

# Výhody a nevýhody vytvorenia vlastnej hry, využitia komerčného titulu, alebo využitia existujúcej serióznej hry na výučbu

Keď hovoríme o využívaní digitálnych hier na edukáciu, je na našom uvážení, či na potreby edukácie vytvoríme, alebo si dáme vytvoriť vlastnú hru, využijeme komerčný titul alebo virtuálny svet (napr. *Need for Speed*<sup>[1]</sup> bola použitá na liečenie fóbie zo šoférovania<sup>[2]</sup>), prípadne siahneme po voľne dostupnej či platenej serióznej hre. Realizácia vlastného nápadu môže mať na jednej strane najužšiu väzbu k našim špecifickým edukačným cieľom, na druhej strane môže byť časovo, organizačne a finančne náročná. Pri využití komerčného zábavného titulu alebo herného sveta sú väčšinou edukačné ciele sekundárne, prípadne len v úzadí. Komerčné hry sa mnohokrát vytvárali s veľkým rozpočtom, s prepracovanou grafikou aj naratívom, považujú sa teda za motivujúce k extenzívnemu hraniu a za zábavné. Komplexné herné svety alebo hry so zložitým ovládaním môžu však odrádzať študentov menej skúsených s hraním, resp. komplexné prostredie môže vyčerpávať kognitívne zdroje študentov, takže ich ostane „menej“ na obsah, ktorý sa majú naučiť. Naopak, príliš jednoduchý dizajn môže študenta nudiť alebo môže byť málo motivujúci.

Hranie hier s jasne definovaným vzdelávacím účelom zastrešuje termín učenie založené na hrách (angl. game-based learning).<sup>[3]</sup> O učení založenom na hrách sa väčšinou hovorí v súvislosti s digitálnymi hrami, ale nemusí to byť nutne tak. Digitálne hry vytvorené primárne na vzdelávací účel sa označujú za seriózne hry (v angl. serious games). Sú to hry, ktoré sa „*zameriavajú viac na primárny účel než len čistú zábavu a väčšinou sa týkajú použitia digitálnych hier vo vzdelávaní a rozličných odvetviach*“. <sup>[4]</sup> Game-based learning je širší pojem než seriózne hry. Je potrebné ešte rozlišovať termín gamifikácia, čo znamená využívanie herných prvkov v iných kontextoch. Gamifikácia využíva iba určité elementy hier (napríklad systém bodovania) na podporu angažovanosti študentov pri učení, nevyužíva celú hru.

---

- [1] Criterion Games, Firemonkey studios: Need for speed. [séria]. USA: Electronic Arts, 1994-2022.
- [2] STAPLETON, A.: Serious Games: Serious Opportunities. In: Australian Game Developers' Conference. Academic summit, Melbourne 2004, s. 4. [online]. [2022-07-14]. Dostupné na: <[https://www.researchgate.net/publication/228384342\\_Serious\\_games\\_Serious\\_opportunities](https://www.researchgate.net/publication/228384342_Serious_games_Serious_opportunities)>.
- [3] Shaffer et al., 2005 In PLASS, J., HOMER, B., KINZER, C.: Foundations of Game-Based Learning. In Educational Psychologist, 2015, roč. 50, č. 4, s. 259.
- [4] ANASTASIADIS, T., LAMPROPOULOS, G., SIAKAS, K.: Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. In International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering, 2018, roč.4, č. 12, s. 140.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 13:51:44 by Admin

Updated 17 January 2023 13:52:49 by Admin