

Výskumy pôsobenia hrania na ukazovatele vizuálnej pozornosti a exekutívne funkcie

Nehráčska verejnosť nahliada na hranie hier ako na činnosť vedúcu k závislosti, zbytočné mrhanie časom, v tom lepšom prípade ako na zábavu. Komunita hráčov síce implicitne tuší, že sa pri hraní zlepšujú a nadobúdajú určité zručnosti, málokto ale vie, že relatívne veľká porcia akademického výskumu digitálnych hier poukazuje na kognitívne benefity hrania. V neurovede je všeobecne známe, že mozog je do určitej miery trénovateľný, a to nielen v detstve alebo mladosti. Neurovedci v Kórei testovali na magnetickej rezonancii dvadsaťtri profesionálnych hráčov hry StarCraft[1] (pokročilý hráč hry StarCraft je schopný vykonať až štyristo rôznych úkonov za minútu, pritom na rozdiel napríklad od šachu má pri hraní iba čiastočnú informáciu o tom, čo robí jeho protivník) a identifikovali u nich nárast mozgovej hmoty v oblastiach zodpovedných za prepínanie pozornosti, potláčanie impulzívneho konania a exekutívne funkcie.[2] Vo všeobecnosti sú autori z oblasti psychológie digitálnych hier k hrám navrhnutým na tréning mozgu skôr zdržanliví (empirických dôkazov je stále pomenej) alebo mierne skeptickí (napr. Jamie Madigan[3]). Na druhej strane už existujú aj úspešné projekty ako tri hry na mobilné zariadenia, ktoré vznikli ako výstup niekoľkoročného projektu pod vedením New York University: Gwakkamolé[4] na tréning inhibičnej kontroly (schopnosť kontrolovať myslenie, správanie, emócie), Crushstations[5] na tréning pracovnej pamäte a All You Can ET[6] na tréning kognitívnej flexibility (schopnosti prepínať medzi konceptmi), ktorých výsledky na zlepšenie daného aspektu kognície sú aj výskumne podložené, dokonca už po dvoch hodinách hrania.[7]

Skôr než prejdeme k tomu, aké kognitívne schopnosti môže pomôcť rozvinúť hranie digitálnych hier, je dôležité spomenúť, že táto problematika sa skúma predovšetkým v kontexte žánra akčných hier. Dôvodom je pravdepodobne to, že práve tento žáner je charakterizovaný potrebou rýchlych reakcií, dobrej koordinácie oko-ruka a nutnosťou interagovať s viacerými objektmi naraz. Žáner akčných hier je tiež diferencovaný na niekoľko subžánrov: bojové hry (napr. Soul Calibur), strelačky (napr. Counter Strike), pretekárske hry (napr. Need for Speed); akčné adventúry (napr. *The Legend of Zelda*), akčné arkády (napr. Action Arcade Wrestling[8]).[9]

-
- [1] Blizzard Entertainment: Starcraft. [séria]. USA, CA : Blizzard Entertainment, 1998-2017.
- [2] Gi Jung Hyun et al., 2013 In MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 268.
- [3] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 271.
- [4] New York University: Gwakkamole. [digitálna hra]. USA : New York University, 2019.
- [5] New York University: Crushstations. [digitálna hra]. USA : New York University, 2019.
- [6] New York University: All you can ET. [digitálna hra]. USA : New York University, 2019.
- [7] *These 3 brain games could boost your memory and thinking functions*. [online]. [2022-10-23].
Dostupné na: <<https://knowridge.com/2020/01/these-3-brain-games-could-boost-your-memory-and-thinking-functions/>>
- [8] VICO Game Studio: Action Arcade Wrestling. [digitálna hra]. USA, CA : Reverb, Inc., 2019.
- [9] ADAMS, E.: *Fundamentals of Game Design*. 2. vyd. USA : New Riders, 2009. s. 68-71.

Revision #2

Created 17 January 2023 13:32:38 by Admin

Updated 17 January 2023 13:36:37 by Admin