
Hra studentů FHS Xenofil bojuje proti předsudkům

Hra studentů FHS Xenofil bojuje proti předsudkům



Dne 7. září 2017 vyšla nezávislá mobilní hra Xenofil, která tematizuje předsudky, rasismus a xenofobii a jejímiž autory jsou převážně studenti [Fakulty humanitních studií Univerzity Karlovy](#). Xenofil je logická hra s unikátní hratelností, která obrací zažitá herní pravidla. Jedná se o projekt, kterému se autoři věnovali ve volném čase a bez nároku na zisk (hra je ke stažení zdarma a bez reklam na Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.WonderfulTreeStudio.Xenofil> a na App Store <http://itunes.apple.com/us/app/xenofil/id1177122761>). Fakulta humanitních studií vám přináší rozhovor s hlavním designérem hry a studentem FHS, Jindřichem Pavláskem.

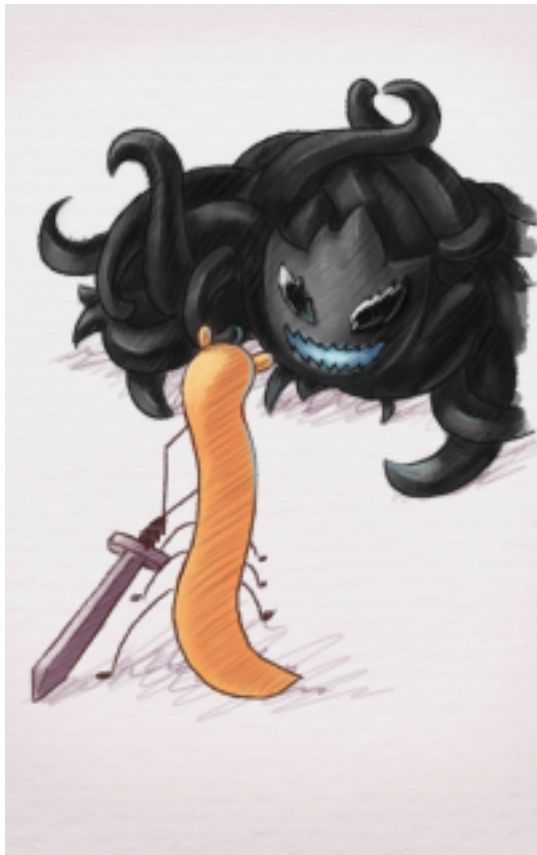
Jak jste ve své hře Xenofil tematizovali xenofobii?

Tady je třeba rozlišit dvě roviny: rovinu hratelnosti a rovinu příběhu. Téma reflektujeme jednak v hratelnosti samotné, to znamená v herních pravidlech, a jednak v příběhu, tedy v ději, který je popisnější a který hráč nehraje. Zajímavější je rozhodně rovina hratelnosti, protože tam xenofobii zachycujeme už v nezákladnějším herním principu, který převrací standardní a velmi oblíbené herní mechanismy, konkrétně žánr „spoj tři“. Pro ty, kteří to neznají: žánr „spoj tři“ spočívá v tom, že hráči spojují dohromady co největší množství stejných herních kamenů (minimálně tři), a za to jsou oceňováni, přičemž ocenění je tím vyšší, čím víc stejných kamenů u sebe je. Tento princip, který můžeme trochu radikálně interpretovat jako podporování kolektivistického myšlení a potlačování jedinečnosti, jsme se v naší hře snažili otočit. To znamená, že tam jde o to vytvářet heterogenní celky, kde najdeme různé jedince. Hráč musí v řádku nebo sloupci docílit uspořádání, v němž se herní kameny střídají, tzn. nejsou dva stejné kameny vedle sebe. Herní princip interpretujeme jako začleňování jedinců, kteří jsou nějakým způsobem znevýhodněni, do společnosti.

O čem je příběh hry?

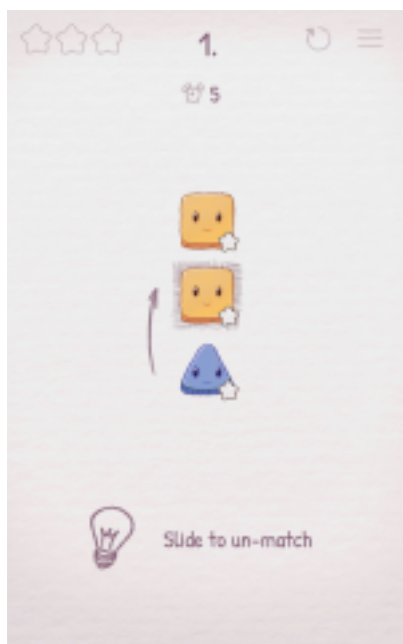
V rovině příběhu jsme se vydali cestou pohádkové symboliky. Vyhnuli jsme se tak přehnaným podrobnostem nebo konkrétnostem, které by příběh zjednodušily na nějakou konkrétní situaci a ubraly mu univerzální platnost. Děj jsme zasadili do prostředí dětí, školáků, kde sledujeme příběh dítěte, které nezapadá. Dítěti jsme neurčili ani pohlaví, ani barvu. Ve hře vystupuje jako modrá silueta, a snaží se najít přátele. Jeho bezprostřední společenská skupina ho nepřijímá, protože je pravděpodobně sportovně založená, zatímco on by si rád kreslil a vymýšlel různé obludky, jako je třeba časoslimák s nohama. To je jeho imaginární kamarád, do kterého si projektuje jednak přátele, které by chtěl mít, jednak jakéhosi ideálního člověka, budoucí ideální podobu sebe sama. Přátele hlavní postava brzy najde a snaží se je blíže poznat. Protože nevytvářejí homogenní skupinu, musejí společně překonávat různé předsudky (například proti

černočům nebo blondýnkám). Když se skupina ustanoví, tak se všechno protočí a ta naše skupina, kterou původně tvořili utlačovaní, začíná sama utlačovat. Až na jednoho z nových přátel, který setrvává v nesnášenlivé náladě, si to ale včas uvědomí. Setrvání v nesnášenlivé náladě (zde už se dostáváme do pohádky) spočívá v tom, že je očarován zlou příšerou. Tu nazýváme Korkan a je to taková černá chapadlatá stvůra, která člověka naláká, pohltí a zmاته jeho mysl. Děti, které si svůj propad na „temnou stranu“ uvědomily, se vydávají svého kamaráda zachránit. Záchrana probíhá na dvou rovinách, jednak jako souboj s příšerou, jednak jako odčarování očarovaného člověka. Ten během procesu odčarování používá například argumenty *ad hominem* a plácá různé další nesmysly, tak jak to můžeme vidět v některých diskusích na internetu. Kamarád je nakonec zachráněn, přičemž zajímavé je, že původní jádro konfliktu, které celou eskapádu očarování spustilo, spočívalo v tom, že hráli nějakou hru a představovali si, že ta hra je jediná dobrá a že ostatní hry hrají jenom hlupáci. Příběh pak končí tím, že přátelé sedí u stolu a hrají tu cizí hru, kterou původně tak haněli.



Co jste chtěli Xenofilem sdělit?

Hra se dá interpretovat různě. Samozřejmě nejsme tak naivní, abychom si mysleli, že hraní někoho zásadně promění. Z mého pohledu jsme hlavně vyjádřili myšlenku, že všichni lidé, bez ohledu na rasu, náboženské přesvědčení, příslušnost ke skupině nebo názor, jsou si rovni a všichni jsou stejně náchylní konat dobro a konat zlo. Zlí mohou být všichni. Bílí, modří, zelení, fialoví, černí, vzdělaní, nevzdělaní, je to úplně jedno. Druhá důležitá myšlenka se týká sporů. Když s někým nesouhlasíme, nemusíme ho hned zatratit, onálepkovat a začít mu nadávat; i kdybychom třeba měli pravdu. Tím totiž ničemu nepomůžeme a debatu jenom polarizujeme. Pokud dojde k nějakému konfliktu, je důležité se o věcech bavit, řešit příčiny, to, proč se ten člověk začal takhle projevat, z čeho má strach, když říká to, co říká, a nějak to společně překonat a zachovat pozitivní hodnoty, například přátelství. To je také důvod, proč jdou v příběhu hlavní hrdinové zachránit kamaráda, dlouho se jím zabývají a baví se s ním. Tohle je tedy druhá nesmírně důležitá věc, kterou jsme se do hry snažili dostat, protože společenská debata, jak se objevovala v médiích, byla v době, kdy jsme Xenofila vymýšleli, velmi napjatá a polarizovaná a chyběl v ní vlastně jakýkoli vyrovnaný názor. Z médií se zdálo, že jsou dvě strany, které na sebe jenom plivou špínu, a že ani jedna z nich vlastně není dobrá. Toho jsme se chtěli vyvarovat a chtěli jsme ukázat, že důležité je hlavně se spolu bavit a pokoušet se problémy překonat tím, že poznáme příčiny a společně si je vyjasníme.



Jak dlouho jste hru vyvíjeli a kolik vás bylo?

Zpravidla uvádíme dva roky, ale je potřeba k tomu dodat spoustu věcí. Dva roky je to přibližně od doby, kdy se poprvé objevil nápad udělat hru, která otočí princip „spoj tři“ a udělá z něj „rozpoj tři“. Poté následoval poměrně dlouhý čas vymýšlení, jak vůbec něčeho takového docílit, protože různí programátoři a designéři už při vyslovení nápadu říkali, že to udělat nejde, a částečně měli pravdu, protože to skutečně nešlo provést jednoduše. Samotný vývoj tedy začal spíše před rokem a půl; tehdy jsme začali vytvářet první skici, hledat vizuální formu a zároveň rozmýšlet, jestli do hry zapojíme příběh. Jádrem celého vývoje se pak odehrálo loni od července do listopadu. Tehdy se všechno namalovalo, napsalo, přeložilo a naprogramovalo a pak už se řešily víceméně detaily jako testování, optimalizace, výukové levely a podobně. Co se našeho počtu týče, byli jsme čtyři. Pracoval jsem na tom já jako iniciátor té myšlenky, řídicí prvek, který má poměrně jasnou vizi, a zároveň grafik. Významnou spolupracovní sílou mi byl Petr Vojtěch, rovněž student FHS, který mi pomáhal rozvíjet herní mechanismy a vymyslet a konkretizovat příběhové momenty. Společně jsme dávali dohromady formulace a překlady, abychom v krátkých větách vyjádřili co nejvíc; troufám si tvrdit, že každá věta ve hře je tak napěchovaná významem, až přetéká. Dál na tom pracoval Radim Špetlík, absolvent FHS, zprvu jako hlavní programátor, pak bohužel neměl tolik času, takže jsme přibrali dalšího programátora Tomáše Fedora, který se velmi osvědčil a stal se naším dobrým přítelem. Externě jsme pak samozřejmě pracovali s hudebníkem, s někým, kdo nám kontroloval překlady do angličtiny, do ruštiny atd.

Tři z vás studujete nebo jste studovali na FHS. Ovlivnilo vás to při tvorbě hry?

Některé asi více a jiné méně. Mě, troufám si tvrdit, studium ovlivnilo poměrně hodně. Během studia jsem měl vždycky pocit, že na tom, co člověk dělá, záleží, že by to mělo mít smysl, a že není jedno, jak se svým vzděláním naloží. Vliv mělo studium také proto, že celá hra vychází z méj diplomové práce. Musel jsem se v ní vypořádat s některými Sokolovými myšlenkami o hře, které vyjadřuje už v Malé filosofii člověka, totiž že herní pravidla nesou význam. Abych tuhle myšlenku rozvinul nebo se o to alespoň pokusil, musel jsem interpretovat některé zdánlivě bezvýznamné hry způsobem, který by dával smysl. Byla to velká výzva a následně mi přišlo hloupé to jenom sepsat a nevytvořit nic, co by to doložilo, přestože implikují, že by to bylo dobré. Obzvlášť když jsem pak někde pana profesora Sokola slyšel říkat, že je dobré, když se akademik taky trochu namočí a nezůstane jenom u teoretické práce. On to možná myslel trochu jinak, já jsem si z toho ale vzal, že nestačí jenom popisovat, co hry můžou a nemůžou dělat, ale je třeba jít a to, co by mohly dělat, zkusit realizovat.

Co by tedy hry mohly dělat?

Z mého pohledu by mohly velmi dobře propojovat to, co vyjadřují ve své hratelnosti, s tím, co vyjadřují v příběhu; případně by mohly hratelnost samotnou v příběh proměnit. Hry by tak mohly být dalším expresivním médiem, které vyjadřuje složitější a hlubší myšlenky, a zároveň zůstat hrami a být zábavné.

Marie Pavlásková

11. 9. 2017