

Pervazivní hry

*Tomáš Kopeček
kopecek@m6.cz*



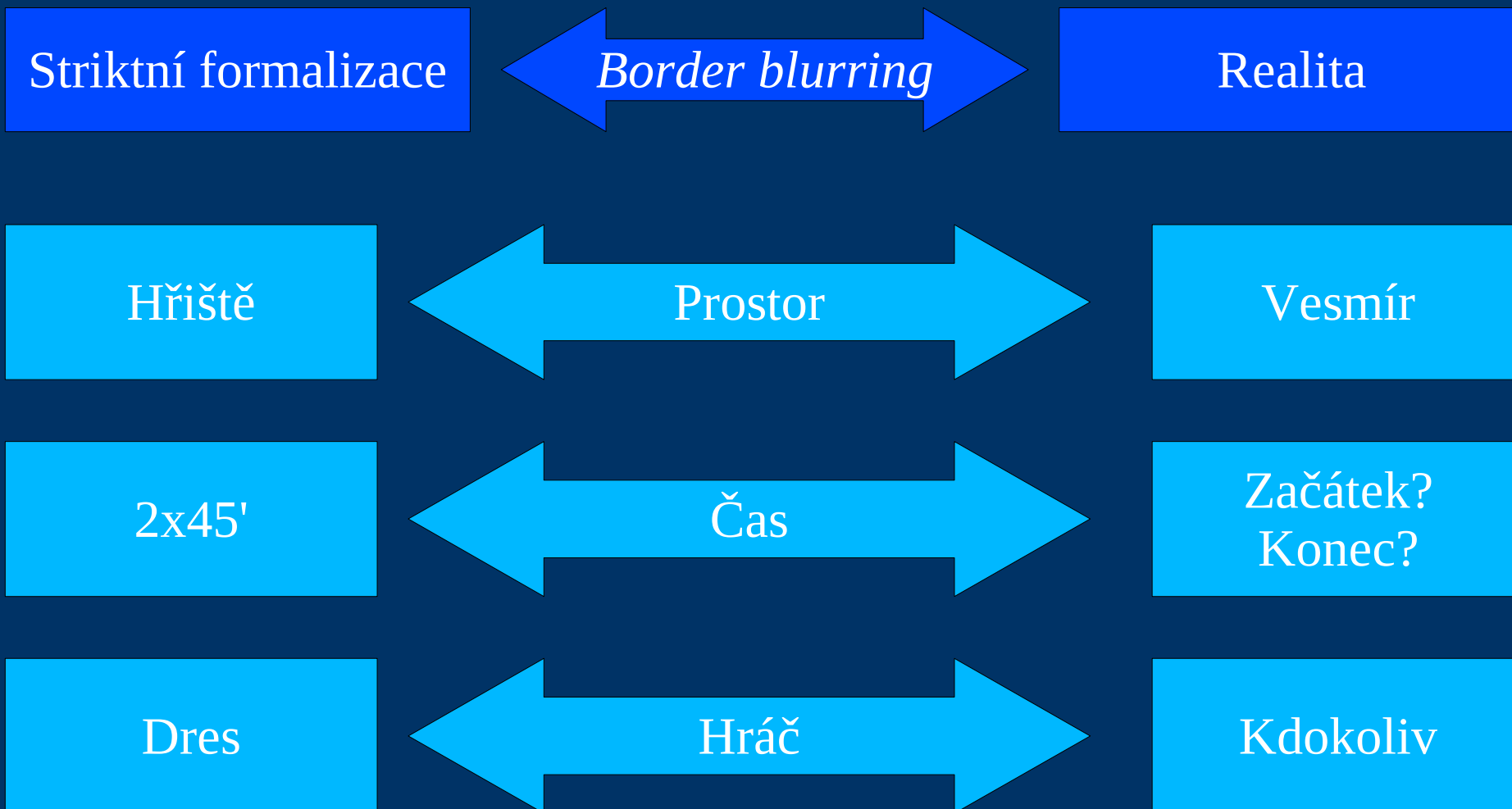
Teorie

- Huizinga (1938): *hra je dobrovolná aktivita stojící mimo běžný život...*
 - Salen, Zimmerman (2004): *A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.*
 - Juul (2003, classic game): *A game is a rulebased system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome and the consequences of the activity are optional and negotiable.*
-
-

Motivace a Magic Circle

- Huizinga – není objektem zájmu
 - Callois 1958 – deklaruje motivaci na úrovni výběru hry
 - Rouse 2005 – „*potěšení z učení se interakčním vzorům*“
 - RPG - Big model – deklaruje existenci dalších motivací, ale prakticky jej nezajímá
 - Magic Circle
 - Sociální kontrakt
-
-

Hranice hry



Prostor


Fyzický, konceptuální → 4 možnosti expanze

- Formalizované hry (prostor často definuje žánr)
- Dětské hry (škola, park)
- Městské hry
- Rozptýlené lokální hry (geocaching)
- Globální (prostorově neurčené) hry (hřiště)
- Augmented reality
- Násobné reality (crossmedia)




Čas

Expanze dvěma směry + nespojitost

- Formalizované hry (utkáni 2x45 minut s pevným začátkem)
 - Formálně ohraničené hry (divadelní představení)
 - Neoporovnatelné deformace
 - Dětské (klasické) hry - ústup jednoznačné hranice
 - Jednostranně ohraničené hry
 - Časově rozptýlené lokální hry (turnaj, MMORPG)
 - Ztráta vnějších hranic
 - Ztráta jakýchkoliv hranic (ARG, RG)
- 
-
-

Hráč

Osoba dobrovolně působící ve hře a ovlivňující její průběh akcemi dodržujícími pravidla.

- Formalizovaný hráč (sportovní či deskové hry)
 - Hráč je vymezen kontraktem, resp. pravidly (označení, znalost všech spoluhráčů)
 - Hráč je vymezen zbylými hranicemi (čas, prostor)
 - Je ještě možno rozlišit mezi unaware/ambiguous/conscious stavy (ARG)
 - Pojem „hráč“ zcela ztrácí na významu (mystifikace)
- 
-
-

Pervazivní hry

Pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play socially, spatially or temporally.

- Salen, Zimmerman: oddělenost od reálného života v čase a prostoru
 - Juul: „volitelné dopady“
 - Koncept pravidel (explicitní, modelovatelná)
 - RG, ludicita, artificialita, sémiotická doména
-
-

A ještě jinak...

- Playing on the edge of reality
 - Urban exploring
 - Battle for public space
 - City as a theatre
 - Augmented reality
 - Attack on consensus reality
 - Game as work of art
 - Game as political commentary
-
-

Žánry

- Alternate Reality Games
- Massively Mobile Multiplayer Games
- Pervasive LARP
- Online-Onstreet Games
- Proximity Games
- Event Games
- Crossmedia Games
- *Urban Gaming*



Urban Gaming

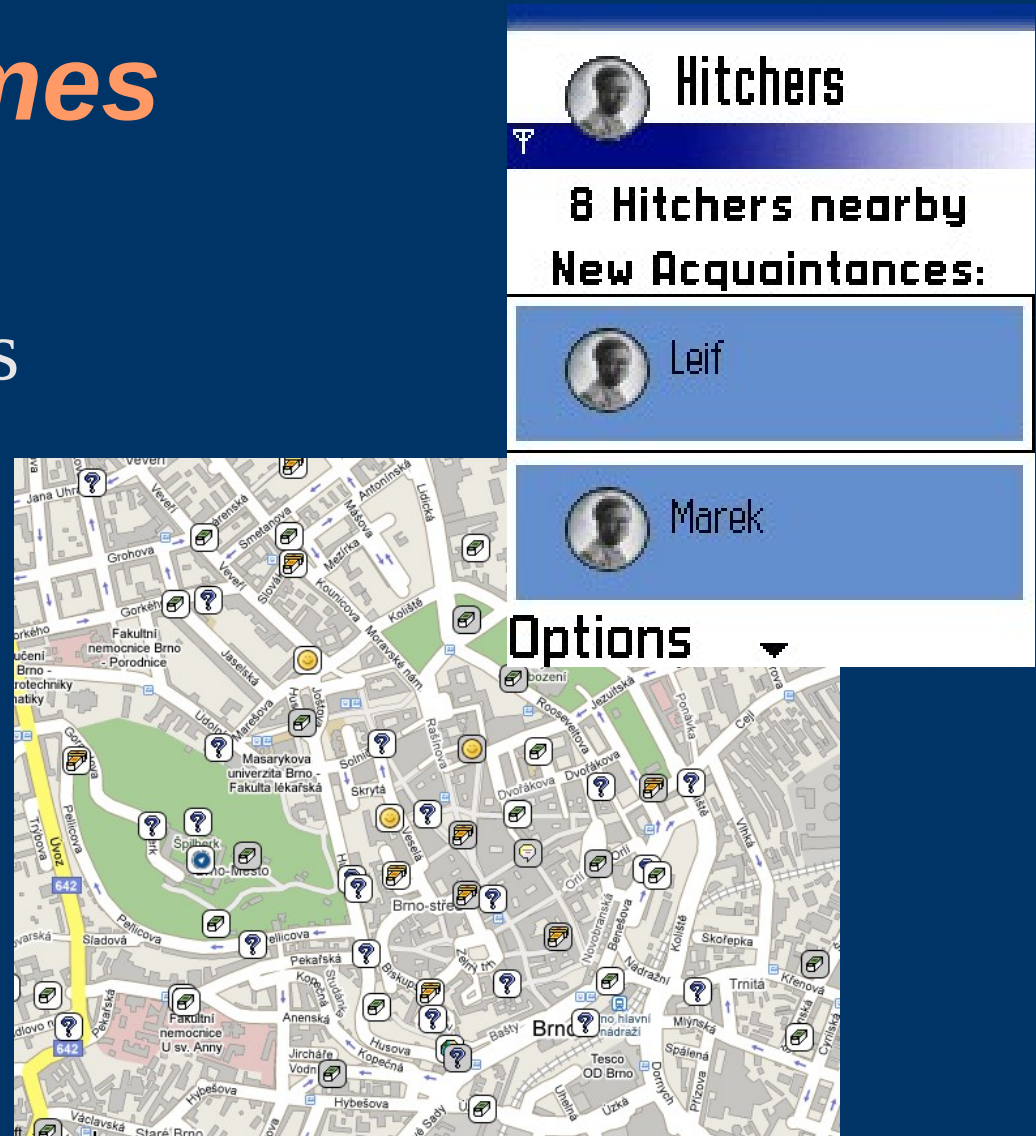
- Circle of Death 1966 (S. Jackson, 1981)
- Mafie (Brno 1986?-90?), Assassin (Brno 1997-98)
- Tmou (2000), Bedna (2002), Exit (2002)
- Supergaming (McGonigal, 2003)
 - *Supersize*
 - *Superimpose*
 - *Superhero*
 - *Supercomputing*



New Media Games

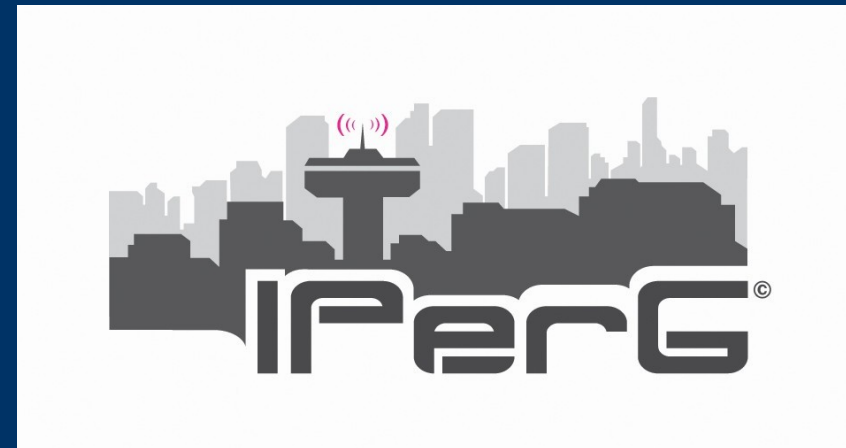
- Day of the Figurines
- Epidemic Menace
- Hot Potato
- Hitchers
- Insectopia
- Geodashing
- Geocaching

- Sparse time, space
- Cross-media games



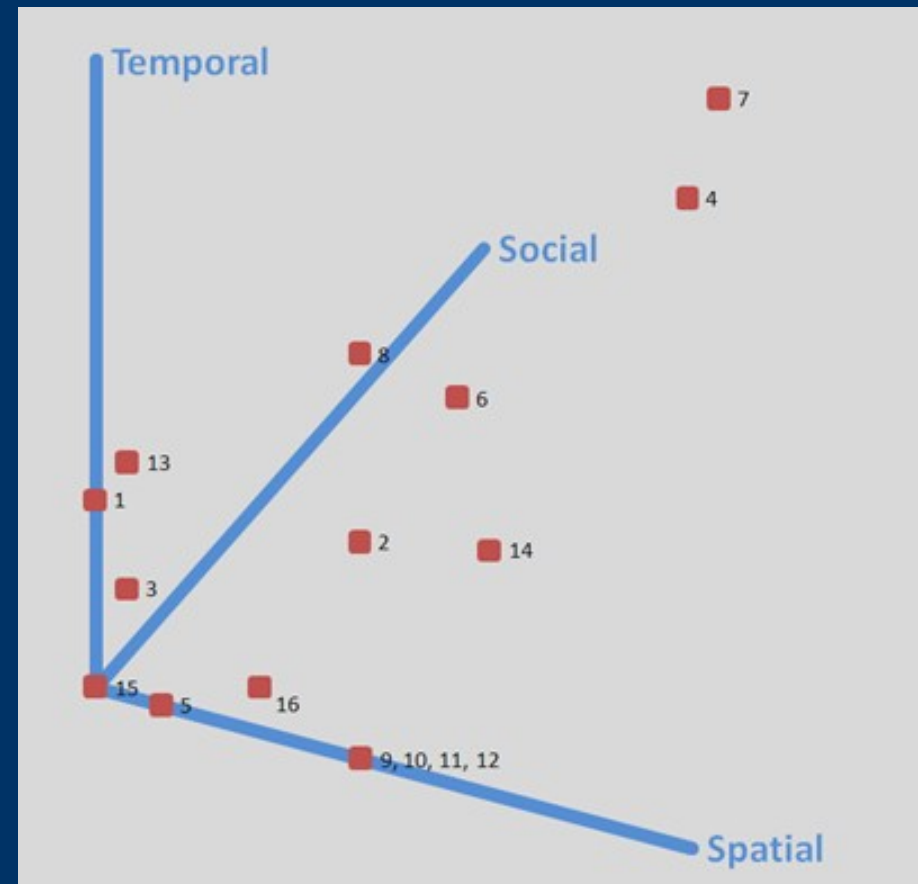
IPerG

- Integrated Project on Pervasive Gaming
 - Evropská komise, IST FP6
 - Univerzity (Gotland, Tampere, Nottingham)
 - Swedish Institute of Computer Science
 - Nokia Research
 - Fraunhofer Institute
- 42 měsíců – 2005 - 2008
- 6 mil. €



IPerG projekty

- 1) Day of the Figurines
- 2) Epidemic Menace
- 3) Wizard's Apprentice
- 4) **Prosopopeia Bardo 1 "Där vi föll"**
- 5) Kejsartemplet
- 6) Insectopia
- 7) **Prosopopeia Bardo 2 "Momentum"**
- 8) Mythical: The Mobile Awakening
- 9) Location Box, Crash
- 10) Magic Lenx Box, The Alchemist
- 11) Interference
- 12) Rider Spoke
- 13) Coup
- 14) Hot Potato
- 15) Augmented Diamond Hunt
- 16) The Node Game



Alternate Reality Games



Herní módy

Jisté/rozlišující

- hráč samotný

Nejisté/nerozlišující

- s jinými hráči (NPC)
 - s přáteli či příbuznými
 - s nehráči
-
-

Prosopopeia: Momentum

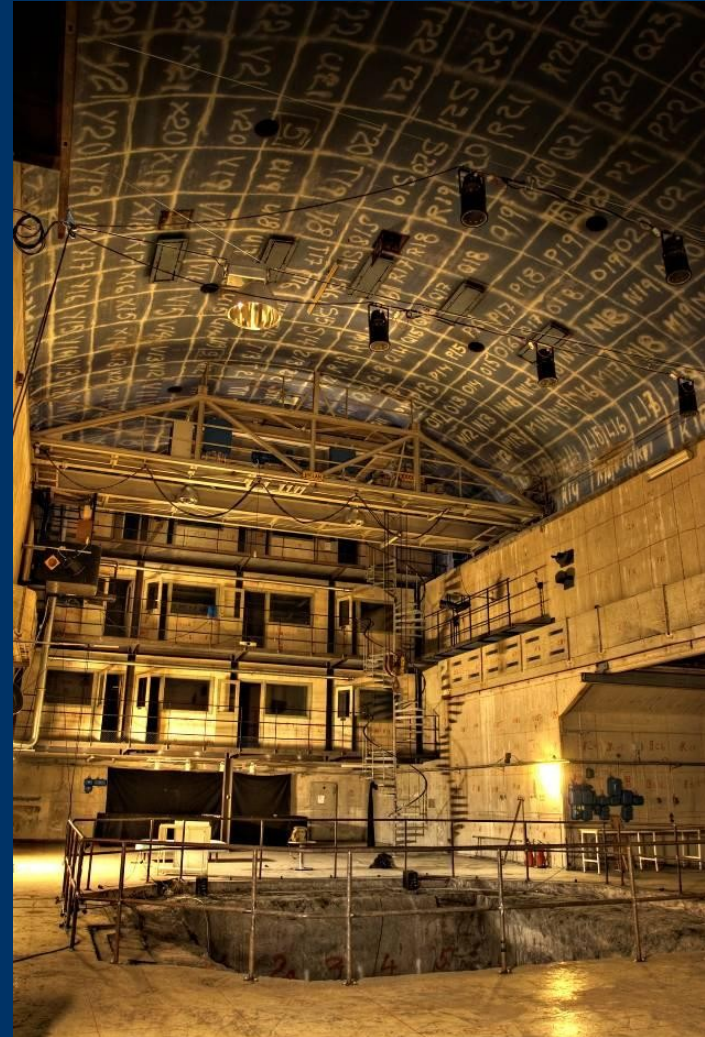


Prosopopeia Momentum

- 24/7
- cca 30 hráčů
- pervazivita všech aspektů
- technookultismus
- urban exploring
- urban gaming

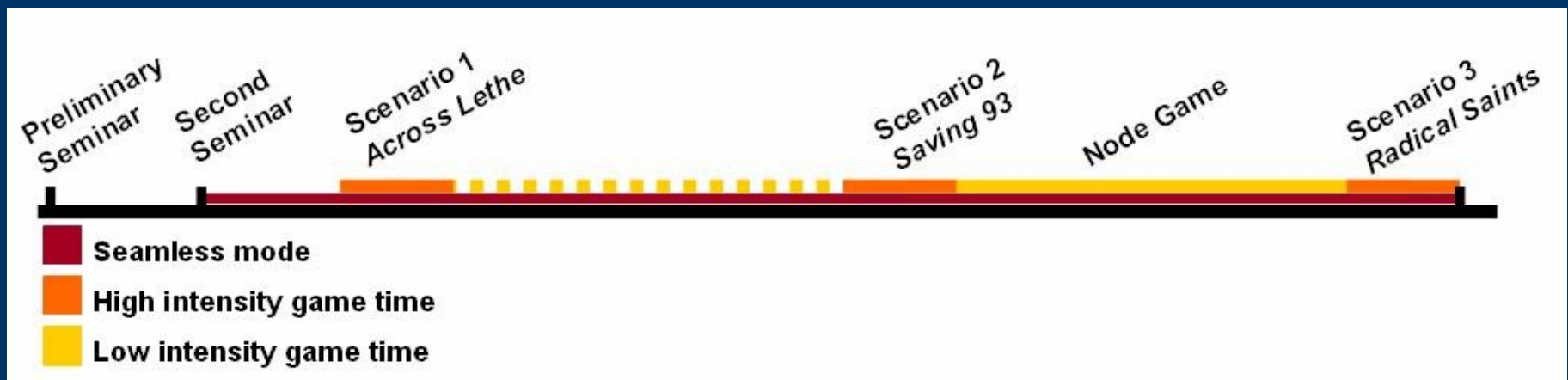


Atmosféra



Design

- 5 týdnů
- seamless mode
- node game
- radical saints
- 24/7 GM
- gadgets



Etika

- Legalita
 - Veřejný prostor, urban exploration
 - Politická akce
 - Nevhodnost vs. Ilegalita
 - Zodpovědnost hráče jako jedince
 - Realita jako rozhraní hry
 - Reálná historie
 - Reálné postavy
 - Deformace reality (wikipedia hacking, ...)
 - Soukromí
 - Informační
 - Fyzické
 - Sociální expanze
 - Unaware / vědomý
 - Ambiguous / neurčitý
 - Zkušenosti a zážitky produkované hrou jsou tak zjevné či provázané, že již nemohou být ignorovány. Nicméně stále chybí rámec či reference, které by mohly odkrýt a potvrdit fakt, že se jedná o hru.*
 - Aware / vědomý
-
-

Interaction Model for Social Expansion (Generalised)

Player B
Player A (Perspective)

	Player/informed playing	Player/informed not playing	Ambiguous	Unaware
Player/ Informed playing	Diegetic	Ambiguous/ Error state	Diegetic	Diegetic
Player/ Informed not playing	Ambiguous/ Error state	Non-diegetic (game related or not)	Non-diegetic (game related or not)	Non-diegetic (game related or not)
Ambiguous	Ambiguous	Ambiguous/ Ordinary Life	Ambiguous/ Ordinary Life	Ambiguous/ Ordinary Life
Unaware	Ordinary life	Ordinary life	Ordinary life	Ordinary life



Sanningen om Marika



TV




Web

THE BASIC ILLUMINATI STRUCTURE

CONSPIRARE

SOMETHING'S ROTTEN IN THE STATE OF DENMARK

Sökandet efter Maria




Jag har spilt mina tankar i den här bloggen sedan 2005, året då min vän Maria Klingbohm försvann. Låt mig summera vad som hänt.

Försvinnandet

Den 5:e mars 2005 gifte sig min vän Maria med 1. Jag var inte bjuden. Jag har känt henne i hela mitt liv, men fick inte komma på bröllopet. Hade jag varit där kanske kan så mycket tre års halveta. 5:e mars kl 14:30 ringer 1

- [Kolla in vårt forum](#)
- [Sökandet efter Maria](#)
- [Matriserna](#)
- [Kontakta Conspirare](#)
- [Den dolda historien](#)
- [Konspirationer](#)
- [Vad är det här?](#)



(Sänd den här på din bemsida)

Conspirare-länkar

- [Videarkiv](#)
- [Fotoalbum](#)

Bloggposter om

- [alla texter \(39\)](#)
- [Drömmar \(6\)](#)
- [Maria \(11\)](#)

Entropia



Ordo Serpentis



Ordo Serpentis



Kerberos



Politická akce



Kudy dál?

- Interaktivní zábava
 - Umění
 - Politický apel
 - EduLARP
 - Ekonomická expanze
-
- Potřeba vědecké práce
 - Témata na bakalářské/diplomové/dizertační práce
 - Sociologie, psychologie, ludologie, etnologie, etc.
-
-