
Gamification vs Game Addiction

Gábor Kovács

Bethlen Gábor Technikum, 1157 Budapest XV., Árendás köz. 8, Hungary, gabor.kovacs@t-online.hu

Abstract

Gaming habits can be motivating in certain situations and to some extent, and can even have a positive effect on performance, but can also be a negative factor in certain situations. The article summarizes the role of gaming, game-based learning, and gEducation in education by contrasting the issue of game addiction, the probable causes of its development, and some of the symptoms of addiction. This draws attention to the fact that gamified learning is much more purposeful, active and educational for students, however, excessive game addiction can have disadvantages that can greatly impair a child's development, behavior and socialization.

Keywords: gamification; game addiction; z-generation

Játékosítás vs játékfüggőség

Kovács Gábor

Bethlen Gábor Technikum, 1157 Budapest XV., Árendás köz. 8, Magyarország, gabor.kovacs@t-online.hu

Absztrakt

A játékosítás bizonyos helyzetekben és mértékben lehetnek motiválók, és akár pozitívan is hathatnak a teljesítményre, azonban bizonyos helyzetekben és mértékben negatív tényezőként is jelentkezhetnek. A cikk a játékosítás, a game-based learning és a gEducation oktatásban betöltött szerepét foglalja össze azonban ezzel szembe állítva, összefüggésbe hozva a játékfüggőség kérdésével, a kialakulás vélhető okait és a függőség egyes tüneteit. Ezzel felhívva a figyelmet arra, hogy a játékosított tanulás sokkal célravezetőbb, aktívabb, műveltebb a diákok számára, azonban a túlzott játékfüggőség olyan hátrányokat hordozhat, amely nagyban ronthatja egy gyermek fejlődését, viselkedését, szocializációját.

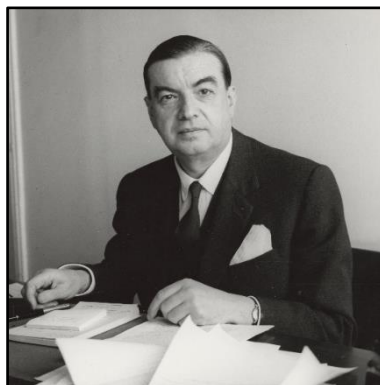
Kulcsszavak: játékosítás; gamification; játékfüggőség; z-generáció

1. Bevezető

A játékosítás bizonyos helyzetekben és mértékben lehetnek motiválók, és akár pozitívan is hathatnak a teljesítményre, azonban bizonyos helyzetekben és mértékben negatív tényezőként is jelentkezhetnek (Balogh, 2019). Az évek során sok olyan tanulóval találkoztam, akiknek a szabadidejét a mindennapokban elsősorban a különböző platformokon futó játékokkal történő játszás tette ki. Jelen cikk a játékelmélet szakirodalmi háttérének feltérképezésén túl a játékfüggőség egyes tényezőit elemzi. A szakirodalmi áttekintés kiegészül a saját tapasztalaton alapuló véleményeimmel is. A cikk a (Kovács, 2020) diplomamunka alapján készült.

2. Játékosítás

Roger Caillois (1. ábra) francia szociológus nevéhez fűződik a játékok legáltalánosabb osztályozása. Az 1958-ban megjelent – „Les Jeux et les Hommes” című – könyvében írt arról, a játékok olyan szinten bonyolult és összetett részét alkotják az emberi tevékenységnek, hogy az egyes játékkategóriák a valóságban nem fedik le a teljes játékuniverzumot, hanem összekapcsolódhatnak egy-egy játékon belül.



1. ábra Roger Caillois

Forrás: <https://tinyurl.com/sj3b6fs>

A kategóriából álló rendszer a következő: (Formann, 2017: 96-97)

- Agon. Versengésre épülő játék (például sakk).
- Alea. Szerencsén alapuló játék, ahol a játékos kockáztat (például rulett).
- Mimikri. Utánzásra alapuló játék, ahol a játékos valakit megtestesít (például színház).
- Ilinx. Teljes átélésre épülő játék (például hullámvasút).

A szociológus munkásságának egyik pontja, hogy ő fogalmazta meg szocioantropológiai álláspontból elkülönítve a játszás két dimenzióját (Formann, 2017: 96-97).

a. Play (paidia)

A gyermeki léthez kötődő, szabad, spontán játékot jelenti célok és kötött szabályok nélkül. A játékosnak kötetlen mozgásteret van, fejleszti a gondolkodását, hiszen szerepel benne például a keresés, a kutatás, a felismerés, a felfedezés vagy a kísérletezés. A szabad játék lényege, hogy magáért a tevékenységért van, továbbá feloldja az esetleges szorongást és félelmet, illetve levezeti a túlterjedő energiákat.

b. Game (ludus)

Irányított és szabályoknak alávetett játékot jelent. Valamilyen cél érdekében jön létre, és eredménye számszerűsíthető. A játék során a játékosnak egy előre meghatározott pályán kell végig mennie, ami olyan választási lehetőségekkel van kikövezve, melyek következményeiből születik meg a játék eredménye. A játék konfliktusokkal tűzdelt, és ezek a játékosokat versenyzésre és problémamegoldásra ösztönzik.

A francia kutató a fent említetteken kívül kísérletet tett arra, hogy leírja az egyes játékok ismérveit és kritériumait.

Ezek a következők: (Formann, 2017: 99)

- Szabad cselekvés, azaz játszani nem kötelező.
- Elkülönülés, azaz a játéknak az idő és a tér szab határt.
- Bizonytalanság, azaz a játék végső kimenetelét nem lehet előre látni.
- Improduktivitás, azaz a játék nem állít elő javakat.
- Szabályozottság, azaz a játék hatálytalanítja az élet törvényeit.
- Nem létező valóság, azaz a játék a valós élethez képest valótlan tudatot hoz létre.

„A játék nem más, mint örömszerzés céljából különböző helyzetek és szerepek szabadon történő, szórakoztató felfedezése és kipróbálása, a szabályok korlátai és a véletlen eseményei között. A játéknak hat olyan kritériuma van, amelyből ha már egy nem teljesül, akkor az adott tevékenység nem számít játéknak.

1. Az örömszerzés célja alapvető feltétele a játéknak, e motiváció nélkül az adott tevékenység már nem játék, hanem inkább valamilyen képességfejlesztő aktivitás lesz.

2. A szabadon, szabad akaratból, saját döntésből történő játékos tevékenység egy másik alapfeltétele a játéknak, ellenkező esetben ez nem játék, hanem olyan munka, feladat, amely külső nyomásra, a kényszer erejével jön létre.

3. A játéknak szórakoztatónak és öncélúnak kell lennie.

4. A játék cselekménye és elsődleges funkciója a különböző helyzetek és szerepek felfedezése és kipróbálása. A játék igazi ereje abban rejlik, hogy az ember nem valós [...] közegben, következmények nélkül próbálkozhat, kísérletezhet.

5. Egy játéknak a valós élet szempontjából mindig következmények nélkülinek kell lennie. Ez biztosítja ugyanis azt, hogy a játékos valóban ki merjen próbálni különböző helyzeteket, bátran kísérletezzen, és félelem nélkül, felszabadultan merüljön bele az egész játékba.

6. *A játékok világának talán legfontosabb szabálya, hogy vannak szabályai (Damsa 2014).*

Minden játék legismeretlenebb és talán legérdekesebb eleme a véletlen és a szerencse tényezője, [...] jelentős szerepet töltenek be a játékok világában.” (Formann, 2017: 99-101)

A játékosítás kifejezés közismertté válása, továbbá a játékosított rendszerek elterjedése 2011-hez köthető. A nemzetközi szintű piackutató és piacelemző cégek észlelték a jelenséget, és egymás után jelentették meg előrejelzéseiket a játékosítás jövőjéről. Ennek köszönhetően a játékosítás világviszonylatban jegyzett jelenség lett.

A játékosítás fogalomköre egy brit játékfejlesztő, Nick Pelling (2. ábra) nevéhez köthető. Ő használta először 2002-ben ezt a kifejezést (Formann, 2017: 105), mely az elektronikus eszközök játékszerű felhasználói felületekkel való felgyorsítását és élvezhetőségét reprezentálta (ennek ellenére a játékosítás nincs digitális technológia használatához kötve). A gyakorlatban tanácsadóként működött közre játékszerű elektronikus eszközök tervezése terén.



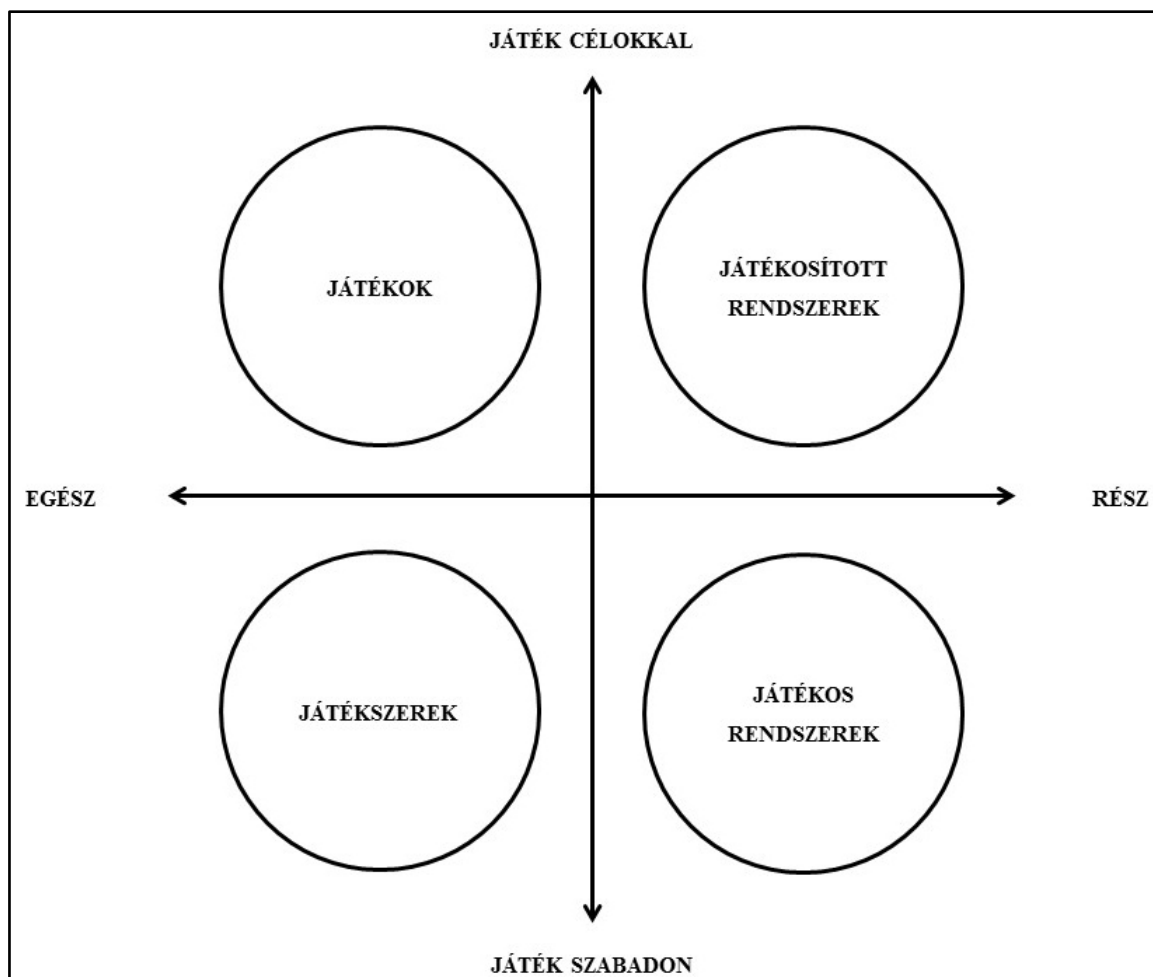
2. ábra Nick Pelling

Forrás: <https://tinyurl.com/qpn365m>

A kifejezés a 2010-ben vált széles körben ismertté Jesse Schell és Jane McGonigal előadásai során (Formann, 2017: 106). Az első játékosítás témájú konferenciát 2011-ben rendezték, melynek San Francisco adott otthont. A konferencia célja az volt, hogy a téma képviselőit megismertessék egymással, és ezen keresztül a játékosítás beépüljön a köztudatba.

„A gamification a játékelményhez szükséges játékelemek, játékmechanizmusok és játékdinamikák alkalmazását jelenti az élet – játékon kívüli – területein azzal a céllal, hogy az adott folyamatokat érdekesebbé és hatékonyabbá tegye. Burke (2014) megfogalmazásában is jól látszódott, hogy a gamifikáció kifejezést sokan a digitális eszközökkel végzett játékosítás vonatkozásában használják, miközben számos offline környezetben megvalósuló gamifikáció is létezik. Gondoljunk többek között a szerepjátékok eszköztárával történő játékosításra.” (Formann, 2017: 111)

Sebastian Deterding és csoportja 2011-ben meghatározta a játékosítás fogalmát, mely a mai napig a legelfogadottabb definíciónak számít. Kidolgoztak egy olyan modellt (3. ábra), mely kétdimenziós rendszerbe helyezi a játékosítás fogalmait (Formann, 2017: 113).



3. ábra Deterding modellje

Forrás: Formann, 2017: 114 alapján szerkesztve

Az ábráról az alábbiak olvashatók le:

- Játékszerek (toys). Funkciója öncélú, célja a szabad szórakozás.
- Játékos rendszerek (playful design). Funkciója öncélú, kötött szabályok alapján történik.
- Játékok (games). Funkciója a játékon kívüli eredmény elérése, célja a tanulás.
- Játékosított rendszerek (játékosítás). Funkciója a játékon kívüli eredmény elérése, célja a felhasználó motivációjának biztosítása.

Véleményem szerint a játékosítás jó eredménnyel alkalmazható az élet különböző területein, ugyanis ezek a módszerek pozitív hatásokat eredményezhetnek. Kiváló példa lehet erre az oktatás, hiszen az elmúlt évek során az információs technikai forradalom a tanárokat és az oktatási intézményeket is kihívások elé állították. Gondoljunk például arra, hogy a diákok és a tanárok digitális tudásszintje sok esetben eltér, ami egyfajta szakadék kialakulásához vezethet. Az oktatás világában a komoly játékok és a játékosított rendszerek két különböző kategóriát képeznek, melyek ismertetését az alábbiakban mutatom be (Formann, 2017: 127-130).

a. Játékalapú tanulás (game-based learning)

Elsősorban a komoly játékok területeit képviseli, mivel a játék fontos szerepet tölt be a pszichológiai fejlődésben. A digitális korban felnövő generációk fejlesztéséhez evidens lehet az ilyen jellegű tanulás alkalmazása. Olyan programok, weboldalak tartoznak ebbe a csoportba, melyek használata során a tanuló úgy érzi, hogy játszik, miközben valójában tudását bővíti.

b. Játékosított tanulás (gEducation)

A számítógépes játékok megjelenésével kezdték el kutatni a játékosított tanulást. Az oktatási környezetben megjelenő projektek lehetnek mikro- vagy makroszintűek. Előbbi esetében a tanár a saját óráit játékosítja, még utóbbi során az egész rendszer átjárja a játékosítás. Természetesen a játékosított tanulás esetén pedagógiai szemléletváltás szükséges.

3. Játékfüggőség

Hétköznapi szóhasználatban a függőség szót ragaszkodás, hozzászokást jelent. Magának a jelenségnek nincs önmagában pozitív vagy negatív értéke. Amennyiben a függőségbe való eljutás sérül, akkor szenvedélybetegségek (addikciók) és kóros állapotok (autisztikus magtartás) alakulhatnak ki (Wikipédia, 2020).

A szenvedélybetegségeket kétféle csoportba soroljuk: (Balogh, 2019)

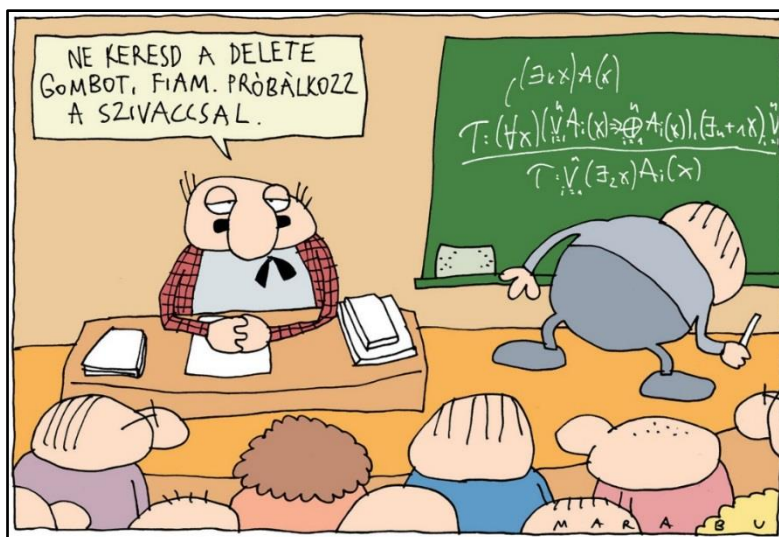
- Kémiai addikció. Ide sorolható az alkohol-, a drog-, a nikotin- és a gyógyszerfüggőség.
- Viselkedésre ható addikció. Ide sorolható a játékszenvedély, internet- és játékfüggőség, munkamánia, szex- és pornográfia függőség – továbbá ebbe a csoportba tartoznak a különböző rögeszmék (vásárlási-, lopási- és hazudozási mánia), evés-kényszer, anorexia, társfüggés.

A számítógép- és a játékfüggőség nemre- és életkorra való tekintet nélkül bárkinél szinte bármikor kialakulhat.

A kialakulás okai széles skálán mozognak: (Balogh, 2019)

- Genetikai hajlam.
- Családi hajlam.
- Társadalmi és környezeti hatások.
- Gyermekkori feldolgozatlan traumák.
- Felnőttkori krízisek.
- Életkori változások és váltások.

A gyermekeket leginkább a számítógép függőség veszélyezteti (4. ábra), de ma már nem csak a számítógépek, hanem a táblagépek, játékkonzolok és okostelefonok túlzott használata is függőséget okozhat. Tapasztalataim szerint a függőség valójában egy segélykiáltás a gyermek részéről, hogy érzelmi szempontból elhagyottnak érzi magát, úgy véli, valamit nem kap meg és ezt a hiányt akarja pótolni. Sajnos a függőségben élő gyermekek nincsenek tisztában a cselekedeteik és a lelki állapotuk összefüggésével.



4. ábra A számítógépfüggőség egyik formája (Szabó László Róbert karikatúrája)

Forrás: <https://tinyurl.com/vzInf3v>

Eddigi sokéves tapasztalataim szerint a függőség tünetei a gyermek részéről:

- Sok időt képes eltölteni a számítógépe előtt, és kevésbé lesz együttműködő.
- Elhanyagolja a családját, érzelmileg instabil lesz, és agresszívvá válik.
- A tanulmányi eredménye romlik, és elvonási tünetek jelentkeznek nála.
- Megfelelkezik alapvető egészségügyi szükségleteiről.

Irodalomjegyzék

Balogh Mária (2019). Van-e kiút a mindennapi függőségek fogságából?, Webbeteg.hu, Debrecen, 2019. Retrieved from: <https://tinyurl.com/yckjpf4u> (utoljára megtekintve: 2020.04.25.)

Formann Richárd (2017): Játékoslét – A gamifikáció világa. Typotex, Budapest.

Gósi Rozi (2016). Tabletfüggő gyerekek – Néztem, ahogy a párnának vágja a készüléket. NLC, Budapest. Retrieved from: <https://tinyurl.com/v93387h> (utoljára megtekintve: 2020.01.12.)

Kovács Gábor (2020): A kilencedik osztályos szakgimnáziumi tanulók informatikai tudása és a számítógépes játékszokásaik, diplomamunka, Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem.

Wikipédia (2020) Függőség. Retrieved from: <https://tinyurl.com/yczc3z7n> (utoljára megtekintve: 2020.04.25.)

Rövid szakmai életrajz

Kovács Gábor 1998 óta informatika szakos tanárként dolgozik. Az elmúlt években az alap- és középiskolai oktatás mellett a felnőttképzésben is tevékenykedett, az összes egykori- és jelenlegi iskolatípusban tanított (általános iskola, szakmunkásképző intézet, szakközépiskola, szakgimnázium, technikum, gimnázium, szakképző iskola). Számos állami- és magánkézben levő felnőttképző tanfolyamon adta át tudását különböző korosztálynak. Felsőfokú tanulmányait a Gábor Dénes Főiskolán, a Debreceni Egyetem Műszaki Főiskolai Karán, illetve a Budapest Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Mérnök tanári mester szakán szerezte (ez utóbbit kitüntetéses jeles – summa cum laude – eredménnyel). Érdeklődési területe a fotózás, a videózás és a zene.