

Fekete Zsombor

Kurt Lewin Alapítvány

jab-en@jab-en.net

ELSŐ LÉPÉSEK AZ EDUTAINMENT IRÁNYÁBA

Az *edutainment* koncepció lényege a szórakozva, játszva tanulás. A játékos tanulás természetesen nem új keletű jelenség – mondhatnánk: „már az ókori görögök is ismerték”. Kiváló könyvében Chris Crawford¹ játék-designer a játékok elemzésekor kiemeli, hogy már az állatvilágban is meghatározó szerepet kapnak az élet különböző kihívásaira felkészítő játékok. Funkcionális megközelítésben a görög Olympián szereplő versenyszámok a harcmezőn illetve a mindennapi életben szükséges készségek, képességek gyakorlására, illetve egymással történő összemérésére szolgáltak.

Az *edutainment* fogalma nem az ókorban, hanem jóval később, a professzionális oktatás kialakulásával született meg, egy olyan környezetben, amelyben az oktatás szükségszerűen nagymennyiségű absztrakt tartalom átadására specializálódott. Ehhez képest az *edutainment* a tanórákba visszacsempészett játékokat, illetve az új médiumok – tévé, rádió, videó, számítógép – segítségével készített élmény-centrikus oktatóanyagokat jelentette.

Ha vázolni szeretnénk – nem teljesen leíró módon, hanem hipotetikusán, ideáltípusok felhasználásával – az *edutainment* jelenség változásait, a következőket mondhatjuk:

1) Hagyományos értelemben a játék, a szórakozás bizonyos típusai rendelkeztek komoly, az életre felkészítő oktató, nevelő funkciókkal. Ezek elsősorban kihívások, versenyek, másfelől különféle népi rigmusok, és rítusok alakjában jelentek meg.

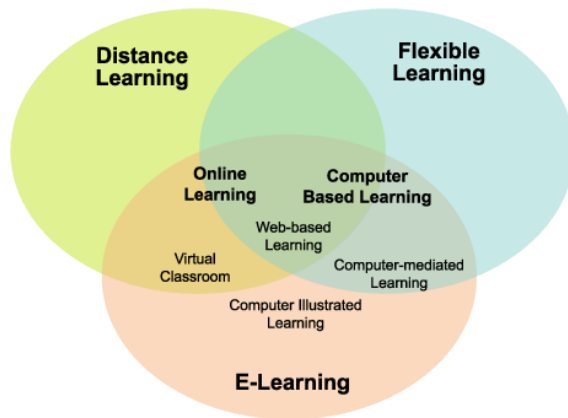
2) A modern korban az *edutainment* tartalmak a legtöbbször száraz, absztrakt tudásanyagok, illetve a formális oktatási folyamat „színesítésére”, illusztrálására szolgálnak, eszközeik ehhez a versenyek mellett a játékok és illusztrációk.

3) Végül fel kell hívnunk a figyelmet az *edutainment* fogalom egy új jelentésére, amely az utóbbi évtized termékeként jelent meg: ez az oktató célú, illetve oktatási célra is alkalmazható számítógépes és videó-játékokat jelöli. Mi a továbbiakban ezzel a jelentéssel foglalkozunk.

Az *edutainment* koncepciót sokan üdvözölték már lelkesen. A Microsoft és az MIT közös programja, a Games2Teach project már a kilencvenes évek második fele óta kutatja a játékokban rejlő oktatási potenciált. A projekt leghasznosabb eredményei mindazonáltal konferenciákban és konferencia-előadásokban merülnek ki – az alkalmazásban nem történt áttörés. Még mindig nincsenek olyan tartalmak, amelyek a XXI. század *edutainment* koncepcióját a realitás talajához közelebb hozhatnák.

Ha az *edutainment* tartalmi deficitjének okait keressük, nem tekinthetünk el attól az alaptól, amelyen a koncepció létrejött: 1) egyrészt az e-learning fejlesztések, 2) másrészt a videó-játékokkal kapcsolatos tapasztalatok irányából táplálkozott az ötlet.

¹ Chris Crawford „on Game Design” – New Riders Publishing, 2003



1. ábra: Az e-learning és környezete²

Bár az e-learning gondolata sok helyen összeolvadt a különféle rugalmas-, illetve távoktatási elképzelésekkel, eszközeiben mégis sok tekintetben párhuzamosan fejlődött a játékokkal.

- 1) „CIL”: A számítógépes oktatási szimulációk gyakorta használták a játékokban kifejlesztett programozási eljárásokat, illetve fizikai motorokat.
- 2) „CML”: A különféle multimédia CD-ROM-ok és a számítógépes-játékok nemcsak azonos polcon találhatóak a könyvesboltokban, de előfordul, hogy a multimédia CD-k is tartalmaznak játékokat, vagy éppen a játékokon belül is találhatóak statikusabb, enciklopédikus tartalmak.
- 3) „WBL”: A webes e-learning CMS-ek (tartalom-menedzsment rendszerek) ugyan inkább a vállalati intranet struktúrájához illeszkednek, mégis több ponton fedezhető fel hasonlóság köztük, és a webes online játékportálok közt.
- 4) A virtuális osztályterem alkalmazások elődeinek a MUD-ok (Multi User Dungeonok), utódainak pedig sok tekintetben az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role Playing Game-ek) tekinthetők (2. ábra).

A fenti párhuzamok ellenére sem mondhatjuk egyelőre, hogy az e-learning alkalmazások előrébb vitték volna az edutainment koncepció fejlődését.

Az e-learning oldaláról felmerült elvárásokat elemezve meg is érthetjük ezen alkalmazások terméketlenségét. Bár e-learninggel sokan, sokféle motivációval foglalkoznak, kiemelnénk két szempontot, amelyek az edutainment tartalmak ellen dolgoznak.

² Fekete Zsombor: „Implementing Video Games in e-learning” – MicroCad Conference 2003.

- 1) A céges világban sikeresen alkalmazott e-learning és tudásmenedzsment rendszereket sokan aposztrofálják „e-learningként”. Az ilyen oktatási keretrendszerek általában a gyors információ-elérést illetve hálózatos felépítésű tudásbázisok létrejöttét segítik, ritkán tartalmaznak robosztusabb, időigényesebb interaktív vagy multimédia elemeket, didaktikusabb jellegű anyagokat.
- 2) A hatékonyság bővületében is sokan próbálkoznak gyorsabb, kényelmesebb, olcsóbb e-learning anyagok készítésével. Míg az erőforrás hatékonyság oldaláról elsősorban a távoktatás szakemberei érvelnek az e-learning mellett, addig a tanulási hatékonyságot (extrém formában) a Mátrix-metaphora képviseli leginkább korunkban. Az e-tanulás azonban számos projektben bizonyult kevésbé hatékony megoldásnak, így az e-learning elkötelezett prófétái közül ma már sokan érvelnek a „blended” – kevert oktatás mellett. A játékok a ráfordított idő, és a hasznos tartalom eddig tapasztalt aránya miatt ebben a koncepcióban sem szalonképesek.

Mi ezekkel szemben egy olyan harmadik víziót írunk le, amely talán földhözragadtabb, ugyanakkor erőteljesebb szemléletváltást követel meg a felhasználóktól, mint az előbbi kettő:

- 3) A számítógép-felhasználás lassan mindennapjaink részévé válik: a gépeket használjuk munkánkhoz, szórakozásunkhoz, információ-szerzésre, és kommunikációra egyaránt. Itt az ideje annak, hogy a számítógépekre ne bizalmatlanul, esetleg túlzó elvárásokkal tekintsünk, hanem megtalálva helyüket életünkben, és a könyvekhez, a telefonhoz, vagy az írógéphez hasonlóan a lehető leghatékonyabban használjuk.

Az e-learning mellett a játékgyártók oldaláról is gyakorta felmerül az oktatójáték ötlete. Azonban a játékokkal kapcsolatban több kétely is megfogalmazódott. Az első számú, – amelynek jogosságát magunk sem vitatjuk – hogy jelen állapotukban legalábbis alacsony hatásfokkal képesek oktatni. Ahhoz, hogy hatékonyságukat növelni tudjuk, ismernünk kell működésüket, szabályaikat, ismernünk kell a játékokat.

Ha azt kérdeznénk egy művelt hallgatóságtól, hogy tudják-e mit jelent az a szó, hogy „játék”, minden bizonnyal igennel felelnének. Ha azonban a játékok definíciójára lennének kíváncsiak, csupán néhány – Huizingán³, Caillois⁴-n, esetleg Chris Crawfordon túli – olvasó tudna épkezláb leírással szolgálni.

A játékokkal kapcsolatban az a legnagyobb probléma, hogy bár jóformán mindenki ismer játékok sokaságát, sokan mégsem tudják mit is jelent a játék fogalma, miért is szeretünk játszani, illetve, hogy mi kell egy jó játékhoz. Ennek megfelelően a legtöbb edutainment próbálkozás legnagyobb hibája, hogy a játék megbújik a tartalom mögött, nincs igazi szerves, segítő kapcsolatuk.

³ Johan Huizinga: „Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture” – Beacon Press, 1986.

⁴ Roger Caillois: „Les jeux et les hommes” – Librairie Gallimard Paris, 1958.

A játékokkal kapcsolatban azonban van még számtalan bizonytalan tényező, s ezek közül néhány már társadalmi szinten is gondot okoz. Vegyük például a számítógépes játékok megjelenését a médiában. Gyakorta hallhatjuk: „Mennyire károsak a videó-játékok?” illetve „Vajon fejlesztenek-e a videó-játékok?” Ezek a ma már hagyományosnak tekinthető kérdések egyetlen fontos tényről feledkeznek meg: a játék-világ heterogenitásáról. Akik általában a „fejlesztő játékok” mellett érvelve védik a művészi becsületét ugyanúgy sztereotípiákat sugallnak, mint azok, akik a „számítógépes játékok erőszakosságát” emlegetve protestálnak.



2. ábra: A videojáték-gyártás *circulus vitiosus*a

Az edutainment alkalmazásában – leegyszerűsítve – három érdekelt szereplőt találunk: a társadalmat, a politikát és a gazdaságot.

- 1) A társadalom sztereotípiákban gondolkodik, viszonylag új jelenségről lévén szó, az extrém tapasztalatokból von le következtetéseket, melyre a média alaposan rá is erősít.
- 2) A politika ma már nem nevezhető a haladás hajtómotorjának, amennyiben csak annyit vállal, amennyire a szavazóbázisa felhatalmazza. Intézi ugyan ügyeinket, de gondosan ügyel arra, hogy csak szavazatokra váltható programokat hirdessen meg. Bár a mindenkori kormányzat kezében ott van a lehetőség, hogy sokszor leszerepelt e-learning alkalmazások helyett edutainment tartalmak készítését támogassa, nem képes saját lassú döntéshozatalát meghaladni. – Melyik politikus vállalná fel, hogy játékfejlesztésre költi az adófizetők pénzét?⁵

⁵ Tudomásunk szerint 2004 októberéig csupán az amerikai, brit, francia és a kínai kormány fordított nagyobb összeget játékfejlesztésre!

- 3) Végül a játégyártás és az e-learning ipar rövid elemzésébe bocsátkoznék. A professzionális játékipar sokak által emlegetett tragédiája, hogy egy cég csupán akkor tud a piacon megjelenni, ha biztosra megy: három-négy film-adaptáció, esetleg sikerjáték-klón közt kísérlehet meg egy-egy új ötletet, amelyek azonban ritkán kecsegtetnek átütő sikerrel. Mivel a mai játékok komoly dollármilliókba kerülnek, kevesen engedhetik meg maguknak, hogy egy mégoly professzionális edutainment játékot fejlesszenek saját szakállukra. Az e-learning ipar ezzel szemben jól kialakult pályázati rutinnal gyűjtögeti a „nagy áttöréshez kevés” támogatási forrásokat. Igen sok olyan cég van, amely egy-egy megnyert pályázati pénzből kacérkodik a gondolattal, hogy végre valami „jó dolgot” is csináljon, azután a rideg valóság talaján készítik tovább a negyedéves elszámolásokat, szakmai beszámolókat olykor fiktív projektekről.

Az ördögi kör lezárásaként ne feledjük, a játékipar sláger-termékei így tulajdonképpen tökéletesen megalapozzák a társadalom sztereotípiáinak újratermelődését.

Hogyan léphetünk ki a társadalom – politika – és a gazdaság ördögi köréből? Véleményünk szerint a játékvilág megismerése lehet a kulcs.

- 1) Vegyük komolyabban a már meglévő játékokat! Elemezzük őket abból a szempontból, hogy mit nyújthatnak számunkra, hogyan lehetnek segítségünkre az oktatás támogatásában?
- 2) Másfelől, ha már rendelkezünk a kellő tudással, készítsünk igazán jó oktatási célú játékokat!

A következő példák során olyan játékokat mutatok be, amelyeket méltatlanul keveset használnak az oktatásban, pedig tapasztalatból tudjuk, hogy egyik-másik alkotásnak bizony ott lenne a helye az iskolában az „ajánlott”, vagy a „felhasznált játékok” között.

- A Final Fantasy sorozat a japán Square kiadó jóvoltából járta be a világot. Részeinek száma meghaladja a tízet, és töretlen népszerűségnek örvend. A Final Fantasy oktatási funkcióját tekintve nem teljesen egyedi játék, mivel elsősorban nyelveket tanultunk belőle, más szerepjátékokkal és kalandjátékokkal együtt nyelvi szókincs-bővítéshez ajánlhatjuk.
- A Microsoft Flight Simulator című sorozata sem egyedi produktumként áll előttünk, hanem a repülőgép szimulátorok népes táborát gazdagítja. Mi – a repülőgép-irányítási ismereteken túl – elsősorban földrajz-oktatáshoz ajánljuk, mivel az egyes küldetések során rengeteg egyre realisztikusabb földrajzi hellyel ismerkedhetünk meg e játékműfaj segítségével.
- A 3DO Heroes of Might and Magic sorozata egy körökre osztott stratégia, amely műfaj leginkább kibővített sakk-játszmákhoz hasonlítható. Ezt a szoftvert a benne előforduló mitológiai alakok mennyisége teszi igazán különlegessé. Első-osztályú szórakozás mindazoknak, akik gimnáziumi irodalomórák előtt állnak.
- A Sierra által kiadott Incredible Machines az oktatásban felhasználható játékok közül a kedvencünk: gyakorlatilag a gimnáziumi fizika bizonyos fejezeteit tesz-

telhetjük általa igen élvezetes formában! Minden fizikatanár számára megismerésre és felhasználásra ajánljuk.

- A Political Machine a Stardock Entertainment által fejlesztett stratégiai játék, amely a játékosokat az amerikai elnökválasztási kampány világába kalauzolja el. Kiválóan alkalmas politológiai tanulmányok kiegészítéséhez, esetleg színesítéséhez.
- Az első Sim City fejlesztését 1985-ben kezdte meg Will Wright, aki azóta egyben megteremtette a szimulációs játékok műfaját. A Sim-sorozat különféle rendszerek működését mutatja be hihetetlen precizitással, a hitelességre messzemenőig törekedve, mégis a játszhatóság élményét fenntartva. A Sim-sorozatot már vizionálhatjuk olykor az iskolai oktatási gyakorlatban is!
- Az America's Army az USA hadserege által fejlesztett FPS játék, amely realiztikusan kívánja bemutatni az amerikai hadsereg „munkáját”. Nos FPS-eket régóta alkalmaznak a katonai kiképzések során, de ez az első szabadon felhasználható változat, amelyet mi is bármikor kipróbálhatunk.
- A Theme Park a zseniális játék-designer Peter Molyneux munkája, aki több műfajteremtő alkotást is létrehozott. A „Sim” jelzót a játék későbbi változatához az Electronic Arts tette hozzá, jelezvén, hogy az alkotás nagyszerűen illeszkedik a Will Wright neve által fémjelzet sorozathoz. A Theme Park különlegessége, hogy az egyetemi közgazdaságtan órákon is előszeretettel alkalmazzák – a benne bemutatott speciális gazdálkodási logikák miatt!

A korábbi játékok megismerése azonban – bár szükséges feltétel – nem elegendő az új tartalmak létrehozásához. Alapvető szakismeretek nélkül nem leszünk képesek igazán hatékony edutainmentet létrehozni. Ezért fontosnak érezzük a játéktudomány oktatásának megjelenését Magyarországon is.

Miről is szól a játéktudomány? Többek közt fontos kutatási területei a videójáték-történelem, videojátékok meghatározása és osztályozása, a felhasználói élmény, és a játékos motiváció elemzése, a virtuális környezetek ergonómiai kialakításának kérdései, játék-design és algoritmus készítés.

Visszatérve korábbi kérdésünkhöz, ha edutainment tartalmakat szeretnénk a köz-eljövőben, mindenképpen komoly ismeretterjesztésre van szükség. Mindaddig, amíg a társadalom és a releváns szakemberek fél-információk, sztereotípiák alapján ítélik meg a számítógépes játékokat, kevés esélyünk van új szint adnunk a számítógépes tanulásnak.