

Selye János Egyetem
Tanárképző kar
Magyar nyelv és irodalom - történelem tanári szak

Tudományos Diákköri Dolgozat

**Kompetencia- és készségfejlesztő videójátékok (Reflex,
empátia, nyelvtanulás)**

Competence and Skill-Developing Video Games (Reflex,
Empathy, Language Learning)

Készítette:
František Maczik

Konzules:
Dr. habil. PaedDr. Keserű József, PhD.

Komárom
2024

Tartalom

Bevezetés.....	3
1. Reflexek	5
1.1 Kutatás.....	8
2. Empátia	12
3. Nyelvtanulás/ Nyelv fejlesztés.....	18
3.1 Van e értelme bevezetni a videójátékokat az oktatásba?	20
4. Összegzés	23
Felhasznált szakirodalom:	25

Bevezetés

A rohanó világunkban az emberek keresnek valami kikapcsolódási lehetőséget. Régebben ezek kimerültek a hobbikkal, vagy valamilyen segédmunkával. A 20. század végén és a 21. század elején terjedtek el a világunkban az úgynevezett számítógépek, vagy a külön videójátékokra kifejlesztett konzolok. Az utóbbi, ahogy a neve is sugallja, kifejezetten videójátékok játszására voltak, és mai napig is alkalmazzák őket széles körökben. Az emberiség fejlődésével fejlődött az újonnan létrejött videójáték szakma is. Míg az első videójátékok kétdimenziósak voltak, mostanra már vannak olyan nagyközönségnek is készített videójátékok, amiket úgynevezett VR szemüveggel (virtuális valóság, angolul virtual reality) lehet játszani.¹ Ezen belül a videójáték fejlesztők arra törekednek, hogy kielégítsék az úgynevezett gamer-eket, és minél szebb és valóságosabb grafikájú videójátékokat hozzanak létre. Az embernek minden érzékszervét és vagy testrészét fel kell használnia, hogy elérje a játékban megadott célt. Erre egy jó példa a Virtuix Omni VR Treadmill² ami egy futópad, és VR szemüveg segítségével működik. Ennek a segítségével nem csak bele tudja az ember élni magát egy videójátékba, hanem akár sportolni is, egy teljesen más formában. Az ember azt hinné, hogy ezek a termékek a jövőből származnak, pedig ez a két termék már a nagyközönségnek is elérhető, és bár gőzerővel fejlesztik tovább, hogy minél életszerűbbek legyenek, már most is el tudnak érni olyan hatásokat, amikkel teljesen be tudnak minket vonni a játékok univerzumába. Nekem személyesen volt szerencsém kipróbálni a VR szemüveget, és belefelejtkeztem a ténybe, hogy egy virtuális térben vagyok. Félelmetesnek hangzik, de ezek az eszközök új fejezeteket nyitottak meg előttünk, és fognak megnyitni, hogy fejlesszük magunkat, akár a mindennapi életben, akár bizonyos munkahelyei körülményekben. Amióta létrejött millióknak teremtett munkahelyi lehetőségeket, és még több embernek teremtett kikapcsolódási lehetőséget, tulajdonképpen az életünk részévé váltak a videójátékok. Viszont nem feledkezhetünk meg arról sem, hogy ezzel együtt új betegségek is jelentek meg vele, például a videójáték-függőség. Ezt a WHO (World Health Organization) 2018-ban hivatalosan is egészségügyi problémának tüntette fel.³ Amiről viszont már kevesebben tudnak, hogy újabb kutatások alapján már ők is kimondták 2021-ben, hogy a

¹ A 2D és a 3D videójátékok közötti különbség, hogy míg az előbbi egy sík területen futó, és fel le és két oldalra irányítható játék, addig az utóbbi egy nyíltvilágú játék. A mi világunkra hasonlít a legjobban, mivel nincs megszabva a világ és mindent körbe járhatunk, míg az előbbiben nem.

² <https://omni.virtuix.com/>

³ Susan Scutti. WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018. CNN. 2017. December 27. [Video gaming: WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018 | CNN](#) (Látogatva: 2024. 09. 26. 10:40)

videójátékokat lehet egészségügyi célokra is felhasználni⁴ ebből kifolyólag munkám során a videójátékok pozitív hatásaira fogok koncentrálni. A másik oldalt mutatom be, amire kevesen gondolnak, mikor erről a témáról beszélgetnek, természetesen tisztelet a kivételnek, de ahogy látom, ha valakik videójátékokról beszélgetnek, és nincsenek benne úgy a témában, csak a negatív oldalát látják. Be szeretném mutatni, hogy igenis vannak jótékony hatásai a videójátékoknak, a fiatal és idősebb korosztályra, akár a tanulásra, tanításra nézve. Munkámat három nagy fejezetre osztottam: reflexek, az empátia fejlesztése és az idegen nyelvek fejlesztése, tanulása. Munkám során sikerült kettő kutatást is elvégeznem, olyan diákokon, akik játszanak videójátékokat, és olyanokon is, akik nem szoktak élni ezzel a hobbival. Első egy reflexfelmérő kutatás volt, aminek a célja az volt, hogy bebizonyítsam, azok az emberek, akik szeretnek videójátékokkal játszani, fejlettebb reflex-el rendelkeznek, mint azok, akik nem szokták választani ezt a kikapcsolódási módszert. Viszont itt sem volt mindegy, hogy a játékosok milyen videójátékokkal játszanak. A másik kutatásom, egy online kérdőív formájában jött létre, annak a feladata az volt, hogy kiderítse, az emberek milyen fajta videójátékokat preferálnak, és néhány alapvető kérdést is feltéve, de a leglényegesebb kérdések, hogy ők mit szólnának, ha a videójátékok beépülnének az oktatásba, vagy hogy volt e már olyan videójáték, amin elérzékenyültek? Így nem meglepő, hogy a Föld lakosságából, ami mára már több mint 8 milliárd, világ szerte átlagban 24 óra leforgása alatt több mint 2,6 milliárdan nyúlnak a videójáték nyújtotta kikapcsolódási lehetőséget.⁵ Ebből kiindulva úgy éreztem, hogy aktuális lenne a téma, a mai társadalmunkra nézve.

⁴ WHO. Can video games make us healthier?. 8. December 2021. News release. <https://www.who.int/europe/news/item/08-12-2021-can-video-games-make-us-healthier>

⁵ Federica Pallavicini, Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead. Part of the book series: Lecture Notes in Computer Science, 2020. Július 10. LNISA, volume 12189

1. Reflexek

Az Amerikai Egyesült Államokban élő serdülőkorban lévő gyerekek 97%-a naponta egy órát töltenek videójátékok játszásával. Ebből kiindulva az amerikai kutatók egy olyan kísérletet, vittek végbe, aminek célja az volt, hogy bebizonyítsák azoknak az embereknek, akik videójátékokkal játszanak, azoknak fejlettebbek a reflexeik, mint akik nem szokták választani ezt a kikapcsolódási lehetőséget. A kísérlet résztvevőinek száma 8 fő volt, ebből 4-en voltak a játékosok, és 4-en voltak, akik nem játszottak videójátékokkal. A kísérlet egy online eszközön zajlott, ami egy piros képernyőről váltott át zöldre. Azt az időintervallumot vizsgálták, hogy kik érintették meg hamarabb a zöld képernyőt, az átlagidő erre 0,253 másodperc. Ezek után nézzük meg a kísérlet résztvevőinek az eredményeit. Azoknak, akik nem játszanak videójátékokkal, 0,2714 másodperc volt az átlagidejük, ez azt jelenti, hogy az átlagidőtől is rosszabbul teljesítenek, viszont az érem másik oldalán vannak azok, akik játszanak videójátékokkal. Nekik ugyanis 0,2346 másodperc volt az átlagidejük. Ezzel a kísérlettel is bebizonyosodott, hogy a játékosoknak fejlettebbek a reflexei, azoknál, akik nem játszanak.⁶ Az előző kísérletnél nem tértek ki arra, hogy a tesztalanyok milyen videójátékokkal is játszanak. Ezért én most ki szeretnék térni azokra a videójátékokra, amiknek kifejezetten reflexfejlesztő hatásuk van, ilyenek például az autóversenyzős játékok. Egy jó példa erre a Gran Turismo sorozat, mivel ennek a játéknak tanító jellege van és mellette reflexfejlesztő hatása is van. A játék lényege, hogy igazi autóversenyzők bőrébe bújhatunk, és különböző autó típusokkal eljussunk A pontból B pontba, esetünkben a rajttól a célig. Az autóversenyzős játékok egyidősek a játékfejlesztéssel. Személyesen én sosem szerettem az autóversenyzős játékokat, de ismerek nem egy olyan illetőt, akik nagyon szeretik ezt a hobbit, és naponta több órát is képesek a monitor és a kormány előtt ülni, csak hogy megnyerhessenek egy versenyt. Több ilyen jellegű játék van a piacon, ilyen például a Need for Speed sorozat, ahol bár nem a realizmus adja a játék gerincét, de cserébe a reflexeinket fejleszti. A Forza Horizon sorozat, ahol főleg az autók felépítésére volt a hangsúly fektetve, vagy akár a mostan felkapott BeamNG Drive, ahol az autók törésmoделljei vannak a legvalóságoszerűbben megalkotva. Ennél a játéknál a fejlesztők kifejezetten az autók felépítésére, realiztikusságára törekedtek, és nem hanyagolható el az a tény sem, hogy a játék fizikájára is sok fejlesztési időt fektettek, mivel a törésmoделlezésben nagy szerepet játszik maga a fizika is. Érdekesség, hogy Michélsz Norbert WTCC profi magyar autóversenyző a

⁶ Atreya Swati. THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON COGNITIVE DEVELOPMENT. 2023.06.

Grand Prix Legendsben gyakorolt, mikor a valós helyszíneken nem tudott.⁷ „A társasjátékok fejleszthetik a logikus gondolkodást és a társas készségeket, a kvízek pedig szinten tarthatják ismereteinket. A videójátékok ezzel szemben percről percre komplex feladványokat adnak az agyunknak. Úgy fejlesztik a képességeinket, hogy közben nem érezzük megterhelőnek. Helyette sikerélményt tapasztalunk, jutalomban részesülünk, és remekül szórakozunk.”⁸ Ezt a hatást nevezzük flow élménynek, ennek a segítségével tudjuk beleélni magunkat egy videójátékba, és pont e miatt a hatás miatt nehezebb is lerakni a játékot, amiről a fentebb említett WHO is beszélt. Viszont nem csak az autóversenyzős játékok azok, amiknek reflexfejlesztő hatásuk van. Van egy kategória, amely sokkal híresebb és több ember is játszik vele, ez pedig az FPS (*First-Person shooter*, magyarul belső nézetes, lövöldözős játék) kategória. Ennek az egyik leghíresebb játéka a Counter Strike 2 (amit a későbbiekben csak CS2 néven fogok említeni) A félreértés elkerülése végett, ez a játék annyiban különbözik az elődjétől (*Counter Strike Global Offensive*), hogy megváltoztatták a grafikát, és egy-két játékmeneti elemet is. A játék lényege, hogy két, egyenként öt főből álló csapat küzd meg egymás ellen. Az egyik csapat a támadók, ők a terroristák, fő feladatuk, hogy lerakják a bombát és megvárják, hogy felrobbanjon, vagy mind az öt ellenséget kiiktassák. A másik csapat pedig a védekezők, a terrorelhárító csoport, nekik a fő-céljuk, hogy kiiktassák az ellenséges csapatot, vagy megvárják, hogy lejárjon az idő. Egy mérkőzés 13 nyertes kör után ér véget, kivéve, ha a csapatok döntetlenre játszanak, mert akkor automatikusan két kör hosszabbítást kapnak, addig ameddig az egyik csapat nem nyer két kört egymás után. A játékosoknak sok mindenre kell figyelniük, a fegyver visszarugása miatt megváltozó rögpályára, a gránátok pontos dobására, de főleg két nem specifikus dologra: a reflexekre és a csapatjátékra (és ezen belül a stratégiára). Az utóbbiról majd később, most fordítsunk figyelmet az előbbire. Már 2010-ben is kimutatta egy tanulmány, hogy a percepció-s-kognitív funkciókat javítják és fejlesztik a CS2-höz hasonló videójátékok. Az a hipotézis, hogy azok az egyének, akik ezzel a játékkal játszanak, fejlettebb reflexekkel rendelkeznek, mint, akik egyáltalán nem játszanak ilyen fajta játékokkal.

Tudni kell erről a játékról, hogy azért is lett híres, mert nagyba támaszkodik a csapatmunkára, és a reflexekre, így természetes, hogy ez az egyik leghíresebb E-sport játék a piacon. Kijelenthetjük, hogy ez is sportnak számít, mert nagyobb aktivitásra ösztönzi az agyi funkciókat, mint például a sakk. Mint minden sportversenybe, ide is a legjobbak kerülnek be. A tanulmányból az is kiderül, hogy nem csak az fontos, hogy mennyire ismerjük a játékot, a

⁷Virágh Márton, Jól van a gyerek, ha játszik? Tudástár videójátékokról szülőknek és pedagógusoknak. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság. 47.old.

⁸ ZSILA ÁGNES pszichológus, egyetemi adjunktus. Jól van a gyerek, ha játszik? 48. old.

fegyver visszarúgásának hatását és azt mennyire tudjuk korrigálni, hanem a reflexek van az egyik legnagyobb változó hatása. Mivel egy átlagos játékostól sokkal jobb reflexekkel rendelkeznek a profi játékosok.⁹ 2017-2018 között bár nem professzionális szinten, de sikerült csatlakoznom az összjátékosok között a legjobb 0,78%-ban. Az viszont igaz, hogy én nem kikapcsolódásra céljából használtam ezt a játékot, hanem ténylegesen több mint ezer órát fektettem bele, hogy profi játékos legyek. Ezzel csak be szeretném mutatni, hogy lehet ezeket a játékokat kikapcsolódás miatt is játszani, vagy akár azért, hogy fejlesszük magunkat, és lehet ezt profi szinten is, mikor mint minden sportban a legjobbak fizetést is kapnak érte. Ezzel megnyílt egy új munkalehetőségek a fiatalok számára. Amire felfigyeltem magamon, hogy mikor én is játszottam az angol tudásom sokkal jobban fejlődött, és a reflexeim is sokat javultak. 2024. március 19.-én mikor írom ezt a tanulmányt, akkor is a Steam online felületen 935000 játszanak ezzel a játékkal, mondhatjuk, hogy átlagban egy millióan játékos játszik egyszerre naponta ezzel a játékkal.¹⁰

Szeretnék összefüggést vonni a CS2 és egy nagyon híres stratégiai játék között, a StarCraft között. Bár a két játék nagyon messze áll egymástól, de egy valamiben közös, a stratégiákban. Igaz, hogy az előbbiben egy elengedhetetlen játék ellem, de az utóbbiban kap igazán nagy hangsúlyt. A játékot a Blizzard cég hozta létre, és szórakoztató stratégiai játéknak van besorolva. Ez a videójáték kifejezetten az agyat tornáztatja, mivel itt ténylegesen stratégiára épít, előre kell gondolkodni, memorizálni és többfeladatos magas összpontosítást igényelni. Még 2013-ban koreai tudósok az MRI segítségével vizsgáltak meg 23 tapasztalt StarCraft játékos. A vizsgálat eredménye meglepő lett, mivel az alanyoknál kimutatható volt, hogy a frontális kéreg az agyban megvastagodott. Ennek a kéregnek egyes részei, azok, amik a döntéshozásért felelősek. Így tehát egy újabb pozitív tulajdonságot erősített meg a kutatás.¹¹ Azt viszont fel lehet hozni kritikának, hogy a diákok nem lesznek profi játékosok, viszont attól, hogy valaki nem profi, még segíthet a döntéskészség fejlesztésében, és mivel ebben a játékban úgymond az idő egy fontos elem, így a reflexekre és a döntésképeségekre kell hagyatkozni.

Ha már a CS2 írtam, akkor úgy érzem nem hagyhatom ki az FPS játékok "nagyapját". A Call of Duty sorozatot, ami már 2003-tól a mai napig az egyik legismertebb játék franchise. Ami még az elején a második világháborús témával fogta meg az embereket, de ez alatt a 21 év alatt, már nagyon sok mindent kipróbáltak a fejlesztők. A realizmus sosem volt rá jellemző,

⁹ Linus Andersson. Do cognitive abilities differ between competitive and non-competitive players of the e-sport Counter-Strike: Global Offensive? 2020. 2.old. – 9.old.

¹⁰ Steam. Counter-Strike 2. közösségpont.

¹¹ Dorja Hatlak, Andrija Bernik*, Igor Tomićić. Influence of Video Games on Cognitive Abilities and Intelligence. 2022-10-20, 576.old.

viszont az adrenalin fröccs, amit tud adni, és a gyors reflex fontossága, elengedhetetlen ebben a játékban.

Az Amerikai Egyesült Államokbeli, Vermonti egyetemen (*The University of Vermont*) volt egy kutatás, amelynek az volt a célja, hogy igazolja azt, hogy azoknak a diákoknak, akik naponta több órát játszanak, különböznek az agyi funkcióik, azokétól, akik nem játszanak. Kétezer, 9 és 10 éves gyerekek vettek részt a kutatásban. A csoportot kétfelé lehetett osztani, akik napi több órát játszanak, és akik nem szoktak videójátékokkal játszani. Itt is az MRI segítségével állapították meg, hogy a játékos gyerekeknek nagyobb az aktív terület, az agyuk azon részében, amik a figyelemhez és memóriához kapcsolódnak. Ezek mellett, még az agyuk elülső régiójában is nagyobb volt az aktivitás, amely a kognitívan megterhelőbb feladatokhoz kapcsolódik. Míg a korábbi kutatások kimutatták, hogy összefüggés van a videójátékok és az erőszak, valamint az agresszív viselkedés között, addig ez a tanulmány ebben nem talált összefüggést. Azt viszont a kutatók is beismerték, hogy nem mindegy, milyen játékkal játszanak a gyerekek, és fontos lenne ezt is megvizsgálni, mert minden játék másban fejleszti az embert.¹²

1.1 Kutatás

Munkám ezen fejezetén szeretnék rákapcsolódni a kutatásomra. Szeretném kezdeni a reflexkutatásommal. A kutatást egy mobiltelefon segítségével végeztem el, amin egy reflexmérő eszközt használtam.¹³ Harminc emberen végeztem el a kutatást, tizenöt olyan emberen, akik játszanak videójátékokkal, és tizenöt olyan emberen, akik nem szoktak videójátékokkal játszani. A tizenöt személyből, akik játszanak videójátékokkal, 11 volt a fiú és 4 a lány, és akik nem játszanak videójátékokkal, ott 8 volt a fiú és 7 volt a lány. A tesztben szereplők egyik része gimnazista, a másik része egyetemista, fele, fele arányban. Az eredmény szoros volt, viszont a játékosok nyertek mivel összesítve az eredmény 392,24ms 362,2ms volt a játékosok javára. Igaz az eredmény csak 30,04ms különbség volt, viszont ez is egy kimutatható különbség, és ez is azt mutatja, hogy a videójátékkal játszóknak jobbak a reflexeik. Viszont azt is figyelembe kell venni, hogy milyen fajta videójátékokkal játszanak a kutatásban részt vett emberek. Mivel az FPS játékok-ban sokkal nagyobb szükség van a reflexekre, mint a többi játékokban és itt viszont kijön a különbség. Mivel azok a játékosok, akik FPS játékokkal

¹² Bader Chaarani; Ortigara, Joseph; Yuan, DeKang; Loso, Hannah; Potter, Alexandra. Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. 2022-10-03.

¹³ [Reakcióidő teszt - kiszamolo.com](https://www.kiszamolo.com/reakcioido-teszt)

játszanak, és azok megkövetelik a reflexeket, azoknak 328,34ms az átlag reflex idejük, viszont azok akik teljesen más videójátékokkal játszanak (kivéve a Minecraft, mert az FPS játék, de nem kell hozzá reflex, mivel egy békés építész játék) azoknak az átlag reflexük 391,82 ami igazából csak 0,42ms el jobb azoktól akik nem játszanak videójátékokkal. Így kimondható, hogy akik olyan videójátékokkal játszanak amik megkövetelik a reflexeket például: Counter-Strike 2, vagy a Call of Duty sorozat, azoknak attól, akik nem játszanak 63,9ms jobb a reflexük és azoktól, akik nem játszanak ilyen fajta játékokkal 63,48ms jobb a reflexük. Így kimondható, hogy akik bizonyos játékokkal játszanak jobbak a reflexük. Amit fontosnak tarok kiemelni, hogy ilyenkor felhozhatnák a kérdést, hogy miért lenne ez annyira fontos, hogy az iskolákban ilyenekkel foglalkozzanak? A válaszom egyszerű, azért mert a reflex emberi életet menthet meg. Nem tűnik nagyon soknak ez a 63ms, viszont vezetés közben igen is fontos. Tegyük fel, ha hirtelen fékezni kell az autóval, ott ezek a milliszekundumok, ahogy említettem, életet menthetnek.

	a gázpedálról való láblevétel pillanata	a fékpedál megérintése	lábátvételi idő	a fékfolyadé- nyomás növekedé- sének kezdete	a kormány- kerék elfordítás kezdeté
csak kormányzás (6 vezető)	-	-	-	-	1,31
csak fékezés (7 vezető)	1,04	1,24	0,20	1,27	-
kormányzás és fékezés (7 vezető)	0,99	1,32	0,33	1,36	1,19

(¹⁴A reakcióidő és az elhárítások alakulása)

Ahogy a fenti táblán is látszik, ténylegesen milliszekundumok dönthetnek egy baleset elkerülésé közt. Természetesen itt több tényező is közbe játszhat, az autó életkora, szakmai állapota, az út csúszóssága stb. Viszont hogy egy klasszikust idézzek „Az elmélet csak egy pontig elég”. Viszont azt kimondhatjuk, hogy semmilyen negatív hatással nincs erre, ha az embernek jobbak a reflexei. Viszont érdekességnek szeretném felhozni, hogy az Egyesült Állomokban élő kollegáknak az átlag reflexe sokkal jobb volt, mint itt Szlovákiában élő diákoknak, még azoktól is, akiknek a legjobb volt a reflexük, és többet játszanak.

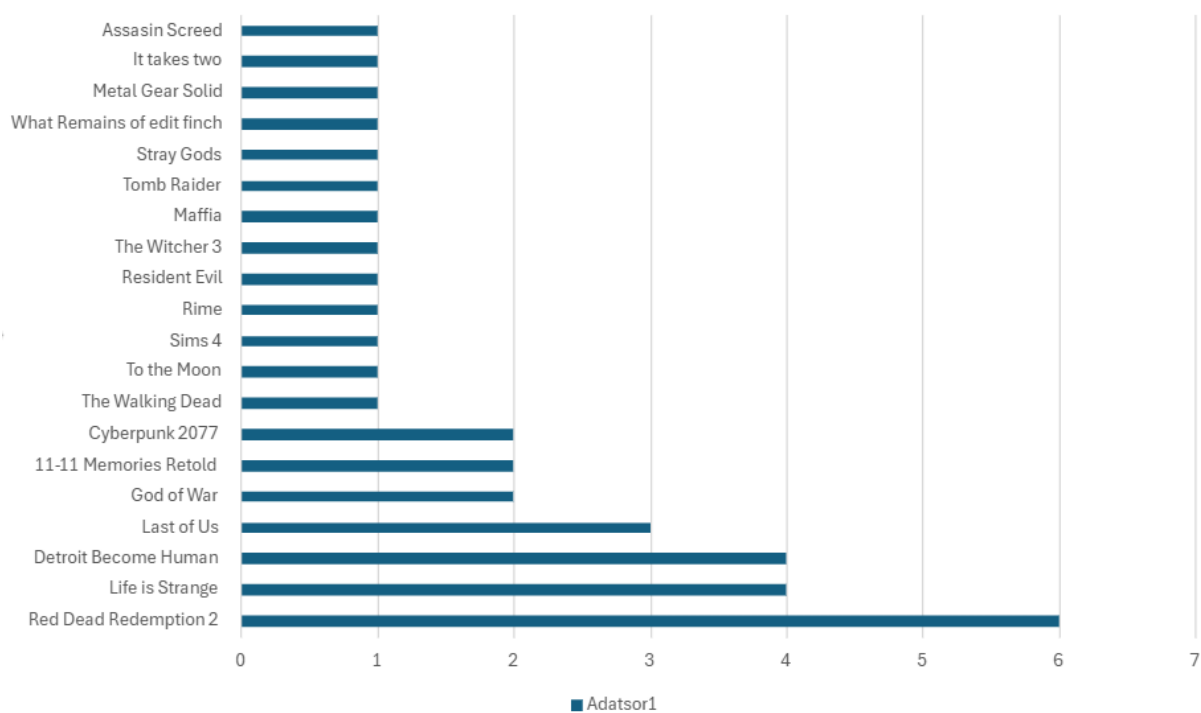
A másik kutatásom egy online kérdőív volt, amit százan töltöttek ki, abból harmincnyalc lány és hatvankettő fiú. Életkorban a tizennyolc és huszonkét év közöttiekből volt a legtöbb, az harminchét személy, bár a tizennégy és tizennyolc közöttiek is harminc ketten vannak. A

¹⁴ Dr. Melegh Gábor. Reakcióidő a közúti közlekedésben. KÖZLEKEDÉSTUDOMÁNYI SZEMLE 45 : 319-329. „ (1995)

kitöltöttek-ből 64-en naponta, vagy hetente játszanak valamilyen videojátékokkal. Ebből tízen csak havonta, évente és soha pedig hat, hat az állás, Viszont tizennégyen vannak, akik régen játszottak, de most már nem játszanak. És nulla az a személy, aki még soha nem próbálta ki. A másik kérdés amit feltettem, hogy milyen fajta videojátékokat preferálnak, itt többet is lehetett választani. A nyertes az FPS játékok voltak, 56 szavazattal. (Ilyenek például a Counter-Strike 2 vagy a Call of Duty sorozat) A második helyen a stratégiai játékok voltak, 46 szavazattal. (Ilyenek például a Frostpunk, vagy a Knights of honor) A harmadik helyen a sport játékok voltak 41 szavazattal. (ilyenek például a Fifa sorozat, és a Formula sorozat) Negyedik helyen a TPS játékok szerepeltek, 34 szavazattal. (Ilyenek például a Dead Space sorozat, és az Alan Wake) Ötödik helyen az RPG játékokat szerepeltek 31 szavazattal. (Ilyenek például a The Witcher sorozat, vagy a Fallout sorozat) Utolsó előtti helyen az MMORPG szerepelt 15 szavazattal. (Ilyenek például a World of Warcraft sorozat, és a Final Fantasy) Utolsó helyen pedig a platformer játékok végeztek 9 szavazattal. (Ilyenek például a Super Mario Bros. sorozat, és a Donkey Kong sorozat is) Ebből kiderül, hogy a kitöltöttek a belsőnézetes videojátékokat preferálják, és az agyat megmozgatóbb stratégiai játékokat.

Ennek ellenére a következő kérdésben specifikusabban rákérdeztem a játékok nevére is, így ezekből a válaszokból jobban kiderül, hogy pontosan milyen videojátékokat preferálnak a játékosok, név szerint. Összesen 112 különböző játékot írtak le, hogy ki mivel játszik szabad idejében. Ebből öten írták, hogy nem játszanak semmilyen játékkal. Ebből a legtöbben, amit játszanak és leírták az a Counter-Strike 2 volt, amit 20-an játszanak. Ezek mellett amit még sokan leírtak az a Fifa volt 17 válasszal, GTA sorozat 19-en írták Call of duty sorozat amit 15-en írtak és Sims sorozat meg a Minecraft, ezt a kettőt 12-en írták. Az összes játékra létrehoztam egy excelt, amit itt lehet megnézni [Excel a videojátékokról](#). A következő kérdések már a munkám következő területeire hatnak inkább, Ilyen volt az a kérdés is, hogy „Ön szerint segítettek a videojátékok az idegennyelv tanulásában?” Amire a válaszadók 92%igen-el válaszolt. Így kimondhatjuk, hogy 92 ember szerint a videojátékok segítettek a nyelvtanulásában, vagy az idegennyelv fejlesztésében. A következő kérdésem az már egy sokkal megosztóbb kérdés lett. „Volt már olyan videojáték amin elérzékenyült?” Itt a válaszadók 60% írta, hogy nem volt, vagy nem emlékszik. A válaszadók Ezeket a játékokat írták le:

Empatikus Játékok



2. Empátia

Az emberiség egyik legfontosabb kérdése, hogy lehet-e empátiát megtanulni, vagy tanítani. Mivel én most a kompetenciák közé sorolom, ezért be szeretném bizonyítani, hogy igen is lehet videójátékokkal empátiát tanítani. Az élet körforgása a születés és halál. Sok mindenkinek az utóbbit a legnehezebb feldolgozni. Ezért van az a mondás, hogy a kisgyerekek vegyünk valamilyen kis állatot, hogy mire tudatában lesznek azzal, hogy van elmúlás is a világon, a kisállat is eltávozik az élők sorából. Ezzel azt érzük el, hogy ha valami drasztikusabb helyzet következik be az életükben, például valamelyik szerettük halála, azt könnyebb lesz feldolgozni, hangsúlyozom a könnyebbet, mert szerintem nincs olyan, ami könnyűvé teszi ezt. Viszont a modern világban ezt a helyzetet tudjuk szemléltetni videójátékokkal. Erre a célra hat videójátékot hoztam bemutatásra.

Az első a The Walking Dead. A félreértések elkerülése végett, ennek a játéknak annyi köze van a Fox Broadcastin Company által rendezett sorozathoz, hogy ugyan abban a világban játszódik, de a szereplők és a történet teljesen mások. A játék kreatív igazgatója Jake Rodkin, valamint a rendező Sean Vanaman. A játék főszereplője Lee, aki nem csak azért forradalmi karakter, mert afroamerikai, hanem azért is, mert a játék úgy építi fel a történetet, hogy az ember, aki játssza, ne úgy cselekedjen, ahogy az Lee-nek lenne jó, hanem úgy ahogy ő cselekedne abban a helyzetben. A történet másik főszereplője egy Clementine nevű kislány. Ahogy a kislány megjelenik, megváltoztatja sok mindenben a véleményünket. Ahogy említettem nem az a lényeg, hogy Lee, hogy döntene, hanem hogy mi, hogy döntünk, viszont Clementine-nek sok beleszólása lesz abba, hogy hogyan is döntünk. Mivel a játékos elkezd egyre jobban törődni a kislánnyal. Ezt a játék nagyon jól adagolja, mert vannak küldetések, amik csak arra vannak, hogy a kislánynak szerezzünk meg valamit, és ezért egyre közelebb kerül, nem csak Lee-hez hanem hozzánk is. A játék egyik „ütőkártyája”, hogy nagyon sokszor a képernyőn a karakterek arcát látjuk közelről, és így láthatjuk a lelki állapotukat, ez pedig egy nagyon jó módszer arra, hogy minél empátikusabbak leszünk a szereplőkkel. Ez is egy olyan játékmechanika, amit más módszerrel, nem lehetne átadni. Mivel a játék 2012-ben jelent meg, a felbontása nem olyan szinten van, mint a mai játékoké, de nagyon szépen meg vannak rajzolva a karakterek. Az egyik fejlesztő azt nyilatkozta, hogy nincsenek rossz döntések, ha a játékos meg tudja indokolni, hogy miért így döntött, akkor az jó döntés volt. Bár szerintem vannak rossz döntések a játékban, de ezt lehet, már az én empátiámból ered.

Szeretnék egy olyan játékot is bemutatni, amivel lehet empátiát fejleszteni, de nem az a fő lényege a játéknak, hanem az, hogy egy olyan élményt tud átadni, mit semmi más. Általában, ha felhozzuk azt a szót, hogy festészet mindenkinek a kedvenc festője, vagy kedvenc festménye jut az eszébe, viszont aki ismeri a 11-11 Memories Retold című játékot, az tudja, hogy nem csak képek lehetnek festve. Egy 2018-ban megjelent játék, ami az elejétől a végéig festve van. Ez egy olyan játékmechanika, ami teljesen be tudja szippantani a játékost, és már csak ez is áttudja átadni a flow élményt. A másik része pedig a történelmi háttér, mivel a játék az első világháborúban játszódik, így nagyon összeillik a grafikájával. Ami még a játékmenetet illeti, igazság szerint itt kettő játékot kapunk meg, mivel minden egyes fejezetben dönthetünk, hogy egy német katonával leszünk, vagy pedig egy kanadai hadifotós fiúval. Az ember érezzen még több empátiát a játék elején a német katona szerez magának egy macskát, ami az útja végéig el fogja kísérni, a kanadai hadifotós pedig egy galambot. A fejlesztők plusz empatikus érzéseket akartak kiváltani a játékosokból, és ezért tettek bele kis állatokat. Mint tudjunk az állatokhoz jobban tud vonzódni az ember, nem hiába vannak a háziállataink több ezer éve. Természetesen a cselekményt az adja, hogy a két főhős találkozik a fronton és barátságba keverednek, csak úgy nem lehetnek nagyon jó barátok, ha nem beszélik egymás nyelvét, és mellesleg az országaik hadban állnak egymással.



(A német származású Kurt éppen nézi a naplementét, ő az egyik főszereplő)

Hoztam erre a flow élményre még egy játékot, ami az egyik leghíresebb a flow élmény átadásában, és az empátia fejlesztésében, ez pedig a Detroit: Become Human. Ahhoz, hogy megismerjük jobban ezt a játékot, meg kell ismerkednünk David Cage-el, íróval és rendezővel. A nevéhez fűződnek olyan jelentős videójátékok, mint például a Fahrenheit (2005), Heavy Rain (2010) és a Beyond: Two Souls (2013). Ezek a játékok a leghíresebbek, a karakterek és a történetük miatt. 2038-ban játszódik Detroit-ban, ahogy a címben is jelezve van. A város arról lesz híres, hogy az emberszerű androidok gyártásának és forgalmazásának központja lesz. Ezek

az androidok arra lettek kitalálva, hogy együttműködjenek az emberekkel, közben kiszolgálják őket olyan munkákban, amik nem mindig rokonszenvesek az embereknek, például takarítás, háztartási segítségnyújtás. Viszont egyre mérgesebb lett a lett a viszony az androidok és az emberek között. Az emberi bántalmazásra válaszul ezek a robotok gyorsan megtalálták a módját, hogy saját magukat fejlesszék, és fejlődjenek. Ezekből lettek a „deviánsok”. A játék során három androidot irányítunk felváltva. Az első Connor, akit egy nyomozó android, neki feladata, hogy támogassa a detroiti rendőrséget, és nyomozzon nekik, akár az emberek által elkövetett bűncselekmények felgöngyölítésében, akár a „deviánsok” után. A második karakter Markus, egy idős kerekesszékes ember gondnoka. Ez a karakter lesz a kulcsfontosságú, mivel ő az, aki megpróbálja az embereket és az androidokat többé-kevésbé békés módszerekkel összehozni. A harmadik főszereplő pedig Kara, aki egy drog és alkoholfüggő apának, Toddnak a házvezetőnője. Ő azért lesz „deviáns” mert megmenti Todd lányát, Alice-t a saját apjától. A történet lényege, hogy ember és nem ember között, mennyire el tudnak mosódni a határok és ezt próbálja meg szívfacsaró módszerekkel megmutatni. Számos sci-fi irodalomból merítették a történetet, így nem meglepő, hogy nagyon hasonlít Isaac Asimov „én a robot”, vagy akár Philip K. Dick „Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokkal?” című művekre. Nem véletlenül, mivel Scott Bukatman is azt mondta erre, hogy a sci-fi a legalkalmasabb műfaj ezekre a témákra. A történet egyik legfontosabb alkotóeleme az úgynevezett pillangóeffektus. Ezzel eléri a játék, hogy súlya legyen annak a döntésnek, amit meghozunk. Nem csak mi vagyunk a főszereplői a játéknak, hanem a történetben játszott karakterek is, ezzel a hatással, sokkal életszerűbbek a helyzetek, és könnyebb elérni a flow élményt, tehát tudat alatt meggyorsítja a szimpátiát. A másik fontos tényező, a grafika. Ahhoz, hogy kötődjünk, fontos az emberi arcok felépítése, ahogy a The Walking Dead játékban is csinálták. Viszont mivel a DBH. játék fiatalabb, mint a TWD. így sokkal részletesebb animációkat tudtak létrehozni, és így már nem volt muszáj annyira közelről mutatni a karaktereket. A fejlesztésnél 250 színész arcát modellezték le 3D-ben, ez is segített életszerűvé fejleszteni a játékot, mivel élő emberi arcok a modellek. Vannak olyan kis részletek a játékban, mik csak tovább fokozzák a flow élményt. Ilyen például a negyedik fal áttörése, Chloe egy android akivel nem csak a játékon belül találkozunk, hanem a főmenüben is. Itt néha megszólal, és érdekes filozófiai kérdéseket tesz fel nekünk. A másik pedig, hogy a játék arra is kényszerít, hogy ne csak a játékon belül mozogjunk, hanem például a kezünket is mozgassuk. Eredetileg ez egy konzolos játék, így joystick-al működik, így vannak olyan feladatok, mikor a joystick-al kell különböző

mozdulatokat csinálni. Egy konkrét példa erre a feladatra, mikor egy ablakot kell kinyitni a játékon belül, de azt a mozgulatsort meg kell csinálni a valóságban is.¹⁵



(Conor az egyik főszereplő több elrontott feladat után)

Ahogy említettem, az empátia egy velünk született készség, és vannak olyan munkahelyek, ahol kulcsfontosságú, hogy fejlesszük ezt az adottságot. Ilyen például, az orvostudomány, ahol a páciensekre nem úgy kell tekinteni, mint egy megoldandó probléma, hanem úgy, hogy ő is egy lélegző ember és ugyan olyanok, mint mi. Mint kiderült, az orvostanhallgatók egy idő után elveszítik ezt a készséget, és nagyon nehéz ezt visszaszerezni. Ennek visszaszerzésére a didaktikai módszerek nem sikeresek annyira, így új módszerekhez kell folyamodni.

2012-ben Ryan és Amy Green újszülött babájukról kiderült, hogy egy ritka betegségben szenved, ez nem volt más, mint a sárkányrák. Az apuka egy független játékfejlesztő, és munkájából adóan fejlesztett egy játékot, a gyász legyőzése képpen, a játék a That Dragon, Cancer nevet kapta. A célja a játéknak az volt, hogy többen felfigyeljenek erre a betegségre. Maga a játék azt mutatja be, hogy a Green család miken ment keresztül, ez alatt a négy év alatt, míg a fiuk sajnálatos módon el nem hunyt. A gyász feldolgozásának egy módja lett ez a játék. Bár ebben a játékban nincs pillangóhatás, vagy lenyűgözően életszerű felbontás, viszont más módon fogja meg a játékost, és ragadja meg, hogy együltőben játssza végig a játékot. Ilyenek például, a hangüzenetek, amik akkoriban hangoztak el, a gyermek sírása, nevetése, vagy akár Ryan hangpostái, amikben elmondja, hogy mennyi nehézségekkel kell szembenéznük. A másik ilyen, a történetmesélés, és a „küldetések” amiket meg kell csinálnunk, például a gyerek elaltatása.¹⁶ Vannak benne olyan szívszorító pillanatok, mint például mikor a kórház körüli kocsikázás átvált, és egy versenyjátékká válik. Ezek miatt a szempontok miatt választották

¹⁵ Federica Pallavicini, Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead. Part of the book series: Lecture Notes in Computer Science, 2020. Július 10. LNISA, volume 12189

¹⁶ Shoshana Eilon, That Dragon, Cancer: Video Game as Art Form, IEEE Technology and Society Magazine, 2018. Június

Amerikában ezt a játékot egy kísérletre. 2016-2017-es tanév során 84 orvostanhallgató kapta meg Jefferson Scales of Physician Empathy első hat kérdését, amin tudtak 1-től 7-ig pontozni 1- „egyáltalán nem értek egyet” 7-„teljesen egyetértek”. Ez volt az első olyan tanulmány, ami azt vizsgálta, hogy az orvostanhallgatók videójátékkal jobban tudják-e újratanulni az empátiát, mint hagyományos didaktikai módszerekkel. A tanulmány sikeres lett, mivel az adatok arra mutatnak rá, hogy ez a videójáték pozitív hatással lett a diákok empátiájára. Egy diák így véleményezte a tanulmányt „Kiváló alternatív tanítási módszer”¹⁷



A hátrányokról, ahogy említettem nem szeretnék szót ejteni, de itt muszáj tennem egy kivételt. A legnagyobb gond ezekkel a játékokkal, hogy kell hozzájuk egy olyan számítógép, ami képes futtatni, és ne legyen az élmény rossz az akadások miatt, és ez szüli meg az egyik legnagyobb gondot. Nem várhatjuk, hogy minden diáknak legyen egy saját számítógépe, ami elég erős ezekhez a játékokhoz. Viszont, ha a diákoktól nem várhatjuk el, de a jövőben az iskoláktól lehetséges lenne ezt elvárni. Természetesen ez a pénzösszegtől is függ, amit kapnak, de mint minden, az iskolák is fejlődnek, és ha sikeres lenne ez a feltételezés, akkor ez az egész megváltoztathatja az egész iskolarendszert, és mellette a tanulási módszereket is. Mivel egyre több életszerű játék, azaz más néven realiztikus játék van a piacon, mint például az Euro truck simulator 2 ¹⁸. Aminek a lényege, hogy minél realiztikusabb módszerrel tudjunk kamiont vezetni, bár kifejezetten ez az autó iskoláknak tud segíteni. A következő játékban igaz, hogy autók vannak a főszerepben, de kifejezetten sokat tud segíteni, ha valami baj történik, a játék neve Accident the pilot. Aminek a lényege, hogy meg tanuljuk biztonságosan és higgadtan kezelni egy autós balesetet. Az autó iskolában megtanuljuk a teóriát ezekre a helyzetekre, de mikor egy videójátékon keresztül éljük át, az teljesen más hatással van ránk, mivel vizuálisan is látjuk. Mellesleg arra is megtanít minket, hogy mit ne csináljunk vezetés közben és

¹⁷Andrew Chen, Jessie J. Hanna, Adithya Manohar és Anthony Tobia, Teaching Empathy: the Implementation of a Video Game into a Psychiatry Clerkship Curriculum, 362–365 old. 2017. December 17.

¹⁸<https://eurotrucksimulator2.com/>

megmutatja, hogy mi történhet, ha meglépjük ezeket a drasztikus lépéseket. Így vissza is tudok térni az alcímre, az empátiára, ezek a játékok is vissza tudják adni az empátiaérzést, bár az igaz, hogy ezek a balesetek, amik megjelennek a játékban, azok meg történetek előben is, és így még egy löketet ad nekünk az empátia átélésére, és mellette tanulni is tudunk, mondhatnám kettő az egyben.¹⁹

A kutatásomból is kiderült, hogy ezeknek a játékoknak van hatása az emberi empátiára. Mivel általában az emberek többjátékos módú játékokat szeretnek játszani, így nem meglepő, hogy az ilyen fajta egyszemélyes játékokat, nem nagyon ismerik. Ez, mint kiderült a kutatásból is, hogy az online kérdőívet kitöltők több mint fele, nem érzékenyült el még videójátékokon. Viszont szerencsére voltak olyan kitöltők is, akik találkoztak már olyan fajta videójátékokkal, amin elérzékenyültek. Az egyik kitöltő, azt írta a kérdőívebe, hogy „Ha beleéli magát az ember válthat ki emóciókat, de szerintem elérzékenyülést nem eredményez.” Ebben a válaszban van igazság, mert emóciókat kivált egy játék, ha megvan a flow élmény. Viszont vannak olyan játékok amik ezt a flow élményt egy újabb szintre emelik, és bizonyos érzelmi reakciókat válthat ki. Ilyen például a fent említett That Dragon Cancer, amit már bebizonyítottak, hogy képes megnövelni az empátiát emberekben. A másik, amit a legtöbben írtak, az a Red Dead Redemption, aminek az az egyik előnye, és egyben hátránya is, hogy hosszú a kijátszási idő, így ez alatt az idő alatt megszerethetjük a karaktert, és ez válthatja ki belőlünk az az empátiát amit a játék csavaros történeten keresztül mesél el.

Viszont a válaszadók között ugyan úgy szerepelt a Detroit Become Human nevű játék is, amit ugyan úgy megemlítette, kicsivel feljebb, így ez is bizonyítja, hogy nem csak külföldön, hanem nálunk is hatással volt azokra, akik kijátszották. Viszont ezeknek a játékoknak az a hátránya, hogy megfelelő angoltudás nélkül, nem fogják átadni azt a bizonyos flow élményt. Viszont erre az a megoldás, hogy általában (nem minden játékhoz, de egyre gyakrabban) készítenek magyar feliratokat, amik segítik átadni, beleélni magukat a játékba. Ennek egy ékes példája a 2018-as God of War, amihez nemrég készült magyar szinkron is, ami csak még jobban át tudja adni az élményt.²⁰

¹⁹ Nem szeretném kihagyni a 2018-as év játéka címet elnyerő Red Dead Redemption 2 nevű játékot. Ami nem csak történetileg, és nem csak az empátiát tudja fejleszteni, de az egyik legtöbbet a videójátékok történetében. Akár a történelemhűséget is említhetem, vagy akár a 19.századi Amerika bemutatását, de ha az empátiáról van szó, akkor ott is az élen jár. A története röviden, a főszereplőinket kell végig kísérni egy olyan világon, ami lassan megváltozik.

²⁰ God of War magyar szinkron. [God of War Magyar szinkron \(szinkronsarok.hu\)](https://www.szinkronsarok.hu) (Látogatva 2024.09.25. 13.40)

3. Nyelvtanulás/ Nyelv fejlesztés

A történelem folyamán mindig is fontos szerepet játszott a többnyelvűség, és játszani is fog, míg a világon csak egy nyelvet nem fogunk beszélni, de ez szinte lehetetlennek hangzik. A 21. században is ugyan olyan fontos, hogy minimum két nyelvet tudjunk beszélni, kivéve egy angol anyanyelvűnek, mivel az angol lett a világnyelv, és több országban ez a hivatalos nyelv, és mellel az egyik legegyszerűbb nyelv. Ennek értelmében, ha az ember egy plusz nyelvet szeretne fejleszteni a tudását, akkor általában az angol nyelvet választja. Nekünk itt Európa közepén, lehetőségünk van az iskolarendszerben tanulni ezt a nyelvet, viszont vannak rá alternatív módszerek, például könyvolvasás, film/ sorozatnézés vagy akár a videójátékok játszás. Szeretnék egy személyes tapasztalatot megosztani ezzel kapcsolatban. Sosem voltam az az ember, aki szeretett didaktikai módszerekkel tanulni, mindig próbáltam valamilyen alternatívát kitalálni rá, és nekem a videójáték volt az, amiben megeltem ezt az alternatívát. Erre utalva, ha nekem sikerült, akkor mi akadályozna meg másokat, hogy ne innen tanuljanak meg bizonyos nyelveket. Viszont amit fontos kiemelni az elején, hogy ez egy sikeres módszer lehet, de egy alap nyelvtudás szükséges.

Egy tanulmány rámutatott arra a lehetőségre, hogy a tanárok nyitottak lennének erre az alternatív nyelvtanulási módszerre, viszont nincsenek tisztába a módszerekkel, és nincsenek tapasztalataik ebben az ügyben. Ez volt a nagy indokunk, amiért nem ajánlanak semmilyen videójátékot, mint lehetőséget. Ami a kutatást illeti, nem állíthatjuk, hogy száz megkérdezett tanár reprezentálni tudja az országot. Egy nagy indok pedig erre, hogy a kérdőív is online felületen zajlott, ami már eleve azt jelzi, hogy olyan tanárok töltötték ki ezt a kérdőívet, akik szorosabb kapcsolatban állnak az internetes kultúrával. A teszt módszere a hólabda volt. Viszont erre a megoldás egyszerűbb, mint hinnénk. Egyszerűen csak ki kell szélesíteni a tanárok látókörét ebben a kultúrában. Családtagjaiktól, barátoktól vagy akár a saját diákjaitól lehet rákérdezni, és felfedezni ezt a lehetőséget is. Azt a lehetőséget is felhozhatjuk, hogy szakmai továbbképzésben vegyenek részt, és ismerkedjenek meg a játékokkal, és azok világával. A másik fontos dolog, amivel tisztában kell lennie a tanárának, hogy a diákjai milyen nyelvfejlesztési módszereket használnak a szabad idejükben, ezt akár egy kérdőív segítségével, vagy akár egy órát is rá lehet áldozni erre. Ez a kis beszélgetés sokat tud segíteni a tanárnak is, mivel fejleszti önmagát, és tabuk nélkül tudnak beszélni a pozitív és a negatív dolgokról is. Mivel a diákok játszanak szabad idejükben, és mint a tanulmányból kiderült a diákok sokkal szívesebben tanulnának videójátékok segítségével, mint az általános didaktikai módszerekkel.

A videójátékokat két nagy csoportra oszthatjuk fel, az úgynevezett Online, és Offline videójátékokra. Mindkettőben fontos a nyelv használata, viszont mind a kettő különbözően tanít meg minket bizonyos nyelvekre, esetünkben az angolra. Először az online játékokkal szeretném kezdeni.

Ahogy a fentebb említett online játékokban nem csak a reflexek, hanem a stratégiák is fontosak. Viszont, hogy az ember otthonosan tudjon különböző taktikákat használni, ahhoz nélkülözhetetlen a kommunikáció. Ez könnyen megoldható, ha az ember a barátaival vagy az osztálytársaival játszik. Viszont ha éppen idegenekkel játszik és kiderül, hogy nem beszélük ugyan azt a nyelvet, muszáj egy univerzális nyelvet használni, ami esetünkben az angol, mivel azt a nyelvet beszélük a legtöbben. Így ha beszéljük ezt a nyelvet, sikeresek lehetünk bizonyos játékokban. Pont ezért, mivel rá vagyunk kényszerítve, hogy beszéljük a nyelvet, így sokkal hamarabb tanul az ember. Azok a diákok, akik online játékokkal játszanak, sokkal nagyobb önbizalommal beszélnek angolul, mint akik offline videójátékokkal játszanak. Az viszont nem azt jelenti, hogy az offline játékok nem segítenek a nyelvtanulásban. Mivel ezeknél a játékoknál a történet a kulcsfontosságú, és ennek megértése miatt vagyunk rákényszerítve az angol nyelvtudásra. Igaz, hogy manapság már nagyon sok játékhoz kapunk magyar feliratot, és ezzel azok is tudják élvezni a történetet, akik nem beszélük a nyelvet, de így is lehet tanulni angolul, mivel a szinkron az marad az angol.²¹ A tanulás e formálja a szókincs elsajátítása, a véletlenszerű tanulás elméletével is leírható. Schmidt 1990-ben a véletlenszerű tanulást olyan tanulásnak határozta meg, mikor nem konkrétan a tanulás a cél, hanem melléktevékenységből tanulunk. Ebből az következik, hogy a játékos célnyelvi szavakat, kifejezéseket tanul meg. Tehát a videójátékok úgy segítenek a nyelvtanulásban, hogy minél többet láthatunk bizonyos szavakat, mondatokat, hogy berögzüljön a fejünkbe.²²

Egy pár offline játékot el is hoztam bemutatásra, amik segítenek a nyelvtanulásban. Ilyen a Star Wars filmekből készült játék a *Knights of the Old Republic*, vagy akár a *Skyrim*, ahol a sok párbeszéd miatt fogjuk a nyelvet megtanulni.²³ Ezen kívül, szeretnék hozni egy mostanában megjelent videójátékot, a *Cyberpunk 2077*. Ez egy fps játék, ami egy futurisztikus városban játszik, és a történetben nagy szerepet kap a pillangóhatás. Teljesen offline játékról beszélünk, így a történet adja a játék gerincét. Ahogy más fentebb említett játékoknál is az empátia és a

²¹Lajtai Ádám. A videójátékok alkalmazásának lehetőségei az angol nyelvtanulás és az angol nyelvtanítás gyakorlatának magyar kontextusában, 2022

²²Fajt Balázs. Vékási Adél. Videójátékok és nyelvtanulás: véletlenszerű (szak)szókincs-elsajátítás videójátékokon keresztül. PORTA LINGUA – 2022. 1. szám

²³Dezsőfi Beatrix, Még hasznos is lehet, ha játszik a gyerek? – ezekkel a videójátékokkal tanulhat nyelvet, 2021. 04. 27.

flow élmény lesz a mozgatórugók egyike, hogy úgy cselekedjünk, ahogy az a lelkiismeretünk engedi. A dialógusok is nagyon sokat segítenek, hogy együtt érezzünk V-vel, a főszereplőkkel, és beleéljük magunkat a helyzetébe. Bár nagyon sok dialógus található meg ebben a játékban, a legtöbb dialógus a Red Dead Redemption 2 játékhoz köthető, mivel ebben a játékban több mint félmillió dialógus található meg.²⁴ Mint tudjuk, az iskolában is vannak olyan feladatok, hogy meg kell hallgatni egy bizonyos szöveget, és azt meg kell érteni. Erre a feladatot tehát a videójátékok is a segítségünkre lehetnek. Egy ilyen feladat lehet a diákok számára a kötelező olvasmányok kérdése. Fontos, hogy ez a példa csak a középiskolákban vagy az egyetemeken állná meg a helyét, mivel ezek a játékok általában 18 életév felett vannak megengedve, hogy játszásk. Egy példa az angol nyelv fejlesztésére. Angol nyelvű könyvet is adnának fel a tanárok kötelező olvasmányának, mint például Dmitry Glukhovsky metró című könyvét, amiből szerencsénkre készült játék feldolgozás is. A diákok megkapnák a lehetőséget, hogy aki ragaszkodik hozzá, az olvassa el a könyvet, akinek meg van rá módja az ki játszhatja a metró 2033 nevű játékot. Mivel a regény és a videójáték ugyan az igazából. Viszont fontos kiemelni, hogy ilyenkor már ha a diákok jobban tudnak angolul, akkor angol felirattal is játszásk a játékot. Ebből kettő dolog is jó lehet, egy a nyelvtanulás ahogy említette. A diákok hallgathatják a karaktereket hogyan beszélnek, milyen kiejtéssel, és közben olvashatják is a feliratot. A második pedig a képzelőerő fejlesztése, és bár igen a könyveknél sokkal nagyobb képzelőerőt használ fel az ember, de így lesz egy bizonyos elképzelése, és míg a könyveknél egy zárt folyósón haladunk végig, addig a videójátékban szét is nézhetünk, és mi magunk fedezzük fel a területet tájat hozzá.

3.1 Van e értelme bevezetni a videójátékokat az oktatásba?

Az online kérdőívem utolsó kérdése az volt, hogy “Ön szerint volna értelme bevezetni a videójátékokat az oktatása?” így gondoltam ezzel a kérdéssel szeretném lezárin, mert nagyon jó válaszokat kaptam, és sokat segít az is, hogy több véleményt hallgatunk meg, főleg azokét, akik éppen benne vannak, és most tanulnak középiskolában. Egyértelmű nemleges választ 27 ember is írt, nem írtak hozzá megjegyzést. Egyértelmű igen választ pedig 8-an írtak, és ők sem csatoltak hozzá megjegyzést, de szerencsére a többi kitöltő máshogy gondolta, és megosztotta velem a véleményét. Először szeretném kezdeni azokkal, akik nem-et írtak. A legtöbb ember azért írta a nem-et, mert a videójátékok rossz hatásait tették a középpontba. Ilyen volt például

²⁴ PJ MOLLOY, 10 Video Games With The Most Lines Of Dialogue, 2023. Julius 5.

a függőség, ami ténylegesen egy valós probléma, főleg a fiatalok körében. Nagyon könnyű a flow élményre rászokni. Viszont ez csak akkor lehetséges, ha ezt rosszul csinálja az ember. A másik pedig a túl sok képernyő nézése. Ezt viszont nem tartom jogos érvnek. Mivel a képernyő nézés nem rontja a szemet, az tudja rontja a szemet, ha nem pislogunk és kiszárad a szemünk.²⁵ Viszont ez a probléma nem csak a képernyő nézésekor jöhet fel. Ha rossz fényviszonyok közt olvasunk akár egy könyvet akkor is elfáradhat a szemünk. Így viszont, ha jók a körülmények, akkor nem rontja a szemet a képernyő nézése. Itt érdemes lehet megtanítani a diákokat arra is, hogy sosem szabad nagyon közlelről nézni a képernyőt, vagy a akár a tv-t, telefont. Vagy akár el is lehet magyarázni a diákoknak, hogy vannak olyan képernyők, amik kifejezetten a szem kímélésére lettek kitalálva.

A kitöltöttek másik fele, pedig akik jónak látják, a videójátékokat az oktatásba, és vagy valamilyen korlátokkal, de a hatásait is figyelembe véve. A legtöbben a logikus gondolkodás, és a nyelvtanulás előnyeit hozták fel. A nyelvtanulást már említettem a nyelvtanulás fejezetemben. A logikus gondolkodásra pedig több olyan játék is található a piacon, amik kifejezetten erre lettek kitalálva. Ilyen például a Minecraft, sokan a Lego játékokhoz szokták hasonlítani, mert teljes szabad kezet kap a játékos és azt épít meg amit csak szeretne. Fontos, hogy ilyenkor a tanároknak is benne kell lennie a témában, és figyelni kell a diákokat, hogy a megadott feladatot csinálják. A probléma megoldó képességet, reflexet, csapatmunkát és a motivációt is felhozták a kitöltők. A probléma megoldó képességeket fejlesztik az olyan játékok, mint a fentebb említett Minecraft, de a már sokat emlegetett Detroit Become Human is. Egy másik érv a videójátékok mellett, hogy ha már történelem a másik szakmám, akkor a történelemű videójátékokat is be lehetne iktatni az órákra. Ilyenek például a második világháború játékok, amik bemutatják, hogy milyen is volt az az időszak. A diák jobban át tudja élni, ha nemcsak olvassa, vagy dokumentumfilmeket néz róla, hanem ha ő maga is benne van a történetben. Ilyen játék például a Hell Let Loose, ami nem csak a második világháborút mutatja be realisztikusan, hanem a csapatmunkát és a beszédet is fejleszti. Viszont, hogy ne csak erre mondja példát, Ubisoft cég készítésével jött létre az Assassins Creed Origins nevű játék, ami egy önálló játéknak is megállja helyét, ami a Krisztus Előtti Egyiptomba játszódik, viszont ami miatt érdekes a mi számunkra, az egy játékhoz kiadott mod. A fejlesztők létrehoztak egy olyan mod-ot ami teljes bejáráhatóságot enged meg az akkor Egyiptomban, és ezzel bemutatja a játékosoknak, hogy milyen is volt az élet. Ezt a játék mod-ot direkt tanítás céljából

²⁵ Sasszem klinika. Tényleg árt a képernyőidő a szemnek? [Tényleg árt a képernyőidő a szemnek? \(saszemklinika.hu\)](https://saszemklinika.hu) (Látogatva 2024. 09. 25. (14:40))

hozták létre.²⁶ *“megfelelő körülményekkel nagyon is hatásos lehetne bevezetni az oktatásba a videójátékokat. Játékokon keresztül való tanítás segíthet: Motiváció növelés, tanuláshoz. Aktív tanulás: A játékosok közvetlenül részt vesznek a történetben. Kritikus gondolkodás fejlesztése: A játékok gyakran komplex döntéseket igényelnek, így fejlesztik a problémamegoldó képességet (pl.: Detroit Become Human). Empátia fejlesztése: A játékosok különböző karakterek bőrébe bújhatnak, így jobban megérthetik mások érzéseit.”*

Ezt a hozzászólást szeretném kiemelni, mert míg az elején felhívja a figyelmet arra, hogy jó körülmények között, de lehetne. Főleg azt kellene megoldani. Mert míg a diákok ebbe a helyzetbe születtek bele, és lassan tudnak mindent róla, addig a tanárok nem biztos. Ahogy a nyelvtanulás fejezetemben is megemlítettem, a tanároknak meg kellene tanulni bánni bizonyos dolgokkal, és megtanulni a videójátékok alapjait is. Szerintem ez a nagyobb probléma. Mert míg a fiatal diákok könnyebben alkalmazkodnak egy bizonyos helyzethez, addig azok a tanárok, akik már több éve tanítanak, nem biztos, hogy jónak látják ezt a dolgot, és nem biztos hajlanának ezekre az újításokra. Ezért kellene minél hamarabb elkezdni tanítani egyetemeken, hogy a fiatal tanárok át tudják venni ezt a tanítási módszert.

²⁶ Andrew Webster. Assassin's Creed Origins' new educational mode is a violence-free tour through ancient Egypt. [Assassin's Creed Origins' new educational mode is a violence-free tour through ancient Egypt - The Verge](#) (Látogatva: 2024.09.25. 16:00)

4. Összegzés

A 21. század oktatásában szerintem az egyik legrelevánsabb témát választottam. A mai fiatalokat sokkal nehezebb már megfogni a régebbi didaktikai módszerekkel, így halandunk kell a korral. A saját visszaemlékezésem, hogy már az én nemzedékem is szorosan össze volt kötve a videójátékokkal, így nem lehet azon csodálkozni, hogy a mostani nemzedék még szorosabb kötéssel kapaszkodik a videójátékok nyújtotta örömhöz. Ebből kiindulva munkám a videójátékok jótékony hatásait kutatja. Három nagy részre lehet felosztani, az első a reflexfejlesztés, mivel a reflex egy velünk született készség, így azt nem kell, újra megtanulunk, viszont lehet fejleszteni a reflex gyorsaságunkat. Ebben, pedig mint kiderült a kutatásomból is a videójátékoknak nagy szerepe lehet. Igaz, hogy nem szokásos módszer, de mint ahogy a munkámban említettem, ezek a milliszekundumok dönthetnek baleseteke között. Így szerintem egy is egy fontos dolog, amit taníthatnának az iskolákban. A munkám második rész az empátia. Vannak diákok, akikből kihál az empátia egy idő után, ilyenek például az orvostanhallgatók. Náluk újra kell éreztetni az empátia érzéseit, mivel fontos hogy egy orvos ne csak úgy tekintsen a páciensére, mint egy megoldandó problémára, hanem mint egy olyan embere aki segítséget kér, mert nem tudja megoldani a problémáját. Ezek mellett, az életünk folyamán is fel lehet használni, akár azért mert az élet, sajnos nem könnyű. A harmadik része pedig a nyelvtanulás, ami nekünk kelet Európában nagyon releváns kérdés, mivel egy angol anyanyelvűnek ezzel nincs gondja, viszont a mai világban a többnyelvűség igen is fontos. A világnyelv az angol²⁷, és nagy százalékban nálunk is azt tanítják. Bár aki nem akar angolul megtanulna, annak van több lehetősége, német, francia stb. Viszont ezeknek a nyelveknek a tanulására egy nagyon jó módszer a videójátékok játszás. A legtöbb játék már ezeknek a nyelveknek a szinkronhangjait tartalmazza, és olyan nyelveknek, mint például a magyar, azokra sokszor van felirat. Viszont, hogy példát is hozzak fel, bevezethetnék a kötelezően kijátszandó játékokat. Ilyen például Dmitry Glukhovsky metró sorozata. Bevezetnék kötelező olvasmánynak, és akik nem akarják elolvasni, azoknak kötelező lenne kijátszani a metró 2033 nevű játékot, mivel igazából ugyan az a története, és semmiben nem különbözik, csak az egyiket olvasni kell, a másikban pedig ki kell játszani. Ezzel nem csak az angol nyelvtudást fejleszti, hanem a szabadságérzetet is. egy könyvhöz nehéz hozzá hasonlítani, viszont ad egy alapot, ami után el lehet olvasni. A legjobb megoldás, ha ki játsszák a játékot és elolvassák a könyvet, viszont nem szeretném, hogy a diákok ezt úgy éljék meg, hogy megutáltassuk velük a videójátékokat. Annyival még plusz, hogy míg

²⁷ [Íme a világ legkönnyebben megtanulható nyelvei - F&T Fordítóiroda](#)

a könyv egy lineáris történeten visz végig, addig a videójátékban szét lehet nézni, és akár kisebb dolgokat is felfedezhetünk. Természetesen ezt nem úgy kell értelmezni, hogy most be szeretnék vezetni egy órát, ahol a diákok csak játszanak, hanem alkalom adtán néhányszor. A jövő már itt van előttünk, és nekünk tanároknak alkalmazkodni kell, mivel a jövő értelmisége a tét. Egy nagy akadályt látok itt, az pedig pont a tanárok, mivel akik már régebb óta benne vannak a pályán, lehet nem használnák ezeket a tanítási módszereket, így nem csak a diákoknak kell tanulni, hanem a tanároknak is. Ez egy nagy feladat a számunkra, de én látom benne a potenciált, és sokan mások is. Így már nem az a kérdés, hogy lenne értelme a videójátékokat belevinni az oktatásba? Hanem az, hogy ezt mikor lépjük meg?

A következő munkám, a videójátékok kártékony hatási vizsgálata. Egy nagy képet csak akkor láthatunk az egészből, ha mind a két oldalt ismerjük.

Felhasznált szakirodalom:

- Andrew Webster. Assassin's Creed Origins' new educational mode is a violence-free tour through ancient Egypt. [Assassin's Creed Origins' new educational mode is a violence-free tour through ancient Egypt - The Verge](#) (Látogatva: 2024.09.25. 16:00)
- Atreya Swati: The impact of video games on cognitive development. 2023.06.
[.https://ersearch.cvtisr.sk/primoeexplore/fulldisplay?docid=TN_cdi_proquest_journals_2900739768&context=PC&vid=421CVTI_V1&lang=sk_SK&search_scope=default_scope&adaptor=primo_central_multiple_fe&tab=default_tab&query=any,contains,NEUROQUANTOLOGY%20%7C%20MAY%202022%20%7C%20VOLUME%2020%20%7C%20ISSUE%205%20%7CPAGE%2053385344%7C%20DOI:10.48047%2Fng.2022.20.5.ng22816%20Swati%20Atreya%20et%20al%2F%20THE%20IMPACT%20OF%20VIDEO%20GAMES%20ON%20COGNITIVE%20DEVELOPMENT&offset=0](https://ersearch.cvtisr.sk/primoeexplore/fulldisplay?docid=TN_cdi_proquest_journals_2900739768&context=PC&vid=421CVTI_V1&lang=sk_SK&search_scope=default_scope&adaptor=primo_central_multiple_fe&tab=default_tab&query=any,contains,NEUROQUANTOLOGY%20%7C%20MAY%202022%20%7C%20VOLUME%2020%20%7C%20ISSUE%205%20%7CPAGE%2053385344%7C%20DOI:10.48047%2Fng.2022.20.5.ng22816%20Swati%20Atreya%20et%20al%2F%20THE%20IMPACT%20OF%20VIDEO%20GAMES%20ON%20COGNITIVE%20DEVELOPMENT&offset=0)
- Bader Chaarani; Ortigara, Joseph; Yuan, DeKang; Loso, Hannah; Potter, Alexandra. Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. 2022-10-03.
<https://www.proquest.com/docview/2736883109accountid=59680&sourcetype=Scholarly%20Journals>
- Chen, Andrew, Jessie J. Hanna, Adithya Manohar és Anthony Tobia, Teaching Empathy: the Implementation of a Video Game into a Psychiatry Clerkship Curriculum, 362–365 old. 2017. December 17.
<https://link-1.springer-1com-lit0563uh0059.erproxy.cvtisr.sk/article/10.1007/s40596-017-0862-6>
- Dezsőfi Beatrix, Még hasznos is lehet, ha játszik a gyerek? – ezekkel a videojátékokkal tanulhat nyelvet, 2021. 04.27.
<https://kecskemet.imami.hu/orszagos-hirek-kamasz-gyermekneveles/meg-hasznos-lehet-ha-jatszik-gyerek-ezekkel-videojatekokkal>
- Dorja Hatlak, Andrija Bernik*, Igor Tomičić. Influence of Video Games on Cognitive Abilities and Intelligence. 2022.10.20. 445563 (srce.hr).
- Fajt Balázs. Vékási Adél. Videójátékok és nyelvtanulás: véletlenszerű (szak) szókinccs-elsajátítás videojátékokon keresztül. PORTA LINGUA – 2022. 1. szám.

God of War magyar szinkron.

[God of War Magyar szinkron \(szinkronsarok.hu\)](https://szinkronsarok.hu/god-of-war-magyar-szinkron) (Látogatva 2024.09.25. 13.40)

Lajtai Ádám. A videójátékok alkalmazásának lehetőségei az angol nyelvtanulás és az angol nyelvtanítás gyakorlásának magyar kontextusában, 2022.

https://ppk.elte.hu/dstore/document/1032/Lajtai_%C3%81d%C3%A1m_t%C3%A9z%C3%BCzet_magyar.pdf

Linus, Andersson. Do cognitive abilities differ between competitive and non-competitive players of the e-sport Counter-Strike: Global Offensive? 2020.

<https://hrcak-1srce-1hr-1s3x6wr8900c1.erproxy.cvtisr.sk/file/445563>

Dr. Melegh Gábor. Reakcióidő a közúti közlekedésben. KÖZLEKEDÉSTUDOMÁNYI SZEMLE 45 : 319-329. (1995)

Pallavicini, Federica Video Games to Foster Empathy: A Critical Analysis of the Potential of Detroit: Become Human and the Walking Dead. Part of the book series: Lecture Notes in Computer Science, 2020. Július 10. LNISA, volume 12189.

https://link-1springer-1com-1it0563uh0059.erproxy.cvtisr.sk/chapter/10.1007/978-3-030-49108-6_16

PJ MOLLOY, 10 Video Games With The Most Lines Of Dialogue, 2023. Július 5.

<https://www.thegamer.com/video-games-most-lines-dialogue-text/>

Sasszem klinika. Tényleg árt a képernyőidő a szemnek?

[Tényleg árt a képernyőidő a szemnek? \(sasszemklinika.hu\)](https://sasszemklinika.hu/tenyleg-art-a-kepernyoido-a-szemnek/) (Látogatva 2024. 09. 25. (14:40))

Susan Scutti. WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018. CNN. 2017. December 27. [Video gaming: WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018 | CNN](https://www.cnn.com/2017/12/27/health/who-gaming-disorder-mental-health-condition/index.html) (Látogatva: 2024. 09. 26. 10:40)

Virágh Márton, Jól van a gyerek, ha játszik? Tudástár videójátékokról szülőknek és pedagógusoknak. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság. 47.old.

https://nmhh.hu/dokumentum/239494/Videojatek_tudastar_A_4_NMHH_2023.pdf

WHO. Can video games make us healthier?. 8. December 2021. News release.

[hps://www.who.int/europe/news/item/08-12-2021-can-video-games-make-us-healthier](https://www.who.int/europe/news/item/08-12-2021-can-video-games-make-us-healthier)

Felhasznált Videójáték irodalom:

11-11 Memories Retold, Digixart, Aardman Animations, 2018
Assassin's Creed Origins Ubisoft Entertainment SA, 2017
BeamNG Drive, BeamNG Drive, 2013
Call of duty, Infinity Ward, 2003-2024
Counter-Stricke 2, Valve Corporation, 2023
Cyberpunk 2077, CD Projekt RED, CD Projektm, 2020
Detroit: Become Human, Quantic Dream, 2018
Forza Horizon, Playground Games, Turn 10 Studios, Sumo Digital Ltd., 2012-2021
Gran Turismo, Polyphony Digital Inc., Sony Interactive Entertainment, 1997-2022
Grand Prix Legends, Papyrus Design Group, 1998
Hell Let Loose, Team17, Black Matter Pty Ltd, 2021
Knights of the Old Republic, BioWare, Obsidian Entertainment, Saber Interactive, Broadsword Online Studios, 2003
Minecraft, Mojang, 2009
Need for Speed, Electronic Arts, Criterion Games, EA Gothenburg, 1994-2022
Red Dead Redemption 2, Rockstar Games, 2018
The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011
StarCraft, Blizzard Entertainment, 1998-2017
That Dragon, Cancer, Numinous Games, 2016
The Walking Dead, Telltale Games, 2011
Metro 2033, THQ, Deep Silver, 2010

Ön szerint segítettek a videójátékok az idegennyelv tanulásában?

igen-92

nem-8

Volt már olyan videójáték amin elérzékenyült?

Nem	33	33%
nem	6	6%
Nem	4	4%
Nem volt	3	3%
nem volt	3	3%
Red dead redemption 2	2	2%
Nope	2	2%
Igen	2	2%
11 - 11, walking dead	1	1%
Volt, Detroit become human és a God of war ragnarök	1	1%
Volt csak már nem emlékszek a nevére	1	1%
Úgy hiszem még nem volt.	1	1%
To the Moon	1	1%
The last of us 2	1	1%
LetvaRP	1	1%
Sims4; Star Stable Online	1	1%
Rust (Öngyilkos gondolatok járkáltak a fejemben)	1	1%

Rime	1	1%
Resident Evil	1	1%
Red Dead 2	1	1%
Red Dead Redemption 2 vége	1	1%
Rdr2, witcher3	1	1%
Nem volt még	1	1%
Nem volt ilyen	1	1%
Nem volt.	1	1%
Nem volt.	1	1%
Nemvolt	1	1%
nemtudom	1	1%
Nem.Inkább felidegesít ezért nem játszom mostanában.	1	1%
Nem emlékszem	1	1%
Nem	1	1%
Nem.	1	1%
Mafia Definitive	1	1%
Life is strange 2, tomb raider (2013), the last of us.	1	1%
Life is Strange 1, Cyberpunk 2077 (Phantom Liberty).	1	1%
Life is strange, Stray, Gods, What remains of Edith Finch	1	1%
Last of us Part 2	1	1%
Jep, Metal Gear Solid 3	1	1%
It takes two	1	1%
Igen, 11-11 Memories Retold	1	1%

Igen, <u>warzone</u>	1	1%
Igen <u>until</u> down	1	1%
Igen, Life is <u>Strange</u>	1	1%
igen, <u>Last of us</u>	1	1%
Igen, <u>detroit become human</u>	1	1%
Igen, a <u>cyberpunk 2077</u>	1	1%
Ha beleéli magát az ember válthat ki emóciókat, de szerintem elérzékenyülést nem eredményez.	1	1%
God of <u>war Ragnarök</u>	1	1%
<u>Ditroid</u>	1	1%
Detroit: <u>Become</u> Human	1	1%
Detroit <u>become</u> human	1	1%
<u>Assasin screed</u>	1	1%
A <u>shootreken</u> elég gyakran	1	1%

Ön szerint volna értelme bevezetni a videójátékokat az oktatásba?

Nem	13	13%
Igen	8	8%
Volna, egyfelől idegennyelvtanulás miatt, másrészt közösségi élmény, illetve fejleszti a motorikus képességeket, a reakcióidőt és a kreativitást.	1	1%
Véleményem szerint lehetséges. Például a szervezethez, memóriát, logikát, illetve a nyelvtudás készségeket lehetne fejleszteni általuk, egyfajta interaktív módon.	1	1%
Véleményem szerint ez egy nagyon jó ötlet. Fejlesztené a tanulók készségeit.	1	1%

Van olyan <u>játék</u> amivel a gyerekek probléma megoldó képességet és logikáját lehet fejleszteni	1	1%
Vannak <u>játékok</u> amik a kreativitást fejlesztik, és a <u>nyelv tanulást</u> , ezért szerintem korlátozott <u>menyiségű</u> videójátékokat engedélyeznék.	1	1%
Valamilyen szinten be lehetne vonni, <u>például</u> ha valaki mezőgazdásznak tanul, akkor szimulátorokat lehetne használni, mint pl.: Farming Simulator	1	1%
Valamilyen szintem igen, de ez bonyolult téma. Szerintem eleinte csak a nagyon egyszerű játékokat kellene alkalmazni az oktatásban, mint például a <u>pexeszó</u> játék, vagy a <u>Kahoot</u> (ez nem is videójáték). bizonyos gyerekeknek kifejezetten tetszene a játékok bevezetése az oktatásban, másokat teljesen hidegen hagyana.	1	1%
Úgy érzem a videójátékok bevezetése tudná fejleszteni a gyerekek képességét (pl <u>motorikai</u> , logikai) ezért nem kéne őket teljesen kizárni	1	1%
Természetes sokat hísz vannak <u>játékok</u> amik fejlesztik az embert	1	1%
Természetesen	1	1%
Szigorúan oktatási céllal	1	1%
Szerintem nem, mert ismerve a magyar közoktatást és a technológiához való hozzáállást nem <u>biztos</u> hogy olyan <u>minőségű</u> lenne a <u>játék</u> hogy megérje Esetleg az általános iskolásoknak vagy a nagyobb óvodásokhoz lehetne készségfejlesztő <u>játékokat</u> de az idősebb korosztálynak nem lenne megfelelő, mert szerintem nekik nagyobb az igényük a jobb minőséghez (<u>tartalmilag</u> és technikailag) <u>játék téren</u> , ami viszont nagy <u>költségvetést igényel</u> .	1	1%
Szerintem mindenképpen be lehetne vezetni pl.: az <u>Assassin's Creed</u> sorozat több részében nagyon jól vannak lemodellezve régi épületek vagy maga a történelmi kort olyan	1	1%

részletességgel jeleníti meg amit, érdekes lehet megmutatni a diákoknak. Vagy akár a Geoguessr segítségével földrajzon bemutatni jobban megismerni azokat az országokat, amiről éppen tanulnak.

Szerintem igen mert aki szereti lehetne tanulni tőle	1	1%
Szerintem igen, a tanulók megpihenének és fejleszthetik a nyelvtudásukat	1	1%
Szerintem ez 50-50.lennének hátrányai és előnyei is egyben.	1	1%
Szerintem egészen kreatív dolgokat lehetne kihozni belőle. Rengeteg történelemhű videojáték van és mindezek angol nyelven, szerintem ez egy win-win-win szituáció, ahol akár 2 tantárgyat tanulhat egyszerre a diák, s közben még jól is szórakozik. De ez csak egy példa, szerintem van benne lehetőség.	1	1%
Stratégiait igen a gondolkodás és a logika fejlesztéséhez, ill. nyelvtanuláshoz	1	1%
Nincs, mert sokkal több időt töltenének a gyerekek képernyő előtt	1	1%
Nincs értelme, csak elbambul mindenki	1	1%
nincs	1	1%
Nem tudom, a nyelvtanulásban lehet	1	1%
nemtudom	1	1%
Nemtom	1	1%
Nem, nincs köze a tanuláshoz.	1	1%
Nem, nem hiszem hogy bármilyen képesség fejleszthető lenne a segítségükkel.	1	1%
Nem, mert túl könnyű ráfüggni és nehéz kontrollálni, inkább a fogyasztókat kellene edükálni, hogy hogy töltsék hasznosan játékkal az idejüket.	1	1%

Nem, mert sokat ülnek a gyerekek a képernyők előtt	1	1%
Nem, mert nem tartom fontosnak, hogy ilyet tanítsanak az oktatásban.	1	1%
nem, mert a játékokban nincs elég ahoz hogy valamit tanuljunk idegen nyelven kívül	1	1%
NEM!	1	1%
Nem	1	1%
nem	1	1%
Nagyon megfontolandó lenne ez a kérdés az tény. De egy szórakoztató módja lehetne a tanulásnak.	1	1%
meg nem tudom, elsos vagyok	1	1%
megfelelő körülménnyel nagyon is hatásos lehetne bevezetni az oktatásba a videójátékokat Játékokon keresztül való tanítás segíthet: Motiváció növelés, tanuláshoz. Aktív tanulás: A játékosok közvetlenül részt vesznek a történetben. <u>Kritikus</u> gondolkodás fejlesztése: A játékok gyakran komplex döntéseket igényelnek, így fejlesztik a problémamegoldó <u>képességet</u> (pl: Detroit Become Human). Empátia fejlesztése: A játékosok különböző karakterek bőrébe bújhatnak, így jobban megérthetik mások érzéseit.	1	1%
Max esetleg valami kört - Esport versenyekre járni	1	1%
Lehet	1	1%
Játékosabb lenne a tanulás Akár a csapatmunkát is fejlesztené	1	1%
Igen volna.	1	1%
Igen, szerintem sok olyan videójáték <u>van</u> amely segítené fejlődni a kisebb korosztályok probléma megoldó képességét és logikáját	1	1%
Igen, szerintem fejleszti a diákok nyelvtudását	1	1%

Igen, szerintem a nyelvtanulásban segítheti a diákokat	1	1%
Igen Okot ad <u>arra</u> hogy idegen nyelvet <u>tanuljon</u> ha éppen érdekli a story <u>valam</u> lek játékban <u>am</u> ekhez nincsen <u>magyarítás</u> Segíti a reflexet Megmozgatja az agyat Segíti a találékonyságot	1	1%
Igen, nyugalom miatt	1	1%
Igen, nevezetesen a <u>This war of mine</u> című játékot. A játék a háború borzalmait mutatja be civilek szemszögéből.	1	1%
IGEN NAGYON IS!!!	1	1%
Igen, mert tanulni is lehet belőlük	1	1%
<u>igen, mert</u> tanulhatunk <u>sztrategiákat</u>	1	1%
igen- mert <u>segíthet</u> a <u>tanulásban</u> vagy hogy <u>ko</u> nyebben maradjanak meg az <u>információk</u>	1	1%
Igen, mert segítené logikusan gondolkodni a <u>tanulóknak</u> és több kedvelőlnének le úgy tanulni, hogy közben játszhatnak is.	1	1%
Igen, mert lenne egy Jó klán.	1	1%
Igen, mert jobban <u>magukénak</u> érzik a diákok a tananyagot, ha videójátékokat hozunk fel példának.	1	1%
Igen mert fejlesztik a logikát vele es az idegen <u>nyelv tudást</u>	1	1%
Igen, mert a játékok jól le tudják kötni az ember figyelmét, valamint motiválnak <u>arra</u> hogy minél többet tudj, mert az segít a céljaink elérésében a játékon belül. Ezzel ellentétben a hagyományos oktatás esetén az ember sokszor nem látja hasznát a tanított anyagnak és ezért nincs is rá motivációja.	1	1%
Igen, lehetne, mivel a mai fiataloknak különböző képességeik funkcionálnak erősebben, <u>máshogy</u> fogadják be az információkat, rövidebb ideig képesek koncentrálni egy adott etapra, <u>viszont</u> ha interaktívabb dolgokat látnak, jobban rögzülhet és növekedhet a figyelem esetleges fenntartása.	1	1%

Igen, leginkább story <u>gameket</u> , ha más nem, empátia céljából	1	1%
Igen, kreativitás miatt	1	1%
Igen, Könnyíteni a tanulást	1	1%
<u>Igen</u> ha például olyan <u>dolog</u> mint a <u>Kahoot</u> .	1	1%
Igen, fejleszti a kreativitást, problémamegoldó képességet és a <u>szocializálódást</u>	1	1%
Igen, érdekesebb és interaktívabb, jobban megtartaná a diákok figyelmét.	1	1%
Igen, egyes videojátékok tanulságot vonnak maguk után, vagy képesek nyelvet megtanítani a játékosokkal	1	1%
Igen, de nem erőltetve	1	1%
Igen, de nem erőltetett stílusban	1	1%
Igen de csak tanulás célja miatt	1	1%
Igen, az angol nyelv fejlesztésében biztosan	1	1%
Igen, a kritikus gondolkodás fejlesztésére, idegen nyelvek tanulására	1	1%
Igen. A játékoság(<u>gamification</u>) még az üzletben is lényeges, mert érdekeltté tehetjük vele akár az idősebb korcsoportot is, nemhogy a gyerekeket/fiatalokat.	1	1%
IGEN!!	1	1%
Igen	1	1%
Igen,	1	1%
<u>Idegbetegség kezelése a lólnal</u>	1	1%
Hát mivel már bevannak <u>ugymond</u> egy jó ideje, <u>szétt</u> igen	1	1%
Ez egy nagyon jó kérdés. A játék típusától függ. Például történelem órán az <u>Assasins Creed</u> megfelelő lenne, ha például a görögökről <u>tanulnának</u> a diákok.	1	1%
Érdemes lenne bevezetni. Hasznos lenne pl. Történelem órán egy stratégiai, katonai videojáték bevezetése.	1	1%
Attól függ milyen videojátékról van <u>szó</u> , ha fejleszti a logikai képességeket akkor igen	1	1%
Attól függ milyen játék	1	1%
Alapszintű oktatásba korai. Középszinten elképzelhető, csak mértékkel. A felsőoktatásban el tudnák képzelni B-s tárgyként ilyesmi koncepciót.	1	1%