

Halász Dániel: Magyar kulturális értékek közvetítése egy videojátékon keresztül



A vizsgált videojáték bemutatása

Jó videojátéknak nevezhető az, amely olyan alapvető emberi szükségleteket elégít ki, mint a kiválóság, a pozitív megerősítés vagy az autonómia és hozzájárul a személyiségfejlődéshez (Fromann 2017). A felhasználó átélheti a legmerészebb vágyait, lehet a hős, aki legyőzheti a sárkányt, földeket művelhet, rejtélyeket oldhat meg, vagy akár (mint a vizsgált videojátékban) egész civilizációkat irányíthat. A legtöbb mai videojátékban a szabályok felismerését és dekódolását jutalmazza, így akár olyan készségekre tehet szert a játékos, amit a való világban is hasznosíthat. A videojáték tartalmak játékon kívüli felfedezése pedig további önálló tanulási lehetőségeket biztosít (Varga 2012). Az ilyen és ennél bonyolultabb videojátékokra a jó játék megnevezés már nem elegendő, így a nooszféra szóból képzett Noogames kategóriába soroljuk őket. Általuk fokozódnak a kollektív megismerő és tanulási folyamatok, valamint ismertetik a civilizációs problémákat és azokra lehetséges választ is nyújthatnak. Az ezen osztályba tartozó Civilization VI Noogames besorolásának megfelelően, civilizációs és globális kihívások megoldását szimulálja, felszippantva a korábbi játéktörténeti periódusok minden olyan formáját és változatát, amely segíti ezen attribútumainak tökéletesítését (Z. Karvalics 2018).

A Civilization sorozat közel 30 éves, de alkotója Sid Meier, a videojáték eredetét az 1957-es francia „*La Conquête du Monde*” (A világ meghódítása), a ma Rizikóként ismert társasjátékhoz vezeti vissza. 1973-ban az Evergreen Állami Főiskola hallgatói a Rizikó alapján készítettek játékprogramot Civilization néven, amely később Empire címmel vált ismertté. Hartland Trefoil Civilization társasjátéka 1981-ben jelent meg az USA-ban. A Rizikó, az Empire és a Civilization videojátékok alapján 1991-ben került kiadásra a Sid Meier’s Civilization, mely által egy új műfaj született. Ez a műfaj az úgynevezett 4X. Az elnevezés négy angol szóból ered, mely szavak a játékmenet négy fő elemét egyfajta használati utasításként jelenítik meg: eXplore -felfedezni-, eXpand -terjeszkedni-, eXploit -kizsákmányolni, kihasználni-, és eXterminate -kiirtani.

A Civilization VI (továbbiakban Civ VI) maga, egy körökre osztott alternatív történelmi stratégiai videojáték. A játékos célja, hogy az általa irányított nép váljon a legsikeresebbé az adott játék szcenárióban versengő többi néppel szemben. Többféleképpen lehet győzelmet elérni, de mind arról szól, hogy túlteljesítsük ellenfeleinket. Az eredeti Civ VI, 19 különböző népet tartalmazott a megjelenésekor. A lengyeleket, ausztráliakat, perzsákat, macedónokat, núbiakat, khmereket és indonéziakat később DLC-ként (Downloadable content vagyis letölthető tartalom) adták hozzá. A Rise and Fall és a Gathering Storm játékkiegészítők 8 új néppel köztük Magyarországgal bővítették a játékot, ezzel a játszható népek számát 42-re emelve. A 2020-ban bejelentett New Frontier Pass kiegészítő szintén újabb 8 néppel készül, így összesen 50 játszható nép lesz elérhető, ami a Civilization videojátéksorozat harminc éves történetében a legösszetettebb videojátékot jelenti. Minden népet annak egy történelmi személye vezet, akit a játékos személyesít meg. Kivétel ez alól a görögök, akiket Periklész, vagy Gorgo Spárta királynője vezethet, a Rise and Fall játékkiegészítő Gandhi mellé India alternatív vezetőjeként hozzáadta Chandraguptat, a Gathering Storm játékkiegészítő pedig Aquitániai Eleonórárt, mutatta be, aki az angolokat, vagy akár a franciákat is vezetheti.

Kutatásunk fő kérdései, hogy a játékban megjelenő Magyarország és a hozzá rendelt tartalmak mennyire felelnek meg a valóságnak, milyen képet fest az országról és ezen kulturális és történelmi elemeknek köszönhetően milyen közvetett és közvetlen módon valósul meg a nemzeti identitáshoz kapcsolható kulturális tanulás a játékprogramon belül. A videojátékok fejlett és összetett visszajelzési rendszere rendkívül sok lehetőséget hordoz magában, (McGonigal 2011) mely lehetővé teszi a rejtett és közvetlen kultúráközvetítő hatásokmechanizmusok működését. A videojátékok műfaja magába foglal minden művészeti ágazatot, a zenétől a színészetten át a szépirodalomig az immerzív játékelmény érdekében. A műfaj ezen attribútumainak köszönhetően a közművelődés potenciális, eddig ismeretlen platformjaként is szolgálhat.

A játékmenetre hatással bíró magyar tartalmak elemzése

A játék alapos vizsgálata során megállapítottuk, hogy meglehetősen sok a Magyarországgal kapcsolatos tartalma. Igyekszünk minél részletesebben és maradéktalanul bemutatni, ezen elemeket. Ezzel azt kívánjuk szemléltetni, hogy annak ellenére, hogy a Civ VI amit nem magyarok, hanem amerikaiak készítettek, elsősorban nem Magyarországról szól, valamint nem a tanítás, hanem a szórakoztatás a fő küldetése, mennyi kultúráközvetítő potenciával bírhat.

A MagyarKirályság közel egy teljes évezred óta Közép-Európa egyik legnagyobb hatalma volt, központi szerepet játszott a régió uralkodóinak és birodalmának történetében és befolyásában. A többnemzetiségű és többnyelvű királyság kulturális és katonai hozzájárulása kritikus jelentőségű volt a Nyugat- és Kelet-Európa közötti kapcsolatok alakulásához. A királyság folyókban, többek között a hatalmas Dunával (amely átszeli Budapestet) gazdag, és magába foglalja a Kárpát-medence nyílt síkságát is, néhány magas hegységgel borítva. Termálforrásai már a rómaiak figyelmét is felkeltették. Európa fő útjain ülve, a Királyság stratégiai helyzete a királyi házak és az ambiciózus nemesek számára egyaránt gazdagságot nyújtott. Ezen szöveggel mutatja be Magyarországot a játék és egészen a szovjet hatalomátvételig veszi végig az ország történetét a Civilopédia a játék saját enciklopédiája, mely közel 10.000 oldal terjedelmű.

A játékban Magyarország egy katonailag rendkívül erős civilizáció, amit **Matthias Corvinus** azaz Mátyás király vezet. A játékfejlesztők komoly dilemmája volt, amikor döntést kellett hozniuk arról,

milyen szerepet szánunk Mátyás királynak, mert lehetett volna kulturális vezető is, de végül a katonai mellett döntöttek. Választásuk okát nem magyarázták el, de több mint valószínű, hogy döntésük annak okán született, hogy már elegendő kulturális és kevesebb katonai nép szerepelt játékukban. A játék minden vezetőnek csak egy bizonyos oldalát mutatja, ez azért szükséges, hogy a játékmenet megmaradjon egyszerűnek és emlékezetesnek. Minden vezető a saját nyelvén szólal meg, így Mátyás középkori magyarnyelven, melyet angol felirat kísér. Sean Bean színész így szól a Magyarországot választó játékosokhoz a játék elején: „Hatalmas Mátyás, a fegyverzeteidet csak a tudásod mélysége éri utol. Hagyd, hogy hatalmas fekete sereged erős kezeként szolgáljon a csatatéren, kardként ellenségeiddel szemben, pajzsként, mely védi a hűséges néped, és az eljövendő nemzedékek féljék neved” (Bean 2019). A játékban különböző tulajdonságok, képességek vannak rendelve a néphez és a vezetőjükhöz. Így például, a fekete sereg nem Magyarországhoz, hanem Mátyás királyhoz rendelt képesség. Ez lehetőséget ad későbbi játékbővítmények kiadására, ahol más magyaruralkodó vezeti a népet, eltérő, az ő személyével kapcsolatos képességek segítségével.

Raven King, azaz a Holló Király, Mátyás király képessége. Katonailag sikeressé teszi Magyarországot, de erősen támaszkodik a játékban található független városállamokra. Aki sikeres diplomáciai tevékenységet végez egy városállammal, hűbéresévé teheti azt. Ez számos előnnyel járhat, de Mátyás ereje abból származik, hogy a hozzá hű vazallus városállamokból kiemelt módon sorozhat katonákat. Más országokhoz képest Mátyás zsoldosai messzebb tudnak haladni a térképen, erősebbek a harcban és 75%-kal olcsóbb korszerűsíteni őket. Ha a kastély korszakba lép az ország a Holló Király képesség lehetővé teszi a **Black Army**, vagyis a fekete sereg lovas egység toborzását, mely rendkívül erős és mobilis. Magyarország további egyedi egysége a **Huszár**. Bár később válik igazán karakteressé a magyarhadviselésben, már maga Mátyás is használta a hussarones megnevezést egy latin levelében a könnyű lovasságára. A huszárok Európa szerte elismerten jó haderőt jelentettek és több európai országban is megjelentek huszár ezredek. A francia hadsereg kötelékében például, még napjainkban is létezik a Bercsényi huszárezred (Les hussards de Bercheny) örökösének tekintett '1er régiment de hussards parachutistes' (Első huszár ejtőernyős ezred). A magyarhuszár alakja nemzeti jelkép, amely a tűzfegyverek korában az ősi magyarlovas harcos újjászületését képviselte, ezen okokból pedig hungarikumok közé sorolandó.

1. kép: Huszár a Civilization VI-ben



A **Pearl of the Danube**, vagyis a Duna Gyöngye Magyarország képessége, ami lehetővé teszi, hogy a folyómenti építkezések, a városcentrumban és városnegyedekben 50%-al hatékonyabban valósuljanak meg, mint más népeknél. A játékfejlesztőket lenyűgözte, Buda és Pest összenövése, valamint megállapították, hogy a legtöbb jelentős magyartelepülés valamilyen folyó mentén helyezkedik el. Elsősorban, a középkorban is jelentős önállósággal rendelkező szabad királyi városokra jellemző ez az elhelyezkedés, míg a mezővárosaink és bányavárosaink sok esetben a termőföldek, vagy egyéb ásványi kincsek közelében, esetleg egy-egy fontosabb kereskedelmi út mentén helyezkedtek el. A Duna folyó ennek ellenére kétségtelenül Magyarország egyik szimbóluma és tényleg jelentős mennyiségű folyó, tó és egyéb élővíz helyezkedik el az ország mai területén is, így nem véletlen a „Duna Gyöngye” hangzatos tulajdonság megnevezés. Ezen felül igencsak hízolgó, hogy a Németországon, Ausztrián és a Balkánon is átfolyó Duna országai közül Magyarország kapta ezt a titulust. Bár más országban hosszabb szakaszon is folyik a Duna, Magyarország egész területe ennek a folyónak a vízgyűjtő területe, a mintegy 417 km-es szakaszhosszal.

Minden játszható népnek van legalább egy saját, egyedi épülete. Magyarország a szórakozó negyedébe **termálfürdőt** képes építeni, ami rendkívül olcsó, rengetek szórakozást nyújt a népnek és ráadásul idegenforgalmat és belföldi turizmust is generál. A fürdőkultúra a Kárpát-medencében már jóval a magyarnépcsoport megjelenése előtt elterjedt. A római hódítások konszolidálódása után, a római fürdőkultúra Pannónia provinciában is megindult és napjainkra már mintegy 15 római kori fürdőromot tártak fel a régészek (Csatári 2014). Mindezek után ennek a kultúrának fennmaradáshoz hozzájárultak a megmaradt ókori fürdőkön túl a török hatások, majd az Osztrák-Magyar Monarchia idején sem csökkent a fürdők népszerűsége. Sőt, híres budapesti fürdőink jelentős része ebben a dualista időszakban épült fel, melyek máig is üzemelnek. Nem véletlen tehát, hogy a játék egy jellemző, egyedi épületként emeli ki ezeket, hiszen a mai fővárosi turizmus egyik sarokkövét is ezek adják.

Ezek alapján megállapítható, hogy Magyarországot játékon belüli tulajdonságai rendkívül alkalmassá teszik az agresszív, hódító magaviseletre, de egy kevés turisztikai előnnyel is rendelkezik. Az országra vonatkozó tartalmak azonban itt nem érnek véget. A játékban fellelhető

számos Great People vagyis a saját területükön rendkívül sikeres történelmi személyek közül egyedül **Liszt Ferencnek** van köze Magyarországhoz, akit egyébként az osztrákok szintén nagy zeneszerzőjüként tartanak számon. Az **Országháza**, mint világcsoda, szerepel a játékban, mely szintén hízelgő megközelítés. A világcsodákat bárki megépítheti függetlenül attól, hogy milyen néppel játszik. Mindegyik világcsodából csak egy létezhet ugyanabban a játszmaiban, így azé a játékosé lesz, aki hamarabb megépíti. Az Országháza ipari forradalomhoz kötött épület, melyet folyó mellett lehet felépíteni. Diplomáciai pontokat ad a városállamok felé és nagy mennyiségű kulturális pont szerezhető általa. Mikor megépül, Sean Bean, színész Kossuth Lajostól idéz: *“Az önkormányzattal a szabadság, a szabadsággal az igazságosság és a hazafiság”* mindeközben a Szózat hallható a háttérben. A játék a 19. és 20. század magyartörténeti eseményeit nem tagolja korszakokra. Az ipari forradalom égisze alatt történnek utalások a reformkori politikai célokra például Kossuth Lajos idézetével, majd a magyarváros- és gazdaságfejlődés megindulása a dualizmus alatt az Országház 1902-es megépülésében jelenik meg. Bár a játék komoly figyelmet nem szentel a kronologikus és földrajzi pontosságnak, (földrajza teljes mértékben véletlenszerűen generált) a magyartörténelem ezen részeit összemosza. A parlament épületéhez kapcsolódó Kossuth idézet például az önkormányzatiságról szól, amelyért kétségtelenül küzdöttek is Kossuthék az 1848-49-es forradalom és szabadságharc alatt. Érdekes tehát, hogy a játék alapvetően Magyarországot (Hungary) jeleníti meg játszható népként, míg különálló, független Magyarországról tulajdonképpen egészen a török uralomtól az Osztrák-Magyar Monarchia felbomlásáig nem beszélhetünk. További bonyodalmat okoz, hogy a játékprogram nem használja következetesen a királyság és a birodalom fogalmakat, így például töltőképernyőn is Hungarian Empire-ként nevezi meg az országot. Magyarország három részre szakadásával, az ország középső része a budai, egri, temesvári, nagykanizsai, váradi és érsekújvári vilajet (Tóth 1999) – török fennhatóság alá került, míg a keleti, erdélyi területek török vazallus államként működtek, amely szintén nem tekinthető független magyar államalakulatnak. Egyedül a Királyi Magyarország volt az az északnyugati államrész, mely valamelyest az önálló Magyar Királyságra emlékeztet, de ez is a Habsburg Birodalom határvidékévé vált és saját erejének hiánya miatt, mind a védekezésben, mind a török kiűzésében szüksége volt a Birodalom segítségére. Hivatalosan pedig az 1723-as Pragmatica Sanctio az, amely kimondja, hogy Magyarországot a többi országgal együtt a Habsburgok feloszthatatlanul s elválaszthatatlanul, kölcsönösen és együttesen birtokolják (Heckenast 1992). Az 1867. évi XII. törvénycikk, ismertebb nevén a kiegyezés, sem hozott változást abból a szempontból, hogy önálló magyar államról nem beszélhetünk. Azonban ekkor már a Birodalom hivatalosan is két államból állt (Magyarország és Osztrák Császárság), mindkettő önálló parlamenttel, kormánnyal és közigazgatással bírt. (Romsicsi 2010) A játék kronológiájának jelentős ideje alatt tehát Magyarország, mint különálló egység nem létezik és az Országház épülete, bár jelképezi a különálló magyarbelpolitikát, azonban a Kossuth által vágyott szabadságot közel sem testesíti meg. Magyarország, mint független állam, csak az első világháborút követő vészterhes időszakban jelenik meg újra. Persze a játék élvezeti faktora pontosan abból fakad, hogy egy fiktív, alternatív történelmet jelenít meg, amit a játékosok alakíthatnak. A játékban soha nem kell, hogy sor kerüljön a trianoni békeszerződés aláírására, Magyarország hódíthatja meg az Oszmán Birodalmat és, hogy szemléltessük mennyire is fikció az Aztékokat és a játékban található 42 nemzet bármelykét.

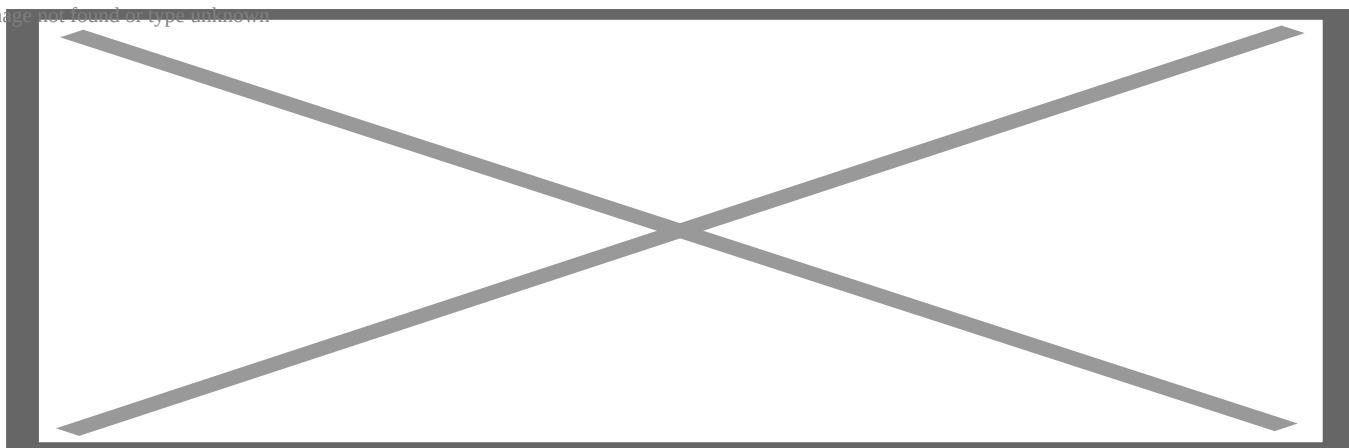


A játékmenetet nem befolyásoló, de a játékelményt gazdagító magyar tartalmak elemzése

A játékmenet során a játékosoknak egy főváros alapítása kötelező, ezután korlátlan lehetőségük van új városok alapítására. Ezek a települések automatikusan olyan **településneveket** kapnak mely a valóságban hozzátartozik vagy tartozott a történelme során az alapító nemzethez. Jó példa erre a magyartelepülésnevek listájában lelhető Zágráb, mely a mai Horvátország fővárosa. Ez azzal magyarázható, hogy Zágráb egykoron Magyarországhoz tartozott, valamint a játékban jelenleg nem szerepel Horvátország. Ugyanez igaz Kolozsvárra, Kassára és Temesvárra is. A Civ VI-ben a következő településnevek tartoznak Magyarországhoz:

1. táblázat: Magyar településnevek a Civilization VI-ben

Image not found or type unknown

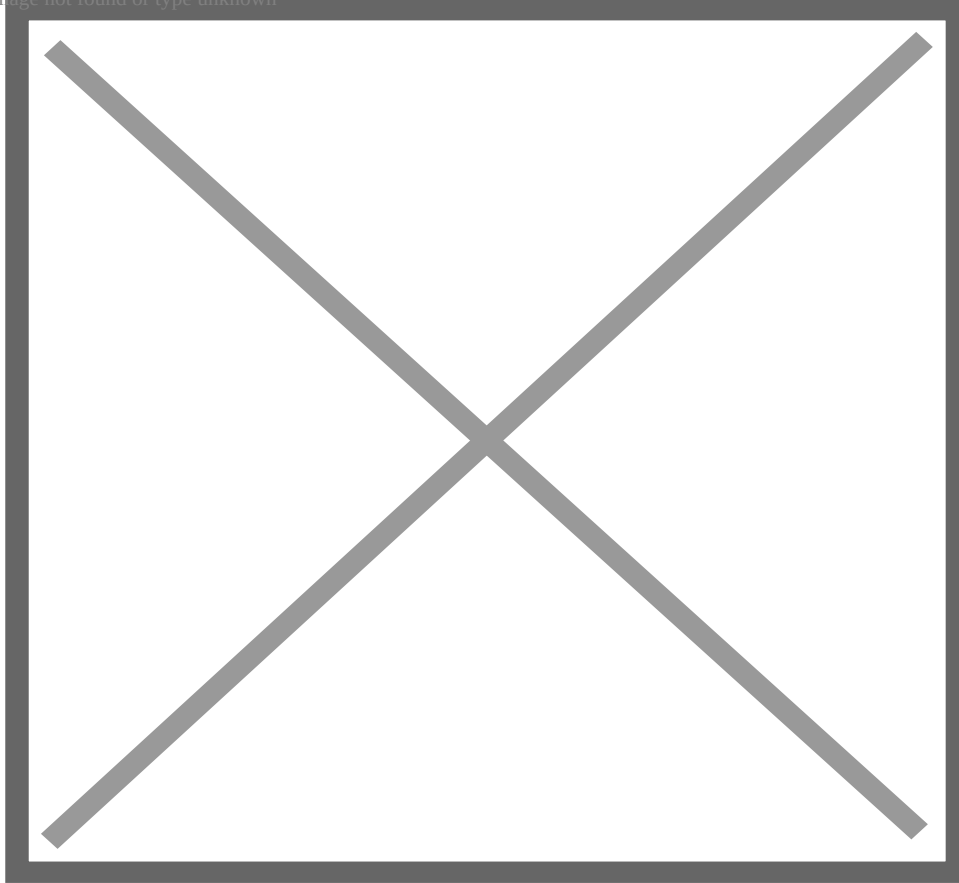


Egy település méretét és egyben lélekszámát, a településnév melletti szám indikálja. Ez a szám a településekben lakó civilek száma akikkel, mint munkaerő rendelkezhet a játékos. Egy frissen alapított település 1 és a hatalmasnak számító városos 30-40 és nagyon ritkán akár 100 civilnek is adhat otthont. Nincs hivatalos adat, arról, hogy egy civil hány főt reprezentál, a közösség úgy

szeret rá gondolni, hogy 100.000 embernek felel meg. A játék településnevekhez hasonló módon, **keresztneveket** társít a magyarnép civiljeihez. A férfi és női név kategórián túl alap és modern neveket tart számon. A Civ VI a következő keresztneveket rendeli Magyarországhoz:

2. táblázat: Magyar keresztnevek a Civilization VI-ben

Image not found or type unknown

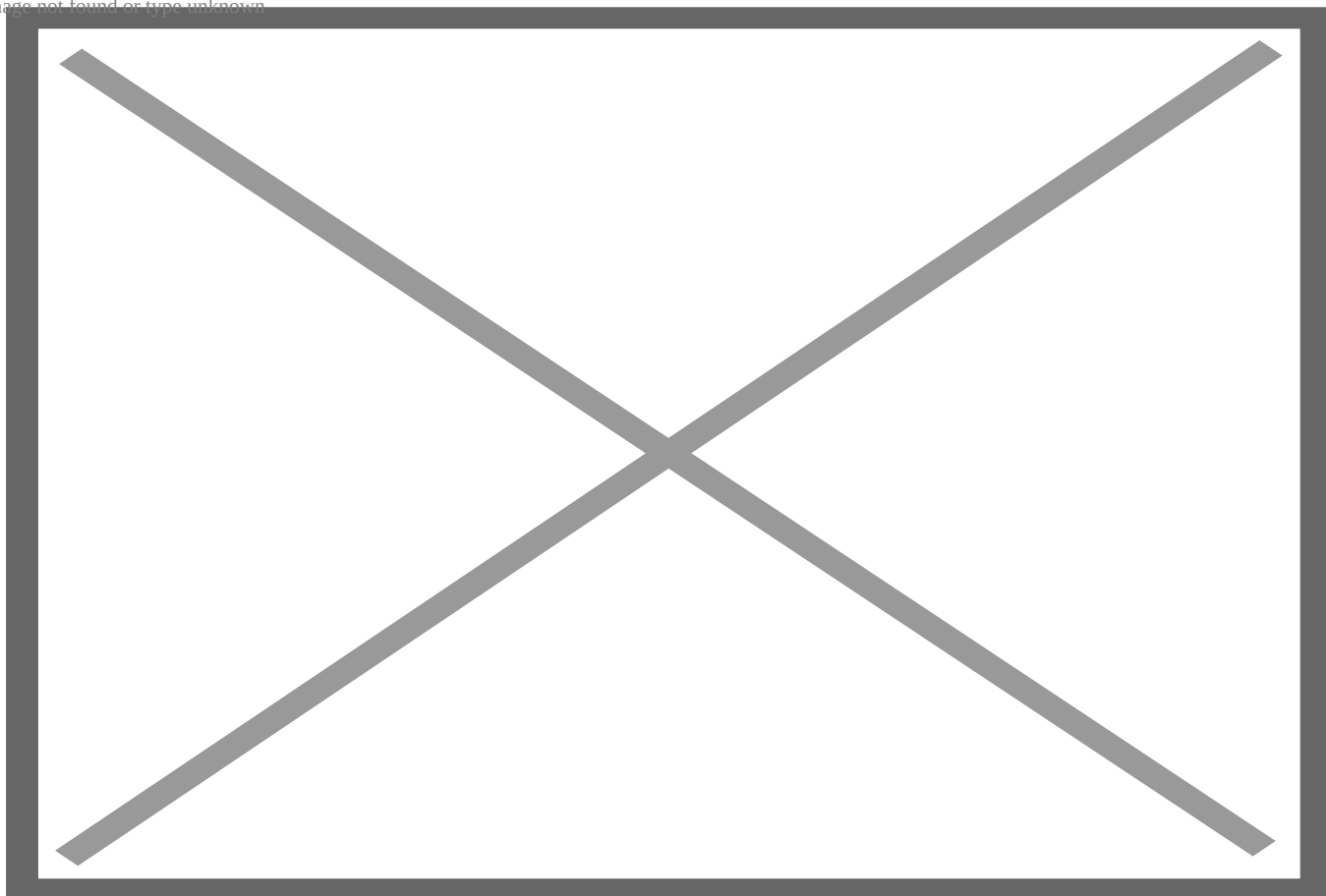


Ezen nevek Magyarországhoz való társítása olyan szempontból helytálló, hogy a mai Magyarországon mind használatos. Ugyanakkor az alap és a modern kategóriák közt lényegi eltérést nem látunk. Az alap nevek nem kifejezetten ősi vagy régies magyarnevek és a modern nevek között is találhatunk olyan ősi magyarnevet, mint a Zalán, ezentúl pár név becézett formában szerepel. Ezt hibának nem neveznénk, hisz a nevek népszerűsége bonyolult és összetett, vallási, szociális és kulturális folyamatok levetülése, de a fejlesztők egyértelműen kihagytak egy érdekes lehetőséget, ahol az alap és modern neveket történelmileg különböztetik meg.

A Gathering Storm játékkiegészítő melyben Magyarország is található, egy olyan új játékmechanikát vezetett be, ami a játékos által választott nép kezdő területének **földrajzi elemeit** az adott nép valóságos földrajzi jelenségeinek megfelelően nevezi el. Ez azért fontos, mert a klasszikus játékmenet egy fiktív világban játszódik, ahol a világ térképe egyáltalán nem hasonlít a valósághoz, de a földrajzi nevek ennek ellenére mind valóságosak. A játék több 100 tavat, folyót, hegységet tart számon, valamint több tucat tengert és sivatagokat is. Egy-egy földrajzi jelenséget a program több néphez is rendel egy előre megadott prioritás szerint. A Civ VI a következő földrajzi elemeket rendeli Magyarországhoz:

3. táblázat: Magyarországgal kapcsolatos földrajzi elemek a Civilization VI-ben

Image not found or type unknown

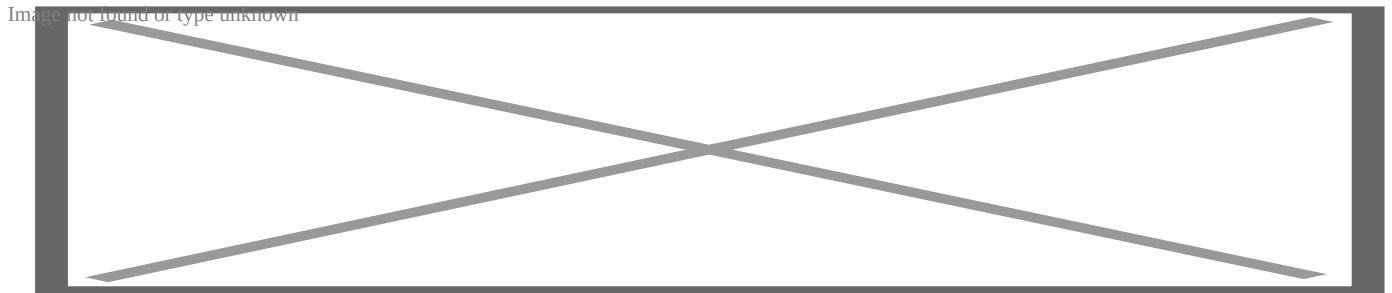


Jól látható, hogy Magyarország a játékban csak két másik országgal osztozik földrajzi elemein, így többségben nem, előrébb helyezkedik a prioritásban, hanem nincs is kivel versenyeznie. Ez azzal magyarázható, hogy jelenleg az ország egyetlen szomszédja sem szerepel a játékban. A jövőben a szomszédos országokkal bővülő játékban a prioritás változhat. Hivatalos adat nincs arról, hogyan is történik a prioritás felállítása. A többi, a játékban szereplő ország és földrajzi elem vizsgálata alapján a prioritizálás valószínűleg a valóságos földrajzi kiterjedések egy-egy országban való mérete alapján történik. Ezt azonban cáfolja a fenti táblázatban is látható Duna esete, hisz a németországi szakasza a legterjedelmesebb. Ez arra enged következtetni, hogy kulturális vagy identitásbeli szempont alapján (lásd Duna Gyöngye) rendelték elsősorban Magyarországhoz a folyamatot.

A Civ VI zenéje eltérő a legtöbb játék zenéjétől, mert a játszható népek valós **népdalai** hallhatók a játékmenet során. Ez rengeteg különböző népdalt jelent. Annak érdekében, hogy egyazon minőséget nyújtsanak e dalok, a játékfejlesztők zenészeket kértek fel, hogy igényes stúdióminőségben feljátszák azokat. Az így elkészült dalokat a játék dinamikusan váltogatja, játssza át egymásba, két dimenzió mentén. Az első dimenzió az idő. Minden országnak van egy fő zenei témája melyből négy verzió készül: ősi, középkori, ipari és atomikus. Ahogy telnek az évszázadok a játékban, úgy az adott korszaknak megfelelő verzió hallható. Magyarország fő zenei témája a "Hej Dunáról fúj a szél" és a "Cinege, cinege" dal összedolgozásából született mely témában megjelenik a magyar cimbalom és a tárogató is. A dinamika második dimenziójaként a játék földrajza szolgál alapul. A fő és mellék zenei témák aszerint szólalnak meg, hogy a játékos a

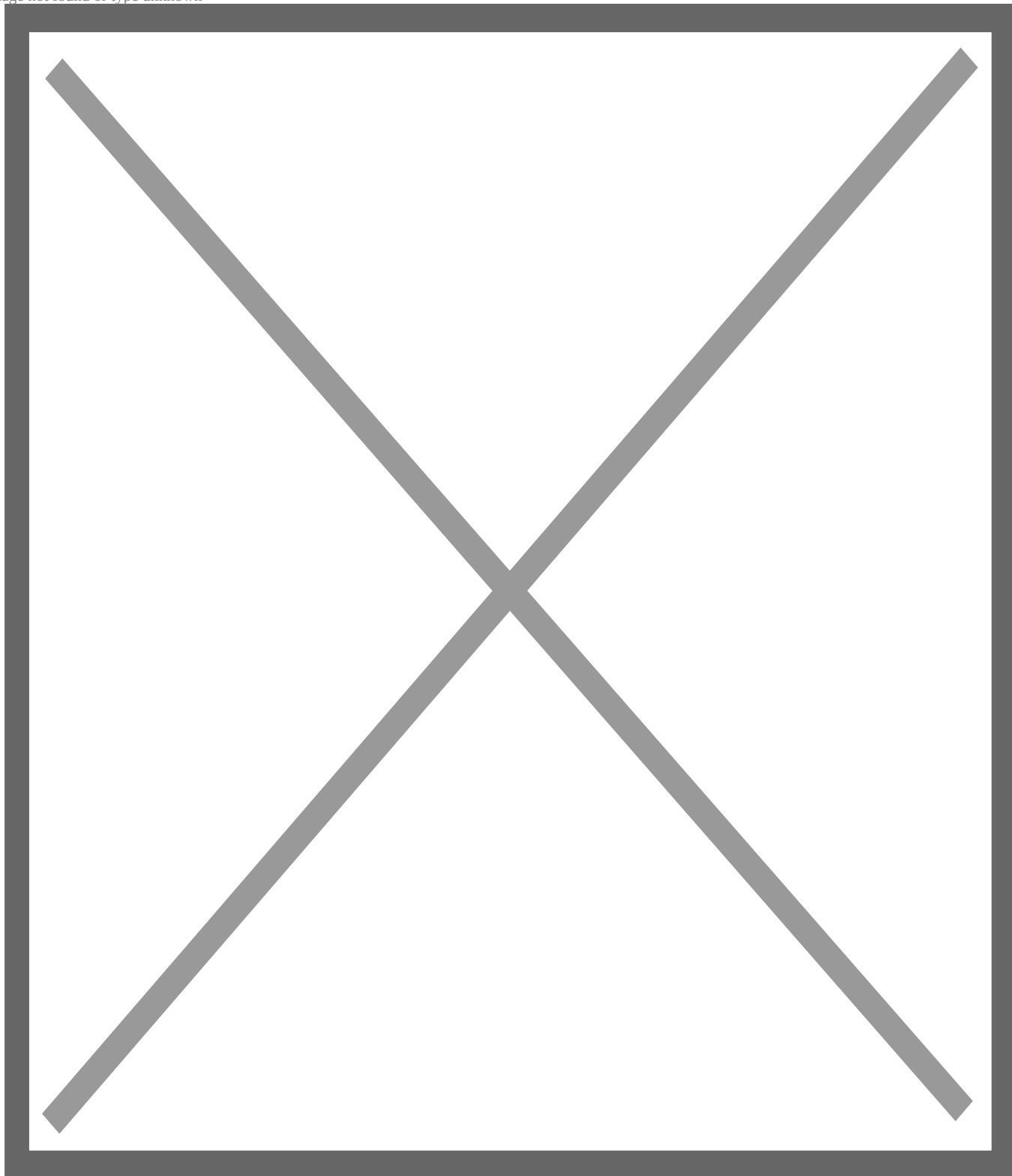
térképen épp melyik népet nézi. Ha Magyarországgal játszó játékos, éppen Mongóliát nézi, akkor előbb vagy utóbb meg fog szólalni a torokének. A játékmenet során asszimilált, meghódított népek dalai nem eltűnnek, hanem úgymond bekerülnek a játékos birodalmának népdalai közé. Ez szimbolikusan jelzi, hogy habár az országhatárok változhatnak, az ott élők kultúrája megmarad. A következő magyar népdalok szólalnak meg a Civ VI:

4. táblázat: Magyarnépdalok a Civilization VI-ben



Ez a jelenség szemlélteti miért is szolgálhatnak a videójátékok a közművelődés platformjaként, ugyanis a magyar népdalokat igényes, az eredeti művekhez hű módon dolgozták fel és örökítették meg egy videojáték okán. Ez a jelenség nem más, mint a hagyományos közösségi, kulturális értékek átörökítésének új térbe emelése, a Noogames-ek tere. Potenciálisan a játékot birtokló több millió emberhez juthat el a magyar kultúra ezen szelete. A dalok elérhetőek játékon kívüli fogyasztásra is összegyűjtve a Youtube-on és a Spotify-n is egyaránt. A platform hatékonyságának vizsgálataként, összegeztük a játékon kívüli elérések számát:

5. táblázat: A Civilization VI magyar népdalainak játékon kívüli elérése (2020.06.15-én mért adatokkal)



Az elérések száma a kutatás pillanatában tehát 1,038,736. Ez a szám valós képet fest, mert más megosztó oldalakon vagy nem szerepel a játék zenéje, vagy pár tucat megtekintéssel rendelkezik és a Youtube-on található duplikációk is alig érik el a pár száz meghallgatást, a Spotnyin pedig csak a jogtisztta eredeti verzió található. Ez a számottevő elérés a magyar népdalok terén, kitűnően szemlélteti a játékon kívüli művelődés, tanulás jelenségét. Jelenleg ez a legkézenfekvőbb bizonyítékunk és legnagyobb mintánk erre. A játékosok egy részének megtetszett Magyarország zenéje, olyannyira, hogy külön is meghallgatták nem csupán a játék alatt, hanem saját döntésből,

azon kívül is. A komment szekciót dicsérő, egymást segítő, érdeklődő, valamint dalszövegeket, személyes élményeket megosztó és más magyar dalokat ajánló és természetesen vicces hozzászólások alkotják főleg angol nyelven. Pár példa:

- "Everybody is gangsta until hungarians flip out their Black Army to cancel Trianon"
- „Black army: exists. Every nation: * chuckles * I'm in danger"
- „Na várj már, hát SENKI nem szólt hogy magyarország bent van a Civ 6-ban! ÉS MÁTYÁS KIRÁLY A VEZETŐ AZT A KUTYA MINDENIT, IHAJ CSUHAJ!!!!"
- „I love Hungary man. The nation, the people, the history and Mathias doesn't look bad I have to say."
- „Hearing this piece in full quality is just Tökéletesség."
- „legend has it that every hungarian plays this theme before bed"

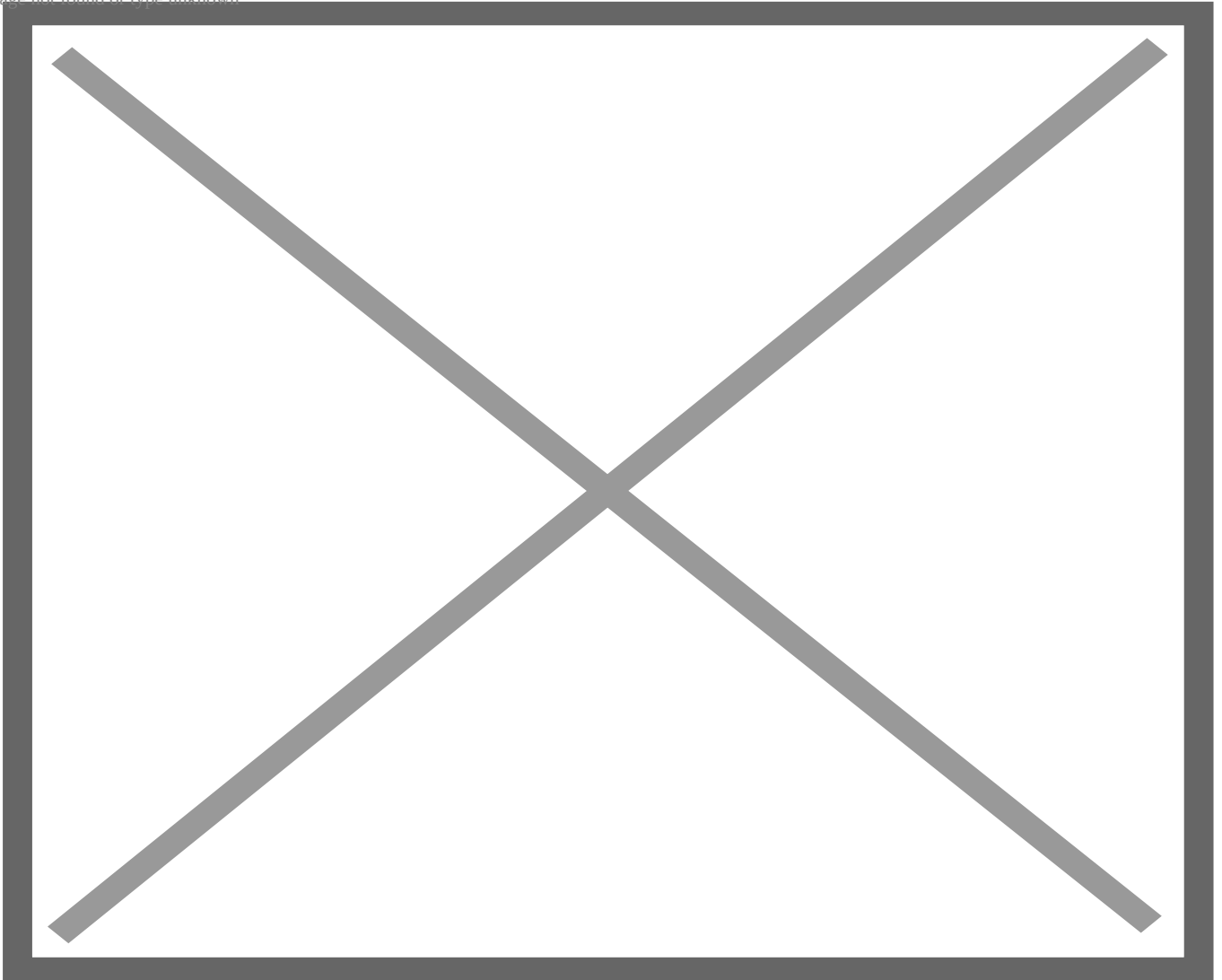
Említésre méltó az a két virtuális kitüntetés, amit a játékosok akkor kaphatnak meg, ha Magyarországgal játszanak:

„Az erények és betűk babérjai”: Ezt a kitüntetést az első, Magyarországgal aratott győzelme után kapja meg a játékos. A játék a következő Mátyás idézet rendeli hozzá: Tudósok, mily boldogok vagytok TI! Nem kíváncsiatok se véráztatta dicsőségre se nem uralkodó koronájára, csak a költészet és erény babérjaira! Ezt a kitüntetést a teljes játékosbázis 1.4%-a szerezte meg.

„A kereszténység pajzsa”: Ezt a kitüntetést akkor kapja a játékos, ha keresztény Magyarországgént legyőz egy más vallású népet. Eredete az 1683-as Kahlenbergi csatára vezethető vissza, ahol többek között Magyarország is segített megállítani a török hadak Európába nyomulását. Ezen kívül, a jól ismert kereszténység védőbástyája címre is utal a kitüntetés.

A bemutatott Magyarországgal kapcsolatos játéktartalmak egy része közvetett vagy közvetlen módon kapcsolódik hungarikumokhoz. A következő hungarikumokkal ismerkedhet meg a játékos a játékon belüli tartalmak vagy pedig a játékon kívüli tartalmak által úgy, hogy elegendő egy adott tartalomra rákeresnie, ami alapján eljuthat valamely hungarikumhoz is.

6. táblázat: A Civilization VI- hez kapcsolható hungarikumok



Összegzés

A játéktartalmak áttekintése révén megfigyelhettük a hazai kulturális és történelmi értékek játékbéli jelenlétét. Megállapítottuk, hogy habár a valóságtól több eltérés és pontatlanság van, ez a játék sajátosságai miatt részben érthető és összességében egy pozitív és színes képet fest az országról. Láthattuk a játékon belüli és kívüli kultúra tanulás lehetőségeit. A játék magyar népdalainak játékon kívüli eléréseinek megvizsgálásával pedig bizonyítottuk a kulturaközvetítő szerepét. Mindebből láthatjuk, hogy a megfelelő videojátékok szolgálhatnak a közművelődés platformjaként és érdemes elgondolkodni azon, hogy mire lenne képes egy tudatosan ezzel a céllal készült játék.

Felhasznált irodalom:

- A Pallas nagy lexikona. Huszárok szócikk. <https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/Lexikonok-a-pallas-nagy-lexikona-2/h-B866/huszarok-CFAC/>
- Bús Imre (2013) A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában In: Iskolakultúra - 23. évf. 5-6. sz. (2013. május-június) 2019.10.31-i megtekintés, http://real.mtak.hu/56474/1/EPA00011_iskolakultura_2013_5-6_108-115.pdf
- Civilopédia/ Hungary in Civilization VI
- Csatári Bence (2014): A magyarfürdőkultúra kialakulása. https://mult-kor.hu/20140520_a_magyar_furdokultura_kialakulasa (2020.04.10.)
- Fromann Richárd (2017): Játékoslét A gamifikáció világa
- Heckenast Gusztáv (1992): Magyarország a Habsburg Birodalomban. In: História, 8. Letölthető: <https://regi.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/historia/92-08/ch10.html>
- HUIZINGA J.: (1944) Homo ludens: Kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására
- McGoingal (2011) Reality is Broken
- Romsics Ignác (2010): Magyarország története a 20. században..
- Tóth László Sándor (1999): Vilajetek a hódoltságban. In: Acta Universitatis Szegediensis: Acta historica. 109. 63-80.
- Varga Ákos (2012): MMORPG-k csoportdinamikája, és tanulási módszerei
- Z. Karvalics László (2018): "Noogames: játékkultúra és civilizációs horizont", Információs Társadalom, XVIII. évf. (2018) 1. szám, 49-65. old. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.4>