu napadá?
2. Před chvílí skončila jedna z únikových her. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely ještě před samotnou hrou? Popište mi, co se s Vámi dělo po fyzické i psychické stránce.
3. Co jste prožíval/a během hry?
4. Jak se cítíte nyní po skončení hry. Co Vás k tomu napadá? Ať už k vlastním osobním reakcím, nebo k samotnému průběhu hry?
5. Objevila se během hry nějaká situace, která Vás vyděsila? Vzbudila ve Vás strach, obavy, nebo Vám byla nepříjemná? Popište ji. Jak jste se zachoval/a a jaké byly Vaše pocity?
6. Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládl/a a potěšilo Vás, jak jste si s danou situací poradil/a?
7. Objevily se u Vás nějaké pozitivní či negativní myšlenky a pocity, které jste prožil/a během hry po nějaké době, co jste hru absolvoval/a?
8. Jaká byla Vaše zkušenost s týmem během hororové hry? Lišila se tato zkušenost v jednotlivých hrách?
9. Je nějaká situace, pocit, příběh, který se Vám vybaví, když zavzpomínáte na své zkušenosti s hororovými hrami?
10. Proč si myslíte, že lidé vyhledávají strašidelné únikové hry? Jaké dopady mají podle Vás tyto hry na psychiku člověka?
11. Máte ve svém okolí někoho, na koho měla hra negativní dopad?
12. Jaké pozitivní dopady podle Vás má hororová hra na člověka?

Příloha č. II

V této příloze je uvedeno deset rozhovorů. Všechny rozhovory byly komplexně přepsány. Jediné, co bylo v rámci přepisu rozhovorů vynecháno, byly pauzy vyplněné neurčitými slovy ehm, hm... V některých případech bylo nutné opravit slovní spojení tak, aby byla gramaticky správně a dávala smysl. V žádném případě se však neměnil obsah, význam vět, ani samotná slova.

Rozhovor 1 - Aneta

T- Tazatel

A- Respondent Aneta

1 T: Tak dobrý den. My jsme se dneska sešli kvůli tomu, že povedeme rozhovor na téma únikový her s hororovou tematikou.
2 Budu se zajímat o to... Jenom ve zkratce Vám tak řeknu, o čem ten rozhovor bude. Tak mě budou zajímat Vaše pocity,
3 prožitky, Vaše zkušenosti s hororovými hrami. Vaše motivace a tak dále. Sama uvidíte. Mám připravené otázky, takže Vám
4 vždycky otázku přečtu, Vy mi na ni odpovíte. Pokud si nebudete něčím jistá, nebo nebudete otázce rozumět, tak se mě
5 určitě zeptejte. Já se poté budu doptávat víc, pokud mě něco bude více zajímat. Další věc, kterou je důležité zmínit na
6 začátek je to, že rozhovor bude nahrávaný, tudíž s tímto dáváte souhlas i s nahráváním rozhovoru. Rozhovor bude přepsán
7 v diplomové práci, ale vše bude anonymní, tudíž Vaše jméno nebude nikde zmíněno. Ještě jedna věc pro Vás je důležitá a
8 to je ta, že pokud Vám budou některé otázky nepříjemné, nebo pokud na ni nebudete chtít odpovídat, tak klidně můžete
9 říct, že nesouhlasíte popřípadě, že rozhovor chcete ukončit. Budu ráda když budete sdílná, ve svých odpovědích a nechám
10 na Vás, co budete sdílet a nebudete, nicméně není to nic, co by mělo správnou špatnou odpověď. Spíše mě zajímají Vaše
11 zkušenosti, to co Vám zrovna běží hlavou, a co Vás tak napadne, tak to sdílejte. Můžeme začít?

12 A: Určitě.

13 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hry s hororovou tematikou, co Vás k tomu tak napadá.

14 A: Tak, osobně mám ráda horory. Takže asi to, že si chci prožít něco, co vidím v těch filmech. Nebo aspoň se k tomu tak
15 jako přiblížit. A hlavně to, že si užijeme taky dost srandy. Vždycky se jakoby víc poznáme v tom týmu. Když jsme pod
16 nějakým tlakem. Než když si jdeme jenom někam sednout. Takže asi i kvůli tomu.

17 T: Vy jste říkala, že ji chcete zažít to, co se odehrává v těch hororových filmech. Co je to tedy za prožitky, s čím tam tedy
18 vlastně jdete?

19 A: No, tak člověk se v normálním životě moc nebojí, tak bych si chtěla vyzkoušet to, jak se rozhodnu v nějakých těch
20 stresových situacích. Jestli vlastně budu vůbec moci se nějak rozhodnout, nebo jestli zůstanu na jednom místě, a nebudu
21 vědět, co mám dělat, nebo jestli se budu umět nějak posouvat dále. A jestli teda vůbec uteču.

22 T: Co to tedy s Vámi udělá? Ta stresová situace?

23 A: Tak...

24 T: Dobře, jak často hrajete hry s horou tematikou?

25 A: No, řekla bych že, vždycky tak za ten půl rok, s tou hororovou tematikou jedeme tak dvakrát až třikrát. Podle toho
26 jestli uvidíme něco nového, na čem aspoň jeden z nás z té skupiny nebyl. No takže do toho roka tak šestkrát určitě.

27 T: To jezdíte poměrně často.

28 A: No.

29 T: Tak jo. Před chvílí skončila jedna z únikových her. Zkuste mi popsat, jaké pocity, myšlenky Vás provázely ještě před
30 samotnou hrou. Zkuste se do toho vžít, připomenout si tu situaci, kdy jste stála před tou hrou. A nevěděla jste, co kde
31 všechno, co Vás bude čekat. Tak jaké ty myšlenky tam byly, jaké tam byly pocity.

32 A: Tak u mě to jsou vždycky myšlenky, jestli tam v tý hře bude ještě někdo chodit. To je pro mě docela prioritní, že
33 protože přece jenom ta práce pod takovým tím tlakem je, že někdo na Vás může odněkud vyskočit, nebo člověk slyší
34 jakékoli bouchání na dveře, tak to vždycky rozhodí celou skupinu. Tak to je vždycky pro mě taková ta první otázka, jestli
36 už to budu moct pustit a tak.

37 T: Dobře to nyní popisujete ty fyzické projevy nějaké. A co třeba v té psychice, jaké pocity tam, či myšlenky hrají roli?

38 T: Nevadí, nevadí. Dobře tak třeba po psychické stránce dejme tomu, že jste před tou hrou, tak co cítíte. Stojíte teďka před
39 co je to vlastně za pocit?

40 A: Mně přepadá takový jako velký napětí, to určitě. Ten roommaster se vždycky to snaží jakoby docela jako srandovně
41 zahrát, ale já jsem vždycky taková jakože... Že jim docela moc jako nevěřím takhle. Protože kolikrát se už stalo, že
42 vstoupíte do hry a najednou hrajete. Takže já si dávám, jakože velký pozor. Že se tak jako hodně bojím spíš. No...

43 T: A teď před touhle tou hrou?

44 A: Před touhle tou hrou? To jsme tam jeli docela jako plný očekávání, ani jsme nevěděli, co od toho čekat, protože to je
45 poměrně nová hra. Jakmile jsme viděli toho pána, co nás tam jakoby provázel, tak nám vlastně nabídnul jakoby na
46 přípitek panáka a pak to... Takže to ze mě tak jakoby spadlo, takže jsem se cítila tak jakoby v té pohodě. No a tak...

47 T: Dobře, to stačí. Co jste prožívala během té hry. Ta hra trvala nějaký úsek, většinou je to na hodinu. Tak co všechno se
48 tam ve Vás všechno semlelo, když to řeknu laicky.

49 A: Tak úplně celou dobu takový ten, jakoby ten stres. Že ten člověk neví co čekat. A kord, když má třeba pracovat jakoby
50 po tmě, tak to je pro mě třeba jakoby nejtěžší. To jakmile má jeden jakoby baterku a je nás tam třeba 5, tak všichni
51 nemůžeme být pod tou baterkou, takže já už jenom čekám kdy, kdo někoho chytí, nebo kde se to stane. Cítila jsem docela
52 veliký stres, kolikrát se nemohu moc soustředit ani na ty úkoly... Když se třeba zasmějeme tak je to takovýto odlehčení, že
53 se tak člověk cítí tak jakoby v pohodě, a že si tak jako oddychnu, že to není až tak hrozné. No a pak se jakoby vrátí ten
54 stres, takže to je pro mě nebo u mě to docela tak jakoby hapruje vždycky.

55 T: Je to všechno?

56 A: Ehm.

57 T: Tak jak se cítíte nyní, když ta hra skončila. Už to máte za sebou, tak co Vám co Vás tak tomu napadá.

58 A: Já vždycky, když vylezu z té hry, tak cítím najednou strašnou úlevu. Když už jsme to tak jakoby udělali, tak vylezeme
59 na nějaké takové to veliké světlo. Už se cítím jakoby v pohodě. Už vím, že mě nic nečeká, už vím, že je to jakoby dobrý.

60 A mě vždycky chvíli trvá, než si v tý hlavě srovnám všechny ty pocity, co jsem u toho zažila, takže mi to třeba trvá dva
61 až 3 dny. Kolikrát. Ale vždycky se cítím, tak jakoby v pohodě. Zvládli jsme to, že bych se poplácala kolikrát po zádech. A
62 vždycky cítím takovou strašnou jakoby úlevu, že je to za námi. A že to dobře dopadlo.

63 T: Dobře. Tak jo. Objevila se během hry nějaká situace, která Vás vyděsila, vzbudila ve Vás strach, nebo při nejmenším
64 nějaké obavy. Tak nad tím se zamyslete, a řekněte mi, jaká situace to byla, pokud taková byla. Zkuste mi popsat, jak jste
65 se v téhle té situaci zachovala?

66 A: Tak byla to taková situace, kdy jsme vlastně vlezli do první místnosti. Tam jsme udělali pár úkolů, které jsme měli
67 udělat. Šli jsme do té druhé. A z té druhé jsme se ještě potřebovali vrátit do té první. Ale už v tu dobu jsme tam slyšeli, že
68 tam někdo je. Že se tam něco děje. Takže jeden z nás tam prostě musel vrátit pro ten jeden klíč. To bylo takový... Strašně
69 jako zvláštní. Hlavně takový jako, kdo tam půjde. My jsme jakoby všichni takový docela, srabíci. Takže nakonec jsem šla
70 já, protože tam jako se mnou nikdo jít nemůže. Tam vlastně jsem musela jít sama. Takže jsem se tam vlastně sama musela
71 vrátit a v tu chvíli, když se otevřely ty jiné dveře, a v tom sále vlastně jakoby stála taková ta postava toho řezníka, co tam
72 měla bejt, tak jsem myslela, že tam všechno nechám, rozbrečím se a sednu si do kouta. To mě jakoby fakt hodně vyděsilo.
73 Navíc všude jsem slyšela takový ty strašidelný zvuky, jak jsou tam jakoby všude při hraní, tak to dělá hodně. No, tak
74 nějak jsem to zvládla.

75 T: No a jak jste ji tedy vyřešila tu situaci?

76 A: Vyřešila jsem jí tak, že měli jsme takové baterky, se kterými se musí točit, tak aby svítily. Tak jsem si jednu vzala,
77 musela jsem tam nějak dojít, najít ten klíč a v tu chvíli jsem tou baterkou nemohla točit, takže světlo jsem neměla skoro
78 žádný. No a vyřešila jsem to tak, že jsem vlastně tu baterku dala mezi rameno a krk, jednou jsem se tak točila a tou druhou
79 jsem jako hledala. To jinak, to jakoby nešlo vyřešit.

80 T: Takže jste to zvládla?

81 A: Takže jsem to zvládla, smích...

82 T: Jak to, že jste šla zrovna Vy?

83 A: My máme takový trošku nepsaný pravidlo, že vždycky na nějaký hře kde jsme. Takže vždycky jedeme v těch 4 až 5
84 lidech. Už většinou to bývají ty stejný lidi. Tak na každý únikovce jde někdo. Když se něco děje a ten člověk tam musí být
85 sám, tak vždycky jdeme někdo. Tak to teďka zrovna nějak vyšlo na mě.

86 T: Padlo to na Vás.

87 A: To vyšlo na mě.

88 T: Jo. Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládla. Potěšilo Vás, jak jste si s tím poradila? Byla
89 taková situace?

90 A: No to byla asi jenom ta předchozí, o které jsme si povídali. Nebo vlastně mě potom... Už tam tomu jsme to pak dělali
91 týmově, takže to bych nemohla říct, že mě se to povedlo. To se většinou povedlo nám všem. No...

92 T: Teď by mě zajímalo, jestli jste na základě Vaší zkušenosti, kterou máte s únikovými hrami s tou hororu tematikou,
93 dospěla jste k nějakému lepšímu sebepoznání? Zjistila jste o sobě něco?

94 A: Určitě. Já jsem docela výbušný člověk, takže mě, když něco nejde nebo se mi nedaří, tak už jsem taková, že už musím
95 po všech štěkat. No a po nějakých těch 4 únikovkách, mi došlo, že to nemá cenu. Že ti lidi spíš dávám víc do stresu.
96 Takže se snažím na ty lidi mluvit jakoby klidně. Vždycky si jakoby zrekapitulovat to, co máme, to co bysme teďka
97 potřebovali udělat. A tak. Takže jsem se tak jakoby, že už se sama v těch stresových situacích, kdy normálně za
98 normálních okolností bych řvala, třeba jako doma. Tak v tu chvíli, se dokážu uklidnit, aby i ti ostatní byli jako v pohodě a
99 jakoby nejednali pod tím mým nátlakem.

100 T: Dokážete to aplikovat i do normálního života?

101 A: Někde jo. Ono záleží jak za který situace. Někdy když vyhodnotím tu situaci, že třeba bych měla být v klidu, protože
102 jsou tam lidi, kteří pod tím tlakem dělat neumějí, nebo nemůžou, tak se snažím být v klidu. Ale když vím, že jsou to lidi,
103 se kterými mohu jednat úplně normálně, že i když zařvu, tak budou furt dělat to stejný, a poslechnou mě možná ještě víc,
104 než kdybych na ně mluvila v klidu, tak na ně zařvu.

105 T: Takže to jakoby uzpůsobíte těm členům, se kterými zrovna pracujete, co jim říkáte?

106 A: Přesně.

107 T: Tak jo. Objevila se u Vás nebo objevily se u Vás nějaké pozitivní nebo negativní myšlenky, pocity, situace, které se
108 objevily až po určité době, co jste hru nebo hry absolvovala?

109 A: Určitě ty pozitivní. Jak jsem říkala, mě docela trvá dva až 3 dny než si vůbec všechno srovnám v hlavě z té hry.
110 Kolikrát se mnou ani doma ten člověk nemůže mluvit, protože se vlastně bavím jenom o té hře. Takže na mě to má
111 docela i pozitivní dopad v tom, že víc jakoby přemýšlím o těch věcech, které jsem udělala. Jestli bych to udělala třeba i
112 jinak a jsem taková jakoby víc přemýšlivá. Vždycky jsem dělala věci jakoby tak, že teď to udělám, už nad tím přemýšlet
113 nebudu. Ale v téhle té hře třeba něco udělám a za ty dva dny ještě o tom přemýšlím. Takže furt jakoby... Zvažuji, jestli
114 jsem to udělala dobře, nebo jestli bych to v tuhle tu chvíli udělala jinak. Když už nejsem pod tím nátlakem.

115 T: A dokážete to poté, já nevím... Když se třeba rozmyslíte, že v té hře byste tu situaci zvládla mnohem lépe. Udělala
116 bych to příště tak a tak... Dokážete to pak aplikovat třeba v té další situaci?

117 A: Určitě. Snažím se s tím týmem se vlastně tak jakoby snažme v těch hrách jako přemýšlet, co jsme udělali špatně. Tak
118 abysme to potom jako neudělali, ty stejný chyby. Kolikrát to jakoby nejde, když už člověku, když už mu hoří ten čas, tak
119 vymýšlí strašný kraviny, že by to normálně nevymyslel, kdyby byl v klidu. Kdyby byl v klidu, tak by nic takového
120 nevymyslel.

121 T: Tak jaká byla Vaše zkušenost s týmem během hororové hry? Teďka.

122 A: My jsme vlastně... S námi jel nový člen. Což byla pro nás taková testovací hra, jestli mu to sedne, jak se bude chovat,
123 jestli bude jakoby týmový hráč, nebo jestli tam bude sedět sám v koutku a bude si tam něco řešit. Příjde mi, že dneska se
124 to docela jakoby osvědčilo. My nikdy neděláme všichni jedná a tu stejnou věc. Viz, když jsme v nějaké té jedné
125 místnosti, tak se nějak jako všichni porozhlídne, kde co je. Co jsme kdo našel a už se nám dlouho nestalo to, že by jeden
126 něco našel a neřekl to celému týmu. Že by nám to pak jakoby zapomněl. Vždycky si všechno hlásíme. Takže jakoby ta
127 spolupráce je u nás taková jako sehraná, že už tak jakoby jedeme v té jedné linii a tímhle se jakoby i zlepšujeme.

128 T: Takže Vaše zkušenost je taková, že je důležitá spolupráce dejme tomu, ještě něco jiného tak vnímáte jako důležité?

129 A: U nás je třeba ještě důležité to, abysme se tomu jakoby zasmáli. Když už třeba jako dlouho nevíme a dlouho jsme se
130 zasekli třeba 10 min., co se nám třeba stalo zrovna dneska, takže si to umíme tak jakoby odlehčit. Tak nějakým vtípem
131 třeba, nebo si to z toho prostě udělat trochu srandu. Takže to asi to je takový trošku tak jakoby důležitý, že nejsme pod
132 takovým tlakem a nevymýšlíme zbytečný blbosti.

133 T: Vy jste říkala, že jste byla na několika hrách. Předpokládám, že většinou nebo alespoň někdy to nebylo se stejnými
134 lidmi. Mě by zajímalo, jak se to lišilo, nebo jestli byli vůbec nějaké odlišnosti v tom, v té Vaše zkušenosti s tím týmem,
135 když tam byli i jiní lidé. Co tam hrálo tu roli v té Vaší zkušenosti?

136 A: Je vždycky rozdíl, když jdeme s člověkem, co má vlastně před sebou tu první escapeovou hru, nebo jestli je to
137 člověk, který už má nějaké ty zkušenosti. Takhle když je ten člověk, co jde poprvé. Tak je takový víc jakoby klidnější,
138 ten co jde už po několikáté, tak to kolikrát zbytečně... Od jedné věci běží k té druhé a je to takové moc jakoby chaotický.
139 Takže v tom je určitě rozdíl a u nás je také osobnostní rozdíl. My tam nemůžeme být dva nerváci. My to musíme mít tak
140 jakoby... Vy... Každý musí být nějaký, ne dva stejný. U nás je to potě strašný problém.

141 T: A mohla byste říct, popřípadě popsat typy osobností, který tam může být, nemůže být, jaký by tam neměl chybět
142 člověk. Zkuste mi něco o tom složení toho týmu něco říci.

143 A: Tak určitě tam musí mít jednoho nerváka, to jsem většinou já. Pak to musíme mít trošku někoho, kdo jakoby trošku
144 tak rýpe do té skupiny, co bysme měli dělat, hlídá ten čas. Pak určitě takového jakoby pohodáře, který to jakoby, jo
145 nebudeme to tady moc hrotit a tak, všechno pomalu, všechno najdeme. Pak určitě nějaký ten nerváček, který do toho dá
146 takový jako jiný nádech toho všeho. Pak určitě systematický člověk, který vlastně postupně... Z levé strany postupně po
147 místnosti, když vidí ty věci a neběhá všude a všechno hledá. Musíme tam mít pak někoho, kdo se fakt jako nebojí vlézt
148 kamkoli. A šáhnout kamkoli. To taky. No a to je pro nás asi takový jako, to jako stačí.

149 T: Lišily se nějak ty Vaše zkušenosti. Dokážete říci, v čem se lišilo, když jste byla s jednou skupinou a pak s druhou
150 skupinou? Co jedna skupina měla a ta druhá neměla?

151 A: Určitě. S jednou skupinkou jsem byla, tak jsem byla vlastně já a kamarádka a 3 kluci. Pak jsme byli třeba skupinka,
152 kde jsme byli 4 holky. Je to hodně veliký rozdíl v tom, že ti chlapi oni jako moc neposlouchají. Oni si všechno chtějí
153 udělat sami samozřejmě, aby byly nejlepší. No a od toho na rozdíl my ženský, my se hodně posloucháme. Víme, kdo co
154 dělá, jdeme do všeho spolu, když mám jít do jedné malé místnosti tak se tam klidně narveme všichni 4. Kdežto ty chlapi
155 se tak jakoby pošťuchují, kdo teda půjde první. Nebo že tam půjde jenom on sám, oni to spíš jakoby víc zdržují, než aby
156 tam měli nějaký systém, jak v tom postupovat. My ženský jsme tady v tom tak trošku pořádnější. Takže v tom je
157 vždycky veliký rozdíl.

158 T: Máte k tomu ještě něco?

159 A: Jo to určitě bude všechno tohlencto.

160 T: Je nějaká situace, pocit, příběh, na který si vzpomenete, který se Vám vybaví ve spojitosti s hororovými únikovými
161 hrami?

162 A: No určitě. Byl to vlastně takový moment, kdy jsme museli jednu vybrat, jednoho z nás a ten si musel sednout na
163 takovou židli a musel tam sedět po dobu asi 10 min. Takže jsme vlastně museli vybrat člena, který zrovna v týchle hře
164 toho jakoby moc jakoby nedělal, anebo nechtěl dělat. Takže to bylo takový docela jakoby těžký. Protože ten člověk by
165 tam pak měl zůstat sám sedět. A bylo nám úplně jasný, že k němu tam potom někdo přijde nebo... Nebo tam na něho
166 někdo něco bude dělat. Že tam někdo bude s ním.

167 T: Tam někdo bude s ním?

168 A: Tak. Takže to bylo takový asi...

169 T: Ten člověk jste byla Vy?

170 A: Díky bohu jsem to nebyla já. To byl zase někdo jiný. Ale vždycky je to takový jakoby nepříjemný.

171 T: Vybavíte si nyní nějakou osobní zkušenost, co se stalo Vám? Něco co si opravdu pamatujete?

172 A: Byla tam udělána taková jakoby koupelna, zbytek skupiny musel něco řešit. V takový velký vaně a já jsem si musela
173 jít stoupnout do sprchového koutu, ještě jsem si musela vesměs točit tou baterkou a oni v té vaně museli hledat různé ty
174 míčky a dávat je mě a já jsem je musela strkat do takové trubky no a... Ten sprchový kout byl udělanej, že třeba by se to
175 tam dalo nějak špatně, nebo míček, který tam nepatřil, tak na Vás stříkla tak jakoby trošičku pár kapek jakoby krve.

176 S takový jakoby, jakoby na úrovni očí, fakt jenom trošku. My jsme pak měli ještě takový ty jejich pláště, takže to nebylo
177 tak drastický, ale bylo to pro mě asi takový jako... Jakoby moc ne, moc jsem to jako nedávala.

178 T: Co tam bylo za prožitky?

179 A: Že jsem tam vlastně musela být úplně sama a oni vlastně byli už v té druhý místnosti, že jsem byla za takovým
180 rohem. To byla zrovna ta hra, kde tam ten člověk chodil, takže jsem se chvilka bála, jako kdo tam přijde. Jestli mi
181 třeba ty holky další ty míčky přinesou. Takže takový ten první pocit, kdy tam na Vás poprvé něco cákne, a vy se podíváte
182 a je to ta krev. Tak to bylo pro mě hodně zvláštní no jako, necítila jsem se moc dobře.

183 T: Dostáváme se ke konci, mě by teďka zajímalo, ze začátku jsem se ptala, proč Vy vyhledáváte únikové hororové hry.
184 Teď by mě zajímalo z Vašeho pohledu, proč si myslíte, nebo co si myslíte, že lidi vede k tomu, že vyhledávají únikové
185 hry s hororovou tematikou? Proč se vlastně chodí záměrně bát?

186 A: Myslím si, že hlavní příčinou budou hlavně ty horory. Že si určitě všichni chtějí vyzkoušet si něco, co vidí v televizi.
187 A pak je to určitě to, že chtějí vyzkoušet to, kde mají ten svůj práh jakoby strachu. Jakoby, co dokáží ještě zvládnout, pod
188 jakým tlakem dokáží pracovat... A myslím si, že když jdou třeba dva páry spolu, tak je to i zkouška, kolik toho vydrží,
189 takhle jako byste spolu, kdyby se nám jakoby něco stalo. To si myslím...

190 : Je to Všechno?

191 A: Určitě.

192 T: Jaké dopady podle Vás může mít hororová hra na psychiku člověka?

193 A: Tak, byla jsem svědkem toho, že se jedna paní fakt jako úplně totálně zhroutila. Musela pro ni přijet záchranka. Až
194 teda jako tak no. No vlastně nějak to jakoby prostě nezvládla, celkově nezvládla tu situaci. Myslím si, že to může mít
195 fakt jako dopad na tu psychiku, když ten člověk třeba není úplně jakoby v pořádku, jak by jako by měl, být úplně v

196 pohodě naladěný. Tak se v tý hře pak stane něco, co ho fakt jakoby rozruší, tak se pak třeba jakoby sekne a nikdo s ním
197 už nehne. A je fakt úplně jako úplně mimo.

198 T: Popisujete negativní dopady. Ještě něco Vás k tomu napadá, co by ta horovka mohla způsobit negativního?

199 A: Asi ne, asi jenom ten psychicky nějaký problém. Ale asi nic jiného jako mě nenapadá.

200 T: Pozitivní dopady?

201 A: Pozitivní dopady? To určitě bude to, jak si člověk vyzkouší, co dokáže, co ještě může, co ještě snese. Tak když víš, že
202 to dokázal, tak pak to má na něj jakoby vliv v osobním životě, že je třeba sebejistější, že toho zvládne víc, než si myslel,
203 že zvládne.

204 T: Že to může ovlivnit nějakou sebejistotu, sebevědomí v pozitivním slova smyslu?

205 A: No, podle mě určitě. Že člověk si jakoby víc věří, že jako dokázal jsem to, teď už to zvládnou i příště a tak. Nebo v tom
206 třeba najde nějakou svojí novou zálibu, že třeba se přestává bát.

207 T: Vy jste tady mluvila o jedné paní, která se zhroutila. Mě by ještě zajímalo, jestli máte někoho jiného ve svém okolí, na
208 koho měla hra negativní dopad?

209 A: Tak jednou jsem to byla já, my jsme jednou dělali testovací skupinku. Takže jakmile ty lidi znáte, víte, že jo, že Vás
210 tam mají strašit, tak Vám dávají větší čocky. To jsem se fakt jakoby trošku zhroutila, že mě museli z tý hry vytáhnout.

211 Teda to bylo úplně jakoby na začátku ještě té hry. Bez nějakých ještě zkušeností. Takže to mě museli vytáhnout z tý hry.

212 A ten zbytek to jakoby dohrál. Jako já jsem se do tý hry fakt jakoby vrátit nemohla. Nebylo to jakoby nic strašného
213 potom. Ale ten první moment, jako to jsem potom jako žádný noční můry nic takového nebylo, spíš jenom takový ten
214 prvotní...

215 T: Prvotní dopad nějaký?

216 A: Tak tak.

217 T: A to bylo ještě úplně... Co spustilo tu Vaši reakci, nějaká situace, nebo že jste jenom přišla do té hry a řekla jste si, to
218 nedám prostě.

219 A: No to už jsme byli právě skoro před koncem. A byli jsme u takových mříží a tam celou dobu byla tma a najednou se
220 tam něco mihlo a já jsem se jakoby otočila do jiný místnosti a tam byly udělaný kříže ze dřeva a na tom jednom kříži
221 bylo najednou moje jméno s datem, kdy jsme tam byli na tý hře. A to mě nějak jako úplně vystresovala, že najednou z tý
222 druhý strany těch mříží na nás vyskočil ten roommaster. Takže to pro mě bylo fakt jako takový, že jsem se jako sekla a
223 že už dál hrát nebudu.

224 T: No tak to zní, že to muselo být pro Vás náročné. To věřím, že to muselo zacloumat více lidmi, nejen Vámi.

225 A: To bylo jako úplně jako... Pro mě jako konečná. A už ne.

226 T: Dobře. Jsme na konci vlastně mých připravených otázek. Mě by jenom zajímalo, jestli Vy ještě nemáte něco, co byste
227 chtěla sdílet třeba. Ještě něco, na co jsem se nezeptala třeba, bylo by to pro mou práci přínosné, důležité z Vašeho
228 pohledu. Nebo něco, co jste chtěla jen posdílet. Jestli něco takového je?

229 A: Musím chvíli popřemýšlet... Já si myslím, že jsem jakoby řekla úplně všechno, co jsem chtěla říct. Myslím si, že i vy
230 jste tam měla všechny ty otázky, na které je fajn se zeptat. A asi bych nic nedoplnila. Myslím si, že to bylo v pořádku.

231 T: Dobře tak jo, tak Vám děkuji za rozhovor a jsem ráda, že jste byla ochotná mi ho poskytnout, a že jste si udělala čas.

232 A pokud budete mít zájem, tak Vám poté mohu dát k dispozici výsledky.

233 A: Určitě. Tak jo.

234 T: Děkuji.

Rozhovor 2 - Daniel

T- Tazatel

D- Daniel

1 T: Tak, my dneska společně povedeme rozhovor, který se bude týkat hororových únikových her. Já budu ráda, když se 2 mnou podělíte Vaše zkušenosti, prožitky a pocity, které jste zažíval během těchto her tohoto typu. Na začátek je pro Vás 3 důležité říci, abyste věděl, že rozhovor bude nahráván na diktafon. Bude zachována Vaše anonymita v diplomové práci.

4 Mám tady připraveno celkem deset otázek. Někdy se budu více doptávat, kdybyste čemukoli nerozuměl, nebo forma té 5 otázky byla pro Vás nesrozumitelná, tak se zeptejte. Zároveň pokud budete chtít, tak kdykoli můžete rozhovor ukončit.

6 Stejně tak, když Vám bude nějaká otázka nepříjemná, tak na ni nemusíte odpovídat. Tak, můžeme začít?

7 D: Můžeme, můžeme.

8 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte únikové hry s hororovou tematikou. Co Vás k tomu napadá?

9 D: Co mě k tomu napadá? Tak samozřejmě nějaká ta zábava s kamarády, že jo. Nebo s partou, se kterou jde ten člověk ten 10 escape hrát. Jde se trochu postrašit, že jo. A sblíží se jakoby, z mého pohledu se sblíží při těch hrách, nebo člověk

11 poznává ty kamarády. Jestli se s nimi fakt dá spolupracovat a pozná tam člověk, jestli ty lidi jsou fakt jako dobrý, protože

12 v tý hře potřebujete jako člověka, který prostě si s Vámi rozumí. Jo a třeba když najde ten klíč, tak Vám ho prostě dá a 13 neschová si jej jako svoje malé tajemství, že jo. Takže, je tam to sblížení těch lidí a hlavně i ten adrenalin.

14 T: Takže to děláte pro adrenalin, zábavu a pro sblížení se se skupinou lidí?

15 D: Přesně tak... Je to akorát, když to řeknu taková nevšední zábava. V dnešní době. Takový to, že si člověk zajde na 16 bowling, tak tohle už není nic moc, ale tohle to je takový, taková novinka. Zatím ještě.

17 T: Jak často hrajete tyto hry?

18 D: Jak často? Zhruba tak dvakrát do půl roka, teda když se jako domluvíme s lidmi, že jo. A jestli nám to vyjde. Navíc

19 těch escapů tu už není moc, takže člověk musí jezdit dálky. Takže už jenom díky práci a všemu, je to takový složitější.

20 T: Kde jste byl nejdál?

21 D: Nejdál. Nejdál, asi v Ostravě. Myslím, že Ostrava to byla... To už je dlouho, hodně dlouho.

22 T: A ta zkušenost, stála za to? Nebo spíše ta cesta, stála za to?

23 D: Ta cesta... Čekali jsme to lepší, o dost lepší... Ale já se snažím z každé hry, i když je třeba nepovedená, tak si z toho

24 snažím brát, co nejvíce pozitiv, aby se mi vyplatilo... Nebo abych měl dobrý pocit, že jsem tam jel, když už jsem tam teda 25 jel, protože já nemám rád, když jsem tam takovou dobu třeba jel a odjížděl bych pak jako zklamaný. Pak ta cesta zpátky a

26 tak, takže jako spíš, spíš se snažím brát ty pozitiva.

27 T: Před chvílí skončila jedna z únikových her, kterou jste absolvoval. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely ještě před 28 samotnou hrou? Ještě před tím, než začala?

29 D: Hm... Klasicky jakoby člověk je natěšený. Těší se, že jo... Jo, super hra. Takže tohlencto. Takže v tý hlavě se

30 odehrává, jestli uteče, neuteče. Říká si, že musí utéct a tohlencto. A vlastně po tom člověk otevře ty dveře, podívá se

31 dovnitř a vidí ty rekvizity a už mu to nějakým stylem napovídá, co se asi bude dít. A zrovna tahle hra byla z takového

32 jakoby nemocničního tématu. Prostě stará nemocnice, takový jak jsou ty starý horory. Což třeba já osobně já mám rád a

33 teď to v tom člověku začne nabuzovat tu strašnou atmosféru. Člověk hihhi, směje se. Pak člověka začnou oblékat do těch

34 lékařských věcí, což si myslím, že zase úplně navnadí tu atmosféru úplně jinak. Když ty lidi mají na sobě nějaké ty

35 rekvizity, než když je to jako obyčejně.

36 T: To vlastně slyším poprvé. O tom, že Vás vlastně i oblékli, abyste byli sladění...

37 D: Jojo, my jsme měli takový ty starý čepice, měli jsme, měli jsme vlastně hábity na sobě. Rukavice jsme měli, na botech 38 jsme měli nějaký ty...

39 T: Návleky?

40 D: Jo, nějaký ty návleky. Jo a člověk se hned do té role jakoby zapustil tím stylem, že prostě se cítil, že jako ho donutí

41 přemýšlet jiným stylem. Že si ten člověk neříká, že jde hrát teďka escape. Ale začne přemýšlet jinak. Hraje roli toho

42 doktora, nebo tohlencto. To jsou takový zajímavý příběhy, do kterého se člověk vlastně snaží dostat. Nebo já když to budu 43 hrát. A tu hru si ten člověk užije úplně jinak. Prostě je to zábavnější.

44 T: Dalo by se říci, že to člověk může vnímat jako realitu?

45 D: Já si myslím, že určitě, já si myslím, že určitě. Protože plno escapů co jsem projedil a co jsem odehrál, tak jsou

46 většinou příběhy a případy, co se většinou i staly. Jo, takže je to takový, že se člověk do toho trochu zapustí a v nějakých 47 chvílích může připadat, že to ta realita může být. Když je ten escape samozřejmě kvalitní. Kvalitně jakoby udělaný. Občas

48 se stává, že se to nepodaří, ale většinou jo. Což je super.

49 T: Tak, vy už jste trochu nastínil, že člověk jako se směje před tou hrou, nebo je tak jako nabuzenej. Dokázal byste popsat, 50 co se dělo po fyzické a psychické stránce s Vámi před tou hrou?

51 D: Po psychický stránce, jak to myslíte?

52 T: Někjaký pocit ve Vás byl, nervozita, možná. Strach?

53 D: Jo pocit... No nervozita určitě. Nervozita, strach. Strach spíš z toho neznáma z toho, co ho čeká a jaký to prostě bude a 54 co tam na něj prostě čeká. A jestli se bude bát, nebo jestli se nebude bát. Jestli ta hra bude stát za to. Jaký to jako bude no.

55 Člověk je vlastně jakoby natěšenej, ale zároveň se bojí. A ještě samozřejmě, když třeba ten roommaster, ten co Vás

56 vlastně uvádí do té hry, tak si z Vás třeba dělá srandičky, že se tam stalo tohle a tohle. A teď ho chvílku posloucháte a

57 vlastně nevíte, jestli to myslí vážně, nebo jestli to myslí ze srandy. Jo a člověk začne váhat a je to takový, že toho člověka

58 dostane někam jinam a ten člověk se pak už jenom bojí. Já to mám tak, že se jakoby bojím. Mám trochu strach z toho a

59 pak třeba v tý hře dělám třeba blbosti. Tak abych se tak trochu odreagoval, abych se nějakým stylem nebál. Protože nějaký 60 hry jsou občas udělaný tak, že se člověk opravdu bojí někam vlézt. Což se často stává.

61 T: A po té fyzické stránce? Dokázal byste říci, jak se to u Vás projevuje v těle? Jestli vůbec, se u Vás nějak projevovalo?

62 D: V těle? U mě asi ne jakoby. Já to moc po tý fyzický stránce, asi moc nevnímám. To spíš, před tou hrou asi ne, ale spíš
63 v tý hře. Člověk má husinu, že se začne... Že se mu začne vytvářet husí kůže. Nechce se mu třeba ani jako mluvit. Má
64 třeba jako fakt blbý pocity docela občas. Takže spíš v tý hře, co se týče po té fyzický stránce.

65 T: Dobře, tak Vy jste tak jako plynule přešel do té hry. Tak pojďme se podívat na tu hru samotnou. Zkuste se do toho vžít.
66 Do toho jaké to bylo. A zkuste mi to popsat. Jaké to pro Vás bylo? Od začátku do konce, co se tam dělo? Co to s Vámi
67 dělalo. Jaké myšlenky, pocity... Co se s Vámi dělo?

68 D: Tak vlastně nám ten roommaster dal přes oči pásky, otevřel nám dveře a dal nás dovnitř. Přímo mě vzal na takovou
69 starou nemocniční postel, co si pamatuji. Položil mě tam a připoutal mi ruku poutem. Kolega ten snad byl nějak na vozíku
70 a kamarádka, ta byla taky připoutaná. Ale já jsem byl na tý posteli a vlastně nám bylo řečeno, že hra začne nějakým
71 stylem, tak to vlastně začalo. Tak jsme si sundali ty škrabošky z očí a bylo to takový pochmurný. Byla tam tma. Mírně
72 bílé světlo a teď jsme vlastně museli začít hledat věci... Vlastně první člověka napadne si najít klíč k poutům, aby se
73 člověk dostal ven. Což bylo zajímavý, že to bylo i jako provázaný mezi sebou. Ta atmosféra to okolí kolem bylo fakt jako
74 nemocniční, že prostě starý. Všude byla krev, prostě injekční stříkačky ale ta první místnost, co jsme byli, tak to byl spíš
75 takový pokoj jo. To bylo jako zajímavý. Vlastně klíč jsem našel pod polštářem, odemkl jsem si a pak jsem musel nějak se
76 dostat ke kolegovi a ten měl klíč pod sebou. Jenže on měl spoutaný obě ruce, takže to bylo zajímavý. Takže já musel
77 odemknout, já jeho a různě jsme se takhle odemykali sami. A pak tam byly spousty ale spousty Q testů v jedné místnosti.
78 My jsme se vlastně dostávali dál a pak až vlastně. V prvním pocitu bylo to, že já třeba koukám po místnosti, kde bude
80 že super, zaplatil jsem takový peníze za takovou místnost. Užiju si jí tady 20 minut a půjdu pryč. Ale tohle bylo zajímavý,
81 že jsme vyluštili jeden Q test a otevřely se nám jako tajně dveře, který fakt jako nebyly vidět. Což bylo super. To bylo
82 velmi překvapující. A vlastně jsme se dostali, vlastně jsme se okamžitě dostali do další místnosti, což bylo super. Ta už
83 ale jako byla horší. Tam už jsem se jako necítil, tam jsem se necítil úplně dobře.

84 T: Co tam bylo pro Vás takového...

85 D: Tam už byl postavený jakoby sál operační a ten už nevypadal úplně moc hezky. To už byl ten klasický hororový sál.
86 Plechový, plechová vlastně ta postel, na který se operuje, že jo. Všude krev, bílé kachličky. Svítlo tam ostrý bílý světlo. A
87 byly tam různé věci, pilky na ruce a pilky. No pilky, nevím, jestli byly na ruce, nebo na co byly dělaný. A tohle byla fakt
88 jako skvělá místnost. Ještě tam k tomu vlastně hrála hudba doprovodná. Takže tam byly i nějaké skřeky, někde nějaký
89 klepání občas.

90 T: Báł jste se?

91 D: V té druhé místnosti jsem se báł hodně. Hlavně v jedné situaci, kdy jsem musel sám jít z té druhé místnosti do té první,
92 která se už zhasla a byla tam tma a musel jsem jít až úplně dopředu. A šel jsem tam sám a nebylo to dvakrát příjemný v tý
93 tmě. Když se tam ozývaly různé divný zvuky. A teď když máte ještě jednoho skvělého kolegu, který za Vámi potichu
94 přijde z druhé strany. Protože tam byl takový sloup a on ho obešel a počkal si na mě z druhé strany, že jo. Co je taky třeba
95 super. Oni třeba ty hry tak strašidelný nejsou, ale kolikrát se více straší ty lidi uvnitř. Jak kde teda jo. Já jsem to takhle
96 vždycky měl, že jsem se strašili takhle navzájem Abysme si to fakt jako užili, aby jsme si odnesli nějaký požitek z tý hry.
97 Prostě člověk pak jde domů, a když se pak nebojí tak k čemu tam byl?

98 T: Vlastně vy jste teďka říkám, že jsem se tady fakt báł tady přitom okamžiku, jak jste si s touhle tou situací poradil? Co
99 jste v té na ten situaci dělal, aby se ten strach snížil. Co jste pro to udělala?

100 D: No pamatuji si, že jsem sešel takový 3 malý schody v tom tajném prostupu, pak jsem se koukal dobrý 2 min. do té
101 tmy a přemýšlel jsem, co budu dělat. Jako vůbec jsem nevěděl, a nechtěl tam. Křičel jsem na kolegu, jestli tam nechce jít
102 on. On řekl, že ne, že teďka dělá nějaký Q test, tak jsem chvílu stál, a pak jsem prostě šel. A doufal jsem, že nikdy nic
103 nebude čekat. Protože občas těchlech hrách, to tak je že jo. Že tam je tajný vchod, že jo a oni si tam vlezou a třeba Vás
104 čapnou za ruku no, to se ale naštěstí nestalo, to už jsem byl docela rád. Ale co se stalo, tak na konci vlastně nebo úplně
105 na začátku jak jsem byl, jak jsem udělal nějaký ten kód, co tam svítil a to bylo hned vedle vchodových dveří, které byly
106 plechový. A ten roommaster co tam byl, tak si asi počkal a bouchnul do nich. No a nebyl to krásný zvuk, a začal jsem
107 vlastně jako rychle pryč. Takže jsem se vlastně pak jako musel vracet znova, protože jsem si nezapamatoval ten kód a
108 nestihl jsem si ho přečíst.

109 T: Takže v jedné té situaci jste utekl, když to řeknu, že jste se tam musel vrátit. A v té druhé jste šel do toho.

110 D: No, to jsem musel no, to mi vlastně nic jiného nezbyvalo. Ale to už jsem jako věděl, že ten roommaster to jakoby už
111 znovu opakovat nebude. Protože většinou to tak bývá, že oni to už neopakují, protože člověk to čeká. Nebo si počkaj na
112 někoho jiného. Protože často oni tam mají kamery, že jo, aby koukali kvůli bezpečnosti a... A kvůli tý komunikaci když
113 třeba člověk potřebuje poradit. Tak je to lepší když tam mají ty kamery, nebo mají tam ty mikrofony, takže teď už je to
114 takový vyspělejší.

115 T: Teď jste vlastně po té hře, tak jak se cítíte nyní. Teď to máte za sebou.

116 D: Teď se cítím docela v pohodě. Jsem rád, že je to za mnou. Zrovna i taková ta chuť jít hrát dál, jít hrát další hry,
117 protože člověk jak je v tom, tak by hrál furt, že jo. Ale to se nedá.

118 T: Máte teda nyní tendenci jít si zahrát další hru?

119 D: Uprímně, teď bych se sebral a šel bych si klidně zahrát, proč ne. Člověk, jsou lidi, kteří to chodí hrát, že se jdou
120 jenom pobavit jednou za rok, ale jsou lidi, kteří tím stylem, tou hrou těma hrama nějakým stylem žije. Jo že ho to prostě
121 jako baví, a řeší jenom escapey a jezdí i vlastně na jiný escape. I protože nejsou escape jenom místnosti, ale jsou i jiný
122 escape, jsou třeba escape, které jsou na 4 dny. Jsou třeba po lese. Je třeba jeden takovej, který se hraje v létě, na ten bych
123 jel hrozně rád. Ale jako teďka momentálně bych si šel zahrát. To o tom ani potom. Těch escapů je ale málo prostě. Je
124 jich málo, protože lidi se podle mě bojí to stavit. Ale jako, po té hře je to vždycky takový, že si oddechne, že jo. Mám to
125 za sebou, super. A pak se člověk taky baví jako o těch hrách, hlavně v tý skupině. To se mi líbí. Ta hra je vlastně velká a
126 někdy tu hru nehraje každý sám, hrajou to vždycky dohromady. Takže někdo luští tam dál, někdo luští tamto. Takže pak
127 se lidi baví o tom, no hele jak si vyluštila ten klíč, no. No já jsem byl támhle a musel jsem tohle, tohle, tohle. A celou tu
128 hru si ty lidi jakoby doplní, že pak jako všichni jakoby ví, jaká ta hra kompletní byla. Což je takový super, že jdou lidi na

129 ten escape, baví se o tom, že není ticho v autě potom, když je to dlouhá trasa. Užijou si hru a baví se potom i zpátky. Což
130 je prostě super.

131 T: Takový společný zážitek?

132 D: Přesně tak, přesně tak. Není to takový to, jak když si jde člověk skočit bungee jumping, jako juchů, pak je ticho že jo.

133 Takže escapy jsou podle mě topovka.

134 T: Vy jste říkal, že jsou lidé, kteří se tím žijí. Máte pocit že... Může escape být závislost?

135 D: Já si určitě myslím, že jo. Určitě jako. Protože já když jsem začínal hrát escapy, tak to bylo takový nevinný, v
136 pohodě se hrály hry. Ale potom už člověk prostě koukal na jakýkoli escapy, potřeboval hrát a už člověk, že už 14 dní
137 nikde nebyl. A už člověk cítil, že potřebuje nějaký zájem, něco jako odemknout...

138 T: Nyní mluvíte sám o sobě, jo?

139 D No, no. Teďka mluvím sám osobě, přesně tak sám o sobě. Teď prostě člověk sedí sám doma a říká si, potřebuju otevřít
140 nějaký zámek, takže hned zavolám kamarádům, jestli nedáme nějaký escape. Člověk začne hledat. Nebo se třeba začali
141 dělat i deskový jako escapy. Takže člověk si koupil hned všechny vydání, že jo. Dal za to strašně moc peněz, ale prostě
142 člověk, když už nemá čas, tak si alespoň zahraje tu deskovou, furt se zapustí do toho, že někde je, a je to o tý
143 představivosti prostě. Deskovka je deskovka, ale když si to dokážete představit, že jste v té místnosti, tak se do toho
144 člověk dokáže krásně zapustit. Takže já si myslím, že na escapu se dá jakoby vytvořit závislost. Tak jako na všem se dá
145 vytvořit závislost. Takže i na tohle, určitě.

146 T: Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládnul a byl jste, když to řeknu pyšný na to, jak jste to
147 dal?

148 D: To bylo, to bylo v té první místnosti. Tam byl na zdi kříž. A ten kříž se musel otočit a on jak se otočil celý, tak tam
149 byly 3 nějaké čudlíky a ty se musely podle něčeho zamáčknout, a to jsme luštili poměrně dlouho a vlastně jsme litali
150 z jedoho místa na druhý, protože jsme prostě nevěděli. A protože mi to nedalo, tak jsem se k němu vrátil, otočil jsem ho,
151 nějak jsem to tam namačkal a najednou se to tam jako otevřelo. To bylo jako super. Fajn takový pocit jako. Jo všichni
152 jako, ten to otevřel. Jako super. Prostě, takový pocity jsou jako nejlepší.

153 T: Vy jste z toho měl radost, že jste to zvládnul.

154 D: Přesně tak, jako pak radost no, že jsem to zvládnul. Člověk třeba, nebo já to mám tak, že já bych nejraději odemýkal
155 úplně všechno, ale člověk si musí uvědomit, že tam má nějaký ty kolegy, takže pak člověk musí tak jako půl napůl.
156 Kolikrát se stává, což se stalo i tady, že jsem třeba už věděl nějaký Q test, jak to vyřešit. Ale prostě jsem viděl kolegu,
157 jak je do toho zapálený, už se k tomu tak jakoby blížil, tak jsem ho jako nechal. Protože jsme měli relativně dobrý čas,
158 tak jsem mu nechtěl zkazit takovej, nebo takovou tu radost, že bych mu to vyluštil já a on by neměl nic. Takže jsem ho
159 nechal v tom.

160 T: Když jste tam vlastně se skupinou, tak musíte být ohleduplný?

161 D: Jo, přesně tak. Musíte být, vlastně jako nemusí, ale je to lepší, kolikrát jsem byl i na escapu, kdo escape v životě
162 nehrál a vybral jsem třeba lehký escape, aby se oni naučili ten princip toho escapu, jak to jako funguje a spíš jsem jako
163 chodil za nima a spíš jsem jakoby radil, aby si to jakoby užili. Což vlastně já jsem si tu hru vlastně jako neužil, protože
164 jsem nic nevyluštil. Ale bylo to spíš jako protože, oni se to jakoby naučili, zjistili, že je to fajn a zase to jsou další lidi, se
165 kterými můžu na ten escape zase chodit. Což je super. Takže určitě být ohleduplný a trošku, trošku těm lidem pomáhat
166 když neví.

167 T: Jaká je Vaše zkušenost s týmem, během tady té hry?

168 D Během tady té hry, úplně skvělá. Protože tohlencto byli zrovna lidi, které jsem vybral poměrně jako záměrně, protože
169 to byli lidi, kteří mají ty escapeovky za sebou nějaký. A věděli, jak to hrají. A už jsme nějaké escapy spolu měli, takže
170 už jsme byli jakoby sladění. A viděli jsme, kde co jak dělat, protože jsme věděli, že nám to půjde. A tady tuhle tu
171 řekněme, když jsme ji vybírali, tak jsme slyšeli o ni, že je těžká, že je pro zkušenější jakoby escapeáře. Takže tam jsem si
172 vybral záměrně prostě. Nebbral jsem ze začátečníků, protože s nima prostě najdeš klíč jo... Řekněme nemám klíč, další
173 se přihlásí jo, tak tady bude tohlencto a tak.

174 T: Že už jakoby věděli... Jak to funguje.

175 D: Přesně tak. Jak to funguje, co jak máme dělat a nestalo se nám, že bysme se nějak extra jakoby zasekli, na 20 min. Jo,
176 třeba to bylo vždycky na 3 minutky, že jsme se na něčem zasekli, ale pak jsme šli hned dál. Prostě hlavně byli to chytrý
177 lidi, takže nám to úplně klapalo, což bylo super.

178 T: Co je důležité v té skupinové práci. Během té hry, když jsi tam ve skupině, co je důležité v té skupině?

179 D: Určitě mluvení mezi sebou jo. Komunikace, bez komunikace to v žádném případě nejde. Komunikovat mezi sebou, to
180 je asi jedno z nejdůležitějších prostě. Mluvit, mluvit mezi sebou. Mluvit se sebou, mluvit mezi sebou, bavit se o tom,
181 protože člověk najde klíče, řekne jo, mám prostě klíče, ale nikomu to neřekla, že jo. Tak je to, pak je problém. Protože
182 třeba nikdo jiný našel ten zámek no a... Ty lidi mezi sebou prostě musí mluvit, musím si důvěřovat tak trošku. Hlavně
183 taky o tom escape něco trošku vědět, aby věděli. Prostě musí být trošku k sobě sladění, jinak to prostě ty hry pak
184 nefungují. Protože každý dělá něco úplně jiného, a pak to nefunguje tak, jak by mělo.

185 T: Jaký typ lidí si myslíte, že v té skupině by neměl chybět, nebo často bývá. Svými vlastnostmi popřípadě nějakou
186 osobností. Jaký typ lidí hraje tyto hry a je v té skupině?

187 D: No, určitě tam musí být prostě nějaký chytrý člověk, hodně chytrý člověk. Co se týče třeba nějakého chytrého
188 člověka, který víc porozumí matematice, římským číslicím, rébusům a hádankám. A takovýhle to no. Prostě člověk,
189 který tomuhle víc jako rozumí. Tak třeba tak jako člověk, který se vyzná v zámčích, protože často jsou jiné zámky a plno
190 lidí je třeba neumí ani otevřít, a to je potom třeba tom roommasteru, že ten by měl ukázat na začátku, jaký typ zámku
191 mají. Aby člověk prostě věděl, jak je odemýkat. Pak třeba taky silnější člověk, protože tam občas může být, protože
192 občas člověk musí přetáhnout třeba i skříň což je jakoby.

193 T: Že je to i fyzicky náročné?

194 D: Občas jo, občas jo. Oni se třeba snaží to nedělat, tak prostě náročné, ale občas to tak prostě je fyzicky náročné, že
195 člověk musí fakt jako přesunout něco těžkýho a takovýhle věci no. Ale spíš jako aby to byli chytrější lidi, aby jim to

196 trošku pátilo hlavně, aby měli nějaký důvtip a uměli přemýšlet. Hlavně nějaký věk taky na to. Je tam vlastně doporučená
167 nějaká věková kategorie, že jo. Na tom escapeu.
168 T: Proč si myslíte, že je důležitý ten věk?
169 D: No věk... Proč je důležitý věk...
170 T: Vy říkáte, že je vlastně důležitá určitá věková hranice, od které ty hry hrát.
171 D: Je vlastně... Je kvůli tomu, že když to jsou právě hororovky ty hry, tak často se stává, že tam můžou jít ti mladší lidi,
172 ale pak se třeba bojí a hodně. A fakt jako bojí, tak tu hru jako třeba pak nedohrají a neužijou si to. Ale často se stává, že
173 pak ty hororovky jsou fakt jako hodně strašidelný a může se stát bůhví co. A hlavně jsou tam jakoby trošku i Questy,
174 otázky který si myslím, že třeba člověk v 15 letech, třeba vůbec neví, o co go, že by to třeba vůbec jako nechápou prostě.
175 Ty hry jsou prostě stavěny od nějakých 17-18 plus třeba. Takže kvůli tomu věku, aby ten člověk věděl trošku, co tam
176 může být.
177 T: Když se oprostím od toho výkonu, že by to mohlo být kvůli věku, že by to nedali, protože s tím neměli ještě možnost
178 se setkat, s těmi úkoly. Tak Vy jste říkal, že ty hororové hry, jsou fakt strašidelné. Že to bývá občas fakt náročné. Může
179 mít hororovka, nebo jaký podle Vás může mít dopad na psychiku člověka ta hororová hra? Co všechno by to mohlo
180 způsobit podle Vás?
181 D: Já si myslím, že by to klidně mohlo způsobit nějakou pěknou noční můru. Protože občas se v těchhle hororovkách, co
182 jsem zažil, jsou fakt jako šílený lekačky a že jako člověku fakt jako dost hrkne. A není to dvakrát příjemné, myslím si, že
183 já se třeba taky extra jako nebojím, ale docela mě to taky občas vyděsilo, že jsem si třeba sednul a rozdýchával jsem to.
184 Protože občas to fakt jako není příjemný. Takže si myslím, že i něco na tu psychiku, co jsem se setkal s lidmi, co byli na
185 hororovkách, tak jsem jim třeba i říkal, ale tohle jsou hororovky, fakt ale jako hodně, hodně strašidelný... Tak se stalo
186 potom, že třeba na ten na escape už v životě nechtěli jít. Protože si mysleli, že když půjdou na jiný escape, tak že bude
187 stejně strašidelný, a že stejně budou vystrašený takhle a úplně se těm lidem jako nechtělo. Že potom ten odpor k těm
188 hrám tam už, tam může se prostě stát no na tý hororovce.
189 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho měla hra negativní dopad?
190 D: Co se týče toho, že by už nechtěli někdy jít tak tohlencto asi ne. Spíš jako negativní dopad toho, že třeba s kamarády
191 jsem byl na 3 hrách a vzal jsem je s sebou, na který si vybrali a většinou to byly hry jako nepovedené, takže jen je to
192 celkově jako zklamalo. A prostě na těch, na ty escapeovky jako zanevřeli. Že už nevěří tomu, že by byl nějaký dobrý
193 escape, který by se jim líbil.
194 T: Že je ta špatná zkušenost odradila?
195 D: Jo ta špatná zkušenost. Třeba já jsem jim vysvětloval, že to tak občas jako je bohužel.
196 T: Máte nějakou situaci, příběh, zkušenost. Něco, co se Vám stalo během hororových únikových her. Co to Vás
197 zanechalo... Teda takhle, já jsem se špatně vyjádřila... Máte nějaký příběh, který máte spojený s hororovkami?
198 D: Úplně příběh, který bych měl jakoby vyprávět?
199 T: Ano, něco co se Vám stalo, co si opravdu pamatujete, že nikdy nezapomenete.
200 D: To bych měl dva. První je, nastartovaná motorová pila u hlavy. Jako to ve mně zanechalo opravdu jako úplně totálně
201 prostě do konce života něco. Protože to fakt jako bylo nepříjemný a byl to blbej pocit. Člověk třeba, když takhle jede na
202 ten escape a ještě se třeba koukám na ty horory předem, na ty podobný témata, aby se jako do toho escapu dostal a teď
203 člověk sedí a má kuklu na hlavě a teď něco luští, hledá, že jo, protože je připoutaný. A najednou vedle něho někdo
204 nastartuje motorovou pilu. A teď člověk se nemůže z toho křesla dostat. Dát pryč. I když člověk jakoby ví, že mu nikdo
205 neublíží jo. Ale v tu chvíli, o tom člověk moc jako nepřemýšlí. Člověk jako spíš přemýšlí o tom jako co se to jako děje, a
206 co se teďka bude dít. A tohle by mě fakt jako zanechalo hodně velký boom.
207 T: To věřím, že tohle musela být hodně živá zkušenost, natolik, že to mohlo zanechat...
208 D: Jo, přesně jako fakt jako zkušenost teda mohlo zanechat hodně, bylo to hrozně jako nepříjemný strašně. Ale tak
209 potom člověk prostě...
210 T: A ta druhá zkušenost?
211 D: Ta druhá, to je takový jako takový když jde člověk na escape a strašně se těší, že uteče. Že často se mi to stávalo až
212 mi to třeba potom jako mrzelo, ale to byla spíš jako chyba naše, protože a stává se toho poměrně hodně často, se to stává.
213 Velmi často se to stává. Začne vlastně hrát, a v tý vlastně první hře, co jsme byli v těch Varech vlastně. Tak tam se nám
214 stalo to, že je tam jsme vlastně byli 3 a napsali nám zezadu na krk, nám napsali číslo. A teď začala ta hra a teď všichni
215 začali jako, je já mám nějaký číslo na krku, super tohlencto. Nesmíme na to zapomenout. Udělali jsme celou hru, celou
216 jsme jí udělali a pak jsme byli ke konci hry a už nás viděli třeba úplně jenom 2 min. A už jsi stačilo fakt jenom
217 vzpomenout, vzpomenout si na začátek, že před 48 min. nám, nebo před 58 min. nám někdo na krk napsal tři čísla. A ty
218 3 čísla byly prostě kód, že jo. Takže kvůli takovýhle věci malinký, jsme neudělali celou hru, což dokáže člověka naštvat,
219 že zároveň je naštváný, že jel takovou dálku, že si to zahraje, že si to jako užije a ono nic.
220 T: Že to dokáže, když ti řeknu, když jsme se bavili o té realitě, že to může být tak ráno ne, a toho člověka to ti fakt jako
221 vtáhnout, že prostě třeba zapomene na takovouhle věc, o které se ještě bavil na začátku té hry ty.
222 D: Přesně vlastně jako člověk během chvílky na to jako strašně zapomene. To, že se začne soustředit na něco jiného,
223 začne přemýšlet o tomhle, támhle, tom ale jednou prostě bum. A člověk už si nevzpomene. Což jako byla škoda, ale
224 o tom ten escape je, aby ten člověk přemýšlel a trénoval co nejvíc ten mozek, a snažil se to nějakým stylem jako udělat.
225 T: Na začátku, jsme se bavili o tom, proč vyhledáváte hororovky. To by mě zajímal, Váš názor, proč Vy si myslíte, že
226 lidé chodí na únikové hry s hororovou tematikou?
227 D: Proč lidi chodí? No to jsem jakoby tak zpozoroval, když chodili dva páry, tak to bylo kvůli tomu, aby se ženský bály
228 chlapi si to většinou užijou. Ale nejhorší je na tom, že je to opačně vždycky, že spíš se bojí chlapi a ženský jsou v
229 pohodě. Hlavně z mého pohledu jsou ty hororovky jakoby nejvděčnější, prostě že člověk se jde defakto jakoby bát, má
230 nějaký ten zážitek. Jako já přímo osobně, nebo každý z nás nebo polovina lidí si odnese zážitek ze hry, která je prostě
231 hororová, než když půjdu třeba na nějakou dobrodružnou třeba Indiana Jones. Já si myslím, že z hororovky člověk jakoby
232 má víc těch zážitků, prostě víc jako by si tu hru užije.

233 T: Myslíte, že je to spojené právě s tou, s těmi emocemi?

234 D: Já si myslím, že určitě, protože tam je to hodně spojené s tím strachem a s těma emocema kompletně, že prostě se

235 člověk nějakým stylem bojí a něco to v něm zanechá. Protože strach je prostě zvláštní pud. A to člověku zanechá úplně

236 jakoby nejvíc, než nějaká radost z tý hry nebo něco takového ho z tý únikovky. Ty horory prostě mi přijdou, že jsou

237 jedny z nejlepších, si myslím. Co se týče her. Že člověk si toho zapamatuje nejvíc podle mě. Protože strach prostě...

238 T: Takže kvůli tomuhle to vyhledávají?

239 D: Hm. Já si myslím, že určitě, kvůli tomu, kvůli tomu strachu, tomu zážitku podle mě vyhledávají ty hororovky. A

240 většinou když se člověk podívá na ty eskejpy, tak třeba tři čtvrtě z nich je jenom hororovka, že jo. Protože takový ty

241 klasický, se úplně tak moc jako nedělají. Ty hry se podle mě jako nechytají. Na ty lidi moc jako nechodí. Já když se

242 podívám na nějakou stránku, kde je třeba 5 escape a je tam hororovka, nebo jsou tam hry tak vyhledávám tu

243 nejstrašidelnější prostě. A až potom se podívám na ty ostatní, jestli by mě tam něco chytlo. Ale většinou koukáme na tu

244 nejvíc a kteří píšou že je strašidelná. Co já mám zkušenosti teda. A lidi z okolí také. Tak co se týče jenom prostě

245 hororovky. To je podle mě úplně nejlepší.

246 T: Myslíte si, že během únikových her může dojít k lepšímu sebepoznání?

247 D: Já jsi myslím, že určitě. Člověk určitě pozná sám sebe, takže určitě jo. Jak dokáže přemýšlet, že vlastně není úplně

248 hloupej. Protože člověk, který používáte eskype, nebo myšlení které používá v escapu. Tak v běžném životě určitě

249 nepoužívá. Nebo tak často jakoby, tak často určitě nepoužívá takovýhle přemýšlení, které používá v escapu jo. Protože já

250 jsem třeba sám na sobě poznal, že úplně hloupý nejsem zase. Když se většinou vyřeší ty rébusy prostě, které nevidí

251 denně a teď najednou stojí před tím rébusem a musí to nějak vyřešit, tak určitě si myslím, že ten escape dokáže dovést

252 toho člověka k tomu sebepoznání. Je to takový, je tohleto dobrý... V tomhle mě to baví prostě, že člověk na sobě

253 pozná, že dokáže přemýšlet trochu jinak, než v normálním životě. A o tom to tak je ten hezkej, že jo. Aby prostě člověk

254 přemýšlel trochu jinak, než přemýšlí běžně každý den.

255 T: Kromě toho, že jste zjistil, že jste poměrně chytrý. Je ještě něco, co jste díky těm hrám osobě zjistil, ať už třeba ve

256 skupinové práci, nebo když pracujete s lidmi, nebo co jste předtím o sobě nevěděl? Že se třeba bojíte? Jestli jste třeba

257 zjistil, že se bojíte.

258 D: Ano, ano, přesně. Já jsem se třeba vždycky považoval za toho, který nemá strach a tohlencto. Ale v průběhu těch

259 escapeových her, co jsem jich X uhrál, tak jsem zjistil, že docela mám strach, a mám strach z různých věcí. Prostě když

260 jsem byl malej, tak jsem se vůbec nebál, koukal jsem na jakýkoli horory, vůbec nic mi nevadilo, ale teď jsem zjistil, že

261 nemám rád třeba úplnou tmou, nemám rád malé panenky třeba, pavouky nemám rád. A zjistil jsem pár věcí, které opravdu

262 nemusím, ale jenom díky tomu, že jsem začal hrát ty escapey a tam ty věci se tam objevovaly a hodně tam byly. Hodně

263 jsem se s těma věcmi musel stýkat, což se mi úplně extra nelíbilo. Tak třeba člověk opravdu zjistí, že má strach, že umí

264 třeba s tímtem spolupracovat, to jsem třeba taky netušil. Že budu umět takhle týmově spolupracovat a zjistil jsem, že jo.

265 Takže určitě člověk pozná nějaký věci na sobě.

266 T: Dokázal byste říci, jakou roli v týmu máte?

267 D: Jakou roli v týmu mám? Smích... Není to asi úplně dobrovolná role, ale je to ono nějaká role, kterou si nějakým

268 stylem vždycky vydupou, ale je to spíš taková ta role, co se týče kompletní, když bych shrnul ten den celý. Když jedeme

269 na escape, tak je to prostě tak, že jsem většinou řidič, většinou musím vzít svoje auto. Takže bych řekl, že už jsem

270 takovej jako ředitel. Ta role v týmu je jakoby, jak bych to nazval, jakoby ředitel. Protože...

271 T: Vůdce možná... Smečky když to řeknu?

272 D: Smích... Jo, vůdce, dá se říci určitě jako vůdce, protože platím to jakoby, že se jako složíme, ale zařizuju tu hru,

273 hledám, kde ta hra je. Jo, nejvíc kecám já, nejvíce snažím hrát, protože mě to fakt jako baví. Ale těch testů je samozřejmě

274 mnoho... Ale takovej ten menší vůdce, to bych dokázal tak nazvat. To už mám od základky takhle... Smích...

275 T: A zůstalo Vám to...

276 D: Zůstalo mi to napořád. Což nevádí tedy...

277 T: Jaké pozitivní dopady může mít na život člověka tady ten typ únikovek. Kromě toho, že jsme mluvili o tom

278 sebepoznání, což pro někoho může být pozitivním vlivem. Tak jako ještě jiné...

279 D: Pozitivní dopad, co se týká únikovek. Já si myslím, že určitě. Jestli se to dá shrnout, tak jakoby člověk pozná nové lidi

280 jo. Určitě člověk pozná nové lidi. Pozná nové přátelství, protože co jsem zažil se skupinou... Co já mám ty hry, nebo co

281 ty firmy vím, tak se snaží ty roommasteři, co jsou tam zaměstnání a pracují tam, tak jsou to lidi, kteří prostě tam jdou a

282 žijou tou hrou, nebo žijou tím escapem, aby prostě... Ta hra už vypadá úplně jinak, když člověk jenom uvede a řekne, jo

283 tady máte prostě hru a jdete si zahrát a neprožívá to sám. To je věc, kterou Vám tu hru úplně zkazí. Takže jsou to

284 většinou hry, které toho člověka jako baví a žijou jí, nebo Vás to baví a je to baví. Smějete se. Člověk si vytvoří plno

285 nových přátelství, já díky escapu mám takové množství nových přátelství, kdy to není ani možný. Takže člověk fakt

286 jakoby přátelství tím může získat, plno nových zkušeností. Podívá se do nových měst, že jo. Protože člověk že jo, když

287 jede na escape, tak jede dřív, dám si oběd, jde si zahrát a pak se podívá po tom městě, když už jel takovou dálku. Pak

288 zase domů že jo. Ale asi nejvíc to přátelství se v tom dá najít z mého pohledu. Já osobně jsem našel díky escapeum jako

289 přátelství a prázdnou peněženku ještě.

290 T: Smích... To s tím také souvisí. Tohle to jsou vlastně všechny otázky, které jsem si připravila. Nicméně nakonec vždy

291 toho rozhovoru nechávám prostor pro toho respondenta, ještě říci něco, co tady nezaznělo, nebo na co jsem se

292 zapomněla zeptat. Popřípadě je to pro Vás nějak důležité, nebo nemusí to být důležité, jenom to třeba chcete posdílet.

293 Tak já Vám nechám teďka prostor, jestli třeba nic nemáte, tak nemusíte. Občas se ale ještě něco naskytne, takže když

294 člověk popřemýšlí tak s něčím přijde...

295 D: Popřemýšlím... Mohu zmínit, že jsem dělal escape? Že jsem provozoval escape?

296 T: No určitě, můžete... Samozřejmě.

297 D: Tak o tom asi... Jako já jsem začal žít asi díky tomu, že jsem v tomhle tom pracoval, já jsem si to vlastně původně

298 tohle našel jako brigádu. Oni vlastně přišli za mnou s tím, že staví escape, a že by potřebovali pomoci... Já jsem byl na

299 stavebnický škole, takže jsem si říkal, jo super budu stavět. Pak jim vlastně začali chybět lidi a viděli, že já jsem do toho
300 takový zapálený, že mě to prostě fakt jako bavilo, tak mě to naučili a stal jsem se vlastně... Byli jsme vlastně 3
301 roomasteři, vlastně ty nejlepší roomastřeři, co tady byli vlastně u nás. A my jsme vlastně tím... To už ani nebylo jako
302 brigáda, to už byl prostě život. Já jsem skončil ve škole a šel jsem domů do escapu že jo. Já jsem tam přišel, teď mi
303 přijeli ti lidi, já jsem se začal s nimi bavit... Super, dostával jsem se do té hry, chodil jsem do té hry je strašit ty lidi. To
304 bylo něco jako fantastického.

305 T: Tak to máte zažité i z té druhé strany, nejen jako ten hráč, ale jako ten, kdo straší lidi.

306 D: Přesně ták, což vlastně jako bylo super.

307 T: V čem je to jiné?

308 D: V čem je to jiné? Je to jiné v tom, že se člověk může krásně vyřadit na těch lidech. A vlastně záleží, na tom člověku
309 záleží, jakou oni budou mít hru. Jo, a jelikož prostě, tam chodili fajnovi lidi, takže to jak jsem se jim snažil udělat tu
310 nejlepší hru, co to jen šlo. Takže ty hodiny, co jsem tam s nimi strávil, do nich jsem dával úplně všechno. Ty lidi Vám to
311 potom tak strašně vrátí, ale strašně. Vy jim uděláte skvělou hru, oni se strašně boje a oni Vám potom za to jako poděkují.

312 Baví se s Vámi a pak se třeba stávalo, že hodinu potom, tam sedíte v kanceláři a bavíte se, kecáte a bavíte se o různých
313 escapeech. Takže dozvíte se třeba o různých jiných escapeech, tím pádem ani nemusíte ty escapy vyhledat, to že oni
314 přijdou samy k Vám. Oni Vám řeknou, jedte tam si zahrát, tam to bylo suprový, tam to bylo takový, běžte tam. Tam
315 nejezděte, to jsou vyhozené peníze a tak dále. Takže člověk z toho získá takových dost věcí. Hlavně tam získal i to
316 přátelství že jo. Protože člověk často, často se stávalo, že třeba přijela skupinka, která si vyžádala jenom Vás na tu hru,
317 třeba jakoby na jinou. My bysme chtěli tohohle roomastera takže tohlencto, takže tohle třeba potěší toho člověka v
318 tuhle tu chvíli a člověk to musí dělat s radostí prostě. A už to není brigáda, ale už je to prostě život. Fakt člověk tam
319 chodí s tím, že tam nejde do práce, ale už si užít jen tu hru s těma lidmi. Což je super.

320 T: Je vidět že jste do toho hodně zapálený.

321 D: Jo, jo to já kdybych mohl, tak si postavím místo z domova escape a musel bych chodit dveřma a zámka pryč, což
322 by bylo super.

323 T: Ještě něco Vás napadá...

324 D: Ona mě ještě něco napadne, ale to bude... Ale jak jsme se bavili třeba o tom věku, tak to jsi měl třeba zkušenost, že
325 jsem tam měl čtrnáctileté slečny, bylo jich 6. Byly na prokletém domě v Chomutově. A tam byl obrovský problém v tom
326 že rodiče to povolili, byly tam... Rodiče říkali, dejte jim co proto. A já jim říkám, jo dám jim co proto, ale věřte mi, že
327 do 10 min. prostě končí. Ne, oni to zvládnou a tak... No a 8 min. a holky prostě řekly, že hrát nechtějí... A to jsem ještě
328 nezačal nic dělat, to jsem jenom zhasnul lampu, a pustil úvodní znělku... Tam je to nepříjemný prostě. Člověk sedí v
329 poslední místnosti a kouká na šumivou televizi, a teď prostě je tam chlad a hraje tam hnusná hudba a je to prostě
330 nepříjemný, fakt je to nepříjemný a já kolikrát, když jsem to hrál sám, když jsme se třeba nudili s kolegou třeba, když
331 jsme neměli hry, a bylo nás tam 5 roommasterů, tak jsme třeba říkali, co budeme dělat. Tak jsme si třeba nějakou tu hru
332 pak jsme ji šli hrát. Takže třeba ta hra pro nás byla úplně jiná jo. Ale věděli jsme, jako znali jsme ty místnosti, ale teď
333 třeba dva lidi hráli a 3 byli mezi nima a někde lítali, strašili, což bylo vlastně super. A hlavně v těch hrách si třeba člověk
334 naučil chodit potichu, chodit strašit, chodit poslouchat a dívat se na ty lidi. Protože lidi často samozřejmě v nějakých
335 hrách se dá dostat úplně k lidem, v nějakých hrách to se nedá a je tam takový vzájemný strach teda. Já jsem třeba měl
336 v jedny situaci jsem byl na prokletém domě, a seděl jsem v houpacím křesle, a teď oni do té místnosti... Teď oni byli
337 jako v té místnosti, něco tam řešili. A já jsem vlastně potichu vešel dovnitř, sednul jsem si opatrně na to křeslo, oni mě
338 neviděli. A začal jsem se jemně houpat, tak jako oni zpozorněli, co se jako děje. No a teď oni jako já jsem byl zahalený
339 tak, aby mě jako, nebo abych nevypadal jako člověk. A tak oni na mě jako koukali, já jsem seděl, koukal jsem na ně. Oni
340 na mě svítili baterkou. To bylo zajímavý. Koukali jsme na sebe, a teď jsem se jako dvakrát zhoupnul, a oni řekli, to je
341 nějaký přístroj tohlencto oni chtějí, aby nás to vystrašilo. No, když odcházeli tak jim asi došlo, že nejsem přístroj, když
342 jsem stál za nimi a klepal jsem jim na ramena. A v tu chvíli ty lidi neví, co mají dělat. Takže oni začali utíkat, a teď já
343 jsem nevěděl taky, co budou dělat. Jestli se otočí, uhodí mě. Protože často se to stává. Protože často se mi to stalo jako.
344 Že jsem dostal do obličeje pár ran. Protože jsem se třeba schoval za komín jo a teď tam byl takový ranář jo, no a teď já
345 jsem na něj vybaflnul, on se leknul no a teď Vám jí dá mezi oči, že jo. Ale tak prostě s tímhle tím tam do toho člověk
346 prostě jde. Prostě můžu očekávat, že ti lidi se prostě leknou, a udělají to, co udělají prostě. To prostě člověk neovlivní.

347 T: Že je tam určité riziko?

348 D: Je tam riziko, je tam určité riziko, proto se třeba podepisují ty papíry, že je tam riziko, jak pro ty lidi, tak i pro toho
349 roommastra. Už je to jenom potom na tom člověku, na tom roommasterovi, jestli do té hry půjde nebo nepůjde. Jakoby
350 mi to neměli nucené, že bysme do těch her museli chodit, ale prostě jsme tam chodili, protože ta hra byla zábavnější. A
351 díky tomu ten escape rostl a bylo nějakým stylem vyhlášený. Teď už vyhlášený asi úplně není. Ale pořád stojí za to. Ale
352 když jsme tam byli my tak to bylo prostě nejlepší. No, bylo to super prostě to byla taková druhá rodina. Občas jsme se
353 prostě sešli, ogrilovali jsme, popili jsme, bylo to super bylo to super. Kolikrát člověk říká, ale pojďme hrát nějakou hru, a
354 lidi se seberou a šli jsme hrát nějakou hru. To bylo fakt bezvadný. Člověk si tam mohl hrát, měli jsme tam třeba policejní
355 stanici, v tý se člověk mohl vyřadit. Mohli jsme zatýkat vlastního šéfa a tak. To bylo super, hezký podle mě. Když
356 člověk najde nějakou partu, nebo nějaký ten escape, který tímhle tím stylem funguje, tak najde prostě druhou rodinu.
357 Protože má s kým jezdit na ty escapey, má kde trávit čas. Viděla jsi nějaké peníze k tomu což je super dnešní době. Ale
358 prostě má takovou tu druhou rodinu, kam může jít. Není to jen přátelství a je to super. Je to jednoduchá brigáda, nic
359 těžkého. Člověk si to musí jenom naučit. A třeba já jsem hlavně díky tomu, já jsem strašně rád, že jsem tam šel, protože
360 já jsem třeba neuměl úplně mluvit s lidma. Styděl jsem se, koktal jsem. Já si pamatuju svou první hru prostě. Přišli mi
361 lidi a já jsem vůbec nevěděl příběh, úplně jsem, zadržával jsem. Nevěděl jsem, jak s nima mám mluvit, neuměla jsem
362 mluvit extra spisovně nic. Bylo to prostě nic moc a postupem vlastně po měsíci, co jsem začal mít skupinky, a začali ty
363 skupinky nejprve, jako já se omlouVám, já mám první hru blablabla. Jo v pohodě oni jako a teď se vlastně stalo, že
364 člověk s nimi začne komunikovat, a pak zjistí, že si s nimi povídá jako s kamarády, a už je to takový volnější. Pak už
365 začnou chodit takový ty pochvaly od nich, jo skvělý roommaster, byla s ním sranda. Člověka to zahřeje prostě. A má ten

367 důvod jít jakoby dál a dál se postupně zdokonalovat v tom escapeu. Což je prostě super. Takže člověk může jít dělat do
368 escapeu. ale musíš si prostě najít fajn escape. Jsou tady escape které třeba nejsou špatný, co kolegiálně to mezi nima taky
369 není špatný. Pár takových jsem taky obešel a třeba pak to nic moc nebylo. Vrátil bych se hned, hned bych se vrátil. Bylo
370 to suprový prostě, člověk přijel po práci domů a hned šel do druhého domova. Jsem tam trávil čas prostě, i když člověk
371 třeba neměl hry, nebo to, ale třeba já jsem tam našel nejlepší kamaráda v escapeu. Já jsem tam stavěl a on
372 dělal na půdě, pouštěl mojí oblíbenou písničku, tak jsem začal bouchat koštětem nahoru, ať to dá nahlas. On přišel dolů
373 no, já myslel, že na mě začne řvát a on neřval a vlastně stali se z nás nejlepší kamarádi. Člověk fakt jako nejde dobrý
374 přátelství. Je to fakt jako skvělý přátelství, člověk pak začne dělat hry a u nás fungovalo třeba to, že on měl půdu, já jsem
375 měl třeba karanténu. Takže já jsem šel třeba na půdu strašit s ním. Užili jsme si hru spolu ve dvou prostě s těma lidmi.
376 Byli jsme taková jako dvojce. A pak jsme třeba měli karanténu. No a oba dva jsme se oblíkli jako policajti, a
377 vychutnávali jsme si ty lidi. A možná jsme to občas hráli a jako hnali jsme to občas do extrému. Jo, protože třeba v tý
378 policejní stanici. Ta hra třeba měla vymyšlený koncept nějaký a nám se ten koncept jakoby nelíbil ze začátku, protože to
379 pak už nebylo jako ono. Takže my jsme si to začali pomalinku tu hru přetvářovat sami, protože jsme to dělali jenom my,
380 nikdo jiný tu hru dělat nechtěl. Takže jsme jí dělali jenom my a my jsme si celou úplně přetvořili a dotáhli jsme jí do
381 takového konce, kdy ta hra začala mít jakoby úplně jakoby ten správný fear.
382 T: Jiné grády měla...
383 D: Jo, jo. Šlo to úplně jiným směrem ta hra. A už trošku jsme si to vytunili a pak byla skvělá ta hra.
384 T: Byla skvělá ta hra.
385 D: Lidi chodili vlastně, byli úplně nadšený. Jo, tam to bylo o tom, že jakmile nám lidi podepsali papíry o tom, že prostě
386 souhlasí se vším, tak to začalo. Uniformy policejní jako fakt jsme se, občas jsme se s těma lidmi jako nepárali. Ale zase
387 jako ty lidi odcházeli a byli šťastný no. Kamarád měl třeba vycvičeného psa, takže jsme do toho třeba zapojili i psa.
388 Takže jako to bylo i zajímavý.
389 T: Takže vy jste byli docela vynalézavý...
390 D: No, jako hodně, hodně vynalézavý. Jako hodně vynalézavý. Samozřejmě my jsme měli kamery všude, takže jsme to
391 všude jako viděli, ale třeba do poslední celý jsme posadili tu Tesynu a řekli jsme jí, hlídej a jestli se někdo pohne, tak ať
392 štekne. No a všichni hahaha, nic se nestane. Pán se zvednul, Tesyna okamžitě začala štekat. Chlap si sednul a dělal,
393 jakoby se nic nedělo. Jo a občas tam se stávalo, že jakoby, my jsme to vlastně hráli až takovým stylem, že jsme... To
394 jsme si jako řekli, že bysme to takhle dokázali, že bysme ty lidi dokázali dostat do takové... Nebo do takového stavu,
395 kdy ty lidi, že si nemysleli, že jsou na escapovce. Ale že si myslí, že jsou fakt jako ve věznicí. I když to prostředí není tak
396 autentické úplně, aby to člověka přesvědčilo o tom, že je to fakt jakoby věznice. Ale třeba ty lidi jakoby 15 min. seděli a
397 čekali, co se bude dít. A ten člověk za nima přijde a naznačí jim jako, hehe ale tak musíte hrát jako. A on jako, jak hrát
398 jako, no a já jim říkám, jako musíte začít hrát. No a on jako, no my jsme jeli na escape no, ale mysleli jsme, že jste nás
399 jako zatkl. A teď člověk začne uvažovat, jestli to jako jestli to už trošku jakoby nepřehání. Když už jo lidi donutí
400 přemýšlet takovým hle stylem, že začnou uvažovat o těchhle těch věcech. Tak si člověk řekne, že buď to přehání, anebo
401 to dělá hodně dobře. Takže tohlencto bylo takový jako zajímavý příběhy, co se staly mě jako roommasterovi. Bylo to
402 super. 3 roky v escapeu a bylo to super. Člověk nahrál tunu escapů a všeho a teď už člověk si jde zahrát escape, tak
403 dvakrát do roka. Teď už je to takový... Dřív jsem jezdil častěji. Dřív jsme jezdili furt, dvakrát do měsíce minimálně. Teď
405 už jezdíme dvakrát do roka a tak a hlavně už není tolik času. Člověk má plno odehráno. A každý escape není kvalitní
406 hlavně. Jasně takže člověka to úplně jako nebaví, nejede si zahrát zbytečně nějaký escape. Třeba co jsou ústecký
407 escapey, tak tam už bych třeba jako si zahrát nešel. Tam jsem hrál všechny a ani jeden mě úplně jakoby nezaujal. Jakoby
408 příběhově. Měli to být hororovky, a co se týče strachu tak tam nic nebylo. Nic mě tam jako neoslovilo. Nejlepší vlastně
409 byl teďka ten Cheb a ještě byl fajn, jak se to jmenovalo... Bylo to kousek před Varama. V Dalmicích někde. A to bylo
410 vlastně na popud filmu Saw. Což byla úplně suprová hra. Úplně bombastická, tam to bylo úplně úžasný. Tam to bylo
411 geniální a hlavně to bylo... Jo to se jmenovalo Pěstírna. Tam to bylo takový zapeklitý, ta místnost nebo ten prostor, kde
412 jsme hráli, byl zajímavý tím příběhem, který se reálně stal před pár lety. A vlastně já jsem třeba počítal s tím, že když se
413 to jmenuje takhle, tak že ta hra bude na tenhle ten příběh. Ale oni to udělali na příběh Saw. Takže to bylo takový
414 zajímavý, že to bylo provázaný různými příběhy. Protože hra byla jiná, příběh byl jiný. Protože tam před X lety, tam byla
415 pěstírna. Tam byli dva Vietnamci zavřený, dole zabetonovaný, že jo a pěstovalo se tam tohlencto...
416 T: Víím o tom, protože jedna respondentka už o tom mluvila.
417 D: Jo? No to byla skvělá hra prostě. Skvělá hra, to jsem si úplně užíval. Bombastický. Prostě tam takový ten ladyxo, na
418 tý koloběžce. Ježíš, to bylo skvělý. No dvě slečny se mnou byly, nešlo nám to. Nebyli jsme sladěný. To byla asi úplně
419 první hra, co jsme měli spolu a mezi sebou jsme úplně neuměli komunikovat jo a nešlo nám to prostě. Což mě docela
420 jakoby naštvalo, ale hra byla skvělá. Došli jsme skoro až nakonec, Ale bylo to takový. Škoda, že jsme neutekli no, škoda.
421 To byla skvělá ta hra. Ty Dalmice byly fakt úžasný. Teď tam mají novou hru, ale k tý jsme se ještě nedostali. A ta hra je
422 prý těžká docela. Takže uvidíme.
423 T: Tak třeba Vás to čeká...
424 D: To bych rád. Byl bych rád jako. Já bych chtěl úplně jako obnovit na ten styl, že bysme jezdili zase častěji. Jednou
425 měsíčně třeba, že bysme si občas někam zajeli. Protože teď to fakt nějak jako opadlo, a moc už jako nejezdíme. Což mě
426 trošku mrzí, protože to bylo fakt jako suprový. Bylo to fajn. Ale není na to moc času no. Což je škoda. Hledat a hlavně
427 hledat ty escapy, co taky pořád hledat. Je to složitý. Tady v Chomutově jenom ta escape aréna že jo. Pak na Kadaňský je,
428 víím. A to je kamarádka. Kamarádka si založila escape, ale... To třeba nemá úplně takovou... Jako není to úplně, i když
429 jako trošku strašidelný to je, ale není to strašidelný, že by to bylo nějaký hororový. Je to na příběh bývalý masny. A ono
430 je to takový jakože ona to má všechno úplně pintlich. Ona to musí mít pintlich. A tu hru má fakt jako skvělou, to můžu,
431 jako doporučit abyste si zahrála. Teď dělají jakoby druhý díl té hry. A na ní jsem zvědavý. Na ní půjdeme jako testovací
432 skupinka. Což se těším. Má to jistý výhody, když je to kamarádka. Takže...
433 T: Dobře no tak já Vám takhle nakonec děkuji, popřeju hodně štěstí. Dopřejte si ty escapeovky častěji tedy. Protože
434 vidím, že Vám to hodně chybí. A děkuji Vám za rozhovor.

435 D: To mi chybí. Není vůbec za co.

Rozhovor 3 - Karolína

T- Tazatel

K- Karolína

1 T: Tak my jsme se společně dneska sešli kvůli tomu, abychom společně realizovali rozhovor, který se bude týkat 2 únikových her s hororovou tematikou. Budu ráda, když byste mi sdílela své emoce, prožitky, myšlenky, popřípadě 3 zkušenosti s hororovými únikovými hrami. Budu ráda, když ve svých odpovědích budete, když to řeknu... Když budete 4 dávat bohatší odpovědi, nicméně jako je na Vás, jak budete odpovídat. Pokud Vám bude nějaká otázka nepříjemná, z 5 nějakého důvodu, popřípadě na ni nebudete chtít odpovídat, tak kdykoli můžete říci, že nechcete odpovídat a také kdykoli 6 můžete ukončit rozhovor. Důležité pro Vás je říci, že celý rozhovor bude nahrávaný na diktafon. Já mám tady připraveno 7 několik otázek. Celkem tak 10. U některých se budu více doptávat, některé jen tak zběžně projedeme. Doufám, že Vám 8 nebude vadit, když občas nahlédnu do otázek. Ještě jedna důležitá věc a to ta, že bude zachována Vaše anonymita v 9 diplomové práci a to je asi tak vše, co byste měla na začátek vědět.

10 K: Dobře.

11 T: Tak, můžeme začít?

12 K: Ano.

13 T: Tak, když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte únikové hry s hororovou tematikou, co Vás k tomu

14 napadá?

15 K: Já bych řekla, že je to pro mě adrenalin a že překonávám sama sebe, protože já mám hrozný strach ze tmy. A i tím, že 16 tam je tma a že je tam určitý moment překvapení. Naopak třeba nemám ráda, nemám ráda horory. Já je úplně nenávidím, 17 ale, když se do toho prostě vžiju, tak mi to přijde jako hezky strávený čas s kamarády. Že nás to jakoby semkne, že na to 18 člověk rád vzpomíná. Takže asi pro to.

19 T: Takže nějaká forma adrenalinu, překonávání sebe sama...

20 K: Ano.

21 T: Přece jenom je to zajímavé, jak jako vy říkáte, že se hodně bojíte té tmy a přece jdete do takových, bych řekla až skoro 22 jako do reálné situace, kdy zažíváte ten strach. Co to s Vámi dělá. Když byste řekla po nějaké fyzické a psychické 23 stránce?

24 K: Ty jo. Já jsem tak před prahem bych řekla až nějakýho kolapsu. A mě to na jednu stranu, já jsem jakoby extrémista na 25 tady to. Mě když někdo řekne, to nedáš, tak já prostě se hecnu a dám to, i kdyby mě to mělo stát cokoli. Takže prostě jako, 26 tady to bylo spíš ze začátku takový hec a pak mě to jakoby chytlo. Že kamarádi mi vždycky říkali, ale to není reálný a že 27 tady to. Jenže mně se právě líbilo to, že si můžu bez nějakých rizik vyzkoušet ten horor vlastně. Ale tady, když se koukám 28 na televizi, tak je to šilený. To se bojím...

29 T: Takže na televizi koukáte na horory nebo nekoukáte?

30 K: Koukám na začátky, pak si začnu hrát na telefonu, protože nemám ráda, když se lekám, ale takhle jako reálně mi to 31 nevadí. Protože vím, že jako se mi tam nic nestane. Ale prostě horory v televizi to jako je hrozný. Ale jako vyhledávám 32 to. Je to úplně bláznivý paradoxní, ale vyhledávám to strašně ráda ty hororový a jsou pro mě teda lepší, než jakýkoli jiný, 33 protože pořád je tam takový to, co bude teď? A co bude teď? Že se tam člověk cítí hrozně napjatý...

34 T: Některá zvědavost?

35 K: No, je to i zvědavost asi...

36 T: Ehm. Jak často hrajete hry?

37 K: Teď už málo, ale když tady byl ten boom, tak jsme jezdili jednou za 14 dní. Ale nebyly to tedy jenom ty hororovky, 38 byly to všechno možný. Ale jezdili jsme jednou za 14 dní, teď už teda jako jsem se trochu sklidnila s tím, ale jezdili jsme 39 hodně často.

40 T: Tak ono na začátku je takové to nadšení že jo, jak to člověk pozná?

41 K: No, no... A hlavně tím, jak člověk sebere nějaké ty zkušenosti, řekne si: Jo, ta hra je dobrá. Tak jsem se setkala i s tím, 42 že nějaká ta hra byla naopak až jako špatná. Že jsem z toho byla naopak až jako strašně zklamaná. Že jsem si říkala, tak 43 jako to už jako ne. Tak pak jsem se třeba musela oklepávat dlouho a třeba jediný, na co nedám dopustit je ten Chomutov. 44 Jo ale, prostě třeba Most u toho Repre? To mě jako úplně neskutečně zklamalo. To už jsem taky i říkala, že už snad na ty 45 únikovky nepůjdu. Že fakt jsem byla zklamaná a pak jsem to už viděla tak, že ty lidi to dělají pro peníze a ne pro tu 46 zábavu, jak tomu bylo původně.

47 T: Že by chtěli předat nějakou zkušenost, nějaký zážitek těm lidem, ale spíš to dělají...

48 K: No, že teď už je to jenom byznys, pro ně. Teda mi jako přijde. Ze začátku to jako mělo nějaký smysl, hele jako 49 promysleme to, ale pak už to nemělo hlavu ani patu. Teď ty pozdější hry, protože to pořád předělávali. Pak třeba v tom 50 Chomutově říkali, jak dlouho se třeba i na to zaměřují a tady to. Tady mi přišli jako větší profici, než v tom Mostě.

51 T: Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her, které jste byla. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely ještě před 52 samotnou hrou? Zkuste se nějak vžít do té situace, kdy jste sem jako šla na tu hru, nebo na tu hororovku. Co jste cítila, nad 53 čím jste přemýšlela?

54 K: No, protože je hrozná zima, je tma a šli jsme na nějakou půdu, různýma křivolakýma cestičkami, tak jsem si říkala, 55 Ježíš Maria, to bude prostě hrozný. A vždycky, když vidím chlapa u únikovky, tak mám ještě větší strach, protože vím, že 56 ty chlapi jsou daleko horší, než ty ženský. Takže já jsem se hrozně bála a teď prostě nám pán vysvětlit ty pravidla, řekl 57 nám, co a jak. Kolik nás tam čeká místnosti. A jak jsme byli pod tou střešou, tak strašně foukal vítr a já jsem se bála už 58 jenom v tu chvíli jako. Že jsem nevěděla, co nás čeká a teď jsme měli ty škrabošky, teď vy nic nevidíte. Pak a jak tam byla 59 taková ta absolutní tma, tak to bylo pro mě jako hrozný. A pak ještě jak nám dali, nebo mně dali to, že jsem světluška. 60 Takže to malinký sklíčko, nebo to světlo, kterým nebylo nic vidět. A teď já, která se nejvíce bojím, má všude svítit. Já, která 61 jsem si furt svítila někde do rohů, prostě jsem svítila tam, kam jsem neměla svítit. Protože jsem se bála. Protože jsem 62 čekala, já jsem se bála už jako předem. Protože jsem na to slyšela veliký ohlasy a i protože jsem tady už byla dřív. A

63 říkali, že to je jako nejhorší, co tady je. A že to je drsný A že i když mi říkali, že nějaká slečna i utekla po pěti minutách,
64 tak jsem si říkala, dobrý, tak abych nebyla druhá.

65 T: Že už jste tam šla jako s nějakým očekáváním, jak jste slyšela ty názory jiných lidí, tak už jste šla i s nějakým
66 počátečním strachem a zvědavostí? Dalo by se to tak říci?

67 K: Já jsem byla... Jasně já jsem potřebovala zase překonat ten svůj strach. Ale bála jsem se tam teda hrozně.

68 T: Ehm. Vy jste říkala, že se hrozně bojíte, jakmile vidíte chlapa u únikovky. Že je ten roommaster muž. Z jakého důvodu
69 si myslíte, jo že jsou ty chlapi horší. Nebo v čem jsou ty chlapi horší, když vedou tu hru?

70 K: Oni nejsou horší, oni jsou právě naopak mnohem lepší, než ty ženský. Ty ženský jsou naopak takový. Mně prostě jsou.
71 Já to беру tak, že ty chlapi si to jako více užijou, že si i více dovolí, než ty ženský. Ty ženský mi připadají více jako
72 utápnutější na tady to. Takže, já jsem na jednu stranu byla ráda, že tam nebyla ženská, ale na druhou stranu jsem se bála,
73 co jako bude vymýšlet. Protože ...

74 T: Kam daleko by mohl zajít?

75 K: No. A že jako zašel. To bylo jako, drsný.

76 T: Zkuste se nyní vžít do té hry. Od začátku do konce... Zkuste mi říci, co jste prožívala během té hry? Jak se měnilo
77 Vaše prožívání, jestli se měnilo.

78 K: Mě dělalo jako hodně veliký problém, to jak jsem vždycky byla ta světluška. To jak tam byla tma a jak tam teda
79 nejdříve bylo to video a pak se to zhaslo a byla úplná tma. A teď všichni na mě, teď musíš jako svítit. A teď se něco hnulo
80 a já hned se otočila zpátky. Teď oni mi nadávali, že prostě jako mám svítit tam, kam jako mám svítit. A teď dobrý... A
81 teď mi začalo jet jako srdce. Tak si říkám ty vado. Teď nám tam pustili nějakou tu kouli, tak to jsem se lekla. Takže já
82 když jsem se vždycky na něco zaměřila, tak mě vyrušil nějaký zvuk, kterého jsem se strašně bála. Já jenom, protože jsem
83 tam byla jako jediná ženská. A ty mi pak i jako nadávali, že svítím všude okolo a že to nic není. Jenže pro mě, kdybych
84 tam byla s partou holek, tak jsme podle mě v jedné místnosti a prostě tam sedíme až do konce. Ale já jsem se hrozně bála.
85 Bylo mi to hrozně nepříjemný. Protože já prostě nemám ráda tmou, jak jsem již říkala a nemám ráda být v uzavřených
86 prostorách. Protože já mám pocit, že kdyby tam fakt někdo byl a něco mi chtěl udělat, tak já neuteču. Když je to venku,
87 tak je to v pohodě, protože mám... Ne, že bych utekla, ale alespoň mám ten pocit, že bych jako mohla utéct.

88 T: Jasně

89 K: Ale já jsem se hrozně bála a pro mě to bylo pod velikým tlakem. Hrozně rychle přemýšlet a teď jako najednou ten
90 zvuk, tak to přerhne ten tok těch myšlenek. Tak teď se k tomu zase vracet, ale mě to naopak i hrozně bavilo. Že jsem se
91 nemusela soustředit jen na to... Protože tam byly ty rušivé elementy, a to Vám právě dávalo ten pocit toho, že to pro mě
92 bylo jako věrohodnější. Než jako, nějaký ty hry, kde jako nestraší, ale má to být rádo by jako hororový.

93 T: Bála jste se po celou dobu té hry stejně?

94 K: Ne. Když jsem byla na začátku, protože je tam několik těch místností... Ehm, když jsme byli skoro jako na konci tak
95 jsem se bála víc. Protože já jsem měla pořád pocit, že ta konečná místnost je furt něco, co mě jako chrání. Jak jsme jako
96 začali, tam ta televize. Takže to byl pro mě takový domeček, takže mě se vlastně i stalo, že tam na mě pán vybaflnul
97 takovým způsobem, že jsem se sebrala a utíkala jsem přes celou tu chodbu až na začátek do té místnosti. Takže potom oni
98 pro mě museli jako poslepu dojít, protože jsem se tak jako lekla... Takže čím víc jsme šli dál, tím víc já jsem měla jako
99 špatnej pocit. Protože jsem věděla, že teď se blížíme k tomu východu a já jsem přesně věděla, že čím jsme jako blíží, tak
100 tím to pro mě bude jako horší. Protože tam budou ty různé cestičky, který tam mají, protože nám to pak jakoby ukazoval.
101 Co tam všechno mají.

102 T: Že se jako pomalu vzdalujete tomu místu, které pro Vás bylo bezpečné, jak jste ho nazvala, ten domeček, jak jste
103 říkala?

104 K: Ano, no... Je to úplně na konci, jsou tam prostě ty stěny, jsem tam nějakým způsobem chráněná. Ale tam taky, i když
105 pořád... Když jsem vyšla z té první místnosti tak vpravo byla zeď a vlevo byl ten východ. Takhle když jsem vyšla v
106 půlce, tak prostě jsem mohla jít vpravo nebo vlevo a teď, kam mám jít. A pro mě prostě byl ten konec, že musím jít
107 jenom doleva a vím, že jenom vlevo někdo bude, že prostě ta pravá strana je pro mě ta ochrana.

108 T: Kromě toho pocitu v té práci, toho nátlaku, nebo v tíživých situacích. Kromě toho strachu a zábavy, protože jste
109 říkala, že to máte i jako zábavu. Všimla jste si ještě nějakých jiných prožitků, které tam byly? Emocí, mimo tady ty
110 vyjmenované

111 K: No, já jsem měla pocit, že se tam rozejdu se svým přítelem. Já jsem byla jako že hrozně hádává. Tam to bylo jako
112 takový, nebo mě to připadalo, že to byla jako soutěživost. Hele a já něco mám a hele, já jsem se na tom podílel více.
113 Takže já jsem tam cítila i určitou formu soutěživosti. A i jako, že jsme se tam dohadovali, že ty to děláš špatně, rozlušti
114 to radši ty, ty zase tady to. A i zoufalost chvíli. Třeba když jsou nějaký ty rébusy, tak já jsem na to úplně hloupá, takže
115 jsem si pak připadala, že to jako nezávládnou, že to jako... Takový ten pocit bezmoci, že to jako neumím a fakt jako, jsem
116 to sem tam i jako vzdávala. Říkám, hele tohle já prostě dělat nebudu. Takže jsem byla i vzteklá. Já jsem tam měla
117 několik těch emocí. Já jsem to prostě chtěla dohrát, teď jsem se bála, teď jsem byla vzteklá, že to neumím a teď jsem
118 byla i na jednu stranu zoufalá, že prostě jsem tam byla, nebo si připadala, že jsem tam s bandou tupců. Že to přece jen
119 beze mě nezávládnou, ale hrozně jsme se hádali všichni.

120 T: Teď když skončila ta hra, jste po skončení té hry. Co cítíte nyní po skončení té hry?

121 K: No vzhledem k tomu, že jsem tu už potřetí a konečně jsem to zvládla, tak už cítím radost. A můžu i posoudit i to, že
122 tam po každý byl někdo jiný. Tak třeba poprvé to na mě působilo daleko hůře, než v podstatě teď, protože když jsem teď
123 tady, tak není tak úplně pozdě jako před tím, je větší světlo a trochu tam bylo vidět. Což trochu ten hororový efekt tolik
124 nepodpořil. Ale já se cítím na jednu stranu jako hrdá, že jsem to konečně, jako na potřetí dali. Na druhou stranu si
125 připadám hloupě, protože to bylo tak jednoduchý, že jsme to nedali daleko dřív. Ale ten pocit toho strachu byl poprvé
126 hrozný, na podruhé jsem byla spíš nervózní, že jsem věděla, co mě jako může teoreticky čekat, ale zase to bylo úplně
127 jiné. No a tímhle, na potřetí, tak už to nebylo takový. Už to nebylo tak autentické. Už jsem si nepřipadala tak jako, tak
128 špatně.

129 T: Objevila se během hry teď, co jste byla... Někáká situace, která Vás fakt jako vyděsila, vzbudila ve Vás obavy, pocit
130 strachu. Pokud nějaká taková situace byla, tak mi jí zkuste pospat, jak probíhala a jak jste se s ní vyrovnala?
131 K: No, já jsem byla v jedné místnosti, kde byla knihovna. Jeden kamarád stál u knihovny, další u nějakého křesla a já
132 jsem stála u stolu. A najednou, já jsem se hnula od toho stolu, že půjdu k tý knihovně a najednou na ten stůl dopadla
133 nějaká židle. Jako doopravdy někdo hodil židli a já jsem zrovna byla... A teď jak jsem se lekla, tak jsem si říkala, tak teď
134 mě to mohlo fakt jako praštit, tak prostě jsem si tam pak sedla. No pak, právě nevím proč jo, ale paradoxně jsem vzala tu
135 židli, sedla jsem si na ní a říkala jsem si, hm dobrý. A začala jsem se na ní jako houpat ne. Pak si říkám, mám já tohle
136 zapotřebí jako. Ale fakt jsem se lekla a hrozně mi jelo srdce a já jsem si říkala, ty jo to je tak strašně autentický, že mě
137 kdyby ta židle jako praštila, tak já bych i byla ráda. Možná bych byla radši, než když jen proletěla okolo mě. Ale já jsem
138 byla taková i jako apatická. Z tý vylekanosti, kdy to fakt jako vedle mě prolétlo, tak tam byla i taková ta apatie, kdy mi to
139 bylo chvilka jako jedno. Jenže pak už jsem slyšela zase jiný zvuky, tak mě to jako z toho vytrhlo. A pak jsme jako jeli
140 dál.
141 T: Takže jste tu prostě potřebovala chvilku klid.
142 Se z toho dostat.
143 K: Jo, ani nevím, jestli na mě mluvili. To nevím, to mi bylo i v tu chvíli jedno. Ale já jsem si prostě pro sebe říkala, že
144 dobrý, nic se nestalo, dobrý. Furt jsem se... Jako musela jako...
145 T: Uklidňovat.
146 K: No, no, no.
147 T: Výborně, Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládla a jste ráda za to, jak jste ji zvládla?
148 K: Já jsem vůbec ráda, že jsem zvládla celou tu hru. Že jsem se tam i přes ten počáteční strach prostě dokopala. Zase
149 dvakrát vlastně v podstatě. A já jsem za to strašně ráda, že jsem se jako hecla, a i když jsem z toho měla svým způsobem
150 trauma. Protože jsem pak usínala s lampičkou, že jsem měla pocit, že ten pán tam pořád jakoby je.
151 T: Když jste tam byla poprvé a po druhé, tak že poté jste měla...
152 K: Jo, ano. No takže jsem pak usínala s lampičkou chvíli a nemohla jsem usínat zády ke dveřím. Takže já jsem jako
153 překonala ten svůj strach. Asi fakt ten strach tam u mě hraje větší roli. Já jsem na sebe byla pyšná.
154 T: Dokázala byste říci, jak ho... Jak ho během té hry dokážete překonávat ten strach? Protože přece jen jsou lidé, na které
155 dopadne prostě strach a tak se bojí, že se zastaví a řeknou si, hele já do toho prostě nejdu. Seknou se a odejdou prostě
156 třeba z té hry. Co Vás žene jako dál.
157 K: Já bych možná řekla, že hrdost moje. Já nesnesu prostě to, že by mi někdo řekl, že jsem to prostě nedala. Takže i
158 kdyby já nevím co, bych se měla stavět na hlavu, tak prostě já to zvládnou. A nikdo nemůže říci, že jsem to nezvládla. Já
159 jsem prostě v tomhle divná, nebo já nevím, jak to mám říct. Ale když mě někdo řekne, že nezvládneš to, nebo hele ty se
160 budeš bát. No tak já si dám, že se prostě bát nebudu a že to prostě zvládnou. Takže já do toho prostě jdu. Já se prostě
161 hecnu a musím sama sebe, abych hlavně to ostatním dokázala. Protože kdybych tam asi byla sama, tak se tam někde
162 v koutku krčím ještě teď, ale tím, že jsem tam byla s lidma, který jako říkali, no ty se bojiš, tak se na to vykašli, tak jsem
163 si říkala prostě ne... Já to potřebuju překonat a dám to.
164 T: Objevily se u Vás nějaké, Vy už jste to tak trošku i nakousla... Ty noční můry, nebo ty sny, že jste měla...
166 K: Byla po únikovce, takže já spím u televize, nebo s rozsvícenou lampičkou. A nesmím spát zády ke dveřím. Vždycky
167 jenom čelem. Aby kdyby náhodou tam někdo byl, jako že tam nikdo nebude, ale já ten pocit mám. Tak kdyby tam někdo
168 byl, tak abych ho viděla. Nevím proč, jestli není lepší spát zády k těm dveřím, abych ho naopak neviděla. Ale já musím
169 vidět do toho svého prostoru. Jo, třeba v noci se pak překlím, ale...
170 T: Že musíte mít takovou tu kontrolu nad tím prostorem...
171 K: Ano, ehm... Kontrolu nad tím prostorem...
172 T: To právě souvisí s touto otázkou, jestli právě se u Vás objevily nejenom negativní, ale i pozitivní myšlenky nebo
173 pocity, které se objevily po nějaké době, co jste absolvovala nějakou tu hru. Tak teď mluvíte o tom, že vždy po únikovce
174 musíte spát při rozsvícené lampičce, u televize třeba... Jsou ještě
175 nějaké třeba myšlenky, pocity co Vás napadají po těch únikovkách? Nebo, co se Vám třeba děje. Ne jenom negativního i
176 pozitivního...
177 K: Já vždycky, když nad tím přemýšlím, tak si říkám, že jsme to mohli zvládnout líp. Rychleji, a že to nemuselo být, ale
178 to ve všech únikovkách, že jsme tohle nemuseli mít tak na dlouho, ale že jsme to třeba mohli udělat jinak, že nás to
179 prostě mělo napadnout. Že je to v tý jednoduchosti. Že je to tak jednoduchý, až je to těžký v podstatě. Že člověk nad tím
180 přemýšlí úplně zbytečně v podstatě. Takže v podstatě pozitivní na tom je asi i jako to, že z každý tý hry si člověk odnese
181 něco do té další hry. Že prostě plno věcí, ale třeba tajta je pro mě tak specifická v tom, že tuhle jsem si neodnesla nikdy
182 nikam, protože ta je tak pro mě jiná. Je pro mě tak prostě primitivní, to bylo prostě jen o hledání, to nebylo jako o
183 hlavolamech. Z týchletý hry jsem si jako moc neodnesla, až na ten silný zážitek a to je pro mě to pozitivní. Sice mi to
184 nepomohlo v těch dalších hrách, ale na jednu stranu je tohle pro mě ten top. Ten strop, co jen tak něco nepřekoná a řeknu
185 jo, v téhle jsem se fakt bála nejvíc. Sice mi nic nedala, ale budu na ní vždycky vzpomínat. Neuvázne mi plno jiných her,
186 jo tam jsem byla, ale nepamatuju si nic. U týchle hry si pamatuji skoro všechno a není to jenom tím, že jsem tam byla
187 třikrát, ale prostě to ve mně zanechalo ten autentický zážitek, nebo vůbec nějaký zážitek.
188 T: Máte pocit, že skrze tu hru může dojít k lepšímu sebepoznání u člověka?
189 K: No, já možná jsem poznala, že se dokáží postavit svému strachu. I když otázkou je, jako strachu... Na kolik jsem si
190 v tý hlavě říkala, že to není reálný. Mě to prostě přišlo jako reálný, ale jako... Já jsem se prostě postavila tomu všemu, a
191 že mě to asi takhle...
192 T: Myslíte si, že byste tyto zkušenosti uplatnila v životě, kdyby se Vám něco podobného stalo?
193 K: Ne... Já si myslím, že ne. Já si ale myslím, že člověk, když se mu už něco děje, nebo když se mu má něco stát, tak
194 přemýšlí úplně... Přepne úplně někam jinam a je to takový, že třeba dělá věci, které by normálně neudělal. Ale myslím
195 si, že v tu chvíli... Možná že i já jsem si něco jako simulovala, že se něco může stát, ale ono se mi jako fakt nic stát
196 nemohlo. To by tam muselo fakt být něco úplně extrémního a to jsem jako úplně jako nezažila. Ale myslím si, že

197 normálně by mi to asi k ničemu nebylo. Protože to bych byla úplně v jiný situaci a v úplně jiném stresu, že to bych asi
198 nevyužila. Ale možná, že jo. Možná bych si vzpomněla na něco... I když doufám, že by mě nikdo nikdy neunesl,
199 nezavřel někam... To bych tam zůstala sedět, nebo bych tam musela mít nějaký 4 lidi. Jako sama bych to nezvládla, jako
200 kdyby něco takového mělo stát, tak ať se mi to stane s více lidma.
201 T: Když jsme u těch více lidí. Jaká byla Vaše zkušenost s týmem? Během té únikovky?
202 K: Já jsem tam asi pokaždé byla úplně s trošku jinýma lidma.
203 T: Teď se zkusme bavit o týhle hře, co jste byla poslední, tak jste tam byla s nějakým týmem lidí. Pochopila jsem, že
204 jste tam byla teda s klukama, že jste byla jediná žena. Tak jaká byla Vaše zkušenost s tímto týmem?
205 K: Ne moc dobrá. My jsme nebyli moc sehraní. Já si myslím, že by se měl udělat nějaký tým na začátku a s tím týmem,
206 nebo s těma lidma pak absolvovat všechny ty únikovky. Protože, a hlavně musíme nějakým způsobem... Jako
207 obměňovat ten tým. Když už jsou nějaký, nebo když to vezmu tak já s tím mým přítelem jsme jako v základu, kdy jsme
208 to jako organizovali. Tak jsme si možná měli vybírat, já nevím... Tenhle umí tady to, tak si ho vezmeme, tady ten to
209 neumí... Protože je pravda, že v tomhle týmu tam byl někdo, kdo nám tam byl úplně k ničemu. Kdo prostě tam
210 upozorňoval na věci, který prostě byli úplně zbytečný, a nás to naopak zdržovalo. Ale pak tam třeba s námi byl člověk,
211 který měl únikovku jako poprvé s náma. A tomu to šlo přirozeně, ten hledal fakt jako důležitý věci.
212 Ale prostě měli jsme tam kluka, který prostě nevěděl, prostě byl schopnej... Hele tady je nějaká knížka... A já říkám,
213 tady je plno knížek, na to se vyprdni, musíš hledat nějakou jinou. No...
214 T: Že Vás to trochu i jako rozčilovalo?
215 K: No, jo. Ten mě rozčiloval. Smích...
216 T: Když teda... Dobře, vy už jste od začátku začala vlastně s tím, že to bylo pokaždé jiné. Tak bych se chtěla zeptat,
217 v čem se lišila ta zkušenost oproti jiným týmům. Když byste měla říci, jaké byly Vaše zkušenosti z různého týmu. Co
218 Vám vyhovovalo nejvíce, co naopak jako tento tým postrádal. Nebo jako naopak Vám dával, oproti jiným týmům?
219 (Zazvonil telefon).
220 K: Ježíš pardon, já to jen vypnu. Když se třeba kouknu na ty úplně první týmy, ten byl dobrý. Tam jsme byli s pánem, ne
221 že byl úplně chytrý, ale na tady to měl jako vlohy. Jenže pak jakoby nemohl... Poprvé to bylo nejlepší, pak už mi to
222 právě přišlo splácáný. My už jsme měli prostě od začátku do konce jít s tím jedním týmem, si myslím takhle zpětně. Ale
223 třeba teď, když jsme byli naposledy, když jsme měli toho kluka, který byl jako úplně poprvé a tomu to jako sedlo úplně
224 super. Tam jsme jako to udělali. On prostě přišel na ty věci, na které my jsme nepřišli, a bylo to dobrý. Ale prostě je to o
225 tom, jak si ty lidi sednou. Možná do takových těžkých únikovek jít pak až po nějakých zkušenostech a vybírat si ty lidi,
226 jak jsem říkala.
227 T: Jaký typ lidí, si myslíte, že by neměl v tom týmu chybět?
228 K: Určitě by tam měl být nějaký strašpytel, který i navodí možná tu atmosféru. Pak by tam měl být někdo, kdo dokáže
229 logicky a racionálně uvažovat, protože prostě kdo se oprostí od toho všeho, kdo hledá fakt ty důležité věci a možná by
230 tam měl být i... Já vlastně nevím, jak to jako popsat, kdo by tam měl být... Možná i někdo, kdo má smysl pro ten detail a
231 někdo, kdo dokáže říci, tak sakra buďte ticho a nehádejte se. Fakt někdo jako takovej nekonfliktní, protože mě jako fakt
232 přijde, že když se hrajou ty hry, tak všichni jsou tak nabuzení, že mají tendenci se hádat. A možná by bylo dobrý tam mít
233 někoho, kdo prostě řekne a dost, nebudete se hádat. Všechno bude v pohodě. Takového toho pohodáře, co to prostě všem
234 řekne stop, přestaňte.
235 T: A zaujme možná takovou vedoucí roli?
236 K: Jo, možná takového toho vůdce, co je jako v pohodě. Kdo řekne, hele teď se budeme věnovat tady tomu. Protože to
237 bývá tak, že prostě každej hledá něco jako jinýho...
238 T: A měla jste teď v týmu někoho takového?
239 K: Ne. Bylo to takový individuální hrozně. Tajto asi jako nebyl tým, to bylo prostě tak, že každej šel jako za sebe a proto
240 jsme se tam i trošku hádali. A ten, kdo tam byl v pohodě, kdo se tam nehádal, tak zase nebyl ten vůdce, ten si tam šel po
241 svém. Takže asi potřebujeme někoho, kdo bude mít tu osobnost, kdy řekne dost, nebudeme se hádat, jdeme tady. Takže
242 jako u nás se to nikdy nestalo.
243 T: Vy taková nejste?
244 K: Ne, ne, ne. Já jako tohle nemám ráda.
245 T: Je nějaká situace, pocit, příběh, který se Vám vybaví za ty zkušenosti, co máte. Když se řekne úniková hra s
246 hororovou tematikou, nebo hororovka, tak třeba něco, co Vás k tomu napadne. Fakt jako co ve Vás je. Někaký příběh,
247 nebo nějaká zkušenost jako která Vám přijde na mysl.
248 K: Když se řekne únikovka? Zázitek... Já to spíš jako úplně racionálně třídím na to, co se mi jako líbilo, co se mi jako
249 nelíbilo. Takže, když se mě někdo zeptá, byla jsi na únikovce? Jo byla. A teď jako, která byla dobrá. Tak řeknu, tahle
250 byla dobrá, tajta byla špatná... Ale zase nemůžu tomu člověku, o tom tolik mluvit, protože... Ten, kdo tam nebyl, tak mu
251 to člověk může jen těžko popsat. Jsou únikovky, které mají příběhy, ale já ty příběhy zapomínám. Já třeba hrozně nemám
252 ráda ty únikovky, kde se různě sbírají ty papírky. Já mám ráda, když mi řekne ten příběh na začátku a teď se musíte
253 dostat tam a tam. Takže já naopak ten příběh jako nevyhledávám. Naopak mě to jako zdržuje, určitým způsobem.
254 Protože to musím číst, jako jediná. Protože jsem ten otrok, co to tam vždycky čte, takže jako já ty příběhy nemám ráda,
255 protože je nevnímám.
256 T: Dobře a teď možná jsem se vyjádřila špatně s tím příběhem... Já jsem neměla, na mysli příběh nějaké té únikovky, ale
257 Váš nějaký... Co Vám se stalo, něco, co ve Vás jako za ty zkušenosti, za ty únikovky, tak jaký příběh, Váš. Jaká
258 zkušenost se Vám vybaví. Že se Vám něco stalo, co ve Vás zanechalo fakt nějaké silné pocity, nebo na co si prostě
259 vzpomenete? Co se Vám jako vybaví?
260 K: Úplně nejsilnější pocit asi bylo, když jsme byli v Chomutově a udělali jsme rekord u toho Metra. To byl příběh, kdy
261 jsme vyhráli šampáňo. To šampáňo jsme pak šli... Že jsme to pak šli zapít do hospody. Nevím proč vlastně. Šli jsme do
262 hospody. To šampáňo jsme tehdy rozlili po ulici, ani nevím proč. Prostě se nám tam nějak... Takže to je asi ten... Prostě
263 jsme to šli zapít, nevím proč. A měli jsme hroznou radost, že jsme byli první, že jsme to jako zvládli.

264 T: Že jste... Jo, vy jste udělali rekord.

265 K: Jo, jo. My jsme udělali rekord. Ne teda v tom Prokletém domě, to ne, ale v tý jiný hře jsme udělali rekord. To mi

266 jako... To si jako pamatuju, že jsme měli hroznou radost, že prostě fakt jsme to dali. A měli jsme tam sice jenom měsíc,

267 ale i tak člověk má prostě radost, že vyloženě něco dostal.

268 T: Jasně.

269 K: A možná i to jediný si jako pamatuju, že jsme si z toho jako odnesli kromě těch placiček, který dávají. Jako nějaký

270 diplom a placičky jako dobrý, ale tohle že jsme byli první... Tak to jsme šli tenkrát zapít do hospody.

271 T: Proč si myslíte, že lidé vyhledávají hororové únikové hry?

272 K: No protože já si myslím, že i celkově horory jsou v dnešní době oblíbený. Že prostě hledají to určitý mystično, nebo

273 něco takového a ty únikovky... Na jednu stranu tam člověk úplně vypne, od toho okolního světa a vyzkouší si úplně

274 něco jiného. Zase, jak jsem říkala prostě něco, u čeho se člověk může bát, ale nebude to taková ta realita. Prostě je to

275 nějaký ten imaginární svět, kterej lidi asi jako baví, protože je to právě ten horor, na který jako všichni rádi koukají a

276 kterej mají všichni rádi. Takže si hlavně myslím, že proto. Že je to určitá forma zábavy. Pro ty lidi. A navíc dneska asi

277 každej potřebuje na chvilku vypnout a úplně se odreagovat od toho uspěchaného světa, co je okolo. Akorát si teda

278 myslím, že to chce hodně koukat třeba na ty recenze. Jestli to stojí za to, nebo ne. Protože pak třeba člověk může odejít

279 otrávenej a pprvní zkušenost pro něho může být zároveň i poslední, i když je to třeba škoda. Že třeba narazí na tak blbou

280 hru, nevymyšlenou a je to jenom pračka peněz pro někoho. Protože v dnešní době se to už jako děje. Tak si pak jako fakt

281 může odnést špatný, negativní pocity a je to škoda, protože jsou fakt jako hry, které za to stojí. A u kterých člověk fakt

282 jako vypne a bude na ně rád vzpomínat. Myslím si, že je to i dobrý téma k hovoru jo. Pamatuju se, jak jsme byli tady?

283 Myslím si, že třeba na teambuldingy by to bylo jako super, protože se ten kolektiv nějakým způsobem jako stmelí. Musí

284 spolupracovat a pak je na co vzpomínat. Takže já to beru i možná jako nějakou formu vzpomínky, co mají ty lidi

285 společného spolu.

286 T: Jaké dopady by podle Vás mohly mít hry s hororovou tematikou na psychiku člověka?

287 K: Já jsem psychicky labilní a neřekla bych, že to na mě něco zanechává. Ale myslím si, že třeba ti slabší jedinci už by

288 do toho nešli, že by se jako sesypali. Protože jsem jako slyšela kolikrát, že nějaký holčiny to jako fakt jako nedaly,

289 nezvládly to. Ale za mě si myslí, že by to jako nemělo mít dopad, že pořad člověk, i když jako hluboko, tak ale vevnitř

290 musí mít to, že to jako není reálný. Že je to jenom prostě nahraný. Ale je dost možný, že jsou lidi, kteří jsou na to

291 citlivější a prostě pak se můžou nějakým způsobem sesypat a pak z toho mít třeba i noční můry a nějaký traumata určitě

292 jo. Jako za mě si myslím, že jako ne. I když jsem jako labil, si myslím o sobě, tak ve mně to prostě zanechalo ty pozitivní

293 věci. Ale jak říkám bojím se tmy, bála jsem se hodně, tak ale já na to vzpomínám ráda a klidně bych do toho chodila

294 po každý. Protože pro mě je to prostě zábava a neberu to tak, že by mi to mělo jako nějak ublížit.

295 T: Jaké teda pozitivní dopady může mít ta hra na člověka, na jeho život, na něho samého?

296 K: Možná může mít radost z toho, že to zvládnul. Radost z toho, že strávil čas s přáteli, s rodinou. Taková ta radost z

297 toho úspěchu, z překonání sebe sama, nebo i možná i pro ty sběratele těch placiček, že jo, konečně jsme to zvládli jako

298 dobrý. Ale asi jenom ty vzpomínky hezký. Teda já to takhle vnímám jako hezký vzpomínky. Takový jako lepší, než

299 sedět v hospodě. Tak si člověk takhle... Sice je to teda dražší, ale prostě je to něco, nějaká práce, je to nějaký dílo. Je to

300 společná práce a teď máme nějaký ten výsledek pozitivní z toho. Většinou...

301 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho měla ta hra negativní dopad?

302 K: No... Takhle hra ne, ale jiná vím, že tam byl kamarád s přítelkyní a pak se rozešli. Takže ty se tam tak prostě

303 pohádali, tak jsme je tam jako uklidnili, kdy jako dobrý. Ale vím, že třeba druhý den, se od něho jako stěhovala, že

304 prostě... Nevím proč. Teď ona si myslela, že on je hloupej, že to nezvládl. Prostě se rozešli, ale myslím si, že to už jako

305 mělo někde jako už hlubší ty kořeny. Ale jako fakt se tam tak jako pohádali, že to bylo neskutečný. Že jsem si říkala,

306 ježíš márie...

307 T: Že možná tam, kde měli spolupracovat, tak tam...

308 K: Že to prostě nešlo, že si možná uvědomili, že když tam třeba jsou ty páry, že si třeba vyzkouší i nějakou tu spolupráci.

309 Jak spolu umějí jako komunikovat a takhle. Protože si myslím, že ta escapeovka, nebo ty únikovky jsou především o tý

310 komunikaci. A možná, že když ta komunikace vázne i v tý únikovce, protože to bylo hrozný. Ty tam po sobě štekali. Tak

311 pak jsme je uklidňovali. Že i já jsem říkala, že je to drsný. Že i já jsem se štekala a takhle jako, ale ty nebyli schopný se

312 na něčem shodnout. Ten kdyby říkal, že tohle je zelený, tak ona bude říkat, že je to červený a budou se tam nad tím

313 hádat. Tak možná, že si uvědomili právě ten opak no. Nevím... Možná je to dobré, si zjistit jestli je ten vztah schopné

314 nějaké polupráce pod nějakým tlakem. Protože to je tlak. Každý se chce prostě dostat. Každý chce být prostě venku,

315 vyhrát

315 něco a to. Takže tady to.

316 T: Tohle jsou vlastně všechny otázky, které jsem si tak nějak připravila, ale nechávám vždy na konec ten... Na konci

317 každého toho rozhovoru prostor pro toho člověka, jestli třeba ještě nechce něco posdílet. Popřípadě něco říci, co

318 považuje za důležité, nebo něco, co by se mi hodilo do diplomky jako vědět. Popřípadě nějaký zážitek, nebo něco co

319 třeba tady nezaznělo a Vy to považujete za... Nevím, vhodné to říci, nebo byste to chtěla říci, tak Vám nabízím tento

320 prostor. Jestli nic nebudete mít, tak...

321 K: Já už jsem asi všechno řekla. Já bych to možná jako shrnula, že prostě je dobrý mezi lidí šířit, že jsou špatný

322 únikovky, ale jsou i ty dobrý. A neztracovat to jenom kvůli tomu, že někdo to prostě odfláknul. A když jsem to zvládla

323 já, tak to musí zvládnout úplně každý. Je to fakt jako dobrý. Ale je to asi pro lidi, který se toho bojí. Je to prostě hezká

324 forma zábavy, adrenalinu a vyzkouší si vše na vlastní kůži.

325 T: Můžu se ještě zeptat na jednu věc. Vy říkáte, že jste strašný strašpytel a že tam jdete překonat sama sebe. Jakej potom

326 máte pocit, když víte, že jste to zvládla?

327 K: Já se hrozně směju. Mě to pak přijde i hrozně vtípný, jak jsem se jako bála a úplně zbytečně. Já vím, že se bojím

328 úplně zbytečně, ale prostě ve mně to je. Takže potom, když se to zvládne, tak se sama sobě hrozně směju a dělám si ze

329 sebe jako srandu. Oni mi třeba nadávají a já jim řeknu, no tak si to zkus někdy jako... Že třeba já si musím i všude jako

330 svítit, když jdu jako na záchod. Protože já třeba když vidím něco, co tam nemá bejt, tak to je hrozný. Takže já... Já mám
331 radost. Prostě to ze mě spadne a strašně se tomu směju, ale až potom. Takže jako, pro mě jako je to... Já se pak jako
332 uvolním tím pak. Mě to prostě přijde vtipný. Nevím proč, já tam jdu úplně vystresovaná, ale pak vím, že se tomu stejně
333 budu smát, že to bylo úplně zbytečný.
334 T: Dobře, je ještě něco teda, co byste chtěla na závěr říci?
335 K: Asi už ne, to je vše.
336 T: Dobře, tak Vám děkuji za rozhovor.
337 K: Ano.

Rozhovor 4 - Lukáš

T- Tazatel

L – Respondent Lukáš

1 T: Tak mi dneska společně povedeme rozhovor, který se bude týkat únikový her s hororovou tematikou. Budu ráda, když 2 v našem rozhovoru, který dneska povedeme, bude o sdílení a budete sdílet svoje zkušenosti, prožitky, emoce, které 3 prožíváte během té hry. Popřípadě her. Důležitou věcí, kterou Vás chci informovat je, že rozhovor bude nahráván. Mám 4 tady připraveno celkem 10 otázek. Doufám, že Vám nebude vadit, že se na ně občas podívám, na jejich znění. Samozřejmě 5 bude zachována Vaše anonymita diplomové práci, takže se nemusíte bát, že by někde bylo uvedeno Vaše jméno a tak dále. 6 Popřípadě rok narození.

7 L: Hm.

8 T: Další věc je to, že kdykoli můžete říci, že s rozhovorem končíte, nemusíte odpovídat na jednotlivé otázky, pokud budou 9 nějak moc intimní pro Vás, popřípadě nebudete chtít na ně odpovídat. Můžete kdykoli ukončit ten rozhovor. Tak můžeme 10 začít?

11 L: Hm.

12 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hororové hry s hororovou tematikou, nebo hororové hry 13 únikové. Co Vás k tomu tak napadá?

14 L: Asi jako ten adrenalin, asi jako to napětí toho, že najednou člověk se odněkud musí dostat a má pořád v podvědomí 15 takový to něco jakože ho tam může pořad jako něco vystrašit, nebo jako tlačí ho to jakoby víc dopředu. Vlastně je to další 16 faktor, který toho člověka nutí jít rychleji jakoby dopředu.

17 T: Hm Tak vy tam hlavně zmiňujete ten adrenalin, takže tohle plus nějaká ta motivace dokončit tu hru?

18 L: Jo. Co nejrychleji vlastně, aby jakoby byla nejmenším doba toho bání se, v podstatě.

19 T: Takže jako že, taková soutěž?

20 L: No, jako že soutěž je tam takový jakoby tlak toho, že prostě člověk to chce mít rychle za sebou. A přestat se bát.

21 T: Přestat se bát...

22 L: Přestat se bát a dostat se z toho. A pak vlastně i takové to, že tam toho člověka jakože vezmou a ukážou mu to... Pak 23 vlastně mu ukážou to jakoby to zákulisí, že to není až tak hrozný, ale ten počáteční vlastně ten pocit toho, že někde něco 24 může bejt.

25 T: Jak často hrajete hry s hororovou tematikou? Popřípadě kolik jich máte za sebou?

26 L: Třeba tak, takových 15-20. A jako my jsme třeba chodili, že jsme zvládli třeba 3 za den. To bylo fakt jakoby... My 27 jsme měli třeba půl roku období, kdy jsme o víkendů si řekli. Ty jo, tak co dneska... Tak třeba jdeme na únikovku co. 28 Takže jdeme tady jo, tahle byla suprová... Máte tady ještě nějakou další místnost? Ano máme tady další. Jo, takže 29 bereme... Máte teďka volno? Jo, takže prostě... Třeba jako tři, to bylo jako že nejvíc. Jako za ten víkend.

30 T: Máte pocit, že na tom člověk může být závislý?

31 L: Jako jo no.

32 T: Protože teď zmiňujete to, že jste zvládl 3 za den, nebo že jste zvládal 3 za den.

33 L: No jako že jo. My teďka chodíme, jako chodíme hlavně jako ve dvou, že jsme se jakoby sehráli. Co neví ten jeden, tak 34 to ví třeba druhý a víme o sobě, co ten člověk umí a neumí. Jo a je to vlastně... My jsme se jako snažili dostat... Teda 35 jako ten rekord. My jsme totiž jako vždy byli minutu od rekordů. 0,5 min. nebo minutu od rekordu. A my jsme to jako 36 prostě potřebovali do prdele, tak už prostě... Musíme se dostat někam. Takže v podstatě prostě taková ta jakoby motivace, 37 soutěživost toho, že prostě člověk chce určitě někde udělat rekord. Tak jako...

38 T: Takže Vás to jakoby hnalo dopředu?

39 L: Jo, jo.

40 T: Před chvílí vlastně skončila jedna z těch únikový her. Jaké pocity a myšlenky Vás tedy provázely ještě před samotnou 41 hrou?

42 L: Protože jako takhle hra byla zrovna hodně jako propagovaná a měla velký marketink, že jo. Od Chambru že jo. Od 43 Chamberu jsou jedny z nejlepších. Takže jako my jsme od toho měli veliké očekávání a těšili jsme se a věděli jsme 44 vlastně už podle těch trajlerů a toho že... Že to bude docela dobrý, strašidelný a jako asi bylo no.

45 T: Dokázal byste říci, co se dělo po nějaké fyzické a psychické stránce ve Vás?

46 L: Já jsem jako docela bojící se tip, takže já se vlastně jakoby tady tím překonávám. Občas. A já jsem, jsem se bál 47 jakože fakt jsem se bál. Bál jsem se, nebo jakoby. My jsme vlastně jakoby byli ve 4 a byla tam chvilku čas, kdy jsme se 48 jako oddělili a ještě jsme byli dva posraný prostě oddělený sami a v tom jako, i když jako člověk v podstatě ví, že je to, že 49 to není doopravdy, ale prostě v tu danou chvíli ta hlava si dělá svoje a úplně neuvěřitelný, jak jsme prostě byli přitisklí a 50 prostě jsme říkali, že už chápeme ty lidi v těch hororech, že běžej přímo tomu člověku prostě do náruče, protože třeba jako 51 to je... To je největší píčovina, kterou mohu udělat, ale to je zrovna to, co je zrovna napadne. Běželi jsme úplně stejně.

52 T: Dobře, co jste prožíval během hry. Zkuste se teďka vrátit do těch pocitů, emocí, které Vás provázely celou tou hrou, co 53 byste mi k tomu řekl?

54 L: Asi jakože fakt strach, protože tam byla jako fakt ta atmosféra v té hře, že se tam fakt člověk bojí, protože prostě je 55 vidět, že v té hře jsou jako fakt prachy jo. Člověk jakoby neví, samozřejmě ví, nebo že čeká, že na něj občas něco bafne, 56 že když se zhasne, že prostě se člověk na to může připravit, ale stejně ho to prostě vyděsí, takže to bylo takový jako asi 57 jakoby strach po celou tu dobu. Protože fakt jsme byli v napětí a báli jsme se, jako vlastně jsme se všichni furt choulili 58 jako v klubičku, protože jsme se snažili držet co nejvíc u sebe. A omezit nějaký rozprostírání se, že třeba ty běž tam do tý 59 místnosti. To jako v žádném případě, vždycky všichni dohromady. Já jsem měl fakt jako strach celou dobu. Strach no...

60 T: Z jakého důvodu si myslíte, že mají ti lidé tendenci se shromažďovat kolem sebe?

61 L: Protože v jednotě je síla, že jo. Čím víc se na sebe tiskneme, tak... Člověk prostě nabývá většího pocitu bezpečí. Že

62 prostě... Když je tam sám, tak se bojí sám. Tady to prostě je sdílení strach, takže čím víc tím líp. Že jo.

63 T: Dobře... Teďka jste vlastně po té hře, tak jak se cítíte nyní, když ta hra skončila.

64 L: Teď se mi ještě klepou kolena. Smích... Protože ten konec, jako ten se jim fakt jako taky povedl. Takže ještě kolena

65 rozklepaný a srdce asi tak jako na 150 no.

66 T: Objevila se během té hry nějaká situace, která Vás hodně vyděsila. Pokud tam taková situace byla, tak mi ji zkuste

67 popsat a zkuste mi i popsat, jak jste reagoval? Nebo jak jste si s tou situací poradil?

68 L: No byla tam právě, jak jsme se jako oddělili, protože tam mezi námi byly zavírací dveře. Že jsme byli dva a dva. Že

69 jsme byli dva největší posránci spolu. A vlastně jediný, co jsme udělali tak jsme se chytli, objali a čekali jsme až to

70 skončí. To bylo asi jediný, co jsme byli schopný udělat. Protože tam byla totální tma, takže jsme nemohli někam jako se

71 pohybovat, nebo něco.

72 T: Takže tady ta situace byla o čem? Co se tam jako stalo?

73 L: Člověk jako neví, co se stane. My jsme byli jako v laboratoři, tam byla jako laboratoř. My jsme si našli jako čipový

74 karty, abysme se dostali dál. Ty se ale samozřejmě museli čipnout na nějakém bodě. A bylo to tak, že nás to dva a dva

75 jako rozdělilo. A jakmile jsme si všichni čipli, tak se nám zavřeli dveře mezi námi a zhaslo se. A začne se klepat různé

76 skříňky apod. Takže my jsme vlastně nemohli dělat nic, protože celý místnosti vlastně byla totální tma. A neviděli jsme.

77 Takže jsme se sjednotili a snažili jsme se ten strach jakoby přežít společně a možná si tak ještě jako zanádat. Takže to

78 jako tak člověku pomůže.

79 T: Nadával jste?

80 L: Ehm...

81 T: Jak vlastně jste ukončili tuhle tu situaci. Ona se ukončila sama nebo?

82 L: No ono se to po nějaké chvilce ukončilo. Vlastně potom, co člověka nechají úplně vyděsit, takže to...

83 T: Takže víceméně jste už neudělali nic proto, abyste se odtamtud dostali?

84 L: Ne, tam prostě nic nešlo. Tam jsme prostě museli počkat až to jako přejde.

85 T: Přejde. Dobře jak jste se zachoval, ne, ne pardon. Smích... To už jsme vlastně říkali. Jak jste se zachoval v téhle té

86 situaci. Nicméně by mě zajímalo, jestli se objevila během hry nějaká ta situace, kterou jste úspěšně zvládl a měl jste i

87 radost z toho, jakým způsobem jste jí zvládl?

88 L: Hm, asi tam byly jako spíš takový ty. Týkají se věci toho, že by to nebylo jako spojení s tím, že by se člověk jakoby

89 bál nebo to, ale s tím, že jsme tam jako vyřešili nějaký úkoly, které dali docela zabrat.

90 T: Z tohohle jste měl radost?

91 L: V tom jako jo, tam asi jako tady v těch hrách to jako asi není o tom, že se přestanu bát, protože se prostě jako bojím.

92 Byla teda jedna hra, kde to bylo buďto jo, že umřu já rádoby, nebo jakoby umřou dva lidi, co tam byli se mnou. To jsem

93 si měl jakoby vybrat, že buď to budu já, kdo odejdu, jakože umřu, nebo jakože se obětuju a je vysvobodím. Já jsem sice

94 jako obětoval sebe a musel jsem se jako zavřít do takový skleněný rakve. Zmáčknout čudlík, když jsem se jako úplně

95 zavřel do tmy, do skříně. Ne že bych byl jako úplně klaustrofobik, ale nebylo mi teda vůbec příjemný být jako zavřený

96 v něčem takhle malým a vědět, že se jako nemůžu dostat ven. Tak to bylo asi jako takový moje vítězství, takových v těch

97 strašidelných hrách. Že jsem se prostě musel jakoby trochu hecnout...

98 T: To jste se museli překonat poměrně dost

99 L: No a jako musel jsem se zavřít a už jsem si říkal, moc prosím Vás, ať to někdo otevře, protože fakt to bylo nepříjemný.

100 Asi jo to jako bylo fakt jako největší z těch strašidelných. Nebo je to prostě vždycky takový jako že si člověk zakřičí, ale

101 pak stejně ví, že je to není jako doopravdy, ale pak jsme byli v tom fear house, to je taky taková unikovka, že jo. To je

102 taky strašný. Smích.

103 T: Koukám, že Vy si docela nakládáte na to, že jste typ, který se bojí.

104 L: Jo to jo, já se třeba bojím i vejšek a chodím lézt, že jo. Takže já se chci jakoby překonat. Mě to třeba jako hrozně baví,

105 já jako vylezu nahoru a podívám se dolů a říkám si, no doopravdy... Člověk prostě totiž musí dolů, že jo. Takže prostě

106 jako, holt tady v tom světlém životu tomu člověku který je v tom si jistý. No já se chci prostě překonávat, aspoň takhle

107 málo.

108 T: Chtěla bych se Vás zeptat, že během těch unikových her, teďka konkrétně mluvím o těch hororových hrách, může dojít

109 k nějakému lepšímu sebezpoznání?

110 L: Tak asi jo jako, že člověk pak vidí třeba jak, když tam jdete v páru, že se na toho druhého můžete spolehnout, že třeba

111 když jde do něčeho fakt tuhého. Já třeba druhý jako strkám před sebe, že jo. Smích... Já jsem prostě takovej srab. Říkám

112 prostě, jdi to vyřešit nebo prostě něco jo. Tam je prostě jasný, že já to nevyřeším.

113 T: Přišel jste konkrétně Vy ve hře třeba na něco o sobě, o nějakých svých vlastnostech? Třeba o kterých jste předtím

114 nevěděl, nebo byste bez těch unikových ať už hororových nebo jiných na ně nepřišel, že je máte? Na nějaké své

115 vlastnosti, nebo sklony? Popřípadě nějakou charakteristiku sebe?

116 L: Vlastně jako takový sebe trápení se. Smích... Prostě chodit na takovouhle hru, kdy vím, že už budu od začátku

117 posranej, ale mě to vlastně jakoby baví. Pro mě je to jako takový i druh jako zábavy, takhle se jakoby trýznit.

118 T: Objevily se u Vás nějaké pozitivní, nebo negativní pocity myšlenky a emoce, potom popřípadě po nějaké době, co jste

119 byl na nějaké unikovce s hororovou tematikou. Teďka konkrétně myslím to, že jste třeba nějakou unikovku měl za sebou

120 a v tom běžném životě se Vám stalo, že Vám přišly na mysl nějaké negativní pocity, které by souvisely s tou unikovkou,

121 kterou jste si už zahrál.

122 L: Ne, ne. To asi ne jako, jako nestalo se mi, že bych to měl spojený s nějakým negativním pocitem. Když už, tak jsou to

123 spíš takový ty pozitivní, že si říkám, jo tady jsme byli teď už jako i tu. Ani na ty hororový jako nemám špatný

124 vzpomínky, spíš si řeknu, jako tohle bylo jako dobře vymyšlený, tady nás fakt jako dobře vystrašili, tady prostě může jít

125 ten, který se fakt chce jako bát, může jít sem, protože prostě je to fakt jako promyšlený. Ale jako negativní to ne.

126 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho měla hra s hororovou tematikou negativní dopad?

127 L: Nevím o tom. Ne, ne asi ne.

128 T: Myslíte si, že ta hororovka, protože přeci jenom se bavíme o hře, kde se nachází vypjatý situace, kdy člověk jde do

129 situací, kdy se opravdu jako bojí, může toto mít vliv i v negativním smyslu na psychiku člověka?

130 L: Jako určitě, když je třeba jako takový slabší jedinec jako podtlakem, tak si dokážu představit, že jako tam začne dělat
131 třeba úplně ptákoviny, nebo se prostě bude jako bránit třeba jako že. Že je to třeba nějaká hra s živým člověkem, tak se
132 třeba může začít i bránit.

133 T: Že by mohlo ublížit tomu aktérovi?

134 L: No třeba. No myslím si, že to už se mu i několikrát stalo, jako že mu třeba někdo napálí.

135 T: Vy jste mluvil o pozitivních dopadech. Jaké pozitivní dopady to má pro Vás?

136 L: Tak já si minimálně řeknu, že jsem to přežil, takže jako že survive... Takže pro mě jakože dobrý, a že vlastně jakože
137 můžu jít dál, a že to není nic hrozného. A spíš si to jako hrozně užíváme ty hry, jakože celkově, že se tam jako trénuješ a
138 úplně nezakrníš. Třeba jak jsou tam některý ty hlavolamy a to... Oni se třeba sice jako opakují, pak právě člověk si
139 říká, ty jo tady jsme to nevěděli, tady jsme to řešili 0,5 hod. a tady jsme to měli za 10 min. hotový, protože člověk přece
140 jenom po těch X hrách, se to tak jako většinou všechno jako trošku opakuje, takže někdy je to nápaditější, někdy méně. A
141 že člověk se vlastně jako posouvá a trénuje ten mozek, že jo.

142 T: V tomhle tom vidíte to pozitivum z těch her pro Vás?

143 L: Hm. A je to navíc takový dobrý jako sblížení se s kamarádama, nebo takovýto, že nemusíme sedět v hospodě, že jo a
144 prochlastat celý večer, ale můžeme si jít takhle jako společně užít. Něco takovýho jako lepšího, se stmelit a poznat
145 trošku líp, než sezení v hospodě.

146 T: Teďka jste zmínil tu skupinu lidí. Tak by mě zajímalo, jestli se Vaše zkušenost hraní hororových únikovek lišila
147 podle toho, s kým jste zrovna tu únikovku hráli? A v čem se to lišilo a co je podle Vás v tom týmu důležité?

148 L: Mám jako problém jak jsme sehraní ve dvou, tak s náma třeba nikdo nechce moc chodit, protože oni říkají, že je
149 k ničemu nepustíte. Smích... Ale to je prostě blbost my se vždycky snažíme udělat to tak, aby všichni si zkusili všechno
150 a viděli všechno. Pak se to moc nedá, když nás tlačí čas, tak to rozdělíme. Jako ty budeš dělat tohle to, ty budeš dělat
151 tohle. Tohle je prostě jako nevýhoda těch velkých skupin jakože, když je člověk ve více lidech, tak si to tolik neužije,
152 protože si nestihne užít každý ten úkol, přičemž jdou třeba 2 až 3 lidi, tak ten úkol musí dělat všichni. Jakože člověk si to
153 víc ošáhá... Takže mi radši chodíme ve dvou, než ve 4 až 5. My jako taky máme pak i lidi, které bereme rádi. Třeba jim
154 dáme takovej ten úkol, co víme, že je na dyl, aby jsme se jako mohli posunout dál, tak je tam jako že zakopeme, aby to
155 se jakoby, jako hodí... Ale záleží, ale nikdy se mi nestalo, že bychom měli v týmu někoho, koho to jako vůbec nebaví
156 nebo by kazil tu hru. To ne. Spíš jak toho máme tolik toho zase, tak třeba i bereme lidi, kteří jako na tom nebyli. Tak je
157 jako provedeme tou hrou. Řekneme, nevím třeba ty můžeš dělat tohle to, ty můžeš chodit tady. Příkladem může být moje
158 mamka, která byla poprvé na únikovce a hrozně si to užila a byla z toho nadšená. Jako jasně, pak taky záleží na tom, na
159 kterou únikovku, nebo hru jde. Že prostě pak jsou tady třeba i v Praze takový, za který nechá tisícovku a je to jedna
160 místnost, která je natřená načerno a pak třeba za stejný prachy si užijete úplně super hru.

161 T: Je důležité, jak je ta hra konstruovaná?

162 L: Určitě, to si myslím, že je základ. A nemusí to být jako extra drahá hra. Jako třeba od Chambru třeba je vidět že tam
163 mají jako peníze prostě. Třeba tahle ta, na který jsme byli teďka, tak to je hra, do který údajně dali 3 000 000 jo. Takže to
164 už je vidět, že v tom prachy jako jsou. My jsme ale třeba byli v Olomouci, to taky byla tak trochu strašidelná a to prostě
165 byly dvě ženský, kamarádky které to spíchly doma ve sklepech a bylo to úplně super. Nebo jsme byli v Karlových Varech
166 na strašidelná a to si možná myslím, že byla ještě o trošku strašidelnější než tahleta. To prostě bylo třeba ve starým
167 rozpadlým baráku, dělali to dva nadšenci. Ty to prostě uměli... A to je vlastně na tom gamemasterovi, jak Vás tou
168 hrou provede, a jak Vás taky jako tou hrou provází.

169 T: Ještě když se vrátíme k tý skupině lidí, většinou teda vy chodíte ve dvou, ale i tak dokážete nějak říci, jaký je typ lidí
170 co podle Vás vyhledává, nebo by neměl chybět v té skupině lidí? V té skupince, která to jde řešit tu únikovku?

171 L: Určitě je fajn, když je tam nějaký matematik, to určitě. Jakože matematický myšlení, takový to logický. Protože
172 kolikrát ten člověk jako musí něco, něco málo spočítat, nebo použít tu logiku. Pak se hodí nějaký skaut, protože kolikrát
173 se nám stalo, že je tam morzeovka, a než ten člověk to tam nejde, tak jako zjišťujeme, že jako je dobrý když to poznáme.
174 Hodí se tam morseovka. Tak třeba co je hodně často, tak to jsou třeba i ty římský číslice, protože to si jako fakt ze
175 základky moc nepamatuju. Takže to jsme taky kolikrát, se tam jako hodí. Takže se tam jako hodí člověk, takovej ten
176 s tím všeobecným nějakým přehledem. Protože člověk vlastně nikdy neví, na co narazí jako v tý hře co v ní bude. A
177 nějaký matematik se hodí vždycky.

178 T: Kromě matematika, je ještě nějaká vlastnost člověka, která je důležitá, která se tam vyplatí během těch her?

179 L: Asi týmový hráč je jako fajn, než když si to někdo jede jako jenom na sebe, tak to může chodit sám. A taky někdo,
180 kdo si to chce jako prostě užít. Jde prostě o to, aby tam šel člověk, který si to jde hrát jako zábavu. Neseděl jako v koutě
181 a říkal, že mu prostě něco jako nejde potom. To je prostě důvod, proč tam ten člověk jde, že jo, že si to jde užít.

182 T: Dobře. Tohle je vlastně všechno, co jsem si tak nějak připravila, co by mě tak nějak zajímalo. Popřípadě vím, že máte
183 mnohem větší zkušenosti, s tím než já. Tak takhle nakonec by mě zajímalo, jestli jsem třeba něco nevynechala, co byste
184 rád zmínil k tomu, k tomuto tématu. Co Vám připadá důležité pro Vás. Nebo vlastně ještě jedna věc mě napadla, která
185 mě zajímá, jestli si vzpomenete, protože těch her máte za sebou hodně. Na nějakou konkrétní situaci popřípadě příběh,
186 který se Vám vybaví v souvislosti s hororovkami?

187 L: Tak v nás jako ten Chamber zanechává jako veliký. Jako ty to fakt umí, nebo třeba ty Karlovy Vary. Protože my jsme
188 tam třeba přišli, to byl prostě takový zapadlý dvůr takhle někde, takový typci tam byli dva. Kouřili si tak na začátku, a
189 začali si tam jako vyprávět ten příběh k tomu baráku a tak celkově jako mluvili, mluvili. A najednou my jsme stáli jako
190 vevnitř a už jsme hráli. Prostě oni to tak nádherně vlastně na začátku uvedli, a najednou my jsme byli v tý hře. Že jsme si
191 říkali, ty jo to se fakt jako povedlo. A tak prostě to všechno hrozně dělají ty lidi, že jo, všude. A pak je třeba sranda, že
192 jsme si s nimi na konci začali s nimi povídat, že třeba jsou to lidi, co to tady dělají strašně dlouho. I ten feedback jako od
193 nich, že třeba člověka tak jako potěší, že jako taky máme, že jo za sebou dost... Že třeba jako jim game master řekne,
194 nebo nám, že se na nás hrozně jako hezky kouká. Že je vidět, že toho máme hodně za sebou, že prostě člověka to taky
195 potěší, že jo.

196 T: Sehraní...

197 L: No, že jsme sehraný. Už prostě i ty úkoly, že už to prostě když ten člověk to jako vidí, já jsem to třeba viděl na
198 mamce, která byla jako poprvé, tak my jsme třeba přišli, tak to prostě člověk vidí, že jo že tady bude muset něco udělat
199 tady jako něco otevře, jo tady potřebuje něco dát... Jo jako v těch Varech to bylo prostě super, ten příběh, to bylo fakt
200 jako hezky udělaný. A to jako fakt to byl takový polorozpadlý barák. A s tím si poradili prostě skvěle.
201 T: Ta atmosféra dělá hodně ze. To vlastně dělá celou tu hru.
202 L: Jo to dělá prostě vše.
203 T: A je teda ještě něco dalšího ke konci tomuto rozhovoru, na co jsem se třeba nezeptala a nějak považujete za důležitý
204 to zmínit, nemusí to být ani důležité...
205 L: Asi ne...
206 T: Dobrá, tak to Vám děkuji za rozhovor
207 L: Není zač.

Rozhovor 5 - Martina

T- tazatel

M – Respondent Martina

1 Dobrý den, my jsme se dneska tady spolu setkali kvůli tomu, že spolu povedeme rozhovor, který se bude týkat únikových
2 her s hororovou tematikou. Ten rozhovor se bude týkat nejen Vašich zkušeností s hororovými hrami, ale také prožíváním a
3 pocity, které zažíváte během těchto her. Nějakých zážitků a dalších věcí, ale to uvidíte během rozhovoru.

4 M: Ano.

5 T: Ráda bych Vás informovala o tom, že celý rozhovor bude nahrávaný. Takže tímto i dáváte souhlas s nahráváním našeho
6 rozhovoru. Dále budu ráda, když budete sdílná ve vašich odpovědích. Zároveň když tak bych se ráda doptala, když mi něco
7 nebude jasné, nebo se budu o něco více zajímat. Stejně tak i Vy, když Vám nebude něco jasné ho, tak se můžete, když tak
8 optat, nebo doptat, jak to třeba myslím a tak dále. Samozřejmě se na Vás vztahuje i právo možnosti neodpovídat pokud
9 Vám bude otázka nepříjemná, nebo se budu ptát, nějak více intimněji, tak samozřejmě můžete, máte právo říci, že na tuto
10 otázku odpovídat nechcete.

11 M: Dobře.

12 T: Tak. Ještě jedna věc, která je důležitá, že já vlastně mám u sebe poznámky, ve kterých mám poznamenané otázky, tak
13 doufám, že Vám nebude vadit, když se občas kouknu, jak to tady přesně mám napsané. Tak, můžeme začít?

14 M: Můžeme.

15 T: Tak jo. Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hry s hororovou tematikou, co Vás k tomu tak napadá?

16 M: Já si myslím, že některý druh lidí, nebo třeba i já, když vyhledávám teda jakoby escape s hororovou tematikou, tak to
17 vnímám tak, jakoby adrenalin. Jakoby zkusit něco, jakoby překonání sama sebe. Člověk třeba se sám u televize bojí, ale
18 něco jiného je koukat, a něco jiného je to prožívat. Takže tam jde jakoby o ten prožitek toho, jestli opravdu to dokážete
19 zvládnout a tu hodinu být uzavřeni v té místnosti právě pod vlivem té hororovky, aby na Vás různě... Když se člověk
20 kouká na televizi s hororovou tematikou, tak to samozřejmě vnímáš trošku jinak, než když to prožíváš. Ty tam jdeš už
21 prostě se strachem. A vůbec nevíš, co tě tam čeká. Vůbec. A to je něco, to jsou tak nepopsatelné pocity, až k tomu občas
22 člověk může i propadnout prostě. Prostě takový ten způsob toho adrenalinu, způsob toho strachu. Způsob toho natěšení, že
23 vůbec nevíš. A potom v tu chvíli, kdy to hraješ a ta hra je dobře udělána, od těch tvůrců a dobře koncipována, tak to
24 prožíváš takovým způsobem, že jsi tam opravdu jak v realu, v realitě. A najednou veškerý ty faktory, třeba i to přitímní,
25 když nemáš třeba světlo, ale máš jenom baterku, nebo jsi někdy připoutaná poutama někde u nějakého stožáru, a musí se
26 odtamtud dostat. A ty tady v tom okolí hororovým jsi závislá na těch svých spoluhráčích, to je něco úplně šíleného.
27 Smích...

28 T: Jak často hraješ ty únikovky?

29 M: Vlastně jsem je hrála dřív skoro každý měsíc. Skoro každý měsíc po dobu dvou let jsme jezdili po té České republice.
30 Se skupinkou stejných lidí jako jsem já. A opravdu jsme spíš vyhledávali hororovky, anebo i escape i podle skutečné
31 události.

32 T: Proč zrovna podle skutečné události?

33 M: Protože třeba tady v Chomutově máme escapovou hru, právě udělanou podle skutečné události, Rostovský řezník a
34 nevím, jestli znáte film, jak on se jmenoval, s, s, s... Občan X. To je o jednom masovém vrahovi, který na nádraží nebo
35 různě venku znásilňoval a vraždil děti a vždycky je někde uvěznil a rozkuchal. A na motivy tady toho příběhu, je udělaná
36 místnost. A vy do toho vstoupíte. A už jenom to domnění, že je to dle skutečné události, tak vy v tu chvíli se nevím proč,
37 ale já se vždycky vcítím do role té oběti. A to je, to asi ani neumím popsat jakoby ten způsob těch pocitů, ale když si o
38 tom třeba něco načtete a znáte historie toho příběhu, tak potom jste vyplašená ještě třeba další týden, že třeba nedokážete
39 vůbec pracovat. Ale opravdu to neustojí, nebo ustojí to málokdo, tyhle ty hry.

40 T: Dobře, tak vlastně před chvílí skončila jedna z únikovek. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely ještě před samotnou
41 hrou?

42 M: Před samotnou hrou? Jelikož jsem měla už něco naježděno, tak jsem si říkala, co mě tam překvapí. Nebo jestli mě ještě
43 něco dokáže třeba ty moje pocity trumfnout. Dokázalo. Protože tato hra byla koncipována tak, že v tý hře jsme mohli mít
44 jenom jednu, já nechci říkat takové prvky ze hry. Ale jednu věc, která Vás provází, celou hrou a tu věc má jenom jeden
45 člověk, a Vy jste závislí na tom jednom člověku. Protože to všechno se děje ve tmě, už asi víte, o kterou věc se jedná. A
46 bylo to úplně šílený, když víte, že musíte jít pouze zatím jedním člověkem a teď najednou máte všude přítomnou jenom
47 tmu a jenom kousek daného světla, kam se můžete jenom podívat a nevidíte okolo sebe. Vidíte jenom černočernou tmu.

48 T: Takže tohle to trumflo ty Vaše pocity? (Kývla hlavou na souhlas).

49 Ř. Zkuste mi popsat, co se dělo po fyzické a psychické stránce.

50 M: Po fyzické stránce určitě v tu chvíli, si člověk řekne, jo dali jsme to. Bylo to úplně naprosto úžasný, jsme fakt šikovný,
51 rozluštili jsme to, ale...

52 T: Já Vás ještě přeruším, zkuste mi říci ještě před tou hrou. Ty fyzické i psychické projevy...

53 M: Člověk tam jde takový jakoby, jak kdyby si dal lajnu... Smích. Takový jakoby prostě jakoby naspeedovaný. Takovej
54 prostě jakoby úplně, v tu chvíli máte, úplně prostě cítíte úplně adrenalin, krev úplně všude, úplně všude. Cítíte horko,
55 návaly takový to jakoby takový ten strach, oplocení. Je to takový prostě fakt nervózní. Chvíli jste studený chvíli teplej,
56 pak najednou rudej pak bílej. Je to fakt takový opravdu ta psychika a celkově to tělo a pozor já předtím potřebuju čurat jo
57 a dokonce u jedný tý hry jsem potřebovala. Když jsem viděla ten areál, tak jsem vykouřila asi 5 cigaret. Protože jsem byla
58 nervózní.

59 T: Jste byla hodně nervózní. O čem je ta nervozita?

60 M: Ta nervozita? Je o tom, že člověk neví, do čeho jde, když se tam jde nechat zavřít. Co ho tam vlastně jakoby čeká. A
61 moc dobře víte, že se musíte spoléhat na ty daný, na ty daný spoluhráče. A když s nimi máte vybudovaný vztah, tak je
62 to... Je to o něčem jiným, protože jim věříte, ale zpočátku než jsme se synchronizovali všichni, tak to byl i strach.

63 T: Že by Vás tam nechali?
64 M: Tak. Že by Vás tam třeba nechali. To se taky může stát.
65 T: Takže nějaká vzájemná důvěra?
66 M: Ano, tak určitě tam musí být lidé, zvláště v týmu, kteří vyhledávají tyto hry, tak ta vzájemná důvěra musí být.
67 T: Dobře. Zkuste se nějak vcítit do toho okamžiku, kdy začala ta hra, jak probíhala, co jste zažívala?
68 M: Tak, vy vlastně chodíte. Teda takhle, všechny eskejpvky, nebo hororový hry jako když to tak vezmu s globálu, tak
69 jsou uzpůsobeny tak, že jdete se škraboškou na očích. To už je první takový, že prostě nevidíte, že prostě nevíte, kam
70 jdete. Nikdo Vás někam zavede a nevíte, jestli budete sám, nebo jestli budete někde uvěznění v nějaký místnosti, jestli
71 budete mít želízka na rukou, nebo vůbec co se děje s ostatními lidmi. Protože v tuhle tu chvíli tam jakoby hrajou
72 tyhlencty myšlenky. Co se to proboha se mnou stane, kdo mě tady uvězní, zvládnou to? Pak najednou po sundání té
73 škrabošky, najednou zjistíte, že třeba jste úplně mimo, a potřebujete se dostat k tomu danému človíčku. Vy ho musíte
74 vysvobodit, nebo on Vás. Máte strach, máte stoprocentně strach. Vždycky. V každý hře jsem měla strach.
75 T: Takže i v téhle té hře?
76 M: No i v téhle té hře jsem měla strach. Následně nepříjemný pocit z těch prostorů, protože když jsem si zahrála třeba
77 tady tu, ten hororový nebo strašidelný dům, tedy prokletý dům, tak to máte autentický prostor, že to máte ve starým
78 baráku, v půdním prostoru šla a byla to autenticita taková, že prostě, tam byly trámy, nebo tam byly nějaký, nějaká ta
79 sláma, jak se dřív dělaly ty střechy, jak se tím vypořádáváním slámy. Takže opravdu to tam na Vás jakoby dejchne, a vy
80 tam to je procházíte, a i když jste ve tmě, tak třeba vidíte nějaký třeba jenom někde nějakou siluetu. Nebo když tam někde
81 něco visí, tak jak Vám funguje fantazie, tak je to úplně, jakoby neskutečný pocit toho jakoby toho strachu, vyděšení. A
82 jako by takový ten boj o přežití. V tu chvíli, když už je ta hra dobře udělána, tak tady ty pocity, tak to ve Vás jakoby
83 vzbudí.
84 T: Dobře, vy teďka tady mluvíte se mi zdá tak jako by obecně o těch hrách, co jste zažívala. Zkuste teďka o téhle hře
85 poslední. Co jste zažívala?
86 M: Tak stoprocentně strach, strach. Zažívala jsem u tady ty hry takovou úzkost, když si vezmu, když si vezmu přímo tady
87 na tu hru, když to vezmu, tak když to zrekapituluju, tak strach, úzkost a hlavně takový ten pocit toho, kdy to skončí.
88 T: Že jste chtěla už, aby byl konec?
89 M: Hm. A teď si vezme, že máte na začátku tynhle pocit a před Váma je hodina. I když máte možnost to třeba stopnout tu
90 hru, vzhledem k tady těm pocitům, nebo kdyby to bylo až moc, tak jakoby vždycky se to dá stopnout, ale nechcete kazit
91 dojem ze hry těm dalším lidem.
92 T: Co Vás přesvědčilo o tom pokračovat?
93 M: Chuť to dokončit. Chuť jako by to nezkazít těm lidem. Chuť to nezkazít... Zkusit to překonat, překonat sama sebe
94 k tomu, aby jsem si řekla: Ne zvládneš to. Dáš to prostě, je to jenom hra. A furt jsem si vsugerovala asi 15, 15 prvních
95 minut, že je to jenom hra. Neboj se. Nic se neděje no. Takže tak.
96 T: Ještě něco k tomu průběhu máte?
97 M: K tomu průběhu, já si myslím, že to jsou jakoby takový nepopsatelný pocity jakoby, jak říkám strach, úzkost.
98 Tohlencto Vás provází pořád, během ty hry.
99 T: Dobře, tak jak se cítíte teďka po odehrání té hry?
100 M: Po odehrání ty hry si říkám, konečně už to mám za sebou. Ale vracíte se k tomu jakoby, jako pořád, pořád v sobě
101 máte ty nezpracované pocity a máte to v sobě takovým tím způsobem, jako jo mohla jsem zareagovat jinak. Nemusela
102 jsem se třeba tolik leknout nebo... Ale když Vás to pohltí, jak jsem říkala na začátku, když je ta hra dobře udělaná, což
103 takhle konkrétní byla, tak Vás to pohltí úplně celým tělem a v tu chvíli máte takových těch 10 min. po ty hře, co mám
104 teďka já, kdy jenom sedíte, zíráte a zpracováváte ty pocity.
105 T: Takže můžeme vlastně říci, že nyní jste taková ještě taková... Jak bych to řekla, že jste taková...
106 M: V letargii. Smích.
107 T: Jo, dobře. Tak to Vás tedy obdivuji, že teda tady spolu ještě můžeme takhle hovořit takhle poté hře.
108 M: Jo, to se dá...
109 T: Vy jste říkala, že během té hry bylo několik, nebo vůbec, že Vás tou hrou provázel strach a úzkost. Mě by zajímalo,
110 jestli se... Nebo, objevila se během hry nějaká situace, která Vás opravdu vyděsila, anebo ve Vás vzbudila fakt jako
111 veliký strach, obavy, nebo Vám byla přinejmenším nepříjemná?
112 M: Ano byla. Ale konkrétně to jakoby říct nemůžu, protože bych to jakoby k tomu danému, k téhle ty situaci, to bych
113 zase moc řekla ty prvky z ty hry. To se to jakoby trochu tluče, takže já maximálně můžu říct to, že jsem určitě prožila,
114 nějaký situace nebo nějakou situaci, která tam vznikla, teda jakoby kde jsem jakoby měla strach, kdy tam člověk skoro
115 až brečí.
116 T: Že jste opravdu brečela, nebo Vám bylo do pláče?
117 M: Bylo mi do pláče.
118 T: Bylo Vám do pláče. Dobře. Mě trochu mrzí, že nemůžete popsat přímo tu situaci, protože by mě přímo zajímalo, jaká
119 přesně to byla situace, která Vás k tomuhle dohnala.
120 M: No tak, když to řeknu jakoby obecně, tak prasknutí dveří.
121 T: Prasknutí dveří. Že jste se lekla?
122 M: Těchhle těch pocitů najednou máte. Jste zabraná do té hry a teď tam máte třeba tu tmu, to světlo ty lidi okolo a teď
123 najednou do toho Vám hraje hudba a teď do toho ten příběh nějaký. Vy se zkoušíte vžít do ty hry a teď najednou prostě
124 práskly dveře a v tu chvíli, jsem si myslěla, že je po mně.
125 T: A jak jste se zachovala v téhle té situaci. Jak jste jí zvládla?
126 M: No když to vezmu tak jakoby... Když se jako, když to vezmu zpětně, tak v tu chvíli člověk, já osobně jsem vyštěkl
127 teda... Ne jako vyštěkla, ale zakřičela jsem a okamžitě jsem šáhla na mého spoluhráče a držela jsem ho celou dobu pak
128 za ruku.
129 T: Až do konce hry...

130 M: Hm...

131 T: Že to bylo opravdu jako intenzivní zážitek.

131 M: Jo.

132 T: Co Vám to vlastně tohle přineslo, nebo ten způsob toho Vašeho chování, nebo ta reakce na tuhle tu situaci, kdy jste se

133 tedy držela toho spoluhráče. K čemu Vám to bylo, nebo pro ty prožitky myslím. Nebo co Vám to dávalo?

134 M: Takovou jako oporu, že v tom nejsem sama. Takovou jako, když tam teda jakoby máte ty sví parťáky, a jenom se ho

135 dotknete, nebo Vám drží ruku, tak to berete tak jakože nejseš tady sama. Zvládneš to. Nebo zvládneme to spolu. Jo

136 taková ta opora.

137 T: Taková ta úleva, bych řekla...

138 M: Ano i úleva možná bych řekla, že i úleva možná že jo.

139 T: Dobře, tak jo. Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládla, a potěšilo Vás, jak jste tu situaci

140 zvládla, jak proběhla ta situace?

141 M: Určitě, těch situací tam bylo určitě víc. Tím, že tam třeba luštíte nějakou hádanku, nebo jakoby tu hádanku nebo ten

142 kód a odnesete si tam odtamtud jakoby ten klíč, který potřebujete do toho závěru, tak to jsou třeba situace, který Vás

143 jakoby, jste strašně jakoby natěšený. Je to o tom, že jste to jako zvládli, že jste to vyluštili. Takovou sílu těch emocí a

144 toho všeho, tak najednou si říkáte, jo už mám aspoň jednu indicii, nebo něco jediného, co ti může otevřít i únikový

145 zámek.

146 T: Co Vás posune dál?

147 M: Ano, co mne posune dál.

148 T: Je možné, protože vím, že jste říkala o tom, že vlastně tam chodíte z toho důvod, že překonáváte sebe sama. Dokážou

149 Vás tyhle situace, vlastně Vám přiblížit, to že o sobě něco nového zjistíte?

150 M: Jo třeba to, že se nebojím chodit po tmě sama.

151 T: Normálně v reálném životě?

152 M: Jo, a že mi nedělá problém opravdu třeba jenom s baterkou, nebo i třeba jenom po bytě chodit. Dřív jsem třeba měla

153 strašnou jakoby fobii ze tmy, a třeba i jít z postele na toaletu. A teďka třeba vím, že jakoby to mám tak jako zmapovaný a

154 naučila jsem se třeba chodit i po tmě. A orientovat se tak nějak. Takže třeba tohle jo. Anebo měla jsem strach taky i

155 s bouřky, takže když jdete do nějaké té hororovky, kde třeba zní jakoby bouřka a blesky a úplně, tak teď už jsem tomu i

156 trochu jakoby imunní. A když to postupujete i vícekrát, tak potom jakoby city, prožitky si vnášíte do běžného života, kde

157 už je to prostě takový jakoby jiný zase.

158 T: Takže by se dalo říci, že vlastně ty strachy, které jste zažívala reálně, Vám nějakým způsobem otupěla ta únikovka jo?

159 Říkám to správně?

160 M: Jo, jo, jo jo. Potom vlastně v tý únikovce, pod tou tíhou toho časového limitu, tý hodiny jak jste tam prostě na

161 presovaný, tak v tu chvíli, když po čase si třeba uvědomíte, že díky tady tý hře se nebojíte tmy, nebo ani nebojíte se

162 pavouků, nebo nebojíte se ničeho.

163 T: Tak to je docela dobrá zkušenost?

164 M: Je, je to hodně dobrá zkušenost, ale málokdo tam jde tady s tím, tady s tou filosofií, že jde překonat sám sebe. Někdo

165 se třeba bojí a já jsem třeba zažila kamarádku, která se vystresovala takovým způsobem, že z toho měla až astmatický

166 záchvat a musela se ta hra ukončit během 15 min. Jo a řekla, že prostě únikovky už nikdy.

167 T: Takže to může být i v jistém smyslu...

168 M: Nebezpečný.

169 T: Nebezpečný.

170 M: Může, proto to taky každý podstupuje na vlastní riziko.

171 T: Jo, dobře. Tak jo, posuneme se dál. Vy už jste možná malinko o tom mluvila, ale i tak bych se ráda zeptala, jestli se u

172 Vás objevují pozitivní nebo negativní myšlenky a pocity, které jste prožila během hry i po nějaké době, co jste tu hru

173 absolvovala. Teďka konkrétně mluvím o těch hrách, které už máte za sebou. Jestli máte takovou zkušenost?

174 M: Spíš jakoby já bych to asi možná nazvala trochu jinak, protože když hrajete třeba nějaké ty hry třeba podle toho

175 skutečného příběhu podle toho skutečného scénáře. A pak máme třeba týden po hře, nebo 14 dní po hře, tak furt ty pocity

176 prostě v sobě jakoby máte, ale už se otupujou. Ale pořád to máte v podvědomí. Takže když vy jdete na nějakou hru, cca

177 třeba stejnou, tak už víte třeba, co byste mohli čekat a už se tolik nevyděsíte, protože jste si to už prožila z dřívější hry. A

178 zas tam budou hrát roli jiný faktory z tý nové hry. Jo, že je to prostě takový, ta psychika se tam prostě hodně odehrává.

179 T: Vy vlastně říkáte, že po tý hře se vlastně snižuje ta intenzita těch emocí, které jste zažila v té hře. Je to i v reálném

180 životě, že opravdu po tom, těch 14 dní nějak fungujete a ty pocity se Vám v různých situacích vrací? Popřípadě jaké

181 pocity to jsou?

182 M: Já si myslím, že jakoby když si to člověk odehraje, a když má třeba potom tu chvilku třeba s kamarádama, když jsme

183 to pak probírali, třeba na pivo, tak jo. Ale jinak jako to máte prostě v sobě a nemluvíte o tom, že to prostě každému na

184 potkání neřeknete o svých pocitech, co máte jakoby z eskejpu, nebo takhle. Ale když je to nějaká daná situace, tak s tou

185 situací třeba žijete ještě dalších 14 dní, 3 neděle, ale pak to jakoby odezní a jak to odeznívá, tak prostě víte, že je to jako

186 závislost a potřebujete novou. A proto jsme třeba jezdili skoro jako každý měsíc na ty hry no.

187 T: Máte pocit, že už jste na tom byla závislá?

188 M: Jo.

189 T: Na těch hrách? A teď to máte jak s těma hrama jak,?

190 M: Teď to mám tak, že jak jsme se jakoby rozpadli, a naše skupinka. A tím, že jsme měli vlastně vybudovaný velký to

191 pouto, tak mě dělal strašně veliký problém začít hrát hry s jinými hráčema. Třeba dlouhodobě. To já třeba jdu na

192 únikovku, co třeba za poslední dobu jsem byla na únikovce, ale že třeba teď už mám i jiné zájmy, tak už tam třeba

193 nepůjdu. Takový to bum jsem měla před dvouma rokama.

194 T: Dobře, tak jo. Když už jsme u toho týmu, vy jste to teďka malinko tady zmínila. Jaké jsou Vaše zkušenosti s týmem?

195 Teďka myslím během téhle té hororové hry.

196 M: Během téhle hororové hry bylo to, že tam musíte sehnat lidi, které mají různé charakterové vlastnosti. Aby se to dalo
197 dohromady. Někdokdo ten tým povede, víte, že na něm je 100%. Kdo, kdo se jakoby, kdo umí pracovat se strachem. A
198 kdo Vám v tu chvíli pomůže. Pak tam třeba máte človíčka, který rozkóduje každý zámek. Nebo tam máte člověka, který
199 je na logiku, který je na určitý ty body nebo ty úkoly a víte, že každý zvládne něco jiného. A teď v tu chvíli vy tam
200 jdete s pocitem toho, že jak jsou ti lidé specializovaný na každou tu danou oblast, která se promítá v té hře, tak už tam
201 prostě jdete s tím pocitem toho, že kdyby cokoli, tak si poradíte. No a já tam vlastně chodila tak trošku jako strašpytel.
202 Takže já se chodím bát.
203 T: Tak ale tohle určitě taky určitá role to ve skupině je.
204 M: To určitě jo. Mě říkali matka pluku.
205 T: Co Vám říkali?
206 M: Matka pluku.
207 T: Jak Vám v tom bylo, v této roli?
208 M: Dobře. Měla, jsem vedle sebe 4 chlapy.
209 T: Aha, tak to je příjemná role. Smích... Když byste měla říct, lišila se nějak ta zkušenost v těch jednotlivých hrách,
210 když tam vlastně byli různí lidé, s různým typem osobnosti, s různým... Já vím, že jste říkala, že jste chodila s jedním
211 týmem, ale když byste to měla, když to řeknu porovnat teďka s tou zkušeností, kterou máte nyní, tak v čem se to lišilo?
212 M: Lišilo se to v tom, že už jsem tam neměla takovou tu oporu, takovou tu důvěru.
213 T: V tenhle tým?
214 M: Ano v tenhle ten nový tým. V tom novým. Tak tam to šlo opravdu takovým, že tam jdete sama ze sebe a ne jako za
215 tým, protože nejste synchronizovaná s těma lidma a znáte je tak třeba od piva, nebo odněkud, že se domluvíte, že teda
216 jdete, ale je to takové jako neosobní. Ale ten způsob toho prožitku ty hry u nás v tom s tím bývalým týmem byl takovej,
217 že nás to prostě spojovalo a pořád nás to jakoby dávalo dohromady. Čím víc her, tím víc jsme drželi jakoby pospolu.
218 Ale tady to bylo takový spíš jakoby neformální. A bylo to jakoby o tom, že byl tam třeba člověk, když jsem se... Když
219 jsem si to s ním jakoby zahrála, koho jsem se jako mohla taky chytnout, ale už jsem se ho pustila, protože jakoby v tu
220 chvíli vy se držíte a pak ho pustíte, protože prostě víte jakoby, že tam žádná vazba k tomu člověku není.
221 T: Máte tedy pocit, že je lepší chodit na tenhle ten typ her s lidma, které znáte hodně dobře, nebo jako úplně, jak se děje
222 na těch teambuildingových akcích, že se ti lidi třeba neznají a je to budování kolektivu?
223 M: Může to být obojí. Obojí si myslím, že je správně. My jsme taky vlastně začínali, vlastně jakoby při jednom setkání
224 na pivu jsme si řekli a pojedeme na escape, a začalo to. Takže tím pádem, když jakoby takhle ten člověk má o tajtu
225 aktivitu zájem, jak to říct o tady tu aktivitu zájem, tak už si sám vytváří, nebo ti lidi se sami o to přihlásí a potom, když
226 zjistíte při první hře, že Vám je s těma lidma dobře, tak už vlastně máte spolu něco společného a začnete jezdit společně.
227 Než každou hru jakoby s někým jiným.
228 T: Dobře. Vy jste mluvila o těch rolích, které si ti lidi rozdělují. Jakej typ osobnosti tam chodí, nebo takhle jaký typ
229 osobnosti to zajímá ty hry?
230 M: Dřív, když to třeba porovná s tím boorem, co byl před dvouma rokama, tak si to chtěl většinou zkusit každej.
231 Každý úplně každej, koho nebo na koho jste ukázala, jo byli jsme na únikovce. Ale někoho to prostě holt úplně jako
232 nechytlo. Odehráli jednu hru jo, druhou hru, ale když... Ale jakoby řeknu naše charakterové vlastnosti naší skupiny, tak
233 to byly většinou lidi vzdělaní, lidi co opravdu jako byli pracovně vytížení, a brali tohle jako způsob úniku od reality.
234 Někdokdo to může vnímat jenom jako hru, zábavu. Že prostě jdete večer místo do kina, tak jdete na escape jo. S takovýma
235 lidma se také setkáváte, ale potom jakoby ty profesionální hráči už to prostě jakoby vnímají tak, že místo toho abych šel
236 na pivko, nebo seděl někde v kině, tak opravdu potřebují utéct...
237 T: Tak já bych se ještě ráda vrátila k tomu týmu, co je podle Vás v týmu důležité?
238 M: Určitě za mě, když to vezmu sama za sebe, tak důvěra. Sympatie, taky se mi musí líbit ty chlapi, že jo. Když už s
239 nima někde budete na fotkách. Určitě jakoby je dobré znát, jak jsou oni schopný reagovat v určitých situacích, určitě
240 bych tam nevzala prvního chlapa, kterého bych potkala na ulici a řekla mu, pojdte si zahrát escape.
241 T: Když se z toho dle hlediska podíváte na ty dvě skupiny, se kterými jste chodila a teďka. Odlišila se nějak ta zkušenost.
242 M: Určitě, už je to neosobní, teď už je to pouze jenom hra. A jakoby ten prožitek a dál se o tom pobavíme třeba o tý hře a
243 už ty lidi jakoby intenzivně nevyhledávám. Už je to úplně jiný, už se to nedá srovnávat, s tím co jsem prožívala před
244 dvouma rukama, a co jsem prožila teďkon. To je úplně diametrální někde jinde.
245 T: I v tom vztahu vůči těm lidem?
246 M: Samozřejmě, protože to jsou spíš momentálně lidi, který prostě znám. Víím, že mají stejný koníček, nebo stejnou
247 zálibu. A prostě pojedou s nima. Ale prostě že bych s nima měla bližší vztah, nebo nás to víc semklo, nebo spojovalo, to
248 asi ne.
249 T: To ne... Dobře. Tak jo. Je nějaká situace, pocit, příběh, který se Vám vybaví, když si zavzpomínáte na zkušenosti
250 s hororovými hrami?
251 M: Jo. Když jsem byla v Karlových Varech, právě s tím naším týmem, s tím starým týmem. Tak já si pamatuju, že jsme
252 byli uvězněni ve sklepě a bylo to na téma saw. Toho filmu, toho filmu hororového. No a já jako jediná jakoby holčina
253 jsem tam byla jakoby jediná, a ty moderátoři nebo ti roomasteři mě připoutali k jednomu stožáru. A teď si vemte, že
254 máte jakoby pásku na očích, najednou cítíte pouta, teď Vás někdy někde uvězní a nevidíte kolem sebe nikoho. Jste
255 prostě v... Jste prostě v jedné místnosti, prázdný, nebo kde jsou jako nějaký takový různý rekvizity a tohle. A teď
256 najednou víte, že máte ty pouta, jste tam uvězněný a teď nevidíte tu svoji záchranu ten svůj tým. Tak vím, že jak když se
257 spustila ta melodie z toho filmu, takovýto to určitě všichni budou znát, takovýto to... Je to taková šílenost prostě... Tak
258 v tu chvíli, jsem byla schopná si vykloubit palec na to, abych se dostala z těch pout.
259 T: To jste jako udělala?
260 M: No to jsem jako udělala no. Protože v tu chvíli já jsem měla potřebu se z toho dostat. Protože ti kluci tam, ti moji
261 kamarádi byli uvězněni a nemohli se jakoby... Ti měli taky spoutaný ruce, ale oni seděli na takovém tom, jak jsou

262 takový ty elektrický křesla tak různě, tak oni byli v takovýchle situaci, takže pro mě jakoby bylo nejlepší ten únik. Si tak
263 různě, tak jakoby ten palec nějak natočit tak, abych se jako uvolnila.

264 T: Takže jste si ho vykloubila?

265 M: No, ale já jsem si potom na tu hru, to jsme se zpátky nahodila. Smích...

266 T: Teda, tak to musela být hodně nepříjemná situace, pokud Vás to dohnalo k tomu, vlastně k takovémuto činu.

267 M: Ano, ano, to jo, tohle jako člověk nepochopí, jak jsem tohle mohla udělat, ale v tu chvíli nepřemýšlíte, v tu chvíli
268 víte, že když tam opravdu stojíte teď si vezme, že jste připoutaná někde k nějaký trubce a nevíte, co se děje okolo Vás,
269 ale víte že ten svůj tým, který potřebujete máte někde v dalších 3 místnostech různě a teď vlastně nevíte, jak tam budete
270 dlouho. Tak v tu chvíli, to je jak kdybych dostala injekci adrenalinu ale třeba dvojitou dávku a v tu chvíli děláte úplně
271 bezmyšlenkovité věci, které potřebujete.... V tu chvíli jste jako zvíře, které se dostane do kouta a začne prostě útočit.
272 Tak v tu chvíli vy prostě máte v sobě pocit úniku. No a to právě jsem jako podařilo no.

273 T: Máte ještě nějakou jinou zkušenost či příběh?

274 M: Tak další příběh. Jo, tak to ještě jeden příběh mám. Když jsem si rozbila telefon, to bylo taky docela vtipné. My jsme
275 takhle jeli myslím, že do Stráže nad Ohří, myslím si, že to... Nebo v Ústí, někde v Ústí jsme byli před nějakou
276 escapeovkou a byla tam takhle stará jedna továrna a na tom bylo takový to jakoby rozpadlý, co to na Vás ještě jako
277 dýchá. A ta hra byla brána jako okultismus. A když jsem si četla ten příběh, tak jsem si už v tu chvíli, když jsem viděla
278 ty prostory, tak jsem se začala klepat, a jak jsem byla nervózní, tak v tu chvíli jak jsem chtěla napsat zprávu smsku, že
279 jsem dorazila v pořádku na místo. Tak v tu chvíli se mi rozbil, on mi spadnul ten telefon a jeden den jedinej jsem si ho
280 vzala bez krytu ne a teď v tu chvíli bum. No, tak si říkám no výborně, tak to byla teda jako dobrá sranda. Tak to jsi měla
281 třeba jako vzpomínku zase na tady tu escapejkovku. A pak další, když... A pak další si pamatuju, když jsem vycházela
282 z nějakého escapu, a jak jsem byla úplně rozvrcočená úplně, to byla taky totiž hororovka, tak jsem si vymkla kotník třeba
283 jako jo. Protože jsem blbě šlápla jo. No, to se jako stává občas.

284 T: Co to podle Vás působilo?

285 M: Strach jakoby v tu chvíli jakoby si myslím, že jak máte to tělo úplně, v tu chvíli jak máte ten adrenalin v sobě, ten
286 strach a najednou víte, že to skončilo, že to z Vás padlo, tak jste vlastně jako jak hadrová panenka. A v tu chvíli, prostě
287 ani necítíte svoje vlastní tělo. Prostě jakoby tohle a v tu chvíli, než se jako zaklimatizujete. No a to bylo zrovna v tu dobu,
288 kdy já opustila tu hru, šla jsem k autu a byl tam takovej jeden malej výmol a já žuchla, že jo. Protože jsem blbě šlápla,
289 protože jsem furt ještě byla taková jakože, takový v tý letargii. No takže tak.

290 T: Máte docela zážitky záživné, a i ty zkušenosti... Výborně, tak ještě poslední část, která se zaměřuje na to, proč vlastně
291 podle Vás lidé vyhledávají únikové hry s hororovou tematikou, strašidelné hry?

292 M: Já si spíš myslím, že jim asi jako v dnešní době podle mě že to berou jako způsob zábavy. Že už jenom jako nestačí
293 se na to koukat, ale chtějí si to jako prožít.

294 T: Ten strach?

295 M: Hm. Já si myslím, že je to jenom o tom strachu no. Pak už se ukáže v té hře, co jako... Co to ve Vás jako vzbudilo,
296 protože v každém to vzbudí něco úplně jiného, ale myslím si že tam jdou cíleně zatím strachem no. A cíleně jsou
297 skupinky, které se těm hororovkám vyhýbají, kteří chtějí hrát jenom takový ty za světla třeba, takový ty normální hry.
298 Logický dobrodružný a tak... No, no.

299 T: Logické, dobrodružné...

300 M: Ano, ano.

301 T: Vy jste vlastně říkala, že tam jdou za tou zábavou. Takže se mi trošku zdá, že spojujete strach a zábavu.

302 M: Ono je to vlastně jedno s druhým. Protože když to máte jako koníček, protože já jsem to dřív jako měla jako koníček,
303 tak by se tam ten pocit toho strachu brala i způsob jako zábavy. Nevím, jestli se to dá úplně pochopit, ale někdo rád
304 prostě chodí na ryby a bere to jako zábavu, a zrelaxuje se u toho. No a já brala svůj relax vnitřní takovej, že jsem právě
305 chodila na tady ty hororovky, nebo na ty únikovky. K tomu, abych si vyčistila v tu chvíli hlavu. Protože ono, když tam
306 jdete s pocitem toho, že už je na Vás toho jako hodně a už se tam potom jako těšíte, víte, že koncem týdne máte třeba ten
307 datum toho escapu, a teď už víte, že celej tejdne přemýšlíte nad tím, jaký to bude. A teď najednou se to hodně dočkáte,
308 tak teď to berete opravdu tak jakože tam jdete za zábavou. A víte, že se budete bát, ale pro Vás je to takovej ten strach,
309 že na jednu stranu víte, že je to hraný, ale na druhý straně je tak dobře propracovaná ta hra, že to je, že si to jakoby
310 opravdu reálně prožijete. Takže můžu říct, že je to opravdu způsob zábavy spíš takovej jako nezvyklý způsob zábavy.

311 T: Dobře a vy jste malinko už o tom mluvila, když jste mi říkala o té své kamarádce, která díky té hře měla ten
312 astmatický záchvat. Jaké dopady mohou mít na psychiku člověka tyhle hry?

313 M: Když to vezmu z mého teda, jako podle mě, z mé strany... Na tyhle hry, prostě nemůžou chodit epileptikové,
314 nemůžou tam chodit těhotné a nemůžou tam chodit klaustrofobici. Protože jsou tam určité situace, které by podminili,
315 nebo by to víc jako vyvolaly... A já si myslím, že to má jakoby dopad i na takový, když tam ten člověk, který si o tom nic
316 jako nezjistí, vůbec neví, co je to escape, vůbec neví nějaký příběh, vůbec neví nic a jde tam úplně poprvé a zrovna
317 hororovku, tak si myslím, že to může být třeba zvlášť pro děti špatný. Kvůli tomu, že se mohou začít pomočovat třeba,
318 Nebo můžou začít koktat a podobně. Takže si myslím, že tam opravdu je to... Za mě by to mělo být prostě pro lidi, kteří
319 se tady tomu jakoby budou chtít, nebo budou se chtít o to zajímat a plus který si seženou nějaký jakoby ty instrukce a
320 informace o tom. Určitě bych to nedoporučoval úplně každému.

321 T: Vy jste mluvila o té kamarádce, máte ještě ve svém okolí někoho, na koho měla hra negativní dopad?

322 M: Tak ta moje kamarádka teda, ta byla úplně jasná. A negativní dopad jako takovej, ne. S tím jsem se nesetkala. Kromě
323 tady té jedny kamarádky.

324 T: A naopak pozitivní dopad?

325 M: Pozitivní? Když je to precizně udělaný, tak si myslím, že když se třeba podíváte na tu tematiku třeba na ten film, tak
326 si třeba řeknete, jo tohle to jsem taky prožívala přesně a máte k tomu jakoby blíž, ale myslím si, že jakoby ty hry ohledně
327 těch pocitů, že jo. Že můžou mít i pozitivní pocity to určitě, ale jak říkám není to zábava pro každého.

328 T: Je ještě něco, na co jsem se třeba ještě nezeptala, nebo co je důležité, anebo zajímavé třeba zmínit a máte to na srdci
329 tak...

330 M: Určitě si myslím, že je důležité říci, že se jedná o únikovou hru, která je koncipována na hodinu, takže ti lidi si musí
331 být vědomí toho, že budou hodinu někde zavřený a ne vždycky jsou spolu. Takže vím, že jsem třeba zažila to, že třeba ze
332 začátku toho, že jedna ženská třeba neustála to, že byla jiné té místnosti. Ale to byl ten prvotní prožitek. A myslím si, že
333 důležité je taky to, aby si člověk před tou hrou vůbec když dostane třeba dárkový voucher, aby to šel využít, tak aby si
334 přečetla o čem to je. A ne aby tam šel jakoby jen tak.

335 T: Nepoznamenán tím...

336 M: Přesně tak. Protože ne každému se tahle ta filozofie tý hry se dá pořádně jakoby vysvětlit. Já třeba teďka ve svém
337 volným čase dělám roommaster, a právě u těch únikovek. Takže sem tam si jdu zahrát a spíš teďka jsem na tý druhý
338 straně, kdy pro vásim ty lidi tou hrou. A vidím, že už to není takové, že už je to spíš jenom o téhle nudě. Že si to chtějí
339 tak prostě jako jít jenom, jakože dostanu voucher a jdou si to zahrát. A vy potom jako musíte ty hráče připravit na to, že
340 ne vždycky to může být příjemné. Takže úvod, který by trval třeba 5 min., trvá 20 min., protože se jim vlastně jako
341 snažíte popsat opravdu, do čeho jdou. A vy ty vlastní pocity musíte jako odprezentovat tomu druhému, aby byl schopnej
342 podepsat ten souhlas toho, že tam jde na to vlastní nebezpečí. Ještě teda jsem jako ještě se mi teda jako nestalo, že by
343 někdo nepodepsal, ale několikrát se mi stalo, že tu hru předčasně ukončili, protože to prostě psychicky nedali.

344 T: Vždycky to nedali? Jaké byly například důvody?

345 M: Důvody byly třeba, pláč stres, absolutní strach až paralýza a tak to vedlo... Vedlo to k tomu, že prostě jakoby až
346 prostě úplně k tý frustraci. Ale to většinou mívají takový ty mladý holky no do těch 20.

347 T: Dobře, ještě něco co byste ráda řekla?

348 M: Já si myslím, že už je to tak nějak všechno. Protože já si myslím, že jsme projížděli asi tak před 3 rokama nějakých
349 těch pětaticet escape už jsme měli projetých s různou tematikou a byli jsme i tak jako hezky profláknutý, po celý Český
350 republiky, že nás zvali i ty majitelé nových escapeovek, které teprve budovali, aby jsme jim to jako testovací skupinka,
351 šli otestovat. A měli jsme třeba i jako, že to bylo i fajn, že jsme měli třeba i zdarma hru, jenom protože jsme jim udělali
352 jméno. Protože my jsme třeba mezi těma escapeáři už měli vybudovaný i svojí třeba Facebookovou stránku i třeba
353 trička, soutěže loga a tohle to. Takže už to bylo tak jako na vyšší úrovni. Že jsme se do toho fakt jako položili, prostě
354 neskutečně. A bylo to vlastně moc hezký fenomén v tu chvíli, když jsme to prožívali, cítili jsme se fakt moc hezky.

355 T: Kromě toho pocitu vlastně toho, že máte za sebou X únikovek a další pocit toho, že se momentálně nebojíte dojít
356 v noci na záchod. Co Vám ještě ta únikovka dala?

357 M: Dala mi takovej ten pocit, teď jako mi to třeba chybí, i když mám třeba odehranou tuhle tu hru, tak to se nedá. Jako
358 nevím, jak to jakoby nazvat, ale člověku to prostě nějakým způsobem chybí, protože jste zvědavý, nebo člověk je
359 zvědavý do čeho jde a co po tý, po těch mých zkušenostech dál vymyslí člověk a co mě třeba ještě překvapí, co by se mi
360 ještě mohlo líbit, co jsem ještě neviděla, neodehrála. Teď mě spíš k tomu jako vede to, ta zvědavost no.. Než samotný ten
361 prožitek z tý hry.

362 T: Tak jo, je to všechno?

363 M: Ano.

364 T: No, tak já bych Vám chtěla poděkovat za spolupráci a za Vaši chvíli, kdy jsme vedli zajímavý rozhovor, protože pro
365 mě to bylo velice výživné a zajímavé. Dobře, ještě jediná věc, kterou jsem zapomněla zmínit hned na začátku. Je to, že
366 tenhle ten rozhovor bude použit pro diplomovou práci a budete tam uvedena jako anonymní respondent. Tak pokud je to
367 všechno, tak Vám mockrát děkuji.

368 M: Ano určitě, já Vám také mockrát děkuji.

Rozhovor 6 - Monika

T – Tazatel

M – Respondent Monika

1 T: Dobrý den, já Vás dneska vítám u dnešního rozhovoru, který společně povedeme. Ten rozhovor se bude týkat únikových her s hororovou tematikou. Zaměříme se na Vaše pocity, prožitky a Vaše zkušenosti s hororovými hrami. A taky nějaký 2 aktuální prožitky, které jste prožila teďka během poslední únikové hry, která proběhla právě před chvílí. Na začátek bych 3 Vám chtěla jen říci, že rozhovor bude nahráván. S tímto tedy souhlasíte, s nahráváním rozhovoru. Dále Vaše anonymita 4 bude zachována v diplomové práci. Budu ráda, když budete sdílná v tomto rozhovoru. Všechno, co Vás k tomu napadne mi 5 povíte. Přičemž ten rozhovor. Mám tady připravené určité otázky, nicméně když mě bude něco více zajímat, tak půjdeme 6 více do hloubky.

8 Pro Vás je asi důležité vědět, pokud se rozhodnete neodpovídat na otázku, nebo bude pro Vás nějak nepříjemná, intimní, 9 tak můžete kdykoli říci, že nechcete odpovídat a můžeme kdykoli ukončit rozhovor, pokud Vám to bude nějak nepříjemné. 10 Jo?

11 M: Hm.

12 T: Tak to je asi všechno takhle na začátek. Můžeme tedy začít?

13 M: Ano

14 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hororové hry a únikové hry s hororovou tematikou, co Vás k 15 tomu napadá?

16 M: Je to asi fakt ten, jakože únik mimo realitu, bych k tomu řekla. Člověk začne tak jakoby jinak přemýšlet. Je tam jenom 17 odkázaný sám na sebe a na ty lidi, které má v té konkrétní dané situaci. A neví, co ho tam čeká, protože je to prostě 18 takový takový to, že nevíte, do čeho půjdete. Takže jako v tom směru je to vždycky vyhledávání toho adrenalinu.

19 T: Taková ta zvědavost?

20 M: Jo. Řekla bych, že zvědavost určitě.

21 T: Dobře. Jak často hrajete hry, konkrétně teď s hororovou tematikou?

22 M: S hororovou tematikou... Tak já nevím jak bych to... Jednou za 4 měsíce. Asi, asi jo. Je to... Řekla bych takhle, ten 23 průměr.

24 T: A když byste měla říci, kolikrát jste absolvovala takovou hru.

25 M: No já jsem. Já si myslím, že mám za sebou dohromady nějakých 18, takže s tou hororovou tematikou jich tam mám 26 stoprocentně polovinu. Určitě nějakých těch 9, určitě.

27 T: Tak toho máte hodně za sebou. Smích... Tak dobře. Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her, kterou jste 28 absolvovala. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely, ještě před samotnou hrou?

29 M: Před samotnou hrou, to bylo, jak už jsem zmiňovala takovýto, jak už se těšíte, co teprve přijde. Takže jakoby, hlavně 30 to natěšení, co Vás čeká. To je asi vlastně to jediný, co člověka jakoby bere, jenom se řídí těma instrukcema, které ten 31 roommaster říká a tak. Myslím si, že asi nemyslím nic jiného, teda konkrétně já určitě ne, jenom prostě na to co bude.

32 T: Takže nějaký strach tam roli u Vás nehraje?

33 M: To určitě, je to takový to, že... Nevíte, co právě přijde, takže určitě je tam strach to jo.

34 T: Dobře... Popište mi, co se s Vámi dělo po fyzické a psychické stránce, před tou hrou?

35 M: Před tou hrou?

36 T: Fyzicky co se odehrávalo, co se odehrávalo v hlavě, v myšlenkách.

37 M: Je to takový, já jsem hrozně třeba takovej právě jako ten, co poslouchá nebo toho konkrétního roommatera, který mi 38 prostě říká, co budu dělat a takhle. Jsem spíš taková, já nevím. Taková zkoprnělá asi, bych řekla. Taková, neumím to asi 39 úplně popsat. Popsat ten pocit asi... Prostě jenom takový to, že sedíte zařezaná a...

40 T: A máte očekávání?

41 M: Ano a máte očekávání... Jo jo jo jo...

42 T: Dobře. Tak jo. Kdybyste se teďka měla vžít, nebo zkuste se vžít teď do té situace, kdy probíhala ta hra. Ta hra měla 43 nějaké trvání, většinou to bývá hodinové. Tak zkuste mi říci, co jste prožívala během té hry?

44 M: Během té hry, je to takový prostě, já jsem... Já se hrozně tak bojím všeho, tak prostě teďka čekám, kde co bouchne a 45 takhle a to přijde prostě a... A je to prostě takový jakoby ta, hrozně se leknete a teď najednou se z toho začnete smát. Teď 46 se začínou smát Vaši kolegové do toho a je to vlastně takový jakoby stres, společně s takovou tou úlevou. Prostě asi takhle 47 po celou dobu té hry.

48 T: Takže za pocity je tam co?

49 M: Strach, napětí vlastně i takovéto uvolnění. Takhle no.

50 T: Hm, dobře. Tohle provází Vás celou tou hrou, nebo jsou tam nějaké etapy, jako že se třeba na začátku cítíte více 51 úzkostně, nebo třeba stresově, potom to třeba odezní, nebo...

52 M: Já se cítím v těchhle konkrétních hrách, cítím úzkostně celou dobu. Protože prostě pokud je dobrá hororová úniková 53 hra, tak to se prostě cítíte celou dobu úzkostně.

54 T: A teďka když jste absolvovala tuhle tu hru, jak jste se tam cítila?

55 M: Úplně stejně. Protože byla skvělá a prostě od začátku dokonce, furt je tam prostě takové to napětí, takže určitě.

56 T: Co myslíte, že tam hraje roli v těch pocitech, aby to vzbudilo ve Vás ten pocit úzkosti. Co tam hraje v té hře roli?

57 M: V té hře asi neznámo. To, že nevíte, co tam bude. Takže určitě, s tím mám asi také největší problém prostě. Nevím, co 58 tam bude a tak se všeho hrozně bojím. Nevíte prostě, jestli tam nějaký člověk s Vámi bude. Jestli tam po Vás někdo něco 59 hodí. Co si tam pro Vás prostě připravili.

60 T: Smích... Dobře, tak jo. Jak se cítíte nyní, když hra skončila. Co Vás k tomu tak napadá?

61 M: Dobře se cítím. Je to právě taková ve finále úleva, po té hře. Protože vy ze sebe... Protože si myslím, že ze sebe dáte
62 takové to emoční, kdy se člověk tak jakoby vyždíme, bych řekla a pak se právě tak strašně uvolní. Úplně. Takže opravdu
63 veliký pocit úlevy. A teď ještě s kolegama to probíráme po té hře, a takže jako fakt super.
64 T: Tak, nezdáte se mi teďka úzkostná. Smích...
65 M: To už určitě ne...
66 T: Dobře. Co byste mi řekla teďka k Vaším nějakým osobním reakcím, nebo k samotnému průběhu hry. Co, když si na to
67 vzpomenete, jak to probíhalo, Vaše nějaké reakce během hry, máte k tomu ještě něco, co byste ráda zmínila?
68 M: Reakce vyloženě třeba, když je nějaká takováhle situace, že třeba někde něco práskne nebo takhle. Tak hned
69 vyhledávám, hnedka vyhledávám kolegy a jdu se tulin, jdu se tulin. Takže je to prostě takovéto mazlíci.
70 T: Co Vám to dává?
71 M: Takový ten pocit bezpečí. Jo, že tam prostě člověk není sám. Třeba to, co úplně nesnáším je, když je prostor a já
72 nemám kryté záda. Tak se ráda prostě lepím na zeď, že prostě mi to přijde, že jakmile nemám něco za záda, tak si
73 přijdu taková, jako nahatá. Prostě člověk je takový moc odhalený.
74 T: Zranitelný?
75 M: Jo, jo přesně zranitelný. Takhle bych to taky řekla.
76 T: Dobře. Tak, teď se zaměříme na nějakou situaci ve hře. Objevila se během hry nějaká situace, která Vás vyděsila,
77 vzbudila ve Vás opravdu jako strach, paniku. Někjaký pocit ohrožení. Bylo Vám fakt jako nepříjemné? Byla taková
78 situace?
79 M: Určitě... Určitě. Když se třeba např. otevírají dveře z ničeho nic. A vy nevíte proč. Máte takový... Tak to určitě. Nebo
80 když se začne klepat stůl, to je takové jakoby takový nepříjemný takže... Přitom víte, že se Vám nic nestane, ale je to
81 zajímavý.
82 T: Takže, zkuste mi teďka tu situaci, nebo ty situace jednotlivě popsat, a ke každé té situaci mi zkuste říci, jak jste se
83 zachovala, co jste cítila, a jak jste na to reagovala.
84 M: Já se prakticky zachovávám pořád stejně. Jakoby ztuhnu a čekám, co se bude dít. A teď jenom vyčkávám. Koukám a
85 teď právě vyhledávám, kde mám svoje kolegy. Nejlépe, když mám někoho u sebe a jakmile se ta situace potom jakoby
86 se uklidní, jak bych to řekla... Tak potom pokračuju dál. Takže tak.
87 T: Takže ty situace, jsou ten klepající se stůl např. nebo ty dveře, které se otevrou z ničeho nic. Ještě nějaká situace Vás
88 napadá? Která ve Vás vzbudila pocit...
89 M: V téhle hře, jako by to bylo čistě založený, že se samy otevíraly dveře, klepal se stůl, hýbaly se třeba přístroje. Takže
90 vlastně tam to bylo takovýchle, o takovýchle věcech.
91 T: Dobře. Tak jo. Jak byste se... To už jste mi říkala... Já jsem se teď ztratila... Pardon... Objevila se během hry nějaká
92 situace, kterou jste úspěšně zvládla, a potěšilo Vás, jak jste si s touhle situací poradila?
93 M: Jooo!
94 T: Můžete jí popsat? Co to bylo za situaci a tak...
95 M: Jo. My jsme měli vlézt do místnosti, kde ležela mrtvola. A nikdo absolutně nikdo tam nechtěl jít, a já taky ne. Protože
96 právě jak jsem takový ten člověk... Ale ve finále potom vlastně holky z toho byly ještě hůř než já, tak jsem si tak říkala,
97 vždyť tam nic není, tak tam pojď. A tak jsem tam jako šla, a lehce to poodkryla a on se zahýbal závěs. Že to bylo takový,
98 že jsem zase couvala. A pak vlastně si říkám, ne pojď tam, tak jsem ho odhrnula a už se dostala přímo k té mrtvole a už
99 jsem věděla, že mě tam nic nečeká. Takže to jsem já za sebe byla ráda, že jsem opravdu šla poprvé takhle někam.
100 T: Že jste se překonala?
101 M: Jo. Protože já takhle fakt nikdy nikam nechodím. Většinou s sebou máme chlapy, kteří na týchletý hře ale nebyli, takže
102 tam prostě musela jít nějaká holka.
103 T: Mohla byste mi říct, co Vás tak vedlo k tomu překonání se?
104 M: Aby jsme prostě postoupili dál. Aby už to bylo, že stát na jednom místě prostě to nemělo smysl, to bysme rovnou
105 mohli tu hru ukončit a odejít. Takže tam jde hlavně o to, aby člověk mohl postoupit a trochu si tu hru užít, protože tímhle
106 tím by si tu hru úplně zkazil.
107 T: Druhým se vlastně do toho vůbec nechtělo, takže to bylo tak nějak na Vás.
108 M: Jo, takový tlačený to bylo na mě vlastně asi jo no. Taky jsem tam mohla stát, ale podlehla jsem.
108 T: Tak ale je to od Vás hezké, když člověk pak třeba zjistí, že to i zvládne, i přesto že se velmi bojí, nebo má velký strach
109 a že to zvládne. Dobře. Na základě Vašich zkušeností s těma hrami, zjistila jste osobě něco? Když to řeknu, došlo k
110 nějakému sebepoznání? Lepšímu?
111 M: Lepšímu, tak to bych asi úplně neřekla. Jak jsem strašpytel, tak to mám sice strašně ráda, ale vím, že až na tuhle tu
112 situaci, že kdybych byla do něčeho tlačena, tak bych určitě něco zvládla, ale je to spíš takový, že se nechávám vést. Když
113 jsou takové hle nepříjemné situace, tak většinou jdu s hloučkem.
114 T: A tohle jste, když to řeknu, zjistila během té hry, nebo jste to o sobě věděla už nějakou delší dobu, že jste k tomu
115 nepotřebovala tuhle tu zkušenost?
116 M: Asi během téhle té hry, protože předtím jsem neměla možnost toto o sobě zjistit. Takže vlastně až takováhle ta
117 situace mě k tomu takhle dovedla.
118 T: Dobře. Tak jo. Objevila se u Vás nějaká pozitivní, nebo objevily se u Vás nějaké pozitivní nebo negativní myšlenky,
119 pocity, které jste prožila během her, které jste už dávno absolvovala? Nejenom když to shrneme na tuhle tu hru, ale
120 různé Vaše zkušenosti s hororovými hrami. Objevily se u Vás nějaké pozitivní, nebo negativní myšlenky až potom co ta
121 hra skončila? Dejte tomu noční můry, nebo nějaké špatné pocity. Například, když jdete ve tmě, že se více bojíte, nebo
122 naopak jste se přestala bát třeba, rozumíte mi?
123 M: Tak určitě jako negativní mám. Víím, že jsem šla jednou ve škole, jsme měli zaměřování a šli jsme do tmavý chodby
124 a šla jsem do té chodby a najednou to ve mně strašně probudilo, jako kdyby to bylo v té hře. Protože to byl prostor, který
125 byl jedný hře hororový, na které jsem byla, hrozně podobný. A v tu chvíli jsem tak jako se zastavila a říkala jsem si, ne je
126 to dobrý. A po každý, když jsem tam šla opakovaně, tak se to ve mě zase probudila, tak to ve mně jako... Tak mě to

127 jako trklo, takový to jako zpozornění, že člověk prostě neví...
128 T: Ten podobný prostor ve Vás vyvolal ty vzpomínky, nebo dalo by se říct i ty emoce?
129 M: Jo, určitě. Prostě člověk se jenom tak jako zarazí, jestli tam náhodou někde něco není.
130 T: Ještě nějaké jiné situace Vám přicházejí v myšlenkách.
131 M: Negativní určitě ne.
132 T: Pozitivní?
133 M: Pozitivní, ...
134 T: Dejme tomu, že to mělo nějaké pozitivní dopady?
135 M: To bych taky úplně neřekla. Teď vlastně nevím, co bych dala za pozitiva pro mě. Asi ne.
136 T: To vůbec nevdává, tak každý má tu zkušenost jinou. Dobře. Tak jaká byla Vaše zkušenost s týmem během hororové
137 hry?
138 M: Skvěle jsme spolupracovali. Zjistila jsem, že to jsou dobrý parťáci. Že by mě nikde nenechali. Smích. Takže spíš jako
139 takhle, že víc jako poznat ty lidi, které mám kolem sebe. Že se na ně užeš spolehnout.
140 T: Jaké to je pro toho člověka... Být v týmu., Konkrétně v těch hororový hrách. Nebo jaké to bylo pro Vás, když jste
141 třeba věděla, že se na ně můžete spolehnout, tak co Vám to dávalo?
142 M: Rozhodně pocit bezpečí. Že vím, že se na ně mohu obrátit, že tam nejsem sama. Že mě tam někde nenechají. Že
143 člověk furt ví, že se mu nic nestane, ale pořád to tak má.
144 T: Možná nějaká jistota?
145 M: Ano přesně.
146 T: Lišila se tahle ta zkušenost v závislosti na tom, s kým tu hru hrajete? Já teď nevím, Vy jste říkala, že jste hrála několik
147 těch únikových her, předpokládám, že to vždycky nebylo se stejnými lidmi. Tak by mě zajímalo, jestli se to nějak lišilo,
148 popřípadě čím se to lišilo. Co vlastně ovlivňovalo ty rozdíly.
149 M: Určitě. Skladba toho týmu je strašně důležitá. Ty lidi se musejí znát, a jakmile se neznají a nevědí, jak se konkrétně
150 každý v dané situaci chová, tak je to hrozně těžké. Já jsem vlastně měla partu, se kterou jsme se víc sblížili a už jsme
151 věděli, jak se kdo chová, kdo je na co dobřej. Kdo má na co postřehy, každý má na něco jiného. Takže pak se to skvěle
152 dávalo do kupy. A potom v tomhle tom týmu nám odpadl člen, a museli jsme ho nahradit někým jiným a najednou se to
153 tak jako, nechci říct pokazilo, ale ten tým prostě fungoval úplně jinak. Protože, ten člověk zasahoval do takové té
154 rovnováhy, kterou jsme měli, a najednou ta rovnováha nebyla a už se to začalo takovýto, překřikování a tak. A už tam
155 nebyla ta pohoda.
156 T: Že se to tak jako zhroutilo, narušilo jedním členem, že se to vlastně dá narušit, ta skupina.
157 M: Jo, i když jsem měla třeba úplně jiný tým, když jsem hrála, tak to samý. Tak ty lidi se úplně jinak chovají a musíte
158 mít takovou tu nějakou dobu na to se poznat. Takové to jak se zachováte.
159 T: Mě by zajímalo, jestli byste dokázala říct, jaké osobnostní typy lidí v tom týmu jsou, jaké tam nesmí chybět
160 popřípadě...
161 M: Já si myslím, že je fajn tam mít každý typ osobnosti, ale špatný je, když je tým složený jenom z lidí, kteří jsou na tom
162 stejně třeba jako já. Že jsou třeba na to hodně úzkostný. Většinou já mám právě ráda, když je tam nějaký chlap, protože
163 co si budeme říkat, ti chlapi to vnímají trošku jinak než ženy a jsou víc takový jako: ale prosím tě, prostě půjdeme ne. Jo a
164 prostě když jenom ten tým složený ze stejně úzkostných lidí, tak je to prostě takové o ničem. Je to určitě jako sranda to
165 jo, ale není to, jako abyste postupovala tou hrou.
166 T: Tak efektivní. Dejme tomu.
167 M: Jo.
168 T: Dobře. Je nějaká situace, pocit, příběh, který se Vám vybaví, když zavzpomínáte na své zkušenosti s hororovými
169 hrami? Někaká, mluvíme o hororových hrách, o strachu, o úzkosti. Jaká situace se Vám vybaví, dejme tomu. Nechci říct
170 nejhorší, ale dejme tomu, co se Vám vybaví, co nemůžete dostat z paměti jaká je Vaše zkušenost?
171 M: Když jsme třeba hráli Prokletý dům, tak jsme hráli jakoby v rámci srandy už potom, protože jsme si to šli zopakovat
172 a znali jsme se tam s tím roommasterem, který nás provázel. On si chtěl udělat strašnou srandu, a tak mě jako unesl a to
173 bylo právě takový jako hodně nepříjemný. Protože on měl ještě nějakého známého a já jsem vůbec nevěděla, jestli je to
174 on nebo není a takhle. A oni mě právě začali všichni hledat a on mi třeba i zakrýval pusou třeba, abych nemohla... Bylo to
175 takový hodně, hodně, hodně nepříjemná situace. To jo, to se mi až tak jako nelíbilo.
176 T: To věřím. Co to ve Vás vzbuzovalo za pocity.
177 M: Taková bezmoc, že nemůžu nic. Vlastně byla tam i taková tma a bylo to takový...
178 T: Tak to muselo být nepříjemný, to věřím. Já sama bych se bála. Je ještě nějaká situace?
179 M: Nyní si už asi nevzpomenu.
180 T: Je tam nějaký pocit, který charakterizuje nebo který provází všechny ty hry? Nemusí to být jeden pocit, mohou to být
181 pocity.
182 M: Asi pořád takové ty samé jak jsem již zmiňovala.
183 T: Takže takový, o kterých jste už omluvila.
184 M: Ano.
185 T: Dobře. Tak dostáváme se pomalíčku do závěru. Proč si vy myslíte, že lidé vyhledávají hry s hororovou tematikou.
186 Proč je vlastně absolvují?
187 M: Já si myslím, že to bude asi na stejné bázi, jako to mám já, prostě takový to napětí a zároveň to uvolnění. Hlavně po
188 té hře. Je to strašně příjemný pocit. To je vlastně to samý jako když lidé vyhledávají adrenalinové sporty. Je to, asi bych
189 to k tomu přirovnala, protože takhle to máte v nějaké budově ten adrenalin. Tady když jde někdo sportovat, tak se mu
190 může něco stát a tady je to takový jakoby to... Tak to je miň jako násilný, jdete si tak jako jenom zahrát. A ve finále
191 vlastně z toho máte úplně stejný požitek, jako když třeba jdete na nějaký nebezpečnější sport. Takže já si fakt myslím, že
192 je to to samý. Takový to napětí a uvolnění.
193 T: Jenom by mě zajímalo, myslíte si, že by na tom mohl být člověk závislý?

194 M: Rozhodně.
195 T: Máte někoho ve svém okolí?
196 M: Ano, kamarád. Ten teda na tom úplně ujížděl. Teď vlastně mu to práce nedovoluje, protože je časově hodně vytížený,
197 ale ten strašně dlouho a ten fakt na tom byl až závislý. Furt vyhledával jenom na internetu na jaký escape by šel, takže
198 určitě si myslím, že jo.
199 T: Měla jste Vy někdy pocit, že jste na tom byla závislá?
200 M: Jo. Ale jenom chvilkovéj. Bylo to takový to ze začátku, kdy má člověk hodně velký nadšení. Teď už je to spíš jenom
201 takové jako hele nový Escape, Ale dřív to fakt bylo takový, že jsem seděla a projížděla jsem si escape, ty které byly
202 v okolí, na které bysme mohli jít.
203 T: Ještě se zeptám, protože teď se bavíme o těch hororový hrách, které podle mého názoru, vzbuzují v člověku přesně
204 ten adrenalin. Ten strach a následný prožitek uvolnění a tak dále. Myslíte si, že ta závislost může být i na jiném typu hry?
205 Protože dejme tomu, ty hry jsou i detektivní, s různými tématy. Jestli by se dalo říci, že člověk může být závislý i na
206 jiných druzích. Nebo jestli je to jenom na hrách, které vzbuzují opravdu ten adrenalin?
207 M: Nemyslím si, že by to bylo vyloženě jenom na hororový hrách. Určitě si tedy myslím, že tam budou i ty ostatní. Je to
208 hlavně ale asi o tom, že toho člověka to začne bavit, protože třeba zjistí, že je v tom dobrej. Takže třeba umí skvěle luštit
209 a takhle. A třeba chce si tímhle tím, blbě řečeno třeba i něco dokázat. Tak je vyhledává. Proto si myslím, že potom už by
210 to mohlo přejít v tu závislost i na jiných hrách nejenom těch hororových.
211 T: Že to vlastně nemuselo být na základě nějakého prožitku adrenalinového, ale prožitku jsem dobrý... Něco si vlastně
212 dokázat, dokážu vyřešit nějaké situace, mít nějakou pozitivní zpětnou vazbu sám na sebe.
213 M: Ano, takovéto ego nahoru. Smích...
214 T: Jo, super. Jaké dopady podle Vás by tyhle ty hry mohly mít na psychiku člověka?
215 M: Záleží asi podle toho... To je asi hodně individuální. Záleží podle toho, protože každý je jiný a myslím si, že je to taky
216 záležitost, jak to má každý v hlavě. Hraje tam roli i věkový rozdíl, protože malé dítě toho bude mít třeba daleko větší
217 třeba nějaký negativní dopady, kdež to ten dospělý, který si řekne, že to nic nebylo. Ale to dítě ve finále, může mít do
218 budoucna nějaký...
219 T: A napadají Vás nějaké negativní dopady, jakého typu by to mohlo být? Co by ta hra mohla způsobit?
220 M: Mě napadají ty noční můry úplně v pohodě, protože se Vám to prostě může prolínat klidně do toho spánku, nebo že
221 třeba vidíte za nějakýma úplně obyčejnýma věcmi a situacema něco, co si začne člověk představovat. Ani to tak být
222 třeba nemusí.
223 T: Pozitivní dopady?
224 M: Tak třeba možná zjištění, právě že se dokážu zachovat skvěle v takových situacích, tak asi pozitivní takhle vyloženě
225 na člověka.
226 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho ta hra měla negativní dopad?
227 M: Nemám. Ne, nemám.
228 T: A pozitivní dopad?
229 M: Vyloženě asi ten kamarád, jak jsem říkala ten příklad, tak ten zjistil o sobě, že se umí dobře zachovat v těchlech
230 situacích, ten věděl, že je v tom prostě dobrej a takhle. Že asi zjistil, že je v tom dobrej.
231 T: O sobě něco hezkého. Smích...Dobře. Tak jo. Tohle jsou všechny moje otázky, který jsem měla dneska připravené.
232 Mě jenom takhle na závěr zajímá, je něco, co byste mi chtěla ještě k tomuhle tématu říci. Třeba Vás k tomu ještě něco
233 napadá, na co jsem se nezeptala a je třeba pro Vás to důležité to zmínit? Nebo to vůbec prostě jenom tak říci?
234 M: Asi ne, měla jste velice hezky připravené ty otázky, že to bylo rozebrané takhle od začátku do konce. Myslím si, že
235 bylo řečeno asi tak všechno, určitě z mé strany bylo vše, co jsem k tomu chtěla říci.
236 T: Moc Vám děkuji tedy za Vaši ochotu, a že jste mi ten rozhovor poskytla. No a poté budou sepsány i informované
237 souhlasy a veškeré další informace Vám budou předány.
238 M: Dobře, také děkuji.

Rozhovor 7 - Ondra

T- tazatel

O- respondent Ondra

1 T: Tak mi dneska společně povedeme rozhovor, který se bude týkat hororových her únikový her, s hororovou tematikou. Já 2 budu ráda, když ho v tomhle tom rozhovoru budete sdílný, v těch odpovědích. Nějak se mnou posdílíte Vaše myšlenky, 3 pocity, emoce, které souvisejí s těmito únikovými hrami. Zároveň je důležité Vás informovat o tom, že rozhovor bude 4 nahráván na diktafon. Bude zachována Vaše anonymita v diplomové práci, takže nikdy nebude uvedeno Vaše rodné jméno 5 příjmení, a tak. Důležité ještě je, abyste věděl, já tady mám připravených 10 až 12 otázek, samozřejmě u některých půjdeme 6 víc do hloubky, někde to jenom tak povrchně se zeptám, uvidíme, co Vám bude bližší, na co budete chtít odpovídat. Pro 7 Vás je důležité vědět, že pokud nebudete chtít odpovídat na otázky, budou Vám nějak nepříjemné, nebo půjdou více do 8 detailů budou intimní a tak dále, tak kdykoli můžete říci, že nechcete odpovídat, popřípadě kdykoli můžeme rozhovor 9 ukončit. Pro Vás ještě jedna věc, doufám, že Vám nebude vadit, že občas se podívám, přečtu nějakou tu otázku. Kdybych 10 se náhodou ztratila. To je asi tak všechno, kdyby se mi náhodou nerozuměl, nebo neporozuměl tomu znění té otázky, tak 11 se zeptejte. Možný je, že občas lidé s tím mívají problémy, že je to špatně formulované. Takže když tak se zeptejte.

12 Můžeme začít?

13 O: Určitě.

14 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vlastně vyhledáváte hry s hororovou tematikou, co Vás k tomu tak napadá?

15 O: Určitě nějaký druh adrenalinu. Ten mě vždycky bavil. Co se týče celkově těch únikových her, tak se mi líbí ta

16 sounáležitost těch lidí, při hře. Takže určitě nějaký ten společenský prvek. A všeobecně mě vždycky bavily horory.

17 Koukat třeba na horory, na filmy s hororovou tematikou. Takovej ten strach, pocit z toho strachu takovýto lekání se.

18 Takže to mě vždycky hrozně bavilo na těch filmech a to samý vlastně i v těch únikových hororových hrách.

19 T: Vnímáte nějaký rozdíl mezi tím, jak to prožíváte, řeknu u filmu s hororem, a když to zažíváte, když to řeknu na vlastní 20 kůži?

21 O: Určitě, tak tady to je takový jako víc bezpečný, že je to čistě jenom na té video obrazovce a ta úniková hra viz tahleta 22 s těma živějma hercema je taková 3D už. Že už je to takový živý, že se vlastně už rádoby může něco doopravdy stát, i 23 když vlastně jako nemůže, ale víc tomuto tělu věří a více boji.

24 T: A to Vás na tom baví?

25 O: Ano to mě na tom baví.

26 T: Jak často hrajete hry z hororu tematikou? Popřípadě kolik jich máte za sebou?

27 O: Když budu počítat i ty počítačové hry, tak teď se vůbec už nevěnuji počítačovým hrám, ale dřív jsem docela dost

28 hrával a dokonce jsem měl i takovou kamarádku, se kterou jsem měli takovýto koníček a sdíleli jsme spolu zkušenosti

29 z těch her, a vždycky jsme vyhledávali ty novinky v těch hrách a hráli jsme to pak ještě jakoby spolu. Takže jsme si to

30 třeba necháváme až na večer, aby byla ta atmosféra, tma. Aby jsme se více báli k tomu, takže tak.

31 T: Kolik máte her s hororovou tematikou za sebou cca, jestli si vzpomenete.

32 O: Jo 10-15 možná 20 dohromady.

33 T: Že jezdíte po celé České republice?

34 O: Ano po celé České republice. Musím tedy říct, že co se týká třeba těch únikových her, tak jsme začínali v Praze. A

35 potom jsme zjistili, že Praha nám dala všechno, co nám mohla dát v tomhle tom směru. Takže vždycky když jsme někam

36 vyjeli na nějaký wellness, výlet nebo čí co, tak jsme vždycky vyhledávali nějakou tu jinou alternativu. A ze začátku byly

37 takový jakoby předsudky, že to jako mimo Prahu, že to nebude úplně tak kvalitní hra třeba. Ale musím, ale záhy jsem

38 musel z toho ustoupit, protože jsme byli třeba v Karlových Varech a tam ta kvalita byla srovnatelná s Prahou a možná

39 byla v některých ohledech lepší než v Praze.

40 T: Dobře. Dokážete si představit, nebo jak nahlížíte na to... To je taková moje jako myšlenka, jestli ten člověk může být 41 na těchhle těch hrách závislý.

42 O: Já si myslím, že určitě, minimálně já jsem.

43 T: Na tom závislý?

44 O: No, jako ne že bych teďka dlouhodobě nebo delší dobu už jsem jako nebyl, ale je to takový druh zábavy, který určitě 45 jako... Já jsem si jednou vyzkoušel, jsem do toho šel, že jsem měl třeba smůlu na první únikovce, to mě tolik jako

46 neoslovilo. To bylo, když to jako začínalo, kde byly 4 stěny a starý nábytek a hodně zámků. Ale hodně se to

47 zdokonalovalo a vyzkoušel jsem i něco nového a celkově mě jako to poznávání jak sama sebe, taky zjišťováním i

48 dokazování si něčeho, že něco dokážu překonat, a ty zkušenosti se jako nabalují, že člověk zjistí, že se s něčím předtím víc

49 trápil, ale ty věci se dost opakují. Takže zjistí, že třeba v té další únikovce to třeba jako dokáže, a ty další věci taky. Tak si

50 to pak jako užívá úplně jinak. Takže určitě na tom nějaká závislost je, jak říkám já už minimálně možná nějakou

51 vypěstovanou mám. Teď už si jako vybírám. Teď už to není tak, že bych vzal každou únikovou hru, ale jak už člověk má

52 nějakou tu zkušenost a ví, co by pro mě asi tak jako mohlo být dobré, tak prostě potom si už ten člověk jakoby vybírá,

53 jestli to za to stojí, nebo nestojí.

54 T: Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her, na kterou, kterou jste vlastně realizoval. Jaké pocity a myšlenky

55 Vás provázely ještě před samotnou hrou. Zkuste si ještě vzpomenout na to, než jste tam vůbec šel.

56 O: Takový jako napětí. Nejistota toho, co ten člověk má tam očekávat. A ta hra byla specifická v tom, že tam byli živí

57 herci, a že dělali ty únikový hry a to strašidelný prostředí, nebo nebylo to jenom nějakým světlem či co. Ale ten

58 strašidelný efekt byl zvýšený těma hercema. Takže taková jako nejistota, že člověk neví, do čeho přesně jde. Jak jsem

59 říkal, já ten strach jako mám rád, ale takový to jestli tam někdo na něj bude sahat, bojí se třeba, že mu, nebo aby někomu

60 neublížil, protože se třeba lekne. Takže taková nejistota, ale zároveň těšení se vnitřní. Takový to očekávání, nebo něco.

61 T: Dokázal byste popsat, co se s Vámi dělo po fyzické a psychické stránce?

62 O: Před tím, před hrou. Takový ten stav, kdy je člověk jako nervózní. Kdy se jako trochu potí, a má trochu zvýšený tep,

63 ale nic jako závažného nic velkého.

64 T: Byste tam možná ani nešel že?

65 O: No kdybych se cítil hodně nekomfortně, tak za první jako, kdyby mi to nevyhovovalo ten typ her, tak bych to ani jako
66 neabsolvoval, a kdyby mi bylo jako hodně špatně, tak bych určitě řekl, hele já na to nemám, nebo prostě nejdu do toho. Je
67 mi prostě špatně, motá se mi hlava, tak to bych do toho nešel.

68 T: Takže byste se nehecnul?

69 O: No, kdyby to bylo jako fakt jenom psychického rázu, tak bych se asi jako hecnul. Ale kdyby to mělo mít jenom jako
70 fyzický dopad na mě, tak bych to vzdal, ale nešel bych.

71 T: Co jste prožíval během hry? Zkuste se teďka vzít, vrátit se do té hry, co Vás během té hry napadalo, jaké byly Vaše
72 myšlenky, jaké byly Vaše pocity, co se ve Vás tak jako dělo během té celé hry?

73 O: Celý takový jako vnitřní strach, ten jsem si vlastně udržoval během celé té hry. A taková ta nejistota, kde kdo vybafne.

74 Takový to jestli to zvládneme včas, co bude na konci? Taková celkově vnitřní nejistota. Takový to, jestli se mi potvrdí to,
75 že co je třeba všeobecně známý, že když jsem se třeba učil na vejšce nebo to, tak jsem se vždy líp učil ve stresu, v

76 takovým nějakým tom presu. Kdy už člověk, tak jakoby musí začít jinak to jako nestihně. Takový jakoby tlak, takový...

77 To se mi, to samé se mi jako potvrzuje v té hře, že si v té hře, že se mi to jako líp pracuje v tom stresu, když je na mě

78 tlačeno, ten čas na mě nějakým způsobem tlačí, a ten strach. Tak jestli opravdu dokážu jakoby ty logické úkoly opravdu

79 vyřešit. A to se mi doopravdy fakt jako potvrzuje. Nevím, jestli jakoby líp, než když bych byl jako v klidu, ale dokážu

80 řešit věci i ve stresu, pod nějakým tlakem.

81 T: Mnohem efektivněji, než...

82 O: No, podobně, myslím si, že jo. Nezkoušel jsem nikdy tu druhou variantu, že bych se zkoušel připravovat na něco víc

83 předem. Ale tohle to mi jako vyhovuje, protože vím, že prostě musím, věřím, že kdybych na to měl víc času na to řešení,

84 nebo klid, tak třeba ty myšlenky mi tak jako bloudí, ale tady vím, že jako musím, takže se plně soustředím na tu jednu věc,

85 a snažím se ji vyřešit efektivně a rychle.

86 T: Vy jste mluvil o tom strachu, že jste si ho jako udržoval během celé té hry. Mění se ta intenzita těch prožitků jako dle
87 toho, v jaké fázi se té hry nacházíte. Například, že je to mnohem silnější, než na konci, nebo? Vnímáte nějaké rozdíly?

88 O: Spíš mi to jakoby stoupá, ta nervozita. Ze začátku je to takový, že nevím, do čeho jdu. Takže tak koukám, většinou i

89 ten příběh je tak postavený, na ten neklid. A postupně to potom jakoby graduje, že se člověk někam jako posune tak to

90 začne nabírat na té intenzitě toho strachu, začnou se tam objevovat více ti herci teďkon třeba. A teď je to víc jakože to jak

91 graduje. A teď to má vlastně jako i nějaký vyvrcholení, že se někam dostane nebo umře, nebo jako v podstatě umře. Takže

92 u mě to spíš jako graduje, že to narůstá... Narůstá, ta vnitřní nervozita a ten strach.

93 T: Teďka když máte tady tu hru za sebou, jak se cítíte nyní?

94 O: Teď už jako v bezpečí, v klidu v pohodě podle mě. Taková ta negativní energie v rámci té hry, jak se z ní dostane.

95 Takže jsem... Takže tak jako uvolněně teďka. Jsem takovej jako kdybych si zaspotoval.

96 T: Když byste měl zhodnotit Vaše reakce během té hry, co jste dokázal, co jste dovedl. Co se Vám povedlo, nepovedlo.

97 Co byste mi k tomu řekl?

98 O: Já tím, že se rád bojím, tak to i vyhledávám. Nebo jsem jako třeba strkaný od ostatních dopředu vždycky. Takže, spíš

99 jakože dokážu ustát ten náhlý šok, stres. Že dokážu třeba konkrétně řešit nějaký ty, nebo ten nějaký daný problém v tom
100 presu, takže asi tohle.

101 T: Objevila se během téhle té hry nějaká situace, která Vás hodně vyděsila, vzbudila ve Vás strach, obavy. Zkuste si jí
102 tak nějak jako představit, zkuste mi popsat tu situaci a zkuste mi říct, jak jste se s touhle tou situací vyrovnal? Nebo co
103 jste dělal v téhle situaci?

104 O: Tak konkrétně v té hře to bylo tak, že já jsem trochu jako klaustrofobik, ale ne jako třeba tak úplně, ale třeba jako

105 v těch stísněnějších prostorech, kde se třeba člověk nemůže úplně tak jako otočit, tak to mi jako vadí. Tady vlastně

106 nastala takováto situace, kdy byla taková ta márníční, takový ty márníční chladáky. Kdy tam prostě měl člověk vlézt a

107 zavřít se a něco tam jako vzít. A tím, že jsem byl branný jako za toho, jak od kterých, se vlastně jako hodně bál, a byl

108 vždycky dávaný tak jako dopředu, tak ten tým vlastně jako prvního navrhl mě, aby tam vlezl. No a tady jsem se vlastně

109 jako dokázal úplně jako kousnout a nedokázal jsem tam prostě vlézt. Takže jsem byl jako defakto rád, že tam ten tým je,

110 a že jsme mohli zvolit potom někoho jiného. Protože kdyby to byla nějaká místnost, kde se člověk může jako nějak

111 otočit, tak do toho jdu, tak se hecnu, tohle mi tolik jako nevadí, ale tady jsem měl takový jako vnitřní blok, že jsem do

112 toho jako vlézt opravdu nechtěl, a neudělal jsem to.

113 T: Že jste se dokázali přes nějaký ten, když to řeknu ten skupinový nátlak, v tomhle tom ochránit?

114 O: Ano. Ten pud sebezáchovy ve mně byl silnější, než ten nátlak té skupiny.

115 T: Výborně. Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládl, a máte z toho radost, jakým způsobem jste
116 jí zvládl?

117 O: Tak tam... Tady jako asi nebyla žádná konkrétně, jako že bych já, něco zvládl. To spíš bylo, jako spíš takový jako

118 týmový, týmová jako práce, spolupráce. Takže spíš jako my jsme zvládli, ale vůbec jakože jsme prošli celou tou hrou, a

119 zvládli jsme ty úkoly, a přišli jsme v ten stanovený čas do toho cíle. Tak z toho mám jako takovou vnitřní radost, ale jako

120 z toho že bych já něco dokázal třeba konkrétně jako já tak to asi jako mě teďka konkrétně nenapadá.

121 T: Teďka jste zmiňoval tu skupinu těch lidí, já bych se chtěla zeptat na to, jestli se Vaše zkušenosti s tím týmem liší

122 podle toho, jaký tým nebo s jakým týmem jste zrovna hrál. Protože teďka jste hráli s někým, ale možná byly hry, kde jste

123 hrál s někým jiným, s nějakým jiným týmem. Jaké jsou Vaše zkušenosti s týmem. Když byste měla popsat tenhle ten

124 tým, se kterým jste byl teďka ve srovnání s jinými týmy.

125 O: Já myslím, že většinou chodíme jakoby ve dvou na únikové hry, já jsem zvyklý na ten pár ve dvou. Že je to takový

126 jako že si to víc užije ten člověk tu hru, a že si 95% té hry si odehraje sám, ve spolupráci s tím druhým. A čím početnější

127 tým je, tím ta návaznost té hry ztrácí a roztrhává se mezi ty lidi. Takže ten člověk z toho nemá takový zážitek, takže já

128 jsem byl vždycky všeobecně pro méně početný tým, přičemž samozřejmě je důležitý mít vždycky v tom někoho, kdo už

129 nějakou únikovou hru hrál, aby uměl, věděl. Aby věděl jak toho druhého navést, co mám vlastně dělat, říct. Když já si

130 představím sám sebe na první únikový hře, tak já třeba vůbec nevěděl, co se ode mne chce, na co se mám zaměřit, takže
131 kdybych já měl jet někam poprvé, tak bych ocenil, kdyby se mnou byl nějaký zkušenější hráč, ne který to udělá všechno
132 za mě, ale který mě jako navede. Uměl mě nakopnout, abych jako věděl, co mám dělat. Takže ten prvek toho zkušeného
133 hráče je tam určitě velmi důležitý. Tak všeobecně je tam důležitý člověk, který má logické uvažování, takže nějaký
134 takovýhle člověk. A pak je to asi spíš jako o nějaký náhodě, takže... Ale hlavní asi je, aby tam byl člověk, který si to jako
135 užije, ne člověk který tam jde třeba jako z donucení, kteří to třeba dostali jako dárek k narozeninám a jde tam, aby to jako
136 nepropadlo. Takový člověk jako ničí tu atmosféru těm ostatním hráčům. Takže tam musí být jakoby nadšenec pro tu hru.
137 T: Vy jste říkal, že vlastně teďka hraje zásadně ve dvou. Že je to pro Vás, že ten zážitek je pro Vás, více intenzivnější.
138 Dokázal byste říci, jak ty role máte rozhozené mezi sebou?
139 O: No, já bych ani neřekl, že ty role nebo, že tam máme nějaké stanovené role. To bych úplně neřekl. Tam si spíš
140 myslím, že jde, že každý má něco, že každé má jiný uhel pohledu na ten, na tu věc, že je potřeba si k tomu sednout ve
141 dvou, když je tam třeba i nějaký jednoduchý úkol a říci si je jako. A říkat ty myšlenky nahlas jako většinou. Takže když
142 si člověk jako řeší to svoje a ve své hlavě a ten druhý ve své, tak ta spolupráce tam žádná není. Takže určitě jako, aby se
143 komunikovalo s tím druhým. Aby se ty myšlenky jako to. Ale to je asi jako...
144 T: Je nějaká situace pocit příběh, který Vás napadne v souvislosti, když si řeknou hororové únikové hry? Co jste třeba
145 prožil, něco co ve Vás tak jako zůstalo?
146 O: Já po těch únikových, jako že se to jako do toho běžného života promítá nějakým způsobem?
147 T: Samozřejmě, můžete také. Zkuste mi teda říci, zda se nějaké věci z těch únikovek, z těch zkušeností s těma
148 únikovkama Vám do toho života promítají?
149 O: Myslím, že se mi to jako stalo spíš obráceně, že ne jako, že by se mi to promítlo v ty únikovky do běžného života, ale
150 spíše jako z toho běžného života do té únikovky. Že mám třeba z dětství jako nějaké blbej pocit, když třeba jako
151 nekoukám pod postel, že mám třeba strach, že je něco pod postelí, a v ty únikovce se to jako umocní, a protože je tam
152 takový to přítmi a je tam nějaká postava, takže já mám takovej blbej pocit, takže ten pocit vlastně si tak jakoby
153 zdvojnásobily, z tohohle toho důvodu, že třeba člověk má nějakou zkušenost z venku. To samí je třeba s těma hrama,
154 třeba jak vidíte, jak se ti lidi chovají v hororu. A říká si člověk, že takhle bych třeba nejednal, že je to úplně nesmyslný.
155 A tam jako člověk zjistí, že opravdu jako v tom stresu a tlaku jedná chaoticky člověk. Takže potom, když člověk vyjde
156 z ty únikovky, tak říká, ty jo přesně jsi jednal jako v tom hororu, když jsi těm lidem nadával. Takže spíš si jako přináším
157 ty zkušenosti do ty únikovky z toho venku. Nikdy se mi vlastně jako nestalo, vlastně si toho nejsem jako teďka
158 vědoměj, že bych si nějakou zkušeností z únikovky, nebo nějaký pocit, co jsem zažil na ty únikovce, promítnou do toho
159 běžného života.
160 T: Vy jste teďka říkal tu konkrétní situaci, kdy se bojíte podívat pod tu postel, nebo z dětství že to tak to máte. Máte
161 pocit, že právě tím, že se vystavujete poměrně často těm hrám... Říkal jste, že máte za sebou kolem 15 her hororových,
162 že se poměrně často vystavujete tady těm strašidelným situacím, které bývají občas podobné. Tak jestli se Vám nějak
163 otupuje ten strach v tom běžném životě?
164 O: Jo to asi jo s tímhle bych asi i souhlasil. Je opravdu pravda že ta hranice toho strachu se posouvá. To bylo vlastně i na
165 základě těch hororových filmů, kde jsem měl nějakou tu hranici, a když jsem jí dosáhl, tak jsem si říkal, že třeba už horší
166 film nemohu vidět, tak potom byly na podobný úrovni filmy, už mi třeba tak strašidelný nepřišly, takže jsem hledal o
167 něco víc strašidelný. A zase když jsem dosáhl nějakého cíle a tak. A teď, jak jsme zažili tuhle tu hru, tak tahle ta hra byla
168 zase specifická v tom, že tam byli ty herci, takže věřím, že kdybych teďka šel na nějakou únikovou, která je bez herců a
169 není tak na ty efekty silná, tak z toho asi nebudu mít takový zážitek, protože už jsem to zažil, a tu hranici mám zase
170 někde výš. Takže ten strach se určitě posouvá. Takže jsem jako imunní vůči tomu, čeho jsem se jako obával dřív a teďka
171 jako budu zase vyhledávat něco lehce nad tímhle.
172 T: Proč si myslíte, že lidé vyhledávají hororové únikové hry? Proč se rádi bojí?
173 O: Já si myslím, že jsou dva typy lidí. Já si myslím, že jeden typ lidí, kteří se chtějí překonat, ať už třeba z toho
174 adrenalinu, nebo z toho jako bání se. A pak jsou typy lidí jako já, kterým to nabuzuje, nechci říct, jako příjemný pocit ten
175 strach, to nechci jako říct, aby to zase nevyznělo, že jsem nějaký sadista, ale spíš jako... Já mám rád to - bání se. Já mám
176 rád posouvání ty hranice toho strachu. A proto vlastně vyhledávám únikové hry. Takže já si myslím, že lidé vyhledávají
177 únikové hry z toho důvodu, že buď se chtějí překonat. Dokázat sobě nebo ostatním něco. A pak jsou lidi, kteří to prostě
178 baví a rádi se bojejí.
179 T: Když se ještě vrátíme, protože jsem se zapoměla zeptat na ten příběh. Zkuste mi říci nějaký příběh, nějakou situaci,
180 která ve Vás je po těch zkušenostech? Co ve Vás zůstalo, zanechalo to nějakou zkušenost, příběh. Situaci, kterou jste
181 absolvoval nejenom v téhle té hře, ale i dřívě. A jaká je ta zkušenost, a když se řekne třeba hororová úniková hra, tak
182 Vám se tento příběh vybaví, protože to byl pro Vás nějaký silný moment, popřípadě to ve Vás vzbudila nějaký extrémní
183 pocity.
184 O: Vždycky se mi jako vybaví, když se řekne nějaký horor, tak se mi všechno poutá s duchama, s takovým tím jestli
185 mystičnem. Takže to mám... Ale to nemám jakoby na základě těch strašidelných únikových her, ale spíš těch
186 hororových filmů. Takže, když jdu do nějaké únikové hry s hororovou tematikou, tak očekávám duchy, očekávám nějaké
187 nadpřirozeno. A ne v každé únikové hře to takhle je. Takže tohle se mi tak jako vybavuje, nebo že by se mi jako něco
188 promítalo, to jako si nejsem vědomý.
189 T: Věříte na duchy?
190 O: Nevěřím... Smích... Ale mám z toho takový jako respekt. Neříkám, že to neexistuje, myslím si, že něco je, ale jestli
191 jsou to přímo duše, to bych asi přímo úplně neřikal.
192 T: Jaké dopady může mít hororová úniková hra na psychiku člověka. Jestli teda vůbec nějaké dopady může mít?
193 O: Já si myslím, že určitě může mít. Záleží jako jedinec od jedince, jestli třeba je to nějaký slabší jedinec, který má
194 problémy s psychikou, tak určitě věřím, že nějaká taková hle úniková hra, je pro něj nebezpečná, pro psychiku. Jeho
195 psychiku. Ale zase věřím, nebo doufám v to, že takovýhle člověk by na tu únikovku nešel. Ať je to pod nátlakem a

196 ostatních, tak já jsem se třeba nenechal zvíkat na to, že bych se nechal někam zavřít, protože vnitřně mi to bylo fakt jako
197 nepříjemný, tak jako věřím, že pokud je člověk, kterému je to hodně jako nepříjemný, tak prostě řekne ne. Ale věřím, že
198 jsou i lidi, kteří jsou spíš jako takový ty ovce, že když zavelí stádo, tak jako jde. Tak tam asi jako záleží na tý týmovosti
199 toho týmu, jestli dokáže tohle nebo nějak analyzovat a vy hodnotit a říci, jestli jako, že ten člověk není zralý na to jít
200 s náma, nebo jo, pojďme ho zničit. To asi záleží na tom účelu toho týmu. Ale určitě to nebezpečí myslím, že pro
201 takovýhleho člověka tam určitě je.
202 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho ta horovka měla negativní dopad?
203 O: Já si myslím, že asi ne. Nikoho takového si nevybavuju. Jako měl jsem teďka jednu kolegyni, která s námi byla na
204 týhle tý hře, tak ta se teda hrozně bojí a věřím, že to v ní bude jako dlouhodobě, ale že by se tak bála, že by to na ni mělo
205 nějaký špatný, nebo negativní dopad to si nemyslím.
206 T: Dokázal byste říci, jaké pozitivní dopady ty horovky mohou mít na člověka?
207 O: Takový to zocelení se si myslím... Že se jako překoná v něčem. Překonat ten strach z toho čeho se už bál, tak už se
208 třeba bát jako nebude právě. Takže to zocelení se. Takže určitě i takovéto sociální stmelení, třeba všeobecně to nemusí
209 být s hororovou tematikou ty hry, ale všechny ty hry, kde je třeba týmový znalosti třeba nebo toho týmové myšlení.
210 Takže taková ta sociální soudržnost. A to je asi všechno.
211 T: Když jsme se teďka bavili o té soudržnosti toho týmu, co je v týmu důležité? Když už třeba hraje v tom týmu,
212 nebo ve dvou co je pro Vás důležité?
213 O: Pro mě jako konkrétně v těch hrách, je pro mě důležitý asi ty myšlenkové pochody, aby se sdíleli. Aby si ten člověk
214 neřešil ten daný úkol jako v sobě, ale aby to sdílel. Protože ten jeden dotyčný nemusí mít úplně správný ten postup, ale
215 stačí nahodit tu myšlenku ten směr. A ten druhý to může domyslet, nebo to může dotáhnout. Takže určitě jako to sdílet.
216 Ať to vypadá třeba jako blbost, tak ve finále to ale nemusí být, protože třeba ta myšlenka může být správná, ale jenom
217 ten směr může být špatný. Takže určitě ty myšlenkové pochody sdílet pak neřešit někde něco. To s tím souvisí, že třeba
218 jako neřešit něco v rohu sám, ale snažit se jako zapojit všechny ostatní a to je asi jako to nejdůležitější.
219 T: K tomu mě napadá jedna věc, vy jste o ní trochu mluvil na začátku, ale... Máte pocit nebo myslíte si, že během těch
220 únikových her, může dojít k lepšímu sebepoznání?
221 O: Já si myslím, že jo. Protože, člověk vlastně zjistí právě, třeba já nebo si potvrdí, že dokáže jednat ve stresu, že třeba
222 dokáže jednat nebo řešit ty dané úkoly pod tlakem. Nebo dokáže zanalyzovat v sobě, že se tohle opravdu bojí, a že tam
223 příště už jako nepůjde. Nebo naopak zjistí, že mu to vyhovuje, že měl třeba jenom nějaké předsudky a teď to bude hrát
224 třeba určitě víc. Takže určitě to sebepoznání se tam jako člověk najde, ať už je to v tom strachu, nebo v tom myšlení,
225 v těch myšlenkových pochodech.
226 T: Co jste zjistil Vy o sobě?
227 O: Mně se potvrdilo to, že v tom presu se mi líp jako jedná, nebo líp se mi přemýšlí. Takhle jako konstruktivněji. A to že,
228 spíš se mi to jako potvrdilo, než že by něco jako nového. A taky to, že se rád bojím, a že se mi tak jako posouvají hranice
229 a že potřebuju jako víc.
230 T: Tohle jsou vlastně všechny otázky, které jsem si připravila, ale teď bych Vám chtěla nechat prostor, popřípadě jestli
231 ho chcete využít k tomu, že byste ještě posdílel nějaké Vaše zkušenosti, nebo popřípadě něco, co tady ještě nezaznělo a
232 vnímáte to jako, že by mi to mohlo pomoci např. v té diplomové práci. Nebo že by to pro mě mohlo být důležité. Máte
233 něco takového?
234 O: Přemýšlím... Asi jako konkrétně úplně... Já si myslím, že bylo všechno jako řečeno, já si myslím, že není potřeba
235 něco ještě. Já si myslím, že to je tak jako člověk od člověka no. Já si myslím, že jako záleží na tom, co komu jako
236 vyhovuje. Já bych nechtěl úplně říkat, nebo říkat nějaká moudra, které budou platit jako na mě ale třeba na ostatní platit
237 nemusí. Takže asi nic.
238 T: Dobrá tak že v tuto chvíli Vám moc děkuji za rozhovor.
239 O: Není za co.

Rozhovor 8 - Patrik

T- Tazatel

P – Respondent Patrik

1 T: Tak, my jsme se tady dneska sešli, abychom spolu vedli rozhovor. Ten rozhovor se bude týkat únikové hry s hororovou 2 tematikou. Já budu ráda, když se mnou posdílíš nějaké svoje zkušenosti, pocity, emoce, které vlastně zažíváš během těch 3 her. Na začátek je pro Tebe důležité říci, že rozhovor bude nahráván na diktafon. Dál, že bude zachována tvoje anonymita 4 v diplomové práci. Mám tady připraveno 10 až 12 otázek a je na Tobě, jak moc se k nim budeš vyjadřovat. Popřípadě máš 5 právo kdykoli rozhovor ukončit, nebo mi říci, že na tu otázku nechceš odpovídat, pokud ti bude nějak nepříjemná. Doufám, 6 že ti nebude vadit, že se občas podívám na znění těch otázek.

7 P: To určitě ne.

8 T: A to je asi tak všechno, co bys měl na začátek vědět. Můžeme začít?

9 P: Určitě.

10 T: Tak, když se zamyslíš nad tím, z jakého důvodu vyhledáváš únikové hry s hororovou tematikou, co Tě k tomu napadá?

11 P: Myslím si, že to převážně je stmelení s mými přáteli. Je to jedna jednoduše forma zábavy, kterou s přáteli vyhledáváme

12 a hledáme a není v tom nic nebo nějaký hlubší smysl. Je to jenom nějaká forma prostě zábavy. Tzn. že do kina nemůžete 13 jezdit pořád, nedá se věčně jezdit na bowling, tak tohle jedna z forem, kdy se prostě s partou lidí domluvíme, že tohle 14 bychom třeba mohli podstoupit.

15 T: Jak jinak třeba trávit volný čas?

16 P: Dá se to tak říci.

17 T: Jak často hraješ ty hry?

18 P: Bývá to ve frekvenci, která není úplně pravidelná. Někdy se můžeme bavit, že je to jednou za čtvrt roku, jednou za půl 19 roku. Bylo období, kdy to bylo jednou ročně, ale určitě se bavíme o tom, že ta zkušenost je, já nevím se 7 až 8 únikovými 20 hrami s tematikou hororu.

21 T: Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her. Jaké byly Tvoje pocity a myšlenky ještě před samotnou hrou. Zkus 22 se vcítit do té fáze, kdy si sem přicházel, přijel. Co se v tobě odehrávalo?

23 P: Před samotnou hrou... Ty pocity byly určitě příjemnější než po tý hře, nebo v tý hře. Z toho důvodu že, když se 24 budeme bavit o téhle poslední, tak člověk tam jde s nějakým očekáváním, představuji si, jaký by to mohlo být, koho tam 25 jako má čekat, jak moc to bude reálné. Jak moc ve výsledku se bude bát, nebo nebude bát. Co tam bude a co tam nebude 26 za nástrahy a tak dále. A ty pocity před tou hrou byly spíš o natěšení, zvědavosti A dá se říct i legraci. Ale pak ten průběh, 27 nebo ten začátek samotný hry, ve mě konkrétně změnil ten pocit. A pak se hodně peru s tím, že to počáteční nadšení se 28 změnilo v možná i strach, úzkost, i když... Co vy, jak si myslíš, že je to jakoby, je jako... Že kdybych třeba nevěděl, že 29 existuje nějaký rudý kód, tak stejně já osobně mám pocity, že i když vím, že je to „jako“, tak mám fakt vnitřně v sobě 30 pocit toho strachu. Přitom je to zvláštní, protože vím, že je to jako, přitom ten pocit jako určitě není menší, alespoň v mým 31 případě, jako v realu. Ale zase je pravda, že já v realu nemám tu zkušenost. Protože všechno je to vlastně podložené téma 32 hrama. A v realu jsem snad nebyl nikdy v situaci, která by byla podobná tý hře, že bych je dokázal porovnat.

33 Takže je to jenom moje domněnka, jak by to bylo. Přesto, že je to jako, tak přesto mám strach. Dneska o tom mluvím tak, 34 že ten strach je nefalšovaný, ale na druhou stranu jsem nikdy nezažil ten pravý strach, že bych to někdy zažil, já nevím že 35 by mě někdo strašil, nebo by byla někde nějaká hororová podtématika. Ale ten pocit je určitě strach.

36 T: Co myslíš, že v té hře hraje tu roli, že to dokáže být, i přestože víš, že je to jenom jako. Takže to dokáže v tobě vzbudit 37 ten strach. O čem myslíš, že to je?

38 P: Tak, u mě je to to, že prostě vím, že je to prostě hraný. Což by ve mě mohlo probouzet nějaký pocit nestrachu a tady 39 těch pocitů. Na druhou stranu, jak to člověk chce možná jako projít, chce se jako oddat tý hře, chce si to jako užít i ten 40 strach. Možná pro to ty lidi chodí na tu tematiku hororovou. A nechce to možná asi ani vzdát, tak jako to podstupuje 41 takový jaký to je. A to možná vyvolává ve mě ten strach. Že možná kdybych tomu přistupoval tak, že to opravdu chci jako 42 zrušit kdykoli, kdy budu mít strach, a že při prvním pocitu strachu bych jako kříčel červený kód, tak věřím tomu, že bych 43 nenabyl takové pocity, než když bych to chtěl jakoby dohrát. Tím, že to chci jakoby dohrát, tak je to to, že jsem třeba 44 jakoby přítomný a možná i to, ve mně potom probouzí ten strach.

45 T: Je to nějaké překonání sebe sama, popřípadě nějakého toho strachu, který není ještě na té hranici té Tvé únosnosti?

46 P: No, to je otázka. Protože mě na tom baví ten adrenalin toho, že nevím, co kdy přijde. Jo, že člověk o to znamená, že 47 člověk jde po chodbě na něco šlápne a spustí se lavina já nevím a tyhle věci prostě. Takže jako na jedné straně to 48 zajímavost, toho co vlastně může ještě přijít, což je paradox protože nevím, jestli je člověk zvědavý na to jaký může mít 49 strach, z toho co přijde. A únosnost je jako složit i s tím, že pro mě jako ten samotný strach, nebo míra strachu není...

50 Nebo jsem nezažil únosnost, kdyby to pro mě bylo přijatelné a kdy ne. Ale co si myslím, že jsem měl na kraji, tak mi bylo 51 hodně krajně nepříjemné, že jsem i přemýšlel nad tím, že to i vyslovím... Když jsem byl spoutaný. Okamžik, v okamžik 52 kdy... Nebo ne spoutaný, oni nám na hlavu dávali... Oni nám na hlavu dávali pytel, jestli se nepletu. Takže to byl 53 okamžik, když jsme tam byli jako skupina lidí. Dali nám v tmavé místnosti na hlavu cokoli, abychom jako neviděli a teď 54 nás provázeli tmou, ještě jako s tímhle. Tak pro mě to byl pocit, že to prostě nemám pod kontrolou. Že v okamžik 55 kdybych tam přišel jako za světla za nějaký sliby a já bych někam měl jít. Plus, mínus vím, kde jsem. Mám nad tím 56 kontrolu poměrně vím, kde jsem. Ví, jaký jsou tam dveře. Ví, jak jsou tlustý, vím jaký je tam zámek. Ví, jakou mám 57 sílu jo. Já jsem tak jako v klidu. Ale tím, jak oni mě vyvedli z nějaký, pro mě asi jako nekomfortní zóny, tím že mi 58 malinko změnili pravidla hry, aniž bych já to čekal. To znamená to, že fakt jako dostanete pouta, něco Vám dávají přes 59 hlavu, někam Vás odvedou a dojde vlastně k dezorientaci vůbec mě. Tak tohle je pro mě velice krajně nepříjemné. Vlastně 60 to pro mě už není hra. Jo už je to takový, jakože mi to přináší hrozný pocit realnosti.

61 T: Měl jsi tento pocit i u téhle hry?

62 P: O ní právě mluvím. Že jako podstoupil jsem hry, kdy člověka zavrou za mříže, kde je ale relativně světlo. Je tam

63 hororová podtématika, že je tam třeba i mrtvola ve vedlejší cele. Nebo něco takového. Je to vlastně jakoby v klidu
64 protože mám jakoby přehled nad tou realitou. Víím, jak jsem se tam dostal, ale tahle zkušenost, že Vás jako dezorientují,
65 ještě před vstupem do té hry, tak to pro mě bylo jako velký vykojení. A asi to fakt jako nemusím a nemám to rád,
66 protože to nemám jako pod kontrolou.
67 T: Ty jsi tak plynule přešel do té hry. Tak by mě zajímalo, co se v tobě odehrávalo po celou dobu té hry? Co běželo od
68 začátku do konce?
69 P: Asi já jsem měl v hlavě jednu jasnou myšlenku a to tu, že tam nejsem sám. Protože nedokáži si představit a ani si o
70 sobě nemyslím, že bych v životě, kdyby existovala možnost, tady máte nějakou jako únikovou hru s tematikou hororu, tak
71 nevím, jestli bych do toho někdy v životě šel do toho sám. A teď i přemýšlím, když by mi někdo nabídl jako nějaký
72 úplatek, já ani nevím, jestli existuje nějaká reálná vyčíslitelná hodnota, že bych třeba tuhle zkušenost, že jsem zažil, že
73 jsem neviděl, že mě někam unesli, jestli existuje reálná šance a hodnota, že bych jí chtěl jako podstoupit jako sám. Že
74 bych... Ten pocit toho, že tam jsem s někým a sdílím ten strach s hodně lidma, který mám rád a jsou blízko mě, tak mě to
75 i dodává pocit toho, že v tom nejsem sám. Je to takové jakože, když se mi něco stane, tak se to stane i jim a bolí mě to
76 méně, než když by se to stalo jenom mně. Nebo jsou tam další lidi, kteří mi mohou pomoci. Já nevím... Já jsem měl
77 v hlavě po celou dobu to, že jsou tady se mnou oni, takže je to v pohodě.
78 T: Taková opora v tom týmu? Dalo by se to takto říci?
79 P: Ani třeba necítím oporu, spíš to, že v tom prostě nejsem sám. Já bych třeba všechny úkoly zvládnul sám, nevedilo by
80 mi to, ale musí tam na mě někdo koukat. Musí tam být někdo se mnou. Možná je to fakt opora, možná to tak jako
81 nevnímám, ale možná to tak bude. Někoho tam máš, kdo na tebe kouká a vlastně se dá říci, že je to i opora, ale já to v ten
82 okamžik tak nevnímám. Spíš to mám tak, že tam prostě nechci být sám. Ale to je na každé zkušenosti, jestli je to opora,
83 nebo... Asi jako teoreticky jo no.
84 T: Kromě teda toho, že jsi byl rád, že jsi tam nebyl sám, je ještě něco dalšího, co v Tobě ta hra zanechala?
85 P: Určitě. To, že bych nechtěl, aby mě někdo někdy spoutal. A aby mě někdo někam odnesl. Smích... Do nějakého lesa a
86 tam mě přivázal ke stromu, protože než bych umřel hladu, nebo než by mě snědla nějaká liška, tak bych asi umřel na
87 panickou hrůzu. Takže ve mně to spíš zanechalo vnitřně nějaké pocity, které bych nechtěl psychicky, nebo psychologicky
88 zažít. A je to pro mě asi horší, než být někde u uvázaného stromu prostě někde v lese. Takže než umřít hladu, tak pro mě
89 je horší ta hlava. Takže jsem se přiblížil tomu, jaký to je pocit. Člověk do té doby takový pocit nemá, nemohl ho někde
90 nabýt. Tohle tomu člověku může dát to, že si dokáže představit, jak by se asi cítil v nějakých podobných situacích jako
91 v realitě. Takže jsem si velice silně představil, když se lidem stávají nějaký jako věci. Když jsou jako v nesnázích,
92 tak tohle byl pro mě teoreticky jako pocit, který se tomu přiblížil. I přesto víím, že to je jako hraný. Nedokáži si představit
93 ten pocit toho, že by to ty lidi zažívali jako v realitě.
94 T: V realitě...
95 P: To si myslím, že třeba pro mě... Nevím vůbec, jak bych jako reagoval, kdyby se mi to stalo. Protože ve mně to probouzí
96 tak veliký adrenalin, že já v ten okamžik, kdyby šlo do úzkých a fakt jako bych se z té situace musel dostat, byť třeba
97 násilím, což třeba u toho jakoby nejde, že jo. Tak i jsem zažil nějaké únikové hry, kdy ty lidé používali násilí prostě
98 všechno... Oni Vás na začátku upozorňovali, že nedělejte nic násilím, vše je logické jo... Tak i tak jsem zažil lidi, kteří
99 nějaký ty situace řeší prostě, když to nejde silou, tak to půjde ještě větší silou. A já tohle v sobě mám taky. Já kdybych se
100 dostal do situace, ze který nevím, jak ven. Při tom strachu, který ve mně burcuje extrémní množství síly, tak ve mně to
101 budí jako pocit, že já bych byl schopný projít jako budovou bez dveří... Ve mně to probouzí tak hodně adrenalinu, že se
102 cítím být skoro jako... Kdybych to pustil ven, tak se cítím tak, že by mě asi v životě nic nezastavilo.
103 T: Že... Tohle s tím hodně souvisí. Já jsem se právě chtěla zeptat, jak si se s tímto pocitem vypořádával v té hře... Tak Ty
104 jsi trochu nastínil to, že kdybys to fakt jako pustil, tak by to byla nějaká forma útoku, možná... Agresivního jednání
105 třeba... Tím ale, že jsi tohle v té hře nemohl, tak jak jinak si to řešil? Jestli si to řešil?
106 Hlavní rozdíl mezi tou hrou a tou realitou, že ta hra, i přes to, že ten člověk má strach. I přes to, že já nevím se nějak
107 bojím, nějak s tím bojuje, tak pořád tam je ten argument toho, že je to hra, nejsem tu sám, jsou tady přátelé... A v tom je
108 ten rozdíl oproti té realitě. Kde bych třeba vůči tomu pachateli třeba toho, který by mi způsoboval tohle, já nevím... To,
109 že by mě někde zavřel a já bych se musel dostat pryč... Což asi tyhle jako únikovky možná jako znázorňují. To že se
110 vlastně stane nějaký čin, někam tě jako zavřou, připoutají tě a teď se z toho jako musíš dostat, tak jak říkám, pořád je to
111 ta hra. Uklidňuji se v té hře, že je to hra. Ale víím a nabyli jsem ten pocit toho adrenalinu, že víím, že v té realitě bych byl
112 schopný dostat přes zeď jako ven. Nebo alespoň v ten okamžik jsem měl pocit, že by to neměl být problém. Že to
113 množství toho adrenalinu bylo tak veliký, že bych se dostal ven i přes golema.
114 T: Tuhle zkušenost ti zprostředkovaly ty únikové hry s tou hororovou tematikou, nebo jsi to věděl třeba dřív. Že takový
115 jsi.
116 P: Myslím si, že částečně to bylo i před tím. Protože myslím si, že tenhle můj pocit způsobuje, jak říkám, nejsem znalý
117 v oboru, ale myslím si, že to bude způsobovat nějaký možná i hormon, který se do toho těla vyplaví, když člověk zažívá
118 nějaké určité situace. Já nevím, jestli říkám správně, když řeknu, že je to adrenalin. Ale tenhle pocit zažívám, nebo jsem
119 zažíval, když člověku o něco šlo. Ať už to bylo, já nevím sport, nějaká životní situace, tak vždycky když jsem zažíval
120 nějaký takový pocit, tak jsem zažil i pocity naštvanosti, nebo když to řeknu, pardon, že to tak řeknu nasraností. Tak
121 vždycky ten pocit mám, že když bych to teď jako hecnul, tak bude prostě po mém. Že jsem si nepřipouštěl to, že by se mi
122 mohlo něco stát anebo možná, že jsem si to připustil, že by se mi něco mohlo stát, ale to byl ten spouštěč toho pocitu,
123 který mi dával, že nemůže, že musíš jako bojovat.
124 T: Ty už si možná trochu o té situaci mluvil... Mě by zajímalo, jestli se během té hry objevila nějaká situace, která
125v Tobě vzbudila veliké obavy, strach, úzkost. Jestli bys tu situaci popsal, možná si o ní již mluvil. Jak si ji vyřešil situaci?
126 P: Asi jako strach, tak člověk má přirozeně strach po celou tu dobu. Vlastně ten strach spočívá v tom, že nevíte, co
127 nastane. Kdybychom měli jistotu v tom, že projdeme tou chodbou a nic se nestane, tak není problém. Tím, že člověk
128 odkrývá ty různé nástrahy, tak vlastně žije v tom, že neví, co přijde za jeden krok nebo za dva kroky. Takže spíš je to o tý
129 lekavosti a o strachu... Možná to není ani strach. Spíš je to jako zvědavost, lekavost a takový jako to... Ale samotný jako

130 strach ve mně spíš probouzejí jiný věci, než jako tma nebo tmavá chodba. Spíš ve mně strach probouzí pocit omezeného
131 pohybu, pocit narušení nějaký osobní zóny. A tyhle věci. Takže já jako nejvíce bojoval s tou dezorientací,
132 s tím... Zakrytýma očima, popřípadě s tím, že by mi dal někdo pouta, nebo něco takového. Tak pro mě je to okamžik,
133 kdy se nemohu plnohodnotně jako bránit a to ve mně vyvolává jako paniku. Tím, že vím, že se umím bránit. Celý život
134 jsem dělal bojové sporty nebo něco. Teoreticky si myslím, že je to i mentální příprava na nějaký situace. Přitom nejsem
135 jako agresivní, jsem úplně klidnej člověk. Tak stejně v nějaký hloubi, v nějakých myšlenkách, je to obrana a příprava
136 jako na něco. A tím, že mi někdo vezmu tu největší výhodu, kterou si myslím mám, tak to ve mně způsobuje opravdu
137 velikou paniku. To znamená, jako kdyby mě někdo připoutal, zavázal oči a čtyřikrát zamotal, prošel dlouhou chodbou,
138 zavřel do něčeho, neodpoutal by mě, tak to bych byl teoreticky bezradný. To bych se tam možná rozbrečel a zůstal bych
139 tam ležet... Smích...

140 T: Tak tohle se ti nestalo. Spíš...

141 P: Ale je zajímavý, promiň, že do toho skáču. Jak člověk na téměř všechna přemýšlí, i když se nestaly jo. Že ten pocit,
142 jak si člověk myšlenkovitě posouvá nějaké ty hranice, tak člověk na něčím pořád přemýšlí a teď má nějakou zkušenost a
143 přemýšlí, jaký by to bylo, kdyby se to posunulo dál.

146 To jsi řešil v té hře tím, že jsi se uklidňoval. Že v tom nejsi sám, že to přestane... Rozumím tomu dobře?

147 P: Ehm...

148 T: Tak objevila se během hry nějaká situace, kterou si zvládnul a jsi hrdý na to, jak jsi to zvládnul. Popřípadě jak jsi to
149 překonal? Jestli taková situace byla, tak mi jí zkus popsat a zkus mi i říci, jak jsi ji zvládnul.

150 P: My se možná budeme bavit pořád o tom stejným. Protože jak říkám, celý ten průběh je o tom, že vím, že je to hra. Že
151 tam mám tu partu jo a tohle. Takže mě tam myšlenkovitě naskočí to, že to, co pro mě nebylo už komfortní, což byl zase
152 ten začátek tý hry... A myslím si, že to je super úvod tý hry, protože ty největší drsnáky tímhle jako dokáží jako úplně
153 rozhodit. A pak je teoreticky jedno, co následuje. Přemýšlím, jak jsem se s tím vypořádal... Já když nad tím tak
154 přemýšlím, tak já od první chvíle, co jsem viděl, co on má v ruce, tak jsem měl prostě 49.9 % chuť říci, že to chci
155 zkrečovat. Pouze prostě pouze jedna desetina procenta rozhodovala, jestli to udělám. A pořád se s tím v sobě člověk
156 pere. A pořád to bylo pade na pade. A člověk by to nejraději jako zkrečoval, protože ví, že jde do něčeho totálně
157 nekomfortního. Na druhou stranu je tam s přáteli, nechce kazit jako srandu a tyhle věci. Takže já jsem to možná v ten
158 okamžik vybojoval sám v sobě tak, že jsem tam byl zase s těma lidma. Protože kdybych tam byl sám, tak nemám důvod
159 jít do takhle pro mě nekomfortní zóny.

160 T: Jak se cítíš teď po té hře? Když to máš teď vše za sebou a zvládl si to...

161 P: Ehm... No toť otázka. Žiju s pocitem, že to byla hezká hra, ale že jsem zažil pocit, který bych nechtěl zažít. V reálu.
162 To znamená... Užili jsme si to, byla sranda. Byla ta spousta lekávných momentů. Spadla na nás panenka postě jako
163 z krovu, byly tam různé nástrahy. Na kamaráda za kleci šáhl ve tmě jako nějaký instruktor té hry. Takže všechno jako
164 bylo super. Krásný, lekávný. Když se to netýkalo mě. Ale já odcházím s pocitem, že fajn zábava, ale poznal jsem pocit,
165 který nechci jako zažít. To je pocit té nesvobody, na začátku. To mi dalo jako největší... Ten pocit toho, kromě teda té
166 zábavy je třeba 30% mého nabytí dojmu. Tak můj pocit je, že jsem nabyl strach. Strach z toho, že existují věci, ze
167 kterých jsem takto vykořeněný.

168 T: Objevují se u tebe nějaké pozitivní nebo negativní pocity nebo myšlenky po tom, co nějakou z těch hororových
169 únikovek jako absolvuješ, po nějaké době? Že to v Tobě zanechá...

170 P: Přemýšlím... Protože pozitivní, kromě... Přemýšlím v jaký formě jako pozitivní bych ta viděl. Kromě jako nějáý
171 zábavy a teď otázka, co je to za zábavu... Člověk se baví, je ve stresu, bojuje sám se sebou. Je všude tma. Tak otázka,
172 jestli se o tomhle dá žít, jako o zábavě, i když ty lidé na to chodí opakovaně. Že i nějaká forma záliby ve strachu tam
173 je. Jinak já nechápu, nedokázal bych si vysvětlit, proč by si někdo způsoboval totální nekomfort dobrovolně a
174 opakovaně, ale já mám ten pocity... Ten je spíš jako, spíš jako takový jako... Ale jak říkám, možná to mám neobjektivní
175 z toho pohledu, že ve mně zachovala tahle poslední úniková hra takové pocity, že možná jsou zakreslený nad všema
176 ostatníma. Že nedokáže teď jako objektivně přemýšlet nad tím, co bylo před tím. Já teď žiju v tom, že kdybych šel teď na
177 únikovou hru, tak už bych nad ní nepřemýšlel tak, že bude to zábava, bude to fajn, bude to hezký. Ale přemýšlel bych
178 nad tím, jestli mi nemůžou způsobit ještě větší jako... A pro mě už, jak jsi říkala na začátku. Pro mě je to ta hranice, jak
179 jseme se bavili, té únosnosti. Tak já jsem si ji dneska zažil a teď už bych měl při další únikový hře strach, jestli mi
180 nezpůsobí to, co jsem jako zažil. Ten můj strop. Do té doby mi to bylo jedno. Do té doby jsem byl schopný tohle jako
181 vyhledávat, protože to asi nikdy nedošlo do nějaké fáze, kdy jsem si řekl tak tohle je vrchol, té mé únosnosti. Dneska
182 jsem si ho asi zažil, tem vrchol té mé únosnosti a no hodně bych se rozmýšlel a hodně bych si zjišťoval jako informace o
183 průběhu té další.

184 T: Jaká byla zkušenost s týmem během té hry?

185 P: Ehm, teď otázka, jak bych pojal tu zkušenost. Jak říkám, já jsem je bral, je to možná blbý, když nad tím přemýšlím,
186 tak jsem byl hodně zaujatý do sebe. Že když bych měl popsat mou zkušenost s týmem, tak je to, jo byli tam. Jo, ale že
187 bych se soustředil na jejich výkony a tady to věci, ty jo, asi to nedokážu asi jako popsat. Možná jako jak se člověk fakt
188 zaměřil jen sám na sebe a dává na sebe pozor a tyhle věci tak...

189 T: Tak ta pozornost byla u tebe...

190 P: Přesně.

191 T: Pro tebe možná bylo jen důležité to, že tam byli.

192 P: Jo, nebyl jsem tam sám, a takže nedokáží objektivně říci na, na ten výkon toho týmu, nebo na tohle.

193 T: A nějaké předchozí zkušenosti s týmem? Máš nějaké informace o tom, jak se lišily ty týmy poté, co jsi byl pokaždé
194 s jiným týmem, to teda nevím jistě. Jestli s jiným nebo se stejným?

195 P: No, no, určitě s jiným týmem.

196 T: Tak jestli bys dokázal říci, co je pro tebe v týmu důležité?

197 P: Ehm, no já když nad tím přemýšlím, tak předposlední zkušenost byla, že jsme byli zavřeny ve vězení a taky to nebylo
198 nic příjemného. Byla to malá cela, že jo. Atd, atd, naproti ležela v tý cele mrtvola, že jo. A různě, a tak dále a museli

199 jsme se z toho dostat pryč, že jo. No tak stejně při té únikové hře a teď přemýšlím, jestli je to kvůli mé povaze, nebo v té
200 situaci, tak je pravda, že já ty kolegy tak jako nevnímám. Že jako, kdybych i při jiných hrách řeknu, že jsem rád, že tam
201 byli. Ale pokavaď by nebylo nutný fakt jako spolupracovat, že by prostě jeden extrémně nutně bychom potřebovali toho
202 druhého a bez toho bychom se nedokázali dostat ven, tak si myslím, že bych to vnímal jinak. Ale jelikož si myslím, že je
203 to o hledání indicií, které může najít individuální člověk. Já, kdokoli jiný, tak práce v tom týmu není domyšlená do
204 úplného konce, tak si myslím, že ty lidi se převážně soustředí na sebe, jo. Pokavaď by ta hra byla udělaná tak, že jeden
205 bez druhého to prostě neuděláte, že jako něco, tak pak ta hra v tom týmu dává smysl. Myslím si, že většina těch her je
206 udělaná tak, že úplně nutně nepotřebujete spolupracovat všech pět lidí v jeden čas, na jednom úkolu, ale spíš, že každý
207 hledá svou indicii. Jeden ji hledá dole, jeden nahoře, jeden ve středu, ale že byste nutně potřeboval jeden druhého, tak to
208 fakt takto není. Takže je možný, že jsem zaměřený fakt jako na sebe, ale nebylo by špatný, kdyby bylo něco, kdy člověk
209 bez toho kolektivu fakt jako nemohl jako nic. Takže ta zkušenost je asi stejná.
210 T: Jaké dopady může mít dle tebe, dle tvého názoru, jestli teda nějaké dopady může mít hororová úniková hra na
211 psychiku člověka?
212 P: Ehm. Já si myslím, že i blbý. Já mám vlastně i zkušenost, že člověk si posouvá limity a myšlenky ve své hlavě. To
213 znamená, že pro někoho je nepředstavitelný něco, ale když to něco zažije, tak si posune ten svůj úhel pohledu na tu
214 situaci. Řekne si, no jo a ono to může být i horší, ale v ten okamžik si to před tím nedokázal ani představit. Takže jak
215 člověk prožívá určitý věci, ať už jsou pozitivní, nebo negativní, tak si myslím, že si vždycky rozšíří jak tu pozitivní, tak i
216 tu negativní možnost té situace. Takže já si myslím, že to může mít určitě veliký vliv na psychiku lidí, alespoň z mého
217 pohledu. Protože si myslím, že ty lidi si dokáží reálněji představovat určitý věci a dokáží rozšiřovat alespoň svoje pocity
218 v té myšlence. Tak to vnímám já. Když bych to jako rozvinul, tak řeknu, že nikdy bych nechtěl být unesený a mám nad
219 tím nějaký, teď' asi jenom slovní pocit nějaký jako, že jsem to jako řekl, ale když bych si to zkusil jako nasimulovat, tak
220 si už dokážu reálněji představit, jaký by to bylo jako v realu. Jo a dokáží stupňovat ty své pocity do nekonečna a věřím
221 tomu, že někomu z toho může šplouchat na maják.
222 T: Proč si myslíš, že lidé vyhledávají tenhle druh zábavy, možná? Adrenalinu? Ty to můžeš mít nějak, že jo...
223 P: Určitě... Co já si myslím, že lidi?
224 T: Ano.
225 P: Takže je to můj subjektivní pocit na veřejnost.
226 T: Ano.
227 P: No tak myslím si, že ne všichni, to mají tak, jako já. Že vím, že jsem hodně člověk, který je zaměřený na určitý
228 jednotlivý schopnosti vypořádání se s tím strachem těch her. Věřím tomu, že někdo ten nadhled nad tou situací, může mít
229 úplně jiný. Někdo, i kdyby ho tam přitloukli do rakve a připoutali ho, tak on si řekne, to je hra, to je v pohodě. Musí mě
230 vyndat, nenechají mě tam zemřít, že jo. Moje povaha je, že po tom, co bych viděl kladívko a hřebík, by byla silná obrana,
231 že jo. Takže věřím tomu, že někdo to má jinak. Že někdo ty pocity nad nimi dokáže mít jako nadhled. Nevím, jestli je to
232 malá důvěra. Nebo, co to jako může způsobovat. Tak ve mně to jako způsobuje něco jiného, ale myslím si, že pro lidi,
233 který to nemají jako já a nemají jako hodně obranářský instinkty, tak věřím, že pro ně to může být skvělá forma zábavy.
234 Mají strach, ví, že to není reálný. Zažijí si pocity, je to sranda. Když k tomu nebudeme mít ty pocity, co mám já, tak
235 možná... Ale já nevím čím to je, jestli ty lidi neanalyzují ty své pocity tak do hloubky, jestli lidi svoje pocity neanalyzují
236 tak do hloubky, nebo jestli to mají... Nebo jestli je jim to jedno... Já si myslím, že jako hodně přemýšlím nad každou
237 věcí. To je část mé povahy, že existuje jako situace a já mám na ní 10 řešení. Takže je možné, že já se s každou situací
238 vypořádávám prostě takhle po svém. Vymyslím si od nejhorší situace po nejlepší a na každou z těch situací chci být
239 připravený. A ty lidi, který to takhle nemají, tak si myslím, že mají i možná jednodušší život, než mám já. Ale zase nejsou
240 připravený. Teď' je otázka, co je lepší a co horší. Takže ty lid, co to takhle nemají, tak věřím, že je to skvělá forma
241 zábavy.
242 T: Myslíš si, že během těch her může dojít k lepšímu sebezpoznání? Popřípadě na co si přišel ty, kromě toho, že jsi zažil
243 situaci, kterou by si v realu nechtěl zažít?
244 P: Tak myslím si, že jako k lepšímu sebezpoznání určitě jo. Protože si myslím, že dokud člověk nezažije nějaký situace,
245 tak nedokáže poznat, jak na ně bude reagovat. To znamená, že když v teorii, v teorii jsou vždycky všichni siláci, v praxi
246 je to malinko jiný. Takže věřím tomu, že člověk dojde k nějakému lepšímu sebezpoznání z toho pohledu, že zažije
247 nějakou zkušenost v nějaké pomyslné realitě. A teď' zjistí, jak moc je mu to příjemné, není... Což sebezpoznání určitě je a
248 jak byl ten zbytek té otázky?
249 T: Jestli ty sám o sobě jsi něco zjistil?
250 P: No, zjistil jsem, že nejsem takový drsňák. Nebo ne jako samozřejmě, já bych to nikdy nenechal dojít do fáze, kdy
251 bych tu situaci musel prožít. Je zvláštní, že nad tím přemýšlím takhle realisticky, zase říkám je to hra jo. Je to hloupá hra
252 a já nad ní přemýšlím až moc realisticky a sebeobranářsky, jo. A já nad situací, kdyby mě někdo spoutal a někam mě
253 odvést, jo tak jako sranda. Přemýšlím, že kdyby to bylo v realu, tak by mě v životě nesvázal jo. Takže, jak říkám to je
254 moje povaha, že nad tím přemýšlím moc realisticky a moc jako obranářsky. Přitom by to mohla být fajn jako zábava.
255 T: Máš ve svém okolí někoho, na koho měla hra negativní dopad?
256 P: Kromě mě? Smích...
257 T: Kromě Tebe...
258 P: No hele, já nevím. Já si pamatuju, že jsem tam byl s přáteli a můj subjektivní pocit, nemám to podložené je, že my
259 jsme tam v té situaci měli zavázaný oči a dvě holčiny tam ještě k tomu připoutali. Samozřejmě přirozená reakce je prostě
260 obrana, takže nějaký jako jekot a tyhle věci. A myslím si, že to mají stejně jako já. Že kdyby tam byly samy, tak nemají
261 absolutně zapotřebí tohle absolvovat. Tím, že jsme tam byli jako ve skupině, tak si myslím, že ten uklidňovací proces byl
262 úplně stejný, jako u mě. Nebudu rušit zábavu, zkusím to nějak vydržet. A podle mě byli všichni, včetně mě jako pade na
263 pade, jestli to skrečovat, nebo ne. A myslím si, že ten týmový duch je jen donutil. Možná kdyby tam byli ty lidi jako

264 partner a partnerka, tak to ty lidi možná zapotřebí ani nemají. Tím, jak jsme tam byli ve více lidech, tak pro dobro všech,
265 jsme to jako nějak zvládli. Takže asi tak...

266 T: Takže jsme u konce našeho rozhovoru, mě jen takhle ještě napadá jedna otázka, kterou jsem nezapojila do rozhovoru.

267 Myslíš si, že by na tom mohl být člověk závislý?

268 P: Hele tak jako, když to řeknu, lidi si vypěstují různé závislosti. Na všem, že jo. Někdo je závislý na hraní počítačových
269 her, mě po 20 minutách bolí oči, takže lidská psychika je natolik rozmanitá, že se dá udělat závislost asi na čemkoli.

270 Takže věřím tomu, že můžou na tom lidi být i závislí. Jak říkám, jako na čemkoli. Ale myslím si, že to ty lidi musí brát
271 subjektivně malinko jinak, než já. Musí to pro ně být pro ně jen zábava, možná překonávat se. Ale spíš jsem zvědavý, co
272 tam jako bude. V čem se jako zlepšili, co si vylepšili. Jestli ta panika bude malinko více jako od krve, nebo ne. Jsou to
273 jako spíš takový jako poznání. Ale myslím si, že na to nemůže mít závislost ten, kdo nad tím přemýšlí jako realisticky a
274 obranářsky.

275 T: Dobře a...

276 P: K tomu mě ještě napadá, jsem si vzpomněl na jeden jako zážitek, který se možná může brát jako únikovka. Když
277 jsem byl v LA v Universal studiu, tak tam byla taková obří hala. A ta hala měla na jedné straně vstup a na druhé jako
278 výstup. A jmenovala se Zombie Land, nebo něco takového. A ten člověk jako přišel do té místnosti, zavřely se za ním
280 dveře a chodili jako lidi po jednom, já nevím, jeden za 30 vteřin. A byl to udělaný jako takový labyrint, kde byla
281 cestička, zábradlíčko a kulisy. A prostně to bylo o tom, že v tý aréně byli fakt jako živí lidi, kteří byli převlečení jako za
282 zombií, že jo. Měli vše od krve, tak jako zombií, že jo... Ale na tebe i sahali a tyhle věci a teď jsem si na to jako
283 vzpomněl. Kdy to nebyla ta klasická jako únikovka, kde bychom byli jako parta, ale teď jsem si úplně vzpomněl na ten
284 pocit, který jsem tam měl. Že jsem si říkal, sakra jsem na dovolené, je to sranda. Ale chyběl mi asi mikro milimetr před
285 tím, než bych dal jako někomu pěstí. Jako v tý obraně jako situaci. Kdy si říkám... Tam jsem si na to jako úplně
286 vzpomněl, že tam jsem byl vlastně sám. Zažíval jsem ty pocity sám. Byli tam jako ty lidi, který na mě mohli i sahat. Byli
287 jako i reálný, nebo reálný... Byli jako převlečení, ale... Tak to jsem měl jako pocit, že podle mě jsem měl tep tak 180 a
288 adrenalin vystřelený do vesmíru. A to co si pamatuju, tak celou dobu jsem přemýšlel nad tím, co mohu použít, a co ne,
289 aby to bylo přiměřené. A celou dobu jsem se pral s tím, že přiměřeného není nic. Protože je to ta sranda, ale ten svůj
290 pocit ten člověk nějak jako zvládá. Ale teď je otázka, jak to ty lidi zvládají no. Já ten pocit řeším... Já tomu jako nechci
291 říkat násilí...

292 T: Já bych tomu možná říkala obrana?

293 P: No to jo, ale věřím tomu, že každý se brání jako jinak. Někdo se bude bránit tak, že se rozbere, protože je mu to
294 nepřijemný. Někdo se možná jako svine do klubička. Někdo začne prostě ječet. Já to mám prostě jako tak...

295 T: Tak to není nic proti ničemu. Každý má ten obranný mechanismus trochu jiný, že jo...

296 P: Protože když to řeknu, že když tam ty holky prostě pištěly. Teď člověk slyší 10 asi pištění. Ty ženy asi jako nemají na
297 výběr teoreticky jiný obrany. Pokaždě se neumí bránit jiným způsobem. I když jsem zažil chlapy, který taky nemají
298 sklony k obraně jako fyzický. Jenže ve mně, možná tím, že jsem jako sportovec, tak ta fyzická obrana je asi na 1. místě.

299 T: Super, tak jo... Ještě teď ti mohu dát prostor pro to, jestli třeba máš něco, co tu nebylo zmíněno a ještě tě jako
300 napadlo. Nebo jestli tohle byla poslední tvá nějaká vzpomínka, kterou bys ten rozhovor jako obohatil. Tak ti nechám teď
301 jako prostor pokud něco máš, můžeš něco říci, pokud ne, tak nemusíš...

302 P: Ehm... Já bych chtěl umět ovládat cizí lidskou mysl. Smích...

303 T: Z jakého důvodu?

304 : Nevím... Jako já bych nechtěl být manipulátor, ale chtěl bych umět lidi ovlivňovat. To vím, že sem nepatří, ale
305 kdybych byl superhrdina, tak bych chtěl umět ovlivňovat lidi. Zvláštní vid?

306 T: A důvod je?

307 P: Nevím, ani jako nevím proč. Ja teda ve svém slovníku rozlišuji jako, manipulace je něco, co chci, aby ty lidi dělali
308 v můj prospěch. Prostě manipulují někým a chci, aby udělali něco, a vidím v tom jako sebe. Ale ovlivňování znamená to,
309 že já těm lidem pomohu dávat nadhled na nějaký věci, protože věřím, že jim to pomůže.

310 T: Dle Tebe.

311 P: Dle mě... To je blbej dodatek. To je blbej dodatek... Smích... Nad tím jsem takhle nepřemýšlel. No, dle mě, že jo.

312 Tak podle koho jiného. No.

313 T: Teď je otázka, jestli je to manipulace, nebo ne.

314 P: To je dobrý úhel pohledu. No toť otázka. No to je složitý. Protože takhle, je pravda, že manipulace je něco na úkor
315 sebe. Ovlivňování je to, že já tomu člověku chci pomoci, ale na úkor mých myšlenek. Já nejsem jako nějaký střed
316 vesmíru, který by udával co je dobrý a co je špatný, že jo. Vlastně ovlivňování je manipulace. A existuje dobrá a špatná
317 manipulace? Nebo je to manipulace a je prostě zlá?

318 T: Je to také o úhlu pohledu.

319 P: Když bych to vzal, tak Váš obor, jo psychologie...

320 T: Tak vydrž, já bych to nyní ukončila, protože to nesouvisí s tím rozhovorem a můžeme pokračovat dále v diskusi.

321 Takže děkuji za rozhovor.

322 P: Není zač.

Rozhovor 9 - Romana

T – Tazateľ

R – Respondent Romana

1 T: Tak my jsme se tady dnes sešli, abychom spolu vedli rozhovor. Ten rozhovor se bude týkat únikových her s hororovou 2 tématikou. Přičemž mám tady připraveno několik otázek, na které budu ráda, když mi odpovíte. Čím více půjdeme do 3 hloubky, tím to pro mě bude lepší. Nicméně, když nebudete chtít na něco odpovídat, nebo Vám to bude nějak nepříjemné, 4 tak samozřejmě můžete říci, že na tu otázku nebudete odpovídat a můžeme v klidu pokračovat v tom rozhovoru. Důležitá 5 věc, kterou byste měla vědět je, a že bude zachována Vaše anonymita v diplomové práci. Dál, že rozhovor bude nahráváný 6 a to je asi tak vše, co byste měla vědět.

7 R: Dobře.

8 T: Jo, tak já zde mám připravené ty otázky, doufám, že Vám nebude vadit, když se občas podívám na jejich znění a můžeme 9 začít?

10 R: Áno.

11 T: Když se zamyslíte nad tím, z jakého důvodu vyhledáváte hry s hororovou tématikou, co Vás k tomu napadá?

12 R.: Tak ten sortiment tých hier je rôzny, tak akoby to úplne ako nevyhľadávam, ale je to také ako namixované jo. Takže 13 zase to ako striedam. Záleží s kým idete. Pretože nie každý to má rád, takže s akými ľuďmi sa tam ide. Ale hororová 14 tematika, tak je to taký... Má to taký ako viac ako šťavu, je to taký, že je tam trošku asi adrenalin, alebo nejaký napätie, 15 nejaké momenty prekvapenia, a tak. Takže je to takej záživné viac, také zaujímavé vo všeobecnosti, ako trebárs nejaké tie 16 klasické tie pekné únikové hry jo, že keď si ten človek prejde tými normálnymi únikovými hrami, tak tie mu už tak úplne 17 ako nestačí a je lepšie keď je to také tajomné a zaujímavé, strašidelné a tak. Takže asi skôr z toho, že je to lepšie, je to 18 zaujímavejšie. Prostě robí to viac takú tú atmosféru a má to potom úplne iný rozmer.

19 T: Dokázala byste říci, jak často hrajete ty únikové hry?

20 R: Teďka tak menej, ale tak určite raz za dva až tri mesiace.

21 T: Kolik únikovek s hororovou tématikou máte za sebou?

22 R: S hororov možná nejakých sedem. 6-7 by som povedala.

23 T: Dobře. Tak jo. Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her. Jaké pocity a myšlenky Vás provázely ještě před 24 samotnou hrou? Ještě než začala?

25 R: No to bola prvá úniková hra hororová, respektíve druhá, kedy som vedela, že tam budú vystupovať ako reálne postavy. 26 Takže to zase dostali iné rozmery. Úplne jsem nevedela, čo mám ako čakať. Vedela som, že tá spoločnosť, čo robí tie 27 únikové hry, pretože som bola už pred tým na nejakých hrách, takže viem, že to bude dosť ako kvalitné spracovanie.

28 Takže som vedela, že to bude dobre spracované a tešila som sa na to. Tešila som sa na to, že čo ako dokážu priniesť. Ako 29 to vlastne bude fungovať. Jestli tam bude viac ľudí naraz, alebo jeden človek sa tam bude objavovať medzi nami, alebo 30 bude len figurovať za tými stenami. Takže vlastne som sa tešila, išla som na nový zážitok.

31 T: Dokázala byste popsat, co se s Vámi dělo po fyzické i psychické stránce?

32 R: No tak je to taký ako človek tam jde, ťažšie sa tam. Potom tam sedí, takže je tam vždy nejaký úvod. Takže veľa záleží 33 na tom aký ten človek ten zamestnanec je. Či Vás na to navodí alebo nie, že Vás na to naladí, alebo odradí, alebo je to 34 jednoducho trápne, alebo zaujímavé.

35 T: A jak to bylo v tomto prípade?

36 R: V tomto prípade v porovnaní s ostatnými nejakými výkladmi to bolo také ako priemerné, že ten úvod zač asi nebol 37 nejaký taký záživný. Ale tam zrovna boli v pozadí počuť nejaké zvuky, a tak. Takže skôr to. Takže skôr to bolo také ako 38 strašidelnejšie. Takže to dotváralo celú tú atmosféru, ale ten úvod bol taký ako normálne, ale ten človek, ako už ide dole 39 po tých schodoch, alebo niekam do tej miestnosti, ako ho už zaviažu alebo niečo jednoducho s ním robia. Tak už je to 40 potom také, že ten človek sa začína trošku báť, že je tam taká ako, že nevie do čoho ide. Kde si otvorí oči, kde sa ocitne a 41 tak, či bude sám. Tu sme boli na začiatku všetci spolu, ale mali sme na začiatku zviazané oči. Takže to je dosť také 42 nepříjemné v tej chvíli. Nie že by som to nemala rada, ale je to niečo úplne iné, keď Vám hneď zaviažu oči a neviete kam 43 idete.

44 A vlastne Vás vedie ten sprievodca do toho, takže tam už potom začína to napätie. Tam už tiež už ten človek má asi ako 45 už začína mať strach, že čo vlastne bude ďalej, to ten človek nevie.

46 T: Co jste prožívala během hry? Zkuste si vzpomenout, tak před chvílí se to odehrálo, tak se zkuste vcítit zpátky do té hry. 47 Co jste tak prožívala.

48 R: No tak jasne. No ja som zistila, že to mám tak, že vlastne naozaj tá hra bola strašidelná. Boli tam naozaj strašidelné 49 momenty, kedy sa tam zjavovala jedna ženská ako osoba, ktorá bola veľmi naozaj veľmi strašidelná a vyzerala ako 50 mŕtvol, alebo tak. Takže to naozaj bolo ako z tých hororových filmov. Takže som sa jej bála, ale vlastne som zistila, že 51 mám taký mechanický teda obranný mechanizmus, ktorý je o tom, že sa presvedčím, alebo uvedomujem si, že je to len 52 hra jo. A v tej chvíli to beriem úplne inak. Tam už som potom v takej úrovni, že už si robím aj srandu z tých spoluhráčov, 53 ktorý tam sú so mnou a ktoré sa strašne bojí a vreští, alebo tak. Takže ja som sa ako zamerala na tú hru, na to urobeniu 54 tých úloh, a potom som teda v pohode. Ale samozrejme aj napriek tomu, že som bola naladená, alebo som sa snažila 55 takhle naladiť, tak potom tá hra bola dobrá v tom, že tam boli aj momenty, kedy ma to proste úplne zaskočilo prekvapilo a 56 zľakla som sa. Takže sa nedá v takomto móde fungovať stále. Ale ja sa celkovo nerada bojím, aj napriek tomu že chodím 57 na takéto únikovky, alebo záleží ako je to. Alebo záleží na aké vysoké miere to je. Toto už bolo také dosť ako, že to bolo 58 dosť strašidelné. Takže si urobím takovýhle ten obranný mechanizmus, ale aj napriek tomu je to tým lepšia tá hra, čím ma 59 to viac ako prekvapí, že tam tyhle tie momenty boli. Takže toto to sú tie pocity, ktoré sa tam striedajú jo celkom v tom 60 stave, kedy ako neriešim ten strach. Vypnem a snažím sa riešiť tie úlohy a pomáhať svojim spoluhráčom a nejako to 61 posunúť ďalej. Ale potom samozrejme ako sú tam momenty prekvapenia, čo je fajn. Pretože v tomto ohľade sa mi to aj 62 napriek tomu potom ako páči a vystrašilo ma to. V tejto tej únikové hry sa to striedalo hej. Tu to bolo premenlivé, že to

63 bolo v pohode a keď som sa potom bála. Myslím si, že čím viac sme sa blížili ku koncu, tak som sa potom bála menej. Že 64 tam boli premenlivý tie prvky, ale potom som už ako presne sa bála menej. Takže to bolo čím ďalej tým menej ako.

65 T: A takovou zručnosť máš i z predošlých her?

66 R: Bolo to aj v predošlých hier ale aj po čas tejto hry. Kto ma tam vlastne straší a kto tam ako čaká za ďalším rohom.

67 Takže asi takto s týmto zmyslov.

68 T: Dobře. Vy jste říkala to, že se nerada bojíte a přesto chodíte na strašidelný únikovky. Dokážete říci, protože o tom byla 69 trošku i ta první otázka. Dokážete říci, z jakého důvodu to vlastně děláte?

70 R: Je to aj z toho dôvodu, že ja som taká spoločenská a že som rada s tými kamarátmi. Takže mi to tak úplne ako nevedí.

71 Mám napríklad známy, ktorý to nedajú vôbec. Ale mne to nevedí. Pre mňa je to zase niečo nové. Trochu sa aj ja viac 72 spoznám a tak. Takže presne nejaké strašidelné domy a toto. Celkovo úplne to nevyhľadávam, ale keď mi niekto osloví, 73 že mám ísť, tak idem s nimi. Proste s hororovkami nemám až taký problém. Skôr sa mi vlastne ako páči tie strašidelné, 74 než tie obyčajné. Že keď som bola napríklad len s rodinou, alebo s niekým tak to vôbec nebolo zábavné, ale oproti tomu 75 tie strašidelné, tak to je fakt lepšie. Takže tam je tenká hranica nad tým, čo ako zvládnem a čo nie, ale myslím si, že mi 76 úplne nevedí tie únikové hry a väčšinou je to taký, že sa ako dohodneme a vyberieme tú hru, ktorá sa páči celej tej 77 skupine.

78 T: Dobře. Jak se cítíte nyní po skončení hry, co Vás k tomu tak jako napadá. K Vaším nějakým osobním reakcím, nebo 79 k samotnému průběhu hry?

80 R: Tak po skončení tejto hry, alebo celkovo za každým únikové hre, ja skôr riešim aké tam boli úlohy jo. Ako to bolo 81 urobené z hľadiska zábavnosti, a alebo logických procesov a postupov riešenia tých úloh. To všetko ostatné je pre mňa 82 taký ako doplnok, ale samozrejme teraz už ako som vonku, tak už je ten stres a to všetko ako opadlo. Už to mám za sebou, 83 takže sa cítim vždy vlastne ako výborne, ale v tej chvíli napríklad ma tam hrozne prekvapilo, že tá hra bola našťastie tak 84 ako prispôsobená nášmu tímu, ktorý tam s nami hral. Tam boli také poličky a boli tam napríklad napísané naše mená a 85 alebo potom vlastne z tých reproduktorov išla mená našich spoluhráčov a tak. Takže to ma veľmi prekvapilo. To sa mi 86 veľa páčilo, že to bolo tak prispôsobené pre náš tím, že pred tým som sa s tým ešte nestretla. Takže je to je taký celkom 87 dobrý nápad.

88 T: Takže vy vlastně při ukončení hry hodnotíte, jak ta hra byla jako provedená, celkové jaký měla efekt apod.

89 R: Áno. Presně tak.

90 T: Když bychom se měli zaměřit na pocity, na nějaké myšlenky, co se Vám honí hlavou po skončení hry?

91 R: No to je skôr skôr ako tá náročnosť úloh. A čo som bola schopná vyriešiť, a čo som nebola schopná vyriešiť. Takže 92 skôr zisťujem, objavujem seba a mojej logické myslenie hej. No alebo vždycky potom uvažujem možno o tom, ako ten 93 druhý človek to vyriešil a ja nie a tak. Takže skôr ako hodnotím toto no.

94 T: Takže i to jednaní v těch daných situacích.

95 R: Ano, ano. Kde som pomohla a kde som nepomohla, alebo čo som prehliadla, takže skôr takto.

96 T: Teď po té hře máte nějaké... Přemýšlíte teď o něčem, co jste mohla udělat lépe? Nad nějakou Vaší reakcí, která Vás 97 překvapila, popřípadě...

98 R: No tam bola taká vtipná situácia a ja neviem či to bolo tým, že to bola už posledná miestnosť, ktorá bola dost 99 strašidelná. Tam boli také tie zasúvacie, neviem poličky, alebo to boli také ako šuplíky, kam sa človek vošiel celý a bolo 100 treba tam vliezť. A ja vlastne jediná som tam ako ... On tam nikto nechcel vliezť. A ja jediná som tam vliezla, takže to 101 prišlo mne ako na mňa celkom ako prekvapivé, že som tam išla, a že som s tým nemala celkom žiadny problém. Takže to 102 ma aj pochválil za to, takže za to som bola celkom ako spokojná no. Takže to bol taký ten nejaký výsledok a tie pocity, 103 že som si v tej chvíli, som si to ako neuvedomila, ale potom mi napríklad hovorili ako aká som odvážna, že som tam 104 vliezla, no a tak som si potom hovorila, no tak asi ako jo no naozaj.

105 T: No tak to se nediví, to je zajímavá zkušenost. Dobře. Objevila se během hry nějaká situace, která Vás vyděsila, 106 vzbudila ve Vás fakt veliký strach, obavy? Popřípadě jestli ano, tak mi ji zkuste popsat, co to vlastně bylo za situaci.

107 R: Ako obavy ... Skôr taký ako strach, že tam bola taká menšia šachta, kde bolo treba prejsť, ale to je skôr také ako 108 osobné. Človek sa zrazu nachádza v nejakom malom priestore, ktorý sa možno otvorí, alebo sa neotvorí a tak. Takže skôr 109 také ako bezpečnostné hľadisko, ale bol tam taký ako strach. Že to je aj zmyslom tej únikové hry, takže možno len 110 takováhle ako obava a obava z toho, že človek zostane niekde zaseknutý ako ...

111 T: A napadá Vás ještě nějaká jiná situace? Kdy jse se bála?

112 R: To nie, to nie. Stále je to v tej rovine, že viem, že je to tá hra. Že to takto ako beriem, že je to jednoducho hra.

113 T: Dobře, já vím, že jste i říkala, že ve Vás strach budí nějaký jako nevědomí, jak to bude probíhat, kdo tam s Vámi 114 bude, popřípadě co se jako stane. Kdyžtak mě opravte, kdybych se vyjadřovala špatně, co třeba nejde úplně z Vás.

115 Nicméně, když nastala takováhle nějaká teď v téhle té hře děsivá situace, kdy jste se jako fakt lekla, bála a tak dále. 116 Zkuste si na něco takového vzpomenout, jestli něco takového bylo samozřejmě a zkuste mi popsat, jak jste se jako 117 zachovala.

118 R: Ještě, teraz ste mi to ako navodila, že na to, čo asi ako povedať a je aj veľmi dôležité. To, že tam vlastne som v tom 119 tíme a že pre mňa je to také veľká podpora, že naopak keby som tam ako bola sama, tak si myslím, že by som to aj 120 možno ako nezvládla, že to by mi asi ani nepomohlo si predstaviť, že je to hra. A presne, keď som niečo ako začula, tak 121 som si niekoho držala, a keď zrazu bola tma, tak som vedela, že tam sú tie moji blízki kamaráti, pretože sme tam boli 122 samozrejme s ľuďmi s ktorými sa poznám a nie ako s cudzími ľuďmi . Takže sa cítite v bezpečí jo. Takže ten strach Vám 123 toto to ako zmierni. Samozrejme tam boli momenty, tak som sa rýchlo chytila niekoho, kto bol najbližšie mne a bolo to 124 vyriešené, pretože som vedela, že sme spolu.

125 T: Objevila se během hry nějaká situace, kterou jste úspěšně zvládla, a potěšilo Vás, jak jste to zvládla...

126 R: To asi bola tam tá. To je asi ten najlepší príklad.

127 T: Dobře, je ještě něco, co jste mimo tuto hru o sobě jako zjistila během těch her? Například, vy jte říkala, že jste byla 128 tak 7 krát na těch hororovkách, zjistila jste něco během toho hraní něco o sobě, o nějakých vlastnostech svých. Něco, co 129 jste o sobě nevěděla do té doby, než jste absolvovala nějakou takovouhle únikovou hru?

130 R: No nevedela ... Skôr sa mi ako potvrdilo to aká som. Akože treba neviem dotiahnem veci do konca napríklad. Keď
131 mám nejaký problém a nevyriešim ho v rámci pár sekúnd, tak to nechám tak a dám to bokom a viem, že sú tam iných
132 ľudí, ktorí to dorieši. A potom že som ešte taká, ako taký trošku Team Leader a to v tom, že keď nám niečo nejde, tak sa
133 snažím tých ľudí ako, že im dám trošku taký príkaz a že trošku rozdeľuje im tú prácu, čo majú robiť. A keď ako nevedia,
134 čo majú robiť, tak im dávam také ako informácie a snažím sa z nich dostať, aké by mohli byť ako riešenie jo. Že dám
135 ako všetky informácie do kopy a poviem čo asi nám tam ako chýba a potom spoločnými silami to nejak vyriešime.
136 Nevie, to je asi tak ako všeobecne. To som ako zistila. Potom asi že keď ma to nebaví, tak sa neangažujem vôbec
137 celkovo. Takže potom bola taká 1 únikovka, ktorá mi vôbec nesadla, tak to pre mňa potom bolo veľmi nudné, ale to je
138 všetko ako z toho hľadiska toho obsahuje únikovky. Že je to potom jedno, či je to strašidelný, alebo nie. Takže neviem,
139 či myslíte len ty strašidelné. Ak sa k tomu mám ešte nejak, čo by som si ako z toho mala vziať ... Skôr ako toto, čo už
140 som hovorila, že jednoducho prepnú do toho módu, že je to len tá hra.
141 T: Máte pocit, že kedyž už jsme u toho, že se člověk může takhle poznat... Nebo takhle, myslíte si, že skrze únikovou hru
142 dokáže člověk lépe poznat sám sebe?
143 R: To je zaujímavá otázka. Myslím si, že tam je dosť na to, alebo tam sa kladie dôraz na to, ako sa to hovorí ... Na tú
144 tímovosť, na to hranie v tom tíme. Tam je to proste dôležité. Ja si myslím, že z takejto ho hľadiska určite. Ja som bola na
145 prvý únikové hre vo svojom živote asi pred pár rokmi. S ľuďmi, kde som spoznala jedného človeka a úplne ma to ako
146 nechytlo, pretože tam boli ľudia, ktorí tam všetko riešili ako sami jednoducho. Neboli vôbec tímoví hráči a to ma úplne
147 odradilo. Takže potom jsem k tomu ako našla znovu cestu, vyskúšala som to, ale tam veľa jednoducho záleží na tých
148 ľuďoch. Pretože je to predsa len tímová hra a keď Vás niekto jednoducho nedovolí, alebo nepustí Vás k niečomu ako
149 riešiť, tak to potom ako stráca zmysel. Nevie, či si to takto ostatných ľudí ako uvedomujú. Taky mám ako také známe,
150 ktorí to riešia ako sami a už s nimi jednoducho nechodím, pretože ma to proste nebaví.
151 T: Že jsou takový individualisti.
152 R: Presne. Což podľa mňa nie je v tej hre úplne dobré. Takže si myslím, že toto je úplne výborná hra do firiem. Ako na
153 zistenie osobnosti a tam sa podľa mňa aj veľmi dobre ukáže, kto je ten líder, kto je jednoducho, že logicky rozmýšľa,
154 alebo je skôr ako technický, pracuje rukami, alebo niečo. Takže si myslím, že tu na to je to jednoducho super hra.
155 T: Dobře. Objevily se u Vás nějaké pozitivní nebo negativní myšlenky a pocity, které jste prožívala během hry? Po
156 nějaké době, co jste tu hru už odehrála. Teď konkrétně mluvím, já nevím... Máte za sebou 7 hororových únikových her,
157 tak se ptám na to, jestli se u Vás objevily negativní, nebo pozitivní myšlenky, popřípadě nějaké pocity po nějaké době, co
158 jste tu hru absolvovala a pak se něco jako objevilo. Dejme to mu, já nevím. Ve smyslu, zdálo se mi o tom. Šla jsem třeba
159 večer a bála jsem se, protože.... A přisuzujete to tomu, že jste byla před tím na hororové hře. Rozumíte mi?
160 R: Ano, rozumím. Premýšľam nad tým.
161 T: A teď to nemyslím jen negativně, ale i pozitivně.
162 R: Áno...
163 T: Třeba jste se přestala být, chodit ve tmě... Taky už jedna slečna o tom mluvila...
164 R: Ja si myslím, že tak to určite nie. Ja to mám tak, že čo sa týka napríklad aj hororových filmov, tak to proste vypúšťam.
165 Takže ja to proste mám v hlave, ale potom si nespomínam na niečo, čo by ma mohol ovplyvňovať jo. Na ulici ja sa taky
166 ako nebojím. Možno sa niekedy ako bojím, ale nemá to nič spoločné s tou únikovou hrou.
167 T: Takže je to tak, že ta hra skončí a vy už se k tomu jako nevracíte v těch pocitech ani v těch myšlenkách. Ať už v těch
168 poozitivních nebo negativních.
169 R: Moc nie. Občas sa mi vybavajú nejaké tie obrazy práve z tých scén. Občas sú negatívne, ale nemá to žiadnu súvislosť
170 k ničomu. Jediné na čo si spomínam, ale trošku to je trošku iná odpoveď ... To je napríklad to, že som bola na jednej
171 hororovej hre, tak som z toho bola taká nadšená, že jsem o tom všade hovorila a trvalo to dosť dlho. Ale to je skôr z toho
172 referenčného hľadiska, že tá hra ma fakt ako očarila a bolo to super. Takže som to všade odporúčala a všade kde som išla
173 okolo, tak som si na to spomenula vlastne. Človek chodí na veľa tých hier, tak ma osobne sa to strašne splyva
174 dohromady, kde som bola, že tam som bola a tam som nebola, ale túto presne si jednu pamätám, že jako to bolo a jako to
175 vyzeralo...
176 T: Že Vás hodně oslovila.
177 T: Jaká byla Vaše zkušenost s týmem během této hororový hry a ještě jedna část otázky a to, jestli se tato zkušenost lišila
178 podle toho, s kým zrovna jste hrála. Teď tím myslím třeba, že jste hrála s jiným týmem, než hrajete, jestli se ta zkušenost
179 nějak lišila.
180 R: Určite, o tom som už povedala, že je veľmi dôležité s kým tam idete jo. Myslím si, že je to ešte dôležitejšie, než aká je
181 to hra, ale s kým tam ste. Každá tá hra, keď som s inými ľuďmi, tak má úplne inú atmosféru a veľmi záleží na tom, ako
182 sú tých ľudí naladený. Táto bola fajn, pretože sa všetci báli. Takže tie riešenia boli taký občas ako chaotický, nesprávne
183 riešený. Jako bolo to fajn aj tá práca v tíme bola teďka čo sme absolvovali, bola dobrá. Naproti tomu, že keď som bola
184 napríklad na inej hre, tak to treba nebolo až také super, aj keď bola napríklad taká jednoduchšia. Hra nebola až tak
185 strašidelná, tak presne boli ako taký individualistov a tak táto tá bola celkovo fajn. Bolo to tak nejak ako spravodlivo
186 rozdelené. A tak nejak to ako šlo, išlo to nejak hladko. Ale myslím si, že je to jednoducho dôležité, kto to je ako, sa
187 ľudia správajú.
188 T: Jak jste se cítila s tímto týmem?
189 R: Dobře, dobře. Toto bol tím, v ktorom sa v tom strachu ako nebojím. Viem, že ma ako podržali a sme dobrý kamaráti,
190 takže tak.
191 T: Dokázala byste říci, jaký tip lidí tam nesmí chybět, nebo jaký tip lidí tam je?
192 R: No rozhodne ako odvážny a taký, čo sa neboja niekam strčiť ruku napríklad. A alebo tak, pretože to je tak ako veľmi
193 dôležité, že sa to občas akoby stáva. Čo napríklad ja sa od toho neviem odpútať, že je to len hra, ale stále tam sú nejaký
194 ako pavúky, niečo ako živého, čo sa ako ešte nikdy nestalo. Proste tých, ktorí sa ako neboja. Ja treba nemá rada, keď
195 som zavretá niekde sama v miestnosti. Proste sa bojím, že to nevyriešim to úlohu, že tam budem dlho, a že si chcem
196 napríklad ešte zahrať, že som možno sebecká, že nechcem byť niekde zatvorená. V každom prípade, tam musí byť

197 odvážny človek, odvážny ktorý toto proste urobí. No inteligentných ľudí, predsa len sú tam ako tie nápovedy hej, ale keď
198 to ide ako hladko, tak sa to ako vyrieši, že to nie je tak až ako ťažké. A možno, že aj stačí, že tých ľudí sú ako, že ich to
199 baví, že sú ako zainteresovaný, a že sa ako snaží. Keď tam potom niekto ide, že len ako ide, ale úplne to ako nechce
200 robiť, tak to potom ako podľa mňa kazí náladu celému, alebo celej tej skupine.
201 T: Objevil se nějaká situace, pocit, nebo příběh, který se Vám vybaví, když zavzpomínáte na své zkušenosti
202 s hororovými hrami. Nějaký fakt jako...Nějaká situace, nebo příběh, který si jako pamatujete? Který se Vám vryl do
203 paměti.
204 R: Ano, áno. Tak to je ako už som raz spomínala čo bola tiež taká tá hororová hra, ktorá bola práve ako, ako tam bol ten
205 človek. Okrem toho, že sme ako zhodnotili, že aj ten začiatok bol taký ako divný ... Jo my sme tam treba prišli a chceli
206 sme niečo piť a ja som chcela niečo piť a on tam mal zrovna nachystané 2 čaju a jeden mi dal, tak to bolo také ako divné.
207 No a potom to ako skončilo tak, že v tej hre ako behal s motorovou pílou, ktorá ale bola skutočná, pretože on normálne
208 ako s tým rezal tie mreže jo ... Takže toto je situácia, ktorá ... Kedy my sme pritom stáli ako asi dva metre od neho, alebo
209 od tých dverí. My sme stihli len tak, tak ako zamknúť. 2. kamarát bol ako zavretý v nejakých ako dverách, takže toto
210 bola celkom tak akoby napätá situácia a tretí kamarátka sa zase úplne bála, takže tak. Takže toto to. Ako presne
211 pamätám, ako tam lietali tie iskry a on tam stál z tou motorovou pílou no.
212 T: Ty jo, tak to hodně člověka vyděsí, tato zkušenost.
213 R: No, to teda...A ešte tam bola totálne tma v podstate hej, takže.
214 T: No, tak to jako obdivuji, že tohle jako zvládnete. To už by na mě bylo hodně teda...Smích... Proč si myslíte, že lidé
215 vyhledávají strašidelné únikovky.
216 R: No ja si myslím, že je to taký to psychologicko chemickej hľadisko. Že sa tam určite vyplavujú nejaké hormóny,
217 adrenalin a taký to jednoducho, čo ľudí ako povzbudzuje, že je to jednoducho z tohto dôvodu. Ako niekto rád skáče
218 z lietadla, tak niekto má rád toto, že je to proste nejaká ... Je to aj ako novinka, ako dlho to tu nebolo na trhu. Takže si
219 myslím, že to ľudí skúšajú. Niekto zistí, že mu to vyhovuje a niekde to zase nemá rád.
220 T: Nějaká zvědavost?
221 R: Zvedavosť možno, keď sa aj tá skupina ľudí dohodne, že aj kvôli ako partii, že to ako vyskúšajú, ale práve niekto
222 rýchlo zistí, či to jemu vyhovuje, alebo nie. Pretože to nie je pre každého, aby to zvládol. Takže ja si myslím, že to sú
223 typy osobností a myslím si, že potom to bude ako tohodle hľadiska nášho, ako funguje naše telo, že aj verím tomu, že
224 niekto na tom môže byť aj závislý.
225 T: Myslíte si, že teda únikovka může způsobovat závislost u lidí?
226 R: No tak nehovorím úplne únikovka, ale závislosť na tom asi úplne normálne. Ja neviem, či je to ako adrenalin, alebo
227 niečo ... Ale na tom zážitku, čo ja viem, čo by mohla ... Tak zase si netrúfam posúdiť ako, ale ľudí dokážu byť závislí na
228 čomkoľvek, možno áno. Skôr možno ako že si chcú dať nejaký cieľ a prejsť treba všetky tie únikové hry, alebo niečo
229 také. Ale vo všeobecnosti asi to závislosť asi ako nie si myslím, že keby na tom bol niekto závislý, tak to už by bola ako
230 už veľa chorý, alebo či to má u neho nejaký iný presah niekde ďalej.
231 T: Jaký dopad podle Vás může mít hororová úniková hra na psychiku člověka?
232 R: No myslím si že veľký. Myslím si, že to môže byť aj nebezpečné, že keď už človek ako predsa len, keď má niekto
233 strach a niekedy Vám to môže vyvolať aj veľký stres. Keď máte napríklad nejaký nepríjemný zážitok, že aj keď ide
234 trebárs o srandu, alebo tak. Takže myslím si, že tam, kde už sú aj tých ľudí, kde vystupujú tie živé osoby, tak si myslím,
235 že to nie je sranda. Že tých labilnejší ľudí, ktorí neviem majú napríklad depresie, alebo niečo jednoducho. Tak verím
236 tomu, že to môže urobiť veľký zmätok, alebo je to jednoducho negatívne ovplyvní v reálnom živote. Že proste keď pôjdu
237 po ulici, tak sa trebárs budú báť, aby na ne takhle niekto vyskočil s nejakým nožom, alebo tak niečo.
238 T: Myslíte si, že může mít i pozitivní dopad? Kromě toho negativní, že to třeba může...
239 R: No myslím si že veľký. Myslím si, že to môže byť aj nebezpečné, že keď už človek ako predsa len, keď má niekto
240 strach a niekedy Vám to môže vyvolať aj veľký stres. Keď máte napríklad nejaký nepríjemný zážitok, že aj keď ide
241 trebárs o srandu, alebo tak. Takže myslím si, že tam, kde už sú aj tých ľudí, kde vystupujú tie živé osoby, tak si myslím,
242 že to nie je sranda. Že tých labilnejší ľudí, ktorí neviem majú napríklad depresie, alebo niečo jednoducho. Tak verím
243 tomu, že to môže urobiť veľký zmätok, alebo je to jednoducho negatívne ovplyvní v reálnom živote. Že proste keď pôjdu
244 po ulici, tak sa trebárs budú báť, aby na ne takhle niekto vyskočil s nejakým nožom, alebo tak niečo. Je ťažké povedať ...
245 Ja si myslím, že ja si myslím, že keby sa mi niečo také stalo v skutočnosti, tak by som sa určite zachovala úplne inak a
246 budem to brať úplne inak, než na tej únikovke. Takže neviem, či by to pomohlo. Predsa len je to hra a reálna situácia je
247 reálna. Možno trošku z nejakého psychologického, alebo lekárskeho hľadiska, že akoby sa kvôli tomu tých ľudí ... Ale
248 nemyslím si, že by to malo nejaký dobrý účinok, neviem ... Prečo by niekto, kto sa bojí, by sa mal ešte pozeráť na nejaké
249 obrázky, ktoré sú ešte viac strašidelné. Takže si myslím, že skôr ako nie.
250 T: Máte ve svém okolí někoho, na koho měla hra negativní dopad? Záte někoho takového?
251 R: No, tak mám kamarátky spí, alebo aspoň ako dievčatá, ktoré na tyhlety únikovky vyslovene nechcú chodiť. Či to má
252 na ne nejaký negatívny dopad, to ja už neviem. Ak z toho mali nejaké zlé sny, pretože sme to nikdy nerozoberali, ale
253 viem, že sa tomu ako dosť bránia. A hovoria, že jednoducho strašidelnú nie. Takže proste im to nerobí dobre no. Asi sa
254 naozaj bojí. Takže ako rozumiem tomu, že nedáva zmysel, aby sa báli ešte viac, alebo sa vystavovali tomuto strachu,
255 pretože strach ako nie je dobrý. A tie, čo tam chodia a čo sú na tom závislí, tak tým to zase robí dobre no, že sa nebojí.
256 T: Teď jsem se ptala na ten negativní vliv a pozitivní dopad, jak to vímáte, že na někoho ta únikovka fakt jako měla dle s
257 mohla mít jako pozitivní vliv?
258 R: To je skoro podobná tá otázka ako pred tým s týmito vplyvmi. Ja si myslím, že ... Neviem, asi k tomu nemám žiadne
259 argumenty, prečo by to malo mať pozitívny dopad. Možno, že to ako môže byť z toho, že ja mám z toho nejaký ako
260 pozitívne dopady, ale konkrétne v tej hre je to tak, akože niekde niečo vyrieši, a nie ale z tej stránky tej strašidelnosti.
261 T: No tak jo, to byly všechny mé připravené otázky. Takhle ke konci bych se Vás chtěla ještě zeptat, jestli je ještě něco,
262 co byste chtěla posdílet na tohle to téma. Na co jsem se třeba neptala, nedostalo se na to. Popřípadě byste to chtěla teď
263 tady říci a týká se to těch únikových her s hororovou tematikou, tak Vám nechám prostor, pokud ne...

264 R: Skúsím ešte zaloviť v pamäti, ale úplne asi neviem...

265 T: Jestli ne, tak mi to takto úplne stačí.

266 R: Teraz už si asi ako nevzpomenú, možno si spomeniem až potom. Asi nie ... No, tam veľa záleží na tom, ako je tá hra spracovaná no. Ale to si myslím, že to celkom dobre robia. Tak asi ako najdôležitejšie je, aby tá hra dávala zmysel jo.

268 Keď ten človek vidí, že nad tým ako premýšľa, a že to nie sú len také nejaké ako náhody, alebo tak. Ale že to dáva

269 zmysel no. Alebo tiež sme boli na takej hororovej strašidelnej, ale polovica vecí tam ako nefungovala.

270 T: Pak to má asi opačný efekt, než by měla mít ta hra.

271 R: No a alebo ako keď človek presne nemôže ako predvídať, čo ako príde. Že to nie je také ako očividné, ale tak to

272 väčšinou tie hry takhle ako sú.

273 T: Dobře, můžeme to takto ukončit?

274 R: Jo, jo, jo.

275 T: Dobře, tak Vám děkuji za rozhovor.

276 R: Taky.

Rozhovor 10 - Šárka

T - Tazatel

Š – Respondent Šárka

1 T: Tak my jsme se vlastně dneska sešli kvůli tomu, abychom spolu vedli rozhovor. Ten rozhovor se bude týkat únikových her s hororovou tematikou. Přičemž mě bude zajímat, jaké zkušenosti máš s hororovými hrami, popřípadě jaké pocity jsi 2 zažívala, prožitky a tak nějak, abys se mnou posílala, jednotlivé zkušenosti. Důležité pro Tebe bude vědět, abys věděla, že 3 rozhovor bude nahráván na diktafon, bude zachována tvoje anonymita, tudíž k diplomové práci nebudou zmiňované tvoje 4 iniciály, jméno příjmení datum narození. Ještě jedna věc je, že zde mám připraveno 10-12 otázek, s tím že u některých 5 budeme více do hloubky. Ty máš právo kdykoli ten rozhovor ukončit, říci že nechceš odpovídat na tu otázku, když ti bude 6 nepříjemná. Popřípadě, když něčemu nebudeš rozumět v těch otázkách, tak se doptáš. Jo? Budu ráda, když budeš sdílná ve 7 svých odpovědích, samozřejmě v rámci nějakých Tvých možností. To je asi tak všechno, co bys měla na začátek vědět.

9 Můžeme začít?

10 Š: Můžeme.

11 T: Tak, když se zamyslíš nad tím, z jakého důvodu vyhledáváš hororové únikové hry. Co Tě k tomu tak napadá?

13 Š: Jdeme v partě, že se chceme bavit. Tak i ten zážitek, i ten prožitek, a že na nějakou chvíli se bojím. Protože třeba já jsem 14 strašný strašpytel, já se jako bojím. A kdybych tam měla jít sama, a být tam někde sama, tak bych tam asi nešla. Ale s tou 15 partou se cítím jakoby více bezpečí, a že se bavíme společně, takže spíš takový ten prožitek a zážitek zkusit něco nového.

16 T: Takže to máš spíše spojené se zábavou?

17 Š: Se zábavou, spíše tak no.

18 T: Ty jsi říkala, že se hodně bojíš. Ten pocit toho jít tam za zábavou je tak silný, že i ten pocit strachu to jako...

19 Š: Spíš je to takový, že si řekneme, jo zkusíme únikovku, zkusíme nějakou. Prošli jsme třeba různými logickými,

20 zábavnými, že šlo třeba o Jumanji, že se tam, že jsme se tam hodně jako smáli, bavili se. Ale pak jsou tam i únikovky,

21 který mě na jednu stranu lákají, ale na jednu stranu se prostě bojím. Jestli tam bude, jestli tam budou živí herci, nebo jestli 22 tam bude něco prostě, že budu někde zavřená. Takže na jednu stranu je to, že to chci zkusit, ale zase se jako strašně bojím 23 toho, co tam bude.

24 T: Může tam hrát roli i taková touha překonat se?

25 Š: To taky. Že i když se bojím, tak bych si chtěla dokázat, že to zvládnu a prostě to dokážu. Že nejsem prostě takový...

26 Že, když třeba pustím horor na televizi, tak to třeba dokoukám a dovedu se tak bát. S tím, že ten strach z toho, že se bojím 27 tam prostě je.

28 T: Jak často hraješ únikové hry?

29 Š: Spíš je to jako že... Jak bych to řekla, příležitostně. Buď se sejdeme jako parta, nebo máme čas, tak bych řekla, tak 30 jednou za půl roku. Že si řekneme, že si půjdeme zahrát.

31 T: Před chvílí vlastně skončila jedna z únikových her na téma hororu. Jaké pocity a myšlenky Tě provázely ještě před 32 samotnou hrou, než ta hra samotná ještě začala? Jestli bys dokázala popsat, co se dělo po psychické i fyzické stránce.

33 Š: Tím pádem, že to bylo takový neplánovaný, tak v tu chvíli jsem se jakoby nebála. Myslela jsem si, že to bude v pohodě,

34 že prostě dáme nějakou únikovku. Pak když už jsme tam byli a seděli jsme na tom gauči, tak mi to... Už jsem byla taková

35 nejistá, v jednu chvíli jsem chtěla i skončit. Že si říkám, tohle nemám zapotřebí, ale pak už když už šlo do tuhého, tak

36 jsem si řekla, že to prostě dám. Že je to taky i díky té partě. Že když už jsme tady tak jim to přeče nezkažím. Takže i

37 prostě takový to odhodlání, do toho jít. Asi předtím úplně když jsme tam jeli, tak jsem si neříkala nic zvláštního, že bych 38 to odložila nebo ne. Že prostě do toho jdu.

39 T: A když už jsi tedy seděla a čekali jste na to, kdy to tedy začne. Nebo, kdy Vám ten roommaster vypráví ten příběh, tak 40 co se tak jako v Tobě dělo? Já vím, že ty jsi teď popisovala spoustu jako věcí, který se tak pomaličku stupňovaly, tak...

41 Š: Tak, kdy jsme tam pak seděli, tak nervozita samozřejmě stoupala, protože kamarádka vedle mě byla strašně jako

42 vystresovaná. Takže vystresovala i mě, takže v tu chvíli jsem byla nervózní, vůbec jsem nevěděla, do čeho jdu.

43 Neposlouchala jsem ji, vůbec. A přemýšlela jsem prostě nad tím, jak to teď bude, co tam budeme vůbec dělat. Takže jsem 44 byla strašně nervózní, i díky tomu, že mě ta kamarádka jako vystresovala. Takže, ta nervozita tam hodně byla.

45 T: Dobře, co jsi prožívala během té hry. Zkus se teď vcítit jako, nějak si to v myšlenkách projít, jak ta hra byla...

46 Š: Když jsme tam přišli, tak jsme vlastně, šli jsme tam jakoby v páru. Šli jsme tam 4 a bylo to ve sklepech. A zrovna mě si

47 vybrala, že zrovna já budu někde spoutaná, na dřevěném křesle. Neviděla jsem, měla jsem připoutané nohy, ruce. Teď

48 jsem nevěděla, kdo je vedle mě, jestli jsem tam sama. Takže strašně, strašnej pocit samoty. V jednu chvíli jsem si myslela,

49 že umřu, protože neslyšela jsem vedle sebe nikoho, byla jsem tam sama. Teď mi to připadalo, že jsem spadla do nějaké

50 díry a teď, co jako budu dělat? Jestli pro mě někdo přijde, nebo jestli tady budu celou tu hru. Takže strašně jsem byla

51 taková uzavřená, měla jsem takové stavy těžkosti i takový chvilku jako klaustrofobní, že i se jako snižují stropy, že teď

52 jako fakt špatně mi z toho bylo, jak jsem nevěděla, kde jsem. Pak se tedy ta hra rozjela, že mě teda odpoutali, ale i tak to

53 bylo takový... Jak to bylo v tom sklepech, tak tam byly nižší ty stropy a byla tam jako tma. Takže jsme byli odkázaný na

54 baterku, jednu baterku, kterou měli vlastně 4 lidi.

55 T: To muselo být hodně děsivé teda.

56 Š: Když jsem pak zjistila, že jako ostatní, ty tři lidi byli u sebe celou dobu a já jsem prostě byla, já nevím... Prostě, že já

57 bych byla tady a vy všichni byste byli třeba na záchodě... Tak takhle mi to přišlo. Jenom že oni na mě nesměli mluvit, nic.

58 Oni mě museli jenom jako najít... Takže to mě třeba našli do minuty, ale bylo mi v tu chvíli strašně jako úzko.

59 T: Tak, to muselo být nepříjemný, kdy jste v cizím prostředí, že jo...

60 Š: A hlavně my jsme i do toho sklepa šli, měli jsme zavázaný oči, abychom nevěděli, kam jdeme. Kdybychom šli třeba do

61 sklepa, kde vidíme, tak bych si tam sedla. Ale nic jsme neviděli, ona mě někam posadila a tím to pro mě haslo. Všichni

62 odešli a já tam byla sama.

63 T: Kdy jsi uvažovala o tom, že to ukončíš?

64 Š: Protože, najednou nic se nedělo. Říkám, tak mě tady někam zavřeli. Tak ostatní teďka budou hrát a já tady budu sedět.
65 V tu chvíli jsem fakt jako myslela, že řeknu, jakože končím a jako, ale říkám, že prostě... Pak se to tady jako rozjelo, tak
66 si říkám jo, tak si zahrajeme... Smích... Že to nějak zvládneme.
67 T: Výborně. Teď vlastně skončila ta hra, tak mi zkus popsat, jak se cítíš nyní, potom skončení. Když už to máš za sebou.
68 Š: Teď se cítím strašně sebevědomě. Smích... Už to bylo i díky tomu, že jsem na to nebyla sama. Kdybych na to byla
69 sama, tak asi by mě ten adrenalin hnál k tomu, abych to dodělala. Ale teďka jak jsme tam byli spolu, a jak jsme všichni
70 měli nějaký úkol, takže jsme se museli zabývat... Tak to bylo takové, že jsme nevnímali moc to okolí. Samozřejmě my
71 holky jsme plašily z každého kamínku, který spadl na zem, když tam někdo prošel, a že tam něco bylo. Kluci se spíše
72 zaměřovali na to, abysme to udělali v čase. Ale bylo to takové, že jsem si byla více jako jistější a kdyby mi někdo nabídl,
73 jestli chci jít zkusit něco jiného, nějakou hru, tak bych asi šla. Ale v tom prvním momentě, kdy jsem tam seděla, tak asi ne.
74 Ale po skončení tý hry určitě.
75 T: Takže je to nějaká forma úlevy? Že to máš za sebou?
76 Š: Určitě.
77 T: Objevila se během hry nějaká situace, Ty už jsi jí dost jakoby popisovala, možná je to ona, možná tam byli i jiné
78 situace, popřípadě nějaký moment, který tě fakt jako hodně vyděsil, že jsi měla pocit strachu, obav. Tak pokud to bylo
79 něco jiného, než to sezení spoutaná ve tmě, tak mi to zkus nějak popsat a zkus mi říci, jak si se s tím vyrovnávala?
80 Š: Tak jo, když už jsme tam šli, tak jsme se pořád ptali, vlastně té uvaděčky tý hry, jestli tam budou chodit lidi. Jestli tam
81 budou živý herci. Na to ona nám pořád neodpovídala, tak jsem si říkala no, tak tam určitě někdo bude. Že s tím budu do
82 budoucna počítat. Ta moje kamarádka, ta byla úplně vystresovaná. Že tam teda bude někdo chodit. Takže když ta hra
83 začala, já byla tedy spoutaná, pak se tedy ta hra rozjela, tím že mě tedy odpoutali. Celou dobu se tam tedy nikdo neobjevil,
84 až v jedné místnosti, ten sklep byl vlastně celý propojení. Takže se tam mohlo chodit, my jsme pouze hledali nějaké klíče,
85 plnili jsme nějaké skládačky. Prostě úkoly, které se daly dělat v celé té místnosti. A nějak během celé té hry jsem
86 zapomněla, že tam někdo bude a nepočítala jsem s tím, až v jedny takový tý krabici, až takovém jako velikém chlívku,
87 byla truhla a na tý truhle seděla postava. Ale ona nebyla, ona byla otočená. Takže to vypadalo, jako já nevím... Jako kdyby
88 na ní seděla, nějaká posazená jakoby bedna. Tak jsem tam do toho vlezla, s tím že tam je nějaká ta bedna. Tak jsem to
89 ačala otevírat, nešlo mi to, tak jsem se otočila zpátky no, a jak jsem se otočila, tak ta postava se celá přetočila a měla na
90 sobě, já nevím, jestli jsi viděla Saw. Tak měla na sobě tu prasečí masku. No a jak já jsem se otočila zpátky, tak do těch
91 repráků, co tam byly všude poschovávané, to začalo strašně chrochtat. Jak z toho filmu. No a v tu chvíli jsem se strašně
92 lekla, Majzla jsem se do hlavy o nějaký trámek, takže jsem se tam vyválela v tom písku, co tam byl. Vyběhla jsem, takže
93 to pro mě byl takový šok. Možná ještě větší, než když jsem tam seděla spoutaná. Takže jsem se strašně lekla, samozřejmě
94 jsme tam běželi ve tmě, takže jsme nic neviděli, jenom jsme běželi. Tohle bylo pro mě takové, že jsem během tý hry, jsem
95 s tím počítala, že tam někdo bude, ale ne, že to přijde v takový moment, kdy to přišlo. Kde jsem čekala, že tam něco
96 bude a nic tam nebylo. Takže bylo to takové strašně...
97 T: A ta reakce byla tedy jako útek?
98 Š: Ano útek. Spadla jsem, pak jsem se teda vlastně, jsem se ani nekoukala dovnitř zpátky. Prostě jsem se hned sebrala a
99 utekla. A tím pádem že jsme měli jenom jednu baterku, a až ke konci hry jsme našli tu druhou, tak jsme byli prostě
100 odkázaný jenom na to světlo. Na tu jednu.
101 T: Takže jsi vlastně běžela k tomu zbytku té skupiny?
102 Š: Ano, ke zbytku té skupiny.
103 T: Dobře. Objevila se během hry nějaká situace, na kterou jsi pyšná, jak jsi zvládla? Popřípadě zkus popsat, co jsi
104 dokázala, na co jsi hrdá?
105 Š: No, tak hrdá na to, že ne že bych tam rozluštila všechny úkoly, ale dá se říct, že na půlku těch úkolů, že jsem přišla já.
106 Nějak jsem to vždycky naťukla nám, jak by to mělo být a díky tomu, že jsme prostě došli k těm úkolům, který tam prostě
107 byly. Protože nějaký úkoly tam prostě byly, že potřebovali jsme moji výšku. Protože jsem třeba vysoká, tak tam dosáhnu.
108 Nebo že abych někam dosáhla rukou, nebo rozluštit nějaký grafy, nebo obrázky skládat, takže to bylo hodně o zručnosti,
109 nebo takhle. Nebo kam ten člověk dosáhne, jak je vysoký, tak asi na tohle. Protože nevím, kdo jiný by tam vlezl.
110 T: Dalo by se říci, že během těch her, nebo během této hry, si něco o sobě zjistila? Že máš pro něco nadání, nějakou
111 vlastnost?
112 Š: Že když... Spíš tu vlastnost, že asi nejsem takový strašpytel, jak si myslím. Že kdyby to fakt byla realita, tak že bych
113 to možná, že bych to jako přežila, že bych to zvládla i líp. Ale že prostě asi nebudu takový plašan, jak si třeba myslím. Že
114 když je třeba nějaká strašidelná věc, nebo něco čeho se bojím, takže asi v tom afektů, nebo v té euforii bych se to snažila
115 vyřešit. Takže jsem zjistila, že nejsem takový strašpytel, že bych i tím, že se toho bojím, že bych do toho nešla. Že jsem
116 se vždycky snažila to zvládnout, říci si jenom, že to je hra. Že mi oni nic neudělají. Stejně tam ale ten pud se bránit a
117 máchat okolo sebe rukama, nohama.
118 T: Objevily se u tebe nějaké pozitivní či negativní pocity, potom, co jsi někdy absolvovala nějakou tu hororovou
119 únikovku.? Že se ti to poté jako vracelo v tom běžném životě v podobě nějakých pozitivních či negativních pocitů?
120 Š: Myslím si, že asi ne. Jako samozřejmě, když jsme byli na nějaké únikovce, která byla logická, tak se mi třeba zdály
121 sny, že jsem tam, a že se to snažím vyřešit. A že jsem to vyřešila jinak. Ale nemyslím si, že by to mělo nějaký dopad na
122 ten normální reálný život, že bych si něco uvědomila, nebo to asi ne. Spíš to beru jako zábavu a prostě jako zjištění, jestli
123 tohle dokážu nebo nedokážu. Jestli jsem tady na to dobrá, nebo ne. Že když třeba, je tam nějaký úkol, a vím, že tohle mi
124 teda nejde, tak se to snažím vyřešit, ale zase nechám někoho jiného a pak třeba, kdo tomu rozumí a to. Takže je to
125 takové, ne do reálného života, že by to... Spíš to bereme jako zábavu.
126 T: Jaká byla tvoje zkušenost s týmem během té hororovky?
127 Š: Tak jakoby, když jsme začínali, tak jsme se samozřejmě hádali, když jsme třeba šli na hry, kde nás bylo třeba 6. Tak
128 určitě 4 měli co dělat, ale ostatní dva lidi jenom chodili a koukali. Ale ty 4 lidi jsou určitě optimální počet na tu hru. 6 až
129 8, to už je hodně. Ale samozřejmě jsme se hádali, protože holky měly jiný názor, než kluci a prostě... Ze začátku určitě,

130 protože jsme se neznali při tý hře. Jak hrajeme, jak myslíme, co od sebe máme očekávat. Takže ten začátek těch her byl
131 takový, že jsme se ještě tolik neznali, takže jsme se tam určitě dohadovali, hádali jsme se, ztráceli jsme čas úplně
132 zbytečně. Ale tím, že jsme pak šli na jiném hry, kde jsme věděli už kdo, co má dělat. Že třeba ty budeš hledat klíč, ty
133 budeš, já nevím, kde budeš hledat zámek k tomu... My budeme luštit a takhle to budeme mít... Že jsme si rozdali ty
134 úkoly a snažili jsme se domluvit. Takže postupem času to bylo o tom porozumění a také o té komunikaci.

135 T: A v téhle té hře to bylo jak? Jaká ta zkušenost byla s tím týmem?

136 Š: Protože pokaždé v tý hře to bylo s jiným párem, nebo s někým jiným, takže to nebylo takový, že bychom se tam
137 hádali jako. Že ty jsi to zkazila nebo ne, ale bylo to zase něco jiného. Přijít na to, co ten člověk umí a prostě si zvyknout
138 na to, ale myslím si, že když jsou tam šikovní lidi, a když se domluvíme, tak prostě to jde hned. Že když tam nikdo
139 nedělá problémy, tak je to fajn hra. Při které, třeba já jsem to udělal jo a můžeme dělat něco jiného. Takže je to takové
140 jak bych to řekla, je to fajn, když tam ti mu to jde.

141 T: Jaký typ lidí by v tom týmu neměl chybět, nebo jaký typ lidí si odporovala, že tam je? Popřípadě jaký mají, jakou
142 tam mají práci v tom týmu?

143 Š: Tak, určitě by tam nemělo chybět ten, co se bojí. Protože je to takové autentické. Takže my jsme tam byly takové dvě
144 holky. Určitě někdo, kdo je do toho hodně zapálený, kdo to chce jako vyřešit. Někdo, kdo je i takový sranda, a prostě
145 si z toho dělá randu. Takže určitě všechny typy lidí, kromě takových těch agresivní. Takovýto já bych ti napálil,
146 kdybych tam byl. I s takovými jsem se setkala a prostě ti takovou tu hru kazí, spíš by tam asi neměl být takový typ, který
147 jako dělejte, dělejte, už to nestíháme. To už tu hru jakoby kazí, že dělejte, jinak to nedoděláme. No tak prostě přijedeme
148 příště, doděláme to příště, že jo. O to nejde. Jde spíš o ten prožitek, zážitek. Prostě aby si to všichni užili. A příště si třeba
149 řekli, tak jsme to neudělali, tak pojedeme příště na výlet a doděláme to příště. A víme, co máme dělat.

150 T: Lišila se tahle ta zkušenost s tím týmem, co jsi měla teďka v tý hře. V něčem závažným možná, oproti těm ostatním
151 zkušenostem, s těmi jinými lidmi. Že jsi třeba v tomhle tom týmu zažívala, co v ostatních týmech mne, nebo naopak že
152 jsi něco postrádala?

153 Š: Tady v tom týmu byla taková jako pohoda. Že jsme se snažili i v malém počtu, jak jsme tam byli. Než předtím, když
154 jsme tam byli v 6. Takže to bylo takový hektický a každý hledá něco úplně jiného, takže většina lidí tam začala plašit, a
155 jak nás tam bylo hodně... A takhle, jak nás tam bylo méně, tak jsme tam každý měli určitý úkol, takže tam byl takový
156 klid, pohoda. Spíš když je to ve více lidech, tak je to takové hektické. Že každý řeší něco jiného a akorát se v tom člověk
157 ztrácí. Spíš tedy tahle ta zkušenost poslední byla taková lepší, nebyla jako nejlepší, ale byla lepší v tom, že nás tam
158 nebylo tolik, a že jsme každý měli nějaký úkol.

159 T: Je nějaká situace, příběh, popřípadě moment, který se ti vybaví, když se řekne, když zavzpomínáš na to, na své
160 zkušenosti s hororovými únikovkami. Něco, co v tobě prostě je. Někdy příběh, něco co se stalo. Něco co máš neustále
161 na mysli, popřípadě, když se řekne hororová úniková hra, tak ti vyskočí nějaká tvá zkušenost.

162 Š: Tak určitě u únikovka, když jsme byli poprvé, vlastně úplně poprvé. Když jsme jeli do Mostu, to byla naše první
163 únikovka. To jsme jeli v těch 6 lidech a vůbec jsme nevěděli, do čeho jdeme. Protože nevím, jestli to zrovna začínalo,
164 nebo to bylo už zajaté, ale jenom jsme neměli čas, nebo spíš jsme se o to víc nezajímali a zkusili jsme to jenom jako, že
165 to zkusíme, jestli nám to vyjde. Takže to byl takový první impuls, to jít navštívit a ještě, že tu první únikovku jsme jako
166 nedodělali celou. Že jsme se zasekli, v první místnosti a hledali jsme jenom jeden klíč. A bylo to takový jako úsměvný
167 v tom, že každý tam byli jako... I když jsme tam jako byli společně, takže každý tam byl sám za sebe, že jsme hledali
168 úplně zbytečné věci, pak jsme se na tým jako pousmáli a řekli, že prostě nemáme s tím takové ještě zkušenosti, jakože
169 jsme na tom byli poprvé, takže jsme nevěděli, co máme dělat. Takže nám pořád někdo radil. A tím, že si to jako i
170 vyzkoušíme příště, že určitě přijedeme znova a že určitě jako když se řekne únikovka, tak já si vzpomenu na první
171 únikovku, na který jsme byli. A že prostě jsme byli ještě takový hloupoučký, nic jsme o tom nevěděli. Nevěděli jsme, co
172 máme dělat. Jestli máme hledat klíče, nebo jestli jim vlastně co máme hledat. Spíš na tohle to si vzpomenu.

173 T: Proč si myslíš, že lidé vyhledávají únikové hry s hororovou tematikou. Proč se rádi jako bojí, když to řeknu.

174 Š: Tak, když ti řeknu tak je tam určitě nějaký pocit, nevím, jestli uspokojení... Ale určitě mám mezi kamarády lidi, kteří
175 prostě se chtějí bát. Chtějí být v tom stavu, kdy se bojí a chtějí to zažít. Že prostě si poté řeknou jo, tohle bylo slabý.

176 Jdeme na něco jiného. Takže třeba když jsem slyšela o tom Chomutově, že určitě tam to drsný je, že i ty lidi, kteří to tam
177 prostě dělají, tak chtějí pro ty lidi, chtějí udělat takový autentický zážitek. Že, i když je to někdy drsný, tak i tak to ty lidi
178 vyhledávají. Protože je to něco, s čím se prostě lidi v běžném životě nesetkají. Že někdo přijde domů a začne tam prostě
179 tam dělat brajgl a strašit tě tam, tak to se ti nestane, ale když jdeš takhle někam, tak je to prostě úplně něco jiného, co ty
180 lidi vyhledávají, a co chtějí. Dělá jim to dobře, a říkají si, jo hele příště půjdeme ještě na lepší, protože tohle bylo třeba
181 slabé pro mě. Každý má asi určitý, určitou intenzitou toho strachu a někomu se to prostě líbí a někdo to rád nemá. Takže
182 už jenom díky tomu, to ti lidi vyhledávají. Tím že se chtějí brát a dělá jim to dobře. A někdo to prostě rád nemá.

183 T: Máš pocit, nebo myslíš si o tom... Že hororové hry mohou mít negativní dopad na psychiku člověka?

184 Š: Určitě. Moje třeba kamarádka, tak ta nechce o únikovkách ani slyšet, protože... Já sama, kdybych měla jít na
185 únikovku, tak na nějakou která je třeba logická, nebo zábavná, ale nevím, jestli bych vyhledávala sama jako drsný
186 hororový... Jako taky to ve mně, to neevokuje takový ten, nebo jo prostě mám takový ten pocit, že jsem to dokázala, že
187 jsem se třeba přestala bát, ale že by mě to nějak více nabudilo, tak to ne. Spíš si myslím, že určitě to má nějaký dopad na
188 lidi, kteří se toho prostě třeba bojí. Mají strach, jsou schopni ukončit tu hru, i někdy na začátku protože tam na ně někdo
189 vybafne. Takže určitě jsou lidi, kteří z toho mají strach a mají paniku. Zrovna když jsme byli na téhle té hře poslední, tak
190 tam jeden pár skončil vlastně před námi brzo, protože ta holka měla stavy paniky, stresu, byla úplně vystresovaná,
191 klepala se. A nebylo to pro mě příjemný se na to koukat, a teď se ona prožívá, že jo. Takže určitě to má nějaký ten dopad
192 na ty lidi, protože každý má nějakou tu hranici. A ten co ty hry jakoby dělat, tak tento jakoby neví... To se třeba ze
193 začátku podepisují ty papíry, že s tím člověk nemá problém, ale ne každý ví, jak ta hra vypadá, s čím do toho jde...

194 T: Že to nemusí odhadnout?

195 Š: Jo, že to nemusí odhadnout... Na co má, proto pak ty lidi končí. Protože si říkají, jo já to zvládnou, nebojte se, já se

196 nebudu moc zapojovat, abych Vám to moc nekazila. Ale stejně potom ten člověk skončí, protože se tak bojí, že si... Že
197 je tak vystresovaný, vynervovanéj, že to prostě ukončí.

198 T: Máš ve svém okolí někoho, na koho to mělo negativní dopad. Máš s tím nějakou zkušenost?

199 Š: Ve svém okolí, nevím o nikom, že by prostě rázně řekl, ne já to nesnáším, já se toho bojím. Ať už šlo o tu moji
200 kamarádku, tak jsem s ní byla dvakrát na tý horadovce. S tím že ona nemá ráda, když tam ty lidi chodí, když na ni sahají.
201 Takže to byla jediná podmínka, že když půjdeme na další hororovku, tak aby tam nechodili lidi. Což je ale v dnešní době
202 strašně těžký, protože teď ty únikovky se dělají právě z toho důvodu, že tam jsou živí herci. Že se tam prostě chodí,
203 protože to jinak není strašidelné. Když tam třeba ze stropu vypadne pavouk, tak to asi nikoho nevyleká. Takže spíš se
204 teďka už dělají ty živé hry, živí herci. Než aby tam byly nějaké efekty.

205 T: Je ale ta kamarádka schopná ochránit v tom, hele prostě tohle je moje hranice, tam já už prostě nepůjdu.

206 Š: No přesně, ona si prostě řekneš kde je ta její hranice, a že tam prostě nepůjde. Ale nevím o nikom, že bych měla ve
207 svém okolí někoho, že bysme třeba řekli únikovka a on ježíši, no tak to už mám paniku a prostě jsem vynervovaná
208 z toho, že se někam jde. Ale určitě jsou lidi, kteří to nevyhledávají.

209 T: Teď jsme mluvili o těch negativních dopadech. Teď by mě zajímalo, jestli ta hra s hororovou tematikou, popřípadě
210 únikovka může mít pozitivní dopad na život člověka, nebo na jako na člověka jako takového?

211 Š: Určitě. Třeba v těch vlastnostech. Že se třeba překoná, že to třeba zvládnou, určitě je tam i nějaká ta radost z toho, že
212 jsme tu hru udělali. Nevím, jestli tady v běžném životě, co jsme třeba plnili za úkoly, že by se to dalo využít, ale určitě...
213 Různé hry mají tu různou zručnost, manuálně se tam s něčím dělá, tak třeba, i že si ten člověk zkusí. Zjistí, že něco umí,
214 nebo neumí. I podtlakem toho, že je tam něco rušivého, že je tam nějaký rušivý element. Že je tam člověk pod tlakem.
215 Jednak pocítím, že teď může něco přijít, nebo může být úplná změna toho scénáře té hry. Takže i že ten člověk dokáže
216 jednat pod tlakem a ví, že musí ten tým dosáhnout nějakého úspěchu. Takže asi i se upokojit, a být prostě i nad věcí
217 s tím že tu hru musím udělat, ale je tam něco, co mi to kdykoli může překazit.

218 T: Tohle jsou vlastně všechny otázky, které jsem si připravila. Teď jenom na závěr, mám takovou tendenci dávat prostor
219 lidem, jestli ještě není něco, na co jsem se zapoměla zeptat, popřípadě ty lidi by rádi posdíleli, něco ze svých
220 zkušeností. Něco ze svých pocitů a tak dále. Tak ten prostor nabídnu i tobě, využít ho můžeš, nebo nemusíš. Záleží to na
221 tobě.

222 Š: Tak, já se ti taky zeptám. Jestli jsi byla taky na nějaké únikovce? Smích...

223 T: Hele, byla jsem na několika únikovkách. Mám za sebou 3 hororové... Vlastně na základě té jedné vznikl tenhle ten
224 nápad, nebo na základě spíš těch prožitků a toho, co já jsem prožívala během těch únikovek. Tak to mi tak dalo tenhle
225 ten nápad, to téma. Právě to byla zkušenost s únikovkou v Chomutově, kterou teďka zrušili kvůli bezpečnostním
226 opatřením. Nicméně teď jsem byla ještě na dvou dalších. A jedna byla taková mírnější než v tom Chomutově, ta druhá
227 byla taková trošičku ne jako hororová, ale byla jako hororová, ale byly tam zároveň i trochu logické a dobrodružné
228 prvky. No a to je moje má zkušenost s tímhle tím. Je to zajímavé. Ale zjistila jsem o sobě třeba to, že jsem člověk, který
229 má tu hranici někde danou toho strachu, a že bych prostě třeba nešla do únikovky se živými herci.

230 Š: No to bych dobrovolně taky asi úplně nešla. Nejhorší je, že to jako člověk neví. Oni Vám to jako vůbec neřeknou. My
231 jsme věděli, že ona nám to jakoby ze začátku říkala, že jsou pár, že má jako přítele, ten se tam přišel jako ze začátku
232 představit, ale pak zmizel. Tak říkám, já tak buď bude někde pouštět nějaké efekty, nebo... Jenomže on tam pak chodil,
233 že jo. A ještě, ještě to mělo takový jako příběh, že to bylo v nějaké továrně, kterou si jako pronajali, nebo stát ji prodával.
234 Nebo já nevím, jestli víš... Jak jsme byli blízko vlastně těm Varům, to bylo. Tak oni tam byli zabetonovaný jako
235 Vietnamci, a pěstovali tam trávu. V tom sklepe právě. A asi rok tam byli, a byli tam dva a oni je tam zabetonovali,
236 zabetonovali všechny ty vstupy a posílali jim jídlo kominem. A oni tam rok byli a rok tam pěstovali trávu. Pak se tedy na
237 to přišlo a pak je tady zase vybetonovali zase. A zavřeli. No a právě prodali tohle, nebo pronajali to tady tomu páru a ten
238 si řekl, že by to bylo dobrý udělat jako únikovku. Říkalo se tomu pěstírna, protože to tam jako pěstovali. A bylo to právě
239 s touhle tou tematikou, toho co a tak. A pak nás vlastně vzali do té části, kde oni pěstovali tu trávu a i po těch dvou
240 letech, nebo 3, co říkala, tak ta tráva tam byla cítit v těch zdech a tohle to. A právě tam byl i nějaký poklop, aby my
241 mysleli, že si tam do toho máme jako dostat. A ona říká. No to bych radši neotvírala, tam je všechno možný... Tak nás
242 hned napadlo, co tam asi bude, tak jako bylo to takový, že to měla i svůj příběh. Že to je i takové silnější a že nezůstávají
243 u téhle té jedny únikovky, že už mají i... Pracují vlastně s málem, co jim kdo dal, jaký stolek, jaký tohle... Pracují spíš
244 s tím prostorem, co mají. Jsou vlastně odkázaný na různé věci, co jim ty lidi dají.

245 T: Ale i tak, jsi říkala, že je ta hra je efektivní. Že je dost dobře propracovaná.

246 Š: No, nepotřebují mít nějaký jako... Tolik jako propriet, nebo jako tolik věcí, které tam lidi zaujmou... Že hledají pod
247 každou svíčkou, nebo pod každým košem každý klíčky. Spíš je to o tom, že to bylo v tom sklepe, a bylo to o tom, že
248 třeba jsme nevěděli, jestli za touhle tou cihlou je nějaký klíč, nebo co máme vůbec hledat.

249 T: To je atmosféře vlastně...

250 Š: Jo, přesně...

251 T: Je to tady všechno?

252 Š: Určitě.

253 T: Tak ti děkuji za rozhovor.

254 Š: Taky děkuju.

Bibliografické údaje

Jméno a příjmení autorky: Bc. Lucie Fejferová

Studijní program: Navazující magisterské prezenční studium psychologie

Studijní obor: Psychologie

Název práce: Záměrné vystavování se strachu v procesu únikových her

Počet stran (bez příloh): 87

Celkový počet stran příloh: 52

Počet titulů české literatury a pramenů: 41

Počet titulů zahraniční literatury a pramenů: 14

Počet internetových odkazů: 12

Vedoucí práce: Mgr. Lucie Vacková Ph.D.

Rok dokončení práce: 2020

Počty znaků hlavního textu práce (včetně literatury, bez příloh)

Přímé citace: 56 975

Ostatní text: 117 924

Celkový počet znaků: 174 997

Název souboru umístěn na doprovodném CD

| Text | práce | ve | formátu | PDF: |
|---|--------------|-----------|----------------|-------------|
| DP_Fejferova_Záměrné_vystavování_se_strachu_v_procesu_únikových_her | | | | |

**Posudek vedoucího diplomové práce
na Pražské vysoké škole psychosociálních studií**

Jméno a příjmení studentky: Bc. Lucie Fejferová

Obor studia: Psychologie

Název práce: Záměrné vystavování se strachu v procesu únikových her

Vedoucí práce: Mgr. Lucie Vacková, Ph.D.

Technické parametry práce:

Počet stránek textu (bez příloh): 92

Počet stránek příloh: 52

Počet titulů v seznamu literatury a internetových odkazů: 67

| | | | | |
|-----|---|---|---|---|
| 0** | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|---|---|---|---|

Výběr tématu

Závažnost tématu

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Oborová příslušnost tématu

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Originalita tématu a jeho zpracování

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Formální zpracování

Jazykové vyjádření (respektování pravopisné normy, stylistické vyjadřování, zvládnutí odborné terminologie)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Práce s odbornou literaturou a prameny (citace, parafráze, odkazy, dodržení norem pro citace, cizojazyčná literatura)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Formální zpracování (jasnost tématu, rozčlenění textu, průvodní aparát, poznámky, přílohy, grafická úprava)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Metody práce

Vhodnost a úroveň použitých metod

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Využití výzkumných empirických metod

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Využití praktických zkušeností

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Obsahová kritéria a přínos práce

Přístup autora k řešené problematice (samostatnost, iniciativa, spolupráce s vedoucím práce)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Naplnění cílů práce

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Vyváženost teoretické a praktické části v daném tématu

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Návaznost kapitol a subkapitol

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

** 0 – nehodnoceno; 1 – výborně; 2 – velmi dobře; 3 – dobře; 4 – neprospěl/a

Dosažené výsledky, odborný vklad, použitelnost výsledků v praxi

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Vhodnost prezentace závěrů práce (publikace, referáty, apod.)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

1) Vysvětlíte psychologické aspekty únikových her.

2) Jakým způsobem by bylo možné využít výsledná zjištění pro potřeby psychoterapie? Uveďte příklady duševních onemocnění, u kterých by to bylo možné včetně těch, u nichž by šlo o kontraindikaci.

Celkové hodnocení práce (klady, nedostatky):

Diplomová práce se zabývá tématem záměrného vystavování se strachu v procesu únikových her. V teoretické části autorka nejprve poukazuje na zahraniční výzkumy, jež jsou spojeny s danou problematikou; dále pak uvádí klíčové pojmy; zabývá se obecnými psychologickými aspekty her a následně vymezuje specifika her u dospělých lidí. V dalším kroku se věnuje vývojovému období rané dospělosti, které rezonuje s věkem participantů výzkumu. Poté podrobněji charakterizuje strach, úzkost, věnuje se významu motivace v souvislosti s možnostmi lidského sebezvoje a sebepoznání. V praktické části předkládá kvalitativní výzkumnou studii, jejímž cílem bylo zachytit subjektivní prožívání hráčů únikových her s hororovou tematikou.

Zvolené téma diplomové práce považuji za aktuální a oborově přínosné. Zvláště proto, že výzkum v této oblasti nebyl doposud v ČR realizován. Autorka čerpala podněty pro vhodnou výzkumnou strategii z několika zahraničních článků. V rámci kvalitativního uchopení daného tématu se autorka potýkala s velkým množstvím dat, která zdařile interpretovala. Vůči obsahové stránce DP, stylistice a gramatice, citační normě dle APA, nemám připomínky. Text, který je přiměřeně strukturovaný, napsaný kultivovanou formou, odpovídá požadavkům kladeným na diplomové práce.

Drobnou připomínku mám k formální stránce DP, autorka chybně uvedla v bibliografických údajích počet stran (bez příloh) – 87, ale správně mělo být – 92.

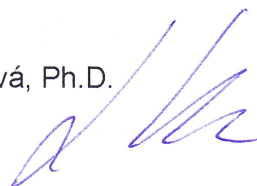
Celkově považuji diplomovou práci za velmi zdařilou a doporučuji autorce zvážit publikaci výzkumu formou odborného článku.

Doporučení k obhajobě: doporučuji

Navrhovaná klasifikace: výborně

Datum, podpis: 1. 7. 2020

Mgr. Lucie Vacková, Ph.D.



**Posudek vedoucího/oponenta bakalářské/diplomové práce
na Pražské vysoké škole psychosociálních studií**

Jméno a příjmení studenta/-tky: Bc. Lucie Fejferová

Obor studia: Psychologie

Název práce: Záměrné vystavování se strachu v procesu únikových her

Vedoucí/oponent* práce: Mgr. Ing. Eva Dubovská, Ph.D.

Technické parametry práce:

Počet stránek textu (bez příloh): 87

Počet stránek příloh: 52

Počet titulů v seznamu literatury: 67

| | | | | |
|-----|---|---|---|---|
| 0** | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|---|---|---|---|

Výběr tématu

Závažnost tématu

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | x | | |
|--|--|---|--|--|

Oborová příslušnost tématu

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Originalita tématu a jeho zpracování

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Formální zpracování

Jazykové vyjádření (respektování pravopisné normy, stylistické vyjadřování, zvládnutí odborné terminologie)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Práce s odbornou literaturou a prameny (citace, parafráze, odkazy, dodržení norem pro citace, cizojazyčná literatura)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Formální zpracování (jasnost tématu, rozčlenění textu, průvodní aparát, poznámky, přílohy, grafická úprava)

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | x | | |
|--|--|---|--|--|

Metody práce

Vhodnost a úroveň použitých metod

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Využití výzkumných empirických metod

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Využití praktických zkušeností

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Obsahová kritéria a přínos práce

Přístup autora k řešené problematice (samostatnost, iniciativa, spolupráce s vedoucím práce)

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| x | | | | |
|---|--|--|--|--|

Naplnění cílů práce

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Vyváženost teoretické a praktické části v daném tématu

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Návaznost kapitol a subkapitol

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | x | | |
|--|--|---|--|--|

** 0 – nehodnoceno; 1 – výborně; 2 – velmi dobře; 3 – dobře; 4 – neprospěl/a

Dosažené výsledky, odborný vklad, použitelnost výsledků v praxi

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Vhodnost prezentace závěrů práce (publikace, referáty, apod.)

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | x | | | |
|--|---|--|--|--|

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

Jsou podle Vás nějaké kontra-indikace – kdy by jste účast na podobných hrách někomu nedoporučila? Je podle Vás u těchto her dostatečně postaráno o lidi, kteří mají případné psychické problémy?

Celkové hodnocení práce (klady, nedostatky):

Teoretická část práce se věnuje široké paletě témat – od samotných únikových her, přes ranou dospělost, emoce, motivaci až po sebepoznání a seberozvoj. Trochu mám při čtení pocit, že by bylo možná lepší mít méně kapitol a jít víc do hloubky než se pokoušet obsáhnout všechny tyto (i když důležitá) témata – chápu, že souviseli všechny s výzkumným problémem, ale teoretická část tak působí mírně nesourodě. Teorie je každopádně psána kultivovanou formou za použití dostatečného objemu domácí i zahraniční literatury.

Praktická část práce sestává z analýzy 10 rozhovorů s participanty, kteří se věnují zkoumanému fenoménu – únikovým hrám. Analýza je čtivá a výsledky přesvědčivé. Celkově oceňuji ponor autorky do problematiky únikových her, je vidět že ji tato téma baví. Práce je originální a přináší zajímavá zjištění. Diskuse je kvalitní.

Silné stránky:

- Zajímavé a originální téma
- Kultivovaná práce s textem a s literaturou
- Pečlivě provedená analýza, zajímavá zjištění

Náměty na vylepšení:

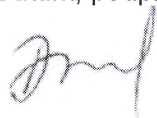
- Teoretická část působí mírně nesourodě
- Dvě ze tří výzkumných otázek připomínají spíše hypotézy

Doporučení k obhajobě: doporučuji/~~nedoporučuji~~*

Navrhovaná klasifikace:

Výborný

Datum, podpis:



* nehodící se, škrtněte