

1 - 6 játékos / 15 perc / 12 éves kortól

# WIKKEYS

*Játékos kulcs a Wikipédia megértéséhez*



A játékot Léo Capou tervezte a Prismatiknál a Wikimédia France szervezet részére.

# HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ

## MIT NYOMTASSUNK KI?

**Megjegyzés: a játékhoz nem szükséges a teljes alábbi dokumentumot kinyomtatni.**

Keresse meg a nyomtatni kívánt fájlt az alábbi címen:  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikeys.HU.pdf>

Magához a játékhoz egyszerűen nyomtassa ki a 7-22 oldaltartományt. A játékszabályokért pedig nyomtassa ki az 5-ös és 6-os oldalt.

Az optimális nyomtatás érdekében javasoljuk, hogy a kevésbé lényeges oldalakat **csak egyszer** nyomtassa ki. Ezen kívül, a **lehető legvastagabb papírt** használja a játékhoz szükséges elemek nyomtatásához.

## SZÍNEK ÉS HOZZÁFÉRHETŐSÉG

Az anyagok színes nyomtatáshoz készültek, de nyomtathatók **fekete-fehérben** is: a színekkel megkülönböztetett fontos információkat **külön szimbólumok** is kísérik, hogy színvaksággal élő személyek is meg tudják különböztetni azokat.

## ÚTMUTATÓ KÉTOLDALAS NYOMTATÁSHOZ, VÁGÁSHOZ ÉS LAMINÁLÁSHOZ:

A fájlt kétoldalas nyomtatásra tervezték, de a hátoldalakon található anyagok **nem kötelezőek**. Ha szeretne takarékoskodni a tintával, elég a **7-21** oldalak közül a páratlanokat kinyomtatni.

A kártyák kivágásához figyelmesen kövesse az **elülső oldalon** jelölt fekete vonalakat. A hátoldalon nincsenek körvonalak, kiküszöbölendő a nyomtatók okozta esetleges eltéréseket.

Igény szerint a kinyomtatott anyag **laminálható** is, ami növeli a tartósságát. Ajánlott a vágás megkezdése **előtt** laminálni.

# BEVEZETÉS

## HOGYAN VEZESSÜK FEL A JÁTÉKOT?

A játék a **Wikipédiát** alátámasztó **5 pillér** köré épül. A 24-29 oldalak között található meg azok az érvelések, amelyekkel **a játék végén** feltárhatók és megvitathatók ezek a pillérek a játékosokkal. A játék eredetileg középiskolások számára készült, de rendkívül inkluzív, így bárki játszhatja. Bátran vonja be a barátait is, ossza meg velük a játékélményt!

Célszerű az osztályt kisebb csoportokra osztani. Legjobb, ha a csoportok **4 fősek**, de szükség esetén **akár 6 fő** is lehet egy csoportban. A játék előtt nyomtasson megfelelő mennyiségű példányt a játékból.

A játék kezdhető azzal a kérdéssel, hogy ismerik-e a **Wikipédiát**. Ha nem ismerik, beszélhetnek arról, hogy mi is az enciklopédia. Ezek után invitálja meg őket egy **enciklopédia-cikk létrehozására** ezen a kis játékon keresztül.

Ekkor **megoszthatja a játékszabályokat**, bár ajánljuk, hogy előzetesen próbálja ki a játékot a barátaival, hogy megismerhesse azt, és így **saját szavaival tudja a játékszabályokat felvezetni** (a leírt és a szóban összefoglalt játékszabályok nagyban eltérhetnek).

## SZABAD A MÓDOSÍTÁS

A játék rugalmas, ez egy eszköz, amely igazítható a gyakorlathoz, a tapasztalatokhoz, és a diákok igényeihez. Nyugodtan **igazítsa** ezeknek megfelelően, alakítsa át a felmerülő igények szerint.

Be is avatkozhat a játék során, amennyiben pontokat kell visszaállítani, egy kedvezőtlen lépést kell visszavonni, vagy változtatásokat kell eszközölni. Az elsődleges cél az, hogy a játékosok **kellemes élményként** éljék meg a játékot, miközben megismerkednek a **Wikipédiával**. Ha egy szabály zavaró, vagy ha új szabályt vezet be, nyugodtan módosítsa, törölje vagy épp alkalmazza azokat, amikor csak megfelelőnek érzi. Ebben a játékban különösen határtalanok a lehetőségek, hogy kiéljük kreativitásunkat, és bevonjuk a résztvevőket a játékba.

A szabálymódosítások közepette ügyeljünk azért arra, hogy elkerüljük a Wikipédia **24-29** oldalakon bemutatott szellemének ellentmondó változtatások bevezetését. Ha a játék úgy módosul, hogy üzenete végül eltér az eredeti szándéktól, az alááshatja az üzenetek terjedésének a hatékonyságát.

# SZIMBÓLUMOK

A kártyákon különféle ikonokat találunk. Itt feltüntetjük ezek megfelelő elnevezését:



**NÉZŐPONTOK**



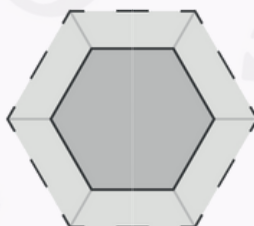
**INFORMÁCIÓ**



**FORRÁSOK**



**HIBÁK**



**SZERKEZETEK**



# JÁTÉKSZABÁLYOK

Hozzuk létre **közösen** egy kiváló minőségű **Wikipédia**-szócikket az alábbi lépések betartásával: azonosítsuk be az információ-forrásokat, hozzuk egyensúlyba a nézőpontokat, erősítsük meg a szócikk szerkezetét, kerüljük el a hibákat.

## A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA

- Helyezzük a **Táblát** a játéktér közepére.
- Keverjük meg a **Részvétel** kártyákat és osszunk 3 kártyát minden játékosnak.
- Helyezzünk egy pozíciójelzőt a 0-val jelölt negyedre a **Szerkesztésmérőn**.



## JÁTÉK FORDULÓ

Felváltva hajtsuk végre a **következő két művelet egyikét**, majd húzzunk egy **Részvétel** kártyát.

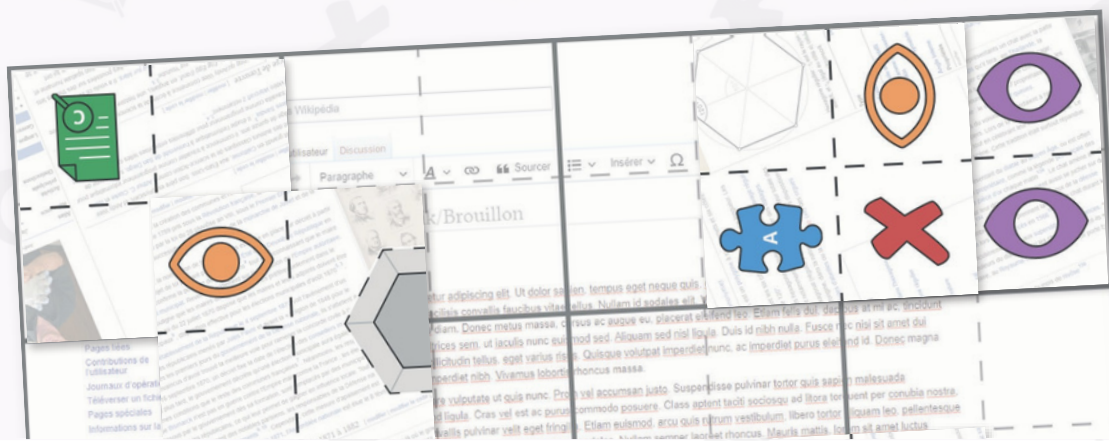
## A KÖR KIHAGYÁSA

Tegyél le egy kártyát a kezedből.

## KÁRTYA MEGJÁTSZÁSA

Válassz a kezedből egy **Részvétel** kártyát, és helyezd a táblára anélkül, hogy átfedné azt. Igazítsd a rácsra bármilyen irányban.

Lehetséges a kártyát úgy helyezni, hogy az részben vagy teljes egészében átfedjen egy másikat. Azonban minden részben vagy teljesen eltakart szimbólum esetén a Szerkesztésmérőn 1-gyel előrébb kell helyezni a pozíciójelzőt.

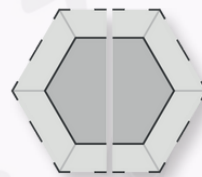


## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha:

- A **Szerkesztésmérő** pozíciójelzője eléri a **10-es** pozíciót;
- Ha minden játékos **egymás után** kihagyja a körét.

Ekkor számoljuk ki az elemeink minőségét a táblán látható szimbólumok alapján, a mérő aljától indulva, a következőképpen:



+1 pont minden olyan **Információért**, amelynek a **kapcsolódó Forrása** is jelen van

+ 4 pont minden **teljes Szerkezetért**



+1 pont minden **pár** eltérő **Nézőpontért**



- 1 pont levonás minden **Hibáért**

KC	Kiemelt Cikk
JC	Jó Cikk Teljes
A	A-osztály Színvonalas
B	B-osztály Bővítendő
V	Vázlatos
CS	Csonk

## VARIÁCIÓK

### TÉMA KÁRTYÁK

A játék kezdetén, válasszunk véletlenszerűen egy **Téma** kártyát. Ez a kártya további nehezítést jelent, és módosítja a **Szerkesztésmérő** határértékét.

### PROFIL KÁRTYÁK

Keverjük össze a **Profil** kártyákat, és osszuk minden játékosnak egyet. Ha a kapott kártyával járó jogosultságok nem kompatibilisak a **Téma** kártyáéval, húzzunk egy új **Profil** kártyát. Az **Admin** profil egyedi, és szavazással hozzárendelhetjük egy kiválasztott játékoshoz a játék elején, főleg, ha már **tapasztalt** csapat játszik.





# 1. tábla: Részvétel - előoldal

The collage features several Wikipedia articles in French, including:

- Wikipédia**: "L'encyclopédie libre" and "Le logo de Wikipédia représente un globe".
- Ada Lovelace**: "née Ada Byron" and "premier programme publié".
- Marvel Comics**: "appelé Marvel Comics" and "une des principales maisons d'édition".
- Système solaire**: "Le système solaire se compose de" and "planètes géantes gazeuses".
- Planètes du système solaire**: "Les trois zones de la vie" and "Levier de Terre".
- Paul de Pangloss**: "français" and "Feytaud".
- Lara Croft**: "personnage de fiction" and "créé par".

The collage is overlaid with a grid of dashed lines. Large red 'X' marks are placed over the 'Marvel Comics' and 'Système solaire' articles. Orange eye icons are placed over the 'Planètes du système solaire' article. Scissors icons are placed at the corners and intersections of the grid.

*1. tábla: Részvétel - hátoldal*



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



## 2. tábla: Részvétel - előoldal

The image displays a grid of newspaper clippings, each marked with a large icon. The icons are as follows:

- Row 1: Orange eye, Red X, Orange eye, Orange eye, Orange eye, Orange eye.
- Row 2: Orange eye, Red X, Red X, Orange eye, Red X, Red X.
- Row 3: Red X, Purple eye, Red X, Purple eye, Red X, Red X.
- Row 4: Purple eye, Purple eye, Purple eye, Purple eye, Purple eye, Purple eye.
- Row 5: Red X, Orange eye, Purple eye, Red X, Purple eye, Purple eye.
- Row 6: Purple eye, Red X, Red X, Orange eye, Red X, Orange eye.
- Row 7: Green puzzle piece, Red X, Red X, Orange eye, Green puzzle piece, Orange eye.
- Row 8: Red X, Green puzzle piece, Orange eye, Red X, Orange eye, Red X.

Scissors icons are located at the bottom of each row, indicating where to cut out the clippings.



*2. tábla: Részvétel - hátoldal*



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**
































**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



### 3: tábla: Részvétel - előoldal



*3. tábla: Részvétel - hátoldal*



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**





*4. tábla: Részvétel - hátoldal*



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**



**RÉSZVÉTEL**

## 5. tábla: Profilok - előoldal

### TUDÓS

Tarts kezeden még két kártyát.

### DIÁK

A szerkesztésmérő nem megy feljebb, ha csak egy szimbólumot takarsz el.

### LEKTOR

Ha legalább két hibát kijavítasz, a szerkesztésmérő 1-et visszalép.

### KÖNYVTÁROS

Felhelyezhetsz max. 3 olyan kártyát, amely kilóg a táblából. Csak a táblán lévő szimbólumok számítanak.

### KEZDŐ

A kezeden egy kártyával kevesebb van, de sosem mozdítod felfelé a szerkesztésmérőt.

### JÁRÓR

Nem mozdítod felfelé a szerkesztésmérőt, amikor kijavítod a hibákat.

### FEJLESZTŐ

Minden alkalommal, amikor kijavítasz egy nézőpontot, a szerkesztésmérő nem megy feljebb.

### TANÁR

Nem megy feljebb a szerkesztésmérő, ha hozzárendelsz forrást valamihez, vagy olyan információt adsz meg, aminek a forrása már meg van jelölve.

### FELTALÁLÓ

A kártyáidat a táblán lévő kártyák alá helyezheted.

### DIPLOMATA

Minden alkalommal, amikor olyan kártyát játszol meg, ami egy nézőpontot egyensúlyba hoz, a szerkesztésmérő nem megy feljebb.

### KUTATÓ

Amikor kihagysz egy kört, annyi kártyát dobhatsz el, amennyit csak akarsz, és annyi újat húzhatsz helyettük.

### TÖBBFELADATOS

Vedd át a két szomszédod egyikének a szerepét.





*5. tábla: Profilok - hátoldal*



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



**PROFIL**



## 6. tábla: Témák - előoldal

### KÉPZÉSI TÉMA

(-)

Játék szerkesztésmérő nélkül.

### TUDOMÁNYOS TÉMA

(10)

A hibák 2 pont veszteséget okoznak.

### GYORS TÉMA

(15)

Játék egy 3x3-as táblán.

### VITATOTT TÉMA

(5)

Plusz 5 pont jár a játék végén.

### AKTUÁLIS TÉMA

(8)

Nincs haladási sorrend. A kör kihagyása 1-gyel emeli a szerkesztésmérőt.

### POLITIKAI TÉMA

(10)

Ha a nézőpontok nincsenek kiegyensúlyozva, 2 pont elveszik.

### NICHE TÉMA

(10)

Minden játékos 1-gyel kevesebb kártyát tart a kezében.

### SPECIFIKUS TÉMA

(10)

Az egyes forrásokat csak max. 2 információhoz lehet hozzárendelni.

### KÖNNYŰ TÉMA

(7)

A szerkesztésmérő csak 1-gyel mehet feljebb, a kicserélt szimbólumok számától függetlenül.

### ÚJ TÉMA

(12)

A kör végén nem lehet kártyától megszabadulni.

### RÉGI TÉMA

(13)

A játék megkezdése előtt 3 kártyát véletlenszerűen a táblára kell helyezni.

### TÉMA-TERVEZET

(-)

A játékosok a pakliból 3 helyett 6 kártyát kapnak a kezükbe. Ezek után a pakli kikerül a játékból.



6. tábla: Témák - hátoldal



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**



**TÉMA**

# 7. tábla: Játéktábla - előoldal

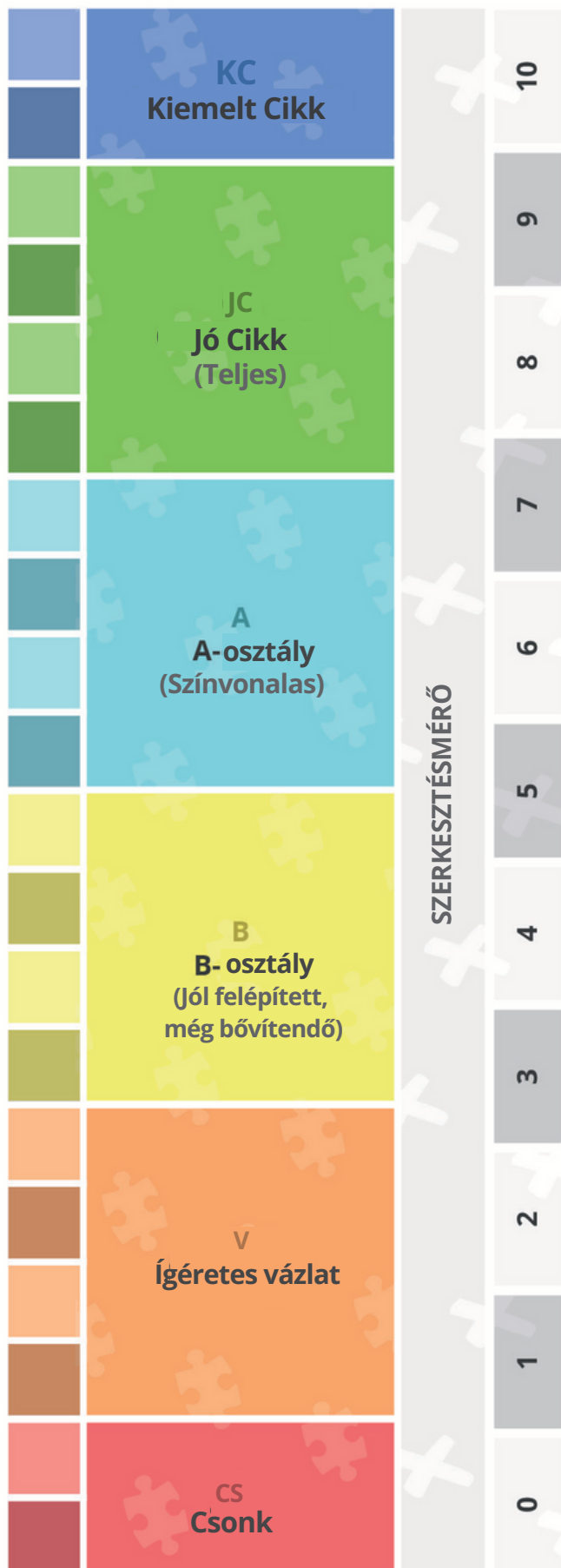
 <p>WIKIPÉDIA L'encyclopédie libre</p> <p>Accueil Portails thématiques Article au hasard Contact</p> <p>Contribuer Debuter sur Wikipédia Aide Communauté Modifications récentes Faire un don</p>	<p>Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p> <p>Mettre à jour</p>	<p>Insérer</p> <p>?</p> <p>?</p>	<p>Créer un compte</p> <p>Créer la wikicode</p> <p>Publier la page...</p>
<p>Pages liées Contributions de l'utilisateur Journaux d'opérations Téléverser un fichier Pages spéciales Informations sur la page</p>	<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut dolor sapien, tempus eget neque quis, consequat tincidunt orci. Duis accipit, vivamus id societas vul-, vivamus aliquo morbo, egestas ut condignum erat. Donec id dapibus diam. Donec metus massa, curae interdum ipsum. Curabitur ultrices ultrices sem, ut laculis nunc quis tempus malesuada. Nulla sit amet sollicitudin tellus, eget varius risu lectus. Auctor id turpis vel, porttitor imperdiet nibh. Vivamus lobortis Phase, us sed arcu cursus nisi posuere, vulputate ut quis nunc. Proti condignum. Suspendisse a eleifend ligula. Cras vel est ac purus per ing phos himenaeos. Aenean conallis pulvinar velit eget fringilla faucibus urna sapien et felis. Suspendisse dignissim nisi in rhoncus interdum, dui neque pulvinar nisi, sed tunc quam lectus id tellus.</p>	<p> magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Prae nulla non erat ut diam rhoncus scelerisque. Etiam ut mattis f, dapibus nec risus nec, maximus aliquet velit. Cras at suscipit purus. In dictum cula sit amet ligula at cursus. Maecenas porta, mi vitae finibus pharetra, elit dui in metus. Sed turpis nibh, pharetra et diam ac, tincidunt dapibus sem, Aenean</p>	<p> lobortis mollis. In hac do. Sed tempus ligula la felis tortor, facilisis a, mattis ligula. Mauris</p>
<p>Langues</p>	<p> Donec quis sollicitudin est, at ornare nibh. Suspendisse eget lacus habitasse platea dictumst. Fusce congequet elementum leo, ut accipit, id consequat leo malesuada in. Donec dignissim vitae eros at per tempor vestibulum eu, posuere vel nulla. Nam facilisis ac est id dicitur.</p>	<p> lei commodo velit. Nullam sed urna hendrerit, placerat risus a, mattis ligula. Mauris</p>	<p> bitor. Maecenas in maximus ex, sit amet vulputate tortor. N</p>
<p>Mettre à jour</p>	<p> Nam quo metus, euismod ut turpis ac, ultrices cursus augue. Nunc sodale euismod venenatis. In pretium nisi nec tortor pharetra elementum. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptis himenaeos. In sodales erat vel lobortis commodo. Nam vitae posuere sem.</p>	<p> egi commo posuere. Mauris commodo porta commo. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptis himenaeos. In sodales erat vel lobortis commodo. Nam vitae posuere sem.</p>	<p> egi commo posuere. Mauris commodo porta commo. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptis himenaeos. In sodales erat vel lobortis commodo. Nam vitae posuere sem.</p>
<p>Mettre à jour</p>	<p> Vous êtes ici sur la page d'utilisateur Prismatik/Brouillon. Cette page ne fait pas partie de l'espace encyclopédique de Wikipédia.</p>	<p> Si vous avez accédé à cette page depuis un autre site que celui de Wikipédia en français, c'est que vous êtes sur un site miroir ou un site qui fait de la réutilisation de contenu. Cette page n'est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site que vous consultez. Trouvez l'original de cette page se trouvant à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_158_158_243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_158_158_243/Brouillon</a>.</p>	<p> Si vous avez accédé à cette page depuis un autre site que celui de Wikipédia en français, c'est que vous êtes sur un site miroir ou un site qui fait de la réutilisation de contenu. Cette page n'est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site que vous consultez. Trouvez l'original de cette page se trouvant à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_158_158_243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85_158_158_243/Brouillon</a>.</p>

## 7. tábla: Játéktábla - hátoldal

<p>Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe A</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer le wikicode</p> <p>Créer Publier la page...</p> <p>Insérer Ω ?</p> <p>Sourcer</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer un</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p> <p>Vous êtes ici sur la page personnelle d'un utilisateur de Wikipédia en français. Cette page ne fait pas partie de l'espace encyclopédique de Wikipédia.</p> <p>Si vous avez accédé à cette page par le biais d'un lien, il est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site sur lequel vous vous trouvez. L'original de cette page se trouve à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon</a>.</p>
<p>Q Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe A</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer le wikicode</p> <p>Créer Publier la page...</p> <p>Insérer Ω ?</p> <p>Sourcer</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer un</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p> <p>Vous êtes ici sur la page personnelle d'un utilisateur de Wikipédia en français. Cette page ne fait pas partie de l'espace encyclopédique de Wikipédia.</p> <p>Si vous avez accédé à cette page par le biais d'un lien, il est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site sur lequel vous vous trouvez. L'original de cette page se trouve à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon</a>.</p>
<p>Q Rechercher dans Wikipédia</p> <p>Page d'utilisateur Discussion</p> <p>Paragraphe A</p> <p>Utilisateur:Prismatik/Brouillon</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer le wikicode</p> <p>Créer Publier la page...</p> <p>Insérer Ω ?</p> <p>Sourcer</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p>	<p>Créer un</p> <p>Ne rien modifier au-dessus.</p> <p>Vous êtes ici sur la page personnelle d'un utilisateur de Wikipédia en français. Cette page ne fait pas partie de l'espace encyclopédique de Wikipédia.</p> <p>Si vous avez accédé à cette page par le biais d'un lien, il est peut-être pas à jour et l'utilisateur identifié n'a probablement aucune affiliation avec le site sur lequel vous vous trouvez. L'original de cette page se trouve à l'adresse suivante : <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon">https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisateur:85.168.158.243/Brouillon</a>.</p>



8. tábla: Szerkesztés-és minőség-mérő + Admin kártya előoldal



**ADMIN**

A játék alatt max. 3 játékszabályt módosíthat.

8. tábla: Szerkesztés-és minőség-mérő + Admin kártya hátoldal



## GY.I.K.

### KI KEZDI A JÁTÉKOT?

Arra vonatkozóan, hogy ki legyen az első személy, aki megkezdí a játékot, a szabályok szabadon kialakíthatók. Az egyik javaslat, hogy **tegyen fel egy kérdést**, és az a játékos kezdjen, aki az első helyes választ adja.

### MILYEN IRÁNYBA HALADJUNK?

A javasolt haladási irány az **óramutató járásával megegyező**, de szabadon módosítható, ha úgy kívánatos.

### MEGBESZÉLHETŐK-E A KEZÜNKBEN LÉVŐ KÁRTYÁK?

Ezt a szabályzat nem engedélyezi, de nem is tiltja egyértelműen. Tanácsunk, hogy egy bizonyos mértékig ez legyen **tolerálva**, hogy a játék érdekes maradjon, mindaddig, amíg a játékosok nem mutatják meg közvetlenül egymásnak a kártyáikat, **bár...**

### MINDEN INFORMÁCIÓHOZ SZÜKSÉGES FORRÁS?

Nem, a különböző típusú **források** egy példánya alátámasztja az **összes** hasonló típusú **információt**. Ezért egy második példány ugyanabból a típusú **forrásból** már **szükségtelen**.

### MIT TEGYÜNK, HA ELFOGY A PAKLI?

Alapértelmezés szerint semmi nem indokolja, hogy az eldobott kártyákból újra osztó-paklit kelljen készíteni, így általában az várható, hogy a játékosok addig játszanak, amíg **a kezükből el nem fogynak a kártyák**.

### JÁTSZHATUNK HATNÁL TÖBBEN?

Igen, de ekkor javasolt a **részvétel** kártyákból többet nyomtatni, hogy a pakli nem fogyjon el olyan gyorsan, illetve több játéktábla egymáshoz illesztése is.

# 1. PILLÉR: ENCIKLOPÉDIA

## A WIKIPÉDIÁN

A **Wikipédia** egy olyan enciklopédia, amely egyesíti az általános és a szakosodott enciklopédiák, az almanachok és az atlaszok elemeit.

A Wikipédia **nem** egy véletlenszerűen összegyűjtött információhalmaz, se nem eredeti, közvetlen forrásból származó kutatások dokumentációjának tárhelye, sem pedig propaganda terjesztésének helye.

A **Wikipédia** nem újság, ingyenes webtárhely, személyes weboldal szolgáltató, közösségi hálózat, promóciós cikksorozat, megemlékezés-gyűjtemény, anarchista vagy demokratikus kísérlet, sem pedig nem linktár.

Végül, a **Wikipédia** nem a személyes vélemények kifejezésének, tapasztalatok megosztásának, vagy a vitázásnak a platformja. A szócikkek szerkesztésében részt vevőknek tartózkodniuk kell az eredeti kutatások vagy kiadatlan művek közzétételétől. Ehelyett, törekedniük kell a **maximális pontosságra**, és a **tényszerű információk** megosztására.

## A JÁTÉKBAN

Már biztosan feltűnt, hogy ez a játék nem **egy konkrét téma** köré épült, jelezve, hogy itt nem a kutatás tárgya a fontos. Akár általános, akár speciális cikkekről van szó, az alapvető érvelések ugyanazok. Akár egy adott tárgyat tanítunk, akár specializálódtunk egy adott területre, próbáljuk meg ráilleszteni a **“Forrás, Hiba, Nézőpont”** rendszert a **saját területünkre**.

Az is észervehető, hogy a szócikkek bővítésekor a szerkesztők nem a saját véleményüket teszik közzé, se nem az információ körül forgó aktuális vitákkal egészítik ki a tartalmakat.

A játék alapelve alapján tehát az enciklopédikus pontosság elérése a cél, hogy segítségével a **lehető legjobb szócikket írjuk**.





## 2. PILLÉR: SEMLEGES NÉZŐPONT

### A WIKIPÉDIÁN

A **Wikipédián** megjelent szócikkek a semlegesség elvét követik, ami azt jelenti, hogy nem promótálhatnak semmilyen konkrét nézőpontot. Bizonyos esetekben ez **több nézőpont beillesztését** és mindegyik pontos bemutatását igényli, figyelembe véve azok jelentőségét a tudás területén.

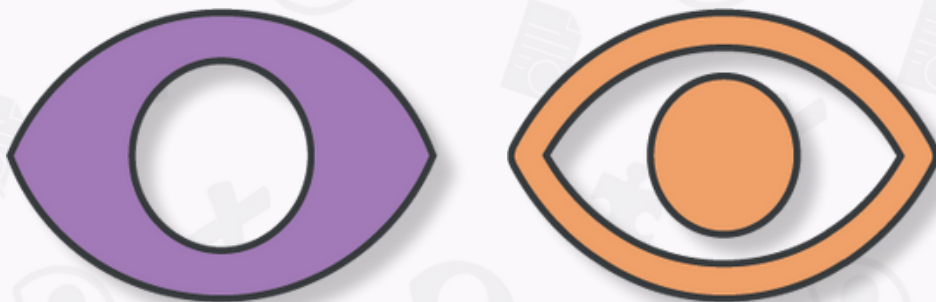
Ehhez biztosítanunk kell a nézőpontok **kontextusát is**, mivel csak úgy lehet megérteni a nézőpontokat, és értelmezni az azokat alátámasztó forrásokban rejlő információk alapján. Egyetlen nézőpontot sem nevezhetünk ki sem igazságnak, sem a legjobb nézőpontnak. Ez teszi lehetővé, hogy az információk a témában vezető **források megjelölésével** igazolásra kerüljenek (különösen vitatott témák esetén).

### A JÁTÉKBAN

A játék menetébe ez a téma egyértelműen illeszkedik, mivel a **nézőpontok egyensúlya** szerves részét képezi a játék rendszerének.

A játék alapvető üzenete az, hogy sokszor **kihívást jelent** egy szócikk megalkotása anélkül, hogy olyan elemeket is **belevegyünk**, amelyeket a különböző nézőpontok befolyásolnak. Azonban a lényeges az, hogy ezeket a nézőpontokat **egyensúlyba hozzuk**; máskülönben nem emelik a szócikk értékét.

Ezen felül azt is meg lehet próbálni, hogy úgy írunk szócikket, hogy azon egyáltalán **nem látszódik** meg egyetlen **nézőpont** sem.



# 3. PILLÉR: SZABAD TARTALOM

## A WIKIPÉDIÁN

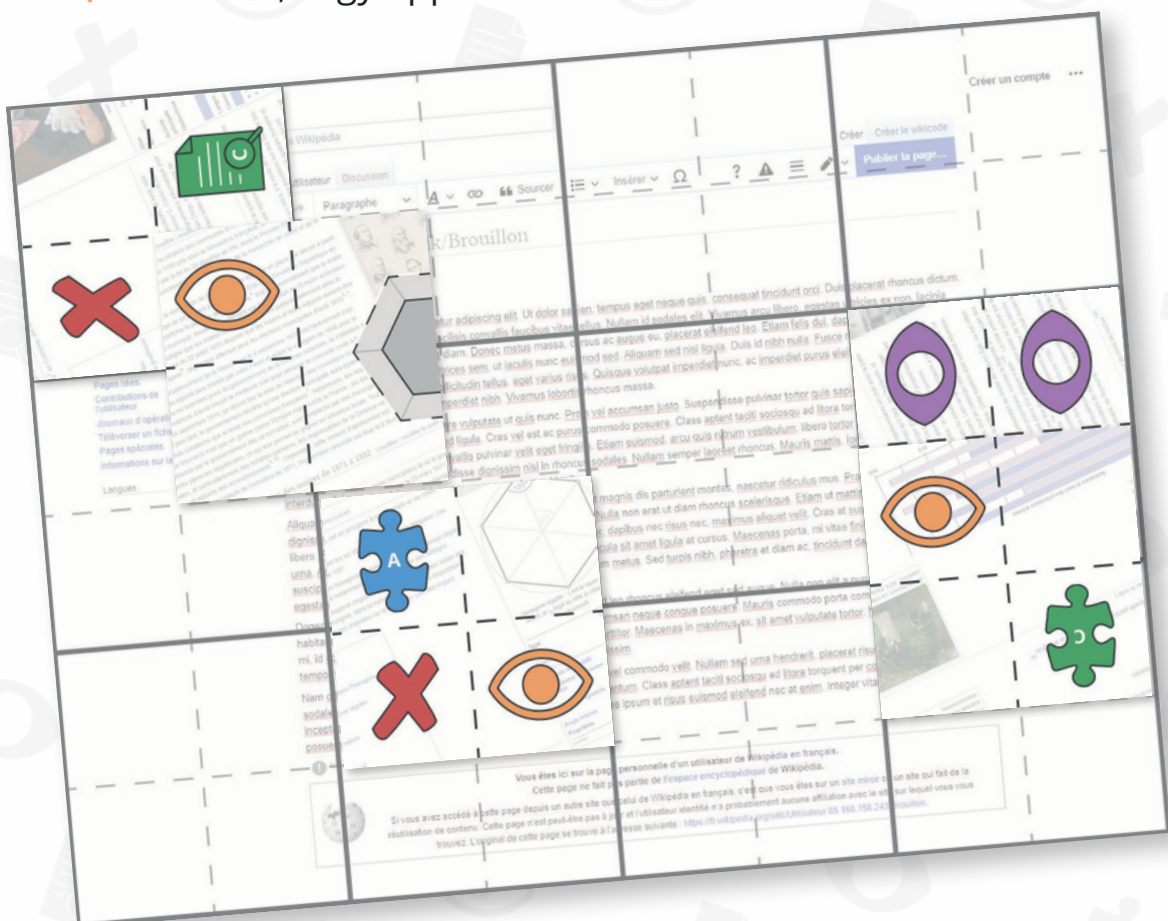
A **Wikipédián** közzétett bármilyen tartalom **CC BY-SA 3.0** és **GNU** szabad dokumentációs licencként alá esik. Ezekkel bárki létrehozhat, másolhat, módosíthat és terjeszthet **Wikipédia**-tartalmakat.

Ezeknél a licenceknél az a kötelezettség áll fent, hogy mind a teljességében használt, mind pedig a módosított szövegekre ugyanazt a licencet kell majd tovább alkalmazni. Továbbá, az eredeti szerzőt vagy szerzőket is meg kell említeni. Egyetlen szócikk sem áll **senki kontrollja alatt**.

Bármely, a **Wikipédiára** feltett szöveget engedély nélkül módosíthatunk és terjeszthetünk, akár profitért is. Azonban a „szabad” nem jelenti azt, hogy bárki bármit írhat, vagy azt tehet, amit csak akar: **tiszteletben kell tartani a szerzői jogokat**, és szükséges az attribúciós előírások és a licencfeltételek megfelelő betartása.

## A JÁTÉKBAN

A **Részvétel** kártyák alkalmazása illusztrálja a játékban a szabad tartalom koncepcióját. Ha egy kártyát a táblára helyeznek, már nem tartozik egy játékoshoz sem, mindenki számára elérhető, hogy szabadon **újrahasználja, módosítsa, kibővítse**, vagy épp **eltávolítsa** azokat.



## 4. PILLÉR: KÖZÖSSÉGI NORMÁK

### A WIKIPÉDIÁN

Mindenkitől elvárjuk, aki hozzájárul a **Wikipédiához**, hogy tiszteletet tanúsítson a többiek iránt, még akkor is, ha nincs egyetértés közöttük. **Udvariasnak, kedvesnek** és **tiszteletudónak** kell maradni, a konszenzusra törekedni, és elkerülni a másokkal szembeni agressziót és a sértő általánosításokat.

Ugyanilyen fontos, hogy a légkör felforrósodásakor higgadtak és összeszedettek maradjunk, és elkerüljük a **szócikkek módosításaival kapcsolatos konfliktusokat**. Fontos a jóindulatú hozzáállás, és annak feltételezése, hogy minden résztvevő ugyancsak jó szándékú, amíg egyértelmű bizonyíték nincs az ellenkezőjére.

Törekedni kell a nyitott, befogadó és barátságos légkör kialakítására.

### A JÁTÉKBAN

A játék több eleme is hozzájárul ennek átéléséhez:

Először is a játék **kooperatív** dinamikája, amivel mindenki ugyanazon cél felé halad: a lehető legjobb cikk létrehozása felé.

Másfelől azzal, hogy a kezek rejtve maradnak, tiszteletteljes **beszélgetésre** vagyunk ösztönözve, hogy ne hátráltassuk véletlenül sem az utánunk következő játékosokat.

Végül pedig a **szerkesztésmérő**, és esetlegesen a **szerkesztéshez kapcsolódó konfliktusok** emlékeztetnek rá, hogy minden játékos maga felel azért, hogy a saját részvétele milyen hatásokkal jár másokra nézve.

**SZERKESZTÉSMÉRŐ**

3

4

5

6

7



# 5. PILLÉR: RUGALMAS SZABÁLYOK

## A WIKIPÉDIÁN

A **Wikipédiának** nincsenek szigorú szabályai az itt felsorolt **5 pilléren kívül**. Bátran adjunk hozzá tartalmat, hiszen az egyik előnye annak, hogy a **Wikipedia** módosítható pont az, hogy **nem kell minden cikknek tökéletesnek lennie már az elején**. Engedjük teret a folyamatos javításoknak és átírásoknak, tudva, hogy közös erőfeszítésekkel a cikk színvonala idővel javítható.

Ezért nem szükséges az összes szerkesztéssel kapcsolatos szabályt azonnal elsajátítani. Az esetleges hibákat a többi szerkesztő **észreveszi, kijavítja, és elemzi**.

A bakiktól sem kell tartani: a szócikk korábbi verziói megőrződnek, és előbányászhatók az előzmények funkcióból. Ez azt jelenti, hogy még hiba esetén sem tud az információ véglegesen károsodni vagy elveszni. A változtatások visszaállításának és a korábbi verziók megtekintésének a lehetőségével van biztosítva tehát a tartalom integritása, és ez teszi lehetővé a **Wikipedia** folyamatos fejlesztését és javítását is.

Ezért, tartsuk észben, hogy ami felkerül, az örökre fent is marad.

## A JÁTÉKBAN

Ez a játék szándékosan készült ilyen **egyszerűre**, több okból kifolyólag is. Egyrészt, hogy **rugalmasságot** tudjon biztosítani. A játék **könnyen érthető**, és szükség esetén **módosítható** is a **szabályok változtatásával vagy új szabályok bevezetésével**.

Ezzel próbáljuk elősegíteni, hogy **új játékmódok jöjjenek létre**, ezért van, hogy a szabályok szándékosan egyszerűek, és nem terjednek ki minden részletre: így a játékot igazán a **magunkévá formálhatjuk**.

Célunk nem az volt, hogy egy tökéletesen kidolgozott játékot hozzunk létre, hanem hogy egy olyan **eszközt teremtsünk**, amit igazítani lehet a ahhoz, ahogy egy adott egyén megítéli, használja vagy fejleszti a **Wikipédiát**.





# HIVATKOZÁSOK

PRISMATIK

[www.prismatik.fr](http://www.prismatik.fr)

**Játéktervezés és grafika:** Léo Capou

**Köszönet a tesztelőknek:** Mélodie, Diane, Miryam, Alexandre, François, Simon, Les Crafteurs, Solène, Quentin, Kuma, Thomas, Fabrice, Océane, Pierre ainsi que les élèves de l'ENJMIN et E-artsup Lille, en particulier Raph, Yasmina, Noémie, Antoine és Jean.

**Magyar fordítás és lektorálás:** Bruszik Ágnes és ...

WIKIMÉDIA FRANCE

[www.wikimedia.fr](http://www.wikimedia.fr)

**Projekt-kezdeményező:** Mathieu Denel, Mathilde Louis

**Projekt vezető:** Mathilde Louis

**Grafika ellenőrzése:** Sarah Krichen

**Oktató tanárok:** Jérôme Hublart, Agnès Lafourcade

FORRÁSOK:

**Betűtípusok:** Open Sans és Linux Libertine

**Szimbólumok:** az engedély az alábbi honlapon keresztül lett kérelmezve:

[www.thenounproject.com](http://www.thenounproject.com)

LICENC

**A Wikeys** játékot úgy tervezték, hogy azt a Creative Commons CC BY-SA 4.0 licencnek megfelelően lehessen használni:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

A játék kidolgozását Franciaország Kulturális Minisztériuma támogatta.