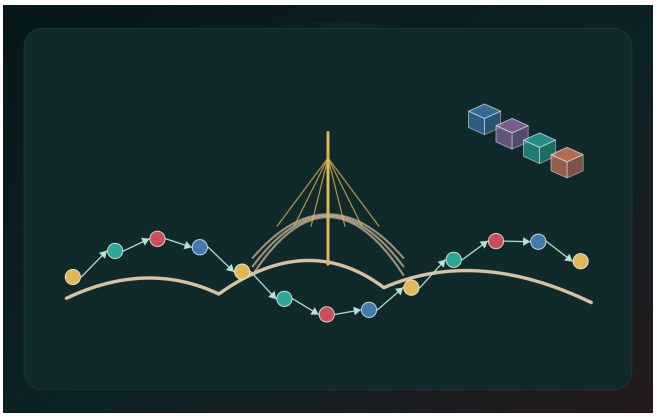
A játék nem akkor tanít, amikor feleltet

Slug: a-jatek-nem-akkor-tanit-amikor-feleltet | Publikalva: 2026. 06. 26. | Tags: Játék és tanulás, Világkép- és világépítés, Virtuális intézmények, Testesült megismerés

Személyes tapasztalati beszámolóként: 2007-ben egy World of Warcraft privát szerveren SQL-en keresztül görög regéket és mondákat építettem küldetésekké. Amphión története tizenhárom küldetésből álló láncot kapott. A játékos feladatokat oldott meg, helyszíneket járt be, szereplökk...

Amphión egy adatbázisban

Személyes tapasztalati beszámolóként: 2007-ben egy World of Warcraft privát szerveren SQL-en keresztül görög regéket és mondákat építettem küldetésekké. Amphión története tizenhárom küldetésből álló láncot kapott. A játékos feladatokat oldott meg, helyszíneket járt be, szereplökkel találkozott, és a történet elemei csak akkor álltak össze, ha végigment a következményeken; digitális tankönyvlapokat sehol sem kellett lapoznia. Az adatbázis meglehetösen prózai hely; a thébai falak mégis ott kezdtek zenére emelkedni.



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - narratív útvonaltérkép, görög színpad és adatbázisréteg

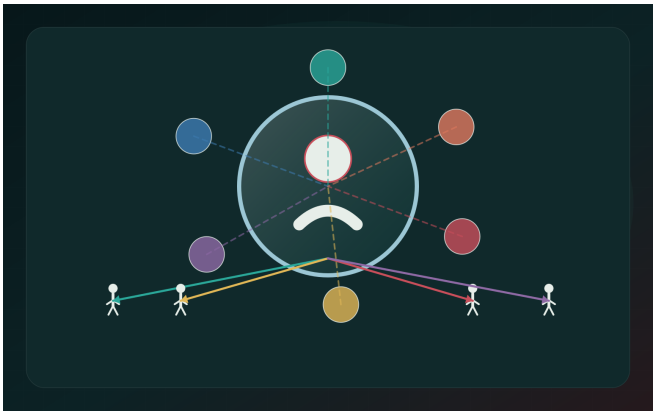
Ez a kis kísérlet azért maradt meg bennem, mert világosan megmutatta: a tananyag és a játék nem feltétlenül két külön réteg. A rosszul beépített ismeret valóban úgy viselkedik, mint egy kötelezö olvasmány, amely véletlenül kapott egy küldetésjelzöt. A jól beépített tartalom viszont szabállyá, döntési helyzetté, térbeli akadállyá vagy társas következménnyé válik. A játékos megtud valamit Amphiónról, majd ideiglenesen egy olyan világban cselekszik, amelyben a történet logikája müködik.

A videojáték ebben az értelemben nem puszta hordozó. Modell, amely válaszol a játékos müveleteire. Ha a világ minden döntést ugyanoda terel, legfeljebb illusztrált feladatsort kaptunk. Ha eltérö döntések eltérö állapotokat hoznak létre, megjelenik a kísérletezés lehetösége. Itt kezdödik a morális, logikai és oktatási sandbox.

A játék, amely visszanéz

A Planescape: Torment központi kérdése - "Mi változtathatja meg az ember természetét?" - nem egyszerüen témamondat. A játék emlékezetvesztett föhöse a korábbi életeinek következményei között jár, miközben a játékos fokozatosan rájön, hogy az identitás nem választható le a másokban hagyott nyomokról [1]. A döntés itt ritkán tiszta erkölcsi kapcsoló. Beszélgetések, emlékek, társak és régi károk rendezik át, mit gondolunk ugyanarról a szereplöről.

Fractal Solutions



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - törött identitástükör és múltbeli következményháló

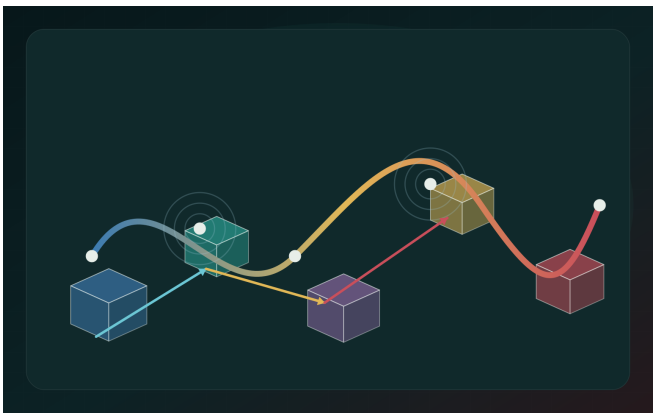
A játék ettöl képes a játékos "jellemére" reflektálni. Nem pszichológiai tesztet töltet ki, és nem jogosult diagnózist mondani róla. Azt viszont megfigyelhetövé teszi, milyen magyarázatot fogad el, mit tekint jóvátételnek, mennyi múltbeli terhet hajlandó jelen idejü felelösségként kezelni. Egy döntési helyzet legérdekesebb része gyakran az a történet, amelyet magunknak mondunk arról, miért tünt észszerünek a választott menüpont.

A morális sandbox tehát nem attól mély, hogy sok benne a gonosz és a jó opció. Attól válik használhatóvá, hogy a következmények nem férnek el egyetlen tengelyen. Lehet valami hüséges és kegyetlen, önfeláldozó és hiú, rövid távon megmentö, hosszú távon romboló. A játék akkor dolgozik, amikor ezek közül nem választja ki helyettünk az egyetlen hivatalos jelzöt.

Quake: amikor a tér visszabeszél

A Quake másik irányból mutatja meg ugyanezt. Az esportban a pálya idözítés, látótér, eröforrás és az ellenféllel közösen lakott geometria; háttérnek túl aktív. A jó játékos nemcsak gyorsan céloz. Elöre számolja a felvehetö tárgyak ritmusát, sejti a másik útvonalát, kockázatot rendel egy sarokhoz, és a másodperc töredéke alatt alakítja át a térképet döntési térré. A QuakeCon versenyei évtizedek óta mutatják, hogy ebböl önálló, magas szintü versenykultúra nött ki [2].

A DeFRaG még különösebb eset. A Quake III mozgásfizikájából olyan közösségi müfajt épített, amelyben a pálya mozgásprobléma: lendület, ív, felület, ugrássor, légkontroll és idömérés kapcsolódik össze [3]. Egy nehéz útvonal teljesítése egyszerre motoros készség és térbeli hipotézis. A játékos elképzeli a lehetséges pályát, kipróbálja, elrontja, módosítja a belépési szöget, majd a testbe írt ritmus és a fejben épített geometria lassan ugyanarra az eredményre jut.



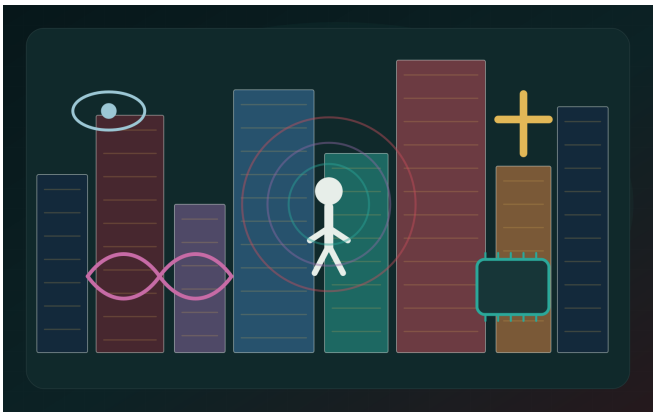
A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - izometrikus pálya, lendületívek és idözítési pontok

Fractal Solutions

Ezt azért érdemes oktatási szempontból komolyan venni, mert a gondolkodás nem mindig mondatokban történik. Van, amit mozdulatban, idözítésben és visszacsatolásban értünk meg. Egy DeFRaG-pálya nem tanít automatikusan fizikát, ahogy egy zongoradarab sem tanít automatikusan akusztikát. Mégis pontosan megmutatja, hogyan lehet egy absztrakt rendszer viselkedését ismételt, mérhetö és kreatív cselekvéssel feltárni.

Night City mint társadalmi boncasztal

A Cyberpunk 2077 egyetlen történetbe süríti a modern technológiai társadalom több szorongását. A fö cselekmény középpontjában egy, az örök élet ígéretéhez kapcsolt implantátum áll [4]. Körülötte Night City olyan világot épít, ahol a test módosítható termék, az emlékezet másolható vagy manipulálható eröforrás, a vállalatok politikai hatalma városrészeket rendez át, az önállósuló mesterséges intelligenciák pedig már nem kényelmesen férnek el az "eszköz" kategóriájában.



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - városi keresztmetszet testtel, vállalattal, vallással és AI-val

A vallás és a testmódosítás kapcsolata különösen érdekes. Ha a személyiség részben átírható, a test cserélhetö, az elme pedig digitális formában folytatható, akkor a lélek, a halál, a bün, a megváltás és a személyes azonosság régi fogalmai új környezetbe kerülnek. A játékban több vallási hagyomány és technospirituális motívum jelenik meg; ezek értelmezése önálló kutatási témává vált [5]. A szexuális szabadság képei mellett ott marad a test piacosítása, a vágy algoritmikus kiszolgálása, valamint az a kérdés, hogy a bövülö lehetöség valóban növeli-e az autonómiát, vagy csak újabb szolgáltatási csomagokat nyit meg.

A játék nem ad ezekre egységes filozófiai választ. Ez az egyik erössége, de a határa is. Night City böséges témakészletet kínál, miközben a játékmechanika nem minden esetben viszi végig ugyanazt a társadalomkritikai mélységet. Egy lövöldözéssel megoldott küldetés után könnyü elfelejteni, hogy az imént a személyiség tulajdonjogáról beszélgettünk. A jó oktatási feldolgozásnak ezért nem elég a világot megmutatnia; feladatot kell adnia ahhoz is, hogy a játékos összevesse a látott állítást a rendszer müködésével.

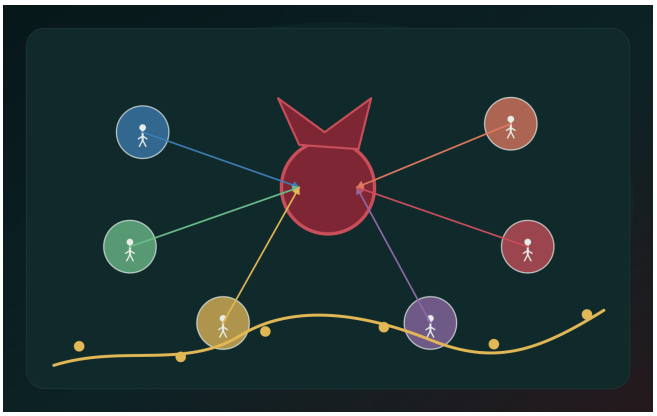
Azeroth mint véletlenül létrejött egyetem

A World of Warcraft számomra a valóság elsö igazán nagy, játékra ültetett társadalmi sandboxai közé tartozik. Nem azért, mert hüen lemásolja a hétköznapokat. Azért, mert elegendö embert, idöt, szabályt és szükös eröforrást engedett egy közös térbe ahhoz, hogy olyan jelenségek jelenjenek meg, amelyeket senki nem írt meg külön küldetésként.

Egy komolyabb klánban csoportdinamika, toborzás, diplomácia, stratégia, taktika, konfliktuskezelés, teljesítménymérés és utánpótlás müködik. A raid föellenfél és projekt egyszerre: szerepek, felszerelés,

Fractal Solutions

időpontok, információ, tartalékok és emberi megbízhatóság találkoznak benne. A virtuális csapatok kutatása elosztott vezetést és a formális rangtól eltérö tényleges irányítást is azonosított [6]. Más vizsgálatok azt elemezték, hogyan fejlödik stratégiai gondolkodás az MMORPG-kben [7].



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - raid-szervezet, elosztott szerepek és piaci görbe

A piac külön labor. A játékos árat figyel, hiányt észlel, készletet halmoz, információs elönyt keres, spekulál, specializálódik, vagy éppen manipulálni próbálja a kínálatot. Ezek a müveletek nem teszik közgazdásszá. Azt viszont megmutatják, hogy egy gazdasági fogalom mennyivel érthetöbbé válik, amikor veszteség, idö és más szereplök válaszai kapcsolódnak hozzá.

A WoW-közösségekben tudományos gondolkodáshoz hasonló gyakorlatokat is megfigyeltek: játékosok adatokat gyüjtöttek, modelleket vitattak, elörejelzéseket készítettek, majd a sikertelen próbák alapján módosították öket [8]. Ezt nem kell romantizálni. A fórum ugyanúgy tud pletykát, tekintélyelvüséget és magabiztos tévedést termelni, mint bármely más közeg. A fontos rész a szerkezet: a világ visszajelez, a modell pedig valamilyen ponton nekimegy a föellenfélnek.

Miért nem épült már régen iskola az MMORPG köré?

Régóta azt gondolom, hogy MMORPG-jellegü virtuális világokon keresztül sokkal több domaint lehetne tanítani. Nem úgy, hogy a matematikaóra kap egy ponttáblát, a történelemkönyv pedig aranyszínü keretet. Egy közös világban a tudásnak müködési oka lehet.



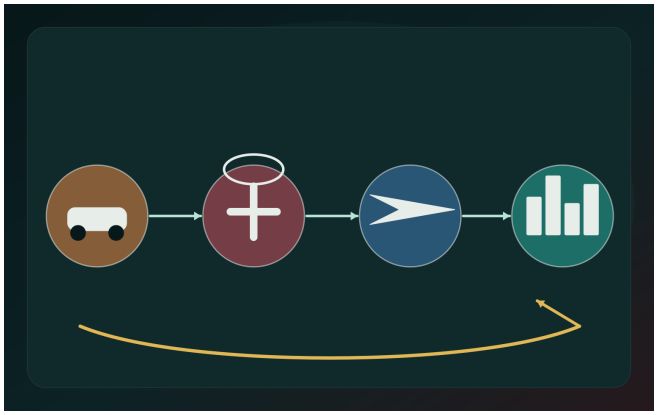
A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - többdomainü oktatási város és következménykapcsolatok

A város egyik negyedében logisztikai rendszert kell fenntartani. Másutt járványterjedést kell modellezni, alkatrészt diagnosztizálni, jogvitát rendezni, diplomáciai megállapodást kötni vagy egy történeti korszak forrásaiból döntést rekonstruálni. A szerepek eltérö információhoz és eltérö felelösséghez jutnak. A tanuló nézöpontot kap, a mindenhatóság kényelme nélkül. A rendszer pedig késleltetett

Fractal Solutions

következményekkel jelzi, hogy a jó helyi megoldás mit rontott el máshol.

A gondolat kevésbé egzotikus, mint elsöre látszik. Repülési képzésben szabályozott szimulátorokat használnak [9]. Az orvosi oktatásban a nagy hüségü szimuláció hatékony elemeit több évtizedes szakirodalom vizsgálta [10]. A virtuális világok játékos tanulási lehetöségeiröl szóló áttekintések közben azt is hangsúlyozzák, hogy az eredmény függ a feladattervezéstöl, a visszajelzéstöl, a tanári szereptöl és az értékelés módjától [11]. A képernyö önmagában nem pedagógus.



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - autó-, mütéti-, repülési és társasvilág-szimuláció

Egy oktatási MMORPG elönye az lehetne, hogy több tárgyat ugyanazon következményrendszerbe köt. A történelem nem évszámraktárként, a fizika nem képletpolcként, az etika pedig nem helyes válaszok listájaként jelenne meg. Ugyanazon város müködésében találkoznának. A tanuló látná, hogy a híd statikája, finanszírozása, környezeti hatása, politikai elfogadottsága és szimbolikus jelentése egyszerre része a döntésnek.

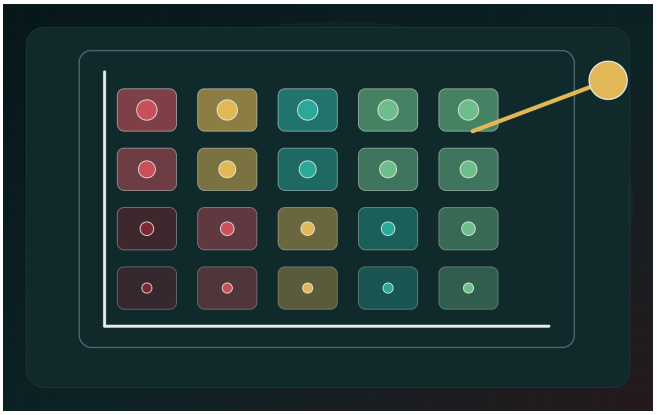
A játékos szabadság ára

A virtuális oktatás könnyen válhat látványos fegyelmezögéppé. Ha minden fontos müvelet pontot ad, a tanuló hamar a pontot tanulja meg. Ha a rendszer egyetlen optimális útvonalat ismer, a szabadság díszletté válik. Ha a tanár minden rejtett szabályt elöre lát, a világ nem kísérlet, csak hosszú vizsga.

A hozzáférés, a technikai költség, a zaklatás, a túlzott játékidö, a monetizáció és az adatgyüjtés ugyanúgy része a modellnek. Egy virtuális társadalom nem lesz igazságos attól, hogy szerver fut alatta. Söt, a rosszul tervezett rendszer gyorsabban és pontosabban képes újratermelni a már ismert egyenlötlenségeket.

A játék oktatási értékét ezért nem a lelkesedésböl kell levezetni. Mérni kell, mit tanulnak a résztvevök, mennyire vihetö át a tudás más helyzetre, kik maradnak ki, milyen viselkedést jutalmaz a rendszer, és mi történik, amikor a játékos megtalálja a feladat kiskapuját. A kiskapu egyébként nem feltétlenül csalás. Gyakran az elsö öszinte visszajelzés arról, hogy a tervezö mást mért, mint amit tanítani akart.

Fractal Solutions



A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - tanulási hatás, visszajelzés és átvihetöség mátrixa

A világ, amelyben a tudásnak súlya van

Az FD magas szintü szemlélete számára a videojáték azért különösen érdekes, mert egy állításból állapotot, egy döntésböl következményt, egy nézöpontból pedig korlátozott cselekvési helyzetet tud épiteni. Ehhez nincs szükség arra, hogy a belsö módszert játékmechanikává másoljuk. Elég, ha a világ nem felejti el az ellentmondásokat, és nem simít minden problémát egyetlen gyözelmi feltételbe.

A Planescape: Torment az identitást terheli. A Quake és a DeFRaG a teret. A Cyberpunk 2077 a testet, a technológiát és a társadalmi hatalmat. A World of Warcraft a csoportot, a piacot és a szervezést. Egyik sem teljes oktatási modell. Együtt viszont jól mutatják, milyen gazdag lehet az a közeg, ahol a tudás elhangzik, és történik vele valami.

Amphión története tizenhárom küldetésben természetesen nem oldotta meg az oktatást. Azt viszont megmutatta, hogy a mítosz, az adatbázis és a játékos cselekvése képes ugyanabban a rendszerben találkozni. A fal ettöl még nem épült fel zenére. A szerveren legalább volt oka annak, hogy a játékos végighallgassa a dallamot.

Hivatkozások

[1] Black Isle Studios / Beamdog: Planescape: Torment és Planescape: Torment: Enhanced Edition. Központi narratív kérdés: "What can change the nature of a man?"

[2] id Software: QuakeCon. Hivatalos eseményleírás és versenytörténet.

[3] Q3DF Community: DeFRaG közösségi dokumentáció; a Quake III mozgására, trickjumpingra, idömérésre és pályateljesítésre épülö játékmód.

[4] CD PROJEKT RED: Cyberpunk 2077. Hivatalos történetleírás: a halhatatlanság kulcsaként kezelt különleges implantátum és Night City nyílt világa.

[5] Rupcic, Tina (2023): "Techno-Religion and Cyberspace Spirituality in Dystopian Video Games." Religions, 14(2), 247.

[6] van Dijk, Nico; Broekens, Joost (2010): "Virtual Team Performance Depends on Distributed Leadership." In: Entertainment Computing - ICEC 2010.

[7] Silva, Leiser et al. (2015): "Strategic Thinking in Virtual Worlds: Studying World of Warcraft." Computers in Human Behavior, 46, 168-180.

[8] Steinkuehler, Constance; Duncan, Sean (2008): "Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds." Journal of Science Education and Technology, 17(6), 530-543.

Fractal Solutions

[9] Federal Aviation Administration: National Simulator Program; a repülési szimulációs oktatóeszközök minösítési rendszere.

[10] Issenberg, S. Barry et al. (2005): "Features and Uses of High-Fidelity Medical Simulations That Lead to Effective Learning." Medical Teacher, 27(1), 10-28.

[11] Pellas, Nikolaos; Mystakidis, Stylianos (2020): "A Systematic Review of Research about Game-Based Learning in Virtual Worlds." Journal of Universal Computer Science, 26(8), 1017-1042.

Fractal Solutions