

---

# Počítačová hra Československo 38-89 změní výuku soudobých dějin

---

## Počítačová hra Československo 38-89 změní jednotvárnou výuku soudobých dějin

Prožít rozhodující okamžiky českých a československých soudobých dějin z pohledů různých aktérů umožní studentům nová výuková hra Československo 38-89. Obdobně jako americká hra Revolution či dánská Global Conflicts se bude používat při výuce a pomůže žákům lépe porozumět komplexním politickým, sociálním a kulturním souvislostem. Testovací verzi vyzkouší vybrané střední školy od října do prosince 2013. Projekt redakci iFora představil Mgr. Vít Šisler, Ph.D., z Ústavu informačních studií a knihovnictví FF UK.



**Pro historickou hru jste zvolili historické období let 1938 až 1989. Co vás vedlo k výběru tohoto časového úseku našich dějin?**

Studenti narození po roce 1989 mají obecně spíše nízké povědomí o klíčových událostech českých soudobých dějin, zejména ve vztahu k období totality v letech 1938-1945 a 1948-1989. Především v období let 1948-89 dosud zůstává mnoho bílých míst, která nejsou dostatečně pokryta výukovými materiály pro střední a základní školy. V neposlední řadě se také jedná o období, ke kterému naopak existuje, díky aktivitám výzkumníků a mnoha neziskových organizací, dostatek autentických výpovědí pamětníků, ze kterých je možné při tvorbě výukové simulace vycházet.

**Znamená to, že se hráči ztotožňují s historickými postavami jednotlivých údobí?**

Hráči v rámci simulace vedou rozhovory s pamětníky dobových událostí. Jednotlivé rozhovory jsou vždy rámovány určitým metapříběhem, ve kterém má hráč jasně definovaný cíl, např. v modulu o Heydrichiádě pátrá po osudech svého dědečka. V určitých chvílích se vzpomínky pamětníka prolnou s interaktivním komiksem, který má hráč možnost ovlivňovat. Hra tak kombinuje komiksově zpracování s videem a dobovými materiály, jako je rozhlasové a televizní vysílání, dobový tisk a dokumenty, deníky a předměty denní potřeby.

Cílem každé jednotlivé hry je na základě různých výpovědí a dobových materiálů složit z dostupných fragmentů konkrétní příběh v celé jeho šíři. V závislosti na tom, jaké otázky hráč volí a jaké materiály získá, se dostává do různých rovin a detailů příběhu.



**První verze byla vyzkoušena nedávno na Festivalu fantazie. Jaké prvky hry měly největší úspěch?**

První verzi simulace hrálo na Festivalu fantazie asi tři sta lidí. Nejvíce oceňovali grafické zpracování, příběh a zahrnutí autentických dobových materiálů. Hra měla obecně velký úspěch, byť jsme od hráčů dostali mnohé cenné připomínky, jak ji vylepšit.

**Od počátku spolupracujete s budoucí cílovou skupinou – studenty středních škol. Chtěli studenti hru přizpůsobit většině počítačových her, které denně hrají?**

Z evaluací našeho předchozího vzdělávacího projektu, [Evropa 2045](#), vyplynulo, že studenti nevnímají výukové simulace jako běžné počítačové hry a mají na ně odlišné nároky. V přístupu k výuce jsou spíše konzervativní a od výukových materiálů očekávají zejména přínos pro výuku, nikoliv zábavu. Jejich připomínky byly proto dost konstruktivní a týkaly se většinou obsahu simulace nebo námětů na vylepšení uživatelského rozhraní.

**Kombinace počítačové hry, komiksu a historie bude náročná na personální složení týmu. Kolik spolupracovníků se podílí na vzniku hry?**

Jádro týmu (historici, scénáristé, programátoři, grafici) tvoří asi patnáct lidí, na projektu ale spolupracuje množství externistů, například animátoři, testeři nebo odborníci, kteří pro nás vyhledávají dobové filmové záběry.

**Jak pomáhají historici?**

Výběr postav, které v rámci simulace pro dané období ztvárňujeme, je klíčový a snažíme se vždy zahrnout jak „typické“ role, tak jednotlivce a skupiny, jejichž vzpomínky jsou v rámci většinového diskurzu spíše marginalizovány. Ve hře vystupují i příslušníci národnostních menšin a studenti mají možnost podívat se na dobové události z jejich pohledu. Základním principem simulace je poskytnout studentům subjektivní a rozdílné pohledy různých aktérů, které jsou pak ve třídě předmětem debaty, kritického zkoumání a zasazení do širšího kontextu.

Klíčovými členy týmu jsou proto historici z Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky a z Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze. Při tvorbě metodiky pro učitele dále úzce spolupracujeme s historiky ze Skupiny vzdělávání Ústavu pro studium totalitních režimů.



**V průběhu září budete hru testovat v demoverzi na středních školách. Odhadnete, kdy by mohl být její vývoj hotov?**

Od října do prosince 2013 bude testovací verze hry nasazena na dvanácti středních školách v České republice. Na základě zpětné vazby od studentů a učitelů budeme pracovat na vylepšení jak vlastní hry, tak výukové metodiky. V průběhu roku 2014 bude hra intenzivně testována a budou probíhat komplexní evaluace, kterých se budou moci účastnit střední školy. K dispozici široké veřejnosti bude simulace k dispozici v lednu 2015.

**Hra vzniká jako mezifakultní spolupráce Filozofické a Matematicko-fyzikální fakulty. Spolupracujete i na jiných projektech?**

S Matematicko-fyzikální fakultou, konkrétně s Kabinetem software a výuky informatiky, spolupracujeme v rámci Studií nových médií na FF UK dlouhodobě. Ve spolupráci s kolegy z MFF UK jsme se podíleli na tvorbě již zmiňované výukové simulace Evropa 2045, jejíž vývoj zaštitila nezisková organizace Generation Europe. Dále otevíráme každoročně několik předmětů, které navštěvují studenti obou fakult a spolupracují spolu v mezioborových týmech, třeba Vývoj počítačových her, Umělé bytosti, Výukové simulace nebo Video Games as a Sociocultural Phenomenon.

[Rozhovor s Mgr. Cyrilem Bromem z MFF](#)