

OSADNÍCI Z KATANU (1995)

Kdo vlastně byl úplně tím prvním, kdo ti Osadníky z Katanu ukázal, představil?

Přítelkyně.

A kdy to třeba tak bylo? Jako několik let zpátky nebo měsíc?

Tak rok a půl zpátky možná?

Takže až takhle v dospělosti na vysoké jsi se k ní dostal.

My jsme doma moc takhle logický hry nehráli.

A proč si myslíš, že ti ji ona představila, jenom proto, že ona ji třeba takhle hrála dřív nebo...?

Protože ji tam má doma.

Bavilo tě to, nebo baví tě, jestli Osadníky hraješ pořád dál?

Poměrně ano.

A co třeba jako tě na nich baví nejvíc, nebo co tě na nich zaujalo?

No, že... My hrajeme hodně takové strategické hry, takže vlastně to zapadá do toho rámce těch her, co hrajeme. A mně osobně se tam líbí, že to prostě... že tam ten prvek náhody je minimální, po té strategii zejména.

Takže se ti líbí, že sice se tam hází kostkami, což je náhodný, ale že to neovlivní kompletně tu celou hru?

Přesně tak.

Před jaký hlavní problém je vlastně teda člověk podle v Osadníkách z Katanu postavený? Co tam hlavního musí řešit, aby třeba úspěšně vyhrál a tak?

No, aby měl dostatečně... různorodé to své portfolio těch... teď nevím, jak to nazvat?

Těch zdrojů?

Ano, přesně tak, těch zdrojů, aby mohl... aby nasbíral prostě ten dostatečný počet surovin, aby mohl stavět, aby mohl tedy získat dostatečný počet bodů k výhře.

Takže třeba tvoje taktika, strategie, když tu hru hraješ, je jaká třeba? Jak se s tím vypořádáš, abys tohle splnil, co jsi řekl, tak jaká třeba je?

To záleží hodně na tom... nebo nejdřív moje taktika je zmapovat vlastně to rozložení, protože ho tam rozházíme, abychom to měli náhodně rozházený, takže já nad tím pak pět minut přemýšlím a vlastně snažím se vymyslet tu základní pozici a kudy já se budu dále... rozšiřovat, kudy vlastně půjdu.

No a pak dál, když už máš vlastně postavený ty vesnice a pak vlastně už je přímo ta hra, tak tohle je vlastně ten důležitý začátek a pak co?

Tak pak už je to víceméně získat... no, pak já se snažím co nejrychleji upgradovat ty vesnice na města, protože většinou to mívám rozloženo dobře. Většinou teda... občas ne, záleží, jak se povede, ale abych pak vlastně rychleji získal ty zdroje a mohl vlastně se dostat k těm deseti bodům a ukončit to.

Když trošku odejdeme přímo od těch Osadníků z Katanu, tak co si myslíš že obecně můžou deskový hry lidem nabídnout?

(ticho)

Nemyslím to jen jako třeba zdroj hádek, ale v čem vlastně můžou ty lidi rozvíjet třeba? Obecně úplně.

No... tady je to jako asi jasně směřovaná ta otázka na odpověď informatické myšlení?

Zatím ne, zatím pouze obecně to chci vědět.

No, asi, já nevím, socializace, zdroj zábavy, aby nestála řeč jednoduše řečeno asi?

A v tom to jako je může rozvinout, že mají třeba tu lepší komunikaci nebo jako to myslíš?

Tím, že... To je složitá otázka. Já ani nevím, proč vlastně hrajeme deskové hry. Je to nějaký společný koníček a asi to... jako určitě to má své výhody, to hraní rozšiřuje nějaké ty vlastnosti toho člověka. Ať teda asi i to informatické myšlení nebo ať je to u dětí například vyrovnávání se s prohrou.

A je to jenom u dětí? Jak třeba tu prohru bereš ty?

Mně to je jedno jako. Já v tomhleto jsem... myslím si, že v tomhleto u těch klasických her, které nejsou zaměřeny zejména na moje slabé stránky, tak tu prohru jako neřeším. Prostě jsme zvyklí, že hrajeme a buď prohráju nebo vyhráju a nějak jako ani vlastně není cílem vyhrát. Cílem je si to zahrát a odnést si něco z té hry. Pak jsou samozřejmě hry, který už nesnáším od počátku a jsou vlastně... mám pocit, že jsou vytvořeny jenom na to, aby mě trápily. Nebo jsou zdrojem zábavy toho, že mi to instantně nejde, jo, že není jiná činnost, která mi nejde víc jako je třeba Dobble nebo vědomostní Evropa. Takový ty rychlý, čistě jenom nabífený hry... Tam já jsem úplně ztracený nebo nemám šanci.

A když teda jsme to nakousli, zkus se zamyslet nad tím, jestli si uvědomuješ vlastně co je to to informatické myšlení, že tam se používají nějaký postupy a koncepty, který právě se využívají v informatice, využívá je informatik... Co třeba by mohly deskové hry nabídnout k rozvoji informatického myšlení?

Záleží, jaká hra, že jo, protože já si myslím že Osadníci z Katanu nejsou zas tak přímo komplexní hra, která by tohleto, celý informatický myšlení pokrývala. Jsou tam pořád jisté prvky náhody, které nejde tak dobře ovlivnit. Samozřejmě je potřeba na to nějakým způsobem reagovat, zhodnotit to, když se v uvozovkách nedaří, jde to špatnou cestou, tak tam už se těžko nějakým způsobem mění to rozložení už postavených vesnic. Když mi to nepadá, tak to prostě nepadá, strategie je prostě modlit se. Tam spíš si myslím, že u nějakých ještě víc komplexnějších her se uplatní všechny ty prvky, od nějakého promyšlené strategie po nějakou

abstrakci, algoritmy zažité, natrénovaný algoritmy, nějaký vzory... Tím příkladem já vnímám šachy, šachy jsou takový krásný vrchol toho trénování informatického myšlení podle mě. Samozřejmě taky to závisí na tom, jak to ten člověk hraje. Pokud si připouští, že prostě musí získat nějakou strategii u těch her a snažit se vyhrát tím, že nad tím přemýšlí anebo prostě jenom zkouší své štěstí.

Co nějaká kontrola toho, co udělal člověk ve hře špatně či dobře, dá se to někde v těch Osadnících, když se k nim teda zase vrátím, uplatnit?

No u toho rozložení a kdy se tohleto uplatňuje, no když člověk prohraje, protože si to blbě rozloží. Má to rozložené blbě, zjistí, že vlastně má spoustu surovin, které nepotřebuje do toho začátku. To se jako poučí z chyby do té následující hry a přehodnotí to do příště.

Říkal jsi, že algoritmy jsou podle tebe v jiných hrách. Tady v Osadnících teda algoritmus žádný nikde nevidíš?

Jako to zase jo, jsou tam. Asi jednak v tom výběru, co postavit? To znamená, jestli stavět vesnici nebo upgradovat na město, to je asi jeden ten základní, pak ve smyslu toho jakým směrem se ubývat... teda ubírat, vědět... Blbý, to se mi strašně blbě vymýšlí za pochodu.

V klidu, já mám čas.

Vědět jakým směrem se ubírat ve smyslu toho, co bude potřebovat za ty suroviny, ale to patří asi k té prvotní strategii toho rozložení, co bude on potřebovat.

Tohle ale není přímo nějaký postup, algoritmus, přesně daný kroky, který se musí sledovat, ale spíš to využití strategie nebo i logického myšlení. Co něco, co se tam pořád opakuje, dokud hra není dohraná, a je to stanovený v jakém pořadí má něco vykonávat a pak takhle se hráči střídají?

Aha... Tak to jako asi každý ten tah.

Jo, to mám na mysli.

Ale my v tom máme... takový blbý vlastní pravidla, že já začínám teda tím, že nejdřív obchoduju, pak házím a přítelkyně zase jede opačně, že ona nejdřív hází a pak obchoduje. Jo, takže my ty pravidla v tomto naprosto ignorujeme, a i proto jsem je nezmínil v tom algoritmu, jo, protože u většiny her to máme nějakým způsobem... blbě ty návyky, jak se to hraje, jedeme to tak, no. Až při nějakém extrému, když se hádáme, jak to má být, tak se teprve vytahují pravidla, kde porovnáváme s tím, co je zapsané v pravidlech a zhodnotíme se, ale jinak vlastně je víceméně neřešíme a jedeme si to po svém na základě nějakého konsenzu.

Naučila tebe něco ta hra, kdybys to měl nějak shrnout?

(ticho) Já si nejsem jistý, jestli na to jde nějak odpovědět?

Jestli si myslíš, že tě dokázala něco naučit?

Já si myslím, že jako vyjma těch pravidel, co si trochu pamatuju, když to podle nich hraju, tak asi jsem si z toho nic víc nevzal... nebo, nevím, nenapadá mě, co na to odpovědět. Nejsem si

v tom jistě, jestli je něco, co by mě ta hra, nějakou dovednost či vědomost, vyjma teda těch pravidel, naučila.

Mám tady teď otázku, která vlastně jako trochu na tuhle otázku navazuje, co jako naučila přímo tebe, tak obecně, co z dané hry by se dalo třeba využít v reálné situaci v životě? Co by se dalo nacvičit na té hře a pak teprve to jako aplikovat?

No, tak to určitě záleží na tom, jak se to hraje. To je třeba i proč mě tohleto nedalo, protože já to hraju s přítelkyní a víceméně jsme v tý hře jen sami.

Jen dva, takže vlastně i v méně hráčích, než co je řečeno v pravidlech.

Jo, jen sami. Pak ve více lidech určitě jsou to soft skills, jako například tedy i ta vyjednávací schopnost toho obchodování.

Že se dokáže pak člověk jako lépe shodnout na výměně, na tom obchodu?

Já to myslel ve formě celé té strategie, že abych něco směnil, tak potřebuju, jak ten hráč hraje, jestli... teda za předpokladu, že já nemám něco, co on potřebuje, pak je to jednoduché. Ale v případě toho, že já mám něco, co potřebuju, nebo teda on má něco co já potřebuju a on ode mě nepotřebuje nic, tak pak to vidím jako takové to rozvíjení tý v uvozovkách... vztahů, vlivů na sebe, vlastně že já se k němu chovám tak, že od něj možná něco budu potřebovat, anebo se chovám k němu tak, že se snažím co nejrychleji vyhrát. Tohle v tom možná vnímám já. No a jak to postupně sleduješ, tak postupuješ krok za krokem k tý výhře.

Takže nakonec tě možná i něco naučila, takhle se chovat k lidem, když od nich něco potřebuješ?

Jako... asi možná jo.

A poslední tedy, komu bys tuhle hru doporučil?

Já nevím, asi všem, co si chtějí něco podobného zahrát?

Myslíš si, že by mohla bavit i další vysokoškoláky, nebo třeba spolužáky, co studují informatiku tady, na pedagogický fakultě?

To je otázkou... Já mám třeba tuhle hru v kategorii, že máme třeba půl hodinky a chceme si něco zahrát, třeba jdeme spát nebo jedeme někam a není to takový časový prostor zahrát si něco, co zabere celé odpoledne a je to... náročnější, tak si to prostě zahrajeme. Když máme volný celý odpoledne, určitě to není tak, že to hraje desetkrát, to sáhneme po něčem jiném, co rozložíme a je na celý odpoledne do pozdních večerních hodin. Takže jako, dá se zahrát rychle, ale jako... mě asi baví, tak asi bude i ostatní.

GANGSTER CITY (2018)

Ty jsi hrál hru Gangster City. Kdo byl první, kdo ti hru ukázal nebo představil?

Přítelkyně mi ji předvedla.

A kdy to tak bylo, jestli si pamatuješ?

Nějakou dobu zpátky to je.

A bylo to až když jsi už studoval na vysoké nebo ještě jsi byl student na střední?

Student na vysoký.

Proč si myslíš, že ti tu hru ukázala?

Asi si ji se mnou chtěla zahrát?

A bavilo tě to, to hraní?

Nebylo to špatný, hra má docela náboj, má myšlenku, detektivní žánr nebyl špatnej.

Co tě třeba na ní nejvíc zaujalo? Ten žánr nebo...?

Jednoduchost konceptu ku složitosti vymyšlení, respektive dobrání se k výsledku. Koncept je hodně jednoduchý, mám x kartiček, který se vlastně svým způsobem akorát svým způsobem překládají přes sebe, na kterých si jako ukazuju míru pravdivosti, podobnosti, řekněme? A na konci na základě těch informací, co mám, je možné udělat nějakou dedukci výsledku. Je docela zajímavý se v tomhleto procvičovat a zjišťovat během tý hry, kolik kartiček člověk potřebuje na to, aby dokázal vydedukovat správnou odpověď.

Nepřijde ti teda ta hra kvůli tomuhle, cos teď řekl, hodně náročná? Neodradilo tě to... jako hraješ ji třeba nějak pravidelněji?

Zatím nebyla nějak velká příležitost k tomu, abych si ji zahrál ve velkém znova, hrál jsem ji v létě, ale klidně bych si ji zahrál znova. Koncept je dost zajímavý na to, abych byl ochotný si ji zahrát znova.

Už jsi zmínil, že se tam využívají ty kartičky a na základě nich se rozhoduje, takže kdybys to měl nějak shrnout, před jaký problém je třeba člověk v tý hře postavený? Co tam musí řešit?

Ve hře člověk určuje vraha, nějaký jeho zločin, a úkolem hráče je vybírat z podobných kartiček, na nich je daný počet možností. Jsou tam nějaký možnosti zbraní, kterými se zabíjelo, míst, kde se zabíjelo a důvodů, všechny ty kombinace jsou ty všechny kartičky, jedna z nich je vrah, kterýho hledáme. A já si vlastně беру další kartičky, z odkrytých, ostatní hráči mi pak akorát řeknou, jaká je podobnost s kartičkou, kterou hledám... A pak je tady to složitý, vydedukovat z co nejmenšího počtu těch kartiček, kde vím tu podobnost a jako vzít ty správný, což je docela složitý... musí se přemýšlet, jakou kartičku vybrat a pak se zeptat na podobnost, ať to jako k něčemu je.

Co nějaká tvoje taktika nebo strategie, jak tohle třeba rozhoduješ, vybíráš, kterou ty uplatňuješ?

Nedá se říct, abych tu hru hrál tolikrát, abych jako dokázal vytvořit nějakou konkrétní taktiku, která by fungovala ve 100 % příkladů, ale zkrátka vybírat kartičky tak, abych se snažil narazit na nějakou s co největší podobností lomeno s co nejmenší podobností symbolů, jako aby to nebyla průměrná, protože ta mi toho moc neřekne k rozhodnutí, tak abych podle toho dokázal s co nejmenším počtem a tím pádem i jako rychle odhalit toho vraha, tu hledanou kartu, osobu.

Co si myslíš, že obecně deskové hry, ne jenom tahlenctá, můžou lidem nabídnout? V čem vlastně můžou deskovky rozvíjet, co můžou rozvíjet?

Můžou rozvíjet zábavu? Co se týče jakoby nějakých praktických znalostí, rozhodně můžou rozvíjet strategické myšlení, schopnost posouvat se vlastně... přemýšlet nejen o hrách, ale dá to z těch her ovšem poté převést, zrcadlit i do života, do praktických oblastí, do školy, do práce. Zkrátka nacvičit tu schopnost přemýšlet o něco napřed, co se stane, když udělám tohleto, a když na to budu navazovat nějakým způsobem, tak co se bude dít dál. Stolní hry tohleto vlastně rozvíjejí. Gangster City je třeba, co mi tak přijde teď, taky jedna z těch, co přesně na tomhleto pracují. Vytáhnu si kartičku, která mi řekne něco o hledaný osobě a na základě té kartičky dokážu vlastně vydedukovat, co budu potřebovat dál a přemýšlet, když si vyberu dál, co mi to může říct a co budu potřebovat dělat potom.

Takže tohle vlastně využiješ podle tvého názoru i jako v reálném životě? Že taky třeba může někdy nastat, že budeš postavený i takhle před stejnou situací, která se děje v týhlenctý hře nebo před podobnou?

Podobný situace se v životě stávají prakticky pořád. Buď... nenapadá mě teďka nějaký lepší dobrý příklad, ale vzhledem k tomu, že studuju vejšku, tak buď zvládnou tuten zápočet nebo vzhledem k tomu, že mám špatně rozvržený čas zvládnou druhý, tak co se stane, když nezvládnou jeden nebo druhý, co se stane, když zvládnou oba, co se bude dít, když nezvládnou ani jedno. Je třeba vlastně přemýšlet o všech možnostech najednou, a nejen o tom, co je teď, ale i co jako bude pak. To se v deskových hrách taky rozvíjí, přemýšlení na všech frontách najednou, na všech variantách. Desková hra rozvíjí právě tuhleto styl myšlení.

A co třeba můžou, nebo co si myslíš, že by obecně deskový hry mohly rozvíjet v rámci informatického myšlení, jaký jeho prvky?

(ticho) Hodně deskových her dokáže... rozvinout... záleží na tom, co to je za hru. Pokud je kooperační, může rozvinout jakousi kooperaci mezi hráči... je to taky v informatickém myšlení nebo říkám blbost?

Jo, spolupráce a kreativita se už do toho taky počítají.

Okej... Dokáže tedy rozvinout vlastně tu kooperaci, dokáže se využít jako v rámci dnes hodně používaném, možná přepoužíváném termínu teambuilding, v rámci teambuildingu. Dokáže rozvíjet abstraktní myšlení, když si vezmeme jen základ deskových her, jako třeba šachy, tak vlastně jde o simulaci bitvy, minimalisticky, a fantazie dokáže dotvořit zbytek, pokud je dostatečná. Dokáže rozvíjet algoritmické myšlení, kdy vlastně musím přemýšlet, jaký postup bych měl volit při průchodu hrou a jestli... ideální je, pokud člověk hraje hru víckrát, tak se

snaží vymyslet postup, který bude obecně na tu hru fungovat stále dokola a ne jenom na ten jeden průchod, ale aby věděl, že si vždycky může vzít tenhle ten předmět, vždycky, když vytáhnu tuhle tu kartičku, tak se mi to vyplatí. Najít si svůj způsob, kterej budu uplatňovat na to, abych procházel tou hrou a byl schopnej tím způsobem vyhrávat. No, ještě něco jsem chtěl říct, ale teď si nemůžu vzpomenout.

V pohodě.

Je pravda, že v deskových hrách musí člověk být schopný rozdělit aktuální úkol na podúkoly, problém na podproblémy. Mám za úkol dohrát hru, tak jakým způsobem to musím udělat. Nejdřív musím udělat část A, potom část B, abych se postupně vlastně dopracoval k nějakému výsledku.

A co přímo Gangster City? Co z toho, co jsi vyjmenoval, nebo tě ještě napadne, třeba by se v tom dalo aplikovat, z toho informatického myšlení?

Gangster City... Přemýšlím právě, co konkrétně... Dala by se tam uplatnit nějaká algoritmizace toho postupu, jako asi jak se ptám, že buď můžu v tom tahu jako říct, jak ta kartička vypadá, nebo pak brát další, a tu беру i jako takovým postupem, směřuju, že se snažím zaměřit na takové kartičky, aby mi řekly požadovaný zbytek, podle kterýho dokážu na 100 procent určit pachatele, nebo jako na vysoký procento. Snažím se vlastně najít nějaký vhodný základ, podle kterýho mám úplně postupně, tah po tahu postupovat a potom vlastně nějakou dedukcí, logikou, musím přijít na toho pachatele za pomoci známých faktů, takže jako bez logického myšlení nedám nic. Takže si i musím uvědomit, jestli jako mám dobrou postup nebo ne.

Tys už mluvil o tom, že ve hře si můžeš najít svůj, jak vyhrávat, ale co prohra? Jak bereš ty osobně třeba prohru v deskový hře?

Hmm... tak to je těžká otázka.

Uvažuješ po té prohře nějak jinak pak během toho hraní, když hraješ tu hru jindy nebo?

Záleží na míře prohry. Pokud by šlo, já se teď odkážu právě na hru řekněme šachového typu, kde mám nějaký svoje figurky, oponent má nějaký svoje figurky, zkrátka je tam nějaké skóre, tak ve chvíli, kdybych prohrál proti oponentovi tak, že nám každému zbyde sotva pár figurek, pár bodíků k vítězství by mi zbývalo a oponent vyhrál, tak prostě bych to bral jako velice zábavnou hru a snažil bych se příště ten svůj postup použít znova s tím, že příště už to nejspíš vyjde na vítězství. Možná bych ho zkusil nějak zdokonalit. Ve chvíli, kdy bych měl absolutní prohru, tak... popravdě si nejsem jistej, buď bych se začal chovat jako malý dítě a neustále opakoval svůj špatný postup dokola, dokud nedokážu celému světu, že to prostě takhle funguje? A nebo bych právě naopak svůj dosavadní postup zahodil a zkusil bych to udělat celý úplně jinak příště.

Jelikož ty jsi se ke hře dostal jako vysokoškolák, což jako je i logické, přece jen ta hra je na trhu pouze od roku 2018...

To dává smysl.

... takže myslíš si, že by mohla bavit třeba i tvé další spolužáky, co studují tady informatiku na pedagogický fakultě?

Přímo tuhle konkrétní hru? Osobně si spíš myslím, že nezáleží ani tak na tom, co člověk studuje, jako spíš co to je za typ člověka, protože tohleto je čistě detektivní logická hra a pokud má rád člověk nějaký deduktivní detektivní hry, příběhy a podobně, tak v tu chvíli ho takhleto hra bude bavit. Pokud ho tenhleto žánr absolutně nezajímá, pak ho ani hra nezaujme tolik, ale jako... má jednoduše princip, tak nevím, třeba i někoho jo, v okolí mám dost lidí, co by to právě asi i mohlo bavit.

RICOCHET ROBOTS (1999)

Kdo byl tím prvním, kdo ti hru Ricochet Robots ukázal nebo představil?

Jeden učitel algoritmizace na Západočeské univerzitě Fakulty pedagogické, příjmením Lomička.

Kdy to tak nějak bylo, před jakou dobou?

To bylo hodně vlasů zpět. Tak dva roky zpět.

Proč si myslíš, že ti tu hru ukazoval?

Protože... Jeho motivací je ukazovat lidem takovéto hry, které jsou schopny rozvíjet logické, nebo jako algoritmické myšlení. Je to jako v jeho zájmu, baví ho to a má radost, když to může předávat dál.

Bavilo tě hraní té hry?

Jo, jo. Ano.

A co tě třeba na ní zaujalo, kdybys to nějak shrnul?

Zaujala tím, jak má jednoduchá pravidla a zároveň dokáže být extrémně komplexně složitá.

A tohle by mohl být třeba i důvod, proč bys ji hrál dál, znova, nebo ji hraješ dál? Sáhnul bys po ní i ve volném čase, že by sis ji sám zahrál?

Určitě, protože... No, jak říkám, jako ta jednoduchost pravidel umožňuje, že není zapotřebí se něco dlouho učit nebo... dlouho zakomponovávat ostatní lidi a je to teda jednoduchý na vysvětlení, takže přijdeš, vezmeš, vysvětlíš a hrajete.

Před jaký problém je člověk v týhle hře postaven, co vlastně tam musí řešit?

Já nevím jestli mám říct jako část pravidel, nebo ne, ale v principu se jedná... Principem tý hry je, aby vždycky ten uživatel nebo ten hráč, kterej to hraje, tak aby našel nejkratší vzdálenost, čímž sám musí nejdřív si v hlavě projít a zapamatovat x možností a optimalizovat to tak, aby našel tu nejlepší, takže... Jde víceméně o rychlost přemejšlení a o představivost prostoru.

Máš ty osobně nějakou taktiku, strategii, jak se vlastně s tímhle řešením problému, což vlastně je nalezení té nejkratší cesty, tak jak se s tím třeba vypořádáš?

Backtrackingem.

Mohl bys to rozvést?

Dobře, ještě určitě jsou na to různé úlohy, a to jak počítačový, tak i takový, který zvládne člověk, nejenom za potřeby vysokého výpočetního výkonu. Nejjednodušší je vždycky vzít ty varianty, které jsou na první pohled nejjasnější a až od nich se teprve dál posouvat k těm, který jsou třeba na první pohled míň jasné nebo tak.

Jakože ty varianty toho nalezení cesty.

Tak, tak. Prostě člověk vezme většinou to, co ho první napadne nebo jde tak nějak intuitivně, což je pravděpodobně jako nejrychlejší varianta, ale ne vždycky to jako vede k tomu nejkratšímu řešení, takže. Potom je zapotřebí i jako takovýho sebeuvědomění, že to první nalezení není vždycky nejlepší, je zapotřebí hledat i jiný řešení i v případě, že si myslíš, že máš to nejlepší.

A co když třeba nenajdeš žádný?

Jako podle mě, pokud je hra rozestavěna podle pravidel a je to ta originální hra, tak víš že tam by mělo být vždycky nějaký řešení. To znamená, že i když ty ho nemůžeš najít, tak to neznámá, že tam žádný není.

No a jak ty osobně třeba právě postupuješ, když ho tam rovnou intuitivně nevidíš?

Jedu postupně, takže zkouším v tu chvíli aplikovat počítačový řešení algoritmu, takže vzít si jeden krok, od něj vzít všechny, který by mohly nastat a jdu jakoby postupně nějakým takovýmhle přístupem. Už se nesnažím tu cestu najít jako celek, ale snažím se na ní přijít po částech. Anebo třeba zkusím jít pozpátku, tím že nejdu od začátku do cíle, ale zkusím si to jakoby prohodit, takže jdu od cíle do toho začátku. Pro ten počítač je to třeba jedno, jestli jdu od A do B, ale pro toho člověka, kterej to vnímá jenom vizuálně, v principu, ten jinej pohled... Už jenom, že tu plochu vezmeš a otočíš i 90 stupňů, tak může pro ten mozek udělat spoustu jako... Najednou vidíš i to, co jsi předtím neviděl.

Co si myslíš, že můžou obecně deskový hry, ne jenom tahle, lidem nabídnout, v čem vlastně můžou rozvíjet?

(ticho) Tak jako, už tady padlo to logický myšlení, že zapotřebí je, aby člověk u tý hry nějakým způsobem přemýšlel a ne jenom jako bezmyšlenkovitě něco dělal, ale určitě pokud se jedná o nějaký kooperativní hry, tak můžou navázat různý přátelství a podobně. To už i jen za účelem, že se člověk vždycky musí s někým sejít, většinou. Takže určitě i tu kooperaci vzájemnou třeba ve chvíli, kdy se hrajou tandemový hry, nebo kde třeba hrajou skupinky proti sobě a podobně, takže...

Přímo teda z toho pohledu informatického myšlení, tak to už jsi toho dost vyjmenoval, třeba to logický myšlení a další. Tak obecně zda deskovky i to informatický myšlení mohou rozvinout, nejen tuta, a typově který třeba?

Informatický nebo logický?

Informatický, součástí informatického myšlení je i logický myšlení.

Jako určitě můžou, jen zvolit správnou... A já si pořád myslím, že... Uvedu příklad, že podle mě, kdybych měl sestavit žebříček her, který jako nejvíc rozvíjej nějaký logický a dalo by se říci informatický myšlení, protože je tam zapotřebí počítat s různěma vzorama, který ty jednotlivý figurky můžou dělat, jaký algoritmy tam využít a podobně, jsou určitě šachy, protože šachy prostě umožňují extrémní možnosti a každá figurka má jiný vzory, podle kterých se dá šířit. A je důležitý jako na to hledět i z rozloženého i z toho komplexního hlediska, nejen z pohledu jedny figurky a tak. A jako teda i abstrakce. A jako druhý bych vzal třeba právě Ricochet Robots,

který jsou právě úplně rozdílný od šachů, jedná se tam o nějakou tahovou strategii dalo by se říct a rozvíjí jako jiný kompetence v tomhle.

I šachy jsou tahová strategie.

Tak nejsou tak rozdílný vlastně.

A jaký jsi třeba myslel ty kompetence?

Jakoby, nejedná se o to, že... u obou dvou her je důležitý nepřemýšlet, co je teď, ale co bude jako v následujících tahách, takže to znamená, že uživatel, nebo ten hráč, aby prostě přemýšlel do budoucnosti. Ale u těch Ricochet Robots, pokud bychom se bavili jen o hře s jedním robotem, tak tam člověk furt hraje jenom s jednou figurkou. Takže to myšlení je jakoby omezený na tu jednu figurku, která se pohybuje po té mapě, zatímco u těch šachů tam je jich... 32? Tam je zapotřebí prostě nejenom přemýšlet nad tou jednou figurkou, kam se může posunout, ale nad všema figurkami, kam, co a proč a jak. Ale to i tady pak, ale ne v takové míře, ti roboti jsou jen 4 a mají stejný pohyb.

Když bych chtěla abys shrnul, co ty bys jako z informatického myšlení našel v Ricochet Robots? Většinu jsi už vlastně řekl.

Logický myšlení, algoritmy... ta dekompozice... Co jsem ještě říkal? Jako nějaká optimalizace, takže jako vybrat to nejvhodnější. Všechno, jak uvažuješ během té hry, je asi podle mého informatického myšlení.

Naučila tahle hra něco přímo tebe? Máš nějaký pocit, že tě o něco obohatila?

Určitě. Já už dlouho, většinou když se nudím, teďkon teda úplně teda ne, protože je hodně práce, tak hraju šachy na různých místech, to je jako výborná hra. A určitě jako naučila do života plánovat jako dopředu ty věci, že není důležitý brát, že teď je nějaký stav, s tím se nějak vypořádám, ale zároveň i je nutný přemýšlet nad tím, to, co teď udělám, jak ovlivní ty další činy. Ať už je to nějaký plánování osobního života, ať už je to prostě práce, koníčky a tak dále. Takže jako asi jsem si tam mohl tuto zkusit, uvědomit, i když jsem to znal z šachů už, takže tak.

V Ricochet Robots se hraje na to, kdo najde nejrychleji tu nejlepší cestu, a jako je normální, že nemůže člověk jen vyhrávat. Jak vlastně ty bereš právě prohru, nejen v týhle hře, ale jako i v jakýkoli deskový hře?

No, ono je to úplně jednoduchý. Ve chvíli, kdy by mě někdo přizval do hry, vysvětlil mi pravidla a napoprvé vyhrál, tak je to dobře, řeknu si, že to je v pohodě. Ale ve chvíli, kdybych takhle vyhrával pořád, protože prostě by ta hra byla tak jednoduchá nebo ty hráči proti mně tak špatný, to je jedno, tak bych z toho neměl jako takovej dobrý pocit. To znamená, že za mě ve chvíli, kdy v té hře prohrávám, nějakým způsobem přiměřeně, aby to nepřerostlo do té frustrace, tak je to prohrávání určitě přínosný, protože... Ten moment toho, že něco neumím a musím se v tom zlepšit, tak jako mě obohacuje tím, že mě to jako víc baví, jako patří to k tomu. Prostě když je všechno tak jednoduchý, tak potom tam není ten zábavný faktor, kterej si myslím, že pořád by ta hra měla mít, mimo toho učícího prvku, no. A i se tím člověk

naučí to, že v životě mu nevyjdou spousta věcí nebo udělá prostě blbosti a tak, což na tý hře prostě je dobrý vidět, že kolikrát člověk může jednat třeba afektovaně a podobně, takže je to takový jako trénink na takový věci, u kterýho o nic nejde, na ten reálnej život, kdy se mi potom jako pokazí něco, co jako má potom nějaký reálnej vliv na ten život.

Jsi mi i odpověděl na nevyslovenou otázku, to je dobrý, jsem se chtěla zeptat, co z hry se dá využít v reálný situaci v životě, tak jsi teď rozvedl tu prohru, to je fajn, a i předtím o plánování jsi mluvil.

No vidíš to. A takže určitě bych jako citoval takovou tu klasickou větu „Z chyb se má člověk poučit.“ A mají bejt proto, aby se zlepšil v budoucnu.

No, a co si myslíš, mohli by Ricochet Robots bavit i další vysokoškoláky, studenty informatiky nebo kohokoli?

Určitě ano.

Zkus to rozvinout, proč by je třeba taky mohla zaujmout?

No, tak u spolužáků, jako základní věc je to, že studují stejnej obor jako já, což znamená, že rozvoj informatického myšlení je jako základem našeho studia, takže už z toho důvodu by je to mělo zaujímat, sakra, a ne jako by je mohlo zajímat. A za druhý, furt se jedná o nějakou hru, což je způsob relaxace a odreagování, což si myslím, že zrovna v týchletý době zrovna všichni potřebujeme. Takže povinně je bude bavit, všechny.