

Gamifikací k inkluzi

Popis české hry

„Romeo a Julie z Holešovic“

Pedagogické aspekty hry

Hlavní a nejzřejmější téma této hry jsou předsudky a meziskupinové vztahy. Při vymýšlení hry jsme vycházeli z toho, že nás znepokojuje dlouhodobě negativní vnímání Romů neromskou částí české společnosti¹ a tak bychom se o tomto tématu rádi bavili i s mladými lidmi. Obávali jsme se ale, že přímočaře uchopené téma předsudků vůči Romům by se mohlo setkat s odmítnutím a tak jsme se rozhodli vytvořit ve hře imaginární společnost. Zároveň jsme ale při budování herních předsudků měli na paměti příklady předsudků, kterým Romové v ČR čelí. Hra tak umožňuje prozkoumání předsudků a menšinových zkušeností všeobecně, což se nám potvrdilo v průběhu reflexí po hře. Vnímáme to jako přínos, protože se tak s těmito situacemi a jevy může ztotožnit širší okruh hráčů, kteří mohou mít zkušenosti i s jinými projevy předsudků než jen těmi protiromskými.

V první části hry budujeme a podporujeme u hráčů stereotypní vnímání „těch druhých“, což do hry vnáší nejen téma předsudků jako takových, ale i otázku toho, jak naše okolí a společnost, ve které žijeme, ovlivňují naše vnímání druhých.

¹ Každoroční šetření Centra pro výzkum veřejného mínění se zabývá vztahem české veřejnosti k národnostním skupinám žijícím v České republice. Romové jsou ve výstupu tohoto šetření pravidelně respondenty označováni jako jedna z nejméně sympatických skupin. Viz https://cvvm.soc.cas.cz/media/com_form2content/documents/c2/a4905/f9/ov190415.pdf.

Tím do hry vnášíme i širší oblast kritického myšlení, protože hráči si v jistou chvíli manipulaci, které jsou vystaveni, uvědomí a zjistí, že musí přemýšlet o druhých sami za sebe, ne skrz prizma nepřátelství, ale skrz vlastní zkušenosti a vlastní myslí.

Kromě těch nejdůležitějších a nejzjevnějších pedagogických aspektů hra obsahuje další drobnější linie. Např. se dotkneme tématu mediální gramotnosti – hru hrají souběžně dvě skupiny hráčů, kteří dostávají rozdílné informace a ke kterým se herci chovají odlišně na základě příslušnosti k odlišným skupinám. Jeden z takových rozdílů v podaných informacích jsou novinové články popisující určitou situaci, které dostanou hráči na začátku hry. Každá skupina skrz tyto články dostane rozdílné informace a úhly pohledu na stejnou událost. Hráči se dozvídají o těchto rozdílech na konci hry, kdy sdílejí a konfrontují získané informace. Objevení odlišných verzí článků otevírá prostor pro diskusi o médiích a potřebě kritického přístupu k informacím.

Další aspekty zahrnují spolupráci, která je předpokladem vyřešení herního úkolu. Co se praktických dovedností týká, hra obsahuje úkoly vyžadující dovednost orientace v mapě a prostoru, jelikož se odehrává na různých místech ve venkovním prostoru.

Pedagogické aspekty hry vystoupí do popředí vlastně až po skončení samotné hry, kdy probíhá část věnovaná reflexi. Konstrukce naší hry nedává reflexi mnoho prostoru, většinou probíhá okolo třiceti minut a, kromě toho, že v jejím průběhu dostanou hráči prostor, aby mluvili o svých pocitech a zkušenostech, dojde i na diskusi o procesech spojených s předsudky, které zažívali a pozorovali v rámci hry i každodenním životě v reálném světě. Ptáme se hráčů na to, co si mysleli o herních druhých v první části hry, jak je vnímali na konci a, pokud došlo k změně, kdy a proč nastala. Ptáme se také na paralely se situacemi v reálném životě. Zabýváme se i mechanismem šíření předsudků a na závěr se snažíme přijít na to, co může v reálném životě k překonání předsudků přispívat.

Stručně k příběhu hry

Náš příběh je inspirovaný příběhem Romea a Julie. Zápletka spočívá v zmezení dvou mladých lidí z dvou znepřátelených skupin; úkolem hráčů je najít tyto dva mladé lidi. Hra tematizuje napjaté vztahy mezi dvěma skupinami; hráče na začátku rozdělíme (nebo ideálně dorazí dvě skupiny na odlišná místa srazu a na začátku o sobě vůbec neví) a každá je uvedena do trochu odlišného příběhu. Fyzicky jsou skupiny odlišené velkýma ušima a velkými nosy, které hráči na začátku hry dostanou a v průběhu hry je mají nasazené.

Pro každou ze skupin tedy příběh začíná informací o jedné pohřešované osobě a teprve v průběhu hry se dozvídají o existenci té druhé.

Jedna skupina hráčů (ti s velkými nosy) se stává přáteli z posilovny, kteří postrádají kamaráda Tomáše. Tomáše se jim nedaří již delší čas kontaktovat a ví, že se dostal do nějakých problémů kvůli bitce v klubu, kde pracoval. Postupně v průběhu hry zjistí informace o vztahu Tomáše s nosačkou Hankou a o jejich svatbě.

Druhá skupina (ti s velkýma ušima) se stává přáteli Hanky z hudební skupiny, která má brzy odehrát koncert. Proto musí najít Hanku, která se už delší dobu neobjevila na zkoušce. Ví o tom, že chodila do hudebního klubu a že měla problémy kvůli bitce, do které se tam zapletl její bratr. Postupně zjistí informace o vztahu s ušounem Tomášem a o jejich svatbě.

Příběh se uzavírá setkáním obou skupin před domem Hančiny matky, kterou se společně pokusí smířit, aby se jim nakonec podařilo oba kamarády kontaktovat.

Struktura hry

Abychom mohli trochu podrobněji vysvětlit příběh hry a to, jak hra funguje, podíváme se na průběh hry z pohledu každé z hráčských skupin.

Ušouni/kamarádi Tomáše

Kamarádi Tomáše se sešli, protože ho postrádají a chtějí zjistit, co se stalo. Nedávno se dostal do problému po bitce, která proběhla v klubu Cross, kde pracoval. Má vypnutý telefon a v domě, kde bydlí, ho nějaký čas nikdo neviděl. Skupina se vydá do Crossu zjistit víc.

Barmanka je příjemná osoba a je ochotná promluvit si s kamarády Tomáše. Ti se dozvídají, že bitku začali nosáči, kteří jsou velmi agresivní, a nedá se jim věřit. Také zjistí, že Tomáš se v baru setkával s nosačkou a nebylo by překvapení, kdyby se mu kvůli ní něco stalo. Od bitky ho v klubu nikdo neviděl. V baru je i bratr barmanky, který osloví hráče, když barmanka odejde. Ukáže se, že se znal s Tomášem i nosačkou – Hankou. V baru po bitce našel Hančin diář, který nechá hráčům prohlédnout a ofoťit. Jeden z posledních zápisů je adresa.

Adresa hráče zavede na radnici do kanceláře matriky. Úřednice je rezervovaná, ale hráči se od ní dozví, že se Hanka s Tomášem vzali. S trochou štěstí a šikovnosti se jim podaří nahlédnout do úředního spisu a získají Hančinu adresu.

Na místě Hančiny adresy najdou hráči staveniště a jak tak přemýšlejí, co dál, slovně na ně zaútočí stavební dělník (nosáč). Žádné informace ze setkání nezískají, ale zažijí pocit nenávisti na základě své příslušnosti ke skupině ušounů. Dělník odchází a na scéně se objeví dívka, z které hráči vytáhnou adresu Hančiny rodiny.

Hráči dorazí k domu, kde by měla být Hanka a dostanou se do kontaktu s její matkou. Ta s nimi odmítá mluvit a hádá se s nimi.

Nosáči/kamarádi Hanky

Kamarádi Hanky, spoluhráči v hudební skupině, se setkávají, protože postrádají členku kapely a chtějí zjistit, co se stalo. Jejich kamarádka se změnila po bitce, do které se dostal její bratr v klubu Cross; byla zamlklejší a kdo ví, co se jí honilo hlavou. A teď má vypnutý telefon, neukázala se na zkouškách a příští týden má kapela odehrát koncert. Nikdo neví, kde Hanka bydlí a jako jediný možný krok se zdá vypravít se do klubu zjistit víc o té bitce.

Barmanka křičí na hráče hned od jejich vstupu do baru – nejsou tam prý vítáni, jsou agresivní, nepracují apod. Hráči se ze scény nic nedozví, ale zažijí nepřátelský projev na základě své příslušnosti ke skupině (nosáčů). Když odchází, osloví je bratr barmanky, který znal Hanku. Po bitce našel v baru její diář, který nechá hráčům prohlédnout a ofotit. Jeden z posledních zápisů je adresa.

Adresa je zavede na radnici, do kanceláře matriky. Úřednice je rezervovaná, chová se k hráčům povýšenecky, ale nakonec se hráčům podaří zjistit, že si Hanka vzala ušouna Tomáše. Hráči z úřednice vytáhnou i adresu místa, kde bydlí Hančina rodina.

Když dorazí k domu, kde má bydlet Hančina rodina, uvidí skupinu ušounů...

Spojení obou skupin

Setkání obou skupin vyvolává otázky, hádky, konfrontaci informací a příběhů. Dříve nebo později hráči společně osloví Hančinu matku. Průvodci, kteří jsou po celou dobu s každou ze skupin, mohou hráčům pomáhat – připomínat cíl hry, navrhnout spolupráci obou skupin – ale jen kladením správných otázek a až do konce hry se musí držet v pozadí.

Hančina matka nechce přijmout nové informace, především o tom, že se Hanka s Tomášem sezdali. Je velmi předsudečná vůči ušounům. V průběhu konfrontace vede hráče k rekapitulaci hry a konfrontaci informací, pohledů a zážitků

každé ze skupin. V této diskuzi dochází k sestavení co nevěrnější verzi toho, co se vlastně stalo.

Když začne diskuze upadat, točit se dokola apod., vstoupí na scénu Hančina sestra. Potvrdí, co hráči zjistili o Hance a Tomášovi a vyjde najevo, že byla se sestrou v kontaktu i po jejím zmizení. Navrhne, aby matka Hanku kontaktovala skrz Snapchat. Matce se nechce a hráči jí musí přesvědčit, aby tak učinila. Matka žádá hráče o pomoc s formulací zpráv.

Tak začíná konverzace s Hankou (a Tomášem). Skupina diskutuje nad obsahem zpráv a v průběhu konverzace zjistí, že Hanka s Tomášem pro Hančinu sestru nahráli video zprávu, na kterou se tedy půjdou všichni podívat. Tady se nabízí zakomponovat ještě nějaké klíče, které hráčům umožní video shlédnout (každá ze skupin by v průběhu hry mohla např. vyřešit nějaký rébus a když se dají řešení každé ze skupin dohromady, podaří se jim dostat k videu...), ale to ještě nemáme vyzkoušené.

Ve video zprávě Hanka a Tomáš vysvětlují, proč odešli a vyjádří svou touhu vrátit se do tolerantnější společnosti. Vybídnou hráče k natočení jejich vlastní video zprávy, která by je přesvědčila, že návrat domů je bezpečný. Když hráči pošlou Hance a Tomášovi video, dostane se jim omluvy za neohlášený odchod a příslib návratu. Matce se uleví, že je její dcera v pořádku a hráčům poděkuje za to, že se jim Hanku a Tomáše podařilo najít.

To je konec příběhu, hráče pak ještě pozveme na část věnovanou reflexi hry.

Stavba hry

Hra je divadelního typu, založená na situacích vedených herci, do kterých hráči vstupují. Herci ví, co jsou za postavu (osobní charakteristiky, místo v příběhu, přínáležitost ke skupině – ušouni/nosáci apod.), jak se v daném okamžiku cítí, co mají hráčům prozradit a co naopak zatajit. Jinak je situace založená na herecké improvizaci a záleží na hercích i hráčích, jak se bude konverzace vyvíjet. Herci se drží jednoho základního

pravidla – musí zatajovat a trochu si s hráči pohrávat, nikdy nesmí dát hráčům žádnou informaci zadarmo a ví, co by mělo být spouštěčem podání informace (otázka, kterou hráči položí, způsob chování hráčů apod.).

V průběhu hry se snažíme dotýkat tématu předsudků po dvou hlavních linkách. Jedna je racionální – hráči získávají a zpracovávají informace. Druhá je emocionální, vystavěná na osobních zážitcích hráčů skrz interakci s herci. Herci se k hráčům chovají podle toho, zda jsou ze stejné, nebo odlišné herní společenské skupiny (ušouni/nosáci) a jejich chování může být nápomocné, sympatické, neutrální, odměřené až nepřátelské.

Identifikovali jsme tři hlavní aspekty, které považujeme pro úspěch hry za zásadní a k jejichž provedení jsme se snažili přiblížit:

- imerze, tzn., že hráči by se měli ponořit do herního světa, stát se postavami hry a prožívat ji;
- zážitek tématu (v našem případě předsudků) z rozličných perspektiv jako předpoklad plodné diskuze k tématu;
- jednoduchá, ale dobře zaměřená reflexe po skončení hry.

Podmínkou docílení ponoření hráčů do hry je především zajímavý příběh, propracovaná výprava a uhlídání toho, aby všichni po celou dobu jednali v rámci hry na základě svých rolí. To je práce především pro herní průvodce, ale i pro všechny herce.

Zážitek tématu (předsudků) z různých perspektiv chápeme tak, že by se hráči měli ocitnout v různých vztahových situacích k tématu; identifikovali jsme tři takové:

- předsudky jako téma hry, příběhu – *děje se to někomu jinému, jsem pozorovatel*;
- předsudky hráče přímo ovlivňují – *jsem terčem, trpím*;
- předsudky hráči sami šíří – *jsem pachatel*.

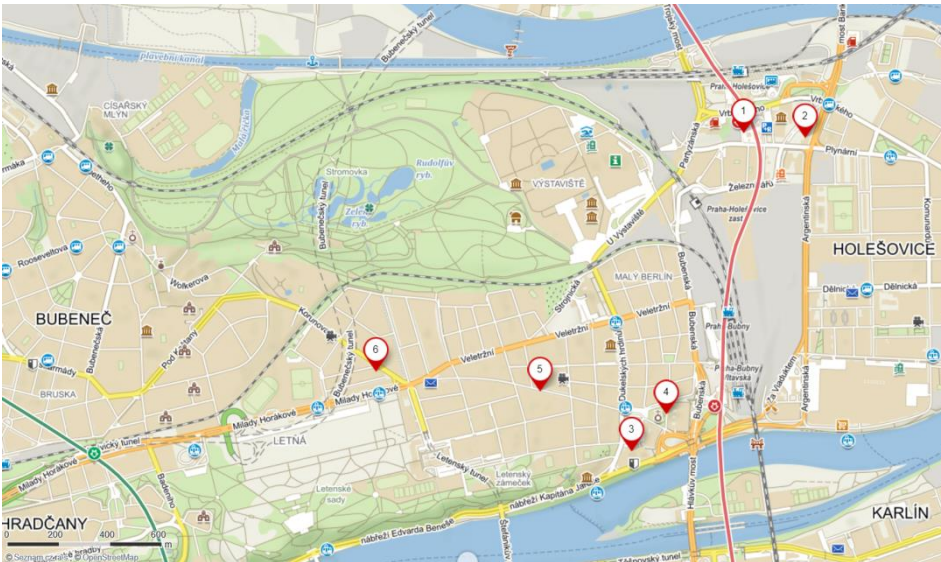
Reflexe, která následuje po hře, je klíčovou součástí aktivity, v rámci které hráči třídí, verbalizují a diskutují o svých zážitcích a dávají je do vztahu s neherním, reálným světem a životem. Reflexe hry dává příležitost vědomě diskutovat o tématu a je to právě tato součást programu, která může zasít semínko změny. Zároveň však probíhá hned po hře, která je především zábavou a formát diskuze může být pro (často unavené) hráče nudný. Proto jsme se v tomto kontextu uchýlili k menší časové dotaci, než by bylo ideální. Snažíme se tedy alespoň co nejefektivněji zacílit otázky, které do diskuze vnášíme. Na úvod dáváme hráčům čas, aby vypustili nejsilnější emoce, ale snažíme se diskusi moderovat, aby nezašla do přílišných herních detailů. Otázky, na které se následně ptáme, jsou následující:

- co jste si mysleli o těch druhých (ušouni/nosáči) v první části hry?
- co jste si o nich mysleli na konci hry?
- pokud k nějaké změně došlo, kdy a proč se váš pohled změnil?
- znáte nějaké příklady podobných situací, jevů, ze skutečného života?
- jak reagovat na předsudky, když se s nimi setkáte – jako pozorovatelé, terče, pachatelé?

Pro hráče není evidentní mluvit po hře o tom, jak vnímali druhou skupinu na začátku hry a mají tendence říkat, že byli od začátku zadobře se všemi. Není to ale pravda, průvodci hrou jsou s hráči po celou dobu hry a slyší, co říkají. Proto jsme do hry zakomponovali postavu reportéra, který po první scéně v klubu hráče zastaví na ulici a ptá se jich (s kamerou, nebo mikrofonom) na otázky typu „jaké máte zkušenosti s ušouny/nosáči?“ a „co byste našim divákům/posluchačům doporučili dělat, když je potkají?“

Místa hry

Místa, na kterých se hra odehrává, jsou důležitá pro úspěšné docílení ponoření hráčů do hry. Přesto, že jsme pro hru vytvořili imaginární společnost, hrajeme ji v realistickém prostředí. Hráči se na začátku setkají s průvodci poblíž stanice metra. (č. 1 na mapce níže) a první stopy je vedou do hudebního klubu (č. 2), kde zažijí první scénku hry. Další stanoviště je na radnici (č. 3). Poté jedna skupina zažije situaci na ulici (č. 4) a druhá se setká s hercem po cestě v tramvaji (č. 5). Závěrečná scénka se odehrává před budovou (č. 6) a v bytovém prostředí místa, kde žije Hančina rodina. Hráči musí v průběhu hry používat mapu a pohybovat se hromadnou dopravou z jednoho stanoviště na druhé.



Herci a postavy

Herní tým sestával z lidí mezi 12 a 40 let z různých profesionálních oblastí – amatérští herci, herní nadšenci, lidskoprávní aktivisté, sociální pracovník a novinářka. Tým byl

smíšený romsko-neromský. Celý tým se podílel na vytvoření a přípravě hry s podporou spolupracujícího divadelního režiséra.

Vytvořili jsme celkově 8 postav, z toho 2 pro průvodce hrou a ostatních 6, s kterými se hráči setkávají na jednotlivých stanovištích. Sledujíc logiku naší hry bylo část postav ušounů (lidé s velkýma ušima) a část nosáčů (lidé s velkými nosy) a herci (stejně jako hráči) během hry nosí masky nosů a uší. Postavy průvodců hrou jsou propojené s úvodním příběhem: jeden z nich je nosáč, hudebník, kamarád Hanky; druhý je ušoun, sportovec, kamarád Tomáše. Ostatní postavy zahrnují:

- ušounskou barmanku, která nenávidí nosáče a je tajně zamilovaná do Tomáše;
- mladšího bratra barmanky, který je otevřenější a kterému se stýská po Hance a Tomášovi, s kterými se přátelil;
- ušounskou úřednici matriky, která se snaží chovat korektně, ale která má v sobě předsudky hluboce zakořeněné;
- nosáčský dělník na stavbě, který upřímně nenávidí ušouny;
- Hančina sestra Sára, která je smutná, že její sestra odešla a uvědomuje si skrze to absurditu meziskupinové nenávisti;
- Hančina matka, která má v sobě předsudky o těch druhých hluboce zakořeněné a která vztah své dcery a její odchod vnímá jako zradu.

Nástroje a pomůcky

Hra je založená především na hereckých výkonech, a co se rekvizit týká velmi jednoduchá. Několik jich ale používáme.

Nejdůležitější rekvizity jsou masky nosů a uší, které nosí herci a které hráči dostanou v **úvodní fázi hry** na místě setkání poblíž stanice metra. Nasazením uší a nosů vstupují hráči do hry a stávají se herními postavami.



Obsahově budujeme postavy obsah na základě kartiček s rolemi. Ty obsahují následující informace:

- o roli ve skupině přátel;
- jejich vztah s Hankou/Tomášem a krátké příběhy o nich;
- stručná historka – zkušenost se znepřátelenou skupinou;
- částečnou informaci o situaci – např. jeden hráč se byl podívat u Tomáše doma, jeden z hráčů byl jednou s Hankou v hudebním klubu apod.

Příklady předsudků o znepřátelené skupině jsou rozeseté v rámci výše popsaných částí informací ve formě různých poznámek, skrz použití určitých přídavných jmen apod.

Jeden z hráčů v každé skupině dostane se svou rolí dva krátké sloupky z novin. Jeden z nich popisuje bitku mezi Tomášem a Hančiným bratrem v hudebním klubu (a skrze informace v tomto článku se hráči následně do klubu i vydají). Druhý článek popisuje ty druhé (ušouny/nosáče) velmi stereotypně. Každá skupina dostane články napsané z perspektivy herní skupiny, ke které náležejí. Články obsahují i fotky Hanky/Tomáše a hráči tak mají vizuální představu o tom, koho hledají. Články jsou datované a tak jsou také klíčem k sestavení časové osy příběhu.

Každá skupina také dostane herní peníze s poznámkou, že na nich nic speciálního nezáleží, ale mohou jim v průběhu hry

pomoci (hráči je většinou použijí na nákup nápojů v baru a podplacení úřednice matriky).

Jeden z hráčů v každé skupině – ti, jejichž postavy už někdy hudební klub Cross navštívily – dostane mapu okolí s vyznačeným místem, kde se klub nachází.

V hudebním klubu herci připraví nápoje, které si mohou hráči zakoupit. Důležitější je ale diář, který, jak hráči zjistí na konci scénky, našel barmančin mladší bratr po bitce (která je popsána ve výše popsaných novinových článcích a která je spouštěcím bodem konverzace s barmankou). Dář patří Hance a je v něm množství různých zápisů (pravidelné zkoušky s kapelou, večery s přáteli v Crossu, schůzky s Tomášem a další, které se hrou přímo nesoúvisí a které jsou v diáři jen za účelem vytvoření zdání autentického diáře). Jeden z posledních zápisů obsahuje přesnou adresu a čas schůzky. Z diáře vypadne také mapka okolí této adresy.

Úřednice **matriky** používá složku s vyplněnými oddacími formuláři, do kterých hráči jedné skupiny tajně nahlédnou, aby získali Hančinu adresu. Úřednice má při sobě i pro případ potřeby mapy čtvrti.

Na místě Hančiny trvalé adresy najdou hráči **stavbu**. Herec pro tuto scénku potřebuje jen reflexní vrstvu, případně přilbu, aby vypadal jako stavební dělník.

Herci na místě poslední scénky, **místě, kde žije Hančina rodina**, potřebují mobilní telefony s připojením k internetu a nainstalovanou aplikaci na posílání zpráv (konverzaci Hanky s hráči vede postava Hančiny sestry a na druhé straně odpovídá jiná herečka, v našem případě herečka z první scénky hry, která odpovídá jako Hanka a Tomáš). Výměna zpráv končí odhalením video-zprávy, kterou Hanka s Tomášem poslali Hančině sestře – všechno už řekli sestře ve zprávě a tak by ji možná mohla hráčům přehrát. Matka Hanky je také zvědavá a tak pozve hráče nahoru a společně se na video podívají (<https://drive.google.com/open?id=1g-WiaabN91iW-zaHdobVDVjLzYfl83sq>). Hanka a Tomáš ve zprávě vyzývají

hráče, aby jim také poslali video; je tedy potřeba mít připravenou kameru nebo počítač.

Cílová skupina

Cílovou skupinou hry jsou mladí lidé mezi 12 a 18 let. Mladší hráči mají tendenci silněji se vžít do herního příběhu, ti starší zase hrají racionálněji a jsou tak náchylnější k přemýšlení a diskuzi o tématu; zapojují se hlouběji ve „vážné“ části programu.

Časový rámeček

Hra trvá přibližně dvě hodiny. Následující reflexe zabere v minimalistické verzi půl hodiny času.

Zpětná vazba od hráčů

Reakce hráčů na hru byly celkově pozitivní. Hráči si hru užili a líbil se jim výběr míst hry a to, že se pohybovali po městě. Příběh hry považovali za dostatečně napínavý, aby udržel po celou dobu hry jejich pozornost a bylo pro ně zábavné skládat dohromady všechny detaily, z kterých nakonec vystoupil celý příběh.

Z pohledu různých perspektiv zkušenosti předsudečného jednání byl pro všechny nejsilnější zážitek typu – *jsem terčem, trpím*. Jak již bylo řečeno výše, hráči většinou popírali perspektivu pachatele (měli tendenci tvrdit, že jim bylo od začátku jasné, že nikdo není špatný jen kvůli tomu, že má velký nos/uši). Pozorovatelská perspektiva – *jsem svědkem, sleduji* – byla pro hráče celkově nejméně zajímavá a v souvislosti s ní zaznívaly nejvíce klišé reakce typu „*neměli bychom lidi soudit podle toho, jak vypadají*“. I přesto si

myslíme, že je důležité zachovat ve hře všechny tři perspektivy, protože to napomáhá vytvoření kritičtějšího a komplexnějšího obrazu problému a taková je pak i následná diskuze.

V souvislosti s reakcemi na předsudky v každodenním životě a jejich minimalizaci hráči zdůrazňovali důležitost osobního kontaktu a vzájemného osobního poznání, uvědomění si společných vlastností a tužeb a s tím související otevřenost k druhým.

Závěrem

Vytváření této hry tak, aby do sebe všechny details zapadaly, celek dával smysl a bylo to celé zábavné, nebylo vždy jednoduché a často končilo slepými uličkami (a stále máme spoustu nápadů, jak hru vylepšit), byla to však pro všechny členy týmu důležitá zkušenost. Musíme znovu zdůraznit, že princip spolupráce celého týmu při všech fázích tvorby a realizace hry je velmi přínosný. Každý herec svoji postavu i příběh, který se jí týká, spoluvytvářel a tak se ve svých rolích cítili pohodlně a byli schopní autentického výkonu a smysluplné improvizace. Posílilo to také každého zodpovědnost k výslednému produktu. A, co je také důležité, všichni si přípravu i samotné hraní, užili.

Tento materiál byl vytvořen na základě práce projektového týmu Otevřené společnosti - Soňa Černá, Miroslav Hejduk, Hedviga Hejduková, Soňa Kalejová, Ester Lomová, Veronika Kratochvílová, Adam Rut, Martin Skopalík, Branislav Štepita.

Tento materiál byl vytvořen ve spolupráci Autonomia Foundation a Detectivity, the Promitheas Insitute, the Infinite Opportunities Association a Otevřené společnosti v rámci projektu ‚Gamifikace pro Inkluzi a aktivní občanství‘. Projekt (2017-3-HU01-KA205-046883) je sponzorován programem Erasmus+.

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.



Spolufinancováno
z programu Evropské unie
Erasmus+

