

JORDAN SHAPIRO

NOVÉ DETSTVO



Ako úspešne vychovávať
v digitálnom svete

*Mami a oci, túto knihu venujem vám.
Vybudovali ste moje detstvo tak,
aby som bol dokonale pripravený na túto chvíľu.*

Copyright © Jordan Shapiro, 2019

Translation © 2020 by Martina Kozoňová

Cover design © 2020 by Ave Libri s. r. o., Bratislava

Slovak edition © 2020, 2020 (elektronická verzia)

by NOXI s. r. o.

All rights reserved.

ISBN 978-80-8111-559-2

JORDAN SHAPIRO

NOVÉ DETSTVO

**Ako úspešne vychovávať
v digitálnom svete**

OBSAH

Úvod: Platón by bol hráč	7
PRVÁ ČASŤ: NAŠE JA	21
Prvá kapitola — Nové rozprávky na dobrú noc	23
Druhá kapitola — Nové hry	41
Tretia kapitola — Nové pieskovisko	57
DRUHÁ ČASŤ: DOMOV	73
Štvrtá kapitola — Nová rodina	75
Piata kapitola — Nový rodinný kozub	107
Šiesta kapitola — Nová puberta	137
TRETIA ČASŤ: ŠKOLA	171
Siedma kapitola — Nový školský zvonec	173
Ôsma kapitola — Nová výuka jazyka a literatúry	203
Deviata kapitola — Nové vzdelávacie ciele	247
ŠTVRTÁ ČASŤ: SPOLOČNOSŤ	281
Desiata kapitola — Nová empatia	283
Jedenásta kapitola — Nová mediálna gramotnosť	309
Dvanásta kapitola — Nové detstvo	335
Podakovanie	349
Zoznam použitej literatúry	352

ÚVOD



PLATÓN BY BOL HRÁČ

VIDEOHRY NIKDY NEHRÁM SÁM, vždy sú pri mne aj moji dvaja synovia – desaťročný a aj starší dvanásťročný. Odušu svorne trieskame do herných ovládačov. Hranie nás zbližuje – aj takto vieme spolu tráviť čas ako rodina.

Možno si myslíte, že každý, kto premýšľa o počítačových hrách toľko ako ja, by si hneď, ako deti zaľahnú, rád ukradol trochu času na dospelácke hry typu *Bioshock*, *Fallout* alebo *The Last of US*. Toto nie je môj prípad. Hry ako také ma vlastne ani nezaujímajú. Zaoberám sa iba tým, ako zbližujú rôzne skupiny ľudí, rodiny, priateľov. Zaujíma ma kultúrny rozmer hier – čo znamená byť hráčom a ako počítačové hry ovplyvňujú spôsob, akým premýšľame o svete.

Príbehy vo videohrách sú fascinujúce. Do istej miery veľmi pripomínajú interaktívne verzie tých, ktoré so záujmom sledujeme v televízii alebo kine. Niekedy sa ponášajú na divadlo, romány, na príbehy, ktoré si rozprávame pri tá-

boráku. Keď zoberieme do úvahy, že v USA hrá videohry takmer každé dieťa, dá sa pokojne povedať, že v dvadsiatom prvom storočí sa stali dokonca hlavným spôsobom rozprávačstva. Inými slovami, videohry sú novými rozprávkami na dobrú noc, novým bájoslovím, možno, dokonca, novým Písmom. Predstavujú najnovší spôsob písomnej alebo zaznamenatej komunikácie, ktorá podľa názoru väčšiny bádateľov vznikla približne v dvadsiatom siedmom storočí pred našim letopočtom. Prvé písomné pamiatky pochádzajú práve z tohto obdobia a našli sa na území starovekej Mezopotámie. Avšak dávno predtým, omnoho skôr, než si vôbec vieme predstaviť, si ľudia príbehy odovzdávali z jednej generácie na druhú ústnym podaním.

Zamyslime sa na chvíľu, aký ohromný musel byť prechod z ústneho k písomnému stvárňovaniu príbehov. Pri-nieslo to obrovskú zmenu v tom, ako začali starovekí ľudia utvárať svoje komunity, spoločenstvá a civilizácie. Zažili sme prechod k počítačom a smartfónom, a preto si myslíme, že svet, aký sme poznali, sa s nástupom každodenného používania sociálnych sietí a emailov od základov zmenil. V porovnaní so zmenou života v počiatočoch písomníctva to však nebolo nič. Práve vznik písomníctva bol pravdepodobne najväčším technologickým posunom všetkých čias. Objav písma dal ľuďom možnosť informácie nezabudnúť a zaznamenať ich. Umožnil poslať list milovanej osobe aj na kraj sveta. Vďaka písmu sa mohli ľudia deliť o svoje poznatky bez toho, aby sa vôbec museli stretnúť osobne. Dalo ľudstvu možnosť zdieľať svoje vedomosti a skúsenosti naprieč generáciami.

Keď sa s deťmi vyberiem do aténskej štvrte Plaka pod starobylou Akropolou, som dojatý a na svedomí to má prá-

ve písomníctvo. Kráčame po tých istých úzkych uličkách lemovaných obchodíkmi, po ktorých sa kedysi prechádzali Sokrates a Platón. Títo filozofi zomreli pred dva a pol tisíc rokmi, a pritom takmer každý deň až doteraz vzdelávajú študentov v mojej triede. A to všetko preto, lebo ich myšlienky boli písomne zaznamenané. Dôvtip starovekých ľudí, ktorí vymysleli symbolické jazykové systémy, je ohromujúci. Písmo bola nová moderná technológia, ktorá ľuďom umožnila spolupracovať a ísť za hranice času aj priestoru, dávno predtým, ako ľudia vynašli telefón, internet a videohry.

Samozrejme, kritici písomného jazyka sa našli hneď v jeho počiatkoch; rovnako, ako je to teraz v prípade smartfónov a tabletov. Asi najznámejším z nich bol sám veľký filozof Sokrates. Bol presvedčený, že „z napísaného nemôže vzísť nič jasné a zrozumiteľné“. Písanie pripodobnil k maľovaniu — vec, ktorú nám umelec predkladá, sa môže javiť ako skutočnosť; je to však len ilúzia predstavovaná z pohľadu jediného človeka. Maľba podľa Sokrata nedokáže zachytiť ľudskú skúsenosť, lebo je statická a nemenná. Nie je tu priestor na hlbšie skúmanie. Nie je tu priestor na vcítanie sa. Nie je interaktívna. Tento mysliteľ sa o elementoch písaného jazyka vyjadroval, akoby to boli autonómne bytosti: „Pri napísaných slovách by ste si azda podobne mysleli, že rozprávajú tak, akoby vedeli premýšľať, no ak by ste sa ich na čokoľvek z toho, čo hovoria, spýtali, stále tvrdia len to isté. Zakaždým to isté.“

Vďaka Bohu, Sokratov žiak Platón nemal s technologickými zmenami až taký problém; je dokonca možné, že by z neho dnes bol hráč počítačových hier. Platón si uvedomoval, aké dôležité je zaznamenávať myšlienky svojho učiteľa. Keďže to urobil — spísal Sokratove dialógy —, mám

to šťastie a možnosť vyučovať na vysokej škole myšlienky tohto veľkého filozofa takmer dva a pol tisíc roka po tom, ako ich vyriekol. Platón zrejme chápal, že písomný jazyk korešponduje so zásadnou zmenou v živote ľudí. Možno vedel, že ovplyvní spôsob, akým pracujeme, zabávame sa a vykonávame každodenné povinnosti.

Bolo však správne, že ignoroval priania svojho učiteľa a Sokratove slová zapísal? Možno nie. Dalo by sa tvrdiť, že dejiny napokon potvrdili Sokratove obavy. Alfred North Whitehead, filozof žijúci v dvadsiatom storočí, raz povedal: „Najistejší opis európskej filozofickej tradície by bolo povedať, že je tvorená sériou poznámok pod čiarou k Platónovi.“ Inak povedané, takmer dva a pol tisícročia sa prehrabávame Platónovými textami a pokúšame sa zistiť, čo presne Sokrates svojimi slovami mienil. Nemôžeme si tým byť nikdy úplne istí. Publikuje sa jedna interpretácia za druhou, udeľuje sa jeden doktorát za druhým. Sokratove myšlienky však stále nie sú plne uchopiteľné. Prečo? Pretože sa nemôžeme spýtať jeho samotného, čo sa snažil povedať. S napísaným nevieme interagovať. Ach, máme iba slová, ktoré „stále tvrdia len to isté. Zakaždým to isté.“

Jedna – nula pre Sokrata.

Tento slávny kritický filozof sa asi vo svojich tvrdeniach o obmedzeniach písomníctva nemýlil, lenže prehliadol jeho výhody. Jeho odpor bol, koniec koncov, márný, lebo posun od ústneho rozprávačstva k písomnému bol neodvratný. Presne tak to bolo aj pri vynáleze kníhtlače, mechanických hodín, parného stroja, telegrafu, rádia, fotoaparátu a pri mnohých iných zásadných objavoch – kým kritici stihli vyjadriť svoje výhrady, bolo už neskoro. Spoločnosť sa zmenila a vyžadovala nové nástroje. Zvyčajne to prebie-

ha takto — zmení sa to, ako myslíme a vytvoríme nástroje, ktoré nám pomôžu interagovať so svetom tak, aby to bolo v súlade s našim novým spôsobom zmýšľania.

Neslúžime našim nástrojom, ony slúžia nám. My sme tí, ktorí to riadia.

Ale aj tak — akoby v nás naše vlastné výtvory vzbudzovali akýsi prapôvodný strach. Vzbury robotov. Vojny s klonmi. Cestovanie v čase, ktoré zle dopadne. Nič sa nevyrovná dobrému katastrofickému sci-fi filmu, ktorý vyjadruje strach, že ľudská vynaliezavosť nás v konečnom dôsledku dovedie k vytvoreniu nástrojov, ktoré ohrozia naše panovanie. Tento príbeh je starý ako samotná inovácia. *Frankenstein* bol *Terminátorom* devätnásteho storočia. Zo šestnásteho storočia pochádza príbeh o *Golemovi*, obrovi uhnetenom z hlíny, ktorý vo vtedajšom spoločenstve spôsobil spúšť. Starovekí Gréci mali *Daidala* a *Ikara*.

Všetky tieto príbehy stelesňujú rovnakú technofóbiu, s akou v súčasnosti ľudia pristupujú k videohrám a počítačovým hrám. Publicista Mark Kurlansky to nazýva „technologickým klamom: myšlienka, že technológia mení spoločnosť“. Zažili sme významné technologické zmeny a máme pocit, akoby stroje preberali vládu nad našimi životmi, menili naše správanie a komunikáciu. Kurlansky však tvrdí: „Je to presne naopak. Spoločnosť vyvinie technológiu, aby si poradila so zmenami, ktoré sa v nej odohrávajú... Technológia v tom iba napomáha.“

S čím konkrétne nám nové technológie dvadsiateho prvého storočia pomáhajú? Po prvé, zmenili spôsob rozprávania príbehov.

Digitálne interaktívne médiá nám prinášajú nové spôsoby storytellingu (pozn. rozprávania príbehov). Keď po-

chopíme, že väčšina príbehov je vlastne len recyklovaný materiál – opakujúce sa obrazné myšlienky, ako napríklad frankensteinovská technofóbia – začína byť jasné, že spôsob šírenia tohto obsahu je, dokonca, ešte dôležitejší než obsah samotný. Marshall McLuhan to tvrdil už v šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia. Známy je jeho výrok z knihy *Ako rozumieť médiám: Extenzia človeka* – „médiu samo je posolstvo, nie jeho obsah“. McLuhan skúmal teóriu komunikácie a zaujímal sa o „osobné a spoločenské dôsledky“ života žitého s elektronickými médiami a ich prostredníctvom. Pochopil, že zmeny v komunikačných technológiách – písaný jazyk, tlač, telegraf, rádio – idú vždy ruka v ruke s veľkými posunmi v kultúre, a to nielen v spôsobe, ako nazeráme na naše životné skúsenosti, ale aj v tom, ako usporadúvame naše ekonomické, spoločenské a politické štruktúry.

Problematika digitálneho hrania a budúcnosti detstva ma pôvodne zaujala zo širšej spoločenskej a historickej perspektívy, podobnej tej, ktorou na veci nazeral McLuhan. Sedel som na gauči, hral som so synmi *Super Maria*, keď mi zrazu napadlo, že ich detstvo sa kvôli takýmto hrám bude od toho môjho zásadne líšiť. Svoje formatívne obdobie prežijú s obrazovkami – prenosnými hernými konzolami, tabletmi, smartfónmi. Pred týmito zariadeniami trávajú obrovské množstvo času. Preto do dospelosti vstúpia s úplne jedinečnými formatívnymi skúsenosťami. Napokon prevezmú opraty nad svetom, mysliac spôsobmi, ktoré ja nedokážem pochopiť. Svet, ktorý stvorí, si viem len sťažka predstaviť.

Ako mám teda pripraviť svoje deti na budúcnosť, ktorú si ani nedokážem predstaviť? Ako ich prichystám na život

plný nových technológií? Čo znamená pre každého jedinca, rodinu, školu – vlastne pre celé ľudstvo –, že celé generácie detí sú vychovávané videohrami, novým druhom rozprávok na dobrú noc? Sú to veľké otázky bez jednoduchých odpovedí. No nie sú nové. Už keď som bol dieťaťom ja a hral som na svojom Atari 2600 hru *Q-Bert*, mal takmer každý dospelák názor na spôsob, akým videohry ovplyvnia myslenie detí. Väčšinou boli znepokojení. Obávali sa, že ak budú deti príliš vystavované týmto hrám, negatívne to ovplyvní ich krehkú mladú psychiku. V osemdesiatych rokoch sa dospelí domnievali, že obrazovky a hry zdegenerujú detské mozgy a skazia nám charakter.

Som si istý, že sa mýlili. Čas strávený s obrazovkou nič nezdegeneroval ani neskazil. Ich strach sa však dá pochopiť. Máme dočinenia s bežnou technofóbiou. Zmena nástrojov vždy naruší náš zaužívaný spôsob bytia. Nové zariadenia nás doviedli k neznámej, a preto hrozivej budúcnosti. Vždy budú existovať ľudia, ktorí všetko nové vnímajú ako ohrozenie statusu quo. Vynálezy sa zakaždým stretávajú s takýmto prijatím.

Vezmime si napríklad Gutenbergov vynález tlačiarenskeho stroja, ktorý rozšíril medzi ľudí Bibliu Martina Luthera, preloženú zo starovekej gréčtiny a hebrejčiny do prostej nemčiny. Pri spätnom pohľade, z perspektívy nášho dvadsiateho prvého storočia, tu začínajú korene moderných médií. Gutenbergovi vďačíme za to, že štandardizoval a demokratizoval šírenie poznania a informácií. Jeho vynález vnímame ako zásadný zlomový bod v histórii, ktorý viedol k väčšej slobode a rovnosti, rovnako ako k vytvoreniu modernej demokracie. Úplne však prehliadame negatívne dôsledky kníhtlače. Zabudli sme, že tlačené slovo viedlo ľudí

smerom k osobnejšiemu a izolovanejšiemu vzťahu k ideám. Ako vysvetľuje kultúrny kritik Mark C. Taylor: „Ústna kultúra bola nevyhnutne viac komunitná ako tlačaná kultúra. S príchodom kníhtlače a tichého čítania mohli ľudia zaliezť do svojej ulity.“ Ľudia, žijúci v šestnástom storočí, sa zmene bránili. „Keď sa ku kníhtlači vyjadrovali niektorí z jej prvých kritikov, hovorili o osamelosti a izolácii, ktorú čítanie podľa nich prinášalo. Zneli ako dnešní rodičia, ktorí sa znepokojujú nad svojimi deťmi osamote sediacimi pred obrazovkou počítača, mobilu či tabletu, hrajúcimi videohry alebo píšucimi si s kamarátmi, s ktorými sa vidia zriedka, ak vôbec.“ Je až zábavné, ako veľa majú spoločné súčasní rodičia s kritikmi Gutenberga.

Dnešní dospelí panikária a zožierajú sa kvôli Snapchatu, Twitteru, Facebooku, Discordu, Youtubu alebo hociakej platforme, čo je práve v kurze, ktorá dokáže upútať deti v predpubertálnom veku a tínedžerov. Ráno si zvyknem vo svojom mobile čítať správy a takmer vždy sa tam nájde nejaká nová štúdia, názor čitateľa alebo rozhovor s expertom, hlbajúcim nad vplyvom digitálnych technológií.

Tiež som jedným z takýchto odborníkov. Chodím ako hosť do stoviek talk show v rádiách, mám možnosť vypočuť si obavy a otázky znepokojených rodičov, učiteľov a vychovávateľov. Znejú presne ako ustarostení technofóbi z minulých storočí. Rozčuľuje ich, ako digitálne hry znesväcujú detstvo, poškodzujú mozog, kazia zrak, majú na svedomí epidémiu obezity, sú spúšťačom depresie a deti pri nich presedia celé dni doma. Strácajú naše deti kvôli nim schopnosť byť hlbavé a introspektívne, uvažovať a vnímať svoje vnútorné pochody a stavy? Zabraňuje im rýchlosť a jednoduchosť digitálnej komunikácie v tom, aby sa stali dobrými

spoločníkmi v konverzácii? Alebo sa učia len „odhlásiť“ a ukončiť konverzáciu namiesto konštruktívneho riešenia každodenných konfliktov? Budú mať emotikony a dvestoo-semdesiat znakové tweety zhubný vplyv na gramotnosť?

Znemožní jednoduchá a vždy dostupná interaktívna stimulácia ďalšej generácii rozvíjať jej zručnosti v kritickom myslení?

Jednoduchá odpoveď na všetky tieto otázky je — nie. Sú to plytké a triviálne obavy. Ale aj tak chápem, prečo sa čast' dospelých obáva. Celá encyklopédia, kino, herňa a telefón bola zhúžvaná a napchaná do príručného zariadenia, ktoré deti nosia vo svojich vreckách, a dospelí sa cítia bezmocne. Vidia, že učenie sa, hry, zábava aj randenie sa zmenili a obviňujú z toho technológie. Lenže v tomto prípade netreba hľadať vinu na žiadnej strane. Detstvo sa iba pretvára a prispôsobuje sa novým podmienkam.

Jediný problém vidím v tom, že dospelí nevedia, ako tomu porozumieť, a preto netušia, ako svoje deti viesť.

Ocitli sa na križovatke, a čo je horšie, veľmi komplikovanej, s mnohými krivolakými cestami. Neexistuje žiadna mapa, žiadna predchádzajúca skúsenosť a premávka na cestách je nepredvídateľná. Zaneprázdnení, preťažení rodičia a učitelia sa nakoniec vydajú všetkými možnými, avšak nesprávnymi smermi.

Úplne to chápem. Som rodič, a to so sebou prináša určitú mieru úzkostlivosti. Uvedomujem si, že technologické zmeny sa spájajú s ešte väčšími kultúrnymi, ekonomickými a politickými zmenami. V hĺbke duše však viem, že moje deti budú úplne v poriadku. Vlastne sa už teraz, bez toho, aby som im v tom akokoľvek pomáhal, nevedomky pripravujú na život v úplne inom svete. Keď prídu poobede zo

školy, ako prvé hneď schytia svoje laptopy. Zbožňujú ich a sú na ne hrdí podobne, ako som bol ja na svoju motokrosovú motorku a kultové tenisky Nike Air Jordan. Kto by im mohol niečo vyčítať? Počítače sú bránou do čarovného digitálneho sveta bez hraníc. Moji chlapci sa usadia za opačné strany kuchynského stola, s laptopmi oproti sebe. Prihlásia sa do online hier pre viacerých hráčov ako *Roblox*, *Minecraft* a *Fortnite*. Ich popoludňajšie dobrodružstvá sa môžu začať.

Zanedlho počujem, ako plánujú ďalšie hodiny svojho života: „Chceš robiť role-play?“ „Nemôžeme proste hrať *Hunger games*?“ „Zavolajme Dylanovi a Orinovi.“ Hneď ako sa zapne Skype, počujem dôverne známe vyzváňanie. Neuplynie ani minúta a nie veľmi výkonné reproduktory na laptopoch rezonujú ešte nezmutovanými hlasmi šiestich či siedmich chlapcov. Moje deti sa nevlákajú po vonku s deťmi susedov. Nekopú si na ihrisku za rohom loptu. Miesto toho sú so svojimi najbližšími priateľmi a hrajú sa na virtuálnych ihriskách svojich počítačov.

Zamenenie skejtbordov a kolobežiek za klávesnice a dotykové obrazovky vzbudzuje obavy. V záujme svojich detí však musím zabudnúť na svoj podvedomý strach zo zmeny a narušenia známeho poriadku. Musím pripustiť, že väčšina z nás – rodičov, učiteľov, vychovávateľov, dokonca aj politikov – sa mylí. Dospelí dobre vedia, že každá generácia sa môže a mala by sa hrať po svojom, ľahko sa však necháme zvieŕť nostalgickými fantáziami o detstve, ktoré sa veľmi podobá na detstvo, ako si ho pamätáme *my*. Dúfali sme, že cez naše deti znovu uvidíme svoju vlastnú mladosť. *Hviezdne vojny*, *Super Mario* a každá jedna z Disneyho princezien to len dosvedčujú. Chceme, aby naše deti milovali to isté, čo

sme kedysi milovali my, a spoločnosti pôsobiace v zábavnom priemysle to dobre vedia. Úspešným značkám s dlhšou históriou ako LEGO a Nintendo sa darí aj vďaka tomu, že na jednej strane svoje produkty aktualizujú, aby boli pre novú generáciu dostatočne svieže a zároveň ich nezbavia toho známeho, čo vie rozvíriť emócie dospelých, ktorí majú platobné karty. Lucasfilm aj Disney na licencovaných hračkách, oblečení a videohrách zarábajú obrovské peniaze, lebo dospelí túžia po druhej šanci – poskytnúť svojim deťom veci a zážitky, po ktorých túžili, ale nedostalo sa im ich. Niektoré dary sú však skôr prekliatím.

Významný švajčiarsky psychoanalytik Carl Gustav Jung raz povedal: „Pre dieťa je najväčším bremenom, ak má žiť nežitý život svojich rodičov.“ Pochopil, že každá generácia pri výchove detí podvedome núti žiť život kopírujúci minulosť tej predchádzajúcej, no bez všetkých chýb. Keď sa zamyslíme nad tým, čo povedal Jung a porozmýšľame, koľko z toho, čo robíme ako rodičia, nie je ani tak o blahu detí, ako skôr o egách dospelých, neprekvapí, že nás nové digitálne technológie tak rozrušujú. Laptopy, tablety a videohry lákajú naše ľahko ovplyvniteľné deti na, podľa nás, iba chabé náhrady pravých artefaktov skutočného radostného detstva.

Ako vôbec môžu mať dnešné deti radšej YouTube videá JeromaASF hrajúceho *Minecraft* než animované dobrodružstva *Rena a Stimpyho*? Ako je možné, že u nich víťazia hry ako Madden, NBA Live a FIFA, a nie zberateľské kartičky alebo stolný futbal?

Ste pripravení na trpkú pravdu? Nové hračky sú príťažlivejšie, vyžadujú úplne iný spôsob interakcie so svetom, iný spôsob myslenia, žitia, učenia sa a milovania. Pripravujú

deti na život v digitálnom svete.

Verte mi, viem, že väčšina dospelých to nechce akceptovať. Radšej budeme toto nové detstvo odmietať a brániť a ochraňovať naše drahocenné spomienky. Prijateľ detstvo, aké vidíme dnes, by sa mohlo javiť ako zrada, akoby sme to detstvo minulosti zavrhlí. Ak ste ako ja, pravdepodobne cítite rozpor medzi podvedomou túžbou ochraňovať imaginárneho tínedžera v sebe (spomienku na vaše vlastné zranené predpubertálne ja) a zbožným želaním vyslať svojho vlastného potomka zo súčasnosti, svoju vlastnú krv, do budúcnosti. Okrem toho si chcete byť so svojimi deťmi blízki, ale zdá sa, že generačná priepasť medzi ich a vašimi záujmami je väčšia než kedykoľvek predtým.

Toto napätie a zmätok sa prejavuje ako paranoja a strach z nových médií a technológií.

Je to pochopiteľná a bežná reakcia. Lenže ak týmto obavám dovoľíte, aby vás pohltili, čoskoro budete zo svojich úst počuť slová, o ktorých by ste kedysi prisahali, že ich v živote nepoviete: „Kedy konečne dospeješ a nebudeš celé dni do toho čumieť?“ Zistíte, že sa z vás stal obyčajný suchár, stará štruktúra, príšera. V stále sa opakujúcej dráme, kde mladí hrdinovia bojujú proti obludným kráľom, sa zrazu ocitnete v role nepriateľa, presne ako dospelí, ktorí vás v mladosti obmedzovali.

Synovia proti otcom, dcéry proti matkám, rytieri rádu Jedi vraždiaci Sithských lordov.

Vaše slová spôsobia presne to, čomu ste sa hodlali vyhnúť, presne ako v Sokratovom prípade. V hrdinských životoch svojich detí sa stanete limitujúcim faktorom.

Prosím, nedovoľte, aby sa to stalo.

Uvedomujem si, že byť rodičom je ťažké. Obzvlášť, keď

nie tak celkom rozumiete hre, ktorú hráte. Neexistujú žiadne pravidlá, podľa ktorých by sme vedeli, ako v dvadsiatom prvom storočí na to, keďže digitálna hra mení výchovu od základov, podobne ako všetky ostatné technologické zmeny, ktoré prišli ešte pred ňou.

Rodičia, učitelia a vychovávatelia sa musia naozaj kriticky zamyslieť nad tým, ako by mohli a mali upraviť svoje návyky, očakávania a zvyklosti.

Táto kniha pri tom môže pomôcť.