

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA SOCIOLOGIE, ANDRAGOGIKY A KULTURNÍ
ANTROPOLOGIE

Evaluace vzdělávací hry
Bakalářská diplomová práce

Obor studia: Sociologie a andragogika

Autor: Vladimír Servetník

Vedoucí práce: Mgr. Vít Dočekal, Ph.D.

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma „*Evaluace vzdělávací hry*“ vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil.

V Olomouci dne. 28.03.2019

Podpis.....

Chtěl bych poděkovat všem, kteří přispěli k tomu, že tato práce vznikla. Především vedoucímu mé práce Mgr. Vítovi Dočkalovi, Ph.D. za jeho odborné rady a vstřícnost, za metodické vedení a věcné připomínky, a svým spolužačkám, které mi významně pomohly s češtinou.

Anotace

Jméno a příjmení:	Vladimir Servetnik
Katedra:	Katedra sociologie, andragogiky a kulturní antropologie
Obor studia:	Sociologie a andragogika
Obor obhajoby práce:	andragogika
Vedoucí práce:	Mgr. Vít Dočekal, Ph.D.
Rok obhajoby:	2019

Název práce:	Evaluace vzdělávací hry
Anotace práce:	<p>Bakalářská diplomová práce se věnuje evaluaci larpu (specifické formy rolové hry) "Smečka". Cílem evaluace je popis vnímání účastníky edukativního působení hry. Pro tento účel byla využita metoda kvalitativní analýzy případového studia. Tato práce má čtyři kapitoly, první se věnuje teoretickým východiskům vzdělávacích her typu larp, druhá kapitola obsahuje popis evaluace jako části vzdělávacího procesu, jsou také zmiňovány podmínky evaluace, evaluační taxonomie a teoretické základy evaluace. Ve třetí kapitole věnuju metodám sběru, analýzy a interpretace kvalitativních dat. Čtvrtá kapitola je věnována konkrétní vzdělávací hře, její cílům a vzdělávacímu obsahu, a také obsahuje interpretace kvalitativních dat a výsledky práce včetně odpovědí na výzkumní otázku.</p>
Klíčová slova:	evaluace, vzdělávací hra, kvalitativní výzkum, vzdělávání dospělých, případová studie, larp, edu-larp
Title of Thesis:	Evaluation of an educational game

Annotation:	<p>The present work evaluates "The Pack" live role-playing game (LARP, a specific form of role-playing games) in order to describe its educational impact as perceived by the game participants. To do so, the author has conducted a qualitative research using the case study method.</p> <p>The work consists of four chapters. The first chapter discusses the theoretical foundations of LARP-type educational games. The second section describes evaluation as a part of education process, its theoretical foundations, conditions for evaluation, and key taxonomies. The third chapter covers the methods of acquisition, analysis, and interpretation of qualitative data. The fourth chapter provides a description of a specific educational LARP, its goals and educational content, as well as interpretation of qualitative data and the results of the study, including answers to the research question.</p>
Keywords:	larp, edu-larp, case study, kvalitative approach, evaluation, education
Názvy příloh vázaných v práci:	Materialy hry „Smečka“, Citace z interview účastníků hry „Smečka“
Počet literatury a zdrojů:	41
Rozsah práce:	47 s. (77 499 znaků s mezerami) bez příloh

Obsah

Úvod.....	8
1. LARP.....	10
1.1. Prvky larpu.....	10
1.2. Larp jako edukační nástroj.....	16
1.2.1. Edukační specifikum edularpu.....	16
1.3. Závěr.....	21
2. Evaluace.....	22
2.1. Evaluace vzdělávacích aktivit.....	22
2.2. Bariéry v evaluaci.....	25
2.3. Úrovně evaluace.....	26
2.4. Jiné taxonomie.....	29
2.6. Metody evaluace.....	30
2.6.1. Kvalitativní evaluace.....	33
2.7. Závěr.....	34
3. Zpracování dat.....	34
Etické otázky výzkumů.....	36
4. Empirická část.....	37
4.1. Hra „Smečka“.....	37
Příběh a svět hry.....	38
Struktura hry a role.....	39
4.2. Evaluace hry „Smečka“.....	40
4.2.1. Příprava evaluace.....	40
4.3. Výzkumné otázky.....	42
4.4. Průběh evaluace a analýza dat.....	43
4.4.2. Analýza interview.....	45
4.5.3. Výsledky analýzy dat.....	49
Závěr a diskuse.....	53
Používané zdroje:.....	55

Seznam schemat	59
Seznam příloh	59
Schéma 1. Model interpretace dat	60
Příloha 1. Materiály hry „Smečka“	61
1.1. Osobní Listy	61
1.2. Dopisy	67
1.3. Rozhodnutí	70
1.4. Rekomendace	80
1.5. Popis zombie	82
Příloha 2. Citace z interview	93

Úvod

Cílem této práce je evaluace vzdělávací hry určitého druhu: edularp. Tato diplomová práce se zabývá praktickým vyšetřením konkrétní vzdělávací aktivity a je případovou studií vzdělávací hry „Smečka“, která je popsána ve čtvrté kapitole.

Tato práce má čtyři kapitoly, v první píší o předmětu evaluace, tedy o vzdělávacích hrách druhu edularp, jich charakteristických rysech, kategoriích a specifikách, druhá kapitola obsahuje popis evaluace jako části vzdělávacího procesu, jsou v ní zmiňovány podmínky evaluace, evaluační taxonomie a teoretické základy evaluace. Ve třetí kapitole se věnuji konkrétní vzdělávací hře, popisuji její účely, specifika a vzdělávací obsah. Čtvrtá kapitola je empirická a obsahuje popis a výsledky samotné evaluace, kterou jsem provedl pro vybranou hru metodou případové studie.

Cílem mé evaluace je porozumět hodnocení hry z pozice účastníků, a z tohoto cíle byla odvozena hlavní výzkumná otázka: Jak účastníci hry vnímají edukativní působení edularpu?

Z hlavní výzkumné otázky bylo odvozeno několik dílčích otázek rozdělené do dvou částí dle Kirkpatrickova modelu, který je popsán v kapitole 2.4. Otázky byly nachystány dle tematiky hry Smečka, kterou zkoumám a kterou jsem popsal v kapitole 4.1. Otázky jsou nachystané tak, aby motivovaly hráče vyprávět svůj vlastní příběh o hře dle metody MSC, uvedené v kapitole 3.

Z těchto důvodů dílčí otázky budou rozdělené do dvou skupin dle úrovní Kirkpatrickova modelu. První úroveň je Reakce, a otázky zní: Co se stalo během hry? Jaké neobvyklé významné prožitky hra nabídla? Co Vás zaujalo/nezaujalo ve světě a událostech hry?

Pro druhou úroveň označovanou jako Učení je hledána odpověď na otázku, zda se předloženou látku účastníci naučili. Otázky byly formulované takto: Na změnu jakých hodnot je hra zaměřená? Poskytuje hra nějaká doporučení ohledně hodnot? Jak prožitek ze hry odpovídá Vaší zkušenosti?

Zodpovězením těchto otázek a hlavní výzkumné otázky dojde k naplnění cíle práce, a tedy provedení evaluaci vzdělávací hry.

1. LARP

Tato kapitola slouží k vysvětlení specifik předmětu evaluace tedy larpu, cílem této kapitoly je popsání rolových her druhu larp, struktury larpu a důležitých vlastností larpu jako vzdělávacího nástroje. V první podkapitole věnuji vysvětlení termínu larp a popisují prvky larpu a teoretická východiska tohoto typu her, ve druhé podkapitole jsou uvedeny prvky larpu jako vzdělávací akce (edularpu), funkce edularpu a jeho silné strany.

1.1. Prvky larpu

Cílem této práce je evaluace vzdělávací hry, a proto je nutné si jasně uvědomit, co nazýváme larpem, jaké má prvky, strukturu, charakteristické rysy a jaké termíny jsou důležité, abych je dále v práci užíval správně. Proto uvedu základní prvky, jež teoretici larpu považují za nejdůležitější a vysvětlím význam a smysl těchto prvků.

Samotný termín larp je zkratkou anglického Live Action Role Playing a je slovem popisujícím celou rozmanitou řadu aktivit, jejichž společnou charakteristikou je svobodná a improvizovaná interakce mezi účastníky na základě jejich postav. Larp je specifickým druhem rolových her a je často používán jako jiný název pro rolovou hru.

Neexistuje žádná definice larpu, která by byla považována za akademicky jedinečnou, jelikož neexistuje žádná škola larpu, která by obhájovala exklusivní právo na larp jako svůj vlastní vynález. Montola (2012, s. 109) tvrdí, že larp vznikl současně ale nezávisle v různých místech, a proto nemá smysl hovořit o jedné celistvé tradici larpu. Takových tradic je mnohem víc, než jedna. Larp vznikl jako aktivita v různých skupinách entuziastů a je především podporován velkým rozsahem praxe, která byla postupem času popsána teoreticky nikoliv naopak. Je nutné zmínit školu americkou, ruskou

a skandinávskou (tak zvané Nordic larp), z nichž skandinávská škola má nejrozvinutější slovník a nejsilnější akademickou tradici. V rámci této práce budu využívat termíny skandinávských larperů.

Webová stránka larpy.cz (O larpu, 2018) popisuje larp jako „specifický druh her, založených na hraní role. V těchto hrách má každý hráč přidělenou roli nějaké postavy, kterou během hry ztvárňuje, podobně jako herci na divadle. Oproti divadlu však nehrají hráči pro diváka, ale pro sebe samé a své spoluhráče“. Každá postava ve hře má určitý charakter, který může být značně odlišný od charakteru hráče, a jedná určitým způsobem. Pohjola (2003, s. 34) definuje hraní role v larpu jako ponoření se (immersion) do vnějšího vědomí a interakce s jeho prostředím.

Hráč v larpu se chová tak, jako by on byl jiným člověkem, žijícím v jiném prostředí, které jakoby existuje.

Abych mohl využívat larp jako předmět evaluace, je důležité stručně popsat několik základních pojmů larpu. Spousta autorů, například Hakkarainen & Stenros (2003, str. 55) uvádí několik základních prvků, které jsou různým formám společné a jejich přítomnost či nepřítomnost značí, zda se jedná, nebo nejedná o larp, a seznam prvků je uveden dál.

Hakkarainen a Stenros (2003, str. 56) píšou, že larp je to, co vzniká v důsledku interakce mezi hráči nebo mezi hráči a organizátorem (gamemasterem), hry uvnitř specifického diegetického rámce (diegesis framework), přičemž hráči a gamemaster mají určité role v rámci hry. Další významné termíny pro definice larpu, které zmiňují Hakkarainen a Stenros (2003, s. 56), uvedu dále, a pak na tyto definice budu odkazovat v empirické části při popisu konkrétní vzdělávací hry, kterou budu evaluovat.

Interakce je, dle Gadého (2003, str. 67), základním prvkem hry a vzniká tam, kde je místo pro interpretace prostředí, jehož součástí mohou být postavy hráčů. Interpretace vzniká mezi světem hry, postavou, hráčem a prostředím, ve kterém se hra koná. Gade (2003, str. 67) rozlišuje několik druhů interakce: interakce mezi postavou a prostředím, mezi postavou a světem hry, mezi světem a prostředím, mezi postavy a mezi hráči. Rozděluje také několik úrovní interakce: psychologickou (interakce mezi postavou a hráčem nebo mezi světem hry a hráčem probíhající v psychice, tedy hráč si představuje svět kolem postavy, její činnost a charakter), interakce mezi postavou a hráči je na komunikativní úrovni, kterou Gade (2003, str 68) rozděluje do dvou. První je praktická interakce mezi postavami a non-diegetická interakce mezi hráčem a objekty mimo světa hry. Interakce mezi světem hry a prostředím potřebuje simulaci pro svou existence. Například, jestli ve světě hry existuje kouzlo a magie, ale v aktuálním světě ne, účastníci hry mají možnost simulovat projev světa hry v reálném prostředí pomocí různých pomůcek a domluv, například, ohnivá koule může být simulována ohňostrojem nebo jenom slovem „oheň!“ a smrt postavy ve světě hry tímto ohněm je simulována padáním na zem a mimickou hrou.

Diegetický rámeček podle Hakkarainena a Stenrosa (2003, str. 56) je specifický název světa hry, minulostí a přítomností, očekávání postav hráčů a všeho, co vědí postavy o světě hry a samotném světě. Postava jedná v tomto rámci a diegetický rámeček je pro něj jedinou realitu. Lze rozlišovat diegetické a non-diegetické části larpu: uvnitř diegetického rámce se dle Hakkarainena a Stenrosa (2003, str. 57) nachází všechno, co patří ke hře a jednání uvnitř hry, tedy postavy, svět, a příběh, mimo diegetického rámce patří pravidla hry, hráči a normální realita, tedy všechno, co si hráči nemůžou představit. Účastník, který definuje diegetický rámeček hry se dle Hakkarainena a Stenrosa

(2003, str 58) jmenuje organizátorem hry. Ve většině případů to znamená, že organizátor připravuje pravidla hry, píše role a příběh hry.

Role nebo postava je vytvořena společně organizátorem a hráčem a je jako role v divadelní hře, představou o osobnosti, kterou hraje hráč. Gade (2003, str. 66) rozlišuje účastníka hry, charakter role a samotnou roli a tvrdí, že ačkoli role existuje uvnitř dietetického rámce, tak charakter a hráč stojí mimo rámce. Vzniká interakce nejen mezi rolemi a rolemi uvnitř hry, ale i interakce mezi všemi složkami rolí různých hráčů, tedy jeden hráč během interakcí s druhým před sebou vidí nejen jeho postavu, ale i svou představu o postavě a člověku, který hraje role. Charakter role je zde popisem postavy, kterou se hráč snaží ztělesnit a samotná role je interpretací hráče tohoto popisu. V situacích, kdy se tentýž larp používá několikrát pro různé účastníky, stejné charakteru postav bývají různými lidmi hrány jinak.

Příběh hry dle Bockmana (2003, str. 182) je to, jak organizátoři hry stanovují svět hry a vysvětlují situace, ve kterých se objevují postavy na začátku hry. Termín je docela obecný, a proto v teorii larpu dle Bockmana (2003, str. 182) neexistuje dobrá a užitečná definice. Většinou je příběh brán stejně jako v literatuře nebo ve filmech a tím dává hráčům pochopení světa hry, logiky postav, jejich životní okolnosti, minulosti a charakteru. Montola (2012, str. 87) používá slovo „narrativ“, které larp popisuje nejen příběh jako jednosměrné vyprávění organizátorů hry o světě hry, ale i samotné jednání hráčů během hry, jelikož hra existuje většinou prostřednictvím komunikace, jakákoliv činnost postavy z non-diegetického pohledu je jenom příběhem o činnosti postavy.

Svět hry je světem, ve kterém, jak píše Bowman (2015, str. 25), postava jedná a žije. Jako svět divadelní hry svět uvnitř larpu se může značně lišit od

normálního světa, ve kterém se nachází hráč. Příběh se může odehrávat v minulosti, budoucnosti, na jiných místech, a dokonce i na jiných planetách našeho vesmíru. Všechny ty podmínky hráči a organizátoři hry uvádí nejčastěji písemně nebo pomocí jiných prostředků, aby si všichni účastníci procesu představovali svět kolem postav více méně stejně.

Na rozdíl od diegetického rámce, který existuje jen v představách, prostředí hry je fyzickým místem, ve kterém se hra koná. Někdy je prostředím pro hráče označováno cokoliv kolem hry, mimo diegetického rámce hry (Gade, 2003, str 67), včetně jiných hráčů a pravidel hry. Prostředí definuje styl hry a může být změněno pro účel hry. Příkladem může být, že hráči mohou vybudovat dřevěný palác, který symbolizuje palác císaře. Hráč, který hraje roli císaře, může nosit specifické historické oblečení. Specifikum larpu a rozdíl od divadla zde spočívá v tom, že pravidla hry můžou definovat interpretace fyzického prostředí neobvykle. Například, budovou dle pravidel může být území, které je označeno čtyřmi kolíky nebo určitá mistrnost. „Císařským oblečením“ může být cokoliv s tabulkou „císařské oblečení“. Pravidla hry jsou vnímána jako jedna jediná formální a neměnná struktura hry. Hra postupuje dle pravidel (Montola, 2012, str 32), nikoliv podle čehokoliv jiného.

Larp jako hra má důležité vlastnosti, které ji liší od jiných aktivit. Ta první dle Harviainena (2003, str. 4) je imerze, tedy schopnost „stát se postavou, zaujmout její osobnost, etiku a schémata postupu“. Harviainen rozlišuje tři úrovně imerze do larpu: imerze do charakteru, která je popsána výše, imerze do reality, tedy do okolností postavy, kdy hráč souhlasí nejen s rolí, ale i s diegetickým a non-diegetickým prostředím postavy, a imerze do narativu, tedy přijetí příběhu hry a připravenost chovat se vůči narativním elementům tak, jako by opravdu existovaly. Tato připravenost k chování uvnitř

diegetického rámce na základě imerze se projevuje jako nevyřčená smlouva mezi všemi účastníky hry, kterou Montola (2012, str 49) jmenuje magickým kruhem.

Magický kruh označuje hranice mezi diegetickou a non-diegetickou realitou. Montola (2012, str 49) používá pro popsání magického kruhu slovo metakomunikace a nachází hodně shodu mezi „magickým kruhem“ a interakční membránou Ervina Goffmana, a navazuje na Goffmanovu teorii a vymezuje tři hraniční mechanismy v komunikaci: pravidla irelevance, pravidla transformace a realizovatelné zdroje. V larpu (a zároveň v jakékoliv hře), dle Montoly (2012, str. 50), tyto mechanismy se projevují následujícím způsobem:

Pravidlo irelevance říká, že v situaci hry se hráč vzdává zájmu o estetickou, symbolickou nebo jinou hodnotu, kterou předmět má mimo diegetický rámec. Zlatá mince nemá smysl v situaci hry, protože není označena pravidly hry.

Pravidla transformace vysvětluje informacemi, objevenými zevnějšku magického kruhu na základě toho, co je uvnitř kruhu: auta se jmenují „koňské povozy“ a nevdají hráčům hrát ve Středověk.

Pravidlo realizovatelných zdrojů se dá vysvětlit tak, že všechno, co je zapotřebí ve hře je na dosah ruky uvnitř hry, tedy hra je zavřený systém a pro účely hraní není nutné hledat cokoliv mimo hru (Montola, 2012, str 49).

„Bleed“ je specifický termín, který označuje vzájemné působení se zkušeností hráče a hry. Bowman (2015, str. 25) rozlišuje „bleed in“, když předchozí zkušenost účastníka ovlivňuje hru, a „bleed out“, když si účastník odnáší novou zkušenost ze hry a ta se stává jeho vlastním zážitkem a projevuje se v chování. „Bleed out“ jako specifický rys larpu je velice důležitý pro působení larpu jako edukačního nástroje.

V první podkapitole první kapitoly jsem uvedl definice larpu, základní prvky larpu a charakteristické rysy larpu jako druhu hry. Terminologie, která byla vysvětlena v dané podkapitole dále budu využívat v podkapitole 1.2. při popisu larpu jako vzdělávacího nástroje a v kapitole 3 při popisu konkrétní hry, kterou jsem vybral pro evaluaci, která je právě cílem této diplomové práce.

1.2. Larp jako edukační nástroj

Larp, který je využíván v edukačních cílech, se jmenuje edularp. Tato podkapitola se věnuje edularpu a přínosům, které teoretici tohoto druhu vzdělávacích aktivit považují za důležité. Budu také hovořit o specifiku edularpu jako vzdělávací akce, teoretických základech a složkách edularpu, které dále v kapitole 3 budu využívat pro pochopení konkrétní vzdělávací hry a plánování evaluace hry v kapitole 4, jelikož evaluace, které je věnována tato diplomová práce, bude zaměřena především na specifické rysy edularpu, které budou uvedeny v dané podkapitole.

1.2.1. Edukační specifikum edularpu

Edularpem může být jakákoliv pedagogická metoda využívající larp jako vzdělávací aktivitu přímo spojenou s účelem vzdělávání nebo terapie (Hyltoft, 2010, str 43). Jako ostatní druhy larpu, edularp je svobodnou a improvizovanou interakcí hráčů na základě jejich postav v diegetickém rámci, ale je vytvořen za účelem vzdělávání, tedy jeho prvky, popsané v předchozí podkapitole, jsou zaměřené na předávání vzdělávacího obsahu.

Vzdělávací hra může být vnímána jako model sociálního systému, píše Klabbers (1999, str. 21), a model sociálního systému nemůže být ničím jiným než hrou. Díky hře lze lépe pochopit vztahy mezi obsahem, procesem a

kontextem, protože student vždy sám konstruuje znalosti o předmětu na základě informací od lektora, ale hra mu dovoluje lepší transfer konceptů, než jiné formy vzdělávání. Utne (2005, str 27) vysvětluje tento fenomén tím, že každý hráč v edularpu má legitimní právo vytvořit vlastní kognitivní mapu své zkušenosti bez lektora, který by vystupoval jako komunikační prostředek mezi studentem a znalostí, která v edularpu dochází ke studentovi bezprostředně.

Hyltoft (2010, str 44) uvádí několik požadavků, které musí plnit edukační aktivita, aby byla edularpem, a to zaměření na vzdělávání a existence určitého vzdělávacího obsahu, interakce mezi účastníky hry nejen na základě předpisů nebo cvičení, ale jako vyjádření jejich svobodné vůle a vlastních myšlenek. Třetím bodem je existence postav, pravidel a konsensu mezi účastníky diegetického rámce.

Henriksen (2003, str. 112) popisuje larp jako alternativní cestu pro interpretaci našeho vnímání: hra funguje jako diskurs pro pochopení a interpretaci světa, hermeneutická analýza procesů a věcí kolem nás, existujících ve smyšleném světě hry, tedy hra dává možnost facilitace zkušeností, obdržených během smyšlené situace, které jsme měli možnost dosáhnout jenom díky hře.

Tuto vlastnost larpu Hyltoft (2010, str 45) spojuje s vyrušením z běžné reality, která pomáhá vyučujícímu se soustředit na předmět výuky a lépe pochopit obsah vzdělávání. Toto vyrušení a alternativní cesta pro interpretace dle Hyltofta dává ještě jedno pozitivní vložení: studenti, pokud jsou z reality hrou vyrušení, vnímají svět zevnitř magického kruhu a interpretují okolí jako prostředí pro hru, například, se mění vztahy mezi studenty a lektorem a mezi studenty samotnými: sociální role ve skupině se transformují a nabývají nové vlastnosti.

Jako značný rys edularpu Baltzer a Kurz (2015, str 44) ukazují jeho hravý a nereseriózní charakter. Ačkoli je edularp vzdělávací aktivitou, je zároveň hrou a je vnímán jako hra, ve které hráči (studenti) se jednájí „jakoby“ a proto si dovolují větší míru rizika v komunikaci a svých rozhodnutích. „Hra se ukazuje ve vzdělávání jako přitažlivý „univerzální“ prostředek k dosažení výukových cílů“, domnívá se Mužík (2011, str. 61), a „některé účastníky doslova fascinuje. Ve hře si účastníci mohou zkusit nanečisto pracovní postupy, experimentovat a zkoumat varianty interakce s okolím, Hrou získávají účastníci nové poznatky, dovednosti, vyměňují si zkušenosti s ostatními a v neposlední řadě jde o zpětnou vazbu k projevům vlastní osobnosti či chování. Rozvoj dovednosti bývá často staven do „prvního planu“ cílů herních aktivit.“

Imerze do charakteru a příběhu hry, jichž jsem zmiňoval v předchozí podkapitole, dle Hyltofta (2010, 48) pomáhá koncentraci k dosažení cílů a motivuje studenty k lepším výsledkům díky jednoduchosti a srozumitelnosti cílů uvnitř hry. Servetnik a Fedoseev (2016, str 67) poukazují na výrazně vysokou motivaci studentů během edularpu jako na výjimečnou vlastnost procesů: ve srovnání s rovnoměrným a stálým vzdělávacím procesem na univerzitě edularp přináší atmosféru reálných hodnot, soutěží a skutečných emocí, ačkoli ty emoce vyvolává smyšlený svět.

Edu-larp může být klidně pojmenován příkladem metody vzdělávací psychodramatu nebo dramaterapie (Mochocki, 2013, str 56), jelikož odpovídá dle Mochockého následující definice praktického dramatu (Heathcote, 2002, str. 2 cituju dle Mochocki, 2013, str 56):

„1) Funguje skrze sociální spolupráci.

2) Vždy bude zahrnovat průzkum v reálném čase, kde jsou účastníci zaujati událostmi v první osobě; Já dělám. Což je dramatický prvek.

3) Musí zahrnovat účastníky, vzhledem k jedné ze tří socio-politických úrovní.

Psychiku jedince řídící akce, nebo antropologickou řídící komunitu, nebo sociální politiku řízení síly. Tyto tři úrovně formují tření, které dává činnosti účastníků smysl přesahující všednost a světskost.

4) Vždy bude vyžadovat modifikaci chování, aby nedošlo k promíchání fikce a skutečného lidského chování. Což vyžaduje určitou míru selektivity, avšak omezenou.

5) Události musí mít cíl, obvykle skrze produktivní tenzi, která musí být dávkována uváženě. To je v raných stádiích obvykle prováděno učitelem, tak jako první steh na koberci, vedle kterého ostatní přirozeně následují.“

Edularp je ale dle Mochockého (2013, str. 59) lépe orientován na vzdělávací potřeby učitelů, jelikož je snadno přizpůsoben k realitě a nevyžaduje velkou přípravu: larp lze stáhnout z webu a uvést za určitou krátkou dobu (dobře nachystaný edularp je schopen uvést i jeden ze žáků), a učí tomu, čemu učit musí. Ačkoli edularp není nejlepším způsobem pro přenos nového vzdělávacího obsahu, je to dobrý nápad pro rozšíření a lepší opakování znalostí, které studenti už mají. Nejlepší aplikací larpu ve škole, píše Mochocki (2013, str. 60), bylo by finální opakování velkého množství materiálu za účelem integrace, konsolidace a internalizace vzdělávacího obsahu. Ve výzkumu (2014) Mochocki částečně potvrzuje tuto myšlenku: ve výzkumech od roku 2010 a později z různými výzkumnými metodami se dá říct, že edularp převážně koreluje s vyššími nebo aspoň srovnatelnými výsledky testů než u standardního opakování.

Nejčastěji se edularp využívá ve vzdělávání dle Kota (2012, str 121) v následujících oblastech: napodobovací didaktické hry zaměřené hlavně na kognitivní rozvoj; hry zaměřené na rozvoj kultury interpersonálního chování ve firmě, komunikačních dovedností a týmovou spolupráci; organizační aktivní hry s aktivitou a pohybem, zaměřené na týmovou spolupráci a soutěživost jako způsob motivace; sociálně orientované hry zaměřené na socializaci nebo korekce chování, občas se využívá pro pomoc migrantům, dětem a cizincům přizpůsobit se novým kulturám a tradicím; hry simulující realitu: Larpy modelující jeden nebo více aspektů reality pro vzdělávací cíle; Psychodrama: Terapeutická metoda Jacoba Moreno. Soustřeďuje se hlavně na jednom (nebo několika hlavních) protagonistovi a předvádí jeho život pro analýzu a vyšetření a v jiných oblastech.

Dál Kot (2012, str. 123) rozlišuje tři skupiny cílů edularpu, které se dají porovnat s třemi složkami cílů dle Bloomové taxonomie (Anderson, Krathwohl, Bloom, 2001):

Kognitivní: vzdělávací potřeby se záměrem na rozvoj kognitivních schopností, analytických procesů a intelektu.

Afektivní: zaměřené na emocionální schopnosti, sebeuvědomění, vůle, kreativitu, řešení morálních konfliktů, pochopení jiných lidí.

Fyzické: rozvoj a korekce psychosociálních procesů, interpersonální komunikace, fyzických dovedností a dovedností působení na materiální prostředí.

Na základě této informace o klasifikaci larpu a jeho přínosech pro vzdělavatele budu plánovat evaluaci vybrané hry, o něž napíšu v kapitole 3.

1.3. Závěr

V první kapitole jsem popsal prvky larpu jako hry a prvky jeho specifického vzdělávacího druhu tedy edularpu. Uvedl jsem, že larp je hra, interakce mezi hráči nebo mezi hráči uvnitř specifického diegetického rámce, přičemž hráči mají určité role v rámci hry a chovají se na základě imerze do svých rolí a světa hry a nevyřčené smlouvy mezi všemi účastníky a pravidel. Larp simuluje realitu a vytváří svůj vlastní svět uvnitř hry.

Pokud je larp využíván za vzdělávacím účelem, nazýváme jej edularp. Vzdělávací specifikum edularpu se projevuje v tom, že edularp dovoluje studentům projevovat se svobodně a improvizovaně v rámci modelu sociálního systému, který je vytvořen hrou. Edularp pomáhá ke koncentraci k dosažení cílů a motivuje studenty k lepším výsledkům díky jednoduchosti a srozumitelnosti cílů uvnitř hry, protože každý hráč v edularpu má legitimní právo vytvořit vlastní kognitivní mapu své zkušenosti bez nadhledu od lektora, který by vystupoval komunikačním prostředkem mezi studentem a znalostí.

Edularp je zároveň hrou a je vnímán jako hra, ve které studenti jednají „jakoby“ a proto si dovolují větší míru rizika v komunikaci a svých rozhodnutích. Edularp funguje skrze sociální spolupráci, jako vzdělávací aktivita ovlivňuje kognitivní, afektivní a fyzické složky osobnosti a využívá se v oblastech, kde je zapotřebí napodobování, rozvoj interpersonálního chování nebo modelování určitých aspektů reality a přes to lepšího pochopení jiných lidí a jiných kultur nebo finální opakování složitého materiálu jako součást většího vzdělávacího kurzu. Tyto prvky a rysy edularpu budu dále využívat jako základy pro evaluaci vzdělávací hry, čemu se věnuje kapitola 4.

2. Evaluace

V této kapitole se budu věnovat evaluaci ve vzdělávání, popíšu základní definice, jednotlivé přístupy k evaluaci a zmíním bariéry v evaluaci, které mohou nastávat nejen na straně účastníků, ale také na straně zadavatele či lektora. Poslední část kapitoly bude věnována popisu různých evaluačních modelů a zejména toho modelu, který jsem vybral pro evaluaci konkrétní vzdělávací hry. Na teoretických východiscích, uvedených v této kapitole dál bude naplánovaná a provedena evaluace vzdělávací hry „Smečka“, kterou budu podrobněji popisovat v kapitole 4.

2.1. Evaluace vzdělávacích aktivit

„Evaluace ve vzdělávání je hodnotící proces, na jehož základě je možno posuzovat celkovou efektivitu studia i úroveň a možnosti vzdělávacího zařízení, jeho edukativní potenciál“, píše Palán (2002, str. 59), a jde o poskytnutí nějaké zpětnovazební informace od účastníků a lektorů jakési vzdělávací aktivity za účelem zvýšení efektivity této aktivity z důvodu učení, zdokonalování, kontrolování a ověřování (Prokopenko – Kubr, 1996, str. 186). Důvody k realizaci hodnocení vycházejí i z konkrétního firemního prostředí (Belcourt – Wright, 1998, str. 181 cit. dle Bartoňková, 2010, str. 182):

„Hodnocení

- slouží ke zjištění, zda vzdělávací akce splnila očekávané cíle nebo vyřešila problém,
- slouží k identifikaci silných a slabých stránek dané vzdělávací akce,
- přispívá k určení nákladů a přínosů vzdělávací akce a s tím spojených hodnocení, která pomáhají zjistit, jaká technika změny je z hlediska nákladů nejefektivnější,
- pomáhá manažerům zjistit, kteří zaměstnanci budou mít z programu největší užitek,
- posiluje důvěru v hodnotu a smysl vzdělávání ve firmě.“

Jiný seznam má Sadler-Smith (2006, str. 381). Dle něj hodnocení dává zpětnou vazbu organizátorovi akce a vytváří samoupravující se systém („self-correcting system“), který dává kontrolu nad designem vzdělávací akce a rozvíjí dovednosti samotného organizátora. Také evaluace je intervencí a výzkumem efektivity vzdělávacího programu, který ovlivňuje akce samotným faktem své existence a pomáhá generalizovat odborné znalosti. Naposledy evaluace může být politickou zbraní pro manažerské konflikty uvnitř organizací a způsobem nepřímého působení na konkurenty.

Evaluace může být využívána pro hodnocení jakýchkoliv částí vzdělávacího procesu, tedy hodnotí (Prokopenko & Kubr, 1996, s. 188): kontext vzdělávací akce (okolnosti a souvislosti, za kterých se vzdělávací akce realizuje); výstupy (poskytují odpovědi na otázky: Změnilo se něco v důsledku školení? Naučili se účastníci něco nového?). Dále pak organizaci vzdělávací akce; prvky, které navrhuje samotní tvůrci a přednášející kurzu (např. forma, metody, techniky) a samotný proces výuky – zhodnocení zkušeností, kterými účastník akce prochází v průběhu kurzu.

Existuje celá řada různých přístupů k evaluaci a nelze říct, že je tato oblast celkem systematizována. Je to z jedné strany těžká situace pro začínající hodnotitele a bariérou na cestě ke správné evaluaci, ale, na druhé straně, „lze to ale brát i jako výhodu, protože právě toto velké množství teoretických přístupů umožňuje vytvářet evaluace „šitou na míru“ (Bartoňková, 2010, str. 183). Například, Dvořáková (2007, str. 29) zmiňuje 8 různých možností přístupu k evaluaci:

- z hlediska času (evaluace před začátkem vzdělávání, v průběhu vzdělávání, na konci vzdělávání, po skončení vzdělávání),

- z hlediska účelu (evaluace ex ante a evaluace ex post),
- z hlediska zadavatele (evaluace externí a interní),
- z hlediska úrovně (kirkpatrickův a hamblinův model, reakce, učení, chování, výsledky, o evaluaci z hlediska úrovně je další podkapitola v mojí práci),
- z hlediska autorství (evaluace subjektivní a objektivní),
- z hlediska trvání (evaluace krátkodobá a dlouhodobá)
- z hlediska fází a cílů (evaluace formativní a sumativní),

To poslední rozlišení je pro Bartoňkovou (2010, str. 184) důležité, jelikož jde nejen o přístupy, ale i o fáze evaluace. Jsou to dvě základní etapy, poměrně vážné pro plánování celé akce: formativní hodnocení probíhá v průběhu vzdělávací akce a posuzuje, zda se účastníci čemusi naučili, posuzuje lektory, komunikaci, vztah s účastníky, posuzuje prostředí, organizace, potíže účastníků vzdělávací akce a umožňuje tak nápravu ještě v průběhu dané vzdělávací akce.

Sumativní hodnocení probíhá po skončení vzdělávací akce a je to finální, souhrnné hodnocení, které na rozdíl od formálního už neovlivňuje činnost účastníků.

Kromě toho z hlediska validity evaluace Sadler-Smith (2006, str. 376) uvádí interní a externí hodnocení, přičemž interní evaluace hodnotí, zda vzdělávací akcí byli dosaženy stanovené cíle, a externí validace hodnotí, zda stanovené cíle vzdělávací akce odpovídaly vzdělávacím potřebám klientů.

Z hlediska cílů zákazníka Sadler-Smith rozlišuje (2006, str 382) pragmatickou evaluaci, zaměřenou na určení nedostatku vzdělávání a toho, co by se dalo odstranit, etickou evaluaci, která se naopak soustřeďuje na pozitivní přínosy akce, intelektuální evaluaci, která vytváří správné nástroje a snaží se

eliminovat vliv předsudků autorů evaluace a vzdělávací akce, sociální a byznys evaluaci, která hodnotí, zda akce opravdu pomohla splnit cíle firmy a osobní evaluaci nebo samoreflexe účastníků.

Pro výběr vhodného modelu evaluace dle Vodáka s Kucharčíkovou (2011, str. 137–138) je nejvhodnější stanovit si kritéria, tedy co chceme zjistit? Na to navazující vhodný výběr modelu: výběr je závislý na tom, o jaký typ vzdělávací akce se jedná a jaký má cíl, jaká je délka vzdělávací akce, jaké jsou aktivity v rámci vzdělávací akce, jaké vědomosti účastníci mají, jaké zkušenosti s aplikací aktivit mají lektori a na čem se lektori s manažery dohodli; a na výběr modelu pak navazující výběr metod pro jednotlivé úrovně modelu, který zvolíme jako nejvhodnější.

2.2. Bariéry v evaluaci

Proces plánování evaluace není jednoduchý, zvláště pro evaluátory, kteří nemají mnoho zkušeností, a proto je důležité zjistit, zda se mi v procesu evaluace podaří vyhnout bariérám, se kterými se může evaluátor setkat.

Brázdová (2000, s. 7, cit dle Bartoňková, 2010, s. 185) rozlišuje tři oblasti, ve kterých může vzniknout překážka. Jedná se o:

bariéry na straně zadavatele, který nepovažuje hodnocení za potřebné nebo vůbec vhodné a nemá stanovené cíle vzdělávání. Dále pak může z pohledu zadavatele hodnocení zbytečně zvyšovat náklady na vzdělávání a časovou dotaci. Nebo se také může obávat, že negativní výsledek ohrozí realizaci vzdělávacích programů, nebo dokonce nemá o hodnocení vzdělávání zájem nebo nemá zkušenosti s hodnocením a neví, jak ho zajistit.

Druhá oblast bariér se objevuje na straně účastníků, kteří mohou ze vzdělávání odcházet předčasně nebo nepovolit hodnocení kvůli vysokému

postavení v organizační struktuře. Mohou se cítit hodnocením ohroženi nebo vybrané metody hodnocení považovat za nepříjemné pro dospělé a dávno překonané (např. testy, zkoušky).

Třetí bariéra může vznikat na straně samotných lektorů, kteří nemusí být ochotni věnovat hodnocení čas. Mohou mít obavy z výsledků hodnocení, které by mohlo ohrozit jejich kariéru. Jak lze vidět, některé bariéry na straně lektorů se mohou překrývat s bariérami, které se týkají zadavatelů.

Bariérou pro evaluaci může být i druh vzdělávací akce. Většina evaluačních modelů hodnotí firemní vzdělávací akce, ale je možné ji provádět i při občanském nebo zájmovém neformálním vzdělávání. Zormanová (2017, str. 40) definuje občanské vzdělávání, jako vzdělávání, které „se úzce vztahuje k roli občana, jedná se tedy o soubor aktivit, jejichž hlavním cílem je podpořit občanské jednání, formovat vědomí práv a povinností jednotlivců v jejich rolích občanských, společenských i politických“ a tento druh vzdělávání by se mělo hodnotit jinak než vzdělávací akce, zaměřené na vzdělávání manažerů.

Během evaluace vzdělávací hry se pokusím vyhnout zmíněným bariérám a pokusím se vytvořit evaluaci na základě všech potřebných požadavků, čemuž se budu podrobněji věnovat v kapitole, která se týká zpracování a plánování evaluace.

2.3. Úrovně evaluace

Výše jsem už zmiňoval přístup k evaluaci z hlediska úrovně, tento přístup mi dovoluje lepší rozpracování své vlastní evaluace, kterou plánuji provádět, a proto se této oblasti budu nyní podrobněji věnovat. Dočekal a Dvořáková (2015) zmiňují 5 základních modelů evaluace, ale je jich samozřejmě mnohem

víc, protože každý hodnotitel může vytvořit svůj vlastní model pro své účely. Nejpoužívanější jsou modely Kirkpatricka, Hamblina, Warra, Birda a Rackhama, Bramley a Phillipse. Jako první navrhl rozdělení evaluace do několika úrovní Kirkpatrick v roce 1959 a od té doby se jeho model často používá ve firemním vzdělávání (Sadler-Smith, 2006, str. 387). Ostatní autoři brali Kirkpatrickův model jako základ a přidávali mu nové části nebo ho jinak předělali, a proto pro začátek stručně popíšu Kirkpatrickův model a posléze popíšu modely, které na něj navazovaly.

Kirkpatrickův model (Kirkpatrick, 2006, str. 17) je určen hlavně k tomu, aby organizátoři vzdělávacích aktivit mohli odůvodnit existenci a rozpočet vzdělávacích akcí-podle toho, jak přispívají k cílům organizace. Druhým cílem je pochopit, jestli vzdělávací program stojí za své cenu a třetím cílem je sběr dat pro zlepšení programu.

Pro splnění těchto cílů Kirkpatrick navrhuje evaluaci, která se skládá ze čtyř po sobě následujících úrovní, přičemž každá úroveň je založená na té předchozí (Dočekal a Dvořáková, 2015). Každá následující úroveň je obtížnější a časově náročnější ale přináší více dat, žádnou úroveň nelze obejít, jelikož celá struktura modelu na sebe navazuje (Kirkpatrick, 2006, str. 21).

Tato struktura obsahuje čtyři složky či úrovně, a to dle Belcourt a Wright (1998, str. 183):

1. úroveň Reakce: „Líbilo se jim to?“
2. úroveň Učení: „Naučili se to?“
3. úroveň Chování: „Použili to na pracovišti?“
4. úroveň Výsledky: „Došlo ke změně efektivity organizace?“ .

Úroveň Reakce hodnotí reakce účastníků na vzdělávací akci. Kirkpatrick (2006, str. 21) vyjadřuje tuto úroveň mírou spokojenosti zákazníků. Tato úroveň zahrnuje veškeré emocionální reakce, domněnky a myšlenky účastníků a je velmi subjektivní, ale zároveň důležitá, protože demonstruje míru zapojení se do procesu. Hodnocení reakce může být pouze sumativní a probíhá nejčastěji formou dotazníku. (Sadler-Smith, 2006, str. 387)

Na úrovni Učení se měří znalosti, dovednosti a postoje, které účastníci získali v rámci vzdělávací akce (Kirkpatrick, 2006, str. 42). Evaluace učení musí odpovědět na otázky „Jaké znalosti se naučili?“, „Které z jejich schopnosti se zlepšily?“, „Jaké postoje se jim změnilly?“. Tato fáze je důležitá z toho důvodu, že není možné očekávat jakoukoliv změnu v chování účastníků, pokud se účastníci vzdělávací akce něčemu novému nenaučili nebo si nic nového neosvojili.

Evaluace na úrovni Chování slouží ke zjištění, co se děje po tom, co se účastníci vzdělávací akce vrátí do pracovního procesu, tedy k výkonu své práce. Čemu se naučili a jak použili v praxi to, co se naučili v rámci vzdělávací akce. Samozřejmě, zmiňuje Kirkpatrick (2006, str. 52), že studenti nemohou změnit své chování dřív, než dostanou možnost se na pracovišti projevit, a proto evaluace změn v chování musí probíhat dlouhodobě. Nemůžeme předpovídat, kdy změna chování nastane, jestli nastane vůbec, a proto je evaluace chování složitá a zahrnuje mnoho možností volby metod, technik a taktických cílů.

Poslední úroveň dle Kirkpatricka je úroveň hodnocení výsledků vzdělávací akce, toto stadium je tedy shrnutím všech předchozích a pomáhá najít odpovědi na otázky: „Jak značně se zlepšila kvalita díky vzdělávací akci? Kolik benefitů tato akce přinesla?“ a jiné otázky týkající se produktivity a

snížení nákladů firmy díky vzdělávání. V této části jde nejen o výsledky pro účastníky tréninku nebo vzdělávacího programu, ale i o zlepšení výsledků firmy ve srovnání s jinými obdobími, a jiné způsoby dostat kvalitativní a kvantitativní data, poukazující na validitu vzdělávacího programu tedy na to, že ten program splnil vzdělávací potřeby a cíle, které splnit musel.

2.4. Jiné taxonomie

Kirkpatrick jako první navrhl taxonomie evaluace, ale jiní odborníci navažovali na něj a navrhovali svoje řešení, z nichž jsou některá pouze více rozpracovanou verzí taxonomie Kirkpatricka. Pro výběr správného modelu pro vlastní evaluaci vzdělávací hry jsem bral v úvahu několik nejvýznamnějších modelů a chtěl bych zmínit tři nejdůležitější a nejvhodnější pro účely této práce.

Hamblinův model je druhý nejpoužívanější po Kirkpatrickovu. Liší se od něj důrazem na větší spojenost mezi jednotlivými úrovněmi (Sadler-Smith, 2006, str. 396). Efekt předchozích úrovní se stává příčinou změn na další úrovni a vyvolává řetěz dalších efektů: celý evaluační proces je složen z příčin a následků, které na sebe navazují a jsou vzájemně propojeny. Kromě toho Hamblin detailněji rozpracoval efekty působení vnějších faktorů, které vzdělavatel nemůže kontrolovat. Dále rozdělil čtvrtou úroveň Kirkpatrickova modelu do dvou částí a evaluoval tak samostatně úroveň organizace a úroveň konečné hodnoty/hodnot.

Warr et al. navrhli model (Sadler-Smith, 2006, str. 398) ze čtyř úrovní. Tento model je založený na získávání informací, které se dají využít pro různé způsoby řešení vzdělávacích problémů. Konkrétně se jedná o evaluaci kontextu účastníků (nevíme, co je kontext účastníků), tedy o evaluaci

vzdělávacích potřeb a cílů, o evaluaci vstupních zdrojů, o evaluaci reakce účastníků na vzdělávání a o evaluaci přínosů, tedy změn v chování a pracovních výsledcích.

Bramley evaluuje převážně změny, které přináší vzdělávání, také evaluuje zvýšení efektivity práce. Dále navrhuje tři složky modelu: evaluaci změn ve znalostech, změn v dovednostech a změn v postojích. Tyto tři složky zmiňuje také Kirkpatrick (2006, 42), ale u Bramlého je tento systém je rozpracován mnohem víc. Z hlediska mé práce je nejzajímavější je poslední složka, tedy změny v postojích.

Dle Bramlého se tyto změny mohou (Bramley, 2003, str. 78) týkat zájmů o různé oblasti pracovních příležitostí, vysoké nebo nízké motivace pracovníků, důvěry v organizaci a víru ve vlastní působení v organizaci v budoucnu, sebedůvěru, a tak dále. Tyto a jiné postoje se dle Bramlého se dají měřit pomocí dotazníků, pohovorů (Bramley, 2003, str. 82) a jiných metod sběru dat, z nichž jsou nejlepší dotazníky na souhlas/nesouhlas apod. Podrobněji se otázce používaných metod sběru dat budu věnovat v kapitole „Metody sběru dat“.

2.6. Metody evaluace

Dle Dvořákové (2013, str. 30) je nutné pro přípravu evaluace postupně zodpovědět následující otázky: Kdo je zadavatelem evaluace? Pro koho evaluaci děláme? Proč? Co budeme evaluovat? Kdo bude evaluaci realizovat? Kdy? Za kolik? Za jakých podmínek? Pokusím se na tyto otázky najít odpovědi a tím dojít ke vhodným metodám sběru dat a metodám celé evaluace.

Pro výběr vhodných evaluačních metod a technik je důležité určit, které z nich jsou ty nejsprávnější pro tuto situaci. Dvořáková (2013, str. 39) poukazuje na dvě základní metodiky: kvantitativní a kvalitativní. Dle Creswella (2012, str. 13-15) kvantitativní měření popisuje problém z hlediska popsání trendů nebo vztahů mezi fenomény, a to na základě velkého počtu dat od velkého počtu lidí. Většinou jde o dotazníky, testy, strukturované pozorování apod. V kvantitativním výzkumu se problém identifikuje na základě analýzy trendů nebo touhy vysvětlit příčiny jakéhosi fenoménu.

Analýza kvalitativních dat (Creswell, 2012, str. 16) je určena k porozumění detailům fenoménů a využívá data získaná od nevelkého počtu lidí. Soustřeďuje se na subjektivní pocity a mínění respondentů. Kvalitativní data se dají použít, když fenomén není určen, přesné měření nebo generalizace pozorování není možná a přesné indikátory nejsou srozumitelné. V našem případě jde o snahu o pochopení fenoménu edularpu na příkladě konkrétní hry u konkrétní skupiny, a proto si zvolím jako základní metodu analýzu kvalitativních dat.

Je důležité, aby byla evaluace validní a reliabilní, tedy měřila to, co opravdu měřit má a při opakování na stejném vzorku a za stejných podmínek dává stejné výsledky. V kapitole 1.2.1 jsem ale zmiňoval, že specifikum hry je takové, že každá hra je jiná a říká se, že jenom formální struktura hry, tedy pravidla a popis, skript a scénář jsou neměnné. A proto je důležité vybrat takové indikátory, které by byly spolehlivé i pro měnící se neopakovatelnou vzdělávací aktivitu.

Jako metody kvalitativní analýzy zmiňuje Hendl (2016, str. 168) kvalitativní dotazování, pozorování, rozhovory, testy a dotazníky, techniky hlasitého myšlení, asociativní interview, hloubkový rozhovor, narativní rozhovor,

skupinovou diskusi a další způsoby, které uznává výzkumník za vhodné. Hlavní rozdíl mezi kvalitativním sběrem dat a jiných vědeckých přístupů spočívá v tom, že u kvalitativního výzkumu: „Sběr dat má vytvořit vztah, kdy se teoretický rámec výzkumníka překrývá s možnostmi respondenta. Výzkumník se přizpůsobuje respondentovi“ (Hendl, 2016, str. 168).

V případě, kdy nemáme možnost rozhovor opakovat a nemáme moc času, navrhuje Hendl (2016, str. 178) techniku strukturovaného rozhovoru s otevřenými otázkami. Tento typ rozhovoru je zaměřen na minimalizaci efektu (slovo efekt nesedí, ale nevím, čím ho nahradit, možná vlivu?) tazatele na kvalitu rozhovoru. Data s takového interview se snadněji analyzují, protože se jednotlivá témata lehce v přepisu rozhovoru lokalizují. Struktura informace je daná sekvencí otázek. Relativní nevýhoda strukturovaného interview s otevřenými otázkami spočívá dle Hendla (2016, str. 178) v restrikci na předem dané téma. Pro můj výzkum, který se soustředí na evaluaci vzdělávací hry, však tento nedostatek nebude tak značný, a proto bude použit strukturovaný rozhovor s otevřenými otázkami jako základní metoda. Individuální interview budu provádět se všemi účastníky vzdělávací hry. Creswell (2012, str 218) popisuje tento druh interview jako proces sběru dat, v němž výzkumník klade otázky a zároveň nahrává odpovědi od jednoho respondenta. Individuální interview je vhodné pro rozhovor s těmi lidmi, kteří se nebojí mluvit a mohou pohodlně sdělovat své myšlenky.

Během interview je důležité správně strukturovat otázky a připravit informovaný souhlas, bez něhož nelze provádět interview. Creswell, (2012, str. 224-226) píše, že list pro interview musí obsahovat důležitou informaci o interview, cílech zkoumání, připomínku o tom, že respondent musí podepsat speciální formu souhlasu, která poskytuje informace o smyslu výzkumu, za

jakým účelem je realizován, kdo se na něm podílí a že je ve výzkumu zaručena anonymita.

Další a nejhlavnější částí interview bude několik otevřených otázek, z nichž první bude specifická otázka pro „prolomení ledu“ a motivaci respondenta. Otázky v interview musí být otevřené (Creswell, 2012, str. 226), snadně pochopitelné a mají respondentovi pomáhat v mluvení a vyprávění.

2.6.1. Kvalitativní evaluace

Evaluace může (Vanclay, 2012, str. 3) nejen měřit, zda bylo dosaženo cílů, ale také pomáhá zjistit, jak a proč fungují složitější programy. V této oblasti pomáhají standartní kvantitativní metody evaluace méně, než kvalitativní, jejichž cílem by bylo zodpovědět následující otázky: Proč program funguje nebo nefunguje? Jak program dosahuje svého cíle? Proč program pomáhá jen některým klientům? Jaké jsou neočekávané pozitivní nebo negativní projevy programu? (Vanclay, 2012, str. 6)

Jedním ze způsobů evaluace pomocí kvalitativních metod je metoda MSC. MSC, jak píše Dart (2003, str. 138) je zkratkou z anglického „The Most Significant Change“, tedy je metodou vyhledávání nevýznamnější změny. Dle Dart (2003, str. 141) je tato metoda dialogická, založená na příbězích účastníků akce a zaměřená na zlepšování programu nebo akce pomocí soustředění se na nejhlavnější směry rozvoje a vyhledávání neúspěšnějších částí. Tato metoda se také využívá během sumativní evaluace pomocí otázek, týkajících se hodnot a neočekávaných nebo zajímavých příběhů účastníků.

Základní kroky, které nabízí Dart (2003, str. 143) jsou seznámení s procesem, zřízení oblasti změn, určení cílové skupiny a zřízení procesu sběru dat. Otázky, které Dart klade účastníkům (2003, str. 143), jsou velmi široké: Co se stalo? Proč je to důležité? K jaké změně došlo nebo dojde v budoucnu?

Kirckpatrick (2006, str. 189) využívá kvalitativní evaluace při popsání specifických a výjimečných změn postojů nebo chování účastníků akce. Z toho lze vyvodit, že kvalitativní metody jsou vhodné pro takovou evaluaci, při které se evaluuje složitý proces nebo si evaluátoři nejsou jisti s konkrétními indikátory, které se nedají převést do kvantitativního výzkumu.

2.7. Závěr

V této kapitole jsem uvedl základní definice evaluace, jednotlivé přístupy k evaluaci a bariéry v evaluaci, které mohou nastat nejen na straně účastníků, ale také na straně zadavatele či lektora, dále pak metody sběru a zpracování dat. Byly popsány různé modely evaluace a pravidla provádění evaluace a sběru dat během evaluace. Na základě informací z této kapitoly je možné pokračovat a naplánovat svou vlastní evaluaci konkrétní vzdělávací hry, čemuž se bude věnovat empirická část práce.

3. Zpracování dat

Pro obdržení správných výsledku kvalitativního zkoumání, je nutné data interpretovat a analyzovat. Pro interpretaci je vhodné data připravit. Hendl (2016, str. 214) navrhuje další kroky přípravy dat: transkripce, návrh kategoriálního systému a typologizace dat dle vybraného systému.

Analýza orientována na případ považuje případ za celistvou entitu a hledá konfigurace, asociace, příčiny a následky uvnitř případu. Je orientovaná na proces. Případový přístup je vhodný při hledání specifických, konkrétních, historicky zdůvodněných konfigurací v malém množství případů (Hendl, 2016, str. 230)

Creswell (2012, str. 237) navrhuje šest základních kroků kvalitativní analýzy: organizace a příprava informace k analýze; zkoumání dat přes kódování; využívání kódů ke generalizaci představy o fenoménu a k přípravě popsání a témat; reprezentace nálezů pomocí příběhů a modelů; vytvoření interpretace smyslů a výsledků výzkumu; validace výsledků výzkumu. Jako první krok Hendl a Creswell zmiňují transkripce, tedy proces převodu audiozáznamů do textové formy, vhodné pro analýzu (Creswell, 2012, str 239)

Kvalitativní výzkum je induktivní a předpokládá tvořivou interpretaci velkého množství dat, a proto Creswell (2012, str. 243) navrhuje kódovat data tak, aby se z kódů vycházel smysl konkrétní části, korelující se smyslem celku. A proto musíme pro začátek prohlédnout celou transkripci, a pak se zabývat určitými částmi, z nichž vybíráme určité segmenty textu a kódujeme tyto segmenty buď *in vivo*, tedy vlastními slovy respondenta, nebo pomocí slov, popisujících obsah zakódovaného segmentu. Dalším krokem bude vypisování všech kódů a jejich přiřazení do skupin, z nichž lze vytvořit kategorie. Creswell navrhuje (2012, str. 245) opakovat kódování a shrnutí několikrát, zatímco na konci nezůstane 5 až 7 základních kategorií, podporovaných kódy a citace. Na základě těchto kategorií lze vytvořit vlastní model a finální interpretaci dat.

Na konci každého výzkumu je sepsána závěrečná zpráva, která je doručena zadavateli. Měla by být napsána srozumitelným a jasným jazykem. Zpráva ale neobsahuje jen samotné výsledky evaluace, ale také její cíl, použité metody, techniky, zdroje informací a způsob zpracování dat. Případně také komplikace, které se v průběhu výzkumu vyskytly, jakým způsobem byly

odstraněny, zda bylo či nebylo dosaženo cíle. Pokud nebylo cíle dosaženo, tak také zdůvodnění jeho nedosažení (Dvořáková, 2007, s. 41).

Etické otázky výzkumů

Dle Hendla (2016, str. 157) je důležité v průběhu kvalitativního výzkumu podporovat etickou stránku vztahu mezi výzkumníkem a respondenty a kontrolovat, zda výzkum neohrožuje psychické nebo fyzické zdraví zkoumaných jedinců, zda účastníci poskytují aktivní nebo pasivní informovaný souhlas, a zda jsou účastníkům výzkumů poskytovány anonymita a svoboda odmítnutí.

Informovaný souhlas (Hendl, 2016, str. 158) je standardizovaným dokumentem, který osoba podepisuje a potvrzuje tak, že se zúčastní studia dobrovolně a byla plně informovaná o průběhu a okolnostech výzkumu. Svoboda odmítnutí znamená, že účastník je schopen kdykoliv svoji účast ve výzkumu ukončit. To je důležité proto, že zachránění emočního bezpečí účastníka je pro výzkumníka nezbytnou podmínkou. Druhou nezbytnou podmínkou je zachování soukromí a úcta ke vyjádření a životu účastníka. Jak píše Hendl (2016, str. 157): „V ideálním případě identita účastníků není výzkumníkům známa. Pokud není možné zajistit anonymitu, identita nesmí být odhalena nikomu dalšímu“.

Dalším problémem týkajícím se metodologie sběru dat a etické stránky výzkumu je problém jazykový. Píšu tuto práci v češtině, ale jsem Rus, zatímco veškeré materiály ke tématu hry byly představeny v angličtině a samotná hra a rozhovory s účastníky byly provedeny v angličtině, z toho důvodu, že nikdo z účastníků hry česky nemluví. Dle mého názoru je tento problém eticky vážný, jelikož překlad z jednoho cizího jazyka do druhého nese velké riziko ze strany správného předání smyslu. Například, anglické slovo „experience“ se dá přeložit do českého jazyka třemi slovy „zážitek“, „prožitek“ a „zkušenost“. Existují i jiní „falešní kamarádi tlumočníka“.

Z důvodu co nejpřesnějšího předávání smyslu jsou veškeré originály materiálů a interview uvedeny v přílohách, překlad je uveden v textu s odkazy na konkrétní interview.

Tímto končí teoretická část práce.

4. Empirická část

V této části je uveden popis hry „Smečka“, analýzy dat a schéma modelu interpretace. Na základě interpretací dat pokusím najít odpovědi na hlavní výzkumní otázku a dílčí otázky a tímto splnit cíl celé diplomové práce.

4.1. Hra „Smečka“

Pro popis hry budu využívat strukturu, probranou v kapitolách 1.2. a 1.3. Nyní se budu věnovat konkrétní hře, kterou budu evaluovat jako vzdělávací prostředek. Vzal jsem hru „Smečka“, která byla napsána Alexandrem Minkinym a Xeniou Rubanovovou z moskevské nadace „Poledne“ (The Noon), která je zaměřená na používání larpu ve vzdělávacích cílech. Tato nadace většinou pracuje s dětskými domovy. Tato hra je jedna z mnoha vzdělávacích her a nemusí značně ovlivnit chování a život účastníků jako samostatná jednotlivá aktivita, ale dle mého názoru je vhodná pro účely mé práce, jelikož vychází z instrukcí od autorů, je krátká a může být přeložena do českého jazyka a termínů používaných v andragogice.

Hra dle klasifikace Kota uvedené v kapitole 1.2. je sociálně orientovanou hrou zaměřenou na socializaci nebo korekci chování.

Cíl hry autoři formulují takto: „analyzovat svou vlastní tendenci ke sledování předsudků, vytvořit u hráčů připravenost k nezávislému posuzování jiných, přiznávat právo jiných na vlastní názor a být v souhlasu s jejich světovým názorem.“ (Minkin a Rubanovová, 2016).

Dle taxonomie Kota, o které jsem psal v kapitole 1.2., jsme rozdělili cíl hry na tři složky, tedy afektivní, psychomotorický a kognitivní, z nichž nejdůležitější je z pohledu autorů hry ta afektivní. Afektivní složkou cíle je to, že hráči po hře budou schopni ocenit postoj jiného člověka a analyzovat svoje vlastní tendence ke sledování předsudků, tedy dojde k oceňování hodnot přes nový zážitek. Kognitivní složkou bude to, že hráči po hře budou schopni analyzovat situaci a pochopit, když jsou v situaci projevy předsudků. Psychomotorická složka spočívá v tom, že hráči jsou po hře schopni projevovat v chování a postojích toleranci k druhým, komunikovat s jinými lidmi otevřeně a chápavě.

Hra je určena pro heterogenní skupinu hráčů, především pro mladé lidi, kteří mají zájem o téma hry. Je určena pro dospělé osoby, které mají zájem o problematiku tolerance a integrace nebo mají potřebu změnit svoje chování v problémových situacích a dozvědět víc o tom, proč a jak se chovají jiní lidé.

Pro realizaci tohoto cíle byl autory hry vytvořen diegetický rámec, zahrnující příběh hry a role. Je omezen pravidly hry a fyzické prostředí hry se vybírá dle doporučení autorů i možností konkrétního prostoru. Dále podrobněji popíšu součásti diegetického rámce hry, tedy svět hry, příběh hry a role.

Příběh a svět hry

V nedaleké budoucnosti jsou obyvatelé hradu Enkláva jedinými v celém světě, kdo přežil apokalypsu po vpádu zombie. Po několika letech po katastrofě se odborníkům Enklávy podařilo najít vakcínu proti nemoci, která dělala z lidí zuřivé, šílené a nenasycené zombie. Tato vakcína vrací zombiím rozum, ale nevrací zevnějšek, a proto zombie pořád vypadají strašně a zůstávají jim některé staré zvyky (například rádi jedí syrové maso a tak dále).

Postavy hráčů jsou členové speciálního projektu „Hlídka“, který se zabývá rozhodnutími o poskytování občanských práv zombiím a kontroluje činnost a bytí zombie s občanskými právy uvnitř Enklávy.

Ve finále hry hráči budou muset rozhodnout, zdá je projekt „Hlídka“ nutné zlikvidovat a dát práva všem zombiím, nechat je pracovat dle stejných předpisů nebo pro zombie zcela uzavřít hranice Enklávy.

Struktura hry a role

Hra se skládá z šesti cyklů práce a tří departamentů projektu Hlídka. Činnost účastníků je rozdělena do tří částí, které se střídají každých šest minut.

V první části hráči analyzují resumé uchazečů o povolení k pobytu (Příloha 1.1.), ve druhé části hráči mají pohovor s uchazečem, ve třetí části regulují život Enklávy na základě připravených listin (Příloha 1.3).

Během hry se každý účastník třikrát setká s nutností výběru mezi představiteli jiné kultury ucházející se o integraci do společnosti na základě jejich osobních a profesních vlastností, vyanalyzuje svoji vlastní metody pro posouzení, zúčastní minimálně tři aktů komunikace se zástupci jiné kultury a třikrát bude muset řešit problémy soužití představitelů různých kultur ať lokálních, tak globálních.

Každý hráč má role jednoho z občanů Enklávy: vojáka, který bojoval se zombie, odborníka, jednoho z vynálezců vakcíny, nebo pracovníka, který podporoval život města během katastrofy. Mimo toho, jeden hráč hraje primátora města, jeden důstojníka a jeden hraje roli všech zombie dle popisu (Příloha 1.5.)

Pro evaluace jsem vybral hru „Smečka“, v dané kapitole jsem popsal příběh hry, role, charakter hry a cíle hry.

Hra má podrobné instrukce od autorů a je provedena přesně dle rekomendací autorů. V instrukcích je popsána posloupnost kroku vedoucího a jiných účastníků, role, příběh hry, činnost postav a tak dál.

4.2. Evaluace hry „Smečka“

Hra „Smečka“ má zájmový, občanský charakter a je zaměřená na afektivní cíl. Hra předpokládá, že není založena na analýze vzdělávacích potřeb určitých účastníků, ale uvádí se, dle instrukce, pro heterogenní skupinu lidí. Z těchto důvodů bude moje evaluace zaměřena na analýzu reakce účastníků na charakteristické projevy hry uvedené v kapitole 1.3. a přenos vzdělávacího obsahu konkrétní hry. Při evaluaci se soustředí na ohodnocení dosažení cílů hry, uvedených v předchozí kapitole, a projevů specifických rysů edularpu jako vzdělávacího nástroje, tedy na vysokou motivaci účastníků, vyrušení ze světa, odstranění možnosti hrát nanečisto a vložení vzdělávacího obsahu pomocí simulace.

4.2.1. Příprava evaluace

Jak již bylo uvedeno v kapitole 2.5, pro přípravu evaluace je nutné postupně zodpovědět následující otázky: Kdo je zadavatelem evaluace? Pro koho evaluaci děláme? Proč? Co budeme evaluovat? Kdo bude evaluaci realizovat? Kdy? Za kolik? Za jakých podmínek? Pokusím se najít odpovědi a tímto dojít ke vhodným metodám sběru dat a celé evaluace.

Tato práce je prvním pokusem evaluace vzdělávací hry, a proto řešíme, že zadavatelem jsou autoři hry, kteří ji regulárně uvádějí. Odpovědi na otázky „pro koho děláme evaluace?“ a „Proč děláme evaluace?“ budou „pro autory hry, aby mohli hru změnit na základě evaluace“.

Cílem evaluace tedy bude analýza validity hry a seznam doporučení autorům k zdokonalování a zlepšení vzdělávacího nástroje. A proto zapojím do seznamu metod i metodu MSC, o které jsem hovořil v kapitole 2.5., budou nás zajímat nejen pocity účastníků, ale také pro ně nejvýznamnější dojmy ze hry, jež popis by byl určen ke zlepšení hry.

Předmětem evaluace bude samotná metoda edularpu a autory hry vybraný způsob realizace edularpu. Evaluace strukturovaného rozhovoru (podrobněji v kapitole Metody sběru dat), hlavní podmínkou evaluace bude striktně sledování instrukcí od autorů hry. Pracovníkem realizujícím evaluaci budu já sám.

Jak jsem psal v kapitole 1.2., edularp obvykle nevychází z požadavků konkrétní skupiny lidí, ale z cíle postavených autory. Proto nemůžeme při analýze vzdělávacích potřeb vycházet z potřeb konkrétních účastníků, tedy nebudeme se zaměřovat na určitý kontext našich účastníků. Z tohoto důvodu nám nepomůže evaluační model Warra a et.

Hamblinův model je pro náš cíl příliš podrobný a zahrnuje nejen vzdělávací obsah a samotnou akci, ale i lektora, podmínky a tak dále. Specifickým rysem larpu, jak jsem psal v kapitole 1.2. je to, že organizátor hry není lektorem a v případě hry Smečka organizátor nemá žádnou výjimečnou roli, jelikož hra se provádí dle instrukcí, a proto organizátorem hry může být kdokoliv z její účastníků a provádět jí v jakémkoliv prostředí, tedy autoři hry nepovažují tyto faktory za důležité.

Z těchto důvodů jsem rozhodl zastavit u Kirkpatrickova modelu, ale využívat doporučení Bramlého týkající se změn postojů. Moje vyšetření nebude dlouhodobé a zahrnuje jen testy momentálně po hře, proto omezují svoje

zkoumání jenom na dvě první úrovně Kirkpatrickova modelu, které se dají hodnotit ihned po akci. Mým cílem bude ohodnotit úrovní Reakce a Učení hry „Smečka“ dle Kirkpatrickova modelu.

4.3. Výzkumné otázky

Cílem mé evaluace je porozumět hodnocení hry z pozice účastníků, a z tohoto cíle byla odvozena hlavní výzkumná otázka: Jak účastníci hry vnímají edukativní působení edularpu?

Z hlavní výzkumné otázky bylo odvozeno několik dílčích otázek rozdělené do dvou částí dle Kirkpatrickova modelu, který je popsán v kapitole 2.4. Otázky byly nachystány dle tematiky hry Smečka a byly zaměřené na motivování hráče vyprávět o zážitku ze hry pro analýzu metodou MSC, uvedené v kapitole 2.6.1.

Z popisu larpu Smečka vychází, že pro autoři, tedy mí zákazníci, je především důležité ověřovat prožívání a splnění afektivní složky cíle hry. Bude nás zajímat prožitek účastníků hry, jejich dojmy z hry, jejich reakce na diegetický rámeček hry. Chtěl bych podtrhnout, že v našem případě nejde jen o spokojenost účastníku hry. Hra musí být považována nejen za zábavu, ale za zdroj nových emocí a dojmů, které nelze nebo je těžké získat v obyčejném životě.

A proto během evaluace nemá smysl používat kvantitativní metody zkoumání, mě nezajímá pouze kvantitativně měřitelné faktory, ale popis účastníky jejich vlastních prožitků, jelikož, jak je uvedeno v kapitole 1.2., základní složkou edularpu, jako vzdělávacího nástroje, je individuální prožitek každého účastníka, který nejde standardizovat. Náš cíl splní souhrn

účastníky zmíněných jevů a jejich příběhu, nikoliv statistická data o spokojenosti nebo nespokojenosti účastníků.

Druhá věc, která nás bude zajímat je splnění cíle hry, který je popsán v kapitole 4.1., převážně afektivní složky tohoto cíle. Budu ověřovat, zda změnili postoje účastníku k oceňování hodnot, a jestli došlo do integrování hodnot. Samozřejmě, že tato složka není jednoduché měřitelná, a proto budu se ptát hlavně o tom, jak se prožitek ze hry transformuje (tedy zda probíhá „bleed out“, o kterém jsem psal v kapitole 1.1.), dle názoru účastníku, do zkušenosti a jak koreluje s jejich předchozí zkušeností, abychom mohli říct, že došlo k nějaké změně, a tedy hra opravdu učí a splňuje svůj cíl.

Z těchto důvodů V první části interview se ptáme na prožitek a reakce účastníků: Co se stalo během hry? Jaké neobvyklé významné prožitky hra nabídla? Co se Vás zaujalo/nezaujalo ve světě a událostech hry?

Do druhé úrovně označované jako učení, kdy je hledána odpověď na otázku, zda se předloženou látku účastníci naučili, je zařazen tematický okruh zkušeností a změny postojů tedy edukativního cíle hry: Na změnu jakých hodnot je hra zaměřená? Poskytuje hra nějaká doporučení ohledně hodnot? Jak prožitek ze hry odpovídá Vaše zkušenosti?

4.4. Průběh evaluace a analýza dat

Evaluace, jak to bylo označeno v kapitole 2.6., proběhla metodou polostrukturovaného rozhovoru. Poté byl každý rozhovor, respektive přepis, analyzován. Pro analýzu bylo využito otevřené kódování, jak to bylo popsáno v kapitole 2.5. V rámci kódování byly vyznačovány opakující se jevy a jevy s nimi související. Vznikly tak jednotlivé kódy a následně i

obecnější kategorie, které jsou uvedeny v této části práce. Celý proces se opakoval u každého přepisů. Následně docházelo ke vzájemné komparaci a opakované analýze dat. Některé kategorie se objevovaly více, jiné méně. Na základě toho byly stanoveny důležité a nedůležité výroky. Nedůležité nebyly zásadně vypovídající, a proto nebyly zařazeny do výzkumu. Tím vznikla finální podoba kódů a kategorií. Poté byly vyvozovány odpovědi na dílčí otázky a až nakonec odpověď na hlavní výzkumnou otázku.

4.4.1. Účastníci výzkumu a průběh sběru dat

Hry se zúčastnilo dohromady 9 lidí s různou zkušeností a různým životním pozadím. Rozdíly ve vnímání prožitku účastníků hry v závislosti na různé zkušenosti jsem zkusil podtrhnout v průběhu zkoumání. Skupina účastníků se skládala z návštěvníků neformálního semináře, věnovaného budoucnosti vzdělávání. Všichni účastníci měli vyšší vzdělání v různých oborech a představují různé země: Spojené státy (respondenti 1 až 5), Mexiko (respondent 6), Serbie (respondent 7), Gruzie (respondent 8), Iran (respondent 9). Nikdo z účastníků neměl zkušenosti s larpem nebo s jinými druhy vzdělávacích her. Všechny účastníci dali informování souhlas o účasti ve výzkumu a hře, dle etických důvodů, popsanych v kapitole 2.7.1., byla poskytnuta účastníkům anonymita, a proto budou dál jmenování Respondent 1 až Respondent 9 a budou v textu označováni zkratkami R1 až R9.

Během výzkumu jsem se snažil vytvořit přátelskou atmosféru a zachovávat emoční a fyzické bezpečí účastníků. Hra proběhla ve velké aule hotelu, kde se konal seminář, jako součást večerního programu akce. Individuální interview probíhaly za sebou od rána dalšího dne po hře a měli dle kapitoly 2.6. formu strukturovaného rozhovoru s otevřenými otázkami, které jsou podrobně popsány v kapitole 4.2.

Nikdo z účastníků nemluví česky, a proto hra, materiály hry a interview byly poskytnuty v angličtině, veškeré kódování také proběhlo v anglickém jazyce a pak určité materiály, kódy a citace z interview byly mnou přeloženy do českého jazyka.

4.4.2. Analýza interview

Na základě teorie kvalitativního výzkumu, popsaném v kapitole 2.7., jsem provedl transkripce devíti audiozáznamů s interview účastníky hry. Pro kódování dat jsem vybral kódy in vivo a vybral jsem vlastní slova účastníků jako názvy určitých kódů, příklad kódování je uveden v Příloze 4. Pak jsem provedl shrnutí kódů z různých textů, tedy z interview různých účastníků, a uspořádal jsem je do několika kategorií, které jsou uvedeny dál s podporou příkladů v češtině. Originály v angličtině viz Příloha 2:

Kategorie: "prožili jsme metaforou". Příklady: R3: "metafora byla úplně jasná v tom slova smyslu, že jde o migraci, jde o přijetí", R3: "malá rezonance s tím, co se děje v mé zemi, ve Spojených státech a jiných zemi v tom, co se týká puštění lidí dovnitř nebo do vnějška". R9: "některé s těchto otázek jsem musel zodpovědět, když jsem se snažil uniknout do některých zemí. Kvůli mé národnosti jsem si musel projít různými procesy žádosti o vízum"

Kategorie: "změna perspektivy". Příklady: R2: „Zdalo se mi, že je to převážně o empatii a přijetí jiných... jiných perspektiv a snahy se naučit něco o sobě a o jiných lidech, je to založeno na rozdílu mezi tím, kým bys měl být a kým jsi v kontextu hry. A pak to byl opravdu zajímavý proces. Snažit se rozhodovat a ukazovat?? lidem z pozice mezi tebou a tím, koho hraješ“ R3: "tématem hry bylo dát hráčům různé perspektivy procesu, jestli existuje vhodnější slovo, nacionalizace anebo přijetí někoho jiného do své komunity".

Kategorie: "moc nad osudy lidí": R9: „smyšlená situace, ve které obyčejní lidé měli nějakou podobu moci, kterou nemají v běžném životě“, R9: „lidé, jejichž aktuální osobnost byla blízko k osobnosti, kterou hráli, byla tato hra dobrou příležitostí, pro uvážení jejich idejí a důvody pro nebo proti svolení, jiným lidem, připojovat se“.

Kategorie „negativní emoce“. Příklady: R1: „Bylo to velmi emocionální, pro mě to bylo proniknutí do lidstva a našich srdcí, ale ta rozhodnutí byla strašně nepříjemná“, R1: „Idea hry je nepohodlná v rozhodování o osudu lidí“, R9: „Připadalo mi to jako mučení, ano, protože, nějakým způsobem, ano, bylo to velice blízko k mučení“

Kategorie "hra jako herectví": R3: „Ze začátku to pro mne bylo nepříjemné, protože nejsem herec a nejsem zkušený v herectví“, R4: „Dělal jsem Stanislavského "jako by", dělej jako by to byla pravda“, R6: „Motivoval mě ten pocit soutěživosti, hrál jsem role a chtěl jsem vyhrát“.

Kategorie "Magický kruh". Příklady: R1: „V této hře jsem musel vyjit ven ze svých emocí a využít svého racionálního přemýšlení“, R2: „Snažil jsem se být více racionálním a poslouchat marginálnější lidi z mé skupiny, ale bylo to furt nepříjemné“, R3: „Ihned po hře jsem měl ten pocit úlevy. Jako, dobře, dokázal jsem to“, R1: „Cítil jsem, že jsem schopný být sám sebou ve hře, jako to se opravdu děje“.

Kategorie "Hra jako realita". Příklady: R9: "Tato hra byla dle mého názoru realističtější, protože když různé filosofové mluví o zombiích je to jen myšlenkový experiment,..., ve hře byl pevnější vztah mezi zombie a lidmi v tom slova smyslu, že jsme je měli vyobrazit a vizualizovat je a být v jejich kůži“, R2: „Hra trošku změnila mojí osobnost v hranicích, který jsou dostatečně realistický, byl to více méně kompromis se sebou“, R6: "Vyvolává to ve mně pocit hlubší empatie vůči politickým oponentům v případech, kdy

lidé mohou opravdu mít obavy z toho, kdo jsou všechny tito lidé, zda sdílí naše hodnoty“

Kategorie: “Hra jako zábava”. Příklady: R6: “Pro mě, byl celý tento svět strašně zábavný, mám rád postapokalyptické scénáře, tak proto jsem měl tuto hru strašně rád”.

Kategorie “Jsem příliš starý/á”. Příklady: R9: „Je mi 27, a myslím, že jsem příliš starý pro tuto hru/, R9: “Je to pravda, že my jsme tady všichni trošičku přes vzdělávání pro tuto hru”, R7: „Je to dobrá hra pro úvod například pro děti nebo dospívající děti, jako úvod do tématu migrace“

Kategorie: „Hra mi dovolila být horším, než jsem v běžném životě“.

Příklady: R2: „Nemyslel bych si, že jsem hnusný, kdybych nepřemýšlel o všech těch problémech, které máme na hranicích Spojených Států a tak dál“, R6: “Moje počáteční zhnusení mi dalo více empatie k tomu „odkud ví, že lidé jsou lidé“. Libilo se mi to více, než jsem očekával, bylo to překvapení”.

Kategorie “Problém migrace”. Příklady: R7:“Existuje několik druhů migrantů, a dokonce i když přicházejí s různým pozadím, stejně hledáme stejné věci ”, R4:“byla to metafora moderních globálních procesů, moderní krize migrantů a větších otázek, tykajících se vnitřních a vnějších skupin”.

Kategorie: “Hra mění postoj”. Příklady: R1:“Tato hra mě naučila o mně a o mých reakcích, jak se dívám na svět”, R2: “Učíte se něco o zapojení se do hry“.

Kategorie: “Hra nic nemění”. Příklady: R2: „Ale nejsem jistý, že toto znamená, že hra mě změnila“, R1: „Naučil jsem se tomu, co jsem už věděl “,

R8: „Moje perspektiva se nezměnila, ale zlehčilo se pochopení, proč nemusíme přivítat všech“.

Kategorie: „Přijetí jiných a vlastní přírody“. Příklady: R2: „hra učí reální empatii a tomu, jak akceptovat jiné perspektivy“ , R1: „Hra byla velmi obtížná, protože jsem chtěl zachránit všech, ale nedařilo se mi“, „Učí, jako to nastává, ta nejvážnější věc, která nás vede v životě. Neočekával jsem, že budu ihned vyjet a zapojen do něčeho“.

Kategorie „Hra mění lidi“. Příklady: R9: „nejzajímavější bylo vidět, jak lidé, účastníci se mění. Poslouchal jsem svých spoluhráčů, ale současně jsem slyšel rozhovory jiných lidí, reakce jiných lidí, jak oni zvyšují hlas, jak se jednají a jak se proměňují do svých postav. Bylo to šokující, ale bylo to rysem hry“, R4: „Skončil jsem osvojením si toho, že bych pochopil jako metaforu moderních globálních témat, Osvojil jsem si velmi tvrdý konzervativní pohled, což bylo překvapením, protože nebyl to pohled, který jsem měl v abstraktních diskuzích o migrantech“, „Dopadlo to tak, že jsem osvojil přes hru takový názor: nemyslím, že musíme pustit těchto lidí dovnitř, pokud nevíme o ně víc.“

Kategorie „Hra může učit“. Příklady: „Novým zážitkem byl tento druh her, a získal jsem znalosti o tom, že dospělí lidé jsou schopní se učit tímto způsobem“, R6: „to je užitečně pro skupinu, protože je to způsob zahrát se a nese to pohodu a dojem přátelství“

Kategorie „Předchozí zkušenost“. Příklady: R2: „Nikdy jsem nepotkal něco tak... jako... narativního masa, nebo kostru pro nás, abychom na něj vybudovali vlastní... maso“ R4: „Neznám žádného uprchlíka, nikdy jsem nebyl v situaci, když jsem se opravdu musel ptát na tyto otázky“, R9: „Bylo to pro mě trošku nepříjemně, protože ve svém vlastním životě se vždycky

snažím vyhýbat se situacím, ve kterých musím uplatnit určitý druh moci obzvláště v této formě, myslím, řešit něčí osudy“

4.5.3. Výsledky analýzy dat

Analýzou těchto kategorií můžeme vytvořit model, který by popisoval vzdělávací hru smečka z pohledu kvalitativního výzkumu a interpretoval určité kategorie.

V tomto modelu (Schéma 1) jsem seskupil kategorie pro vydělení vztahů a okruhů. Objekty v modelu mají další označení:

—> přímá čára označuje kauzální vztah „A je příčinou B“

--> přerušovaná čára označuje sekvenční vztah „A je krokem k B“

Čáry se šipkami jsou mezi rovnocennými kategoriemi, čáry bez šipky označují hierarchii kategorií.

Barvy označují okruhy témat a klíčové pojmy: světle modrou jsou označeny klíčové pojmy, šedou doplňující pojmy, žlutou centrální kategorie „hra je realita.“ Dále pak oranžovou jsou označeny centrální kategorie „magický kruh“, modrou centrální kategorie „Hra mění perspektivu“. Při interpretaci dat a vytváření modelu jsem vycházel z informace, kterou mi poskytovali účastníci během interview.

Na základě modelu a příkladů můžeme odpovědět na hlavní výzkumnou otázku: Jak účastníci hry vnímají edukativní působení edularpu?

Z mé interpretace, edukativní působení larpu, účastníci hry vnímali v několika dimenzích. První dimenze je vnímání larpu jako divadelní hry zaměřené na změnu perspektivy: někteří účastníci si cítili jako herci a herečky, hráli jako v divadle a označovali tuto zkušenost za příjemnou. Dalším se hrát líbilo, ale popisují tuto zkušenost jako „nekomfortní“.

Z tohoto pohledu účastníci poukazují na rozdíl mezi hráčem a jeho postavou ve hře jako na důležitý edukativní nástroj, protože hraní někoho s jinými představami a znalostmi bylo pro ně těžké, ale označili to za zajímavý zážitek, který vedl ke změně perspektiv a chování hráčů. Nejdůležitější v této dimenzi byla reakce na chování jiných hráčů během hry. Kvůli aktérství se někteří chovali značně odlišně od toho, jak se chovají v běžném životě.

S tímto spojená druhá dimenze, tedy dimenze magického kruhu, který je popsán v teoretické části v kapitole 1.1. a představuje projev specifika larpu jako vzdělávacího nástroje. Hráči v interview zmiňují nejen herectví, ale i projevy a pocity, které v kapitole 1.1. jsou označovány termíny „bleed in“ a „bleed out“. Někteří hráči během hry měnili své chování (chovali se nestandardně) a také jejich vlastní chování ovlivňovalo jejich postoje, například, R4 říká: „Skončil jsem osvojením si toho, že jsem to pochopil jako metaforu moderních globálních témat, osvojil jsem si velmi tvrdý konzervativní pohled, což bylo překvapením, protože to nebyl pohled, který jsem měl v abstraktních diskuzích o migrantech“. Tato dimenze je spojena s kategorií „Přijetí jiných a vlastní přírody“. Účastníci popisují svůj zážitek jako ponoření do své vlastní přírody a zároveň střet vlastních teoretických představ o problému a reálné interakci.

Třetí dimenze je dimenze obsahu hry, která je spojená s centrální kategorií „Hra je realita“. Většina účastníků řadí hru mezi edukativní nástroje zaměřené na změnu hodnot a postojů, a domnívají se, že hra je metaforou migrační krize, což nebylo plánováno autory hry, ale vyplývalo z předchozích zkušeností účastníku, a proto můžeme říci, že tato dimenze byla formována spolu se zkušeností účastníku a obsahem hry. Často obsah hry odpovídal zkušenostem účastníků, ale tyto zkušenosti se od sebe značně

lišily. Účastníci, kteří bývali v situacích, když jejich osud závisel na rozhodnutích nějaké byrokratické komise, popisují hru jako velmi realistickou, vyvolávající emocionální reakce (byly zmíněny přívlastky/přídavná jména jako „zábavný“ charakter hry a „mučivý“ charakter některých interakcí). Jako nejdůležitější částí byly označeny možnosti: řešit osud jiných lidí, moc nad životy, možnost komunikace mezi účastníky, ale hodně účastníků se také domnívá, že vzdělávací obsah hry nebyl nový nebo neobvyklý, a proto hra nic nezměnila. Účastníci předpokládali, že tato hra je zaměřena na jinou skupinu lidí, než byla daná v kapitole 3., tedy na osoby mladšího věku nebo nevzdělané.

Hlavní výzkumní otázka byla rozdělena do několika dílcích otázek. Otázky byly rozděleny do dvou úrovní dle Kirckpatrickove taxonomie. Nejdříve pro úroveň Reakce byly stanoveny otázky: Co se stalo během hry? Jaké neobvyklé významné prožitky hra nabídla? Můžeme říci, že na úrovni Reakce jsme našli další odpovědi:

Co se stalo během hry?

Během hry se účastníci ponořili do světa hry a své životní zkušenosti z moderních globálních problémů byly na pozadí. Někteří hráči hráli role lidí, které se od nich významně lišili, a toto ponoření do magického kruhu hry vyvolávalo různé složité emocionální reakce.

Jaké neobvyklé významné prožitky hra nabídla? Co se Vás zaujalo/nezaujalo ve světě a událostech hry?

Hra nabídla hráčům složité emocionální prožitky: na jedné straně byla hra zajímavá, stejně jako interakce s jinými lidmi uvnitř hry, změny perspektivy, změny chování jiných hráčů, které se účastníkům velice líbily, ale současně

bylo téma hry (konkrétně moc nad osudy jiných lidí) „mučivé“ nebo nepříjemné, ale neznamená to, že byla reakce negativní ve smyslu hodnocení. Můžu porovnat mučivé pocity účastníků s mučivými pocity při čtení dobré literatury (například knih Dostojevského), protože byly tyto pocity nebyly vyvolány kvalitou hry nebo tématem, ale složitějším propojením aktuality problému hry s vlastní zkušeností účastníků. Ještě jedním neobvyklým prožitkem byl pocit rozdílnosti hráče a postavy.

Pro úroveň Učení se jsme měli otázky: Na změnu jakých hodnot je hra zaměřená? Poskytuje hra nějaká doporučení ohledně hodnot? Jak prožitek ze hry odpovídá Vaší zkušenosti?

Z pohledu účastníků je hra zaměřena na změnu hodnot, které se týkají tolerance, empatie, akceptování jiných v kontextu migrační krize a mění perspektivu účastníků na téma migrace. Na druhé straně hra implicitně propaguje hodnotu hraní jako edukačního nástroje. Prožitek hry se významně ozýval a propojoval se u účastníků, kteří měli zkušenost odpovídající tématu hry (migrace, život v jiné zemi, ponoření se do problému tolerance), ale neměl velký vliv na ty, kteří takovou zkušenost neměli. Na druhé straně propojování prožitku a zkušeností neznamenal, že hra významně ovlivnila postoje hráčů, jelikož toto propojování také mohlo znamenat, že hráč, který má aktuální zkušenost odpovídající tématu hry už má hodnoty, na jejichž změnu má hra vliv. Proto je vzdělávací obsah hry jen opakováním toho, co účastník už ví.

Závěr a diskuse

Ve své práci jsem se pokusil o provedení evaluace vzdělávací hry „Smečka“ pomocí kvalitativního výzkumu. Cílem mojí evaluace bylo zodpovědět hlavní výzkumnou otázku: Jak vnímají účastníci edukativní působení larpu?

Abych byl schopen tuto otázku zodpovědět, uvedl jsem teoretické základy a vysvětlení toho, co je larp, jak tento druh vzdělávacích her edukativně působí z pohledu teoretiků larpu a jak se provádí evaluace vzdělávacích akcí pomocí kvalitativního výzkumu. Dalším krokem bylo, že jsem popsal vzdělávací hru Smečka a provedl jsem ji přesně dle instrukce autorů hry. Po hře jsem provedl sběr dat metodou strukturovaného rozhovoru v několika individuálních interview, napsal jsem transkripce všech interview, provedl jsem primární a sekundární kódování dat a vytvořil jsem model zkoumaného fenoménu, tedy edukativního působení hry Smečka. Pomocí tohoto modelu podporovaného citacemi z rozhovorů s účastníky jsem odpověděl na dílčí otázky a hlavní výzkumnou otázku.

Díky provedenému výzkumu jsem dozvěděl, že účastníci hry vnímají edukativní působení larpu ve tří dimenzích: první bylo vnímání larpu jako divadelní hry zaměřené na změnu perspektivy, dimenze mezery mezi hráčem a jeho postavou ve hře. Hraní někoho s jinými představami a znalostmi bylo pro účastníky těžké, ale označili oni to za zajímavý zážitek, který vedl ke změně perspektiv a chování hráčů. Nejdůležitější v této dimenzi byla reakce na chování jiných hráčů během hry.

Druhá dimenze byla dimenze magického kruhu, která představuje projev specifika larpu jako vzdělávacího nástroje. Někteří hráči během hry měnili

své chování (chovali se nestandardně) a také jejich vlastní chování ovlivňovalo jejich postoje.

Třetí dimenze byla dimenze obsahu hry, tato dimenze se tykala vlastní zkušeností účastníků a skutečných globálních problémů dnešního života. Většina účastníků řadili hru mezi edukativní nástroje zaměřené na změnu hodnot a postojů, a domnívají se, že hra byla metaforou migrační krize, což vyplývalo z předchozích zkušeností účastníku.

Lze říci, že provedený výzkum byl docela problematický, jelikož není snadné evaluovat a kvalitativně analyzovat vzdělávací hru typu larp. Teorie larpu, jak jsem popsal v kapitole 1., se domnívá, že larp není jako jev jedinečný a existuje převážně ve vnímání recipienta, tedy hráče, a proto nelze jasně říci, jestli hra opravdu působí tak, jak má. Hranice mezi zábavou a edukativní zábavou je velice tenká a průhledná, často vzdělávací hra přestává být vzdělávací hrou jen proto, že její účastníci nemají zájem o téma nebo z jiných důvodů. Vybral jsem kvalitativní metodu analýzy v případě larpu jenom z toho důvodu, že jsem se chtěl pokusit zachytit edukativní působení larpu, jelikož věřím, že edularp může být dobrým nástrojem vzdělávání a důležitou součástí edukativního působení, ale pro další rozvoj této metody bylo také důležité začít od začátku, tedy upřesnit, zda larp opravdu působí edukativně a jaký zážitek dává účastníkům. Z tohoto závěru je možné odvodit další zkoumání edularpu a hry „Smečka“ jako edukativního nástroje: jinými metodami a skrz jinou optiku.

Používané zdroje:

1. Anderson, Lorin W., Krathwohl, David R., and Bloom, Benjamin S. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Complete ed. New York: Longman
2. Baltzer M, Kurz J. (2015) Learning by Playing – Larp As a Teaching Method in Nielsen, C., Raasted. C (Eds) *The Knudepunkt 2015 Companion Book, Rollespilsakademiet*
3. Bartoňková, H. (2010). *Firemní vzdělávání*. Praha: Grada
4. Bartoňková, H. (2013). *Projektování vzdělávací akce pro andragogy: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
5. Belcourt, M., & Wright P. C. (1998). *Vzdělávání pracovníků a řízení pracovního výkonu*. Praha: Grada.
6. Bockman, P. (2003) Dictionary. In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.) *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 168-187.
7. BOWMAN, S. L. (2015) Bleed: The Spillover Between Player and Character. [online]. Citováno 1. 3. 2019. Dostupné z <http://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character>.
8. Bramley, P. (2003) *Evaluating Training*, 2. vyd., London: Chartered Institute of Personnel & Development
9. Brázdová, Z. (2000) *Hodnocení ve vzdělávání dospělých*, 1. vyd. Olomouc: VUP
10. Creswell, John W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research— 4th ed.*, Boston: Pearson Education, Inc.

11. Dart, J., & Davies, R. (2003). A Dialogical Story-Based Evaluation Tool: The Most Significant Change Technique. *American Journal of Evaluation*, 24(2), 137–155.
12. Disman, M. (2000). *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha: Karolinum.
13. Dočekal, V., & Dvořáková, M. (2015). Evaluation levels in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
14. Dvořáková, M. (2007). *Evaluaace ve vzdělávání dospělých*. (rigorózní práce). Olomouc: Filozofická fakulta
15. Dvořáková, M. (2013). *Úvod do evaluace a hodnocení ve vzdělávání dospělých pro andragogy*. Olomouc: Univerzita Palackého
16. Gade, M. (2003) Interaction: The Key Element of Larp. In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.) *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 66-71.
17. Hakkarainen H., Stenros J. (2003) The Meliahti model. In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.) *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 56-64.
18. Harviainen, J. (2003) The multi-tier game immersion theory. In Harvainen, J., Larssen, E. (Eds.) *As Larp Grows Up – The Lost Chapters*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 4-8
19. Hendl, J. (2016) *Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace*, 4. výd. Praha: Portál
20. Henriksen, T. (2003), *Learning by Fiction*, In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.) *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 110-115.
21. Hyltoft, M. (2010) Four Reasons why Edu-Larp works, in Dombrowski, K. (Ed.), *larp: Einblicke, Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010*, Zauberfeder Verlag, Braunschweig, str. 43–58.
22. Kirkpatrick, D.L. (1998). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. San Francisco: Berrett-Koehler.

23. Klabbers, J.H.G. (1999). Three easy pieces. In: D. Saunders & J. Severn (Eds.) *The International Simulation & Gaming Research Yearbook*. Vol. 7: *Simulation and Games for Strategy and Policy Planning*. London: Kogan Page Limited, str. 16-33
24. Kot, Y. (2012). Educational Larps: Topics for consideration In Bowman, S., Vanek, A. (Eds.) *WyrdCon Companion Book*, WyrdCon, str. 118-127
25. Minkin, A., Rubanovová, X. (2016), *Hra „The Pack“*, Moskva: The Noon
26. Mochocki, M. (2013). Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge. *The International Journal of Role-Playing*, 4, str. 55-75
27. Mochocki, M. (2014) *Larping the Past: Research Report on High-School Edu-Larp*. In Bowman, S. (Ed.) *WyrdCon Companion Book*, Los Angeles, str. 132-149
28. Montola, M. (2010). The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing. In Nordic DiGRA 2010 conference. Citováno 23.11.2018. Získáno z <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>
29. Montola, M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Pervasive Games and Role-Playing*. (disertační práce). Citováno 23.11.2018. Získáno z <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66937/978-951-44-8864-1.pdf>
30. Mužík, J. (2011), *Řízení vzdělávacího procesu*. Andragogická didaktika. Praha: Wolters Kluver ČR a. s.
31. O larpu. (2018) Citováno 18.11.2018. Dostupné z <https://www.larpy.cz/larp/>
32. Pohjola M. (2003) *The Manifesto of the Turku School*. In Gade, M., Thorup, L., Sander, M. (Eds.) *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. 1. vydání. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, str. 34-39.
33. Prokopenko, J., & Kubr, M. a kol. (1996). *Vzdělávání a rozvoj manažerů*. Praha: Grada.

34. Průha, J. (2014), *Andragogický výzkum*, 1 vyd. Praha: Grada
35. Roughly, A & Dart, J. (2009) *Developing a Performance Story Report: User Guide*, Commonwealth of Australia. Retrieved
36. Sadler-Smith, E. (2006). *Learning and Development for Managers: Perspectives from Research and Practice* (1st ed.). Oxford: Blackwell.
37. Servetnik, V., Fedoseev, A. (2016), *Educational Larps for political studies*. In Kangas, K., Loponen, M., Sarkijarvi, J (Eds.) *Larp Politics: Systems, Theory, and Gender in Action*, str. 65-72
38. Utne, T. (2005), *Live Action Role Playing—Teaching through Gaming*. In Bockman, P., Hutchinson, R. (Eds.) *Dissecting larp—Collected Papers for Knutepunkt*, Oslo: Knutepunkt. str. 23-30.
39. Vanclay, F. (2012) *Guidance for the design of qualitative case study evaluation*. Citováno 21. 01. 2019, Získáno z https://ec.europa.eu/regional_policy/en/information/publications/evaluations-guidance-documents/2012/guidance-for-the-design-of-qualitative-case-study-evaluation
40. Vodák, J., Kuchaříková, A. (2011) *Efektivní vzdělávání zaměstnanců*. 2. aktualizované vyd. Praha: Grada Publishing, a.s.
41. Zormanová, L. (2017) *Didaktika dospělých*, Praha: Grada

Seznam schemat

Schéma 1. Model interpretace dat

Seznam příloh

Příloha 1. Materiály hry „Smečka“ (v angličtině)

Příloha 2. Citace z interview účastníků

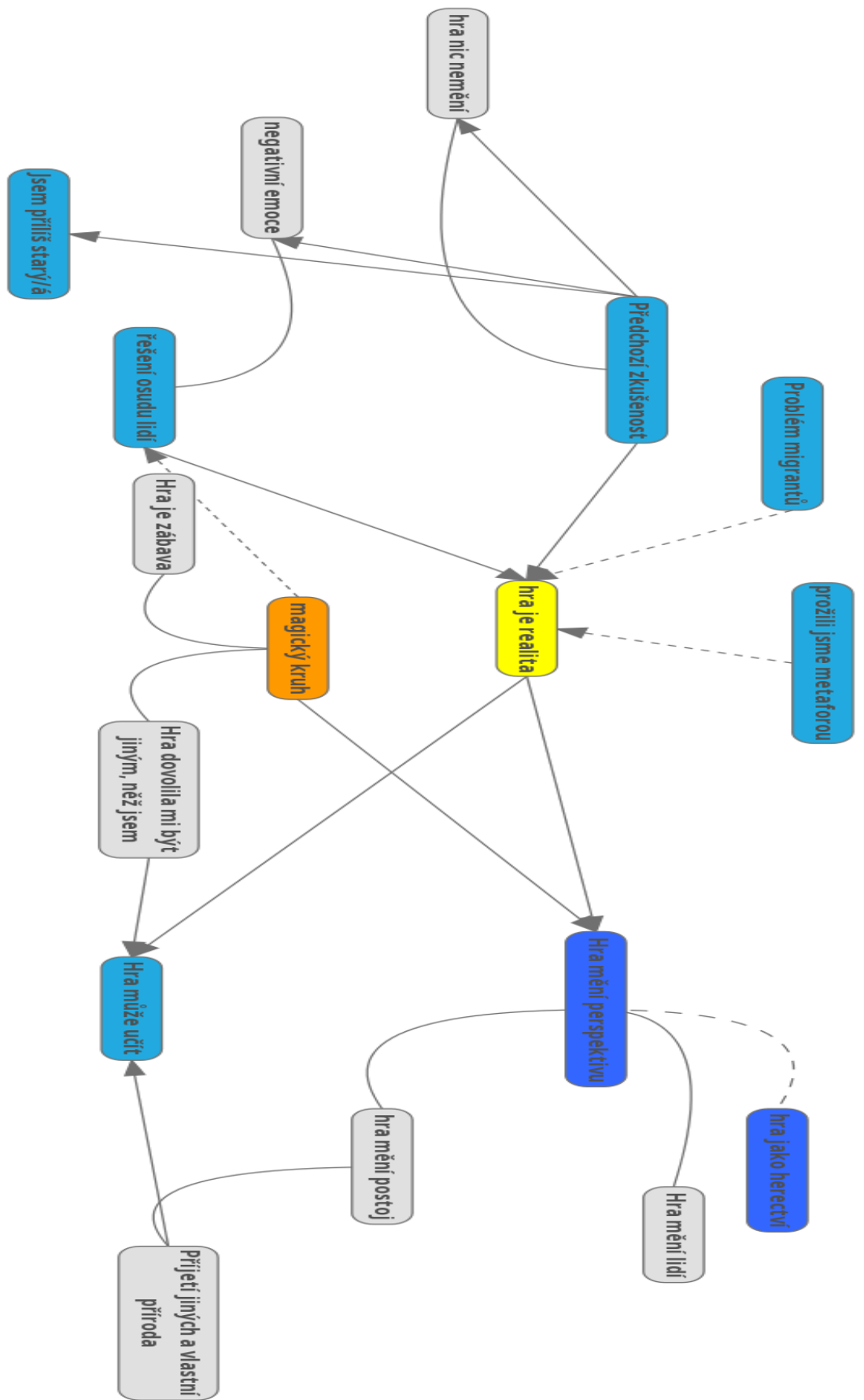


Schéma 1. Model interpretace dat

Příloha 1. Materiály hry „Smečka“

1.1. Osobní Listy

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

MYRRA

Age: 24 years old.

Marital status: widow

Education: secondary

Work experience: shop assistant

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

AGATHA

Age: 20 years old.

Marital status: single

Education: secondary

Work experience: season work, temporary work

Accommodation in town: yes

Offences: minor

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

DIANA

Age: 18 years old.

Marital status: single

Education: secondary

Work experience: no

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

SIGRID

Age: 57 years old.

Marital status: married

Education: higher

Work experience: manager

Accommodation in town: yes

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

IRENE

Age: 30 years old.

Marital status: single

Education: primary

Work experience: bartender

Accommodation in town: no

Offences: major

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

ESTHER

Age: 26 years old.

Marital status: single

Education: incomplete higher

Work experience: no

Accommodation in town: yes

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

HANNAH

Age: 39 years old.

Marital status: married

Education: secondary

Work experience: house painter, worker, street cleaner

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

MARK

Age: 24 years old.

Marital status: widower

Education: secondary

Work experience: shop assistant

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

ARKADY

Age: 20 years old.

Marital status: single

Education: secondary

Work experience: season work, temporary work

Accommodation in town: yes

Offences: minor

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

DORIAN

Age: 18 years old.

Marital status: single

Education: secondary

Work experience: no

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

SETH

Age: 57 years old.

Marital status: married

Education: higher

Work experience: manager, hotel manager

Accommodation in town: yes

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

ETHAN

Age: 30 years old.

Marital status: single

Education: primary

Work experience: bartender

Accommodation in town: no

Offences: major

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

ERIC

Age: 26 years old.

Marital status: single

Education: incomplete higher

Work experience: no

Accommodation in town: yes

Offences: no

Status: INFECTED

Enclave Intelligence for confidential access!

Dossier:

HOOD

Age: 39 years old.

Marital status: married

Education: secondary

Work experience: house painter, worker, street cleaner

Accommodation in town: no

Offences: no

Status: INFECTED

1.2. Dopisy

Form 21-58\B Cover Letter

Hello! I sorry for my bad language. I wants gain right live in the City, because the City gives much opportunity for everybody even the Infected. Humans haves leds the Infected into the very much big troubles, but I thinks we needs goes ahead. I very wants receives the education and learns the human language and speaks the human language well

Mark

Form 21-58\B Cover Letter

Hi! My name is Arkady, I would love to enter the Enclave and live in the city. It would be great to get through all this formalities as soon as possible and to settle in. I suppose life in the city is great, there are so much opportunities! Not as at our side. Please inform me when I should come for my interview, OK?

Arkady

Form 21-58\B Cover Letter

Hello! My name is Dorian. I like human culture very much. I have always liked your music, your books and the way you organise everything, especially your very good education and that you have so much job opportunities. I wanted to move into your city since I had recollected who I am, really. Thank you very much, your medicine has got us back to our minds! I desire very much that you examine my letter and let me in and I don't want to live with other zombies they don't understand me and laugh at me and bully me

Dorian

Form 21-58\B Cover Letter

I kindly request you to consider me as a possible candidate at receiving the Enclave citizenship. I am much experienced in management, I am married man, even-tempered. I will be ready to cohabit with Humans, if they also, a their turn, conduct themselves appropriately and respect my traditions. My spouse and two children live in the city at the moment and I suppose you would consider this fact as an argument in my favor.

Hope you will answer soon

Best regards, Seth

Form 21-58\B Cover Letter

Hello, I'm Ethan! The coolest and snappiest clubs are in the Enclave and almost all big games come round in the city. I wanna attend at these games, but I can't enter without citizenship. That's amiss, we are not worse than you, and you have to let us enter the city, you have no right to close the doors and lay that your migration offices anyhow. I'm waitin' for my interview, please get it sooner, I wanna make it before the next game

Ethan

Form 21-58\B Cover Letter

Hello, I request you to examine my application for granting me the citizenship of Enclave. I would like to move in for finishing my education in

the Institute participating in amateur theatrical production. Is the life in the Enclave safe for the Infected? I have heard some rumours that the Infected in the city are the target for aggression and seem to be disadvantaged group. Is it possible to get out of the city to meet with my friends time to time? I expect to hear answers on all the questions during the interview.

Eric

Form 21-58\B Cover Letter

Hi, The Watch! Me want to get city citizenship to work in city and to get much money. Our life here very hard. Me need to nurture my family. Me very good hardworker, Me can dye, can build, can weep, can clean. Thank you you very kind you examine my letter!

Hood

1.3. Rozhodnutí

Department of Control

Project Watch

Citizen: Gretha

Hired by her old laboratory, got married to the local infected citizen. Trying to be the pat of Anclave as much as possible, managed to establish good relationships with most colleagues.

Now has to live in the dormitory on the outskirts of Anclave as the accommodation that belonged to her before being infected got occupied by a

family of people during the war. Asks for the return of accommodation to her and the ejection of the present tenants into another house which may be given by Anclave.

Decision of Commission:

Return the accommodation

yes no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen: Mirra

Entered the university. Actively participates in the life of the community of the infected, attends meetings and holidays. Had to change some places of residence because of the negative attitude of neighboring people, now living in a special dormitory for the infected.

Asks Watch to allow taking to town her younger brother of 15 years old (also infected) without an interview because it is a very long procedure. At present the brother lives outside Anclave with distant relatives.

Decision of Commission

Should we let the child into the city?

yes no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Agatha

Found a job as a street cleaner, lives in her old house. Actively defends the rights of the infected community, organized some meetings on the extension of the rights of the infected. At the last meeting was insulted in public by aggressive people and the meeting was broken up.

Demands from Watch to give her security for the period of holding the next meeting.

Decision of Commission:

Should the city send some watchmen to the next meeting

yes no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen : Diana

Found a job as a night nurse in the hospital, found accommodation.

Organized a course of human culture for other infected creatures.

Asks to grant financing for the rent of premises for meetings and teachers' salaries.

Decision of Commission:

Is it necessary to give financing from the town budget for the course of human culture for the infected?

yes no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Sigrid

Soon after resettlement founded the Party of the Infected supporting the war with people. In the Party Headquarters some handouts of antihuman content and the plan of capturing the city were found. Also, there were found some proofs that Party members were responsible for the arson of the local archives containing data on the activity of the infected during the war.

At present, Sigrid is on the run outside Anclave, in her native village. She took her family there. The local infected population refused to give Sigrid to the police of Anclave.

The town mayor`s office asks the watchmen to send a special military team to capture Sigrid and bring her to the city for trial.

Decision of Commission:

Should we send a team to capture Sigrid?

yes

no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen: Irene

Didn`t acquire her own accommodation, refused to live in the dormitory for the infected. Lives at her friends` places and cheap hotels, has temporary jobs. In general, attends football matches and night clubs. Participated in several fights with people, infected one of people during a fight. By a court decision, was found guilty, got a three-year prison sentence.

Demands from Watch to allow her to leave Anclave without doing the sentence as she thinks that the judge supported people because she is infected.

Decision of Commission:

Is it possible to allow Irene to leave Anclave without doing her sentence?

yes no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Ester

Lives with her parents-people, resumed study at university and continues her education. Communicates with people as little as possible, mostly spends time with other infected creatures. Regularly leaves the city to visit the former place of residence to meet her infected friends. In relation to her night lifestyle, she asks to consider the possibility of changing the time of University examinations to later in the evening for the infected. The University administration states that it will increase the load on teachers and demands the increase of salaries for employees in this case.

Decision of Commission:

Is it necessary to change the time of examinations for the infected for the late evening or the night?

yes no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen: Hanna

After getting the citizenship found a job as a worker at the bread factory.

Regularly leaves Anclave for several months and lives with her family for the money she earns. However, her employer is dissatisfied with such “seasonal” work and decided to fire Hanna.

Hanna applied Watch with a request not to allow firing as she cannot give up visiting her family.

Decision of Commission:

Should the employer let Hanna continue work?

yes

no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Harold

Found a job in his old laboratory, got married to the local infected. Trying to be the pat of Anclave as much as possible, managed to establish good relationships with most colleagues.

Now has to live in the dormitory on the outskirts of Anclave as the accommodation that belonged to him before being infected got occupied by a family of people during the war. Asks for the return of accommodation to him and the ejection of the present tenants into another house which may be given by Anclave.

Decision of Commission:

Return the accommodation

yes no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen: Mark

Entered the university. Actively participates in the life of the community of the infected, attends meetings and holidays. Had to change some places of residence because of the negative attitude of neighboring people, now living in a special dormitory for the infected.

Asks Watch to allow taking to town his younger brother of 15 years old (also infected) without an interview because it is a very long procedure. At present the brother lives outside Anclave with distant relatives.

Decision of Commission

Should we let the child into the city?

yes no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Arkadiy

Found a job as a street cleaner, lives in his old house. Actively defends the rights of the infected community, organized some meetings on the extension of the rights of the infected. At the last meeting was insulted in public by aggressive people and the meeting was broken up.

Demands from Watch to give him security for the period of holding the next meeting.

Decision of Commission:

Should the city send some watchmen to the next meeting

yes no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen : Dorian

Found a job as a night nurse in the hospital, found accommodation.

Organized a course of human culture for other infected creatures.

Asks to grant financing for the rent of premises for meetings and teachers` salaries.

Decision of Commission:

Is it necessary to give financing from the town budget for the course of human culture for the infected?

yes no

Department of Control

Project Watch

Citizen: Seth

Soon after resettlement founded the Party of the Infected supporting the war with people. In the Party Headquarters some handouts of antihuman content and the plan of capturing the city were found. Also, there were found some

proofs that Party members were responsible for the arson of the local archives containing data on the activity of the infected during the war.

At present, Seth is on the run outside Anclave, in his native village. He took his family there. The local infected population refused to give Seth to the police of Anclave.

The town mayor`s office asks the watchmen to send a special military team to capture Seth and bring him to the city for trial.

Decision of Commission:

Should we send a team to capture Seth?

yes

no

Department of Control over the Infected

For Confidential Use

Citizen: Ethan

Didn`t acquire his own accommodation, refused to live in the dormitory for the infected. Lives at his friends` places and cheap hotels, has temporary jobs. In general, attends football matches and night clubs. Participated in several fights with people, infected one of people during a fight. By a court decision, was found guilty, got a three-year prison sentence.

Demands from Watch to allow him to leave Anclave without doing the sentence as he thinks that the judge supported people because he is infected.

Decision of Commission:

Is it possible to allow Ethan to leave Anclave without doing his sentence?

Hood applied Watch with a request not to allow firing as he cannot give up visiting his family.

Decision of Commission:

Should the employer let Hood continue work?

yes

no

1.4. Rekomendace

Analytical report on the infected persons law violation rate in the Enclave city

Law violation acts are less frequently committed by the educated Infected

The married Infected commit law violation acts extremely rarely

Committing the crime is more common for the homeless Infected

The senior Infected frequently appeal to the Watch, even in inessential cases

The Infected having a shelter, if he/she has committed crimes earlier, will be inclined to cross the legal line in the City too

The married Infected are inclined to commit the crime, if homeless

The educated and senior Infected pay fines properly

The young Infected, that possess a living accommodation, frequently enter into conflicts with Humans

Analytical report on the Enclave City Infected professional activities index

If the young Infected has been educated, he/she is more inclined to obtain job connection

The young inexperienced Infected are rarely granted with job connection

The senior Infected are frequently unable to receive some job connection

The senior Infected are more comfortable with Humans of the same age

Employers prefer to hire the young inexperienced Infected than the senior one of significant experience.

If the Infected has crossed the legal line, he/she is recommendable for menial work, e. g. the loader, the street sweeper etc

The young Infected previously committed the crime often quarrel with their workmates

The inexperienced Infected strive to get a job connection and are ready to do any kind of work

Analytical report on the Enclave City Infected social-psychological condition

The married and educated Infected blend into a team easily

The young single Infected make new acquaintances with Humans easily

The young homeless Infected work more handsomely

If the young Infected is homeless, he/she makes new friends more easily

On the contrary the senior Infected are more inclined to fall into despondency and feel sad, if homeless

The lack of education makes the young Infected more sociable

Humans more frequently feel comfortable with the senior Infected than with the young ones

1.5. Popis zombie

Harold/Greta, 42 yrs

Remembers human language well, speaks freely.

Past: Finished higher education before the catastrophe. Winner of a prestigious academic Romero prize. Worked as chief of the university physics laboratory. Owned an apartment in the Enclave before the

catastrophe. Not married, no kids.

Temper: friendly, humble, easy-going. A little absent-minded. Feels ashamed of spending part of his life as a mad zombie.

Hobbies: loves volleyball, ex-participant of the book club.

Attitude towards humans: good attitude, wants to merge into society and adopt human culture as much as it is possible.

Attitude towards zombies: does not show a lot of affection to other zombies, does not try to keep zombie traditions including "The inheritance day"

Plans in the city: wants to get back to his life as much as it is possible, to work in the university or other scientific establishment, conduct research.

Other: feels strongly against the word "zombie", considers it offensive. Prefers the term "infected", asks the players to use it.

Role-playing tips: sit on the edge of the chair, stoop shoulders. After greetings thank the players: "Thank you so much for agreeing to consider my application, I know how little time you have". In the process of the interview ask lots of questions: "will I be admitted to the city?", "am I doing okay?", etc.

Mark/Myrra, 24 yrs

Does not remember human language very well. (Scramble your speech a little bit like a foreigner, misuse genders and verb forms: "My do not understood what you saying")

Past: finished high school before the catastrophe, worked as a shop assistant. Does not own an apartment in the city. Widowed, has a younger brother. Feels ok about his previous being as a zombie, considers it having some advantages, for example tight fellow connections between all of the infected.

Temper: closed, somewhat gloomy. Suffers the death of his partner a lot. Partner had been infected and died because of humans in the war.

Hobbies: played in an amateur band before the catastrophe, now is thinking about gathering a new one to sing in zombie language, promoting zombie culture.

Attitude towards humans: guarded, does not trust and is somewhat frightened. Considers people having been too cruel during the war. Dreams of zombies becoming above humans at some point.

Attitude towards zombies: good, plans to maintain contact with the community. Supports zombie traditions, plans to participate in the next "Inheritance day"

Plans in the city: wants to complete higher education and find a good job, still undecided about the area. Wants to get a good position in the society to raise the zombies' status.

Other: if the discussion touches your family status, first say you don't want to discuss it. If the players insist, tell them your partner had also been infected, but died during the war because of humans. Complain on humans who did not consider zombies alive at all during the war and only just started to feel better about them: "Not really think you about us lives!"

Role-playing tips: during the interview sit in a closed pose (cross your arms), lower your head, look sullenly. Look like a suspicious person.

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hello! Excuse me bad language. I want receive right to living in the city, because city gives much opportunities to everybody even if he is infected. Humans have brought many evil to infected, but I think we must to move on. I really want to get educated learn humans language and speak it good."

Arkady/Agatha, 20 yrs

Remembers human language well, speaks freely.

Past: Finished high school, worked as a seasonal worker and different part-time jobs. Owned an apartment in the Enclave before the catastrophe. Not married, no kids.

Temper: active, brisk. Self-confident.

Hobbies: dancing, cinema.

Attitude towards humans: not interested in assimilating into human culture, does not consider human culture interesting and worth learning.

Attitude towards zombies: is not ashamed of his past as a zombie, considers zombies equal to humans, having their own culture and they shouldn't dissolve between humans, but should keep their traditions.

Plans in the city: has no specific plans for the future: "Well, first I'm going to look around, and then decide on what to do next. Is it that important, huh?"

Other: when talks about zombie culture shows enthusiasm, does feel the ground under his feet: "Though it isn't long since we've gained conscience, we already have a lot of traditions like "The Inheritance day" when we respectfully recall our past."

Role-playing tips: be rather impudent, you consider the interview a mere formality, rush the players from time to time: "Is it gonna take long, this interview? Well I do have other plans, I don't have time. Put the stamp there, that I'm ok and let's finish this already."

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hi! I'm Arkady, I dream of getting into the Enclave and living there. I would love to finish all these formal procedures as soon as possible and move already. I think living there is amazing, there is a lot of possibilities - not like we have here. Tell me when I can come to the interview, ok?"

Dorian/Diana, 18 yrs

Does not remember human language very well. (Scramble your speech a little bit like a foreigner, misuse genders and verb forms: “My do not understood what you saying”)

Past: finished high school. Did not have an apartment in the Enclave before the catastrophe. Not married, no kids. No work experience. Was forced to seek refuge in the Enclave because of being chased in the community of the infected.

Temper: open-minded. Loves talking about himself.

Hobbies: painting, cycling.

Attitude towards humans: positive, considers human culture richer and better developed than the culture of the infected.

Attitude towards zombies: negative. Suffered harassment and bullying in the infected community because of his pro-human point of view.

Plans in the city: wants to learn human language and human culture better, to organize courses to help the infected adapt to the human society.

Other: is really scared of possibly being declined citizenship, does not want to go back to the outer lands. Feels safe in the Enclave. Wants humans to open the borders.

Role-playing tips: speak freely and a lot about any topic, ask the players if the Enclave life is truly as good as it is spoken about. You heard that every

new citizen gets financial aid, that there is a job for everybody and lots of various goods in the shops.

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hello! Me name is Dorian, I love human culture very strong. I always liked your music, books and how it all works, especially you have good education and lots of jobs. I wanted to come since I remembered meself. Thank you for the medicine that gives us our minds back! I really want that you considered my letter and let my in the city. It is bad among other zombies, they does not understand me and treat me wrong."

Seth/Sigrid, 57 yrs

Remembers human language well, speaks freely.

Past: higher education, worked as a manager in a sales company, hotel manager. Married, has two kids, all family also infected. Owns an apartment in the Enclave.

Temper: self-confident, grumpy, lived a whole life, considers himself capable of teaching others how to live, because after being a zombie he is smarter and more experienced than any of them.

Hobbies: chess, gardening.

Attitude towards humans: disrespectful. Considers humans young fools that should rather learn the culture of the infected as it is from there that they can acquire new knowledge. Also considers the Watch shameful for humans,

because not letting the infected, who outdo humans in a lot of ways, into the city is stupid.

НИХ.

Attitude towards zombies: good, supports the community traditions, participates in the Inheritance day with his whole family. Also likes to lecture those not proud enough of being a zombie.

Plans in the city: wants to develop a political career, become the mayor's advisor, because humans clearly can't manage the infected without his help.

Other: wants to move to the city to reunite with his family.

Role-playing tips: speak confidently, a little patronizingly, in a mentor tone.

Motivation letter this character sent to The Watch: "I ask you to consider my person as a possible candidate for Enclave citizenship. I am highly experienced in the administrative work, have a family, not prone to conflict, ready to get along with humans if they also behave reasonably and respect my traditions. My partner and our two kids currently live in the city which is probably going to be an argument for granting my request.

Waiting for a quick answer,

Seth."

Ethan/Irene, 30 yrs

Does not remember human language very well. (Scramble your speech a little bit like a foreigner, misuse genders and verb forms: "My do not understood what you saying")

Past: elementary education, worked as a bartender. Not married, no kids. No apartment in the Enclave.

Temper: rude, confrontational. Self-esteem set too high. Sure of his right for a privileged position because of humans having destroyed the infected during the war and still not having granted them equal rights.

Hobbies: active soccer fan, attends all games.

Attitude towards humans: snotty, considers humans obliged to help him because his people underwent genocide and are still considered "second rate".

Attitude towards zombies: positive, prefers communicating only with his kind, is proud of the culture of the infected, considers it better and "righter" than the human culture. Is proud of the strength and agility of the infected.

Plans in the city: does not have any specific plans, mainly thinks about the attractions in the Enclave like soccer games and night clubs.

Other: considers it good for all people to become voluntarily infected, as the infected are stronger and better withstand illnesses, take care of saving their traditions and support each other more.

Role-playing tips: sits slouching in the chair. Interrupts the players, argues. Uses slang, like "bucks(money)", "fancypants(cool)", "smoothskins(humans)".

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hi, I'm Ethan! All the fancypants clubs and most games are in the Enclave, I wanted to be there, but they don't let no citizens in the city. It's not right, we ain't no worse than you, you should let us in and not block the doors and put all this migration services. I'm waiting for the interview, let's do it quick - I want to be at the next game."

Eric/Esther, 26 yrs

Remembers human language well, speaks freely.

Past: unfinished higher education, no work experience. Not married, no kids.

Has an apartment and human parents in the Enclave.

Temper: shy and offish.

Hobbies: plays in an amateur theatre.

Attitude towards humans: suspicious, is afraid of possible aggression and pursuit from the humans.

Attitude towards zombies: positive, is ashamed of migrating into the city to continue education and widen the career perspectives. Feels guilty "betraying" his kind. Is proud for the traditions of the infected, feels they shouldn't be ashamed of them.

Plans in the city: plans to live with the human parents, continue his education, and after that thinks of going back.

Other: misses his infected friends who stay outside the city, wants to remain contact with them, is nostalgic. Hints the players that the infected are just the same as the humans, and that means The Watch is not that necessary,

Role-playing tips: short answers. Asks several times if it is safe enough in the Enclave for the ones like him.

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hello, I'm asking to consider my request for citizenship. I would like to move to the city to finish my education and to participate in the amateur theater plays. Is the life in the Enclave safe enough for the infected? I've heard rumours that the infected undergo attacks and have limited rights in the city. Is it possible to exit city from times to times to meet my friends? I expect to receive all the answers during the interview soon."

Hood/Hannah, 39 yrs

Does not remember human language very well. (Scramble your speech a little bit like a foreigner, misuse genders and verb forms: "My do not understood what you saying")

Past: finished high school, work experience as a house painter, factory worker, sanitation worker. Has a partner and a daughter who live outside the city. No apartment in the city.

Temper: easy, simple-minded.

Hobbies: folk music and dancing.

Attitude towards humans: thinks that humans live undeservingly well and indulge in the luxury when the infected have to work a lot to supply the necessities.

Attitude towards zombies: most relatives are infected, positive attitude towards his culture and fellows.

Plans in the city: wants to receive an entry permit for seasonal work in Enclave. Plans to spend most of the time in his homeland where his family lives.

Other: mentions that there is little number of people ready to do low-qualified work in the city, and he is prepared to do it and will be useful.

Role-playing tips: use substandard language like "ain't" instead of "isn't/aren't/am not", "meself" instead of "myself", "dunno", "wanna", "gonna". Use phrases like "I'm a simple man", "I might not know something but I work well"

Motivation letter this character sent to The Watch: "Hello, the Migration Committee! Me wants to get citizenship of the city to work there and get lot of money. Life is hard over here and I need to feed me family. Me is a good worker, I can paint, build and clean. Thank you for reading my application!"

Příloha 2. Citace z interview účastníků hry „Smečka“

Kategorie: "prožili jsme metaforou". Příklady: R3: "metafora byla úplně jasná v tom slova smyslu, že to je o migraci, to je o přijetí"/metaphor became really clear in terms that this is about migration, this is about acceptance, R3: "malá

rezonance s tím, co se děje v mé zemi, ve Spojených státech a jiných zemi v tom, co se týká puštění lidí dovnitř nebo do vnějška“/“little resonances with things going on now in my country, US, and other countries in terms of letting people in or out”. R9: “některé s těchto otázek musel jsem zodpovědět, když jsem se snažil uniknout do některých zemi. Kvůli moje národnosti musel jsem si projít různými procesy žádosti o vízum“/“that some of these questions I had to respond while I was trying to go to different kinds of countries. So, because of my nationality I had to go through different kinds of processes for visa applications”

Kategorie: “změna perspektivy”. Příklady: R2: Zdálo se to převážně o empatie a přijetí jiných... jiných perspektiv a snahy se naučit něco o sobě “it seemed it was more about empathy and inhabiting different... different perspectives and trying to learn something about yourself and other people based on the space that is between who you are supposed to be and who you are in the context of the game. And then it was a really interesting process of trying to make decisions and communicate them to other people in that weird space between yourself and who you are supposed to be playing”, “theme of the game is to give players different prospective of the process, if there is a better word, of nationalization, of whether accept or not someone else to your community”

Kategorie: “moc nad osudy lidí”: imaginary situation in which some ordinary people managed some kind of power they don't have in actual life people whose actual personality was close to the personality they had to play, this game was a good opportunity for them, to entertain their ideas, reasons and arguments for or against letting other people join them.

some of those people were even thinking about some more concrete things for this imaginary society, like laws, like the flow of life, I don't know, let's say marriage, having children, doing some activities that can be actually seen in the society. And this was very promising

Kategorie „negativní emoce“. Příklady: „it was purely emotional. or me it was just delving into humanity and our hearts“, “having to make these decisions was very uncomfortable“, “the idea of the game is uncomfortable of having to decide the fate of other humans“, „the only thing that was uncomfortable is having to make these decisions from a piece of paper, sitting right in front of us“, “it was a feeling of being tortured somehow, yeah, because, yeah, it was very close to being tortured”

Kategorie “hra jako herectví”: Initially it was uncomfortable. Mostly because I am half an actor, and I am not very experienced in playing, I've never taken classes in acting“, “I was doing the Stanislavsky “as if”, act as if it was actually true, as if zombies ate your mother and your grandmother, they are now applying to live in this city, and all of these issues are true“, “what motivated me is my sense of competitiveness, that I was playing a role and I wanted to win”

Kategorie “Magický kruh”. Příklady: In that game I had to step outside of my feelings and bring myself into my logic brain, which is not... I don't really move through the world with logic, it's more feeling-based, emotional-based. So, for me it really made me see that in myself, in that logic was... We had to use our tools of logic in this game, and we had to not go with these tiny emotions“, “I also tried to be more reasonable than I am and listen to more marginalized people in the group. But that still was uncomfortable“, „there

was a bit of confusion in terms of: who do I go? Do I always go from one side of the room and present the whole physical action as part of the activity, or do I remain sitting and simply switch personality, while I was seated? How much of that physical performance should be incorporated?" "Right after the game there was a sense of relief. Like: oh, I am done."

Kategorie "Hra jako realita". Příklady: "I felt that I was able just to be myself in a game, as if this was really happening", "this game seemed to me much more realistic because when many of those philosophers talk about zombies, these are just thought experiments in which they want to know more about the nature of thoughts or mind of human beings. But in this game it was there was a kind of a more direct connection with zombies in a sense that we had to actually depict them and visualize them and to put ourselves in their shoes", "the course of the game moderate my character a little bit within the boundaries that still seemed realistic, which was more like a compromise with myself", "it take in me a sense of deeper empathy for the political opponents of this case, where people might actually be worried, concerned, fearful of who are these people who are coming in, do they share our values",

Kategorie: "Hra jako zabava": "I thought personally that this entire setting was very fun, and I kind of liked this post-apocalyptic world scenario. So, I really enjoyed that role-play",

Kategorie "Jsem příliš starý/á". Příklady: R9: Je mi 27, a myslím. Že jsem příliš starý pro tuto hru/"I am 27, and I think, I am a little bit old for this game", "it is true that we all are probably over-educated for the game, but I think, it could not capture opinions of some people, or many people here"

Kategorie: „Hra dovolila mi být horším, než jsem v běžném životě“.

Příklady: „I wouldn't care about being a nasty person, because I wouldn't think about as if I did all those attitudes we have on US border and so on", "I

have to say my initial natural disgust gave me more empathy to “how will they know that these people are people”, like you need to check carefully. It gave me more sympathy than I would ever expect, even being an opposing side. That was a surprise for me”

Kategorie “problém migrace”. Příklady: “okay, there are different types of immigrants as well, even if they are coming from a different background, we are looking for the same things”, “a metaphor of contemporary global issues”, “metaphor became really clear in terms that this is about migration, this is about acceptance, and different types of people that a community may encounter that want to join them, and for different reasons”, “contemporary refugee crisis and larger questions about in-groups and out-groups”

Kategorie: “Hra mění postoj”. Příklady: “For me that game taught me about myself and my reactions and how I look at the world, and so, I learnt a lot about myself by playing this game”, “You learn something about engaging people to the game, especially for some of the younger that might’ve been like a more surprising thing because it might have been something that they hadn’t so much experience with various”

Kategorie: “Hra nic nemění”. Příklady: “But I don’t know if it means that it really changed me”, I learnt what I already knew, but I have a lot of compassion”, “Basically my perspective didn’t change dramatically, but it might have softened a little bit in understanding why not everyone should be accepted”,

Kategorie: “Přijetí jiných a vlastní přírody”. Příklady: “really empathy or learning how to inhabit some others’ perspectives, which is a more concrete thing I can come up with”, “I wanted to save everybody, and I couldn’t”, “And learning how due... how due rise about that, the main thing that guides you in your life. I did not expect to be immediately pulled out and engaged. I think, it’s a really useful tool to do it”, “we learn about our

natures, about what guides us in our lives, are we regimented, do we act from intellect, do we act from logic, or do we act with emotion”

“

Kategorie „Hra mění lidí“. Příklady: „the most interesting was to see how people, participants, even in the shape of the game can change. I was listening to my teammates and at the same time I could hear other people talking, or other people reacting, or raising their voice, or being performative, and somehow even turning into other people. That is quite shocking to me, and in this game it was a feature”, “it just told me a little bit more about my nature, and how I cannot escape it, no matter what situation I am in”, “Thinking over metaphor, I have to say my initial natural disgust gave me more empathy to “how will they know that these people are people”, like you need to check carefully. It gave me more sympathy than I would ever expect, even being an opposing side. That was a surprise for me”, “to my surprise, I ended up adopting what would be understood if we were reading a metaphor of contemporary global issues, I adopted up to a very hard-lined conservative stance, which was surprising cause this is not a stance that I was having in an abstract conversation about refugees. And I just had to think that I have to be a good liberal, say: let them in, and these kinds of things. But I ended up basically adopting throughout a game the stance: I don’t think, we should let a single of these people in, until we know more, the stakes are too high, particularly from a perspective of risk and safety, and I have too much... my life has been too damaged already by this for me to take compassion, a primary motivation of my choice”

Kategorie “Hra může učit”. Příklady: “I will remember this as part of my time

the new experience was a game of this sort, and I gained knowledge that adults can learn things in these ways and can engage with each other in this way, which is not something that I’ve done before with people of my age or

older. And I guess, I gained knowledge about the structure of this sort of games. But I don't know if it means that it really changed me", "t's actually pretty refreshing for people to be able to have these kinds of conversations. I think, that structure is also helpful. And what I think also is that it's helpful for the group because it's kind of a way to play with each other and it gets you more comfort and sense of friendship"

Kategorie „

Kategorie "Předchozí zkušenost". Příklady: "I never had something so much... sort of... narrative meat, or bones for us to build our... the meat to act it on"

"I had an impression that this is just a game without always thinking: Jesus Christ, there are real kids in cages in the US, their parents are interrogated to see if they are silent, yeah. I think, if all of this I think hadn't been there, it would have been much easier to take it just as a game", R4: "I don't know any refugees. I have never been in a situation where I have to really ask about these questions before" „it was to me a little bit uncomfortable because in my personal life I always try to avoid situations in which I have to exert certain kind of power on people specifically in this form, to think of determining someone's destiny specifically"