

Sipos Katalin

Digitális játékok a tanulási folyamatban – Recenzió

Whitton, Nicola 2014: *Digital Games and Learning. Research and Theory*.
New York: Routledge (e-book)

Nicola Whitton *Digital Games and Learning. Research and Theory* című könyve a Routledge kiadásában jelent meg 2014-ben. A szerző vezető kutató a Manchester Metropolitan Egyetemen, kutatásainak középpontjában a digitális játékok oktatási területre történő integrálása áll, tágabb megközelítésben vizsgálatai a tanulási-tanítási innovációkat is magukban foglalják.

A szerző korábbi munkái (*Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*, 2009; *New Traditional Games for Learning: A Case Book*, 2013, társszerző: Alex Moseley) elsősorban gyakorlati megközelítésben tárgyalták a játék tanulási folyamatban való alkalmazását, azonban – mintegy hiánypótló írásként – ezzel a könyvvel az elméleti megközelítésekre igyekszik fókuszálni.

A könyv kutatóknak, oktatóknak készült, továbbá minden olyan olvasónak, aki elmélyültebben szeretne foglalkozni a játék és a tanulás – tudományosan megalapozott – kapcsolatával. A könyv érdekessége éppen ebben rejlik; tulajdonképpen olyan aktuális és releváns mű, amely nem csupán a téma szakirodalmi hátterét kutatók érdeklődését kelti fel, hanem a digitális játék pedagógiai vonalát mélyebben megismerni vágyók számára is jól áttekinthető olvasmányt nyújt.

A technológiai fejlődésnek köszönhetően egyre inkább előtérbe kerülnek a tanulás újszerű módszerei, amelyek közül az egyik kiemelt terület a mobiltechnológia oktatási folyamatba történő integrálása (Dias – Victor 2022). Az M-learning egyre szélesebb körben való terjedése a tanulási folyamatok tekintetében új lehetőségek kiaknázását teszi lehetővé (Kőrösi – Námesztovszki – Esztelecki 2015). Az utóbbi években ez a jelenség olyan kutatási területek megjelenését idézte elő, mint a mobil eszközök és az oktatási célokra alkalmazott játékok hatékonyságának, motivációt elősegítő szerepének vizsgálata (Molnár – Turcsányi – Kárpáti 2020). A tanulási folyamat elősegítése mellett kiemelt jelentőséggel bír a társadalmi és munkaerőpiaci elvárások tekintetében az önálló munkavégzés és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése is, amelyben szintén kiemelt szerepe van a gamifikáció fogalmának (Tarpataki – Mikáczó 2020).

A bevezető részben a szerző a kulcsfontosságú fogalmak tisztázásával indít; rövid, lényegre törő áttekintést nyújt a játék meghatározásáról, szerkezeti elemeiről, középpontba helyezve a digitális játékok bemutatását, amelyeknek megannyi sokszínű, változatos típusát vizsgálat alá vonja. A könyv tulajdonképpen négy különböző aspektusból járja körül a témát.

Az első témakör a játékot mint aktív tanulási környezetet nyújtó tevékenységet igyekszik feltárni. Azt hangsúlyozza, hogy az képes egyfajta konstruktivista környezetet teremteni, amely az interaktivitás és a cselekvés lehetősége által biztosítja az aktív tanulást. A formális oktatással szemben – ahol az információátadás az elsődleges – a játékalapú tanulás problémamegoldást, gondolkodást tesz lehetővé.

Az első fejezetben belül három alfejezetben taglalja az aktív tanulási környezet összetevőit. A kihívás aspektusában világít rá elsőként a játékos környezetben megvalósuló tanulási lehetőségek típusaira. Majd áttér azok értékének vizsgálatára, reflektálva az élményszerű tanulásra, a játéktevékenységek célját és kontextusát állítva a középpontba. A harmadik alfejezet a szociális interakciókra fókuszál; kiemelten foglalkozik az együttműködés megvalósulásával, a játékközösségek szerepével a tanulás hatékonyságának elősegítésében, továbbá a versengés szerepével a tanulási folyamattal összefüggésben.

A második témakör a játékok motivációs eszköztárát hivatott bemutatni; a szerző ennek szemszögéből vizsgálja azok felépítését, megtervezésének módjait, rávilágítva e tényezők fontosságára a játékkal kapcsolatos érdeklődés és az abban való elmélyülés kialakítását, fenntartását illetően. Különböző hatásmechanizmusok feltárására koncentrálnak, az első alfejezetben a motivációval és az elkötelezettséggel kapcsolatos korábbi kutatásokat mutatja be, továbbá sorra veszi azokat az okokat, amelyek a digitális játékok iránti érdeklődést támasztják alá. A következő alfejezetben a játék tervezésének szempontjai állnak a középpontban, a játékosok egyéni képességeihez illeszkedő cél- és szabályrendszer kidolgozásához szükséges alapvető tényezők feltárásával. Végül a jutalmazási rendszer sajátosságait vizsgálja, ebben a szakaszban a különböző ösztönző tényezőket ismerheti meg az olvasó, és a szerző a játék formális értékelési rendszerre vonatkozó aspektusait is bemutatja.

A harmadik tematikus fejezet magára a játékélményre fókuszál, amely a pozitív élmények mellett biztosítja a szórakoztató tanulás lehetőségét is. A szerző az egyik legfontosabb elemként említi ezt a tényezőt, mivel kreatív teret kínál a fejlődéshez. Elsőként a játék és a szórakozás szerepét vizsgálja a tanulási folyamatban, kiemelve azokat az elemeket, amelyek élményszerű tanulást biztosítanak. A következőkben a játékokra mint a kísérletezés színterére fókuszál, a felfedezési tanulásban rejlő lehetőséget tárja fel, hangsúlyozva a kreativitás fontosságát. A harmadik szakasz a valóságos világtól történő elrugaszkodást állítja a középpontba, a képzelet, a játékba való beleélés élményszerűségén keresztül bemutatva azt.

A könyv negyedik részében a szerző a különböző játéktechnológiák tanulási folyamatban érvényesülő hatását fejt ki a digitális játékokon keresztül. A technológiai előnyök bemutatása mellett kiemelt szerepet kapnak a hasznosság, a hozzáférhetőség és a felhasználói élmény megtervezésének kérdései. A következő alfejezet a digitális terekben zajló informális tanulásra fókuszál, körbejárja az identitás és a virtuális jelenlét kérdéskörét. A fejezet utolsó részében a szenzoros – különböző érzékszervi – tapasztalatok általi tanulási lehetőségekről olvashatunk.

A könyv zárófejezetében összegzi a szerző a bemutatott témákat, továbbá a játék és a tanulás jövőbeli perspektíváit. A témakör mélyebb feltárásában rejlő kihívásokat, kutatási területté váló fejlődésének lehetőségét hangsúlyozza, különös tekintettel a formális oktatási keretek közé történő integrálásra.

Összességében elmondható, hogy a játék és a tanulás kapcsolatáról az olvasó világos és érthető képet kap. A könyv nagyon jól strukturált, a szerző a mű felépítésével, szerkezetével is áttekinthetővé teszi a téma főbb csomópontjait. Érdekes kiemelni, hogy nem ragad le a játékalapú tanulás fogalmánál, hanem tágabb kontextusba helyezi azt. További pozitívum, hogy nem csupán a formális oktatási területre fókuszál, és nem csak egy adott korosztály tekintetében tárja fel a játékban rejlő lehetőségeket. A játék és a tanulás összefüggéseit multidiszciplináris megközelítésben vizsgálja, számos – a témához kapcsolódó – kutatás, elmélet felsorakoztatásával. A kötet szövegezése nem igényel túlzottan magas szakmai idegennyelv-tudást, ami tovább erősíti azt, hogy a könyv nem csupán szakemberek részére készült. A könyv elméleti jellege ellenére a szerző számos helyen tesz utalást gyakorlati példákra, ami nagyon jól kiegészíti a nehezebben érthető részeket. Stílusából, tartalmából egyértelműen kikristályosodik az olvasó számára a szerző téma iránti lelkesedése, amely a könyv elolvasása után a módszer kipróbálására ösztönözhet. Ezáltal a könyv és azon keresztül a szerző üzenete az innovációk befogadását, alkalmazását illetően teljes mértékben érződik, vagyis hogy hisz abban, amit csinál.

Az olvasóban talán hiányérzetet kelthet, hogy a könyv képi illusztrációval kevésbé tarkított, elsősorban összefoglaló táblázatokra, néhány alapvető infografikára korlátozódik a szemléltetés. A kiadvány külleme szempontjából színes, élénk, ezzel is felébreszti az olvasó érdeklődését, online elérhetősége pedig bárki számára biztosítja a témában való elmerülés lehetőségét.

Szakirodalom

- Dias, Lina – Victor, Angelin 2022: Teaching and Learning with Mobile Devices in the 21st Century Digital World: Benefits and Challenges. *European Journal of Multidisciplinary Studies* 7/1: 26–34. Online: <https://doi.org/10.26417/ejms.v5i1.p339-344>
- Kőrösi Gábor – Námesztovszki Zsolt – Esztelecki Péter 2015: M-learning – a jelen vagy ajövőoktatásieszköze? Nemzetközi helyzetkép – felmérés avajdasági magyardiákok okostelefon-használati szokásairól. *Új Pedagógiai Szemle* 65/1–2: 102–109. Online: http://epa.niif.hu/00000/00035/00168/pdf/EPA00035_upsz_2015_01-02_102-109.pdf
- Molnár Gyöngyvér – Turcsányi-Szabó Márta – Kárpáti, Andrea 2020: Digitális forradalom az oktatásban – perspektívák és dilemmák. *Magyar Tudomány* 181/1: 56–67. Online: <https://doi.org/10.1556/2065.181.2020.1.6>
- Tarpataki Eleonóra – Mikáczó Éva Ilona 2022: Lépések az élményalapú oktatás irányába: A játékosítás határmezsgyéjén a számvitel alapjai tárgy oktatásában. *Vezetéstudomány/Budapest Management Review* 53/12: 45–55. Online: <https://doi.org/10.14267/VEZTUD.2022.12.04>

Sipos Katalin a Pécsi Tudományegyetem Oktatás és Társadalom Neveléstudományi Doktori Iskola PhD-hallgatója. Kutatási területe a digitális oktatás. E-mail: fkata025@gmail.com