

# Hry v muzejní expozici

Mgr. Nina Wančová, Ph.D.



ÚSTAV INFORMAČNÍCH STUDIÍ  
A KNIHOVNICTVÍ  
Filozofická fakulta  
Univerzita Karlova



# Představení

---

- Dlouhodobé mapování trendů ve využívání nových médií a technologií v českých muzeích
- Visitor-centered design
- Virtuální výstavy a jejich návštěvníci
- Kvalitativní i kvantitativní metody



# Co je hra?

---

- Má pravidla
- Funguje ve fikčním světě (magický kruh: Johan Huizinga)
- Rozvíjí kreativitu a myšlení
  
- Druhy her:
  - Dramatická
  - Fantazijní
  - Hra s předměty
  - Rolové hry
  - Průzkumná hra

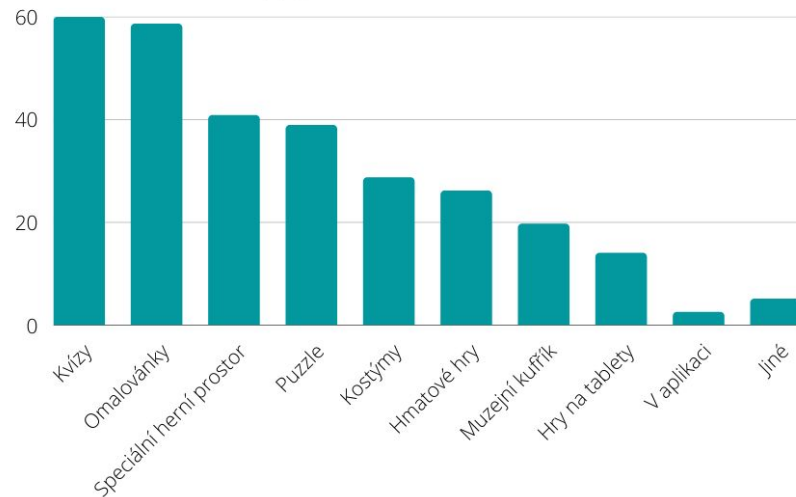
(Bob Hughes: Play Types - 16 druhů her)



# Hry v českých muzeích

- Data ze 155 muzeí v roce 2020
  - Téměř 82 % muzeí má ve výstavách hry
  - Přes 83 % her v muzeích je analogových
- Data ze 189 virtuální výstav
  - Nástroj INDIHU Exhibition nabízí 6 typů her
  - Virtuální výstavy z 80 % neobsahují hry
  - Pokud ano, jedná se o kvíz

Typy herních aktivit



**N=155 (rok 2020)**

Malá muzea nabízí hry méně než střední a velká.

Alespoň 1 hru má 75 % muzeí.  
Polovina muzeí nabízí 3 hry.  
Čtvrtina muzeí nabízí 4 hry.



# Přínosy her pro muzea

---

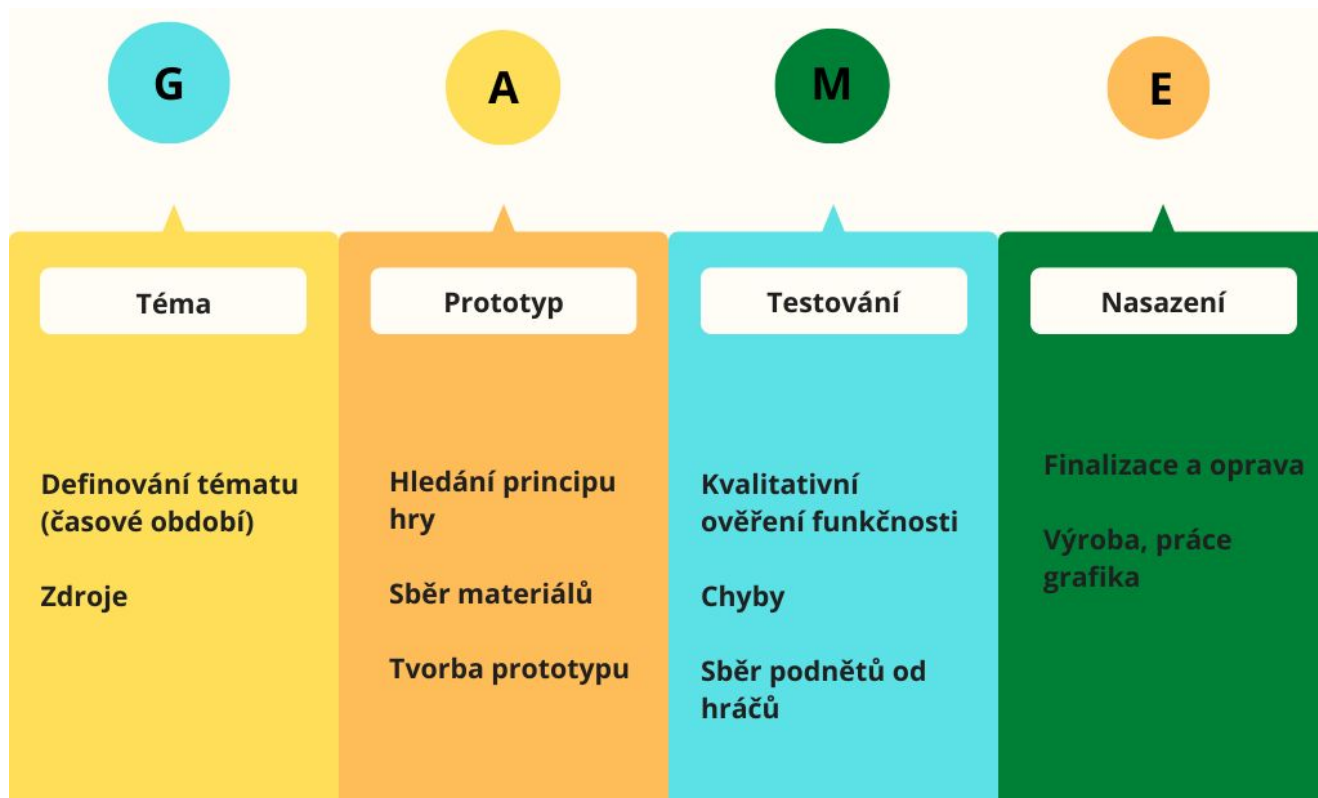
- Aktivizace návštěvníka
- Hands-on a minds-on interaktivita
- Předávání faktických znalostí a rozvoj měkkých dovedností
- Velká variabilita
- Sebepoznání



ANOHA, Berlín

# Jak hra vzniká?

---

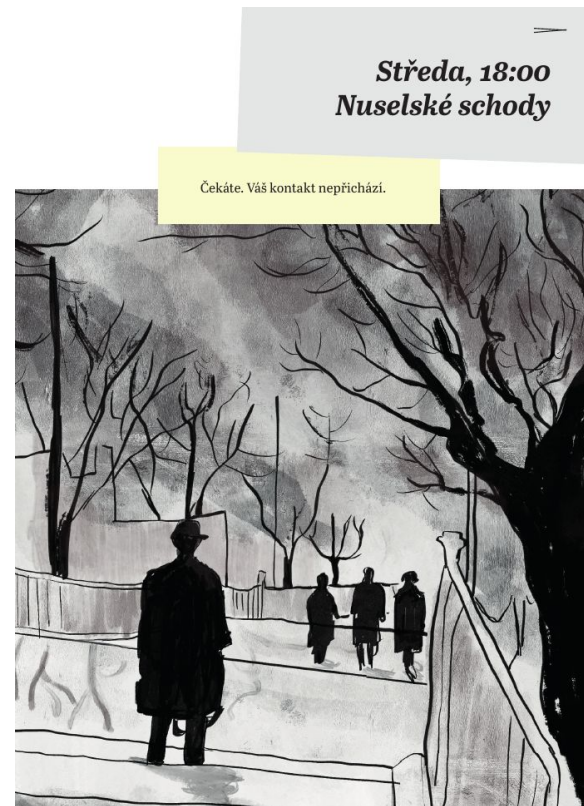


Prezentované hry vznikly v projektu "Expoziční vzdělávací nástroje Paměti národa pro 21. Století" (TA ČR)

# Hra: V boj

---

- Kooperativní úniková hra rozdělená do 3 úrovní
- Založená na příbězích a osudech reálných historických osob
- Hráči se připojí do tajné skupiny v protinacistickém odboji
- Pro hráče od 8 let, 45-60 minut.



# Hra: Plakát

---

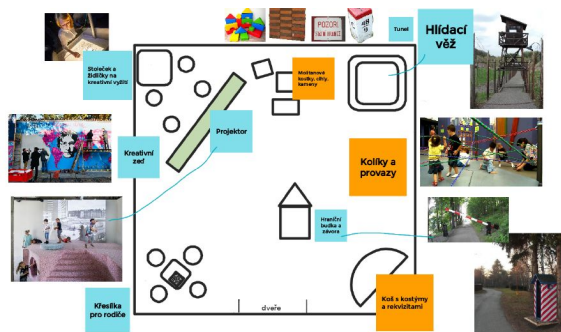
- Kooperativní hra na principu Člověče nezlob se!
- Zpřístupňuje období Československa v letech 1968-1989
- Úkol obsahuje autentickou vzpomínku 4 pamětníků



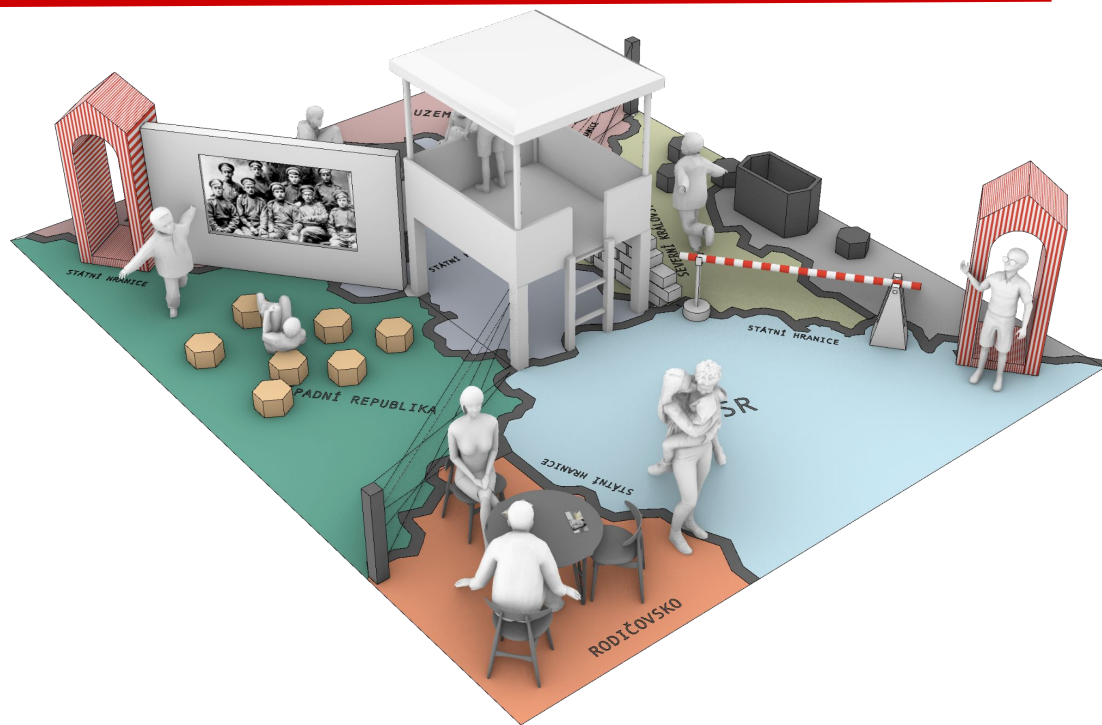


# Herní prostor: Hranice

- Volná hra
- Prostor pro rodiny
- Různé herní prvky: fyzické, rolové, kreativní, kooperativní i individuální



Prototyp, studenti FF UK



Vizualizace od studia Monument Office

# Co jsme se naučili?

---

- Podněty od návštěvníků jsou nedocenitelné
- Vždy jsme krátili obsah
- Důležité je definovat situaci, v níž se bude hra hrát
- Stanovit čas, který hra zabere
- Není třeba se omezovat na fakta



# Děkuji za pozornost

---

[nina.wancova@ff.cuni.cz](mailto:nina.wancova@ff.cuni.cz)



Institut Paměti národa v  
Pardubicích

[https://institut.pametnarod  
a.cz/pardubice/](https://institut.pametnarod<br/>a.cz/pardubice/)

Obrázky jsou z archivu autorky.

Galerie Lázně, Liberec