

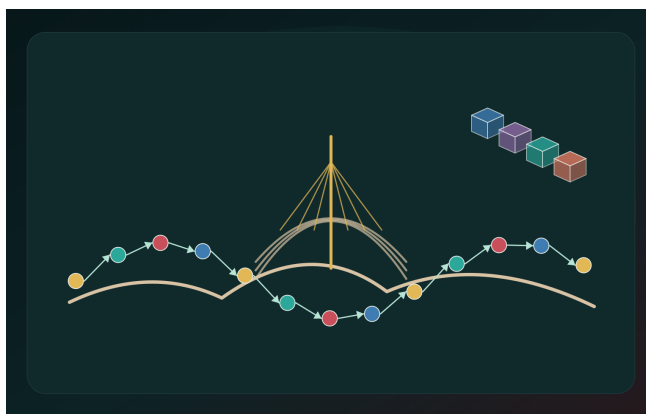
A játék nem akkor tanít, amikor feleltet

Slug: a-jatek-nem-akkor-tanit-amikor-feleltet | Publikálva: 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 küldetéseké. Amphión története tizenhárom küldetésből álló láncot kapott. A játékos feladatokat oldott meg, helyszíneket járt be, szereplőkk...

Amphión egy adatbázisban

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



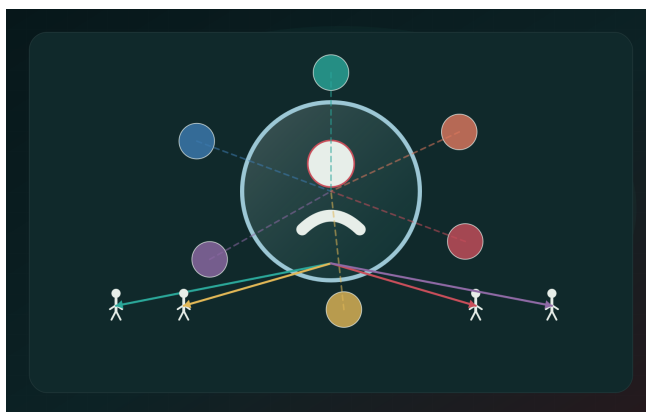
A játék nem akkor tanít, amikor feleltet - narratív útvonalterkép, görög színpad és adatbázisréteg

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 kötelező olvasmány, amely véletlenül kapott egy küldetésjelzőt. 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 működik.

A videojáték ebben az értelemben nem pusztán hordozó. Modell, amely válaszol a játékos műveleteire. Ha a világ minden döntést ugyanoda terel, legfeljebb illusztrált feladatsort kaptunk. Ha eltérő döntések eltérő állapotokat hoznak létre, megjelenik a kísérletezés lehetősége. Itt kezdődik a morális, logikai és oktatási sandbox.

A játék, amely visszanéz

A Planescape: Torment központi kérdése - "Mi változtathatja meg az ember természetét?" - nem egyszerűen témamondat. A játék emlékeztetvesztett főhőse 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 szereplőről.



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

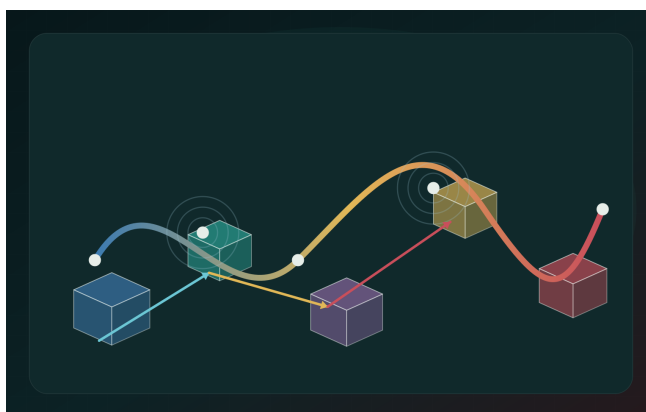
A játék ettől képes a játékos "jellemére" reflektálni. Nem pszichológiai tesztet töltet ki, és nem jogosult diagnózist mondani róla. Azt viszont megfigyelhetővé teszi, milyen magyarázatot fogad el, mit tekint jóvátételnek, mennyi múltbeli terhet hajlandó jelen idejű felelősséggént kezelni. Egy döntési helyzet legérdekesebb része gyakran az a történet, amelyet magunknak mondunk arról, miért tűnt észszerűnek 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 hűséges és kegyetlen, önfeláldozó és hiú, rövid távon megmentő, hosszú távon romboló. A játék akkor dolgozik, amikor ezek közül nem választja ki helyettünk az egyetlen hivatalos jelzőt.

Quake: amikor a tér visszabeszél

A Quake másik irányból mutatja meg ugyanezt. Az esportban a pálya időzítés, látótér, erőforrás és az ellenféllel közösen lakott geometria; háttérnek túl aktív. A jó játékos nemcsak gyorsan célóz. Előre számolja a felvehető tárgyak ritmusát, sejtí a másik útvonalát, kockázatot rendel egy sarokhoz, és a másodperc töredéke alatt alakítja át a térképet döntési térré. A QuakeCon versenyek évtizedek óta mutatják, hogy ebből önálló, magas szintű versenykultúra nőtt ki [2].

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

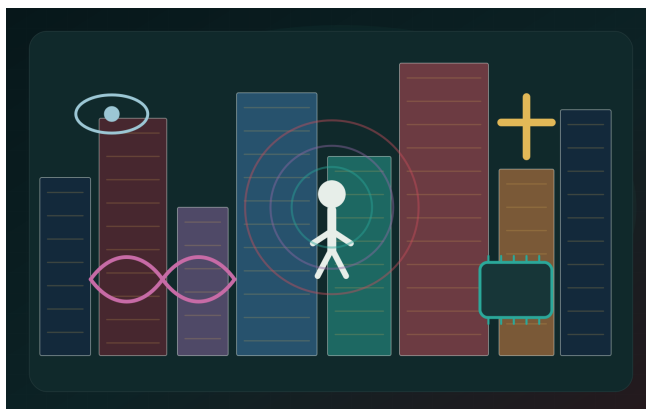


A játék nem akkor tanít, amikor felettet - izometrikus pálya, lendületívek és időzítési pontok

Ezt azért érdemes oktatási szempontból komolyan venni, mert a gondolkodás nem mindig mondatokban történik. Van, amit mozdulatban, időzítésben 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, mérhető és kreatív cselekvéssel feltárni.

Night City mint társadalmi boncasztal

A Cyberpunk 2077 egyetlen történetbe sűríti a modern technológiai társadalom több szorongását. A fő 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 erőforrás, a vállalatok politikai hatalma városrészeket rendez át, az önállóuló 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 cserélhető, az elme pedig digitális formában folytatható, akkor a lélek, a halál, a bűn, 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 bővülő lehetőség valóban növeli-e az autonómiát, vagy csak újabb szolgáltatási csomagokat nyit meg.

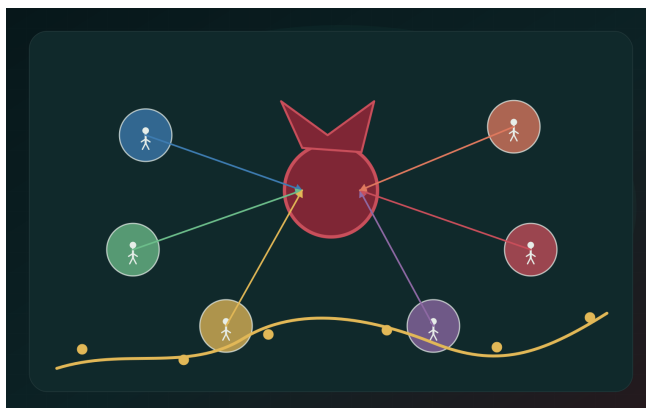
A játék nem ad ezekre egységes filozófiai választ. Ez az egyik erőssége, de a határa is. Night City bőséges témakészletet kínál, miközben a játékmekanika nem minden esetben viszi végig ugyanazt a társadalomkritikai mélységet. Egy lövöldözéssel megoldott küldetés után könnyű elfelejteni, hogy az imént 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 működésével.

Azeroth mint véletlenül létrejött egyetem

A World of Warcraft számomra a valóság első igazán nagy, játékra ültetett társadalmi sandboxai közé tartozik. Nem azért, mert hüen lemásolja a hétköznapiakat. Azért, mert elegendő embert, időt, szabályt és szűkös erőforrást engedett egy közös térbe ahhoz, hogy olyan jelenségek jelenjenek meg, amelyeket senki nem írt meg külön küldetesként.

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

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



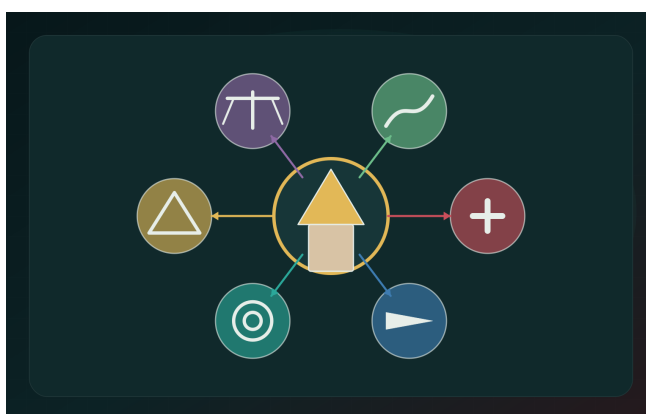
A játék nem akkor tanít, amikor felettet - raid-szervezet, elosztott szerepek és piaci görbe

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

A WoW-közösségekben tudományos gondolkodáshoz hasonló gyakorlatokat is megfigyeltek: játékosok adatokat gyűjtöttek, modelleket vitattak, előrejelzéseket készítettek, majd a sikertelen próbák alapján módosították őket [8]. Ezt nem kell romantizálni. A fórum ugyanúgy tud pletykát, tekintélyelvűséget 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-jellegű virtuális világokon keresztül sokkal több domaint lehetne tanítani. Nem úgy, hogy a matematikaóra kap egy ponttáblát, a történelemkönyv pedig aranyszínű keretet. Egy közös világban a tudásnak működési oka lehet.

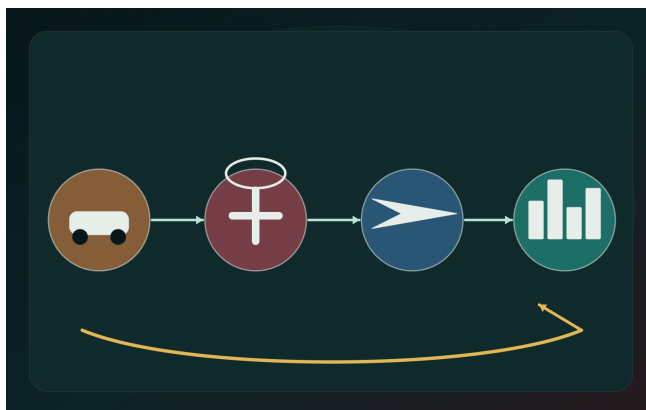


A játék nem akkor tanít, amikor felettet - többdomainű oktatási város és következménykapcsolatok

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

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

A gondolat kevésbé egzotikus, mint elsőre látszik. Repülési képzésben szabályozott szimulátorokat használnak [9]. Az orvosi oktatásban a nagy hűségű szimuláció hatékony elemeit több évtizedes szakirodalom vizsgálta [10]. A virtuális világok játékos tanulási lehetőségeiről szóló áttekintések közben azt is hangsúlyozzák, hogy az eredmény függ a feladattervezéstől, a visszajelzéstől, a tanári szereptől és az értékelés módjától [11]. A képernyő önmagában nem pedagógus.



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

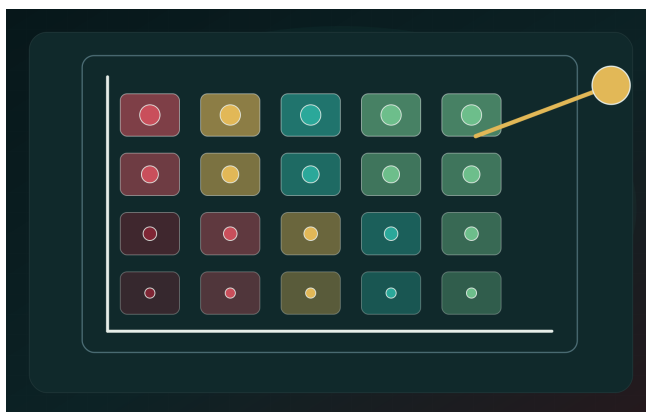
Egy oktatási MMORPG előnye az lehetne, hogy több tárgyat ugyanazon következményrendszerbe köt. A történelem nem évszámraktárként, a fizika nem képletpolcként, az etika pedig nem helyes válaszok listájaként jelenne meg. Ugyanazon város működésében találkoznának. A tanuló látná, hogy a híd statikája, finanszírozása,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

A játékos szabadság ára

A virtuális oktatás könnyen válhat látványos fegyelmezőgéppé. Ha minden fontos művelet 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 előre lát, a világ nem kísérlet, csak hosszú vizsga.

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

A játék oktatási értékét ezért nem a lelkesedésből kell levezetni. Mélni kell, mit tanulnak a résztvevők, mennyire vihető át a tudás más helyzetre, kik maradnak ki, milyen viselkedést jutalmaz a rendszer, és mi történik, amikor a játékos megtalálja a feladat kikapuját. A kiskapu egyébként nem feltétlenül csalás. Gyakran az első őszinte visszajelzés arról, hogy a tervező mást mért, mint amit tanítani akart.



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

A világ, amelyben a tudásnak súlya van

Az FD magas szintű szemlélete számára a videojáték azért különösen érdekes, mert egy állításból állapotot, egy döntésből következményt, egy nézőpontból pedig korlátozott cselekvési helyzetet tud építeni. Ehhez nincs szükség arra, hogy a belső módszert játékmechanikává másoljuk. Elég, ha a világ nem felejt el az ellentmondásokat, és nem simít minden problémát egyetlen győzelmi 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 ettől 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, időmérésre és pályateljesítésre épülő 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.

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