



MANUÁL K UVEDENÍ HRY

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Základní pojmy

Game master (čti gejm mástr) – člověk, který produkuje a vede hru.

Minion (čti minion) – hráč, který dohlíží na strukturu hry pro svou skupinu, tedy přechody mezi koly, hlasování a časomíru. Jinak se ale normálně účastní hry a hraje postavu jako ostatní hráči.

Hráč – člověk, který se účastní hry a hraje svou roli.

Postava – to, co hraje hráč, tedy role. V herních materiálech je představovaná materiály pro postavu, ve hře samotné pak hráčem.

Role – popis charakteru, dosavadního života, cílů a postojů postavy.

Pokud herní materiály např. hovoří o byznysmenovi, myslí se tím jak evropský, tak kambodžský byznysmen.

Karty cílů – jsou součástí postavy, každá postava má na každé kolo popsany svůj postoj, cíl a názory, kterých se zhruba drží.

Herní kolo – hra sestává ze 4 kol, během nichž hráči v rámci svých postav diskutují o určitém problému, na konci kola musí hlasovat o jeho výsledku.

Karty kol – karty, na kterých je pro všechny popsána situace, pravidla a téma, o kterém se hlasuje v daném kole.

Příprava hry

2 × 45 minut + 45 minut diskuse

Rozdělte hráče do skupin

Tohle je lepší udělat předem kvůli tisku materiálů. Nemusíte konkrétní lidi rozřazovat do konkrétních skupin. Stačí vám vědět, do kolika skupin po kolika hráčích je chcete rozdělit. Hráče rozdělte do podobně velkých skupin v počtu 4 až 6. Pokud víte, že je pro ně snadné komunikovat a argumentovat, skupiny mohou být menší. Pokud máte hodně tichých hráčů, doporučujeme skupiny spíše větší.

Materiály

Pro každou skupinu hráčů vytiskněte jednu sadu materiálů (karty kol i karty postav + hlasovací karty). Z ní buď vy, nebo hráči samotní vytřídí všechny, které nebudou používat. To je vidět na kartě, kde je např. 5+, to znamená, že postava se používá, pouze pokud v dané skupině hraje 5 a více lidí, jinak ne. Každý hráč má mít jednu postavu, tedy roli, a 3 karty pokynů pro dané kolo. Karty nařežte a vytvořte z nich balíčky pro jednotlivé postavy a balíček karet kol.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Prostor

Pro hru je vhodný prostor, kde jsou jednotlivé skupiny hráčů co nejvíce hlukově odděleny, zároveň musí být v rozumné vzdálenosti pro to, aby uvaděč hry mohl chodit od skupiny ke skupině a hráče sledovat, pomáhat jim s nejasnostmi a případně facilitovat diskusi.

Příprava na místě

Před začátkem hry se hráči rozdělí do skupin, v každé skupině si game master zvolí jednoho miniona. Hráči zatím nedostanou postavy, pouze hlasovací žetony. Minion dostane karty kola a hlasovací žetony. Minion si připraví časomíru (např. mobil, hodinky). Postavy si game master rozdělí na jednotlivé hromádky.

Předherní dílny

Odehrávají se přímo před hrou samotnou. V jejich rámci je game masterem vysvětlena struktura hry a pravidla, hráči si také rozdají role a seznámí se s nimi.

Uvítání

Game master uvítá hráče na hře a vysvětlí jim její smysl a mechaniky.

O čem hra je

Game master vysvětlí, o čem hra je.

Jedná se o argumentační simulační larp, ve kterém budete hrát postavy, které se nacházejí v určitých situacích a rozhodují o osudu své země, potažmo i celé planety.

Každý hráč představuje jednu postavu na fiktivním místě v Kambodži. Hra ale pojednává o skutečných globálních problémech a jejich složitostech. Vy jako hráči máte moc ovlivnit, jak vše dopadne.

Co je to larp

Na úvod se game master zeptá, zda to někdo neví a neumí vysvětlit.

Larp je zkratka z anglického live action role play neboli hraní rolí naživo. Znamená to, že každý z vás bude představovat jednu postavu v příběhu a přímo ji fyzicky ztvárňovat – mluvit jejími ústy a jednat v jejím zájmu.

Více si o nich řekneme za chvíli.

Co simulujeme

Postavy jsou lehce abstraktní. I když se jedná o konkrétní lidi s konkrétním osudem, reprezentují postavy i širší společenské skupiny a názory. Budeme se dotýkat témat, jako jsou klimatická změna, kácení pralesů, moderní otroctví a mnoho dalších.

Zeptejte se studentů postupně na jednotlivá témata a co o nich vědí.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Hraní role

Každý hráč ve hře ztvárňuje jednu konkrétní postavu. Za malou chvíli si je rozebereme tak, aby jejich hraní bylo pro všechny co nejkomfortnější.

Každá postava má základní popis, který nám říká, o koho zhruba jde, jaké jsou její cíle a názory. Ve hře pak mluvíme a jednáme, jako by to byly naše vlastní názory, i když s nimi jako hráči nesouhlasíte.

Během hry se hráč stává svou postavou a po hře jí zase přestává být. Takže i když jste vy jako člověk na lidi hodní, vaše postava klidně zruší dělníkům ve své továrně dovolenou na Vánoce, protože chce hlavně vyrobit co nejvíce bot! A i když vás jeden konkrétní hráč po celou hru nenechá odjet z továrny na Vánoce za rodinou, vy proti němu ve hře budete demonstrovat a vynadáte mu, po hře to vše bude pryč. Co se stane ve hře, zůstane ve hře.

Ve hře je dovoleno jakkoli projevat názor postavy, například osočovat někoho, vyhrožovat mu, dělat drama a podobně. Buďte ale ohleduplní, nerušte se navzájem a nepoužívejte vulgarismy, urážky a podobně.

Je naprosto vyloučen jakýkoli fyzický kontakt.

Nebavte se o věcech mimo hru, např. kdo poslouchá jakou hudbu nebo co kdo dostal z matematiky.

Diskomfort

Pokud dojde k tomu, že by některý hráč měl pocit, že pro něj situace už přestává být komfortní, může kdykoli hru přerušit tím, že nahlas vykřikne: „Včelka Mája“. To je znamení, že je třeba hru zastavit (provádí minion a volá game mastera), poděkovat hráči, který Máju přivolal, vzít si hráče stranou (provádí game master) a problém s ním v klidu rozebrat. Hráč se pak buď do hry vrátí, nebo ne, to záleží na jeho rozhodnutí. Jde především o jeho komfort a duševní zdraví. Může si chtít jen odvychnout, nemusí už hru chtít dohrát a podobně. Larpy mohou být pro některé lidi velmi emočně náročné a mohou se jim do nich propisovat témata, která by v tu chvíli raději nechali spát. Nepředpokládáme, že u tohoto tématu by k tomu došlo, ale chceme mít mechanismus k řešení případného problému.

Ostatní hráči mohou podle rozhodnutí game mastera pokračovat ve hře dál.

Tohle je preventivní opatření, nečekáme, že hra bude pro někoho tak intenzivní, že by se to využilo. Ale je lepší mít to připravené a nepoužít než nemít to připravené a pak nevědět, jak to řešit.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Struktura hry

V této části game master vysvětlí základní strukturu hry.

Vedení hry

Je potřeba vysvětlit, jak je hra řízena, a představit si dané lidi.

Ve hře se vyskytují řídicí autority, jejichž rozhodnutí je třeba respektovat během hry i mimo ni.

Je to game master a jeho minioni.

Game master je člověk, který řídí hru. Ví, jak funguje, má za ni zodpovědnost a zodpoví vám jakékoli vaše dotazy a nejasnosti. Má všechny herní materiály a také řeší přerušení hry Včelkou Májou.

Minion je pravá ruka game mastera a pro každou skupinu hráčů je třeba jeden. Bude sledovat pokyny game mastera, a především hlídat časomíru a Včelku Máju.

Postavy a role

Postav je šest, ale ve vaší skupině nemusí být všechny, záleží to na počtu hráčů.

Postava obsahuje roli, tedy popis toho, kým postava je a co si myslí. Také obsahuje její herní cíl, pokud ho postava má.

Hráči si mohou roli postavy dokreslovat podle vlastní fantazie (např. má rodina žije na vesnici a živí se rybolovem, mám 3 děti, chodil jsem na Harvard a podobně, ale postava jako taková se nesmí názorově odklonit od toho, co má napsáno na kartách.

Důležité je mít na paměti, že postava není hráč a hráč by neměl svými názory příliš měnit názory a cíle své postavy.

Pokud si nejste jistí, dejte na radu game mastera.

Postava obsahuje také 3 karty cílů pro jednotlivá kola. Na těch má napsáno, co je jejím cílem pro dané kolo a o čem může s ostatními postavami diskutovat. Od druhého kola tam některé postavy mají také napsáno, co se stalo od minule (od minulého kola).

Hráči mají před hrou dostatek času na to, aby se s postavami seznámili.

Stejně tak před každým kolem je několik minut na přečtení informací o postavě.

Postavy si rozdělíme za chvíli.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Kola hry

Hra má 4 kola a jedno finálové. Kolo má 3 fáze.

1. Příprava

Na začátku každého kola přečte minion kartu pro dané kolo. Nechá ji ležet tak, aby si ji kterýkoli k hráčů ve skupině mohl kdykoli prohlédnout.

Pak dá hráčům dostatek času na přečtení role – kolik, to popisuje karta kola. Nejasnosti je třeba vyjasnit s game masterem.

2. Diskuse

Po přečtení rolí minion spustí časomíru a nastane diskuse mezi hráči – kolo samotné. Během té hráči ztvárňují jednotlivé postavy a snaží se dosáhnout toho, co mají napsáno na kartě cílů pro dané kolo.

První kolo doporučujeme začít představením jednotlivých postav a jejich názorů (stručně). Ale důležité je to nečíst z papíru, ale říct vlastními slovy, klidně nepřesně – je to „rozehříváčka“.

Pokud má skupina problém začít mluvit, mohou hráči na začátku každého kola sdělit svůj postoj pro dané kolo.

Je důležité si uvědomit, že vaše postava má argumenty nebo témata do začátku, ale pokud je během diskuse přesvědčena o cizím názoru, může ho přijmout za svůj. Některé postavy jsou více smířlivé a jiné méně.

3. Hlasování

Dochází k němu po konci diskuse – až zazní časomíra. Na to jsou vždy 2 minuty, a to i na sečtení a zaznamenání výsledku. Otázka, o kterou se hlasuje, je vždy uvedena na kartě kola, která je celou dobu hráčům k dispozici.

Všichni hráči ukončí diskusi a vezmou si své žetony hlasování. Minion počká, až hráči začnou dávat pozor, a nahlas přečte otázku z karty, o které se hlasuje. Hráči včetně něj vyberou hlas – buď PRO, nebo PROTI – a tajně ho odevzdají minionovi.

Spočítají se hlasy PRO i PROTI a jejich počet se porovná. Pokud je více hlasů PRO, návrh prošel. A naopak. Pokud je to nerozhodně, je to také platný výsledek.

Výsledek se zapíše a kolo končí.

Přečte se, co se stalo díky hlasování – opět z karty, kterou má minion. Před hlasováním ji nikomu neukazuje ani na ni nekouká!

Vše je vždy popsáno na kartě, doporučujeme před uvedením karty prostudovat!

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Závěrečné kolo

V závěrečném kole se diskutuje trochu jinak: podle rozhodnutí v jednotlivých kolech se hráči ocitají v různých typech globálních krizí a musí si s nimi nějak poradit. To, o jakou krizi se jedná a o čem se vlastně rozhoduje, je popsáno na kartě kola. Hráči v tomto kole už nemají názory a cíle postav předepsané, namísto toho už musí 100% improvizovat s ohledem na dosavadní průběh hry.

Diskuse a reflexe

Po hře následuje diskuse o hře samotné, o problémech a tématech v ní obsažených a o pocitech hráčů během hraní. Na tu bude dostatek času – cca 1 vyučovací hodina.

Výběr postav

V tuto chvíli už můžeme přistoupit k výběru postav.

Rozřazení do skupin

Game master předem definoval velikost skupin, případně i kdo do které patří. Příslušnost ke skupině si hráči mohou určit i sami. Tak jako tak je nyní třeba vyřešit, kdo je ve které skupině, a jednotlivé skupiny posadit k sobě pro výběr postav. Každá skupina si určí svého miniona. Toho může předem vybrat i game master. Ideální je, aby to byl zodpovědný žák s autoritou. Ten nyní obdrží karty kol, ale nebude se na ně dívat a připraví si časomíru. I minion si normálně vybírá postavu v dalším kroku – je to hráč jako ostatní.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Představení rolí

Hráčům všech skupin je třeba nejprve role stručně představit. Pak si z nich postupně vyberou tu, která jim je nejbližší.

Texty pro představení rolí:

Postava 1 – Evropský byznysmen

Tato postava zosobňuje globální nadnárodní firmy. Snaží se ostatní přesvědčit k tomu, aby ignorovali problémy a mysleli raději na zisk. Je nutný extrovert.

Postava 2 – Kambodžský dělník

Tato postava symbolizuje populaci zemí třetího světa, která pracuje v nevyhovujících podmínkách. Nemůže si moc vybírat, je ve velmi špatné situaci, kterou se snaží zlepšit. Vhodná pro introverty, kteří se osmělí.

Postava 3 – Pracovník OSN

Tato postava symbolizuje globální hnutí, která se snaží zlepšit svět a upozorňovat ostatní na jeho problémy. Extrovert, který se nebojí být slyšet. I když ho ostatní nebudou chtít poslouchat.

Postava 4 – Kambodžský zemědělec

Tato postava symbolizuje populaci zemí třetího světa, která je nucena ničit svou vlastní zemi. Nemůže si moc vybírat, je ve velmi špatné situaci, kterou se snaží zlepšit. Vhodná pro introverty, kteří se osmělí.

Postava 5 – Kambodžský byznysmen

Tato postava zosobňuje východní nadnárodní firmy. Snaží se ostatní přesvědčit k tomu, aby ignorovali problémy a mysleli raději na zisk. Ze začátku hraje druhé housle, ale postupně má více a více moci. Je nutný extrovert.

Postava 6 – Kambodžský greenfluencer

Tato postava symbolizuje lokální hnutí, která se snaží chránit svou zemi a upozorňovat své krajany na její problémy. Extrovert, ale nemusí být nejhlasitější. Spíše tichá síla.

Postavy si hráči ve skupině vylosují. Přečtěte si společně se všemi skupinami začátek prvního kola (Kambodža se otevírá), nechte miniony nastavit časomíru na přípravu prvního kola a pošlete je se skupinami na jim určené místo.

Na váš signál začne první kolo.

MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Během hry

Sledujte především časovou osu. Je nutné ji dodržet, aby pak na sebe skupiny nemusely čekat a nikdo nezdržoval. Dejte to na starost minionům, ale pomáhejte jim.

Sledujte, zda se někde hra nevychyluje z komfortního prostoru.

Pozor! To, že se hráči hádají a mají silné emoce, neznamená, že jsou v diskomfortu. Tohle je těžké. Můžete si někoho vzít stranou a zeptat se, ale nenarušujte hru, pokud to není nutné.

Dbejte, aby si miniony zapisovali výsledky hlasování pro poslední kolo.

Pokud máte pocit, že se hráči nechytají, navrhněte jim, aby před každým kolem stručně (2 až 3 věty max.) představili postoj své postavy.

Časová Osa

Hra samotná: $2 \times 45 = 90$ min.

Úvod do hry, vysvětlení pravidel: 20 min.

První kolo 20 min.

Druhé a až 4 kolo 15 min.

Rezerva 5 min.

Po hře následuje diskuse: 45 min. Manuál pro diskusi je k dispozici ke stažení na webu agorace.cz.

Ukončení hry

Po posledním kole zkontrolujte, zda mají všechny skupiny zapsaný výsledek, a upozorněte na reflexi po hře. Zdůrazněte, že je v tuto chvíli lepší hru nerozebírat s ostatními hráči, ale spíš si ji nechat uležet v hlavě.

Diskuse a reflexe

Měla by ideálně probíhat v kruhu. Po několika uvedeních hry si diskusi neváhejte upravit podle sebe a svých zkušeností.

Kolečko dojmů

Nejprve nabídněte všem hráčům možnost hru sami pro sebe nějak shrnout. Mohou říct jednu větu nebo se stručně vyjádřit, slovo by měl dostat každý, ale pokud nechce mluvit, nenuťte ho k tomu.

Porovnání výsledků

Nepovinné, pokud je málo času. Nyní se soustřeďte na výsledky, ke kterým hráči došli u hlasování. Postupně projděte všechna kola, všimněte si rozdílů ve výsledcích a hledejte, jak k nim došlo.



MANUÁL K UVEDENÍ HRY

Témata hry

Upozorněte na to, že hra byla o globálních problémech, i když se týkala Kambodži. Jakých témat si studenti ve hře všimli a jaké souvislosti v ní viděli?

Případně se ptejte:

Proč se neřeší ekologické problémy, i když je jejich řešení důležité? Jaké všechny faktory do toho vstupují?

Co je to moderní otroctví, jak vzniká a jak se projevuje?

Mají lidé v chudých zemích moc ovlivnit svůj osud?

Je rozvoj průmyslu a těžby vždy jen špatný? Má i kladné účinky? Co je možné udělat pro udržitelnou budoucnost?

Hraní role

Nepovinné, pokud je málo času. Dejte žákům prostor k tomu, aby se vyjádřili ohledně hraní role jako takového. Hrál např. někdo roli, kterou by ve skutečnosti nezastával?

Co jste se naučili

Ptejte se studentů na to, co nového se naučili, dozvěděli, co zažili. Může se to týkat témat hry, jejího průběhu nebo hraní rolí. Můžete chtít, aby se například 10 nebo 15 lidí libovolně vyjádřilo, a počítat jim to. Případně si zase udělat kolečko.

Autor hry: Martin Vaňo

Hra byla vytvořena v rámci projektu Simulační hra – jsme jeden celek.

Projekt byl podpořen z prostředků České rozvojové agentury v rámci Zahraniční rozvojové spolupráce ČR.



Projekt byl podpořen z prostředků České rozvojové agentury
v rámci Zahraniční rozvojové spolupráce ČR.

