



# Možnosti využití digitálních her pro rozvoj a podporu čtení a čtenářství mezi staršími dětmi a mládeží

Linda Angolares, 526107  
Izabela Beranová, 540035

## Úvod

V posledních několika letech sledujeme úbytky v procentuálních podílech čtenářů mezi dětmi a mládeží, přestože čtenářství a čtenářská gramotnost jsou velice důležité pro rozvoj schopností nutných pro život v digitálním věku, jimiž jsou především kritické myšlení a mediální gramotnost, zároveň také upevňování schopností potřebných i v běžném životě – rozšiřování slovní zásoby nebo upevňování gramatiky.

S rozvojem digitálních technologií, jejich rozšiřováním a vyšší dostupností, zároveň sledujeme, jak děti a mládež přechází od knih k telefonům, tabletům, počítačům nebo herním konzolám. Toto je obecně vnímáno jako negativní posun ve společnosti, nemusí to tak ale být. Je možné spojit hraní digitálních her a čtení do jedné aktivity.

Tato seminární práce se snaží pomocí analýzy dostupných zdrojů **potvrdit** tvrzení, že i hry mohou být užitečné pro tvoření nových čtenářů.

## Čtenářství dětí u nás a ve světě

Na téma čtenářství dětí a mládeže provedla Národní knihovna České republiky pravidelná výzkumná šetření, a to v letech 2013, 2017 a 2021. Tématem dětského čtenářství se ve světě taktéž zabývá nakladatelský dům Scholastic Corporation, která pravidelně vydává výsledky svých výzkumných *Kids & Family Reading Report*.

Výzkum Národní knihovny z roku 2013 se zaměřil nejen na čtenářství dětí ve věku 6 až 14 let, ale bral v potaz i to, jak děti tráví svůj volný čas, či jak jsou ovlivněny rodinou a školním prostředím<sup>1</sup>. Výzkum kombinuje kvalitativní a kvantitativní metody – kombinaci dotazníkového šetření a řízeného rozhovoru. Vzhledem k zaměření na starší děti a mládež, jsou v této práci uvedeny výhradně výsledky věkové kategorie 9 až 14 let.

Nejdůležitější je stanovit to, jaký mají české děti vztah ke čtení knih jako takovému. Nejvíce z nich, 46 % považuje čtení za zábavné, dále potom 34 % uvádí že čtení považují za důležité pro vzdělání, nebo že čtení knih potřebuje každý. Více než 20 % starších dětí ke čtení nutí rodiče. Kromě domnělé prospěšnosti čtení, se mezi dětmi vyskytují i názory opačné – pro téměř každé páté dítě je čtení nuda, pro další pak ztráta času (9 %) nebo zastaralé (7 %)<sup>2</sup>.

Na dotaz, zda je čtení baví, pak přibližně 37 % dotázaných odpovídá, že je čtení nebaví buď vůbec (17 %) nebo moc (20 %). největší 34% skupinu tvoří děti, které čtení docela baví a nejméně je nadšených čtenářů, které čtení velice baví, a to 13 %<sup>3</sup>. Oblíbenost čtení se také promítá na tom, kolik knih, které nejsou školními učebnicemi dítě přečte za měsíc – čím méně je čtení oblíbené, tím méně knih dítě přečte, 85 % dětí, které čtení vůbec nebaví nepřečte za měsíc žádnou knihu<sup>4</sup>. Z celkového počtu dotázaných dětí pak 29 % nepřečte za měsíc žádnou knihu, která by nebyla školní učebnicí<sup>5</sup>.

Co se frekvence čtení týče, mezi 12 a 13 procenty dětí čte denně téměř stejné množství nechte nikdy nebo téměř nikdy, je ovšem nutno zmínit, že ve věku 9-10 let toto uvádí 6 % dotázaných, ve věku 11-12 let 9 %, ve věku 13-14 pak sledujeme skok na 15 %<sup>6</sup>. Dalo by se tak velice bezpečně říct, že děti přestávají číst mezi 11. a 13. rokem svého života. I přes to je však více dětí, které čtou jednou a vícekrát za týden v porovnání s nečtenáři. Nejraději mají dobrodružnou literaturu, dále pak fantasy, romantickou nebo horor<sup>7</sup>.

Na otázku, proč nečtou knihy více nebo častěji, děti odpovídají, že je to nebaví, že existují zábavnější věci, 20 % pak uvádí že je pro ně čtení knih namáhavé<sup>8</sup>.

---

<sup>1</sup> PRÁZOVÁ, Irena, Kateřina HOMOLOVÁ, Hana LANDOVÁ a Vít RICHTER. České děti jako čtenáři. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7491-492-8. str. 9-15

<sup>2</sup> tamtéž str. 17

<sup>3</sup> tamtéž str. 18

<sup>4</sup> tamtéž str. 17

<sup>5</sup> tamtéž str. 20

<sup>6</sup> tamtéž str. 19

<sup>7</sup> tamtéž str. 30

<sup>8</sup> tamtéž str. 21

Co se týče trávení volného času zjišťujeme, že nejvíce dětí jej tráví přípravou do školy nebo sledováním televize. Aktivitou, která pro nás byla nejvíce relevantní bylo však hraní her. Přibližně 70 % dětí hraje hry na počítači alespoň jednou týdně a přibližně 60 % uvádí že alespoň jednou týdně hraje hry na telefonu<sup>9</sup>. Jelikož se jedná o data, která jsou stará již 10 let, a od té doby se digitální technologie staly rozšířenějšími a dostupnějšími, je možné předpokládat, že tyto hodnoty jsou v roce 2023 vyšší. Chlapci tráví hraním her v průměru více času než děvčata ve dny, kdy se jim věnují – 72 minut u chlapců v porovnání s 37 minutami u děvčat<sup>10</sup>.

V porovnání s výzkumem z roku 2003 četly děti v roce 2013 méně. Sledujeme úbytky u čtenářů, které čtení velice baví, výrazný pokles u čtenářů, kteří čtou denně a růst množiny čtenářů, kteří nečtou nikdy<sup>11</sup>. Tuto klesající tendenci je možné sledovat i ve světě, konkrétně ve spojených státech amerických, kde podíl nečtenářů vzrostl mezi lety 2010 a 2018 z 21 % na 28 %<sup>12131415</sup>. Nutné je zmínit, že tato data jsou uváděna pro všechny dotazované děti, tedy skupinu ve věku od 6 do 17 let. Dle dalších dat z výzkumů je vidět, že starší děti čtou méně než děti mladší, nejvýraznější pokles je znatelný mezi devíti a desetiletými dětmi. Dá se tedy předpokládat, že podíl nečtenářů bude u starších dětí vyšší než u dětí mladších.

## Hry založené na textu jako forma podpory čtenářství

Text-based počítačové hry byly hlavně populární v období 70. a 80. let 20. století. Koncept těchto her obvykle Text-based počítačové hry byly hlavně populární v období 70. a 80. let 20. století. Koncept těchto her obvykle spočíval v možnosti rozhodování se na základě předvytvořených textů. Tento typ her existuje i ve fyzické formě jako takzvané gamebooky. Jednou z nejznámějších gamebook sérií je série Choose Your Own Adventure. Další známou sérií je i *Fighting Fantasy*, která má i digitální interaktivní podobu. Tento typ her by díky své interakčnosti a poutavosti mohl pomoci ke zvýšení obliby čtenářství, jako takový mezisochod<sup>16</sup>.

## Problémy dětí se čtením a zařazení interaktivních prvků

Jak již bylo zmíněno, děti mezi důvody, proč nečtou uváděly nejvíce, že je to nebaví, nebo že mají lepší věci, které by mohly dělat, například hrát hry na PC nebo na telefonu. Proč nespojit tyto dvě aktivity – čtení a hraní her – dohromady? Někomu by se to mohlo zdát nelogické nebo kontraproduktivní, je však zajímavým zjištěním že právě zavedení interaktivních prvků

---

<sup>9</sup> tamtéž str. 53

<sup>10</sup> tamtéž str. 55

<sup>11</sup> tamtéž str. 86–87

<sup>12</sup>2010 – 21 %, 2012 – 26 %, 2014 – 27 %, 2016 – 24 %, 2018 – 28 %

<sup>13</sup>Scholastic Inc. (2015). Kids & Family Reading Report 5th Edition.

<https://web.archive.org/web/20160301120111/http://www.scholastic.com/readingreport/downloads.htm>

<sup>14</sup>Scholastic Inc. (2017). Kids & Family Reading Report 6th

Edition. <https://web.archive.org/web/20171205212140/http://www.scholastic.com/readingreport/downloads.htm>

<sup>15</sup>Scholastic Inc. (2019). Kids & Family Reading Report 7th Edition: Finding Their Story.

<https://www.scholastic.com/readingreport/home.html>

<sup>16</sup>Kerthyayana Manuaba, I. B. (2017). Text-Based Games as Potential Media for Improving Reading Behaviour in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 116, 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.041>

do literatury pro děti a mládež podporuje jejich autonomii. Na čtenáře je kladen větší důraz, je totiž postaven do situace, kdy se stává součástí příběhu a podílí se na jeho tvoření, není tak pouhým pozorovatelem jako tomu je u tradičních textových médií<sup>17</sup>. Tento interaktivní element by mohl pomoci dětem, které čtení považují za nezáživné najít si cestu k textu. Zároveň s výše zmíněným, dětem, které čtení považují za příliš náročné by mohlo pomoci rozdělení textu do menších úseků pro jeho lepší stravitelnost.

## Visual novel

Visual novel, volně přeložitelné jako vizuální román je druh na textu založené digitální hry pocházející z Japonska, který kombinuje vizuální, zvukové, textové a interaktivní prvky. Visual novels se od sebe liší v žánrech, délkách, stupních interaktivity a tom, co po čtenáři/hráči vyžadují. Proto lze některé visual novels považovat za vhodnější pro užití při rozvoji čtenářství než jiné. Mezi hry, které by patřily mezi ty vhodnější by bylo možné zařadit například série **Ace Attorney, nebo Danganropa**, které mají velmi silný osobní a interaktivní element, který si hráče velice rychle získá a vtáhne ho do děje.

## Ace Attorney, hry sérií inspirované a jejich přínos

Hra *Phoenix Wright: Ace Attorney* poprvé vyšla v roce 2001 na konzoli Game Boy Advance. Od té doby se stala mezinárodním fenoménem. Ve hře se člověk stává právníkem, který je ihned uvržen do víru soudního procesu. Hra využívá takzvaný transparentní interaktivní narativ<sup>18</sup>, který zapřičiňuje to, že hlavní postava a hráč splývají v jednu osobu. Tato herní série, a především pak její sesterská duologie *The Great Ace Attorney Chronicles* jsou skvělým nástrojem pro rozvoj čtenářství, hlavně pak u starších dětí, které si během svých mladších let nezládly vytvořit ke čtení a k textu vztah, a pro rozvoj schopností jako je kritická evaluace informací nebo jejich udržení a znovuvyužití.

Oba díly série mají zároveň velmi silný osobní element, hráč je tak okamžitě vtažen do příběhu a díky sympatickému složení postav a dobře provedenému onboardingu nemá problém ve hře pokračovat, i když je postavena téměř výhradně na čtení textu. Text je takto přístupný i těm, kterým čtení knih přijde nezáživné. Příběh je navíc hráči podáván skrze dialogy ve velmi stavitelných úsecích o maximálně dvou řádcích což umožňuje snazší orientaci v textu.

## Analýza vybraných prvků *The Great Ace Attorney Chronicles*

Tato část se věnuje analýze konkrétních vybraných jak interaktivních, tak narativních prvků přítomných v sérii, které z ní dělají nejen kvalitní hru ale také kvalitní materiál pro rozvoj a podporu čtenářských návyků. Konkrétně se jedná o samotný narativ a mechaniku křížového výslechu při soudním jednání.

### Narativ

Narativní postup, který hra volí je kombinovaný chronologický a retrospektivní, přičemž chronologický postup je výrazně dominantní.

---

<sup>17</sup>Aliagas, D., & Margallo, A. M. (2017, January). Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. *Literacy*, 51(1), 44-52. doi: 10.1111/lit.12089.

<sup>18</sup>tamtéž

Hráč se ocitá v kůži mladého studenta jménem Ryunosuke Naruhodo, který byl obviněn z vraždy univerzitního profesora Johna Watsona. Přestože ho měl nejdříve obhajovat jeho nejlepší přítel Kazuma Asogi, Naruhodo se dozví, že pokud tento soudní spor Asogi nevyhraje nebude moci odjet na studijní pobyt do Velké Británie. Jelikož důkazy proti němu jsou velmi přesvědčivé, Naruhodo se rozhodne obhajovat sám sebe i za cenu že ho potenciálně čeká trest smrti, když bude shledán vinným. Důkazy jsou představeny, Naruhodo vyhrává, tutoriál končí a dobrodružství začíná, protože Asogi Ryunosukeho schovává ve svém kufru a bere si ho s sebou do Velké Británie.

Tento **narativ** je vybrán velmi dobře – hráč je okamžitě osobně zainteresován do příběhu a stává se jeho součástí. Hra si tak velice rychle získá pozornost. Zároveň, díky tomu, že se hned na začátku ocitáme u soudu, v jedné z akčnějších částí hry, si dokáže pozornost i udržet.

### *Křížové výslechy*

Křížové výslechy jsou součástí série Ace Attorney od jejího samého začátku. Křížový výslech probíhá následně – hráč si nejdříve vyslechne svědectví svědka předvolaného před soud, poté má možnost vyslechnout si svědectví znovu, tentokrát však s jedním cílem: tlačit na svědka a snažit se najít místa, kde je jeho svědecká výpověď v rozporu s tím, co se nachází v soudním spise. **V tuto chvíli přichází na řadu hráčova schopnost udržet a kriticky hodnotit informace. Tato mechanika má také potenciál tyto schopnosti rozvíjet. Podobný potenciál má i mechanika „Logic and reasoning spectacular“ se kterou se hráč setkává při vyšetřování zločinů a kdy musí zhodnotit své okolí a správně odhadnout co se v prostředí stalo.**

## Závěr

V naší seminární práci, jsme se zaměřili na možnosti využití digitálních her pro rozvoj a podporu čtení a čtenářství mezi staršími dětmi a mládeží.

Ve čtenářství mezi dětmi lze sledovat pokles čtenářů, kteří čtou rádi a vzrůst podílu nečtenářů. Lze také sledovat pravděpodobný vzrůst ve hraní počítačových her a her na mobilních telefonech. Díky těmto faktorům by mohl právě interaktivní element her pomoci dětem najít si cestu ke čtení.

Po vysvětlení, co jsou to text-based hry a visual novel, jsme jako příklad visual novel rozebrali herní sérii Ace Attorney.

## Seznam použité literatury

- Aliagas, D., & Margallo, A. M. (2017, January). Children's responses to the interactivity of storybook apps in family shared reading events involving the iPad. *Literacy*, 51(1), 44-52. doi: 10.1111/lit.12089.
- PRÁZOVÁ, Irena, Kateřina HOMOLOVÁ, Hana LANDOVÁ a Vít RICHTER. České děti jako čtenáři. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7491-492-8.
- Kerthyayana Manuaba, I. B. (2017). *Text-Based Games as Potential Media for Improving Reading Behaviour in Indonesia*. *Procedia Computer Science*, 116, 214–221. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.041>
- Scholastic Inc. (2015). *Kids & Family Reading Report 5th Edition*. <https://web.archive.org/web/20160301120111/http://www.scholastic.com/readingreport/downloads.htm>
- Scholastic Inc. (2017). *Kids & Family Reading Report 6th Edition*. <https://web.archive.org/web/20171205212140/http://www.scholastic.com/readingreport/downloads.htm>
- Scholastic Inc. (2019). *Kids & Family Reading Report 7th Edition: Finding Their Story*. <https://www.scholastic.com/readingreport/home.html>