



VZDÁLENÁ BUDOUCNOST

PRAVIDLA HRY

1.2023a

Účelem hry Vzdálená budoucnost je tvorba scénářů budoucnosti v dlouhém časovém horizontu několika desítek let. Ve hře hráči reprezentují role stakeholderů vybraného herního tématu. Společnou interakcí s pomocí herních pravidel vytvářejí jednu z možných variant budoucího vývoje.

Hra je alternativou jiných metod tvoreb scénářů budoucnosti (viz kapitola o foresightu). Hra by měla vést k realističtějšímu popisu možné budoucnosti, než její vymýšlení méně strukturovanými metodami.

Hra zároveň rozvíjí porozumění rolím a zájmům jednotlivých stakeholderů a toho, jak spolu tyto zájmy interagují. Krom scénářů budoucnosti tak hra rovněž buduje u hráčů orientaci na budoucnost.

Hra Vzdálená budoucnost je příkladem „serious games“, tedy her jejichž hlavním účelem není zábava, ale dosažení jiného cíle, například vzdělání či simulace reálného prostředí.

Počet hráčů: 3-8 (doporučeno 5-6)

Základní pravidlo: Mějte porozumění pro neúplnost pokynů a postupujte v duchu toho, že jde o hru, která vám má pomoci vytvořit lepší scénáře. Vytvoření smysluplného scénáře je hlavním cílem, kterému jsou podřízena veškerá pravidla.

Verze: 1.2023a

Autor: Michal Jirásek, mijirasek@mail.muni.cz, mijirasek.cz

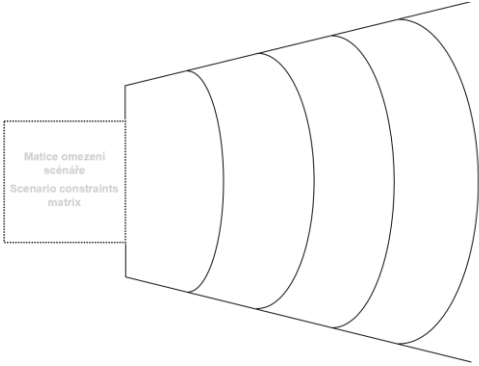
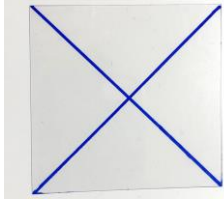
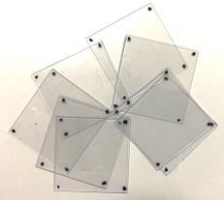



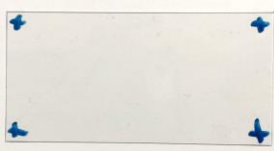
Hra Vzdálená budoucnost je založena na volně dostupné (licence Creative Commons) hře Scenario Exploration System SES: <https://www.abis-global.org/projects/scenario-exploration-system-workshop-ses>

Ilustrace: AI Midjourney, DALL-E a Michal Jirásek

Obsah

Příprava na hru	5
Ukázka rozehrané hry	8
Herní kolo	9
Vítězství	11
Další sehrávky	11
Kratší časová období.....	11
Ukázkové téma: Budoucnost trhu s rybami v EU.....	12
Ukázkové téma: Energetický trh v ČR	13
Foresight a využití hry v něm	14

Komponenty

Herní plán			
Matice omezení		Akční karty	
Karty disruptcí		Žolíci	
Žetony dopadu		Karty rolí	

Pro popisování komponent používejte pouze fixy dodané se hrou (vodou smývatelné).

Příprava na hru

Pro hru využijte podklady z vlastního foresightu nebo můžete vycházet z ukázkových témat v závěru pravidel.

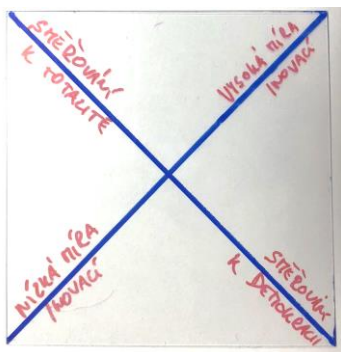
1. Výběr tématu (předmětu zájmu) a příprava matice omezení scénáře

Vyberte téma, pro které chcete sehrát hru a vytvořit scénáře budoucího vývoje. Téma je například trh vybrané organizace, technologický sektor nebo územní celek.

Následně **vyberte dvě kritické nejistoty** (tedy faktory, jejichž vývoj je velmi nejistý a které přitom zásadně ovlivňují, jak bude scénář budoucnosti vypadat – více viz kapitola foresight). Ve hře budete vytvářet scénáře budoucnosti, které budou vycházet z jedné ze dvou, ideálně protikladných, hodnoty kritické nejistoty (např. u kritické nejistoty „vývoj společenské situace“ budou extrémní „směřování k totalitě“ a „směřování k demokracii“).

Hodnoty obou kritických nejistot vybrané pro danou sehrávku představují omezení scénáře. Jsou to mantinely, které nelze při hře překročit a které omezují akce hráčů.

Na osy matice omezení scénáře dopište hodnoty kritických nejistot, které stanovují mantinely vaší hry. Hodnoty jedné kritické nejistoty napište na opačné konce téže osy matice (například stabilní společenská situace na jednom konci osy a nestabilní společenská situace na druhém konci osy). U druhé kritické nejistoty učiňte totéž na druhé ose. Viz příklad:



Matici omezení scénáře umístěte do herního plánu. Výsek (čtvrtina matice omezení scénáře) směřující do herního plánu značí konkrétní omezení scénáře, se kterými budete hrát.

2. Formulace a výběr herních rolí

Formulujte seznam klíčových stakeholderů (klíčových zájmových skupin) **daného tématu.** Tyto stakeholdeři budou odpovídat rolím ve hře, které na sebe budou brát jednotliví hráči. Formulujte tolik rolí, kolik je hráčů ve hře. Jednotlivé role by měly být od sebe co nejodlišnější, díky čemuž se hra přiblíží realitě. Čím odlišnější jsou role, tím zajímavější interakce lze očekávat a tím realističtější scénář bude (například scénář vyplývající ze sehrávky se třemi výrobci bude obvykle méně zajímavý než ten, ve kterém bude výrobce, spotřebitel a stát).

Vyberte každému hráči jeho roli. Každý hráč zastává roli jedné skupiny stakeholderů v daném tématu. Roli napište na svou kartu role.

Hráč si zvolí svoji misi. Na základě znalostí hrané role hráč vedefinuje misi, což je vyjádření smyslu a účelu, o které usiluje daná zájmová skupina. Mise ovlivňuje rozhodování a cíle stakeholdera, a tedy i hráče – a jakékoli akce hráče by ji měly respektovat.

Například misí stakeholdera-spotřebitele v tématu vývoje trhu s rybami v EU může být „výživné a chutné stravování za výhodnou cenu“. V tomtéž scénáři může být misí stakeholdera-národní vlády „silné postavení vlastních občanů – producentů i spotřebitelů“.

Hráči si navzájem představí své role a své mise.

3. Příprava komponentů pro hru

Rozdělte hráčům žetony dopadu. Pro jednu sehrávku (jedno sehrání hry) každému hráči dejte následující počet žetonů dopadů:

Počet hráčů ve hře	Počet žetonů dopadu
3-5 hráčů	12 pro každého hráče
6-8 hráčů	8 pro každého hráče

Rozdělte zbylé herní komponenty:

- Dále každý hráč dostane 4 akční karty a 1 kartu rolí.
- Do společného prostoru nachystejte 4 karty disrupcí a balíček žolíků.

Ukázka rozehrané hry



Herní kolo

Jedno herní kolo představuje v základním formátu hry období pěti let reálného času. Jedna sehraávka hry má čtyři herní kola, tj. celkem představuje 20letou budoucnost. Na herním plánu je každé kolo označenou obloukem ve výšeči.

1. Volba pořadí hráčů

V prvním kole se pořadí, v jakém budou hráči vykládat akční karty, určuje pomocí hodu kostkou. Hráč s nejvyšším hodem určuje, kdo bude začínat (v případě rovnosti hodu kostkou hráči s nejvyšší hodnotou hází znovu). Dále se hraje po směru hodinových ručiček. Výhodou prvního hráče je, že určí, jakým směrem se bude vyvíjet situace; nevýhodou, že ostatní hráči mohou toto směřování výrazně změnit.

V dalším kole určuje začínajícího hráče ten, kdo měl nejvíce žetonů dopadu na své akční kartě z předchozího kola (v případě rovnosti počtu žetonů využijte hod kostkou).

2. Vyložení akčních karet

Hráči postupně rozhodnou, jakou akci za svou roli v daných pěti letech udělají. Tuto akci řeknou nahlas a 2-3 slovy ji zapíší na akční kartu, kterou poté vyloží na herní plán, tak aby byla v prostoru pro dané období označeném oblouky. V první kole jsou tak karty vykládány vedle matice omezení scénáře – v dalších pak tak, aby navazovaly na dříve vyložené karty.

- Akce volte takové, které reálně může daná role stakeholderů dělat (např. výrobci neurčují, co se bude nakupovat – mohou se ale pokusit ovlivnit preference) a které odpovídají její misi.
- Omezení scénáře limitují akce (pokud scénář pracuje s nízkou mírou inovací, nemůžete vybrat aktivitu, která odpovídá vysoké míře inovací).
- Akcemi na sebe hráči mohou reagovat.

- Typická akční slovesa: inovovat (změnit, přetvořit), vyzvat (stávající praxi), použít/přijmout, vydat (zákon,...), investovat, podpořit, mobilizovat/inspirovat, přesvědčit/komunikovat, protestovat/lobovat, vést (iniciativu, kampaň), prodat/koupit, rozšířit, omezit.

3. Přiřazení žetonů dopadu

Po vyložení všech akčních karet hráči přiřadí žetony dopadu na akční karty ostatních hráčů. Umístí je na takové karty, u kterých se domnívají, že budou mít největší dopad na situaci, která je tématem hry (tj. karta nejvíce ovlivní, co se v daném tématu děje).

- Přiřazuje se vždy čtvrtina počtu žetonů dopadu, které měl hráč na počátku hry k dispozici (např. při hře 3 hráčů má k dispozici 12 žetonů dopadu a každé kolo umísťuje 3 žetony)
- Žetony dopadu se nepokládají na svoji vlastní akční kartu.
- Hráč může a nemusí rozdělit žetony dopadu mezi více akčních karet ostatních hráčů (může je tedy umístit i na jednu jedinou).

4. Umístění karty disrupce

Hráč s nejméně žetony na své aktuální akční kartě vytáhne tři karty z balíčku žolíků a jednu z nich vybere. Žolíci představují disrupce, což jsou události, která zásadním způsobem ovlivní budoucí vývoj. Hráč vybranou událost napíše na kartu disrupce. Tu pak umístí za ostatní akční karty. Vytažené žolíky zamíchá zpět do balíčku.

Vybraná disrupce nesmí změnit určená omezení scénáře. Pokud každá z vytažených karet omezení porušuje, hráč si vytáhne nové tři karty.

5. Popis budoucnosti

Hráč, který umístil kartu disrupce, popíše několika větami budoucnost, která nastala na konci sehraného kola. Zmíní akce jednotlivých hráčů i to, jak tento stav ovlivnila zahraniční disrupce.

Vítězství

Vyhrává hráč, jehož mise je nejbližší scénáři budoucnosti, který nastane na konci sehrávky (obvykle čtyři herní kola reprezentující 20 let). Tohoto hráče určete metodou nuceného pořadí. Ta spočívá v tom, že každý hráč nezávisle určí pořadí ostatních hráčů z hlediska toho, jak cílový stav odpovídá jejich misi. Hráč s nejnižším součtem těchto pořadí je vítězem.

V případě nejasnosti ve vítězství, se vítězem stává hráč s největším počtem žetonů dopadu. V případě rovnosti i v tomto kritériu je výsledkem hry remíza.

Pamatujte, že cílem hry je zejména vytvoření scénáře budoucnosti, soutěž o vítězství je pouze dodatečnou motivací.

Příklad: Marika, Pavel, David a Romana dohráli hru. Marika určí, že nejbližší ke své misi je Pavel, následovaný Romanou a Davidem. Pavel určí pořadí Marika, Romana a David. David určí pořadí Marika, Pavel, Romana. A nakonec Romana vybere jako první Pavla, následovaného Davidem a Marikou. Součet pořadí hráčů je Pavel 4, Marika 5, David 8, Romana 7. Vítězem hry se stává Pavel, nehledě na počet žetonů dopadu. Ty by hrály roli jen v případě shody.

Další sehrávky

Sehrajte hru znovu s opačnou kombinací hodnot omezení scénáře, než kterou jste použili pro předchozí sehrávku. Případně otočte matici omezení scénáře o devadesát stupňů, abyste hráli s ještě jinými kombinacemi.

Kratší časová období

Hru lze použít i pro tvorbu scénářů v kratším časovém období. Čím je toto období kratší, tím větší důraz by měl být kladen na realistické podklady a chování hráčů reprezentujících jednotlivé stakeholdery.

Ukázkové téma: Budoucnost trhu s rybami v EU



Role stakeholderů (při menším počtu hráčů vyberte role tak, aby byly co nejrozumnější):

- Rybáři z EU
- Rybáři mimo EU
- Chovatelé ryb z EU – akvakultury (chov ryb v moři v uzavřených nádržích)
- Národní vláda pobřežního státu
- Evropská komise
- Ekologičtí aktivisté
- Spotřebitelé - konzumenti

Omezení scénáře: Nové technologie (absence – nové objevy) x
Spotřeba rybího masa (klesající – rostoucí)

Ukázkové téma: Energetický trh v ČR



Role stakeholderů (při menším počtu hráčů vyberte role tak, aby byly co nejrozumnější):

- Česká vláda
- Evropská komise (nadmárodní regulace, sladění EU)
- ČEZ (polostátní podnik vlastníci staré i nové zdroje elektřiny, distribuci, prodej, věnuje se energetickým úsporám)
- Tradiční energetické skupiny v soukromém vlastnictví (výroba založena na uhlí či plynu, těžba)
- Drobní spotřebitelé
- Průmyslové podniky (velko-spotřebitelé)
- Ekologičtí aktivisté (snaha o ochranu životního prostředí i sociální spravedlnost)

Omezení scénáře: Dostupnost externích energetických zdrojů (omezená – hojná) x Spotřeba energií (klesající – rostoucí)

Foresight a využití hry v něm

O foresightu

Foresight je soubor aktivit pro systematickou práci s možnými budoucnostmi za účelem lepšího rozpoznávání změn a přípravy na ně. Často se používá při přípravě organizací na velmi vzdálenou (20-30 let) budoucnost. Taková budoucnost je nejistá a nelze ji předvídat – lze ale budovat obecnou odolnost organizace vůči různým směrům vývoje a zvýšit vnímavost vůči prvním náznakům budoucích významných změn. Obojí je účelem foresight aktivit.

Foresight najde uplatnění i v kratších časových horizontech. Budoucnost je VUCA (Volatile-Uncertain-Complex-Ambiguous) a jakékoli předpovídání budoucnosti (forecasting) je s narůstajícím časovým horizontem nepoužitelné. Stejně tak když přijde nečekaná zásadní změna – disrupce (pandemie, válka, apod.).

Foresight se používá ve veřejné správě (např. OECD, Evropská komise, ale i některé státy) a často i ve velkých společnostech (průkopníkem foresightu je společnost Shell).

Neexistuje jednotná metodika foresightu, ale lze popsat čtyři základní kroky

1. Tvorba zadání – určení předmětu zájmu a časového horizontu budoucnosti, sestavení týmu
2. Zkoumání horizontu – zmapování současnosti a hledání nastupujících trendů
3. Tvorba scénářů budoucího vývoje
4. Vyhodnocení scénářů a opatření z nich vycházející

Využití hry Vzdálená budoucnost

Hra Vzdálená budoucnost nachází využití ve třetím kroku. Omezení scénáře, které tvoří základní rámec sehrávky vychází z druhého kroku, během kterého jsou určeny kritické nejistoty (neznáme jejich vývoj, a přitom mají velký dopad na konkrétní budoucí vývoj předmětu zájmu). To, jakým směrem se tyto kritické nejistoty vyvinou tak zásadně ovlivní budoucnost.

Zpracované výstupy hry (ať už formou popisu fiktivního budoucího vývoje odpovídajícího sehrávce nebo rozšířeně o další prvky jako jsou příběhy, budoucí artefakty apod.) jsou následně vstupem pro následné vyhodnocení toho, co by taková budoucnost znamenala pro vás, vaši organizaci či třeba pro stát.

Na základě tohoto vyhodnocení nedochází k úpravě strategie (či produktu nebo byznys modelu) tak, aby se optimalizovala pro úspěch v jednom vybraném scénáři budoucího vývoje. Jelikož nelze s horizontem 20-30 let predikovat budoucí vývoj, cílem je najít takovou strategii, která je smysluplná ve vícero možných scénářích. Stávající strategie může být testována s ohledem na budoucí životaschopnost, či mohou být proti vytvořeným scénářům testovány různé strategické alternativy. Dále mohou být určeny faktory, které je třeba sledovat, aby bylo možné včas rozpoznat, jakým směrem se kritické nejistoty vyvíjejí.

Čemu pomáhá hra Vzdálená budoucnost a foresight obecně:

- Zlepšení strategií, byznys modelů či produktů (s ohledem na budoucnost)
- Identifikaci faktorů (znamení) naznačujících budoucí vývoj
- Zvýšení povědomí o budoucích potřebách organizace
- Přemýšlení o budoucnosti obecně
- Uvědomění si, že současnost a budoucnost (organizace) spolu nejsou ve sporu, ale doplňují se
- Lepší pochopení chování stakeholderů

