

Kodolányi János Egyetem
Humánfejlesztési Tanulmányok Tanszék

Viridián Világa

TTRPG bemutató, oktatásmódszertani elemzés

Oktatást támogató informatikai rendszerek és programok, oktató
játékok használata

Pitlik László

SZABÓ PÉTER
PEDAGÓGIA
Q3KNI3

Budapest

2024.05.05.

Tartalomjegyzék

Bevezető	3
Szakirodalmi alapok	4
LOG-elemzés	5
Következtetések és jövőkép	7
Irodalomjegyzék	7

Bevezető

Már három éve fejleszték egy TTRPG (tabletop role-playing game) típusú játékot, amit kifejezetten tanítási céllal kezdtem el csinálni a diákjaim lelki és szellemi fejlesztésére. A világ, amit létrehoztam Viridián névre hallgat és minden játékos az lehet benne, aki csak akar. Többféle faj létezik amik mind más világnézetet képviselnek. A karakterek lehetnek hősök vagy zsványok, akár mindkét életstílust kipróbálhatják és ennek következményeit is, mivel a játékban vannak szabályok és törvények, amiket ha nem tartanak be, akkor jönnek a következmények. Természetesen a világban létezik a mágia és különféle varázslatos lények, amik izgalmassá teszik a játék minden pillanatát és serkentik a kreativitásuk fejlődését. Változatos próbák elé állítom a játékosokat, amik igénybe veszik a lelki és szellemi kreativitásukat egyaránt.

Lehetőség szerint angol nyelven mesélek, így a gyerekek nyelvtanulása hihetetlen mértékben felgyorsul, hiszen ennyire intenzív és interaktív világban mindenki lelkesen részt akarnak venni. Maga a játék a társalgás és a szociális interakciókon keresztül történik. A történeteket és azok alakulását előre megírom, de egyénenként és csoportonként változhat a résztvevők döntései miatt soha nincs két ugyanolyan történet. Amennyiben a cél a résztvevőnek egy konkrét problémáján segítsék, mint például bizalmatlansági problémák, vagy szociális szorongás, a történetek és a bennük szereplő karakterek ezek szerint módosulnak és egy egy történet végére is nagy változásokat lehet elérni, hiszen kipróbálhatják és gyakorolhatják azokat az interakciókat, amiket a valóságban nem mernének, de ilyen módon közelebb kerülnek ezen nehézségek leküzdéséhez.

A játékot online térbe fejlesztettem, a világot, a varázslatokat, a karaktereket és a különféle helyszíneket mind én alkottam és hívtam életre különböző programok által, amiket a videóban bemutatok. Nagy szerepe van az AI képgenerálásnak, ami a lehető legszínesebb és legizgalmasabb hatás elérése érdekében úton útfélen bevetek. Többféle térképrajzoló alkalmazás mellett, használok saját kezűleg digitálisan rajzolt képeket is, de külön programokat is, amik AI generált 3D térképeket készítenek. Odafigyelek, hogy minden eleme a világomnak egyedi legyen, ezért a mások által inspirált szörnyek vagy események mindig eltérőek, igazodnak a saját ízlésemhez és igazítom a játékosok és magam által elérni kívánt célokhoz.

Szakirodalmi alapok

Bármilyen meglepő is, ez a módszer nem megszokott az oktatásügyben napjainkban. Bár vannak kifejezetten ezt és ilyen indíttatású programok bevezetését megcélzó kurzusok egyetemeken és egyházközösségeken belül.

Jómagam már nyolc éve tanítok és egy idő után saját indíttatásból kezdtem el kutakodni a témában és a "játszva minden könnyebb" elvet követtem, amikor elkezdtem gamifikálni a lehető legtöbb oktatási anyagomat. Angol nyelv oktatása ilyen szempontból könnyű, hiszen gyakorolni bárhogyan lehet és nem csak csendben nyelvtani feladatlapok megoldásával, amit sajnos sokan még mindig a leggyakrabban használnak.

Talán a legjobb könyv, amit a témában fel tudnák mutatni az Scott Nicholson munkássága, aki az "Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages" című művével kiváló bevezető ebbe a világba, nem csak pedagógusoknak, de szülőknek egyaránt, hiszen a játékok ősidők óta összehozzák az embereket. Az alábbi 30 részes, még 2009-es videósorozat vezetett végül a könyv megírásához, amit érdemes lehet ízelítőként végignézni: https://www.youtube.com/watch?v=J9Kc7OetW8Y&list=PLhvRBdPvcWK59kRYL5LMV_s2Sz00oL-ph&index=1.

Persze megemlíthetem még Lee Sheldon-t, a "The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game" című könyv szerzője, aki az egyetemi kurzusok játékos újraszervezéséről és ennek hatásairól számol be, esetleg Jose Zagal, aki a "Ludoliteracy: A Gamer's Guide to Effective Argumentation and Writing" című könyvet írta, amelyben részletesen elemzi milyen készségeket lehet fejleszteni különböző játékokkal és ezeknek milyen hatása lehet az oktatásügyre. Nem utolsó sorban, ami leginkább a témába vág, Kurt Squire, aki kifejezetten az oktatás és a technológia területén kutatja a játékok és az oktatás kapcsolatát, valamint az asztali szerepjátékok oktatásbeli alkalmazását.

Játékmesterként mesélni bárki tud és idővel begyakorolható, de ha az ember tanítóként, segítőként akar foglalkozni komolyabb megoldandó problémákkal, akkor érdemes mélyebben utánajárni mélységében mégis milyen kutatásokat végeznek a szakemberek.

LOG-elemzés

Az oktatási szakemberek a különböző tevékenységek során a számítógépes programok adatait logolják vagy manuálisan rögzített naplókat, illetve jegyzeteket elemeznek annak érdekében, hogy értékeljék, milyen mértékben sikerült elérni a kitűzött tanulási eredményeket vagy célokat. Ezek a naplók lehetnek például tanulási naplók, osztálytervezési jegyzetek vagy akár tanulói visszajelzések, amik közül véleményem szerint a legutóbbi elengedhetetlen.

Jómagam minden mesét dátumszerűen naplózok, aminek a különlegessége, hogy nem csupán valós időben, de játékban eltelt időt is figyelembe veszem. Ez nagyszerű módszer a játékosok önreflexiójának a fejlesztésére, amit lentebb majd kifejtek. Volt olyan diákom, aki nagyon szorongó és távolságtartó volt, angolra és matematikára tanítottam. Jutalomként pedig Viridiánoztunk egy egy megírt házi vagy szépen megoldott feladat után, így jutalomként volt kezelve, nem pedig kötelező foglalkozásként, ami nagyon fontos, hiszen ezt muszájból nem lehet csinálni, csak ha a diákok szeretnék, kéri is ragaszkodnak hozzá, ezesetben viszont nagyon hatásos. A karakterének a kiválasztása után, ami a videóban is látható többféle rajzolt figurából történik, aminek a választása már sokat elárul, hiszen vannak kifejezetten rosszarcú vagy menő figurák és vannak eseteknek tűnő kevésbé vonzó karakterek is. Azok a játékosok, akiknek nincs kifejezetten problémájuk mint például a szorongás általában olyan karaktert választanak, amilyenek szeretnének lenni. Akik viszont szenvednek valamilyen hasonló lelkiállapottól, inkább leképezik önmagukat, sőt tartanak a menő vagy erős kinézetű karakterektől, mert lehet eszükbe juttatják azokat a társaikat esetleg családtagokat, akik bántalmazzák őket. Különböző események elé állítom a játékosokat, de eleinte csak hagyom, hogy ismerkedjenek a világgal és felmérjem a reakciójukat, hogy minél jobban rájuk szabhassam a történeteket. Ebben az esetben a játékos szinte végigrohant a térképen, akárkivel találkozott inkább lefutott, az egyetlen akivel beszélgetett egy kedves barátságos tündérmókus, aki felajánlotta, hogy elkíséri egy darabon mert veszélyes, de még azt is (tisztelettudóan és kedvesen) visszautasította. Sőt, amikor már beesteledett és egy erődhöz ért, ahelyett, hogy megpihent volna bent, inkább kint aludt egy közeli bokorban nem kis megdöbbenésemre. Amikor érkezett egy olyan pontra ahol a karakter nem tudott tovább menni, mert a történet szerint ekkorra már jópár kalandban kellett volna részt vennie, akkor arra csodálkozva az volt a reakciója, hogy “ennyi az egész”? Ekkor elkezdtünk beszélgetni, hogy gondoljon bele, mennyi érdekes helyen járt, mennyi érdekes emberrel találkozott és ő

csak végigrohant mindenem, ezáltal nem adott értelmet a történetnek, mondhatni nem töltötte meg életem. Végül pedig azt mondtam, hogy ha a valóságban senkit se enged magához közel, akkor ugyanilyen gyorsan és eseménytelenül szalad végig az életem. A következő alkalommal, igaz még bátortalanul, de kicsit reménnyel telten útnak indult, hogy megkeresse a tündérmókust, aki olyan kedves volt hozzá, hogy megérje mégis csatlakozna-e hozzá.

A két alkalom között én elemeztem a jegyzeteimet, átalakítottam a világot és a történetet, kifejezetten írtam rá illeszkedő módosításokat és eseményeket. Őt pedig kértem, hogy vezessen naplót, hogy a karaktere miket élt át, mika rövid és hosszú távú tervei, mitől fél és mire vágyik. Mivel a játékosok azonosulnak a karakterekkel és ugyan magukról nehezen de másról (ebben az esetben a karakterükről) könnyebben beszélnek, én pedig pontos információkat kapok a fejlődésükkel kapcsolatosan.

A saját és játékosaim naplói alapján számszerűsíteni is lehet a karakterek és a játékosok fejlődését is. Természetesen ha egy egész kutatási projektet kellene megszerveznem, akkor két csoportba ugyanolyan nehézségekkel küszködő embereket invitálnék meg. Az egyik csoporttal játszanék és logolnám az életükben bekövetkező változásokat, a másik nem játékos csoporttal szintén, így mérhető, összehasonlításra alkalmas adatokat kapnánk.

Angol nyelvoktatás területén, viszont összehasonlítható számaim vannak dolgozatok formájában tökéletesen mérhető adatokkal. Az egyik osztályt negyedikestől a másikat pedig hatodikostól fogva tanítottam. Az előzőt játékosan, az utóbbit szokványos módszerek szerint. Az eredmény elképesztő volt, hiszen egy év után a már ötödikeseim többet tudtak nyelvtanilag és jobban kommunikáltak mint a hetedikeseim. Lehetőséget kaptam a nagyoknál is bevezetni a módszert, így ugrásszerűen megnőtt az osztály eredményességi mutatója.

A játékot úgy állítottam össze, hogy a motorja a játékosok döntései, motivációja és reakciója alapján fusson, viszont a kockadobásoknak hála vannak olyan helyzetek (pozitív és negatív), amik kiszámíthatatlanok (mint az élet) mint például a pontok gyűjtése vagy bizonyos események.

S véletlenszerű pontgyűjtés mellett a játékosnak megannyi lehetősége és szabad akarata van mint a való világunkban, csakis rajtunk áll mit kezdünk az életünkkel ez pedig a döntéseink következményeinek összessége. Igaz az élet egy véletlen sodródás mint a sebes folyó, mégis mi a hajóban tudjuk befolyásolni merre haladunk vagy legalábbis tehetünk érte.

Következtetések és jövőkép

Nemcsak személyes, hanem pedagógiai értelemben is büszkeséggel tölt el a játék, amit alkottam és fejleszték, mert amellet, hogy a saját szememmel látom, a diákjaim és szülők visszajelzései is megerősítenek benne, hogy jó úton haladok és megéri foglalkozni ezzel, mert igenis pozitív változásokat érünk el közös erővel, játékos módon és feszültség nélkül.

A játék hatékonyságának és hasznának a bizonyítását el tudom képzelni a jövőben, amint megfelelő szoftveres és hardveres eszköztárral rendelkezem. Ha a játékosra szerelnék pulzuszsám mérőt és kamerát, ami nyomonköveti a pupilla nyitási záródási szekvenciáit egy megfelelő szoftverrel, akkor eze az adatok mér kézzelfoghatóan logolhatók. Természetesen először beállítani az alapértékeket, majd a szélsőértékeket, utána pedig a mesélés folyamán tisztán kivehető lenne mikor milyen hatások érik a játékost és hogy ez számára mennyire intenzív reakciót vált ki, majd egy idő elteltével megismételni a hasonló eseményeket és párhuzamot vonni a két adatsor között, így kalkulálhatnánk a fejlődés előrehaladását illetve elmaradását.

Mindig van hova fejlődni szakmailag és a játékban is. Én egyre gyakrabban konzultálok más kollégákkal, pszichológusokkal és más segítő szakemberekkel, kikérem a véleményüket és meghallgatom tapasztalataikat, mivel tudnám még inkább hatásosabbá tenni és bővíteni ezt a foglalkozást. Játék terén pedig saját platformot kezdtem el készíteni, ami még inkább megfelel magam és játékosaim kreatív igényeinek egyaránt. Nincs kifejezett tervem, nem készülök megváltani a világot vagy bankot robbantani a játékpiacon, csupán segíteni szeretnék akinek tudok és közben jól érezni magam és örülni, hogy azzal foglalkozhatok amit szeretek.

Irodalomjegyzék:

1. Scott Nicholson: Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences Information Today, Inc., 2010.
2. Lee Sheldon: The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game Cengage learning, 2011.
3. Jose Zagal: Ludoliteracy: A Gamer's Guide to Effective Argumentation and Writing The MIT Press, 2007.