
Studenti vymysleli mobilní hru Xenofil. Bojují s ní proti xenofobii

Studenti vymysleli mobilní hru Xenofil. Bojují s ní proti xenofobii

Také rádi hrajete hry typu Propoj tři stejné? A co to zkusit trochu jinak, přepnout myšlení a skládat vedle sebe naprosto odlišné žetony? Právě na základě tohoto obráceného principu se zrodila mobilní hra [Xenofil](#), za níž stojí studenti Univerzity Karlovy a Českého vysokého učení technického a která reaguje na xenofobní nálady ve společnosti a strach z jinakosti.



Autory hry Xenofil, již si lidé mohou zdarma stáhnout od 7. září do svých chytrých telefonů v české, ruské a anglické verzi, jsou studenti Fakulty humanitních studií UK Jindřich Pavlásek a Petr Vojtěch, absolvent FHS UK a student Fakulty informačních technologií ČVUT Radim Špetlík a absolvent ČVUT Tomáš Fedor. Čtveřice pracuje pod hlavičkou vlastního herního designového studia Wonderful Tree.

Hlavní myšlenka se zrodila v hlavě Jindřicha Pavláška, když pracoval na své diplomové práci Videohra jako vyjadřovací prostředek, v níž se zabývá tím, jak hry vyjadřují hodnoty a myšlenky a jak je lze spojit s vyprávěním. V době, kdy se

věnoval teorii, v Evropě včetně České republiky gradovaly protimigrantské a xenofobní nálady, spolu se svými přáteli se proto rozhodl přispět do diskuze v praxi.

„Vyšel jsem z hypotézy, kterou však nemám nijak vědecky ověřenou, totiž že hry typu ‚Spoj tři‘ mohou hráče vést ke kolektivizujícímu myšlení. Člověk musí přijmout za své pravidlo řadit stejné ke stejnému. Čím víc stejného poskládá vedle sebe, tím lepší má skóre. Napadlo mě nabídnout lidem hru, která by fungovala obráceně,“ vysvětluje Jindřich Pavlásek. I když Xenofil vznikl v době uprchlické krize, množících se teroristických útoků, radikalizace a také silících protimigrantských tendencí, vymyšlen je tak, aby měl nadčasovou platnost. Spíše než hru čtveřice vytvořila příběh, který se zabývá tím, proč lidé odmítají jinakost v jakémkoli směru, proč z ní mají strach a co dovede jedince právě třeba až k radikalizaci.

„Vymyslet herní pravidla bylo náročné, protože nestačilo základní koncept tohoto typu her obrátit. Bylo třeba přidat další nápady, jinak by nebylo co hrát. Vycházeli jsme při tom ze společenských teorií – když člověk nějakým způsobem jedná ve společnosti, nikdy to neovlivňuje jenom jeho samotného, vždy to působí i na někoho dalšího. Proto když hráč ve hře táhne žetonky z jedné strany na druhou, bere jich s sebou víc, pohyb jednoho ovlivňuje i ty okolo. Dále se do herních pravidel promítla představa, že ve společnosti nacházíme společenské celky, proto se hra vyhodnocuje v řádcích a sloupcích, v nichž má hráč za úkol vytvořit heterogenní celky, složit tedy takovou skupinu, aby v řádku nebo sloupci nebyly dva stejné herní kameny vedle sebe,“ říká Pavlásek, který se postaral také o velmi originální grafické zpracování hry.

Xenofil není první hra, pod níž je podepsáno Wonderful Tree Studio. I v jejich předchozích dílech, na nichž se obsahově a obrazově zásadním způsobem podílel Jindřich Pavlásek, představuje důležitou roli příběh. Tvůrci totiž věří, že i hraní her má na člověka určitý dopad, který jeho myšlení může proměňovat. O využití Xenofila proto v této souvislosti projevíly zájem také některé vzdělávací a neziskové organizace.

Mobilní hra Xenofil je ke stažení pro operační systém Android [ZDE](#) , pro operační systém iOS [ZDE](#) .