

# Népszerű három dimenziós virtuális tanulókörnyezetek - A Second Life és a Minecraft jellemzése

Kristóf Zsolt

Debreceni Egyetem Egészségügyi Kar

## Bevezetés

Felgyorsult világunkban hetente tűnnek fel új technológiák, melyek közül sok igen hamar a feledés homályába vész. A fenti tény ugyanakkor szükséges kiegészítőnk azzal is, hogy a technológiák tekintetében is léteznek már-már állócsillagnak tekinthető megoldások. Jelenleg ott tartunk, hogy éppen meghaladjuk a XIX. században kialakult tudásfelfogásunkat. Axiómának kezeltük azt, hogy az oktatás első számú feladata a tudásátadás. Ez az alaptörvény megtörni látszik, hiszen mára inkább az információ-tengerben való navigálás, a valós és hamis információk közötti válogatás és az új technológiák helyes, hatékony implementálása került be az oktatás lényeges küldetési közé (Hrubos 2017).

A virtuális környezeteket két, egymástól jól megkülönböztethető csoportba szokták sorolni. Léteznek játék-orientált terek és léteznek társas orientációjú terek. (Aczél 2017). Társas környezetre kiváló példa a Second Life tere, míg a játék alapú környezet egyik legnépszerűbb példája a Minecraft világa.

## Second Life

- megjelenésének dátuma: 2003. június 23.
- a szabadságra épít mind a viselkedés, mind az identitás kialakítása és fenntartása terén
- alapvetően ingyenesen használható olyan háromdimenziós szociális virtuális világ, amely gyorsan és hatékonyan képes interakcióit megvalósítani az érdeklődők és a legkülönbözőbb tevékenységek – így például oktatási folyamatok – között (Memikoglu 2014)
- része a közösségi médiának
- társadalmi jelenlétét, önmegjelenítést és közzétételi lehetőséget biztosít, virtuális környezetben valósítja meg a valós térben meglévő szemtől szembeni interakciókat (Gallego – Bueno – Noyes 2016)



## Minecraft

- megjelenésének dátuma: 2011. november 18.
- a Minecraft oktatási változata, a Minecraft Education Edition megjelenésének dátuma: 2016. november 1.
- nem ingyenes, de igen részletesen kialakított szabályrendszerre alapul, jól definiált kereteket érzékel a felhasználó aktivitása során
- a világ komplexitása az évek során drasztikusan növekszik
- oktatási eszközként használatos a legkülönbözőbb tantárgyakra és témakörökre nézve (Short 2012)
- világméretű közösség létezik, ahol tanárok osztják meg munkájukat másokkal szerte a világon (Nebel – Schneider – Rey 2016)

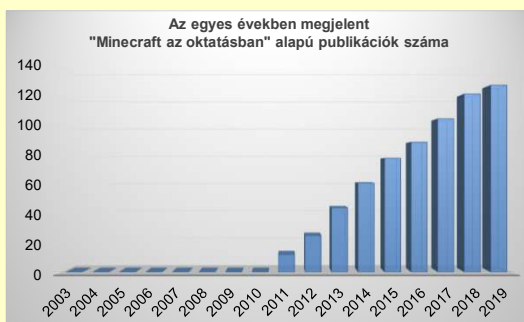


**Erősségek** – A virtuális tanulókörnyezetek segítségével a tanulók és a tanárok azonnali visszajelzést kaphatnak. Interakció áll fenn, melyet a szöveg alapú chat, illetve a hang- vagy videokapcsolat biztosít. A tanulmányok elérhetősége mindig biztosított, a tanulók pedig bárhol csatlakozhatnak, földrajzi akadályokat áthidaló csoportos tanulásra van lehetőség Loureiro – Bettencourt 2011).

**Gyengeségek** – A virtuális tanulókörnyezetek kialakításához és fenntartásához komoly erőforrások szükségesek. Nem tipikusan anyagi, sokkal többször szakmai és időbeli erőforráshiány okozhat problémát. A számítógépek technikai korlátai, a hálózati- és szoftver igény valamint az internethez való kapcsolódás követelménye is megnehezítheti a folyamatot és górdülékeny munkát (Lorenzo-Alvarez – Pavia-Molina – Sendra-Portero 2018).

**Lehetőségek** – Az elsősorban szórakozás, szórakoztatás céljából kialakított virtuális terekben helyet kaphat többek között az oktatás és neveléstudomány, a kereskedelem, az egészségügy, de még a turizmus is. Igen sok vállalkozás működik legalábbis részben virtuális terekben és sok használja közülük reklám, illetve marketingcélokra a virtuális környezeteket.

**Veszélyek** – A virtuális terek három dimenziós környezetében akár még könnyebben bukkanhat fel az online terekben sajnálatosan már jól ismert cyberbullying, vagyis az internetes zaklatás jelensége. A kibertérben az embertársunk felé történő kegyetlen hozzáállásnak nem feltétele a fizikai erőfölény és még a személyes kapcsolat sem (Sasson – Mech 2017).



A fenti diagramok x tengelyein az éveket, az y tengelyeken pedig az adott évben kiadott speciális szakcikkek számát ábrázoltuk.

A Second Life virtuális terének oktatásban felmerülő lehetőségeiről szóló cikkek mennyiségi zenitjét 2009-ben tapasztaltuk, 2010-től mutat csökkenést az évenkénti publikációk száma. Elképzelhető, hogy a Second Life-ban rejlő oktatási potenciál összességében már kevésbé mozgatja meg a kutatókat, ugyanakkor kialakult egy olyan, a Second Life-hoz erősen kötődő kutatói csoport is, akik megbízhatóan jelentetik meg minőségű, akár sok év tapasztalatán alapuló munkáikat.

A Minecraft oktatásban betöltött szerepét bemutató, elemző tudományos anyagok számszerűsége egyértelműen felfelé ível még 2019-ben is. Mindehhez a világ függetlenségén és kiapadhatatlan alternatíváin túl a kifejezetten felhasználóbarát hozzáállása, valamint a speciálisan oktatási környezethez kialakított különleges kiadása, a Minecraft Education Edition is erősen hozzájárult.

## Irodalomjegyzék

- Aczél, P. (2017). Virtuális valóság az oktatásban – Ment-e a VR által az oktatás elébb? *Információs Társadalom*, 17(4), 7-24.
- Gallego, D., Bueno, S., & Noyes, J. (2016). Second Life adoption in education: A motivational model based on Uses and Gratifications theory. *Computers & Education*, 100, 81-93.
- Hrubos, I. (2017). A tudás természetének átalakulása a digitális korban. *Educatio*, 26(2), 169-179.
- Lorenzo-Alvarez, R., Pavia-Molina, J., & Sendra-Portero, F. (2018). Exploring the potential of undergraduate radiology education in the virtual world Second Life with first-cycle and second-cycle medical students. *Academic radiology*, 25(6), 1087-1096.
- Loureiro, A., & Bettencourt, T. (2011). The Extended Classroom: meeting students' needs using a virtual environment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 2667-2672.
- Memikoglu, I. (2014). Utilization of Second Life as a Tool for Spatial Learning in Interior Architecture. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 1288-1292.
- Nebel, S., Schneider, S., & Rey, G. D. (2016). Mining learning and crafting scientific experiments: A literature review on the use of Minecraft in education and research. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(2), 355-366.
- Sasson, H., & Mesch, G. (2017). The role of parental mediation and peer norms on the likelihood of cyberbullying. *The Journal of genetic psychology*, 178(1), 15-27.
- Short, D. (2012). Teaching scientific concepts using a virtual world - Minecraft. *Teaching Science*, 58(3), 55-58.