

**Dá sa prostredníctvom hry vzdelávať?
(Fenomén edukačných digitálnych hier)**

Esej

Zuzana Danáčová

Počítačové hry sú v dnešnej dobe samozrejmosťou pri výchove detí i mládeže, ako aj pri bežnom živote. Veľa ľudí sa stavia ku hrám negatívne, nakoľko majú svoj názor podložený veľkým množstvom výskumov alebo len prostou nechutťou k nim. Tieto argumenty však nie sú podložené. Odborníci, hlavne na psychológiu a správanie, hľadali v priebehu 80-tych a 90-tych rokoch neustále dôkazy o negatívnych vplyvoch hier. Až začiatkom 21. storočia sa začali konečne venovať aj pozitívnym dopadom digitálnych hier.

Počítačové hry sa spájajú hlavne v súvislosti s negatívnym dopadom na deti a mládež. Lenže nie je to len jedna strana mince. Nielen digitálne hry pôsobia na hráčov veľmi pozitívne, nakoľko často u nich prevláda zábavná funkcia. Hry sú najpútavejšie, ak spĺňajú konkrétne a špecifické potreby hráča: túžbu zdokonaľovať svoje schopnosti, schopnosť človeka rozhodovať sa, vykonávať skutky na základe slobodnej vôle a osobného postoja, charakteru či hľadanie spojenia s inými hráčmi. Tieto potreby sú základom vytvorenia optimálneho prostredia na učenie, prácu, šport a osobné zdravie. Ak sa nám podarí uspokojiť tieto potreby, zažívame pozitívne pocity a sme viac motivovaní k činnosti, ktorá nám to uspokojenie prinesie. V opačnom prípade pocítíme nedostatok energie a motivácie.¹

Väčšina ľudí vníma spojenie medzi násilnými počítačovými hrami a násilníckym správaním. Existuje však len málo dôkazov, že by hranie hier mohlo v hráčoch prebúdzat násilnicke sklony, ba práve naopak, sú dôkazy, ktoré poukazujú na množstvo pozitívnych dopadov.²

„Počítačové hry majú zlú povest', pretože sa často hrajú nadmerne. Pravdaže viniť hry zo spoločenských neduhov je zjednodušujúce. Pokiaľ ako vedec poviem, že si myslím, že hry majú pozitívny vplyv, potom by bolo pokrytecké tvrdiť, že nemôžu mať tiež negatívny dopad.“³

Videohry majú aj nezanedbateľný vplyv na detské správanie. Prosociálne hry – hry, v ktorých sa hráč venuje budovaniu vzťahov, záchrane ľudí či iným pozitívnym činnostiam, jednoznačne znamenajú pozitívne správanie, čo motivuje hráčov k spoločensky prospešnému konaniu. *„Výsledky rôznych pokusov a sledované ukazujú, že deti, ktoré sa hrajú takéto hry, využívajú častejšie a rýchlejšie príležitosť niekomu pomôcť alebo spraviť prospešný čin.“*

¹ OLEÁROVÁ, J.: Potitívne a negatívne aspekty digitálnych hier. In *Media Literacy Student Magazine*, 2014, Vol. 1, No. 2, s. 19-26.

² REDAKCE/ČTK.: *Vědci zkoumají počítačové hry. Videohry mohou pozitivně ovlivnit zdraví nebo soci.* [online]. [2013-03-18]. Dostupné na: <<http://www.national-geographic.cz/pocitacove-hry-21-stoleti/vedci-zkoumaji-pocitacove-hry-videohry-mohou-pozitivne-ovlivnit-zdravi-nebo-soci.html#.Vss8VvnhCUk>>

³ Dr. Jason Allaire. Associate Professor Of Psychology, North Carolina State University

*Vzdelávací čin môžu navyše pozitívne vplyvať aj na koncentráciu a akademické výsledky detí.*⁴

Napríklad leveling je veľmi zaujímavý herný princíp využívaný v edutainmente (učenie sa pomocou hier). Ide o princíp využívaný hlavne v hrách, v ktorých hráč ovláda postavu, ktorá plní úlohy, čím nadobúda skúsenosti a po dosiahnutí určitej hranice týchto skúseností, postupuje na vyššiu úroveň (level – preto leveling), na ktorej nadobudne nové zručnosti a schopnosti. Tento herný princíp je úspešný hlavne kvôli tomu, že určuje jasné ciele, ktoré chce hráč dosiahnuť aby získal odmenu.

*„Porovnajme tento systém s tradičným prístupom na školách. Je jedno, koľko sa toho študent naučí, stále bude porovnávaný s tými istými rovesníkmi a ich výkonmi na miesto toho, aby bol porovnávaný sám zo sebou, s jeho predchádzajúcimi výkonmi a mohol tak zaznamenať nejaký progres. Preto dnešný školský systém nevedie k lepším pocitom z nadobudnutia nových schopností zo strany študentov.*⁵

Ako ďalší príklad môžeme použiť už len samostatnú výučbu cudzích jazykov. Hráči väčšinou času musia v online hrách komunikovať po anglicky, takže aj to im pomáha v učení. Len domyslenie si významu slov podľa kontextu, či prinútenie vyhľadať si určité slovo v online slovníkoch, ich prinúti aby si niektoré slovíčka lepšie zapamätali.

*„Videohry zohrávajú čoraz výraznejšiu úlohu v živote detí a mladých ľudí. Deti získavajú neformálnym spôsobom pomocou videohier digitálne kompetencie. Napriek tomu, školy a ostatné vzdelávacie inštitúcie tejto problematike nevenujú dostatočnú pozornosť. Prihliadnuc na dôležitosť hier v živote detí a mladých ľudí, je žiaduce vložiť do vyučovacieho procesu tzv. edutainment (učenie sa pomocou hier), alebo pripraviť vzdelávací systém, ktorý by bol omnoho viac zameraný na hry.*⁶

Dieťa si hru vyberá, nehrá proti svojej vôli, a tak učenie je posilňované práve tým, že ho činnosť baví. Zabezpečiť podobnú úroveň ponorenia do činnosti nie je v prostredí školy vôbec ľahké. Učenie pomocou hry je oveľa viac produktívna aktivita v škole ako sa neustále dívať na tabuľu. Deti takto riešia problémy, zdieľajú svoje riešenia, vytvárajú, testujú a zdieľajú stratégie, a dokonca si osvojujú nové identity.

⁴ ONDRUŠKA, P.: *Vplyv hier na psychiku a správanie detí*. [online]. [2015-10-05]. Dostupné na: <<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti/>>

⁵ OLEÁROVÁ, J.: Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier. In *Media Literacy Student Magazine*, 2014, Vol. 1, No. 2, s. 19-26.

⁶ BOŽÍK, M.: Videohry v kontexte vyučovacieho procesu. In: *Manažment školy v praxi*. Rubrika: Súčasný trendy, 2015. Č. 10/2015

Výhodou je, že deti si pri hraní hier môžu vybrať z viacerých možností riešenia problému a potom sledovať dôsledky týchto rozhodnutí. To umožňuje deťom experimentovať a rozvíjať si schopnosť riešiť problémy v relatívne bezpečnom prostredí.⁷

„Videohry v triede nie sú náhradou dobrého učiteľa. Sú podporným nástrojom, ktorý má za cieľ motivovať študentov pomocou atraktívnej formy aby sa zaujímal aj o nie vždy zaujímavý obsah.“⁸

Nakoľko sa poriadne stále nevie ako to teda je s negatívnym vplyvom, spoločnosť sa rozdelila na dve skupiny. Na tých, ktorí tvrdia, že počítačové hry sú príliš nebezpečné a na tých, ktorí tvrdia pravý opak. Z niektorých zistení sa môže zdať, že akékoľvek násilie v hrách bude negatívne ovplyvňovať vývoj dieťaťa. Nie je to úplne tak, pretože určitú úlohu tu tvorí aj kvalita rodinného prostredia či samotnú úlohu hier v procese výchovy.

„V roku 2011 bola publikovaná štúdia, v ktorej výskumníci sledovali 165 detí a mládežníkov po dobu troch rokov a hľadali vzťah medzi hraním násilných hier a skutočným násilným správaním. Ich zistenia dokazujú, že násilie vo videohrách nemá takmer žiadny vplyv na násilné správanie v skutočnom svete.“⁹ Depresie, povahové vlastnosti, tlak zo strany kamarátov a domáce násilie boli vo vzniku agresívneho správania oveľa kľúčovejšie.

Iná štúdia z roku 2010 zase odhalila, že deti, ktoré hrajú akčné hry, ale majú rodičov, s ktorými sa môžu podeliť o zážitky, sa v omnoho väčšej miere zapájajú do spoločenského života. V najvyššej miere sa do spoločenského diania zapájajú deti, ktoré hrajú akčné hry spolu s rodičmi a rozprávajú sa o danej tematike.

„Niekoľko súčasných prác ďalej dokázalo, že šikovnosť pri hraní hier súvisí s intelektuálnym potenciálom dieťaťa – precvičujú totiž koncentráciu, priestorovú orientáciu, logické myslenie a chápanie zložitých systémov. Deti, ktoré sa nehrajú hry vôbec, podávajú často priemerné akademické výkony a majú v priemere menej kamarátov. Deti, ktoré sa hrám venujú v zdravej miere, mávajú viac kamarátov a častejšie vynikajú v logickom myslení či priestorovej orientácii.“¹⁰

Názory odporcov počítačových hier podporujú aj tragické udalosti. Ako príklad by sme mohli uviesť masaker na strednej škole v Columbine, kde dvojica útočníkov zavraždila

⁷ BOŽÍK, M.: Videohry v kontexte vyučovacieho procesu. In: *Manažment školy v praxi*. Rubrika: Súčasný trendy, 2015. Č. 10/2015

⁸ BOŽÍK, M.: Videohry v kontexte vyučovacieho procesu. In: *Manažment školy v praxi*. Rubrika: Súčasný trendy, 2015. Č. 10/2015

⁹ ONDRUŠKA, P.: *Vplyv hier na psychiku a správanie detí*. [online]. [2015-10-05]. Dostupné na: <<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti/>>

¹⁰ ONDRUŠKA, P.: *Vplyv hier na psychiku a správanie detí*. [online]. [2015-10-05]. Dostupné na: <<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti/>>

12 študentov a jedného učiteľa.¹¹ Útočníci hrali násilnú počítačovú hru Doom, čo u mnohých vyvolávalo pocit, že táto hra je príčinou agresívneho správania.

Na druhej strane existujú situácie, kde sa ukázali pozitívne dopady násilných hier. Jedným z nich je prípad 5 ročného dievčaťa z Illinois, ktoré sa spolu so svojou rodinou stalo obeťou autonehody.¹² Dievča si z hrania hry Grand Theft Auto zapamätalo, že auto, ktoré je prevrátané na strechu, začne horieť, pretože v hre GTA to je takto modelované. Rozbila okno a pomohla svojej rodine von z auta. To síce nevybuchlo, avšak jej rýchla reakcia bola dôsledkom hrania tejto hry a mohla znamenať rozdiel medzi životom a smrťou jej rodiny.¹³

Úplný zákaz hier môže viesť k izolácii dieťaťa. Nekontrolovaný prístup k všetkým hrám a neobmedzený čas hrania sa ľahko môže podpísať na výsledkoch v škole. Prosociálne hry, v ktorých dieťa rozvíja a buduje, prípadne ochraňuje ľudí alebo zvieratá sú vhodné na rozvíjanie empatie a kladných povahových vlastností. Vzdelávacie hry pomáhajú pri dosahovaní lepších výsledkov v škole. Pri takýchto hrách sa rodičia nemusia báť nechať dieťa osamote.¹⁴

Pozitíva, ktoré nám prinášajú hry teda sú napr.: rozvíjanie jazykových schopností, odbúravanie stresu z vyučovania, rozoznávanie dobra od zla, rozvíjanie schopností ako pamäť, pohotovosť, schopnosť sa rýchlo rozhodnúť, priestorové videnie, posilňuje logické a strategické myslenie, či už len častí nárast sebavedomia u detí, vďaka prekonanej prekážke v hre.

Keďže všetko má aj svoju druhú, negatívnu stranu, vďaka hrám sa môžeme stať závislým alebo byť obeťou kyberšikany. Hrozí tu aj stretnutie so sexuálnym agresorom či poddať sa online gamblingu. Najhoršie sú zdravotné riziká. Dieťa môže mať zdravotné ťažkosti, teda za predpokladu, že pri nich trávi všetok svoj voľný čas.

Hry v dobrej miere nie sú zlé a pomáhajú deťom s okolitým svetom. Nevidím dôvod, prečo by sa videohry nemali používať vo výučbe. Niektoré hry môžu napomáhať s výučbou dejepisu, geografie, chémie alebo biológií. Môžu pomôcť deťom, ktoré majú problém s učením daných predmetov, formou hry si informácie lepšie zapamätajú, tešia sa z výučby

¹¹ ROSEMBERG, J.: *Columbine Massacre*. [online]. [cit. 2014-02-23]. Dostupné na: <http://history1900s.about.com/od/famouscrimesscandals/a/columbine.htm>

¹² WIECZORKIEWICZ, C.: *Preteen girl helps family escape crashed vehicle*. [online]. 2008. [crit. 2014-02-2023]. Dostupné na: http://family-escape-crashed-vehicle/article_97101bc8-bd35-5178-b3c4-3583129b5759.html

¹³ OLEÁROVÁ, J.: Potitívne a negatívne aspekty digitálnych hier. In *Media Literacy Student Magazine*, 2014, Vol. 1, No. 2, s. 19-26.

¹⁴ BOŽÍK, M.: Videohry v kontexte vyučovacieho procesu. In: *Manažment školy v praxi*. Rubrika: Súčasný trendy, 2015. Č. 10/2015

ale hlavne sa odreagujú od klasických školských povinností. Veď predsa hra je jednou z najstarších foriem učenia.

Použitá literatúra a zdroje

OLEÁROVÁ, J.: Pozitívne a negatívne aspekty digitálnych hier. In *Media Literacy Student Magazine*, 2014, Vol. 1, No. 2, s. 19-26. ISSN 1339-6692

Dr. *Jason Allaire*. Associate Professor Of Psychology, North Carolina State University

BOŽÍK, M.: Videohry v kontexte vyučovacieho procesu. In: *Manažment školy v praxi*. Rubrika: Súčasný trendy, 2015. Č. 10/2015

ROSEMBERG, J.: *Columbine Massacre*. [online]. [cit. 2014-02-23]. Dostupné na: <http://history1900s.about.com/od/famouscrimesscandals/a/columbine.htm>

WIECZORKIEWICZ, C.: *Preteen girl helps family escape crashed vehicle*. [online]. 2008. [crit. 2014-02-2023]. Dostupné na: http://family-escape-crashed-vehicle/article_97101bc8-bd35-5178-b3c4-3583129b5759.html

REDAKCE/ČTK.: *Vědci zkoumají počítačové hry. Videohry mohou pozitivně ovlivnit zdraví nebo soci*. [online]. [2013-03-18]. Dostupné na: <<http://www.national-geographic.cz/pocitacove-hry-21-stoleti/vedci-zkoumaji-pocitacove-hry-videohry-mohou-pozitivne-ovlivnit-zdravi-nebo-soci.html#.Vss8VvnhCUk>>

ONDRUŠKA, P.: *Vplyv hier na psychiku a správanie detí*. [online]. [2015-10-05]. Dostupné na: <<http://vlcata.dennikn.sk/vplyv-hier-na-psychiku-a-spravanie-deti/>>