

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Katedra rozvojových a environmentálních studií



**Tvorba stolní deskové hry na téma rozvoj
dekolonizovaných zemí**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Autor:	Bc. Klára Sluková
Studijní program:	N1301 Geografie
Studijní obor:	Mezinárodní rozvojová studia
Forma studia:	Prezenční
Vedoucí práce:	Mgr. Simona ŠAFAŘÍKOVÁ, Ph.D.
Rok:	2022

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval/a samostatně a uvedl/a v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne.....

Poděkování

Chtěla bych poděkovat své vedoucí práce, Mgr. Simona ŠAFAŘÍKOVÁ, Ph.D. za sdílení svých zkušeností, cenné rady a pomoc, kterou mi poskytla během psaní mé diplomové práce.

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Přírodovědecká fakulta

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. Klára SLUKOVÁ**
Osobní číslo: **R190083**
Studijní program: **N1301 Geografie**
Studijní obor: **Mezinárodní rozvojová studia**
Téma práce: **Tvorba stolní deskové hry na téma rozvoj dekolonizovaných zemí**
Zadávací katedra: **Katedra rozvojových a environmentálních studií**

Zásady pro vypracování

Tato diplomová práce se bude zabývat popularizací tématu rozvoje kolonizovaných států v postkoloniální éře prostřednictvím stolní hry. V první části bude popsán průběh a dědictví dekolonizace v jednotlivých rozvojových regionech se zaměřením na rozvojovou problematiku. V další části bude popsána tvorba stolní hry zaměřená na překážky pro rozvoj v dekolonizovaných zemích. Výzkumná část práce bude popisovat a analyzovat samotný vývoj tvorby hry a její testování. Výzkum bude založený na kvalitativních metodách – na průběžném pozorování a dotazování respondentů během hry a po ní.

Rozsah pracovní zprávy: **20 – 25 tisíc slov**
Rozsah grafických prací: **dle potřeby**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

KAPOOR, Dip, 2009. Education, Decolonization and Development: Perspectives from Asia, Africa and the Americas. Brill | Sense. ISBN 978-90-8790-925-3.
STAMBERGER, Walter, 1963. Dějiny kolonialismu. Praha: Orbis. Malá moderní encyklopedie (Orbis).
BENNETT, Daniel L., Hugo J. FARIA, James D. GWARTNEY a Daniel R. MORALES, 2017. Economic Institutions and Comparative Economic Development: A Post-Colonial Perspective. *World Development* [online]. 96, 503-519. DOI: 10.1016/j.worlddev.2017.03.032. ISSN 0305750X. Dostupné z: <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0305750X15308858>
ZAPLETAL, Miloš, 1991. Velká kniha deskových her. Praha: Mladá fronta. Volný čas (Mladá fronta).
ZÁHOŘÍK, Jan, 2012. Ohniska napětí v postkoloniální Africe. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1961-3.

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Simona Šafaříková, Ph.D.**
Katedra rozvojových a environmentálních studií

Datum zadání diplomové práce: 13. ledna 2020
Termín odevzdání diplomové práce: 25. dubna 2021

L.S.

doc. RNDr. Martin Kubala, Ph.D.
děkan

doc. RNDr. Pavel Nováček, CSc.
vedoucí katedry

Abstrakt

V průběhu koloniální éry došlo k razantnímu přetvoření podoby kolonizovaných území, jejich společností, ekonomik a politických či mocenských poměrů. Po dlouhodobé nespokojenosti místních obyvatel s koloniálními podmínkami došlo ke ztrátě kontroly imperiálních mocností v těchto zemích. Dekolonizace však nevedla k eradikaci sociální, politické či ekonomické nerovnosti a komplikací s nimi spojenými. Uvědomění si uvedených souvislostí může být v mnoha případech klíčem k pochopení nebo dokonce vyřešení problémů, se kterými se dekolonizované země potýkají. Z tohoto důvodu se práce věnuje zprostředkování tématu rozvoje dekolonizovaných států prostřednictvím vytvoření deskové hry s popularizačním a výukovým potenciálem.

Klíčová slova

Kolonialismus, kolonizace, dekolonizace, desková hra, kvalitativní výzkum, postkoloniální rozvoj

Abstract

During the colonial era, the colonized territories, their societies, economies, and political or power relations changed dramatically. After long-term dissatisfaction of local population with the colonial conditions, imperial powers lost control of these countries. However, decolonization had not led to the eradication of social, political, or economic inequality and the complications associated with it. Awareness of these contexts can in many cases be the key to understanding or even solving the problems that decolonized countries face. For this reason, this thesis deals with the mediation of the topic regarding the development of decolonized states through the creation of a board game with potential of popularization and education.

Key words

Colonialism, colonization, decolonization, board game, qualitative research, postcolonial development

Obsah

1	Úvod.....	11
2	Metodika a cíle výzkumu.....	12
3	Teorie deskových her.....	13
3.1	Typy deskových her	14
3.2	Teorie tvorby deskové hry	16
3.2.1	Postup tvorby deskové hry.....	16
3.2.2	Herní mechaniky.....	18
4	Dekolonizace	21
4.1	Kolonialismus	21
4.2	Charakteristické prvky koloniálního systému.....	22
4.2.1	Trojúhelníkový obchod.....	22
4.2.2	Koloniální vláda.....	25
4.2.3	Diskriminace a nerovnost	28
4.3	Průběh dekolonizace	32
4.3.1	Amerika	32
4.3.2	Asie	34
4.3.3	Afrika.....	36
4.4	Rozvoj států po dekolonizaci	40
4.4.1	Sociální rozvoj.....	40
4.4.2	Ekonomický rozvoj.....	46
4.4.3	Politický rozvoj.....	48
5	Verze deskové hry č. 1 (pilotní verze).....	59

5.1	Karty úkolů.....	59
5.2	Velký hrací plán	61
5.3	Malý hrací plán	61
5.4	Karty náhod.....	62
5.5	Karty hráčů.....	62
5.6	Herní figurky a kostka.....	63
5.7	Manuál pravidel hry	63
5.8	Zhmotnění hry	63
5.9	Základní informace	64
6	Výzkumný design	65
6.1	Téma.....	65
6.2	Operacionalizace	66
6.3	Teorie metodiky výzkumu	68
6.4	Metody výzkumu	69
6.4.1	Zdroje dat.....	70
6.4.2	Kritéria změn	70
6.4.3	Výzkumný vzorek.....	71
6.4.4	Časový přehled	75
6.4.5	Selekce pojmů.....	75
6.4.6	Testování č. 1	75
6.4.7	Testování č. 2.....	76
6.4.8	Testování č. 3.....	76
6.4.9	Testování č. 4.....	77

6.4.10	Testování č. 5	78
6.5	Proveditelnost.....	79
7	Tvorba deskové hry	79
7.1	Verze deskové hry č. 2	80
7.2	Verze deskové hry č. 3	82
7.3	Verze deskové hry č. 4	85
7.4	Verze deskové hry č. 5	88
7.5	Verze deskové hry č. 6	90
8	Výsledná desková hra	93
8.1	Základní informace	93
8.2	Součásti hry	94
8.2.1	Velký hrací plán (finální verze)	95
8.2.2	Malý hrací plán (finální verze)	95
8.2.3	Karty hráčů (finální verze).....	96
8.2.4	Karty úkolů (finální verze)	96
8.2.5	Manuál pravidel hry (finální verze)	96
8.2.6	Seznam odborných pojmů	97
8.2.7	Herní figurky, kostka, žeton tahu, přesýpací hodiny	97
9	Diskuse.....	98
10	Závěr	100

Seznam tabulek

Tabulka č. 1 – Přehled zdrojů dat	70
Tabulka č. 2 – Přehled hráčů	73
Tabulka č. 3 – Věkový přehled hráčů	74
Tabulka č. 4 – Časový přehled.....	75

1 Úvod

Rozvoj každé země závisí do jisté míry i na jejím historickém kontextu, který byl u značného množství rozvojových zemí ovlivněn specifiky kolonialismu a dekolonizací v dané oblasti. V některých případech se tyto dopady projevují především negativně i v dnešní době, a to jak ve sféře ekonomické, sociální či politické (Klíma, 2003). V průběhu koloniální éry totiž došlo k razantní proměně podoby uspořádání společností, hospodářství i politické moci kolonizovaných oblastí.

I přes jejich značný dopad si mnoho lidí neuvědomuje důležitost koloniální a postkoloniální éry a spojitost těchto historických událostí s rozvojem států. K pochopení popsanych souvislostí by mohlo napomoci zvýšení povědomí určitých jedinců prostřednictvím popularizace tématu kolonialismu, období dekolonizace a dopadu jejich specifik na různorodý rozvoj dekolonizovaných zemí.

Deskové hry, jejichž popularita se poslední dobou zvyšuje, zprostředkovávají různorodá odborná témata široké společnosti. Prostřednictvím tohoto umožňují popularizaci a výuku témat, která by jinak lidem nemusela být dostupná. I přesto v dnešní době neexistuje mnoho deskových her s tematikou rozvoje dekolonizovaných zemí, které by byly založeny na reálných historických událostech.

Hlavním cílem práce je vytvoření funkční deskové hry s tematikou rozvoje zemí po dekolonizaci, která by mohla pomoci rozšiřovat povědomí lidí o tomto tématu zábavným způsobem. Práce se dělí na teoretickou a praktickou část. Teoretická část se zabývá popisem deskových her, jejich designem a také tematikou rozvoje dekolonizovaných zemí. Praktická část využívá metod kvalitativního výzkumu a věnuje se výzkumnému designu a popisu tvorby deskové hry. V rámci diplomové práce byl sestaven prototyp hry s názvem Rozvojonizace, který byl testován hraním.

2 Metodika a cíle výzkumu

Hlavním cílem práce je vytvoření funkční a zábavné deskové hry na téma rozvoj dekolonizovaných států, prostřednictvím opakovaného testování hry a dotazování hráčů. Pro tento účel je zvolen kvalitativní výzkum, jehož detaily jsou více popsány v kapitole 6.3 Teorie metodiky výzkumu. První krok tvorby hry představovalo vytvoření prototypu hry, založeného na rešerši odborné literatury na téma tvorby deskových her i rozvoje zemí po dekolonizaci. Mimo literaturu, napomohly autorce v prvotní tvorbě hry osobní zkušenosti s hraním deskových her a to především v oblasti vytyčování cílů hry, či obecné představě o zamýšlené herní mechanice nebo možných součástech hry.

Testování hry předcházelo upřesnění jejích kritérií (viz kapitola 6.2 Operacionalizace), která se odrážela na podobě hry a specifických metod sběru dat. Úprava a zdokonalování hry spočívalo ve využívání kvalitativních metod pro sběr dat a jejich následné aplikaci. Sběr těchto dat probíhal prostřednictvím pozorování (detailnější charakteristika viz kapitola 6.3 Teorie metodiky výzkumu) hráčů v průběhu hraní hry a fokusní skupinou, jejíž teorie je popsána v kapitole 6.3 Teorie metodiky výzkumu. Před testováním došlo k sestavení otázek k fokusní skupině, vytvořených na základě dříve specifikovaných cílových vlastností deskové hry.

Po každém testování došlo k analýze, dle zvolených kritérií změn a úpravě hry, na základě získaných poznatků. Následně proběhlo zopakování procesu testování, analýzy dat a úpravy hry, tak aby hra splňovala cílová kritéria.

Teoretická část

Teoretická část diplomové práce je rozdělena na dvě části – první část se věnuje popisu deskových her, definici, historii a také charakteristice jednotlivých typů deskových her. Důležitou součástí této práce je také vysvětlení průběhu tvorby deskové hry, na základě kterého je z části vytvořen prototyp deskové hry. Hlavní motiv hry je založena na rozvoji států po dekolonizaci, proto se zbytek teoretické části tímto tématem zabývá. Ve hře se vyskytují konkrétní historické okolnosti, související s rozvojem dekolonizovaných zemí, který se odvíjel od jejich koloniální minulosti a průběhu dekolonizace. Proto je v druhé části popsán průběh dekolonizace v jednotlivých světových regionech a rozvoj států po dekolonizaci, se zaměřením na sociální, politické a ekonomické aspekty. Zároveň je zde popsán koncept samotného kolonialismu a jeho klíčové prvky, na které navazoval specifický soubor událostí v závislosti na danou oblast.

3 Teorie deskových her

Formálně lze deskovou hru definovat jako speciální druh stolní hry, která je hrána prostřednictvím herního plánu, například k tomu určené herní desky a herních kamenů neboli herních figurek. Podstatou deskových her je symbolický boj, jehož výhodou jsou například vyrovnané šance na výhru bez ohledu na výchozí fyzické charakteristiky hráčů. Tuto vlastnost lze pozorovat například ve hrách, jejichž podstatou je závodění hráčů. Při normálním závodu by všichni neměli tak vyrovnané šance na výhru, navíc by záleželo i na vnějších okolnostech – v průběhu závodů musí být příznivé počasí a musí být k dispozici vhodné místo na závoděšti. Desková hra tyto podmínky se závodem nesdílí, a tak nemusí být splněny, což je další výhodou symbolického boje. Během deskové hry je také možné vyzkoušet jinak nebezpečné situace jako například boj o přežití nebo situace, do kterých by se hráči v jejich životě nedostali – ocitnutí se v roli vůdců říší. Význam her však není založen pouze na symbolickém boji. Kvůli nutnosti dodržování pravidel a přijetí prohry jsou hry přínosné i pro formování sebeovládání a sociálního chování. Mimo funkci socializační (Zapletal, 1991) mohou deskové hry zastávat například i funkci výukovou a popularizační (Hinebaugh, 2009) či terapeutickou (Oren, 2008).

Je těžké říct, v jaké době se začaly vyvíjet první deskové hry, avšak díky archeologickým nálezům hmotných částí her je potvrzena jejich existence již ve starověkých říších, přičemž stáří jednoho z nejstarších nálezů je odhadováno až na šest tisíc let. Objevily se i vykopávky dokazující časté používání deskových her tehdejšími

obyvatelstvem v běžném životě, což vypovídá o jejich důležitosti. I přes tyto důkazy je těžké přiblížit okolnosti her a přesně určit jejich rozšíření v určité době na určitém místě, především vzhledem k tomu, že lidé z nízkých rozvojových poměrů mohli využívat k deskovým hrám provizorní nástroje. Spojitost těchto nástrojů s jejich herním účelem se pravděpodobně nikdy nedozvíme – například kameny místo hracích figurek, hrací plocha nakreslená na zemi aj. Mezi další prameny přibližující historii deskových her patří nástěnné malby, naopak zmínek v písemných pramenech není mnoho. S průběhem času je nálezů týkajících se deskových her čím dál tím více. Jejich pozadí je také specifitější, dokonce do takové míry, že jde pozorovat vývoj jistých her na různých územích a také změnu oblíbenosti a rozšířenosti tehdejších her v daných oblastech. Ke konci 20. století nebyly v České republice deskové hry tak oblíbené, jak v jiných západních zemích (Zapletal, 1991), od té doby zde však zaznamenaly boom. Ten je mimo jiné dokázán počtem blogů a herních fór zasvěcených jejich recenzím, novinkám týkajících se deskových her ale i tipům na téma jejich tvorby. Mezi příklady takovýchto portálů patří například Deskofobie, Zatrolené hry, Frodovy deskové hry, Hrajeme.cz a mnohé další.

3.1 Typy deskových her

V dnešní době již existuje mnoho typů deskových her, jejichž rozřazení se u jednotlivých autorů liší. Jak vzhledem ke kritériím, které si autoři stanovují pro klasifikaci, tak i kvůli vývoji deskových her v čase, které zapříčiňuje vznik nových deskových her i jejich nových žánrů a s tím i různé typy řazení.

Například Zapletal (1991) dělí hry dle vnitřního obsahu hry a dle způsobu vítězství na strategické, závodivé, poziční a pátrací. Přičemž hry strategické jsou v tomto dělení brány jako souboj dvou nebo více hráčů, při kterém se hráči snaží eliminovat nebo znehybnit herní kameny ostatních do té doby, než se vzdá, nebo mu dojdou herní kameny či dojde k remíze. Mezi hry strategické můžeme zařadit šachy, dámu a námořní válku. Naopak u her závodivých, jak může jméno napovědět, je hlavním úkolem hráčů dorazit do cíle dřív než jejich protivníci. Během tohoto závodu může být navozováno napětí překonáváním překážek nebo různými konflikty mezi jednotlivými spoluhráči. V průběhu pozičních her se hráči snaží umístit herní kameny do předem daného vzorce a tím vyhrát, jedním z příkladů poziční hry mohou být piškvorky. Dalším typem jsou hry pátrací, do kterých spadají různé detektivní hry a jejichž cílem bývá vyřešení předem daného úkolu.

S jiným, poněkud složitějším rozřazením, se můžeme setkat u Silvermana (2013), který rozděluje deskové hry do šesti kategorií dle žánrů na klasické deskové nebo rodinné hry, eurohry, hry založené na sestavení balíčku karet, hry s abstraktní strategií, strategické hry a hry se strategií založenou na herních kartách. První kategorií jsou klasické deskové hry nebo rodinné hry, které se spoléhají na štěstí nebo náhodu ve hře a nezahrnují prostor pro hráče přemýšlet nad strategií. Zábava u her tohoto typu pramení spíše ze zážitku hraní se skupinou určitých lidí nežli z propracovanosti hry jako takové. Jejich tematika většinou nemá vliv na herní dynamiku a příkladem mohou být hry jako Hadi a žebříky nebo Člověče nezlob se. Druhou kategorií jsou eurohry, jejichž cílem je většinou sbírání výherních bodů, které jsou klíčem k výhře celé hry. Ukončení je pak dáno dosažením předem určeného počtu těchto bodů nebo sečtením bodů po omezeném množství hracích kol. Oproti předchozí kategorii zde hraje náhoda menší roli a hráčova smůla může být předejita důmyslně promyšlenou strategií. Mezi představitele euroher patří Osadníci z Katanu, Carcassonne a Vysoké napětí. Do dalšího typu her – hry založené na sestavení karetního balíčku neboli *deck-building games*, se řadí takové hry, během kterých hráči sestavují své karetní balíčky jakožto hlavní část hry do té doby, než nastane určitá situace, nebo je vyčerpáno určité množství karet. Pod *deck-building games* spadají hry jako Dominion, Nightfall nebo Thunderstone. Čtvrtým typem her jsou hry s abstraktní strategií, během kterých se utkávají dva hráči se snahou jeden druhého přelstít nebo přehytračit, a tím nad ním vyhrát. Tematický prvek zde nehraje velkou roli, důležité je především správné situování hracích figurek a předpovídání kroků protihráče. Mezi typické příklady her s abstraktní strategií patří šachy, dáma nebo Quoridor. Pátá kategorie strategických her zahrnuje hry, které spočívají ve složitých strategických manévrech a vzájemném negativním i pozitivním ovlivňováním hráčů, kteří reagují dle své momentální situace. Tyto procesy jsou často velmi zdlouhavé, a tak mohou hráči strávit nad hrou až několik hodin. Dalším znakem strategické hry je fakt, že herní proces je odrazem tematiky a příběhu, který za hrou stojí, mezi příklady patří hry Arkham Horror, Battlestar Galactica nebo Risk. Posledním typem jsou *card-based strategy games* neboli hry se strategií založenou na herních kartách, které sdílejí některé charakteristiky se strategickými hrami, ale oproti nim jsou zde karty základním prvkem herního procesu. Hry v této kategorii se od sebe značně liší, ale většinou do jisté míry závisejí na náhodě a končí dokončením určitého úkolu, nebo dosažením předem daného počtu bodů, k čemuž dopomáhají již zmíněné hrací karty. Mezi hry tohoto typu se řadí například Munchkin anebo 7 divů světa.

3.2 Teorie tvorby deskové hry

3.2.1 Postup tvorby deskové hry

Co se týče přesného postupu, podle kterého je nutné se řídit během vytváření deskové hry, tak žádný neexistuje (Silverman, 2013). Téma tvorby deskových her se probírá i na herních fórech nebo na instruktážních webových stránkách zmíněných výše. Na těchto fórech se také lze setkat spíše s doporučeními než s jasným detailním plánem, na kterém by se autoři shodli, což dává smysl vzhledem k již výše zmíněné rozmanitosti deskových her na základě jejich typů. Přesto je ale možné do jisté míry postup zgeneralizovat tak, aby si byl čtenář do jisté míry schopný představit, jakým způsobem je možné deskovou hru vytvořit. Silverman (2013) doporučuje postupovat v šesti krocích – vymyšlení tematiky, rozvinutí nápadu, rozvoj obsahu, design a sestavení prototypu, testování hraním hry, dokončení a zveřejnění hry.

Jedním z prvních kroků v designování hry je vymyšlení tematiky. Jelikož je téma nápadem, na kterém je celá hra stavěna, tak čím dříve si zvolí herní designér téma, tím dříve pro něj bude jednodušší vyřazovat nebo přijímat nápady na základě míry podpory daného tématu (Schell, 2014). Vymyšlení prvotního nápadu je ovlivněno tvůrčovým prostředím, vše kolem něj může být potenciální inspirací pro hru, proto je během této fáze užitečné nosit s sebou sešit a do něj si případné relevantní myšlenky zapisovat (Nacke, 2014a). Další přínosnou technikou je zaměřit se na témata nebo procesy odehrávající se v reálném světě, které autora zajímají, protože tím jednodušší pro něj v budoucnosti bude vymyslet herní dynamiku (Silverman, 2013).

Další fází by mělo být rozvinutí nápadu na základě tematiky, pro tento proces je vhodná metoda brainstormingu, kdy si tvůrce hry zapisuje všechny nápady spojené s danou herní tematikou a způsoby, jakými by se tato tematika mohla ve hře projevit nebo vyjádřit. Pokud již není designér s tématem seznámen, tak by brainstormingu měl předcházet průzkum, během kterého se o něm dozví dostatečné informace pro inspiraci k následujícímu vývoji hry (Schell, 2014). Na konci tohoto kroku by měl mít herní designér představu o tom, jak dlouho by hra mohla trvat, pro kolik je hráčů, jakým způsobem ji lze vyhrát, obecně jakým způsobem se hra bude hrát, a jiných herních charakteristikách (Silverman, 2013).

Pokud už zná autor téma hry a ví přibližně, jakým směrem by se mohla ubírat, je dalším krokem rozvoj obsahu hry, během kterého by měl autor hry vymyslet specifický obsah pro předtím vymyšlené herní mechaniky. Což znamená, že čím je hra abstraktnější, tím méně bude autor vymýšlet, naopak více práce bude autor mít, bude-li hra strategická, složitá a bude-li záviset na příběhu (Silverman, 2013).

Designování a sestavování prototypu je proces jistého zhmotnění hry, během kterého si autor může ulehčit práci braním ohledu na fakt, že u prvního prototypu nemusí dbát na tak detailní grafickou propracovanost, jakou si představuje například ve finální verzi hry. Tohle je důležité především vzhledem k možným úpravám nebo i vyřazení části her během testování hry. Jinými slovy nemá smysl dělat detailní návrh něčeho, u čeho nelze říct, že to hra ve finální verzi bude obsahovat. Je ale nutné zahrnout informace, nebo prvky, bez kterých by se hra neobešla, proto je nutné se u jednotlivých prvků zamyslet, jaký je ve hře jejich účel (Silverman, 2013).

Playtesting je proces testování prototypu hry jejím hraním, které by mělo probíhat v přítomnosti herního designéra, ale bez jeho zásahů do hraní. Je sice možné, aby se samotného hraní designér zúčastnil, ale spíše v začátcích herního vývoje (Nacke, 2014b). Nevýhodou zapojení designéra hry, nebo designerského týmu do *playtestingu* je totiž fakt, že tito lidé mají s hrou již příliš zkušeností z jejího vývoje pro znázornění reálné zkušenosti průběhu hry, což je hlavním cílem *playtestingu*. K dosažení tohoto cíle může pomoci kladení si otázek okolo okolností testování – kdo, co, kde, jak a proč. Každá okolnost testování jako například skupina testovaných, místo nebo způsob *playtestingu* má své specifické charakteristiky, plusy a mínusy. Proto je důležité si uvědomit, co od testování designér očekává a co by tím chtěl zjistit o hře, a i podle těchto uvědomění okolnosti nastavit. Během tohoto kroku také probíhá sběr dat, na základě kterých bývají následně vyhodnocena daná kritéria hry (Schell, 2014). Vzhledem k charakteru této práce je na krok *playtestingu* kladen značný důraz, protože je na něm založena praktická část stejně jako kvalitativní výzkum, na kterém je práce stavěna.

Je důležité si uvědomit, že před publikací hry autor většinou nepostupuje krok po kroku chronologicky, ale na základě nových poznatků se vrací do předchozích fází, aby hru patřičně upravil. Podle Schella (2014) je pravděpodobné a možné se do předchozích fází vrátit, pokud finální design hry nesplňuje jedno z osmi kritérií, která jsou evaluována především autorovou intuicí. Tato kritéria jsou: autorův pocit z dobře odvedené práce,

inovativnost hry, přínosnost pro společnost/komunitu, požitky ze hry *playtesterů*, pravděpodobnost, že se hra bude líbit cílové skupině, výdělečnost, obecně dobrý design hry, technická proveditelnost sestavení hry.

3.2.2 Herní mechaniky

Jiní autoři zase zdůrazňují důležitost určitých kritérií, které by měl mít designér na paměti během vytváření deskové hry, nežli by doporučovali určitý postup. Jedním z těchto kritérií jsou herní mechaniky, jejichž nastavování je způsob úpravy hry, tak aby splňovala předem určené požadavky (Schell, 2014).

Jedním z důležitých prvků her jsou herní mechaniky, mezi které patří prostor, čas, předměty, akce, pravidla, dovednosti a náhoda. Prostor může být diskretní nebo spojitý, v reálné hře tyto vlastnosti mohou zobrazovat pravidla, podle kterých hráč pohybuje herní figurkou. Jsou-li ve hře ohraničené struktury, na jejichž hranici hráč nemůže stát, prostor je diskretní, příkladem hry s diskretním prostorem jsou piškvorky, ve kterých je herní plán přesně rozřazen na políčka v rámci kterých mohou hráči vykonat tah. Dalším aspektem prostoru je dimenze, čili je-li hrací prostor trojrozměrný nebo dvojrozměrný. U herního prostoru také záleží na členění, což v reálu představuje počet rovin, ve kterých je hra hrána a jestli jsou tyto roviny nějakým způsobem propojeny. Další herní mechanikou je čas, který stejně jako prostor může být diskretní nebo spojitý, v případě času jsou hry založené na tahu v rámci kol příkladem diskretního času a hry nespolehající na kola příkladem spojitého času. Co se týče času jako herní mechaniky, je důležité se zamyslet nad tím, jakým způsobem čas ovládá nebo bude ovládat danou hru. Jsou hry, které silně závisejí na měření času například na hodinách a také jsou hry, kde je čas relativní, příkladem jsou závody, během kterých je hráči lhostejné kdy dorazí do cíle, zásadní je spíše pořadí, to znamená, jestli do cíle dorazí jako první. V případě her je možné čas ovlivňovat, což značně rozšiřuje jak možnosti herního designéra, tak i hráče. Třetí mechanikou jsou předměty, čímž jsou myšleny předměty ve hře, které mají určité atributy, které mohou být statické nebo mechanické a tyto atributy mohou být v určitém stavu. Například ve hře Monopoly jsou předměty pozemky, atribut každého pozemku může být počet domů a stav atributu potom přímo specifický počet (1-5). U této herní mechaniky je důležité mimo přemýšlení nad možnostmi objektů, atributů a stavů také důležité zamyslet se nad úrovní tajnosti těchto vlastností, neboli do jaké míry budou hráči mezi sebou vědět o attributech a stavech jejich objektů. Další mechanikou jsou akce, dělí se na základní akce, které hráč může vykonat, a strategické akce, které dávají smysl v kontextu hry a nemusí mít okamžitý

účinek. Pokud chce designér, aby se během hry samo vynořovalo co nejvíce strategických akcí, může zvýšit počet základních akcí a nastavit hru tak, aby určité cíle mohly být dosaženy mnoha způsoby, diverzifikovat počet předmětů, se kterými hráči mohou dělat akci, dát jednomu předmětu možnost dělat více akcí anebo přidat akcím vedlejší účinky. Další mechanikou jsou pravidla, která jsou obzvláště důležitá, vzhledem k tomu, že definují ostatní mechaniky a atributy hry a především určují cíl hry. Existuje více typů pravidel, mezi které se řadí operační pravidla, základní pravidla, pravidla slušného chování, psaná pravidla, zákony, oficiální pravidla, doporučující pravidla a domácí pravidla. I z názvů těchto kategorií lze odvodit, že nejsou exkluzivní a mohou se různě překrývat. Během stanovování pravidel je důležité zamyslet se na jejich pozměňování na základě herního módu, který může určovat třeba i počet hráčů ve hře. Také je přínosné brát v úvahu způsob hlídání dodržování pravidel a možnost jejich obcházení nebo jednoduše podvádění. Nejdůležitějším pravidlem je určení cíle nebo cílů hry neboli definování způsobu, jakým hráč může vyhrát. Tyto cíle by měly být konkrétní, dosažitelné a naplňující. Následující mechanika dovedností je důležitá pro udržení pozornosti hráče (Schell, 2014). Pokud je hra pro hráče příliš lehká nebo těžká, je pravděpodobné, že si nebude zážitek tak užívat anebo ztratí během hry úplně zájem (Koster, 2005). Dle jejich charakteru je možné rozřadit dovednosti na fyzické, mentální nebo sociální a v rámci her na reálné a virtuální. U této mechaniky je pro designéra přínosné se zamyslet nad tím, jaké dovednosti jeho hra vyžaduje, jaké chce, aby vyžadovala kvůli vytváření herního zážitku, a jakým způsobem se mění dovednosti, které hra vyžaduje s opakovaným hraním. Je také důležité se zamyslet nad vyrovnanými možnostmi na výhru hráčů s odlišnými schopnostmi. Poslední je mechanika náhody, která ovlivňuje všechny předchozí mechaniky. Zahrnutí náhody ve hrách znamená zvýšení počtu možností vývoje hry a obecného faktoru překvapení. I tak by se princip náhody neměl používat bez rozmyslu, je důležité dbát na pravděpodobnost. Je také důležité se zamyslet nad tím, které části vyvíjené hry jsou skutečně náhodné, jak náhoda přispívá hře, jestli hráči mají možnost riskovat a jiné otázky spojené s touto mechanikou (Schell, 2014).

Pro vytvoření co nejpříjemnějšího herního zážitku nestačí pouze promýšlení samostatných herních mechanik, nýbrž je nutné se zamyslet i nad jejich interakcemi a vytvářet herní rovnováhu. Podle Schella (2014) mezi nejběžnější herní rovnováhy patří:

1. Spravedlnost
2. Výzva versus úspěch

3. Smysluplná volba
4. Dovednosti versus náhoda
5. Hlava versus ruce
6. Soutěžení versus spolupráce
7. Délka hry
8. Odměna
9. Trest
10. Volnost versus regulovaný zážitek
11. Jednoduchost versus komplexita
12. Detail versus představivost

4 Dekolonizace

Hlavním tématem deskové hry, jejíž tvorbou se tato práce zabývá, je rozvoj zemí po dekolonizaci. Z tohoto důvodu je nutné definovat i popsat sled historických událostí, které vývoj nejvíce ovlivnily. Bavíme-li se o rozvoji zemí po dekolonizaci, byla jednou z nejdůležitějších výchozích podmínek samotná dekolonizace, od které se později odvíjel různorodý rozvoj zemí.

Dekolonizace je proces, během kterého se země stane nezávislou na kolonizující zemi. Souvisí se zánikem koloniálních mocností a novým přerozdělením moci ve světě. Koloniální systém jako takový a jeho působení na samotné kolonie, zapříčiňoval, že bylo jejich obyvatelstvo vykořisťované, diskriminované a obrané o tradice i kulturu (Codaccioni a kol., 1994).

4.1 Kolonialismus

S postupným vznikem i zánikem koloniálních mocností se jejich moc i pole působnosti měnilo, v průběhu času spadaly kolonie především pod nadvládu britskou, francouzskou, španělskou, portugalskou, japonskou, americkou, italskou, holandskou a belgickou. Tyto mocnosti si nadvládu ospravedlňovaly různými způsoby, mezi které mimo jiné patřil i argument bílé nadřazenosti a povinnosti přinést blahobyt necivilizovanému obyvatelstvu kolonií nebo nadřazenosti specifického národu tudíž i jeho právo na kolonizaci daného území (Stamberger, 1963). Reálná motivace ke kolonizaci i k udržení kolonií však spočívala spíše v ekonomickém zisku kolonizujících zemí, které měly často bohaté zásoby nerostných surovin, později kontrolovaných danými mocnostmi. Se stupňující se konkurencí se také kolonie stávaly odbytišti produktů a později ideálními investičními subjekty. Další motivací zemí mohla být politická kontrola nad územími, kterou zvyšovaly svou moc. (Codaccioni a kol., 1994)

Mocnosti ovládaly své kolonie ve větší či menší míře a na základě jejich autonomie a způsobu správy bylo možné je rozdělit do tří kategorií – přímé kolonie, protektoráty, samosprávné kolonie. Přímé kolonie s nejnižší úrovní autonomie byly řízeny prostřednictvím guvernérů, kteří měli v zemi neomezenou moc a zodpovídali se ministerstvům pro kolonie imperiálních mocností, z čehož vyplývá, že samotní obyvatelé zemí neměli možnost jakkoliv rozhodovat o vládních záležitostech. Občasná výjimka byla skupina poradců, jejíž členy mohl guvernér vybírat z členů místní elity, kteří pak mohli do

jisté míry ovlivňovat místní situaci podáváním návrhů zákonů, ale ani k tomuto případu v mnoha koloniích nedocházelo. Větší míru autonomie zažívaly protektoráty, které byly zřizovány na místech, kde byli vládci ochotni podvolit se danému impériu. V protektorátu kolonizující mocnost reprezentoval rezident, který pracoval v zájmu své vysílající země a měl právo na zpochybnění jakéhokoliv rozhodnutí formálního místního panovníka. Ačkoliv zde zažívalo místní obyvatelstvo větší míru rozhodování, zásadní oblasti, jako například mezinárodní obchod nebo ozbrojené síly, však mělo na starost ministerstvo pro kolonie. Největší mírou nezávislosti na kolonizujících impériích se vyznačovaly samosprávné kolonie, kde velký podíl obyvatelstva tvořili přistěhovalci z evropských mocností. Ani v tomto případě však nemělo původní obyvatelstvo možnost rozhodovat o vládních záležitostech, které sice nebyly řízeny příslušnou imperiální mocností, ale zato místními elitami tvořenými přistěhovaným obyvatelstvem. Navíc zde docházelo k utlačování původního obyvatelstva, které v některých případech vyústilo v nucený přesun obyvatelstva (Stamberger, 1963).

4.2 Charakteristické prvky koloniálního systému

K uchopení konceptů dekolonizace či kolonialismu a pochopení stavu zemí po dekolonizaci je důležité zaměřit se na základní charakteristiky koloniálního systému. Příklady těchto prvků, které se v koloniálních oblastech projevovaly různorodě, jsou popsány v následující kapitole s důrazem na vysvětlení konkrétních vzorových situací. Klíčové prvky, kterými se text zabývá, představuje trojúhelníkový obchod, způsob koloniální vlády či nerovnost a diskriminace. Jak je dále v kapitole popsáno, tyto prvky byly klíčové pro utváření podoby koloniálních i postkoloniálních států. Z tohoto důvodu jsou samotné prvky nebo některé jejich historické okolnosti implementovány v deskové hře hned několika způsoby. Vyskytují se ve vědomostních otázkách a na kartách úkolů, které jsou primárními metodami pro získání bodů a výhru.

4.2.1 Trojúhelníkový obchod

Jeden ze systémů, který s kolonialismem úzce souvisel, byl trojúhelníkový obchod, a to především proto, že sloužil k praktikování a získávání moci i bohatství koloniálními impérii (Findlay, 1990). Díky dynamice změn trojúhelníkového obchodu, způsobenými postupným navyšováním produkce výrobků v Evropě, je obtížné přesně definovat všechny zúčastněné strany a jejich vzájemné vazby a tím i systém jako takový. Je však možné zjednodušeně říct, že trojúhelníkový obchod zahrnoval obchod mezi Afrikou, Amerikou a

západní Evropou. Z Afriky se převáželi otroci do Ameriky, kde byli využíváni k pěstování plodin a těžbě nerostných surovin dále převážených do Evropy. V Evropě byly tyto suroviny zpracovávány a hotové výrobky byly vyváženy do zámořských kolonií (Křížová, 2013). Výše zmíněné „tři body trojúhelníku“ zajistily tomuto obchodnímu systému své jméno i z toho důvodu, že se během jeho raného rozvoje zdálo, jakoby jedna a ta samá loď obeplula všechny tři zastávky a svou trasou tudíž vytvořila trojúhelník (Findlay, 1990). Je však důležité zmínit, že do obchodu se značně zapojovaly i země jihovýchodní Asie, které zásobovaly evropské a americké obyvatelstvo evropského původu luxusním zbožím (Křížová, 2013). Mimo to jihoasijské produkty tvořily značnou část zboží putujícího z Evropy do Afriky (Richardson, 1987).

A jaké byly hlavní důvody pro trojúhelníkový obchod? Pro koloniální mocnosti bylo toto nastavení „světového“ obchodu výhodné – zisky z něj usnadnily průběh průmyslové revoluce v Evropě (Lupták a Naxera, 2013) i celkový rozvoj kapitalistického ekonomického systému. V tomto ohledu hrály zvláštní roli především vzácné kovy jako zlato a stříbro z kolonií v Jižní Americe nebo Africe. A to proto, že jejich zisk umožnil evropským velmocím rozšířit tehdejší základy měnového systému ve formě ražení nových mincí. Důležitý prvek zlepšování hospodářských poměrů kolonizujících zemí a rozkvětu kapitalismu představovaly kromě vzácných kovů užívaných pro ražení mincí i jiné nezpracované suroviny, na kterých bylo hospodářství těchto zemí závislé. Převážně africké kolonie také poskytovaly velmocím levnou pracovní sílu, prostřednictvím které mohly tyto velmoci shromažďovat a následně investovat kapitál ve svém nejlepším zájmu. V neposlední řadě představovaly kolonie odbytiště spotřebního zboží dodávaného z evropských zemí (Rodney, 1972).

Z výše zmíněným dodáváním primárních komodit, jako například slonoviny, vzácného dřeva, arabské gumy (Rodney, 1972), cukrové třtiny (Lupták a Naxera, 2013) nebo bavlny, souvisela nízká diverzifikace ekonomiky v zemích, odkud byly dané suroviny exportovány. Soustředění se na jednu exportní surovinu zajistilo její nízké ceny pro evropské odběratele, zároveň však šlo ruku v ruce se snižováním autonomie místních obyvatel. Tato situace byla také s postupem času umocněna rapidně rostoucí poptávkou po nezpracovaných surovinách, kterou zapříčinil rozvoj evropských mocností. Kolonie byly z tohoto důvodu znevýhodněny hned v několika ohledech – národy se nemohly rozhodovat pro jednotlivé suroviny, ani pro účel jejich využití (Settles, 1996), což většinou vyústilo v exportně orientovanou ekonomiku postavenou především na jedné komoditě.

Velkoplošná kultivace plodin, jako například cukrové třtiny, zároveň znamenala devastování původní krajiny a omezení prostoru pro pěstování plodin pro vlastní spotřebu, což zapříčiňovalo následnou nutnost importu spotřebního zboží z evropských zemí (Lupták a Naxera, 2013). Z výše zmíněných okolností také vyplývá zvyšující se závislost na nově nastaveném systému jako takovém a celkově menší schopnost samostatnosti kolonií z důvodu závislosti na odběru daných komodit a zároveň náchylnost na změnu jejich ceny ve světě.

Na monokulturních plantážích Nového světa byla potřeba levné pracovní síly, se kterou souvisel rozmach obchodu s otroky (Lupták a Naxera, 2013). Ten sice probíhal v jisté míře i před koloniální érou, jeho radikální rozmach byl však zapříčiněn zvyšující se poptávkou po levných pracovnících (Settles, 1996) na počátku 16. století (Lupták a Naxera, 2013). Ti byli jako součást trojúhelníkového obchodu většinou transportováni na plantáže a doly Nového světa (Braudel, 1981; Lupták a Naxera, 2013). Zmíněná poptávka byla vyvolána především kombinací dvou faktorů. Jedním z nich byla ambice koloniálních mocností navýšit vlastní ekonomický zisk prostřednictvím pěstování cukrové třtiny, které bylo fyzicky namáhavé. Druhým faktorem byl nedostatek levné pracovní síly v Novém světě (Greenfield, 1969), jehož populace byla už tak kompromitována koloniálními válkami a hlavně nákazami novými nemocemi, jako byly například pravé neštovice, tyfus a spalničky, kterým původní obyvatelé nebyli vystaveni před příjezdem kolonizátorů (Diamond, 2000). Obchod s otroky, jakožto součást trojúhelníkového obchodu se tedy v Africe vyskytoval přibližně tři století a značně ovlivnil později více se prohlubující závislost a provázanost zemí, které do něj byly zapojeny (Settles, 1996). Mimo to měl nespočetně mnoho ekonomických, politických a sociálních dopadů (M'Baye, 2006), jako například nedostatek mladé populace v místech, ze kterých byli otroci exportováni (Rodney, 1972). Dále například zesílení rasové nesnášenlivosti, masová migrace, nestabilita způsobená vnitřními a mezistátními konflikty (M'Baye, 2006). V neposlední řadě započal nerovný obchod ve prospěch evropských velmocí, v jehož průběhu docházelo k importu primárních surovin do Evropy a jejich následného zpracování a částečného vývozu spolu s jiným spotřebním zbožím zpět do zemí, které primární komodity dodávaly. S ukončením legálního obchodu s otroky ve Spojeném království roku 1807 začal obchod s otroky upadat, což ale paradoxně oslabilo již tak křehkou autonomii afrických obyvatel (Settles, 1996).

4.2.2 Koloniální vláda

Dalším charakteristickým prvkem kolonialismu byla koloniální nadvláda evropských impérií nad svými državami. Tu nelze ultimátně jednotně definovat vzhledem k faktu, že se v jednotlivých oblastech lišila na základě již zmíněné taxonomie kolonizovaných území, viz kapitola 4.1 Kolonialismus. Kromě tohoto rozdělení ovládaly impéria své kolonie přímo – s úplným přehlížením předchozích mocenských poměrů, nebo nepřímo – s jistou mírou spoléhání se na předchozí mocenské poměry v oblasti. Posledním typem způsobu vlády byla částečná nebo úplná demokracie, týkající se vybraných záležitostí, jako způsob parciální autonomie a účasti v politickém rozhodování (Walter, 2008). Vhodným příkladem mocnosti s přímým ovládním kolonií je Francie, která se ve svých koloniích snažila o co největší nastolení nového právního systému. Protipólem tohoto způsobu vlády bylo vládnutí Britské koruny, která se svým nepřímým řízením svých koloniálních území respektovala právní obyčej v daných oblastech. Zlatý střed představovalo Nizozemí, jehož vláda umožňovala jisté zachování tradičních právních poměrů. Důvodem bylo předcházení bezhlavého používání koloniálního práva, bez jeho srovnání s již nastoleným systémem, který mohl v mnoha případech poskytnout vhodnější řešení (von Benda-Beckmann, 2001). Všechny državy však nemusely být ovládnuty pouze kolonizujícím státem, výjimkou mohly být například společnosti s vládními právy (Walter, 2008).

Stejně jako způsoby vládnutí, také zájmy a pole působnosti koloniální vlády se v jednotlivých případech lišily. V některých zemích byla koloniální vláda zodpovědná za diplomacii, armádu a děláni všech ostatních rozhodnutí, v jiných měla spíše funkci podpůrnou (Walter, 2008). Celkově lze ale říct, že se s postupem času přestávala soustřeďovat pouze na centra obchodu a byla nucena jednat na více lokální úrovni. Co se specifických právních oblastí týče, zaměřovala se impéria především na regulaci práv ovlivňující politické a ekonomické podmínky kolonizátorů jako trestní právo a pozemkové právo, s výchyly specifickými pro dané mocnosti (von Benda-Beckmann, 2001).

Důležitou charakteristikou koloniální nadvlády je násilí, které představovalo v koloniích prostředek pro udržování nadvlády, za což byly zodpovědné bezpečnostní složky, proto jsou ve většině případů s násilím spojovány. Společnými znaky těchto složek bylo ochrana zájmů koloniální vlády a vysoká míra policejního násilí, ke kterému z tohoto důvodu docházelo. Násilí nezažívaly všechny složky společnosti stejnou mírou, udávala ho sociální stratifikace. S takovou diskriminací souvisela separace policie od zbytku obyvatel,

daná mimo jiné europoidní rasou členů policejních sborů. I přes tyto společné znaky nelze říct, že by policie a jejich praktiky byly ve všech koloniích stejné, lišily se především na základě mocností, které danou oblast ovládaly. (Thomas, 2012). Násilí, které daná populace během koloniální nadvlády zažívala, bylo mimo náтуры policejních složek a příslušností určitého obyvatele ve skupině sociální hierarchie, dáno i dobou samotné kolonizace. Během kolonizace Nového světa docházelo k masovému vyvražďování a zotročování původních obyvatel, což svědčí o míře násilnosti tohoto období dobývání, které lze považovat za nejvíce represivní z celé etapy koloniální nadvlády. Z této násilnosti může být většina zabíjení připisována koloniálním válkám usilujícím o dobývání území, které se uklidnily po uzavření Pax Hispanica (v překladu Španělský mír) a s nimi i násilí páchané na původních obyvatelích (Gabbert, 2012). Později, například v období mezi válkami, v koloniích nedocházelo často ke genocidám nebo masovým vraždám původních obyvatel. Jejich podmínky byly ale i nadále udávány rasistickými koloniálními vládci, kteří dbali na sociální stratifikaci. Původní obyvatelé byli běžně vystavováni fyzickým trestům nebo sexuálnímu obtěžování ze strany jejich zaměstnavatele, veřejnému ponižování nebo nadávkám. Přičemž role státních složek v těchto situacích nebyla jasná a lišila se u jednotlivých případů. Ať už ale šlo o fyzické nebo psychické násilí, dalo se příležitostné násilí považovat za základ koloniálních politik a za součást každodenního života původních obyvatel v koloniích mezi 1. a 2. světovou válkou (Thomas, 2012).

Bavíme-li se o konceptech jako přímá koloniální správa, je zřejmé, že kolonialismus se netýkal pouze ekonomického podmanění, ale i schopnosti převzetí moci nad daným územím od tradičních vládců. Tento proces převzetí moci však s hospodářstvím oblasti úzce souvisí – postupným ovládnutím ekonomiky dané oblasti koloniální síly snižovaly možnost svobodného rozhodování o záležitostech týkajících se obchodování. Tím došlo k omezení pole působnosti tradičních vládců za zástěrkou koloniálního rozvoje (Settles, 1996). Je však nutné podotknout, že interakce s původními vůdci probíhaly při kolonizaci různě. Například v Africe po převzetí moci koloniální vládou s ní původní vládcí spolupracovali, přičemž působili jako prostředníci mezi lidem a kolonizátory. Hlavní motivací pro tuto spolupráci byla předchozí ztráta prestiže, titulu či moci a především ztráta peněžního obnosu, způsobená pozemkovou reformou (Ayo, 1986). V koloniích v Tichém oceánu, kde jsou tradiční vůdci stále uznávaní, byl průběh událostí týkající se mocenských struktur podobný (Meller, 1984). Oproti předchozím případům afrických a tichooceánských kolonií nebyly změny mocenských poměrů v Jihovýchodní

Asii většinově jednotné. Lišily se výrazně podle stylu vlády jednotlivých koloniálních mocností v příslušných koloniích (Benda, 1965).

Dalším důležitým krokem mocností bylo vytvoření moderních států s arbitrárními hranicemi, které se neslučovaly s tradičním rozdělením oblastí, odpovídajícím etnickým, kulturním nebo historickým poměrům, nýbrž záměrům koloniálních mocností. Ty odpovídaly největšímu možnému benefitu nebo politickému kompromisu, zářným příkladem tohoto rozdělení jsou hranice v Africe (Herbst, 1989). Takto vytvořené hranice ignorující místní podmínky a situaci mezi jednotlivými státy, vyvolávaly v koloniální éře konflikty, které od té doby tento potenciál stále mají (Ikome, 2012). Většina hranic byla vytvořena na přelomu osmnáctého a devatenáctého století, kdy si evropské mocnosti mezi sebou Afriku rozdělovaly, jelikož zájem o kolonie v této době vrcholil. Mezi hlavní geopolitické hráče usilující o kolonizaci území, které do té doby ještě nepříslušelo jiné zemi, patřily především evropské země jako Belgie, Německo, Francie a Velká Británie. Samotný vrchol přerozdělování území představovala Berlínská konference, která byla uspořádána kvůli prolínajícím se zájmům mocností o některé oblasti. Roku 1885 zde k určení dvou hlavních pravidel zabírání kolonií, která měla zabránit budoucím konfliktům mocností a zároveň ochraňovat obchod v pobřežních oblastech Afriky. Dle stanovených pravidel postupně vznikaly africké hranice, které v mnoha případech představují rovnoběžné linie (Herbst, 1989). Jak již bylo zmíněno, takto vyznačené hranice představovaly v koloniálním období jednu z příčin konfliktů, z důvodu vzniku států, ve kterých se muselo naučit společně žít mnoho různých národů. Mimo tento problém také místy zapříčiňovaly přelévání konfliktů z jedné oblasti do sousedních a to především kvůli existenci úseků hranic, které nebyly jasně vyznačené. Příkladem přelévání konfliktů z důvodu nejasnosti nebo propustnosti hranic mohou být rozpory v oblasti Velkých jezer nebo v Africkém rohu (Ikome, 2012). Od doby vytváření hranic evropskými mocnostmi se hranice ani po dekolonizaci výrazně nezměnily, protože později začaly být výhodné pro elitu a následující politické vůdce v Africe (Herbst, 1989).

Kromě převzetí moci a vytvoření nových mocenských struktur, koloniální nahlížení také způsobilo odsuzování původního nastavení uspořádání komunit. Příkladem takového uspořádání byly kmeny, které sice koloniální vládci sami mnohokrát využívali k upevnění moci a dominance, ale zároveň byla tato společenská uspořádání paradoxně vnímána jako primitivní a opožděná. Tento pohled na původní obyvatelstvo napomáhal evropským mocnostem ospravedlňovat koloniální expanzi a pod záminkou pomoci civilizovat původní

obyvatelstvo prostřednictvím rozšiřování evropských hodnot. V období dekolonizace se pohled na kmeny ještě zhoršil a byl tak ve většině případů v různých částech světa odsuzován (Gingrich, 2015).

4.2.3 Diskriminace a nerovnost

Dalším z charakteristických prvků kolonialismu může být demonizace cizích kultur, kterou Evropané používali k ospravedlňování koloniální expanze. Lokální obyvatelé bývali označováni za primitivní nebo opožděné, stejně jako jejich sociální a politická uspořádání (Gingrich, 2015), která byla později částečně nebo úplně vyměněna novými koloniálními uspořádáními (von Benda-Beckmann, 2001). Kromě formální kolonizace území jako takových a jejich reálné přeměny za více či méně míněnou snahou území rozvíjet (Gingrich, 2015), aplikovaly evropské mocnosti rétoriku „my a oni“ k nastolení národnostní hierarchie v koloniálních oblastech. Tato rétorika byla založena na zdůrazňování rozdílů mezi původním obyvatelstvem kolonií a kolonizátory (Yiftachel, 2009). Ať už šlo o kulturní, etnické nebo jazykové rozdíly, byla tato odchylka od sociální evropské normy vnímána negativně (Handler, 2001). Jedním ze signifikantních rozdílů byla rasa, která znevýhodňovala všechny občany, kteří nebyli nadřazené bílé rasy (Yiftachel, 2009). Rasová diskriminace se kromě původních obyvatel týkala i míšených potomků. Tato zvláštní skupina měla překvapivě ještě horší postavení ve společnosti než původní obyvatelé, i přesto, že biologicky sdíleli s evropským obyvatelstvem více charakteristik (Handler, 2001). Další propast mezi evropskými a kolonizovanými národy představovalo náboženství, specificky křesťanství, které bylo součástí diskurzu rozšiřování evropských hodnot v koloniích se zdánlivým cílem spasení „primitivních“ a „divokých“ cizineckých kultur (Yiftachel, 2009).

Je složité shrnout všechny diskriminační politiky kolonialismu i proto, že samotný koncept kolonialismu byl v zásadě znevýhodňující pro určité skupiny obyvatel, především pro původní obyvatelstvo kolonií. Jedním z přetrvávajících dědictví koloniální nerovnosti je nerovná distribuce půdy. Ta v některých bývalých koloniích trvá již od doby, kdy kolonizátoři zabrali půdu původnímu obyvatelstvu a redistribuovali ji dle vlastního uvážení. Přerozdělení bylo ovlivňováno několika místními faktory jako například typem klimatu, množstvím levné pracovní síly nebo přítomností nerostných surovin v oblasti. Jiným prvkem, který v případě rozdělování půdy mohl působit, byla strategie kolonizace dané mocnosti. Soubor všech výše zmíněných faktorů způsobil různou míru nerovnosti rozdělení půdy na základě kolonizující země, tyto nerovnosti lze pozorovat na příkladu

kolonií v jižní a severní Americe. V koloniích Spojeného království byla půda přerozdělována více rovnostářským způsobem, kdežto ve španělských državách byl trh s půdou značně omezen. (Frankema, 2010). Z této organizace také vyplývá, že původní obyvatelé měli, co se distribuce půdy týče podřadnou roli. Koncentrace nebo monopolizace půdy totiž vyžadovala i odcizení půdy místní populaci. Toto odcizení dále využívali kolonizátoři ke svému vlastnímu užítku, jako záminku zisku zdroje levné pracovní síly, jak je výše zmíněno.

Příkladem podřadného postavení původních obyvatel, které souvisí s levnou pracovní silou, mohou být nerovné pracovní systémy v rámci španělských kolonií v Latinské Americe jako *encomienda*, *mita* a *repartimiento*. Systém *encomienda* úzce souvisel s náboženským podtextem španělského kolonialismu. Zjednodušeně lze říct, že jeho nerovnost spočívala ve výměně práce nebo plodin původních obyvatel za ochranu a šíření křesťanské víry dobyvatelem, zvaným *encomendero*. V rámci *encomiendy* často docházelo k brutálnímu zneužívání původních obyvatel jejich příslušnými *encomenderos*, kteří většinou byli jedni z prvních dobyvatelů. Neméně vykořisťující *mita* systém se týkal především Inků, kteří byli využíváni Španěly pro fyzickou práci v budování veřejné infrastruktury. *Mitayos*, pracovníci pracující v rámci *Mita* systému, byli značně platově podhodnocováni, vzhledem k nebezpečnosti a náročnosti jejich práce. Velkou záminkou pro existenci systému bylo udržování výdělečnosti dolů na těžbu stříbra v bolivijském městě Potosí. (Elliott, 2006). Dalším ze znevýhodňujících systémů byl *repartimiento*, který sloužil k určitému způsobu odměňování evropských dobyvatelů v Latinské Americe. Prostřednictvím něj docházelo k přerozdělování práv spravovat určité území spolu s předem daným počtem pracovníků z řad původních obyvatel, kteří se o toto území starali. V některých oblastech nahradil *repartimiento* již nefungující systém *encomienda*, především kvůli předechozí brutalitě tohoto systému a jeho přirovnávání k otroctví (Williamson, 1992).

Mimo kolonií v Novém světě se negativní pohled na jiné, než evropské obyvatelstvo projevoval i v Africe, například prostřednictvím politiky rasové segregace zvané *apartheid*. Jihoafrický *apartheid* je ukázkovým příkladem diskriminace i z toho důvodu, že jeho prameny sahají do doby koloniální nadvlády a vrcholného období rozdělování Afriky mezi jednotlivá koloniální impéria. To bylo silně poznamenáno rétorikou o záchraně necivilizované africké populace evropskými spasiteli (Worden, 1993). Již od kolonizace se neevropské obyvatelstvo potýkalo s diskriminací, která se projevovala

v mnoha ohledech – nerovné pracovní příležitosti, konfiskace půdy, nižší platová ohodnocení a jiné restriktce ovlivňující jejich každodenní život. Jedním z největších omezení však byl postupný odsun původních obyvatel do rezervací, které měly vyřešit problém nedostatku půdy pro europoidní obyvatelstvo. Tyto oblasti byly známé odlučováním rodin, nedostatkem investic vlády a nízkou životní úrovní jejich obyvatel. Od roku 1948 se z dosavadní rasové segregace stala oficiální politika státu zvaná apartheid, což znamenalo zvyšování diskriminace. Negroidní obyvatelstvo postupně zbaveno jakýchkoliv práv a možností na politickou participaci a společnost byla rozdělena do čtyř skupin, na kterých závisely práva a příležitosti jejich příslušníků. Udržování apartheidu záviselo na propagandě, utlačování opozice a trestání jakýchkoliv nepřátel režimu. Apartheid nebyla pouze koloniální politika, jelikož za její konec je možné považovat volby v roce 1994, kterých se mohli zúčastnit všichni občané neohledně na rasu, přičemž vyjednávání trvala už od roku 1989 a politická tranzice od roku 1979 (Thompson, 2000).

Mimo rasu odlišovalo kolonizátory od původních obyvatel také náboženství, které často bývalo součástí kolonizační agendy k ospravedlnění obsazení cizího území a podrobení si jeho lidu. Dle Evropanů mohlo totiž náboženství sloužit jako jeden z prostředků ke zkultivování místního obyvatelstva kolonií. V některých případech však šíření náboženství nepřestavovalo pouze zástěrku pro zisk vlivu či vylepšování vlastních příležitostí, ale upřímný záměr, jako v případě některých misionářů. Misionářských záměrů a zároveň důležitosti křesťanství při evropské expanzi do Afriky si lze povšimnout například v zápiscích z cest Dr. Livingstona, který propagoval 3 C, jakožto prostředek pro zastavení obchodu s otroky a větší otevření kontinentu globálnímu obchodu. Tato tři C představovala: *civilization, commerce, christianity* neboli civilizace, obchod a křesťanství (Wisnicky, 2009). I přes tyto upřímné záměry si však lze povšimnout zaujatého pohledu na africké obyvatelstvo. Tyto názory poukazují na principy, které daly základ tehdejšímu a nadcházejícímu nerovnému postavení původních obyvatel v Africe. Z čehož lze vyvodit, že náboženství neovlivnilo jen samotnou kolonizaci, ale silně působilo i na dění během koloniální nadvlády, protože hrálo v mnoha systémech během kolonialismu hlavní roli. Jakožto například u již zmíněného *encomienda* systému (Elliott, 2006). Důležité bylo i pro původní obyvatele Jižní Afriky, ve které představovaly misionářské školy takřka jedinou možnost pro vzdělávání původního obyvatelstva v době, kdy vláda vzdělávání pro tyto skupiny nezprostředkovávala (Thompson, 2000). Mimo ekonomické a sociální dopady mělo náboženství v koloniích i značný dopad na politiku, například v britských koloniích

v Africe kde docházelo k dočasnému nahrazování určitých právních funkcí. V raných fázích kolonizace se obyvatelé evropských území řídili spíše křesťanskými principy a to především v období, kdy bylo ještě příliš brzo pro vybudování příslušných administrativních nebo správních jednotek a systémů, sloužících k tomuto účelu (Merry, 1991).

4.3 Průběh dekolonizace

Proces dekolonizace měl různá specifika vzhledem k podmínkám v oblasti i vzhledem k zemi ovládající území. Specificky nejvíce záleželo na těchto faktorech – míra národního a politického uvědomění, která se mohla projevit mimo jiné prostřednictvím utváření národně obrozeneckých hnutí, míra zapojení dané mocnosti ve druhé světové válce a míra zájmu k udržení kolonie danou velmocí (Codaccioni a kol., 1994).

4.3.1 Amerika

První vlna dekolonizace probíhala v Americe (Codaccioni a kol., 1994), kde situace v jednotlivých koloniích byla různorodá. Avšak společným znakem byla nespokojenost obyvatelstva, v důsledku řady omezujících nařízení vládnoucích mocností, společenské nerovnosti a diskriminace. Mezi hlavní důvody nespokojenosti také patřila neschopnost podnikatelů rozvíjet své podnikání, korupce, vysoké daně, vykořisťování občanů církví a v rámci latifundiálního systému (Stamberger, 1963).

Dekolonizace byla započata v anglických koloniích v Severní Americe, kde se nespokojené obyvatelstvo začalo bouřit proti omezujícím nařízením. Británii bránila v uklidnění a kontrole situace válka s Francií, a tak mohlo obyvatelstvo v koloniích obcházet zákony. S postupným růstem nespokojenosti se obyvatelstvo začalo sdružovat a docházelo k častým střetům obyvatelstva s britským vojskem. Protiútokem britské vlády byl vznik dalších nařízení zvýhodňující mocnost a znevýhodňující obchodní podmínky místního obyvatelstva. To eskalovalo až v proslulé vysypání obsahu nákladních lodí s čajem v bostonském přístavu, který byl posléze korunou uzavřen. Také docházelo ke zbrojení a rozšiřování revolučního smýšlení v koloniích. Situace vyvrcholila revolucí roku 1775, během které byla Thomasem Jeffersonem sepsána deklarace o nezávislosti. V roce 1776 byla deklarace také veřejně schválena. Boje mezi britskou armádou a revoluční armádou, vedenou Georgem Washingtonem, trvaly až do uznání nezávislosti Spojených států Británie roku 1783. Ty se pak jako první dekolonizované území staly inspirací revolučního smýšlení v mnoha amerických zemích (Stamberger, 1963).

Haiti bylo druhou zemí, která získala nezávislost, avšak oproti Spojeným státům zde proběhla první úspěšná dekolonizace iniciovaná otroky. Ti sem byli dováženi už od počátků trojúhelníkového obchodu, kvůli práci na plantážích s cukrovou třtinou, v takové míře, že jejich počet byl patnáctkrát větší než počet bělochů. Od poloviny 17. století část ostrova patřila Francii a právě tato část Haiti byla později inspirována Francouzskou

revolucí, což vedlo k požadavku místních černochů a mulatů o plné občanství, který však nebyl vyslyšen. Obyvatelstvo se tedy rozhodlo zorganizovat povstání, které vyústilo ve válku tak krutou, že do ní zasáhli i sousedící Španělé. Následné příměří nastolené osvobozením otroků Francouzi netrvalo dlouho, protože Napoleon na ostrov poslal vojenské posily, jejichž úkolem bylo povstalce potlačit, což vyvolalo další boje, ve kterých měli převahu černoši. V důsledku této převahy byla roku 1804 vyhlášena nezávislost Haiti (Stamberger, 1963).

Mezitím nespokojenost obyvatel Latinské Ameriky rostla kvůli korupci, diskriminaci, stupňující nerovnosti a absenci lidských práv. Také gradovala nesnášenlivost mezi kreoly, kteří vlastnili největší majetek, ale neměli prostředky na rozvoj, a Španěly obsazující nejvyšší politické pozice. Místní obyvatelé, především kreolové byli inspirováni osamostatněním anglických kolonií v Severní Americe a Francouzskou revolucí, což vedlo k mnoha povstáním a zakládání revolučních junt, které se zpočátku Španělům podařilo potlačovat. Během Napoleonských válek Francie porazila Španělsko, čímž si i začala nárokovat kolonie. Ovládnout situaci a potlačovat povstalce však zcela nemohla kvůli vyostřené válečné situaci v Evropě. Díky tomuto handicapu se revoluce začaly šířit koloniemi Španělska velmi rychle mezi lety 1809-1810. V Mexiku během revolucí, které začaly roku 1810, požadovali zrušení daní, návrat půdy domorodcům a osvobození otroků. Po dlouholeté partizánské válce, v níž se vystřídal mnoho vůdců osvobozeneckého hnutí, se zdálo, že Španělsko neodolá tlaku povstalců. Proto se roku 1821 bývalý španělský důstojník rozhodl vyhlásit nezávislost a převzít vládu, aby nepřípadla lidu. Po dvou letech byl však sesazen a Mexiko se tak vymanilo ze španělské nadvlády. Ve Střední Americe probíhala dekolonizace oproti jiným koloniím relativně poklidně, protože španělská vojska byla zaměstnaná v Jižní Americe, a tak zde roku 1821 vyhlásily kolonie nezávislost spojením se ve Středoamerickou republiku. Venezuela byla vyhlášena za nezávislou v roce 1818 revolučním hnutím, od počátku vedeným Simonem Bolívarem. Ten o rok později zajistil dekolonizaci Kolumbii, roku 1822 Ekvádoru a spojil tyto tři země v republiku Velkou Kolumbii. Na jihu kontinentu revoluční boje probíhaly také, tentokrát pod vedením Josého de San Martína a vyústily v nezávislost Argentiny roku 1816 a 1818 Chile. San Martínez poté jednal s Bolívarem o spojení sil, kvůli nezávislosti Peru, jehož horní část nakonec byla osvobozena pouze Bolívarem. Na Bolívarovu počtu tato část země byla přejmenována na Bolívii. Roku 1826 už byl i zbytek Peru dekolonizován, pozůstalé

španělské jednotky vzdaly a tím skončila koloniální nadvláda španělského impéria v této oblasti (Stamberger, 1963).

V portugalské kolonii Brazílii bylo založeno revoluční hnutí již v roce 1789 mužem nazývaným Tiradentes, jedním z dnešních brazilských národních hrdinů. I po jeho smrti hnutí postupem času nabíralo na síle a po nepodařených pokusech o invazi jinými evropskými impérii se již oslabené Portugalsko vzdalo své kolonie bez dramatických bojů (Stamberger, 1963).

Většina amerických území byla sice osamostatněna v 19. století, avšak v mnoha případech šlo pouze o dekolonizaci formální, navíc zde ještě v této době bylo značné množství zemí, které zůstávaly koloniemi (Stamberger, 1963). K další vlně dekolonizace došlo až současně s dekolonizací afrických a asijských kolonií, mezi osamostatněná území patřily například britské ostrovní státy jako Bahamy, Grenada, nebo Sv. Lucie, které se staly nezávislými v 70. letech (Klíma, 2003).

4.3.2 Asie

Požadavky na dekolonizaci a nezávislost se v Asii začaly rozvíjet v návaznosti na Ruskou revoluci, po které v této oblasti nastal rozmach národně obrozeneckých hnutí, jako například Indický národní kongres, což způsobilo pojmenování procesu jako probuzení Asie. Následovala mobilizace dělnické třídy a masová hnutí založená na ideologii nacionalismu a na požadování principů demokracie a nezávislosti (Stamberger, 1963).

Jednou z úplně prvních asijských dekolonizací bylo uznání nezávislosti Iráku v roce 1932, kterému předcházela povstání proti nadvládě britského impéria, která se zemí šířila již od samotného ovládnutí tohoto území Brity. Po druhé světové válce dekolonizační tendence zesílily, což vedlo k osamostatnění Jordánska a Britské Indie (Stamberger, 1963), za jejíž nezávislost se vedly boje již od počátku 20. století. Hlavním představitelem tohoto velmi litého boje za nezávislost Britské Indie byl Móhandás Karamčand „Mahátma“ Gándhí (Klíma, 2003). Po zesilování nacionalistického smýšlení byli Britové nuceni souhlasit s nezávislostí, v návaznosti na ni vznikly roku 1947 dva nezávislé státy se sporným územím na hranicích – Indie a Pákistán, jehož vznik byl podporován Muslimskou ligou. Indická dekolonizace inspirovala osvobozené hnutí v celé Asii, v následujících letech tak nepokoje související s nezávislostí donutily Británii vzdát se kolonií jako Cejlon nebo Barma, ve kterých se od doby propagace dekolonizace střídaly britské ústupky s britskými atentáty jako odpověď na osvobozené požadavky (Stamberger, 1963). Mezi

další dekolonizovaná území patřila Palestina, které ve vyhlášení nezávislosti bránily především konflikty mezi Židy a Araby, a tak byl vyhlášen na tomto území samostatný stát Izrael až roku 1948 (Klíma, 2003). V padesátých letech 20. století se proces dekolonizace britských území v Asii zpomalil, především vzhledem k nové strategii Britského impéria popsané v rámci kolombského plánu, vymyšleného roku 1950. Plán byl založen na hospodářské pomoci zemím v jižní a jihovýchodní Asii, která by mocnosti zaručila udržení svého vlivu a zároveň zabránila pronikání vlivů jiných zemí do této oblasti. Když se však k hospodářské výpomoci přidalo Japonsko a Spojené státy americké, bylo možné plán považovat za neúspěšný. Další možností bylo pokusit se udržet vliv pouze prostřednictvím Commonwealthu v zemích, ve kterých již nešlo potlačovat nepokoje stejným způsobem jako dříve (Stamberger, 1963). Na konci 50. let bylo dekolonizováno Malajsko, poté například Kuvajt nebo Singapur. V roce 1967 došlo v důsledku událostí Suezské krize a rozšiřujícího se Arabského nacionalismu k zániku Adenu, území dnešního Jemenu. Z podobných důvodů došlo k uznání nezávislosti ještě více britských kolonií, mezi nimi mimo jiné území dnešního Kataru, Ománu a Spojených arabských emirátů v roce 1971. Mezi poslední britské dekolonizované státy v Asii patřila Brunej, která získala nezávislost roku 1984 (Klíma, 2003). Hong Kong, jako poslední britská kolonie v Asii, byl zbaven britské nadvlády roku 1997, kdy vypršela nájemní smlouva s Čínou (Gargan, 1997).

Na počátku 40. let 20. století začalo být zřejmé, že nezávislost francouzských kolonií, především Francouzské Indočíny, začala být nevyhnutelná. Už od samého počátku založení kolonie zde bylo několik povstání, která se francouzská vláda snažila potlačit. Situace vyústila ve válku roku 1940, kdy do Indočíny podniklo invazi Japonsko, které zde zůstalo až do roku 1945. Po druhé světové válce se Francie rozhodla obsadit již dříve domluvená opuštěná území. To rozpoutalo ještě větší odpor nacionalistů v čele s Ho Či Minem, který ještě toho roku s jeho osvobozeneckým hnutím Viet Minh převzal kontrolu nad rurálními částmi Vietnamu. Později roku 1945 vyhlásil nezávislost nad územím severního Vietnamu. Následovala desetiletá válka, končící jasnou porážkou Francie (Stamberger, 1963). V tomto období vyhlásila roku 1953 nezávislost Kambodža a Laos a po válce byla také dekolonizována jižní část Vietnamu. Kolonie Indočíny však nebyla jediná, které se Francie byla nucena vzdát. Roku 1946 vznikl nezávislý stát Sýrie (Klíma, 2003) a těsně před prohrou s Viet Minhem – 1954, došlo k dekolonizaci Francouzské Indie (Yechury, 2015).

Dekolonizace amerických kolonií v Asii započala nezávislostí Filipín roku 1946, kterou se USA rozhodlo udělit po dlouhé válce na Filipínách, aby získalo důvěru zemí v této oblasti, jež by mohly využít v budoucnosti (Stamberger, 1963).

Pokusy o osvobození Nizozemské Indie započaly již koncem 20. století založením Národní strany Indonésie v čele s Muhammadem Hattou a Ahmedem Sukarnem jako reakce na imperiální vykořisťování země. Když za druhé světové války okupovalo území Japonsko, koloniální vztahy byly ukončeny, k nezávislosti však došlo až roku 1945 když se Japonsko vzdalo. I po opakovaných pokusech návratu koloniální nadvlády, které vyvolaly v oblasti partyzánskou válku, Indonésie nezávislost udržela (Codaccioni a kol., 1994).

Konec působení portugalské nadvlády v Asii započal až roku 1961 dekolonizací Portugalské Indie (Klíma, 2003) zabráním tohoto území spolu s přilehlými portugalskými oblastmi indickými vojsky. Po karafiátové revoluci se vlna dekolonizace území této mocnosti projevila roku 1975 i ve Východním Timoru, který byl poté okupován Indonésií až do roku 2002. V roce 1999 došlo k osamostatnění poslední portugalské kolonie Macao (Klíma, 1996).

4.3.3 Afrika

Oproti dekolonizaci v jiných světových koloniích dekolonizační proces v Africe, který spadá do třetí vlny dekolonizace, započal relativně pozdě, především v důsledku absence předchozího národně obrozeneckého smýšlení. Lze však říct, že eskalovala velmi rychle – první stát byl dekolonizovaný roku 1950 a deset let poté již byla většina zemí dekolonizovaných. V porovnání s jinými zeměmi zde hrála přední roli 2. světová válka a následné přerozdělování moci ve světě, které proces urychlilo a v jistých ohledech i zjednodušilo. Nejen působením tlaku nově vynořujících se hegemonů, Ruska a USA, kteří dekolonizaci podporovali, nýbrž i samotným oslabením bývalých impérií, která v té době myšlenku formální politické nezávislosti, ve většině případů, už nepokládala za dramatickou překážku udržení vlivu v oblasti. A to především proto, že po dekolonizaci využívaly taktiky dosazení do role vůdce státu osobu ovlivněnou či ovlivnitelnou Západem, která by jejich vliv v oblasti udržela (Codaccioni a kol., 1994).

Dekolonizace britských území v Africe započala již v roce 1910 nezávislostí Jihoafrické republiky. Během dekolonizací zemí Britové spoléhali na dosazování vůdců, kteří by v zemi v budoucnu mohli udržet vliv impéria spolu s dobrovolným členstvím v Commonwealthu, které udržovalo vzájemné, především ekonomické, vztahy. Problém

však nastal u států s bílou menšinou. První z nich byla Jihoafrická republika, která s těmito postupy nesouhlasila, kvůli politice rasové segregace (Codaccioni a kol., 1994). Jednou z prvních dekolonizovaných zemí v Africe byl také Egypt, když v roce 1922 byli Britové nuceni uznat jeho nezávislost kvůli neschopnosti utlumit dlouho trvající stávky a demonstrace, které měly kořeny v již potlačených osvobozeneckých událostech roku 1918 (Stamberger, 1963). Po druhé světové válce byl roku 1956 dekolonizován Súdán, se kterým jednala Británie o autonomii již předešlý rok (Klíma, 2003). Další rok následovala Ghana, která hlásala nezávislost po prvních svobodných volbách, ve kterých byl zvolen Kwame Nkrumah – vedoucí odboje za nezávislost. Vzhledem k situaci Británie, která byla oslabena po válce o Suez a jejím výsledku, byla Ghaně uznána autonomie v roce 1957. V návaznosti na zvyšující se počet nacionalistických stran a na osvobozenecké události roku 1960 se v tomto roce osamostatnila řada dalších, především francouzských kolonií. Z britských kolonií se osamostatnila Nigérie a část Somálska, která ve spojení s italskou částí vytvořila stát Somálsko. Dekolonizace byla touto dobou již v plném proudu a kolonie získávaly nezávislost každým rokem. Mezi nimi i například Keňa, které v roce 1962 byla Británie nucena udělit nezávislost a tím ukončit dlouholetou řadu stávek a demonstrací trvající již od roku 1947 a vedené Svazem Afričanů Keni v čele s Jomo Kenyattou (Stamberger, 1963). Dalším mimořádným případem byla Rhodesie, která byla dekolonizována roku 1965 a podobně jako v Jihoafrické republice zde Britové nedokázali uplatnit taktiku dosazení povolných afrických elit do vlády, jak to udělali v jiných případech (Codaccioni a kol., 1994). Do roku 1968 už se osamostatnily všechny britské kolonie, kromě ostrovních Seychel, které získaly nezávislost o necelých deset let později jako poslední britská kolonie v Africe roku 1976 (Klíma, 2003).

Ke konci 2. světové války se Francie rozhodla výměnou za potřebné africké vojáky založit Francouzskou unii, která přislíbvala větší zastoupení afrických kolonií ve francouzském národním shromáždění a větší vnitřní autonomii. Po zvyšujícím se nátlaku postupně mocnější USA a zhoršujícím se nepokojům v koloniích se de Gaulle rozhodl opustit ideu Francouzské unie a v roce 1958 založit Francouzské společenství. Do tohoto společenství mohly vstupovat autonomní státy, čímž však de Gaulle dával státům ultimátum, že se buď stanou autonomním státem stále pod vedením Francie a budou součástí Francouzského společenství, nebo zpřetrhají vztahy s Francií v boji za úplnou nezávislost. Většina francouzských území se rozhodla pro členství ve společenství až na Guineu, která pod vedením Ahmeda Sékou Tourého prosazovala jak politickou, tak

hospodářskou nezávislost. I přes francouzské sabotáže ve formě sankcí Guinea neustoupila a tím se stala inspirací pro okolní kolonie, čehož se Francie oprávněně obávala. Po neúspěšném pokusu o fragmentaci kolonií s účelem oslabení jejich mobilizační schopnosti a následném nátlaku osvobozeneckých protestů se de Gaulle v roce 1960 rozhodl pozměnit část ústavy týkající se Francouzského společenství ve prospěch dekolonizujících se států – i nezávislé státy mohly být jeho členy. Tento akt odstartoval vlnu dekolonizace ve francouzských koloniích, ze kterých poté fragmentací vznikaly státy jako například Niger, Čad, Benin, Burkina Faso nebo Gabon. Vlna se přelila i do kolonií jiných mocností a tak se rok 1960 zapsal do historie jako rok Afriky (Stamberger, 1963). Po roce 1960 zbývaly Francii jen 3 poslední kolonie – území dnešních Komor, Džibuti a Alžírsko (Klíma, 2003). Alžírsko se osamostatnilo v roce 1962 po krvavé válce trvající 8 let (Stamberger, 1963) a zbylé dvě kolonie v roce 1975 a 1977 (Klíma, 2003).

Během roku Afriky získalo nezávislost i Belgické Kongo, dnešní území Demokratické republiky Kongo, které se následně snažila belgická vláda destabilizovat, například snahou o prosazení federalizace státu, kvůli svým vlastním zájmům v zemi, především důlního bohatství v části Konga. Stát i přes belgické intriky zůstal samostatným, avšak za cenu surových bojů v následujících letech (Codaccioni a kol., 1994). Dva roky po dekolonizaci Konga, roku 1962, se osamostatnilo také území Rwandy a Burundi, především následkem občanské války mezi dvěma hlavními etnickými skupinami započaté povstáním do té doby utlačovaných Hutuů, kteří následně převzali vládu po Tutsích, kteří byli Belgií dosazováni do vlády (Uvin, 2001).

Osud italských kolonií byl probírán v důsledku 2. světové války na mírové konferenci roku 1946 v Paříži, kde všechny kolonie byly Itálii odebrány, což vzhledem ke konfliktu mezi velmocemi však neznamenal okamžitou dekolonizaci. Libye dosáhla nezávislosti v roce 1950, Somálsko 1960 a z Eritrei se roku 1952 stalo autonomní území Etiopie (Stamberger, 1963).

Podobně jako v případě dekolonizace Belgického Konga probíhalo osamostatnění portugalských kolonií krvavě. Jedním z důvodů bylo přesvědčení Portugalska, že je nutné ponechat si své kolonie a to i přes stupňující se surové revoluční boje (Stamberger, 1963) a podporu už tak silných odbojů za nezávislost supervelmocemi od roku 1961. Tak se z něj stalo impérium nejdéle odolávajícím dekolonizačním tendencím. Po vládním převratu v Portugalsku v roce 1974 a válkách za nezávislost v koloniích opustilo Portugalsko

většinu svých Afrických území v letech 1974 a 1975, například území dnešní Angoly, Mosambiku, Kapverdských ostrovů a Guinei Bissau (Klíma, 2003).

Dekolonizací území jižních provincií Španělské Sahary roku 1975 byla ukončena éra kolonií a imperiální nadvlády v Africe (Klíma, 2003). V mnoha případech byla však politická nezávislost jen částečnou výhrou národně obrozeneckých hnutí a byla potřeba začít tuto nezávislost uplatňovat i v praxi a budovat nezávislost ekonomickou, aby dekolonizační proces přesáhl formální mez (Stamberger, 1963).

4.4 Rozvoj států po dekolonizaci

Tato kapitola se zabývá rozvojem bývalých koloniálních území po dekolonizaci. Zaměřuje se na společná specifika těchto zemí a na dopady koloniální nadvlády a dekolonizace na jejich pozdější rozvoj. Jak již bylo výše popsáno, v každé zemi probíhal kolonialismus i dekolonizace jinými způsoby, z čehož také vyplývá stav jejich rozvoje po tomto osamostatnění a do jisté míry také současné problémy s tím spojené. V Asii tento problém představuje především sociální nerovnost a s ní související chudoba, náboženský fundamentalismus nebo zvyšující se závislost na současných finančních centrech. V Latinské Americe jsou jednou z největších komplikací nadnárodní korporace, ovládající osudy celých národů, i přes formální nezávislost těchto zemí, která nastala již před 200 lety. Problém zde současně představují predátorskými režimy, které v některých případech přispívají k rurální chudobě a environmentální devastaci. Afrika byla na konci 20. století jedním z nejméně stabilních regionů. Zatěžovaly ji problémy podobající se ostatním rozvojovým oblastem, které například představoval již zmíněný náboženský fundamentalismus, týkající se především arabského světa anebo politická nestabilita, která byla často zatížena korupcí či nezodpovědnými vládci a často ústila v občanské převraty spojené s humanitárními katastrofami (Klíma, 2003). Každý z těchto regionů si tedy prošel specifickými situacemi, více či méně ovlivněnými jejich vlastní historií, zahrnující i koloniální éru, včetně období dekolonizace.

Výše uvedený rozdílný způsob rozvoje, silné a slabé stránky nebo příležitosti a hrozby jsou v deskové hře znázorněny kartami hráčů, představující vůdce jednotlivých států a překážkami nebo výhodami. Ty jsou na každé kartě popsány a při tom jsou specifické pro každého hráče. Snaha o rozvoj těchto států je symbolizována zjednodušenou škálou indexu lidského rozvoje a samotným cílem hry. Cíl představuje dosažení nejvyššího stupně rozvoje, jako první ze všech hráčů. Informace o specifických situacích, událostech a pojmech jsou zobrazovány na jednotlivých kartách sloužících k posunutí se na vyšší stupeň rozvoje.

4.4.1 Sociální rozvoj

Koloniální éra i její ukončení měly mimo jiné dopad na společenský rozvoj jednotlivých kolonizovaných oblastí. Jeden z prvních zásahů, měnících tehdejší složení společnosti a tím i sociální vývoj po dekolonizaci, proběhl během samotného získávání území držav, podřizování místního obyvatelstva a ustanovování vlády v těchto oblastech.

Tyto procesy totiž zahrnovaly masové genocidy původních obyvatel, například na území dnešních latinskoamerických států jako je Brazílie, Argentina nebo Chile. Podobný proces probíhal i v Severní Americe na území dnešní Kanady a Spojených států amerických. Původní obyvatelé byli postupně nahrazováni kolonizátorskými národy z evropských mocností. S tím pronikaly do oblastí také příslušné jazyky, které se v oblastech vyskytují a v mnoha případech i převažují dodnes, což ovlivnilo stav společností v dnes už bývalých koloniích, a tím i jejich rozvoj (Diamond, 2000).

Další výrazný šok pro složení společností kolonií v Novém světě přišel s rozvojem obchodu s otroky. Díky němu byly do této oblasti transportovány miliony afrických obyvatel z důvodu zvyšující se poptávky po levné pracovní síle. Zároveň měl také silný impakt na oblasti, ze kterých tito otroci pocházeli. Podle některých teorií je to především z důvodu odstranění mladé části populace, mající potenciál pro vytváření inovací důležitých pro rozvoj oblasti. To i v případech, kdy jedinci mladší části obyvatelstva nebyli zotročeni a transportováni, protože se jejich starosti týkaly spíše svobody, než vytváření inovací podněcující rozvoj (Rodney, 1972). Kromě dopadu na jednotlivce se obchod s otroky dotknul i jednotlivých států, které obchod oslabil a destabilizoval vnitřními a vnějšími konflikty, se kterými se mnoho z nich stále potýká. Mimo států měl dopad i na společenské vztahy, poznamenané vyvolaným násilím panujícím mezi jednotlivými etniky a státy, stejně jako podrýváním již existujících genderových a společenských rolí (M'Baye, 2006). Jak již bylo zmíněno, během tohoto období nabývala evropská impéria značné množství levné pracovní síly, podporující rozvoj trhů, čímž byla postupně zvýhodňována. Tímto zvýhodňováním, společně s handicapováním už i tak řídké obydlených afrických států, postupně docházelo k vytváření nerovného systému, ze kterého se později po jejich osamostatnění bývalé kolonie snažily vymanit (Rodney, 1972).

Důležitý efekt, který se týkal jak transatlantického obchodu s otroky, tak podmaňování si původního obyvatelstva kolonií, byla sociální stratifikace. Systémy ji vytvořily spolu s kolonizátorskou rétorikou zavrhuje jakékoliv neevropské společnosti a jejich kulturní hodnoty. Tato sociální stratifikace se po dekolonizaci projevovala především ve znevýhodněném postavení populace jiné než europoidní rasy a jejich snahou o rasovou rovnost. Příkladem může být i po dekolonizaci přetrvávající politika rasové segregace v Jihoafrické republice. Po dekolonizaci se zvýšil politický nátlak mezinárodního společenství i politické opozice, která s dosavadní diskriminací nesouhlasila. I přes postupné zmírnění diskriminačních politik apartheidu způsobené

nátlakem a krvavými protesty byli lidé europoidní rasy značně zvýhodňováni. Na konci 80. let započala politická tranzice a další uvolňování režimu, které vyvrcholilo v polovině 90. let. Apartheid, byl formálně ukončen v roce 1994 prvními svobodnými volbami, kterých se mohli účastnit obyvatelé státu neohledně na jejich rasu. Ve volbách zvítězil Nelson Mandela a stal se tak prvním prezidentem v Jihoafrické republice, který příslušel k jiné než europoidní rase (Thompson, 2000). I přes zdánlivě nadějně reformy během let politické tranzice, se předchozí systém přirozeně nepodařilo kompletně zvrátit. Jedním z velkých impaktů apartheidu je stále existující rasová stratifikace znevýhodňující především občany negroidní rasy (Gibson, 2003). K této situaci přispělo, že Jihoafrická republika byla po pádu apartheidu jednou ze zemí s největší sociální nerovností, s původním obyvatelstvem na okraji společnosti. Stále také docházelo k násilným střetům a protestům vyvolaným rasovou nevráživostí a diskriminací. Ve většině případů měli běloši slušné vzdělání, obydlí, práci a byli v dobré finanční situaci. Naopak většina Afričanů žila v chudobě, nedostatečných životních podmínkách a neprošla řádným vzděláváním. Z důvodu vysoké fragmentace, která byla zapříčiněna rozdělením vzdělávacích oddělení podle rasových skupin a oblastí, bylo složité vytvořit jednotné vzdělávací prostředí. Překážku představovaly především rozdíly úrovně kvality škol pro bělochy a původní obyvatele (Thompson, 2000).

Podobné bylo vzdělávání pro skupiny na spodu sociální stratifikace v jiných dekolonizovaných zemích (Pihama a Lee-Morgan, 2019). Některé z těchto diskriminačních praktik přetrvávají až do dnešní doby, zejména v případě původních obyvatel, kteří i z důvodu podřadného postavení ve společnosti v rámci koloniální historie mají stále omezené příležitosti. Jejich nynější diskriminace týkající se vzdělávání může být potvrzena nepoměrně vysokým podílem původních obyvatel na nevzdělané populaci, oproti jejich celkové populaci (Organizace spojených národů, 2010). Další překážkou ve vzdělávání v některých z dekolonizovaných zemí bylo dědictví koloniálního systému vzdělávání, který podněcoval nevráživost vztahů mezi vzdělanou třídou a nevzdělaným obyvatelstvem. Příklad takového vzdělávacího systému může znázorňovat systém používaný na území dnešního Pákistánu, za doby koloniální nadvlády Spojeného království. Mimo problému podněcování nevráživosti pákistánské vzdělávání opomíjelo jazyky, náboženství a tradice jednotlivých etnických skupin, sjednocením vzdělávacího systému prostřednictvím oficiálního jazyka – angličtiny. I přes opakované reformy se vzdělávací systém nepodařilo přizpůsobit potřebám všech obyvatel, kvůli nedostatku financí a

zkušeností. Z tohoto důvodu konkrétní reformy často přehlížely zájmy většiny občanů a zvýhodňovaly elity. (Quayyum et al., 2015). Koloniální vzdělávací systém tímto způsobem u obyvatel držav přispěl nejen ke ztrátě jejich předchozích hodnot, ale také ke ztrátě víry v jejich jazyk, kulturu, tradice, dědictví nebo schopnosti, které byly následně nahrazeny tradicemi importovanými z příslušných koloniálních mocností. Ztráta hodnot a kulturního dědictví u těchto jedinců zároveň vyvolala pochyby o jejich vlastní osobě a snížení sebevědomí (Cano, 2022). K částečnému zvrácení ztráty původní identity měly státy možnost po dekolonizaci přejít k reformám vzdělávacího systému, které jak již však bylo zmíněno, nebyly vždy úspěšné.

Mimo vzdělávání se s podobným principem dostupnosti kvalitních služeb v závislosti na příslušnosti k privilegované sociální skupině potýkalo i zdravotnictví. To pro skupiny na pokraji společnosti naopak znamenalo nedostatek potřebných zdravotních služeb. Nižší příležitosti skupin diskriminovaných během kolonialismu, zejména původních obyvatel, lze dodnes pozorovat také v zemích, které jsou považovány za rozvinuté. I v těchto zemích se tyto lidé dožívají nižšího věku než průměrný jedinec a dostává se jim horší zdravotní péče. Mezi typické zdravotní potíže sužující domorodou populaci v rozvinutých zemích patří obezita, tuberkulóza, nebo cukrovka (Organizace spojených národů, 2010). Jiná diskriminace v tomto sektoru bylo přehlížení a odsuzování tradiční medicíny, která i přes svou tradici a význam pro mnoho původních obyvatel začala být vnímána jako podřadná. Tato diskriminace způsobila ztrátu hlavního způsobu obživy pro některé z místního původního obyvatelstva. Spolu s diskriminací měl koloniální zdravotnický systém i jiné problémy, které země po dekolonizaci musely překonat, aby jejich zdravotnictví mohlo být považováno za dostupné a kvalitní. V Africe mezi tyto problémy například patřily nízké investice do zdravotnického systému spolu s nízkým množstvím kvalifikovaných pracovníků. Po dekolonizaci se situace týkající se množství zaměstnanců ještě zhoršila s odlivem vzdělaných pracovníků. Zdravotnictví se také potýkalo se ztrátou důvěry občanů, která byla způsobena kombinací již výše zmíněného nerovného přístupu ke kvalitnímu zdravotnictví a výzkumů, o jejichž průběhu participanti často nevěděli. Většina z těchto dynamik se stále odráží na aktuálním stavu zdravotnictví dříve kolonizovaných území (Tilley, 2016).

Jeden z hlavních důvodů různorodých příležitostí pro sociální skupiny na základě jejich statutu představovala nerovná distribuce zdrojů, která byla udávána rasou, etnikem, náboženstvím nebo jinými kulturními ukazateli v závislosti na specifických podmínkách

oblasti. Tyto zdroje mohly být hmotné, jako například půda, finance či zemědělské komodity nebo nehmotné, mezi které může náležet právo volit nebo obecná míra politické participace. Nerovná distribuce udávána postavením v sociální stratifikaci vyvolávala v mnoha případech mezi jednotlivými skupinami nenávisť. Příkladem konfliktů vyvolanými zvýhodňováním jednoho etnika nad druhým může představovat situace mezi Tamily a Sinhálci na Srí Lance (Marker, 2003) nebo Hutui a Tutsii ve Rwandě (Newbury, 1998). V případě Srí Lanky docházelo během koloniální vlády k upřednostňování Tamilů, vzhledem k jejich výhodě, týkající se anglického jazyka. Po dekolonizaci se postupně diskriminace přesunula z jedné etnické skupiny na druhou. Postupným vývojem se rozdíly mezi těmito dvěma konkurenčními etniky vyrovnávaly. V dnešní době už nejsou tak razantní jako po dekolonizaci, i přes to však o úplné rovnosti mezi etniky mluvit nelze. Náchylnost ke konfliktu, která do jisté míry sužuje tuto oblast, je stále ovlivňována dědictvím koloniálních politik a následujících politik působících proti nim (Marker, 2003).

Z výše zmíněné nerovné sociální stratifikace se v mnoha oblastech během koloniální nadvlády formovaly ideologické směry. Ty hlásaly předchozí znevýhodnění a nutnost spolupráce i jednoty jednotlivých zemí v daném regionu, které se po dekolonizaci nadále vyvinuly a zažily svůj vrchol. V Latinské Americe tento ideologický směr představoval panamerikanismus, bojující proti španělské nadvládě, zároveň snažící se propojení latinskoamerických států za záminkou podobné kultury a jazyka. Představitelé tohoto směru se snažili také o vytvoření stability křehkých ekonomik vytvořením konfederace. Za první pokus lze považovat uspořádání Meziamerického kongresu Simonem Bolíivarem, který byl později uznán jako neúspěšný, když následně došlo k fragmentaci Latinské Ameriky a znepřátelení jednotlivých států. Zároveň lze však vnímat panamerikanismus z jiného úhlu pohledu, vnímajícího Spojené státy americké jako jednoho z hlavních hráčů určujících tento ideologický směr. Od dekolonizace amerických kolonií se role USA v regionu zvyšovala, například jejich proklamací o vyhrazení práva na zasahování do vnitřních záležitostí zemí Latinské Ameriky. Ve druhé polovině 20. století začaly Spojené státy americké využívat důležitosti jejich role v regionu k šíření protikomunistické agendy, které se postupem času razantně zhoršilo vztahy mezi USA a státy Latinské Ameriky. Po pokusu o destabilizaci komunistických režimů v některých z latinskoamerických států se opět začalo vynořovat původní pojetí panamerikanismu. V tomto případě se však země Latinské Ameriky snažily o boj proti nadvládě USA, na což Spojené státy americké zareagovaly ještě větším intervencionismem v komunistických

zemích. Po nátlaku následovaném ochlazením vztahů spolu s neúspěchem spolupráce jak států Latinské Ameriky mezi sebou, tak USA s těmito státy, následovala mírnější forma panamerikanismu. Během té však stále docházelo k intervencionismu z důvodu ponechávání vlivu Spojeným státům americkým (Codaccioni et al, 1994).

Na Blízkém východě a ve státech, kde převažuje arabské obyvatelstvo, obdobu panamerikanismu představoval panarabismus, jehož hlavním cílem bylo zbavení se nadvlády více mocností ovládajících arabský svět a také překonávání umělých i historických hranic rozdělující tyto státy. Historie této ideologie sahá do konce 19. století, přičemž pozdější ideologie jako takové nastala ve 20. století. Rozmachu směru předcházela zisk nezávislosti Sýrie a Libanonu ve 40. letech. Snahy o naplnění cíle panarabismu však čelily překážkám v podobě problematické dekolonizace Maghribu nebo izraelsko-arabského konfliktu. Hlavním představitelem panarabismu byl egyptský prezident Gamál Abdal Násir. Jeho snahy o sjednocení byly stavěny na myšlence modernizace společnosti, protizápadního smýšlení a eradikace zkorumpovaných režimů prostřednictvím podpory vojenských sil vedoucí k jejich destabilizaci. Jiné arabské země, jako například Irák či Sýrie, s tímto způsobem sjednocování nesouhlasily a navíc politicky inklinovaly k USA. Naděje na sjednocení arabského světa, byly tedy krátkodobé. Mimo politické zájmy se totiž státy od sebe navzájem lišily v politickém uspořádání, nebo v socioekonomické situaci, která v některých oblastech závisela především na majetku ropy. Další snahy o obnovení panarabské iniciativy také dopadly neúspěšně. Po neúspěchu politického sjednocení se země uchýlily k mírnější alternativě spolupráce, kterou představovala hospodářská pomoc a kulturní spolupráce, za jejichž podtextem zůstávala myšlenka soudržnosti a solidarity v rámci arabského národa (Codaccioni et al, 1994).

V Africe ideologii s podobnými principy jako panamerikanismus a panarabismus představoval panafrikanismus. Ten se formuloval na základě historického vývoje afrických a afro-amerických občanů, zahrnujícího rasismus, otroctví nebo kolonialismus, s prvními zmínkami o kořenech ideologie zaznamenanými již koncem 18. století v Americe. Za období rozmachu panafrikanismu lze považovat přelom 19. a 20. století, během kterého došlo k založení Africké asociace a následovného odstartování éry mnoha Panafrických kongresů, s posledním kongresem roku 1945 na téma dekolonizace Afriky (Adi, 2018). I přes značný impakt panafrikanismu, ovlivnil po dekolonizaci socio-politický vývoj afrických zemí odlišný ideologický směr – africký socialismus. Ten tématicky navazoval na myšlenku samostatnosti a nezávislosti nad evropskými mocnostmi, převzatou z

panafrikanismu. Rozdílné bylo vnímání afrického národa, který oproti panafrikanismu vnímal africký socialismus jako nejednotný. Po dekolonizaci se tento ideologický směr stal součástí politického smýšlení bezmála všech afrických států (Forgwe, 2002). V každé oblasti a hlavně době měl však svá specifika, dle kterých bylo obecně možné ho rozdělit do několika základních proudů. O jeho vývoji jako celku lze také hovořit, především vzhledem k politickému vývoji v afrických zemích (Keller, 1995), kterému se věnuje kapitola o politickém vývoji po dekolonizaci.

4.4.2 Ekonomický rozvoj

Co se ekonomického rozvoje týče, mnoho zemí bylo po dekolonizaci závislých na obchodních vztazích vytvořených během koloniální éry (Hirsch a Lopez, 2020), které zahrnovaly především mezikontinentální výměnu. Například v afrických koloniích během koloniální nadvlády totiž zanikly již dříve vytvořené regionální vztahy, podporující obchod a spolupráci. Tyto zpřetrhané vztahy znamenaly ještě větší míru závislosti na předešlých koloniálních mocnostech (Settles, 1996).

V některých bývalých koloniálních impériích byla hned po dekolonizaci nebo současně s ní zakládána integrační uskupení, navazující na obchod s danou koloniální mocností a zvýhodňující obchod mezi zeměmi, které k danému impériu dříve příslušely. Taková uskupení, z nichž známý příklad představuje Commonwealth, možná ještě více zvýraznila rozdíl mezi formální a reálnou dekolonizací. Obzvláště proto, že podněcovala státy k dodržování velmi podobných, ne-li stejných obchodních vzorců, jako za dob koloniální nadvlády, čímž i poukazovala na pokračující závislost na vztazích v této době vytvořených. (Torrent, 2012). Spolu s integračními uskupeními tvořenými bývalými státy určitého koloniálního impéria se později začala vynořovat uskupení tvořená státy v určitých regionech nebo makroregionech, kterých byly dekolonizované státy součástí, a tudíž nimi byly ovlivňovány. První integrační tendence zemí třetího světa mohly být dosvědčeny zaznamenány v 50. letech 20. století na Bandungské konferenci, kde došlo ke sjednocení jejich hospodářských priorit – vyžadování technické pomoci či fondu k podpoře rozvoje. Rozvojové země Afriky, Latinské Ameriky a Asie poté jednotně prosazovaly své hospodářské zájmy na konferencích pro obchod a rozvoj. V rámci konferencí se země pokoušely o vokalizaci jejich „zaostalosti“, způsobenou nerovným postavením ve světovém obchodě, které zahrnovalo nerovnou směnu a mezinárodní dělbu práce. Mnoho z těchto zemí vidělo část řešení i ve výpomoci od jejich bývalých kolonizátorů, které se jim po zvyšujícím se nátlaku dostalo, prostřednictvím celních tarifů, zvýhodňujících rozvojové

země. V 70. letech však došlo ke zmírňování opatření a cíl UNCTAD, neboli Konference OSN pro obchod a rozvoj, nebyl naplněn. Za příčiny neúspěchu lze považovat především všeobecné složitosti požadavku na změnu tehdejšího světového systému, ale i nesoudržnost zemí třetího světa (Codaccioni et al, 1994).

Mimo závislost na koloniálních obchodních partnerech (Settles, 1996) se země po dekolonizaci také potýkaly s nízkou diverzifikací ekonomiky, především z důvodu charakteru koloniálního obchodu (Hirsch a Lopez, 2020), který byl založen na vývozu primárních surovin (Rodney, 1972), nízkých investic do lidského kapitálu a infrastruktury (Hirsch a Lopez, 2020). Většina rozvojových zemí se po dekolonizaci chtěla vymanit z dříve existujících a pro ně nevýhodných koloniálních vzorců obchodu, především ze závislosti na dovozu zpracovaných produktů z bývalých koloniálních mocností. Z tohoto důvodu se země uchýlovaly k substituci dovozu industrializací, ke zvýšení podílu vlastních zpracovaných produktů na trhu. Strategie substituce dovozu v praxi znamenala zajištění konkurenceschopnosti vnitrostátních firem, aby na trhu měly oproti zahraničním šanci. To například znamenalo nadhodnocování měny, zvyšování cla na dovoz a jiné fiskální politiky, zvýhodňující místní industriální sektor. Některým zemím, například Asijským tygrům, se prostřednictvím strategie substituce dovozu podařilo investovat do odvětví, ve kterých měly komparativní výhodu a nastartovat tím ekonomický růst. Ve většině rozvojových států Latinské Ameriky a mnoha afrických a asijských státech však přispěla k ekonomickým krizím, z důvodu nedostatku zahraničního kapitálu (Alexander, 1967).

I vzhledem k tomuto nastavení postkoloniálního obchodu se mnoho dekolonizovaných zemí prostřednictvím nadhodnocování měny dostalo do situace zvyšujícího se vládního dluhu. Následkem dluhové krize těchto zemí a především snahy o eradikaci vládního dluhu nastalo období takzvaných SAPs – *Structural Adjustment Programs* neboli programů strukturálního přizpůsobení (Hirsch a Lopez, 2020). Tyto programy nabraly na popularitě v 80. letech 20. století a byly založeny na reformě ekonomiky na více liberální a privatizovanou a byly zprostředkovávány Světovou bankou a Mezinárodním měnovým fondem. Půjčky, které představovaly jeden z hlavních nástrojů programů strukturálního přizpůsobení, byly poskytovány pouze zemím přistupujícím na podmínky zahrnuté v rámci balíčků ekonomických reforem vytvořených těmito finančními institucemi. Během 80. let podstoupilo programy strukturálního přizpůsobení přibližně 70 zemí (Bello, 2004), u mnoha z nichž programy přispěly krátkodobě ke snížení finančního břemene. Zároveň však zapříčinily snížení rozvojové kapacity státu a podle některých

autorů vytvořily překážku pro dlouhodobý rozvoj, která je v určitých státech evidentní ještě do této doby (Hirsch a Lopez, 2020). V některých případech způsobily také dlouhotrvající dluhy, které rozvojové země nebyly schopny institucím splatit (Bello, 2004).

4.4.3 Politický rozvoj

Jedny z pravděpodobně největších změn odehrávajících se v nezávislých státech po jejich dekolonizaci, se týkaly politiky. Změny se týkaly vzniku nových nezávislých území, které se odtrhly od bývalých kolonií, boje o moc v rámci státu či regionu, nepřipravenosti na náhlou samostatnost, nezkušenosti se správným vedením státu nebo pokračující nadvlády bývalých koloniálních velmocí. Nově dekolonizované státy se musely v mnoha případech vypořádat s více problémy k získání politické stability (Codaccioni et al, 1994). Ta, jak je níže popsáno, ovlivňovala, ale zároveň závisela na jiných aspektech rozvoje státu – ekonomických, sociálních, technologických či environmentálních.

4.4.3.1 Šíření ideologií

Od počátku rozmachu kolonizace, byla koloniální území v centru pozornosti světových velmocí. Tento fakt se pro některé nezměnil ani během či po procesu dekolonizace. Událost související se světovými velmocemi, která měla pravděpodobně vliv na největší množství kolonií v jejich dekolonizaci, či vývoji po zisku nezávislosti, byla studená válka. Hlavní motivací velmocí pro vytváření vztahu s dříve koloniálními oblastmi v tomto případě nebyl zisk kolonií za účelem finančního výdělku, jak tomu bylo v dřívější době, ale šíření jejich vlastní ideologie, rozšiřování mocenského vlivu současně s podrýváním vlivu konkurenčního bloku (Codaccioni et al, 1994).

Jedním z příkladů projevů studené války na rozvoji dekolonizovaných zemí může být pokus o manipulaci vývoje vietnamské války, která silně poznamenala nejen samotný Vietnam, ale celou Indočínu. Situace ve Vietnamu vyeskalovala na počátku 60. let americkou intervencí, ke které došlo z důvodu obavy z rozšiřování vlivu komunismu v zemi, který by se dle úvah amerických politiků mohl rozšířit do okolních zemí. Po čtyřech letech se jednotky začaly z oblasti stahovat, kvůli podcenění zneprátelené strany, nedostatku prostředků a obecné nespokojenosti americké společnosti s jejich zapojením ve válce. Mezi hlavní důsledky války a americké intervence ve Vietnamu patří destabilizace země i regionu z důvodu přelévání konfliktu do ostatních zemí, jako například Kambodži, mimo tyto relativně časté důsledky války měla Vietnamská válka svá specifika (Codaccioni et al, 1994). Vzhledem ke koncentrovanému bombardování Ho Chi Minhovy

stezky, napomáhající partyzánům k úspěšnému vedení bojů, se na území zemí, kterými vedla, do dnešní doby vyskytuje nevybuchlá munice. Z důvodů nedostatku finančních prostředků či iniciativy vlády tato munice i dnes zabraňuje obyvatelům Vietnamu, Kambodži i Laosu přístup do určitých oblastí (Martin et al., 2019). Kromě tohoto důsledku mělo zapojení americké armády do Vietnamské války za následek mnoho případů zdravotních potíží obyvatel této oblasti. Tyto potíže souvisely s použitím nebezpečného herbicidu zvaného Agent Orange, který byl rozprašován leteckými americkými obrannými složkami za účelem odstranění určitých částí flóry, pod kterou partizánští bojovníci ukryvali jejich základny. Součástí Agentu Orange byly však dioxiny – ve velké koncentraci nebezpečné látky, které jsou těžce odbouratelné z životního prostředí. Ty v postižených oblastech způsobovaly širokou škálu zdravotních potíží, včetně nádorových onemocnění, která byla po desetiletí přenášena z generace na generaci obyvatel takovýchto oblastí (Ghosh, 2016).

Studená válka značně poznamenala i samotnou dekolonizaci, jelikož oba bloky silně podporovaly dekolonizační iniciativy. Důvodem této podpory bylo SSSR i USA prosazování jejich vlastní ideologie a tím zároveň podryvání ideologie konkurenční, přičemž o podryvání se snažilo především USA s obavou o rozšíření komunismu do zemí, ve kterých by k dekolonizaci došlo nemírovým způsobem (Codaccioni et al, 1994). Ani po jejím konci nepřestávala studená válka dekolonizační iniciativy, příkladem mohou africké státy, kterým její historické okolnosti přispěly k dosažení jejich cíle nezávislosti. Tato v některých případech nezáměrná nápomoc k osamostatnění byla zapříčiněna vytvořením obecného chaosu v určitých oblastech a tím pádem oslabení i mocenské hierarchie v oblasti, čehož země mohly využít k vymanění se ze závislosti či úplnému osamostatnění (Thomas a McCormack, 2014).

S dopady studené války se tedy nepotýkaly pouze dekolonizované země do ní zapojené, ovlivnily i integrační tendence takzvaných třetích zemí, z nichž značnou část představovaly právě bývalé kolonie. Tyto země se sdružovaly s cílem vytvoření nové třetí mocnosti, která by nepříslušela ani k jednomu z již existujících bloků (Codaccioni et al, 1994). Spolu s těmito integračními tendencemi poté byly země souhrnně nazývány jako země třetího světa, což znesnadnilo jejich pozici se prosadit na globální sféře, mimo jiné i kvůli negativní pověsti této skupiny států (Nash, 2002).

4.4.3.2 Integrovaná tendence

Na počátku druhé poloviny 20. století se mnoho dekolonizovaných zemí pokoušelo prosadit se na globální scéně prostřednictvím spolupráce s jinými zeměmi s podobným politickým kontextem. Tato spolupráce často vyústila ve sjednocování těchto zemí v rámci již existujících mezinárodních organizací nebo nově vytvořených hnutí, prostřednictvím kterých se státy pokoušely o zviditelnění a prosazení svých zájmů, názorů či iniciativ. Příkladem může být uspořádání Bandugské konference roku 1955, ke kterému mimo znevýhodněné politické a ekonomické situace dekolonizovaných zemí přispívalo i rozšiřování vlivu studené války v asijských zemích. Spolu s výše zmíněnými ekonomickými dopady se z politické perspektivy v návaznosti na konferenci zvýšil význam vládců některých dekolonizovaných zemí v rámci mezinárodního společenství. Mezi tyto vládcy patřil například Ahmed Sukarno – prezident Indonésie, (Codaccioni et al, 1994) Džaváharlál Nehru – indický premiér (Stamberger, 1963) nebo Gamál Abdal Násir – egyptský prezident. Celkově měl však úspěch Bandugské konference, své meze, především kvůli rozmanitosti skupiny států do ní zapojených. Ty se dělily na dva tábory – země inklinující k západu a země sympatizující se socialistickou politikou východu, i proto zůstal třetí svět nesjednocený, bez společného politického cíle. Nelze však opomenout některé politické úspěchy konference, mezi něž patří podpoření další vlny dekolonizace v dosavadních afrických koloniích či nalezení nových spojenců ve formě Číny. Některé ze zemí později spolupracovaly prostřednictvím Hnutí nezúčastněných, jež se snažilo o úplné oproštění se od studené války a vytvoření skupiny, která by se nepřidala k ani jednomu bloku. Tímto by skupina zůstala nezúčastněnou a mohla usilovat o pozici nového globálního hráče, jehož hlavní misí bylo mírové soužití. I tato spolupráce byla však přes počáteční úspěchy hnutí koncem 70. let ukončena z důvodu rozdílných názorů členských států. Jedna část států, jako například Jugoslávie nebo Indie, se totiž do hnutí zapojovala s myšlenkou totálního nezúčastňování se ve studené válce, kdežto druhá část hnutí považovala boj proti imperialismu za nezbytný, čímž automaticky inklinovaly k východnímu bloku (Codaccioni et al, 1994).

4.4.3.3 Integrovaná uskupení

Spolu se sdružováním se v rámci politických útvarů, které spojovaly společné zájmy, byly státy poznamenány náhlým rozmachem zakládání integračních regionálních uskupení, do kterých se začaly sdružovat. Cílem těchto organizací často byla politická spolupráce. K jedněm z prvních a zároveň pravděpodobně nejznámějších regionálních

uskupení, která přímo ovlivňovala dekolonizované státy, patří ASEAN – Association of South East Asian Nations, neboli Sdružení národů jihovýchodní Asie, založeno roku 1967. Z počátku byly snahy o vytvoření integračního sdružení složité – předchozí pokusy selhaly z důvodu konfliktu mezi členskými státy, po jehož vyřešení vznikl prostor pro vytvoření ASEANu Indonésií, Malajsií, Thajskem a Singapurem. Od založení se ASEAN pokoušel o dodržování principů týkajících se respektování státní suverenity, nezasahování do vnitřních záležitostí a mírumilovné řešení konfliktů. Po několika sporech v regionu byly tyto principy institucionalizovány chartou vydanou roku 2007 (Spandler, 2016), ve které jsou přechozí principy obohaceny například o dodržování pravidel právního státu, principu dobrého vládnutí a demokracie nebo respektování základních svobod, propagace lidských práv a sociální spravedlnosti (sekretariát ASEAN, 2008). Kromě posílení své institucionalizace se do ASEANu časem přidali noví členové v podobě Bruneje, Filipín, Laosu, Vietnamu, Kambodži a Myanmaru. Zároveň se rozvíjel v oblasti finanční, oblasti obchodu a lidských práv (Spandler, 2016), která je do jisté míry odrážena i na principech v chartě z roku 2007 (sekretariát ASEAN, 2008).

4.4.3.4 Mocenské poměry

Spolu se změnami ve vztazích mezi jednotlivými státy je nutné podotknout, že státy jako takové se po dekolonizaci také drasticky měnily. Jednou z prvních a pravděpodobně nejdůležitějších záležitostí, které v nově nezávislých státech vyvstaly, byla otázka moci a způsobu vládnutí. V případě mnoha afrických států došlo po dekolonizaci k ponechání státní struktury, která byla přítomná během koloniální nadvlády, přičemž došlo k výměně koloniálních mocenských složek za mocenské složky místních elit. Bez moci a prostředků koloniálních impérií se však africké vládní elity nacházely v situaci nelegitimní vlády. Nelegitimita vlády elit pramenila z kombinace zděděného vládního systému, který neodpovídal místním podmínkám, a tradičně slabého, omezeného mocenského postavení elit, které se ani po dekolonizaci nezlepšilo. Tato situace vyvolávala konfliktní tendence, mnohdy přerůstající v ozbrojená povstání nebo armádními puče. Pro zachování svých mocenských poměrů africké elity využívaly záchranné prostředky, mezi které se řadil klientelismus, korupce nebo nepotismus. Jak však bylo řečeno, mnoho z těchto taktik mohlo vládám jen krátkodobě napomáhat v jejich resistenci. Postupem času docházelo k úpadku vlády těchto elit a později ke konfliktům o sestavování nové vlády, jako občanským válkám, které mohly vyústit následný dlouholetý boj o moc, jež dlouhodobě destabilizoval oblast. Mnohé z impaktů této mocenské dynamiky jsou v oblasti

prokazatelně přítomny i v dnešní době, jelikož se podle některých autorů projevují na stavu rozvoje a růstu afrických států (Englebert, 2000).

4.4.3.5 Míra rovnoprávnosti

Dalším dědictvím koloniální vlády, které v koloniálních státech převládalo a napomáhalo k vytváření prostředí s tendencemi ke konfliktům, byla sociální stratifikace. Jak již bylo několikrát řečeno, koloniální společnost nebyla rovnoprávná, docházelo v ní k rozdělení společnosti podle společensko-kulturních vlastností jedinců, například dle etnicity. Určité skupiny byly na základě tohoto rozdělení oproti jiným znevýhodňovány – neměly stejné příležitosti nebo možnosti, z čehož pramenila postupem času vyostřující se nevraživost mezi těmito skupinami, která měla tendenci přerůst v násilné konflikty. Ve všech státech se nerovnoprávnost a pozdější tendence k multietnickým konfliktům vyvíjela různým způsobem, obecně je však lze rozřadit do dvou kategorií, dle koloniální historie (Vogt, 2017).

První skupinu představují státy, ve kterých se natrvalo usadilo evropské obyvatelstvo a postupem času začalo početně převažovat nad původním obyvatelstvem, jako například většina států Latinské Ameriky nebo kolonie v Severní Americe. Pod druhou skupinu spadají státy, ve kterých v průběhu kolonizace probíhala nadvláda koloniálních mocností, ale převládala populace původních obyvatel, jako ve většině bývalých kolonií v Africe nebo Asii. Po dekolonizaci ve státech, kde převažovalo evropské obyvatelstvo, nedocházelo ve větší míře k reformě institucí, což znamenalo pokračující diskriminaci ve sféře vlastnictví půdy či právního řádu. Jiná diskriminace se týkala neustupující eliminace místní kultury, která byla postupně nahrazována kulturou koloniální země, k čemuž docházelo například v Guatemale či Ekvádoru. V případě druhé skupiny s nezávislostí sice zmizela původní koloniální hierarchie, co se ale nezměnilo, byla znatelná segmentace etnik v rámci států, jako v případě Srí Lanky a dvou soupeřících etnik Tamilů a Sinhálců. Podobnost obou těchto skupin představují nedostatečné životní podmínky a znevýhodněná situace původních obyvatel oproti koloniálním sociálním skupinám nebo státům. Navíc docházelo v obou těchto skupinách kolonizovaných států k výskytu mezietnických konfliktů, jež byly silně ovlivněny koloniálním způsobem vlády. Bývalé kolonie, ve kterých převažovalo původní obyvatelstvo, měly větší násilně konfliktní tendence (Vogt, 2017). I v těchto zemích však byly etnické konflikty vyvolány různorodě, což následně ovlivnilo i jejich průběh. Jeden z faktorů mohl představovat způsob vedení kolonie, určený danou koloniální mocností (Blanton et al., 2001). Z výše

zmíněného popisu situace v koloniích nelze zpochybnit koloniální dědictví, co se etnických konfliktů týče. Zároveň je možné poukázat na spojitosti mezi konflikty, vládnoucí třídou a etnickými menšinami – většinou původními obyvateli, kteří se ke konfliktům často uchýlovali z důvodu represe nebo podřadné role ve společenském či politickém dění. Z prohlášení OSN (2021) je prokazatelné, že jsou skupiny, které byly během kolonialismu znevýhodňované jako například původní obyvatelé, diskriminovány dodnes, mimo jiné v důsledku koloniálního rozdělení společnosti. Přestože tvoří přibližně 5 % světové populace, z celkového počtu chudých zastupují nepoměrných 15 %. Zároveň mají průměrně přístup k horšímu vzdělávání nebo zdravotním službám, což poukazuje na přetrvávání některých socioekonomických dopadů koloniálních politik až do dnešní doby.

4.4.3.6 Politický režim

Spolu s tendencemi k interním konfliktům z důvodu diskriminace menšin a vlády elity se populace nově vytvořených států potýkaly i s jinými vnitrostátními politickými dopady kolonialismu, jako například politický režim. Kromě negativních dopadů nelze opomenout i částečně prospěšné dopady kolonialismu, jako například potenciál přispívání k formaci demokracie v určitých zemích. Existuje pozitivní vztah mezi délkou kolonizace a současnou úrovní demokracie v zemi. Každopádně i tato zdánlivě pozitivní souvislost nelze ani zdaleka aplikovat na všechny bývalé kolonie, ale pouze na britské kolonie, kolonizované po roce 1850. V některých případech se však potenciál pro demokracii neprojevil, protože zde nebyl dostatečný prostor pro politickou tranzici (Olsson, 2009).

Místo demokracie nastalo po získání nezávislosti ve většině afrických dekolonizovaných zemí období politického chaosu, čímž se země místo využití nově získané nezávislosti dostaly do začarovaného kruhu chudoby a sociální nerovnosti po přibližně tři desetiletí. Tímto politickým chaosem, který později ovlivnil i ostatní události v dekolonizovaných státech, je myšlen soubor znaků, často přítomných v afrických vládách. Mezi ně patřila korupce a mnohdy nezpůsobitelný způsob politického vládnutí, který již byl zmíněn v podkapitole 4.4.3.4 Mocenské poměry ve vztahu se snahou udržet si moc. Ve většině nově nezávislých států docházelo k výskytu autoritářských režimů řízených jednou politickou stranou, která byla vedena elitářskými civilisty nebo přímo armádou. Později se vládcí ve snaze rozvinout své země pokoušeli různými způsoby překonat překážky možného rozvoje, které v 70. a 80. letech představovaly především politické konflikty a neschopnost ovládnutí celého území nebo všech obyvatel státu. Po neúspěšných pokusech o jejich překonání byla postupem času ve většině zemí zavedena vojenská vláda,

s výjimkou několika zemí, ve kterých přesto vláda spočívala převážně v iluzi demokracie, což bylo společným znakem afrických vlád v nezávislých státech přibližně tři dekády po jejich dekolonizaci. V dekolonizovaných zemích také docházelo k porušování lidských práv, korupci nebo nedostatku politické odpovědnosti. Postupem času se tedy státy spíše vzdalovaly od očekávané demokracie a vláda usilovala o větší kontrolu obyvatelstva, s cílem omezení jakýchkoliv překážek k ekonomickému růstu. To v mnoha případech vytvářelo kontroverzní situace rozvíjejících se diktatur, na které byly rozporuplné názory ve světovém společenství. Pro 80. léta byla charakteristická ekonomická krize a mobilizace nespokojeného obyvatelstva dekolonizovaných afrických států. Z těchto důvodů docházelo v 90. letech k postupnému uvolňování režimů i obchodu a převážným trendem bylo směřování k demokracii s pouze minimálním počtem militaristických režimů (Keller, 1995).

I přes počáteční úspěchy těchto ambiciózních iniciativ cesta afrického kontinentu k demokracii nebyla jednoduchá a i v dnešní době stále dochází k porušování demokratických principů a navazování na předchozí politické trendy. Africký kontinent není v tomto ohledu mezi ostatními dekolonizovanými oblastmi výjimkou, vzhledem k sociální nerovnosti, chudobě nebo nízké míře politické svobody, které nadále patří mezi jedny z největších problémů v těchto oblastech (Klíma, 2003).

4.4.3.7 Nacionalistické ideologie a politika

Jak již bylo výše zmíněno, po dekolonizaci se v případě mnoha dříve koloniálních oblastí začaly vynořovat ideologie, jejichž cílem bylo sjednocení koloniálních zemí v určitých makroregionech. Každá z těchto ideologií, ať už šlo o panamerikanismus, panafricanismus nebo panarabismus, se projevovala v oblasti odlišným způsobem a měla jiný dopad na vládně-politické poměry v oblasti. Pravděpodobně největší dopad na politickou situaci zemí po dekolonizaci měl panafricanismus. Ten se totiž v některých oblastech později vyvinul v africký socialismus. Tvorbě této ideologie předcházela barvitá historie, která navazovala především na koloniální uspořádání států.

Nejbližší historické souvislosti, které předcházely formaci afrického socialismu, souvisely s vládci nově dekolonizovaných zemí, kteří hledali strategii potřebnou k překonání nedostatečné schopnosti rozvíjet a kontrolovat státy na celých jejich územích. Tyto strategie měly docílit svých záměrů prostřednictvím organizování společnosti a ovládnutím politického prostředí, čehož bylo dle tehdejších vládců afrických zemí možné

dosáhnout různými způsoby. Ty zapříčinily mnoho podob ideologie, obecně zařaditelné do tří kategorií – populistický socialismus, africký kapitalismus a afro-marxismus. Jedním z typických příkladů afrického socialismu v praxi je systém *ujamaa*, který spadal do kategorie populistických forem socialismu a fungoval v Tanzanii pod vládou Julia Nyerereho. Populistický socialismus byl zaměřený především na historii Afriky a jejich původních obyvatel, kteří podle této ideologie sdíleli stejnou historii a kulturu. To mělo být hlavní motivací pro obnovu před koloniální společnosti, která byla popisována jako idylická – její členové si navzájem pomáhali, všichni si byli rovni. Hlavním údajným cílem systému *ujamaa* byl boj s chudobou, neokolonialismem i zvyšujícím se trendem kapitalismu, což zapříčiňovalo snahu o úplnou samostatnost a její odříznutí od jakýchkoliv spoluprací (Keller, 1995). V realitě byl však tento koncept založený na radikálním smýšlení a měl fatální důsledky na ekonomiku země a i přes značné zlepšení některých sociálních indikátorů během doby, ve které působil, se celkově dal považovat za neúspěšný (Hyden, 1980), stejně jako většina jiných podobných systémů, ideologicky spadajících pod africký socialismus.

Další variantou afrického socialismu představoval africký kapitalismus, který se projevoval méně radikálně oproti jiným formám afrického socialismu a byl zřetelný především na politické a ekonomické úrovni. Hlavní strategií pro rozvoj země bylo dle afrického kapitalismu využívání zahraniční pomoci, investorů a kapitálu. Africký kapitalismus, jakožto rozvojovou strategii, si například osvojila Keňa během vlády Jomo Kenyatty, který veřejně projevoval náklonost vůči proudu zahraničního kapitálu do země. Další rozdíl v porovnání s populistickými režimy představoval způsob rozvoje – u afrického kapitalismu teoreticky podněcovala rozvoj vláda, která měla využít získaný zahraniční kapitál k modernizaci průmyslu a zemědělství. Obecně se tedy zaměřoval na mobilizaci kapitálu spíše než mobilizaci populace (Keller, 1995).

Přibližně v polovině 70. let 20. století se vynořil další směr afrického socialismu – afro-marxismus, který se v rozvojové strategii inspiroval komunistickou ideologií. K jedněm z hlavních argumentů afro-marxismu patřila africká historie plná třídního konfliktu, který byl údajně hlavním hybatelem rozvoje. Hospodářsky se inspiroval komunismem. Ekonomika byla v afro-marxistických zemích jako například v Angole nebo Mosambiku centrálně plánovaná a silně pod vlivem vlády, včetně kontroly veškeré produkce či distribuce. Žádnou z těchto strategií se nepodařilo odvrátit nadcházející

politicko-ekonomickou krizi na africkém kontinentu, naopak v mnoha případech krizové události probíhaly právě v návaznosti na tyto strategie (Keller, 1995).

4.4.3.8 Vznik nových států

Pravděpodobně nejrazantnější politický proces spjatý s dekolonizací představoval vznik nových nezávislých států, spojený s vytyčováním hranic autonomních území. Tyto hranice byly v mnoha případech, jako například v Africe, vyznačovány uměle, dle kritérií daných kolonizátory před či po dekolonizaci koloniálními mocnostmi (Herbst, 1989). Podle některých autorů, mezi nimiž byl i Boahen (1987), takovéto rozdělení mělo v budoucnu potenciál omezit rozvoj zemí, v důsledku přítomnosti mnoha národností s odlišným kulturním a historickým pozadím na území jednoho státu, což vytvářelo překážku pro budování myšlenky jednotné národnosti. To mohlo v budoucnu státy ovlivňovat mnoha způsoby. V některých z nově dekolonizovaných států docházelo k separatistickým tendencím, ke kterým přispíval například i již zmíněný nedostatek moci v kombinaci s neschopností vlády reprezentovat zájmy občanů příslušných států spolu s nedostatkem know-how týkajícího se vedení moderních států. I přesto, že tyto faktory mohly přispívat k urychlování separatistických tendencí, v jejich jádru mnohdy ležela otázka národní identity nebo sebeurčení oblasti. Otázky souvisely s rozhodnutími sahajícími do koloniální historie oblastí, s důrazem na období dekolonizace (Thomas a McCormack, 2014).

Pravděpodobně nejdelším konfliktem týkající se separačních tendencí v dekolonizovaných zemích představuje secese Jižního Súdánu, konflikt trvající přes padesát let mezi lety 1955-2011. Zároveň je tato událost jedním z typických příkladů hraničních konfliktů souvisejících s koloniálním způsobem vymezování území, jelikož jeho kořeny sahají až do koloniální historie. V té došlo k rozdělení části, které mělo sloužit především k prevenci šíření islámu do jiných jižních kolonií v Africe, ve kterých tou dobou převažovalo křesťanství. Kolonizátoři totiž počítali s postupnou christianizací jižní části Súdánu. V návaznosti na nacionalistická hnutí byl však Súdán sjednocen ihned po dekolonizaci roku 1955. Během tohoto období sjednoceného Súdánu nebyly respektovány požadavky diskriminovaných obyvatel jižní části Súdánu. Po několika občanských válkách byl cíl Jižního Súdánu nakonec naplněn, jelikož je dnes samostatnou, nezávislou zemí. Ale od nezávislosti roku 2011 musel čelit mnohočetným vnitrostátním konfliktům a občanským válkám, které již tak oslabenou zemi dále destabilizovaly (Thomas a McCormack, 2014). Zvláštní případ týkající se separatistických tendencí v rámci

dekolonizovaných zemí představuje Eritrea, jelikož se celková problematika jejího osamostatnění liší oproti ostatním územním konfliktům svou povahou. Spíše nežli spor o hranice v jejím srdci leží neúplně dokončený proces dekolonizace (Müller, 2020).

Jak již bylo řečeno, jednou z nejdůležitějších otázek souvisejících se vznikem nových států bylo vytyčování nových hranic během procesu dekolonizace. Ty byly často sporné spíše v rámci území jednotlivých dřívějších kolonií, jako například v případě Britské Indie. Zde problém vytyčení hranic přispěl k opoždění samotné dekolonizace, vzhledem k různorodosti oblasti, která byla dříve rozdělena do přibližně šesti set územních celků. Roku 1947 byla Britská Indie současně s dekolonizací rozdělena na dva územní celky – Pákistán, kde převládal islám a Indie, ve které převládal hinduismus. Tyto nově nezávislé země se potýkaly s řadou problému souvisejícími s jejich organizací, hranicemi a hromadným přesunem několika milionu obyvatel z dříve nehomogenních území. Postupem času přerostly problémy spojené s dekolonizačními politikami v občanskou válku, vedenou především v oblasti sporné zóny Kašmíru (Codaccioni et al, 1994). Kořeny zamrzlého konfliktu v Kašmíru sahají přímo do fáze dekolonizace Britské Indie a vytyčování pákistánско-indické hranice. Náboženské okolnosti státu tvořily překážku k rozhodnutí se o připojení k Indii nebo Pákistánu. Přes pokusy o nezávislost se nakonec vláda rozhodla připojení k Indii, vzhledem ke zvyšujícímu se nátlaku ze strany Pákistánu. Nespokojenost Pákistánu s tímto rozhodnutím a neústupnost obou stran vedla k několika válečným konfliktům a sporné situaci, která se i nyní zdá být bez řešení. Historický stát je tak do dnešní doby rozdělen převážně mezi Indii a Pákistán, dle území dobitých během válečných konfliktů. Mimo narušení vztahů mezi Indií a Pákistánem dochází v oblasti i ke střetu zájmů s jinou asijskou mocností – Čínou, která si nárokuje oblast v severovýchodní části státu. Dlouho nevyřešená situace nadále negativně ovlivňuje obyvatele této oblasti. Mimo zřejmého přítomného násilí, jež je zodpovědné za ztrátu mnoha životů, přispívá nynější rozdělení na dvě části ke znemožňování kolektivního rozhodování obyvatel státu Džamů a Kašmír o jejich budoucnosti (Schofield, 2003).

Nelze říct, že by se na nově vytvořených nezávislých územích vyskytoval výhradně problém sporných hranic nebo separatistických tendencí, naopak situace v některých případech eskalovaly ruku v ruce. Kombinace obou těchto problémů i do dnešní doby ovlivňuje vztahy některých bývalých kolonií, jako například Indie a Pákistánu, kde toto dění bylo specificky způsobeno zamrzlým konfliktem o území Kašmíru. Již křehké vztahy nadále oslabilo nezávislost Východního Pákistánu, dnes známé jako Bangladéš, která

byla vydobyta roku 1971 za značné pomoci Indie (Codaccioni et al, 1994).

Praktická část

Druhá část diplomové práce se zabývá popisem tvorby deskové hry na téma rozvoj dekolonizovaných států, která se odvíjí od informací obsažených v teoretické části. Funkčnost hry je založena především na údajích obsažených v kapitole o teorii deskových her, kde je zahrnut postup jejich vytváření. Z rozvojové perspektivy se opírá především o informace uvedené v druhém úseku teoretické části, týkající se klíčových prvků kolonialismu, průběhu dekolonizace a jimi ovlivněném průběhu rozvoje zemí po dekolonizaci. Praktická část se zabývá výzkumným designem, který zahrnuje popis tématu výzkumu, operacionalizace, metodologie a proveditelnosti. Dále je zde popsána samotná desková hra – její tvorba, proměna s postupnými fázemi výzkumu a základní informace o hře. V závěru praktické části je také detailně popsána konečná verze deskové hry.

5 Verze deskové hry č. 1 (pilotní verze)

Pilotní verze hry byla inspirována herní dynamikou hry Play!¹, ve které se hráči snaží dosáhnout nejvyšší možné úrovně a tím i dosažení vítězství. Stejným principem se tedy řídila i pilotní verze hry, která zároveň kombinovala prvky jiných her, jako například pantomima, vysvětlování nebo kreslení, pro zvýšení edukativních prvků ve hře. Prvním krokem vytvoření pilotní verze bylo vymyšlení jednotlivých součástí hry, z nichž část byla inspirována hrou Play!. Specificky karty hráčů, karty náhod či malý a velký hrací plán, které jsou zásadní pro funkci dané herní dynamiky. Dále na řadu přišlo vymyšlení hlavního způsobu získávání bodů. V tuto chvíli se součástí hry staly karty pantomimy, kreslení, vysvětlování a vědomostních otázek. Mimo plnění úlohy hlavního prostředku pro získání bodů, zastávají důležitou roli v začleňování edukativních prvků do hry (Hinebaugh, 2009) a popularizaci tématu rozvoje zemí po dekolonizaci, což je jedním z primárních účelů hry.

5.1 Karty úkolů

Dalším krokem bylo vytvoření specifického obsahu herních součástí a jejich podoby. Mezi první vytvořený obsah patřily karty znalostních otázek, vytvořené na základě rozvojové tematiky, přímo související s rozvojem v dekolonizovaných zemích,

¹ World of Online (2017) popisuje svou hru následovně: „Hra pro 2-6 hráčů od 8 let na 30-60 minut. Vítej u hry „PLAY Staň se hvězdou internetu“, díky které se můžeš i ty stát součástí YouTuberského světa plného kreativních lidí, tvrdě vydřené slávy a nadšených fanoušků. Staň se jedním z YouTuberů a začni pracovat na kariéře, o které sní spousta lidí po celém světě.“

který byl popsán v kapitole teoretické části této práce (4.4 Rozvoj států po dekolonizaci). Všechny karty zahrnovaly mimo znalostních otázek i možné odpovědi. U poloviny karet tyto odpovědi reprezentovaly odpovědi typu „ANO“ či „NE“, zároveň bylo ke kartám se správnou odpovědí „NE“ dopsána patřičná odpověď ke zvýšení výukového potenciálu. Na druhém typu karet znalostních otázek byl vytvořen výběr ze 4 odpovědí – „A.“, „B.“, „C.“ a „D.“ a spolu s výběrem z těchto odpovědí také označení správné odpovědi z tohoto výběru. Otevřené otázky nebyly zvoleny, aby i hráči s neznalostí tématu měli možnost na zvolení správné odpovědi, což mělo za účel omezení možné ztráty zájmu o otázku či její odpověď. Dále byly vytvořeny i jiné karty úkolů, jako pantomima, kreslení a vysvětlování. Všechny tyto karty v tuto chvíli zahrnovaly jeden pojem, související s kolonialismem, dekolonizací či rozvojem bývalých kolonií po dekolonizaci. Při výběru těchto pojmů byla snaha vybrat takový pojem, který by souvisel s tematikou hry, ale zároveň šel znázornit daným výše zmíněným způsobem. Tento výběr před prvním testováním celé hry prošel zkouškou, na základě které byly některé z pojmů vyřazeny. Při zkoušce bylo testováno, právě do jaké míry se dají pojmy, spadající do kategorie určitého úkolu, tímto způsobem splnit. Stejně jako u karet znalostních otázek, také v případě tohoto typu karet se autorka snažila o zahrnutí pojmů, které by dávaly šanci na splnění úkolu i takovým hráčům, jež je neznají. I přes značnou snahu o zachování motivace hráčů, kteří se v některých pojmech týkajících se tohoto tématu neorientují, byla pilotní verze konstruována s myšlenkou, že je v pořádku, aby hráči nemuseli při hraní rozumět všem pojmům. Právě tímto způsobem se totiž hráči mohou učit nové informace. Tento princip platil během vytváření veškerých edukativních prvků hry, především karet znalostních otázek, pantomimy, vysvětlování či kreslení. U karet pantomimy, kreslení a vysvětlování zároveň vyvstal problém, jakým způsobem budou hráči získávat body za plnění úkolů. Tyto úkoly jsou totiž založeny na uhádnutí pojmu na kartě soupeřícími hráči, kterým by se vyplatilo jednoduše pojem neuhádnout, aby hráč, který měl zadaný určitý úkol, nedostal body. Při náhodném výběru karty si hráč, který kartu bere, z tohoto důvodu musí zvolit i spoluhráče, jenž s ním na úkolu bude spolupracovat. Pokud pak hráč, který je na tahu, správně daný pojem vysvětlí, nakreslí či zahraje a jím vybraný spoluhráč ho uhádne, oba dostanou stejný obnos bodů, čímž se omezil problém účelného neuhádnutí pojmu za účelem zhoršit skóre. Podoba a obsah karet úkolů je zobrazena v přílohách (Příloha č. 1 – Karty kreslení – pilotní verze, Příloha č. 2 – Karty vysvětlování – pilotní verze, Příloha č. 3 – Karty pantomimy – pilotní verze, Příloha č. 4 – Karty vědomostních otázek – pilotní verze).

5.2 Velký hrací plán

Po vymyšlení jednotlivých částí bylo důležité některé z nich zakomponovat do hlavního herního plánu. To bylo nutné především u částí, prostřednictvím kterých hráči sbírají body. Pro tento účel byla zvolena kruhovitá trasa, která zahrnovala hrací pole, jež by hráče odkazovala na určité karty. Tato trasa zahrnovala pole reprezentující karty úkolů („pantomima“, „vědomostní otázky“, „vysvětlování“ i „kreslení“) a jiné karty, které měly mít v průběhu hry vliv na jednotlivé hráče, jako „náhoda“. Mimo to bylo na hrací plán přidáno pole „start“ jakožto počáteční pole pro všechny hráče, pokud nebylo jinak určeno v jejich hráčských kartách. Aby kruhovitá trasa na hlavním hracím plánu nebyla příliš krátká, znásobily se počty políček, na která hráčské figurky měly v průběhu hry stoupnout víckrát. Všechny pole odkazující hráče na karty úkolů byly znásobeny 4x a pole náhod 3x (viz Příloha č. 5 – Velký hrací plán – pilotní verze). Tento poměr byl zvolen, kvůli snížení role náhody v herní dynamice, ve které už i tak působí velmi silně, nejen prostřednictvím karet náhod. Kromě trasy byla na hlavní hrací plán navržena pole pro odkládání jednotlivých balíčků karet používaných během hry. Podél pravého okraje plánu byly umístěny odkládací pole pro karty pantomimy, kreslení, vysvětlování a vědomostních otázek. Pro rozlišení od patřičně jiného typu karet, vzhledem k jejich úkolu ve hře, bylo odkládací pole pro karty náhody umístěno uprostřed kruhovité trasy.

5.3 Malý hrací plán

Další vytvořený herní prvek představoval malý hrací plán, k jehož inspiraci sloužil index lidského rozvoje (neboli human development index), dále jen HDI. Malý hrací plán zastupuje ve hře velmi významnou roli, je totiž hlavním prostředkem pro počítání bodů a orientací v postupném i finálním pořadí hráčů. Znázorňuje škálu, po které se figurky hráčů současně se ziskem bodů pohybují. Stejně jako u HDI jsou tyto úrovně rozvoje kategorizovány do čtyř stupňů rozvoje (Rozvojový program Organizace spojených národů, 2022). Ty představuje nízký stupeň rozvoje, střední stupeň rozvoje, vysoký stupeň rozvoje a velmi vysoký stupeň rozvoje. Oproti škále HDI je rozdělen do celých čísel, které odpovídají polím – „rozvojovým úrovním“, po kterých se figurky mohou pohybovat. Každý z těchto stupňů byl rozdělen do čtyř rozvojových úrovní, aby se hráči nedostali do cíle za příliš krátkou či dlouhou dobu. Rozdělení úrovní do tohoto počtu bylo odhadované a autorka počítala s případnou úpravou počtu v závislosti na průběhu a délce hry během *playtestingu*. Rozhodnutí na rozdělení škály bodů na celá čísla bylo učiněno z důvodu potřeby vytvoření polí, prostřednictvím kterých by hráči mohli počítat získané body, což

by z herní perspektivy na škále jako je HDI bylo takřka nemožné. Celá škála zobrazená na malém hracím plánu pilotní verze hry zahrnovala 16 políček, pojmenovaných od nejmenšího – „1. úroveň“, po největší – „16. úroveň“, přičemž každá 4 pole příslušela danému stupni rozvoje (viz. Příloha č. 6 – Malý hrací plán – pilotní verze). Hráči měli být přesunutím z jednoho stupně do dalšího různě ovlivňováni, nejčastěji podmínkami danými na kartách hráčů, které byly později utvořeny.

5.4 Karty náhod

Po vytvoření karet úkolů a malého a velkého hracího plánu přišly na řadu karty náhod. Jejich obsah se totiž odvíjel od obsahu dříve vytvořených součástí hry. Karty náhod měly ve hře podtrhnout roli náhody, která by hráče do jisté míry nutila měnit strategii v závislosti na neočekávaných změnách. Karty byly vytvořeny výhradně na základě herní dynamiky a obsahu herních součástí. Části z nich byla připsána funkce změny pořadí hráčů, v rámci jednoho kola, jako například přeskočení tahu jednoho specifického hráče. Jiná část se týkala přesunu hráčů na jiné hrací pole, na obou hracích plánech. Jako speciální typ karet náhod byla vytvořena pojistka, která měla funkci chránit hráče před selháním ve splnění určité úlohy, dané kartou úkolů. Zároveň byly vytvořeny karty, které hráče opravňovaly ve výběru z určitých karet, na základě jejich preferencí. Aby karty neovlivňovaly vždy jen hráče, který si je v tu chvíli měl brát, vyskytovaly se zde i karty týkající se ostatních hráčů. Efekt některých z nich nemohl hráč na tahu ovlivnit a byly specificky zaměřené na určité hráče. Naopak jiné karty byly vytvořeny tak, aby hráč, který je na tahu, mohl prostřednictvím nich ovlivňovat ostatní hráče. Hráč v tomto případě měl příležitost některé spoluhráče zvýhodňovat či znevýhodňovat nad ostatními, na základě nejpříznivějších strategických rozhodnutí. Některé karty náhod byly navrženy tak, aby ovlivňovaly hráče spadající do jednotlivých stupňů rozvoje. Veškeré karty náhod se nacházejí v přílohách – Příloha č. 7 – Karty náhod – pilotní verze.

5.5 Karty hráčů

Karty hráčů patřily k jednomu z prvků hry, jejichž obsah byl vytvořen jako poslední, protože se odvíjel od obsahu ostatních karet. Karty hráčů byly vytvořeny, aby každý hráč měl různé výchozí podmínky, stejně jako dekolonizované země, jak je popsáno ve druhém úseku teoretické části, pojednávajícím o dekolonizaci, jejím průběhu a rozvoji zemí po dekolonizaci. Na základě tohoto předpokladu bylo vytvořeno 6 hráčských karet (Příloha č. 8 – Karty hráčů – pilotní verze) odpovídajících maximálnímu počtu hráčů z nichž každá

měla pracovat jiným způsobem s ostatními součástmi deskové hry. Každá karta v této fázi měla zahrnovat jak prvek, který hráči ve hře mohl napomoci, tak překážku pro hraní. Zároveň byla během tvoření obsahu karet snaha o vyrovnání schopností karet, aby jeden hráč nebyl podstatně zvýhodněn či znevýhodněn oproti ostatním, což mohlo narušovat dynamiku hry.

5.6 Herní figurky a kostka

Ke hře byly před jejím testováním přidány hrací figurky odpovídající dvojnásobnému množství maximálního počtu hráčů. Těchto dvanáct figurek bylo vybráno tak, aby byly barevně rozlišeny na šest párů figurek. Každému hráči tedy měly připadat dvě stejnobarevné figurky – jedna figurka pro pohyb na malém hracím plánu a druhá pro pohyb na velkém hracím plánu. Další nezbytnou součástí se stala šestistranná hrací kostka se škálou číselného označení od jedné do šesti jakožto součást, pomocí které se hráči měli pohybovat po velkém herním plánu. Podoba obou částí hry je vyobrazena v souboru Příloha č. 9 – Herní figurky a kostka – pilotní verze.

5.7 Manuál pravidel hry

Jiným krokem před prvním plnohodnotným testováním hry bylo sepsání pravidel, která zahrnovala jak vztahy, jež vyplynuly z předchozího tvoření jednotlivých herních součástí, tak i nově definované soubory zásad. Pravidla byla rozdělena na 4 hlavní části – popis hry, pravidla hry, průběh hry a ukončení hry (Příloha č. 10 – Manuál pravidel – pilotní verze). V první části autorka popsala základní informace o hře včetně historického kontextu, pro uvedení hráče do děje hry. V části přípravy hry bylo popsáno jakým způsobem seřadit jednotlivé součásti hry tak, aby bylo možné začít hrát. Průběh hry vysvětloval, jakým způsobem probíhají jednotlivá kola, specifika jednotlivých karet úkolů a karet náhod, včetně výjimek, které se „náhody“ týkají. Zároveň byl zde popsán vztah mezi jednotlivými typy karet. V závěru příručky s pravidly byla vytvořena část o ukončení hry, která popisovala, jakým způsobem může hráč vyhrát neboli uzavřít hru.

5.8 Zhmotnění hry

Kromě vytvoření pravidel a obsahu jednotlivých herních součástí bylo zásadním krokem designování hry přetvoření všech informací do fyzické podoby. Jednotlivé pojmy z karet úkolů byly vloženy do programu Microsoft Excel, pomocí kterého byly vytvořeny stejně velké karty. Pro každý druh karty byla navržena i zadní strana karet se stejnými

rozměry buněk. Všechny tyto tabulky byly později vytištěny, zadní a přední strana všech karet přiřazena a slepena. Stejný byl i proces s kartami náhod a hráčů. Dále autorka graficky zpodobnila malý a velký plán. Malý hrací plán byl vytisknut a velký hrací plán byl zpodobněn tak, aby odpovídal jeho grafickému návrhu. Hra byla zkompletována hracími figurkami a kostkami.

5.9 Základní informace

V průběhu procesu vytváření pilotní verze hry byly utvořeny i její základní charakteristiky. Hra byla určena pro 3–6 hráčů, starších 18 let. Délka jejího hraní se pohybuje v rozmezí 1–1,5 hodiny. Podle rozřazení Sterlinga (2013) spadá pod strategické hry a eurohry.

6 Výzkumný design

Tato část práce se věnuje popisu tématu a cílům výzkumu. Je zde zmíněna motivace autorky spolu s odkazy na hlavní zdroje informací, na kterých byl výzkum založen. Zároveň jsou zde definovány koncepty, od kterých se dále odvíjí cílové atributy hry. Hluběji jsou zde popsány metody sběru dat, výzkumný vzorek či analýza dat. Kromě těchto zásadních informací se tato část zabývá i hlavním překážkám celého výzkumu a průběhu jednotlivých *playtestingu*, jejichž teoretickému popisu je věnována část textu v kapitole 3.2 Teorie tvorby deskové hry.

6.1 Téma

Hlavní cílem práce je vytvořit deskovou hru na téma rozvoj států po dekolonizaci prostřednictvím metod kvalitativního výzkumu. V tomto případě konkrétně opětovným hraním hry, pozorováním a dotazováním se jejich účastníků. Mezi nejdůležitější cíle samotné deskové hry patřila popularizace tématu rozvoje dekolonizovaných zemí po dekolonizaci a také zapojení výukových prvků na toto téma.

Vzhledem k vzdělávacímu i popularizačnímu potenciálu deskových her (Hinebaugh, 2009) se autorka rozhodla o pokus vytvoření takové hry, která by mohla mnoha lidem ukázat historii, jež do dnešní doby ovlivňuje postavení mnoha rozvojových států. Přičemž mezi důležitá kritéria této hry, podobně jako v případě jiných deskových her, patřila uživatelská přívětivost a funkčnost herní mechaniky (Shell, 2014). Jinými slovy jednotlivé herní části by měly interagovat takovým způsobem, aby hra fungovala. Zároveň manipulace s těmito součástmi hry by pro hráče neměla být natolik složitá, aby tvořila překážku pro splnění důležitého kritéria deskové hry – zábavu.

Výzkum byl podpořen osobními zkušenostmi autorky s deskovými hrami a především literaturou na téma tvorby deskových her a rozvoje zemí po dekolonizaci, jejichž obsah je podrobně popsán v teoretické části práce, v kapitolách 3 Teorie deskových her, 4 Dekolonizace – převážně kapitola 4.4 Rozvoj států po dekolonizaci. Mimo tyto podklady proběhla v rámci přípravy na design deskové hry konzultace s odborníkem. Tento odborník se již dříve podílel na vytváření deskové hry – byl součástí týmu herních designérů, pracujících na vydání deskové hry na akademickém pracovišti. Mezi zásadní doporučení, která autorka získala během této konzultace, patřilo kladení důrazu na testování hry, které mělo být nejdůležitějším procesem ve vytváření hry a zároveň i s následnou úpravou časově nejnáročnějším procesem. Toto testování mohlo zpočátku

probíhat i se zapojením samotné autorky. Důležitý měl být i výstup testování, v podobě protokolu, se základními parametry hraní jako čas či počet hráčů, či zvolenými parametry designéra – cílový balanc prvků, cílové vlastnosti hry či zábava. Jiné doporučení z konzultace představovalo podrobné propracování pravidel, které by eliminovalo možné nejasnosti týkajících se hraní hry.

6.2 Operacionalizace

Playtesting, neboli testování hraním reprezentuje praktiku, která je nezbytným krokem pro vytváření deskových her. Podle zdrojů zmíněných v kapitole s názvem 3.2 Teorie tvorby hry dokonce představuje pravděpodobně jedno z nejdůležitějších stádií vývoje hry. Na podobném principu (opětovném pozorování hráčů během hry a upravování hry na základě poznatků získaných během jejího hraní) měla být designována desková hra v rámci tohoto výzkumu. Vzhledem k podobnosti postupu, jež využívají profesionální herní designéři při vytváření hry s plánovaným postupem k designování hry pro tuto diplomovou práci, autorka přepokládala, že dojde k vyhotovení hry.

Pro dosažení cílových vlastností hry – funkčnosti a uživatelské přívětivosti, bylo nutné blíže specifikovat tyto pojmy v rámci tématiky tvorby deskových her. Na základě těchto dvou kritérií a informací týkajících se herního designu, uvedených v kapitole 3.2.2. Herní mechaniky, byla konkretizována specifika hry, která by její konečná verze měla splňovat. Mezi ně patří spravedlnost, vhodná délka hry, dostatečný prostor pro smysluplnou volbu jednotlivých hráčů a žádoucí míra náhody i náročnosti hry. Dále balanc mezi dovednostmi a znalostmi, soutěžením a kooperací hráčů, odměnou a trestem, jednoduchostí a komplexností hry. Nutná je i rovnováha mezi detailností hry a prostorem pro zachování představitivosti hráčů, volností hráčů a předem určeným regulovaným hraním. Spravedlnost se ve hře může podepsat na stejných výchozích podmínkách všech hráčů ve hře, zároveň se v průběhu hry projevuje na možnosti stejné míry odměn a trestů pro všechny hráče (Schell, 2014).

Za vhodnou délku hry autorka považuje takovou délku, při které mají hráči možnost si hru užít. Jinými slovy hra netrvá tak dlouho, aby se některé provedené akce příliš často opakovaly, čímž by celkově mohla působit zdoluhavě. Zároveň musí být dost dlouhá na to, aby se hráči stačili vžít do její atmosféry. Žádoucí úroveň obtížnosti by měla zapříčinit, aby hra pro hráče působila jako výzva. Současně by však tato náročnost neměla přesahovat znalosti a dovednosti hráčů natolik, aby je demotivovala ve hraní. Ve hře by se

také měla vyskytovat určitá míra náhody, kvůli zpestření herního zážitku. Bez náhody by hra byla předvídatelná, což by mohlo snížit požitek hráčů ze hry. Kdyby však hra na využívání prvku náhody závisela příliš, mohla by působit chaoticky. S tímto souvisí i dostatečná příležitost pro smysluplnou volbu. I přestože hráči nemohou ovládat veškeré prvky hry, protože by tak nemohla existovat žádná pravidla hry či náhoda, měli by mít pocit, že se jejich rozhodnutí alespoň určitým způsobem promítají na jejich úspěšnosti ve hře, jinak by neměli motivaci tato rozhodnutí činit, což by je obecně mohlo od hry odradit. Tématu hry by především měla odpovídat i míra spolupráce či konkurence jednotlivých hráčů ve hře. Některé hry mohou spoléhat pouze na jednu z těchto mechanik, což nemusí snižovat prožitek ze hry, pokud toto nastavení odpovídá tématu a kontextu hry. Na podobném principu je založeno i vybalancování znalostí a manuálních dovedností, u kterého je důležité, aby míra těchto složek odpovídala cílové skupině a cílům nebo tématice hry. Aby hra zaujala co nejširší sociální skupinu, bylo pro autorku důležité zahrnout prvky, které se spoléhají na obě tyto schopnosti hráčů, s větším důrazem na znalosti, vzhledem k dříve popsanému výukovému cíli hry (viz. kapitola 6.1 Téma). Další důležité specifikum hry představuje určitá komplexnost hry. Princip hry by neměl být příliš jednoduchý, aby zaujal hráče, zároveň by hra však neměla být tak komplexní, že hráči mají problém ji pochopit, což by mohlo snížit jejich motivaci k hraní. Jiná rovnováha s potenciálem ovlivnit motivaci hráčů a jejich požitek ze hry, je mezi trestem a odměnou objevující se ve hře. Tyto dva prvky by měly být nastaveny podobně jako obtížnost hry. Oba tyto prvky by se ve hře měly vyskytovat v takové míře, aby jeden nad druhým nadměru nepřevažoval, což by mohlo způsobit demotivaci hráčů, ať už přílišnou jednoduchostí či obtížností hry. Další důležité kritérium představuje regulování herního zážitku, které je nutné z hlediska pravidel a jistého předurčení směru, kterým by se hra měla vyvíjet. Zároveň autorka chtěla hráčům ponechat alespoň takovou míru volnosti v jejich rozhodování, která by u nich zajistila pocit, že se jejich rozhodnutí mohou promítnout na chodu hry. Jiná rovnováha, která by neměla být opomíjena, je mezi konkretizací a prostorem pro představivost hráčů ve hře (Schell, 2014). V případě tohoto specifika chtěla autorka nastavit hru převážně tak, aby hlavní téma hry a její pravidla vytvářela co nejkonkrétnější situaci, ve které by zároveň byl prostor pro určité domýšlení.

Takřka všechna tato specifika jsou složitá na definici a odkazují se na subjektivní prožitek ze hry. Odvíjejí se od individuálních preferencí či vlastností hráčů. Zároveň jsou však závislá na tématu, cílech a jiných základních vlastnostech hry jako doporučený věk či

počet hráčů. Z hlediska samotné funkčnosti hry je nutné mít na mysli i jednotlivé mechaniky, které jsou částečně zahrnuty ve zmíněných specifikách. Samostatně je představuje prostor, čas, předměty, akce, pravidla, dovednosti a náhoda. Tyto mechaniky jsou však součástí již existující herní dynamiky, na základě které je hra založena. Proto z hlediska vývoje hry není nutné na ně samostatně dávat takový důraz jako při vytváření úplně nové herní dynamiky, zvláště když jsou částečně zahrnuty ve výše definovaných kritériích hry.

6.3 Teorie metodiky výzkumu

Proces úpravy a vytváření hry probíhal prostřednictvím kvalitativního výzkumu, který namísto možnosti zobecnění výsledků umožňuje zkoumat specifický fenomén detailně. Mimo porozumění fenoménu do hloubky dochází během kvalitativního výzkumu k vytváření nových hypotéz a teorií. Výzkumný proces spočívá ve sběru velkého množství informací v menší skupině participantů. Mezi těmito informacemi jsou poté vytvářeny struktury, což vede k formulaci teorie (Olecká a Ivanová, 2010), v případě této diplomové práce k výsledné verzi deskové hry.

Mezi metody sběru dat použité v průběhu výzkumu patří pozorování a fokusní skupina. Reichel (2009) definuje pozorování jako: „...*technika sběru informací založená na zaměřeném, systematickém a organizovaném sledování smyslově vnímatelných projevů aktuálního stavu prvků, aspektů, fenoménů atd. které jsou objektem zkoumání.*“ Pozorování může mít v závislosti na výzkumném tématu i cíli mnoho vlastností, které se odrazí na jeho finální podobě. Pozorování probíhající během tohoto výzkumu může být charakterizováno dle klasifikace Reichela (2009) následovně:

- Zúčastněné – autorka se v průběhu testování zapojila do hraní (testování č. 1)
- Nezúčastněné – ve většině případů autorka nezasahovala do hraní a zastávala pouze funkci pozorovatele (testování č. 2, 3, 4, 5)
- Otevřené – účastníci byli vždy informováni o průběhu výzkumu i pozorování
- Polostandardizované – Některé charakteristiky hraní byly kategorizovány, jiné ne

Jiná metoda sběru dat, fokusní skupina, je způsobem rozhovoru, založeným na vzájemné komunikaci jednotlivých účastníků výzkumu. Výzkumník se zeptá skupiny účastníků na otázku, oni odpovídají, mezitím na sebe reagují a sdílejí podobnosti či rozdíly ve svých názorech. Fokusní skupina umožňuje výzkumníkovi dělat rozhovor s více účastníky výzkumu zároveň a zaznamenávat nejen jejich odpovědi na ním tázané otázky, ale i způsob

interakce. Data spolu s názory účastníků tedy zahrnují i důvody či motivace pro tyto názory (Kitzinger, 1994).

6.4 Metody výzkumu

Hlavní prostředek pro sběr dat, na základě kterých byla hra formována, představovalo testování hry jejím hraním. V rámci každého z těchto testů bylo využito hned několik metod sběru dat. Mezi využití metody výzkumu patřilo pozorování děje hry, jak ze strany hráčů, tak ze strany autorky, z něhož byly poznatky zaznamenány do příslušných dokumentů. Hráči byli požádáni o vyvarování se komentářů o funkčnosti hry během jejího hraní, kvůli zdržování a možnosti zjištění délky hry. Místo těchto komentářů byli hráči vybídnuti k psaní všech možných připomínek na záznamové dokumenty (viz. Příloha č. 11 – Záznamový dokument hráčů vzor), které měly na konci hry navíc sloužit jako podklad pro jejich názory na jednotlivé aspekty hry. Kromě prodloužení délky hry, byl tento krok učiněn z důvodu možného ovlivnění průběhu hry, přičemž si je autorka vědoma, že délku i průběh hry může ovlivnit i zapisování připomínek. Oproti slovnímu vyjadřování byla podle autorky u tohoto vyjadřování názoru menší šance slovní výměny na dané téma, která by mohla změnit vývoj průběhu i délky hry a navíc ovlivnit jednotlivé názory hráčů ještě před fokusní skupinou. Další metodou získání dat představovala fokusní skupina, uspořádaná po dokončení hraní deskové hry. Během této metody hra nebyla sklizena, aby hráči měli možnost poukazovat na některé prvky během vyjadřování jejich názorů. Pro fokusní skupinu byl na základě cílových charakteristik hry a definovaných specifíků vytvořen soubor otázek (Příloha č. 13 – Otázky fokusní skupina). Soubor vytvořených otázek zahrnoval mimo jiné úvodní otázky, z nichž se jedna odkazovala na záznamové dokumenty hráčů. Mezi další patřily specifické otázky, které se všechny zabývaly výše definovanými cílovými specifiky hry. Pro případné doplnění informací a doptávání se hráčů, byly dopředu připraveny doplňující otázky, jež byly využity v případech, kdy hráči nerozvinuli některý ze svých názorů. Odpovědi hráčů byly zaznamenány do záznamového dokumentu autorky, jehož šablona se nachází v přílohách – Příloha č. 12 – Záznamový dokument autorky vzor. Protože byla pilotní verze hry, vytvořené v rámci této diplomové práce, založena na již existující dynamice (viz kapitola 5 Verze deskové hry č. 1 (pilotní verze)), rozhodla se autorka zaměřit se při testování hry především na definovaná specifika hry.

6.4.1 Zdroje dat

V průběhu výzkumu bylo získáno více zdrojů dat. K pravděpodobně nejdůležitějším z těchto zdrojů patřily záznamové dokumenty hráčů, vytvořené během hry a záznamové dokumenty autorky, tvořené během každého hraní i fokusních skupin. Záznamové dokumenty hráčů zahrnovaly jejich připomínky ke hře, zapsané během hraní. Většina z výše zmíněných specifík hry jsou individuální a často založeny na subjektivním vnímání hracího prožitku. Z tohoto důvodu byly hráčům dány instrukce o uvedení názvu příslušné karty hráče uvádějící odlišné výchozí podmínky, na jejich záznamový dokument. Zároveň na dokumentu autorky hry bylo při každém *playtestingu* poznačeno pořadí jednotlivých hráčů a jejich postav. Kdyby tak došlo k výrazně jiným názorům či prožitkům ze hry, mohly tyto informace poskytnout částečné vysvětlení pro takové výchyly. Záznam autorky zahrnoval i poznámky vytvořené během fokusní skupiny, které dále specifikovaly herní nedostatky. Jako podpůrný materiál sloužily videozáznamy z jednotlivých *playtestingu*, jež byly natáčeny na mobilní telefon. Natáčení probíhalo vždy v průběhu celého herního procesu i fokusní skupiny. Tento materiál byl důležitý především při prvním testování, během kterého se autorka zapojila do hry a snížil se tak potenciál pro pozorování jejího chodu z pohledu nezúčastněné osoby. Všechny z těchto zdrojů byly využity pro stejné účely – ověření, zda hra splňuje definovaná specifika a následnou úpravu zjištěných nedostatků.

	Zdroje dat	Výchozí dokument	Výstup
Testování č. 1	Videozáznam, 3 záznamové dokumenty hráčů, záznamový dokument autorky	Možné úpravy 1	Verze hry č. 2
Testování č. 2	Videozáznam, 4 záznamové dokumenty hráčů, záznamový dokument autorky	Možné úpravy 2	Verze hry č. 3
Testování č. 3	Videozáznam, 6 záznamových dokumentů hráčů, záznamový dokument autorky	Možné úpravy 3	Verze hry č. 4
Testování č. 4	Videozáznam, 5 záznamových dokumentů hráčů, záznamový dokument autorky	Možné úpravy 4	Verze hry č. 5
Testování č. 5	Videozáznam, 3 záznamové dokumenty hráčů, záznamový dokument autorky	Možné úpravy 5	Verze hry č. 6

Tabulka č. 1 – Přehled zdrojů dat

6.4.2 Kritéria změn

Ne všechny názory ze záznamových materiálů, vyřčené během hry či fokusní skupiny, se projeví na výsledné podobě hry. Před samotnou úpravou bylo nutné definovat podmínky pro to, jaké z návrhů vzít v úvahu při průběžných úpravách.

Typy poznámek, na základě kterých byla hra později pozměněna, představovaly připomínky poukazující na zásadní chybu ve hře, jež tvořila překážku pro funkční herní dynamiku. Dalším takovým typem poznatků byly návrhy takových změn, které by hráčům zajistili příjemnější herní zážitek. Ten je pro všechny individuální, tak bylo důležité, aby se na těchto změnách hráči shodli. Změny hry, týkající se zlepšování herního zážitku, se také mohly odvíjet od cílových specifik hry. Před rozřazováním poznámek po každém testování došlo ke zpracování získaných dat, jehož první krok představovalo srovnání informací záznamových dokumentů s videozáznamem. Během této fáze zpracování dat byly sepsány případné chybějící poznatky o možných úpravách hry, které se vyskytly ve videozáznamu, ale ne v dokumentech. Poté byly z jednotlivých záznamových dokumentů vytrženy poznámky dle dříve zmíněných kritérií, přičemž víckrát opakující se poznámky byly zredukovány na jednu. Na základě těchto poznatků došlo k vytvoření alternativní verze chybných prvků hry či kompletně nových prvků. Další krok představovalo vyřazení chybných součástí a začlenění nově vytvořených nebo upravených součástí do hry, čímž byla vytvořena nová verze hry. Na základě kritérií byly po každém playtestingu identifikovány vhodné změny, rozřazené do následujících kategorií:

- Vyřazení součásti hry
- Přidání nové součásti hry
- Úprava velkého hracího plánu
- Úprava malého hracího plánu
- Úprava karet hráčů
- Úprava karet náhod
- Úprava karet pantomimy
- Úprava karet vědomostních otázek
- Úprava seznamu pojmů
- Úprava manuálu pravidel
- Zhmotnění opravených částí

6.4.3 Výzkumný vzorek

Složení a počet hráčů se s každým testováním hry měnil. Většina hráčů, kteří se zúčastnili prvního i druhého *playtestingu*, však zůstala stejná. Prvního *playtestingu* se zúčastnila autorka a tři hráči – dva muži, jedna žena, všichni ve věkovém rozmezí 23 až 30

let. Autorka vybrala právě tyto hráče, protože by se všichni tři dali považovat za pokročilé pravidelné hráče deskových her, což vzhledem ke zkušenostem těchto hráčů mohlo urychlit zjištění chyb v počátku testování hry. Všichni z těchto tří účastníků nejsou odborníci na rozvojovou tematiku jakožto bývalí či stávající studenti technických oborů. To mohlo přiblížit perspektivu potenciálních hráčů, kteří se tématem hry dříve blíže nezabývali. Důležitou charakteristikou také bylo, že se hráči v reálném životě důvěrně znali, jelikož se jednalo o příslušníky jedné rodiny. Tímto způsobem bylo replikováno sociální prostředí, v jakém autorka předpokládala, že by se hra mohla hrát v reálu. Autorka se zúčastnila prvního hraní, aby se na nedostatky hry mohly opravit co nejdříve. Vzhledem ke zkušenostem s navrhováním této hry, měla autorka možnost zjistit nedostatky rychleji, než ostatní hráči. Zároveň nebylo vhodné zúčastnit se budoucích testování, právě kvůli těmto zkušenostem, které by v pozdější fázi úpravy hry mohly působit spíše kontraproduktivně. Pro první zkoušení byl zvolen počet hráčů tak, aby odpovídal jedné z průměrných hodnot doporučeného počtu hráčů, který autorka vybrala na základě její role herního designéra ve tvorbě hry (Silverman, 2013).

Druhého *playtestingu* se zúčastnila stejná skupina hráčů, místo autorky však participoval hráč ve věku patnácti let. Z většiny stejná skupina hráčů byla zvolena, aby mohl být lépe porovnán kontrast průběhu hry, bez účasti autorky v porovnání s předchozím testováním. Tento hráč byl v době výzkumu studentem gymnázia bez oborového zaměření a dříve se tématem rozvoje dekolonizovaných států také nezabýval. Zařazení tohoto hráče do druhého *playtestingu* bylo zvoleno z důvodu ověření spodní hranice doporučeného věku hráčů, který si autorka zvolila na základě kompetencí herního designéra (Silverman, 2013).

Po zkoušení hry na pěti různých hráčích bylo nutné rozšířit vzorek hráčů, aby byla zjištěna všestrannost hry z hlediska faktoru zábavy pro různé typy hráčů. Z tohoto důvodu se třetího *playtestingu* zúčastnilo 6 nových hráčů – tři muži ve věku 27, 20 a 26 let a tři ženy ve věku 24, 23 a 23 let. Vzájemný vztah u většiny participantů se v době výzkumu dal charakterizovat jako přátelský, což replikovalo prostředí, ve kterém autorka zamýšlela, že by se hra hrála. Žádný z hráčů se dříve odborně nespécializoval na tematiku rozvoje zemí po dekolonizaci či rozvoje obecně.

Stejně jako u předchozího *playtestingu*, byla u výběru participantů čtvrtého testování hry jedním z hlavních kritérií diverzita. Z tohoto důvodu došlo ke kontaktování čtyř nových participantů v příbuzenském vztahu. Dvou žen, ve věku 28 a 78 let a dvou

mužů ve věku 36 a 52 let. Přičemž žádný z těchto hráčů se dříve nezabýval celkově rozvojovou tematikou, nebo tematikou rozvoje zemí po dekolonizaci. Dalším faktorem ovlivňujícím výběr hráčů, bylo vyzkoušení hry v počtu hráčů, jež spadal do doporučeného počtu, a zároveň v tomto počtu hráčů ještě hra nebyla hrána. K doplnění hráčů do celkového počtu pěti, došlo hráčem mužem ve věku 26 let, který se již zúčastnil prvních dvou *playtestingů*. Prostřednictvím tohoto doplnění bylo zároveň možné zjistit, zda má hráč s větší zkušeností s hrou oproti ostatním hráčům nepoměrně velkou výhodu.

Pátého *playtestingu* se zúčastnili pouze tři hráči, kteří byli osloveni již v rámci posledního testování, kterého se zúčastnili (2. testování). Počet hráčů byl zvolen, aby byla vyzkoušena nižší hranice doporučeného počtu hráčů, který si autorka zvolila na základě kompetencí herního designéra (Silverman, 2013). Autorka také chtěla vyzkoušet, jakým způsobem by se s odstupem času hra hrála někomu, kdo se jejího hraní již několikrát zúčastnil, především kvůli zábavně-vzdělávacímu hledisku hry. Z tohoto důvodu byli předem zvoleni hráči, kteří se účastnili prvního i druhého *playtestingu*, přičemž se jeden z nich zúčastnil i čtvrtého *playtestingu*.

	Počet účastníků	Účastníci
Testování č. 1	4	hráč 1, hráč 2, hráčka 1, hráčka 2 (autorka)
Testování č. 2	4	hráč 1, hráč 2, hráčka 1, hráč 3
Testování č. 3	6	hráč 4, hráč 5, hráč 6, hráčka 3, hráčka 4, hráčka 5
Testování č. 4	5	hráč 2, hráč 7, hráč 8, hráčka 6, hráčka 7
Testování č. 5	3	hráč 1, hráč 2, hráčka 1

Tabulka č. 2 – Přehled hráčů

Účastníci	Věk
Hráč 1	30 let (31 let - 2. testování)
Hráč 2	25 (26 let - 2. a 4. testování)
Hráč 3	15 let
Hráč 4	27 let
Hráč 5	26 let
Hráč 6	20 let
Hráč 7	36 let
Hráč 8	52 let
Hráčka 1	23 let (24 let - 2. testování)
Hráčka 2	24 let
Hráčka 3	24 let
Hráčka 4	23 let
Hráčka 5	23 let
Hráčka 6	28 let
Hráčka 7	78 let

Tabulka č. 3 – Věkový přehled hráčů

Všichni hráči byli před hrou slovně informováni o výzkumu a využití *playtestingu* k postupným úpravám hry. Rovněž jim byl předem sdělen průběh testování včetně hraní a fokusní skupiny, uspořádané ke konci každého testování. Dále jim byla sdělena jejich role jakožto testovacích hráčů hry, kteří by během hraní měli zapisovat jejich případné názory na jednotlivé prvky hry a jejich herní zážitek do svých záznamových dokumentů. Participantů byli také obeznámeni o jejich roli ve fokusní skupině. Všichni hráči byli s jejich slovním svolením nahráváni na videozáznam. Při všech těchto záznamech byla částečně zajištěna jejich anonymita prostřednictvím namíření záběru na hrací plán, tak aby kamera mobilního telefonu nezabírala jejich obličej. Hráči byli pokaždé před hrou taktéž obeznámeni o využití videozáznamu, jejich poznámek a odpovědí k pozdějšímu vývoji hry.

6.4.4 Časový přehled

	Datum	Doba hraní	Doba fokusní skupiny	Počet hráčů	Výstup
Testování č. 1	02.07.2021	1 hod. 22 min.	49 min.	4	Verze hry č. 2
Testování č. 2	20.02.2022	1 hod. 23 min.	52 min.	4	Verze hry č. 3
Testování č. 3	09.03.2022	2 hod. 30 min.	57 min.	6	Verze hry č. 4
Testování č. 4	12.03.2022	1 hod. 18 min.	1 hod. 11 min	5	Verze hry č. 5
Testování č. 5	18.03.2022	1 hod. 4 min.	40 min.	3	Verze hry č. 6

Tabulka č. 4 – Časový přehled

6.4.5 Selekce pojmů

Mimo testování hry měl na podobu hry dopad i jiný proces, který by se dal označit jako výběr pojmů do jednotlivých herních kategorií pantomimy, vysvětlování a kreslení. Z celkového množství termínů vybranými autorkou pro účel hraní, bylo nutné vyřadit nebo přeradit pojmy, které se do svých předem přepokládaných kategorií nehodily. Selekce proběhla před prvním testováním a její výsledek se projevil na pilotní verzi hry. Zúčastnili se jí 4 participantů – dvě ženy ve věku 27 a 52 let a dva muži ve věku 64 a 35 let. Cílem bylo pokusit se odehrát každou z karet v časovém limitu jedné minuty způsobem, který jí byl předem určený – pojem z kategorie pantomima byl zahrán, pojem z kategorie kreslení nakreslen a z kategorie vysvětlování vysvětlen. V tomto limitu vždy jeden z participantů předváděl pojem daným způsobem a ostatní měli za úkol pojem uhádnout. Na základě výsledků zkoušení pojmů a následné konzultace s hráči o zařazení každého pojmu došlo k vyřazení některých z nich nebo přeřazení do jiné oblasti. U některých pojmů došlo k jejich zjednodušení, nikoliv úplnému vyřazení. Úpravy byly provedeny převážně z důvodu vysoké obtížnosti splnění úkolu, která by hráče v budoucnu mohla demotivovat.

6.4.6 Testování č. 1

První testování hry proběhlo 2. 7. 2021 hraním pilotní verze hry, jejíž podoba je popsána níže v podkapitole Verze hry č. 1. Tohoto hraní se zúčastnili 4 hráči, včetně samotné autorky.

V rámci přípravy na samotnou hru byla hráčům představena pravidla a jednotlivé součásti hry nachystané dle návodu v pravidlech. Během hry, která trvala hodinu a 23 minut si hráči i autorka psali připomínky do záznamových dokumentů. Na základě těchto záznamů byly vybrány poznámky, podle kterých byla později změněna hra. Tyto procesy jsou podrobněji popsány v podkapitole Verze hry č. 2. Ke změně hry přispěl i videozáznam nahrávající celý průběh hry i následné fokusní skupině.

Po hře došlo k organizaci fokusní skupiny, jejíž obsah byl založen na poznámkách tvořených během hry. Během fokusní skupiny na sebe u většiny otázek hráči vzájemně reagovali a podrobně rozvíjeli své názory. V případě strohých odpovědí autorka využila doplňujících otázek. Po zodpovězení všech otázek a vyjádření hráčů na různá témata týkající se hry, byla skupina ukončena. Zakončení celého prvního testování hry představovalo sklizení hry a vypnutí videozáznamu.

6.4.7 Testování č. 2

Druhé zkoušení hry proběhlo 20. 2. 2022 na druhé verzi hry a předcházela mu proces úpravy hry. Tento proces je více popsán v kapitole verze hry č. 2. Vzhledem k přítomnosti autorky, jejímž cílem bylo co nejméně se zapojovat do hry, byli hráči požádáni o co nejmenší interakci. Pokud by například došlo k nejasnostem v pravidlech, měli se domluvit mezi sebou, jak tuto nejasnost vyřeš.

Hraní trvalo hodinu a 23 minut. Oproti předchozímu zkoušení hry zde byl větší prostor pro pozorování průběhu hry a jednotlivých interakcí hráčů. Hráči se většinu doby řídili předem danými instrukcemi – během hraní nedošlo častokrát ke zmínění připomínek ke hře a v případech, ve kterých ke komentářům došlo, se nerozvinuly do delších debat, jež by mohly ovlivnit chod hry. Hráči také během hry působili zcela samostatně s žádnými otázkami na autorku hry. I přes tuto samostatnost autorka dvakrát zasáhla do hry, v obou případech proto, že se hráči neřídili danými pravidly, i přestože je na počátku hry pochopili správně, což šlo vyvodit z jejich úvodního čtení pravidel.

Sběr dat proběhl stejným způsobem jako u předchozího *playtestingu*. Postup se lišil nezapojením samotné autorky do odpovídání jednotlivých otázek, čímž se více podobala klasickému pojetí fokusní skupiny, než v předchozím případě. Druhé testování bylo ukončeno, když hráči vyjádřili své názory na tázané aspekty a v jejich slovní výměně se po několikáté začala opakovat stejná témata. Poté došlo k ukončení fokusní skupiny, vypnutí videozáznamu a sklizení hry.

6.4.8 Testování č. 3

Po úpravě hry na základě zjištění jejích nedostatků v rámci výzkumného procesu, došlo k vytvoření třetí verze hry a k jejímu opětovnému testování 9. 3. 2022. Pro tento účel byla oslovena skupina nových participantů, kteří měli hru vyzkoušet. Všech 6 účastníků, jež se zúčastnili, byli informováni o okolnostech výzkumu, výzkumném procesu a

především jejich roli v něm stejným způsobem jako u předchozích *playtestingů*. Hráči byli požádáni o co nejmenší kontakt s autorkou a o zapisování možných připomínek ke hře do jejich záznamových dokumentů.

Oproti předchozím hraním působili hráči zpočátku hry zmateně, protože se pokoušeli hrát bez předchozího nastudování pravidel, na které je později autorka upozornila. Během hraní se hráči častokrát tázali autorky na různé okolnosti ve hře, na které se pokoušela neodpovědět, v čemž byla úspěšná spíše v druhé polovině hry. V případech zásadního porušení pravidel však došlo k upozornění hráčů, aby po celou dobu nehráli hru zcela jiným způsobem. Hráči si během hry psali poznámky, ale několikrát došlo k opoždování hry, způsobené otevřenou debatou na některé z herních nedostatků. Jeden z hráčů přibližně polovinu hry ve hře nedával pozor a z výzkumného hlediska nespolupracoval (neřídil se předem danými instrukcemi o kontaktu s autorkou a zapisování bez diskuse s ostatními hráči). Po upozornění ze strany spoluhráčů i autorky si začal dělat poznámky důsledněji s méně otázkami na autorku či jeho spoluhráče. Hra mohla být ovlivněna časovým presem tří z šesti hráčů, kteří se konec hry snažili uspíšit.

Během fokusní skupiny byly polovinou hráčů zodpovězeny všechny otázky, druhá polovina hráčů musela odpovídání otázek ukončit předčasně vzhledem k jejich časovým možnostem. Nestihli odpovědět na 6 posledních otázek, což mohlo ovlivnit vývoj výzkumu. Jejich odpovědi na otázky částečně nahradily názory řečené během hry a především poznámky na záznamových dokumentech.

6.4.9 Testování č. 4

Ke čtvrtému testování došlo 12. 3. 2022, po úpravě předchozí verze hry, na základě výzkumných procesů. Hru hrálo 5 participantů, z nichž jeden se již dvakrát zúčastnil hraní, a 4 hráči hru hráli poprvé. Představení hry, výzkumu i pokynů pro hráče proběhlo stejným způsobem jako při předchozích testováních. Příprava hry i výzkumu proběhla také, zahrnovala stejné procesy.

Hraní trvalo hodinu a 18 minut, z čehož zabralo 31 minut úvodní čtení pravidel. V průběhu *playtestingu* se řídili pouze některými pokyny týkajícími se výzkumného procesu. Nedochozelo k častému dotazování autorky, jako u předchozího testování a ve většině případů po upozornění na dotaz si hráči dokázali poradit sami s daným problémem. Dva z hráčů si však nepsali téměř žádné poznámky do záznamových dokumentů, ani po několikanásobném upozornění autorkou, z toho důvodu tato data musela být později

doplněna z videozáznamu. V některých případech docházelo k rozebírání jednotlivých připomínek během samotného hraní, které netrvaly tak dlouho, že by výrazně opožďovaly chod hry.

Videozáznam byl v tomto případě točen jiným způsobem, než u předchozích testování hry, jelikož nezabíral herní desku shora a tak sloužil především jako zvukový záznam, tento fakt během zpracování dat nepůsobil jako překážka. Oproti předchozím fokusním skupinám probíhalo i odpovídání hráčů nepatrně jiným způsobem. Jeden z hráčů v celém průběhu zpochybňoval relevanci otázek, pravděpodobně z důvodu nepochopení podstaty výzkumného procesu, což celý proces opoždilo. I tento hráč se ovšem jistým způsobem vyjadřoval k otázkám a v důsledku jejich opakování a usměrňování nerelevantních názorů, toto vyjadřování neomezilo ostatní hráče natolik, aby nevyjádřili jejich názor.

6.4.10 Testování č. 5

Pátého *playtestingu*, který se odehrál 18. 3. 2022, se zúčastnili 3 hráči, jež participovali i v prvním a druhém testování hry. Hráči byli osloveni k účasti tohoto testování již při druhém *playtestingu*. I přestože se hráči již účastnili výzkumného procesu, došlo k jejich obeznámení o průběhu výzkumu stejným způsobem, jako u předchozích testování, pro případ, že by hráči zapomněli, nebo měli nově jakékoliv výhrady týkající se zapojení do aktivit, které výzkum zahrnuje.

Během hraní se hráči řídili pokyny týkajícími se zapisování i omezení kontaktu s autorkou, týkajícího se chodu hry. Hráči působili samostatně, zásahy autorky do hry byly minimální. V průběhu *playtestingu* také nedocházelo k opožďování chodu hry v důsledku debat na téma jejich nedostatků. Celková doba hraní odpovídala hodině a třem minutám.

Oproti předchozímu testování bylo možné mobilní telefon nastavit takovým způsobem, aby se v záběru vyskytovaly veškeré herní součásti, stejně jako u prvního, druhého a třetího testování. Během fokusní skupiny došlo k zodpovězení všech otázek, během kterého na sebe participantů vzájemně reagovali. V porovnání s předchozími fokusními skupinami, trvala tato kratší dobu, nejspíš kvůli menšímu počtu participantů a k celkově nejmenšímu počtu možných navržených úprav. Po ukončení fokusní skupiny došlo k vypnutí videozáznamu a sklizení hry.

6.5 Proveditelnost

Vzhledem k cíli, hypotéze a celkové náročnosti výzkumu, nepředstavovaly možné překážky pro výzkum zásadní problém v jeho průběhu. Hlavní postřeh spojený s proveditelností výzkumu představovala neuskutečnitelnost designu hry stejným způsobem, jako u komerční tvorby. Profesionální designéři hry mají k dispozici diametrálně odlišné prostředky než autorka hry vytvořené v rámci tohoto výzkumu, což vyšlo najevo i po diskusi s již zmíněným členem design týmu. Mezi takové prostředky mohou patřit zkušenosti, rozpočet či kontakty na potenciální testovací hráče. Přestože tyto atributy mohly pozitivně přispět k procesu tvorby hry, nelze říct, že jejich absence byla překážkou pro celkový výzkum.

Jedním z největších limitů výzkumu je nedostatek odborné literatury věnující se tvorbě deskové hry v době počátku výzkumu. V návaznosti na tuto překážku byly postup tvorby a specifikovaná kritéria hry zvoleny na základě omezeného výběru literatury, jako například Schell (2014), Nacke (2014), Kostner (2005) či Silverman (2013). To mohlo ovlivnit postup i finální výsledek výzkumu. Během samotného procesu herního designu tento fakt neměl tvořit zásadní problém vzhledem k tomu, že je hra založená na již existující herní dynamice.

Jednu z dalších překážek představovala vládní opatření, jež reagovala na tehdejší vlnu šíření nákazy COVID-19. V rámci těchto opatření byla vyhlášena omezení pohybu všech občanů, která znemožnila konání dalších *playtestingů* po prvním testování hry. Tato omezení však trvala zlomek celkové délky výzkumu, čímž měla nižší potenciál pro změnu jeho průběhu.

7 Tvorba deskové hry

Tato kapitola se věnuje popisu tvorby deskové hry, který byl částečně založen na výzkumných metodách, zmíněných v předchozí kapitole. Popisuje jednotlivé fáze její podoby v průběhu výzkumu a také důvody k jednotlivým opravám v závislosti na *playtestingu*. Tento popis je zprostředkován převážně konkrétními změnami ve hře, které jsou rozděleny do obecných kategorií. U každé kategorie jsou také uvedeny důvody těchto změn. Pokud se důvody u jednotlivých změn v rámci kategorie liší, jsou u nich uvedeny.

7.1 Verze deskové hry č. 2

Po prvním plnohodnotném testování hry došlo k jejímu upravení na základě zpětné vazby účastníků a poznámek autorky. Verze hry číslo 2, neboli verze po úpravě, se od testovací verze liší především v obsahu některých herních prvků, přičemž celkový obsah úprav není tak znatelný, že by bylo nutné znovu popisovat obsah, interakce, či roli jednotlivých herních komponentů. Proto se tato kapitola věnuje pouze popisu změněných prvků a kritérií pro změnu. Během hraní, následné fokusní skupiny a na zápiscích, které si hráči vedli, bylo zmíněno několik nedostatků hry. Z těchto připomínek hráčů, se však na nové verzi hry projeví jen ty, které splňovaly kritéria popsána v podkapitole 6.4.2 Kritéria změn.

- Úprava karet hráčů

- Důvody: sporná či nejasná pravidla hry, nespravedlivé podmínky hry (různorodé podmínky hráčů v závislosti na jejich kartě hráče)
- Detailnější popis postav Nelson Mandela a Mobutu Sese Seko (sporná či nejasná pravidla hry)
 - Např.: rozšíření definice na kartě hráče Nelson Mandela
Pokud někoho přistihneš při porušování pravidel a upozorníš na ně slovy „porušení pravidel“ a následným vysvětlením, posuneš se o úroveň rozvoje nahoru. Pokud se ale zmýlíš a upozornil jsi zbytečně, posuneš se o úroveň dolů. → „Pokud ostatní spoluhráče přistihneš při porušování pravidel a upozorníš na ně slovy „porušení pravidel“ a následným vysvětlením, posuneš se o úroveň rozvoje nahoru. Pokud se ale zmýlíš nebo jiný spoluhráč na toto porušení již upozornil, posuneš se o úroveň dolů.“
- Přidání nové pozitivní vlastnosti k definici na kartě hráče Ho Chi Minh (nespravedlivé podmínky hry)
 - „Pokaždé když projedeš startem posuneš o dvě úrovně nahoru, místo jedné.“

- Úprava karet vědomostních otázek

- Důvody: chyba v herní dynamice (příliš rozdílné bodové ohodnocení), herní či gramatická nesprávnost

- Nové pravidlo – hráči si při vytažení karty vědomostních otázek s možností odpovědí A/B/C/D, nově mohou rozhodnout zda chtějí na otázku odpovědět (chyba v herní dynamice)
- Korektura karet vědomostních otázek (herní či gramatická nesprávnost)
 - Např.: přidání označení správně odpovědi, kde chybělo, úprava textu – opravení překlepů/chyb
- Úprava velkého hracího plánu
 - Důvod: chyba v herní dynamice (sporné ukončení hry)
 - Nové pravidlo – každý hráč se při projetí hracím polem start posouvá o úroveň rozvoje výše
- Vyřazení součástí hry
 - Důvody: opakovaný výskyt některých pojmů ve hře, nespravedlivé podmínky hry
 - Odstranění některých karet tak, aby se pojmy vyskytovaly ve hře pouze jednou
 - Např.: odstranění karty Apartheid z kategorie vysvětlování (tento pojem se současně vyskytoval i na kartě hráče)
- Úprava manuálu pravidel
 - Důvody: sporná či nejasná pravidla hry, aktualizace pravidel
 - Upřesnění definice pravidel úkolů pantomimy a kreslení (sporná či nejasná pravidla hry)
 - Např: rozšíření části definice v sekci s názvem Pantomima „Po dobu této minuty může hráč kreslit, bez použití písmen nebo čísel.“ → „Po dobu této minuty může hráč kreslit, bez použití písmen nebo čísel, slovního vyjadřování či posunků.“
 - Zápis změn pravidel, o kterých hráči byli dříve informováni a v rámci procesu úprav došlo k jejich pozměnění (aktualizace pravidel)
 - Např.: nový dodatek v sekci s názvem Vědomostní otázky „V případě výběru karty s možností odpovědí ANO či NE jeden ze spoluhráčů přečte uvedenou větu a zeptá se daného hráče, zda je přečtený fakt pravdivý. Po přečtení otázek s možností odpovědí A/B/C/D se hráč může rozhodnout neodpovědět.“
- Zhmotnění opravených částí hry

- Důvod: aktualizace hry dle úprav
- Např.: tisk nové verze manuálu pravidel hry a vyřazení staré verze manuálu

7.2 Verze deskové hry č. 3

Po druhém *playtestingu* došlo k opětovné opravě deskové hry. Tentokrát byla úprava výhradně založena na připomínkách z hracího procesu. Změny se opět týkaly pouze informací, které poukazovaly na chyby v herní dynamice, ne veškerých komentářů hráčů či poznámek autorky.

- Úprava karet hráčů
 - Důvod: nespravedlivé podmínky hry (různorodé podmínky hráčů v závislosti na jejich kartě hráče)
 - Přidání nové pozitivní vlastnosti k definici na kartě hráčů Ne Win
 - „Pokud padne liché číslo, posuneš se o jednu úroveň rozvoje výš.“
- Úprava karet vědomostních otázek
 - Důvody: komplikované dodržování podmínek hry (nízká přehlednost v odlišení typů karet vědomostních otázek), nespravedlivé podmínky hry (nepochopení některých karet vědomostních otázek v závislosti na formulaci textu)
 - Barevné odlišení karet s možností odpovědi ANO/NE od karet s možností odpovědi A/B/C/D – červené podtržení odpovědí ANO/NE (komplikované dodržování podmínek hry)
 - Zestručnění či jiné přeformulování karet se složitými úseky textu (nespravedlivé podmínky hry)
 - Např.: „Defoliant jménem Agent Orange, který byl aplikován letectvem Spojených států Amerických za účelem ničení porostu zakrývající základny nepřátelských jednotek během války ve Vietnamu, dodnes způsobuje fyzické postižení místních obyvatel.“
→ „Defoliant jménem Agent Orange, který byl během války ve Vietnamu aplikován letectvem USA, dodnes způsobuje fyzické postižení místních obyvatel.“
- Úprava velkého hracího plánu
 - Důvod: chyba v herní dynamice (sporné ukončení hry)

- Nové pravidlo – Změna polí v rámci hracího plánu pro hráče ve velmi vysokém stupni rozvoje
 - Pole pantomima a vysvětlování → pole vědomostních otázek
 - Pole kreslení → pole náhody
- Vizuální zaznamenání těchto změn do plánu, jakožto pomůcka pro hráče ve velmi vysokém stupni rozvoje
- Úprava malého hracího plánu
 - Důvody: složitá manipulace s herními součástmi (posouvání herních figurek na malém hracím plánu), aktualizace herních podmínek, komplikované dodržování podmínek hry
 - Zvýraznění hranic mezi jednotlivými stupni rozvoje (komplikované dodržování podmínek hry)
 - Celkové zvětšení malého hracího plánu (složitá manipulace s herními součástmi)
 - Přidání popisku k velmi vysokému stupni rozvoje, který hráče informuje o změně políček v rámci hlavního hracího plánu (komplikované dodržování podmínek hry)
 - „! ZMĚNA HLAVNÍHO HRACÍHO PLÁNU P+V → VO K→ P“
- Přidání nové součásti hry
 - Důvody: nízká možnost dohledání některých informací v rámci hry, komplikované dodržování podmínek hry (sledování dodržování času), složitá manipulace s herními součástmi (posouvání herních figurek na malém hracím plánu)
 - Vytvoření seznamu pojmů – nového prvku ve hře (nízká možnost dohledání některých informací v rámci hry)
 - Sepsání odborných pojmů, spjatých s rozvojovou tematikou, jejichž kontext se nikde ve hře neobjevuje (z karet kreslení, vysvětlování a pantomimy) a uvedení definic těchto pojmů, viz. Příloha č. 14 – Seznam pojmů – prvotní verze
 - Doplnění hry o dvoje přesýpací hodiny – 60 sekund a 30 sekund (komplikované sledování dodržování času)

- Výměna hracích figurek za nové, menší hrací figurky – 12 figurek, 6 páru stejných barev (složitá manipulace s herními součástmi)
- Úprava manuálu pravidel
- Důvody: sporná či nejasná pravidla hry
 - Bližší specifikace pravidel týkající se hádání pojmů – u pantomimy, kreslení a vysvětlování je možné hádat vícrát, u vědomostních otázek ne
 - Např.: Rozšíření části definice v sekci pantomima
„Spoluhrač, kterého si předtím vybral, hádá pojem, o kterém si myslí, že je na kartě.“ → „Spoluhrač, kterého si předtím vybral, hádá pojem, o kterém si myslí, že je na kartě, přičemž má neomezený počet pokusů.“
 - Převedení části textu ze sekce náhoda na karty, kterých se toto pravidlo týkalo (2 karty náhody s názvem Nevyužitá příležitost)
 - „Všichni hráči vlastníci kartu pojistka ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda (tato karta je nadřazená kartě Pojistka – náhoda)“
 - „Všichni hráči vlastníci kartu možnosti výběru ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda (tato karta je nadřazená kartě Pojistka – náhoda)“
 - Uvedení podmínky týkající se povinného zveřejňování karet hráčů
 - Uvedení podmínky týkající se vracení použité karty náhody/vědomostních otázek/pantomimy/kreslení/vysvětlování do spodu balíčku příslušných karet
 - Uvedení podmínky týkající se nemožnosti klesnutí z nejnižší úrovně rozvoje
 - Upřesnění definice pravidel úkolů pantomimy
 - „Po dobu této minuty může hráč předvádět a dávat různé indicie bez použití zvuků, jiných předmětů, znakové řeči, přičemž je znázorňovat čísla.“ → „Po dobu této minuty může hráč předvádět a dávat různé indicie bez použití zvuků, jiných předmětů, znakového jazyka či znázorňování písmen znázorňovat čísla je ale povoleno.“
- Zhmotnění opravených částí hry
- Důvod: aktualizace hry dle úprav
 - Např.: doplnění hry o vytisknutý seznam pojmů

7.3 Verze deskové hry č. 4

V důsledku třetího *playtestingu* došlo k odhalení několika nedostatků hry, jejichž úpravou byla vytvořena čtvrtá verze deskové hry. Vzhledem k perspektivě nových hráčů, kteří se s touto hrou předtím nesetkali, vyvstalo ze zkoušení hry hned několik nových návrhů, jež by potenciálně mohly zlepšit prožitek hráčů ze hry. Ty, kterými se podoba verze deskové hry inspirovala, jsou i s následnými změnami popsány v této podkapitole.

- Úprava karet vědomostních otázek
 - Důvody: nespravedlivé podmínky hry (nepochopení některých karet vědomostních otázek v závislosti na formulaci textu), chybný výběr informací
 - Opětovnému zestručnění či jiné přeformulování karet se složitými úseky textu (nespravedlivé podmínky hry)
 - Např.: „...Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj většiny rozvojových států, protože pro ně po této krizi bylo těžší získávat půjčky od jiných států, kvůli ztrátě důvěry.“ → „...Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj většiny rozvojových států, protože pro ně po této krizi bylo těžší získávat kapitál, kvůli ztrátě důvěry.“
 - Odstranění karty, jejíž odpověď nesouvisela přímo s otázkou (chybný výběr informací)
 - „Díky zelené revoluci se podařilo snížit nerovnost a náchylnost vyšlechtěných plodin na klimatické podmínky. NE Kvůli pesticidům, které si nemohl každý dovolit, se během zelené revoluce zvýšila nerovnost a kvůli šlechtění se plodiny staly více náchylné na klimatické podmínky.“
 - Odstranění karet, jejichž odpověď se mohla v čase měnit (chybný výběr informací)
 - „Nevybuhlá munice z dob války ve Vietnamu, která je jednou z hlavních příčin chudoby v Laosu pokrývá až 20 % jeho celkové rozlohy. NE Nevybuhlá munice z dob války ve Vietnamu pokrývá cca 37 % rozlohy Laosu.“
- Úprava seznamu pojmů
 - Důvod: nízká možnost dohledání některých informací v rámci hry

- Doplnění seznamu pojmů o pojmy z karet vědomostních otázek, jejichž kontext se nikde ve hře neobjevuje a uvedení definic těchto pojmů
- Úprava malého hracího plánu
 - Důvody: nevhodná doba trvání hry (příliš dlouhá při více hráčích), monotónní průběh hry
 - Vyhotovení dvou verzí malého hracího plánu – plán pro 3-4 hráče s šestnácti úrovněmi a plán pro 5-6 hráčů s dvanácti úrovněmi (nevhodná doba trvání hry)
 - Nové pravidlo – rozšíření měnicích se podmínek ve hře na všechny stupně rozvoje, doplnění popisků, ke každému stupni rozvoje (monotónní průběh hry)
 - Např.: nová podmínka pro hráče v nízkém stupni rozvoje „Hráč nezískává bonus při projetí startem.“
- Úprava karet pantomimy, kreslení, vysvětlování
 - Důvod: nízká možnost spolupráce (zapojení určitých hráčů do hry při více hráčích)
 - Nové pravidlo – do hádání pojmů z vybraných karet se mohou zapojit kromě vybraného spoluhráče i ostatní hráči
 - Výběr delších pojmů/pojmů, které hráčům dělaly v předchozích hrách potíže a označení těchto karet znakem *
- Úprava karet hráčů
 - Důvod: sporná či nejasná pravidla hry
 - Úprava formulace části definice karty hráče Hugo Chávez „...když postoupíš přes hranici do kategorie středního stupně rozvoje, posuň se o jednu úroveň níž.“ → „...při přestupování hranice směrem z nízkého stupně rozvoje do kategorie středního stupně rozvoje, se posuň o jednu úroveň níž.“
- Úprava manuálu pravidel
 - Důvody: sporná či nejasná pravidla hry, dlouhá doba trvání hry při více hráčích, složitá orientace v manuálu, aktualizace pravidel
 - Přidání doporučení o prostudování celých pravidel před počátkem hry (dlouhá doba trvání hry při více hráčích)
 - Vytisknutí dvou manuálů (dlouhá doba trvání hry při více hráčích)

- Specifikace části definice vědomostních otázek, týkající se možnosti neodpovědět na otázku (sporná či nejasná pravidla hry)
- Specifikace podmínek použití karty náhody s názvem Možnost výběru (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Pokud si hráč vybere kartu možnost výběru z X vrchních karet musí ji zahrát ještě před tím, než si vezme příslušnou vrchní kartu...“ → „Pokud si hráč vybere kartu možnost výběru z X vrchních karet, ponechá si tuto kartu dokud nestoupne na pole, jehož se karta týká a musí ji zahrát ještě před tím, než si vezme příslušnou vrchní kartu...“
- Úprava části definice karet náhod, týkající se vztahu ke kartám hráčů, které jsou jim nadřazené (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Karta náhoda je nadřazena pravidlům týkajících se jiných karet (kromě karet hráčů) a vždy se jimi musí hráči řídit.“
- Grafická úprava pravidel (složitá orientace v manuálu)
 - Přidání emotikonů k popisu součástí hry v textu (Např.: přesýpací hodiny - 🕒)
 - Barevné oddělení jednotlivých sekcí týkajících se karet úkolů
- Dodání informací o nových částech hry, které v dřívějších verzích manuálu popsány nebyly – seznam pojmů a časomíra (aktualizace pravidel)
 - Např.: „🕒 Pro úkoly vyžadující odpočet času mohou hráči použít přesýpací hodiny přiložené ve hře. Černé hodiny měří 0,5 minuty a bílé 1 minutu.“
- Zápis změn pravidel, o kterých hráči byli dříve informováni a v rámci procesu úprav došlo k jejich pozměnění (aktualizace pravidel)
 - Např.: nový dodatek v sekci s názvem Vědomostní otázky „Když si hráč vybere kartu označenou hvězdičkou, musí tento fakt oznámit a kromě jeho vybraného spoluhráče mohou hádat i ostatní hráči.“

- Zhmotnění opravených částí hry

- Důvod: aktualizace hry dle úprav
- Např.: nový výtisk aktualizované verze karty hráče Hugo Chávez a odstranění staré verze

7.4 Verze deskové hry č. 5

Po zkoušení předchozí verze hry došlo k několika úpravám založených na odhalení některých nedostatků, což zapříčinilo vznik nové páté verze hry. Tato kapitola se věnuje popisu takových nedostatků, jejich odstranění a veškerých rozdílů nové verze hry oproti té předchozí.

- Změna karet vědomostních otázek
 - Důvody: nespravedlivé podmínky hry (nepochopení některých karet vědomostních otázek v závislosti na formulaci textu), složitá orientace v odborné terminologii
 - Sjednocení termínu, který se ve hře objevoval v různých podobách (složitá orientace v odborné terminologii)
 - „Zlatý srp...“ → „Zlatý půlměsíc...“
 - Opětovnému zestručnění či jiné přeformulování karet se složitými úseky textu (nespravedlivé podmínky hry)
 - Např.: „Mezi dědictví kolonialismu v Africe patří nejen nelogické hranice států, zformování místních elit a posílení nehomogenního charakteru států, ale i vyšší HDP oproti období před kolonizací.“ → „Mezi dědictví kolonialismu v Africe patří i vyšší HDP kolonií oproti období před kolonizací.“
- Úprava malého hracího plánu
 - Důvod: komplikovaný průběh hry
 - Sjednocení dvou verzí – pro jakýkoliv počet hráčů platí plán s šestnácti úrovněmi
 - Změna jednorázová akce z vysokého stupně rozvoje předělána na podmínku a přepsání popisku u vysokého stupně rozvoje na malém hracím plánu
 - „Při každém překročení hranice ze středního do vysokého stupně rozvoje je hráč znovu na tahu.“ → „Hráč ve vysokém stupni rozvoje musí odpovědět na oba typy vědomostních otázek.“
- Přidání nové součásti hry
 - Důvod: komplikovaný průběh hry
 - Doplnění hry o žeton tahu, pomocí kterého hráči určují, kdo je na tahu
- Úprava velkého hracího plánu
 - Důvod: složitá orientace ve velkém herním plánu

- Sjednocení orientace textu, který se vyskytoval na kruhové trase, hlavního hracího plánu
- Úprava manuálu pravidel
 - Důvody: sporná či nejasná pravidla hry, aktualizace pravidel, složitá orientace v manuálu
 - Částečné sjednocení definicí kreslení, pantomimy a vysvětlování – vytvoření nové části v pravidlech, se společnými pokyny, zestručnění specifických pokynů pro jednotlivé úkoly a úprava části těchto definicí týkající se zisku bodu za splnění úkolu – když hráč úkol nesplní, nikdo nezískává body (složitá orientace v manuálu)
 - Např.: specifika vysvětlování
„Po dobu minuty může hráč vysvětlovat, přičemž nemůže použít kořen daného slova nebo daných slov, ani překlad v cizím jazyce.“
 - Přesunutí chybně zařazeného pravidla o nemožnosti klesnutí z nejnižší úrovně rozvoje ze sekce Vědomostních otázek a Náhoda do úvodu manuálu do části Průběh hry (sporná či nejasná pravidla hry)
 - Zdůraznění směru, ve kterém se hráči mají pohybovat po trase na velkém hracím plánu v sekci Průběh kola (sporná či nejasná pravidla hry)
 - Upřesnění funkce karty pojistky dodatkem v sekci Náhoda (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Hráč se však nemusí pokoušet úkol vykonat vůbec a zahrát kartu hned když na pole stoupne.“
 - Přeorganizování manuálu – vytvoření sekce Hrací pole a zisk bodů, pod kterou jsou nově přeorganizovány již dřívější informace o všech polích na velkém hracím plánu (složitá orientace v manuálu)
 - Upřesnění hierarchie měnících se herních podmínek oproti jiným pravidlům hry v sekci Měnění podmínek v průběhu hry (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Každý z hráčů se řídí změnou pravidel podle úrovně, ve které se vyskytuje. Změny podmínek jsou vždy nadřazené popsaným pravidlům, včetně podmínek na kartách hráčů.“
 - Upřesnění pravidel vynechání kola některých hráčů v sekci Náhoda (sporná či nejasná pravidla hry)

- Hráč, který nehraje, nemá házet kostkou a dělat jakoukoliv aktivitu s tímto hodem spojenou, ale zisk z jiných aktivit ve hře je mu povolen
- Upřesnění části definice v sekci Náhoda, týkající se vracení nebo postupování hráčů přes pole start pomocí karty Postup/vrať se na nejbližší pole X (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Vracení přes pole start je povoleno. Po vracení přes start má hráč při jeho pozdějším projetí nárok na bonus. Při postupu přes pole start má hráč nárok na bonus za projetí startem. Při vybrání této karty se hráč vždy musí posunout na jiné pole, než na kterém původně stál.“
- Zápis změn pravidel, o kterých hráči byli dříve informováni a v rámci procesu úprav došlo k jejich pozměnění (aktualizace pravidel)
 - Např.: dopsání údajů o použití a účelu hracího žetonu
„Hráči si při předávání tahu předávají i žeton, který určuje, jaký hráč je v tu chvíli na řadě.“
- Zhmotnění opravených částí hry
 - Důvod: aktualizace hry dle úprav
 - Tisk nové verze malého hracího plánu, odstranění starých verzí

7.5 Verze deskové hry č. 6

Na základě pátého playtestingu byla vytvořena šestá verze deskové hry. Následující text zahrnuje pouze změny ve hře oproti předchozí verzi a popis podnětů, na základě kterých byly změny učiněny. Oproti předchozím úpravám spočívala tvorba šesté verze deskové hry spíše v kosmetických či vizuálních úpravách, které se ve větší míře neodrazily na celkové podstatě hry nebo na její dynamice.

- Úprava karet hráčů
 - Důvod: sporná či nejasná pravidla hry
 - Specifikace podmínek náhody na kartě Fidel Castro – ostatní hráči se mohou alespoň pokusit uplatnit na něj své karty náhod, i přestože na hráče nebudou mít žádný efekt
- Úprava karet vědomostních otázek
 - Důvod: stylistická či gramatická nesprávnost
 - Odstranění překlepu na kartě vědomostních otázek Východní Pákistán
- Úprava malého hracího plánu

- Důvody: sporná pravidla hry, nefunkčnost podmínky ve hře
- Specifikace podmínky hry, vztahující se k velmi vysokému stupni rozvoje, úprava popisku na základě změn (sporná pravidla hry, nefunkčnost podmínky ve hře)
 - Nově se hrací pole se nemění kompletně na jiná pole, pouze zastávají jejich funkci
- Vytvoření nové podmínky hry pro vysoký stupeň rozvoje, která nahrazuje předchozí podmínku, úprava popisku na základě změn (nefunkčnost podmínky ve hře)
 - Hráči si po přečtení karty úkolu nově mohou vybrat úplně ignorovat či kamkoliv přidat symbol hvězdy (mohou si u jakékoliv karty úkolu vybrat, jestli budou pojem hádat všichni hráči, nebo jím vybraný spoluhráč)
- Úprava manuálu pravidel
 - Důvody: sporná či nejasná pravidla hry, aktualizace pravidel, složitá orientace v manuálu, stylistická či gramatická nesprávnost
 - Upřesnění zisku bodů za projetí políčkem start (sporná či nejasná pravidla hry)
 - „Hráč dostává bonus za projetí startem pouze při postupu přes toto pole ve směru běžného pohybu po kruhové trase na velkém hracím plánu.“
 - Doplnění schématu rozložení hry v sekci Příprava hry (složitá orientace v manuálu)
 - Odstranění již neaktuální informace o výběru jednoho ze dvou malých hracích plánů (aktualizace pravidel)
 - Odstranění překlepů či gramatických chyb (stylistická či gramatická nesprávnost)
 - Zápis změn pravidel, o kterých hráči byli dříve informováni a v rámci procesu úprav došlo k jejich pozměnění (aktualizace pravidel)
 - Např.: aktualizace informací týkající se měnících se podmínek hry ve vysokém stupni rozvoji
- Herní design
 - Vyhotovení všech herních součástí dle zamýšleného finálního designu

- Např.: nahrazení pracovní verze velkého hracího plánu
- Zhmotnění opravených částí hry
- Důvod: aktualizace hry dle úprav
 - Tisk nové verze manuálu pravidel hry a vyřazení staré verze manuálu

8 Výsledná desková hra

Následující kapitola se zabývá popisem finální podoby hry jakožto výsledku předchozích výše zmíněných procesů výzkumu – opakovaného upravování hry a *playtestingu*. Popis deskové hry zahrnuje základní informace o hře, jako její pravidla, princip či předpoklady, na kterých byl princip založen, dále popis hry v rámci zařazení do typologie, včetně důvodů takového zařazení. Mezi další zásadní informace zde uvedené patří odhadovaná doba hraní, doporučená věková skupina či možný počet hráčů. Mimo tyto informace obsahuje kapitola detailní popis jednotlivých součástí hry, bez kterých by nemohla fungovat.

8.1 Základní informace

Finální verze deskové hry spočívá v postupném předhánění hráčů v získaném množství bodů, které se projeví na škále rozvojových úrovní. Každý hráč představuje vládce fiktivního postkoloniálního státu, který se snaží svůj stát co nejdříve rozvinout. Hra je mimo jiné založená na předpokladu, že se všechny státy kvůli předchozím odlišným historickým okolnostem ocitly po dekolonizaci v různých situacích, a proto se rozvíjely jiným způsobem. Každý hráč má předurčená specifika rozvoje, určité výhody a nevýhody ve hře oproti ostatním hráčům. Zisk bodů je tedy ovlivněn výše zmíněnými předurčenými podmínkami, které jsou uvedeny na kartě hráče každého účastníka hry. Další z předpokladů, na kterých je hra založena, představuje náhoda – rozvoj daných zemí nemusel být dán jen jejich historií, vlastním cílevědomým rozhodnutím nebo rozhodnutím ostatních zemí. Náhoda je ve hře zakomponována hned několika způsoby. Při pohybu na hlavním hracím plánu používají hráči hod kostkou, který je založen na náhodě. Dalším představitelem náhody ve hře je náhodný výběr veškerých karet včetně výběru z karet náhod – jednoho z nejvýznamnějších představitelů tohoto předpokladu ve hře. Jiným předpokladem může být úsilí vynaložené na rozvoj státu, jinými slovy pokud chtěl vládce státu dosáhnout nějakého cíle, musel na to vynaložit určité úsilí. Toto úsilí je znázorněno plněním jednotlivých úloh na kartách úkolů. Podmínky hráčů se pro jednotlivé hráče v průběhu hry mění, na základě jejich úspěšnosti ve hře, což do jisté míry nutí hráče transformovat svou strategii a využívat různých aspektů hry k dosažení cíle. Změna podmínek pro hráče v různých rozvojových stupních je založena na předpokladu, že se země rozvíjí prostřednictvím odlišných mechanismů v závislosti na jejich úroveň rozvoje. Zároveň je ve hře důležité vzájemné ovlivňování hráčů, které je zde zahrnuto kvůli předpokladu vzájemného ovlivňování zemí v mezinárodním společenství. Hráč se tedy

musí rozhodovat s kým v jakou chvíli spolupracovat, proč a jakým způsobem ho tato spolupráce může ovlivnit do budoucna. Takto se postupným sbíráním bodů, strategizováním a prostřednictvím náhody může dostat na nejvyšší rozvojovou úroveň a tím ukončit hru.

Délka deskové hry je odhadována na 1,5 hodiny. Ovšem jako u jiných her se délka různých zahrání může lišit v návaznosti na daný počet hráčů, jejich strategická rozhodnutí, vyrovnanost schopností plnit úkoly či rozdílná znalost informací, týkající se rozvoje států po dekolonizaci. Dalším důležitým faktorem může být orientace hráčů ve hře, daná jejich znalostí samotné hry, přičemž se při opakovaném hraní může doba hry zkracovat v návaznosti na lepší orientaci hráčů ve hře. Nejnižší doporučený počet hráčů jsou tři a naopak největší možný počet hráčů je šest. Hráči by měli být starší než 18 let, vzhledem k náročnosti informací v ní obsažených. Toto věkové doporučení by tedy mělo napomoci předcházet nepřiměřené znalostní nerovnováze mezi hráči, která by mohla ohrožovat herní dynamiku.

Co se zařazení hry do typologie týče, záleží na kritériích, na kterých by mělo být založeno její zařazení. Autorka by zjednodušeně klasifikovala hru jako strategickou hru s edukativními prvky, jelikož se hráči musí do jisté míry rozhodovat jakým způsobem hrát, i přes značnou důležitost náhody ve hře. Edukativní prvky představuje například malý hrací plán, karty hráčů a karty úkolů, z nichž především vědomostní otázky. Podle rozřazení dle Sterlinga (2013), uvedeného v prvním úseku teoretické části, zabývající se teorií deskových her, by se dalo říct, že hra sdílí prvky především dvou uvedených kategorií deskových her. Těmito kategoriemi jsou eurohry a strategické hry. S eurohrami sdílí hra charakteristický prvek sběru bodů jakožto primárního prostředku k vítězství ve hře. Hlavní prvek, prostřednictvím kterého by se dala hra spojovat se strategickými hrami, je nutnost rozhodování jednoho hráče o ovlivňování ostatních hráčů, kteří ho později ve hře budou ovlivňovat.

8.2 Součásti hry

Finální podoba hry se skládá z několika základních částí (viz Příloha č. 15 – Příloha č. 25). Ty představuje velký hrací plán, malý hrací plán, karty hráčů a náhod, dvoje přesýpací hodiny, hrací kostka, hrací figurky (2 pro každého hráče), manuál s pravidly, žeton tahu a karty úkolů – které se dále dělí do kategorií pantomima, kreslení, vysvětlování a vědomostní otázky.

8.2.1 Velký hrací plán (finální verze)

Velký hrací plán slouží především ke sběru bodů hráčů ve hře. Vyskytuje se na něm kruhovitá trasa, skládající se z šesti typů hracích polí, která jsou od sebe barevně odlišena. Hráči se na něm pohybují dle příslušné hodnoty na hrací kostce, určující o kolik políček se má figurka hráčů posunout. Každé políčko přísluší různým akcím, v závislosti na jeho označení. Počáteční pole, na kterém skoro všichni hráči začínají hru, představuje „start“. Ten hráčům zároveň dává bonusové body při každém projetí. Další typ políček je označen názvem „kreslení“. Při vstoupení na toto pole hráči provádí úlohu z karet úkolů v kategorii kreslení. Stejný princip platí v případě polí „pantomima“, „vysvětlování“ a „vědomostní otázky“. Všechna políčka, která odkazují hráče na karty úkolů, se na kruhové trase vyskytují čtyřikrát. Další typ polí zobrazených na trase představuje „náhoda“, ty odkazují hráče ke kartám náhod a na trase se vyskytují třikrát. Spolu s označením polí je na kruhové trase zaznamenána i alternativní funkce polí, která je relevantní pro hráče ve velmi vysokém stupni rozvoje. Kromě trasy, na které se hráči pohybují v průběhu hry, jsou na velkém hracím plánu zobrazena odkládací místa pro karty úkolů v kategoriích pantomima, vědomostní otázky, vysvětlování a kreslení. Tato místa se nacházejí podél levého okraje plánu. Zároveň je zde vyobrazeno odkládací místo pro karty náhod, které je situováno uprostřed kruhové trasy.

8.2.2 Malý hrací plán (finální verze)

Dalším důležitým komponentem hry je malý hrací plán, na němž se hráči pohybují pomocí zisku bodů během hry. Ve hře tedy slouží malý hrací plán především jako ukazatel skóre hráčů, pro lepší orientaci průběžného počtu bodů. Tento plán zároveň propojuje hru s rozvojovou tematikou, jelikož je její stupnice inspirována HDI, neboli indexem lidského rozvoje. Cílem hráčů je pohybovat se po ní svou hrací figurkou co nejrychleji směrem vzhůru k největší úrovni rozvoje, přičemž všichni začínají na nejnižší možné úrovni, pokud jinak není řečeno na jejich kartě hráče. Samotná škála je rozdělena do šestnácti úrovní, které jsou všechny pojmenovány dle jejich chronologického pořadí od nejnižší úrovně – „1. úroveň“ po nejvyšší úroveň – „16. úroveň“. Škála v tomto označení neodpovídá číslování indexu, z důvodu snahy o jednodušší orientaci hráčů na desce. Jiné propojení škály s indexem lidského rozvoje představuje rozdělení hráčů na základě jejich rozvojové úrovně. Rozvojové úrovně jsou rozděleny do čtyř kategorií – nízký, střední, vysoký a velmi vysoký stupeň rozvoje. Hráči, jejichž figurka se nachází v prvních čtyřech rozvojových úrovních, spadají do kategorie nízkého stupně rozvoje. Figurky situovány

v páté až osmé úrovni se řadí do středního stupně rozvoje. Devátá až dvanáctá úroveň spadá pod vysoký stupeň rozvoje. Poslední, velmi vysoký stupeň rozvoje zahrnuje 4 nejvyšší úrovně rozvoje – třináctou až šestnáctou. Malý hrací plán má ve hře i funkci změny podmínek hry v závislosti na stupni rozvoje, ve kterém se hráč vyskytuje. Každý stupeň hráčům určuje změnu podmínek ve hře, kterou hráč, jehož figurka se v něm vyskytuje, musí řídit.

8.2.3 Karty hráčů (finální verze)

Karty hráčů jsou výchozím bodem pro všechny hráče, jelikož ukazují jejich výhody nebo nevýhody a odlišnosti od ostatních hráčů. Každá z karet obsahuje text, kterým se hráči musí řídit během hraní. Tento text je inspirován různými postkoloniálními vůdci, což hru ještě více pojí s rozvojovou tematikou dekolonizovaných zemí. Celkový počet karet je 6, kvůli zvýšené kapacitě hráčů oproti značnému množství jiných deskových her a z důvodu nižší šance výběru stejné postavy při opakovaném hraní.

8.2.4 Karty úkolů (finální verze)

Další ze základních částí hry představují karty úkolů, které jsou hlavní herní akcí, prostřednictvím které mohou hráči získávat body. Všechny typy karet se tématicky týkají postkoloniální, dekolonizační i koloniální tematiky a informačně se opírají o druhý úsek teoretické části. Jedním z druhů těchto karet jsou vědomostní otázky, dělicí se na dva druhy karet. Prvním druhem jsou karty obsahující otázky s možnou odpovědí „ANO“ či „NE“. Dalším druhem jsou karty s výběrem ze čtyř různých odpovědí – „A.“, „B.“, „C.“ a „D.“. Každá z těchto karet tedy obsahuje otázku, možné odpovědi a zaznačenou správnou odpověď z uvedených možných odpovědí. Kategorie karet úkolů zahrnuje i karty pantomimy, kreslení a vysvětlování, z nichž každá zahrnuje pojem nebo ustálené slovní spojení týkající se rozvoje zemí po dekolonizaci. Necelá polovina karet pantomimy, vysvětlování a kreslení je navržena tak, aby se mohl na splnění úkolu mimo hráče na tahu podílet jakýkoliv z jiných hráčů. Tyto karty jsou označeny hvězdičkou. U ostatních karet z těchto kategorií se může na výhře podílet pouze hráč na tahu, se spoluhráčem jeho výběru. Všechny typy karet úkolů mají kromě obsahu týkajícího se úkolů popis názvu karty z vrchní strany.

8.2.5 Manuál pravidel hry (finální verze)

Pro korektní způsob hraní je nutný i manuál, týkající se pravidel hry. Tento dvoustránkový dokument zahrnuje základní informace o hře, jako dobu hraní, doporučený

věk hráčů a jejich počet či tematický popis hry. Dále jsou zde uvedeny údaje, které hráče navádí, jakým způsobem hrát – příprava hry, průběh hry včetně průběhu kol či popisu jednotlivých úkolů, speciální pravidla a ukončení hry.

8.2.6 Seznam odborných pojmů

Další část hry představuje seznam odborných pojmů, který je přiložen v zadní části pravidel. V seznamu jsou definovány pojmy, objevující se na různých hracích kartách, s důrazem na karty pantomimy, kreslení a vysvětlování. Nenacházejí se zde veškeré odborné pojmy, ale pouze ty, které nejsou jinde ve hře definovány nebo jsou to obecně známé pojmy, týkající se i mnoha jiných tématik, než pouze kolonizace, dekolonizace či rozvoje zemí po dekolonizaci. Hráčům by měl zajistit základní vysvětlení pro ně neznámých pojmů, se kterými se během hry mohou setkat, čímž zvyšuje edukativní potenciál hry.

8.2.7 Herní figurky, kostka, žeton tahu, přesýpací hodiny

Kromě komponentů hry, vytvořených speciálně k účelu jejího hraní, jsou ke hře potřeba i součásti běžně využívané v jiných deskových hrách. Mezi ně patří šestistěnná hrací kostka s číselným označením na každé straně, na škále od jedné do šesti. Primárním účelem hrací kostky je určování počtu polí, o která se určitý hráč posune na hlavním hracím plánu. Podobným komponentem, potřebným k hraní, jsou v tomto případě hrací figurky. Jejich počet odpovídá dvojnásobnému maximálnímu počtu hráčů. Na každého hráče při hře připadají dvě figurky – jedna na velkém hracím plánu a druhá na malém. Figurky jsou rozlišené barvami, přičemž každá barva připadá jednomu hráči. Jiným takovým komponentem hry jsou dvojce přesýpací hodiny. Jedny z nich odpočítávají třicet vteřin a druhé minutu. Tyto hodiny jsou důležité k určování času vyhrazeného ke splnění jednotlivých úloh z karet úkolů. Další herní pomůcku představuje žeton určující, který z hráčů má zrovna hrát a hráči by si jej měli předávat při předávání tahu.

9 Diskuse

Výsledek výzkumného procesu, zahrnutého v této diplomové práci představuje desková hra s názvem Rozvojonizace, jejímž cílem je popularizace tématu rozvoje dekolonizovaných zemí s důrazem na důsledky kolonizace a dekolonizace. Finální verze hry splňuje předem určená kritéria (uživatelská přívětivost, funkčnost herní dynamiky, výukové prvky), která jsou definovaná odbornou literaturou i osobními cíli autorky. Jelikož rozvoj států po dekolonizaci nebo rozvoj obecně není častou či oblíbenou tematikou v rámci deskových her, lze tento výzkum i výslednou hru považovat za jednu z mála svého druhu. Z podobného důvodu však neexistuje prostor pro srovnání tématu práce s jinými výzkumy, který by umožnil jinou perspektivu.

Postup tvorby hry probíhal v souladu s pojetím designu hry dle Silvermana (2013). Proběhlo vymýšlení tematiky, rozvinutí nápadu, rozvoj obsahu, design vzhledu, sestavení prototypu, *playtesting* a dokončení a zveřejnění hry – odevzdání práce. Oproti jeho popisu jednotlivých stádií vývoje však v tomto případě probíhalo vymýšlení tematiky a rozvinutí nápadu simultánně. Dále docházelo k opakovanému *playtestingu* a úpravě hry na základě tohoto procesu. Kritéria hry odpovídají žádoucím vlastnostem hry podle Schella (2014). Ten popisuje důležitost herních mechanik (prostor, čas, předměty, pravidla, dovednosti, náhoda) i rovnováh (např.: spravedlnost, odměna, trest či délka hry). V případě této práce se autorka zaměřila více na rovnováhy, než na samostatné mechaniky, které jsou v nich i tak částečně zahrnuty. Pilotní verze hry byla totiž částečně založena na již existující herní dynamice hry *Play!*, ve které jsou tyto mechaniky již obsaženy.

Přeměna hry z pilotní verze na její finální podobu probíhala prostředím úprav, zařazených do několika kategorií. K nejčastějším změnám docházelo v kategorii „Úprava manuálu pravidel“ především kvůli aktualizaci či upřesnění herních podmínek. Z důvodu nespravedlivých podmínek hry také často docházelo k úpravám, které spadaly pod kategorie „Úprava karet vědomostních otázek“ či „Úprava karet hráčů“. Při tvorbě každé další verze hry také docházelo ke „Zhmotnění opravených částí hry“ z důvodu aktualizace hry dle úprav.

Vývoj hry byl časově náročnější, než autorka předpokládala, což spolu s restrikcemi spojenými s pandemií Covid-19 prodloužilo dobu trvání výzkumu. Z důvodu této časové náročnosti by autorka u podobného výzkumu v budoucnosti pravděpodobně zvolila herní dynamiku s menším důrazem na tvorbu obsahu herních částí, konkrétně obsah

karet úkolů. Zároveň by se však tímto krokem mohl omezit výukový potenciál hry, a to především kvůli snížení objemu informací o tématu rozvoje státu po dekolonizaci.

Za pravděpodobně nejdůležitější oblasti pro zkvalitnění výzkumu v budoucnosti považuje autorka práci a komunikaci s hráči, jak se ukázalo na vlastních zkušenostech při tvorbě této hry. Konkrétně by mělo dojít k důraznějšímu upozornění a poučení hráčů o významu playtestingů, pravidel testování hry a důležitosti jejich role v průběhu výzkumného procesu. Tím by se předešlo nebo alespoň omezilo nedodržování pokynů (například komunikace s autorkou během hry a nedůsledné zapisování záznamů hráčů). K dalšímu zlepšení by mohla přispět domluva s hráči o jejich reálných časových možnostech v souvislosti s možnou délkou testování hry, což by omezilo odchod některých hráčů v průběhu fokusní skupiny. I přestože byly tyto problémy ve většině případů minimalizovány opakovaným hraním, rozmanitým výběrem hráčů, či využitím různorodých metod pro získání dat, mohlo by jejich předejitím dojít ke sběru většího množství dat či jejich zkvalitnění. To by později mohlo přispět k ještě větší míře uživatelské přívětivosti nebo jiným žádoucím atributům hry.

Přestože konečná podoba hry splňuje základní kritéria, existuje prostor pro vylepšování či rozvíjení hry, bez zásadnějších zásahů do herní dynamiky. Na podobném principu fungují u komerčních deskových her jejich rozšíření, které si mohou hráči přikoupit samostatně k již pořízené původní deskové hře. Rozšíření hry by navíc mohlo řešit problém jejího dlouhodobého užívání, při kterém by se hráči po čase mohli naučit některé úkoly nazpaměť. Taková úprava hry by mohla spočívat v jejím obohacení o nové hrací karty, ať už karty úkolů či hráčů.

S dlouhodobým hraním hry souvisí i jiná možnost výzkumu hry, kromě jejího dalšího vývoje. Například zkoumání po jaké době či frekvenci hraní začne Rozvojonizace hráčům připadat monotónní a přestane je bavit. Zkoumání dlouhodobého hraní by také mohlo přinést podrobnější poznatky o výukovém potenciálu hry, kterému se práce věnovala pouze okrajově. Jinou potenciálně přínosnou perspektivu představuje využití stejné herní dynamiky v jiných tematických oblastech.

10 Závěr

Tato práce se zabývá tvorbou deskové hry na téma rozvoj dekolonizovaných zemí, jejímž cílem je popularizace této problematiky prostřednictvím zapojením výukových prvků. Dále popisuje teorii této tvorby i tematiky a výzkumný design ve dvou hlavních částech práce, do kterých je rozdělena.

Teoretická část zahrnuje definici, popis typů a tvorby deskových her, včetně konkrétních kroků tvorby a herních mechanismů, které by se měly odvíjet od tématu a záměru hry tak, aby hra byla funkční. Dále se značný úsek věnuje popisu kolonialismu i charakteristických prvků kolonialismu – trojúhelníkový obchod, koloniální vláda a nerovnost. Zde jsou popsány především principy těchto prvků, jejich příklady a možné důsledky na rozvoj dnes již dekolonizovaných států. Po nastínění podmínek kolonií v této éře, došlo k popisu průběhu dekolonizace v jednotlivých světových makroregionech – Americe, Asii a Africe.

V praktické části je popsána pilotní verze hry, výzkumný design včetně tématu, operacionalizace a teorie metodiky výzkumu. Dále se věnuje využití metodice výzkumu – metodám sběru dat (fokusní skupina a pozorování), zdrojům dat, jejich analýze, výzkumnému vzorku (ú, časovému přehledu, proveditelnosti a průběhu jednotlivých zkoušení hry. Na základě opakovaného testování a analýzy docházelo k postupným úpravám hry, což vyústilo v různé verze hry, které jsou v této části práce také popsány, spolu s detailním popisem finální verze hry.

Pilotní verze deskové hry byla vytvořena na základě literatury o tvorbě deskových her a její teoretický obsah se opírá o informace popsané v druhém úseku teoretické části, popisujícím koloniální a postkoloniální éru. Využitím metodiky popsané v praktické části, došlo po 5 testováních k vytvoření hry Rozvojonizace, která splňuje předem určená kritéria uživatelské přívětivosti, funkčnosti herní dynamiky a má potenciál zábavným způsobem zprostředkovávat tematiku rozvoje zemí po dekolonizaci. Zároveň existuje prostor pro budoucí rozšiřování hry, jejího zdokonalování a zkoumání jejího využití v praxi.

Zdroje

- ADI, Hakim, 2018. *Pan-Africanism: A History* [online]. Londýn: Bloomsbury Academic [cit. 2022-02-02]. ISBN 978-1-4742-5430-4. Dostupné z: <https://doi.org/10.5040/9781474254311>
- AGOSIN, Manuel R. a Ricardo MAYER, 2020. FOREIGN INVESTMENT IN DEVELOPING COUNTRIES: Does it Crowd in Domestic Investment?. *UNCTAD Discussion Papers* [online]. **146**, 1-23 [cit. 2020-12-02]. Dostupné z: https://unctad.org/system/files/official-document/dp_146.en.pdf
- ALEXANDER, Robert J., 1967. The Import-Substitution Strategy of Economic Development. *Journal of Economic Issues* [online]. **1**(4), 297-308 [cit. 2020-10-18]. ISSN 0021-3624. Dostupné z: [doi:10.1080/00213624.1967.11502789](https://doi.org/10.1080/00213624.1967.11502789)
- ARIMAH, Ben C., 2010. The Face of Urban Poverty: Explaining the Prevalence of Slums in Developing Countries. *Urbanization and Development: Multidisciplinary Perspectives* [online]. Oxford: Oxford University Press, 2010-10-28, s. 143-164 [cit. 2022-06-01]. ISBN 9780199590148. Dostupné z: [doi:10.1093/acprof:oso/9780199590148.003.0008](https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199590148.003.0008)
- AUNG-THWIN, Maureen a Thant MYINT-U, 1992. The Burmese ways to socialism. *Third World Quarterly* [online]. **13**(1), 67-75 [cit. 2020-11-31]. ISSN 0143-6597. Dostupné z: [doi:10.1080/01436599208420262](https://doi.org/10.1080/01436599208420262)
- AYO, S. Bamidele, 1986. Traditional Rulers and the Operation of Local Administration in the Republic of Benin. *Verfassung in Recht und Übersee* [online]. **19**(2), 139-147 [2021-10-12]. ISSN 0506-7286. Dostupné z: [doi:10.5771/0506-7286-1986-2-139](https://doi.org/10.5771/0506-7286-1986-2-139)
- BELLO, Walden, 2004. *Deglobalization*. 2. vyd. Londýn: Zed Books. ISBN 1842775448.
- BENDA, Harry J., 1965. Political Elites in Colonial Southeast Asia: an Historical Analysis. *Comparative Studies in Society and History* [online]. **7**(3), 233-251 [cit. 2021-10-12]. ISSN 0010-4175. Dostupné z: [doi:10.1017/S0010417500003662](https://doi.org/10.1017/S0010417500003662)
- BERGMAN, Marcelo, 2018. *Illegal Drugs, Drug Trafficking and Violence in Latin America* [online]. Cham: Springer International Publishing [cit. 2020-11-01]. ISBN 978-3-319-73152-0. Dostupné z: [doi:10.1007/978-3-319-73153-7](https://doi.org/10.1007/978-3-319-73153-7)
- BHATTACHARYYA, Sambit, 2016. The Historical Origins of Poverty in Developing Countries. *The Oxford Handbook of the Social Science of Poverty* [online]. Oxford: Oxford University Press, s. 270-292 [cit. 2022-06-01]. ISBN 9780199914050. Dostupné z: [doi:10.1093/oxfordhb/9780199914050.013.13](https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199914050.013.13)
- BLANTON, Robert, T. David MASON a Brian ATHOW, 2001. Colonial Style and Post-Colonial Ethnic Conflict in Africa. *Journal of Peace Research* [online]. **38**(4), 473-491 [cit. 2021-11-15]. ISSN 0022-3433. Dostupné z: [doi:10.1177/0022343301038004005](https://doi.org/10.1177/0022343301038004005)
- BOAHEN, A. Adu, 1987. *African Perspectives on Colonialism* [online]. Baltimore: Johns Hopkins University Press [cit. 2021-12-08]. ISBN 9781421441214. Dostupné z: [doi:10.1353/book.78282](https://doi.org/10.1353/book.78282)

BOSE, Sarmila, 2005. Anatomy of Violence: Analysis of Civil War in East Pakistan in 1971. *Economic and Political Weekly* [online]. **40**(41), 4463-4471 [cit. 2021-12-11]. Dostupné z: doi:10.2307/4417267

BRAUDEL, Fernand, 1981. *Civilization and Capitalism, 15th-18th Century: Structures of Everyday Life*. London: William Collins, Sons & Co. ISBN 0002163039.

CANO, Juanatano, 2022. *The identity experiences of Ma The identity experiences of Maya Q'anjob'al American y al American youth and outh and Mayan language loss: a post-colonial perspective on language, culture and identity* [online]. Malibu [cit. 2022-05-03]. Dostupné z: <https://digitalcommons.pepperdine.edu/etd/1224>. Závěrečná práce. Pepperdine University.

CLINE, William R., 1982. Mexico's Crisis, the World's Peril. *Foreign Policy* [online]. (49), 107-118 [cit. 2020-12-01]. ISSN 00157228. Dostupné z: doi:10.2307/1148490

DABASHI, Hamid, 2012. *The Arab Spring: The End of Postcolonialism* [online]. Londýn: Zed Books [cit. 2020-12-11]. ISBN 978-1-3502-2294-6. Dostupné z: doi:10.5040/9781350222946

DIAMOND, Jared M., 2000. *Osudy lidských společností: střelné zbraně, choroboplné zárodky a ocel v historii*. V Praze: Columbus. ISBN 80-724-9047-8.

DUPONT, P., 2013. Life and death in the Philippines. *Facts, Views & Vision in ObGyn* [online]. **5**(4), 274-277 [cit. 2020-12-01]. Dostupné z: <https://fvvo.eu/assets/405/05-dupont.pdf>

ELLIOTT, J. H., 2006. *Empires of the Atlantic World: Britain and Spain in America 1492-1830* [online]. New Haven: Yale University Press [cit. 2021-10-06]. ISBN 0-300-11431-1. Dostupné z: <https://yalebooks.yale.edu/book/9780300253399/empires-of-the-atlantic-world/>

ENGLEBERT, Pierre, 2000. Pre-Colonial Institutions, Post-Colonial States, and Economic Development in Tropical Africa. *Political Research Quarterly* [online]. **53**(1), 7-36 [cllerit. 2021-11-09]. ISSN 10659129. Dostupné z: doi:10.2307/449244

EVANS, Peter B., 1989. Predatory, developmental, and other apparatuses: A comparative political economy perspective on the Third World state. *Sociological Forum* [online]. **4**(4), 561-587 [cit. 2020-11-01]. ISSN 0884-8971. Dostupné z: doi:10.1007/BF01115064

EVENSON, R. E. a D. GOLLIN, 2003. Assessing the Impact of the Green Revolution, 1960 to 2000. *Science* [online]. **300**(5620), 758-762 [cit. 2020-12-01]. ISSN 0036-8075. Dostupné z: doi:10.1126/science.1078710

FAGUET, Jean-Paul, Camilo MATAJIRA a Fabio SÁNCHEZ, 2017. Is Extraction Bad? Encomienda and Development in Colombia Since 1560. *SSRN Electronic Journal* [online]. (48), 1-54 [cit. 2020-12-02]. ISSN 1556-5068. Dostupné z: doi:10.2139/ssrn.3007769

FILIPPI CODACCIONI, Ange-Marie a P. MIGNAVAL, 1994. *Dějiny 20. století: encyklopedie politického, ekonomického a kulturního dění*. Praha: Mladá fronta. ISBN 80-204-0403-1.

FINDLAY, Ronald, 1990. The "triangular trade" and the Atlantic economy of the eighteenth century: a simple general-equilibrium model. *Essays in international*

- finance* [online]. 1990, (177), 1-36 [cit. 2021-03-24]. Dostupné z: <https://ies.princeton.edu/pdf/E177.pdf>
- FORGWE, Martina Joy, 2002. *African Socialism and Attaining the Pan-African Ideal: Tanzania and Kenya, 1950-1970* [online]. Kalamazoo [cit. 2022-02-02]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10920/11863>. Závěrečná práce. Kalamazoo College.
- FRANKEMA, Ewout, 2010. The colonial roots of land inequality: geography, factor endowments, or institutions?. *The Economic History Review* [online]. **63**(2), 418-451 [cit. 2021-10-05]. ISSN 00130117. Dostupné z: doi:10.1111/j.1468-0289.2009.00479.x
- GABBERT, Wolfgang, 2012. The longue durée of Colonial Violence in Latin America. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung* [online]. 2012, **37**(3), 254-275 [cit. 2020-10-11]. Dostupné z: doi:10.2307/41636608
- GARGAN, Edward A., 1997. Hong Kong Still Carries Britannia's Indelible Mark. *The New York Times* [online]. New York: The New York Times Company, 29.6.1997 [cit. 2021-09-30]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1997/06/29/world/hong-kong-still-carries-britannia-s-indelible-mark.html>
- GHOSH, Oindrila, 2016. *Ecological, Demographic and Economic Impact of Agent Orange on Vietnam* [online]. Bahawalpur [cit. 2022-02-01]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/303539805_Ecological_Demographic_and_Economic_Impact_of_Agent_Orange_on_Vietnam_-Oindrila_Ghosh. Příspěvek na konferenci. Islamiya University.
- GIBSON, James L., 2003. The Legacy of Apartheid. *Comparative Political Studies* [online]. **36**(7), 772-800 [cit. 2021-10-25]. ISSN 0010-4140. Dostupné z: doi:10.1177/0010414003255104
- GINGRICH, Andre, 2015. Tribe. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* [online]. Elsevier, 2015, s. 645-647 [cit. 2021-10-01]. ISBN 9780080970875. Dostupné z: doi:10.1016/B978-0-08-097086-8.12159-2
- GREENFIELD, Sidney M., 1969. Slavery and the Plantation in the New World: The Development and Diffusion of a Social Form. *Journal of Inter-American Studies* [online]. **11**(1), 44-57 [cit. 2021-09-30]. ISSN 0885-3118. Dostupné z: doi:10.2307/165401
- GRIFFITH-JONES, Stephany 1997. Causes and Lessons of the Mexican Peso Crisis. *Short-Term Capital Flows and Economic Crises* [online]. Oxford: Oxford University Press, s. 144-172 [cit. 2020-12-02]. ISBN 9780198296867. Dostupné z: doi:10.1093/acprof:oso/9780198296867.003.0007
- HANDLER, R., 2001. Authenticity, Anthropology of. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* [online]. Elsevier, 2001, s. 963-967 [cit. 2021-10-14]. ISBN 9780080430768. Dostupné z: doi:10.1016/B0-08-043076-7/00809-3
- HARMON, Daniel E., 2002. *Central and East Africa: 1880 To the Present: From Colonialism to Civil War (Exploration of Africa)*. New York: Chelsea House Publishers. ISBN 9780791057438.

- HERBST, Jeffrey, 1989. The creation and maintenance of national boundaries in Africa. *International Organization* [online]. **43**(4), 673-692 [cit. 2020-12-08]. ISSN 0020-8183. Dostupné z: doi:10.1017/S0020818300034482
- HINEBAUGH, Jeffrey P., 2009. *A board game education*. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield Education. ISBN 978-1607092605.
- HIRSCH, Alan a Carlos LOPES, 2020. Post-Colonial African Economic Development in Historical Perspective. *Africa Development / Afrique et Développement* [online]. **45**(1), 31-46 [cit. 2022-01-08]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/26936563>
- HYDEN, Goran, 1980. *Beyond Ujamaa in Tanzania: Underdevelopment and an Uncaptured Peasantry*. Berkeley: University of California Press. ISBN 9780520308046.
- CHAMARBAGWALA, Rubiana a Hilcías E. MORÁN, 2011. The human capital consequences of civil war: Evidence from Guatemala. *Journal of Development Economics* [online]. **94**(1), 41-61 [cit. 2020-11-12]. ISSN 03043878. Dostupné z: doi:10.1016/j.jdeveco.2010.01.005
- CHEHABI, Houchang a Juan J. LINZ, 1998. *Sultanistic Regimes*. Baltimore: John Hopkins 63 University Press. ISBN 0-8018-5693-0. CHEHABI, Houchang a Juan J. LINZ, 1998. *Sultanistic Regimes*. Baltimore: John Hopkins 63 University Press. ISBN 0-8018-5693-0.
- CHHETRI, Netra a Pashupati CHAUDHARY, 2011. Green Revolution: Pathways to Food Security in an Era of Climate Variability and Change?. *Journal of Disaster Research* [online]. **6**(5), 486-497 [cit. 2022-11-24]. ISSN 1883-8030. Dostupné z: doi:10.20965/jdr.2011.p0486
- CHOFIELD, Victoria, 2003. *Kashmir in Conflict: India, Pakistan and the Unending War* [online]. 2. vyd. Londýn: I.B.Tauris [cit. 2020-12-02]. ISBN 1 86064 898 3. Dostupné z: <https://ourrebellion.files.wordpress.com/2010/07/book-kashmir-in-conflict-india-pakistan-and-unending-war.pdf>
- IKOME, Francis Nguendi, 2012. Africa's international borders as potential sources of conflict and future threats to peace and security. *Institute for Security Studies Paper* [online]. Institute for Security Studies, 2012, (233), 1-14 [cit. 2021-10-12]. ISSN 1026-0404. Dostupné z: <https://issafrica.org/research/papers/africas-international-borders-as-potential-sources-of-conflict-and-future-threats-to-peace-and-security>
- JUNANKAR, P. N., 2016. Green Revolution and Inequality. *Development Economics* [online]. London: Palgrave Macmillan UK, 1975, s. 77-85 [cit. 2020-11-24]. ISBN 978-1-349-71714-9. Dostupné z: doi:10.1057/9781137555229_7
- KAHAI, Simran, 2004. The Role of Foreign Direct Investment and its Determinants. *Foreign Investment in Developing Countries* [online]. London: Palgrave Macmillan UK, 2004, s. 33-49 [cit. 2020-12-01]. ISBN 978-1-349-39883-6. Dostupné z: doi:10.1057/9780230554412_3
- KELLER, Edmond J., 1995. Decolonization, Independence, and the Failure of Politics. *Africa*. 3. vyd. Bloomington: Indiana University Press, s. 157-171. ISBN 9780253329165.

- KHAMVONGSA, Channapha a Elaine RUSSELL, 2009. LEGACIES OF WAR. *Critical Asian Studies* [online]. **41**(2), 281-306 [cit. 2020-11-22]. ISSN 1467-2715. Dostupné z: doi:10.1080/14672710902809401
- KITZINGER, Jenny, 1994. The methodology of Focus Groups: the importance of interaction between participants. *Sociology of Health & Illness* [online]. Glasgow University Media Group, 16(1), 103-121 [cit. 2022-05-03]. ISSN 0141-9889. Dostupné z: doi:10.1111/1467-9566.ep11347023
- KLÍMA, Jan, 1996. *Dějiny Portugalska*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. Dějiny států. ISBN 80-7106-164-6.
- KLÍMA, Jan, 2003. *Dekolonizace a problémy třetího světa* [online]. Hradec Králové [cit. 2020-09-30]. Dostupné z: <https://adoc.pub/dekolonizace-a-problemy-tetiho-svta.html>. Přednáška pro Masarykovu společnost. Univerzita Hradec Králové.
- KOSTER, Raph, 2005. *Theory of Fun for Game Design*. Arizona: Paraglyph Press. ISBN 1-932111-97-2.
- KŘÍŽOVÁ, Markéta, 2013. *Otroctví v Novém světě od 15. do 19. století*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny. ISBN 978-80-7422-236-8.
- LOFCHIE, Michael F., 1975. Political and Economic Origins of African Hunger. *The Journal of Modern African Studies* [online]. **13**(4), 551-567 [cit. 2020-12-01]. ISSN 0022-278X. Dostupné z: doi:10.1017/S0022278X00052575
- LOVEMAN, Brian, 1997. *The Politics of Antipolitics: The Military in Latin America*. 2. vyd. Lanham: Rowman & Littlefield. ISBN 9780842026116.
- LUPTÁK, Lubomír a Vladimír NAXERA, 2013. Role cukrové třtiny při formování moderního světového systému. *Listy cukrovarnické a řepařské* [online]. 2013, **129**(3), 111-115 [cit. 2021-03-24]. ISSN 1210-3306. Dostupné z: http://www.cukr-listy.cz/on_line/2013/PDF/111-115.pdf
- M'BAÏE, Babacar, 2006. The Economic, Political, and Social Impact of the Atlantic Slave Trade on Africa. *The European Legacy* [online]. **11**(6), 607-622 [cit. 2021-03-22]. ISSN 1084-8770. Dostupné z: doi:10.1080/10848770600918091
- MARKER, Sandra, 2003. Effects of Colonization. *Beyond Intractability* [online]. [cit. 2021-10-03]. Dostupné z: <https://www.beyondintractability.org/essay/post-colonial>
- MARTIN, Michael F., Ben DOLVEN, Andrew FEICKERT a Thomas LUM, 2019. War Legacy Issues in Southeast Asia: Unexploded Ordnance (UXO). *Current Politics and Economics of South, Southeastern, and Central Asia* [online]. Nova Science Publishers, 2019, **28**(2-3), 199-230 [cit. 2020-12-01]. ISSN ISSN: 2157-6270. Dostupné z: <https://purl.fdlp.gov/GPO/gpo141012>
- MATSUYAMA, Kiminori, 2010. Poverty traps. DURLAUF, Steven N. a Lawrence E. BLUME, ed. *Economic Growth* [online]. London: Palgrave Macmillan UK, 2010, s. 215-221 [cit. 2020-11-01]. ISBN 978-0-230-23883-1. Dostupné z: doi:10.1057/9780230280823_27

- MELLER, Norman, 1984. Traditional Leaders and Modern Pacific Island Governance. *Asian Survey* [online]. **24**(7), 759-772 [2021-10-12]. ISSN 0004-4687. Dostupné z: doi:10.2307/2644187
- MERRY, Sally Engle, 1991. Law and Colonialism. *Law & Society Review* [online]. **25**(4), 889-922 [cit. 2021-10-14]. ISSN 00239216. Dostupné z: doi:10.2307/3053874
- MÜLLER, Tanja R., 2020. Colonial borders and hybrid identities: Lessons from the case of Eritrea. *Borderlands* [online]. **19**(1), 147-173 [cit. 2021-12-08]. ISSN 1447-0810. Dostupné z: doi:10.21307/borderlands-2020-007
- NACKE, Lennart, 2014a. Conceptualization and Idea Generation. *The Acagamic* [online]. 2014 [cit. 2022-01-10]. Dostupné z: <https://acagamic.com/free-courses/intro-to-game-design/conceptualization-and-idea-generation/>
- NACKE, Lennart, 2014b. What's the role of game designers?. *The Acagamic* [online]. 2014 [cit. 2022-01-10]. Dostupné z: <https://acagamic.com/free-courses/intro-to-game-design/whats-the-role-of-game-designers/>
- NASH, Andrew, 2003. Third Worldism. *African Sociological Review / Revue Africaine de Sociologie* [online]. **7**(1), 94-116 [cit. 2022-01-19]. ISSN 1027-4332. Dostupné z: doi:10.4314/asr.v7i1.23132
- NEWBURY, Catharine, 1998. Ethnicity and the Politics of History in Rwanda. *Africa Today* [online]. Indiana University Press, **45**(1), 7-24 [cit. 2022-02-02]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/4187200>
- NUR, Salih O., 2015. From SAPs to PRSPs: Ideological Dogmatism in Development Policy and Good Governance in the Era of Neoliberalism. *SSRN Electronic Journal* [online]. 67-104 [cit. 2020-11-25]. ISSN 1556-5068. Dostupné
- NZONGOLA-NTALAJA, Georges, 2004. From Zaire to the Democratic Republic of the Congo. *Current African Issues* [online]. Uppsala: Nordic Africa Institute, (20), 1-25 [cit. 2020-12-02]. ISSN 0280-2171. Dostupné z: https://www.files.ethz.ch/isn/96246/28_From-Zaire-to-the-DRC.pdf
- OLECKÁ, Ivana a Kateřina IVANOVÁ, 2010. *Metodologie vědecko-výzkumné činnosti*. Olomouc: Moravská vysoká škola Olomouc. ISBN 978-80-87240-33-5.
- OLSSON, Ola, 2009. On the democratic legacy of colonialism. *Journal of Comparative Economics* [online]. **37**(4), 534-551 [cit. 2021-11-22]. ISSN 01475967. Dostupné z: doi:10.1016/j.jce.2009.08.004
- OREN, Ayala, 2008. The use of board games in child psychotherapy. *Journal of Child Psychotherapy* [online]. **34**(3), 364-383 [cit. 2022-05-24]. ISSN 0075-417X. Dostupné z: doi:10.1080/00754170802472893
- ORGANIZACE SPOJENÝCH NÁRODŮ, 2010. *State of the World's Indigenous Peoples* [online]. United Nations [cit. 2020-12-03]. Dostupné z: <https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/SOWIP/press%20package/sowip-press-package-en.pdf>
- PHAN, Peter C., 2010. *Christianities in Asia* [online]. Oxford: Wiley-Blackwell [cit. 2020-12-12]. ISBN 9781444392616. Dostupné z: doi:10.1002/9781444392616

- PIHAMA, Leonie a Jenny LEE-MORGAN, 2019. Colonization, Education, and Indigenous Peoples. *Handbook of Indigenous Education* [online]. Singapore: Springer Singapore, 2019-05-11, s. 19-27 [cit. 2021-10-26]. ISBN 978-981-10-3898-3. Dostupné z: doi:10.1007/978-981-10-3899-0_67
- PRADOS DE LA ESCOSURA, Leandro, 2012. OUTPUT PER HEAD IN PRE-INDEPENDENCE AFRICA: QUANTITATIVE CONJECTURES. *Economic History of Developing Regions* [online]. **27**(2), 1-36 [cit. 2020-12-01]. ISSN 2078-0389. Dostupné z: doi:10.1080/20780389.2012.745659
- QAYYUM, Abdul, Atif SALEEM a Khurram SHEZAD, 2015. Impact of Colonial Rule on Today's Educational System of Pakistan. *International Journal of Business, Economics and Management Works* [online]. 2015, **2**(9), 51-58 [cit. 2021-11-01]. Dostupné z: doi:10.5281/zenodo.32810
- QUIMPO, Nathan Gilbert, 2009. The Philippines: predatory regime, growing authoritarian features. *The Pacific Review* [online]. **22**(3), 335-353 [cit. 2020-11-01]. ISSN 0951-2748. Dostupné z: doi:10.1080/09512740903068388
- REICHEL, Jiří, 2009. *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada Publishing. Sociologie. ISBN 978-80-247-3006-6.
- RICHARDSON, David, 1987. The Slave Trade, Sugar, and British Economic Growth, 1748-1776. *The Journal of Interdisciplinary History* [online]. 1987, **17**(4), 739-769 [cit. 2021-03-24]. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/204652>
- RODNEY, Walter, 1972. *How Europe Underdeveloped Africa*. Dar es Salaam: Bogle-L'Ouverture Publications. ISBN 0950154644.
- ROZVOJOVÝ PROGRAM ORGANIZACE SPOJENÝCH NÁRODŮ, 2022. Human Development Index (HDI). UNITED NATIONS DEVELOPMENT PROGRAMME: Human Development Reports [online]. United Nations [cit. 2022-04-03]. Dostupné z: <https://hdr.undp.org/en/content/human-development-index-hdi>
- SEKRETARIÁT ASEAN, 2008. *The ASEAN Charter* [online]. 2. vyd. Jakarta: Association of Southeast Asian Nations [cit. 2021-11-09]. ISBN 978-979-3496-62-7. Dostupné z: <https://asean.org/wp-content/uploads/images/archive/publications/ASEAN-Charter.pdf>
- SETTLES, Joshua Dwayne, 1996. *The Impact of Colonialism on African Economic Development*. Knoxville. Chancellor's Honors Program Projects. University of Tennessee – Knoxville.hirs
- SCHELL, Jesse, 2015. *The art of game design: a book of lenses* [online]. 2. vyd. Boca Raton: Taylor & Francis Group [cit. 2022-01-05]. ISBN 978-1-4665-9867-6. Dostupné z: [https://iums.ac.ir/uploads/%5BJesse_Schell%5D_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_1\(BookFi\).pdf](https://iums.ac.ir/uploads/%5BJesse_Schell%5D_The_Art_of_Game_Design_A_book_of_1(BookFi).pdf)
- SCHOFIELD, Victoria, 2003. *Kashmir in Conflict: India, Pakistan and the Unending War* [online]. 2. vyd. Londýn: I.B.Tauris [cit. 2021-12-02]. ISBN 1 86064 898 3. Dostupné z: <https://ourrebellion.files.wordpress.com/2010/07/book-kashmir-in-conflict-india-pakistan-and-unending-war.pdf>
- SILVERMAN, David, 2013. How to Learn Board Game Design and Development. *Envatotuts+* [online]. Envato, 2013 [cit. 2021-01-03]. Dostupné z:

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

SITTOY, T. Valentino Sitoy, 1985. *A History of Christianity in the Philippines*. Quezon City: New Day Publishers. ISBN 9711002558.

SMOLIKOVA, Sona a Josef SMOLIK, 2011. Aktéři kolumbijského obchodu s drogami: vývoj a proměny. *Obrana a strategie (Defence and Strategy)* [online]. **11**(1), 53-68 [cit. 2020-10-31]. ISSN 12146463. Dostupné z: doi:10.3849/1802-7199.11.2011.01.053-068

SPANDLER, Kilian, 2016. *Regional Organizations in International Society: Decolonization, Regionalization and Enlargement in Europe and Southeast Asia* [online]. Tübingen [cit. 2021-11-09]. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.15496/publikation-12730>. Disertační práce. Eberhardova-Karlova Univerzita Tübingen.

STAMBERGER, Walter, 1963. *Dějiny kolonialismu*. Praha: Orbis. Malá moderní encyklopedie (Orbis).

SVĚTOVÁ BANKA, 2019. *World Bank list of economies (June 2019)* [online]. The World Bank Group [cit. 2020-11-16]. Dostupné z: [https://hupo.org/resources/Documents/World%20Bank%20list%20of%20economies%20\(June%202019\).pdf](https://hupo.org/resources/Documents/World%20Bank%20list%20of%20economies%20(June%202019).pdf)

THOMAS, Charles G. a Nathan E. MCCORMACK, 2020. The Secession of South Sudan, 1955–2011. *Secession and Separatist Conflicts in Postcolonial Africa* [online]. Calgary: University of Calgary Press, 2020-6-15, s. 157-188 [cit. 2022-02-01]. ISBN 9781773851280. Dostupné z: doi:10.2307/j.ctv12sdx0.11

THOMAS, Martin, 2012. *Violence and Colonial Order: Police, Workers and Protest in the European Colonial Empires, 1918–1940* [online]. New York: Cambridge University Press [cit. 2021-10-11]. ISBN 9781139574792. Dostupné z: <https://www.cambridge.org/cz/academic/subjects/history/twentieth-century-regional-history/violence-and-colonial-order-police-workers-and-protest-european-colonial-empires-19181940?format=AR>

THOMPSON, Leonard, 2000. *A History of South Africa* [online]. 3. vyd. New Haven: Yale University Press [cit. 2020-10-26]. ISBN 0-300-08775-6. Dostupné z: https://www.sahistory.org.za/sites/default/files/archive-files3/leonard_montearth_thompson_a_history_of_south_afrbook4me.org_.pdf

TILLEY, Helen, 2016. Medicine, Empires, and Ethics in Colonial Africa. *AMA Journal of Ethics* [online]. **18**(7), 743-753 [cit. 2021-11-02]. ISSN 2376-6980. Dostupné z: doi:10.1001/journalofethics.2016.18.7.mhst1-1607

TORRENT, Mélanie, 2012. A Commonwealth approach to decolonisation. *Études anglaises* [online]. **65**(3), 347-362 [cit. 2022-02-01]. ISSN 0014-195X. Dostupné z: doi:10.3917/etan.653.0347

ÚŘAD ORGANIZACE SPOJENÝCH NÁRODŮ PRO DROGY A KRIMINALITU, 2020. Indian Ocean East. *United Nations Office on Drugs and Crime* [online]. United Nations [cit. 2020-12-15]. Dostupné z: <https://www.unodc.org/unodc/en/piracy/indian-ocean-east.html>

- UVIN, Peter, 2001. Reading the Rwandan Genocide. *International Studies Review* [online]. **3**(3), 75-99 [cit. 2021-01-19]. ISSN 1521-9488. Dostupné z: doi:10.1111/1521-9488.00245
- VENEZUELAN, A. a James AUSMAN, 2019. The devastating Venezuelan crisis. *Surgical Neurology International* [online]. **10**(145), 1-6 [cit. 2012-12-08]. ISSN 2152-7806. Dostupné z: doi:10.25259/SNI_342_2019
- VOGT, Manuel, 2018. Ethnic Stratification and the Equilibrium of Inequality: Ethnic Conflict in Postcolonial States. *International Organization* [online]. **72**(1), 105-137 [cit. 2021-11-02]. ISSN 0020-8183. Dostupné z: doi:10.1017/S0020818317000479
- VON BENDA-BECKMANN, K., 2001. Folk, Indigenous, and Customary Law. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* [online]. Elsevier, 2001, s. 5705-5708 [cit. 2021-10-01]. ISBN 9780080430768. Dostupné z: doi:10.1016/B0-08-043076-7/02786-8
- WALTER, Dierk, 2008. Colonialism and Imperialism. *Encyclopedia of Violence, Peace, & Conflict* [online]. 2. vyd. Elsevier, 2008, s. 340-349 [cit. 2021-10-11]. ISBN 9780123739858. Dostupné z: doi:10.1016/B978-012373985-8.00030-1
- WILLIAMSON, Edwin, 1992. *The Penguin History of Latin America* [online]. Londýn: Penguin Books [cit. 2021-10-06]. ISBN 978-0-14-193744-1. Dostupné z: https://www.scribd.com/doc/261857013/the-penguin-history-of-latin-america
- WILPERT, Gregory, 2007. Chavez's Venezuela and 21st Century Socialism. *Transitions in Latin America and in Poland and Syria* [online]. Bingley: Emerald (MCB UP), s. 3-42 [cit. 2020-11-31]. Research in Political Economy. ISBN 978-0-7623-1383-9. Dostupné z: doi:10.1016/S0161-7230(07)24001-5
- WISNICKI, Adrian S., 2009. Interstitial cartographer: David Livingstone and the invention of south central Africa. *Victorian Literature and Culture* [online]. **37**(1), 255-271 [cit. 2021-10-11]. ISSN 1060-1503. Dostupné z: doi:10.1017/S1060150309090159
- WORDEN, Nigel, 1993. *The Making of Modern South Africa: Conquest, Segregation and Apartheid*. Cambridge: Blackwell Publishers. ISBN 9780631162865.
- WORLD OF ONLINE, 2017. *Pravidla hry PLAY! Staň se hvězdou internetu*. Praha: MINDOK.
- YECHURY, Akhila, 2015. Imagining India, decolonizing L'Inde Française, c. 1947–1954. *The Historical Journal* [online]. **58**(4), 1141-1165 [cit. 2021-01-15]. ISSN 0018-246X. Dostupné z: doi:10.1017/S0018246X14000727
- YIFTACHEL, O., 2009. Ethnic Conflict. *International Encyclopedia of Human Geography* [online]. Elsevier, 2009, s. 601-607 [cit. 2021-10-01]. ISBN 9780080449104. Dostupné z: doi:10.1016/B978-008044910-4.00775-6
- ZAPLETAL, Miloš, 1991. *Velká kniha deskových her*. Praha: Mladá fronta. Volný čas (Mladá fronta). ISBN 80-204-0188-1.

Seznam příloh

- Příloha č. 1 – Karty kreslení – pilotní verze
- Příloha č. 2 – Karty vysvětlování – pilotní verze
- Příloha č. 3 – Karty pantomimy – pilotní verze
- Příloha č. 4 – Karty vědomostních otázek – pilotní verze
- Příloha č. 5 – Velký hrací plán – pilotní verze
- Příloha č. 6 – Malý hrací plán – pilotní verze
- Příloha č. 7 – Karty náhod – pilotní verze
- Příloha č. 8 – Karty hráčů – pilotní verze
- Příloha č. 9 – Herní figurky a kostka – pilotní verze
- Příloha č. 10 – Manuál pravidel – pilotní verze
- Příloha č. 11 – Záznamový dokument hráčů vzor
- Příloha č. 12 – Záznamový dokument autorky vzor
- Příloha č. 13 – Otázky fokusní skupina
- Příloha č. 14 – Seznam pojmů – prvotní verze
- Příloha č. 15 – Karty kreslení – finální verze
- Příloha č. 16 – Karty vysvětlování – finální verze
- Příloha č. 17 – Karty pantomimy – finální verze
- Příloha č. 18 – Karty vědomostních otázek – finální verze
- Příloha č. 19 – Velký hrací plán – finální verze
- Příloha č. 20 – Malý hrací plán – finální verze
- Příloha č. 21 – Karty náhod – finální verze
- Příloha č. 22 – Karty hráčů – finální verze
- Příloha č. 23 – Herní figurky, kostka, žeton tahu, přesýpací hodiny – finální verze
- Příloha č. 24 – Manuál pravidel – finální verze
- Příloha č. 25 – Seznam pojmů – finální verze

Příloha č. 1 – Karty kreslení – pilotní verze

Trojúhelníkový obchod	Komunismus	Plantáž
Umělé hranice	Urbanizace	Zlatý půlměsíc
Surovina	Nevybuchlá munice	Genocida
Asijští tygři	Zlatý trojúhelník	Vietnamská válka

Světová banka	Vysoká úmrtnost	Inflace
Past chudoby	Nerovnost	Občanská válka
Hladomor	Délka života	Slum
Kmen	Migrace	

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Klíma (2003); Codaccioni et al. (1994), Stamberger (1963), Martin et al. (2019), Findlay (1990), Herbst (1989), Alexander (1967), Lofchie (1975), Bhattacharyya (2016), Arimah (2010), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020)

Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení

Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 2 – Karty vysvětlování – pilotní verze

ISI – substituce dovozu	Kult osobnosti	Apartheid
Nadnárodní korporace	Africký Nacionalismus	Autokracie
Commonwealth	Přímé zahraniční investice	Totalitní režim
Ropný šok	Vojenská diktatura	Demokracie

Guerilla	Predátorský režim	Zaostalost
Imperialismus	Zelená revoluce	Zadluženost
Privatizace	Nerostné suroviny	Pozemková reforma
Státní dluh	Nacionalismus	Fidel Castro

Dekolonizace	Mahátma Gándhí	Organizace spojených národů
Stádia ekonomického růstu		

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Codaccioni et al. (1994), Smolíková a Smolík (2011), Bello (2004), Klíma (2003), Chehabi a Linz (1998), Stamberger (1963), Evenson a Gollin (2003), Keller (1995), Agosin a Mayer (2020)

Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování

Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování

Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování		

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 3 – Karty pantomimy – pilotní verze

Rasismus	Hustota populace	Chudoba
Studená válka	Otroctví	Volby
Drogový kartel	Korupce	Válka
Kokain	Vysoká porodnost	Heroin/opium

Nezávislost	Ropný šok	Špatné školství
3. svět		

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Keller (1995), Organizace spojených národů (2010), Klíma (2003), Smolíková a Smolík (2011), Bhattacharyya (2016), Stamberger (1963), Codaccioni et al. (1994), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020)

Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima

Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima		

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 4 – Karty vědomostních otázek – pilotní verze

<p>Který z následujících států není součástí Commonwealthu, sdružení Spojeného království Velké Británie a Severního Irsku a jejich bývalých kolonií? A. Pákistán B. Indie C. Afghánistán D. Bangladéš (Správná odpověď: C)</p>	<p>Jaký rok je označován za „Rok Afriky“, neboli rok, během kterého získalo nezávislost 18 afrických států? A. 1940 B. 1950 C. 1960 D. 1970 (Správná odpověď: C)</p>	<p>Která země, dříve známá pod názvem Východí Pákistán nebo Východní Bengálsko, byla od dekolonizace pod nadvládou dnešního Pákistánu do osamostatnění roku 1971? A. Nepál B. Bhútán C. Bangladéš D. Myanmar (Správná odpověď: C)</p>
<p>Kterým z těchto států nevedla Ho Chi Minhova stezka, která byla používána pro zásobování jednotek komunistického Severního Vietnamu během Vietnamské války? A. Vietnam B. Myanmar C. Laos D. Kambodža (Správná odpověď: B)</p>	<p>Který z následujících států nepatří do skupiny LIC – low income countries neboli země, jejichž hrubý národní příjem činí \$1025 nebo méně? A. Burundi B. Středoafriická republika C. Demokratická republika Kongo D. Kamerun (Správná odpověď: D)</p>	<p>Která z těchto Afrických zemí byla dekolonizována jako poslední? A. Libye B. Namibie C. Benin D. Togo (Správná odpověď: B)</p>
<p>Který z následujících států patří do skupiny LIC – low income countries neboli země jejíž hrubý národní příjem činí \$1025 nebo méně? A. Nepál B. Bangladéš C. Kambodža D. Bhútán (Správná odpověď: A)</p>	<p>Která z těchto Afrických zemí mezi lety 1971 a 1997 nesla jméno Zair? A. Demokratická republika Kongo B. Středoafriická republika C. Burundi D. Botswana (Správná odpověď: A)</p>	<p>Mezi které z těchto není rozděleno území Kašmíru? A. Čína B. Indie C. Pákistán D. Bangladéš (Správná odpověď: D)</p>
<p>Ve které z těchto zemí po její dekolonizaci nepropukla občanská válka? A. Nigerie B. Guatemala C. Thajsko D. Laos (Správná odpověď: C)</p>	<p>Který z níže uvedených procesů není důsledkem dekolonizace? A. Potravinová krize B. Politická nestabilita C. Etnické konflikty D. Otroctví (Správná odpověď: D)</p>	<p>Jakým způsobem byla vytvořena většina dnešních státních hranic v Africe? A. Dle přírodních bariér B. Dle etnických skupin C. Dle přání koloniálních velmocí D. Dle historických obchodních cest (Správná odpověď: C)</p>

<p>Mezi dědictví kolonialismu v Africe patří nejen nelogické hranice států, zformování místních elit a posílení nehomogenního charakteru států, ale i vyšší HDP oproti období před kolonizací.</p> <p>ANO</p>	<p>Který z těchto států je nejvíce bombardovaným státem na světě v důsledku vietnamské války?</p> <p>A. Vietnam B. Laos C. Myanmar D. Kambodža (Správná odpověď: B)</p>	<p>Defoliant jménem Agent Orange, který byl aplikován letectvem Spojených států Amerických za účelem ničení porostu zakrývající základny nepřátelských jednotek během války ve Vietnamu, dodnes způsobuje fyzické postižení místních obyvatel.</p> <p>ANO</p>
<p>Který z těchto států byla kolonií Portugalskem?</p> <p>A. Brazílie B. Paraguay C. Uruguay D. Argentina</p>	<p>Programy strukturálního přizpůsobení (SAPs) byly reakcí na zvyšující se zadlužení rozvojových zemí, ve kterých letech?</p> <p>A. 50. B. 60. C. 70 D. 80. (Správná odpověď: D)</p>	<p>Simon Bolívar je znám jako jeden z hlavních vůdců osvobozeneckých hnutí v Latinské Americe.</p> <p>ANO</p>
<p>V jaké době byl politický nacionalismus, známý touhou po sjednocení dříve nehomogenního obyvatelstva v rámci jednotlivých států a propagací zisku moci daných Afrických kolonií, jednou z hlavních ideologií vládců Afrických zemí?</p> <p>A. 50–80. léta 20. stol. B. 60-90. léta 20. stol C. 40-70. léta 20. stol D. 30-60. léta 20. stol (Správná odpověď: 50–80. léta 20. stol.)</p>	<p>Který z níže uvedených zemí je největším světovým producentem kokainu?</p> <p>A. Kolumbie B. Afghánistán C. Myanmar D. Ghana (Správná odpověď: A)</p>	<p>Mezi jednu z výhod ISI neboli industrializace substituující dovoz, ekonomické strategie, která se zaměřovala na podporu domácích podniků za cílem snížení importu, patřil zvýšený zisk zahraničního kapitálu.</p> <p>NE Náročnost na zahraniční kapitál byl jeden z problémů industrializace substituující dovoz, kvůli kterému se většina zemí řídicí se dle této strategie, více zadlužila.</p>
<p>V rukou koho byla koncentrována moc v nově vytvořených státech v Latinské Americe?</p> <p>A. V rukou rolníků B. V rukou bohatých vlastníků půdy C. V rukou náboženských útvarů D. V rukou původních indiánských obyvatel (Správná odpověď: B)</p>	<p>Která z níže uvedených zemí si od doby vlády Huga Cháveze prochází jednou z nejhorších ekonomických krizí na světě?</p> <p>A. Ekvádor B. Venezuela C. Kolumbie D. Argentina (Správná odpověď: B)</p>	<p>Období politického nacionalismu v 50–80. letech v Africe se vyznačovalo touhou po nezávislosti a snahou sjednocení nehomogenního obyvatelstva v rámci států.</p> <p>ANO</p>

<p>PRSPs neboli Poverty Reduction Strategy Papers jakožto reakce na zvyšující se zadlužení rozvojových zemí, byly implementovány v 80. letech.</p> <p>NE PRSPs neboli Poverty Reduction Strategy Papers, implementovány na začátku 21. století.</p>	<p>Apartheid byla revoluční politika v Jihoafrické republice podporující rasovou rovnost.</p> <p>NE Apartheid byla politika založena na omezování svobody a příležitostí určitých obyvatel na základě jejich rasy.</p>	<p>SAPs neboli programy strukturálního přizpůsobení byly založeny na principu kondicionality – rozvojové země, které chtěly půjčku od Světové banky nebo Mezinárodního měnového fondu musely přijmout hospodářskopolitické reformy navržené těmito institucemi.</p> <p>ANO</p>
<p>Vysoká porodnost na Filipínách je především důsledkem snížení kvality zdravotní péče po dekolonizaci.</p> <p>NE Vysoká porodnost na Filipínách je především důsledkem nedostatku antikoncepčních prostředků kvůli křesťanství, které zde bylo rozšířeno během španělské kolonizace.</p>	<p>Arabské jaro je období politických převratů, protestů a občanských válek od roku 2010 v důsledku nedostatku příležitostí občanů se podílet na chodech států Arabského světa.</p> <p>ANO</p>	<p>Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj států nacházející se především na území Latinské Ameriky.</p> <p>NE Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj většiny rozvojových států, protože pro ně po této krizi bylo těžší získávat půjčky od jiných států, kvůli ztrátě důvěry.</p>
<p>Nevybuchlá munice z dob války ve Vietnamu, která je jednou z hlavních příčin chudoby v Laosu pokrývá až 20 % jeho celkové rozlohy.</p> <p>NE Nevybuchlá munice z dob války ve Vietnamu pokrývá cca 37 % rozlohy Laosu.</p>	<p>Díky zelené revoluci se podařilo snížit nerovnost a náchylnost vyšlechtěných plodin na klimatické podmínky.</p> <p>NE Kvůli pesticidům, které si nemohl každý dovolit se během zelené revoluce zvýšila nerovnost a kvůli šlechtění se plodiny staly více náchylné na klimatické podmínky.</p>	<p>Po získání nezávislosti ve většině zemí Latinské Ameriky moc přešla na vojenské vůdce.</p> <p>ANO</p>
<p>Mobutu Sese Seko byl autokratický vládce, za jehož vlády se v Konžské demokratické republice zavedla opatření založena na vládní kontrole hospodářství, která vedla k zvyšování zadlužení země.</p> <p>ANO</p>	<p>Ropná krize ovlivnila rozvoj především států, které těžily a vyvážely ropu.</p> <p>NE Ropná krize ovlivnila především rozvoj států, které ropu dovážely.</p>	<p>Zlatý trojúhelník je název pro oblast vyznačující se vysokou produkcí opia, která se rozpíná přes tři státy – Myanmar, Thajsko a Kambodža.</p> <p>NE Mezi státy patřící do zlatého trojúhelníku patří Myanmar, Thajsko a Laos.</p>

<p>Zlatý srp je název pro jednu ze dvou hlavních oblastí známých pro vysokou produkci opia, která se rozpíná na území třech států – Afghánistánu, Pákistánu a Íránu. ANO</p>	<p>Většina konfliktů probíhajících v Africe po dekolonizaci byla mezinárodní. NE Většina konfliktů probíhajících v Africe po dekolonizaci byla vnitrostátní.</p>	<p>Dopady zavedení hospodářského a společenského systému encomienda během kolonizace Latinské Ameriky jsou viditelné dodnes. ANO</p>
---	---	---

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Stamberger (1963), Martin et al. (2019), Světová banka (2019), Chamarbagwala a Morán (2011), Phan (2010), Světová banka (2019), Nzongola-Ntalaja (2004), Lofchie (1975), Bose (2005), Klíma (2003), Choefield (2003), Herbst (1989), Keller (1995), Gabbert (2012), Khamvongsa a Russell (2009), Walden (2004), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020), Venezuelan a Ausman (2019), Ghosh (2016), Alexander (1967), Nur (2015), Bello (2004), Dupont (2013), Sitoy (1985), Chehabi a Linz (1998), Dabashi (2012), Junankar (2016), Chhetri a Chaudhary (2011), Cline (1982), Griffith-Jones (1997), Loveman (1997), Harmon (2002), Faguet et al. (2017), Prados de la Escostura (2012)

Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky

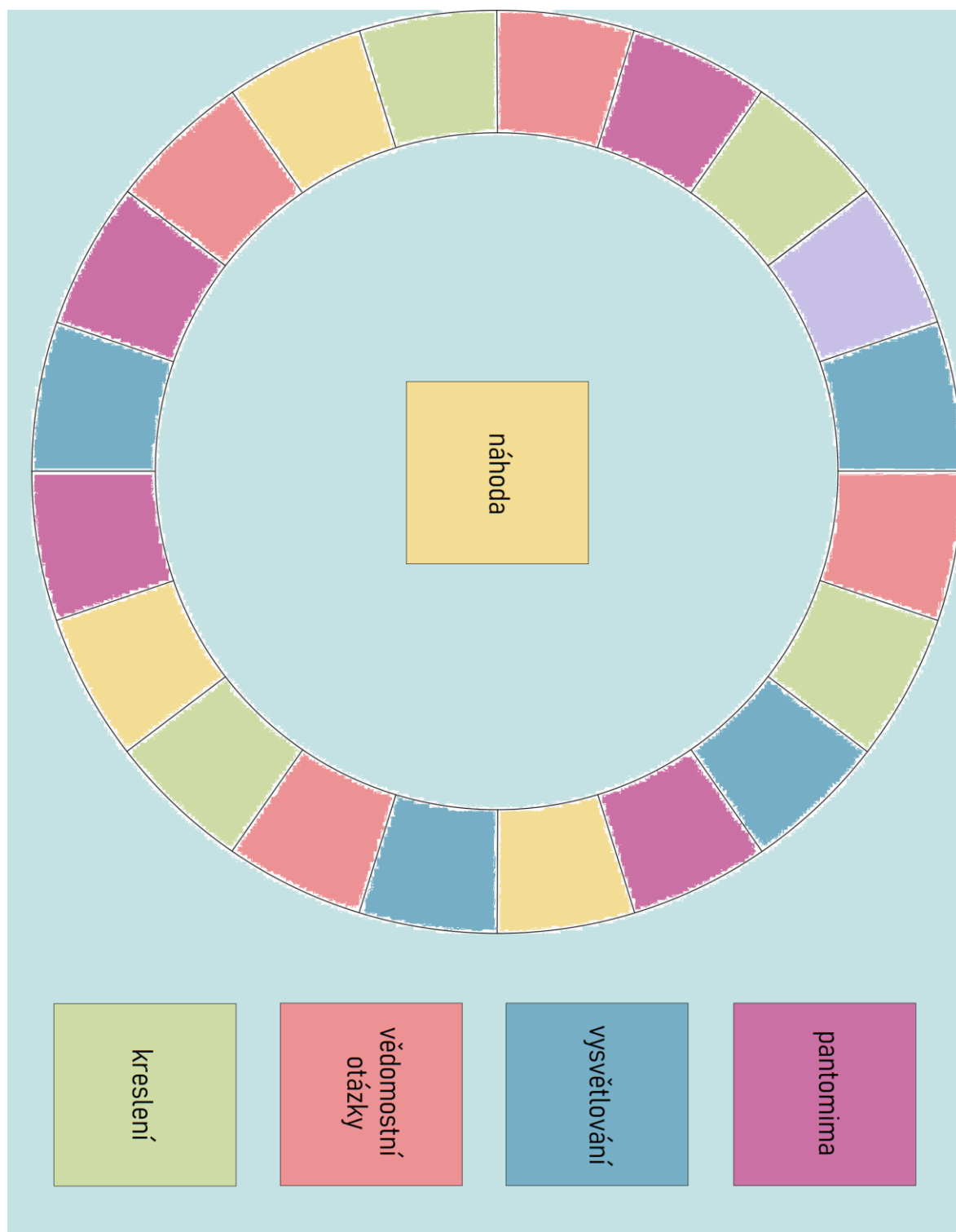
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky

Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky

Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
------------------------------	------------------------------	------------------------------

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 5 – Velký hrací plán – pilotní verze



Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 6 – Malý hrací plán – pilotní verze

16. úroveň	Velmi vysoký stupeň rozvoje
15. úroveň	
14. úroveň	
13. úroveň	
12. úroveň	Vysoký stupeň rozvoje
11. úroveň	
10. úroveň	
9. úroveň	
8. úroveň	Střední stupeň rozvoje
7. úroveň	
6. úroveň	
5. úroveň	
4. úroveň	Nízký stupeň rozvoje
3. úroveň	
2. úroveň	
1. úroveň	

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 7 – Karty náhod – pilotní verze

Jedno kolo nehraješ	Posuň se o jednu úroveň nahoru	Postup na nejbližší pole „kreslení“
Hraješ ještě jednou	Posuň se o jednu úroveň dolů	Postup na nejbližší pole „vědomostní otázky“
Prospoluhračče, který jedno kolo ne	Postup na nejbližší pole „pantomima“	Vrať se na nejbližší pole „pantomima“
Posuň jednoho spoluhračče o úroveň dolů a sebe o úroveň nahoru	Postup na nejbližší pole „vysvětlování“	Vrať se na nejbližší pole „vysvětlování“

Vrať se na nejbližší pole „kreslení“	Postup na pole start (s bonusem za projetí startem)	Pojistka – náhoda
Vrať se na nejbližší pole „vědomostní otázky“	Pojistka – pantomima	Pojistka – vědomostní otázky
Posuň se na libovolné pole v hracím plánu	Pojistka – vysvětlování	Možnost výběru ze 2 vrchních karet – pantomima
Vrať se na pole start (bez bonusu za projetí startem)	Pojistka – kreslení	Možnost výběru ze 2 vrchních karet – vysvětlování

Možnost výběru ze 2 vrchních karet – kreslení	Možnost výběru z 5 vrchních karet – kreslení	Výhoda souseda – hráč nalevo postoupí o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru ze 2 vrchních karet – vědomostní otázky	Možnost výběru z 5 vrchních karet – vědomostní otázky	Výhoda souseda – hráč napravo postoupí o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru z 5 vrchních karet – pantomima	Nevyužitá příležitost – všichni hráči vlastníci kartu možnosti výběru ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda	Nevýhoda souseda – hráč nalevo klesne o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru z 5 vrchních karet – vysvětlování	Nevyužitá příležitost – všichni hráči vlastníci kartu pojistka ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda	Nevýhoda souseda – hráč napravo klesne o jednu úroveň rozvoje

<p>Odplata – vyber hráče, který klesne o jednu úroveň rozvoje</p>	<p>Všichni hráči v kategorii vysokého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>	<p>Všichni hráči v kategorii velmi vysokého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>
<p>Spojenec – vyber hráče, který postoupí o jednu úroveň rozvoje</p>	<p>Všichni hráči v kategorii středního stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>	<p>Všichni hráči v kategorii nízkého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>
<p>Šťastlivec – posuň se o jeden stupeň rozvoje nahoru</p>		

Zdroj: Archiv autorky

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda		

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 8 – Karty hráčů – pilotní verze

<p>Hugo Chávez – socialismus 21. století Pokaždé když stojíš v kategorii nízkého stupně rozvoje a máš se posunout nahoru, posuň se o jednu úroveň navíc, ale když postoupíš přes hranici do kategorie středního stupně rozvoje, posuň se o jednu úroveň níž.</p>	<p>Fidel Castro – embargo USA Pokud stoupneš na pole náhoda, nebereš si kartu a předáš tah dalšímu spoluhráči. Zároveň na tebe neplatí žádné karty náhod ostatních hráčů.</p>	<p>Nelson Mandela – boj proti Apartheidu Pokud někoho přistihneš při porušování pravidel a upozorníš na ně slovy „porušení pravidel“ a následným vysvětlením, posuneš se o úroveň rozvoje nahoru. Pokud se ale zmýlíš a upozornil jsi zbytečně, posuneš se o úroveň dolů.</p>
<p>Mobutu Sese Seko – kult osobnosti Pokaždé když stoupneš na pole pantomima se musíš posunout o úroveň rozvoje níž.</p>	<p>Ne Win – barmská cesta k socialismu a pověřčivost Jakmile postoupíš přes jakoukoliv hranici stupňů rozvoje hodíš si kostkou. Pokud padne liché číslo, můžeš zůstat na stejné úrovni rozvoje, ale pokud padne sudé číslo posuneš se o jednu úroveň rozvoje níž.</p>	<p>Ho Či Min – Ho Či Minova stezka Jednou za kolo můžeš hodit kostkou 2x a vybrat, dle kterého hodu kostkou se posunete v hracím plánu. Zároveň pokaždé, když hodíš číslo 6 se posuneš dolů o 3 úrovně rozvoje.</p>

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Chehabi a Linz (1998), Codaccioni et al. (1994), Wilpert (2007), Thompson (2000), Aung-Thwin a Myint-U (1992)

Karta hráče	Karta hráče	Karta hráče
Karta hráče	Karta hráče	Karta hráče

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 9 – Herní figurky a kostka – pilotní verze



Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 10 – Manuál pravidel – pilotní verze

Pravidla hry

1. Popis hry

X je desková hra tematicky založená na dekolonizaci států a jejich následném rozvoji. Hra je určena pro 3 - 6 hráčů ve věku od 18ti let. Hráč představuje vládce dekolonizované země a snaží se plněním úkolů dosáhnout nejvyšší úrovně rozvoje, a tím i blahobytu své země. Specifika každého hráče jsou definovány kartami hráčů, které udávají, kterému vládcovi se hráč podobá, a na základě toho ovlivňují jeho individuální podmínky hry.

2. Příprava hry

Hra začíná náhodným rozdáním karet hráčů, kdy každému hráči přísluší jedna tato karta. Na velký hrací plán se položí 5 zamíchaných kupek karet na označená místa (náhoda, vysvětlování, vědomostní otázky, kreslení a pantomima). Každý hráč si vezme dvě hrací figurky stejné barvy, jednu si položí na malý hrací plán na 1. úroveň, pokud není jinak řečeno na jeho kartě hráče a druhou položí na velký hrací plán na políčko start.

3. Průběh hry

Hráči si hodí kostkou, a komu padne vyšší číslo začíná (v případě remízy hráči s nejvyšším hodem hází znovu). Hráči se poté střídají v tahu podle směru hodinových ručiček.

Průběh kola:

Hráč nejprve hodí kostkou a poté postoupí na velkém hracím plánu o hrozenou hodnotu, pokud není jinak řečeno na jeho hrací kartě. Pokud padne číslo šest tak hráč už znovu nehází. Hráčův tah závisí na tom, na jakém políčku figurka skončí.

Pantomima:

Pokud hráčova figurka skončí na poli pantomima, vybere si spoluhráče, který bude hádat, co je na kartě napsáno. Poté si vezme vrchní kartu z balíčku karet pantomimy tak, aby ji viděl jen on sám, a bude mít až půl minuty na promyšlení si a minutu na předvedení daného pojmu. Po dobu této minuty může hráč předvádět a dávat různé indicie bez použití zvuků, jiných předmětů, znakové řeči. Spoluhráč, kterého si předtím vybral mezitím hádá pojem, o kterém si myslí, že je napsán na kartě. Pokud spoluhráč pojem uhádne, posunují se oba o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud spoluhráč neuhádne, žádný z hráčů se neposune a tím tah končí.

Vysvětlování:

Pokud hráčova figurka skončí na poli vysvětlování, vybere si spoluhráče, který bude hádat, co je na kartě napsáno. Poté si vezme vrchní kartu z balíčku karet vysvětlování tak, aby ji viděl jen on sám, a bude mít až půl minuty na promyšlení si a minutu na vysvětlení daného pojmu. Po dobu této minuty může hráč vysvětlovat, přičemž nemůže použít kořen daného slova nebo daných slov, ani překlad v cizím jazyce. Spoluhráč, kterého si předtím vybral mezitím hádá pojem, o kterém si myslí, že je napsán na kartě. Pokud spoluhráč pojem uhádne, posunují se oba o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud spoluhráč neuhádne, žádný z hráčů se neposune a tím tah končí.

Vědomostní otázky:

Pokud hráčova figurka skončí na poli vědomostní otázky, jeden ze spoluhráčů vezme vrchní kartu z balíčku karet vědomostní otázky a přečte danému hráči otázku, která je na ní napsaná i s možnostmi odpovědí. Hráč má minutu na odpověď. Odpoví-li správně, posune se o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud neuhádne, posunou se ostatní spoluhráči o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí.

Kreslení:

Pokud hráčova figurka skončí na poli kreslení, vybere si spoluhráče, který bude hádat, co je na kartě napsáno. Poté si vezme vrchní kartu z balíčku karet kreslení tak, aby ji viděl jen on sám, a bude mít až půl minuty na promyšlení si a minutu na nakreslení daného pojmu. Po dobu této minuty může hráč kreslit, bez použití písmen nebo čísel. Spoluhráč, kterého si předtím vybral, mezitím hádá pojem, o kterém si myslí, že je napsán na kartě. Pokud spoluhráč pojem uhádne, posunují se oba o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud spoluhráč neuhádne, žádný z hráčů se neposune a tím tah končí.

Náhoda:

Pokud hráčova figurka skončí na poli náhoda, vezme si vrchní kartu z balíčku karet náhoda a přečte ji nahlas. Poté se hráči, kterých se karta týká, hned musí řídit podle dané náhody, popřípadě si kartu ponechat (toto platí při kartě pojistka nebo kartě možnost výběru z X vrchních karet) a následně ji použít, kdy uzná za vhodné.

Pokud si hráč vybere **kartu pojistky**, tak je pojištěn proti selhání ve vykonání příslušného úkolu a posune se při jejím použití automaticky o jednu úroveň rozvoje výše, před použitím karty se může pokusit úkol vykonat a až po nezdaření ji použít. Vzhledem k tomu, že mu k tomuto postupu nepomohl spoluhráč, kterého si před plněním úkolu vybral, tak se tento spoluhráč neposouvá o úroveň rozvoje výše. Zvláštním případem karty pojistky je „pojistka – náhoda“, díky které se hráč nemusí řídit dle libovolně zvolené karty náhody, kromě karty nevyužitá příležitost, která je této kartě nadřazená.

Pokud si hráč vybere **kartu možnost výběru z X vrchních karet** musí ji zahrát ještě před tím, než si vezme příslušnou vrchní kartu. Tato karta platí pouze pro oblast úkolů uvedenou na ní.

Pokud si hráč vybere **kartu postup/vrať se na nejbližší pole X**, znamená to, že po přesunutí na toto pole musí plnit dotýčný úkol a řídí se podle pravidel příslušného pole.

Karta náhoda je nadřazena pravidlům týkajících se jiných karet a vždy se jimi musí hráči řídit.

4. Ukončení hry

Hra končí, když některý z hráčů dosáhne maximální úrovně rozvoje na malém hracím plánu a tím vyhrává hru.

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 11 – Záznamový dokument hráčů vzor

JMÉNO

DATUM

POSTAVA

PŘIPOMÍNKY

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 12 – Záznamový dokument autorky vzor

POČET HRÁČŮ

DATUM

POSTAVY VE HŘE

POŘADÍ POSTAV

ČAS (doba čtení pravidel, doba hraní)

ROLE (pozorovatel/hráč, popř. postava)

PŘIPOMÍNKY (autorky z pozorování)

PŘIPOMÍNKY (hráčů z fokusní skupin)

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 13 – Otázky fokusní skupina

OTÁZKY fokusní skupina

Úvodní otázky

Jak se vám hrálo? Proč?

Jak byste celkově hru zhodnotili/jak vás hra bavila?

Máte nějaká doporučení?

Specifické otázky

Jak byste zhodnotili různé součásti hry? Přišlo vám, že něco chybí nebo naopak nadbývá?

Jakou jste měli šanci na výhru oproti ostatním hráčům? Čím to bylo ovlivněno?

Zkuste zhodnotit úroveň znalostí/dovedností, které byly ve hře potřebné? Měl někdo díky těmto znalostem/dovednostem výhodu?

Do jaké míry jste mohli ve hře dělat smysluplná rozhodnutí, která vám napomáhala k výhře?

Jak velkou roli podle vás hrála ve hře náhoda? Porovnejte s tím jakou roli hrály ve hře vaše dovednosti?

Přišlo vám, že je hra spíš o vědomostních znalostech nebo manuálních dovednostech?

Do jaké míry jste mohli ve hře spolupracovat/soutěžit? Zdá se vám hra spíš o spolupráci nebo o soutěžení?

Jak byste zhodnotili délku hry?

V jaké míře vám samotná hra napomáhala k výhře?

V jaké míře byla ve hře zahrnuta sabotáž?

Jakou míru volnosti v rozhodování/ovlivňování chodu hry jste měli?

Jak byste zhodnotili komplexitu nebo jednoduchost hry, co se týče způsobu získávání bodů a výhry?

Co vás na hře bavilo?

Co jste se naučili nového?

Doplňující otázky k jednotlivým otázkám

Proč?

Čím si myslíte, že to bylo ovlivněno?

Jaký z toho máte pocit?

Čím by se to podle vás dalo zlepšit?

Napadá vás k tomu ještě něco?

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 14 – Seznam pojmů – prvotní verze

SEZNAM ODBORNÝCH POJMŮ

3. SVĚT – pojem označující země, jež se nezúčastnily studené války

AFRICKÝ NACIONALISMUS – ideologický proud se snahou o sebeurčení afrického lidu, bojoval proti kolonialismu a hrál důležitou roli během dekolonizace

ASIJŠTÍ TYGŘI – skupina zemí, které se náhle industrializovaly a následně se mohutně zvýšil jejich hospodářský růst

AUTOKRACIE – způsob vlády, při které je moc omezena pouze na jednu osobu či úzký okruh lidí

COMMONWEALTH – socio-ekonomické sdružení zahrnující Spojené království a jeho bývalé koloniální území

DROGOVÝ KARTEL – skupina provozující ilegální aktivity za účelem peněžního zisku z prodeje drog

GUERRILLA – ozbrojená skupina bojující proti vládnoucí třídě partizánským způsobem, charakteristická pro země Latinské Ameriky

IMPERIALISMUS – snaha zemí o zvětšování své moci či zisku hmotného bohatství prostřednictvím ovládnutí jiných území

KULT OSOBNOSTI – většinou bezmezná uctívání osobnosti, jež usiluje o co největší vliv v dané oblasti, často spojeno s vůdci totalitních režimů

MAHÁTMA GHÁNDHÍ – vůdce hnutí bojujícího za nezávislost Indie na Spojeném království

MANDÁTNÍ ÚZEMÍ – většinou koloniální území, která byla za okolností 1. a 2. světové války odebrána Německu a Turecku mandátem OSN, dále byla svěřena do péče vítězných zemí nebo v ojedinělých případech osamostatněna

NACIONALISMUS – ideologický směr apelující na sounáležitost určitého národa, spojován i s nadřazováním jednoho národa nad ostatní

NADNÁRODNÍ KORPORACE – podnik operující na územích více států, za účelem co největšího možného zisku

ORGANIZACE SPOJENÝCH NÁRODŮ – největší mezinárodní organizace usilující o rozvoj jejich členských států, soustředěním se na škálu sociálních, ekonomických, politických a environmentálních faktorů

PAST CHUDOBY – cyklus chudoby, ze kterého je obtížné se dostat, protože danému subjektu chybí investice vedoucí k jeho potenciálnímu rozvoji, což vede k další chudobě, může být chápán na jak úrovni státu, tak jedince

PREDÁTORSKÝ REŽIM – režim charakteristický vykořisťováním země její vlastní vládou, vyskytoval se například na Filipínách nebo v Demokratické republice Kongo po jejich dekolonizaci

PRIVATIZACE – opak znárodnění, z veřejného majetku se stává majetek soukromý

PŘÍMÉ ZAHRANIČNÍ INVESTICE – příliv kapitálu do zemí atraktivních pro investory

ROPNÝ ŠOK – také znám jako ropná krize, je náhlé zvýšení ceny ropy z důvodu převyšující poptávky nad nabídkou

SLUM – městská část se zhoršenými podmínkami pro život jejích obyvatel, slumy se vyskytují převážně v Africe, Asii a Jižní Americe

STÁDIA EKONOMICKÉHO RŮSTU – fáze, kterými si podle amerického ekonoma W. W. Rostowa musí projít každá země, aby ekonomicky prosperovala

SUBSTITUCE DOVOZU INDUSTRIALIZACÍ – ekonomická strategie nahrazování importovaných produktů, podporou industrializace vlastní země, jež většinu zemí které ji využívaly zadlužila

SVĚTOVÁ BANKA – organizace, která se specializuje na poskytování pomoci rozvojovým zemím

TROJÚHELNÍKOVÝ OBCHOD – systém obchodu založený při kolonizaci Nového světa, založený na transportu otroků z Afriky do Ameriky, vývozu primárních surovin z Ameriky do Evropy a vývozu zpracovaných materiálů z Evropy do Afriky a Ameriky, v reálu byl systém mnohem složitější

VIETNAMSKÁ VÁLKA – jeden z projevů studené války v Asii, s jejímiž důsledky se oblast potýká dodnes – části Vietnamu, Laosu i Myanmaru jsou neobhospodařovatelné a lidé se dodnes potýkají se zdravotními problémy

ZELENÁ REVOLUCE – soubor zemědělských inovací implementovaných v druhé polovině 20. století v rozvojových zemích za účelem snížení nedostatku potravin, které byly v mnoha socio-ekonomických aspektech neúspěšné

ZLATÝ PŮLMĚSÍC – přední oblast produkce opia ve tvaru půlměsíce, rozkládá se převážně na území Pákistánu, Afghánistánu a Íránu

ZLATÝ TROJÚHELNÍK – přední oblast produkce opia ve tvaru trojúhelníku, jehož hrany tvoří země Myanmar, Thajsko a Laos

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Alexander (1967), Bergman (2018), Chehabi (1998), Kahai (2004), Matsuyama (2010), Evans (1989), Quimpo (2009), Bello (2004), Kahai (2004), Arimah (2010), Evenson (2003), Codaccioni et al. (1994), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020), Keller (1995), Findlay (1990), Stamberger (1963)

Příloha č. 15 – Karty kreslení – finální verze

Trojúhelníkový obchod	Komunismus	Plantáž
Umělé hranice *	Urbanizace	Zlatý půlměsíc
Surovina	Nevybuchlá munice *	Genocida *
Asijští tygři	Zlatý trojúhelník	Vietnamská válka

Světová banka	Vysoká úmrtnost *	Inflace
Past chudoby *	Nerovnost *	Občanská válka *
Hladomor *	Délka života *	Slum *
Kmen	Migrace	

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Klíma (2003); Codaccioni et al. (1994), Stamberger (1963), Martin et al. (2019), Findlay (1990), Herbst (1989), Alexander (1967), Lofchie (1975), Bhattacharyya (2016), Arimah (2010), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020)

Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení

Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	Kreslení
Kreslení	Kreslení	

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 16 – Karty vysvětlování – finální verze

Substituce dovozu industrializací *	(Mahátma) Gándhí	Organizace spojených národů *
Nadnárodní korporace *	Africký Nacionalismus *	Autokracie
Commonwealth	Přímé zahraniční investice *	Totalitní režim
Stádia ekonomického růstu *	Vojenská diktatura	Demokracie

Guerilla *	Predátorský režim	Zaostalost
Imperialismus *	Zelená revoluce	Zadluženost
Privatizace	Nerostné suroviny	Pozemková reforma
Státní dluh	Nacionalismus	Dekolonizace

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Codaccioni et al. (1994), Smolíková a Smolík (2011), Bello (2004), Klíma (2003), Chehabi a Linz (1998), Stamberger (1963), Evenson a Gollin (2003), Keller (1995), Agosin a Mayer (2020)

Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování

Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování
Vysvětlování	Vysvětlování	Vysvětlování

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 17 – Karty pantomimy – finální verze

Rasismus	Špatné školství *	Chudoba *
Studená válka	Otroctví *	Volby
Drogový kartel *	Korupce *	Válka
Kokain	Vysoká porodnost *	Heroin/opium

Nezávislost	Ropný šok	3. svět
-------------	-----------	---------

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Keller (1995), Organizace spojených národů (2010), Klíma (2003), Smolíková a Smolík (2011), Bhattacharyya (2016), Stamberger (1963), Codaccioni et al. (1994), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020)

Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima
Pantomima	Pantomima	Pantomima

Pantomima	Pantomima	Pantomima
------------------	------------------	------------------

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 18 – Karty vědomostních otázek – finální verze

<p>Který z následujících států není součástí Commonwealthu, sdružení Spojeného království Velké Británie a Severního Irsku a jejich bývalých kolonií? A. Pákistán B. Indie C. Afghánistán D. Bangladéš (Správná odpověď: C)</p>	<p>Jaký rok je označován za „Rok Afriky“, neboli rok, během kterého získalo nezávislost 18 afrických států? A. 1940 B. 1950 C. 1960 D. 1970 (Správná odpověď: C)</p>	<p>Která země, dříve známá pod názvem Východní Pákistán nebo Východní Bengálsko, byla od dekolonizace pod nadvládou dnešního Pákistánu do osamostatnění roku 1971? A. Nepál B. Bhútán C. Bangladéš D. Myanmar (Správná odpověď: C)</p>
<p>Kterým z těchto států nevedla Ho Chi Minhova stezka, která byla používána pro zásobování jednotek komunistického Severního Vietnamu během Vietnamské války? A. Vietnam B. Myanmar C. Laos D. Kambodža (Správná odpověď: B)</p>	<p>Který z níže uvedených procesů není důsledkem dekolonizace? A. Potravinová krize B. Politická nestabilita C. Etnické konflikty D. Otroucní (Správná odpověď: D)</p>	<p>Která z těchto Afrických zemí byla dekolonizována jako poslední? A. Libye B. Namibie C. Benin D. Togo (Správná odpověď: B)</p>
<p>Jakým způsobem byla vytvořena většina dnešních státních hranic v Africe? A. Dle přírodních bariér B. Dle etnických skupin C. Dle přání koloniálních velmocí D. Dle historických obchodních cest (Správná odpověď: C)</p>	<p>Která z těchto Afrických zemí mezi lety 1971 a 1997 nesla jméno Zair? A. Demokratická republika Kongo B. Středoafriická republika C. Burundi D. Botswana (Správná odpověď: A)</p>	<p>Mezi kterou z těchto zemí není rozděleno území Kašmíru? A. Čína B. Indie C. Pákistán D. Bangladéš (Správná odpověď: D)</p>
<p>Ve které z těchto zemí po její dekolonizaci nepropukla občanská válka? A. Nigerie B. Guatemala C. Thajsko D. Laos (Správná odpověď: C)</p>	<p>Ropná krize ovlivnila rozvoj především států, které těžily a vyvážely ropu. NE Ropná krize ovlivnila především rozvoj států, které ropu dovážely.</p>	<p>Zlatý trojúhelník je název pro oblast vyznačující se vysokou produkcí opia, která se rozpíná přes tři státy – Myanmar, Thajsko a Kambodža. NE Mezi státy patřící do zlatého trojúhelníku patří Myanmar, Thajsko a Laos.</p>

<p>Zlatý půlměsíc je název pro jednu ze dvou hlavních oblastí známých pro vysokou produkci opia. Rozpíná se na území třech států – Afghánistánu, Pákistánu a Íránu.</p> <p>ANO</p>	<p>Který z těchto států byl historicky nejvíce bombardovaným státem na světě v důsledku vietnamské války?</p> <p>A. Vietnam B. Laos C. Myanmar D. Kambodža (Správná odpověď: B)</p>	<p>Defoliant jménem Agent Orange, který byl během války ve Vietnamu aplikován letectvem USA, dodnes způsobuje fyzické postižení místních obyvatel.</p> <p>ANO</p>
<p>Který z těchto států byl kolonií Portugalska?</p> <p>A. Brazílie B. Paraguay C. Uruguay D. Argentina (Správná odpověď: A)</p>	<p>Programy strukturálního přizpůsobení (SAPs) byly reakcí na zvyšující se zadlužení rozvojových zemí, ve kterých letech?</p> <p>A. 50. B. 60. C. 70 D. 80. (Správná odpověď: D)</p>	<p>Simon Bolívar je znám jako jeden z hlavních vůdců osvobozeneckých hnutí v Latinské Americe.</p> <p>ANO</p>
<p>Mezi dědictví kolonialismu v Africe patří i vyšší HDP kolonií oproti období před kolonizací.</p> <p>ANO</p>	<p>Který z níže uvedených zemí je největším světovým producentem kokainu?</p> <p>A. Kolumbie B. Afghánistán C. Myanmar D. Ghana (Správná odpověď: A)</p>	<p>Mezi jednu z výhod ISI neboli industrializace substituující dovoz, ekonomické strategie patřil zvýšený zisk zahraničního kapitálu.</p> <p>NE Náročnost na zahraniční kapitál byl jeden z problémů industrializace substituující dovoz, kvůli kterému se většina zemí řídící se dle této strategie, více zadlužila.</p>
<p>V rukou koho byla koncentrována moc v nově vytvořených státech v Latinské Americe?</p> <p>A. V rukou rolníků B. V rukou bohatých vlastníků půdy C. V rukou náboženských útvarů D. V rukou původních indiánských obyvatel (Správná odpověď: B)</p>	<p>Která z níže uvedených zemí si od doby vlády Huga Cháveze prochází jednou z nejhorších ekonomických krizí na světě?</p> <p>A. Ekvádor B. Venezuela C. Kolumbie D. Argentina (Správná odpověď: B)</p>	<p>Období politického nacionalismu v 50–80. letech v Africe se vyznačovalo touhou po nezávislosti a snahou sjednocení nehomogenního obyvatelstva v rámci států.</p> <p>ANO</p>

<p>PRSPs neboli Poverty Reduction Strategy Papers jakožto reakce na zvyšující se zadlužení rozvojových zemí, byly implementovány v 80. letech.</p> <p>NE PRSPs neboli Poverty Reduction Strategy Papers byly implementovány na začátku 21. století.</p>	<p>Apartheid byla revoluční politika v Jihoafrické republice podporující rasovou rovnost.</p> <p>NE Apartheid byla politika založena na omezování svobody a příležitostí určitých obyvatel na základě jejich rasy.</p>	<p>SAPs neboli programy strukturálního přizpůsobení byly založeny na principu kondicionality. Rozvojové země, které chtěly půjčku, musely přijmout hospodářskopolitické reformy navržené mezinárodními institucemi.</p> <p>ANO</p>
<p>Vysoká porodnost na Filipínách je především důsledkem snížení kvality zdravotní péče po dekolonizaci.</p> <p>NE Vysoká porodnost na Filipínách je především důsledkem nedostatku antikoncepčních prostředků kvůli křesťanství, které zde bylo rozšířeno během španělské kolonizace.</p>	<p>Arabské jaro je období politických převratů, protestů a občanských válek od roku 2010 v důsledku nedostatku příležitostí občanů se podílet na chodech států Arabského světa.</p> <p>ANO</p>	<p>Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj států nacházejících se především na území Latinské Ameriky.</p> <p>NE Mexická finanční krize ovlivnila rozvoj většiny rozvojových států, protože pro ně po této krizi bylo těžší získávat kapitál, kvůli ztrátě důvěry.</p>
<p>Dopady zavedení hospodářského a společenského systému encomienda během kolonizace Latinské Ameriky jsou viditelné dodnes.</p> <p>ANO</p>	<p>Většina konfliktů probíhajících v Africe po dekolonizaci byla mezinárodní.</p> <p>NE Většina konfliktů probíhajících v Africe po dekolonizaci byla vnitrostátní.</p>	<p>Po získání nezávislosti ve většině zemí Latinské Ameriky moc přešla na vojenské vůdce.</p> <p>ANO</p>
<p>Mobutu Sese Seko byl autokratický vládce, za jehož vlády se v Konžské demokratické republice zavedla opatření založena na vládní kontrole hospodářství, která vedla k zvyšování zadlužení země.</p> <p>ANO</p>		

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Stamberger (1963), Martin et al. (2019), Světová banka (2019), Chamarbagwala a Morán (2011), Phan (2010), Světová banka (2019), Nzongola-Ntalaja (2004), Lofchie (1975), Bose (2005), Klíma (2003), Choefield (2003), Herbst (1989), Keller (1995), Gabbert (2012), Khamvongsa a Russell (2009), Walden (2004), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020), Venezuelan a

Ausman (2019), Ghosh (2016), Alexander (1967), Nur (2015), Bello (2004), Dupont (2013), Sitoy (1985), Chehabi a Linz (1998), Dabashi (2012), Junankar (2016), Chhetri a Chaudhary (2011), Cline (1982), Griffith-Jones (1997), Loveman (1997), Harmon (2002), Faguet et al. (2017), Prados de la Escostura (2012)

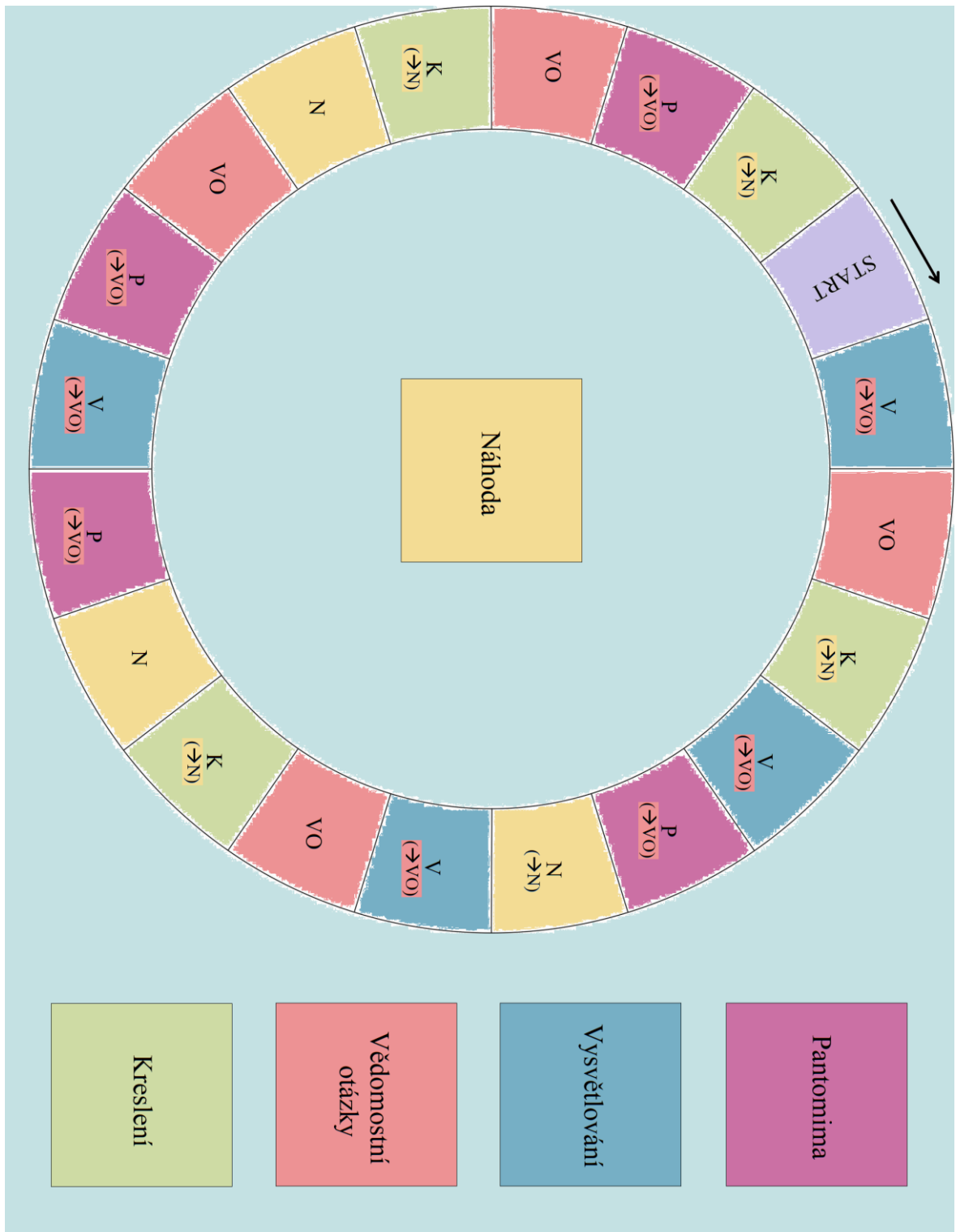
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky

Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky

Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky	Vědomostní otázky	Vědomostní otázky
Vědomostní otázky		

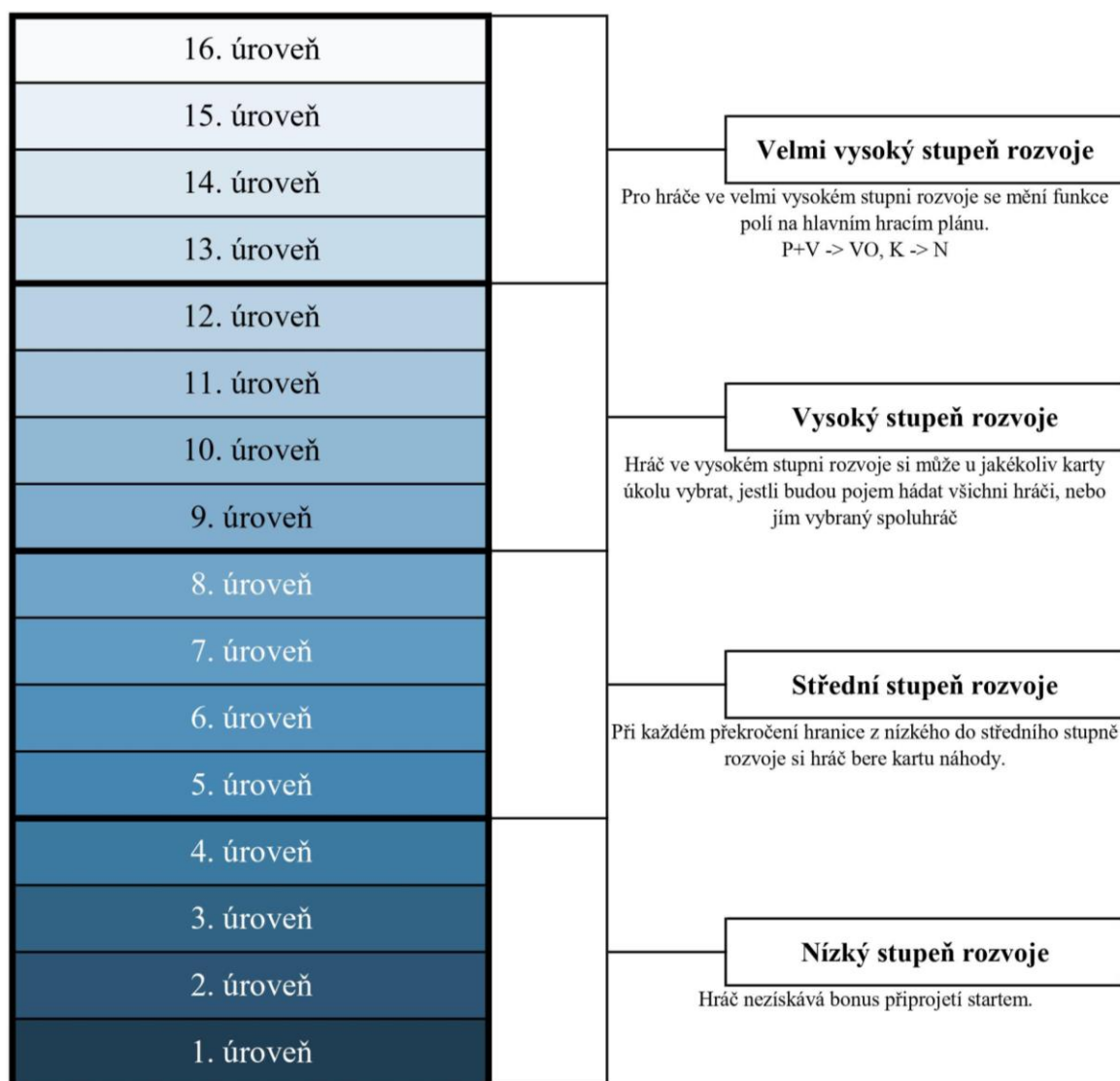
Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 19 – Velký hrací plán – finální verze



Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 20 – Malý hrací plán – finální verze



Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 21 – Karty náhod – finální verze

Jedno kolo nehraješ	Posuň se o jednu úroveň nahoru	Postup na nejbližší pole „kreslení“
Hraješ ještě jednou	Posuň se o jednu úroveň dolů	Postup na nejbližší pole „vědomostní otázky“
Vyber spoluhráče, který jedno kolo nehraje	Postup na nejbližší pole „pantomima“	Vrať se na nejbližší pole „pantomima“
Posuň jednoho spoluhráče o úroveň dolů a sebe o úroveň nahoru	Postup na nejbližší pole „vysvětlování“	Vrať se na nejbližší pole „vysvětlování“

Vrať se na nejbližší pole „kreslení“	Postup na pole start (s bonusem za projetí startem)	Pojistka – náhoda
Vrať se na nejbližší pole „vědomostní otázky“	Pojistka – pantomima	Pojistka – vědomostní otázky
Posuň se na libovolné pole v hracím plánu	Pojistka – vysvětlování	Možnost výběru ze 2 vrchních karet – pantomima
Vrať se na pole start (bez bonusu za projetí startem)	Pojistka – kreslení	Možnost výběru ze 2 vrchních karet – vysvětlování

Možnost výběru ze 2 vrchních karet – kreslení	Možnost výběru z 5 vrchních karet – kreslení	Výhoda souseda – hráč nalevo postoupí o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru ze 2 vrchních karet – vědomostní otázky	Možnost výběru z 5 vrchních karet – vědomostní otázky	Výhoda souseda – hráč napravo postoupí o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru z 5 vrchních karet – pantomima	Nevyužitá příležitost – všichni hráči vlastníci kartu možnosti výběru ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda (tato karta je nadřazená kartě Pojistka – náhoda)	Nevýhoda souseda – hráč nalevo klesne o jednu úroveň rozvoje
Možnost výběru z 5 vrchních karet – vysvětlování	Nevyužitá příležitost – všichni hráči vlastníci kartu pojistka ji vrátí do spodu balíčku karet náhoda (tato karta je nadřazená kartě Pojistka – náhoda)	Nevýhoda souseda – hráč napravo klesne o jednu úroveň rozvoje

<p>Odplata – vyber hráče, který klesne o jednu úroveň rozvoje</p>	<p>Všichni hráči v kategorii vysokého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>	<p>Všichni hráči v kategorii velmi vysokého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>
<p>Spojenec – vyber hráče, který postoupí o jednu úroveň rozvoje nahoru</p>	<p>Všichni hráči v kategorii středního stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>	<p>Všichni hráči v kategorii nízkého stupně rozvoje se posunou na nejnižší úroveň rozvoje této kategorie</p>
<p>Šťastlivec – posuň se o jeden stupeň rozvoje nahoru</p>		

Zdroj: Archiv autorky

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda

Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda	Náhoda	Náhoda
Náhoda		

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 22 – Karty hráčů – finální verze

<p>Hugo Chávez – socialismus 21. století</p> <p>Pokaždé, když stojíš v kategorii nízkého stupně rozvoje a máš se posunout nahoru, posuň se o jednu úroveň navíc, ale při přestupování hranice směrem z nízkého stupně rozvoje do kategorie středního stupně rozvoje, se posuň o jednu úroveň níž.</p>	<p>Fidel Castro – embargo USA</p> <p>Pokud stoupneš na pole náhoda, nebereš si kartu a předáš tah dalšímu spoluhráči. Zároveň na tebe neplatí efekt žádné karty náhod ostatních hráčů (i přesto se ji mohou pokusit uplatnit).</p>	<p>Ho Či Min – Ho Či Minova stezka</p> <p>Jednou za projetí kruhovitou trasou můžeš hodit kostkou 2x a vybrat, dle kterého hodu kostkou se posuneš v hracím plánu. Schopnost můžeš využít poté, co již první z těchto hodů učiníš. Zároveň pokaždé, když se rozhodneš tuto schopnost využít a hodíš číslo 6, se posuneš dolů o 3 úrovně rozvoje.</p>
<p>Mobutu Sese Seko – kult osobnosti</p> <p>Pokaždé když stoupneš na pole pantomima se musíš posunout o úroveň rozvoje níž. Pokaždé když projedeš startem posuneš o dvě úrovně nahoru, místo jedné.</p>	<p>Ne Win – barmská cesta k socialismu a pověřčivost</p> <p>Jakmile postoupíš přes jakoukoliv hranici stupňů rozvoje, hodíš si kostkou. Pokud padne liché číslo, posuneš se o jednu úroveň rozvoje výš, ale pokud padne sudé číslo, posuneš se o jednu úroveň rozvoje níž.</p>	<p>Nelson Mandela – boj proti Apartheidu</p> <p>Pokud ostatní spoluhráče přistihneš při porušování pravidel a upozorníš na ně slovy „porušení pravidel“ a následným vysvětlením, posuneš se o úroveň rozvoje nahoru. Pokud se ale zmýlíš nebo jiný spoluhráč na toto porušení již upozornil, posuneš se o úroveň dolů</p>

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Chehabi a Linz (1998), Codaccioni et al. (1994), Wilpert (2007), Thompson (2000), Aung-Thwin a Myint-U (1992)

Karta hráče	Karta hráče	Karta hráče
Karta hráče	Karta hráče	Karta hráče

Zdroj: Archiv autorky

Příloha č. 23 – Herní figurky, kostka, žeton tahu, přesýpací hodiny –
finální verze




Zdroj: Archiv autorky




PRAVIDLA HRY ROZVOJONIZACE

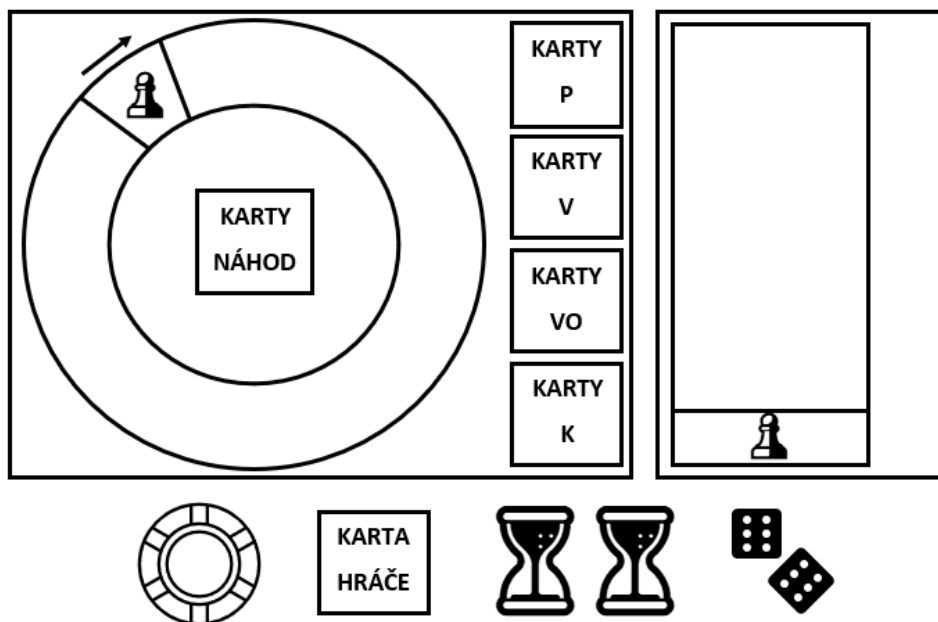
1. Popis hry

Rozvojonizace je desková hra tematicky založená na dekolonizaci států a jejich následném rozvoji. Hra je určena pro 3–6 hráčů ve věku od 18 let. Hráč představuje vládce dekolonizované země a snaží se plněním úkolů dosáhnout nejvyšší úrovně rozvoje a tím i blahobytu své země. Specifika každého hráče jsou definovány kartami hráčů, které udávají, jakému vládci se hráč podobá, a na základě toho ovlivňují jeho individuální podmínky hry.

 Většina bodů, které hráč získává, souvisí s informacemi týkajícími se tematiky rozvoje země po dekolonizaci. Pokud hráči tyto pojmy neznají mohou využít seznam pojmů přiložený na konci pravidel, vždy ale až po odehrání karty, na které je pojem uveden.

2. Příprava hry

Před hrou by si hráči měli prostudovat pravidla. Hra začíná náhodným rozdělením karet hráčů, kdy každému hráči přísluší jedna tato karta. Na velký hrací plán se položí 5 zamíchaných kupek karet na označená místa (náhoda, vysvětlování, vědomostní otázky, kreslení a pantomima).  Každý hráč si vezme dvě hrací figurky stejné barvy, jednu si položí na velký hrací plán na políčko start a druhou položí na malý hrací plán na 1. úroveň, pokud není jinak řečeno na jeho kartě hráče.




3. Průběh hry

Každý hráč přečte svou kartu hráče a po celou dobu hry ji před sebou ponechá popisem postavy nahoru. Hráči si hodí kostkou, a komu padne vyšší číslo, začíná (v případě remízy hráči s nejvyšším hodem hází znovu). Hráči se poté střídají v tahu podle směru hodinových ručiček. Hráči si při předávání tahu předávají i žeton, který určuje, jaký hráč je v tu chvíli na řadě. Hráči se posunují na malém hracím plánu především podle úspěšnosti plnění úkolů. Z 1. úrovně hráč nikdy neklesá. Jestliže se některý z hráčů nachází na nejnižší možné úrovni rozvoje a má se posunout o úroveň níže, zůstává tento hráč na stejné úrovni.

Průběh kola:

Hráč nejprve hodí kostkou a poté postoupí po směru hodinových ručiček na velkém hracím plánu o hozenou hodnotu, pokud není jinak řečeno na jeho hrací kartě. Jestliže padne číslo šest, tak hráč už znovu nehází. Hráčův tah závisí na tom, na jakém políčku figurka skončí. Jestliže hráč skončí na políčku, které ho odkazuje na kartu pantomimy, vysvětlování, kreslení, vědomostních otázek či náhody, je po odehrání tato karta zveřejněna a vrácena do spodu příslušného balíčku karet.

 Pro úkoly vyžadující odpočet času mohou hráči použít přesýpací hodiny přiložené ve hře. Černé hodiny měří 0,5 minuty a bílé 1 minutu.

Hrací pole a zisk bodů:

Start:

Při průjezdu políčkem start se hráči posouvají o jednu úroveň rozvoje výše. Hráč dostává bonus za projetí startem pouze při postupu přes toto pole ve směru běžného pohybu po kruhové trase na velkém hracím plánu

Pantomima, kreslení, vysvětlování:



Pokud hráčova figurka skončí na poli pantomima/kreslení/vysvětlování, vybere si spoluhráče, který bude hádat, co je na kartě napsáno. Poté si vezme vrchní kartu z příslušného balíčku karet tak, aby ji viděl jen on sám, a bude mít až půl minuty na promyšlení si a minutu na předvedení/nakreslení/vysvětlení daného pojmu. Spoluhráč, jehož si předtím vybral, mezitím hádá pojem, o kterém si myslí, že je napsán na kartě, přičemž má neomezený počet pokusů. Důležité je pojem uhádnout v časovém limitu jedné minuty. Když si hráč vybere kartu označenou hvězdičkou, musí tento fakt oznámit a kromě jeho vybraného spoluhráče mohou hádat i ostatní hráči. Hráči v tomto případě hádají všichni zároveň, opět mají neomezený počet pokusů a časový limit jednu minutu. Pokud vybraný spoluhráč (v případě karty s označením * jakýkoliv z hráčů, již nejsou/jenž není na tahu) pojem v rámci jedné minuty uhádne, posunuje se hráč na tahu s hráčem, který mu pomohl úkol vykonat, o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud není pojem uhádnut, žádný z hráčů se neposune a tím tah končí. Každé z polí má i svá specifická pravidla:

Pantomima:



Po dobu minuty může hráč předvádět a dávat různé indicie bez použití zvuků, jiných předmětů, znakového jazyka či znázorňování písmen, znázorňovat čísla je ale povoleno.

Vysvětlování:



Po dobu minuty může hráč vysvětlovat, přičemž nemůže použít kořen daného slova nebo daných slov ani překlad v cizím jazyce.

Kreslení:



Po dobu minuty může hráč kreslit bez použití písmen nebo čísel, slovního vyjadřování či posunků. Může pouze potvrdit či vyvrátit spoluhráči jeho tipy pohybem hlavy do boků nebo přikývnutím.

Vědomostní otázky:



Pokud hráčova figurka skončí na poli vědomostní otázky, jeden ze spoluhráčů vezme vrchní kartu z balíčku karet vědomostních otázek a přečte danému hráči otázku, která je na ní napsaná i s možnostmi odpovědí. V případě výběru karty s možností odpovědí ANO či NE jeden ze spoluhráčů přečte uvedenou větu a zeptá se daného hráče, zda je přečtený fakt pravdivý. Po přečtení otázek s možností odpovědí A/B/C/D se hráč může rozhodnout neodpovědět. Pro lepší orientaci v typech karet vědomostních otázek jsou karty s možnou odpovědí ANO či NE odlišeny od druhého typu červeným označením správné odpovědi. Hráč má vždy minutu na odpověď a pouze jeden pokus na uhádnutí. Odpoví-li správně, posune se o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí. Pokud vybere odpověď špatně, posunou se ostatní spoluhráči o jednu úroveň rozvoje výše a tím tah končí.

Náhoda:



Pokud hráčova figurka skončí na poli náhoda, vezme si vrchní kartu z balíčku karet náhoda a přečte ji nahlas. Poté se hráči, kterých se karta týká, hned musí řídit podle dané náhody, popřípadě si kartu ponechat (toto platí při kartě pojistka nebo kartě možnost výběru z X vrchních karet) a následně ji použít, kdy uzná za vhodné.

Pokud si hráč vybere **kartu pojistky**, tak je pojištěn proti selhání ve vykonání příslušného úkolu a posune se při stoupnutí na pole daného úkolu automaticky o jednu úroveň rozvoje výše, před použitím karty se může pokusit úkol vykonat a až po nezdaření ji použít. Vzhledem k tomu, že mu k tomuto postupu nepomohl spoluhráč, kterého si před plněním úkolu vybral, tak se tento spoluhráč neposouvá o úroveň rozvoje výše. Hráč se však nemusí pokoušet úkol vykonat vůbec a zahrát kartu hned, když na pole stoupne. Zvláštním případem karty pojistky je „pojistka – náhoda“, díky které se hráč nemusí řídit dle libovolně zvolené karty náhody.

Pokud si hráč vybere **kartu možnost výběru z X vrchních karet**, ponechá si tuto kartu, dokud nestoupne na pole, jehož se karta týká, a musí ji zahrát ještě před tím, než si vezme příslušnou vrchní kartu. Každá z karet možnost výběru platí pouze pro oblast úkolů uvedenou na ní. Hráč s touto kartou má možnost vybrat si z tolika vrchních karet dané kategorie, kolik je na kartě výběru určeno. Pokud se jedná o možnost výběru karet z kategorie pantomima, kreslení nebo vysvětlování, musí si hráč vybrat spoluhráče, který mu bude asistovat ve splnění úkolu před přečtením karet. Poté si hráč karty přečte, vybere z nich pro nejvhodnější možnost a zbytek karet vrátí do spodu příslušného balíčku. Na výběr karet má třicet vteřin a na pokus o splnění úkolu minutu. Pokud se jedná o možnost výběru karet z kategorie vědomostní otázky, některý ze spoluhráčů přečte text ze všech karet (bez odpovědí), z nichž si hráč na tahu jednu vybere. Zbylé karty se vrací do spodu balíčku. Po přečtení všech karet má hráč půl minuty na výběr a poté minutu na pokus o splnění úkolu.

Pokud si hráč vybere **kartu postup/vrat' se na nejbližší pole X**, znamená to, že po přesunutí na toto pole musí plnit dotyčný úkol a řídí se podle pravidel příslušného pole. Vracení přes pole start je povoleno. Po vracení přes start má hráč při jeho pozdějším projetí nárok na bonus. Při postupu přes pole start má hráč nárok na bonus za projetí startem. Při vybrání této karty se hráč vždy musí posunout na jiné pole, než na kterém původně stál.

Pokud karta náhody říká některému hráči, že **jedno kolo nehraje**, nehází tento hráč kostkou a tím i vynechává všechny související akce. Stále se ale zapojuje do všech ostatních akcí ve hře a tím pádem může získávat body za asistenci ostatním hráčům v plnění úkolů.

Karta náhoda je nadřazena pravidlům týkajících se jiných karet (kromě karet hráčů) a vždy se jimi musí hráči řídit.

Podmínky hry se s postupem času mění:

- Pokud se figurka hráče nachází v nízkém stupni rozvoje na malém hracím plánu, nezískává body za projektí políčkem start.
- Při každém překročení hranice z nízkého do středního stupně rozvoje si hráč bere kartu náhody. Pokud si více hráčů ve stejnou chvíli vezme kartu náhody, které se musí ihned odehrát, odehrají tuto kartu podle toho, kdo z nich měl být dřív na tahu. Po této akci hráči pokračují v hraní dle předchozího pořadí hráčů.
- Hráč ve vysokém stupni rozvoje si po přečtení karty úkolu může vybrat úplně ignorovat či kamkoliv přidat symbol hvězdy (může si u jakékoliv karty úkolu vybrat, jestli budou pojem hádat všichni hráči, nebo jím vybraný spoluhráč).
- Pokud se figurka hráče nachází ve velmi vysokém stupni rozvoje na malém hracím plánu, mění se funkce políček na velkém hracím plánu. Všechna pole pantomima a vysvětlování se mění na pole vědomostních otázek. Pole kreslení se mění na pole náhody. Na velkém hracím plánu se tedy vyskytují funkce 3 typů políček – startu, náhody a vědomostních otázek. Hráčův tah závisí na nových funkcích hracích polí (např. pokud stoupne na pole kreslení, řídí se pravidly pole náhody). Toto rozložení se mění jen pro něj. Hráč stále může získávat body z asistence při plnění úkolu jiného hráče.

Každý z hráčů se řídí změnou pravidel podle úrovně, ve které se vyskytuje. Změny podmínek jsou vždy nadřazené popsaným pravidlům, včetně podmínek na kartách hráčů.

4. Ukončení hry

Hra končí, když některý z hráčů dosáhne maximální úrovně rozvoje na malém hracím plánu, a tím vyhrává hru.

Zdroj: Archiv autorky



SEZNAM ODBORNÝCH POJMŮ

3. SVĚT – pojem označující země, jež se nezúčastnily studené války

AFRICKÝ NACIONALISMUS – ideologický proud se snahou o sebeurčení afrického lidu, bojoval proti kolonialismu a hrál důležitou roli během dekolonizace

AGENT ORANGE – byl zdraví škodlivý defoliant, neboli látka částečně ničící některé části rostlin, využívaný letectvem USA během války ve Vietnamu k odhalování táborů zneprátelené strany

ASIJŠTÍ TYGŘI – skupina zemí, které se náhle industrializovaly a následně se mohutně zvýšil jejich hospodářský růst

AUTOKRACIE – způsob vlády, při které je moc omezena pouze na jednu osobu či úzký okruh lidí

COMMONWEALTH – socio-ekonomické sdružení zahrnující Spojené království a jeho bývalé koloniální území

DROGOVÝ KARTEL – skupina provozující ilegální aktivity za účelem peněžního zisku z prodeje drog

ENCOMIENDA – jeden ze socio-ekonomických systémů užívaných při kolonizaci Nového světa, založený na výměně práce původních obyvatel za jejich christianizaci a ochranu, ze strany kolonizátora, spojován s brutálním vykořisťováním původních obyvatel

GUERRILLA – ozbrojená skupina bojující proti vládnoucí třídě partizánským způsobem, charakteristická pro země Latinské Ameriky

IMPERIALISMUS – snaha zemí o zvětšování své moci či zisku hmotného bohatství prostřednictvím ovládnutí jiných území

KULT OSOBNOSTI – většinou bezmezné uctívání osobnosti, jež usiluje o co největší vliv v dané oblasti, často spojeno s vůdci totalitních režimů

MAHÁTMA GHÁNDHÍ – vůdce hnutí bojujícího za nezávislost Indie na Spojeném království

MANDÁTNÍ ÚZEMÍ – většinou koloniální území, která byla za okolností 1. a 2. světové války odebrána Německu a Turecku mandátem OSN, dále byla svěřena do péče vítězných zemí nebo v ojedinělých případech osamostatněna

NACIONALISMUS – ideologický směr apelující na sounáležitost určitého národa, spojován i s nadřazováním jednoho národa nad ostatní

NADNÁRODNÍ KORPORACE – podnik operující na územích více států, za účelem co největšího možného zisku

ORGANIZACE SPOJENÝCH NÁRODŮ – největší mezinárodní organizace usilující o rozvoj jejich členských států soustředěním se na škálu sociálních, ekonomických, politických a environmentálních faktorů

PAST CHUDOBY – cyklus chudoby, ze kterého je obtížné se dostat, protože danému subjektu chybí investice vedoucí k jeho potenciálnímu rozvoji, což vede k další chudobě, může být chápán na jak úrovni státu, tak jedince

PREDÁTORSKÝ REŽIM – režim charakteristický vykořisťováním země její vlastní vládou, vyskytoval se například na Filipínách nebo v Demokratické republice Kongo po jejich dekolonizaci

PRIVATIZACE – opak znárodnění, z veřejného majetku se stává majetek soukromý

PŘÍMÉ ZAHRANIČNÍ INVESTICE – příliv kapitálu do zemí atraktivních pro investory

ROPNÝ ŠOK – také znám jako ropná krize, je náhlé zvýšení ceny ropy z důvodu převyšující poptávky nad nabídkou

SLUM – městská část se zhoršenými podmínkami pro život jejích obyvatel, slumy se vyskytují převážně v Africe, Asii a Jižní Americe

STÁDIA EKONOMICKÉHO RŮSTU – fáze, kterými si podle amerického ekonoma W. W. Rostowa musí projít každá země, aby ekonomicky prosperovala

SUBSTITUCE DOVOZU INDUSTRIALIZACÍ – ekonomická strategie nahrazování importovaných produktů, podporou industrializace vlastní země, jež většinu zemí, které ji využívaly, zadlužila

SVĚTOVÁ BANKA – organizace, která se specializuje na poskytování pomoci rozvojovým zemím

TROJÚHELNÍKOVÝ OBCHOD – systém obchodu zřízený při kolonizaci Nového světa, založený na transportu otroků z Afriky do Ameriky, vývozu primárních surovin z Ameriky do Evropy a vývozu zpracovaných materiálů z Evropy do Afriky a Ameriky, v reálu byl systém mnohem složitější

VIETNAMSKÁ VÁLKA – jeden z projevů studené války v Asii, s jejímiž důsledky se oblast potýká dodnes – části Vietnamu, Laosu i Myanmaru jsou neobhospodařovatelné a lidé se dodnes potýkají se zdravotními problémy

ZELENÁ REVOLUCE – soubor zemědělských inovací implementovaných v druhé polovině 20. století v rozvojových zemích za účelem snížení nedostatku potravin, které byly v mnoha socio-ekonomických aspektech neúspěšné

ZLATÝ PŮLMĚSÍC – přední oblast produkce opia ve tvaru půlměsíce, rozkládá se převážně na území Pákistánu, Afghánistánu a Íránu

ZLATÝ TROJÚHELNÍK – přední oblast produkce opia ve tvaru trojúhelníku, jehož hrany tvoří země Myanmar, Thajsko a Laos

Zpracováno autorkou dle těchto zdrojů: Alexander (1967), Bergman (2018), Chehabi (1998), Kahai (2004), Matsuyama (2010), Evans (1989), Quimpo (2009), Bello (2004), Kahai (2004), Arimah (2010), Evenson (2003), Codaccioni et al. (1994), Úřad Organizace spojených národů pro drogy a kriminalitu (2020), Keller (1995), Findlay (1990), Stamberger (1963), Ghosh (2016) a Williamson (1992)