

# MARKOVICS BOTOND

## Játékkészítők

### Jegyzőkönyvi kivonat

SZIGORÚAN BIZALMAS!

Titkosítva: 2092. május 25-ig

Ügyiratszám: AKVN-570619TT/4511A

TÉMA: Nemzeti Oktatási Reform, Védelmező projekt egyeztetés

Helyszín: Népoktatási Minisztérium, III. emelet, Béke tárgyaló

Jelen vannak: Vértés János Miklós népoktatási államtitkár, Makar Dániel, a CleverGames Kft. ügyvezetője, valamint Fejérvári Anett, a CleverGames marketingvezetője

(A projektegyeztetési megbeszélés 9:02-kor kezdődik. A jegyzőkönyvet a ZED-4 algoritmus rögzíti.)

VÉRTÉS JÁNOS MIKLÓS, népoktatási államtitkár: (Köszönti a résztvevőket.) Kezdjünk neki gyorsan, szűk félóránk van, aztán mennem kell egy következő megbeszélésre. Szóval, legyünk hatékonyak. Ugye, tavaly a közbeszerzési pályázat győzteseként egy olyan virtuális oktatási játék fejlesztésére kaptatok megbízást, amely alapjaiban modernizálja a közoktatást, az általános iskolától az érettségiig újfajta módon tudja motiválni a diákokat az ismeretanyag elsajátítására, és egyúttal megoldást kínál a súlyos tanárhiányra is. Ez a „Védelmező”, egy gamifikációval, azaz a játék az oktatásba való beemelésével és a mesterséges intelligencia kombinálásával megalkotott oktatójáték. Nos, nemrég, ugye, elküldtéték a koncepcionális prototípust, és hát... elég komoly hiányosságokat találtunk benne. Sajnos úgy látjuk, nem elég felelősen álltatok hozzá a feladathoz.

MAKAR DÁNIEL, a CleverGames Kft. játékfejlesztő cég ügyvezetője: Hiányosságokat? Ezt most nem teljesen értem. Pontosan a tucatszor egyeztetett fejlesztési ütemterv szerint haladunk. A „Védelmező” határidőre elkészül, onnan minden diák a saját tempójában és képességei szerint tanulhat az MI által folyamatosan kontrollált, vezetett úton. Ezt vállaltuk, és ezt is...

VÉRTÉS: Nem kell védekezned, Dani. Fantasztikus, amit kitaláltatok, tényleg. Az oktatási reform pedig továbbra is nagyon fontos a számunkra. Azonban most, hogy néhányan a szakértői bizottságból teszteltük ezt a prototípust, hogy is mondjam... vannak bizonyos fenntartásaink a megvalósítással kapcsolatban. Elmondom, miről van szó. Először is, amikor az elején belépünk a játékba, rögtön van itt egy érdeklődési kör és tudás alapú felmérés, igaz? Egy ilyen tesztszerűség. Egy nagyon hosszú és nagyon unalmas teszt. Na, ez így nem jó, én két perc után majdnem kiléptem belőle. Kinek van erre türelme?

MAKAR: A játék ezen információk alapján tudja megteremteni az optimális játékkörnyezetet és nehézséget, ami által a diák aktívan bevonódik a játékba. Enélkül nem is tudnánk személyre szabni. Ezt nem lehet megkerülni.

VÉRTÉS: Dehogynem. Biztos elég okos ez az MI, és kevesebb adat is elég neki.

MAKAR: Nem elég. Erre épül fel az egész koncepció, hogy alaposabban megismerjük a játékost, enélkül...

VÉRTÉS: Dani, ez nem egy vitaindító felvetés. Oldjátok meg valahogy, hogy ne legyen teszt. Nem érdekel, hogyan. Rendben? Menjünk tovább. Aztán itt van ez az MI által irányított mentor, aki, ugye, végigkísér a játékon. Azért elég furcsa, hogy egy fiatal, lenge öltözötű lányka akarjon engem mentorálni.

FEJÉRVÁRI ANETT, a CleverGames Kft. játékfejlesztő cég marketingvezetője: Elnézést, hogy közbevágnok, de a mentorkarakter kinézete és személyisége is szabadon formálható. Ön állított be minden apró részletet, mint az arcvonások, magasság vagy hajszín. Ön választotta ki a kifogásolt fiatal lányt. Választhatott volna bárki mást, egy idősebb nőt vagy férfit, állat hibridet, sőt más fajú lényt is. És azt ne feledjük, hogy a játék diákoknak szól. A lényeg, hogy érdekelje őket a világ, komfortosan érezzék magukat benne, és létrejöjjön a kötődésük ehhez az MI által vezérelt karakterhez. Ez benne volt a pályázati anyagban is.

VÉRTE: Csak hát a lehetséges opciók túl szabadosak, kisasszony. Gyerekekről van szó, ugye.

FEJÉRVÁRI: Évtizedek óta a legtöbb videojáték így működik. Ez azért fontos, hogy...

VÉRTE: Van önnek gyereke?

FEJÉRVÁRI: Nincsen, de nem értem...

VÉRTE: Persze, hogy nem érti. Egészen másképp gondolkodna, ha lennének gyerekei. Gondolom, azért pár év múlva majd eljön ennek is az ideje. És tudom, hogy máshol így működik, de ettől még a mi oktatási játékunkban ez nem egészséges, nem engedhetünk a diákok mindenféle szabados ösztöneinek. Jobb lenne, ha csak tekintélykarakterek közül lehetne választani, amolyan tanár- vagy szülőfigurák közül. Meg tudjátok ezt oldani?

MAKAR: Hát végül is... meg.

FEJÉRVÁRI: Meg tudjuk, de ez jelentősen csökkenti az immerziót. A diákok tanár helyett virtuális tanárt kapnak...

VÉRTE: És talán pont erre van szükségük, igen. Nem pedig buta, virtuális romantikára meg erotikára. Szerintem nem bonyolult ezt átalakítani, hiszen csak szűkíteni kell a meglévő lehetőségeket. Na, de aztán kiválasztottam egy ilyen középkorhoz hasonló játékkörnyezetet. A középkor jó, az egy igazságos világ volt, akkor még mindenki tudta, hol a helye. Csak azt nem értem, minek kellene bele ezek a meselemek. Sárkány, baszd meg? És mágusok? Komolyan?

MAKAR: De hát ezt is te választottad ki magadnak, János! A történeteken és a világon keresztül teremtjük meg a kötődést, ezáltal a motivációt. Ez csak egy köntös: van, akinek egy kosztümös, bálozó, romantikus környezet fog tetszeni, másoknak egy űrkaland bolygókkal, idegen fajokkal, űrhajókkal, esetleg egy rejtélyekkel teli kincsvadásztörténet, vagy ezek tetszőleges kombinációja. Bármilyen létrehozható. Választhatnál volna bármi mást, egyszerű középkort is. Értem, hogy nem tetszik a mágia, de mást meg éppen ez a környezet fog rávenni, hogy...

VÉRTE: Nem kell védekeznetek, mi itt most csak beszélgetünk. A fiam is valami űrszimulátorral játszik éppen, és most, hogy így mondod, gyerekkoromban én is elszórakozgattam ilyen kalandsztorikkal. Csak aztán kinőttem belőlük. Ez az egyéni világgenerálás tényleg jó ötlet, de mi lenne, ha leszűkítenénk a lehetőségeket észszerűbb opciókra? Kevesebbet is kellene dolgoznotok vele, nem?

MAKAR: Nem igazán. A világokat az MI generálja, ez a legkevésbé bonyolult rész.

VÉRTE: Akkor meg még inkább mindegy. Legyen egy középkori világ, de csak középkor, hagyjuk ezeket a sárkányokat, fekete mágiát, meg hasonlókat. Legyen helyette vallás, mert a vallás az fontos. Persze, lehet mellette más történelmi korszak is, a történelmünk nagyon gazdag, honfoglalás, szabadságharc, forradalom, meg lehet jelenkori, sőt, még akár kalandvilág is. És természetesen a lányoknak is valami... nem is tudom, hagyományosabb, romantikus? És ennyi. Nem kell cifrázni.

MAKAR: Ez így azért elég alaposan felfogatja az egyeztetett koncepciót, János. És... némileg elvesz abból az egyediségből, amire annyira büszkék voltunk mi is és ti is.

FEJÉRVÁRI: „Némileg?”

MAKAR: Nyugi, Anett, majd utána átbeszéljük. És ezek szerint elkezdted az oktatójátékot is?

VÉRTES: Hogyne. Tanoncként indultam, és a mentorommal, a máguslánnyal elkezdtek felfedezni a világot. Ez a rész egyébként egészen jó, érdekesek a feladványok, a kalandok, a küldetések, a tanulási folyamat és a játékelmény összehatása. Az, amit ígértetek: hogy tényleg nincsenek unalmas tantárgyak és tanórák, és az, hogy a tananyag egy kaland–kihívás–jutalmazás rendszerként jelenik meg, ez kifejezetten tetszik. A diákok tényleg nem is veszik észre, hogy tanulnak. Ez a jövő. Viszont annak nem örülünk, hogy a kötelességük elvégzéséért cserébe virtuális pénzzel meg mindenféle felszerelésekkel, extra képességekkel jutalmazzuk őket.

MAKAR: Ez a fejlődési–jutalmazási rendszer pszichológiai alapja. Enélkül tényleg nem működik.

VÉRTES: Én pedig biztos vagyok benne, hogy igen. Nem kell bele pénz meg ilyen tárgyjutalmak. Nem kell mindent monetizálni. Ezt vegyétek ki, kérlek.

MAKAR: Na, de... *(Vértés félbeszakítja.)*

VÉRTES: Várj, még nem fejeztem be. A kollégáimmal átolvastuk a világgenerálásról szóló leíró dokumentumot is, és szeretnénk néhány kisebb változtatást eszközölni. Végignyálazva a történetpszichológusokat, amelyekből ez az MI aztán felépíti az egyéni kerettörténeteket, azt vettük észre, hogy... hát, hogy is mondjam, túl általánosak, és kevésbé kötődnek a valósághoz.

MAKAR: Nyilván, hiszen ez egy játék.

VÉRTES: Persze, persze, de sokkal hatásosabb lenne, ha játék közben hasonló problémák, krízisek merülnének fel, mint amiket a való világban is látunk. Hogy a diákok felismerjék az összefüggéseket, és hogy mit kell gondolni róluk. Például itt van az a fantasy-világ, amit én is kipróbáltam. Jöhetnének például délről éhező barbár hordák, akik nálunk akarnak illegálisan letelepedni. Vagy egy más, generált világban úrból támadó idegen hódítók, akik gyarmatosítani akarnak. Érted, nem? A migráció évtizedek óta probléma. És közben a szomszédos nagyhatalmak bele akarnak vinni bennünket egy kontinentális háborúba. A pénzhatalmak pedig a háttérből manipulálnak, eladnának bennünket az idegeneknek is akár. És hasonló. Érezzék csak a diákok a valóság ízét.

MAKAR: Hát nem tudom. Ez így túl direkt. Az aktuálpolitika belekeverésével csorbulna a játék lényege, ami által csökkenhet a motiváció, és...

VÉRTES: De erre van többek közt az MI, nem? Kiismeri, hogy a diák mennyire okos, és szükség esetén árnyaltabbá teszi a történetet. Az egészet matematikai modellek alapján kalkulálja, szóval, egy okos diáknak jóval komplexebb, sőt helyenként akár súlyos dilemmák segítségével tudjuk megmutatni, míg egy kevésbé jó képességű diák a számára még érthető üzeneteket kapja csak meg. Semmi bonyolítás. Nem kell feltétlenül direktnek lennie, az a jó, ha csak finoman épül be a fiatalok gondolkodásába az egészséges világkép. Ez nem tűnik olyan nagy változtatásnak.

FEJÉRVÁRI: Pedig az. Alapvető változtatás, ilyesmiről szó sem volt a szerződésben. Ez egy oktatójáték, nem pedig ideológiai szócső. Jézusom. Mi egy független gamifikációs cég vagyunk, és nem tudom, hogy miért...

*(Vértés felemeli a hangját.)*

VÉRTES: Kérem, kisasszony! Most Danival beszélgetek. És semmi ilyesmiről nincs szó, ne adjon olyasmit a számba, amit nem mondtam. Viszont az oktatás mindennek ellenére nem játék, mert a jövőnkről szól. A nemzeti oktatáspolitikai nagy múltú tekint vissza, de közben hiába hoztunk ellene törvényeket, manapság egyre kevesebben akarnak tanárnak menni, ráadásul túl sok diplomás költözik más országokba. Talán nem kaptak megfelelő nemzeti oktatást. A „Védelmesítő” a mi értelmezésünk szerint arra is alkalmas kell legyen, hogy a diákok számára a játékon keresztül egyúttal nemzeti öntudatot és elköteleződést is adjon. Ez is csak egy apró kiegészítés, semmi több.

**FEJÉRVÁRI:** Apró?! Az írói team már majdnem a kreatív munka végére ért, a programozó csapat pedig éjjel-nappal a licenszelt mesterségesintelligencia-keretek átszabásán dolgozik. Ez nem egy apró kiegészítés. Most tényleg arról beszélünk, hogy...?

**VÉRTES:** Dehogyan beszélünk arról! Te azért érted a lényegét, Dani, ugye?

**MAKAR:** Azt hiszem, igen.

**VÉRTES:** Jó, ennek örülök. Ez egy kiemelt projekt, rajtatok az ország szeme, és nagy a felelősség. Összeírtuk a javaslatlistát, hogy miféle üzeneteknek kell megjelennie. De csak szépen, nem hivalkodóan. Átküldöm a megbeszélés után.

*(Fejérvári és Makar rövid vitát folytat. Fejérvári elhagyja a tárgyalót.)*

**MAKAR:** Rendben, átnézünk mindent, és hozunk módosítási javaslatokat.

**VÉRTES:** Nagyszerűek vagytok. Tényleg. A kis hölgy meg majd megnyugszik. Legközelebb azért kompetensebb kollégákkal gyere, jó? Na, de van itt még egy másik téma is. Ki tudjuk terjeszteni ezt virtuális játékot esetleg a felnőtt lakosságra is?

**MAKAR:** Ezt hogy érted?

**VÉRTES:** A gyerekek és az oktatás nagyon fontosak nekünk, de ugyanakkor nemsokára itt vannak a választások, és mi látjuk ebben a nagyobb lehetőséget. Képzeljünk el egy nagy, nemzeti szemléletű játékot. Kivennénk belőle az oktatási elemeket, megerősítenénk a hagyományos, erkölcsös értékrendet, kapcsolódást a jelenlegi politikai folyamatokhoz, így a játék még a bizonytalanokra és kétkedőkre is hathatna. Mindenkire a maga szintjén. A lényeg, hogy minél több embert meggyőzzünk a helyes irányról. Érted, ugye? Gyanítom, ez ügyben valószínűleg majd szorosabban kell együttműködnünk. Hiszen a lényeg, hogy megvédjük a demokratikus értékeinket, nem igaz?

UGHY ISTVÁN, Ég a Notre-Dame, 2019–20, akril, olaj, vászon, 95x135 cm

