

FROMANN RICHÁRD

**JÁTÉKOSLÉT**  
A GAMIFIKÁCIÓ VILÁGA



© Fromann Richárd, Typotex, Budapest, 2017

A kötet megjelenését támogatták



JátékosLét  
Kutatóközpont



games for business

Games for Business



Mindspace



ParaPark



Jogtánár.hu

# TARTALOM

<i>Szubjektív alapgondolatok</i>	9
<i>Előszó</i>	11
1. JÁTÉKOSLÉT A 21. SZÁZADBAN	15
1.1. <i>Bevezető gondolatok</i>	15
1.2. <i>A homo ludens és a „játékos világszemlélet”</i>	16
1.2.1. <i>Huizinga: Homo ludens</i>	16
1.2.2. <i>A gamification és a „játékos világszemlélet” megjelenése</i>	18
1.3. <i>Az információs társadalom és a netgeneráció</i>	20
1.3.1. <i>Az információs társadalom</i>	20
1.3.2. <i>Globalizálódó világ, globalizálódó generációk</i>	22
1.3.3. <i>McCrandle generációs tipológiája</i>	23
1.3.4. <i>Generációk a digitális szocializáció fényében</i>	29
1.4. <i>A virtuális világok, az online játékok közösségi tereinek feltérképezése</i>	31
1.4.1. <i>A virtuális világok valósága</i>	32
1.4.2. <i>Az MMORPG-k világa és játékos közössége</i>	38
1.4.3. <i>A JátékosLét kutatás (2011–2015)</i>	46
1.5. <i>„Virtuális reinkarnáció”: online és offline státuszok kapcsolata</i>	52
1.5.1. <i>Virtuális és valós kapcsolati kölcsönhatások az online játékosok körében</i>	52
1.5.2. <i>Az MMORPG virtuális közösségeinek szabályrendszerei</i>	54
1.6. <i>Új motivációs rendszerek – „Motiváció 3.0”</i>	63
1.6.1. <i>Fókuszban az intrinzik motivációk</i>	63
1.6.2. <i>A Pink-féle motivációs rendszerek</i>	65
1.7. <i>A játékosok motivációinak vizsgálata</i>	67
1.7.1. <i>Flow és játék</i>	67
1.7.2. <i>A játékosok motivációjának tipológiája</i>	69
1.7.3. <i>F-modell – A JátékosLét kutatás játékosipológiája</i>	74

2. A GAMIFICATION MEGJELENÉSE A TÁRSADALOMBAN	95
2.1. A játékok jelentősége	95
2.1.1. A játék fogalma	96
2.1.2. A videójátékok pozitív hatásainak kutatása	101
2.2. A gamification kezdete, fogalma és alapjai	104
2.2.1. A gamification kezdete és fogalma	105
2.2.2. A gamification működése és hatásmechanizmusai	115
2.3. A gamification alkalmazási területei	125
2.3.1. Gamification az oktatásban	126
2.3.2. Gamification a munkahelyen és az üzleti folyamatokban	139
2.4. A gamification határai, torz értelmezései és tévútjai	152
2.4.1. A gamifikáció mint játék	154
2.4.2. A gamifikációs omnipotencia illúziója	154
2.4.3. A megfelelő diagnosztika hiánya	155
2.4.4. A személyreszabottság hiánya	157
2.4.5. Extrinzikcentrikus gamifikáció (ECG)	158
2.4.6. Az interaktivitást és a participációt ösztönző jelleg hiánya	159
2.4.7. A rendszer-integráció hiánya	159
2.4.8. A megfelelő humán támogatás hiánya	160
2.4.9. Kötelezővé tett részvétel	161
2.4.10. Vezetői kontroll és manipuláció	161
3. ÖSSZEFOGLALÁS ÉS SZUBJEKTÍV KÖVETKEZTETÉSEK	163
3.1. A könyv rövid összefoglalása	163
3.2. Szubjektív következtetések, a „játékos világszemlélet” megfogalmazása	164
<i>Utószó helyett</i>	167
<i>Felhasznált irodalom</i>	171
<i>Köszönetnyilvánítás</i>	183
<i>Mellékletek</i>	185

*Édesapámnak*

*Akitől megtanultam, hogy mindenben az értéket kell keresni.  
Aki megmutatta, hogyan kell értük küzdeni.  
Aki példát adott, hogyan kell emberré válni.*

*Köszönök neki mindent,  
hogy életével utat tört előttem.  
Most neki ajánlom az egész munkásságomat,  
különösen e könyvemet.*

## SZUBJEKTÍV ALAPGONDOLATOK

Gyermekkorom óta megszállottan foglalkoztat az a sorskérdés, hogy valójában mi mozgatja az embert, miért érdemes élni, melyek az igazán fontos és értékes dolgok az életben. Ezért is lettem kutató, pedagógus és nem utolsósorban képzőművész. Bár fiatalkorom óta mindig is meghatározó volt számomra a játék, valójában a játékoságot „belülről” műveltem. Világszemléletemben kiemelten fontos a játék igazi lényege: a „szabadság foka”, az ismeretlen jövő kínálta lehetőségek játékos tárháza. A játék számomra látásmód, filozófia, amely jobba teheti az életünket. Mindig is izgalmasnak találtam azokat a játékokat, amelyekben a felfedezés élménye, a kiszámíthatatlanság pozitív feszültsége igazán érezhető volt. Legyen ez offline (fizikai) vagy online (virtuális) játék – a játékélmény számomra univerzális és semmilyen platformhoz nem köthető. Hiszem, hogy a játékok világa különleges érték, amely mindenkihez szól, és „újrarendező” szabályaival képes felülírni még azokat az előítéleteket is, amelyek a játékon kívüli világban megoldhatatlannak és feloldhatatlannak tűnnek. Hatodik éve tartó kutatásom során sikerült belecsöppennem és belelátnom egy fantasztikus világba, és a tapasztalataim alapján tiszta szívből mondhatom, hogy az emberi társadalom valóban a *homo ludens* társadalmának a küszöbén áll. Jelen könyvemben arra teszek kísérletet, hogy ezt bemutassam.

*Szentendre, 2016. december 29.*

## ELŐSZÓ

Fromann Richárdot úgy ismertem meg, hogy a konzulense voltam, amikor szociológushallgatóként a szakdolgozatát írta. Azért választott engem, mert szociológusként szenvedélyesen érdekelte az emberi motiváció, és ebből írta a szakdolgozatát. Úgy vélte, hogy a munkájában egy pszichológus tudja a leginkább segíteni. A kapcsolatunk során nagy örömmel konstatáltam, hogy ő is vonzódik a játékokhoz.

Ahogy a legtöbb ember, én is mindig szerettem játszani, de nálam ennek sajátos társadalmi jelentősége is lett, persze minden tudatos meggyőződés és elhatározás nélkül. A létező szocializmusban felnőve nehezen viseltem a bornírt tekintélyelvűséget az iskoláimban és általában a társadalom egészében, amely hangsúlyosan munkaalapú társadalomként mutatta magát, és gyanakvással tekintett a játékoságra. Ezért aztán számomra a játék egy kicsit ezen munkaalapú tekintélyelvűség elleni lázadást is jelentette. Ennek az egyik első vidám megnyilvánulása a hetvenes évek elején az egyetemi tanulmányaim során a kötelező ideológiai tárgyhoz való viszonyom volt. Minden egyetemi hallgatónak hallgatnia kellett tudományos szocializmust, és a pszichológusok és a történészhallgatók egy csoportba kerültek. Két történészhallgató társammal azzal fejeztük ki véleményünket erről a ránk kényszerített ideológiáról, hogy az órákon a pad alatt tünnetőleg ultiztunk. Gyermeteg dolog, de gyermek volt a rendszer is. Tudtommal volt idő, amikor az ultit nem nézte jó szemmel a rendszer, sőt a nevet sem illett használni, átkeresztelték talonmáriásnak.

Ilyen előzmények után a nyolcvanas évek elején a Gondolat Kiadó pszichológiai könyvek kiadásáért felelős szerkesztője lettem, és számomra a rendszerrel szembeni kritika megnyilvánulását is jelentette, amikor megjelenhetett az a mű, amire ennek a könyvnek a címe is utal: Huizinga *Homo ludens* című klasszikus műve. Furcsának tűnhet, de számomra és a környezetem számára ennek társadalmi jelentősége volt.

Nem sokkal ezután felkeresett a kiadóban Voigt Vilmos, a kiváló néprajztudós, és a figyelmembe ajánlott egy angol könyvet. A két brit antropológus, Jeremy Chermas és Roger Lewin szerkesztésében megjelent tanulmánykötet

címe magyarul *Nem csak munkával él az ember – A nem létfontosságú tevékenységek* lett, merthogy örömmel vállalkoztam a kiadására, és a kiadó vezetésének jóváhagyását is sikerült megszereznem. A kötet különös jelentőségét az adta számomra, hogy túlmutatott a szocialista munkaalapú társadalom csöndes kritikáján, és arra világított rá, hogy az a nézet nem állja meg teljesen a helyét, miszerint a társadalmi jólét az iparosodott társadalmak vívmánya, és ezt csak a szorgos és fegyelmezett munkával lehet elérni, ami az ilyen társadalmak sajátja. A vadászó-gyűjtögető, „primitív” törzsekre pedig úgy tekintettünk, mint egy olyan társadalomra, amely nyomorúságosabb élet fenntartásáért küzd. A kötet szerzői a bevezetőben egy antropológiai kutatásra hivatkoznak, amelynek során egy kanadai antropológus, Richard Lee tizenhét hónapon át élt a kung-szan busman törzsnél. A kutatásából számunkra most a törzs időmérlegére vonatkozó adatok lényegesek. A kungok átlagosan két és fél napot dolgoznak egy héten. A munkanapjuk hatórás, így végeredményben számukra a heti munkaidő tizenöt óra. Ezzel olyan minőségű étrendet teremtenek, ami meghaladja a nyugati normákat. A fiatalok általában húszéves korukban kezdenek el dolgozni, és hatvanéves koruk táján vonulnak nyugdíjba. Lee feljegyzései szerint az általa meglátogatott táborokban a nyugalomba vonult emberek aránya a teljes népesség kb. 10%-a volt, ami összemérhető az ipari társadalmakban tapasztalható aránnyal. A kungok időmérlege szerint életük mintegy harmadát töltik munkával, egy másik harmadát más táborokban élő rokonok és barátok látogatásával, a harmadik harmad pedig látogatók fogadásával telik. Tehát életük kétharmadát társas-kulturális tevékenységekkel töltik, amelyeknek szerves részét alkotják a játékok különféle formái.

Ha most teszünk egy nagy ugrást a 21. század digitális forradalmának társadalmába, akkor izgalmas kép tárul elénk. Az információs társadalom azzal a reménnyel kecsegtet, hogy lényegesen javíthatunk a „létfontosságú tevékenységek” és a játékok arányán anélkül, hogy vissza kellene térnünk a kungok vadászó-gyűjtögető társadalmának életformájához. Ez azonban radikális szemléletváltást igényel. A modern társadalom szembeállítja a munkát mint a megélhetésért kényszerűségből folytatott, nem élvezetes tevékenységet és a játékot, ami a fel szabadulást jelenti e kényszer alól, de luxus, és nem termel értéket. Ha valaki a megélhetésért játszik, mint a hivatásos pókerjátékos, akkor azt a tevékenységet sem ő, sem más nem tekinti igazi játéknak.

A radikális váltást az jelentené, ha a megélhetéshez szükséges tevékenységeinket úgy végezhethetnénk, hogy azok a játék valódi örömeivel járjanak együtt. Erre kínál lehetőséget a játékosítás, melynek egyik legnagyobb hatású képviselője Jane McGonigal, aki arra a meggyőződésre jutott, hogy a modern munkaalapú társadalom nem képes ugyan kielégíteni a valódi, emberi igényeket, ám a digitális



fejlődés megteremtette annak lehetőségét, hogy megoldást találjunk erre. Nagy sikerű könyvében így fogalmaz: „Az igazság az, hogy a mai társadalomban a számítógépes és videojátékok olyan igazi emberi igényeket elégítenek ki, amelyeket a való világ jelenleg képtelen kielégíteni. A játékok olyan jutalmakkal szolgálnak, amelyekkel a valóság nem. Úgy tanítanak, inspirálnak és kötnek le, ahogy a valóság nem. Úgy összehoznak bennünket egymással, ahogy a valóság nem. A valóság elromlott, és ezért el kell kezdenünk olyan játékokat készíteni, amelyek helyrehozzák.”

A játékok voltaképpen azt kínálják tudatos tevékenységünk számára, amit az elménk végez, és ami a sikeres emberi evolúció alapja: szimulálja a valóságot, és ezzel segít elkerülni, hogy egy rossz döntés végzetes legyen, megengedi, hogy kockázatmentesen tanuljunk a hibáinkból. Az újabb kognitív idegtudományi kutatások arra világítanak rá, hogy elménk működésének döntő része az, amit kognitív tudattalannak vagy adaptív tudattalannak nevezünk. Ez folytonosan futtatja a világunk szimulált modelljét, és alternatív cselekvéseket próbál ki rajta, amíg végül eljut a jó megoldáshoz, ami tudatosodik és cselekvéssé válik. A játékokkal ezt a mechanizmust tudatos szinten működtethetjük.

Az idegtudomány azt is feltárta, na jó: nagyon jó úton halad annak feltárása felé, hogy mik a motiváció idegrendszeri alapjai. Amikor Fromann Richárd a motiváció gyökereit keresi, ma már bevonhatja figyelme körébe az agy dopaminalapú jutalmazó rendszerét is. Ezek a kutatások is kapcsolatba hozhatók a játék áldásos hatásaival. Brian Sutton-Smith, a játékok kiváló pszichológus szakértője szerint a játék ellentéte nem a munka, hanem a depresszió. A játék lehetőséget ad arra, hogy az energiáinkat optimistán olyasmire kössük le, amiben jók vagyunk, vagy amiben érezzük a fejlődés lehetőségét, és amit élvezünk. Tehát a munka is lehet a depresszió ellentéte, amennyiben játékosan végezhetjük.

Van még egy fontos mozzanat, ami a játék jelentőségét kiemeli mind az egyén, mind a társadalom szintjén. A munkaalapú társadalomban, mivel véresen komolyan vesszük ezt a tevékenységet, a hibázás rendkívül negatív megítélést kap. Ennek megfelelően egy jól szocializált ember minden elkövet, hogy elkerülje a hibázást. Ebben sokat segít neki az adaptív tudattalan szimulációs rendszerünk, mert lejátssza a hibázási lehetőségeket, és jó esetben olyan döntést kínál föl a tudatos cselekvés számára, ami nem vezet hibázáshoz. Mégis jól tudjuk, hogy rendszeresen követünk el hibákat, de nagyon nem mindegy, hogy miként kezeljük őket, akár mások, akár a magunk hibáiról van szó. Ahogy Carol Dweck klaszikus kutatásai igazolták, azok, akik vállalják a hibázás kockázatát, és megszerzik annak lehetőségét, hogy a hibáikból tanuljanak, sokkal jobb teljesítményekre lesznek képesek, mint azok, akik igyekeznek elkerülni a hibázást, és ha mégis

bekövetkezik, negatívan reagálnak rá. A játékok éppen abban segítenek, hogy az egzisztenciális kockázat görcse nélkül hibázhassunk, és a tudatos tevékenységünk szintjén is tanuljunk a hibáinkból. Ezt a lehetőséget kínálja számunkra társadalmi szinten a játékosítás. Lehet, hogy utópia, de érdemes megpróbálni. Jobb, mint a depresszió.

*Tahitótfalu, 2016. december 12.*

*Síklaki István  
egyetemi magántanár  
Budapesti Corvinus Egyetem*

# 1. JÁTÉKOSLÉT A 21. SZÁZADBAN

## 1.1. Bevezető gondolatok

„A játék az lesz a 21. századnak, ami a munka volt legalább háromszáz évig az ipari társadalomnak: a megismerés és az értékteremtés domináns módja.” (Kane 2004). Pat Kane tizenkét évvel ezelőtti kijelentése előtt több mint fél évszázaddal elhangzott a *homo ludens*<sup>1</sup> fogalmát megalkotó Huizinga markáns gondolata is, miszerint a „kultúra a játékban bontakozik ki” (Huizinga 1944: 7). Az igazán meghatározó mérföldkő a 2011. évhez köthető, amikor is egy játékfejlesztéssel foglalkozó, San Franciscó-i konferencián<sup>2</sup> berobbant a *gamification*<sup>3</sup> kifejezés, aminek híre igen gyorsan elterjedt a világon. Szerencsés találkozása volt ez a 2010-es években magas szintre fejlődött videojáték-iparnak és annak a társadalmi igénynek, amelyet a hagyományos motivációs rendszerek válsága okozott, hiszen a gyökeresen átalakuló társadalmi intézmények már új motivációs eszközöket kívántak meg.

A világ ugyanis kezd rájönni, hogy a játékok nem csupán öncélú, szórakoztató szabadidős tevékenységek, hanem olyan potenciális értékteremtő eszközök, amelyek az élet minden területét képesek átalakítani, hatékonyra tenni, és nem utolsósorban a közérzetet és a hétköznapi hangulatot is jelentősen javíthatják. Jesse Schell a 2010-es DICE-konferencián tartott előadásában egy olyan jövő képét vázolta fel, amelyben minden egyes napi tevékenységünk játékosítva lesz: a fogmosástól kezdve a testmozgásig. Elképzelése szerint valójában életünk minden egyes másodpercében játszani fogunk valamilyen módon (Schell 2010). Schell víziója szerint a gamifikáció hatással lesz a különböző viselkedésformák fejlődésére, hiszen a játék olyan tevékenység, amelyet a belső öröm átéléséért szívesen végeznek az emberek. Ezt a felvázolt drámai jövőképet jól összegzi Schell a *The*

---

<sup>1</sup> A *homo ludens*ről bővebben az 1.2.1. fejezetben olvashatunk.

<sup>2</sup> A *Game Developer's Conference* (GDC) 2011. február 28. és március 4. között került megrendezésre San Franciscóban.

<sup>3</sup> Jelen könyvben a *gamification*, *gamifikáció* és a *játékosítás* fogalmakat egymás szinonimájaként használom. A fogalomnak és működésének a részletes bemutatása a 2. fejezetben történik.

*Art of Game Design* című könyvében, ahol a *game* szót a következőképpen definiálja: „problémamegoldó tevékenység játékos hozzáállással” (Schell 2010: 37).

A fentiekben röviden bemutatott bevezető gondolatkör és helyzetkép jól összegzi a könyvem témáját, és egyben kifejezi azt a célt is, amit alapvetően el szeretnék érni. Ha nagyon röviden, egy mondatban kellene összefoglalni a könyvem fő mondanivalóját, akkor úgy fogalmaznék, hogy ezzel a munkával szeretnék rámutatni a játékos világszemlélet aktualitására, jelentőségére, pozitív hozadékára, valamint hozzájárulni e látásmód széles körű elterjedéséhez és mély beágyazódásához. Véleményem szerint a játékos világszemlélet a *homo ludens* társadalmi attitűdje, amelynek csupán kiindulópontja a *gamification* megjelenése. A játékosítás nem egy technika, nem pusztán egy eszköz vagy egy módszer, hanem valójában egy új (információs) korszak által megkövetelt szemlélet manifesztuma. A játék segít kilépni gondolkodásbeli korlátaink és beidegződéseink kereteiből.

A kutatásom alapfeltételezése, hogy a virtuális világok terében létező, online közösségi játékok<sup>4</sup> működése jól reprezentálja azokat az egyéni és szociális erőket és motivációkat, amelyeket a *gamification* képes a valós, fizikai térbe konvertálni és ott megvalósítani. Ebből a feltételezésből kiindulva kutatásom során mindvégig igyekeztem igen nagy hangsúlyt fektetni az online közösségi játékok és játékosok megismerésére. Azt gondolom, hogy az online térben tapasztalt játékos jelenségeket és összefüggéseket nagyon jól lehet hasznosítani a való életben, különösen a fiatal generációk motivációjának megismerése céljából.

## 1.2. A *homo ludens* és a „játékos világszemlélet”

### 1.2.1. HUIZINGA: *HOMO LUDENS*

„Az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki” – írta a híressé vált mondatát Johan Huizinga az 1938-ban kiadott *Homo ludens* című könyvének bevezetőjében (Huizinga 1944: 7). E sorok írásakor még ő sem sejtette, hogy közel nyolcvan évvel később olyan küszöbhez érkezik az emberiség, amikor merész kultúrfilozófiai eszme-futtatása valósággá válhat, és a válságba került társadalmi intézményrendszereket a játékosság szelleme újíthatja meg.

<sup>4</sup> E könyvben egymás szinonimájaként használom az online közösségi játékok, a sokszereplős online játékok és az MMOG kifejezéseket. Hasonló módon szinonimaként kezelem az online közösségi szerepjátékok, a sokszereplős online szerepjátékok és az MMORPG fogalmakat.

Huizinga a művében a *homo ludens*, azaz a *játékos ember* kifejezés létjogosultságára hívja fel a figyelmet: szerinte nem a játékok alakultak ki az emberi kultúrából, hanem éppen fordítva; hiszen „a játék régebbi, mint a kultúra” (Huizinga 1944: 9). Az, hogy az állatok világában is ugyanúgy megtalálható a játékoság, arra mutat rá, hogy a játék nem az emberi kultúra terméke. „Az állatok azonban nem vártak arra, hogy az ember tanítsa meg őket játéokra. Sőt, azt állíthatjuk, hogy az emberi lény semmiben sem járult hozzá új, lényeges ismeretjelleggel a játék általános fogalmához. Az állatok éppúgy játszanak, mint az emberek. A játék minden alapvonása megvan az állatok játékában is” (Huizinga 1944: 9). Mindemellett arra is rámutat, hogy a játék több, mint pusztán fiziológiai vagy biológiai funkció; a játék szerinte olyan értelmes tevékenység, amely túlnő a létfenntartás ösztönén, és értelmet ad biológiai létünknek.

Huizinga talán legfontosabb állítása, hogy „a kultúra a játékból keletkezik”, hogy „kezdetben játsszák a kultúrát” (Huizinga 1944: 55). Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy az emberi kultúra alaptényezői játékos formában jelennek meg, de a kultúra intézményesülése után a játékos elemek már háttérbe szorulnak. Bár Huizinga fentiekben bemutatott nézeteit megosztónak is tekinthetjük, és egyes állításai vitathatónak tűnnek, abban viszont egyértelműen konszenzus alakult ki, hogy a játék kezdetektől része az emberi civilizációnak, és évezredek óta fontos alkotóeleme minden kultúrának. Ezt támasztja alá az is, hogy a régészek által feltárt, első komplex szabályrendszerrel rendelkező játék<sup>5</sup> Kr. e. 3000-re tehető (Gibb 2006). Ezt követően is minden régi kultúrában jelen voltak a játékok, így természetesen többek között az ókori görögök és rómaiak is játszottak.

Huizinga – a kultúrelméleti koncepcióján túl – kísérletet tett a kultúra játékos elemeinek a meghatározására is, és egy olyan játékteóriát dolgozott ki, amely a mai napig a játékképzés klasszikus hivatkozási pontjának számít. A holland kultúrtörténész a következőképpen foglalja össze a játék fogalmát: „A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a »közön-séges élet«-től való »különbözőség« tudata kíséri” (Huizinga 1944: 37). Az író magyarázatul a játék több fontos jellemzőjét részletesen kifejti, különös tekintettel az alábbi elemekre (Huizinga 1944: 16–21):

1. *Szabad cselekvés.* Ez azt jelenti, hogy a játék sosem lehet kötelező jellegű, kényszerből fakadó tevékenység, mert az Huizinga szerint könnyen *petitio principii*hez<sup>6</sup> vezethet. A játék szabad, sőt maga a szabadság.

<sup>5</sup> A *backgammon* nevű táblajáték.

<sup>6</sup> *Petitio principii*: magyarul körkörös érvelés, amikor a következtetés már benne van az alapállításban.

2. *Érdeknélküliség.* A játékban az örömet nem a lét- és fajfenntartási, biológiai szükségletek kielégítésében, hanem magukban a tevékenységekben találjuk.
3. *Térbeli-időbeli zártság és elhatároltság.* A játék értelme és tartama önmagában van. A játék mindig meghatározott időben és meghatározott térbeli határok között játszódik le: így a játéknak van tere, eleje és vége, de az bármikor ismételhető. Nemcsak a játék egésze ismételhető, hanem annak belső felépítése is.
4. *Játékszabályok által képviselt rend.* Minden játéknak megvan a maga szabálya, amely feltétel nélkül kötelező, minden játékosra érvényes. A szabályokkal szemben szkepticizmusnak helye nincs, hiszen amint átlépik a szabályokat, összedől a játékvilág, és vége a játéknak. Aki vét a játékszabály ellen, vagy kivonja magát alóla, az játékrontó, ami a legrosszabb kategória, mivel magát a játékot rombolja vele.

A *homo ludens* gondolkörét Huizinga vezette be, és ő tette tudományos diskurzussá, valamint elsőként értelmezte ilyen rendhagyó módon az emberi kultúra és a játék kapcsolatát, a rákövetkező évtizedekben pedig egyre többen erősítették meg ennek jelentőségét és létjogosultságát. A 2.1.1. fejezetben részletesen körülményezük a játék fogalmát, és a különböző elméletek és modellek bemutatásán keresztül újra vissza fogunk térni a *homo ludens* gondolköréhez.

### 1.2.2. A GAMIFICATION ÉS A „JÁTÉKOS VILÁGSZEMLELET” MEGJELENÉSE

Több mint hetven évnek kellett eltelnie, hogy Huizinga forradalmi kijelentése után megszülessen a *gamification* kifejezés. A fogalom nagy vonalakban azt a trendet jelenti, amelynek célja, hogy a játékokat és a játékos mechanizmusokat értékteremtés céljából végre a való életben is, a társadalmi folyamatokat meghatározó intézményrendszerekben bevezessék és működtessék.

Jane McGonigal, a *gamification* ügyének első nagy apostola és ikonikus alakja a *Reality is Broken* című korszakalkotó könyvében (McGonigal 2011) azt állítja, hogy a videojátékok óriási segítséget és megoldást jelenthetnek az élet egyéni és globális problémáira. Az, hogy a játékok szeretete és élvezete minden emberre egyaránt jellemző, annak köszönhető, hogy a jó játékok olyan alapvető emberi szükségleteket elégítenek ki, mint az autonómia vagy a kiválóság érzése, de hozzájárulnak a személyiségfejlődéshez is. Tekintve, hogy a videojátékok többsége fejleszti a felhasználók komplex problémamegoldó készségeit, a játékok nemcsak remek kikapcsolódást és szórakozást jelentenek, hanem kifejezetten hasznosak is lehetnek az élet különböző területein. Mindebből kifolyólag McGonigal a

videojátékot egyenesen az egyik fő eszköznek és lehetőségnek tekinti a globális civilizációs problémák megoldására.

Emberek milliói töltenek el átlagosan heti húsz órát virtuális világokban, online játékokkal, amelyekben – a való élethez hasonlóan – szintén „munkavégzés” történik, és szüntelenül különböző feladatokat kell megoldaniuk, csak ezt a játékokban nagy élvezettel és örömmel teszik. Ez a ráfordított idő olyan mértékű, mintha a játékosok a főállásuk mellett egy részmunkaidős állásban dolgoznának. McGonigal arra hívja fel a figyelmet, hogy ha a játékosok mindezt az időt a világ jobbítására fordítanák, választ találhatnánk az olyan globális problémákra, mint a klímaváltozás, a szegénység vagy az olajhiány. Állítása szerint a világ legsúlyosabb problémáit meg lehetne oldani olyan alternatív valóságokon és játékokon keresztül, amelyekben az emberek globális együttgondolkodás eredményeképpen különböző ötleteket, módszereket és megoldásokat dolgoznának ki közösen. Teljes értékű játékelmény építhető ugyanis az oktatási, személyiség- és képességfejlesztő tartalmak létrehozása köré, így minden olyan játékkal töltött perc, amelynek során nem jön létre új érték, elmaradt haszonnak tekinthető (McGonigal 2011).

Ugyanakkor McGonigal nemcsak rámutatott a videojátékok felhasználási lehetőségére és jelentőségére, hanem ő maga is elkezdett játékokat tervezni. A *World Without Oil* például videókkal és újságcikkkel egy elképzelt világot hoz létre, amelyben az olajkészletek már kimerültek. A játékosoknak ebben a játékban feladatokat, küldetéseket kell megoldaniuk, és blogbejegyzésekben kell rögzíteniük az ötleteiket és a megoldási javaslataikat, amelyekkel megpróbálnak valódi, létező problémákat megoldani.

Miközben a játék és a játékos világszemlélet egyre nagyobb szerepet kap a társadalomban, különösen a fiatal generációk életében, a játékfejlesztés elég komoly iparággá nőtte ki magát. Ezt jól mutatja, hogy 2013-ra már 76 milliárd dollárra becsülik a videojátékok piacát, évi 9%-os növekedéssel (Galarneau 2014). Ennek egyenes következménye, hogy hatalmassá vált a játékok tudományos vizsgálatára vonatkozó igény, mind játékfejlesztői, mind felhasználói, mind tudományos-kutatói oldalon. Egyre nagyobb számban rendeznek konferenciákat, írnak tudományos cikkeket és könyveket, vagy hirdetnek meg olyan egyetemi kurzusokat, amelyek ezt a folyamatot vizsgálják, validálják és erősítik. A játékfejlesztői oldalon is felismerték, hogy a játékok tervezéséhez komoly szakmai háttér munka, pszichológiai elemzés és tudatos tervezés szükséges (Schell 2008). Mindennek köszönhetően az utóbbi években a legkülönbözőbb tudományterületekről érkező kutatók részéről óriási érdeklődés mutatkozott a játékok világa iránt, és kirajzolódni látszik egy olyan játéktudományos irányzat, amelyet nagyfokú multidiszciplinaritás jellemez.

A *gamification* 2010-es megjelenésével a kutatás fókusza az elmúlt időszakban a játékról mint problémás, patológiás tevékenységről (elsősorban a függőség, agresszivitás és a társas izoláció kérdései) elmozdult az emberi tényező, vagyis a játékosok megismerésének az irányába, különös tekintettel a játékok pozitív hatásainak a vizsgálatára. Ebben a folyamatban sokat segített a gamifikáció elterjedése, mivel a játékosítás elemi szinten használja fel a játékok kognitív és szociális kompetenciákra gyakorolt fejlesztő hatásait, de legfőképpen motivációs erejét. A játékok világának, működésének és fejlesztő hatásainak minél részletesebb megértése nagymértékben hozzájárulhat a társadalom, a technológia és a kultúra új szempontokból való vizsgálatához, és a megszerzett ismeretek birtokában akár azok átalakításához is (Iosifidis 2011).

### 1.3. Az információs társadalom és a netgeneráció

Az internet, a számítógépek, tabletek és mobiltelefonok világa, vagyis az infokommunikációs eszközök (IKT) és szolgáltatások a hétköznapjaink részévé váltak, teljesen beépültek a környezetünkbe. Jelenleg a világ népességének 47%-a, azaz már több mint 3,5 milliárd ember használ internetet.<sup>7</sup> Összefoglalva: információs társadalomban élünk, egy olyan világban, amelyben az információ létrehozása, megszerzése, továbbadása kiemelt jelentőséggel bír. Az információs társadalom megköveteli az IKT-eszközök ismeretét és használatát, hiszen ennek hiányában előbb-utóbb hátrányos helyzetbe kerülhetnek a „nem használók”. Csak azok tudják jól kihasználni az új információs társadalom lehetőségeit, akik rendszeresen használják ezeket az eszközöket.

#### 1.3.1. AZ INFORMÁCIÓS TÁRSADALOM

Jelenleg nincs egységes definíció arra, hogy pontosan mi is az információs társadalom, de szinte mindegyik elmélet arra a fő kérdésre fókuszál, hogy a folyamatosan fejlődő infokommunikációs technológia milyen módon alakítja át a társadalmat, a hétköznapi életünket, a kapcsolatainkat. Ennek megfelelően az információ előállítás, elosztása, terjesztése, használata és kezelése egyben meghatározó gazdasági, politikai és kulturális tevékenység is. Az információs társadalom egyik fő jellemzője, hogy az információtechnológia központi szerepet

<sup>7</sup> A folyamatosan változó, aktuális statisztika itt követhető: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/> (megtekintve: 2016. 12. 29.).



tölt be az ipari termelésben, a gazdaságban, az egészségügyben, az oktatásban, a tudástranszferben, a kultúra területén a szociális, közösségi életben, vagyis az egész társadalomban. Manuel Castells (2000), a hálózati társadalom ismert kutatója szerint az információs társadalom az emberi együttélésnek egy teljesen új módját hordozza magában, ahol az információ előállítása és tárolása jelenti az új kihívást. Az információs társadalmat az ipari társadalom folytatásaként is értelmezik, ami erősen kapcsolódik a posztindusztriális társadalom, a posztfordizmus, a posztmodern társadalom, a tudástársadalom és a hálózati társadalom fogalmaihoz.

Maga az információs társadalom (angolul *information society*) kifejezés 1961-ben született, és a hetvenes évekig párhuzamosan használták a tudástársadalom fogalmával és más olyan terminussal, amelyek a posztindusztriális társadalomra utaltak. A kifejezés a nyolcvanas években vált ismertté, de leginkább az internet-és számítógép-használat széles körű elterjedésével kapott új értelmet.

Ennek megfelelően az információs társadalom egyik legelterjedtebb meghatározásában a technikai újítások jelentik korunk legfontosabb jellemzőjét, különösen annak fényében, hogy az infokommunikációs eszközök folyamatosan fejlődnek és terjednek. Ennek egyik oka az IKT-eszközök árának csökkenése, elérhetőségük növekedése, valamint a hétköznapi környezetünkben való egyre nagyobb mértékű megjelenésük (pl. autók, televíziók, okostelefonok, játékok működésében és az online felületre „átköltöző” szolgáltatásokban). A digitális vívmányok tehát jelen vannak a mindennapjainkban, a munkánkban és a szórakozásunkban is. Az információs tér határtalan, és ezt a virtuális teret az egyre bővülő résztvevők száma, a digitalizálódó szolgáltatások és tartalmak növekvő mennyisége folyamatosan tágítja, így egyre nagyobb hatást gyakorol társadalmunkra (Dessewffy 2004).

Ebben az átalakuló társadalomban az infokommunikációs eszközök csak akkor jelentenek valóban pozitív változást, ha a digitális technológia nem csupán öncélú, innovatív eszközként működik, hanem képes érdemben hozzájárulni az egyéni és közösségi életminőség javulásához. Alapvető kérdés tehát, hogy hogyan tudja segíteni a társadalmi fejlődést, különösen az oktatási, gazdasági, szociális és egészségügyi folyamatokat. Ennek tükrében Csepeli György és Prazsák Gergő (2010) rendkívül fontos kérdésre irányítják a figyelmet, amikor az internetezés és az értékek kapcsolatát, összefüggéseit vizsgálják, és kijelentik, hogy az internethasználat módja alapvetően az értékek mentén rendeződik (Csepeli–Prazsák 2010: 159).

Végül fontos megemlíteni, hogy az információs hálózatok – a technikai hatáson túl, a tér és az idő áthidalásával – megteremtették egy olyan közös globális kultúra és együttélés lehetőségét, amelyre a történelemben eddig még nem volt példa.

### 1.3.2. GLOBALIZÁLÓDÓ VILÁG, GLOBALIZÁLÓDÓ GENERÁCIÓK

A történelem során az egyes korszakok címkézései (pl. sötét középkor) hiába voltak globális jellegűek, maguk a címkézett jelenségek valójában lokális szinten voltak csak érvényesek, elsősorban az európai kultúrtörténelem részeként. A 20. században azonban – a történelem során először – a társadalmi folyamatok és események globálissá váltak. Megjelent a földrajzi határokat könnyen átlépő nemzetközi kommunikáció és közlekedés, és kirobbantak az első világháborúk is. Ebben a században az egész emberi társadalom alapvetően változott meg, ami- ben az egyik fő kulcstényező a nemzetköziség lett. Ennek megfelelően a generá- ciók elnevezéseinek jellege is globálissá vált.

Ez a folyamat a 20. század végére csúcsonyult ki, az informatika térhódítá- sával. Az internet, az infokommunikációs eszközök, valamint a közösségi média (Fehér 2016) segítségével az információáramlás csatornáit és a különböző trendek, folyamatok globálissá váltak, így az egy időben született emberek már ugyan- azokkal az eseményekkel és irányzatokkal találkoztak, minden korábbinál homo- génebb kohorszt alkotva. McCrindle–Wolfinger (2011) szerint ekkor születtek a világ első globális generációi. Az első globális generáció elnevezése a *baby boom* volt, amely a II. világháború után, az 1946 és 1964 között született generációt jellemezte, a fogalom alatt pedig a gyermekszületések számának emelkedését ér- tették. Ezzel kezdődött el a különböző nemzedékek meghatározása és elnevezése a jellemzőik alapján (McCrindle–Wolfinger 2011). A *baby boom* generációt köve- tő X generáció elnevezés nagy valószínűséggel Coupland (1991) munkássága ré- vén alakult ki, amelyet az Y és Z generáció fogalmak követtek. Ezen generációs tipológia a következő fejezetben kerül részletes bemutatásra.

A generációs elméletet William Strauss és Neil Howe (1991a) amerikai törté- nésszek fogalmazták meg először az 1991-ben megjelent *Generations* című köny- vükben, amelyben azt állítják, hogy az egymást felváltó generációk világlátásában, értékrendjében és viselkedésében olyan mintázat fedezhető fel, amely ciklikusan ismétlődik. Straussék szerint egy ilyen ciklus (*saeculum*) hozzávetőleg nyolcvan évig tart. Ez idő alatt nagyjából négy generációváltás történik, a generációk kb. húszévenként váltják egymást, és mindig a következő négy szakasz követi egymást:

1. *Felemelkedés (High)*. A válság utáni első időszak, amikor az új intézmé- nyek konszolidálódnak és megerősödnek, miközben az egyéneket képviselő individualizmus a háttérbe szorul. Például a II. világháború utáni időszak ilyen volt Európa számára.
2. *Ébredés (Awakening)*. Az egyének az autonómia jegyében elkezdik meg- kérdőjelezni az őket körülvevő intézményrendszereket, így azok gyengülni kezdenek. Erre jó példa a hatvanas évek végi amerikai életérzés, amelyben

az individuuum mintegy fellázadt a sok évtizedes intézményrendszerek, a megrögzött hagyományok és tabuk ellen.

3. *Kibontakozás (Unraveling)*. Ebben a szakaszban az intézmények lényegesen meggyengülnek, az individualizmus dominánssá válik. Az időszakra jellemző a gazdasági konjunktúra.
4. *Fordulópont (Fourth Turning)*. Ez az időszak az elavult, már nem igazán működőképes intézményrendszerek válságának az ideje, amikor újraértelmezik és leváltják az intézményeket, békés vagy agresszív módon. A régi intézmények lebontása mellett az egyének valami új kialakítására törekcszenek. Ilyen időszak volt a szocialista intézményrendszer megdőlésének ideje a nyolcvanas évek végi Kelet-Közép-Európában.

McC Crindle és Wolfinger (2011) arra hívták fel a figyelmet, hogy a generációk hagyományos biológiai megközelítése ma már nem működőképes, így a szülők és az utódok születése közötti átlagos időintervallumból már nem indulhatunk ki. A biológiai helyett a szociológiai megközelítés lényegesen reálisabbá és korszerűbbé vált, tekintve, hogy az újabb generáció tagjai a rohamtempójú környezeti és társadalmi változásokra olyan gyorsan reagálnak, hogy a korábbi, kb. két évtizedes intervallum már túl tág generációs időnek bizonyul (McC Crindle–Wolfinger 2010). Ezt a jelenséget erősíti az is, hogy a mai társadalomban a fiatalok egyre később vállalnak gyermeket, így ez az átlagos intervallum már nem húsz, hanem harminc évre tolódik ki. McC Crindle-ék szerint a generációk szociológiai meghatározása jobban reprezentálja a korunkat. A generációk alatt olyan személyek csoportját értik, akik ugyanabban a korszakban születtek, ugyanazon időszak formálta őket, és ugyanazon társadalmi jellemzők voltak hatással rájuk. Lényegében egy azonos életkor és életszakasz, létfeltételek, technológia, események és tapasztalatok által összekapcsolt csoportot képeznek (McC Crindle–Wolfinger 2011: 2).

### 1.3.3. MCC CRINDLE GENERÁCIÓS TIPOLOGIÁJA

Ahogy az előző fejezetben már említettem, McC Crindle és Wolfinger (2011) klaszszikus tipológiájában az alábbi módon nevezte el a különböző generációkat: *építők* vagy *veteránok* (1925–1945 között születettek); *baby boomerek* (1946–1964 között születettek); *X generáció* (1965–1979 között születettek); *Y generáció* (1980–1994 között születettek); *Z generáció* (1995–2009 között születettek).

Természetesen ez csak egy modellje a generációk globális értelmezésének és címkézésének, és könnyen meglehet, hogy a jövőben mindezek a kategóriák és a közöttük lévő időszavok is újraértelmeződnek. Ezt a feltételezést erősíti az, hogy