

Jakub Celušák:

Vzdělávání pomocí videoher

Q&A (Otázky a odpovědi)

1) Jaké limity souvisí s použitím her ve vzdělávání?

Naproti tomu, že existuje nespočet výhod,¹ jež jsou spojovány s ideou zavádět hry do vzdělávání, existují i limity, které je třeba brát v potaz. Jedním z příkladů, které mohou způsobovat komplikace při začleňování her do výuky, může být nedostatek sebevědomí vyučujících spojený se strachem ohledně zvládnutí třídy při aktivitě.² Často je také v kontextu začleňování tzv. game-based přístupu problém s tím, že nálepka „videohry“ sama o sobě nese negativní konotaci a bývá spojována s násilím, sociálním vyčleněním či závislostí.³

Co se týče méně závažných překážek, které jsou kladeny do cesty tomuto přístupu, může jít o komplikaci spojenou s nedostatkem her zaměřených na jiné než přírodní vědy.⁴ Pokud se totiž podíváme na herní trh, vidíme, že oplývá množstvím her tematicky souvisejících s matematikou, vlastivědou, zeměpisem či přírodopisem, které jsou cíleně vyráběny především pro nižší ročníky, nicméně vzdělávací hry s tematikou sociální či jazykovou budeme hledat mnohem obtížněji. Na druhou stranu situace není nijak kritická, neboť se na žebříčky oblíbenosti stále více dostávají i hry s podstatou založenou na objevování historie či kulturních milníků.⁵

2) Je lidská psychika hraním videoher nějakým způsobem ovlivněna?

Hraní videoher patří mezi jednu z nejpoblárnějších volnočasových aktivit a je známo, že má své výhody jako například zlepšení soustředění, multitaskingu nebo pracovní paměti.⁶ Podle studie autorů z *Department of Psychology* a *Department of Psychosomatic Medicine* dvou německých univerzit je ovšem hraní her aktivitou, která skrývá potenciální nebezpečí. Výsledky studie odhalily mírnou negativní korelaci mezi potenciálně problematickým používáním videohry a špatným psychologickým fungováním s ohledem na obecné psychologické příznaky, negativní afektivitu, strategie zvládnání či nízké sebevědomí. Tato studie je, jak se zdá, obecně v souladu s předchozími výzkumy, jež identifikovaly nějakou spojitost mezi hraním videoher a psychologickým zdravím a akademickými či sociálními

¹ ROONEY, Pauline a Nicola WHITTON. *Game-Based Learning and the Power of Play: Exploring Evidence, Challenges and Future Directions*.

² CHARLIER, Nathalie a Biecke DE FRAINE. *Game-Based Learning in Teacher Education: A Strategy to Integrate Digital Games into Secondary Schools*.

³ KATTNER, F. *Fear of (serious) digital games and game-based learning? Causes, consequences and a possible countermeasure*.

⁴ CELUŠÁK, Jakub. *Vzdělávání pomocí videoher*.

⁵ 50 Educational Video Games That Homeschoolers Love.

⁶ VON DER HEIDEN, Juliane M., Beate BRAUN, Kai W. MÜLLER a Boris EGLOFF. *The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning*

problémy.⁷ Na druhou stranu odborníci uznávají, že stále ještě existuje nedostatek studií, které by prokázaly longitudinální vliv na lidské zdraví při hraní videoher.

3) Jak je s videohrami spjat fenomén gamebooků?

Pojem gamebook originálně představuje druh knihy, v níž má čtenář možnost zvolit pokračování příběhu. Podle toho, jakou část pokračování si vybere, je odkázán na příslušnou stranu. Celý proces se opakuje v bodě, kdy čtenář dojde k dalšímu příběhovému rozcestí.⁸ Až kolem roku 1985 se hry vymanily z čistě textového formátu a začaly vznikat klasické adventury, v nichž měl hráč svými rozhodnutími možnost ovlivnit další vývoj příběhu.⁹ Gamebooky tedy představují jakousi unikátní strukturu způsobu „hraní“ a propojují triky dvou světů: fikce a herního designu. Zlatá éra gamebooků, probíhající v 80. a 90. letech, sice skončila, ale stejně jako většina trendů z historie se fenomén opět vrací. Místo desítek tisíc výtisků jsou to stovky, ale jak tvrdí Mauro Longo, italský autor tohoto žánru, „*nikdy nebyla tak velká poptávka po originálních gameboocích jako nyní*“.¹⁰

Zdroje:

BLANDINO, Giovanni. WHAT DOES IT TAKE TO WRITE A GAMEBOOK? In: *Pixartprinting*[online]. Jan 22, 2020 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/write-a-gamebook/>

CELUŠÁK, Jakub. Vzdělávání pomocí videoher [přednáška]. Brno: Filozofická fakulta MU. KISK, 8. 10. 2020. In: *YouTube* [online]. [Cit. 2020-10-15]. Záznam dostupný na: <https://www.youtube.com/watch?v=gGahAGdDsw8&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0Tzk817EdEEf-x2ZaSnNpV1GlqrmUvt1KZGRt6b8vMW3ocpJFuoNwBUU>

CHARLIER, Nathalie a Biecke DE FRAINE. Game-Based Learning in Teacher Education: A Strategy to Integrate Digital Games into Secondary Schools. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)* [online]. 2012, 2(2), 1-12 [cit. 2020-10-16]. ISSN 2155-6849. Dostupné z: doi:10.4018/ijgbl.2012040101

Gamebook. In: *IT SLOVNÍK* [online]. [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/gamebook>

KATTNER, F. Fear of (serious) digital games and game-based learning? Causes, consequences and a possible countermeasure. PATRICK, Felicia. *Developments in current game-based learning design and deployment*. Information Science Reference/IGI Global., 2013, s. 203–218. ISBN 978-1-4666-1865-7.

KOVÁŘ, Jakub. Knižní příběhy ožívají i na obrazovkách monitorů. In: *Knihovna Jiřího Mahena v Brně* [online]. [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://www.kjm.cz/knizni-pribehy>

⁷ VON DER HEIDEN, Juliane M., Beate BRAUN, Kai W. MÜLLER a Boris EGLOFF. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning

⁸ Gamebook. In: *IT SLOVNÍK*

⁹ KOVÁŘ, Jakub. Knižní příběhy ožívají i na obrazovkách monitorů.

¹⁰ BLANDINO, Giovanni. WHAT DOES IT TAKE TO WRITE A GAMEBOOK?

ROONEY, Pauline a Nicola WHITTON. *Game-Based Learning and the Power of Play: Exploring Evidence, Challenges and Future Directions* [online]. Cambridge Scholars Publishing, 2016 [cit. 2020-10-16]. ISBN 978-1-4438-8809-7. Dostupné z:

http://ezproxy.muni.cz/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,cookie,uid&db=e000xww&AN=1339001&lang=cs&site=eds-live&scope=site&ebv=EB&ppid=pp_iv

VON DER HEIDEN, Juliane M., Beate BRAUN, Kai W. MÜLLER a Boris EGLOFF. The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology* [online]. 26 July 2019 [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>

50 Educational Video Games That Homeschoolers Love. *Open Education Database* [online]. [cit. 2020-10-16]. Dostupné z: <https://oedb.org/ilibrarian/50-educational-video-games-that-homeschoolers-love/>