

# VELIGRAD

## FOS·ZOE·NIKA



Popularizační projekt Veligrad: Fos-Zoe-Nika byl logickým vyústěním současných trendů v popularizaci vědy. Popularizace vědy je široce používaný a ne úplně jasně vymezený termín, zahrnující obecně všechny snahy o zpřístupnění a rozšíření povědomí o prezentované vědecké činnosti široké veřejnosti. Pojetí popularizace v archeologii se v našem prostředí tradičně soustředí především na transformaci odborných archeologických dat do zjednodušeného přirozeného jazyka, který je široké veřejnosti obsahově snadněji dostupný. Děje se tak v různých formách – u nás však zatím stále většinou jen prostřednictvím populárních publikací nebo prostřednictvím veřejných přednášek. Cílem projektu Veligrad: Fos-Zoe-Nika bylo ukázat a experimentálně otestovat alternativní cestu, jak archeologii popularizovat.

Popularizační systémy, které akcentují vizualizaci prostředí, však nejsou ve světové archeologii úplnou novinkou. Jednou, ze svého času velmi populárních platforem pro prezentaci trojrozměrných rekonstrukcí archeologických lokalit, byl dnes již v internetové komunitě zcela zapomenutý projekt Second Life<sup>1</sup>, jenž nabízel ve velmi omezené míře i možnost jakési základní rolové interakce s okolím a dalšími uživateli, kteří se na rekonstruované lokalitě prostřednictvím svých avatarů<sup>2</sup> pohybovali. Ačkoliv bylo prostředí Second Life pro nápad vytvoření hry Veligrad: Fos-Zoe-Nika inspirující, její autoři se nechtěli omezovat pouze na interaktivní rekonstrukci a prezentaci archeologického výzkumu formou trojrozměrných modelů, ale chtěli se pokusit celou rekonstruovanou situaci obohatit o kontextuálně související historické a archeologické skutečnosti, jež by byly vnímány v čase a v ucelených logických celcích. Tyto celky musely být prezentovány vhodnou formou, která dokáže usnadnit jejich pochopení i neoborníkovi, zároveň jej však nesmí obtěžovat hutnými datovými koncentráty, které často od laického zájmu o problematiku spíše odradí, než aby jej prohlubovaly.

Vzhledem ke stále rostoucí popularitě i technickým možnostem dnešních počítačových her, se i pro realizaci naší myšlenky nabízela počítačová hra - respektive její specifická žánrová odnož – adventura, jako ideální nástroj. Adventura je druh počítačové hry, ve které hlavní hrdina postupuje příběhem a v průběhu děje řeší rozličné úkoly. Mezi tyto úkoly mohou patřit různé formy dialogové interakce, práce s prostředím nebo s předměty, či různé formy logických úkolů a kvízů<sup>3</sup>. Jedná se proto o ideální, avšak v rámci popularizace vědy doposud takřka nevyužitou platformu k prezentaci a laickému studiu archeologie.



Adventura Veligrad Fos-Zoe-Nika byla prvním podobným počinem autorského týmu. Hra vznikla jako součást trojdílné publikace Pravdivý příběh byzantských věrozvěstů Konstantina a Metoděje vydané Slováckým muzeem k výročí 1150 let příchodu byzantských věrozvěstů na Moravu. Mimo počítačové hry obsahuje publikace historický román, populárně naučný díl historicko – archeologický a kreslený komiks doplněný zvukovým CD s nahrávkou vybraných pasáží románové části. Zodpovědným redaktorem celé publikace je Mgr. Miroslav Vaškových Ph. D. a finanční záštitu zajistil Zlínský kraj. Samotná hra potom vznikala v úzké spolupráci s grafickým studiem open | mind takřka rok a půl a odhadem zabral její vývoj okolo 5500 hodin. Hra, jejíž scénář pojmulu bezmála 80 stran, nabízí dvě nepřímo propojené dějové linie, které se v rámci příběhu celý čas coby jednotlivé kapitoly střídají. První část děje reprezentuje snahu studentky archeologie Sáry získat informace o archeologické lokalitě Uherské Hradiště-Sady „Špitálky“. Na své cestě poznává interiér Památníku Velké Moravy, jež je věrnou rekonstrukcí reálně existujícího objektu, ale i archeologického oddělení Slováckého muzea, kde se seznamuje s prací archeologů a základními historickými fakty o cyrilometodějské misii a Velké Moravě. V paralelní dějové linii pak hráč očima mnicha Nauma prožívá každodennost i některé významné historické milníky byzantských věrozvěstů.

Samotná archeologická lokalita na sadské ostrožně, na které se mnich Naum pohybuje, je věrně rekonstruována ve všech archeologicky dokumentovaných fázích. Hráč je navštěvuje v historicky významných obdobích, ať už je to v čase před působením misie, po příchodu Konstantina s Metodějem, za Slavomírova povstání nebo na sklonku Metodějova života, a řeší zde rozličné úkoly, které vyplývají z lineárního děje či z interakcí s dalšími hráčskými postavami<sup>4</sup>. Poznává tak velice dobře nejen samotnou lokalitu ve všech fázích své velkomoravské existence, ale i historické realie a nepřímo také realie hmotné a nehmotné kultury. K tomu mu současně v paralelní dějové linii sekunduje studentka Sára, která informace o mnichem prožitých obdobích objevuje v knihovně Slováckého muzea nebo je získává přímo z úst profesionálního archeologa coby další hráčské postavy. Díky takto koncipovanému scénáři tedy může hráč na historickou nebo archeologickou skutečnost nahlédnout z několika různých úhlů a mnohem lépe ji pochopit.



Veligrad: Fos-Zoe-Nika se dočkala i nebyvalého zájmu médií regionálních (Slovácký deník, Dobrý den s kurýrem, TV Slovácko) i nadregionálních (Mladá fronta DNES, Český rozhlas Brno) a k překvapení autorů i velké pozornosti mainstreamové hráčské komunity. Autoři byli pozváni k rozhovoru pro hráčský webportál Hrej.cz, provozovaný jedním ze dvou největších českých herních časopisů LEVEL<sup>5</sup>, zájem o zrecenzování hry projevil i další významný herní webzine Games.cz. Reakce široké veřejnosti byla také zatím veskrze pozitivní. Pro účely zpětné vazby byl do hry implementován i dotazník, který umožňuje hráčům po zdárném završení děje prezentovat své vlastní podněty k vylepšení hry nebo upozornit na případné nedostatky. Doufejme, že tento projekt nezůstane ojedinelý a v budoucnu se podobnou cestou vydají i další popularizační projekty. Potenciál herních platforem je obrovský a doposud nevyužitý.

Tomáš Chrástek, Michal Hlavica

<sup>1</sup> Více viz. Wikipedie: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://cs.wikipedia.org/wiki/Second_Life)  
<sup>2</sup> Rolové hraní = druh hry, kde hráči zaujmají role fiktivních postav, za které v samotné hře jednají. Více viz. Wikipedie: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra\\_na\\_hrdiny](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hra_na_hrdiny)  
<sup>3</sup> Avatar = reprezentace uživatele ve virtuální realitě. Definice viz. Wikipedie: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>  
<sup>4</sup> Více viz: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Adventura>  
<sup>5</sup> Více k hráčským postavám viz Wikipedie: <http://cs.wikipedia.org/wiki/NPC>  
<sup>6</sup> <http://www.hrej.cz/clanky/xxx-hry-jeou-budoucnosti-vzdelavani-4510/>



SLOVÁCKÉ  
MUZEUM  
V UHERSKÉM  
HRADIŠTI

Zlínský kraj

