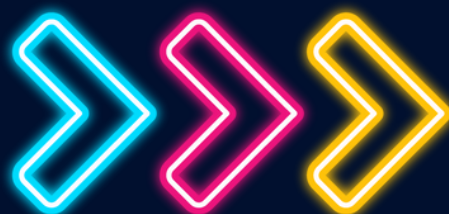




Spolufinancováno  
Evropskou unií



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Vytváření inkluzivních  
příběhů ve videohrách

<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

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Délka:</b>             | 90– 100 minut                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Věk:</b>               | 20 – 25 let                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Velikost skupiny:</b>  | 3 – 6 účastníků ve skupině                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Záměr:</b>             | Podporovat kreativitu, týmovou práci, řešení problémů a kreativitu prostřednictvím společné tvorby hry                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Cíle:</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seznámit účastníky se základy herního designu a vývoje.</li> <li>• Poskytnout přehled klíčových principů při vytváření poutavých a inkluzivních herních příběhů.</li> <li>• Zdokonalit dovednosti při řešení problémů a kritického myšlení pomocí analýzy a řešení výzev v herním designu.</li> </ul>                                       |
| <b>Potřebný materiál:</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitální nástroje a nástroje pro návrh her</li> <li>• Šablony – herní design, reprezentace postav a testování</li> <li>• Tabule nebo flipcharty pro brainstorming</li> <li>• Velké listy papíru, lepicí papírky, fixy, pera a šablony příběhů.</li> <li>• Volitelné: Digitální nástroje (např. Canva, Figma, Dokumenty Google).</li> </ul> |

Crafting Inclusive Narratives in Video Games je workshop, který má účastníkům pomoci vytvářet příběhy, které podporují rozmanitost a inkluzivitu. Účastníci pracují v malých skupinách a společně rozvíjejí a zdokonalují příběh, přičemž se zaměřují na identifikaci a řešení mezer v reprezentaci. Prostřednictvím činností, jako je vytváření příběhů, skupinové diskuse a vývoj postavy, se učí vyhýbat běžným nástrahám, jako je tokenismus a kulturní necitlivost. Workshop podporuje empatii a vybavuje účastníky praktickými nástroji k vytváření smysluplných a inkluzivních příběhů, které odrážejí různé zkušenosti.



# Struktura workshopu



- **1. Příprava (před workshopem):**

- Sbírejte materiály:
  - Velké listy papíru, lepicí papírky, fixy, pera a šablony příběhů.
  - Volitelné: Digitální nástroje (např. Canva, Figma, Dokumenty Google).
- Připravte si příklady vyprávění videoher, které ilustrují inkluzivní vyprávění příběhů a zdůrazňují:
  - Výzvy: Jak postavy čelí smysluplným překážkám souvisejícím s rozmanitostí a začleněním.
  - Běžná úskalí: Chyby jako tokenismus nebo kulturní necitlivost.

- **2. Icebreaker a energizer (10 minut):**

- Začněte zábavnou interaktivní aktivitou, která účastníkům pomůže cítit se uvolněně a připraveni spolupracovat.

- **3. Vytvořte příběh společně v malých skupinách (25–30 minut):**

Instrukce pro facilitátory:

- Rozdělte účastníky do malých skupin:
  - Vytvořte skupiny po 3–5 účastnících.
- Poskytněte jednoduchou výzvu:
  - Dejte každé skupině pro začátek stejnou výzvu k příběhu, například:
    - "V daleké zemi se narodil hrdina..."
  - Případně nabídněte výběr výzev, pokud chcete podpořit kreativitu, jako například:
    - „V rušném městě učinil mladý vynálezce objev..." nebo
    - „V zapomenuté vesnici se probudil strážce dávných tajemství..."

- Tvorba příběhu:
  - Každý účastník ve skupině střídavě přidává jednu větu do příběhu.
  - Povzbudte je, aby stavěli na nápadech toho druhého a zároveň udržovali příběh soudržný a propojený.
  - Určený člen skupiny zapisuje příběh, jak se vyvíjí.
- Skupinová analýza:
  - Jakmile je příběh hotový, požádejte skupinu, aby si jej společně přečetli a prodiskutovali:
    - Zahrnuje příběh rozmanité a propracované postavy?
    - Existují nějaké stereotypy nebo prvky, které jsou necitlivé nebo nezahrnující?
    - Jsou konflikty a řešení smysluplné a spravedlivé?
- Upřesnění příběhu:
  - Na základě jejich analýzy požádejte skupiny, aby revidovaly svůj příběh tak, aby byl obsáhlejší.
  - Povzbudte je, aby:
    - Dodejte postavám více hloubky a zajistěte, aby jejich vlastnosti působily autenticky.
    - Vyřešte všechny stereotypy nebo upravte prvky, které by mohly být neúmyslně necitlivé.
    - Udělejte výzvy a řešení, která více odrážejí inkluzi a rozmanitost.
    - Ujistěte se, že jste vytvořili autentické výměny mezi postavami.

#### **4. Prezentace: Klíčové principy inkluzivního vyprávění (15 minut):**

Obsah:

- Diskutujte o následujících principech na příkladech:
  - Výzvy: Jak překážky, kterým postavy čelí, odrážejí rozmanitost a začlenění, jako je překonávání stereotypů nebo překážek dostupnosti.
  - Běžná úskalí: Příklady:
    - Tokenismus: Když je postava přidána jen pro ukázkou, bez hloubky nebo účelu.
    - Kulturní necitlivost: Zkreslování nebo přílišné zjednodušování kultury nebo zkušenosti.
- Zdůrazněte, jak promyšlené vyprávění může mít pozitivní dopad na hráče a společnost.

## **5. Opakování příběhů v malých skupinách (10 minut):**

Instrukce:

- Požádejte týmy, aby se znovu podívaly na příběhy, které vytvořily dříve, a vylepšily je pomocí principů sdílených v prezentaci.
  - Povzbudte je, aby:
  - Řešte případné stereotypy nebo kulturní necitlivost.
- Prohloubte příběhy a výzvy jejich postav, aby byly smysluplnější a příbuznější.

## **6. Sdílení příběhu a diskuse (20 minut):**

Instrukce:

- Každý tým sdílí svůj upravený příběh se skupinou.
- Vytvořte prostor pro konstruktivní zpětnou vazbu, kde mohou účastníci komentovat:
  - Jak dobře příběh podporuje rozmanitost a začlenění.
  - Návrhy na vylepšení nebo doplnění.

## **7. Debriefing a reflexe (10 minut):**

Body diskuze:

- Co jste se naučili o vytváření příběhů, které podporují diverzitu a inkluzi?
- Jak se váš příběh během workshopu zlepšil?
- Jakým výzvám jste čelili při vyvažování kreativity a inkuzivity?
- Jak můžete tyto principy uplatnit ve svých vlastních projektech nebo práci?



## **Inkluzivní vyprávění a běžná úskalí**

### **Dobré příklady inkluzivního vyprávění**

Tyto hry zdůrazňují, jak postavy čelí smysluplným překážkám souvisejícím s rozmanitostí a začleněním, a zároveň se vyhýbají tokenismu a kulturní necitlivosti:

#### **1. Last of Us, část II**

- Výzva: Ellie zvládá osobní ztrátu, identitu a předsudky jako zvláštní postava v postapokalyptickém světě.
- Co funguje: Autentická reprezentace LGBTQ+ s hlubokým emocionálním vyprávěním.
- Vyhnete se nástrahám: Identita Ellie je nedílnou součástí příběhu, není tokenistická nebo dodatečným nápadem.

#### **2. Celeste**

- Výzva: Madelineina cesta k výstupu na horu odráží její vnitřní boj s úzkostí a pochybnostmi o sobě.
- Co funguje: Duševní zdraví je zobrazeno promyšleně, se zaměřením na růst a sebepřijetí.
- Vyhnete se nástrahám: Vyhýbá se přílišnému zjednodušování složitých problémů, jako je úzkost, tím, že ukazuje nuance své cesty.

#### **3. Hellblade: Senua's Sacrifice**

- Výzva: Senua čelí psychóze, když se vydává na strastiplnou cestu za záchranou duše svého milence.
- Co funguje: Výzvy v oblasti duševního zdraví jsou zobrazeny citlivě s přispěním odborníků na duševní zdraví.
- Vyhnete se nástrahám: Postava Senuy je dobře zaoblená, její duševní zdraví je součástí jejího příběhu, ale není její jedinou určující vlastností.

## Špatné příklady vyprávění příběhů (běžná úskalí)

Tyto hry zdůrazňují chyby, jako je tokenismus a kulturní necitlivost, které mohou podkopat inkluzivitu ve vyprávěních:

### 1. Tokenismus

- Příklad: Některé hry obsahují různé postavy, ale nedodávají jim hloubku a používají je k „zaškrtnutí políčka“, místo aby je smysluplně integrovaly.
- Úskalí: Mělké, jednorozměrné postavy se cítí vynucené a nepodstatné pro příběh.
- Jak se vyhnout: Udělejte z rysů a identity postavy ústřední místo v příběhu a vykreslete je autenticky.

### 2. Kulturní necitlivost

- Příklad: Far Cry 3 stereotypizuje domorodé ostrovany jako „divochy“, zatímco bílého hlavního hrdinu staví jako „zachránce“.
- Úskalí: Posiluje škodlivé stereotypy a využívá kulturní prvky jako pouhé kulisy.
- Jak se vyvarovat: Vytvářejte dobře zakulacené postavy a vyhněte se tomu, aby se kultury redukovaly na kliše.

### 3. Přílišné zjednodušení

- Příklad: Mass Effect: Andromeda obsahuje mělké oblouky postav LGBTQ+, které ve srovnání s jinými příběhy postrádají hloubku.
- Úskalí: Reprezentace působí uspěchaně nebo druhotně, což snižuje její dopad.
- Jak se vyvarovat: Investujte čas do rozvoje všech oblouků postav rovnoměrně, abyste zajistili autentičnost a hloubku.

### Jak tyto příklady použít při přípravě

- Zvýrazněte výzvy: Diskutujte o tom, jak postavy čelí smysluplným překážkám, které odrážejí skutečnou rozmanitost a problémy začlenění, jako jsou předsudky, duševní zdraví nebo kulturní bariéry.
- Ilustrujte úskalí: Použijte špatné příklady, abyste ukázali, jak tokenismus nebo kulturní necitlivost vypadá a proč je problematická.
- Inspirujte řešení: Povzbudte účastníky, aby při vytváření svých vlastních příběhů přemýšleli o těchto příkladech, s cílem vyhnout se nástrahám a přijmout promyšlené, autentické vyprávění.





## Zdroje



- Neto, L.V., Fontoura Junior, P.H., Bordini, R.A. et al. Design and implementation of an educational game considering issues for visually impaired people inclusion. Smart Learn. Environ. 7, 4 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0103-4>
- Oliva-Zamora, M.Á., Larreina-Morales, M.E. (2024). Cognitive Accessibility in Educational Games: A Set of Recommendations. In: Marcus-Quinn, A., Krejtz, K., Duarte, C. (eds) Transforming Media Accessibility in Europe. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4_16)
- Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L., & Khaled, R. (2016). Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia. Human Machine Interaction. DOI:[10.1145/2858036.2858231](https://doi.org/10.1145/2858036.2858231)
- Centre of Excellence in Game Culture Studies December 15, 2020 Blog, Education, Events, Research, Results and impact. Retrieved from <https://coe-gamecult.org/2020/12/15/impact-story-creating-opportunities-for-inclusive-game-creation/>