

Fenomén šifrovacích her

Radek
Pelánek

hry a hraní

Průběh šifrovací hry

Pokladovka – jednoduchá hra, kterou všichni známe z letních táborů. Je to prostě: hru tvoří série šifer a úkolů, z nichž každý odkazuje na další stanoviště. Cílem hry je dorazit jako první na poslední stanoviště, kde čeká poklad (většinou sladká odměna). Jeden z neklasičtějších herních principů, se kterým se už nic zajímavého nevymyslí. Nebo snad ano?

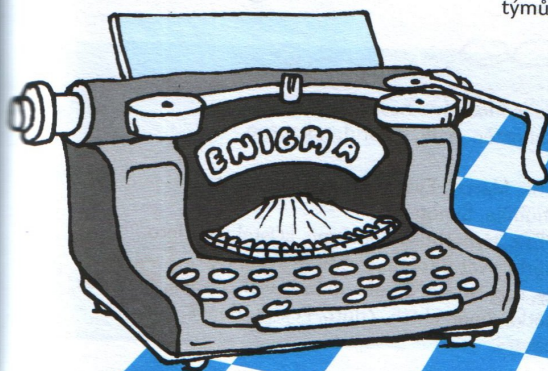
Zdá se, že stačí změnit několik detailů: noc, vysoká obtížnost, atmosféra večerního města, terén náročný na orientaci. Tyto drobnosti stačí k tomu, aby se z nesložitých táborových her pro děti stala pořádná výzva pro dospělé. A také k tomu, aby se z klasického principu, který zdánlivě neskrývá nic zajímavého, stal rozsáhlý fenomén.

Co jsou to ty šifrovací hry? Proč jsou tak zajímavé a rozšířené? Co přináší nového? A kam spějí?

Jak taková akce obvykle probíhá si ukáme na příkladu hry *Tmou*, kterou začátkem listopadu organizují *Instruktoři Brno*. Týr tvořené 3–5 účastníky, musí projít 15 stanovišť. Na každém nacházejí zadání šifry, které odkazuje na další místo. Nedomáhají se žádné přímé interakce mezi týmy, ani mezi účastky a organizátory. Týmy nemají možnost požádat o nápovědu. Jediná nevyluštěná šifra znamená konec hry.

Začíná se v pátek večer kolem páté hodiny. Na místě startu se schází několik set dospělých, vybavených na dlouhou a náročnou cestu. První půlka trasy prochází městem, kde ještě lze využít pohodlí vyhráté hospody a luštit v suchu a klidu. Druhá půlka vede terénem a prověří orientační schopnosti týmů, jejich výdrž a vůli. Není jednoduché soustředit se na luštění uprostřed chladné listopadové noci v tmavém, vlhkém lese.

V časovém limitu zhruba 18 hodin hru dokončí většinou méně než 2% startujících týmů, což svědčí o její vysoké náročnosti.



Inspirace

Novodobá historie šifrovacích her

Hra *Tmou* nebyla první „šifrovací hrou“ – její přímou inspiraci představuje terénní hra *Open Blood*, která zase používala klasické osvědčené principy z letních táborů. *Tmou* se však stala první opravdu rozsáhlou šifrovací hrou u nás. Již prvního ročníku se zúčastnilo přes 50 týmů a během následujících let zájem prudce stoupal. Od šestého ročníku byl počet hrajících týmů omezen na 200. Jubilejní desátý ročník v roce 2008 proběhl „open“ a zúčastnilo se jej více než 400 týmů (2 000 lidí).

Tmou však také inspirovala organizátory mnohých dalších šifrovacích her. Ty nově vzniklé se většinou drží podobného základního scénáře, každá však má svá specifika (např. použití nápověd, využití internetu, zapojení motivačního příběhu). Za posledních 9 let se v ČR objevilo dalších asi 30 šifrovacích her otevřených široké veřejnosti, jichž se dnes účastní přibližně 4 000 hráčů. Jedná se o čistě český fenomén? Nikoliv, podobné hry se během posledních deseti let objevily také v zahraničí. V angličtině se tento typ označuje jako „puzzle hunt“ a hledání na internetu rychle ukáže, že takovéto hry jsou pořádány například v kampusech MIT, Googlu nebo Microsoftu. Přestože se české a anglické hry podle všeho vyvinuly zcela nezávisle na sobě, sdílejí mnoho základních charakteristik. Zdá se tedy, že šifrovací hry nejsou jakýmsi náhodným úletem, kterého se zrovna chopilo pár dalších nadšenců, ale opravdu spíše fenoménem, jehož čas opět nastal.

Nápady

Zásadní prvek šifrovacích her představuje originalita, takže neotřelých nápadů se vyskytuje celá řada. Mnohé z nich mohou být zajímavou inspirací i pro akce odlišného charakteru.

Většina her nabízí dobře udržované internetové stránky, na kterých nechybí popis minulých ročníků. Odkazy na nejznámější hry jsou uvedeny v *Kalendáři šifrovacích her* (viz odkaz na konci článku). Některé nápady zde jen ve stručnosti zmíníme:

Předměty

Kromě potištěných papírů dostávají hráči často do rukou i zajímavé artefakty. Nejjednodušší způsob jejich využití spočívá ve skrytí klasické papírové zprávy, např. uvnitř zmrzlinového kornoutu, cigarety, kokosového ořechu či diskety. Tento základní skryvací princip lze dále rozvádět. Na *Tmou* 5 obdrželi účastníci keramickou destičku s vyraženým logem hry a řadou tajuplných znaků. Destička na první pohled vypadala jako pěkný památečný předmět. Bylo ji však potřeba rozbít a tak získat heslo nacházející se na kovovém plíšku uvnitř.

Další možnosti nabízejí konstrukční úlohy. V tomto případě je docela jasné, jakým způsobem předmět zprávu skrývá, ale není lehké se k ní dostat. Může se například jednat o gramofonovou desku a její přehrání uprostřed lesa za pomoci jehly a papíru či hřebík nesoucí zprávu vyrytou v morseovce, zatlučený však do velkého špalku.

Ukázka šifry ze hry *Tmou*

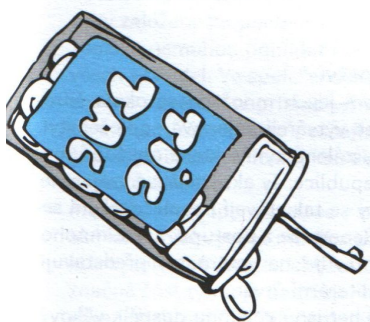
Každý z následujících seznamů kóduje jednoslovné heslo:

- filolog, celuloid, Q-metr, ježek, mnohostěn, hadi, chlorid, nokturno, pan Q, izoluj, lom, meloun
- Vendelín, Hanuš, Štefan, Teodor, Erik, Marcel, Evžen, Alžběta, Klement, Alžběta, Emílie, Benjamín, Iva, Bohumila, Šimon
- bohaboJný, cEločíselný, foTbAl, hřEšit, Hyperbola, komOrně, kOstel, kvarTeto, Ločíku, Onerní, Pokorně, Sčítat, sprintovat, útoČně, vytvaLošní, zpívaT

Šifry pro všechny smysly

Většina šifer má podobu **textu** či **obrázku**, ale lze se setkat i s jinými formami. **Vizuální** šifry, kromě těch klasických papírových, mají většinou formu videa. V rámci hry můžeme například promítat video v pronajatém sále, na reklamním LED panelu, na monitoru ve výloze nebo prostě na nataženém prostěradle. Promítat lze třeba záběry z dalšího stanoviště (záběry zdeformujeme, aby byl úkol náročnější). **Sluchové** šifry se předávají nejjednodušeji pomocí kazet či CD, můžeme využít i rádio. Zvukový záznam nejčastěji obsahuje zprávu (třeba v podobě morseovky skryté v bubnech) nebo je zadáním rozpoznávací úlohy (určování názvů skladeb). V menší míře se lze setkat i s šiframi pro další smysly:

- **Čich:** pruh látky s jahodovou vůní, který odkazuje na Jahodovou ulici.
- **Hmat:** krabice se zprávou psanou Braillovým písmem – do krabice není vidět a je povoleno do ní strčit pouze ruce.
- **Chut:** trubička s bonbóny tic-tac, různé příchutě kódují morseovku.



Originální šifry

I šifry tvořené pouhým kusem popsaného papíru mají poměrně daleko k těm klasickým táborovým (i když stará dobrá morseovka je hojně používána). Aby si čtenář mohl vyzkoušet své luštitelské schopnosti, uvádíme příklad šifry ze hry *Tmou*. Řešer lze případně nalézt na stránkách hry.

Místa a přesuny

Nejen stanoviště a šifry tvoří šifrovací hru. Důležitý prvek představují i zvolená místa a přesuny mezi nimi. Zejména pro zahájení a zakončení hry lze vybrat a domluvit zajímavé prostory, příklady budiž hokejový stadion, hvězdárna, nádražní hala, letiště nebo bývalá vojenská základna.

I mnohá veřejně přístupná místa mohou dodat hře zvláštní atmosféru, pokud se na nich hráči dostanou ve správnou chvíli: navštívené historické objekty, místa s dobrým výhledem, tmavé industriální části měst. U rozsáhlejších her, kterých se účastní stovky hráčů, pak zvláštní atmosféru vytvářejí sami hráči (centrum plné „batůžkářů“, stoly v restauracích pokryté mapami).

I přesuny mezi stanovišti mají své kouzlo. Ve městě jde často o cestování přeplněnými dopravními prostředky (večerní spoje většinou nebývají dimenzovány na několik se cestujících), v terénu pak o bloudění v temném lese. Přemísťování lze dále zpestřit pronájmem vlastní tramvaje, vlaku či kyvadlové autobusové dopravy. Pokud mají hráči při přesunu zavázané oči, získá tím hra další orientační prvek navíc. Ale ani to nemusí být nutné – setkání tisíců účastníků uprostřed hry ve speciálně vypraveném vlaku představuje dost silný zážitek samo o sobě.





Start hry *Ťmou* na náměstí Svobody v Brně 2. listopadu 2007. | foto © Jiří „Tashi“ Vondráček

Využití internetu

Internet je nedílnou součástí všech šifrovaných her – minimálně jako způsob registrace účastníků a propagace. Jeho služeb lze jednoduše využít v průběhu hry pro umístění zadání či nápovědy. Mnohé hry však internet využívají i významnějším způsobem: hra *Sendvič* a kvalifikace na hry *Ťmou* a *Bedna* mají charakter čistě virtuální internetové hry. *Exit* sice probíhá naživo ve městě, internet však využívá k zadávání, odevzdávání a vyhodnocování úkolů, díky čemuž má obzvláště svižné tempo. Dlouhodobé internetové hry (například slovenská *Haluz* či kvalifikace na hru *Bedna*) využívají blogy pro postupné odkrývání informací nebo obtížně splnitelné úkoly, například zjištění textu napsaného na lístečku skrytém v cizokrajném městě. Takový úkol by bez existence internetu byl téměř nesplnitelný.

Společenství

S nárůstem jejich množství se okolo šifrovaných her vytvářejí zajímavá společenství. Vznikají ustálené týmy, které objíždějí hry po celé republice. Ty aktivnější se vzájemně znají a hry se tak stávají i společenským setkáním. Reportáže z postupu, které mnoho týmů vystavuje na internetu, představují svérázný literární útvar.

Účastníci her jsou většinou dospělí, věkový průměr se točí okolo 25 let. Organizátory tvoří většinou skupinka vysokoškolských studentů, kteří hru pořádají z vlastního nadšení bez nároku na finanční odměnu; zkušenosti získané organizací jsou však odměnou samy o sobě. Hry obvykle nezastřešuje žádná organizace, náklady pokrývají pouze účastnické poplatky. Výjimečně jsou hry organizovány pod hlavičkou mládežnické organizace či mají sponzory.

Organizátoři a účastníci nejsou dvě striktně oddělené skupiny. Většina organizátorů začínala jako hráči a i nadále se účastní ostatních her. Funguje též testovací výpomoc – týmy, které se určité hry nemohou zúčastnit, pomáhají s testováním a laděním obtížnosti šifer, čímž se částečně dostávají na stranu organizátorů.

Ačkoliv nešlo o původní záměr, vzniká tak subkultura, která nabourává mnoho běžných představ a stereotypů:

- **Zisk a odměny.** Hry jsou organizovány bez nároku na finanční odměnu, při započtení nepřímých výdajů se dá říct, že organizátoři hru dotují. V případě přebytku jde zisk většinou ve prospěch neziskového sektoru, buď organizující mládežnické skupině nebo přímo charitativní neziskovce. Odměny pro vítěze nejsou žádné nebo pouze symbolického charakteru – většinou tričko s logem hry.
- **Pohodlí.** Zdá se, že funguje na první pohled překvapivá úměra mezi náročností her a jejich oblibou: čím náročnější podmínky, tím větší odezva.
- **Poctivost, důvěra.** Hry jsou do velké míry založeny na poctivosti, organizátoři zdaleka nemohou pohlídat dodržování všech pravidel. Ve společenství funguje značná důvěra – například při testování organizátoři často posílají zadání šifer přes internet lidem, které nikdy v životě neviděli.
- **Morálka.** Postupem času se v hráčské komunitě vyvíjejí morální pravidla, která jsou v podstatě nehlídatelná, ale značná část týmů je dodržuje, například zákaz „haluzení“, tj. hledání dalšího stanoviště na základě náhody a nikoliv vylučování šifry.

Výše uvedené rysy spolu samozřejmě souvisejí. Ve chvíli, kdy se hry neúčastním kvůli odměně, je podvádění a nemorální chování vcelku absurdní.

Kam dál?

Co bude se šifrovacími hrami dál? Bude jejich počet dále narůstat? Zatím se zdá že ano. Počet šifer zveřejněných na šifrovacích hrách za jeden rok už přesahuje stovku. Přesto se zdá, že absence nových nápadů za tím nehrozí. Účastnická poptávka po hrách je zatím také velká – často převyšuje kapacitu hry i přesto, že neprobíhá prakticky žádná propagace. Komunita okolo šifrovacích her se zatím koncentruje zejména v Brně, prostor pro růst tu tedy ještě rozhodně je.

Vydrží šifrovacím hram jejich naprosto nekomerční duch? Stojí do velké míry na fair-play a poctivosti účastníků, není tedy příliš pravděpodobné, že by se z nich staly vyložené soutěžní závody o ceny, které by byly schopné vydělávat na vysokém startovním. Hry však mohou natáhnout sponzory, protože je navštěvuje zajímavá cílová skupina – vesměs lidé nadprůměrně inteligentní a schopní. Šifrovací hry mají také potenciál uplatnit se na komerčních zážitkových kurzech pro firmy.

Ať bude budoucnost jakákoliv, určitě se vyplatí tento fenomén sledovat. Už jen kvůli mnoha zajímavým nápadům, které v této komunitě vznikly a stále vznikají a které jsou použitelné (a používány) i na mnoha jiných zážitkových akcích.

Literatura a další zdroje

- Kalendář šifrovacích her:
<http://herka.deka.cz/index.php/Kalendar>
- Hanžl, T., Pelánek, R., & Výborný, O. (2007). *Šifry a hry s nimi*. Praha: Portál.
- Pelánek, R. (ed.) (2008). *Almanach Tmou*. Brno: Instruktoři Brno. Dostupné elektronicky na www.tmou.cz/archiv/index.php?what=almanach