

ZEGERÉSZŐ ONLINE HELYISMERETI JÁTÉK ZALÁBAN

2017-ben, a városban zajló programsorozathoz kapcsolódva életre hívtuk a ZEGerésző fantáziánévre keresztelt online helyismereti vetélkedősorozatunkat.¹ Célunk volt felhívni a figyelmet városunk természeti és kulturális értékeire, történelmére, látnivalóira, nevezetes szülőtteire. Játékunkat internetes felületre terveztük, űrlapos formában jelentettük meg. Öt hónapon keresztül havonta egy-egy újabb feladatsort tettünk fel könyvtárunk honlapjára és a közösségi oldalakra, melyek folyamatosan, a játék zárásáig megválaszolhatók voltak.

Első alkalommal harmincan játszottak velünk. A visszajelzések alapján olvasóink örömmel fogadták az online játékot, várták az újabb feladványokat, és amikor befejeződött a játék, sokan kérték, hogy legyen máskor is lehetőség velünk játszani, legyen még ZEGerésző. A kollégák is hasonlóan gondolkodtak, ugyanis megyei hatókörű városi könyvtárként kiemelkedően fontos a Helyismereti Gyűjteményünk szolgáltatásainak megismertetése olvasóinkkal. A kérdések összeállítása az itt dolgozó kollégák feladata, és itt kaphatnak segítséget a játékosok is a megoldáshoz. A ZEGerésző-vel ráirányítjuk a figyelmet könyvtárunk "kincseskamrájára". Az online módon szervezett és lebonyolított vetélkedő azok számára is elérhető lehet, akik eddig nem tartoztak a könyvtár olvasói közé. Nem titkolt célunk, hogy őket is bevonzzuk könyvtárunkba. A vetélkedő általános marketingcélokat is szolgál, általa intézményünk többször fog szerepelni a helyi médiában.

2018-ban az *Emberek, események, emlékművek - az 1848-49-es forradalom és szabadságharc zalai vonatkozásai* alcímmel készültek el a feladatlapok². A téma jellege miatt itt már nemcsak a város került fókuszba, hanem az egész Zala megye, és a későbbiekben is ezt követtük. A játék alapvetően szórakoztató fejtörő, ezért a kérdések összeállításánál törekszünk arra, hogy izgalmas és változatos legyen a játékosok számára.

Kihasználjuk az űrlap formátum adta lehetőségeket, pl. képeket mellékelünk, melyhez kapcsolódó kérdést jelölőnégyzetekkel vagy feleletválasztós karikába kattintással válaszolja meg a játékos, de használunk feleletválasztós rácsot, ilyenkor oszlopokat és sorokat hozhatunk létre, amelyeket külön-külön elnevezhetünk, a kitöltő pedig soronként haladva választhatja ki a megfelelő választ. Ha a kérdés jellege miatt célszerűbb a saját válasz beírása, akkor ezt a lehetőséget választjuk.

A ZEGerésző célközönsége az első évadok tapasztalata alapján a várost, a megyét jól ismerő, lokálpatrióta beállítottságú felnőttek és a nyugdíjasok közül kerül ki. Emellett azonban szinte minden évben volt kiemelkedően jól teljesítő fiatal is a játékosok között.

2020-ban a könyvtáraknak szembe kellett nézni a járvány és a bezárások okozta kihívásokkal, személyes használat nem lévén az online szolgáltatásokra került a hangsúly. A ZEGerésző, amely ekkor már kipróbált és bevált online vetélkedő volt, az eredeti játékszabályok megtartásával, egy új tematikával ismét bevethető volt. A munkacsoport, amely a szervezésért és a lebonyolításért felelős, a zárás tavaszi hónapjaiban home office-ből chaten keresztül egyeztette le a feladatokat. A járványügyi korlátozások miatt az emberek szabad mozgása nehezített volt, ezért mi egy online ún. virtuális foteltúrát ajánlottunk számukra, képzeletben utaztunk végig Zala megye érdekes részein³. Érintettük a Zala völgyi kerékpárút mentén található nevezetességeket és érdekességeket, de képzeletben elutaztunk Zalaszentgrót felé, illetve a történelmi Zala vármegye területére is. Igyekeztünk változatos, érdekes kérdéseket feltenni, amelyre egy kis fejtöréssel és internetes segítséggel választ lehet találni.

¹ <http://dfmk.dfmvk.hu/dfmvk-aktualis/zegereszoz>

² <http://dfmk.dfmvk.hu/dfmvk-aktualis/zegereszoz-online-helyismereti-vetelkedo>

³ <http://dfmk.dfmvk.hu/dfmvk-aktualis/zegereszoz---online-helyismereti-vetelkedo-2020>

A bezártság több szabadidőt is jelentett sokak számára, ezért felpörgettük a játékot, hetente jelentek meg a feladatlapok a hetes szám köré rendezve: hét héten keresztül, minden feladatlap hét izgalmas kérdéssel. Újdonságként beugró feladat is készült, egy keresztrejtvény, amelyhez Zalaegerszeg helyijáratú buszközlekedési vonalait is ismerni kellett⁴. Ezen a játékon 21 játékos tartott velünk, közülük több visszatérő volt.

2021-ben is ZEGerésztünk, immár negyedik alkalommal. Idén tavasszal időutazásra invitáltuk Zala megye és Zalaegerszeg története és hagyományai iránt érdeklődő játékos kedvű, lokálpatrióta érzelmű olvasóinkat⁵. A feladványok egy része a történeti Zala megyére, annak tájegységeire vonatkozott, de körbejártuk az ötven illetve száz évvel ezelőtti Zalaegerszeg utcáit, tereit is.

A kezdeti munkacsoportot időközben több személyi veszteség is érte, így ebben az évben a technikai feladatok mellett a kérdések összeállítását is én végeztem el. Kezdő helyismereti könyvtárosként az állománnyal való ismerkedésem során folyamatosan gyűjtöttem a lehetséges kérdéseket törekedve arra, hogy még izgalmasabb, változatosabb, gondolkodtatóbb legyen a játék. Tapasztalataim szerint egyre jobb a használók digitális kompetenciája, ezért igyekeztem úgy megfogalmazni a kérdéseket, hogy ne legyen elegendő egy gyors Google keresés a megoldáshoz. Képeket, fotókat digitalizáltam vagy éppen képszerkesztési eljárásokkal elváltoztattam, hogy ne legyenek könnyen felismerhetők. A játékok készítéséhez sokféle segédprogram áll rendelkezésre (pl. anagramma-kereső, keresztrejtvény-szerkesztő, puzzle-készítő), ezeknek használatát azonban az űrlap jellemzően nem támogatja, így más módszert kellett találnom ahhoz, hogy mégis fel tudjam tenni a kéréseimet. Az anagramma esetén például képszerkesztő programmal egy képre írtam fel a keletkezett szavakat, melyre rövid válaszként az űrlapon tudott megoldást adni a játékos. Keresztrejtvény esetén ez nem volt megoldható, így született a beugró kérdés, amit egy külön űrlap erre a kérdésre kialakított felületén lehetett beküldeni. Szerettem volna videós kérdést is beleszerkeszteni, de ez nem sikerült, így született az a megoldás, hogy videóból vágtam ki néhány képkockát, melyet egy képre szerkesztve helyeztem el az űrlapon.

A technikai megvalósítás a készítő számára okozott fejtörést, de a játékosok is könnyen futhattak aknára a becsapós kérdések miatt. Az igaz-hamis kérdések egy része például majdnem igaz volt, tehát válasz szempontjából hamis. A várost ábrázoló régi fotók közé becsempésztem olyan képeket is, amelyek más városban készültek, de könnyen összetéveszthetők. A „Járt-e a városunkban?” típusú kérdéshez egy a Fortepan adatbázisban fellelt kép adta az ötletet, melyen Földi Teri látható⁶. A kérdésre adott válaszként megadott nevekről, híres emberekről kellett eldönteni, hogy jártak-e Zalaegerszegen. Ez valóban nem volt könnyű, és a Google sem mindig a barátunk, de megválaszolható volt.

A ZEGerészőhöz teljes egészében online elérhető irodalomjegyzéket⁷ állítottam össze. A Hungaricana adatbázis gazdag tárháza többek között a megyénkről és városunkról megjelent helyismereti kiadványoknak is. Itt megtaláljuk a választ arra a kérdésre is, amely játékosainknak - elmondásuk alapján - a legnagyobb fejtörést okozta, hogy járt-e Kodály Zoltán Zalaegerszegen. A kérdés kissé cseles, ugyanis tervben volt a látogatása, a Zalamegyei Újság fő oldalon hozta a nagy hírt⁸, de végül mégsem került rá sor⁹.

⁴ <https://learningapps.org/watch?v=pf6ou4xe320>

⁵ <http://dfmk.dfmvk.hu/hirek/zegeresz-2021>

⁶ <https://fortepan.hu/hu/photos/?q=Zalaegerszeg>

⁷ <http://dfmk.dfmvk.hu/hirek/zegeresz-2021>

⁸ https://library.hungaricana.hu/hu/view/ZalamegyeiUjsag_1933_1/?pg=26&layout=s&query=kod%C3%A1ly%20zolt%C3%A1n

⁹ https://library.hungaricana.hu/hu/view/ZALM_zf_14/?pg=114&layout=s&query=kod%C3%A1ly%20zolt%C3%A1n

A negyedik ZEGerésző 4 fordulós volt, a beugró feladata keresztrejtvény volt, melyben zalai tájnyelvi szavakra kérdeztünk rá¹⁰.

Úgy látom, hogy lassan kikopnak nyelvünkől ezek a régi szavak, mint például a silinga vagy a pekedli, a csekmet, és azt is ritkán mondjuk, hogy töszmörög vagy szétposszan. Egy-egy idősebb, vagy falusi környezetben élő rokon, ismerős révén még emlékezünk rájuk, de már kevesen használják a mindennapokban, a városi környezet, megváltozott életforma miatt. A játékosok visszajelzése is ezt támasztja alá, volt olyan nyugdíjas korú játékosunk, aki nem ismerte ezeket a szavakat.

ZEGerészős évadainkat minden alkalommal eredményhirdetéssel zárjuk, melyre meghívást kapnak azok, akik végig velünk tartanak és a legtöbb pontot érik el. Idén tizenketten kaptak meghívót, mindannyian ajándékkal és egy jó játék élményével távoztak. Jövőre újra jelentkezők a ZEGerészővel.

Szili Erika



¹⁰ <https://learningapps.org/watch?v=pij0o8dg521>