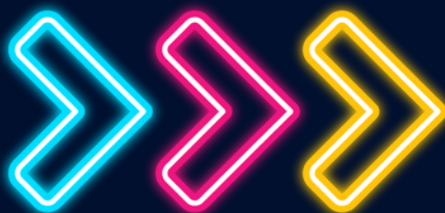




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Zkoumání rozmanitosti a
zastoupení ve videoherních
postavách

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.
Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	120 – 180 minut
Věk:	16 – 20 let
Velikost skupiny:	Skupiny po 4 nebo páry
Záměr:	Zvýšit povědomí o rozmanitosti a inkluzivitě v reprezentaci postav ve videohrách
Cíle:	• Zvýšit citlivost účastníků ohledně rozmanitosti, reprezentace a identity lidí a kultur ve videohrách • Aby zvážili a přehodnotili své názory na předsudky v hraní, tj. pohlaví, kulturu, rasu atd. • Pomoci účastníkům porozumět dopadu reprezentace na vnímání sebe sama a budování komunity • Inspirovat kreativitu při reprezentaci různých kultur, příběhů a postav prostřednictvím hraní her
Potřebný materiál:	• Příklady her nebo scénářů, které mohou účastníci analyzovat a kriticky zhodnotit • Šablony profilování postav, které mají účastníci vyplnit • Materiály nebo výtvarné potřeby k navrhování postav

Tento workshop si klade za cíl zvýšit povědomí o tom, jak mohou postavy z videoher podporovat přístupnost a inkluzivitu. Účastníci začnou identifikací a diskusí o postavách, které účinně podporují začlenění, prozkoumáním vlastností a příběhových linií, které je činí působivými. Na základě těchto poznatků si účastníci navrhnu své vlastní postavy a vyvinou prvky příběhu, které podporují rozmanitost a reprezentaci. Pomocí interaktivní metody Forum Theatre oživují tyto postavy a získávají praktické zkušenosti s vytvářením autentických, empatických a smysluplných návrhů, které reagují na potřeby nedostatečně zastoupených hráčů a zároveň se vyhýbají stereotypům a tokenismu.



Struktura workshopu



1. Icebreaker a energiser (5-10 minut):

- Začněte interaktivní aktivitou, která účastníkům dodá energii a podpoří spolupráci.

2. Identifikace znaků, které podporují zařazení (15-20 minut):

Instrukce:

- Ve dvojicích si účastníci vyberou postavu z jakékoli videohry, filmu nebo příběhu, o kterém věří, že podporuje začlenění a rozmanitost.
- Povzbudte je, aby uvažovali o konkrétních prvcích designu nebo role postavy, jako jsou:
 - Jak postava zpochybňuje stereotypy.
 - Jak postava představuje nedostatečně zastoupené skupiny nebo schopnosti.
 - Jak příběhy postav podporují empatii a přístupnost.

Tip: Můžete jim poskytnout seznam znaků, které je podporují.

3. Diskuze (10-15 minut):

- Usnadněte skupinovou diskusi, kde dvojice sdílí své vybrané postavy a vysvětlují své úvahy.
- Zvýrazněte opakující se rysy nebo dějové linie, díky nimž jsou tyto postavy účinné při podpoře začlenění, jako je autentická reprezentace, přizpůsobivost nebo smysluplné příspěvky do vyprávění.

4. Prezentace na téma Inclusive Character Design (15-20 minut):

Cíl:

- Poskytněte účastníkům informace o tom, jak mohou postavy ve videohrách podporovat začlenění a rozmanitost.

Obsah:

- Příklady postav navržených pro podporu přístupnosti a rozmanitosti, jako například:
 - Postavy s postižením (např. postavy s pomocnými zařízeními nebo adaptivními schopnostmi).
 - Postavy s bohatým kulturním nebo osobním zázemím, které zpochybňují stereotypy.
 - Například: Kratos z God of War, Mario, Lara Croft, Bayonetta, Ellie z The Last of Us, Zelda, Cassandra z Assassin's Creed Odyssey nebo i bezejmenní avataři z her pro více hráčů.
- Diskutujte o tom, jak může design postav, narativní možnosti a herní funkce zlepšit začlenění.
- Identifikujte běžná úskalí, jako je tokenismus nebo přílišné zjednodušování.

5. Návrh postav, které podporují zahrnutí (30-40 minut):

Instrukce:

- Účastníci pracují v malých skupinách, aby navrhli koncept postavy.
- Poskytněte šablonu návrhu postavy, která účastníky provede:
 - Vlastnosti a příběh postavy.
 - Jak postava podporuje začlenění do herního světa (např. funkce přístupnosti, reprezentace nebo překonávání překážek).
 - Možné prvky příběhu nebo výzvy, kterým může postava čelit při podpoře začlenění.

Vedení:

- Zdůrazněte vytváření postav, které autenticky reprezentují různorodé zážitky.
- Zajistěte, aby příběhy zdůrazňovaly vliv těchto postav na podporu empatie, budování komunity nebo přístupnosti.

6. Divadlo Fórum (50-60 minut):

Tvorba scény (15 minut):

- Skupiny vytvoří krátkou scénu, kde jejich postavy interagují v herním scénáři.
- Scény by měly demonstrovat, jak jejich postavy podporují začlenění, zpochybňují stereotypy nebo řeší bariéry.

Divadlo Fórum (35 minut):

- Každá skupina hraje svou scénu, zatímco ostatní účastníci pozorují.
- Pozorovatelé mohou scénu pozastavit a klást otázky, navrhopat alternativní akce nebo navrhopat vylepšení.
- Skupiny upravují a přehrávají své scény na základě zpětné vazby.

7. Debriefing a reflexe (10-15 minut):

Body diskuze:

- Jednota postav a dějů:
 - Zamyslete se nad tím, jak promyšlený design postav a smysluplné příběhy mohou spolupracovat na podpoře začlenění a dostupnosti.
- Klíčové věci:
 - Diskutujte o tom, jak mohou účastníci uplatnit tyto principy v jiných kreativních nebo profesionálních kontextech.
- Budoucí aplikace:
 - Povzbudte účastníky, aby ve svých projektech dále zkoumali inkluzivní design a zdůrazňovali význam autentické reprezentace a smysluplného zapojení.



Zdroje



- Carins, P., Power, C., Barlet, M. & Haynes, G. (2019). Future design of accessibility in games: A design vocabulary. International journal of human – computer studies. 131. Pp 64 – 71. Erinmwingbovo, O. (2024). Finding Identities: Identities in Video Games from a Gender, Race, and Identity Representation. Introduction to games studies. Retrieved from references
- Baltzar, P & Hassan, L. (2023). “It’s easier to play alone”: A survey study of gaming with disabilities. Journal of electronic gaming and esports, 1. DOI:[10.1123/jege.2022-0029](https://doi.org/10.1123/jege.2022-0029)
- Anderson, S. L., & Johnson, M. R. (2021). Gamer identities of video game live streamers with disabilities. Information, Communication & Society, 25(13), 1900–1915. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1907433>