



# From Paper to Screen

## Ktorú organizoval Transbook

28/11

2014



FRANCÚZSKO

Medzinárodný knižný veľtrh pre deti a mládež  
Seine-Saint-Denis - Montreuil



Salon du livre  
et de la presse  
jeunesse  
seine-saint-denis

LITERATÚRA, VÝUKA, VIDEO HRY

## Hľadanie novej numerickej tvorby

V dnešnej dobe sa deti vzdelávajú, komunikujú a žijú obrazovkami. Jednou z kľúčových otázok je zistiť, akým spôsobom dokáže numerickej tvorba rozšíriť obzor umelcov, obohatiť skúsenosti vydavateľov a producentov digitálnych médií...

**Laurent Bazin** prednášateľ francúzskej literatúry dvadsiateho storočia na Univerzite vo Versailles-Saint-Quentin, **FRANCÚZSKO**

**Olivier Henriot** odborný scenárista, Ubisoft - Montreuil, **FRANCÚZSKO**

**Marc Petska** game designer, King - Barcelona, **ŠPANIELSKO**

**Willow Tyrer Mellbratt** play designer, Toca Boca - Stockholm, **ŠVÉDSKO**

**Michèle Briziou** riaditeľka vydavateľstva pre transmédiá a pedagogiu, Canopé - Poitiers, **FRANCÚZSKO**

**Chloe Letailleur** riaditeľka Tribal Nova / Houghton Mifflin Harcourt - Montreal, **KANADA**

**Suzanne Freyjadis** špecialistka na vzdelávacie hry v IGDA, Educational Think Tank - Austin, **USA**

**Jean-Baptiste Huynh** predseda správnej rady a generálny riaditeľ, umelecký riaditeľ, DragonBox, Studio Wewanttoknow - Oslo, **NÓRSKO**

Moderovanie okrúhlych stolov: **Térence Mosca**, TM Consulting.



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



**Transbook**  
children's literature on the move



Ako vysvetľuje Laurent Bazin, stret civilizácií je v plnom prúde: sme svedkami zániku paradigmy písania, logiky a rozumu a presúvame sa do paradigmy, kde sa predstavivosť a imerzia stávajú čoraz dôležitejšie. Dobrovoľne kladíme oproti sebe písmo a obrazovku, vzdelávanie a zábavu, no ak vieme správnym spôsobom využiť ich schopnosti, hra dokáže obohatiť spôsoby výučby. Tieto otázky riešia to, akým spôsobom numerická tvorba ovplyvňuje náš vzťah k príbehom a rozprávaniu a ako dokáže premeniť a obnoviť naše vzdelávacie modely.

Zdá sa, že zo všetkých prínosov, ktoré ponúka hra a numerická tvorba, má práve interaktivita najväčší vplyv na rozprávanie a vzdelávanie. Hlavnou myšlienkou konferencie « From Paper to Screen » bola otázka, akým spôsobom dokáže interaktivita analyzovať, akým spôsobom sa treba obávať o « story telling » a odovzdávanie skúseností.

## ROZPRÁVANIE VHODNÉ NA HRANIE

Vo svete hier dnes môžeme pozorovať určitú dichotómiu. Na jednej strane niektoré statické elementy pripomínajú naratívnu štruktúru knihy alebo filmu (napríklad prostredie, scénická a kinematografická osnova hry, historické momenty príbehu vložené medzi jednotlivé fázy hry). Na druhej strane, dynamické a interaktívne prvky pomáhajú vytvárať naratívny svet, ktorý je špecifický pre každú hru.

### *Ako sa hrou dajú oživiť príbehy*

Podľa Oliviera Henriota, interaktivita podmieňuje spôsob, akým sa podávajú príbehy a cez video hry « sa príbehy nielen rozprávajú, ale dokonca ich hráč môže prežívať ». Mnohé zložky, ktoré tvoria herný priestor, nie sú určené scenárom alebo dialógom, ale sú získané vďaka informáciám, ktoré sa vzťahujú k « level art » a k dizajnu, ako sú systemické dialógy (stále sa opakujúce dialógy postáv, ktoré obklopujú hráča) a tiež prostredie, ktoré si hráč môže vytvoriť vlastným výberom z ponuky. Dimenzia hry a vplyv výberu hráča na scenár, ako to vidieť v príbehoch, ktoré majú viacero možných východísk, umožňujú cez interaktivitu vzdialiť sa od hlavnej osnove hry.

*Príbehy, ktoré ponúkajú viacero možných východísk sú dobrým príkladom na to, aký vplyv má voľba hráča na scenár hry. Marc Pestka nám ukazuje, ako v hre Remember Me, môže hráč v určitých fázach hry zmeniť spomienky postáv a aký bude mať jeho rozhodnutie dopad na vývoj deja v hre.*

## GAMEPLAY, MOTOR PRÍBEHU

Gameplay je sama o sebe tá najdôležitejšia časť scenára hry. Pri podaní príbehu treba vziať do úvahy i akcie hráča. Všetky informácie a motivácie hlavného hrdinu musia byť v súlade s jeho vlastnými motiváciami. Ako vysvetľuje Marc Pestka, interaktivita a voľba, ktoré sú ponechané hráčovi, majú obrovský vplyv a umožnia mu priniesť do hry osobné zložky. Napríklad vo Far Cry 4, aby vyriešil danú situáciu,

hráč si musí vybrať vlastnú stratégiu: v prípade útoku bude diskretný alebo agresívny? Výberom týchto pocitov, akcií a pátosu, hráč vytvára nové scenické prvky.

*Ako príklad uvádza Olivier Henriot Yodovu parabolu. Je ilustráciou toho, aký dôležitý je vplyv hráčovho výberu a ako sa odráža na scenárihry. Keď sa Luke pýta, čo nájde v jaskyni, do ktorej ho vedie Yoda, dostane odpoveď: « Iba to, čo tam priniesieš ».*

Tieto údaje je možné nájsť v iných hrách, ako je Toca Boca, ktorá nie je v pozícii rozprávača príbehov, ale ako sprostredkovateľa hry. Willow Tyrer Mellbratt na tomto príklade ilustruje, ako sa dá zmeniť pohľad na hry pre deti: deťom sa nevysvetlí, ako sa treba hrať, nechá sa im priestor, aby sa s nosičom hrali samé, podľa vlastnej intuície; tým sa neobmedzuje ich spôsob hry, ale do klasickej hry sa vnáša nový rozmer.

## POUŽITIE VÝCHOVNEJ HRY V TRIEDE

Podobným spôsobom, v znamení interaktivity, sa risuje i budúcnosť vzdelávania a výchovnej hry. Technológia je na každom kroku a prostredníctvom motivujúcich médií sa stáva prostriedkom na výuku.

### *Otázky spojené s prenosom v rámci vzdelávacieho systému.*

Michèle Briziou zdôrazňuje, že v školskom prostredí deti niekedy nevnímajú hru ako takú a preto ju odmietajú. Použitie hry v triede je podmienené zmenou pedagogického prístupu učiteľa. V súlade s pedagogickým programom sa musí prispôsobiť novým pomôckám, ktoré niekedy neovláda: vzdelávacie hry ovplyvňujú nie len čas a priestor, ale i postavenie učiteľa. Učítelia sa niekedy cítia stratení, pretože v širokej sfére predajnej siete a v ponuke na vzdelávacie hry niekedy nevedia, čo majú k dispozícii. Rozpočtové a organizačné problémy napokon tiež brzdia používanie týchto nových médií.

*Čo sú vlastne výchovné hry? Chloe Letaille Benaroya vysvetľuje, aké zložité je definovať, čo vlastne vzdelávacia hra je. Niektoré*

jej funkcie sú nevyhnutné k tomu, aby sa v nich rodičia a učitelia vedeli orientovať : hry, ktoré testovali deti a učitelia, hry, v ktorých je možné sledovať vývoj žiakov, ktoré sú určené pre danú vekovú hranicu a týkajú sa určitej oblasti.

### Transmédiá ako riešenie ?

Existuje niekoľko riešení na pomoc učiteľom pri výbere výukových aplikácií. Okrem podpory vydavateľstiev alebo známych titulov, transmédiá tiež ponúkajú základné informácie. Ako uvádza Suzanne Freyjadis, transmédiá umožňujú žiakom objaviť mnoho nových pracovných a iteračných aspektov a zároveň poskytuje učiteľom možnosť použiť nosič, ktorý dokonale poznajú. Aby použitie vzdelávacej hry bolo aktívne, je skutočne nevyhnutné, aby učiteľ obsahu dôveroval. Elektronicky obohatená verzia knihy môže byť tiež pozitívnym medzistupňom, lebo vďaka kombinácii klasickej tvorby a interaktívnej hry sa uľahčí zavedenie technológie do výučby.

*Mnohé adaptácie Alice v krajine zázrakov od Lewisa Carrolla - kinematografická verzia od Tima Burtona, Disneyho animovaný film alebo hra od American McGee - ilustrujú prínos transmédií : od klasickej literatúry, ktorú učitelia poznajú, sú žiaci vedení k tomu, aby sa zamysleli nad otázkami možnej adaptácie ako i o nových scénických možnostiach diela.*

### Prínosy vzdelávacej hry

Videohra nie je prekážkou. Jej špecifické vlastnosti ako i reálne aplikácie, ktoré ponúka, môžu pomôcť učiteľovi i žiakovi pochopiť mnohé komplexné koncepcie. Hra sa dokáže tiež prispôsobiť a umožniť každému žiakovi, aby napredoval vlastným tempom a aby nestratil o náuku záujem. Najšikovnejší žiaci sa tiež sami môžu stať učiteľmi. Podľa Suzanne Freyjadis, vo vzdelávacích hrách nie je podmienkou, aby bol učiteľ expertom, k tomu slúži « peer-to-peer learning » : spolupráca a komunikácia medzi žiakmi v jednej triede. Vzdelávacie hry sú nástrojom pre vývoj každého žiaka a dokážu sa prispôsobiť ťažkostiam každého z nich.

Vzdelávacia hra napokon ponúka žiakom i nové štúdijné prístupy. Môž tak napríklad preskočiť jazykové časti a vrátiť sa späť k cvičeniam, ako uvádza Jean-Baptiste Huynh, ktorý vo svojej hre ponúka žiakom konkrétnu ukážku matematických symbolov a až potom ich zavedie k tradičnému jazyku algebry. Rôzne súťaže a podujatia tiež prispievajú k udržaniu záujmu a motivácie žiakov. Stručne povedané, vďaka vz-

delávacím hrám « sa presúvame z logiky znalostí do logiky zručností : prechádzame od vedomosti k zručnosti ».

*V januári 2014 sa na národnej súťaži organizovanej v Nórsku pod názvom Algebra Challenge, zúčastnilo viac ako 40 000 žiakov. Veľmi zaujímavým údajom je to, že počas 40 % z celkového času súťaže, sa žiaci na nej zúčastnili z domu. Táto udalosť tiež svedčí o podobnostiach, ktoré existujú medzi záujmom a motiváciou v klasickej alebo výchovnej hre. A taktiež vzniká : zábavno-vzdelávacie trhy prechádza cez školu, alebo cez domácnosť ?*



TRANSBOOK IS A EUROPEAN PROJECT FOR THE DIGITAL TRANSITION OF THE CHILDREN'S PUBLISHING INDUSTRY

[www.transbook.org](http://www.transbook.org)

[contact@transbook.org](mailto:contact@transbook.org)

 [@TransbookEU](https://twitter.com/TransbookEU)



# Transbook

children's literature on the move



TaNTagORa



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union