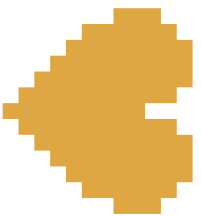
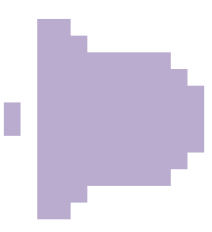


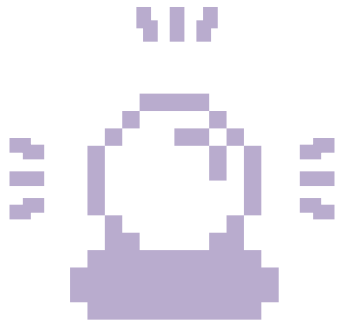


# Gamifikace



23/2—28/8





## O GALERII

V Galerii Hraníčář už šestým rokem připravujeme tematické výstavní cykly, které vychází ze snahy kriticky reflektovat aktuální otázky ve společnosti. Reagujeme na proměnlivost pandemické situace, která pro nás nastavila nové scénáře v prezentaci, tvorbě a kurátorství současného umění. I tento rok spolupracujeme s osobnostmi a organizacemi věnujícími se bádání a výzkumům, které nám pomáhají nahlížet na současnost. Pokoušíme se propojovat umělce s místními jednotlivci a skupinami skrze společné zájmy tak, aby z těchto setkání vznikaly nové podněty a čerstvá a potřebná témata, která mohou inspirovat další spolky i organizace v regionu severních Čech.

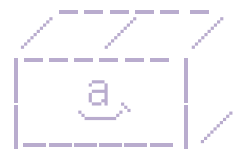
Výstava a mezioborový půlroční program *Gamifikace — Zkoumat to, co zdánlivě není vidět* se věnuje různým principům využití herních prvků i mimoherního prostředí. Pojem gamifikace vychází ze spojení slova *game* — *hra a fication* — *zavedení*. Představte si, že vám herní prvky vstupují do běžného života a zvyšují tak zájem o cokoli pomocí využití různých technik, mechanismů a myšlení. Termín gamifikace je tu sice krátce, přesto jsme mohli podobné principy spatřit již dříve u nejrůznějších věrnostních karet, sbírání bodů za odtočený benzín a následné směny za plyšáky či stojánek na telefon. Princip gamifikace ale sahá mnohem dál, například do Baťových závodů, kde byla součástí motivace k práci a zvýšení produktivity. Právě v kontextu s motivací, produktivitou

a zvyšováním zisků je gamifikace nejčastěji skloňována. Herní mechanismy mohou být zneužity jak pouze pro zisk a manipulaci s uživateli, mohou být ale využity také pro efektivnější vzdělávání či crowdsourcing.

Témata našich ročních výstavních cyklů vychází z podnětů našeho hraničářského kolektivu a spolku. Tentokrát s problematikou gamifikace přišel náš kolega Lukáš Pokorný. Jeho pohled se propíše do dramaturgie doprovodných programů i nové hraničářské sběratelské karetní hry. Každý rok spolupracujeme s organizacemi či osobnostmi z nejrůznějších oborů, jejichž poznatky pak v galerii zprostředkováváme návštěvníkům. Mezioborovost a kritická veřejná diskuze je pro nás opravdu zásadní. Nahlížení na letošní téma zásadně ovlivnil umělec a pedagog Zdeněk Svejkovský, který působí na Fakultě umění a designu UJEP a fenoménu gamifikace se věnuje dlouhodobě.

Jak nám gamifikace vstupuje do života, jaké má podoby, jak se jí bránit a jak ji naopak využít ve svůj prospěch? To budou mít návštěvníci možnost zjistit ve výstavních prostorách galerie a během bohatého doprovodného programu, který nabídneme během celého roku 2022.

## GAMIFIKACE



**Zkoumat to,  
co zdánlivě  
není vidět**

# Gamifikace

☆☆☆☆☆



**Gamifikace**  
Zkoumat to, co  
zdánlivě není vidět

23/2—28/8  
2022

**Autor koncepce**  
Zdeněk Svejkovský

**Kurátorka**  
Martina Johnová

**Vystavující**  
Viktor Dedek  
Jan Boháč  
Anna Slama  
Marek Delong  
Vojtěch Rada  
Jozef Mrva

**Umělecké  
intervence do výstavy**  
Jan Kostohryz (Foyer)  
No fun kolektiv  
Matěj Pavlík  
Vojtěch Märč  
Ateliér Not Found  
Zdeněk Svejkovský

**Spolupráce**  
Kateřina Smejkalová  
Lukáš Pokorný

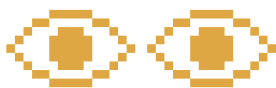
**Grafický design**  
Magdaléna Gurská

**Doprovodný program**  
Barbora Kropáčková  
Kateřina Bartošová  
Angelika Králová  
Hana Kokšalová

**Realizační tým**  
Tomáš Lumpe  
Stefan Pecko  
Kateřina Bartošová  
Karolína Hruboňová  
Luboš Syrovátka  
a kolektiv Hraničář

**Kontakt**  
hranicar-usti.cz  
#galeriehranicar  
@sal.hranicar





## Představte si, že vám herní prvky vstupují do běžného života

Co znamená, když prohlásíme, že gamifikace motivuje lidi ke změně jejich chování nebo k rozvoji jejich dovedností? Hru, obsahující strategické marketingové nástroje, astimulační techniky i zábavné motivační principy, využíváme již stovky let k zaujetí lidí, řešení problémů nebo manipulaci. Proměňující se svět si ale žádá stále nové koncepty, způsoby pojmenování a zachycování aktuálních dějů i vazeb člověka na nové technologie. I umění by mělo držet krok se společenskými posuny a produkovat nové, protože jinak nejsou kreativními silami, ale slabou ozvěnou bez jakéhokoli živoucího náboje. Je však velký rozdíl mezi novostmi ve smyslu otevřenosti k (možnému) světu a novostmi komodit, která je zásadní pro chod kapitalistického tržní mašinérie a která nutně podléhá rychle se měnícím trendům. Proto jsme se rozhodli propojovat to, co nám přijde na těchto trendech důležité.

Využití herních prvků na pracovišti vede ke zvýšené produktivitě zaměstnanců i ke zvýšení firemního obratu. V roce 2011 firma Gartner predikovala, že kolem roku 2015 bude minimálně 50 % korporací po celém světě využívat gamifikačních programů, ať už směrem ke své cílové skupině nebo uvnitř firmy k udržování efektivity práce. Tato predikce se sice nevyplnila, nicméně tento trend se rozšiřuje do jiných oblastí. V tomto smyslu princip gamifikace normalizuje různé formy práce včetně jejího intimního propojení se zábavou a kapitalismem. Herní médium ale samozřejmě nemusí jen reprodukovat dominantní ekonomické, kulturní, politické nebo estetické vzorce, může je převracet, odmítat nebo nově utvářet. Hry do našich prostorů nepronikají jen přímo zasazením do kontextu, ale také tím, jak naše představy o něm proměňují. Jedná se o jemnější nuance, kdy nás hry učí se pohybovat, orientovat a sdílet.

Výstavní koncepce je tvořena několika kapitolami, které v jistém smyslu opisují oblouk a vzájemně se prolínají. První téma je soustředěno na pokus uchopit gamifikaci jako marketingový nástroj, protože právě v této oblasti se nejčastěji objevuje. Názorným příkladem jsou různé banky hodnotící své uživatele za aktivity spojené s výběrem hotovosti, transakcemi a odměňováním v podobě upomínkových předmětů a zvyšováním levelu. Druhé z témat naší koncepce je představení gamifikace jako vzdělávacího nástroje. Spadá do témat okruhu kritiky ed-techu, psychologie učení, i když není nezbytně nutné používat digitální technologie. Třetí z témat se věnuje problematice gamifikace jako nástroje sociálního inženýrství. Významnou část našich rozhodovacích schopností odevzdáváme do rukou technologických zařízení, která byla navržena na to, aby zaznamenávala naši činnost, ovlivňovala naše pohyby a manipulovala s naší touhou.



## Hráč, který rád sbírá body, plní úkoly, ukazuje svoje výsledky a největší radost mu dělá easter egg

Proč vůbec existují kritiky gamifikace ve vzdělávání? Jak se někomu může nelíbit představa, že bychom dokázali šikovným mind hackingem sami sebe přesvědčit o zábavnosti jakéhokoli učiva (a ještě k tomu si ho zapamatovat)? Gamifikace může v některých případech dočasně posílit motivaci k učení. Zapojení hry do vzdělávacího procesu je nejpřírodnější před výukou, nikoliv při ní nebo dokonce po ní. Když je nám nějaké téma představeno nejprve hrou, dojde k nenásilnému posílení našeho prekonceptu a při samotné výuce již navazujeme na něco, co nám je povědomé. Vojtěch Rada ve své hře *Kříženci proti teodolitu* nabízí možnost vhledu do místnosti, kde se dva geodeti pokoušejí provést měření. Nejsou však příliš úspěšní, a tak se své neúspěchy snaží alespoň popsat v knize, vyrábí kopie židlí z polystyrenu nebo v PC hře.

Viktor Dedek se ve své práci *Šikmá plocha herní zkušenosti* kontinuálně věnuje provázanému vztahu těchto oblastí: herního světa, herního prostředí, umělecké instalace, performance, literatury, reality a fikce. Ve své instalaci za pomoci vývojových diagramů prochází různé videohry, využívá jejich nástroje a možnosti, aby dovedl hráče k vyčerpání, ztrátě energie a kontrole. Interakce, která podléhá různým touhám chovat se mimo pravidla hry hráče buď motivuje, nebo dostává do pocitu ztráty psychické rovnováhy.

Anna Slama a Marek Delong chápou umění jako terapeutický proces a místo intimního bezprostředního spojení. Namísto soustředění na převod světových problémů do jazyka umění se obrací k momentu (auto)terapie a jakési archetypální spirituality. Pohádkově laděná animace *You mean world to me — quirk of fate* vypráví fantaskní příběh, pracuje s charaktery a avatary. Podobně spojení s neinstitutionalizovanou spiritualitou nějak bylo v umění přítomno vždy, i například v charakteru výstavního prostoru jako bílé kostky.

## Hráč, který má rád především sociální aspekt hry, výměnu informací, seznamování se s lidmi

Jozef Mrva vytvořil zmorfované digitální malby s implementovanými diagramy. Podle teoretika her Alfie Bowna nám hrozí, že prostor videoher padne do rukou snů a tužeb. Zatím vždy byly naše sny o lepších zítřcích, které se opíraly o moderní technologickou racionalitu, vykoupěny drancováním zdrojů živé a neživé přírody v místech určených z center koloniální moci k postavení těžebních zón. Dnes zábavní technika ustanovuje revoluci a reorganizaci touhy, prožitku i vědomí, zároveň generuje zdání, že nejde o nic jiného než zase další novinky včerejška.

Díky knize *The Playstation Dreamworld* odhalujeme v hře *Pokemon GO* korporátní struktury a struktury státního zřízení, kterým technologická zábava slouží. Význam her v mobilních telefonech spočívá v úloze jistého druhu rozptýlení, přičemž hry *Ingress* a *Pokemon GO* nás ve skutečnosti cvičí k tomu, abychom se stali perfektními občany Googlu. Míra průniku těchto programů do našich zařízení je i díky dalším aplikacím jako je *Uber* nebo *Google Maps* velmi vysoká.



K tomu je důležité přičíst další aplikace, které jsou založené na mapách a které sledují naše běžecské trasy (*MapMyRun*), procházky, na kterých odpovídáme (*LiveTrekker*) či naše turistické aktivity (*TripAdvisor Guide*). Dle Bowna je sociálním médiem číslo jedna v Číně aplikace *WeChat*, která korporátní a státní kontrolu přesouvá na novou úroveň. *WeChat* dokonce obsahuje teplotní mapu, která může oznámit strážcům zákona, zda se na nebezpečném místě shromažďuje nějaký dav. Ve skutečnosti to znamená kontrolu činnosti a tras lidí hlavně pomocí chytrých telefonů, aby produkovali zisk těm, kdo mají ve městě konkrétní zájmy.

Tento trend můžeme sledovat na případu Londýna, kde se nedávno diskutovala možnost gamifikace dopravy. Aby tomu společnost *Transport for London* pomohla, zpřístupnila svoji internetovou aplikaci a datové toky, které se používají na monitorování všech vozidel londýnské hromadné dopravy. Doufali tak, že vývojáři a vývojářky vytvoří pro město aplikace založené na jejím systému, které by tak zároveň sloužily k maximalizaci zisku. Na přednášce dokonce zazněla myšlenka, že by mohla společnost *TfL* v případě, kdy se zablokuje nějaká stanice metra, nabízet herní odměny těm lidem, kteří by pomohli zprůchodnit stanici použitím alternativní trasy. Prevence dopravních zácp nezní jako náznak dystopie, ve které mají korporace a stát totální kontrolu, přesto se tu rýsuje nebezpečný potenciál technologií. Není tak daleko od herního systému "sociálního kreditu", který plánuje zavést *Peking* a který by hodnotil důvěryhodnost každého občana a odměňoval jej za věrnost čínskému státu.

Prediktivní mobilní aplikace dokáží vnést do vědomí touhy a pudy, které by jinak zůstaly v předvědomí. Proto dnes stojíme před otázkou, zda dokážeme reagovat mimo rámec technologií nebo technofobie a vymyslet, jak přesně ovlivnit a mobilizovat strojové subjektivity proti těmto korporátním silám.

V prvním patře galerie jsme se rozhodli poskytnout sdílený prostor a zkušenost jiného hraní a přemýšlení o hrách. V rámci loňského festivalu ilustrace, komiksu a videoher *FIK* vznikl arkádový videoherní automat *FIKMAT*. Jeho tvůrci se snaží rozšiřovat volnější uvažování nad herní koncepcí a posouvat obory v sociálně kulturním a historickém kontextu. Proto v průběhu celého trvání výstavy budou vznikat nové videohry jako umělecká díla. Jako první vznikne umělecká intervence v podobě hry od *No fun kolektivu*.

**MARTINA JOHNOVÁ**





## Vojtěch Rada

Vojtěch Rada (\*1991) vystudoval sochařství na Vysoké škole uměleckoprůmyslové a architekturu na Akademii výtvarných umění v Praze, absolvoval stáž v oboru interaktivní design na umělecké škole v Curychu. V současné době působí jako doktorand na Fakultě elektrotechnické ČVUT na katedře počítačové grafiky a interakce. Pracuje v oblasti volného umění, architektury a interaktivní počítačové grafiky. Jádrem jeho práce je zkoumání simulací a tvoření fikčních světů za pomoci kresby, textu, fyzických instalací, herních engineů či renderovacích programů. V rámci těchto světů poskytuje Rada návštěvníkům prostor hrát si na něco či někoho jiného a pokusit se vidět složitá témata jako nové technologie, asymetrické vztahy či globalizační problémy z perspektivy jiného člověka, počítače nebo třeba šišky. Kromě výstavních aktivit v českém prostředí vystavoval například na benátském Bienále architektury (2021), na Ars Electronica v Linci (2018) či v galerii Husslehof ve Frankfurtu nad Mohanem.

## VYSTAVUJÍCÍ

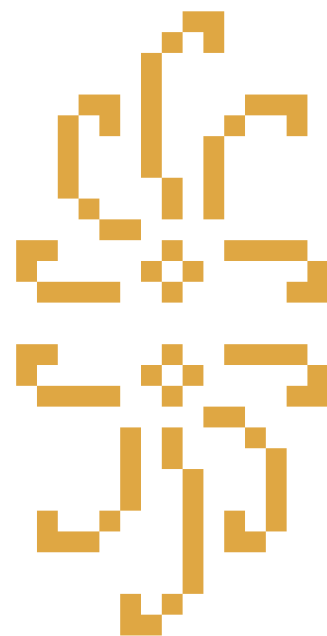
### Viktor Dedek

Viktor Dedek absolvoval v roce 2020 Ateliér sochařství na pražské UMPRUM. Stáž absolvoval na Universität für Angewandte Kunst ve Vídni a na Zürcher Hochschule der Künste v Curychu. Studoval také v ateliéru Tomáše Vaňka na pražské AVU a v ateliéru hostující umělkyně Marie de Brugerolle na UMPRUM. Ve své práci se kontinuálně věnuje provázanému vztahu těchto oblastí: herního světa, herního prostředí, umělecké instalace, performance, literatury, reality a fikce. Srovnává ekonomiku a politiku umění a herního světa a postavy umělce a hráče. Zkoumáním herních systémů, herní architektury a metody literárního psaní dospívá skrze kritiku reduktivních tendencí v poznávání světa a skrze odmítnutí dominantních narativů a kategorizací k metodě zachování komplexity. Z jeho samostatných výstav jmenujme Rychlost chůze, výška stolu v galerii Kostka, MeetFactory, Praha (2018) a Co je za zdí v galerii Jelení, Centrum pro současné umění, Praha (2017). Svou tvorbu představil také na skupinových výstavách, včetně Play Today — ludologie ve dvoře, Festival m<sup>3</sup> / Umění v prostoru, Praha (2018), Médium: figura, Galerie hlavního města Prahy, Coloredo-Mansfeldský palác a Slavná spisovatelka, Galerie AVU, Akademie výtvarných umění v Praze (obě v roce 2017), Vážená paní, krájená mlha, Photogether Gallery, Zlín (2016), Epizoda II.— Horizont předmětu, Dům umění města Brna: Galerie G99 a Epizoda I. — Sběrka v muzeu, Regionální museum v Ohrudimě (obě v roce 2015).



### Jozef Mrva

Jozef Mrva v letošním roce dokončil doktorské studium na FaVU VUT v Brně. Mrva je aktivní umělec a kurátor. Účastnil se řady skupinových výstav v Česku i zahraničí (např. v galerii Kurzor v Praze, v galerii Quartair v nizozemském Haagu), také je za ním řada sólových výstav (naposledy např. v galerii OFF/FORMAT v Brně nebo v pražském City Surfer Office). Jako kurátor se věnoval galerii 209 na brněnské FaVU mezi lety 2016—2018, kde realizoval výstavy například Milana Mikuláščíka nebo Jakuba Hoška a Nik Timkové. Ve své práci se zabývá geometrickým a semiotickým zkoumáním uzlů. Kombinuje 3D modelování a grafický design, vytváří scénáře, modely a textové práce, které jsou filozofickou hrou s alternativními kosmogonickými scénáři. S projektem Knot Capital se Mrva v roce 2018 zúčastnil festivalu The One Minute v Nizozemsku a byl také finalistou Jiných vizí na olomouckém PAF v roce 2017.



## Anna Slama a Marek Delong

Anna Slama (\*1991, Brno) a Marek Delong (\*1986, Brno) tvoří autorskou dvojici od roku 2015. Delong vystudoval na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně (Ateliér video), Slama získala titul na Konstfack University of Arts, Crafts and Design ve Stockholmu ve Švédsku a během svých studií prošla také několika stážemi, například na Estonian Academy of Arts v Tallinnu nebo na umělecké škole v Jeruzalémě. Ve své umělecké praxi se zaměřují na instalaci, která přesahuje až do formy připomínající site-specific scénografii, do které zasazují své sochy, objekty, videa nebo obrazy. Předmětem dlouhodobého zájmu autorského dua je emocionální vypětí a návrat k citlivosti a upřímnosti uměleckých děl. Vytváří prostor pro terapii a odstup od úzkosti současné generace vystavené tlaku ztráty pozitivní vize budoucnosti a naděje. Svým přístupem unikají od logiky a kalkulace a pomocí mýtických prvků, senzuality a magičnosti dávají prostor zranitelnosti, intuici a nepředpojaté orientaci ve světě. Delong a Slama pravidelně vystavují na české i mezinárodní galerijní scéně, v poslední době svou tvorbu představili například v galerii CATBOX Contemporary v New Yorku, Four to Seven v Rize nebo v Centru pro současné umění FUTURA v Praze.

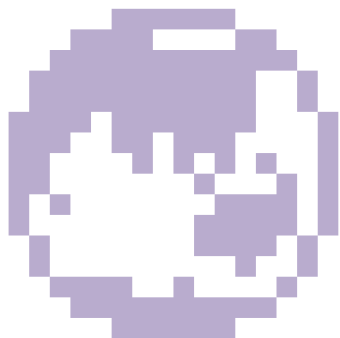
## FIKMAT: No fun kolektiv

No fun je modulární kolektiv, který svým prvním veřejným výstupem v Galerii Jelení odstartoval dlouhodobý program výstav, online prezentací, přednášek a workshopů přibližující videohry vznikající v umělecké praxi široké veřejnosti. Svým názvem se odkazuje ke stejnojmenné eseji herního teoretikačky a vývojářky Bonnie Ruberg a pomyslně také pomrkvává na rigidní binární videoherní diskurz rozdělující hry na zábavné a seriózní.

\*INTERVENCE BUDE ZAHÁJENA V PÁTEK 18/3



# O GAMIFIKACI, STATISTICKÉ ODMĚNĚ A SBĚRU DAT



## Spatřit to, co není vidět

Nacházíme se v době, kdy se společnost pomalu dostává ze sevření globální pandemie, která výrazně změnila náš pohled na svět. Během této doby se se nových témat objevilo skutečně mnoho. Od rozdílů v chápání slov svoboda a demokracie, přes nové ekonomické výzvy, které pandemie způsobila, po eskalaci informační decentralizace, která zapříčinila přehodnocování a dokonce zpochybňování již dokázaných pravd. Jeden z méně diskutovaných důsledků pandemie je však dle mého v zaměření pozornosti na to, co není vidět. Virus se stal symbolem, popisem doby, ve které již mnoho let nevědomky žijeme. To podstatné, co žene vývoj lidstva dopředu, co udržuje pokrok v chodu, je více jak 10x menší, než virová částice SARS-CoV-2 (průměr 50–200 nanometrů). Hovořím samozřejmě o tranzistoru (v nejnovějších počítačích měří zhruba 5 nanometrů), který je základním stavebním kamenem mikroprocesorů, na kterých dnes funguje převážná část naší technologie.

## Věřit v to, čemu většinově nerozumíme

Bez procesorů nejezdí auta, nelétají rakety, nefungují počítače a neprobíhá globální komunikace. Systémy, které v těchto zařízeních existují, jsou striktně matematické. Mají svou hierarchii, jsou propojené, snaží se o co největší efektivitu, často se zdají být neomylné. Je to svět, který vznikl v hlavách matematiků. Ne každý má ale hlavu na počty, je tedy pravděpodobné, že se digitální svět nikdy plně neotevře všem lidem. K tomu je potřeba prostředníků. Toto pomyslné spojení mezi digitálním a lidským

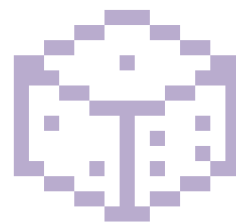
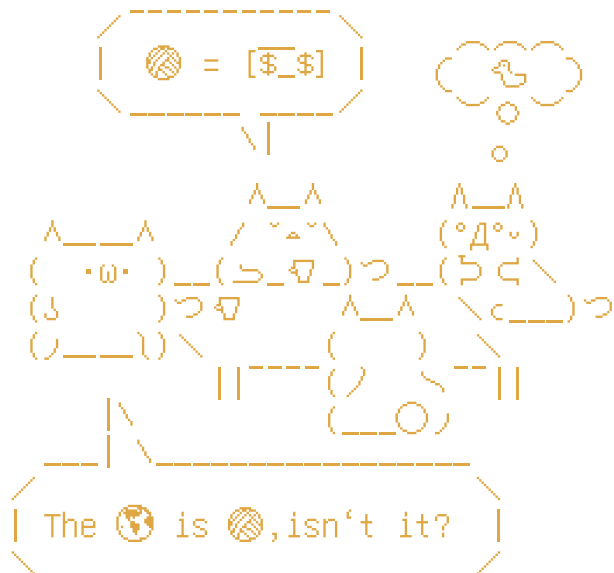
světem zprostředkovávají programátoři, kteří staví pokročilé programy pomáhající lidem přetvářet digitální svět. Vznik softwarů, které překládají matematické výpočty digitálního světa do srozumitelnějších, často vizuálních forem a jazyků, se stal pro mnohé uživatele jediným způsobem, jak se aktivně podílet na přetváření digitálního světa. Způsobil ale také extrémní zájem o tuto technologii.

## Hrát si na povrchu

Podobné je to i u počítačových her, které, jako vše ostatní v digitálním prostředí, nesou otisk technologie, na které vznikly. Významnou součástí počítačové hry se v průběhu let stávají statistiky téměř na všechno. Na rychlost, na efektivitu, ale třeba i na spolupráci s dalšími uživateli. To vše hra analyzuje a nabízí uživatelům pro srovnání. Objevují se hry, ve kterých je statistika hlavní motivací a zároveň odměnou hráče. Statistická odměna ale funguje na obě strany. Využít ji může jak hráč, tak vývojář/tvůrce. Hra se tedy vylepšuje podle toho, jak jí hráči hrají. Tento provázaný systém se nejvýrazněji projevuje v online počítačových hrách, na kterých z podstaty participuje více hráčů. Tvůrci hry díky tomuto propracovanému systému získávají nepřeberné množství informací o svých uživateli, kteří nejen že statistiku dobrovolně vytvářejí, protože je baví hrát, oni dokonce tvůrcům za tuto zábavu a za informace o sobě svorně zaplatí. Vývojáři počítačových her za vidinou lepších herních podmínek a honbou za vyšším ziskem vytvořili systém, který data shromažďuje, ale také efektivně motivuje hráče je poskytovat, to vše bez jakýchkoli protestů hráčské komunity. Přenesení těchto systémů do jiných odvětví lidské činnosti bylo jen otázkou času. Gamikace se zrodila z potřeby člověka cítit se dobře, vyvíjet se, zdokonalovat se a prezentovat svůj pokrok společnosti. Zrodila se z touhy polidštit digitální prostředí. Systém odměn, jejichž význam je především v motivaci hráče, je jen jedním z aspektů gamifikace. Mnohem významnější se zdá být právě sběr dat.







## Analyzovat informace z hlubin

Sběr dat se v digitálním světě stal efektivnějším než ve světě fyzickém a gamifikace tento sběr legitimizovala (možná spíše zastřela) a ještě zefektivnila. Matematické základy počítačového světa se díky gamifikaci nejprve otiskly do dalších softwarů, které jsou více propojeny s prostorem fyzickým. Například pohyb člověka v prostoru je dnes aplikacemi mobilních telefonů zkoumán ze všech různých poloh. Počet kroků, dosažené převýšení, průměrná rychlost, celkový čas. Proč tedy podobné měření neprovádět v práci, ve škole, v životě samotném? Měřit, počítat, kategorizovat a vyhodnocovat, to vše formou hry.

Když nás něco baví, strávíme u toho zpravidla více času, pochopíme lépe fungování, dostaneme se pod povrch. Gamifikace může být jak užitečná, tak nebezpečná. Záleží jen na tom, jak ji využijeme. Bezpochyby se ale jedná o nástroj, který zkoumá to, co zdánlivě není vidět. Provázanost společnosti, principy, jak funguje, co ji motivuje, jak uvažuje a jak moc se od sebe jednotlivci liší. Statisticky se tím vizualizuje něco, čemu se v rozbouřených vodách pseudovědy říká kolektivní vědomí. Pomáhá porozumět nám samotným, ale zároveň nás částečně degraduje na nástroj bez jakékoliv mystiky. Hledá limity jednotlivce, pomáhá mu je zvyšovat, zároveň jej ale proměňuje na číslo v rozsáhlé statistice. Dvousečnost gamifikace je právě tím, co by nás mělo motivovat k tomu ji zkoumat. Spatřit ji pomocí principů, které vznikly v hlavách matematiků, kde pravidla, motivace a vazby fungují zcela jinak než v reálném světě. Hrát si a motivovat mozek na zájem o danou problematiku dělá z lidí v přeneseném slova smyslu software, který programátor nasimuloval tak, aby se vyznal v kódu naší hlavy. Zda se dá náš mozek rozložit na sadu jedniček a nul a zda je to takto vůbec v pořádku nám ale zatím stále uniká.

**ZDENĚK SVEJKOVSKÝ**



# DOPROVODNÝ PROGRAM

## 3/3 18.00 HRÁT SI NA POVRCHU

Úvodní přednáška věnovaná tématu gamifikace posluchačům stručně představí všechna odvětví a prostředí, kam tento fenomén původně pocházející z herního světa „přetekl“. Od marketingu k sociálnímu inženýrství a zpět. O skryté gamifikaci, statistické odměně a touze člověka „hrát si“.

### PŘEDNÁŠKA O GAMIFIKACI

## 18/3 18.00 NO FUN KOLEKTIV

Každodennost je gamifikovaná, stejně jako město a náš pohyb. Hry/aplikace/datové sběrný jako Pokémon Go překrývají náš život sítí, v níž se každý okamžik může stát produktivním. Play-to-earn modely za rohem a na horizontu nový druh gig-gamified ekonomiky se tážou, jak moc kybernetizovaný imperativ efektivity překryl veškerý prožitok z obyčejné procházky městem.

### PŘEDNÁŠKA, INTERVENCE

## 24/3 18.00 JOZEF MRVA

KOMENTOVANÁ PROHLÍDKA  
VÝSTAVY S UMĚLCEM



## 9/4 a 10/4 10.00—18.00 JAN BOHÁČ A VIKTOR DEDEK: HRANIČÁŘ

Role-playing game Dungeons and Dragons ve stylu „pen and paper“ se bude hrát v menších skupinách osob pouze s papírem, psací potřebou a speciální mnohvrstevnatou kostkou. Cílem hry je nechat se vypravěčem dovést až na konec příběhu a po cestě se do svých postav a situace co možná nejvíce vžít (odtud ostatně název „role-playing game“). Taková cesta však může trvat i několik hodin nebo část dne i noci.

### TŘETÍ DÍL FANTASY HRY Z EUROSTŘEDOVĚKÉ SÁGY V PROSTŘEDÍ VÝSTAVY

## 21/4 17.00 VIKTOR DEDEK

Komentovaná prohlídka výstavy s umělcem a uvedení další fáze jeho uměleckého díla Šikmá plocha herní zkušenosti.

### KOMENTOVANÁ PROHLÍDKA VÝSTAVY S UMĚLCEM

## 21/4 18.00 GAMIFIKACE JAKO VZDĚLÁVACÍ NÁSTROJ

Gamifikace může v některých případech dočasně posílit motivaci k učení. Zapojení hry do vzdělávacího procesu je nejpřínosnější před výukou, nikoliv při ní nebo dokonce po ní. Když je nám nějaké téma představeno nejprve hrou, dojde k nenásilnému posílení našeho prekonceptu a při samotné výuce již navazujeme na něco, co nám je povědomé. Přednášku povedou Lukáš Pokorný a Josef Šlerka.

### PŘEDNÁŠKA

## 5/5 18.00 GAMIFIKACE JAKO MARKE- TINGOVÝ NÁSTROJ

Princip gamifikace normalizuje různé formy práce včetně jejího intimního propojení se zábavou a kapitalismem. Herní médium ale samozřejmě nemusí jen reprodukovat dominantní ekonomické, kulturní, politické nebo estetické vzorce, může je převracet, odmítat nebo nově utvářet.

### PŘEDNÁŠKA

## 7/5 13.00—19.00 HANDA GOTE

Sběratelé a znalci historických elektronických her z kolektivu Handa Gote research & development otevírají svá skladiště a prezentují osmibitové skvosty ze své sbírky. Na jeden den se foyer Veřejného sálu Hraničář promění na hernu zaměřenou na osmibitové počítače a herní konzole s rokem výroby maximálně 1983.

### HERNÍ ODPOLEDNE

## 7/5 16.00 VOJTĚCH MÄRC A MATĚJ PAVLÍK

Nový projekt realizovaný Matějem Pavlíkem, Vojtěchem Märcelem a Janem Kolským kriticky aplikuje výzkumné metody parapsychologie a převádí je do současného kontextu facebookové kultury online testů a gamifikace života.

### UMĚLECKÁ INTERVENCE



## 13/5 18.00 FORGET HERITAGE: ATELIÉR NOTFOUND

Studenti a studentky Ateliéru designu a digitálních technologií představí svůj digitální playground — reativně aplikované technologie, inovace, prostor pro bádání, hru a experiment.

UMĚLECKÁ INTERVENCE

## 10/6 16.00 DRAČÁK

Dračí doupě je fantasy hra na hrdiny a hrdinky, při které se používá pouze papír, tužka, kostky, vlastní představivost a komunikační dovednosti. Hráči hrají za své postavy v příběhu, kterým je provází vypravěč. Akce je součástí ústecké Muzejní a galerijní noci.

TEMATICKÝ DEN  
PRO RODIČE S DĚTMI

## 10/6 18.00 ZDENĚK SVEJKOVSKÝ: HRÁT SOCIÁLNÍ SÍTĚ JAKO POČÍTAČOVOU HRU

Zdeněk Svejkský je vizuální umělec a pedagog, který v současnosti působí na Fakultě umění a designu UJEP v Ústí nad Labem, kde studuje doktorandský program Vizuální komunikace. V umělecké intervenci se zaměří na oblast tvorby související s technologiemi a fenoménem internetu.

UMĚLECKÁ INTERVENCE



## PODCAST

Série podcastů reflektující aktuální témata Galerie Hraničář mají na svědomí Ústečtí mileniálové z kolektivu Hraničáře. Společně s přizvanými odborníky se pomocí diskuze snaží jednotlivá témata zpřístupňovat veřejnosti a zároveň při tom neklouzat pouze po povrchu. Najdete nás na Spotify, Soundcloud a dalších platformách.

#PODCASTHRANICAR

## GALERIJNÍ ANIMACE GAMIFIKACE

K expozici bude připraven doprovodný program, jehož cílem je seznámit účastníky s pojmem gamifikace, s konceptem expozice a s jednotlivými exponáty a vystavujícími umělci. Součástí programu je komentovaná prohlídka. Stěžejní aktivitou je práce s metodickými listy, jejichž součástí je soutěž na omezený čas. Každý z listů obsahuje otázky a úkoly, které jsou ohodnoceny body. Cílem je dohledání informací a vyplnění všech zadaných úkolů v rámci časového limitu přímo v expozici výstavy.

## SBĚRATELSKÁ KARETNÍ HRA: GAMICATS

V rámci doprovodných aktivit výstavy Gamifikace vznikne v Hraničáři sběratelská karetní hra Gamicats. V ní budete pomocí kočičích avatarů společně s přáteli plnit výzvy inspirované kulturním prostředím. Hrací karty získáte díky vaší návštěvnické aktivitě v prostorách Veřejného sálu a Galerie Hraničář. Sami rozhodněte, jakou hrou pro vás Gamicats budou.

Koncept hry: Lukáš Pokorný  
Grafika: Magdaléna Gurská



