

A 'TABBY PLAYS' VIDEÓJÁTÉK – AZ ONLINE BÁNTALMAZÁSNAK VÉGE

Gyakorlati és oktatási segédlet pedagógusok számára

BEVEZETÉS: A JÁTÉKRÓL	2
KÖVETELMÉNYEK (diákok számára).....	2
A JELENSÉG ISMERETE	2
TECHNIKAI TUDÁS.....	2
A VIDEÓJÁTÉK ISMERETE	2
A JÁTÉK CÉLJA	2
HOGYAN JÁTSSZUNK? FŐ LÉPÉSEK	3
ELSŐ FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS ÉS A PEDAGÓGUSOK REGISZTRÁCIÓJA.....	3
MÁSODIK FÁZIS: A DIÁKOK REGISZTRÁCIÓJA	3
TANÁR-PANEL	5
HIBAELHÁRÍTÁS.....	7

BEVEZETÉS: A JÁTÉKRÓL

A Tabby Plays egy ún. *sandbox* videójáték (Wikipédia: A *sandbox* videójáték egy olyan szimuláció, amelyet valamely valóságos életbeli helyzet megismertetésére, oktatási céllal terveztek. A játék során a szereplők szabadon választhatják meg az adott virtuális világ megismerésének ütemét, a célok elérésének módját.

Jelen játék egy iskola virtuális lenyomata, ahol a játékosoknak nem egy bizonyos célt kell elérniük, hanem számos különböző küldetés közül választhatnak. Ezeket a rövid feladatokat a játékosok az egymással létesített kapcsolataik segítségével teljesíthetik, és mind az iskolában – tantermi körülmények között –, mind pedig iskolán kívül, önállóan játszhatók.

Habár a játék önállóan is játszható, a közösségi szerepek begyakorlása és a kapcsolatok javítása céljából nagyon fontos az osztálytermi játék feltételeinek megteremtése és elősegítése. A játékosok a játékban létrehozott, speciális online közösség tagjaiként különböző karakterekkel játszhatnak, különböző szerepeket próbálhatnak ki. A feladatok akkor kapnak valódi értelmet, ha azok megvalósításában több játékos részt vesz, illetve a játékosok értékelik egymás teljesítményét. Törekedjünk tehát arra, hogy a feladatok teljesítésében a játékosok csoportosan vegyenek részt.

KÖVETELMÉNYEK (diákok számára)

A JELENSÉG ISMERETE

Az online bántalmazás (cyberbullying) jelenségének megértéséhez az osztálytermi játékhoz nem szükséges előzetes ismeret a diákok számára.

TECHNIKAI TUDÁS

A játékhoz ismerni kell az egér használatát. A játék mind Windows, mind Mac környezetben játszható. Szükséges még a népszerű online közösségek (Facebook, Twitter, Ask.fm stb.) működési elvének alapvető ismerete.

A VIDEÓJÁTÉK ISMERETE

Az online videójátékok általános ismerete és legalább alapvető szintű játékos gyakorlat szükséges.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja megismertetni a résztvevőkkel az online bántalmazás gyakorlati megjelenési formáit.

HOGYAN JÁTSSZUNK? FŐ LÉPÉSEK

ELSŐ FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS ÉS A PEDAGÓGUSOK REGISZTRÁCIÓJA

Legelőször is minden tanárnak regisztrálnia kell, majd pedig be kell jelentkeznie a játékfelületre.

- 1) kattintson a következő linkre: to <http://game.tabby.eu/registration.html>
- 2) írja be a kért adatokat (beleértve a KONTROLL KÓDOT, amelyet a projekt koordinátortól kap meg). A Tabby programról az alábbi weboldalon található részletes információ: www.tabby.eu
- 3) megerősítés (kattintson a „MEGERŐSÍTÉS” („CONFIRM”) gombra). Amennyiben elrontotta a fenti adatokat, kérjük, lépjen kapcsolatba a program-koordinátorral új felhasználói fiók létrehozása érdekében.
- 4) Ezek után a rendszer létrehoz egy „VILÁGOT” („WORLD”), külön elnevezéssel. Ennek a VILÁGnak a nevét a rendszer egy automatikus üzenetben küldi el a résztvevő pedagógus email címére, amelyet a regisztrációnál megadott. Később hasonló módon lehetőség nyílik újabb VILÁGok létrehozására.
- 5) Miután regisztráltunk és létrehoztunk saját felhasználói fiókunkat, beléphetünk a játékba a <http://game.tabby.eu/teacher.html> oldalon keresztül, ahol ellenőrizhetjük, kik regisztráltak már, és kik az aktív felhasználók. További információért ugorjunk a TANÁR-PANEL menüponthoz.

MÁSODIK FÁZIS: A DIÁKOK REGISZTRÁCIÓJA

Ezen a ponton minden diáknak lehetősége nyílik a játékhoz való csatlakozásra a <http://game.tabby.eu> oldalon keresztül. Ehhez külön felhasználónevet (nickname) és jelszót is kell választani, az „ÚJ FELHASZNÁLÓ” („NEW ACCOUNT”) gombra kattintva. Ezek után meg kell adniuk a VILÁG NEVÉT, amelyet a tanár email címére a rendszer korábban már elküldött (és a tanár megadott a diákok számára). Ezek után kezdődhet is a játék.

Megjegyzés: Miután a diákok megadtak egy VILÁG-nevet, a felhasználói fiókuk ehhez fog kapcsolódni, és többé nem változtatható.

TEVÉKENYSÉGEK:

1) A JELENSÉG ISMERTETÉSE: A tanár röviden elmondja a gyerekeknek, mit értünk online bántalmazás alatt, amelyhez igénybe veheti a www.tabby.eu oldalon található segédanyagokat.

2) A TANULÓK ELFOGLALJÁK A HELYŰKET: A tanulók elfoglalják helyüket egy-egy számítógépnél, és fellépnek a <http://game.tabby.eu> linkre. Minden tanuló az előzőleg megválasztott felhasználónév + jelszó párossal lép be a játékba.

3) AZ ELSŐ LECKE – SZABAD JÁTÉK (hozzávetőlegesen 15 perc): Először adjuk egy kis időt arra, hogy a diákok önállóan felfedezhessék a játékot, hogy elkezdjenek kapcsolatot teremteni egymással a virtuális karaktereiken keresztül, akár előre megadott interakciókon (avatárjaikhoz csatolt emotikonokon), akár chat-ablakon keresztül, rövid üzenetváltásokkal. Elkezdhetik teljesíteni a feladatokat (amely a játék jelenlegi fázisában fotóobjektumok feltöltéséből áll), és felfedezhetik a TabbyBook nevű online közösségi oldalt. A tanulók ugyanakkor áldozatává válhatnak olyan online vagy valóságos bántalmazási cselekményeknek is, amelyeket a játékba épített Nem-Játékos Karakterek (NJK) kezdeményeznek ellenük, és ez lehetőséget ad nekik arra is, hogy barátságos vagy támadó üzeneteket posztoljanak egymásról a TabbyBook online közösségi felületre.

Ebben a kezdeti fázisban az online bántalmazó elleni egyetlen lehetséges védekezés, ha a diákok jelentik azt a tanárnak (*“Report to the teacher”*). Ezt úgy tehetik meg, ha bemennek a város középpontjában elhelyezett virtuális iskolába, az iskolán belül pedig az osztályterembe vagy a tornaterembe, rákattintanak a tanár-karakterre, majd a telefon-ikonra, amellyel egyúttal kifejezték, hogy megbíznak a pedagógusban és egyben be is jelentették az ellenük intézett támadást. Ezzel a támadó el is tűnik egy időre. A játékosok vagy maguk fedezik fel ezt a funkciót, vagy meg is mutathatjuk nekik, ha szükséges.

Mindeközben a játékvezető (felügyelő) tanár – anélkül, hogy szükségtelenül közbeavatkozna a diákok önálló felfedező tevékenységébe – körbejár az osztályteremben és meggyőződik arról, hogy a tanulók megértették és helyesen használják a játékot. Emellett figyelemmel kísérheti a játékosok tevékenységét a TANÁR-PANELEN keresztül, továbbá utasíthatja a játékba épített mestertséges karaktereket bizonyos játékosok „bántalmazására”, megtámadására.

4) A JÁTÉKIDŐ VÉGE – OSZTÁLYOZÁS ÉS MEGJEGYZÉSEK: A játékidő lejártával megjelenik a játékosok tevékenységét osztályozó panel, amely rangsorolja a diákokat a KARMA-pontszámuk alapján, amelyet a bántalmazás esetén követendő, pozitív magatartástípusokkal szerezhettek. Azok, akiknek a viselkedése a játékban kevésbé volt barátságos, a rangsor alján foglalnak helyet.

A tanár összefoglalja az óra tanulságait, és kiemeli a bevezetésben elmondottak és a játék közben történetek közti kapcsolat tanulságait.

A tanár – saját módszere szerint haladva – rávilágít néhány, a rangsorral kapcsolatos anomáliára, ellentmondásra. Ilyen lehet például az, ha a játékos, aki megnyerte az adott feladatot, népszerűséget és krediteket nyert, a rangsorban mégis az utolsó helyre került, mert bántalmazóként lépett fel. A tanár ugyanakkor azt is kiemeli, hogy függetlenül a rangsorban elfoglalt pozíciótól a bántalmazónak mindig van lehetősége arra, hogy változtasson viselkedésén a helyes irányban, ha valóban akarja.

5) A JÁTÉK MEGISMÉTLÉSE: A játék a rendelkezésre álló időtől függően megismételhető, annak érdekében, hogy a tanár begyakoroltathassa a kívánt magatartásformákat, illetve követendő viselkedéstípusokat javasolhasson. A megismélt játék során ki lehet találni más forgatókönyveket is, és részletesebb beszélgetést lehet kezdeményezni a diákokkal az online bántalmazásról (a www.tabby.eu oldalon található segédanyagok felhasználásával).

6) LEZÁRÁS – KÖVETKEZTETÉSEK LEVONÁSA: Az óra lezárásához mindenkinek le kell kapcsolódnia a játékról, hogy a tanár által vezetett beszélgetésben minden diák zavartalanul részt vehessen. A beszélgetésben ki kell térni a játékban önállóan és kollektíven szerzett élményekre – arra, hogy az emberek néha akaratlanul is megsérthetik egymást, ami pedig sokkal valószínűbb az online interakció során, hiszen itt nem látjuk egymás arckifejezését és nem állnak rendelkezésünkre a verbális kommunikáción túli más kommunikációs formák.

TANÁR-PANEL

TARTSUK ÉSZBEN: A tanári panel teljesen opcionális, csupán további eszközökkel és magyarázatokkal szolgál a játék elsajátításához.

A tanár-panel eléréséhez lépünk fel a <http://game.tabby.eu/teacher.html> oldalra, és írjuk be a regisztráció során kreált adatainkat.

A főoldalról lehetséges a **kilépés** (log out) is, illetve az előzőleg megválasztott VILÁG kiválasztása a “Lépj be a VILÁGodba” (“Open a world”) menüben.

MEGJEGYZÉS: A TANÁR-PANEL alapesetben nem teszi lehetővé, hogy a pedagógus aktívan is részt vegyen a játékban, ehelyett figyelemmel kísérheti a tanulók játékbeli tevékenységét. Az aktív részvételhez új felhasználóként kell regisztrálnia, akár csak a tanulóknak.

JÁTÉKOSOK

Amint kiválasztottunk egy VILÁGot, láthatóvá válik a felhasználói panel (User Table). Ez megmutatja, hány felhasználó, milyen paraméterekkel regisztrált a játékban. Ez a panel minden felhasználót tartalmaz, az adott pillanatban játékban nem levő korábbi regisztráltakat is. Ezzel szemben az épp játékban levő felhasználók eredményeit a Környezet (Environment) oszlop mutatja (lásd a következő fejezetet).

Valamely VILÁG megnyitása után 5-10 másodperc várakozást követően aktiválódik a felhasználói panel (ennyi időre van szükség a szerverhez csatlakozáshoz).

A felhasználói panel

A Boldogság (Happiness), a Népszerűség (Popularity), a Karma (Karma) és a Kredit (Credits) oszlopok segítségével ellenőrizhetjük a játékban szerzett paramétereinket. A Környezet (Environment) funkció játék közben aktiválódik. A Környezet annak a jelenlegi környezetnek az elnevezése, amelyben a játékos éppen aktív (amely lehet a szoba, az iskola, a bolt, stb.)

A „Célszemély beállítása” (Set as target) gomb és a „Bántalmazás” oszlop (Bullying column)

Amikor egy felhasználó online módban van, a Bántalmazás-oszlopban megjelenhet a Célszemély beállítása (Set as target) gomb. A Célszemély beállítása gomb arra való, hogy egy játékost mint a bántalmazás célpontját a tanár kiválasszon a játékba beépített bántalmazók, azaz a mesterséges intelligenciák (MI) számára.

A “Jelszám” (“Num reports”) az adott játékos által, bántalmazás esetén tett bejelentések számát jelzi.

A “Kapcsolatszám” (“Num connections”) azt mutatja, hányszor kapcsolódott az adott játékos a játékba, a “Utolsójáték” (“Last connection”) pedig azt, mikor játszott utoljára az adott játékos.

STATISZTIKA

Ezen az oldalon a diákok (játékosok) tevékenységi adatai találhatóak. Ezek anonim adatok, amelyek a diákok játékban tanúsított magatartására utalnak, megismerhetjük belőlük az egyes játékidőket, valamint a játékosok vagy társaik által elszenvedett és bejelentett online bántalmazások számát, előfordulási gyakoriságát.

Az adatok .csv formátumba való elmentéséhez/letöltéséhez kattintsunk a “MENTÉS” (“SAVE”) gombra.

A “TÓL” (“FROM”) – “IG” (“TO”) gombok segítségével kiválaszthatjuk azt az időszakot, amelyben keletkezett adatokra kíváncsiak vagyunk.

További megjelenő adatok a játékban:

- User_game_time: másodpercekben határozza meg az adott játékos által a játékban töltött időt.
- cb_vote: megmutatja, hogy 1-5-ig terjedő skálán a játékos hány pontot adott az online bántalmazónak.
- interaction (interakció): a felhasználónak egy másik felhasználóval létesített interakcióját, és az interakció típusát mutatja meg.
- report (riport): megmutatja, hányszor jelentett be esetet a felhasználó a tanárnak, valamint az adott játékban az összes addigi bejelentés számát.
- badge (kitűző): a felhasználó által kapott kitűző, annak típusával együtt.

ESZKÖZÖK

Az Eszközök menüpontban alkothatunk új "VILÁG"-ot ("WORLD") – ezt úgy tehetjük meg, hogyha egyszerűen beírjuk az új világ szabadon választott nevét, majd pedig a "LÉTREHOZ" ("CREATE") gombra klikkelünk.

Lehetőség van valamely játékos elveszett jelszavának a visszaszerzésére is, ehhez ki kell választanunk a tanuló felhasználónevét a menü alsó részében, a "Válasszuk felhasználónevet" ("Select user name") opció mellett.

HIBAELHÁRÍTÁS

Mit tegyünk, ha a játék lefagy vagy bármilyen okból leáll a kezdeti fázisban, rögtön a feljelentkezést követően? Ha ilyen problémát észlel a játék közben, lépjen kapcsolatba a rendszergazdával és adja meg az alábbi információkat.

- 1) Böngészőválasztás: Használjunk Chrome vagy Firefox böngészőprogramot, amelyek jobban támogatják a játékot.
- 2) Proxy szerverek / Web proxik: némely proxy, amilyen például a Squid, blokkolja a websocketeket (ezt a technológiát használja a Tabby videojáték is). A probléma elkerülésének módja, ha Proxi szerver nélkül kapcsolódunk a játékhoz, vagy ha más Proxi szervert használunk. A következő linken bármikor ellenőrizhetjük a websocket kapcsolat meglétét: <http://websocketstest.com/>

A Környezet (Environment) panelben ellenőrizhetjük, hogy jelenlegi internetkapcsolatunk Proxi szerveren keresztül jött-e létre.

- 3) Tűzfalbeállítások: A játék standard http portokat használ, ilyen módon elérése tűzfal által nem befolyásolható. Ha ennek ellenére nehézségbe ütközik a játék betöltése, ideiglenesen kapcsolja ki a tűzfalvédelmet, és bizonyosodjon meg arról, hogy a 80, 8080, 443 portok nyitva vannak a TCP protocol számára.
- 4) Antivírus: bizonyos vírusok szintén korlátozhatják a játék elérését. Deaktiválja a vírusirtót pár percre, majd indítsa újra a játékot.