

GULAG.CZ aneb Jak virtuální a rozšířená realita, komiks i videohra zprostředkovávají realitu sovětských gulagů

9.00 – 11:00

Organizace **Gulag.cz** se zabývá fenoménem sovětských pracovních-táborů a obecně i sovětským totalitním režimem. Ve svém vzdělávacím programu nazvaném *Gulag XR* využívá komiks i rozšířenou a virtuální realitu. O přípravě zmíněného programu i o své účasti na mezinárodním projektu MEMENTOES bude mluvit předseda organizace **Štěpán Černoušek**. Projekt MEMENTOES spojuje muzejní experty a herní vývojáře, a v jeho rámci vzniká i narativní videohra přibližující témata související se sovětskými represemi. Více informací [zde](#).

CHARLES GAMES: Videohry jako brána do minulosti

12.00 – 14:00

Herní studio Charles Games má na svém kontě řadu mezinárodně úspěšných narativních videoher týkajících se dramatických událostí československých dějin (Attentat 1942, Svoboda 1945, Vlak do Sachsenhausenu a další). Je také jedním ze tří evropských herních studií účastnících se projektu MEMENTOES, v rámci kterého společně s Muzeem válečného dětství v Sarajevu vytváří výpravnou hru inspirovanou vzpomínkami lidí, kteří vyrostli během konfliktů v Sarajevu, Aleppu a Charkově. O tvorbě historických her, své spolupráci s muzeem a dalšími odborníky bude vyprávět **Lukáš Kolek**, výkonný ředitel studia Charles Games. Více informací [zde](#).

GULAG XR: Jak vyučovat o sovětských represích

15.00 – 17:00

Organizace Gulag.cz ve svém projektu Gulag XR vytvořila zcela nový přístup k výuce o sovětských represích. Žáci a studenti mohou během programu „okusit“ atmosféru gulagu a díky inovativním technologiím a přístupům (značnou část programu tvoří komiksová podoba) získají mnohem více informací i prožitků než při běžné hodině. Reálné příběhy jim přiblíží různé formy sovětských represí, přičemž poukazují také na jejich společný evropský rozměr. Více informací [zde](#)

