



Játsszunk Komolyan!

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium
társadalmi érzékenyítő játécai
2017-2023

Játsszunk Komolyan!

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium társadalmi érzékenyítő játécai

2017–2023

Pécs
2023

Impresszum

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium társadalmi érzékenyítő játéakai 2017–2023
Megjelent a „Szakkollégiumok tehetséggondozó programjainak támogatása” című, NTP-SZKOLL-22 kódszámú pályázati program keretében

A játékleírások szerzői: Koller Inez Zsófia, Bruszt Míra Tünde, Sütő Ramóna, Botos Bettina, Balga Bianka, Novák Tamara, Csébi Fruzsina, Drubina Zoltán Gábor

Borítóterv: Bálint István Ábrahám, Creator Night Cafe Studio

Fotó: Kóczián Zoltán Gergely, Illés Emma, Koller Inez Zsófia

Dizájn: Bruszt Míra Tünde

Angol fordítás: Bálint István Ábrahám

Angol nyelvi lektor: Koller Inez Zsófia

Olvasószerkesztő: Bruszt Míra Tünde, Sütő Ramóna

Felelős szerkesztő: Koller Inez Zsófia

Kiadó: Pécsi Tudományegyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar Társadalmi Befogadás Szakkollégium

7624 Pécs Rókus utca 2.

Nyomda: Kontraszt Plusz Kft.

Nyomtatott ISBN: 978-963-626-153-5

Digitális (PDF) ISBN: 978-963-626-154-2

© Koller Inez Zsófia – Bruszt Míra Tünde, 2023

Minden jog fenntartva.



Tartalomjegyzék

Előszó.....	4
1. Szabadulószoza-fejlesztések.....	6
Nagy Testvér figyel – Szabadulj ki a könyvtárból!.....	8
Fekete csönd – Irodalmi szabadulószoza	10
Disz-Komfort – Érzékenyítő játék nyomozással egybekötve.....	12
2. Dráma-, tér- és szerepjátékok.....	14
Hozzuk vissza őket!.....	16
Hely-Szín.....	18
Mindent a szemnek.....	20
Tarts lépést magaddal!.....	22
Rapid vita.....	24
3. Asztali társasjátékok.....	26
Varázskaland – Vár a sárkány!.....	28
Heti-Tervező.....	30
Hogyan tovább?.....	32
Ne csak nézz, láss is!.....	34
4. Online társasjátékok.....	36
How do You Play?.....	38
Hol a határ?.....	40
Társadalmi Befogadás Szakkollégium.....	42

Előszó

A Társadalmi Befogadás Szakkollégium 2016 óta foglalkozik társadalmi érzékenyítő játékok fejlesztésével. A játékok kettős célt szolgálnak, egyrészt megismertetik a játékosokat fontosabb társadalmi értékekkel, amelyek főként a hátrányosabb helyzetben élőkkel kapcsolatos negatív attitűdök megváltoztatására irányulnak a játékos tanulás módszertanára alapozva, másrészt a játékefejlesztők kutatásaihoz biztosítanak tesztelési kereteket. A játékok játékosai, résztvevői a szakkollégiumi rendezvények során folyamatosan visszajelzéseket adnak mind a játékok játszhatóságára, mind a beléjük csomagolt társadalmi és morális üzenetekre vonatkozóan. Rendezvényeinken eddig több száz játékos ismerkedett meg a könyvünkben ismertetett játékokkal. A játékok mérésein alapuló tudományos kutatásokat 2022-ben megjelent tanulmánykötetünkben publikáltuk mind nyomtatott, mind online kiadásban *Játsszunk Komolyan! Módszertani tanulmányok a társadalmi érzékenyítés területén* címmel. Ebben a jelenlegi könyvben a tematikus fejezetekbe rendezett játékok részletesebb leírásai, létrehozásuk története, ismeret- és készségfejlesztési meghatározásaik, valamint a szerzők bemutatása olvasható. A tema-

tikus fejezeteket a szabadulószoza, a dráma-, szerep- és térajáték, az asztali társasjáték, valamint az online társasjáték módszertana alapján hoztuk létre.

A *Nagy Testvér figyel* során a játékosok az olvasásnépszerűsítő feladványok között lineárisan haladva, a könyvtári tér információforrásait segítségül véve juthatnak el a megoldásig. A *Fekete csönd* a címadó novella kerettörténetét használja fel arra, hogy a résztvevők saját értelmezést alkossanak miközben rekonstruálják az elmeegógyintézetből történő szabadulás folyamatát. A harmadik szabadulószoza – a *Disz-Komfort* – lineáris haladást megengedve egy iskolát reprezentáló térben tartó nyomozást tesz lehetővé. A résztvevők a fennálló rejtélyt oly módon oldhatják meg, hogy közben megismerkednek a szerepükhöz kapcsolódó tanulási- és mentális nehézségekkel élő személyek mindennapi problémáival.

A látható és láthatatlan fogyatékosággal élők diszkriminációjának tudatosítását célozza a *Hozzuk vissza őket!* játék, a társadalomban működő mechanizmusokat modellezve. A csoportok logikai szerveződését bemutató *Hely-Szín* során a résztvevők saját álláspontjukat képviselve szerephetnek ismereteket a csoportokat működtető

mintákról. A *Mindent a szemnek* segítséget nyújt a játékosoknak felismerni, hogy saját nonverbális jelzéseik milyen hatással vannak az őket körülvevőkre. A mozgásterápián alapuló *Tarts lépést magaddal!* foglalkozás a résztvevők szociális és érzelmi tanulásának nonverbális lehetőségeire helyezi a hangsúlyt. Sokkal inkább a verbalitás áll a *Rapid Vita* fókuszában, ahol az egymással szemben álló játékosok közéletből merített vitakérdések melletti vagy elleni érvelésben fejleszthetik vitakultúrájukat.

A *Varázskaland – Vár a sárkány!* című asztali társasjáték lehetőséget ad a résztvevők számára, hogy mesebeli karakterek bőrébe bújva együttes erővel leküzdhessék a gonosz sárkányt. A határidőnaplóhoz hasonlóan felépülő *Heti-Tervező* célja, hogy a játékosok családayánál valós tevékenységeit elhelyezzék a táblán, ezzel megérezve a láthatatlan munka valódi súlyát. Szakkollégiumunk első társasjátéka a *Hogyan tovább?* a résztvevők pályaorientációs ismereteinek bővítését célozza kompetitív keretek között. A *Ne csak nézz, láss is!* nem a megszokott táblával rendelkező társasjáték, azonban a résztvevők egymással versengve fejleszthetik a tevékenység során információs műveltségüket különleges, régi fényképek valóságtartalmának megvitatásával.

Online játékaink a hagyományos táblajátékok szabályai szerint működnek, de a játékosaink térbeli távolsága nem akadályozza a közös játékot. A *How Do You Play?* a nemi sztereotípiákra és az együttműködési stratégiákra épülő kérdésköröket dolgozza fel népszerű, többszereplős videójátékokhoz kapcsolódó saját kérdésekkel. A *Hol a határ?* pedig kifejezetten a nemi identitással foglalkozik, célja a játékosok ismereteinek bővítése és a tabutémák falainak ledöntése.

A szerzők



Koller Inez Zsófia Bruszt Míra Tünde

1.

Szabadulószoza-fejlesztések



A szabadulósobák töretlen népszerűségét adja a krimikből kölcsönzött folyamat, mely során a résztvevők megoldják a kerettörténetül szolgáló rejtélyt. A játékmenet kezdetén a résztvevők egy szobába zárva kapják vagy szerzik meg az első feladványt, majd a térben szabadon mozogva haladhatnak a rejtvényekkel, logikai feladatokkal tűzdelt úton a megoldás felé. A számos – szabadulás szempontjából hasznos vagy félrevezető – tárgy és a szoros időkeret biztosítja a feszültséget a csoportmunkában résztvevők számára. Könyvünkben három, szakkollégiumunk tagjai által alkotott szabadulósobát mutatunk be, melyeknek közös pontja, hogy a játékosoknak a problémamegoldó-képességüket megmozgatva kell a rejtvényeken keresztül eljutniuk a megoldásig.

Nagy Testvér figyel – Szabadulj ki a könyvtárból!

Játék célja, menete

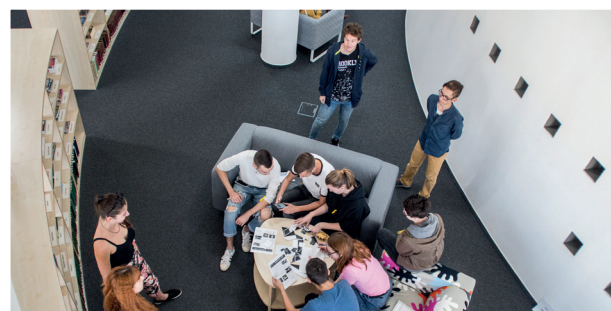
A játék célja a könyvtár népszerűsítése, annak terének ismertetése tevékeny és szórakoztató módon. A könyvtári szabadulósobában a játékosoknak megadott információmorzsák alapján kell kikövetkeztetniük – feladatról feladatra –, hogyan tudnak kiszabadulni onnan. Egy feladvány három részből áll: az első maga az utasítás, hogy milyen információt kell keresniük a játékosoknak, a második részben találhatóak az apró részletek – gyakorlatilag ez adja a könyvtári szabadulószoza lényegét –, a harmadik rész mutatja meg, hol található a következő boríték. A feladványok az iskolai olvasmányok, az ifjúsági irodalom, illetve a tágabb magyar fogyasztói kultúra népszerű alkotásai, mesék, tévéműsorok alapján készültek. Megoldásaikhoz pedig az egész könyvtári tér és az általános könyvtári könyvkeresési és információkeresési technikák állnak rendelkezésre.

Mit fejleszt?

A szabadulósobából történő kijutás és a csapatokkal való együttműködés során a kommunikáció és közvetítés, a problémamegoldás és logikus gondolkodás, valamint az időmenedzsment és a nyomáskontroll is fejlődik a könyvtári ismeretek mellett.



Célcsoport
+14



Játék története

A játék az Országos Könyvtári Napokon mutatkozott be 2019-ben. Az első könyvtári szabadulószoza, amely a Csorba Győző Könyvtár terében játszódott. Ezen a rendezvényen összesen tíz csapat próbálta ki a könyvtárhasználati-irodalmi szabadulószozákat. Majd 2021-ben, szintén az Országos Könyvtári Napok keretein belül 9 csapat játszott. A pozitív visszajelzések hatására a Csorba Győző Könyvtár további könyvtárismereti szabadulószozákat fejlesztését is elindította, melynek eredményeként ma már több tematikus játékkal is várják a könyvtárba látogatókat.

Fejlesztő bemutatása

Molnár Ferenc könyvtártudományi mesterdiplomát szerzett 2022-ben. Mindaddig a Szakkollégium szabadulószoza fejlesztő csoportjának tagja volt, több szabadulószozákat tervezett, melyek módszertanát és tesztelési eredményeit kutatásában feldolgozta és az Országos Tudományos Diákköri Konferencián is bemutatta. Jelenleg a Dél-dunántúli Regionális Könyvtár és Tudásközpont Csorba Győző Könyvtár Zeneműtárában dolgozik. Feladatai közé tartozik a környékbeli falvakat ellátó könyvtárbusz és a Tudásközpontban kialakított szabadulószozákat működtetése.

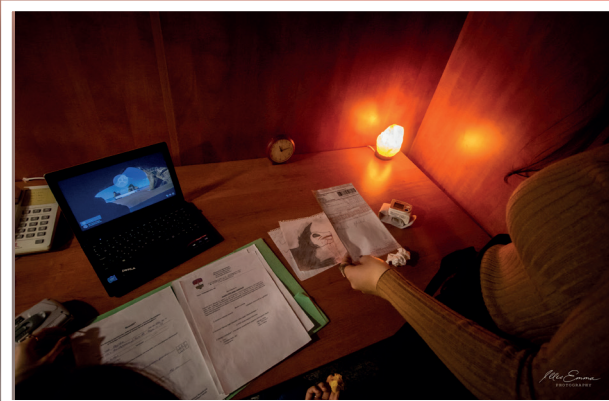
Fekete csönd – Irodalmi szabadulószoza

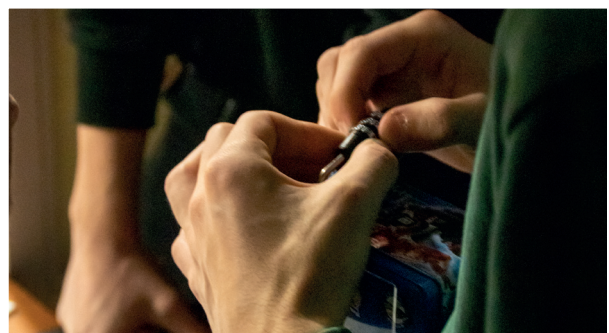
Játék célja, menete

A játék fő célja, hogy elősegítse a diákok irodalomórai aktív részvételét. A szoba feladványaiba és képi világába szőtt elemek segítségével a résztvevőknek lehetőségük nyílik arra, hogy egyéni és csoportos interpretációkat alkossanak. A játék Csáth Géza *Fekete Csönd* című novellája nyomán egy elmeorvosintézetet idéz meg, ahol a szabaduló csoport a főhős történetének rekonstruálását és magát a szabadulást kapja feladatul. A játékban egyszerre 6 fő vehet részt, a játékidő pedig 30 perc.

Mit fejleszt?

A játék motiválja a diákokat, hogy alkossanak saját értelmezéseket a szoba tematikájául szolgáló műről. A szabadulószoza módszertani szempontból a csoportmunkára épül, aminek lényege, hogy a szabadulók úgy oldják meg a kapott feladatokat, hogy közben a csapat tagjai folyamatosan kommunikálnak egymással. A megoldás eléréshez elengedhetetlen, hogy a tagok összedolgozzanak, mindenkinek más szerepkört és feladatot kell magára vállalnia, így elérve a kijáratot és a megoldást is. A munkamegosztás másik aspektusa, hogy a tagok saját képességeiket kihasználva kell, hogy hozzájáruljon a közös eredményhez. Mindenki azt a feladatot végzi el, amiben a legjobb.





Játék története

Olyan szoba kialakítására törekedtünk, mely moduláris szerkezetű, a modulok bármilyen tartalommal megtöltve teljes játékélményt adnak, emellett edukatívak is. A játékot egy irodalmi mű köré építettük fel, de a moduláris szerkezetnek köszönhetően bármilyen más mű fogadására és feldolgozására is alkalmas. A szabadulósobát első alkalommal az V. Jövő-kép Workshopon teszteltünk. Jelen voltunk a 2019-es Ördögkatlan Fesztiválon és a PTE Rókus utcai Társadalomtudományi Szakkönyvtárban.

Fejlesztők bemutatása

A játékot Bálint István Ábrahám, Horváth Ádámné Römer Viola és Sütő Ramóna tervezte. A fejlesztők közös pontja, hogy mindhárman könyvtárszakon végezték felsőfokú tanulmányaikat. A közös fejlesztés a tervezők egyéni kutatási területeinek összevonásával született meg. Ábrist a szabadulósobák módszertana, Violát a középiskolások olvasóvá nevelése, Ramónát pedig a gamifikáció érdekelte.

Disz-Komfort – Érzékenyítő játék nyomozással egybekötve

Játék célja, menete

A játék célja a résztvevők megismertetése a különböző mentális és tanulási nehézségekkel, problémákkal. Mindennek módszertani alapját a szerepjáték adja, egy bűnügyi szabadoszoba képében. A játékosok feladványok és fejtörők adta problémák megoldása során tapasztalhatják meg egy szeletét annak, hogy mit is jelenthet a mindennapokban az ADHD, diszlexia, diszkalkulia, és még sok más mentális zavar és nehézség.

Mit fejleszt?

A játék során a résztvevőknek lehetőségük nyílik kipróbálni magukat, nem csak kotnyeles detektívként, hanem depresszióval, ADHD-val, szorongással, diszlexiával, és még sok más problémával élő személyekként is, ezáltal árnyaltabb képet kapva róluk, a megjelenésükről, illetve helyén kezelésükről.





Játék története

Célcsoport

+10

A játékot eredetileg egy, a fogyatékoság etikájával foglalkozó kurzus keretein belül álmodtuk meg, majd pedig a Társadalmi Befogadás Szakkollégiumon keresztül valósítottuk meg. A Disz-Komfortot a kezdetek óta 147 játékos próbálta ki 11 játék során, öt különböző helyszínen (PTE BTK HMFI 2 terme, 15. Ördögkatlan fesztivál, 7. és 8. Játsszunk komolyan! Workshop). A próbaverzióhoz képest a játék szinte minden aspektusát érintették változások az egyes teszteléseket követően, hiszen minden alkalommal egy másabb korosztályhoz, másabb összetételhez, és önmagában másabb rendezvényi kerethez volt szerencsénk. Azt azonban korántsem állíthatnánk, hogy a játék elérte végleges verzióját, hiszen a közeljövőben is több tesztelési lehetőség vár ránk, ami mindig hoz magával egy új perspektívát.

Fejlesztők bemutatása

A Szakkollégiumon belül működő játékfejlesztő és kutató csapatunk két főből áll: Balga Bianka és Novák Tamara. Mindketten negyedéves osztatlan tanárszakos hallgatók vagyunk a Pécsi Tudományegyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Karán. A közös pontot jelentő angol nyelv és kultúra mellett etikai, filozófiai, valamint kémiai és természettudományi ismereteinkre támaszkodhattunk a játék fejlesztése során, pedagógiai és pszichológiai ismereteink mellett. Szakmánkból adódó világlátásunk és természetes kíváncsiságunk a játékunkba is igyekeztünk belevinni, miközben egy olyan problémakört boncolgatunk, amiről a közoktatásban kevés szó esik.

2.

Dráma-, tér- és szerepjátékok



Sokrétű teret biztosítanak a társadalmi befogadás területén mindazon játékos foglalkozások, melyek dráma- és mozgáspedagógiai alapokra épülnek. Cselekvésen keresztül a résztvevők számára tapasztalati módon rögzülnek az intra- és interperszonális ismeretek. A szakkollégium gerincét adó foglalkozások során kisebb és nagyobb csoportok is megtapasztalhatják a társadalom működési mechanizmusait.

Hozzuk vissza őket!

Játék célja, menete

A játék célja, hogy tudatosítsa az ép társadalom tagjaiban, hogyan diszkriminálják fogyatékossgal élő társaikat, még akkor is, amikor ennek nincsenek tudatában, sőt, akkor is, amikor az a céljuk, hogy segítséget nyújtsanak számukra. A lényeg a „hogyanban” rejlik. A játék egy döntéshozatali helyzetben a társadalmat működtető alapvető, igazságos szabályok keresését adja feladatul a résztvevőknek, akik felelős döntéshozási folyamatukban megismerkednek azokkal a korlátokkal, amelyek megakadályozzák a fogyatékossgal élő személyek részvételét a demokratikus intézményekben. A foglalkozás egy erősen diszkrimináló rendszert szimuláló játékból és egy levezető beszélgetésből áll. A játék megismertet a fogyatékossgal különböző fajtáival, illetve ép és fogyatékossgal élő személyekre osztja fel a résztvevőket. A levezető beszélgetésben a különböző szerepet betöltők megosztják és közösen feldolgozzák érzéseiket a tapasztaltakkal kapcsolatban.

Mit fejleszt?

A fogyatékossgátípusokkal kapcsolatos ismerteket bővíti, a konszenzusos döntéshozási kompetenciáit és a diszkrimináló viselkedésre vonatkozó önismereti, önreflexív készségeket fejleszti.



Célcsoport

+15



Játék története

A Hozzuk vissza őket! foglalkozást eddig 32 alkalommal teszteltük 2018 decembere és 2023 áprilisa között, összesen 421 résztvevővel. Az egyes tesztekben a résztvevők száma 3-42 között szóródott, az ideális létszám, ahol a legjobban alakult a csoportdinamika, 12-18 fő közé esett. A résztvevők többségében 17-25 évesek voltak, a lefiatalabb 14, míg a legidősebb 63 éves volt. Összesen 12 országot képviseltek, kilenc teszt külföldön zajlott (8 Hollandiában, 1 Törökországban), négy nemzetközi egyetemi hallgatókkal, Pécsen. Három tesztcsoportban összesen 7 résztvevő rendelkezett látható fogyatékossgal, illetve szinte mindegyik tesztcsoportban felfedték magukat láthatatlan fogyatékossgal rendelkezők.

Fejlesztők bemutatása

A játékot Koller Inez Zsófia fejlesztette politika-filozófiai, etikai és pszichológiai elméletek alapján. A fejlesztésben és később a tesztelésben játékmesterként Balogh Máté és Bálint István Ábrahám segítettek. Koller Inez Zsófia a Társadalmi Befogadás Szakkollégium vezető tanára, egyben a PTE intézményi fogyatékosügyi koordinátora. Fontos számára, hogy a fogyatékossgal kapcsolatban minél több információ, tudás jusson el a társadalom ép tagjai felé és hogy ez lehetőleg oly módon történjen, hogy az ne elrettentse és szánakozásra készítse, hanem megértésre és önreflexióra készítse őket.

Hely-Szín

Játék célja, menete

Mind a kisebb létszámú, mind a tömeges csoportok sajátos logika mentén működnek. Ezek mélyebb megértése elengedhetetlen ahhoz, hogy társadalmi események alakítói lehessünk. A véletlenszerű vagy laza érték- és érdekközösséget vállaló emberek halmazából a valódi közösség létrehozásához vezető út módszertani alapjait mutatja be a játék. A viszonylag nagyobb, akár 60 főt is elbíró játék mechanikája a négy különböző (sárga, piros, kék, zöld) színű állomásokon lévő hely elfoglalásán alapul. A színekhez feladatonként – tükröző adathordozókra támaszkodva – különböző állásfoglalások társulnak. A színekkel jelölt álláspontok elfoglalásával a résztvevők nemcsak képviselik saját álláspontjukat, de pozícionálni is tudják magukat a többiek álláspontjaihoz képest. Az egyes feladatok véletlenszerű, érzelmi alapú és kognitív válaszreakciókat kiváltó elemekből állnak, a játék során a résztvevők ezek beazonosításában gyakorlati tudást szereznek.

Mit fejleszt?

A csoportalakítási módszerek és alkalmazásuk hátterének ismerete, szociálpszichológiai viselkedési minták felismerése és megértése, érvelés és kritikus gondolkodás fejlesztése aktuális társadalmi szintű témák feldolgozásában.

Hely-Szín





Játék története

A játékot 2021 szeptembere óta 11 alkalommal tesztelték magyar középiskolások és egyetemi hallgatók, valamint holland egyetemi hallgató bevonásával, összesen 257 fő részvételével tanórákon, a Játsszunk Komolyan! Workshop felvezető, orientáló játékaként, valamint a hollandiai HAN Egyetem nemzetközi hetén.

Fejlesztő bemutatása

Koller Inez Zsófia a Szakkollégium vezető tanára, emellett közösség-szervező alapszakon tanít. Több tantárgya épül csoporttéméletekre, illetve kollektív cselekvésméletekre, melyeket egyre több játékos foglalkozásba öltöztetett formában ismertet meg diákjaival. Fontos számára, hogy az általa oktatott tantárgyak nemcsak tartalmukban, hanem módszertani felépítésükben is hozzájáruljanak diákjai tudásának gyarapodásához és készségeik fejlődéséhez.

Mindent a szemnek

Játék célja, menete

A játék alapfelvetése, hogy minden ember diszkriminál, de az emberek többsége önkéntelenül, nem szándékosan teszi ezt. Leginkább a tekintetünkkel jelezzük embertársaink felé, hogy elutasítjuk őket, és erről sokszor nem is tudunk. Ezért a játék a tekintet, a szem kommunikációját állítja középpontba. Az egymásra épülő játékos feladatok elvégzése közben a résztvevők sokat megtudnak arról, mennyire elfogadónak, illetve elutasítónak látják őket társaik, és megtanulják tudatosabban használni tekintetüket. A játékelemek alapját ismert drámapedagógiai gyakorlatok adják, ezek egy előre meghatározott sorrendben következnek a foglalkozás során, elsőként a hangulatoldó gyakorlatok ráhangolják a résztvevőket a közös játékra, majd a technikai elemek elsajátítása következik. Az elfogadást erősítő asszociációs játékok után a végső játékelemek mind az elfogadás, mind a kirekesztés megtapasztalására építkeznek. A foglalkozást végig kíséri az egyes gyakorlatok irányított funkcionális elemzése.

Mit fejleszt?

Az önreflexív megismerést, az arcmimika tudatosabb használatát, a spontán asszociációt, a másokra hangolódást, az egymásra figyelést fejleszti a foglalkozás.





Játék története

Célcsoport

+15

A játékot a hollandiai HAN Egyetem 2017-es nemzetközi hetére fejlesztette Koller Inez és Hosszú Norbert egy diszkrimináció érzékenyítő foglalkozás részeként. Kettejük közös munkájában a diszkrimináció-kutatások, a fogyatékoságérzékenyítés elmélete, valamint a drámapedagógiai jártasság találkozott. A játék később beépült Koller Inez fogyatékoságetikai kurzusába, illetve a Szakkollégium érzékenyítő játékeinak repertoárjába. Könnyen áttekinthető szerkezete és egyszerű instrukciói miatt remek terepet biztosít a Szakkollégium azon tagjai számára, akik saját játékkal nem rendelkeznek, de játékmesteri, moderátori készségeiket akarják fejleszteni. Már több mint százán játszották magyar és angol nyelven.

Fejlesztők bemutatása

Koller Inez 2016 óta a megújult Szakkollégium vezető tanára, számos érzékenyítő foglalkozást tervezett, de fő tevékenysége, hogy a tagok saját játékfejlesztéseihez biztosítson elméleti, módszertani és infrastrukturális kereteket. Fontosnak tartja fogyatékoság kérdésének társadalmi szintű párbeszédre emelését és úgy gondolja, hogy a diszkriminációt úgy tudjuk sikeresen leküzdeni, ha először saját diszkrimináló viselkedésünket ismerjük fel és küzdjük le. Hosszú Norbert a megújult Szakkollégium egyik alapító tagja, jelenleg az Improvokál Társulat vezetője. Fontosnak tartja a színész és a közönség interaktív, alkotó együttműködését, munkáinak alapja a megszokott helyzetből való kizökkenés, mely egyben az én önmegismerését és megerősítését is támogatja.

Tarts lépést magaddal!

Játék célja, menete

A „Tarts lépést magaddal!” egy zenére végzett, táncos-mozgásos önismereti foglalkozás. Instruált kísérletezés és játék, mely semmiféle táncos előképzettséget nem igényel. A nyitott, elvárások nélküli foglalkozáson nemre, testalkatra, mozgásos affinitásra való tekintet nélkül, bárki részt vehet. A foglalkozás során egyéni, páros és kiscsoportos instruált gyakorlatok követik egymást. A hosszabb (másfél órás) verzióban az instruált részekén túl, improvizatív és meditatív elemek is megjelennek. A játék célkitűzése, hogy jobban átlássuk társas viszonyainkat, fejlesszük szociális, interperszonális készségünket, embertársaink iránti empátiánkat, figyelmünket, a csoportos együttműködési készségünket, valamint önmagunk érzékelését, intuíciónk mozgósítását. A foglalkozás hosszabb verziójában a szabad mozgásos részben, cél egy flow állapotban való „megmártózás”, a kreativitás megélésére pedig mindkét verzióban számos lehetőségünk nyílik.

Mit fejleszt?

A foglalkozás célja a szociális és érzelmi készségeket fejlesztése.





Játék története

A foglalkozás egy doktori kutatás alapját képezi, annak kutatási kérdéseit hivatott megválaszolni, a felállított hipotéziseket igazolni különböző kvalitatív méréseken keresztül. A foglalkozásnak hosszabb (másfél óra) és rövidített (45 perces) verziója is kipróbálásra került. Eddig kétszer volt hosszabb foglalkozás a Szakkollégium keretein kívül a PTE-n egyetemi hallgatók körében, illetve négy csoportban teszteltük a gimnazista korosztályban a Játsszunk komolyan! Workshopon 2022 decemberében. Terveink között szerepel a jövőben egy hosszabb zártkörű csoportban való tesztelés is.

Fejlesztő bemutatása

Botos Bettina a PTE Oktatás és Társadalom Neveléstudományi Doktori Iskola Nevelésszociológiai Program elsőéves doktorandusza. A szociális és emocionális készségfejlesztés lehetőségeit kutatja az oktatásban a tánc- és mozgásterápia módszertani eszközeivel.

Rapid Vita

Játék célja, menete

A játék fő célja, hogy a társadalmi konstrukciókat, tabutémákat beszélgetés során lebontsa, és érzékenyítés mellett a különböző szemlélettel érkező játékosok megvitassák véleményüket. A játék maga a vitaestekhez hasonlóan zajlik, viszont annyiban csavarja meg a rapid vita a dolgokat, hogy eldöntendő kérdések mellett egy álláspontot is kapnak a játékosok, amelyet képviselniük kell. Egymással szemben ülnek a játékosok, az egyik oldalon az igen érv mellett kell a játékosoknak érvelnie, a másik oldalon pedig a nem álláspont mellett. Ez azért is érdekes mert ebből megláthatjuk azt, hogy nem feltétlen az számít egy vita során, hogy mivel ért egyet a játékosunk és mennyire éli bele magát, hanem példának okáért milyen sokat számít az, hogy milyen eszközei és milyen retorikai készségei vannak arra, hogy meggyőzze a másik felet, adott esetben akár arról is, amivel egyáltalán nem ért egyet.

Mit fejleszt?

Segíti az eltérő szemléletmódok közelítést, emellett pedig fejleszti a vitakultúrát, a stresszkezelést, empátiát és toleranciát, a részletek kiemelését, a verbális kifejezőkészséget, valamint a gyors gondolkodást.



Célcsoport

+14



Játék története

A játék a szakkollégium vitaestjeinek továbbgondolása, melyeknek Koszorús Gábor főszervezője és moderátora is egyben. E klasszikus vitaestek egy társadalmi problémakör kiemelt kérdéseinek felvezetésével indulnak, melyekből félig vezetett vita bontakozik ki egy-egy provokatívnak szánt, eldöntendő kérdés mentén. A vitaestek sikeressége motiválta Gábort arra, hogy a Játsszunk Komolyan! Workshop kereteihez illeszkedő vitajátékot dolgozzon ki. Eddig két alkalommal, négy-négy csoport próbálta ki.

Fejlesztő bemutatása

Koszorús Gábor végzős közösségszervező hallgató, aki főként rendezvényszervezéssel foglalkozik. Az Ésatöbbi Szabadszínpadok főszervezője, a Pécs Bike Maffia önkéntese. Közösségszervező hallgatóként küldetésének tartja, hogy egy tető alá hozza a pécsi fiatal értelmiséget a pécsi civil közösségekkel.

3.

Asztali társasjátékok



Egyre kedveltebbé válik a társasjáték mint szabadidős tevékenység, hiszen a résztvevők egymással versengve vagy egymással kooperálva juthatnak el a célig, emellett pedig élménydús időtöltést is kínál számukra. A szakkollégiumi tagok által fejlesztett játékok közös pontja, hogy adott tematikára és oktatási célokra épülnek, mely során a résztvevőknek nem csak a logikus és kritikai gondolkodása fejlődik, hanem ismeretek szerezhethetnek a cigány/roma varázsmesékről, a láthatatlan munkáról, az álhírekről vagy éppen a pályaválasztásról.

Varázskaland – Vár a sárkány!

Játék célja, menete

A játék célja, hogy a játékosok megismerkedjenek a varázsmesék szerkezeti felépítésével. A kooperációt igénylő társasjátékban a mesei hősök bőrébe bújt résztvevők célja, hogy közös erővel legyőzzék a várat megtámadó sárkányt. Az elkészült társasjátékban a különböző mesei egységeket kell végigjárni egy szereplő bőrébe bújva, varázsszeszközöket gyűjtögetve, miközben egy segítő különböző feladatokkal látja el az egyént.

Mit fejleszt?

A táblajáték olyan inkluzív tanulási környezetet képes biztosítani a résztvevők számára, melyben a motiváció, a szociális interakciók, a kritikai elemző- és rendszerszintű gondolkodás, valamint a gyakorlatorientáltság alkot négyes egységet.





Játék története

A népmesék és a társasjáték-alapú oktatás elméleti kereteinek szintéziseként jött létre a társasjáték, melynek elkészülését azon szándék hajtotta, hogy az általános iskolába járó tanulók számára indirekt módon nyújtson segítséget a varázsmesék felépítésének megértésében. A játékot 53 táblánál 203 játékos tesztelte, melyek során adatokat gyűjtve folyamatos fejlesztésen esett át, míg végül elérte végleges formáját. A társasjátékot kipróbálhatták a résztvevők a VII. és VIII. JKWS-on, a HFMI Cultural Heritage Project zárórendezvényén, V. és VI. Tanuló Város Fesztiválon, a XIII. PécsiBölcsész KreaTáborban, a 15. Ördögkatlan Fesztivál Pécsi Bölcsész Udvarában, Wislocki Henrik Szakkollégium Terasznyitó Rendezvényén, illetve a PTE és Corvinus Egyetem kurzusain, valamint az Élmény Tár tanodában is.

Fejlesztők bemutatása

A játékot a Bruszt Míra Tünde és Sütő Ramóna fejlesztette, a Társadalmi Befogadás Szakkollégium jelenlegi társelnökei. Mindketten végzős osztatlan tanárszakos hallgatók vagyunk a Pécsi Tudományegyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Karán. Játékfejlesztő és kutató párosunk 2019-ben jött létre, s érdeklődésünk középpontjában az irodalom tantárgy módszertani megújítása áll. Pedagógusként mindketten szeretnénk kiépíteni a hagyomány adta frontális oktatási módszer kereteiből.

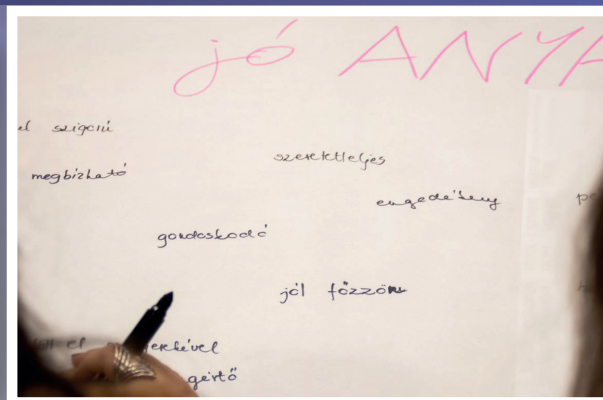
Heti-Tervező

Játék célja, menete

A játék célja, hogy felmérje a fiatalok sztereotípiáit a lát-hatatlan munkával kapcsolatban, és felhívja figyelmüket annak aránytalan nemi eloszlására. Az asztali társasjáték során a résztvevők dolgozó anyák szerepeibe bújnak, majd saját döntéseiken keresztül – feladatkártyák segítségével – heti naptárba rendezik mindennapi teendőiket. A tevékenység során megtapasztalhatják mindazt, amivel egy dolgozó édesanya nap mint nap szembesül.

Mit fejleszt?

A játék során a résztvevők ismereteket szereznek a lát-hatatlan munkáról, emellett a heti teendők meg-tervezésével fejlődik a kreativitásuk, az empátiájuk és az idő menedzseléséhez kapcsolódó képességük.





Játék története

A játék létrehozásának oka, hogy a láthatatlan munka aránytalan megoszlása hatalmas terheket ró a gyermeket nevelő női lakosságra, akik élethelyzetükből adódóan a munkaerőpiacon is hátrányból indulnak. Első tesztelésre 2019-ben, az V. Jövő-Kép Workshopon került sor, ahol 60 középiskolás és egyetemista ismerkedett meg a játékkal magyar és angol nyelven. A továbbfejlesztett változat bemutatásra került a VI. és VII. Jövő-Kép Workshopon, valamint 212 tanuló bevonásával egy középiskola tanulói is belebújhattak egy-egy családanya szerepébe.

Fejlesztő bemutatása

Hajnalné Darabos Dóra közösség-szervező hallgató, a Szakkolégium társelnöke 2019-2021 között. Maga is többgyermekes édesanya, így saját életében is megtapasztalhatja a szülői élet és a munka világának összeegyeztethetőségében rejlő nehézségeket, amelynek tudatosítását elsőként férfi vezető beosztású munkáltatóknak, munkavállalóknak szánta, ám miután több különböző demográfiai háttérű résztvevővel is kipróbálta, kiderült, hogy általánosságban nagyon alacsony a tudatossági szintje a nők láthatatlan munkájának az egész társadalomban.

Hogyan tovább?

Játék célja, menete

A játékot játékmester vezetése mellett két fél – egyéni-
leg vagy csapatban játszhatja. A társasjáték során egy fik-
tív karakter életszakaszainak szituációiban kell helytállni,
mint a tanulmányok, az álláskeresés, a munka világa és a
nyugdíjas évek. A különböző szakaszok mezőjéhez tartozó
kártyák szituációkat, feladatokat tartalmaznak, melyeket a
csapat közösen válaszol meg. Az életút legfontosabb állo-
mását – nyaraló vásárlása a Balatonon – elérve ér véget a
játék. Az a fél győz, kinek legtöbb pontja gyűlt össze. A já-
tékot egy beszélgetés követi, mely során a résztvevők pálya-
választási és munkaerőpiaci ismeretekkel gazdagodhatnak.

Mit fejleszt?

A társasjáték során a résztvevők információt kaphatnak a
továbbtanulással és munka világával kapcsolatban. A pá-
lyaorientációs ismereteket informális úton továbbítja, ez-
zel növelve az ismeretek beépülésének hatékonyságát.



Célcsoport

+16



Játék története

Egyetemi kurzus során fogalmazódott meg egy olyan pályaorientációs társasjáték létrehozása, mely a készítőik szakterületeit – pályaorientáció és diszkrimináció – is magába foglalja. A több mint 200 emberrel megismertetett játék első prototípusa a 2017-es II. Jövő-Kép Workshopon került bemutatásra, melyet követően bővült a kártyák száma, így adva teljesebb élményt a résztvevőknek. Később középiskolai pályaorientációs alkalmakon és egyéb iskolai rendezvényeken is alkalmazásra került az eszköz a továbbtanulási lehetőségek ismeretek bővítésének céljából.

Fejlesztők bemutatása

Pálmai Mirandella és Pelczer Dóra voltak a Szakkollégium első társelnökei. Játékuk nemcsak a szakkollégiumi rendezvényeken, hanem egyetemi és iskolai pályaorientációs programokon is szerepelt. A játék kérdéseiből kiinduló méréseik tudományos kutatásaik alapja lett, OTDK harmadik helyezést és különdíjat is nyertek vele, számos további konferencián való sikeres szereplésükkel pedig utat nyitottak és kedvet csináltak a többiek számára, megmutatva, hogy a játékosítás nemcsak társadalmi értéket közvetít, de tudományos elismerést is hozhat magával. Ma már mindketten a HR világában dolgoznak.

Ne csak nézz, láss is!

Játék célja, menete

A játék célja, hogy a résztvevők megismerkedjenek a szöveg és a kép közötti összefüggésekkel, ezzel együtt pedig az álhírek mechanizmusával is, hiszen megbízhatatlan szöveges forrás esetén a képek félrevezetőek lehetnek. Ennek érdekében a foglalkozás során először képekkel kapcsolatos előfeltevések kerülnek felszínre hívásra szabadszavas asszociációval, majd pedig lehetséges könyv- és filmbeli kapcsolódások feltérképezésével. Ezt követően a fényképekhez három leírás kerül megadásra, melyek közül kettő bár hangzatos, de hamis, egy pedig valóban hozzá kapcsolódik. A résztvevők feladata kitalálni, hogy melyik szöveg tartozik az adott képhez.

Mit fejleszt?

Az oktatási segédeszköz az álhírek működési mechanizmusát szimulálva játékosan fejleszti a média- és információs műveltséget, valamint a szorosán hozzá kapcsolódó kritikai gondolkodást.



Célcsoport
+15



Játék története

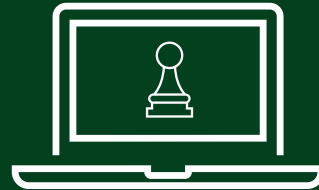
A foglalkozás ötlete egy egyetemi kurzus során merült fel, ahol különböző múzeumok és könyvtárak képtárházainak oktatásban történő felhasználási lehetőségei kerültek a középpontba. 2018-ban készült el a játék első verziója, majd a IV. Jövő-Kép Workshopon megtörtént az első tesztelés. Ezt követően 2019 májusában a Nagyatádi Retro Napon a Nagyatádi Fotókor standjánál, majd 2020-ban a nagyatádi Kultúr Kockákon próbálhatták ki az érdeklődők. A VI. Jövő-kép Workshopon a magyar mellett angol nyelven is elérhető lett a résztvevők számára.

Fejlesztő bemutatása

Kóczyán Zoltán Gergely könyvtártudományi mesterdiplomás néprajzkutató, fényképész. 2019-ben fotográfiai alkotói tevékenységével elnyerte az AFIAP címet. Egyetemi tanulmányai idején a PTE Társadalmi Befogadás Szakkollégiumának társelnöke volt. Jelenleg a nagyatádi Bertók László Városi Könyvtár vezetője. Publikációi elsősorban család- és gyógyszerészettörténeti, helytörténeti témákból jelentek meg, de kutatási területei közé tartozik többek között a fotótörténet is.

4.

Online társasjátékok



2021 elején szakkollégiumunk néhány tagja az érzékenyítő játékok online felületen történő megjelenítésén kezdett dolgozni. A világjárvány okozta kényszerpálya aztán működőképes, önálló kutatási irányná fejlődött a későbbiekben. Már két online platformon játszható érzékenyítő játékkal rendelkezünk, a videójátékok társadalomképformáló és startégiai gondolkodást vizsgáló „How do you play?” és a társadalmi nemi szerepek tabukérdéseit feldolgozó „Hol a határ?” játékkal.

How do You Play?

Játék célja, menete

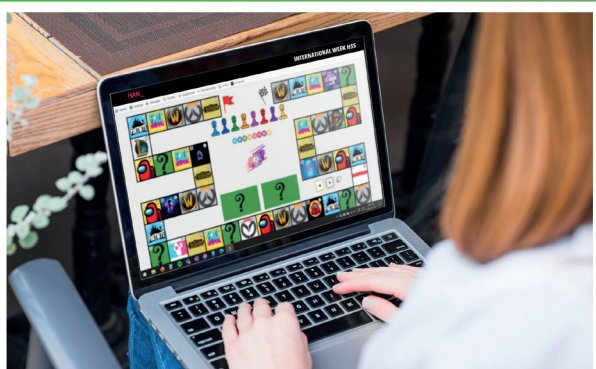
A játék alapját az online többszereplős videójátékok adják, melyek képi világában vagy erőteljesen megjelenik a szexualitás, vagy kifejezetten gendersemleges karaktereket használ. (Fortnite, Overwatch, World of Warcraft, League of Legends, Among Us) Ezek a játékok nemcsak népszerűek, de meg is vizsgálhatók a társadalmi nemekkel kapcsolatban: megtalálhatók bennük idealizált férfi, túlszexualizált női alakok, de ugyanígy maszkulin és muszkli női karakterek, illetve gendersemleges lények is. Az online érzékenyítő játék lépésmezőin a népszerű videójátékok szereplőiből, azok háttértörténetéből és a játékok cselekményéből kiinduló feladatokat dolgoztunk ki arról, hogy a videójáték kultúránk részeként milyen közösségformáló hatással bír, alakítja-e a társadalmi sztereotípiákat, illetve, milyen módon hat a személyes fejlődésre, milyen készségeket fejleszt (vissza). Az online felületen olyan képi világot hoztunk létre, amely mind a háttértudással rendelkezők, mind az azzal nem rendelkezők számára is felismerhető karaktereket, skineket, avatarokat vonultatott fel, illetve jól behatárolható támpontként szerepelt az azonosulást és párválasztási elvárásokat tartalmazó kérdéseknél. A játék menetében a döntések és a számba vehető következmények mérlegelésekor felszínre kerül, mi befolyásolja, alakítja az egyén és a társadalom viszonyát, társas érintkezéseit, együttműködési készségét, szabálykövető magatartását.

Mit fejleszt?

A játék célja a komplex szemléletmód, stratégiaalkotóképesség, eredményorientáltság, a részletek és egyben az összkép megismerésének és megértésének igénye, kritikus szemlélet, együttműködés, szabálykövetés fejlesztése mellett a másság – sokféleség elfogadása, értékelése.

Játék története

Négyfős kutatócsoportunk célkitűzése az volt, hogy a szakkollégium profiljához illeszkedően egy olyan érzékenyítő játékot fejlesszen ki, ami a többszereplős videójátékok társas, illetve társadalmi hatásait



dolgozza fel. A témát három alegységre bontottuk: az önképet és a párválasztást befolyásoló testkép kialakulására gyakorolt hatás a nők és a férfiak megközelítésében, valamint a játékosok együttműködési stratégiáinak befolyásolása. További célkitűzés volt, hogy a játék online felületen játszható legyen, hiszen a befogadó esemény, amin először bemutattuk, a hollandiai HAN Egyetem Nemzetközi Hete volt, mi pedig a Covid-19 járvány miatt nem tudtunk személyesen megjelenni rajta. Az éles kipróbálás előtt pilot tesztet végeztünk, majd 2021 február első hetében a hollandiai HAN Egyetem nemzetközi hetén mutatkozott be játékunk, melyen összesen 31 fő vett részt.

Fejlesztők bemutatása

Koller Inez Zsófia a Szakkollégium vezető tanára, igyekszik újabb módszertani keretekkel kísérletezni a társadalmi érzékenyítés területén. Csébi Fruzsina és Szabó Kristóf Marcell, jelenleg osztatlan angol és etika tanárszakon tanul. A szakkollégium által szervezett programokon kiveszik részüket, ezáltal is segítik a annak munkáját. Az online játékuk további fejlesztés alatt áll, céljuk, hogy weboldal, későbbiekben applikáció által minél több emberhez eljusson. Bálint István Ábrahám több évig a Szakkollégium társelnöke volt, számos grafikai és tartalomfejlesztési munka kötődik a nevéhez, melyek hozzájárultak a Szakkollégium ismertté és elismertté válásához. Informatikus-könyvtáros alapidiplomája van, jelenleg kereskedelem és marketing szakra jár.

Hol a határ?

Játék célja, menete

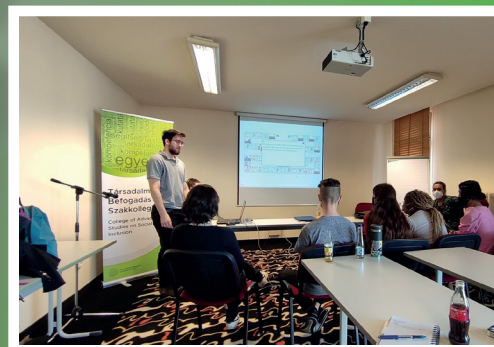
A játék fő célja, hogy a társadalmi konstrukciókat, tabutémák beszélgetése során lebontsa, és az érzékenyítés mellett a különböző szemlélettel érkező játékosok megvitassák véleményüket. A játék során 8 játékos félkör alakban elhelyezkedik, majd dobókocka által mezőről, mezőre haladnak. A játék során nem a győzelem a cél, hanem a gondolkodás elindítása, valamint különböző vélemények megvitatása.

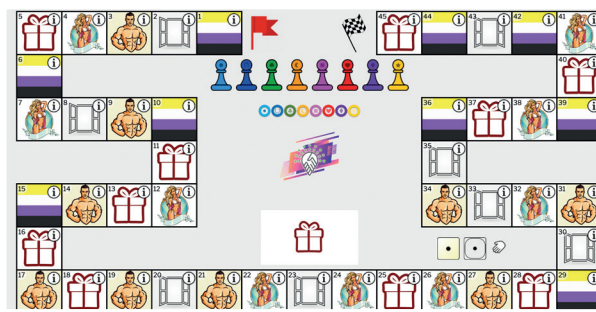
Mit fejleszt?

Minden ember más-más szemlélettel rendelkezik, ezért a játék arra is fókuszál, hogy az érzékenyítés mellett, a civilizált vitakulturát elősegítse.

Játék története

A Hol a határ című online társasjáték, egy korábbi verzió (How Do you play?) továbbfejlesztett verziója. A How Do You Play központjában egy kérdés állt, hogy miért tartják olyan fontosnak a videójáték készítőik, hogy a férfi és női karaktereikről egy nem valós, túlszexualizált módon prezentálják játékaikban? A játék fejlesztése először egy Dungeon's & Dragons nevezetű szerepjáték platformján készült, ahol az eredeti terve az volt a kutatóknak, hogy minden résztvevő játékos egy adott stigmatizált karakternek bújik a bőrébe, ezután pedig úgy kell megoldaniuk különféle problémákat





és kihívásokat, hogy közben bent maradnak a karakter szerepébe. Azonban a játék kutatói számos technikai problémába ütköztek, így a játék teljes átalakítására került sor, ahol a társas középpontjában kevésbé a játszás és a játék élménye volt, hanem sokkal inkább a tabutémák beszélgetésének elindítása vált céllá. A játék első teszteléséhez a Társadalmi Befogadás Szakkollégium tagjai és középiskolás diákok lettek felkérve, akik tovább segítették a társas tökéletesítését. Ezt követően, egy Társadalmi Befogadás Szakkollégium által rendezett eseményen, ahol körülbelül tíz külföldi hallgató próbálta ki a játékot, aminek végén ők is reflektáltak a kutatók munkájára és reflektív kritikákat fogalmaztak meg a játék továbbfejlesztésére és tökéletesítésére. Mindezek után, a kutatók online formában prezentálták társasjátékukat a Holland Egyetemi Napok keretein belül, közel 90 holland egyetemi hallgató számára. A játék sikeresen felvételt nyert a 2022. Budapest Pride egy hónapos programsorozatának programjai közé, ahol a kutatók 15 résztvevővel beszélgethettek a kérdésekről.

Fejlesztők bemutatása

Csébi Fruzsina és Szabó Kristóf Marcell, jelenleg negyedéves osztatlan angol és etika tanárszakon tanul. A szakkollégium által szervezett programokon kiveszik részüket, ezáltal is segítik a szakkollégium munkáját. Az online játékok további fejlesztés alatt áll, céljuk, hogy weboldal, későbbiekben applikáció által minél több emberhez eljusson, és minél több embert tudjanak érzékenyíteni a téma kapcsán.

Társadalmi Befogadás Szakkollégium

A Szakkollégium tevékenysége három pillérre épül. A tagok jelentős része saját kutatásokat végez. Ennek részeként társadalmi érzékenyítő játékokat is terveznek, melyeket a félévente megrendezett Játsszunk Komolyan! Workshop keretében mutatnak be és tesztelnek le középiskolás diákok és egyetemi hallgatók részvételével. Emellett különböző aktuális társadalmi, politikai és kulturális kérdések boncolgató vitaesteket rendeznek, melyek célja kulturált értelmiségi vita keretei között a kritikus, egyben önreflexív gondolkodás és a meggyőző érvelési technikák, készségek fejlesztése. Végül, Szakkollégiumunk igyekszik részt vállalni Pécs városa és környéke területén működő oktatási és kulturális intézmények, valamint különböző célcsoportú civil szervezetek tevékenységének támogatásában meghatározott társadalmi értékek mentén, ezért számos alkalommal végzünk önkéntes munkát e szervezetekkel együttműködve.