



Spolufinancováno
Evropskou unií



Nástroj pro inkluzivní vyprávění příběhů č. 2

<https://www.videogames4good.eu>

Tento projekt byl financován s podporou Evropské komise v rámci programu Erasmus+. Tato publikace odráží pouze názory autora a Komise nenese odpovědnost za jakékoli použití informací v ní obsažených. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Autor: TTIE, Think Thank for Inclusion & Equity

Odkaz na zdroj: <https://www.writeinclusion.org/factsheets>

Kdy použít / Cílené dovednosti:

Při vývoji hry budete muset zvážit, jak chcete psát své postavy, formovat svůj příběh a ovlivňovat širší kulturu, do které vaše hra vstupuje. Pokud chcete vytvořit hru, která odráží skutečné hodnoty v oblasti etiky, rovnosti a udržitelnosti, pak je dobrým začátkem vytvořit hru co nejuctivější a nejobecnější. Tento nástroj, sbírka informačních listů s tipy na autentická ztvárnění, vám pomůže změnit způsob, jakým chcete, aby příběh, postavy nebo celkový koncept vaší hry nejen bvil, ale také zpochybňoval perspektivy.

Co budete dělat:

V této aktivitě prozkoumáte a uplatníte klíčové myšlenky týkající se inkluzivního vyprávění příběhů a rozmanitosti postav. Jak? Prozkoumáním informačních listů TTIE a zamyšlením se nad tím, jak mohou pozitivně ovlivnit vaši hru.

Co budete potřebovat:

Počítač nebo tablet: zde budete mít přístup k informačním listům a budete moci pracovat na svých herních nápadech.

Zde je odkaz pro přístup k nim: [writeinclusion.org/factsheets](https://www.writeinclusion.org/factsheets)

Perso a papír (nebo digitální poznámky): budete si chtít zapsat své nápady a náčrty postav, příběhů a herního designu.

Přístup k herním nápadům, designovým poznámkám a/nebo konceptům, abyste měli jasnou představu o tom, na co se chcete zaměřit.



Jak jej používat:

1. Otevřete počítač a navštivte: writeinclusion.org/factsheets
2. Po přístupu na webové stránky se vám zobrazí seznam nedostatečně zastoupených a stereotypizovaných komunit, které jsou na webu uvedeny.
3. Vyberte si jednu nebo dvě komunity, které se vám zdají být pro vaši hru nejrelevantnější. Každý informační list:
 - > Představí komunitu („o kom mluvíme“),
 - > Vysvětlí, proč je důležité jejich autentické zastoupení („zde je důvod, proč je autenticita důležitá“),
 - > Zdůrazní běžné „nadměrně zastoupené příběhy a škodlivé stereotypy“, kterými daná komunita trpí,
 - > Navrhne „věci, kterých bychom rádi viděli více“, aby se podpořilo pozitivní a autentické zobrazení,
 - > Poskytne stručná fakta a užitečný glosář pojmů s jejich definicemi, a nakonec
 - > Odkáže na další online zdroje a reference pro hlubší pochopení.
4. Při čtení informačního listu se zeptejte sami sebe: „Jak mi to může pomoci, aby byla moje hra inkluzivnější a etičtější?“
5. Použijte pracovní list k brainstormingu a aplikujte to, co jste se naučili, na postavy, děj nebo herní mechaniky.
6. Neváhejte prozkoumat další informační listy, abyste získali širší vhled do rozmanitých komunit a toho, jak je ve své práci s respektem reprezentovat.
7. Stáhněte si a uložte si všechny užitečné informační listy, abyste se na ně mohli odkazovat během svého tvůrčího procesu.



Tipy pro opětovné použití / pokračování:

1. Vyberte si pro další kolo návrhu jiný informační list a vyzvěte se, abyste reprezentovali jinou komunitu.
2. Pokud pracujete v týmu, porovnejte své interpretace informačního listu. Pravidelně diskutujte v rámci vybrané komunity a začleňte zpětnou vazbu. Čím více budete spolupracovat, tím více se naučíte ze zkušeností a perspektiv ostatních.

Jazyky:

K dispozici v angličtině.

