

## **DREAMLIKE**

**Metodika pro knihovníky:  
Otázky a odpovědi ke hře**

## *Co má za cíl gamebook jako celek?*

Gamebook *Dreamlike* je edukativní hra ideálně pro jednoho hráče (lze ji hrát i ve dvou, ale je nutné počítat s tím, že zadání i úkoly je nutné číst a řešit dohromady), která si dává za cíl zábavnou, odlehčující formou posílit mediální gramotnost. Nenásilně konfrontuje hráče s problémy a nástrahami informačního prostředí a dává jim prostor zaujmout vůči nim vlastní stanoviska. Hráči procházejí záhadnou knihovnou, aby odhalili její tajemství a našli odpověď na to, jak se v ní vůbec octli. Příběh, průběh i mechanika hry jsou inspirovány výukovými materiály projektu Jeden svět na školách (JSNS), jmenovitě koncepcí 5 klíčových otázek mediální gramotnosti (co, jak, kdo, komu, proč), které si můžeme pokládat při analýze mediálního obsahu.

## *Jaký je tematický a příběhový rámeček hry?*

Hráči se probouzí v prostoru zvláštní knihovny, v níž se mísí futuristické prvky se starožitnými, aniž by si pamatovali, jak se v ní octli. Při prohledávání knihovny se snaží nalézt odpovědi na otázky, jak se do ní dostali a kdo za tím vším stojí. Hra tak využívá detektivní zápletky, ve které hraje velkou roli umělá inteligence. Zároveň je gamebook plný odkazů na sci-fi a filozofii. Hráči mohou rozpoznat reference na *Blade Runnera* a jeho knižní předlohu od Philipa K. Dicka *Sní androidi o elektrických ovečkách?*, kterou je inspirovaná i ústřední hádanka příběhu. Vizualní design hry je inspirovaný slohem art deco, který vystihuje amalgamaci minulosti s budoucností. Nejen ve vizuálu se odráží i videoherní reference například na hry *Portal*, *Bioshock* nebo *Transistor*.

## *Proč bychom o hru měli mít zájem?*

Gamebook může ve vaší knihovně zaujmout místo nenuceného interaktivního prvku. Gamebook je současně navržen tak, aby byl pro knihovny co nejpřístupnější. [Na odkazu zde](#) si můžete stáhnout pdf gamebooku, jeho příslušenství včetně návodu k jeho přípravě a metodiku. Gamebook je současně dostupný i v digitální podobě na [těchto stránkách](#).

## ***Na koho hra cílí?***

Cílovou skupinou gamebooku jsou dospělí jedinci navštěvující knihovny. Hra se tedy věnuje mediální gramotnosti skupiny, která je poměrně přehlížená. Hra je uzpůsobena tak, aby byla co do hratelnosti nenáročná. Herní doba je v rozmezí půl hodiny až hodiny a odvíjí se od toho, nakolik budou chtít hráči prozkoumávat všechna zákoutí, která na ně v gamebooku čekají. Vyhýbali jsme se tomu, aby se hráči cítili hrou hodnoceni nebo nuceni zaujmout určitý úhel pohledu či názor. Hra by měla dát hráčům prostor pro vlastní zamyšlení nad tématem.

## ***Jaký průběh hry je možné očekávat?***

Instrukce pro samotné hráče jsou k nalezení na prvních stranách gamebooku. Hráči se budou pohybovat příběhem a hrou na základě pokynů, které jim gamebook poskytne. Kromě gamebooku jim budou k dispozici ještě dvě sady karet. První z nich je sada karet mapy reprezentující prostory knihovny, které budou hráči procházením gamebooku postupně odhalovat a prozkoumávat.

Druhou sadu tvoří karty předmětů, které budou moci hráči při svém dobrodružství posbírat. Téma hry je ve hře prezentováno implicitně, nenápadně, skrze příběh a herní mechaniky.

Více o průběhu hry se dočtete v [Game Design dokumentu zde](#).

## ***Co je cílem herní mechaniky, příslušenství a stylu psaní?***

Styl textu a herní mechaniky gamebooku byly koncipovány tak, aby nebyly vůči hráči konfrontační. Hra nemůže vést k neúspěchu ani ke „slepým uličkám“; hráči se vždy mohou propracovat až ke konci hry, aniž by museli začínat od začátku. Hra nabízí tři konce, mezi nimiž si hráč vybere, přičemž konce jako takové by měly odrážet pouze stanoviska samotných hráčů a sloužit jako jejich prostor pro vymezení se. Správný konec hry tedy neexistuje.

Jediné rozdíly ve výsledcích se týkají míry informací, které hráči získali během hry, ať už plněním herních úkolů, nebo prozkoumáváním herního světa, a počtu předmětů, které posbírali. Karty předmětů zastupují právě to, co si s sebou hráči při průzkumu knihovny odnáší, a mají sloužit jako hmatatelná připomínka, podobně jako karty mapy.

## *Jaký je účel jednotlivých místností?*

Příběh hry je rozprostřen do devíti místností, které jsou reprezentovány kartami mapy. Jednotlivé herní úseky jsou volně inspirovány metodickou koncepcí 5 klíčových otázek mediální gramotnosti od JSNS. Hráč nemusí projít všechny části všech místností. Nenasbírá tak ale všechny informace a herní předměty, což může ovlivnit jeho schopnost rozhodovat se na konci, stejně jako ve skutečném informačním světě se často musíme rozhodovat bez všech dostupných informací.

**Hlavní motiv:** Ústřední myšlenkou herního příběhu je, že náš přístup k informacím je bytostně subjektivní a není proto žádný definitivní klíč nebo objektivní pravda, které by nahradily potřebu kritického přístupu k informacím a mediálnímu obsahu.

**Směr Jih:** Pasáž se soustřeďuje na to, jak je nám mediální obsah prezentovaný a v jakém prostředí se k němu dostáváme. Tematizuje zahlcení informacemi, kterému jsme na internetu vystavováni. Hráči se budou muset zorientovat ve změti více či méně informativních titulků a nalézt ten pro ně nejrelevantnější.

**Směr Sever:** Zde se hráči popasují se skutečností, že jsou informace cílené na určité publikum a jsou tomu přizpůsobovány, a stejně tak na druhou stranu jsou různými lidmi tytéž informace jinak zpracovávány. Pokud budou chtít, budou si moci hráči projít tři různé mediální žánry, které poskytují vlastní perspektivu na herní příběh.

**Směr Východ:** Pasáž se věnuje tomu, jak mohou být informace rámovány a jak se proměňují v závislosti na kontextu. Hráči si vyslechnou nejdřív zkrácený záznam a poté záznam kompletní.

**Směr Západ:** V předposlední místnosti budou mít hráči prostor zamyslet se nad tím, co se ve hře dosud dozvěděli.

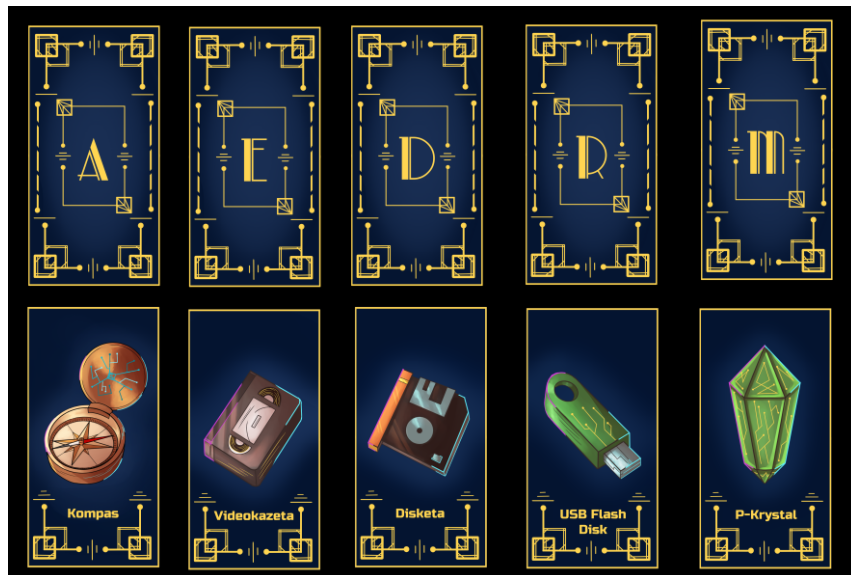
**Střed:** Hráči opíšou kruh a vrátí se zpátky do centrální místnosti knihovny, ve které začali. Závěr hry je věnovaný rozuzlení příběhu a dává hráčům možnost vybrat si, jak se k němu postaví. V závěrečné diskuzi hráči mohou při argumentaci a zvažování informací využít kritického myšlení nabytého během hry.

## Co s hrou dělat?

[Zde je odkaz](#) na materiály k vytisknutí. Jde o gamebook, sadu karet předmětů a sadu karet mapy. Kromě gamebooku by měly být pro hráče na vyhrazeném hracím místě připravené dva sloupečky karet položených rubem navrch. Rubové strany předmětových karet mají na sobě písmena latinky, rubové strany karet mapy mají na sobě zkratky světových stran a kompas s růžicí.

**Karty mapy (obrázek vlevo):** Devět karet mapy je třeba rozmístit do čtvercového uspořádání 3 × 3. Na rubu jsou označeny světovými stranami, od nichž se odvíjí jejich umístění ve čtverci a ve vztahu ke směrové růžici uprostřed. Karty mapy budou hráči obracet dle pokynů v gamebooku.

**Karty předmětů (obrázek vpravo):** Předmětové karty jsou na rubu označené písmeny. Pokud hráči daný předmět získají, budou jej moci identifikovat rovněž na základě pokynů gamebooku, a to právě pomocí písmenného označení. Pokud se hráčům podaří sesbírat všechny předměty, budou moci v závěru dosáhnout skrytého třetího konce – z písmen na rubových stranách předmětových karet budou totiž moci poskládat heslo.



## *Jak získávat hráče pro hru, jak jim hru prezentovat a jak jim případně pomáhat?*

Ideálně by měl být gamebook umístěn někde, kde si ho bude hráč moci v klidu a nerušeně projít a kde bude mít případně poblíž i zaměstnance knihovny, které by mohl požádat o pomoc či vysvětlení. Gamebook by měl být vystavený tak, aby byla jeho obálka patrná a mohla zaujmout pozornost. Knihovníci by měli hráčům prezentovat spíše tematický a příběhový rámeček hry než metodický, pokud o něj hráči samotní nebudou mít zájem. Mohou hráčům poskytnout též užitečné odkazy ke stažení hry pro domácí užití. Pokud budou hráči potřebovat pomoc v průběhu hry, mohou jim knihovníci připomenout, že se na straně 3 nachází hráčská první pomoc.

### *Užitečné odkazy*

Odkazy ke stažení, materiály knihovny:

[PDF gamebook a příslušenství ke hře](#)

[Digitální verze hry](#)

[Game Design dokument \(GDD\) s detailními informacemi o hře](#)

5 klíčových otázek mediální gramotnosti JSNS:

<https://www.jsns.cz/download-lecture-material/18722?activityId=109140&lectureId=226406>

<https://www.jsns.cz/nove/projekty/medialni->

[vzdelavani/vyzkumy/nastenka\\_verze\\_pro\\_web\\_na\\_sirku.pdf](#)