



Co jste během vyšetřování cítili?

Co z toho vytvořilo samotné prostředí? Co vy?

Imerze, storytelling a roleplay ve vzdělávání

Michal Špitálský

Jaké věci ze základní školy Vám nejvíce
utkvěly v hlavě?

PATRICK BERGER MICHAEL SPITALSKY

ISSUE 1



THE MAGAZINE
ABOUT GAMES

DUNGEON

REVIEWS

FALLOUT 4
ASSASSINS CREED
SYNDICATE
RAINBOW SIX
SIEGE

TOPICS

TOP 5 MODS
FOR FALLOUT 4

MICROTRASTACTIONS
GAMING PLAGUE

FREE TO PLAY

NOTHING IS FOR FREE

PRICE 5€



Proč si některé momenty
pamatujeme desítky let
a jiné zmizí druhý den?



Jan Amos Komenský



John Dewey



Lev Vygotsky



Johan Huizinga

„Pověz mi a zapomenu; ukaž mi a já si vzpomenu; ale nech mne se zúčastnit a já pochopím.“

- autor neznámý, výrok často připisován Konfuciovi, nebo Benjaminu Franklinovi



Michal Špitálský

režisér a filmař

lektor SFÉRA Pardubice, několik let
v neformálním vzdělávání

několik let plánování imerzivních
přířestských táborů

dlouholetý *Dungeon Master* pro několik
D&D skupin



Imerze

stav, kdy je člověk ponořen do (fiktivní) situace, přijímá její pravidla a je ochoten v ní jednat

- občas o ní mluvíme jako o “dobře nastavené atmosféře”

Imerze

stav, kdy je člověk ponořen do (fiktivní) situace, přijímá její pravidla a je ochoten v ní jednat

Imerze příběhová

Chci vědět, co bude dál

Imerze emoční

Záleží mi na tom,
prožívám příběh,
zažívám empatii

Imerze haptická

Mohu se světa
dotknout

Imerze kreativní

Mohu do něj něco
vložit, přetvořit si ho
dle vlastní myšlenky

Imerze

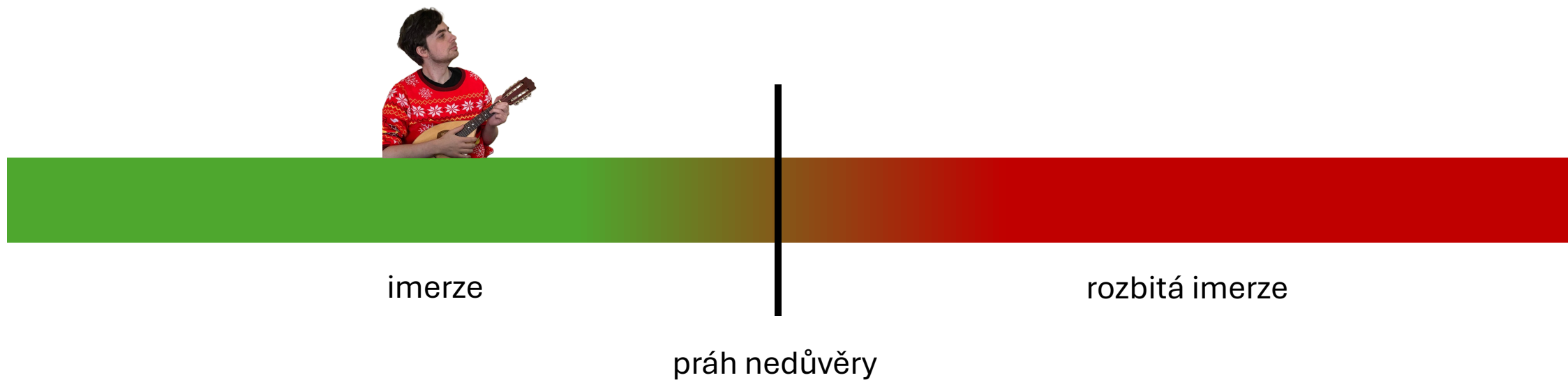
stav, kdy je člověk ponořen do (fiktivní) situace, přijímá její pravidla a je ochoten v ní jednat

- neplatí imerze = lepší učení
- imerze = sociální prožitek => člověk otevřený učení a připraven na fungování ve společnosti
- není pro každého
- jen jeden z možných nástrojů

Suspension of disbelief

potlačení nedůvěry

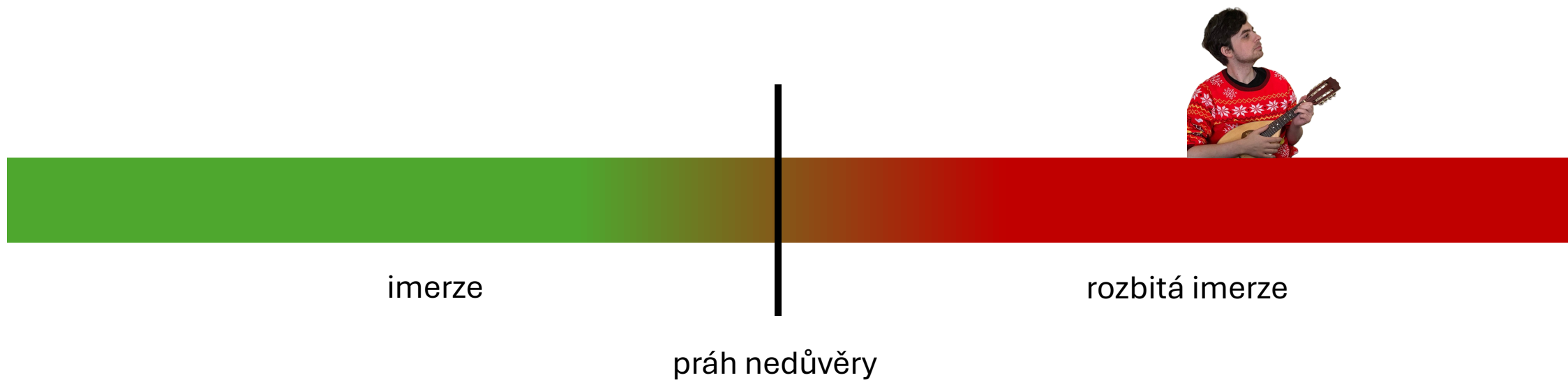
„Vím, že to není skutečné. Ale jsem ochoten na chvíli přijmout, že na tom záleží.“



Suspension of disbelief

potlačení nedůvěry

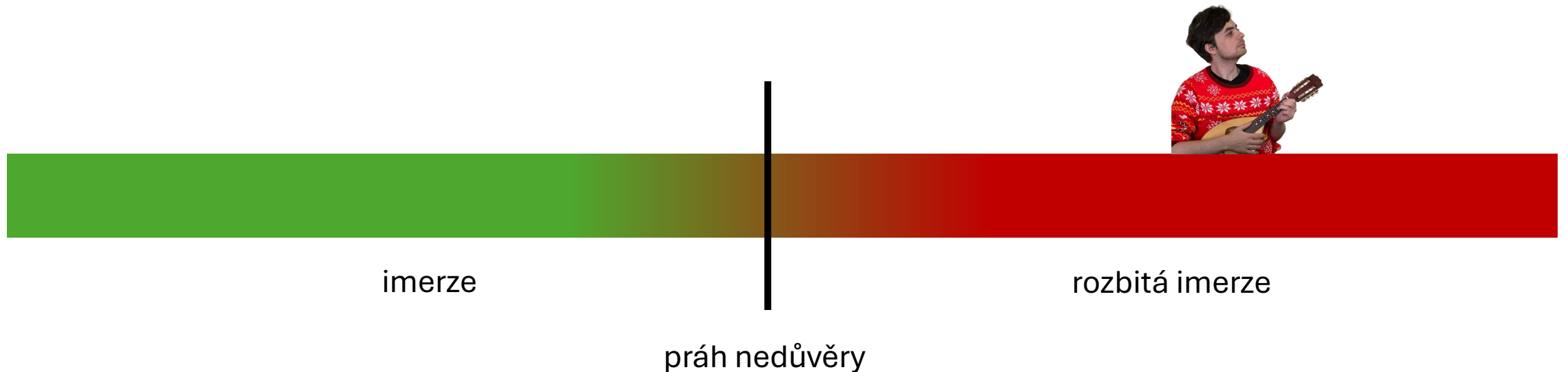
„Vím, že to není skutečné. Ale jsem ochoten na chvíli přijmout, že na tom záleží.“



Co ovlivňuje imerzi

< vnitřní konzistence
jasná pravidla hry
smysluplné role, kamarádství
soudržné detaily
přiznání limitací

> rozpory / anachronismy
trapnost / nucené herectví
nesrozumitelnost
příliš velké nároky na představivost



Suspension of disbelief

potlačení nedůvěry

Cílem není odstranit všechno, co připomíná realitu. Cílem je, aby účastník byl ochoten s fikcí spolupracovat.

část první

Příběhy a storytelling

Příběh je jeden z nejsilnějších nositelů imerze. Není ale podmínkou.

Role GM (gamemastera)

- Není autorem románu, nepopisuje zdlouhavé příběhy
- Pouze posouvá příběh, nemusí vůbec být přítomen

Nejdřív motivace, až potom příběh

- Kdo jsem?
- Co chci?
- Proč to chci?
- Proč bych měl něco udělat právě teď?

Účastníci nemusí 100% věřit všemu, ale potřeba udělat další krok by měla vyjít přirozeně.

Motivace

- Nejsnazší motivace je záhada...
- úkol / zakázka
- odpovědnost
- něco chybí / něco nesedí

Co bylo motivací v první úloze?

Expozice

- Co nejkratší
- Jen informace nutné pro první krok, nastiňuje motivaci
- Ideálně tak, jak by vypadala uvnitř světa (*diegetická*)
- Zbytek světa může objevovat postupně

Co byla expozice v první úloze?



SHOW, DON'T TELL

Diegeze

Musel jsem nečekaně odjet na
ředitelství do Londýna. Máme
podezření na otravu, ale ještě
nemáme důkaz ani podezřelého. Přeji
šťastné dorěšení případu.

Konsta'bl Phillips

Vaším úkolem je vyřešit případ...

Jak dávkovat informace

Slepá ulička

cesta, která nikam nevede, účastník to ale musí být schopný poznat

Red herring

záměrně zavádějící stopa, kterou lze nakonec vyvrátit

Nový kontext

nová informace změní význam toho, co už víme, dá kontext doposud nechápanému

Zvrat

nová informace zásadně přepíše naše dosavadní chápání situace

Skill check

nová informace / postup je skrytá za podmínkou

Náhoda

nejistý výsledek, který může změnit další vývoj, vícečetnost (kostky, karty, los...)

Způsoby, jak použít příběh

0) Bez příběhu

*Vypočtete
následující
příklady...*

1) Příběh jako obal

*Pan Novák má
bazén o celkovém
objemu...*

2) Příběh jako motivace

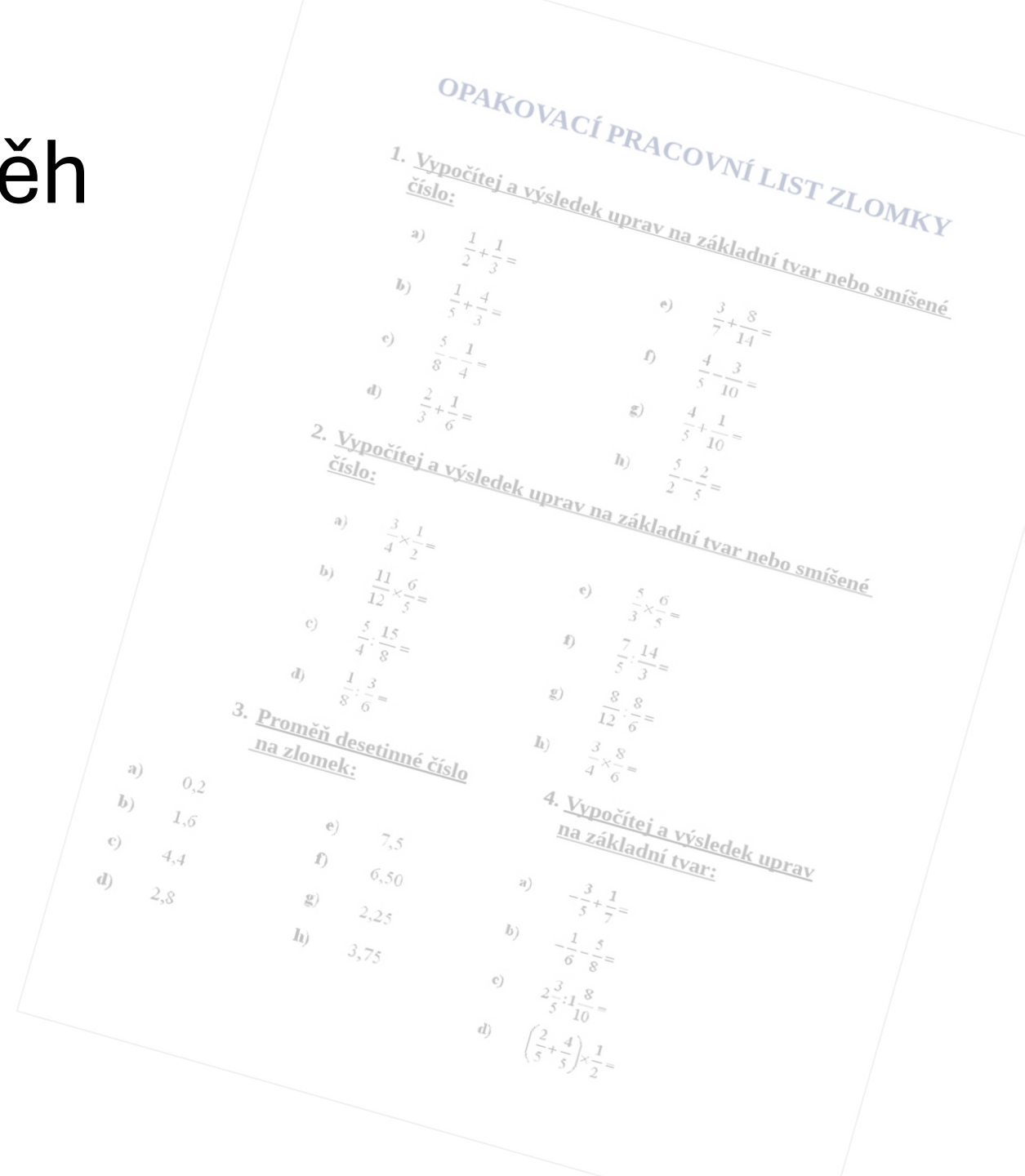
*Jste tým inženýrů
a potřebujete
navrhnout...*

3) Příběh jako struktura

Účastník rozhoduje,
zjišťuje, dostává
nové informace,
mění hypotézu

Způsoby, jak použít příběh

Píše se rok 2147. Jste poslední vědci na Marsu. Kapitán Zorblax vám posílá tajnou zprávu. Abyste zachránili kolonii, vypočítejte následujících deset rovnic...



Role

Nositel imerze

Gamemaster

- nejsem učitel
- jsem konstábl
- klobouk, knírek, odznak
- předávám vám případ

Účastník

- nejsem žák
- jsem laboratorní pracovník
- mám vzorky a protokol
- potřebuji zjistit, co způsobilo úhyn ryb
- **ideálně musím poté svědčit u soudu**

Modelové situace: Imerze bez příběhu

Jste redakce novin. Máte za úkol sestavit vydání se třemi reportážemi, dvěma články a reklamou pro zdejší fotbalový klub...

Jste stavební firma, máte za úkol vykopat jámu na městské koupaliště. Kopáč vykope průměrně $X \text{ m}^3$ za hodinu za plat Y . Můžete si najmout bagr, který kope $A \text{ m}^3$ za hodinu, ale stojí B za hodinu... Rozpočet projektu je... Časová tíseň je...

Jste laboratorní pracovníci. Máte vzorky z místa ekologické havárie. Zjistěte, co se stalo. V průběhu případu přichází nové informace, které Vám umožní obvinít jednu ze tří společností...

Modelové situace: Imerze bez příběhu

Umožňují větší imerzi
při práci s kreativitou
(vytvoření názvu novin)

D

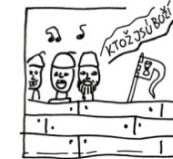
11. a) Pročtěte si následující ukázky z „husitských novin“. Který z textů byste nemohli zařadit mezi zcela publicistické?

LV



Skandál

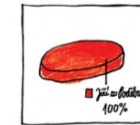
Elitní vojsko křížáků uteklo před zpěvem našich vojáků. Naši bojovníci za právo Boží zazpívali poslední dobou velice populární píseň – Ktož jsú boží bojovníci. Papež se odmítl k dané situaci vyjádřit. Domažlice – toť budiž místo ostudy těch „udatných“ vojáků.



Houf – Nice

Máme nového krále

Poté, co zemřel Ladislav Pohrobek, země Koruny české hledaly nového krále. Hned v prvním kole zvítězil husitský nižší šlechtic Jiří z Poděbrad. Jak se mohlo stát, že se králem stal pouze nižší šlechtic? Zjistíme více!

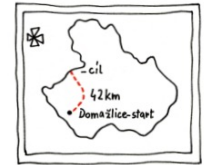


Kal – Išník

Překvapivá nová vojenská technika

Zcela novou techniku použil dosud málo známý, ale talentovaný velitel Jan Žižka. Z vozů vytvořil jakousi tvrz tam, kde to potřeboval. Nedostatečnou výzbroj nahradilo jeho vojákům přizpůsobené pracovní nářadí. Nikdo si s tím neví moc rady.

Pal – Cát



Vojáci na pochodu – turné

Husitská skupina – Vojáci na pochodu – po vítězství v talentové soutěži Hlas země Koruny české vyrazila na turné jménem Spanilá jízda. Určitě zazní největší hity jako: Ktož jsú boží bojovníci, Povstaň, povstaň Veliké Město pražské, Slyšte, rytíři boží a spousta dalších.

Hus – Ita

Vtip týdne

Proč má Zikmund na Hradě tolik stráží? Aby nám nebyl ukradený.

(Školní práce)

část druhá

Nositelé imerze a příběhu

Člověk nemusí stavět hned Bradavice, aby navodil atmosféru

předměty

kostýmy

zvuk

rekvizity

prostředí

dokumenty

role

- Málo prvků, které patří k sobě
- Každý prvek má nějakou funkci
- Stejný vizuální a příběhový jazyk
- Diegeze je preferovaná

Koherence > množství dekorací



Funkce / Haptika
Imerzivnost
Praktičnost

TŘI CITRONKY

předměty

kostýmy

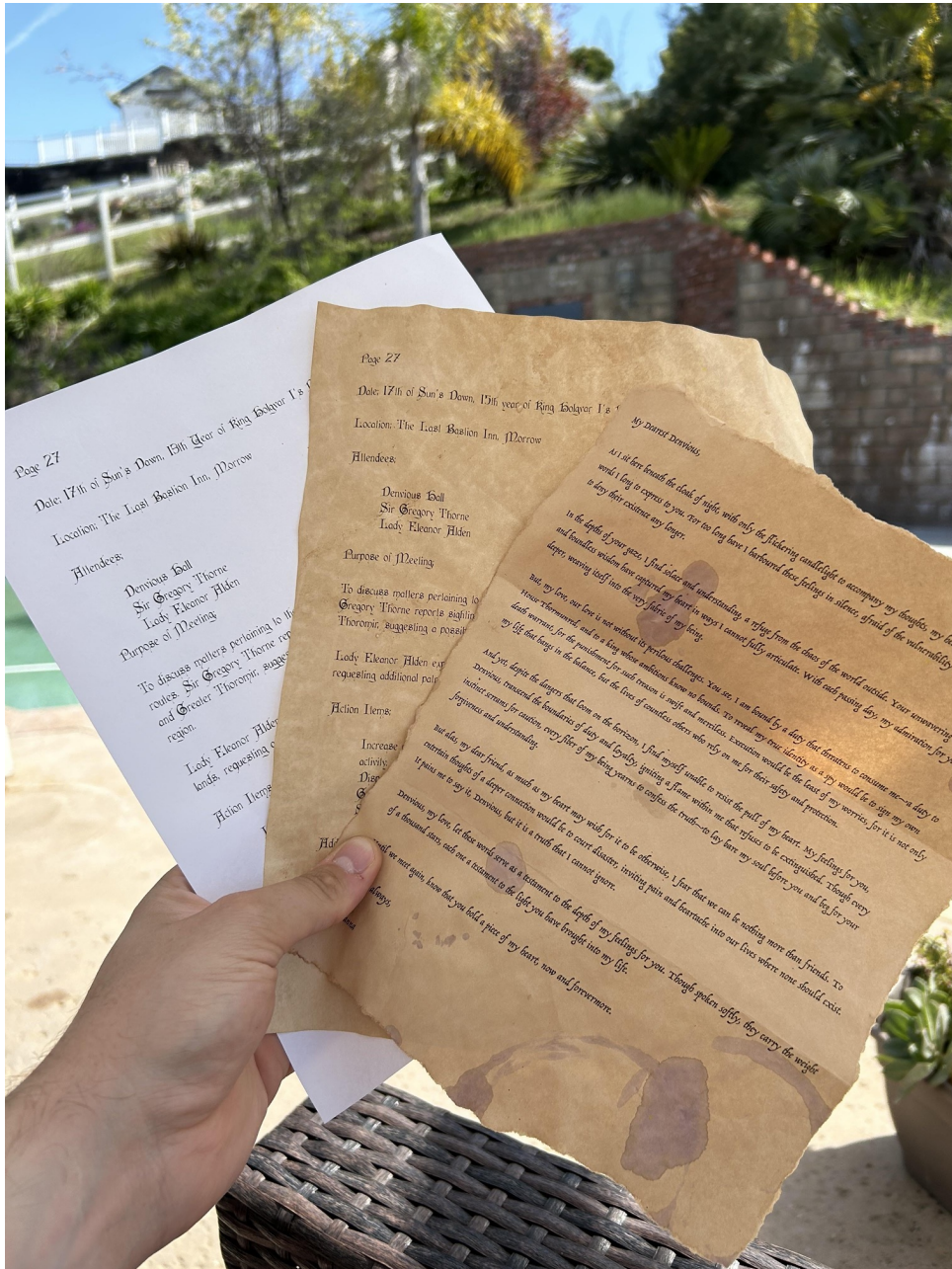
zvuk

rekvizity

prostředí

dokumenty

role



Wikimedia Commons

Archiv univerzity

Manuscriptorium

Europeana

část třetí

Principy her na hrdiny

Dungeons & Dragons je jediný způsob, jak donutit třicetiletého muže o víkendu počítat rovnice za pomoci Pythagorovy věty.



Vytvořme vlastní aktivitu

- Aktivita se musí dotknout jednoho tématu, které chceme vyučovat

pythagorova věta • procenta • pravděpodobnost • zákon odrazu světla
• elektrický obvod • pH • dýchání živočichů • potravní síť • adaptace
organismů • vrstevnice • průmyslová revoluce • historický pramen •
fungování obce • argumentace • přímá a nepřímá řeč • konverzace
v cizím jazyce • algoritmus • pevnost konstrukce • **nebo cokoliv jiného**

Není možné "jednou detektivkou" naučit celý zákon zachování energie. Je dobré použít téma jako jeden z prvků a jako pouhou ukázkou, nebo zasazení.

Děkuji za pozornost

michal@lossmeril.art