

Výzkumná zpráva z projektu vývoje digitální vzdělávací hry o postavení Romek a Romů v české společnosti

Autorský tým

Mgr. Kateřina Čanigová, Ph.D.

MgA. Filip Hauer, Ph.D.

Mgr. Vladimír Holík

Irena Kašparová, M. A., Ph.D.

Ing. arch. Ondřej Mohyla

MgA. Martina Růžičková, Ph.D.

Grafická úprava: BcA. Zdeňka Giacintová

Jazyková korektura: Mgr. Bc. Klára Březinová

Výzkumná zpráva byla vytvořena se státní podporou Technologické agentury ČR (*projekt TQ01000081*) v rámci Programu SIGMA ve spolupráci Fakulty výtvarných umění VUT, Fakulty sociálních studií MU a Pedagogické fakulty MU.

T A
Č R



MUNI
FSS

MUNI
PED

Obsah

Úvod	3
Interdisciplinární přístup	3
Výzkum	4
Úloha primárního výzkumu v procesu tvorby hry	4
Metodologický přístup: participativně akční výzkum	4
Sběr dat: příběhy jako základ herního světa	4
Vizuální metody jako doplněk slovního záznamu	4
Transformace dat: od výzkumu k hernímu scénáři	5
Fokusní skupiny s pedagogy a stínování ve školách: poznání kontextu budoucího využití	5
Metodologie výzkumných aktivit designové větve	5
Výsledky výzkumných aktivit designové větve	5
Navrhování	6
Game studies pozadí projektu hry	6
Procedurální rétorika hry	7
Kritický narativ	7
Kritická utopie	7
Rozsah a struktura výstupu, členění do kapitol, délka kapitol	8
Herní mechaniky a jejich volba z hlediska výzkumu a designu	8
Vybraná designová rozhodnutí	8
Vizuální a zvukové zpracování	8
Narativ postavy a kapitoly	8
Technické řešení	9
Testování	9
Metodika	10
Závěr	10
Zdroje	10

Úvod

Situace Romů a Romek v České republice je nadále rámována přetrvávajícími dlouhodobými problémy. Projevy anticiganismu jsou stále rozšířené, zejména v online prostředí. Ve většinové společnosti přetrvávají předsudky a stereotypy. Komunikace a kontakt majority s romskou menšinou jsou omezené. Ve veřejných funkcích dále zůstává minimální zastoupení Romek a Romů (Úřad vlády ČR, 2025). Mezi další strukturální problémy patří segregace ve školství, diskriminace na trhu práce, při hledání bydlení nebo v přístupu ke zdravotní péči (FRA, 2025; Úřad vlády ČR, 2025). Velmi nízká je i míra reportování incidentů diskriminace a jejich postihování (FRA, 2025).

Tato výzkumná zpráva dokumentuje vznik digitální hry o postavení Romů a Romek, která si klade za cíl zprostředkovat problematiku diskriminace, sociálního vyloučení a rasových předsudků, kterým tato minorita čelí. Zásadní etickou podmínku, kterou jsme si stanovili, představuje zapojení Romů a Romek, a to jak v roli participujících ve výzkumné fázi a následně v roli testujících, kteří se mohou k podobě hry kontinuálně vyjadřovat, tak i na úrovni realizační. V jejím rámci přebírají Romové a Romky zodpovědnost za dílčí oblasti, jako jsou art direkce, narativní design a zvuková složka. Primární cílovou skupinou je žactvo druhého stupně základní školy. Intencí je však hru zpřístupnit také široké veřejnosti včetně zahraničního publika. V kontextu základního vzdělávání má hra přinést obsahové i formální rozšíření výukových materiálů. Hra doplňuje některé již existující materiály, které se věnují především historii romské menšiny, a rozšiřuje kurikulum pro občanskou výchovu o témata vycházející ze zkušeností lidí žijících v současné společnosti. Formální rozšíření představuje kritické využití herního média a jeho narativního a procedurálně rétorického potenciálu.

Interdisciplinární přístup

Vznik vzdělávací počítačové hry, která zpracovává takto komplexní a citlivé společenské téma, je specifickou výzkumnou a designovou výzvou. Získaná data, požadavky a potřeby jednotlivých aktérů a akterek mohou být proto ve vzájemně protichůdném vztahu. Z toho důvodu byla aplikace interdisciplinárního přístupu pro úspěšnost projektu zcela zásadní. Interdisciplinární přístup sám o sobě nezaručuje vyřešení konfliktních požadavků na výslednou podobu hry. Umožňuje však tyto rozpory reflektovat z perspektivy různých oborových přístupů a paradigmat, čímž vytváří prostor pro jejich vzájemnou konfrontaci. Přestože je tento proces náročný, nabízí možnost hledat řešení, která zohledňují různé cíle a požadavky, které byly pro projekt stanoveny.

Odbornice na sociální antropologii v tomto projektu odpovídaly za metodologii, sběr dat ve spolupráci s romskými účastníky a účastnicemi a pedagogy a také za interpretaci dat pro potřeby vývoje hry. Garantovaly etické aspekty výzkumu a z perspektivy svého oboru reflektovaly vizuální, narativní a symbolickou reprezentaci Romů a Romek ve hře. Dalším úkolem sociálních antropoložek byla příprava rešerše a následná interpretace sekundárních dat podle potřeb vzešlých v procesu vývoje hry. Prizma sociální antropologie tak přispělo k tvorbě metodického materiálu pro využití hry ve vzdělávacím prostředí.

Pedagogická část týmu zjišťovala zkušenosti a potřeby pedagogů spojené s využíváním digitálních nástrojů a začleňováním citlivých společenských témat do výuky. V průběhu navrhování dále vyhodnocovala proveditelnost a aplikovatelnost herních prototypů ve výuce. Pedagogičtí pracovníci také vedli proces tvorby metodiky a doprovodných výukových materiálů.

Designový a vývojářský tým zastřešoval konceptuální i technickou stránku hry, což zahrnovalo tvorbu scénáře, vizuální zpracování, herní mechaniky a uživatelské rozhraní. Členové týmu realizovali participativní workshopy zaměřené na sbírání zkušeností Romek a Romů s rasismem a diskriminací, reflexi jejich vizuální a mediální reprezentace a také workshopy orientované na spoluprodukcii a navrhování herních světů a postav. Zodpovídali za přenos poznatků získaných v rámci výzkumných aktivit do scénáře, herních mechanik a vizuální podoby hry. Dále vytvářeli a iterativně upravovali prototypy na základě zpětné vazby z jejich testování a interní reflexe interdisciplinárního týmu. Tento tým také zodpovídal za komunikaci s partnerskými organizacemi, šíření výstupů a koordinoval interní komunikaci mezi jednotlivými odbornostmi v projektu.

Do vývoje hry vstupovaly i další odbornosti podle aktuálních potřeb projektu. Externí spolupráce zahrnovala především tvorbu zvukové složky a animací a konzultace scénáře, reprezentace Romek a Romů a implementace romštiny s odborníky na romistiku.

Výzkum

Úloha primárního výzkumu v procesu tvorby hry

Vzdělávací počítačová hra o postavení Romek a Romů ve společnosti vznikla na základě systematického vědeckého výzkumu, jehož realizaci zajistil tým sociálních antropoložek z Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity (FSS MU). Tento tým vstoupil do projektu jako jeho metodologický základ a průvodce po celou dobu jeho trvání, od první fáze sběru dat až po závěrečné testování a sdílení výsledků v akademickém prostředí.

Úloha FSS MU v projektu nebyla umělecká ani technologická. Jejím posláním bylo zajistit, aby hra stála na pevných empirických základech, aby příběhy, situace a postavy, s nimiž se hráči a hráčky setkají, odpovídaly skutečně každodenní zkušenosti romských dětí a mladistvých, nikoli jejímu zjednodušenému nebo stereotypnímu obrazu. Primární výzkum tak představoval nezbytný předpoklad pro veškerou následnou tvorbu a byl vědomě zařazen jako první a určující fáze celého projektu.

Metodologický přístup: participativně akční výzkum

Tradiční sociální výzkum se často potýká s problémem asymetrie moci, kdy vědci zkoumají zranitelné skupiny jako objekty svého zájmu. Tento projekt toto paradigma vědomě mění aplikací principů Participatory Action Research (PAR) – výzkumu, na němž se podílí ti, na které se projekt zaměřuje. Filozofie PAR vychází z dekolonizačního přístupu k vědě. Výzkum nemá být realizován *o lidech*, ale *s lidmi* (Fals-Borda, & Rahman, 1991). Tímto způsobem demokratizujeme tvorbu vědění a dáváme hlas těm, kteří jsou v debatách většinové společnosti často upozadováni nebo přehlíženi. Od počátku jsme chtěli náš výzkum koncipovat v souladu s principy PAR, aby Romky a Romové nefigurovali v projektu pouze v roli výzkumných objektů, ale stali se spoluautory sběru a interpretace dat.

Nástrojem pro naplnění tohoto záměru bylo pět výzkumných mini týmů, které vždy tvořila dvojice: romský/á mladistvý/á jako nositel/ka a expert/ka na vlastní žitou zkušenost a vysokoškolský student nebo studentka v roli výzkumného partnera. Tato struktura přinesla zásadní metodologické výhody. Věková a kulturní blízkost uvnitř mini týmů umožnila překlenout bariéry, na které výzkumníci z akademického prostředí při práci s obdobnými skupinami pravidelně narážejí. Je to například důvěra mezi členy týmů, která se díky zvolenému metodologickému přístupu vytvářela přirozeně a rychle, nebo také sdílený jazyk a neformální prostředí, které pak podpořily otevřenost při sdílení témat, jež by s cizím a věkově starším výzkumníkem pravděpodobně nezazněla.

Vedle přínosu pro kvalitu dat měl tento přístup i širší dopad. Romští mladiství, kteří se výzkumu účastnili, získali výzkumné kompetence a stali se aktivními tvůrci vědění, nikoli jen jeho pasivními objekty.

Sběr dat: příběhy jako základ herního světa

Výzkumné mini týmy pracovaly v terénu po dobu dvanácti týdnů a za tuto dobu sesbíraly více než sto unikátních příběhů. Tematický záběr sebraného materiálu byl záměrně široký a nepodřizoval se jedinému výkladovému rámci diskriminace nebo sociálního vyloučení. Zachycoval každodenní život romských mladistvých i dospělých v celé jeho šíři. Vedle zkušeností s nerovným zacházením v obchodech, na úřadech nebo v prostředcích hromadné dopravy zazněla také témata radosti, sounáležitosti a hrdosti, jako například nadšení z nové hudby, mezigenerační vazby v rodině nebo sdílené úspěchy v rámci rodiny.

Tato tematická rozmanitost nebyla nahodilá, ale vědomá a metodologicky odůvodněná. Hra, která by zobrazovala romský život výhradně prizmatem zkušenosti s diskriminací, by zkreslovala skutečnost a potvrzovala jednorozměrný obraz, který projekt naopak usiloval dekonstruovat. Příběhy, jež zachycují plnohodnotnou každodennost s jejími protikladnými dimenzemi radosti i bolesti, dokáží být přesvědčivé a mohou vyvolat skutečnou identifikaci ze strany hráček a hráčů.

Naším záměrem bylo vystavět herní scénář, dialogy postav a výběr situací právě na tomto shromážděném primárním materiálu. Většina prvků hry má oporu v konkrétním příběhu z výzkumu získaných kooperací mini týmů nebo pocházejících z výzkumu designové větve.

Vizuální metody jako doplněk slovního záznamu

Součástí metodologie byl rovněž sběr vizuálních dat prostřednictvím techniky photovoice. Mini týmy pořizovaly fotografie a videozáznamy, které zachycovaly prostředí, materiální podmínky každodenního života a emoce obtížně přenositelné verbálním popisem. Teoretický rámec pro práci s těmito daty poskytla vizuální antropologie (Pink, 2006; Pauwels, 2013).

Vizuální materiál plnil v projektu dvojí funkci. Rozšiřoval a prohluboval textová data a zachycoval to, co rozhovor nebo terénní zápisek nedokáže plně vyjádřit, jako například atmosféru místa, drobná každodenní gesta nebo prostorové a materiální podmínky života. Zároveň sloužil jako přímá inspirace pro pozdější výtvarné zpracování hry. Bylo možné zde čerpat obrazy pro volbu prostředí, rekvizit a estetiky, které hru ukotvují v rozpoznatelné realitě a posilují u hráčů pocit věrohodnosti a autenticity zobrazeného světa. Přínos této metody byl však nakonec spíše minoritní, jelikož si sběr pomocí této metody dat vybírali výzkumníci spíše méně, což pro nás bylo vzhledem k PAR orientaci na rozhodnutí a respektování volby cílové skupiny v pořádku a nijak to neohrozilo celkovou metodologii projektu.

Transformace dat: od výzkumu k hernímu scénáři

Nashromážděný empirický materiál (přepisy rozhovorů, terénní zápisky, fotografická dokumentace, videozáznamy a výstupy z fokusních skupin s vyučujícími) musel být v další fázi projektu transformován do podoby herního narativu. Tento proces byl realizován metodou *etnodramatu* (Saldaña, 2008; Salvatore, 2018), která umožňuje přeměnit výzkumná data v dramatický scénář bez ztráty jejich vědecké integrity.

Antropoložky z FSS MU plnily v tomto procesu roli metodologického korektivu. Průběžně posuzovaly soulad vznikajícího scénáře s výzkumnými daty, upozorňovaly na rizika stereotypizace nebo akademického zkreslení a dohlížely na to, aby dialogy postav, zobrazené situace a vizuální zobrazení romské identity odpovídaly materiálu sesbíranému v terénu. Zároveň dohlížely, aby zobrazení Romů a Romek odpovídalo současnému akademickému poznání, které je zakotveno zejména v práci Van Baara a Kóczé (2020). Tento přístup totiž dokáže mimo jiné zajistit i vysokou etickou citlivost a reflexi, které byly rovněž podstatné. Spolupráce s herními designéry, scénáristy a výtvarníky přinášela přirozené napětí mezi různými odbornými perspektivami, jehož produktivní zvládnutí vyžadovalo trvalý interdisciplinární dialog i tvorbu kompromisů.

Fokusní skupiny s pedagogy a stínování ve školách: poznání kontextu budoucího využití

V počáteční fázi projektu se spolupráce se školami zaměřila na mapování technického vybavení, zkušeností a potřeb souvisejících s využíváním digitálních technologií a her ve výuce. Dotazníkové šetření, do něhož se zapojilo 16 základních škol, poskytlo základní přehled o aktuálním ICT vybavení. Navazující dvě fokusní skupiny s pedagogy se věnovaly vztahu vyučujících a žactva k digitálním hrám, možnostem jejich využití ve vzdělávání, projektové výuce a zkušenostem s otevíráním témat souvisejících s postavením Romů a Romek ve společnosti.

Následně probíhalo stínování v šesti typech základních škol, které navázalo na předchozí dvě fokusní skupiny s vyučujícími z fakultních základních škol Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity (PdF MU). Výzkumnice z FSS MU provedly desítky hodin přímého pozorování ve školním prostředí, a to zejména v hodinách výchovy k občanství, dějepisu, českého jazyka a literatury a informatiky. Cílem bylo důkladně porozumět kontextu, v němž bude hra v budoucnu nasazena, a přizpůsobit ji odlišným pedagogickým realitám.

Navštívené školy se od sebe výrazně lišily. Školy v segregovaných lokalitách přinesly poznatky o specifických potřebách dětí ze sociálně vyloučeného prostředí a také o podmínkách, v nichž pracují tamní vyučující. Školy na pomezí různých spádových čtvrtí ukázaly dynamiku každodenního soužití žactva s odlišným zázemím, včetně latentních napětí i momentů přirozené vzájemnosti. Školy s převahou majoritní populace otevřely otázku, jak téma romství zpřístupnit žactvu bez přímé zkušenosti s romským prostředím a jak přitom minimalizovat riziko obranných reakcí nebo povrchního přijetí předložených obsahů. Tato zjištění přímo ovlivnila podobu výsledného produktu. Hra není navržena pro jediný typ školního prostředí, nýbrž zohledňuje různorodost vzdělávacích kontextů, které se v praxi vyskytují. Tento aspekt jsme považovali za zásadní vzhledem k rozličnosti cílové skupiny, na niž hra cílí. Popsaný výzkumný terén nám umožnil důkladně poznat školní prostředí a jeho specifika. Díky tomu jsme mohly již ve fázi návrhu hry identifikovat a vyřešit případná etická úskalí.

Metodologie výzkumných aktivit designové větve

Designová výzkumná linie se orientovala především na herní médium a jeho roli v oblasti reprezentace a narativu. V rámci participativních výzkumných aktivit nás zajímaly podněty týkající se tematického vymezení hry, potenciálních narativních rámců nebo stávající mediální reprezentace Romů a Romek a její žádoucí podoby. Výzkumný design byl postaven na prezenčních skupinových workshopech, které byly rozděleny do dvou fází. První z nich se věnovala mapování zkušeností se strukturálním násilím pomocí metod systémového myšlení. Tyto zkušenosti zahrnovaly škálu od jednotlivých osobních zážitků přes opakující se vzorce rasismu až k systémové rovině představované chováním institucí a společenskými mentálními modely. Po této aktivitě vždy následovala fokusní skupina zaměřující se na otázky mediální reprezentace Romů a Romek, smysl a poslání hry a reflexi mapování strukturálního rasismu. Druhý workshop byl koncipován jako prostor pro spolupráci. Na základě témat pojmenovaných během prvního workshopu navrhovaly participující osoby herní světy (world-building), do nichž poté zasazovaly vlastní postavy s autentickými příběhy.

Obě tato setkání se uskutečnila rovněž v online režimu s cílem zpřístupnit je i časově vytiženým participujícím účastníkům a účastnicím. Výzkumný vzorek tvořilo celkem 43 osob. Byli mezi nimi zástupci a zástupkyně romských kulturních organizací, veřejně aktivní osobnosti, odborníci a odbornice na romistiku i stipendisté a stipendistky romských a proromských organizací.

Výsledky výzkumných aktivit designové větve

Výsledkem těchto výzkumných aktivit je bohaté spektrum dat, která formovala proces vzniku hry. Zachycení různorodých zkušeností s předsudečným násilím ovlivnilo tematické vymezení kapitol, tvorbu postav i herních mechanik. Přímě se promítlo do podoby herních světů i charakteristik, schopností, strategií či obav postav popsanych během workshopů. Na tomto místě považujeme za důležité upřesnit očekávání a představy participujících osob o podobě hry a jejím smyslu. Formulované požadavky se vzájemně prolínají, místy vytváří protichůdné tendence. Včetně těchto ambivalencí se promítají do celkového narativního rámce a stylizace digitální hry.

Klíčovým motivem se stalo vědomí významu spolupráce a komunikace mezi romskou menšinou a majoritou. Emancipace je úzce propojená s přístupem majority, s její ochotou spolupracovat, komunikovat, vzájemně si pomáhat a sdílet společný prostor. Mezi hodnotami, které ve výpovědích nejvíce rezonovaly, dominuje rovnost a spravedlnost. Na tomto základě má hra pojmenovat dehumanizační tendence ve společnosti. Proto je potřeba nevnímat Romy a Romky jako ty jiné a odlišné, ale jako lidské bytosti s totožným intelektuálním a emočním prožíváním světa. Je nutné poukazovat na škodlivé dopady stereotypizace a aktivně přispívat k jejich vyvracení a destigmatizaci. Frekventovaným tématem bylo zprostředkování romské zkušenosti s diskriminací na vlastní kůži, mimo jiné za použití principu obrácení rolí. Participující osoby si uvědomovaly persvazivní a imerzivní potenciál herního média a pro potřebu předání romské zkušenosti považovaly za efektivní vytvářet situace a simulace, v nichž hráči a hráčky zažijí interakce, jimiž si prochází Romové a Romky v reálném světě.

Obsáhlým tématem se stala romská kultura a tradice, práce s pozitivními stereotypy a seznámení se s romštinou. Jde o jedno z témat, k němuž participující osoby zaujímají různé pozice. Početnější skupina považuje za důležité seznámit majoritní děti s romskými tradicemi a kulturou. Prohloubení znalosti tak povede k většímu pochopení a respektu. Tato skupina je zároveň hrdá na některé pozitivní stereotypy, které se týkají jejich romské minority, a je s nimi ráda spojována. Mezi ně patří například kulturní vlohy Romů a Romek (tanec, hudba, zpěv), rodinná soudržnost, péče, temperamentnost, láska k dětem, ale i schopnost provozovat magii. Menší, zato argumentačně silná skupina považuje za problematické, když jsou tyto atributy a pozitivní stereotypy dávány do popředí a představují nosný prvek reprezentace romské minority. Takový způsob reprezentace přenáší pozornost na kulturní odlišnosti místo toho, aby mířil na jejich rozmazávání. Pro tuto skupinu je daleko atraktivnější reprezentovat Romy a Romky jako ty, kteří mají mnoho vlastností, potřeb a přání společných s majoritou a od většiny je odlišují zejména vnější podmínky. Hra je nesporně výborná příležitost, jak zapojit romštinu do výuky. Vedle představení romské kultury a romštiny nabízí herní médium také potenciál nahlédnout na historii Romek a Romů a pochopit ji, pojmenovat historický útlak a systémový rasismus a ukázat tak genealogii současného stavu.

Z pohledu budování hráčské empatie se často objevoval požadavek zobrazovat každodennost a pozitivní civilní příběhy. Některé participující osoby považují jako zásadní úkol hry navázat empatický vztah hráčů k herním postavám. Tyto postavy by měly řešit situace a problémy, které jsou pro majoritní děti srozumitelné, zasazené v každodenním světě a svou povahou odpovídají zvolené věkové kategorii. V otázce práce na škále realismu a fikce je vytváření výrazně fiktivních a odlišných světů pro velkou část participantů a participantek problematické. To může zapříčinit vágnost hry a její odchýlení se od reálných problémů Romů a Romek. Přesto určitá míra fiktivnosti zůstává narativně i vizuálně atraktivní. Fantazijní a magické prvky by ale měly být propojené s romskou kulturou. Objevovaly se však i možné kontroverze a hrozby, a dokonce obavy ze zavedení hry do výuky. Dospívající totiž mohou reagovat odmítnutím hrát hru na téma, které pro ně není atraktivní. Kontroverzní může být také obsahové zpracování, jež může romskou menšinu zesměšnit nebo poškodit, byť třeba nezámyslně. Hrozbu představuje i možná negativní medializace hry.

Navrhování

Game studies pozadí projektu hry

Herní studia (game studies) jsou obor, který studuje hru jako médium (digitální i analogové), dále se zabývá interaktivitou, herní materiální produkcí, historií her nebo interpretací jejich významů. Game studies se také zaměřují na studium hráčských kultur neboli způsobů prožívání, sdílení a jednání spjatých se zkušeností hraní. Jak již bylo zmíněno výše, *Andre miri cipa / V mojí kůži* (2026) je edukativní, výzkumně založený herní projekt, který přibližuje žitou zkušenost Romů a Romek v České republice a reaguje na jejich stále nedostatečné zastoupení v současné herní tvorbě. Vychází z participativního výzkumu a propojuje digitální hru a uměleckou narativní a procedurální nadstavbu. Projekt má z herního hlediska dva hlavní cíle: 1) nabídnout citlivý nástroj, jak ve výuce otevřít témata rasismu, předsudků a společenského vyloučení a 2) s těmito tématy zároveň dále seznamovat širokou veřejnost.

V tomto kontextu herní projekt vychází nejen z participativního výzkumu, ale čerpá i z poznatků herních studií a praxe herního designu. Implementace poznatků herních studií spočívala v konceptualizaci možností kritického čtení herních procedurálních systémů a zvolených herních mechanik v souladu s tvorbou herního narativu. Hlavním přínosem užití metody kritického herního designu je vytvoření dialogu mezi obsahem a možnostmi interpretace herních textů a procedur. Postoje hráčů a hráček se tak mohou proměňovat i ve velmi krátkých časových úsecích, pokud jsou herní prvky zpracovány tak, že efektivně narušují stereotypní reprezentace (Kolek et al., 2023). Destereotypizace rasismu v našem kontextu probíhá pomocí procedurální rétoriky založené na blízké interpretaci zdrojových výzkumů a na vytváření kritického narativu. Ten pomáhá hráčům a hráčkám klást si během hraní vlastní otázky – neposkytuje jim tedy předem dané odpovědi. Jako narativně-procedurální metodu umělecké a designové abstrakce jsme zvolili metodu kritické utopie, která má své vlastní uplatnění jak v game studies, tak v designové teorii.

Perspektiva herních studií pomáhá hře přirozeně předávat komplexní pojmy prostřednictvím herních mechanik a jejich interpretace v kontextu herní zkušenosti očekávané hráči a hráčkami. Protiromský rasismus není ve hrách běžně zpracovávané téma, kritický pohled na hry skrze game studies však umožňuje cíleně pracovat s destereotypizací tohoto tématu. Toho lze dosáhnout například volbou žánru (horor, hra na hrdiny, adventura) nebo využitím herních mechanik. Ty představují procedurální nástroje, jimiž hráči a hráčky interagují se hrou a jejím narativem (Sicart, 2008), a to zejména prostřednictvím designu uschopnění (*agence*) herních postav jednat (Bódi, 2023, s. 28).

Procedurální rétorika hry

„V Andre miri cipa si na vlastní kůži zažijete zkušenost neklidného světa, kde se výlet do přírody začne rozpadat do střepků rasismu, předsudků a společenského vyloučení, které Romové a Romky v české společnosti zažívají každý den.“

(popisek hry Andre miri cipa na distribuční platformě Steam)

Procedurální rétorika je klíčovým pojmem game studies, popsáný herním designerem a výzkumníkem Ianem Bogostem (2007). Stručně řečeno tak hry pomocí simulace systémů a pravidel předávají postoje a pohledy na komplexní společenská a politická témata. Hry nejenom čteme, ale jejich systémy také procedurálně prozkoumáváme. Tyto systémy v sobě nesou rétoriku, kterou si jako hráči a hráčky dotváříme doplňováním mezer v simulaci – tedy toho, co hry nechávají nedořečené. Andre miri cipa chce plasticky předat romskou zkušenost a výsledky výzkumu pomocí procedurální rétoriky spíše než přímočarým vyprávěním a idealizací tématu. Ostatně podle Kolkovy metastudie (Kolek et al., 2023) procedurální rétorika společně s designem herních mechanik, stereotypy a smysluplnou zpětnou vazbou dokáže nejlépe pracovat s implicitními postoji hráčů a hráček. Představovaná hra zároveň narativně pracuje se zcizováním očekávané hráčské zkušenosti. Dosahuje toho synergií herních mechanik s narativem a zprostředkováním poznatků o rasismu a diskriminační politice ve společnosti, což je přístup analogický ke kritickému divadlu (Flanagan, & Jakobsson 2023; Frasca 2001; Pötzsch, 2017). Využívá k tomu i takzvané spekulativní mechaniky – tedy nástroje hráčské agence, jež umožňují klást otevřené otázky typu „Co kdyby...?“ a vybízejí k hledání nových možností uspořádání naší společnosti (Kunzelman, 2022). To je nástroj, který hra používá společně s realistickou utopií budoucnosti, v níž rasismus pomalu mizí ze světa. Andre miri cipa usiluje kultivovat právě tyto možnosti hráčských kultur a různé způsoby hraní, afekty a nenormativní herní časy a rytmy (Apperley, 2010).

Klíčovým východiskem takové herní rétoriky není kultura soupeření, ale kultura naslouchání a nazírání odlišných perspektiv, například poznávání menšinové zkušenosti. Z mnoha perspektiv popsanych ve výzkumech sociologické a designové větve je ve hře zastoupena zejména ženská perspektiva dvou hlavních romských protagonistek Marie a Vanessy a zkušenost dospívajícího romského protagonisty Robina. Důležitým nástrojem hry je v tomto kontextu i krátký herní čas, který jednak dovoluje prožít hru ve vyučovací hodině, jednak respektuje omezený hráčský čas. Cílem naší procedurální rétoriky tak není primárně hraní samotné, nýbrž kritická a spekulativní práce s otázkami po významu zobrazeného obsahu. Stejně tak se zaměřuje na témata, která hra jen okrajově zmíní, a tak si je hráči a hráčky musí interpretovat sami (např. pomocí hesláře nebo realizací vlastního výzkumu tématu).

Kritický narativ

Hra pracuje s metodou kritického narativu, která se snaží nabídnout vážnou perspektivu na společenské téma rasismu. Vyprávění je strukturované tak, aby pomáhalo hráčům a hráčkám pokládat si otázky vztahující se k tématu hry – k rasismu a diskriminaci. Kritický narativ v projektu umožňuje reflektovat převládající videoherní reprezentaci homogenních slovanských kultur ve střední Evropě (Malkowski, 2018) a současně otevírá prostor pro nestereotypní reprezentaci Romů a Romek. Stereotypní reprezentace minorit je v herní tvorbě dlouhodobě problematická, pokřivená nebo viděná pouze z perspektivy majority (Flanagan, & Jakobsson, 2023; Magnet, 2006; Mukherjee, 2018; Šisler, 2008). Hry jsou však nástrojem, který ve vzdělávání může pozitivně měnit implicitní i explicitní postoje žactva (Kolek et al., 2023). Hra Andre miri cipa tak může přispět k pozitivní změně postojů hráčů a hráček, a to právě prostřednictvím kreativního navázání na výzkumná data ve spolupráci s romskými umělci a umělkyněmi. Kritický narativ hry vychází ze tří pilířů: z úzkého navázání narativu na výzkumná data; z provázanosti narativu s procedurálními mechanikami a z prefigurativního designu herní utopie. Ta je v herním prostředí přítomna jednak narativními narážkami na možnou sociální změnu v okolí herních postav, jednak herními objekty a kulisami. Jako příklad uveďme Monument smíření, vytvořený ze zrcadlových střepů, který ve hře odkazuje ke společenské změně.

Kritická utopie

Prostřednictvím realistické utopie hra v narativní rovině pracuje s destereotypizací rasismu a zkušeností Romů a Romek. V kontextu herních studií tím odkazujeme k pojmu kritické utopie (Kłosinski, 2018, s. 8). Jejím úkolem je hráčům a hráčkám přiblížit sice neexistující, zato stále snadno představitelnou společnost v budoucnosti, která je oproti dnešnímu kontextu výrazně lepší a zároveň je stále ovlivněná traumatickou minulostí. Hráči a hráčky sice nevyřeší problémy rasismu, ale mohou si pomocí interakce s příběhem a herním světem představovat výrazně pozitivní změnu z kritického pohledu.

V lednu 2026 byl koncept hry nově zasazen do rámce neformální cesty přátel k monumentu připomínajícímu historii rasismu v ČR. Monument smíření, k němuž vede cesta lesem, je fiktivní utopické místo, které problematizuje historii útlaču pomocí spekulativních herních mechanik. Ty umožňují klást otázky, jak by vypadal normální život, pokud by ze společnosti zmizel rasismus. Utopické zasazení výletu přátel k Monumentu smíření odkazuje k pohádkovému zrcadlu Gendalos. V rámci naší metody tak utopie představuje kontrast k sociálnímu realismu vyprávění ze současnosti v jednotlivých kapitolách, v němž jsou užity hororové prvky. Existence narativně-procedurální utopie v tomto kontrastu dělá současnost nenormální a symbolicky zmocňuje hráče a hráčky jednat v neklidné současnosti rasismu a diskriminace. Důležité je v designu hry i zpřítomnění emancipačních možností jednání ve společnosti a vytváření narativů nezatížených stereotypy. Kritické herní mechaniky se postupně rozvíjejí společně s tématy výzkumů v rámci jednotlivých herních kapitol.

Rozsah a struktura výstupu, členění do kapitol, délka kapitol

Výsledná verze hry se skládá ze tří samostatných krátkých kapitol (každá v délce 15 až 30 minut, s metodikou a závěrečnou diskusí pro jednu vyučovací hodinu nebo dvouhodinu), ze kterých si mohou vyučující libovolně vybírat při plánování hodiny anebo celého projektového dne. Kapitoly se orientují na vzdělávací cíle, plastické předání současné romské zkušenosti s rasismem a zpracování témat z výzkumu sociální antropologie. Hlavními závěry tohoto výzkumu jsou tato čtyři herní témata: (1) *srdce versus hlava*, (2) *duch národa*, (3) *skupina a samota* a (4) *vydržet to*. Do hry je integrována romština, prostupující jednotlivými kapitolami jako most k poznávání romské kultury. Hra si klade za cíl co nejvěrněji předávat výsledky výzkumů designové a sociologické větve, pracovat synergicky s metodikou a zároveň nabídnout co nejlepší prostor pro vstupy romských umělců a umělkyní. Hlavním tématem Robinovy kapitoly je diskriminace na základě barvy kůže a jazyka. Vanessina kapitola představuje diskriminaci na základě kultury a oblékání, tedy spojení sexismu a rasismu. Tématem Mariiny kapitoly je diskriminace v dostupnosti bydlení na základě etnicity a ztížená situace s jeho hledáním. Tři kapitoly tak abstrahují podklady z výzkumů a prostřednictvím umělecké abstrakce a syntézy je převádějí do hratelných herních mechanik, narativu a procedur.

Herní mechaniky a jejich volba z hlediska výzkumu a designu

Kapitoly mají tři specifické mechaniky: (1) *nakupování v obchodě pod stresem*; (2) *oblékání a nemožnost vyhovět rasově podmíněným požadavkům společnosti*; (3) *dialogovou hru na hledání bytu, vedenou kostkami s prvky detektivního žánru*.

V závěrečné fázi projektu jsme opustili využití herních mechanik jako metafor pro reprezentaci zkušeností s rasismem a diskriminací. Testováním bylo zjištěno, že je nelze reprezentovat bez kontextu, což představovalo riziko nesrozumitelnosti pro cílovou skupinu, a tím pádem nedostatečnou reprezentaci dat z výzkumné fáze projektu. Na konci projektu je proto kladen důraz na komplexnější narativ – motivaci postavy, konflikt, možnost hry ovlivnit z pozice hráče, empatii s postavou (název hry *Andre miri cipa*, v překladu z romštiny *V mojí kůži*) a na práci s vyjádřenými stereotypy. Hra tak reflektuje kritické výsledky výzkumu a bude sloužit jako základ pro výsledný narativní design.

Vybraná designová rozhodnutí

Od října 2025 do září 2026 pracoval po personální obměně tým herního designu na technickém designu vizuální stránky hry, designu uživatelského rozhraní a uživatelské zkušenosti a koncepci herních mechanik vzhledem k tématům z výzkumů a také na finálních verzích kapitol. Na začátku jsme vytvořili a následně několikrát aktualizovali designový dokument konceptu hry a do ledna 2026 se ustálily hlavní mechaniky (inventář, pohyb, interakce, dialogy). Namísto miniher z konceptu předcházejícího týmu herního vývoje se naše zpracování zaměřilo na tematické zkušenosti hlavních postav s rasismem a diskriminací. Bylo sjednoceno ovládání napříč kapitolami a také se opustilo od komplikovaných mechanik ve prospěch narativního přístupu s důrazem na srozumitelné uživatelské rozhraní pro mobily, tablety a PC ve výuce. Vzhledem k zaměření vývoje pro tato často méně výkonná zařízení a s přihlédnutím k žánrovým uživatelským preferencím cílové skupiny (RPG, 3D Akce) jsme zvolili krátké úseky v žánrech narativní akční adventury s prvky RPG, která umožňuje kriticky pracovat s herním prostorem a sociálními tématy.

Vizuální a zvukové zpracování

Vizuálně hra kombinuje abstrahovaný realismus s hororovými prvky. Realistické modely herních postav jsou převáděny do 2D ilustrací a animovaných sekvencí, jež vyprávějí herní příběh. Klíčové zůstává průběžné testování s romskými i majoritními účastníky a účastnicemi, což snižuje riziko stereotypního čtení hry. Herní 3D objekty a animace vycházejí z naší vlastní tvorby a jsou doplněny o assety z knihoven *BlendKit* a *Mixamo*. Zvuková složka nestereotypně doplňuje hru pomocí originálního soundtracku a ruchové skladby. Jde o originální umělecký výstup romských hudebníků Ondřeje Mertý a Vladimíra Dirdy ve spolupráci s dalšími umělci a umělkyněmi.

Narativ postavy a kapitoly

Hra se odehrává ve třech kapitolách, které jsou vždy strukturované jako: (1) *úvod v kempu*, (2) *jádro kapitoly se vzpomínkou* a (3) *závěr u ohniště* s reflexí vzpomínky v dialogu přátel. Kapitoly vyprávějí realistické příběhy tří postav: Robina, Vanessy a Marie. Při navrhování těchto postav, jejich příběhů, rodinného zázemí i strategií, které mohou volit, jsme vycházeli z poznatků participativního výzkumu. Postavy byly založeny na konfliktech hrůsty na svou kulturu a současně touhy být součástí globální kultury nebo na opozici komunitní a rodinné vazby k potřebě být sám za sebe a k prožívání samoty. Přisuzovaný pozitivní stereotyp temperamentnosti a vřelosti se promítá do dialogů a dialogových voleb například v podobě humoru. Majoritní nehratelné postavy se naopak často projevují chladně. Leitmotivem všech kapitol je heslo „vydržet to“. Budování a udržování vnitřní síly představuje herní mechaniku, která vymezuje herní čas. Scény kapitol (stresové nakupování, cesta na party a reakce okolí na oblečení v podchodu, hledání bydlení) doprovázejí úvody a závěry kapitol na cestě v lese za Monumentem smíření – zrcadlem *Gendalos*, které nám dovoluje pracovat se zmiňovanou kritickou utopií. Cesta za zrcadlem vytváří emocionální polštář pro jinak drsné situace a vyprávění. Putování a vzpomínání mladých lidí v pozitivní budoucnosti chápeme jako realistickou kritickou utopii, spojující aspiraci na lepší budoucnost s představitelným sociálními a systémovými omezeními v budoucnosti. Využití utopie tak umožňuje kritickou reflexi narativu v jádrech kapitol hry a zkušenosti diskriminace, přičemž je zachována spekulativní vrstva fikce a imaginace budoucnosti i reflexe minulosti. Při navrhování vycházíme z pedagogiky utlačovaných v kontextu kritického a radikálního herního designu (viz Flanagan, & Jakobsson 2023; Frasca 2001; Freire 2000; Mukherjee 2018).

1. Robin – Nákup (témata: stereotypy, kolektivní vina, kontrola a dohled, šikana, fyzické násilí, dehumanizace, psychické dopady, romská kultura, historie, romština)
2. Vanessa – Oblékání (témata: stereotypy, kolektivní vina, reprezentace, moc, hlas, diskriminace, nerovné příležitosti, romská kultura, historie, romština)
3. Marie – Vystěhování a hledání bydlení (témata: diskriminace, nerovné příležitosti, segregace, vzájemný strach a nedůvěra, chudoba, materiální deprivace, psychické dopady)

Technické řešení

Hra je určena v první řadě základním školám. Z fokusních skupin vyplynulo, že ideálním nástrojem pro výuku je verze pro školní tablety. Na domácí hraní má být projekt také co nejpřístupnější, a proto by měl být hratelný na současných levných dotykových telefonech. Zároveň vznikla i verze pro PC s ovládáním na klávesnici i ovladačích. Cílíme tak na všechny hlavní herní platformy, Windows a macOS, pomocí publikace na platformě Steam a ve stažitelném formátu .zip. Na mobilní platformy je hra dostupná od října 2026 prostřednictvím obchodů Google Play Store a Apple App Store.

Hra vznikla v enginu Unity a díky tomu můžeme snadno pracovat se všemi platformami. Důležité je ale udržet konzistentní ovládání, které se plně drží principu point-and-click, společně s gesty a tlačítky na obrazovce. To je i díky AI metoda ovládání, která funguje napříč všemi platformami. Výtvarné zpracování hry vychází z optimálního UI pro přístupnost na tabletech a PC. Díky tomu volíme primární top-down perspektivu (vrchní pohled) na mid-poly 3D scénu v kombinaci s úvodní komiksovou slideshow, typickou pro herní médium.

Testování

Od listopadu 2025 do června 2026 probíhalo v šesti kolech (přibližně ve 1,5měsíčních cyklech) testování aktuálních prototypů se žactvem 7.–9. ročníků, vyučujícími, romskými příslušníky a příslušnicemi, studujícími zapojenými do výzkumných mini týmů a s dobrovolníky a dobrovolnicemi z majority – studujícími z FSS MU, dospělými a specificky s rodiči dětí. Testování se uskutečnilo na sedmi školách a s pěti skupinami romských participantů a participantek. Testování kombinovalo pozorování průběhu hraní s následnou reflexí prostřednictvím fokusních skupin nebo dotazníků. U žactva se reflexe zaměřovala především na srozumitelnost témat, herní zážitky, vizuální zpracování a ovládání, u romských participantů a participantek jsme se vedle výše zmíněného soustředili také na věrnost reprezentace zkušeností s rasismem a diskriminací a u vyučujících na využitelnost hry ve výuce, její přístupnost a podobu doprovodných metodických materiálů. Získané podněty byly anonymizovány, analyzovány a využity pro další úpravy prototypů.

Ovládání a inventář patřily od počátku k oblastem, které vyžadovaly nejvíce pozornosti, hráči a hráčky se ztráceli v lese a mechanika přetahování předmětů byla vyhodnocena jako neintuitivní. Díky zpětné vazbě jsme uživatelské rozhraní a ovládání několikrát iterovali pro co nejlepší přístupnost. Podobně jsme reagovali na časté přeskakování textu a na poptávku po dabingu, který hráči a hráčky zmiňovali od prvního kola testování jako klíčové pro vylepšení hry. Od srpna 2026 se dabing stal integrální součástí hry jak z výtvarného hlediska, tak z hlediska hráčské přístupnosti. Právě díky těmto poznatkům jsme přepracovali i symbol srdce jako ukazatel mentální energie neboli odolnosti, který byl zpočátku nesrozumitelný. Ve finální verzi hry jsme jej doplnili o vysvětlující popis a symbol energie. Zpětná vazba k úvodu v lese s houbařením, který hráči a hráčky vnímali jako nerealistický nebo nespojený s dějem hry, nás vedla k tomu, že jsme tuto mechaniku v úvodních sekvencích hry v květnu 2026 na základě zpětné vazby zcela opustili. V průběhu testování hráči a hráčky vnímali nedostatečný vliv svých rozhodnutí na výsledek hraní a také požadovali autentičtější podobu použitého jazyka. Účastníci a účastnice romské minority pak poskytli konstruktivní vazbu na způsob komunikace romských postav ve hře i na podobu jejich interakcí tak, aby věrněji reprezentovaly jejich zkušenost. Proto jsme rozšířili dialogové volby, v nichž se začaly objevovat různé strategie, které pokrývají paletu způsobů, jak se vyrovnávat s rasistickými či diskriminačními incidenty. Tam, kde to nebylo možné, jsme zachovali striktně lineární dialogy. Vážně vnímáme rizika traumatizace, které z testování hry vyšlo jako zásadní riziko. Pomocí hesláře a vysvětlení v dialozích toto riziko snižujeme, v tomto kontextu je ve školním prostředí nutná i práce s přiloženou metodikou. Po konzultaci s odborníky a odbornicemi na romistiku jsme rozšířili integraci romštiny do hry, ve výsledné verzi používají romštinu všechny hlavní postavy a díky tomu mohou seznámit hráče a hráčky s romskou kulturou a jazykem napříč kapitolami.

Díky testování a zpětné vazbě jsme opustili využití herních mechanik jako metafor pro reprezentaci zkušeností s rasismem a diskriminací. Tuto abstrakci jsme nahradili procedurální rétorikou herních mechanik, která odkazuje k žité zkušenosti participantů a participantek, rámované narativním realismem hry. Kontext je doplněn metodikou pro vyučující a heslářem integrovaným do hry, v němž si žáci a žákyně mohou vyhledat důležité koncepty a pojmy. Testováním a vývojem hry bylo zjištěno, že zkušenosti s rasismem a diskriminací není možné reprezentovat bez kontextu. Čistě procedurální, fikční nebo narativní herní design s sebou nese riziko nesrozumitelnosti, a tím pádem nedostatečnou reprezentaci dat z výzkumné fáze projektu a reálné zkušenosti s rasismem. V tomto kontextu je samotná tvorba hry metodou výzkumu designovou praxí, a přispívá k metodologické debatě o uměleckém a designovém výzkumu v kontextu digitálních her.

Metodika

Předkládaná metodika využívá metodu herní simulace a interaktivních úloh k hlubší analýze předsudků a diskriminace vůči romské minoritě. Kognitivní cíle směřují k porozumění mechanismům latentního rasismu, segregace, stejně jako fungování trhu s bydlením, včetně problematiky tzv. obchodu s chudobou. Afektivní složka se zaměřuje na rozvoj empatie a kritickou reflexi vlastních postojů skrze emočně vypjaté herní zážitky, vyvolávající pocity frustrace a nespravedlnosti. Didaktická účinnost je podpořena různorodostí úloh, jež zahrnují analytická schémata rozhodování, kreativní tvorbu s využitím AI i terénní projekty formou pocitových map, což komplexně rozvíjí klíčové občanské a sociální kompetence žactva. Unikátní a inovativní heslář hry propojuje odborné antropologické a sociologické definice pojmů s konkrétními příběhy z výzkumu. Například pojmy *diskriminace* nebo *vztah mezi generacemi* nejsou vysvětleny jen definicí, ale jsou také ilustrovány konkrétním příkladem ze života zúčastněných Romů a Romek. Metodika navíc obsahuje i drobný multimediální doprovod (nabídka dalších zdrojů ke studiu – videí, fotografií a textů, které pomáhají téma dále rozvíjet). Začlenění herních prvků do výuky je vnímáno vysoce pozitivně, neboť cílová skupina oceňuje zprostředkování náročných témat metodou, která je jí přirozeně blízká.

Závěr

Projektová fáze naplnila záměr přenést poznatky získané prostřednictvím výzkumných a participativních aktivit do podoby vzdělávací digitální hry. Výzkumná zjištění byla v průběhu vývoje postupně implementována do herního světa, postav, scénáře, herních mechanik a vizuálního zpracování. Vznikající prototyp byl opakovaně testován cílovými skupinami a na základě zpětné vazby iterativně upravován. Celý proces provázela interdisciplinární dialog oborových perspektiv tak, aby hra naplňovala cíle, které byly projektem stanoveny. Mezi tyto cíle patří zprostředkovat zkušenosti Romů a Romek s životem v současné společnosti, vytvořit interaktivní dílo, které má potenciál pozitivně proměňovat postoje hráčů a hráček s využitím procedurální rétoriky a zajistit uplatnitelnost hry ve výuce na základních školách. Výsledkem projektové fáze je dokončená hra, jejíž součástí je metodický materiál.

S ukončením projektové fáze přichází na řadu distribuce a šíření hry a podpora jejího využití v praxi. Distribuce bude probíhat prostřednictvím vytvořené sítě partnerských škol, vzdělávacích, romských, proromských a kulturních organizací i participantů a participantek zapojených do výzkumu a testování. Širší veřejnosti bude hra zpřístupněna prostřednictvím autorského webu a distribučních platform pro mobilní zařízení a počítače. Hra bude veřejnosti postupně představena v Brně, Ostravě a v Praze. Ve fázi po ukončení projektu se další aktivity zaměří na podporu využití hry ve školním prostředí. Vedle samotné distribuce jsou plánovány přednášky a prezentace na školách, které doplní hraní hry ve výuce o širší kontext.

Zdroje

Apperley, T. (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Institute of Network Culture. https://www.networkcultures.org/_uploads/TOD%236%20total%20def.pdf

Bódi, B. (2023). *Videogames and Agency*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003298786>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Čanigová, K., & Kašparová, I. (2025). Vzdělávací počítačová hra o postavení Romů ve společnosti. *Sociologický bulletin České sociologické společnosti* 2024, 1, 91–96. Česká sociologická společnost. https://ceskasociologicka.org/wp-content/uploads/2025/05/2025-0125_Luzny_bulletin-24-web.pdf

European Union Agency for Fundamental Rights (FRA). (2025). *Rights of Roma and Travellers in 13 European Countries – Perspectives from the Roma Survey 2024*. Publications Office of the European Union.

Fals-Borda, O., & Rahman, M. O. (1991). *Action and Knowledge: Breaking the Monopoly with Participatory Action-Research*. Cinep.

Flanagan, M., & Jakobsson, M. (2023). *Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11779.001.0001>

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia Institute of Technology.

Freire, P. (2000). *Pedagogy of the Oppressed*. Continuum.

Kłosiński, M. (2018). Games and Utopia. *Acta Ludologica*, 1(1).

Kolek, L.; Ropovik I; Šisler, V., van Oostendorp H., & Brom, C. (2023). Video Games and Attitude Change: A meta-analysis. In *Contemporary Educational Psychology*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102225>

Kunzelman, C. (2022). *The World Is Born From Zero*. De Gruyter Oldenbourg.

Wolf, J. P. M., & Perron, B. (2023). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.

Mukherjee, S. 2018. Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism. *Games and Culture*, 13(5), 504–520. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>

Pauwels, L. (2013). Conceptualising Visualisation in the Social Sciences: A Multidisciplinary Review and a General Assessment of its Role in Research. In: *The Sage Handbook of Visual Research Methods*.

Pink, S. (2006). *The Future of Visual Anthropology: Engaging the Senses*. Routledge.

Pötzsch, H. (2017). Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies. *Game Studies*, 17(2). <https://gamestudies.org/1702/articles/potzsch>

Saldaña, J. (2008). Ethnodrama and Ethnotheatre. In Knowles, J. G., & Cole, A. L. (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (pp. 195–208). Sage. <https://doi.org/10.4135/9781452226545.n17>

Salvatore, J. (2018). Ethnodrama and Ethnotheatre. In Leavy, P. (Ed.), *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 267–287).

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Úřad vlády ČR. (2025). *Zpráva o stavu romské menšiny v České republice za roky 2023 a 2024*. Vláda ČR.

van Baar, H., & Kóczé, A. (Eds.). (2020). *The Roma and Their Struggle for Identity in Contemporary Europe*. Berghahn Books.