

chatelés nélkül élvezhetetlenek és sokszor céltalanok lennének. A játékot kísérő **érzelmelek közlési vágyat** ébresztenek, ezáltal fokozódik a gyermekek beszédkedve, és ez ösztönzi a nyelvi kommunikációs képesség fejlődését. Éppen ebben, az élmények egymás közti megosztásában rejlik a játék nagysága. Azáltal, hogy a gyermek **elmeséli élményeit, megosztja véleményét** a játékban részt vevő csoport többi tagjával, gyakorolja a szövegalkotást és aktivizálja a kifejezőképességet. A hangsúly mégis azon van, hogy a gyermek egy **közösség aktív tagjaként**, szórakozás közben folyamatos kommunikációra „kényszerül”.

Ha a gyermek fent szeretné tartani a kontaktust a többi játékosal, nem elég a kezdeményezés, hanem kölcsönös szándékkal beszélgetésnek kell zajlania. A játék az így létrejövő társas kapcsolatok alkalmával természetes, vagy épp mesterséges körülmények között nyújt lehetőséget a kommunikációs képesség fejlesztésére, a párbeszéd kialakulásával a beszéd folytonos gyakorlására, személyközi kapcsolatok építésére.

A legtöbb játéktípus **multiplayer változatában** van lehetőség a kommunikációra, melynek rendkívül hasznos szerepe van, ugyanis az ember egyik alapvető szükségletét elégíti ki. Az **akció, kaland, szerep, ügyességi, stratégiai, sport és néha a szimulátor műfajokban** gyakoribb, a logikai és a szerencsejátékokban ritkább esemény a kommunikáció, míg a **kvízzjátékokban** is előszetett cserélnek gondolatot egymással a játékosok.

A beszéd a szórakoztatás mellett azonban más, érdekesebb funkciók betöltésére is alkalmas lehet. Az iskolai informatika-órákon például az **egymás mellett játszó**, gondolataikban alkotó gyermekek az élmények, tapasztalatok megosztásával aktív és hasznos kommunikációt folytathatnak. Tehát a beszéd lehetősége a játékokban az önkifejezés eszközeként is működhet.

■ Többjátékos módú videojátékok

Az együttműködés fontos szociális képesség, mely a valós életben éppoly alapvető funkcióval bír, mint a digitális világban. A másokkal való összejátszás a **kooperatív videojátékokban** jut hangsúlyos szerephez. Ezek az ún. „**multiplayer**”, azaz többjátékos módú videojátékok. Nevéhez hűen **egyszerre több játékos** képes kapcsolatban állni egymással egy adott játékban. Ilyenkor a játék egyrészt az egyéni szórakozás egyik módjaként van jelen, másrészt viszont a **közvetítő közeg** szerepét tölti be a kommunikáció folyamatában. Az érintkező felek a játékon keresztül beszélnek, a céltól függően együttműködnek, vagy épp ellenfélként tekintenek egymásra. Kooperáció olyan esetekben lép fel, amikor az egy **közösséghez tartozó játékosok** összefognak egy cél érdekében és **közös stratégiákat**, terveket eszelnek ki, majd hajtják végre **együttes erővel**. Az együttműködés megszervezésére közvetett és közvetlen módszerek szolgálhatnak, a kommunikáció legkülönbözőbb formáinak alkalmazásával. Az együtt „mozgó” játékosoknak cselekedeteik közben fejlődik az együttműködő képességük.

A közös célok eléréséhez sokféle játékműfajban próbálhatják ki magukat a gyerekek. Az, hogy **egy légtér-**

ben, vagy interneten keresztül teszik ezt, az csak tőlük, és persze a lehetőségektől függ.

Az internet segítségével olyan társaságok alakulnak, melyek adott célok elérése érdekében elképesztő színvonalú együttműködést képesek produkálni. A csapatban való összmunkát a gyermekek az oktatási intézményekben folyó tevékenységeikben is hasznosan tudják kamatoztatni, ugyanis az **iskolai csoport- és csapatmunkák** alapvető feltétele az egységként történő feladatteljesítés.

Ezek a képességek persze fedésben is lehetnek egymással egy típus vagy adott játék során, így komplex hatást kiváltva, egy időben egyszerre több képességet fejlesztve. Tehát ennek a komplexitásnak köszönhetően kognitív, motorikus és szociális képességek egyidejű fejlesztése is megvalósulhat.

Összegezve sorozatunk tanulságait, elmondhatjuk, hogy sokszínű és hatékony feltételrendszert kínálnak a **célirányosan kiválasztott** videojátékok a gyerekek fejlesztéséhez. Mivel hármas funkciót hordoznak magukban, mely a szórakozva történő, tapasztalatokon, tevékenységeken alapuló tanulást segítik elő: jól motiválnak, képességeket fejlesztenek és bővítik a meglévő tudásbázist.

Ugyanakkor nem szabad megfeledkeznünk arról a fontos momentumról sem, hogy **fejlesztésre alkalmas tulajdonsággal nem minden játék bír**, vannak közöttük a fejlesztési célra jobban, illetve kevésbé jól használhatóak, sőt egészen negatív hatásúak is. Ezért nagyon fontos a szülők, a tanítók felelőssége és magának a gyermeknek is a szerepe a játékok körültekintő, alapos szelektálásában.

Ezért érdemesnek vélem a videojátékok világát ismereni és megérteni a felnőtteknek is, mert **okos kontroll alatt tartott felhasználás** esetén hasznos eszköze, újabb forrása lehet a gyermeki fejlődésnek.

Annak ellenére, hogy a témában még sok a kérdőjel, és meglehet, hogy a nevelés-oktatás futurisztikus, ám mindenképpen hasznos tartományáról beszélünk. Ahogy Fekete Zsombor, a hazai ludológia úttörője is fogalmazott egy vele készített interjúmban: „*A videojátékoknak a képességfejlesztés területén egészen biztosan van jövője, de még igen sok a tennivaló, mire igazán hatékony eljárások születnek.*”

■ Irodalom

- Asgari, M., Kaufman, D. (2004): Relationships Among Computer Games, Fantasy, and Learning [Kapcsolatok a számítógépes játékok, a fantázia és a tanulás között]. http://www.ierng.net/confs/2004/Proceedings/Asgari_Kaufman.pdf (Letöltve: 2010. 09. 15.)
- Bavelier, D.: Increasing speed of processing through action video games [A feldolgozási sebesség (gyorsaság) növelése az akciójátékok által].
- Matthew W. G. Dye, C. Shawn Green & Daphne Bavelier: Increasing speed of processing with action video games [A feldolgozási sebesség (gyorsaság) növelése az akciójátékokkal]. <http://www.bcs.rochester.edu/people/mdye/papers/cdips.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 16.)
- Claro, M. (2007): VIDEO GAMES AND EDUCATION [Videojátékok és oktatás]. <http://www.oecd.org/dataoecd/14/60/39548100.pdf> (Letöltve: 2010. 09. 07.)