OSTRAVSKÁ UNIVERZITA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

DiDAi9!

Motivace k četbě pomocí videoher

Eva Svátková

KATEDRA ČESKÉHO JAZYKA A LITERATURY S DIDAKTIKOU, PdF OU

Cíle příspěvku

- Stručné uvedení posluchačů do problematiky motivace k četbě pomocí videoher.
- Představení projektu *Readification* a jeho vazby na vlastní disertační projekt.
- Reflexe konkrétního využití videoher jako motivačního prostředku k četbě v literární výchově na 2. stupni ZŠ.

Proč se tématem zabývat?

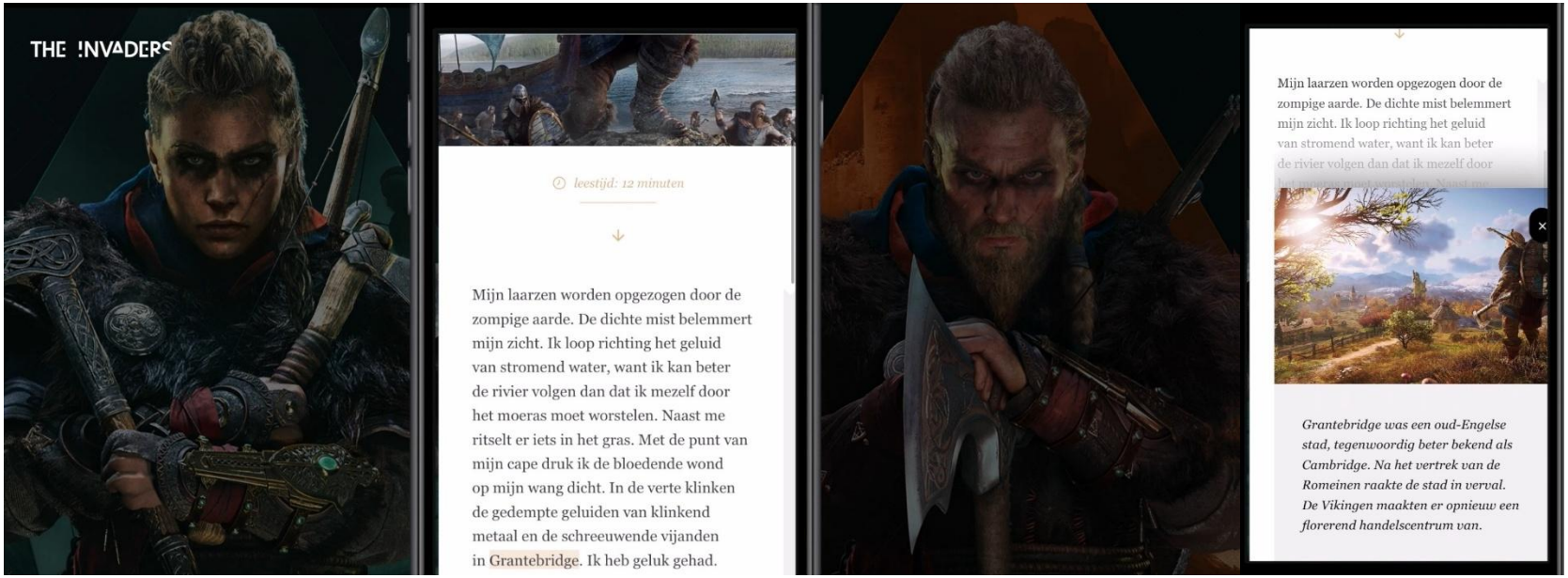
- **Volný čas žáků:** Videohry hraje 85 % dětí a dospívajících, přičemž 41 % denně (Pew Research Center, 2024). Hraním videoher stráví tato demografická skupina do 21 let asi 10 000 hodin (Prensky, 2001, s. 7).

- **Současná čtenářská situace:** Dle výsledků PISA 2025 je ČR ve čtenářské gramotnosti nad průměrem zemí OECD, její ale úroveň klesá a zhoršuje se i vytrvalost a motivace žáků k práci s textem (srov. NL) (Zemanová, 2026).

- **Potenciál videoher:** Videohry a vzdělávání mají podobný cíl, neboť chtějí „*učinit z každého vzdělávaného proaktivního, kooperativního, kritického, kreativního, inovativního a reflexe schopného řešitele problémů*“ (Gee, 2013, s.1).

Readification (2021–2023)

- Nizozemský projekt, který vznikl v reakci na výsledky plošného testování čtenářské gramotnosti.
- **Autoři:** *De Leescoalitie* a *NBD biblion* ve spolupráci s *The Invaders* a studiem *Ubisoft*
- **Metoda:** Poskytnutí povídek, sepsaných profesionálními spisovateli, z herního univerza *Assassin´s Creed* a *Skull and Bones* hráčům prostřednictvím mobilní aplikace (zdarma).
- **Cíl**: Přivést dospívající (15–18 let) k četbě prostřednictvím videoher a „*dokázat, že čtení může být stejně vzrušující jako hraní*“ (The Inhumans, n.d.).


THE INVADERS
leestijd: 12 minuten
Mijn laarzen worden opgezogen door de zompige aarde. De dichte mist belemmert mijn zicht. Ik loop richting het geluid van stromend water, want ik kan beter de rivier volgen dan dat ik mezelf door het moeras moet worstelen. Naast me ritselt er iets in het gras. Met de punt van mijn cape druk ik de bloedende wond op mijn wang dicht. In de verte klinken de gedempte geluiden van klinkend metaal en de schreeuwende vijanden in Grantebridge. Ik heb geluk gehad.
Mijn laarzen worden opgezogen door de zompige aarde. De dichte mist belemmert mijn zicht. Ik loop richting het geluid van stromend water, want ik kan beter de rivier volgen dan dat ik mezelf door
Grantebridge was een oud-Engelse stad, tegenwoordig beter bekend als Cambridge. Na het vertrek van de Romeinen raakte de stad in verval. De Vikingen maakten er opnieuw een florerend handelscentrum van.

Výsledky Readification

- Projekt získal několik ocenění, povídky byly publikovány i knižně.
- Aplikaci si stáhlo 305 886 uživatelů.
- Téměř 30 % uživatelů dočetlo zobrazenou povídku do konce.
- 4 z 10 účastníků následného evaluačního šetření uvedlo, že je četba povídek motivovala k dalšímu čtení.

- **Ale!** 7 z 10 účastníků se věnovalo četbě literatury (alespoň 1x měsíčně) už před stažením aplikace.





Didaktický sumář

- Na to, jak lze pomocí videoher motivovat žáky k četbě, se zaměřuje i didaktický sumář.
- Jedná se o příručku pro učitele, zaměřenou na praktické využití videoher v literární výchově.
- Tvoří jej tři části, a to stručný teoretický úvod, konkrétní modelové didaktické situace využívající videoherní prvky v literární výchově a metodická příručka k nim.
- Didaktický sumář představuje praktickou část disertačního projektu. V rámci SGS nyní vzniká jeho první verze, která bude koncem roku 2026 dostupná v elektronické podobě na webu PDF OSU.

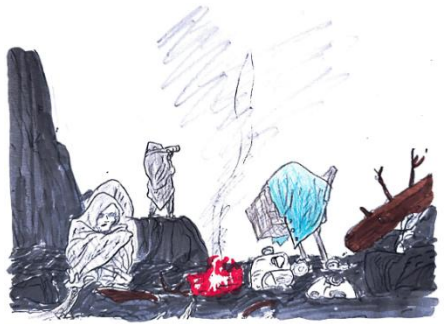
Reflexe využití videoher jako motivace k četbě ve výuce

- Videohra jako motivační prvek k četbě byla využita v modelové didaktické situaci, lekci věnované románu *Cesta,* s žáky 8. tříd ZŠ.

- **Cíl:** Žáci identifikují rysy fikčního světa románu *Cesta* a svůj prožitek z něj ztvární prostřednictvím zvoleného výstupu (kresba krajiny, životabáseň, vzkaz chlapci).

- Žáci nejprve pracovali s videoherním obrazovým materiálem (brainstorming), poté hráli videohru *Beecarbonize* (příčiny a důsledky environmentální katastrofy) a nakonec poslouchali audioukázku z románu *Cesta*.

- **Závěr:** Cíl hodiny se podařilo naplnit částečně, protože žáci neměli dostatek času na důkladnou práci s textem. Videohry se však osvědčily jako efektivní motivační prostředek.









Jsem ten, který jsem
Pobřežní skála nádech
cítí
Vidím život, který mi
vítá před očima
Slyším ptáci a prohrstí
listí
Cítím vůni jídla, které
nevím
Myslím na ten den, kdy
byl [illegible] sám v přírodě
Přeji si být spolu se
všemi lidi

Zdroje

- ANABLE, A. *Playing with Feelings. Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019.
- BENDOVÁ, H. *Umění počítačových her*. Praha: AMU, 2016.
- BOGOST, I. *How to do Things with Videogames*. Minnesota: University of Minnesota, 2011.
- ČUŘÍN, M. *Nová média ve výuce českého jazyka a literatury*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2023.
- GEE, J. P. *Good Video Games + Good Learning*. New York: Peter Lang Publishing, 2013.
- HOMOLOVÁ, K. *Dětský a dospívající čtenář*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2013.
- JANCSOVICS, K. *Play the art: Artistic value in video games*. Replay. The Polish Journal of Game studies, r. 2021, č. 1, s. 27-41.
- JUUL, J. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: MIT Press, 2011.
- ŠVELCH, J. *Co nám říká hra. Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu*. Iluminace, r. 2012, č. 2, s. 33–48.
- ŠVELCH, J. *Počítačové hry jako nová média*. Mediální studia, r. 2008, č. 1, s. 8-35.
- ZIMBARDO, P. COULOMBOVÁ, N. *Odpojený muž. Jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím*. Praha: Grada, 2017.

Online zdroje

Dutch news. (2021, 24. září). *Study suggests gaming could encourage teens to read more*. https://www.dutchnews.nl/2021/09/study-suggests-games-could-encourage-teens-to-read-more/

The Inhumans. (n.d.). *ASSASSINS CREED READIFICATION CAMPAIGN*. https://theinhumansagency.com/portfolio/

Gottfried, J. Sidoti, O. (2024, 9. května). *Teens and Video Games Today*. https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/

The Invaders. (2023, 18. dubna). *Readification*. https://theinvaders.nl/case/readification/

Zemanová, J. D. (2026, 6. října). *Jak zavlažit „knižní pouště“ v českých školách*. https://www.eduin.cz/clanky/komentar-zemanova-podpora-ctenarstvi/

Obrázky

1–4: screenshoty z videa The Invaders *Readification*, dostupné zde

5–8: kresby a životabáseň žáků 8. tříd ZŠ Rosice, archiv autorky