

## **Abstrakt**

Tato diplomová práce zkoumá karetní hru Dobble a její možné využití v rámci psychodiagnostiky. Hlavními cíli je představit tuto hru, zjistit, jaké vlastnosti karet ovlivňují výkon v této hře, porovnat výkon v Dobble s výsledky vybraných běžně užívaných psychologických testů a případně představit alternativní psychodiagnostický nástroj. Teoretická část popisuje využívání společenských her mimo herní kontext, vysvětluje fenomény zrakového vyhledávání, jež se při hraní Dobble uplatňuje, a pojednává o vybraných psychologických testech. Empirická část představuje kvantitativní výzkum provedený na 50 dobrovolnících, kteří v rámci výzkumu odehráli tři kola Dobble a vyplnili několik psychologických testů. Výsledky ukazují, že jednotlivé karty se v náročnosti neliší. Vliv na čas, za který je shodný obrázek nalezen, má opakování hledaného symbolu. Výkon ve hře Dobble souvisí se skórem výkonu soustředění testu pozornosti d2 a výsledkem Vídeňského maticového testu měřícího inteligenci. Naopak nebyl nalezen vztah mezi výkonem v této hře a reprodukcí komplexní figury Taylorové ani skóry testu cesty. Tento výzkum je prvním svého druhu zabývajícím se karetní hrou Dobble a ukazuje, že by bylo vhodné vyvinout speciální variantu hry, kterou testování nebudou předem znát. Ta by podle získaných dat mohla sloužit jako alternativní metoda pro měření pozornosti či inteligence, jež testované bude navíc bavit.

**Klíčová slova:** deskové hry; gamifikace; hra Dobble; alternativní psychodiagnostický nástroj